

# Into -YRITTÄJYYTEEN!

*Ohjaajan vinkkivihko*



**INTO -YRITTÄJYYTEEN!**  
*Ohjaajan vinkkivihko*

Kirjoittaja:	Ilona Kokko
Työryhmä:	Kari Elo, Yksityisyrittäjien säätiö Minna Riikka Järvinen, Kerhokeskus - koulutyön tuki ry Marjo Kenttälä, Kerhokeskus - koulutyön tuki ry Virpi Skippari-Vilminko, 4H-liitto Laura Salmi, 4H-liitto Virpi Utriainen, Kuntaliitto Veli-Matti Lamppu, Suomen Yrittäjät Turo Numminen, Nuori Yrittäjyys Pekka Iivonen, Opetushallitus Jussi Pihkala, Opetusministeriö
Kansi ja kuva:	Ilja Karsikas
Into-sivuston toteutus:	JoppeMaailma Ay
Kustantaja:	Yksityisyrittäjien säätiö
Tuottaja:	Kerhokeskus - koulutyön tuki ry
ISBN	957 - 9759 -71- 1
Painopaikka:	Libris Oy, Helsinki 2005



## **Ohjaajalle**

Into –yrittäjyyteen! on 9-12-vuotiaille tarkoitettu oppimateriaali, joka tarkastelee yrittäjyyttä siihen liittyvien ominaisuuksien kautta. Yritteliäitä ominaisuuksia tarkastellaan lapsen arjen yhteydessä. Kirjan tehtävien näkökulmia kannattaa liittää kaikkeen arkiseen toimintaan.

Tässä vihkossa on ohjaajalle Into –yrittäjyyteen! –kirjan tehtävien tausta-ajatuksia sekä ajatuksia siitä, miten näitä tehtäviä voi oman ryhmän kanssa soveltaa. Vinkkivihko ei sisällä kokonaisuudessaan tehtäväkirjaa, vaan taustoittaa osaa tehtävistä ja kokonaisuuksista. Into-tehtäväkirjassa on runsaasti tehtäviä, joita ei ole tässä vihkossa.

### **Into –yrittäjyyteen! – näkökulma yrittäjyyteen**

Kirja muodostuu kolmesta luvusta ja yhteensä neljästätoista kappaleesta. Yleinen näkökulma kirjassa ja tehtävissä on oman luovuuden ja taitojen löytäminen. Tehtävissä lapsia kannustetaan miettimään erilaisiin tilanteisiin omia ratkaisuja. Tehtävien taustalla on ajatus, että yhtä oikeaa vastausta ei ole olemassa. On useita erilaisia ideoita ja mielipiteitä, joiden menestyksellisyyden saa tietää vain kokeilemalla. Avainasemassa lapsen luovuuden löytämisessä on hänen ohjaajansa. Luovuus lähtee lapsesta itsestä, mutta oman luovuuden havaitsemisessa ja uskomisessa siihen on ympäristöllä huomattava vaikutus.

Kirjan ensimmäisessä luvussa käsitellään työtä. Luvussa pohditaan, millaisia asioita voi käsittää työksi, millaisia taitoja työssä tarvitaan, millaisia ympäristöjä on työlle sekä onko työllä vaikutusta työntekijään. Tarkoituksena on pohtia näitä asioita kyseenalaistaen perinteisiä näkemyksiä ja uusia näkökulmia löytäen.

Kirjan toisessa luvussa pureudutaan yrittäjyyden ominaisuuksiin. Luvussa käsiteltyjä ominaisuuksia ovat luovuus, vaikuttamisen taito, aloitteellisuus, päämäärätietoisuus, itseluottamus, rohkeus onnistua ja epäonnistua sekä yhteistyötaidot. Luvun aloitus kappaleessa nostetaan yritteliäisyyteen motivoivaksi tavoitteeksi omien haaveiden toteuttaminen. Seuraavissa kappaleissa käsitellään ominaisuuksia ja taitoja, jotka yhdessä sinnikkään yrittämisen kanssa auttavat haaveiden toteutumisessa.

Kolmannessa luvussa tutustutaan tarkemmin yrittäjyydeksi kutsuttuun työnmuotoon. Luvussa kannustetaan ja ohjataan tutustumaan kotiseudulla toimiviin yrittäjiin. Tässä tavoitteessa on jälleen keskeisessä asemassa ryhmän ohjaaja. Ajatuksena tässäkin luvussa on, että yrittäminen on jotakin, mikä liittyy kaikkeen arkiseen toimintaan. Näin ollen kaikki voivat sanoa olevansa yrittäjiä.

### **Miten käyttää Into -yrittäjyyteen! -oppimateriaalia**

Yritteliäät ominaisuudet ovat kokonaisuus, jossa eriominaisuudet kietoutuvat toisiinsa ja tukevat toinen toisiaan. Näin ollen samaan ominaisuuteen liittyviä tehtäviä on kirjassa useammassa kappaleessa. Monissa kappaleissa myös kehoitetaan palaamaan aikaisempiin kappaleisiin ja tehtäviin. Näin asioiden välille on mahdollista muodostua linkki lapsen ajatuksissa.

Kirjan kappaleissa on neljästä yhteentoista tehtävää. Näistä tehtävistä ohjaaja voi valita ryhmälleen sopivimmat tehtävät. Tarkoituksena ei välttämättä ole toteuttaa kirjan kaikkia tehtäviä. Ole kuitenkin tarkkana tehtävistä, jotka muodostavat kokonaisuuden seuraavan tehtävän kanssa. Kirjan tehtävien vastukset kannattaa koota yhteen vihkoon. Tällöin on helppo palata katsomaan, mitä on ajatellut aikaisemmassa tehtävässä. Halutessanne voitte aloittaa Into -yrittäjyyteen materiaalin käsittelyn tekemällä kuvaamataidossa omat Into-vihkot.

### **Erilaiset tehtävätyypit kirjassa**

Kirjan tehtävät on jaettu kolmeen perustyyppiin: keskustelutehtäviin, kirjoitustehtäviin ja ota selvää -tehtäviin. Nämä tehtävät ovat tehtäväkirjassa merkitty tehtävää kuvaavalla symbolilla.

Keskustelutehtävissä on tavoitteena opetella erittelemään omia mielipiteitään (miksi minä ajattelen näin) ja perustelemaan toisille omia ajatuksiaan. Samalla harjaannutaan tarkastelemaan asioita useammasta näkökulmasta. Kirjoitustehtävissä painottuu oman toiminnan arvioiminen. Ohjaajan päätettäväksi jää, milloin kirjoitustehtävissä kannattaa painottaa oikeakielisyyttä, milloin taas kirjoittaminen on väline pohdintaan. Kirjoitustehtävien kohdalla voi myös harkita, olisiko joku vaihtoehtoinen tyyli (esitys, sarjakuva, runo, laulu, pantomiimi, kuvakollaasi jne.) hyödyllinen tehtävän tavoitteiden kannalta. Ota selvää -tehtävät edellyttävät laajempaa asian tutkiskelua. Tehtävänä voi olla ympäristön tarkkaileminen, jonkin materiaalin kerääminen, jonkin asian suunnitteleminen tai oman toiminnan tarkkaileminen. Ota selvää -tehtävä voi olla myös leikki.

Jokaisessa kirjan kappaleessa on teemaan liittyvä sitaatti. Ohjaajan ja lasten kiinnostuksesta riippuu, miten näitä halutaan käyttää. Sitaateista voidaan keskustella ryhmässä ja miettiä yhdessä, mihin sitaatilla viitataan, millä tavoin sitaattia voidaan tulkita ja millainen henkilö on lausunut sitaatin. Pohdintaa voidaan jatkaa muilla tuntemillanne ajatelmilla ja sananlaskuilla.

### **Into-sivusto**

Osoitteesta [www.kerhokeskus.fi/into](http://www.kerhokeskus.fi/into) löytyvät oppimateriaaliin liittyvät internetsivut. Sivuston tehtävät on suunniteltu täydentämään kirjan tehtäviä ja teemoja. Into-sivuston tehtävät sopivat myös lapsen vapaa-ajalla käytettäväksi. Tämän vinkkivihkon lopussa on tarkasteltu internetsivuston tehtäviä ja pelejä opetuksellisesta näkökulmasta.

## **1. Mitä on työ?**

**”Kaikki mikä kannattaa tehdä  
kannattaa tehdä hyvin.”**

*Adolphe Monod*

# 1. Työ?

Tehtäväkirjan sivut 6-9.

Kappale ”Työ?” on johdatus ensimmäiseen lukuun ja samalla koko kirjaan. Kappale pyrkii ohjaamaan oivallukseen asioista, joita voi tehdä työnä sekä osoittamaan, että eri ihmisille työ merkitsee erilaisia asioita. Lisäksi kappaleessa pyritään kyseenalaistamaan käsitystä työnteosta ainoastaan kodin ulkopuolella tapahtuvana asiana.

## Kappaleen tehtäviä:

### B. Seuraavan aukeaman kuvassa ihmiset ovat työn touhussa.

1. Katso kuvaa ja kirjoita, mitä eri töitä löydät aukeaman kuvasta.
2. Tee listaa työtehtävistä ja ammasteista, joita tiedät kuvassa olevien lisäksi.

*B-tehtävän ajatuksena on tunnistaa mahdollisimman paljon erilaisia ammatteja ja tehtäviä, joita ihmisillä on elinkeinoinaan. Vaikka tehtävä todennäköisesti on suhteellisen helppo monille, kannattaa siihen käyttää aikaa. Tehtävään ja tehtävän kuvaan palataan ensimmäisen - ja kolmannen luvun kappaleissa.*

### C. Työntekijää, joka omistaa oman yrityksensä kutsutaan yrittäjäksi. Katso aukeaman kuvaa uudelleen ja mieti, mitä löytämistäsi töistä voisi tehdä omassa yrityksessä.

*Tehtävä aloittaa yrittäjyyden käsitteen tarkastelun. Kuvassa on töitä, joita voi tehdä omassa yrityksessä (esim. kauppias tai autonkuljettaja) sekä töitä, joita tavallisimmin ei tehdä yksityisessä yrityksessä (esim. opettaja tai posteljooni). Jatkaa pohdintaa töistä, joista ensimmäiseksi ajatellaan, että niitä ei voi tehdä omassa yrityksessä. Miettikää, missä muodossa työtä voisi tehdä myös omassa yrityksessä. Esim. posteljoonin työtä vastaavaa työtä tehdään mm. lähettifirmoissa.*

### E. Kysymykseen mitä työ on, vastauksia on yhtä monta kuin vastaajia. Vertaile erilaisia ajatuksia siitä, mitä työ on.

1. Käy katsomassa tietosanakirjasta, mitä siellä kerrotaan sanan työ kohdalla. Kirjoita muistiin.
2. Kysele tutuiltasi, mitä heidän mielestään on työ? Kirjoita heidän vastauksensa muistiin ja vertaile niitä keskenään. Ovatko vastaukset keskenään samanlaisia vai erilaisia.
3. Sana työ on mukana monessa yhdyssanassa, kuten sanassa ”työvaatteet”. Keksi mahdollisimman monta yhdyssanaa, jotka sisältävät sanan työ.

*Lasten mieleen kannattaa palauttaa, että heidän A-tehtävässä pohtimansa ajatukset työstä ovat yhtä hyviä kuin muidenkin ajatukset. Tarkoituksena ei ole hakea oikeita vastauksia tietosanakirjasta tai aikuisilta, vaan havainnollistaa erilaisia ajatuksia työstä. Lasten saamia vastauksia kannattaa vertailla myös ryhmän kesken, koska tällöin vastausten vaihtelevuus kasvaa. Kolmannessa kohdassa luovuutta voi kannustaa kilpailulla siitä, kuka keksii eniten yhdyssanoja.*

### F. Mieti, mitä kotitöitä kotonasi tehdään?

1. Tee lista kotonasi tehtävistä kotitöistä.
2. Kirjoita listasi jokaisen asian perään, kuka tekee kotonasi mitäkin kotityötä.

### G. Tarkastele listaa, jonka teit edellisessä tehtävässä.

1. Katso, mitä kaikkia asioita sinä osaisit tehdä.
2. Valitse listastasi kotityö, jonka yleensä tekee joku muu kuin sinä.
3. Tee tänään valitsemasi kotityö.
4. Tehtyäsi kotityön vastaa alla oleviin kysymyksiin:
  - Miltä kotityön tekeminen tuntui?
  - Mikä kotityön tekemisessä oli mukavinta?
  - Oliko kotityön tekemisessä jotain kurjaa?

*Tehtävät F ja G liittyvät kiinteästi toisiinsa. F-tehtävässä mietitään, mitä kotitöitä kotona tehdään. Lapset tietävät runsaasti erilaisia kotitöitä. Samalla on tarkoitus ohjata oivallukseen siitä, ovatko kotityöt tasaisesti jaettu perheen jäsenten kesken. G-tehtävässä opetellaan uusi kotityö. Olennaista tehtävässä on neljäs kohta. Kysymyksiin vastatessa voi huomata itse valitun kotityön suorittamisen olevan palkitsevaa, mikä edelleen voi innostaa ottamaan vastuuta kyseisen kotityön tekemisestä.*

## **2. Erilaisia taitoja työssä**

Tehtäväkirjan sivut 10–12.

Kappaleen teema on erilaiset taidot. Tarkoituksena on osoittaa, että eri töissä tarvitaan erilaisia taitoja ja toisaalta eripaikoissa voidaan tarvita samaa taitoa. Kappaleessa pohditaan käsityön ja itse tehdyn suhdetta tehdasvalmistukseen ja ostettuun tuotteeseen. Mestari-kisälli-ajattelun kautta kappale pyrkii tuomaan esille, että kaikki ovat taitavia jossakin ja voivat oppia toisilta jossain toisessa asiassa.

### **Kappaleen tehtäviä:**

#### **B. Missä tarvitaan ompelijaa, kokkia tai sairaanhoitajaa?**

Miettikää parin tai ryhmän kanssa, missä kaikkialla voi työskennellä ompelija, kokki tai sairaanhoitaja? Missä kaikkialla tarvitaan näitä ihmisiä? Ovatko he mielestänne yrittäjiä? Perustelkaa mielipiteenne.

*Nopeasti ajateltuna ompelijaa tarvitaan ompelimossa, kokkia ravintolassa ja sairaanhoitajaa sairaalassa. Kuitenkin esimerkiksi ompelijan työtä tarvitaan teatterissa, kokin työtä sairaalassa ja sairaanhoitajan työtä vanhainkodissa sekä monissa muissa paikoissa. Miettikää, missä muodossa nämä henkilöt voisivat toimia yrittäjinä.*

#### **C. Miettikää parin tai ryhmän kanssa, mitä etuja ja haittoja on käsityönä ja tehdastyönä tehdyissä tuotteissa.**

*Pohdinnan voi aloittaa esimerkiksi nykyajan ja entisajan vertailulla. Miten entisaikoina hankittiin esimerkiksi vaatteet tai huonekalut ja miten ne valmistettiin? Millaisia etuja entisaikojen vaatteilla tai huonekaluilla oli nykyisiin verrattuna? Entä haittoja? Jos nykyään hankittaisiin ja valmistettaisiin vaatteet tai huonekalut samalla tavoin kuin entisaikoina, mitä se käytännössä tarkoittaisi? Olisiko se mielestänne mahdollista?*

*Pohtikaa myös, miten tuotteen valmistaminen käsityönä tai tehtaassa poikkeavat toisistaan. Esimerkiksi tehtaassa työ on useimmiten ositettua, kun taas käsityönä valmistettaessa tuote voidaan tehdä kerralla kokonaan valmiiksi. Mitä etuja ja haittoja tästä on?*

#### **B. Entisajan käsityöläiset olivat nimetty sen mukaan, miten kokeneita he olivat työssään. Yhdistä viivalla sana ja sen selitys.**

KISÄLLI	1. Työtä opetteleva nuori, joka usein saattaa asua opettajansa luona.
OPPIPOIKA	2. Täysin oppinut työntekijä. Hänellä on lupa pitää omaa työpajaa ja oppilaita.
MESTARI	3. Ammatin harjoittaja, jolla on hieman kokemusta. Hän on myös suorittanut opinnäytteen taidoistaan. Vaihtaa usein paikkakuntaa saadakseen lisää kokemusta.

