

## **Virtaava mannerjää**

Leikitään Peili-leikin (ks. esim. Wikipedia) säännöillä. Selin muihin päin oleva on Suomi ja lähestyvät ovat mannerjään reunoja. Reunat lähestyvät Suomea ja lopulta saavuttavat sen, jolloin Suomi "peittyy mannerjään alle" ja leikki alkaa alusta.

## **Maan kallistuminen ja kohoaminen**

Leikki, jossa vieritetään palloa / useampaa palloa lakanalla tai vastaavalla alustalla, lakanan reunoja nostamalla ja laskemalla. Pelin tarkoituksena on vierittää pallo / pallot reunan yli tietystä kohdasta, joka on merkitty lakanaan. Porukan voi jakaa myös kahteen ryhmään, toinen ryhmä yrittää saada pallon / pallot reunan yli ja toinen ryhmä yrittää estää sen. Pelin tarkoituksena on havainnoida maankohoamisen ja -kallistumisen vaikutuksia Saimaan kehitykseen – vesi virtaa siihen suuntaan, missä maankohoaminen on hitaampaa.

## **Saimaan vedenpinnan korkeuden vaihtelut (1)**

Leikki, jossa lapset kurottavat tai kyykistyvät mainitun vedenpinnan korkeuden mukaan. (vrt. Maa-Meri-Laiva-leikki). Leikin korkeustasot ovat nämä:

- *Ylin ranta* (noustaan varpailleen ja kurotetaan käsillä ylöspäin)
- *Suursaimaa* (seisotaan varpaillaan)
- *Nyky aika* (seisotaan tavallisesti)

Leikinjohtaja käskee leikkijöitä sanomalla järvivaiheita ja leikkijät kuvaavat vaiheita liikkein. Leikinjohtaja voi yrittää harhauttaa leikkijöitä antamalla käskyt hyvin nopeasti tai toistamalla saman käskyn. Leikkijä, joka tekee virheen, putoaa pois pelistä. Leikki jatkuu niin kauan, että jäljellä on vain yksi eli voittaja.

## **Saimaan vedenpinnan vaihtelut (2)**

Leikitään avaimen piilotusta edellisessä leikissä mainituilla Saimaan vedenpinnan korkeuksilla. Avainta voidaan piilottaa joko sisällä tai ulkona sovitulla alueella. Muut leikkijät eivät katso tai poistuvat hetkeksi paikalta, kun yksi piilottaa avaimen. Piilotettuaan avaimen piilottaja sanoo, onko avain tasolla *Ylin ranta* (korkealla), *Suursaimaa* (keskitasolla), *Nyky aika* (matalalla).

## **Siirtolohkareet (tai pirunpelto)**

Leikitään ulkona. Jokainen "siirtolohkare" kyykistyy kiveksi maahan ja laittaa kätensä koskettamaan leikkialueelle tuotua kiveä (n. 15x15cm, ei ihan pieni muttei kamalan iso ja painavakaan). Leikkiin kätettävät kivet on voitu myös maalata ennen leikkiä. Yksi leikkijä kyykistyy maahan ilman omaa kiveä. Kun leikinjohtaja antaa merkin, esim. huutaa "Jää virtaa!", siirtolohkareet yrittävät vaihtaa keskenään paikkaa niin, että jokainen päätyisi uudelle kivelle. Kiviä on kuitenkin joka kierroksella yksi vähemmän kuin leikkijöitä ja aina joku tippuu pois. Voittaja on se, joka viimeisenäkin löytää vielä oman kiven.

### Vierivät kivet

Leikinvetäjä alkaa lukea runoa ja leikkijät lähtevät liikkeelle ennalta sovitussa tilassa. Kun leikinvetäjä keskeyttää runon lukemisen, niin kaikki jähmettyvät paikoilleen ja muuttuvat kiviksi, eli menevät ihan pieneen kippuraan ja laittavat silmät kiinni. Ohjaaja peittää yhden leikkijöistä lakanalla ja antaa muille luvan avata silmät ja nousta. Sitten arvuutellaan, kuka leikkijöistä löytyy lakanan alta. Siitä mukava leikki, ettei kukaan putoa pelistä pois.

