

Vesitutkimuksia

Virittäytyminen:

Lähdetään retkelle vesistön ääreen. Suljetaan silmät ja kuunnellaan ääniä. Pohditaan onko äänillä eroa lähimetsään?

Veden kiertokulku –hippa:

Leikkijät jaetaan kolmeen ryhmään: pilviin, meriin ja jokiin. Pilvet merkitään sinisillä nauhoilla tai korteilla, meret vihreillä ja joet keltaisilla. Hippaa leikitään samoin kuin vesi luonnossa kiertää. Joet ottavat meriä kiinni, koska niiden vesi valuu meriin. Meret ottavat kiinni pilviä, sillä merivesi haihtuu pilviksi. Pilvet ottavat kiinni jokia, sillä sateen mukana niiden vesi sataa jokiin. Kun joku saa kiinni toisen, kiinniotettu muuttuu samaksi kuin kiinniottajansa ja hänen täytyy käydä vaihtamassa merkki opettajalla (merkkejä tulee siis olla runsaasti). Esim. kun pilvi saa kiinni joen, joki muuttuu pilveksi ja hän hakee opettajalta sinisen merkin sekä ryhtyy ottamaan kiinni jokia. Leikkijöiden juostua jonkin aikaa peli keskeytetään ja katsotaan, minkä kokoisia eri ryhmät ovat. Pohditaan leikin lopuksi mitä tarkoittaa, että vesi kiertää ja miten meidän tulisi toimia, että puhdasta vettä riittäisi jokaiselle.

Vesitutkimuksia:

Vedestä havainnoidaan haju, väri, lämpötila, silmin nähtävät vesieliöt. Kirjataan ylös havainnot (tulostettavaksi tutkimuskaavake vesitutkimuksiin). Pieniä vesieliöitä pyritään tutkimaan myös luupeilla ja mahdollisuuksien mukaan digimikroskoopilla.

Sammakkoleikki:

Leikkijät seisovat piirissä. Yksi leikkijä on piirin keskellä. Hän on Suuri Sammakko, joka tahtoo syödä kärpäsen. Hän pyörii ympäri silmät kiinni ja osoittaa jotakuta sormella ja sanoo ”slurp”. Sammakon osoittama leikkijä menee kyykkyyyn, ja hänen molemmilla puolillaan olevat leikkijät yrittävät mahdollisimman nopeasti osoittaa toisiaan ja sanoa ”slurp”. Hitaampi leikkijä joutuu piirin keskelle uudeksi Suureksi Sammakoksi. Edellinen Suuri Sammakko joutuu aina pelistä pois. Tätä jatketaan niin kauan, kunnes jäljellä on enää kaksi leikkijää. Nämä kaksi joutuvat kaksintaisteluun, missä he asettuvat selin toisiinsa. Muut laskevat viiteen heidän ottaessa askeleita pois päin toisistaan. Viidennen kohdalla kaksintaistelijat kääntyvät ja osoittavat toisiaan sanoen ”slurp” mahdollisimman nopeasti. Nopeampi voittaa pelin.