*Kisälli 3, Oppipoika 1, Mestari 2.*

## F. Mestareita ja kisällejä

Jokainen on mestari jossakin taidossa. Mieti, mikä on sinun mestaritaitosi.

Pitäkää koulussa taitomarkkinat. Jokainen on vuorollaan mestari, jolloin muut luokkakaverit ja opettaja ovat kisällejä. Mestari esittelee ja opettaa oman mestaritaitonsa muulle luokalle. Mestari taitosi voi liittyä harrastuksiisi, johonkin kouluuineeseen tai yksinkertaisesti johonkin, mistä pidät kovasti.

*Tarkoituksena on löytää kullekin jokin asia, missä voi tuntea olevansa hyvä ja ehkä toisia hieman parempi. Käyttäkää aikaan siihen, että löydätte kullekin mieleisen mestaritaidon. Mestaritaitoja kannattaa etsiä myös taidoista, jotka eivät tule esille normaalissa koulutyöskentelyssä.*

*Taitomarkkinat voi toteuttaa teema päivänä, jolloin kaikki hiovat ja harjoittelevat taitonsa opettamisen samaksi päiväksi. Taitomarkkinat voi myös jakaa useammalle päivälle, jolloin joka päivä opitaan jokin uusi taito.*

## 3. Erilaisia paikkoja työlle

Tehtäväkirjan sivut 13–14.

Kappaleen tehtävissä pohditaan, miten ympäristö vaikuttaa työntekoon. Tiettyihin töihin ympäristö ei vaikuta, kun taas toiset työt ovat nimenomaan ympäristölleen ominaisia. Pohtikaa, mitä töitä olisi mahdollista tehdä totutusta poikkeavassa ympäristössä ja missä muodossa työ tällöin pitäisi toteuttaa.

### Kappaleen tehtäviä:

**A. Keskustelkaa parin tai ryhmän kanssa siitä, mitä taitoja tarvitaan maaseudulla ja mitä kaupungissa?**

*Tehtävän tarkoituksena on löytää lasten omia ajatuksia taidoista, joita tarvitaan erilaisissa ympäristöissä. Voidaan myös keskustella siitä, ovatko kyseiset taidot sidottuja tiettyyn paikkaan vai ovatko ne tarpeen myös muualla.*

**B. Kappaleessa ”Työ?” B-tehtävässä katsoit kuvaa erilaisista töistä. Kuvassa töitä tehdään kaupungissa.**

Katso kuvaa uudestaan ja mieti, missä muualla kuvasta löytämiäsi töitä voisi tehdä?

*B-tehtävä toimii osoituksena siitä, että monia töitä tehdään hyvinkin erilaisissa ympäristöissä. Työn yleisyys tai tavallisuus voi kuitenkin vaihdella ympäristön mukaan. Pohtikaa, missä muodossa työtä tehdään eri ympäristöissä.*

**D. Maatilalla on kahtena ajankohtana erityisen kiireistä. Töille on annettu omat nimet. Alla näiden töiden nimien kirjaimet ovat menneet sekaisin. Järjestä kirjaimet oikeaan järjestykseen.**

U J U R O K L O N E  
O T U K O Y T Ö T

Mitä arvelet töiden vuodenajoiksi ja kuukausiksi?

Mitä työtä arvelet näiden töiden olevan?

*U J U R O K L O N E = Elonkorjuu*

*O T U K O Y T Ö T = Toukotyöt*

*Miettikää, millaista aikaa kevät ja syksy ovat kaupungeissa työn kannalta. Pohtikaa, onko kaupungissa jokin ajankohta, jolloin on töiden kannalta on erityisen kiireistä.*

## 4. Erilaisia työntekijöitä

Tehtäväkirjan sivut 15–17.

Kappaleessa käsitellään erilaisia työntekijöihin ja työntekoon liittyviä mielikuvia. Tehtävissä pohditaan, liittykö joihinkin töihin mielikuvia naisen tai miehen työstä ja mistä nämä mielikuvat saattavat johtua. Tehtävissä kokeillaan, miten rikkoa tai muuttaa näitä mielikuvia.

### Kappaleen tehtäviä:

**A. Palatkaa kappaleeseen ”Työ?” ja katsokaa B-tehtävässä kokoamianne ammatteja ja työtehtäviä. Miettikää, voiko jostakin kokoamistanne töistä sanoa, että ne ovat naisten tai miesten töitä?**

Jos ajattelitte jonkin työn olevan naisten tai miesten työtä:

- Miksi se on naisten tai vain miesten työtä?
- Mitkä töistä, jotka merkitsitte naisten töiksi, voisivat olla myös miesten töitä?
- Mitkä töistä, jotka merkitsitte miesten töiksi, voisivat olla myös naisten töitä?

*Tehtävän tarkoituksena on herättää ajatus siitä, että mikseivät kaikki voisi tehdä mieleistään työtä riippumatta siitä, keitä he ovat. Lasten mielikuvat siitä, onko olemassa naisten tai miesten töitä voivat vaihdella paljon. Toisten mielestä saattaa olla olemassa naisten tai miesten töitä, kun taas toisilla ei ole tällaista käsitystä lainkaan. Jos lasten mielestä ei ole olemassa naisten tai miesten töitä, ei heille kannata korostaa ajatusta naisten ja miesten erillisistä töistä.*

**B. Piirrä ammattipuu sukulaistasi. Laita sukulaistesi nimet sukupuuhun ja kirjoita siihen myös heidän ammattinsa.**

Kun olet laittanut sukulaistesi nimet ja heidän ammattinsa puuhun, tarkastele seuraavia asioita:

- Keillä puussasi on samantyyppisiä ammatteja?
- Ovatko samantyyppiset ammatit samalta puolelta sukua?
- Onko samantyyppisiä ammatteja samaa sukupuolta olevilla sukulaisillasi?
- Onko joku sukulaistasi tehnyt poikkeuksellisen ammatin valinnan verrattuna muihin sen puolen sukulaisiin?
- Onko joku sukulaistasi tehnyt poikkeuksellisen ammatin valinnan verrattuna muihin samaa sukupuolta oleviin?
- Onko sukulaistessasi yrittäjiä? Millaista työtä he tekevät? Eroaako se muiden sukulaistesi töistä?

*Tehtävässä tarkastellaan, millaisia töitä tutut aikuiset tekevät. Usein saman puolen sukulaisilla voi olla samantyyppisiä töitä. Samantyyppiset työt saattavat kasautua myös samaa sukupuolta oleville. Tehtävän ajatuksena on löytää tuttu, joka on tehnyt itsenäisen ammatinvalinnan omien kiinnostuksiansa mukaan, vaikka valinta olisi ollut poikkeuksellinen omassa ympäristössä. Jatkotehtävänä voi haastatella tätä sukulaista esimerkiksi C- tehtävän kysymyksien avulla.*

**C. Kysele isoäidiltäsi tai isoisältäsi, millaisia töitä he tekivät nuoruudessaan. Tee muistiinpanoja keskustelustanne.**

Kysy esimerkiksi seuraavia asioita:

- Mitä kouluja hän kävi?
- Miksi hän meni niihin töihin, missä hän oli?
- Oliko hän jo aikaisemmin haaveillut kyseisestä työstä? Mitä hän haaveili?
- Olisiko hän mieluummin tehnyt jotain muuta työtä? Mitä työtä? Miksi hän ei mennytkaan haaveilemaansa työhön?
- Millaisia töitä hänen siskonsa ja veljensä tekivät? (Vertaile keskenään siskojen ja veljien tekemiä töitä: Ovatko ne keskenään samanlaisia vai erilaisia?)
- Olivatko työt hänen nuoruudessaan jaettu naisten ja miesten töihin?

*Tehtävän tarkoituksena on havainnollistaa, että erilaiset ajatukset ja käsitykset voivat juontaa juurensa erilaisista kokemuksista ja elinympäristöistä. Toisaalta tehtävä havainnollistaa*

*ympäristön ja asioiden muuttumista. Jotkin isovanhempien nuoruudessa olleet asiat, saattavat nykyään vaikuttaa oudoilta ja ihmeellisiltä.*

**D. Alla on kaksi sanontaa. Kirjoita, millaisen mielikuvan ne herättävät sinulle kyseessä olevasta työstä.**

”Tässä työssä näkyy naisen käden jälki.”

”Se on kyllä sellaista hommaa, että siinä tarvitaan miestä.”

Millaisen vaikutuksen ajattelisit tällaisilla sanonnoilla olevan ihmisten käsityksiin esimerkiksi työstä? Tiedätkö muita vastaavia sanontoja?

*Tehtävän voi aloittaa kysymällä, mihin työhön kummallakin sanonnalla viitataan. Pohdintaa voi jatkaa kysymällä, miten käsitys työstä tai ihmisestä muuttuisi, jos ensimmäisen sanonnan työn olisikin tehnyt mies ja toisen sanonnan nainen, vaikka työ muuten olisi täysin sama. Voitte jatkaa keskustelua pohtimalla, missä tilanteissa mielestänne on väärin tai oikein käyttää yllämainitun kaltaisia sanontoja.*

**E. Leikatkaa lehdistä mainoksia, joissa on ihmisten kuvia. Tarkastelkaa, mitä tuotetta mainostetaan mainoksissa, joissa on naisen kuva tai mainoksissa, joissa on miehen kuva.**

Tarkastelkaa mainoksista myös seuraavia asioita:

- Miksi kuvaan on valittu nainen/mies?
- Mihin mainoksessa kiinnitit ensimmäisenä huomiota?
- Minkä ikäisiä ihmisiä mainoksissasi on eniten?
- Mitä adjektiiveja ja verbejä mainostekstissä on käytetty naisista?
- Mitä adjektiiveja ja verbejä mainostekstissä on käytetty miehistä?
- Mitkä adjektiiveista ja verbeistä ovat sellaisia, että niitä on käytetty vain naisista tai vain miehistä?
- Onko mainos mielestäsi totta? Onko siinä jokin osa, joka ei ole totta?
- Muuttuisiko mielikuva mainostettavasta asiasta, jos nainen vaihdetaan mieheksi tai mies naisiksi?

*Mainoksiin luodaan erilaisia ihmiskuvia ja siksi mainosten yhteydessä on hyvä keskustella siitä, miten realistisen kuvan ihmisistä ja todellisuudesta mainos välittää. Onko oikeassa elämässä samanlaisia ihmisiä kuin mainoksissa esiintyy? Onko mainosten ihmisissä poikkeavuuksia verrattuna oikeisiin ihmisiin? Voitte myös keskustella joidenkin mainosten kohdalla siitä, onko mielestänne oikein kuvata ihmisiä niin kuin käsittelemässänne mainoksissa on kuvattu.*

**F. Käännetyt roolit**

1. Sanomalehdissä on uutisia ihmisistä töissään. Valitkaa parin kanssa uutinen, josta ilmenee, missä työssä ihmiset ovat.
2. Miettikää mitä uutisessa tapahtuu, missä tapahtui, milloin tapahtui, miksi tapahtui, miten tapahtui ja kuka teki mitään.
3. Kirjoita uutinen uudestaan vaihtakaa uutisessa kaikki naiset miehiksi ja kaikki miehet naisiksi.
4. Esittäkää uudelleen kirjoittamanne uutinen luokassa.

*Käännetyt roolit esitykset saattavat herättää huvittuneisuutta. On hyvä keskustella siitä, mikä huvittuneisuutta aiheuttaa. Miksi tietyt piirteet jossakin ihmisessä herättävät huvittuneisuutta? Mikä tilanteessa lisäsi huvittuneisuutta? Miksi samat piirteet jossakin toisessa eivät herätä huvittuneisuutta?*

## **2. Mitä kuuluu yrittäjyyteen?**

**”Mikään ei tartu niin kuin innostus.”**

*Edward Bulwer-Lytton*

## 5. Haaveet ja luovuus

Tehtäväkirjan sivut 20–26.

Toteuttaakseen haaveensa kannattaa yrittää ja haaveiden takia myös jaksaa yrittää. Haaveiden toteuttamisessa tärkeintä on uskoa haaveisiinsa ja löytää itsestään luovuutta niiden toteuttamiseksi. Tässä kappaleessa mietitään, mitä omat haaveet ovat sekä harjoitellaan keksintöjen ja luovien ratkaisujen tekemistä.

Viides kappale on samalla johdanto toiseen lukuun, jossa käsitellään yrittäjyyden ominaisuuksia. Luvun seuraavissa kappaleissa käsitellään muita ominaisuuksia, joita tarvitaan omien haaveiden ja ideoiden toteuttamiseksi.

### Kappaleen tehtäviä:

#### B. Hilavitkutin

Hilavitkutin on leikki, jossa satunnaisista esineistä rakennetaan toisia esineitä ja laitteita.

1. Valitkaa leikinjohtaja. Myös aikuinen voi olla leikinjohtaja.
2. Jakaantukaa pareittain tai ryhmiin ja valitkaa viisi satunnaista esinettä.
3. Leikinjohtaja kertoo ryhmille laitteen, mikä esineistä rakennetaan. Laite voi olla mikä tahansa, esimerkiksi pölynimuri, kaukosäädin, marjapöimuri jne. Pääasia on, että ryhmät eivät tiedä laitetta viittä esinettä valitessaan.
4. Ryhmät rakentavat viidestä esineestään leikinjohtajan määräämän laitteen. Ryhmien on valmistauduttava selostamaan leikinjohtajalle, mikä on heidän laitteensa toimintamekanismi.
5. Lopuksi leikinjohtaja kiertää ryhmissä kuuntelemassa laitteiden toimintamekanismit ja päättää, minkä ryhmän laite on toimivin.

*Leikin ajatuksena on, että mielikuvitusta apuna käyttäen kootaan tuttuja asioita uudella tavalla. Lisäksi kootun laitteen ympärille on kehitettävä selostus toimintamekanismista, jolla voi paikata ns. teknisiä epäkohtia. Leikinjohtaja voi viimeisenä laitteena käskää rakentamaan hilavitkuttimen. Leikkijöiden on keksittävä, mitä hilavitkutin tekee ja mihin sitä tarvitaan. Lopuksi leikinjohtaja voi kertoa, että hilavitkutin on laite, jota ei ole olemassa ja siksi leikkiöiden ratkaisut olivat yhtä hyviä.*

#### C. Ajattele koulureppua, puhelinta ja koulun vaatenaulakkoa, kutakin 5 minuuttia.

Mieti, miten niistä jokaisesta voisi kehittää entistä parempia.

- Mitä pitäisi lisätä?
- Mitä pitäisi poistaa kokonaan?
- Mikä kohta pitäisi tehdä kokonaan uudelleen?
- Millaisena asia yksinkertaisesti olisi parempi?

#### D. Rakenna naulakko

Edellisessä tehtävässä mietit, miten koulun naulakkoa voisi parantaa. Rakenna nyt naulakko, jossa toteutat edellisessä tehtävässäsi huomaamasi parannustarpeet.

1. Aloita miettimällä, mitä tarvikkeita ja työkaluja tarvitset. Mieti sellaisia tarvikkeita, joita sinulla jo on tai joita löytää luonnosta. Voit tehdä naulakon myös kierrätystarvikkeista.
2. Mieti, missä järjestyksessä teet eri työvaiheet.
3. Hanki tarvikkeet ja toteuta naulakkosi.