Runo:

*Kivet pyörii, lohkat kieri,  
kun jäätikkö niitä irrottaa.  
Valtavalla voimallaan jää  
niitä uusille paikoille kuljettaa.*

*Minne lohkat pysähtyy,  
sitä joskus hämmästy.  
Toisinaan voisi sanoa,  
et se on jättiläisen paikoilleen laittama.*

### Lähiluontoa sokkona

Oppilaiden silmät peitetään ja heidät laitetaan vuoron perään liikkeelle ”köysiradalle”, eli sokko oppilas kulkee eteenpäin köyttä seuraten ja tunnustelee toisella kädellä vastaantulevia asioita. Leikissä olisi hyvä olla mukana useampi ohjaaja, niin matkan varrella tunnusteltavat asiat tulisivat käytyä läpi ohjatusti. Matkan varrella voidaan tunnustella esim. puun kaarnaa ja lehtiä, käpyjä, sammalta, erilaisia kiviä (veden hioma kivi, maasta kaivettu rosainen kivi, rapakivi), erilaisia maalajeja (sora, hiekka, savi). Leikin jälkeen voidaan keskustella, minkä näköisiksi oppilaat kuvittelivat tunnustelemansa asiat ja oliko ne helppo tunnistaa.

### Laiva on lastattu kivituohteilla

Leikki voisi soveltua kiviin liittyvän opetuksen oheen. Leikitään perinteistä muistipelileikkiä sillä rajauksella, että laivaa saa lastata ainoastaan kivistä saatavilla/valmistettavilla asioilla. Esim. Laiva on lastattu kivikirkoilla, patsailla, muistomerkeillä, hautakivillä, kiviportailla, linnoituksilla, kivikoruilla, vuolukiviunilla, rakennusten kivijaloilla, istutusalueen reunakivillä, mukulakiveyksellä, kivimurskeilla, magneeteilla...

### Ympäristötaidetehtävä

Leikki leikitään ulkona, mielellään syksyllä, jolloin luonto on värikäs. Jokaisella oppilalle annetaan joko A4-paperiarkki tai iso kaarna/tuohi/päre pala. Tehtävänä etsiä vaikka parin kanssa lähiympäristöstä opettajan ohjeiden mukaisia asioita ja tehdä niistä saadulle alustalle ympäristötaideteos.

Esim. Tehkää taideteos, jossa on:

- jotain pehmeää ja kovaa (esim. sammal ja kivi)
- jotain vihreää, ruskeaa ja keltaista (esim. kolme eri väristä lehteä)
- jotain terävää, painavaa ja pyöreää (esim. havunneulanen, kookas kivi ja pihlajanmarja)
- jotain märkää ja jotain hyvän tuoksuista (esim. mutaa ja kukkanen) ☺

### Luontokuvaus

Leikki voidaan toteuttaa koulun lähimaastossa tai jossain geokohteessa. Leikitään pareittain, jokaiselle parille annetaan pahvinen kehys. Pareista ensin toinen sulkee silmänsä ja toinen ohjaa silmät suljettuna olevan ja kehystä pitelevän oppilaan kohti mieluista luontokuvauskohdetta. Kun kuvauskohde on valittu, ohjaava oppilas taputtaa kehysiä pitävää oppilasta olkapäälle merkiksi aukaista silmät. Tällöin kehysiä pitelevä oppilas ”ottaa kuvan” silmillään kehysten läpi avautuvasta maisemasta/kohteesta. Voidaan vaihtoehtoisesti toteuttaa myös sisätiloissa ohjaamalla sokko oppilas katsomaan esim. seinälle kiinnitettyä valokuvaa jostakin geokohteesta.

## Tehtäviä ja leikkejä materiaalista "Rokuan luontorastit - Jäätikön jäljet"

(<https://julkaisut.metsa.fi/assets/pdf/lp/Muut/jaatikonjaljet.pdf>) *Osa tehtävistä mukailtu Saimaa Geoparkin alueelle sopivammiksi.*

### Suppaan ja harjulle (muokattu tehtävästä Dyynille ja harjulle)

Leikki voidaan leikkiä maastossa sellaisessa kohdassa, jossa oikeasti ollaan harjulla ja toisella puolella ja on pahderinne ja toisella suppa. Voidaan myös leikkiä esim. koulun pihalla Maa-Meri-Laiva -tyylisesti, nimet vain vaihtaen.

Leikinjohtaja kääntää leikkijöitä hyppäämään vuorotellen dyynille, harjulle tai suppaan. Hän yrittää harhauttaa leikkijöitä antamalla käskyt hyvin nopeasti tai toistamalla saman käskyn. Leikkijä, joka tekee virheen, putoaa pois pelistä. Leikki jatkuu niin kauan, että jäljellä on vain yksi eli voittaja.

### Sanat

Keksikää mahdollisimman monta samalla kirjaimella alkavaa maanpinnan muotoihin, maa- ja kivilajeihin sekä muutoin maaperään kuuluvaa sanaa. Esimerkiksi S-alkavia: sora, savi, siltti, suppa, sinkkivälke jne. Tehtävä voidaan tehdä pienissä ryhmissä tai pareittain.