*Tehtävät C ja D liittyvät keskeisesti toisiinsa. C-tehtävän harjoituksen voi kuitenkin tehdä, vaikka ei tekisikään D-tehtävää. Tehkää C-tehtävä ennen kuin edes puhutte tai katsotte D-tehtävää. Näin toteuttamisen paineet eivät estä luovien ajatusten kehittelyä C-tehtävässä.*

*Vinkkejä naulakon suunnitteluun voi ottaa seuraavasta naulakon rakennusohjeesta. (Pitäytykää kuitenkin mahdollisimman pitkälle lasten omissa suunnitelmissa.)*

## Oksainen naulakko

### Tarvikkeet:

Vähintään 2 cm:n paksuista höylättyä tai hiottua lautaa noin 30 cm, pora + 10 mm:n ja 4–5 mm:n poranterät, liimaa (puuliimaa tai Erikeeperiä), noin 1 cm:n paksuisia oksia tai pyöreää puukeppiä, 2 vähintään 4 cm:n mittaista ruuvia, saha, hiomapaperi tai puukko, puuöljyä, -vahaa tai -lakkaa

### Tee näin:

1. Katkaise oksista tai puukepistä kolme noin 6–7 cm mittaista pätkää. Näistä pätkistä syntyvät naulakon tapit. Hio tai vuole tappien päistä terävät reunat pois.
2. Merkitse lautaan reikien paikat kolmelle tapille. Reiät tulisi merkitä korkeussuunnassa puoliväliin lautaa.
3. Poraamalla noin 1,5 cm:n syvyiset reiät merkitsemiisi paikkoihin. Ei haittaa, vaikka reiät tulisivat läpi laudasta, sillä reikä ei näy naulakon takapuolelta. Yritä porata reikä vinoon, jotta tappikin tulee vinoon ja vaatteet pysyvät paremmin naulakossa. Jos teit tapit käkkyräisestä oksasta, sinun ei tarvitse porata vinoja reikiä.
4. Poraamalla laudan päihin reiät naulakon seinään kiinnitystä varten.
5. Kokeile, menevätkö tapit helposti reikään. Voit hioa tai vuolla tappeja, jos ne tuntuvat liian ahtailta. Varo, ettei tapeista tule liian ohuita, sillä silloin ne eivät pysy reissä.
6. Liimaa tapit reikiin. Laita liimaa reikään ja paina tappi heti paikoilleen. Jos liimaa pursuaa reiästä, pyyhi tuore liima kostealla rätillä tai paperilla heti pois. Kuivuneen liiman saa laudan pinnasta pois raaputtamalla vaikka puukolla.
7. Lopuksi voit käsitellä naulakon puunpintakäsittelyaineella (puuöljyllä, -vahalla tai -lakalla). Tarkista ennen käsittelyä, että liima on hyvin poistettu laudan pinnasta. Pintakäsittelyn jälkeen kuivunut liima korostuu ja kuultaa pintakäsittelyaineen alta.

Lähde: 4H-liiton: [www.4h-liitto.fi/top](http://www.4h-liitto.fi/top)

### E. Alla on viisi sananlaskua.

Miettikää sananlaskuja uudesta näkökulmasta. Miettikää tilanteita, joissa sananlaskun väittämä totuus ei pidäkään paikkaansa. Kirjoita mahdollisimman monta vastaväitettä kullekin sanonnalle.

### Esim. Ei haukku haavaa tee. Väärin. Haukkumisesta tulee paha mieli.

Hiljaa hyvä tulee.

Joka kuuseen kurkottaa, se katajaan kapsahtaa.

Tieto lisää tuskaa.

Mitä isot edellä sitä pienet perässä.

*Paljon käytetyt sananlaskut ovat yksi asia, mikä tiedostamatta saattaa vaikuttaa ajattelutapoihin. Tämän tehtävän ajatuksena on löytää vaihtoehtoisia näkökulmia perinteisiin ajattelutapoihin. Intosivustolla on mm. tätä tehtävää tukeva palapelitehtävä. Katso [www.kerhokeskus.fi/into](http://www.kerhokeskus.fi/into). Ks. vinkkivihko s. 45.*

### G. Yksilöllinen luovuus

Jokainen ryhmän jäsen leikkaa yhden kuvan lehdestä.

Kootkaa leikkaamanne kuvat yhteen ja katselkaa niitä ryhmässä. Älkää sanoko ääneen mitään kuviin liittyvää. Katseltuanne hetken kuvia, jokainen keksii kuvista juonellisen tarinan. Kertokaa tarinat toisillemme.

*Käsitelkää lopuksi sitä, miten tarinat poikkesivat toisistaan. Missä järjestyksessä kukin käytti kuvia? Mikä kuva tai mitkä asiat kenelläkin nousivat keskeisiksi? Millaisia tapahtumia kunkin tarinassa oli? Jos tarinat muistuttivat toisiaan, mistä se saattoi johtua?*

### H. Lue teksti ”Oivalluksia, yrityksiä, erehdyksiä ja onnistumisia” ja vastaa seuraaviin kysymyksiin.

1. Mistä näppisvalo sai alkunsa?
2. Millaisia ongelmia oli näppisvalon kehittämisessä?
3. Mikä Anssin ja Kain mielestä oli parasta näppisvalon kehittämisessä?
4. Miten Anssi ja Kai ovat edelleen kehittäneet ideaansa

näppisvalosta?

5. Mikä näppisvalon kehittämisessä oli oivallus, mikä yritys, mikä erehdys ja mikä onnistuminen?

*Teksti ”Oivalluksia, yrityksiä, erehdyksiä ja onnistumisia” kertoo veljeksistä, jotka toteuttivat käytännössä älyväläyksensä. Oivaltavalla keksinnöllään he voittivat Tutki-Kokeile-Kehitä -kilpailussa oman sarjansa. Teksti toimii kappaleessa esimerkkinä siitä, että luova keksijä voi olla kuka tahansa. Keksijän ei tarvitse olla aikuinen.*

*Veljesten keksinnön tekee esimerkilliseksi erityisesti se, että oivallus näppisvalosta on perustoteutukseltaan hyvin yksinkertainen. Lisäksi keksintö syntyi ratkaisuksi käytännön ongelmaan. Huolimatta siitä, että keksintö sai alkunsa oivalluksesta, sen loppuunsaattaminen vaati sinnikkyyttä kokeilla ja tehdä uusia yrityksiä. Palkitsevaa yrityksissä ja kokeiluissa oli toimiva lopputulos. Lisäksi veljekset ovat miettineet keksintönsä laajempaa hyödyntämistä edelleen rakennussarjana. Keksijäveljeksillä on kokeilun halua ja itseluottamusta toteuttaa omia ideoitaan. Lisäksi heiltä puuttuu turha itsekritiikki.*

*Tekstiä ”Oivalluksia, yrityksiä, erehdyksiä ja onnistumisia” voi käyttää esimerkkinä myös kirjan muissa tehtävissä, esimerkiksi ”Kohti päämäärää”-, ”Itseluottamus”-, ”Onnistumisia ja epäonnistumisia”- tai ”Yhteistyö on voimaa” kappaleiden yhteydessä.*

#### **I. Mikä sinun mielestäsi on keksintö?**

*Tässä tehtävässä on tarkoitus pohtia, millaiset asiat todella ovat keksintöjä. Ensimmäinen ajatus keksinnöstä voi olla tietokone tai muu monimutkainen laite. Keksinnöt voivat kuitenkin olla myös hyvin arkisia käyttötavaroita. Esimerkkejä tavallisista arkisista keksinnöistä ovat silmälasit, kello, hehkulamppu tai vetoketju. Tunnettuja suomalaisia keksintöjä ovat mm. astiakuivauskaappi, Xylitol-purukumi ja Abloy-lukko.*

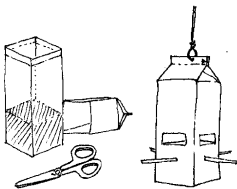
*Into-sivustolla on mm. tätä tehtävää tukeva keksintömuistipeli. Katso [www.kerhokeskus.fi/into](http://www.kerhokeskus.fi/into). Ks. myös s. 44.*

#### **J. Rakenna lintulauta**

1. Hanki kaksi tyhjää maitotölkkiä, kaksi n. 25 cm pituista tikkua ja rautalankaa.
2. Mieti, miten rakennat lintulaudan näistä tarvikkeista.
3. Ota huomioon, että linnun on voitava laskeutua lintulaudallesi niin, että se ylettyy siemeniin.
4. Huomioi myös, että lintulauta täytyy voida avata täyttämistä ja puhdistamista varten.
5. Huomioi, että rautalanka ei saa satuttaa lintua.

*Seuraavassa on vinkki yhdestä tavasta toteuttaa lintulauta näistä tarvikkeista. Pitäytykää kuitenkin mahdollisimman pitkälle lasten omissa suunnitelmissa.*

#### **Lintulauta**



#### **Tee näin:**

1. Leikkaa toisen maitotölkin pohja irti noin 10 cm korkeudelta.
2. Avaa toinen tölkki ylhäältä kokonaan auki ja pujota toisen tölkin leikattu palanen tölkin pohjalle. Leikatun palasen pohjan pitää olla ylöspäin.
3. Leikkaa toisen maitotölkin jokaiselle sivulle noin 2 cm korkea ja melkein koko tölkin sivun levyinen aukko. Leikkaa aukot noin 15 cm korkeudelle.

4. Tee tölkin jokaisen sivun keskikohtaan reikä ja pujota tikut ristiin tölkin läpi.
5. Kaada nyt tölkkiin linnunruokaa aukkojen korkeuteen asti.
6. Sulje tölkin suu ja pujota rautalanka yläosan läpi.
7. Laita täytetty lintulauta roikkumaan esim. puun oksalle rautalangasta. Laudan tyhjennyttyä ruuasta voit irrottaa rautalangan ja täyttää laudan uudelleen.

Lähde: 4H-liitto: [www.4h-liitto.fi/top](http://www.4h-liitto.fi/top)

Voit halutessasi käyttää lapsille suunniteltua muistiinpano-osiolla varustettua "lintulauta" tehtäväkorttia. Tulosta se osoitteesta [www.4h-liitto.fi/top](http://www.4h-liitto.fi/top), aihepiiristä "metsä ja luonto" ja klikkaa teemaa "metsäseikkailu".

*Oman lintulaudan avulla voidaan myös harjoitella vastuunottamista. Jatkaa tehtävää tarkkailemalla paikkaa ja siellä käyviä lintuja. Keskustelkaa lintulaudan pitämisestä ja siitä, millaisen vastuun ottaa linnuista, jos tekee niille ruokintapaikan.*

## 6. Vaikuttaminen

Tehtäväkirjan sivut 27–28.

Ideat, oivallukset ja keksinnöt saavat tuulta purjeisiinsa, kun saa muutkin ihmiset vakuutettua oman idean toimivuudesta. Omien vaikutusmahdollisuuksien tiedostaminen auttaa luottamaan itseän ja antaa rohkeutta esitellä omat ideansa oikeassa ympäristössä. Tämän kappaleen tehtävissä tarkastellaan, millaisia vaikutusmahdollisuuksia koululaisella on.

### Kappaleen tehtäviä:

**B. Pohtikaa parin tai ryhmän kanssa, missä asioissa ja miten voitte vaikuttaa omalla esimerkillänne:**

1. Koulussa
2. Ympäristöasioissa
3. Kaveripiirissänne

*Tehtävän tarkoituksena on tuoda esille omat vaikutusmahdollisuudet ja huomata, millaiset asiat tai esimerkit voivat vaikuttaa vastaavasti itseän. Aloittakaa keskustelu puhumalla tilanteista, joissa kukin muistaa ottaneensa esimerkkiä jostakin toisesta. Puhukaa vastaavasti tilanteista, joissa muut ovat ottaneet itsestä esimerkkiä. Keskusteltuanne mahdollisuuksista vaikuttaa omalla esimerkillä valitkaa kullekin yksi asia, jossa hänen on muistettava olla erityisen esimerkillinen.*

*Tämän tehtävän yhteydessä voitte keskustella myös siitä, millainen vaikuttamisen muoto on äänestäminen. Ketkä saavat äänestää? Millaisiin asioihin voi vaikuttaa äänestämällä? Miten äänestäminen vaikuttaa?*

**C. Mieti, millaisia vaikuttamisen muotoja ovat:**

- suostuttelemine
- houkuttelemine
- lahjomine
- manipuloimine
- ohjaamine
- opettamine

Merkitse kaikkiin kohtiin, onko mielestäsi kyse hyvästä vai huonosta tavasta vaikuttaa.

**D. Tehkää näytelmä, pantomiimi, sarjakuva, runo tai laulu, jossa käsitellään edellisessä tehtävässä olevia vaikuttamisen muotoja.**

Voitte antaa toisille tehtäväksi arvata, mistä vaikuttamisen muodosta on kyse.

*Keskustelkaa D-tehtävän jälkeen, miltä tuntuisi olla kyseisen vaikuttamisen muodon kohteena. Keskustelkaa myös siitä, mitä vaikuttamisen muotoja kukin itse käyttäisi. Milloin olette itse olleet jonkin C-tehtävässä mainitun vaikuttamisen muodon kohteena?*

#### **F. Kirjoita mielipidekirjoitus tai vastine mielipidekirjoitukselle**

Usein lehdillä on lukijoiden kirjoituksille varattu palsta. Kirjoita lehteen mielipidepalstalle oma mielipidekirjoitus tai vastine. Vastine on vastaus tai vastakkainen mielipide lehdessä jo julkaistulle mielipidekirjoitukselle.

Mielipidekirjoituksessa perustelet huolellisesti oman mielipiteesi ja esittelet erilaisia ajatuksia asiasta. Kirjoituksella on mielenkiintoinen otsikko.

Kirjoittaessasi vastinetta kerro lyhyesti, mitä alkuperäisessä kirjoituksessa oli.

Lähetä mielipidekirjoituksesi lehdelle. Ota huomioon, että lehdet saavat paljon mielipidekirjoituksia eivätkä kaikki mahdu painettuun lehteen.

*Vinkkejä mielipidekirjoitusten tekemiseen:*

#### **Tee näin:**

1. Selaa esimerkiksi paikallislehtesi yleisönosaston kirjoituksia tai etsi ajankohtaisaiheita muista lehdistä, televisiosta ja muualta ympäristöstäsi. Valitse aihe, josta sinulla on sanottavaa tai joka mielestäsi tulisi nostaa puheenaiheeksi.

tai

Etsi yleisönosastopalstalta mielipidekirjoitus, johon haluaisit ottaa kantaa.

2. Kirjoita aiheesta yleisönosastokirjoitus.

tai

Kirjoita yleisönosastokirjoitukselle vastine. Vastine on mielipidekirjoitus, joka on vastaus aiemmin julkaistuun kirjoitukseen. Muista viitata julkaistuun kirjoitukseen tarvittaessa.

3. Hyvän mielipidekirjoituksen tunnusmerkkejä ovat esimerkiksi:

- kiinnostusta herättävä otsikko
- ajankohtainen aihe, voi olla myös pienimuotoinen
- lyhyt, selkeä ja konkreettinen
- tuo esiin uusia näkökulmia
- tuo selvästi esiin mikä on mielipidettä ja mikä faktaa

a) Mitä muita tunnusmerkkejä hyvällä mielipidekirjoituksella on?

b) Etsi lehdestä mielestäsi hyvä mielipidekirjoitus ja kirjoita sen viisi hyvää puolta.

4. Lähettäessäsi kirjoituksesi lehteen ota huomioon, että suurin osa lehdistä julkaisee vain kirjoituksia, joiden laatijan oikea nimi on lehden tiedossa.

Lähde: 4H-liitto: [www.4h-liitto.fi/top](http://www.4h-liitto.fi/top).

## **7. Aloitteellisuus**

Tehtäväkirjan sivut 29–30.

Tärkeitä yritteliäitä ominaisuuksia ovat aloitteellisuus ja omatoimisuus. Tämän kappaleen tehtävissä pohditaan, miten omaa aloitteellisuutta ja omatoimisuutta voisi parantaa. Lisäksi kokeillaan, millainen vaikutus omalla aloitteella voi olla.

### **Kappaleen tehtäviä:**

#### **C. Tehkää aloite**

Aloite on ehdotus jostakin muutoksesta. Miettikää ryhmissä, mitkä asiat koulussanne kaipaavat muutosta. Valitkaa yksi luokkanne aloitteista ja viekää aloitteenne luokkana koulun rehtorille ja opettajille.

*Tehdessänne koulussa aloitteen keskustelkaa yhdessä, miten todennäköistä aloitteen läpimineneminen on. Keskustelkaa syistä, miksi on todennäköistä tai epätodennäköistä, että aloite hyväksytään. Näin*

ryhmällä muodostuu käsitys omien aloitteen toteutumiseen vaikuttavista tekijöistä. Lisäksi on tärkeää, että opettaja huolehtii aloitteelle asianmukaisen käsittelyn koulussa.

*Aloitteen osia:*

*Otsikko: Aloitteen aihe*

- Kenelle aloite osoitetaan
- Aloitteen tausta
- Aloitteen perustelut
- Aloitteen takana olevat henkilöt/ tahot, aloitteen allekirjoittaneet

*Aloitteen tekemisen yhteydessä voitte keskustella myös siitä, mitä aloitteen tekeminen esimerkiksi omassa kunnassa tarkoittaa.*

*Aloite on parannusehdotus, jonka tarkoituksena on esimerkiksi:*

- kehittää työtapoja tai työvälineitä
- parantaa jonkin asian laatua
- työskentely-ympäristöä tai turvallisuutta
- vähentää kustannuksia tai poistaa turhaa työtä.

*Kunnassa jokaisella asukkaalla on oikeus aloitteen tekoon kunnan toimintaa koskevissa asioissa. Aloitteen tekijällä on oikeus saada tietää aloitteen johdosta suoritettut toimenpiteet.*

*C-tehtävän voi myös mukailla luokan aloitelaatikoksi. Pitäkää luokassa aloitelaatikkoo, jonne keräätte oppilaiden aloitteita koskien luokantoimintatapoja, oppitunteja, välitunteja, luokkakavereihin suhtautumista jne. Käsitelkää kaikki aloitelaatikkoon tulleet aloitteet yhdessä luokan kanssa.*

## **8. Kohti päämäärää**

Tehtäväkirjan sivut 31–32.

Kappaleessa käsitellään pitkäjänteisyyttä ja sinnikkyyttä tavoitteiden saavuttamiseksi. Kappaleessa päämäärätietoisuutta verrataan matkaan tekoon, jolloin reitti tunnetaan. Toiminen ilman selkeää päämäärää vertautuu eksymiseen. Tehtävissä harjoitellaan ottamaan tavoitteita ja saavuttamaan niitä.

### **Kappaleen tehtäviä:**

#### **C. Piirrä kartta**

Tee kartta jostakin sinulle tutusta paikasta. Laita karttaasi mahdollisimman tarkasti kaikki pienetkin asiat, mitä alueella on. Voit keksiä omat kartanmerkit. Esim. tietty kuvio tarkoittaa aina taloa ja jokin toinen kiveä. Vaihtakaa karttoja parin kanssa ja kulkekaa toistenne piirtämien karttojen avulla.

*Kartta piirretään kaveria, ei itseä varten. Tämän tehtävän päämäärä on piirtää sellainen kartta, että kaveri osaa kulkea sen avulla.*

#### **D. Päätös tehtävän aloittamisesta**

Tehtävä on paljon helpompi aloittaa ja saada loppuun silloin, kun on tehnyt päätöksen aloittamisesta. Tehtyäsi päätöksen aloittamisesta ympäristö alkaa muistuttaa sinua tehtävän suorittamisesta. Sinulla itselläsi on vastuu tehtävän tekemisestä.

Harjoittele päätöstä tehtävän aloittamisesta tämän päivän läksyillä tai kotitöillä.

- Kirjoita, milloin aloitat läksyjen/kotitöiden tekemisen. Voit esimerkiksi päättää, että aloitat läksyjen/kotitöiden tekemisen kotiin tultuasi ja syötyäsi välipalan.
- Päätä tehdä läksyt/kotityöt sellaiseen aikaan, että varmasti tiedät, ettei sinulle ole silloin muuta tekemistä.
- Jos olet esimerkiksi päättänyt tehdä läksyt/kotityöt välipalan syömisen jälkeen, välipalan lopettaminen on sinulle merkki läksyjen/kotitöiden aloittamisesta.

Mieti asioita, joista voisit tehdä päätöksen tehtävän aloittamisesta. Katso esimerkiksi taulukkoa kappaleessa 7. Auttaisiko päätös jonkin taulukkoon kirjoittamasi asian tekemistä?

*Päätöstä tehdä jokin asiassa jossakin tietyssä tilanteessa tietyllä hetkellä kutsutaan sosiaalipsykologiassa toimeenpanoaikomukseksi. Toimeenpanoaikomusten on katsottu lisäävän todennäköisyyttä saada suoritettua jokin tehtävä loppuun saakka. Toimeenpanoaikomusten vaikutusta on selitetty sillä, että tehtävään liittyvät ympäristön asiat alkavat ohjata toimintaa ja tehtävään liittymättömät asiat alkavat jäädä tarkkaavaisuuden ulkopuolelle. Lähde: Johdatus sosiaalipsykologiaan; Helkama, Myllyniemi, Liebkind. (1999.)*

*Arvioikaa tehtävän päätteeksi, miten hyvin tehtävästä suoriuduttiin. Aloitettiinko tehtävä silloin, kun oli päätetty? Jos ei, mitkä asiat siihen vaikuttivat? Verratkaa tämän tehtävän tekemistä kertaan, jolloin päätöstä tehtävän aloittamisesta ei ollut tehty. Oliko esim. läksyt helpompi aloittaa kuin normaalisti? Miten läksyjen tekeminen sujui? Miten kauan läksyjen tekemiseen meni aikaa verrattuna muihin päiviin?*

## 9. Itseluottamus

Tehtäväkirjan sivut 33–34.

Omien haaveiden ja ideoiden toteuttaminen loppuun asti, vastoin käymisistä huolimatta, vaatii ennen kaikkea itseluottamusta. Tämän kappaleen tehtävissä harjoitellaan tunnistamaan ja löytämään itsestä hyviä ominaisuuksia. Tehtävissä harjoitellaan näitä ominaisuuksia myös kaverista sekä osoittamaan arvostusta kaverille.

### Kappaleen tehtäviä:

**A. Keskustelkaa parin tai ryhmän kanssa, mitä alla olevat sanat tarkoittavat.**

ITSELUOTTAMUS  
ITSEKESKEISYYS

ITSEKKYYS  
ITSENÄISYYS

ITSETUNTEMUS  
ITSEPÄISYYS

*Tehtävän ajatuksena on sanojen opetteluun kautta oppia tunnistamaan erilaisia ominaisuuksia ja oppia erottamaan samalla etuliitteellä muodostetuista sanoista merkitykseltään positiiviset ja negatiiviset.*

**B. Mieti kaikilla sanan itseluottamus kirjaimilla alkava myönteinen adjektiivi, joka kuvaa sinua.**

*Olkaa erityisen tarkkoja siitä, että kaikki adjektiivit todella ovat myönteisiä ja adjektiiveissa ei ole kahta kertaa samaa.*

**C. Täydennä seuraavat lauseet loppuun niin, että lause kuvaa sinua. Pohdi jokaiseen kohtaan eri asia.**

1. Olen todella hyvä...
2. Muut voisivat ottaa minusta esimerkkiä...
3. Osaan tehdä itsenäisesti...
4. Olen itsepäinen vain, jos...
5. Kaverissani (kirjoita hänen nimensä) ihailen ...
6. Jos en joskus menesty hirveän hyvin, kestan sen ajattelemalla, että...

*Lauseiden avulla on tarkoitus löytää omat hyvät puolet. 4. lauseen avulla pohditaan, millaisessa tilanteessa omatahto ja päättäväisyys alkaa hallita tilannetta. Voitte käsitellä sitä, millaisissa tilanteissa itsepäisyys on oikeutettua ja milloin taas itsepäisyys ainoastaan hankaloittaa toimintaa. 6. lauseessa pyritään löytämään itsestä niin vahvoja hyviä ominaisuuksia, että ne eivät ”katoa” heikoimmallakaan hetkellä. (Kuudennen lauseen jatkoksi ei siis käy, että ”...onneksi moni oli minuakin huonompi”.)*

**E. Valitkaa parit luokassa. Kirjoittakaa toisillenne kirjeet. Kerro kirjeessä kaverillesi, missä asioissa hän on mielestäsi todella hyvä. Kerro lisäksi, mikä hänestä tekee erityisen hyvän kyseisissä asioissa.**

*Tehtävän ajatuksena on, että kirjeen vastaanottava kaveri saa kaveriltaan tunnustusta omista hyvistä puolistaan. Kirjeen kirjoittaja puolestaan harjoittelee tunnistamaan toisesta myönteisiä ominaisuuksia ja kertomaan niistä kaverilleen.*

*Voitte tämän tehtävän yhteydessä harjoitella kirjeen kirjoittamista ja siihen liittyviä asioita:*

- Päivämäärä
- Tervehdys
- Miten vastaanottajaa puhutellaan kirjeessä
- Kirjeen päättäminen

*Voitte varioida tätä tehtävää myös niin, että teette jokaiselle paperin, jossa lukee oma nimi. Tähän paperiin muut käyvät kirjoittamassa positiivisia asioita kaverista. Lopuksi paperi palautetaan omistajalleen.*

## **10. Onnistumisia ja epäonnistumisia**

Tehtäväkirja s. 35–37

Kappaleessa on ajatuksena, että onnistuakseen on uskallettava myös epäonnistua. Kappaleen tehtävissä mietitään, millaiset asiat helpottavat epäonnistumistilanteissa ja onko epäonnistuminen oikeastaan lainkaan vakavaa. Tehtävissä pohditaan myös, miten suhtautua kaveriin ja helpottaa hänen pettymystään epäonnistumistilanteessa.

### **Kappaleen tehtäviä:**

#### **C. Kehonkieli**

Oletko tullut ajatelleeksi, että vain yksi osa keskustelusta välitetään sanoilla. Voit tulkita ystävääsi myös hänen kasvoistaan tai hänen päänsä, käsiensä, jalkojensa ja koko ruumiinsa asennon perusteella.

Kääntäkää seuraavat lauseet kehonkielille:

- Ei kiinnosta ollenkaan.
- Olipa iloinen yllätys.
- Minua pelottaa.
- Minä olen paras.

Keksikää lisää lauseita, jotka käännätte kehon kielelle.

Sanojen merkitys muuttuu riippuen siitä, millaisella äänensävyllä ne sanotaan. Sanokaa lause ”ONPA MUKAVA TAVATA SINUT” eri tavoilla. Sanokaa esimerkiksi hymyillen, nauraen, vihaisesti, pelokkaasti tai ujosti. Keksikää itse lisää tapoja.

*C-tehtävää edeltävissä A- ja B-tehtävissä pohditaan, miltä epäonnistuminen tuntuu sekä mikä epäonnistumistilanteessa helpottaa mieltä ja mitä silloin toivoisi itselle sanottavan. C-tehtävässä tarkastellaan, miten itse välittää toisille erilaisia asioita tai miten itse tulkitsee toisia.*

Sanottuanne lauseen ”ONPA MUKAVA TAVATA SINUT” (tai jonkin muun lauseen MINÄ YMMÄRRÄN SINUA, EI SE OLE NIIN VAKAVAA, ENSI KERRALLA PAREMPI TUURI, MINÄ AUTAN SINUA) eri tavoin keskustelkaa siitä, mikä tapa sopii lauseeseen parhaiten tai mikä huonoiten. Miksi? Keskustelkaa myös siitä, millaisissa tilanteissa voi olla hyötyä siitä, että osaa tulkita kehonkieltä tai tuntee oman kehonkielensä.

Lähde: 4H-liitto: [www.4h-liitto.fi/top](http://www.4h-liitto.fi/top)

Aiheeseen liittyvän tehtäväkortin voit tulostaa osoitteesta [www.4h-liitto.fi/top](http://www.4h-liitto.fi/top). Valitse aihepiiri "viestintä- ja vuorovaikutustaidot" ja klikkaa teemaa viestintäviikarit ja sieltä tehtävää "kehon kieli".

**D. E-tehtävässä tarvitsette kahta arpakuutiota. Valmistakaa itse arpakuutio. Aloittakaa miettimällä, mistä tarvikkeista saatte aikaiseksi arpakuution ja mitä työkaluja tarvitsette.**

*Mm. seuraavien ohjeiden mukaan voi valmistaa ”isohkon” arpakuution:*

### **Tarvikkeet:**

Neliön muotoista (riman päästä katsottuna) puurimaa, esimerkiksi ”kakkoskakkosta”, tusseja tai huopaa ja liimaa (Erikeeperiä tai puuliimaa) tai polttokynä, hiomapaperia nro 100, hiomapaperia nro 150.

### **Tee näin:**

1. Saha rimasta kuution muotoinen palanen, jonka jokainen sivu on yhtä pitkä. Esimerkiksi ”kakkoskakkosesta” sahatun palasen mitat ovat siis 5 cm x 5 cm x 5 cm.
2. Hio kuutio sileäksi ja pyöristä kuution kulmat, jotta noppa pyörii paremmin. Käytä ensin hiomapaperia nro 100 ja sitten 150.
3. Piirrä tussilla arpanopan numerot tai numeroita vastaavat määrät pisteitä. Voit myös tehdä pisteet tai numerot liimaamalla ne huovasta tai piirtämällä ne polttokynällä. Ole polttokynän kanssa varovainen, sillä se on todella kuuma. Muista, että nopan vastakkaisten lukujen summa on aina 7. Eli numerot 1 ja 6 ovat vastakkaisilla puolilla noppaa, samoin 3 ja 4 sekä 2 ja 5.

Lähde: 4H-liitto: [www.4h-liitto.fi/top](http://www.4h-liitto.fi/top)

### **E. Arpapelii**

Pelatkaa ryhmänne kanssa Arpapelii -peliä. Arpapelii -pelissä onnistuminen ja epäonnistuminen ovat molemmat täysin arpapeliiä eli sattumaa.

Pelin säännöt:

1. Ryhmänne tarvitsee kaksi arpakuutiota.
2. Valitkaa yhdessä luku 8 ja 48 väliltä.
3. Jokaisen pelaajan tavoitteena on heittää kahdella arpakuutiolla luku, joka yhteenlaskettuna on mahdollisimman lähellä valitsemaanne lukua.
4. Heittomahdollisuuksia jokaisella pelaajalla on neljä, mutta joka kierroksella ei ole pakko heittää arpakuutioita. Jos kuitenkin heittää arpakuutioita, on pakko heittää kahta arpakuutiota.
5. Neljän heittokierroksen jälkeen voittaja on se, jonka heittojen summa on juuri valittu luku tai lähimpänä valittua lukua.
6. Pelatkaa Arpapeliiä niin monta kertaa, että kaikki saavat voittaa ja hävitä.
7. B-tehtävässä mietite, mitä haluaisitte itsellenne sanottavan onnistuessanne tai epäonnistuessanne. Muistakaa sanoa Arpapelii voittajille ja häviäjille nämä asiat.

### **F. Pelattuanne luokassa Arpapeliiä vastaa alla oleviin kysymyksiin.**

1. Miltä onnistuminen Arpapeliiä tuntui?
2. Miltä epäonnistuminen tuntui?
3. Miltä tuntui kannustaa toisia onnistujia ja epäonnistujia Arpapeliiä?
4. Miten muut ottivat vastaan kannustuksesi?

*Arpapeliiä voittaminen tai häviäminen ei ole taidoista kiinni. Arpapelii tarkoitus on kohdissa kuusi ja seitsemän. Tarkoituksena on saada kokea onnistumisen ja epäonnistumisen tunteet ja*

*opetella suhtautumaan kavereihin, joilla on käynyt hyvä tuuri tai huono tuuri. Keskeinen osa Arpeliä on tehtävän F-kysymykset.*

## 11. Yhteistyö on voimaa

Tehtäväkirja s. 38–39

Yhteistyötä tehdään ryhmissä. Yhteistyön avulla voi saavuttaa päämääriä, joihin yksin ei pystyisi. Yhteistyö on molemmin puolista avunantoa, josta kaikki osallistujat hyötyvät. Tämän kappaleen tehtävissä mietitään, millainen työskentely on yhteistyötä ja kuinka toimia ryhmässä.

### Kappaleen tehtäviä:

**A. Alla on esitetty väittämiä siitä, mitä yhteistyö on. Keskustelkaa ryhmänne kanssa oletteko väittämän kanssa samaa vai eri mieltä.**

1. Yhteistyö on toisten auttamista.
2. Luntaaminen kokeessa on yhteistyötä.
3. Yhteistyö on sitä, että yksi ryhmässä käskee ja muut tottelevat.
4. Yhteistyö on sitä, että tehtävä jaetaan osiin ja kukin tekee osansa omalla tahollaan.
5. Yhteistyö on ideoiden kertomista toisille.
6. Yhteistyö on voimaa.

### **B. Ryhmän taideteos**

Valitkaa ryhmänne kanssa yhteinen aihe, josta teette taideteoksen. Päätäkää yhdessä, onko taideteoksenne piirustus, maalaus, runo, laulu, sarjakuva vai jokin muu. Voitte tehdä taideteosta yhtä aikaa tai vuorotellen. Muistakaa, että ryhmätyössä kaikkien osuus on yhtä tärkeä ja kenenkään osuutta ei voi jättää väliin.

*Näiden tehtävien yhteydessä voitte keskustella siitä, millaiset tehtävät vaativat ryhmätyötä. Esimerkiksi joukkuepelien pelaaminen tai hyppynarun hyppääminen eivät onnistu ilman ryhmää. Ryhmä voi myös lisätä tehokkuutta jonkin asian suorituksessa. Esimerkiksi roskienkeruutalkoissa ryhmä ehtii samassa ajassa keräämään enemmän roskaa kuin yksi ihminen.*

*Keskustelkaa myös erilaisista ryhmätyötyypeistä. Toiset ryhmätyöt voidaan jakaa osiin (esim. siivoaminen). Toisia taas ei voi jakaa osiin, vaan ne ovat yhtenäisiä (esim. koripallo). Jossakin ryhmätyössä ratkaisee laatu (esim. ryhmä esitelmä), kun toisessa taas on oleellista määrä (esim. viestijuoksussa nopeus). Lisäksi ryhmätyöt eroavat siinä, miten yksilöiden tekemät työt yhdistetään. (Esim. viestijuoksussa yksilöiden osuudet lasketaan yhteen. Ryhmäesitelmässä taas on harkinnanvaraista, miten työt jaetaan ja yhdistetään ryhmän jäsenten kesken.) Lähde: Johdatus sosiaalipsykologiaan; Helkama, Myllyniemi, Liebkind. (1999.)*

*Lähtekää B-tehtävässä siitä, että taideteos on yhtenäinen ryhmätyö, jota ei voi osittaa. Kaikkien ryhmän jäsenten on oltava mukana ryhmätyön erivaiheissa ja neuvoteltava lopputuloksesta. Näin ryhmä pystyy tehokkaasti harjoittelemaan ryhmässä toimimista. Keskustelkaa myös siitä ratkaiseeko taideteoksessa määrä vai laatu ja lasketaanko eri henkilöiden tekemät osuudet yhteen vai onko eri osien tekeminen ja yhdistäminen harkinnanvaraista.*

### **C. Pohdi, miten teidän ryhmänne yhteistyö sujui B-tehtävässä.**

- Osallistuivatko kaikki aiheen ja tyylin valintaan?
- Tekivätkö kaikki yhtä suuren osan työstä?
- Miten jaoitte työt ryhmässä? Miksi jaoitte työt juuri niin kuin jaoitte?
- Arvostiko ryhmä yhtä paljon kaikkien työtä?
- Tekikö joku ryhmässä muita enemmän tai vähemmän työtä? Miksi?
- Miltä ryhmätyön tekeminen tuntui?

*C-tehtävä on tärkeä jatko B-tehtävälle. Kunkin oppilaan on tarkoitus analysoida, miten ryhmätyö omassa ryhmässä sujui ja millainen ryhmän jäsen on itse. Voi myös olla hyödyllistä, että tehtävän*

vastaukset kirjoitetaan erilliselle paperille, joka palautetaan opettajalle. Tällä tavoin opettaja saa palautetta ryhmätöiden sujuvuudesta ja siitä, edistääkö ryhmätyö kaikkien oppimista. Joissakin tilanteissa hyvä ratkaisu voi olla uusien ryhmien muodostaminen.

**D. Yhteistyössä on ehdottoman tärkeää, että osaa kuunnella toisia. Harjoitelkaa parin kanssa toisen kuuntelemista.**

1. Valitkaa aihe, josta keskustellette. Valitkaa myös kumpi on ensin kertoja.
2. Keskustelussa on tärkeää, että kuuntelija osoittaa kertojalle, että hän kuuntelee. Tämän voi tehdä esimerkiksi katsomalla silmiin, nyökkäämällä ollessaan samaa mieltä ja tekemällä lisäkysymyksiä mielenkiintoisissa kohdissa.

*Voitte tehdä harjoituksen myös niin, että keskustelun alussa kuuntelija on ns. huono kuuntelija (on välinpitämätön kertojalle, keskeyttää epäolennaisilla kysymyksillä, katselee muualle jne.). Keskustelkaa tämän jälkeen, miltä tuntuu kertoa jotakin tällaiselle kuuntelijalle. Tämän jälkeen tehkää keskustelu niin, että kuuntelija on erityisen esimerkillinen omassa roolissaan. Tehtävän voi varioida myös niin, että keskustelussa kumpikin osapuoli vuorollaan opettaa toiselle jonkin uuden asia liittyen esimerkiksi päivän koulutehtäviin.*

**E. Joissakin tilanteissa on pakko tehdä yhteistyötä, jotta niistä selvittäisiin. Tehkää seuraavaksi harjoitus, jossa ryhmänne on kirjaimellisesti sidottu toisiinsa.**

1. Sitokaa ryhmänne jäsenten jalat ja kädet toisiinsa niin, että ei ole yhtään vapaata jalkaa tai kättä. Kasvojenne on tarkoitus jäädä piirin sisäpuolelle. Ottakaa avustajan käsien ja jalkojen sitomiseen.
2. Tehtävänänne on päästä luokan takaseinältä kulkemaan luokan taululle.
3. Kirjoittakaa taululle tämän kappaleen otsikko isoin kirjaimin. Koko tekstin on mahdollista yhdelle riville.
4. Kun olette kirjoittaneet, tekstin palatkaa takaisin takaseinälle.
5. Voitte ottaa luokassa aikaa, mikä ryhmä on nopein.

*Käyttäkää ennen tehtävän aloittamista hetki aikaa siihen, että ryhmät pohtivat, millä tavalla he liikkuvat. Nopeuden liikkumisessa ratkaisee tekniikka. Lisää haastetta tehtävään saatte antamalla ryhmille jonkin hankalamman asian suoritettavaksi. Esim. määrän päässä on katettava pöytä tai ryhmän on löydettävä jokin luokkaan piilotettu asia. Keskustelkaa tehtävän yhteydessä siitä, millaista oli olla riippuvainen muista ryhmän jäsenistä. Ottivatko kaikki ryhmän jäsenet muut huomioon? Millaisia asioita tehtävän suorittamisessa täytyy ottaa huomioon? Mitkä asiat ovat kaikkein tärkeimpiä huomioida?*

### **3. Kuka on yrittäjä?**

**”Sitä ei koskaan tiedä  
mihin pystyy ennen kuin yrittää.”**

*Kansainvälinen sanonta*

## 12. Yrittäminen on...

Tehtäväkirjan sivut 42–43.

Edellisissä kappaleissa on käsitelty yrittäjyyden ominaisuuksia. Luvun kolme otsikko kysyy ”Kuka on yrittäjä?”. Tämän kappaleen tavoitteena on, että jokainen voisi vastata kysymykseen ”kuka on yrittäjä?, että ”minä olen”. Kappaleen tehtävissä mietitään tilanteita, jotka ovat vaatineet yrittämistä ja pyritään löytämään yritteliäisyyttä jokaisesta.

### A. Alla on esitetty kuusi väittämää siitä, mitä yrittäminen on tai ei ole. Vaihtakaa parin tai ryhmän kanssa mielipiteitä siitä, oletteko samaa vai eri mieltä väittämän kanssa.

1. Läksyjen tekemisessä tarvitaan yrittämistä.
2. Yrittäminen on kovaa työtä.
3. Yrittäminen on sitä, että ei luovuta, vaikka välillä epäonnistuisikin.
4. Onnistua voi ilman yrittämistäkin.
5. Todella taitavilta kaikki onnistuu ilman yrittämistäkin.
6. Yrittänyt ei laiteta. (Laiteta on murretta ja tarkoittaa samaa kuin moittia.)

*Väitteiden kautta mietitään, miten loppujen lopuksi onnistuminen tapahtuu tai miten oikeastaan tullaan todella taitaviksi. Mestari saattaa näyttää yksinkertaisesti taitavalta, mutta todennäköisesti hänen mestaruutensa takana on suuri määrä harjoitusta ja useita yrityksiä. Tähän viittaa myös sivun alalaidassa oleva Michelangelon sitaatti: ”Jos ihmiset tietäisivät, kuinka kovasti teen töitä saavuttaakseni mestaruuden, se ei näyttäisi lainkaan yhtä ihmeelliseltä.”*

### C. Yritteliäs mielikuvitusystävä

1. Piirrä yritteliäs mielikuvitusystävä, jonka kaveri haluaisit olla. Yritteliäs ystäväsi on reipas, hyvän tuulinen, päättäväinen, kekseliäs, rohkea ja lannistumaton. Halutessasi voit tehdä myös maskotin.
2. Kirjoita tarina yritteliään mielikuvitusystäväsi päivästä koulussa. Mitä hänelle tapahtuu päivän aikana? Miten hän suhtautuu vaikeisiin asioihin ja kuinka hän selviytyy niistä? Miten mielikuvitusystäväsi toimii kavereidensa kanssa?
3. Vertaile itseäsi ja mielikuvitusystävääsi. Miten sinä toimit vastaavissa tilanteissa, joihin hän joutuu tarinassasi? Missä asioissa sinä voisit ottaa mallia hänestä? Missä asioissa mielikuvitusystäväsi voisi ottaa mallia sinusta?

*Tehtävän ajatuksena on luoda oma ihannehminen, jolle itsestä vaikealta tuntuvat asiat ovatkin helppoja asioita. Tehtävässä mietitään itsestä vaikealta tuntuvia asioita. Lisäksi mietitään, miten niistä voisi selvitä. Ratkaisuja vaikeisiin tilanteisiin saattaa olla helpompi löytää, kun ne eivät koske itseä eivätkä täten tunnu konkreettisilta. Tehtävän viimeisessä vaiheessa mietitään, voisivatko omat ratkaisuehdotukset siltäkin olla hyviä ratkaisuja myös oikeassa elämässä.*

### D. Kuka on yrittäjä? Vastatkaa parin tai ryhmän kanssa ja alla oleviin kysymyksiin:

1. Mitä tarkoittaa yrittäminen?
2. Millainen on yrittäjä?
3. Oletko sinä yrittäjä?

### E. Into-kilpailu

1. Julistakaa luokassanne huomisesta alkaen käyntiin Into-kilpailu.
2. Kilpailun voittaja on se, jolla on yritteliäs ja reipas mieli. Kirjan kappaleissa 5-11 olette tutustuneet yritteliäisiin ominaisuuksiin. Kilpailussa on tarkoituksena mahdollisimman monessa asiassa toteuttaa näitä ominaisuuksia.
3. Tehkää yhdessä kilpailullenne säännöt, joita kaikki sitoutuvat noudattamaan.
4. Päätäkää ajanjakso, jolloin kaikkien on osoitettava yritteliästä ja reipasta mieltä.
5. Ajanjakson lähestyessä loppuaan äänestäkää luokassa Into-kilpailun voittaja.

*D-tehtävä on alustus ja motivointi E-tehtävän Into-kilpailua varten. Laatikka yhdessä luokan kanssa Into-kilpailuun säännöt, jotka kaikki allekirjoittavat. Jos joku poikkeaa yhdessä laadituista säännöistä sopimanne kilpailu jakson aikana, voi muistuttaa, että kaikki ovat sitoutuneet yhdessä laadittuihin sääntöihin.*

### **Ennen sääntöjen laatimista:**

*Keskustelkaa kilpailun luonteesta ja siitä, millainen kaveri ansaitsee Into-kilpailun voiton.*

*Kerätkää esimerkiksi innokkaaseen ja yritteliääseen kaveriin liittyviä adjektiiveja taululle. Keskustelkaa Into -yrittäjyyteen! -kirjassa käsitellyistä yrittäjyyden ominaisuuksista. Mitkä ominaisuudet ovat mielestänne kaikkein tärkeimpiä? Keskustelkaa siitä, miten innokkuus ja yritteliäisyys näkyvät luokassa. Into-kilpailun voittajan ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi vapaa-ehtoisuus, auttavaisuus, yhteistyökykyisyys jne. Miettikää, missä asioissa valitsemanne tärkeät ominaisuudet tulevat esille. Puhukaa siitä, että kyseessä ei ole kilpailu, jonka voittamisessa palkinto olisi keskeistä, vaan on kunnia olla Into-kilpailun voittaja. Jokainen voi miettiä, mitkä innokkaan ja yritteliään henkilön ominaisuudet sopivat itselle ja miten niitä voi itse osoittaa.*

### **Diplomi:**

*Tehkää diplomi, jonka tekemiseen kaikki ryhmän jäsenet osallistuvat esimerkiksi kirjoittamalla tai piirtämällä jonkin asian siitä, millainen on Into-kilpailun voittaja.*

### **Ennen äänestämistä:**

*Keskustelkaa seuraavista asioista. Jokainen päättää itse, ketä haluaa äänestää. Sopimuksia kavereiden kanssa ei ole syytä tehdä. Muistelkaa vielä, mitkä olivat niitä ominaisuuksia ja asioita, joita Into-kilpailun voittajalta edellytetään ja millaisissa asioissa ne näkyvät.*

*Tehkää äänestys suljettuna lippuäänestyksenä, jolloin jokaisella on oikeus säilyttää vaalisalaisuutensa eli se, ketä on äänestänyt. Äänestyksen yhteydessä voitte halutessanne keskustella äänestämisestä aikuisten vaaleissa. Mitä tarkoittaa vaalisalaisuus? Mistä äänen antaminen on osoitus? Mitä valituksi tuleminen kertoo äänestyksen voittajasta? Mitä tarkoittaa demokraattisuus ja millainen on demokraattinen äänestys?*

## **13. Paljon yrityksiä**

Tehtäväkirjan sivut 44–45.

Kappaleessa mietitään, mitä yrityksiä kotiseudulla on. Kappaleessa pohditaan, mitä työtä yrityksissä työskentelevät henkilöt tekevät ja tehdäänkö samaa työtä muualla kuin ensin mainitussa paikassa. Ennen kappaleen tehtävien aloittamista on hyödyllistä kerätä kotiseudun yritysten esitteitä tai mainoksia. Keskustelkaa tämän kappaleen yhteydessä vielä siitä, mikä on yritys. Puhukaa esimerkiksi siitä, ovatko kirjasto tai terveyskeskus yrityksiä. Mikä taustalla oleva asia erottaa ne kaupasta tai pankista? Miksi terveyskeskus ei ole yritys, mutta yksityinen lääkäriasema on?

### **Kappaleen tehtäviä:**

**A. Kotiseudullanne toimii teille tuttuja yrityksiä ja yrityksiä joita, ette tunne niin hyvin. Pohtikaa parin tai ryhmän kanssa, mitä yrityksiä tiedätte kotiseudullanne olevan. Voitte etsiä paikallisia yrityksiä myös puhelinluettelosta tai internetistä.**

Vastatkaa myös seuraaviin kysymyksiin

1. Missä näistä yrityksistä olette käyneet?
2. Millaista työtä arvelette yrityksissä tehtävän?
3. Minkä ammattien edustajia arvelette yrityksessä työskentelevän?
4. Tunnetteko jonkun näissä yrityksissä työskentelevän ihmisen? Mitä hän on kertonut työstään?
5. Mikä kotiseutunne yrityksistä on mielestänne mielenkiintoisin? Miksi?

*Puhukaa tämän tehtävän yhteydessä erilaisista työtehtävistä. Ottakaa joku teille tuttu yritys käsittelyyn. Miettikää, mitä työtehtäviä siellä työskentelevillä henkilöillä on. Esimerkiksi, mitä kaikkea kuuluu kaupan myyjän työhön pelkän myyntityön lisäksi, entä huoltoaseman myyjän tai pizzerian omistajan jne.*

### **B. Mitä kaikkia töitä aikuiset tekevät koulussasi?**

Valitse yksi koulusi työntekijä ja mene haastattelemaan häntä.  
Kysele hänen tavallisesta työpäivästään.

### **C. Pohdi myös, missä muualla tehdään näitä samoja töitä kuin koulussasi. Missä muualla tehdään haastattelemasi henkilön työtä? Missä kotiseutusi yrityksessä näitä töitä voisi tehdä?**

*B- ja C-tehtävissä tarkastellaan saman työn erilaisia työnteon muotoja. Esimerkiksi, missä muualla kuin koulussa tarvitaan opettajia, keitä muita kuin koululaisia opettajat voivat opettaa, missä muita kuin lapsia opetetaan jne. Millaisen yrityksen koulun keittäjä voisi perustaa, millaista työtä tehtäisiin koulun vahtimestarin omissa yrityksessä jne.*

### **F. Mahdollisuuksien näkijä**

Mieti, minkälaisessa yrityksessä tarvitaan sinun erikoistaitojasi.

1. Valitse erikoistaitosi. Se voi olla, mikä tahansa asia, josta pidät kovasti esimerkiksi urheileminen, vitsien kertominen, soittaminen, käsityöt, eläinten hoitaminen jne. Erikoistaitosi voi olla myös jokin keksintö.
2. Keksi yritys, jonka haluaisit perustaa.
3. Piirrä ajatuskartta, jossa sinä ja erikoistaitosi olette keskellä ajatuskarttaa.
4. Ajatuskartan muihin osiin kirjoita tai piirrä esimerkiksi seuraavia asioita:
  - Keitä ovat asiakkaasi? Millaisia he ovat?
  - Miksi ihmiset tarvitsevat sinun yritystäsi?
  - Millaista palvelua asiakkaasi saavat?
  - Mikä on sinun erityispalvelusi, jota ihmiset eivät voi saada mistään muualta?
  - Minkälaisia työvälineitä tai laitteita tarvitset yrityksessäsi?

*Mahdollisuuksien näkijällä tarkoitetaan henkilöä, joka osaa soveltaa omia taitojaan uudella tavalla uudessa yhteydessä. Mahdollisuuksien näkijän taidot eivät välttämättä ole vahvuuksia kaikissa tilanteissa ja yhteyksissä.*

*Tämän tehtävän yhteydessä voitte harjoitella ajatuskartatekniikkaa työvälineenä opettelemalla, miten ajatuskarttoja muodostetaan, mitä asioita niihin kirjoitetaan ja pohtimalla, miten ne eroavat kirjoitetuista muistiinpanoista tai puhtaaksi kirjoitetusta tekstistä. Vaihtoehtoisesti voitte myös päästää luovuuden valloilleen, jolloin jokainen tekee ajatuskartan täysin omalla tyylillään. Tehtävän voi myös toteuttaa sarjakuvana.*

## **14. Tutustu yrittäjään**

Tehtäväkirjan sivut 46–47.

Tämän kappaleen tavoitteena on kannustaa tutustumaan yrittäjiin, heidän työhönsä ja heidän ajatuksiinsa työnteosta ja arkisesta yritteliäisyydestä. Siinä, miten yrittäjiä tavoitetaan ja miten heihin tutustutaan, on ohjaajalla keskeinen rooli. Tässä kappaleessa esitellään neljä erilaista tapaa tutustua yrittäjiin. Valitse niistä omalle ryhmällesi sopivimmat.

### **A. Kutsukaa yrittäjä vierailulle**

Voitte kutsua yrittäjän esimerkiksi käsittelemään Into -yrittäjyyteen! -kirjan tehtäviä luokan kanssa. Yrittäjä voi kertoa tehtäviin liittyen omia kokemuksiaan ja ajatuksiaan ja tuoda näin uudenlaista näkökulmaa asiaan. Esimerkiksi kirjan kappaleen viisi tehtävät, joissa käsitellään haaveita ja luovuutta soveltuvat hyvin tähän tarkoitukseen.

Yrittäjälle voi olla uusi tilanne esiintyä lapsiryhmän edessä. Hänen kanssaan kannattaa ennen vierailua keskustella lapsia kiinnostavista asioista ja suhtautumisesta lapsiryhmään.

### **Lapsia kiinnostavat asiat**

- Omakohtaiset kokemukset: Lapsia kiinnostavat konkreettiset ja lähellä heitä tai kertojaa olevat asiat. Lapsia ei kiinnosta abstraktit tai muuten yli heidän käsityskykynsä menevät asiat, kuten yrityksen tulos tai liiketoimintasuunnitelma.
- Lapset jaksavat seurata viihteellistä kerrontaa ja ovat kiinnostuneita esimerkiksi kommelluksista. Lapset eivät jaksaa kuunnella kerrontaa, joka sisältää sanoja, joita he eivät ymmärrä.
- Lapset ovat kiinnostuneita käsin kosketeltavista asioista sekä itse tekemisestä ja kokeilemisesta. Jos mahdollista, mukaan kannattaa ottaa yrityksessä tehtävään työhön liittyviä esineitä tai kuvia. Jos mahdollista, kokeilkaa yrityksessä tehtävää työtä. Lapset eivät jaksaa katsoa aikuisille tarkoitettuja kalvosulkeisia.
- Lapset innostuvat aiheesta, jos kertoja on itse innostunut ja kertoo positiivisia asioita.

### **Yrittäjän valmistautuminen vierailulle**

- Jos yrittäjä tekee ryhmän kanssa tehtäviä, hänen kannattaa valmiiksi miettiä vastauksia. Hänen kannattaa myös valmistautua kysymyksiin, joita lapset hänelle esittävät.
- Yrittäjän on hyvä muistella haaveita ja ajatuksia, joita hänellä oli lasten ikäisenä. Toteutuivatko haaveet ja miten ne toteutuivat?
- Yrittäjän kannattaa pohtia etukäteen, mitä Into -yrittäjyyteen! -kirjassa käsiteltyjä tai muita yrittäjyyden ominaisuuksia hänellä on. Millaisissa tilanteissa ne ovat vaikuttaneet hänen elämäänsä? Miten ne tulevat esille joka päivä?

### **Vierailutunti**

- Yrittäjän on hyvä aloittaa tunti reippaalla tervehdyksellä ja itsensä esittelyllä. Tässä yhteydessä voidaan harjoitella myös esittäytymistä. Jokainen sanoo yrittäjälle kädestä päivää.
- Yrittäjä voi jatkaa tuntia kysymällä, mitä lapset tietävät hänen yrityksestään. Yrittäjä voi myös kysyä, mitä yritteliäitä ominaisuuksia oppilaat tietävät ja mitä näistä ominaisuuksista heillä on ja kertoa sitten omistaan.
- Seuraavaksi yrittäjä voi kysellä lapsilta heidän haaveistaan. Kun jonkun haaveet liippaavat läheltä hänen omia lapsuuden haaveitaan, yrittäjä voi siirtyä kertomaan niistä. Tästä on hyvä jatkaa siihen, miten hän päätyi yrittäjäksi. Mitä asioita ja millaisia ihmisiä tähän liittyi?
- Tässä yhteydessä voi kertoa arkisista hyvistä asioista, kokemuksista ja kommelluksista, mitä hänen työhönsä liittyy.
- Lopputunnille yrittäjä voi valita kirjasta jonkin tehtävän, jossa tulevat esille hänen arvostamansa ominaisuudet.

### **B. Vierailkaa paikallisessa yrityksessä**

Tehdessänne vierailun paikalliseen yritykseen yrittäjän kanssa on hyvä valmistautua vastaavalla tavalla kuin A-tehtävässä. Vierailussa kannattaa pyrkiä korostamaan toiminnallisuutta. Pyrkikää tekemään vierailusta mielenkiintoinen kokemus. Itse tekeminen ja kokeileminen auttavat asioiden muistiin jäämistä.

### **C. Menkää haastattelemaan yrittäjää**

Tässä tehtävässä lapset menevät keskenään tutustumaan yrittäjään ja hänen yritykseensä. Lasten kanssa on hyvä harjoitella etukäteen kysymysten laatimista ja haastattelun tekemistä. Haastatteluista voidaan tehdä luokalle esitettävät esitelmät tai niistä voidaan kirjoittaa uutiset ja julkaista ne Into-sivustolla Into-Sanomissa [www.kerhokeskus.fi/into](http://www.kerhokeskus.fi/into).

Into-sivustolla neuvotaan, miten haastatella yrittäjää, miten laatia kysymyksiä, miten valmistautua valokuvaamiseen sekä kuinka kirjoittaa uutinen haastattelusta. Juttujen julkaisemista varten ohjaajan on hankittava julkaisuun oikeuttavat tunnukset Kerhokeskuksesta (ks. [www.kerhokeskus.fi/into](http://www.kerhokeskus.fi/into), ohjaajalle, yhteystiedot ylläpitäjään). Ks. s. 54.

#### **D. Yhteistyö yrityksen kanssa**

Yhteistyöllä paikallisen yrityksen kanssa luokka voi kerätä varoja esim. luokkaretkeä, elokuvareissua tai muuta yhteistä hanketta varten. Samalla yhteistyö yrityksen kanssa voi opettaa työnteon perusteita: vastuuta omasta työstä, oman työn arvostamista sekä kunnolla hoidetun työn palkitsevuutta. Yhteistyö yrityksen kanssa voi olla esimerkiksi postitusta, mainosten jakamista, piha-alueen siistimistä, järjestelyapua jne. Yrityksen kanssa voidaan myös järjestää yhteinen teemapäivä.

*Lisää erilaisia tapoja tehdä yhteistyötä yrittäjien kanssa sekä vinkkejä yrittäjyyskasvatukseen voit löytää 4H-liiton kautta.*

#### **4H-JÄRJESTÖN VÄLINE YRITTÄJYYSKASVATUKSEEN**

##### **TOP - Tekemällä Oppii Parhaiten**

4H-järjestö tarjoaa kehittämäänsä yrittäjyyskasvatusmateriaalia opettajien ja oppilasryhmien käyttöön. Kaikille avoin maksuton TOP-yrittäjyyskasvatuksen tehtäväpankki avautuu nettiosoitteessa [www.4h.fi/top](http://www.4h.fi/top). Laajan aihevalikoimansa vuoksi tehtävät soveltuvat luontevasti hyödynnettäviksi eri oppiaineissa.

4H-TOP-yrittäjyyskasvatus, yhdistää oman elämän hallinnassa tarvittavat käytännön ja käden taidot, yritteliäisyyteen ja yrittäjyyteen kasvamisen sekä työelämävalmiuksien edistämisen. TOPin pedagogisessa perustassa on käytetty teoreettisena pohjana Deweyn tekemällä oppimisen käytännönläheistä pedagogiikkaa ja Kolbin kokemuksellisen oppimisen mallia.

Yrittäjyyskasvatustehtävien toiminnallisuuden, selkeän rakenteen ja niihin liittyvän yritteliäisyyttä tukevan muistiinpano-osion ansiosta TOP-tehtävät ovat helpokäyttöinen väline opetustyön tueksi.

##### **Yhteistyössä on voimaa!**

TOP-teemassa YRITYKSET JA YHTEISTYÖ tutustutaan oman paikkakunnan yrityksiin ja pohditaan, minkälaista yhteistyötä oppilaat voivat 4H:n ja yritysten kanssa tehdä.

Yhteistyö erilaisten yritysten kanssa kartuttaa tietoja ja taitoja sekä mikä tärkeintä, antaa mahdollisuuksia kokeilla työn tekemistä TET-jaksoilla ja ehkäpä myös kesätoissa.

Yritysten kanssa voi tehdä yhteistyötä monin eri tavoin. Voitte löytää kummiyrityksen tai sponsorin tukemaan ryhmänne toimintaa. Teemassa tutustutaan myös alihankintaan yritys-yhteistyömuotona.

Yritysten kanssa tehtävään yhteistyöhön soveltuvat tehtävät löytyvät TOP-tehtäväpankista [www.4h.fi/top](http://www.4h.fi/top), klikkaa aihealuetta Töitä ja omaa rahaa, ja sieltä teemaa nimeltä Yritykset ja yhteistyö.

*4H on poliittisesti sitoutumaton kansalaisjärjestö, jonka ydintehtävänä on tukea lasten ja nuorten tasapainoista kehitystä ja elämänhallintaa. Suomenkielistä 4H-nuorisotyötä tehdään yli 360 kunnan alueella.*

Ohjaaja! Kysy lisätietoja oman paikkakuntasi 4H-yhdistyksestä. Yhteystiedot löydät osoitteesta [www.4h.fi](http://www.4h.fi)

tai

Suomen 4H-liitto  
Virpi Skippari-Vilminko  
kehityspäällikkö  
09-7512 4250  
[virpi.skippari-vilminko@4h-liitto.fi](mailto:virpi.skippari-vilminko@4h-liitto.fi)

## Into-sivusto

[www.kerhokeskus.fi/into](http://www.kerhokeskus.fi/into)

Into-sivustolla on kirjan teemoja tukevia pelillisiä tehtäviä. Sivuston tehtäviä voidaan käyttää tukemaan yhdessä käsiteltyjä asioita tai lapsia voi kannustaa tehtävien pariin heidän vapaa-ajallaan. Sivuston tehtävillä on opetuksellisia tavoitteita, joihin ohjaajan kannattaa kiinnittää huomioita.

Sivusto jakautuu neljään osaan. *Pelit-osassa* on viisi tehtävää, jotka liittyvät keksintöihin, ongelmanratkaisuun, yritteliäisiin ominaisuuksiin sekä yrittäjämäiseen asenteeseen. *Into-seikkailu* on muita tehtäviä laajempi peli, joka vaatii pelaajalta ongelmanratkaisua ja sinnikkyyttä. *Into-Sanomissa* voidaan yhdessä ohjaajan kanssa julkaista itse tehtyjä yrittäjähaastatteluita sekä lukea muiden haastatteluita. *Ohjaajan osan* kautta voit hakea tämän vihkon sisältämiä tietoja sekä pääset julkaisemaan haastatteluita Into-Sanomiiin.

## **Pelit: Muistipeli**

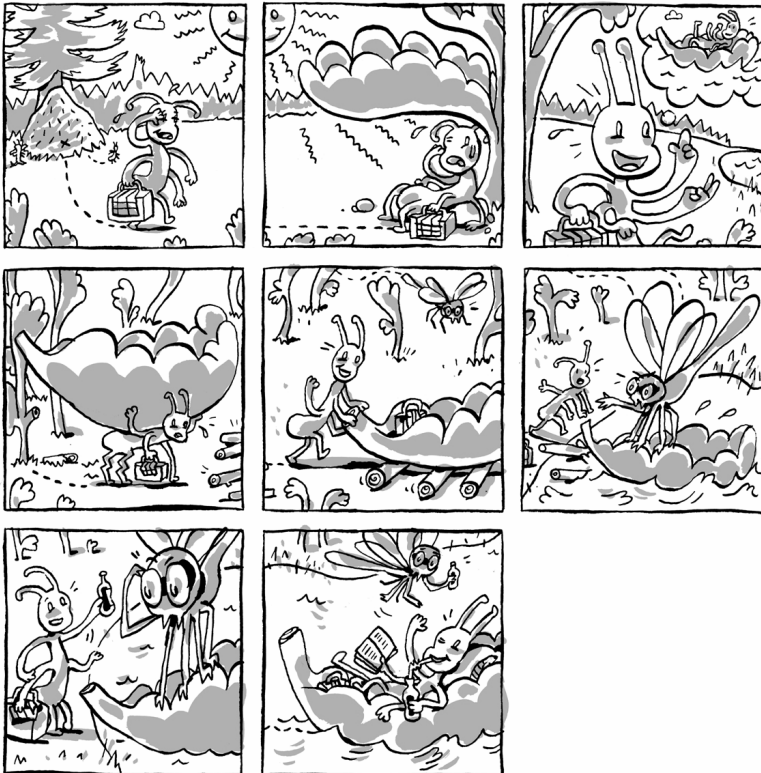
Muistipelissä on kolme tasoa. Tasolla 1 on 4 x 4 korttia. Tasolla 2 on 6 x 5 korttia. Tasolla 3 on 8 x 5 korttia. Muistipelin korteissa olevat kuvat ovat:

- Astiankuivauskaappi
- Hakaneula
- Hehkulamppu
- Kamera
- Kello
- Kirjoituskone
- Klemmari
- Kuulakärkikynä
- Lukko
- Nestekartonkitölkki
- Paristo
- Peili
- Polkupyörä
- Puhelin
- Sakset
- Silmälasit
- Termospullo
- Tuli
- Uistin
- Vetoketju

Kuvia yhdistävä tekijä on, että kaikkien voidaan ajatella olevan keksintöjä. Vaikka jokin asia nykyään ei vaikuta merkittävälle keksinnölle tai keksinnölle lainkaan, monet esineet ja asiat ovat aikansa oivalluksia ja vieneet kehitystä aikanaan eteenpäin. Tehtävän tarkoituksena on ohjata oivaltamaan, että keksinnön ei tarvitse aina olla jotakin monimutkaista ja hankalaa, vaan pelkkä ratkaisu käytännön ongelmaan voi riittää muodostumaan keksinnöksi.

Vinkki: Etsikää tietoa valitsemistanne muistipelin keksinnöistä. Kuka/ketkä voidaan katsoa keksinnön tekijöiksi? Millainen oli keksinnön ensimmäinen muoto? Millainen vaikutus keksinnöllä oli aikoinaan? Miten keksintöä on kehitelty eteenpäin? Onko jokin yritys tehnyt joistakin keksinnöistä erityisen tunnettuja? Mitkä keksinnöistä ovat kotimaisia?

## PELIT: Palapeli



Palapeli-tehtävässä yläpuolella olevan sarjakuvan palat ovat sekaisin. Tehtävän ideana on järjestää palat oikeaan järjestykseen. Palojen siirtäminen tapahtuu klikkaamalla siirrettävän ruudun päältä. Pelissä on mahdollista siirtää ainoastaan yhtä palaa kerrallaan, yhden ruudun verran ja ainoastaan vaakaa- tai pystysuunnassa.

Pelissä on tasot 1 ja 2. Tasolla 1 sarjakuvan ruutuihin on merkitty yläkulmaan numero, joka osoittaa ruutujen oikean järjestyksen. Tasolla 2 näitä numeroita ei ole ja kuvien järjestys on pääteltävä sarjakuvan juonesta. Peli on melko haasteellinen ja edellyttää sinnikkyyttä yrittää ennen kuin oivaltaa keinon, jolla palat menevät järjestykseen. Kun palat on saanut järjestykseen palapeli muuttuu värilliseksi.

Sarjakuvan juoni: Lasten huomio kannattaa kiinnittää myös sarjakuvan juoneen. Ensimmäisessä kuvassa Into Muurahainen päättää rankan työpäivän. Toisessa kuvassa hän siirtyy lepäilemään lehden alle. (*Ahkeroinnin jälkeen ansaittu lepo.*) Lehden alla on kuitenkin liian kuuma. Kolmannessa kuvassa Into saa älynväläyksen. Hän siirtää lehden uimapatjaksi vilvoittavan veden äärelle. (*Luova ratkaisu, totutusta poikkeava tapa toteuttaa jokin asia.*) Neljännessä kuvassa lehti on kuitenkin raskas kantaa ja Into saa uuden älynväläyksen. Viidennessä kuvassa hän pyörittää lehden keppien avulla veteen. (*Keksintö käytännön ongelmaan.*) Kuudennessä kuvassa juuri kun Into saa lehden työnnettyä veteen sudenkorento laskeutuu lehdelle. Into on harmissaan. Seitsemännessä kuvassa Into ehdottaa sudenkorennolle vaihtokauppaa: Limppari uimapatjasta? Kahdeksannessa kuvassa sudenkorento suostuu vaihtokauppaan ja kummatkin ovat tyytyväisiä. (*Yhteistyökyky ja neuvottelutaidot.*)

*Vinkki:* Käsitelkää kuvaamataidon tunnilla sarjakuvaa ja sen piirtämistä. Tehkää oma kuvitus samaan juoneen tai miettikää omia sarjakuva aiheita, joissa käsitellään luovuutta, keksintöjä ja yhteistyötä.

## **PELIT: Sanapeli**

Sanapelissä on tarkoituksena kirjan kerrallaan koota yritteliäisyyteen liittyviä ominaisuussanoja ja sananlaskuja. Sanoja ja sananlaskuja on yhdessä tehtävässä 15. Aloittaessa tehtävän aikaa saa kaksi minuuttia. Jokaisesta oikein arvatusta kirjaimesta saa viisi sekuntia lisää ja jokaisesta väärin arvatusta kirjaimesta häviää kymmenen sekuntia.

Tehtävässä lapsilla voi olla suuri houkutus sattumanvaraisesti arvata kirjaimia ilman, että he pysähtyvät miettimään, mikä sana tai sananlasku on muodostumassa. Tehtävässä pystyy kuitenkin suorittamaan sitä enemmän sanoja ja sananlaskuja, mitä huolellisemmin miettii tehtävää. Tehtävä toimii hyvin paritehtävänä, jolloin parit kannustavat toinen toisiaan miettimään ratkaisua.

Käsitelkää myös etukäteen Sanapelin ominaisuuksia ja sananlaskuja. Pohtikaa, millaisissa tilanteissa jokin ominaisuus tulee esille. Keskustelkaa siitä, miten kukin sananlaskut ymmärtää ja mitä niillä tarkoitetaan.

- Se onnea niittää, jolla sisu riittää.
- Missä on tahtoa, siinä on tie.
- Tyvestä puuhun noustaan.
- Alku aina hankala, lopussa kiitos seisoo.
- Esteet katoavat etevän tieltä.
- Maasta se pienikin ponnistaa.
- Mitä kylvää, sitä niittää.
- Varhainen lintu madon nappaa.
- Tieto on taidon perusta.
- Minkä nuorena oppii, sen vanhana taitaa.
- Oppia ikä kaikki.
- Ahkeruus
- Joustavuus
- Luovuus
- Sisukkuus
- Sinnikkyys
- Uskaliaisuus
- Rohkeus
- Reippaus
- Kohteliaisuus
- Ystävällisyys
- Huomaavaisuus
- Auttavaisuus
- Yritteliäisyys
- Aktiivisuus
- Innostuneisuus
- Toiminnallisuus

## PELIT: Into-testi

Into-testissä pohditaan oman arkisen toiminnan yritteliäisyyttä. Kahdeksassa kohdassa on valittavana vaihtoehtoja, joissa punnitaan reippautta, oma-aloitteisuutta, epävarmuuden sietämistä, yhteistyökykyä ja sinnikkyyttä. Lopussa vastausvalintojen perusteella saa positiivisen palautteen itsestään. Korosta lapsille ennen testin tekemistä, että oikeita vastauksia ei ole.

Käsitelkää tehtävän jälkeen, miksi vaihtoehtoista jokin ovat toivotumpaa toimintaa kuin toinen.

Tehtävä:

Vastaa Into-testiin. Kuvittele olevasi kysymyksessä kuvaillussa tilanteessa ja valitse vaihtoehto, joka on kaikkein lähimpänä sinun toimintatapaasi.

**1. Olet kuvaamataidon tunnilla tehnyt työn, joka on mielestäsi todella hyvä. Luokkakaverisi kehuu sinun työtäsi. Miten suhtaudut hänen kehuihinsa?**

- A. Sanot, että sinun mielestäsi työ on ihan huono. Salaa toivot, että kaverisi kehuisi työtäsi lisää.
- B. Kiität kaveriasi. Mielestäsi ajattelet, että kaverisi yritti vain mielistellä sinua.
- C. Ilahdut kaverisi kehuista ja kiität häntä. Pyydät kaveriasi näyttämään oman työnsä.

*C-kohdan mukaan toimiva osaa olla rehellisesti ylpeä omasta työstään. Hän osaa tuottaa myös toiselle hyvää mieltä kiitoksella ja kiinnostuksella tämän työhön.*

**2. Olette jo monta kertaa pelanneet välitunnilla samaa peliä. Jälleen joku kavereista ehdottaa samaa peliä. Sinulla olisi kuitenkin ehdotus uudesta pelistä. Miten toimit?**

- A. Kerrot oman ehdotuksesi muille. Jos he, innostuvat hyvä juttu. Jos he kuitenkin haluavat pelata vanhaa peliä, suostut siihenkin.
- B. Kerrot uuden pelisi ja vaadit, että koko porukan on pelattava sitä.
- C. Koska muut ovat jo aloittamassa peliä, et viitsi enää kertoa omaa ehdotustasi.

*A-kohdan mukaan toimiva on oma-aloitteinen tekemään ehdotuksia. Hän kuitenkin arvostaa myös muiden mielipidettä.*

**3. Kotonasi huomaat, että roskapussi on täynnä. Mitä teet?**

- A. Tietenkin vien roskapussin saman tien ulos roskikseen.
- B. Vien kyllä roskat, mutta ensin minun on saatava palkkio niiden viemisestä.
- C. Pussia ei kannata viedä vielä. Jos roskat survoo roskapussiin, sinne mahtuu vielä.

*A-kohdan mukaan toimiva on aloitteellinen, ryhtyy tuumasta toimeen eikä siirrä asioita eteenpäin/jonkun muun tehtäväksi. Hän ei myöskään odota erillistä palkkiota pienten yhteisten asioiden hoitamisesta.*

**4. Olet aloittanut uuden harrastuksen. Kun olet käynyt harrastuksessa kaksi kertaa, huomaat, että uusi harrastus onkin aika vaikea. Miten toimit?**

- A. Et mene enää seuraavalla kerralla.
- B. Ajattelet, että katsot vielä muutaman kerran, miltä harrastus tuntuu.
- C. Olet päättänyt oppia harrastuksessa uuden taidon. Sinua ei lannista ollenkaan, että aluksi on vaikeaa.

*C-kohdan mukaan toimivalla on päämäärätietoisuutta ja lannistumattomuutta. B-kohdan mukaan toimiva puolestaan ei tee hätiköityjä päätöksiä.*

**5. Kaverisi pitää syntymäpäiväjuhlat. Ainoa kenet tunnet juhlista, on syntymäpäiväsankari. Menetkö juhliin?**

- A. Totta kai menen. On mukavaa tutustua uusiin kavereihin.
- B. En mene juhliin, koska juhliissa saattaisi olla tylsää ilman omia kavereita.
- C. Menen juhliin, mutta yritän olla kokoajan syntymäpäiväsankarin kanssa.

*A-kohdan mukaan toimiva on ennakkoluuloton ja luottaa itseensä.*

**6. Koulussa on pikajuoksukilpailut. Olet nopea juoksemaan. Kilpailuun osallistuu kaksi muutakin nopeaa juoksijaa, joiden voittamisesta et ole varma. Osallistutko kilpailuun?**

- A. En osallistu. Osallistun vain, jos olen aivan varma voitosta.
- B. Osallistun, mutta olen aika varma, etten voi voittaa kilpailua.
- C. Osallistun. Minulla on kaikki mahdollisuudet pärjätä kilpailussa.

*C-kohdan mukaan toimiva luottaa itseensä, välitä siitä vaikka häviäisikin. Hän ei kuitenkaan lähde kilpailuun lannistuneella asenteella.*

**7. Kokoatte yhdessä kaverisi kanssa suurta palapeliä. Miten kokoat palapeliä kaverin kanssa?**

- A. Annan kaverini laittaa kaikki palat paikoilleen, koska hän on parempi.
- B. Laitan paloja paikoilleen mahdollisimman nopeasti, ettei kaverini ehtisi laittaa palaa, jota minä ajattelin.
- C. Mietin yhdessä kaverin kanssa, minne mikäkin pala voisi sopia.

*C-kohdan mukaan toimiva ymmärtää yhteistyön merkityksen ja malttaa mielensä, kun toimitaan yhdessä ja uskoo omiin taitoihinsa.*

**8. Kaverisi näyttää sinulle matematiikan läksyjään. Huomaat, että hän on osannut tehdä läksyt paremmin kuin sinä. Miten toimit?**

- A. Sanon kaverilleni, että hän on hyvä matikassa ja pyydän häntä neuvomaan minua.
- B. Tulen kateelliseksi enkä halua enää puhua läksyistä hänen kanssaan.
- C. Minusta alkaa tuntua, etten osaa matikkaa ollenkaan. Sanon kaverilleni, että hän on hyvä matikassa.

*A-kohdan mukaan toimiva ei masennu, vaikka hän ei olisikaan paras ja osaa antaa arvostusta toisen taidoille.*

Tehtävän palaute vaihtoehdot:

Hienoa menestyit loistavasti Into-testissä! Osaat arvostaa itseäsi ja muita. Olet myös oma-aloitteinen ja päättäväinen toimissasi. Kokeilunhaluakin sinulla riittää. Reippautesi ansiosta saat varmasti paljon hyviä kokemuksia ja uusia ystäviä.

Onneksi olkoon! Pärjäsit hyvin Into-testissä. On tärkeää olla reipas ja oma-aloitteinen. Aina ei voi tietää, mitä tulee vastaan, mutta valpas mielesi vie sinut moniin seikkailuihin. Yhteistyö on myös tärkeää, koska juuri kavereiltasi opit uusia asioita.

Innokkuus on hyvä asia. Aina toisinaan pitää kuitenkin malttaa mieli ja antaa kavereillekin vuoro. Tärkeää on kuitenkin osata pitää oma mielipiteensä ja arvostaa omaa työtään. Onnistua voi vain, jos ei pelkää häviämistä. Yrittää kannattaa aina!

## PELIT: Tarina

Tarina-tehtävässä kertomuksesta puuttuu sanoja. Sana-avaruudesta, jossa on oikeita ja vääriä sanoja tulee poimia tekstiin sisällöllisesti ja kieliopillisesti oikeat sekä yrittäjähengen mukaiset sanat. Tehtävä on jaettu kolmeen vaiheeseen. Seuraavaan vaiheeseen pääsee vasta, kun kaikissa kohdissa on oikeat sanat. Lihavoidut sanat ovat tehtävästä puuttuvia sanoja. Tehtävä vaatii kokonaisuuden hahmottamista ja voi olla nuorimmille tai kielellisesti heikommille hyvin vaativa.

### Haave omasta kahvilasta

Kirjoittaja on Marianne Puisto Anna Tapion koulusta, Aitoosta

#### Vaihe 1

Voisin perustaa pienen lämminhenkisen **kahvilan**, joka tarjoaisi erilaisia **suomalaisista** marjoista valmistettuja herkkuja. Ei sillä hyödynnettäisi kuin murto-osa **marjasadoista**, mutta se lisäisi ihmisten kiinnostusta oman maan mansikoita ja mustikoita kohtaan. Ennen kahvila-ajatusta minun täytyy kuitenkin käydä **koulu** loppuun, **opiskella** alaa ja lähteä soille ja metsiin marjoja metsästämään. Se ei tuota ongelmia, sillä minulla on suomalaista **sisua** ja **ruista** ranteessa. Näen itseni rämeikössä talsimassa hillan kuvat silmissä vilkkuen.

Väärät sanat: vedestä autokaupan voimaa kreikkalaisista parturi-kampaamon  
auringosta kuntosalin kiinalaisista kävyistä leipää australialaisista  
maitoa hillossa

#### Vaihe 2

**Marjasaaliista** valmistaisin sitten **salaisten** reseptien mukaisia kakkuja, **piirakoita**, hyytelöitä, hilloja, mehuja, leivoksia, rahkaherkkuja ja makeisia, joita **testaan** ystäväni makuhuhermoilla, toivottavasti myönteisin tuloksin. Kahvilan nimeksi sopisi... Hmm... Mustikka, Puolukka... Marjakka! Minun **yrityksestä** tulisi Marjakka!

Väärät sanat: pankista laulavien riistasaaliista sienisaaliista paisteja  
Romukasasta löydettyjen uunilaatikoita  
kaupasta varastettujen

#### Vaihe 3

Kadulla leijaileva suloinen mustikkapiiraan tuoksu houkuttelisi väkeä **asiakasystävälliseen** Marjakkaan, jossa jokaista sisään astujaa kohdellaan moitteettomasti. **Palveluammatin** henkeen kuuluu, että asiakas on numero yksi, ja ihmisiä vartenhan koko kahvilaa pyöritettäisiin. **Kasvokkain** käytävän keskustelun ja **kohteliaan** palvelun luulisi vetoavan porukkaan aikoina, jolloin lähes kaiken voi hoitaa internetin kautta.

Väärät sanat: internetissä reippaan kirjeitse kalliiseen huutamalla  
laiskan meluisaan pimeään nopean

## **Into-seikkailu**

Teemu Ruohonen, JoppeMaailma

Into-seikkailu on Into-sivustolle tehty pieni yksinpelattava seikkailupeli. 1980-90-lukujen klassikkopelien hengessä toteutetussa pelissä pelaajan tehtävä on johdattaa pelihahmo Into Muurahainen pelimaailman läpi Keksiskelijöiden kerhoon. Kerhoon päästäkseen pelaajan on löydettävä reitti perille ja kerättävä kerhon ovikoodin avaamiseen tarvittavat koodiavaimet. Pelissä edetäkseen pelaajan tulee ratkaista erilaisia eteen tulevia tehtäviä ja varoa idearosvoja, jotka yrittävät hidastaa matkantekoa. Seikkailusta selvittyään ja perille päästyään pelaaja otetaan yhdessä Inton kanssa arvovaltaisen Keksiskelijöiden kerhon jäseneksi.

### **Pelin tavoite**

Peli on tehty tukemaan Into –yrittäjyyteen! oppimateriaalin tavoitteita. Suunnittelussa on pidetty tärkeänä, että peli on toiminnallinen ja sitä on mukava pelata. Tämän lisäksi se myös edustaa yhtä näkökulmaa lasten yrittäjyyskasvatuksen käsittelyyn.

Luovuus ja kekseliäisyys ovat materiaalissa yleisesti vahvasti esillä, minkä vuoksi pelin teemoissa ja sisällöissä käsitellään näitä aiheita. Pelin pelaaminen vaatii kekseliäisyyttä ja ongelmaratkontakykyä. Ratkaisut ovat käytännönläheisiä ja maalaisjärjellä pääteltävissä. Pelissä joutuu mm. miettimään, miten rikkinäisen sillan saa korjattua. Se onnistuu tietysti työkalun avulla. Kaikki ongelmat eivät ehkä ratkea hetkessä vaan niiden vuoksi joutuu näkemään vaivaa: pelimaailmaan pitää tutustua ja erilaisia toimintoja pitää kokeilla. Pelin tekemisessä on pyritty siihen, että sen pariin on helppo tulla, mutta sen ratkaiseminen ei olisi liian helppoa.

Into-seikkailu pyrkii edustamaan yhtä lasten näkökulmasta tapahtuvaa yrittäjyyden ilmentymää: vaivannäköä ja periksiantamatonta tekemistä jonkin tavoitteen saavuttamiseen. Sitä voidaan varmasti pitää yhtenä tärkeimmistä yrittäjyyskasvatuksen tavoitteista. Yhteen peliin ei ole ollut tarkoituksenmukaista sisällyttää kaikkia yrittäjyyttä korostavia näkökulmia. Esimerkiksi varsin suppeaa näkökulmaa edustava elinkeinoelämää käsittelevä yrittäjyys on jätetty lähes huomiotta. Toisaalta se ei ole edes olennainen osa lasten maailmaa. Pelissä pelaaja voi kuitenkin käydä kauppaa vaihtamalla keräämiään jyvii erilaisiin esineisiin. Samalla hän kuitenkin joutuu miettimään, mitä tarvitsee, koska jyvät eivät riitä kaikkeen. Lisäksi pelaaja tarvitsee jyvii puolustautuessaan idearosvoja vastaan.

Pelin pelaajiin kuuluu hyvin monenlaisia ja –tasoisia tietokoneen käyttäjiä ja tietokonepelien pelaajia. Into-seikkailusta on pyritty tekemään kohtuullisen neutraali sekä tyylin että haasteellisuuden suhteen. Toivoaksemme se tarjoaa matalan kynnyksen pelaamisen aloittamisen kokemattomille pelaajille samalla kun se voi kiinnostaa myös kokeneita pelaajia. Peli täyttää tarkoitustaan, mikäli se tarjoaa miellyttävän ja viihdyttävän hetken mahdollisimman monille. Uskomme, että pelin sisällölliset tavoitteet toteutuvat samalla kun peliin uppoutuu. Arvioitu pelin läpipelaamisaika on 15–30 minuuttia.

### **Perustietoja pelistä**

Pelin pelaaminen ei tarvitse erityisiä ennakkotietoja tai -taitoja. Useimmat lapset ovat pelanneet ainakin jotakin tietokonepelejä, joten pelien yleinen struktuuri on tuttu. Liikkuminen pelissä on yksinkertaista ja lisätoimintojen käyttäminen on suunniteltu niin, että pelissä pärjää muutaman näppäimen käytöllä. Tarkat peliohjeet on luettavissa sivustolla pelin yhteydessä.

Kaikkien ongelmien ratkaiseminen ei käy välttämättä hetkessä. Pelimaailmassa voi joutua kulkemaan edestakaisin ja ongelmiin pitää joskus yrittää useita ratkaisuja. Joissakin ongelmissa täytyy vain kokeilla – yrittää ja ehkä erehtyäkin – ja siten löytää oikea ratkaisu. Jos ongelma ei tunnu heti ratkeavan, paras tapa on miettiä luonnollista ratkaisua ja kokeilla.

Pelissä on monenlaista toimintaa:

- 1) Pelaajan pitää pelikentässä (12 kpl) kulkien löytää reitti tavoiteltuun määränpäähen.
- 2) Samalla pelaajan tulee kerätä pelistä viisi koodiavainta, joita tarvitaan kerhon oven avaamiseen. Jokaiseen koodiavaimen liittyy kirjain ja ovella kirjaimista tulee muodostaa ovikoodi. Koodisana on aina viisikirjaiminen yrittäjyyttä kuvaava sana.
- 3) Edetäkseen pelissä pelaajan pitää ratkoa erilaisia käytännön ongelmia. Tällaisia ovat mm. sillan korjaaminen päästäkseen saareen, jossa on yksi koodiavain.
- 4) Pelaajan tulee varoa pelissä liikkuvia idearosvoja. Ne ovat pelin vihollisia, jotka yrittävät varastaa toisilta ideoita. Kerhoon päästäkseen hakijan täytyy olla kekseliäs ja idearikas. Pelaajan suoritusta mittaa peliruudun alaosassa näkyvä ideamittari, joka kuvaa tätä kekseliäisyyden tasoa. Törmätessään idearosvoon, pelaajan ideamittari laskee. Ideamittarin menessä nollaan peli päättyy. Pelaaja voi puolustautua idearosvoja vastaan heittämällä niitä keräämillään jyvillä, jolloin ne lamaantuvat hetkeksi paikoilleen.
- 5) Pelissä voi kerätä kahdenlaisia jyviä. Pienillä jyvillä voi puolustautua idearosvoja vastaan ja niillä voi myös käydä kauppaa. Jyviä tarvitaan mm. siltamaksuihin ja tavaroiden ostamiseen kaupasta. Pelaajan tulee miettiä, kuluttaako jyviä ostoksiin vai käyttääkö niitä idearosvoja vastaan. Isommat jyvät ovat tietojyviä, koska niihin sisältyy tietoa. Niistä on luettavissa erilaisia keksintöihin ja kekseliäisyyteen liittyviä lyhyitä tietoiskuja. Näin ne lisäävät pelaajan tietämystä, jolloin myös ideamittari nousee. Pelissä on myös tietovisa, johon vastaamisessa tietojyvistä ja niissä olevasta tiedosta on hyötyä.

## Vinkkejä pelaamiseen

Hyvä tehtävä tai peli toimii parhaiten, kun se ei ole liian helppo eikä vaikea. Tärkein peliohje on kannustaa yrittämään, kokeilemaan erilaisia ratkaisuja ja siten pääsemään pelissä eteenpäin loppuratkaisuun asti. Opettajan on hyvä tutustua itsekin peliin ja siten oppia antamaan ohjausta pelaamiseen sitä tarvitseville oppilaille. Vinkkejä oppilaat saavat joka tapauksessa luokkatovereiltaan, jotka pelaavat peliä. Luonnollisesti onnistumisen riemu on sitä suurempi, mitä suuremman vaivannäön jälkeen oppilas onnistuu pelissä.

Tässä muutamia oleellisia pelin läpipelaamiseen kuuluvia tehtäviä ja niiden ratkaisut helpottamaan ohjaajan työtä:

1. koodiavain (koodiavain saarella). Päästäkseen saareen pelaajan tulee korjata saareen johtava rikkinäinen silta. Tähän pelaaja tarvitsee työkalun ja korjausmateriaalia. Työkalu löytyy torin viereisestä kentästä. Torille päästäkseen pelaajan tulee maksaa siltamaksu. Tähän tarvitaan pieniä jyviä. Työkalun saatuaan pelaaja voi korjata torilta oikealle johtavan rikkinäisen sillan käyttämällä työkalua (välilyönnistä). Hän voi myös kulkea toista siltaa pitkin, mutta tällöin pelaajan pitää maksaa uusi siltamaksu. Saareen johtavan sillan korjaamisessa tarvittava materiaali on lehti, joka löytyy ”saarikentän” yläpuolisesta kentästä. Lehden saa puusymbolista käyttämällä työkalua (välilyönnistä) eli leikkaamalla lehden. Lehti ei tule näkyviin minnekään ennen kuin pelaaja menee rikkinäisen sillan luo ja alkaa korjata sitä työkalulla (välilyönnistä), jolloin lehti ilmestyy uudeksi sillan palaksi ja reitti saareen avautuu.

2. koodiavain (torilla suihkulähteen luona). Pelaaja pääsee suihkulähteelle kiertämällä torilta lähtien vasemman puoleisen kentän kautta. Kuljettuaan sieltä toiseen kenttään reitti suihkulähteelle löytyy kentässä olevaa viemäriä pitkin. 3. koodiavain (kirjastossa). Koodiavaimen saa, kun tietää vastauksen kaikkiin tietovisan kysymyksiin. Peliin on ripoteltu 8 tietojyvää, joista saa tiedon tietovisan kysymyksiin.

4. koodiavain (sepän luona). Seppä lupaa takoa yhden koodiavaimen, mikäli pelaaja tuo tälle takomisessa tarvittavan idearuodon. Tämä löytyy pelin maanalaisesta osasta kiven alta, joka tukkii reitin eteenpäin. Kivi täytyy rikkoa työkalulla (välilyönnistä). Kaikkia kiviä voi yrittää rikkoa, mutta vain oikea kivi rikkoutuu.

5. koodiavain (maan alla oven takana). Koodiavaimen saa rikkomalla oven pala kerrallaan työkalua käyttäen (välilyönnistä).

Pelissä on lukuisia viemäreitä, jotka muodostavat salaperäisiä reittejä toisiin kenttiin. Joissakin tapauksissa viemäriä joutuu käyttämään eteenpäin pääsemiseen, joskus niitä pitää varoa, koska niistä putoaa taaksepäin. Nämä reitit selviävät vain kokeilemalla. Yhden tietojyvän löytää vain käyttämällä viemärireittiä, joka lähtee torin alapuolisesta kentästä.

Maanalaisessa osiossa on sähkögeneraattori rikki. Tämän vuoksi pelaaja tarvitsee taskulampun, jonka voi ostaa kaupasta. Lamppua käytetään L-näppäimellä (päälle ja pois päältä). Maan alla pelaajan tulee korjata generaattori työkalulla (välilyönnistä). Mikäli lampun virta ehtii kulua loppuun, valot sammuvat ja kenttään tulee pimeää. Tällöin pelaaja todennäköisesti putoaa viemäriin ja palaa edelliseen kenttään. Pelaajan pitää ostaa uusi lamppu ja yrittää uudelleen. Takaisin torille pääsee viemäriin kautta, joka sijaitsee kentässä jossa on punaisia rosvoja.

Päästyään Keksiskelijöiden kerhon ovelle pelaajalta kysytään koodisanaa. Ovikoodit ovat yrittäjyyteen liittyviä ominaisuussanoja. Pelissä on kolme vaihtoehtoista koodisanaa, joita kysytään sattumanvaraisesti. Sanat ovat: YRITÄ, INTOA, LUOVA.

Mikäli pelaaminen tuntuu vaikealta eikä pelaaja tiedä, mitä pelissä tehdään, paras apu on lukea peliohjeet huolellisesti läpi ja yrittää uudelleen.

## **Into-Sanomat**

Into-Sanomat on Into-sivujen osa, jossa ryhmät voivat julkaista tekemiään yrittäjähaastatteluita. Into-Sanomissa voi myös käydä lukemassa muiden kirjoittamia yrittäjähaastatteluita. Into-Sanomien avulla voi harjoitella haastattelemista, haastatteluun valmistautumista, kuvaamista ja jutun kirjoittamista haastattelusta samalla, kun tutustutte yrittäjään ja hänen työhönsä. Vaihtoehtoisesti yrittäjän sijasta voi haastatella myös keksijää.

Into-Sanomien yhteydessä neuvotaan seikkaperäisesti, miten valmistautua haastatteluun ja mitä asioita tulee haastattelussa ottaa huomioon. Haastattelun kirjoittamista varten ohjeissa kerrotaan, mitä osia on uutisjutussa ja mitä niissä tulee huomioida.

Haastatteluiden julkaisemista varten ohjaajan on hankittava tunnukset Into-Sanomiin Kerhokeskuksesta. *Tunnukset voit tilata menemällä Into-sivuilla ohjaajan osaan ja valitsemalla linkin ”materiaalin tilaus”.* Juttujen lisääminen Into-Sanomiin tapahtuu ohjaajan osassa ja tapahtuu samalla periaatteella kuin sähköpostin liitetiedoston tekeminen.