

PEDAGOGINEN MUISTIPELI



TARVIKKEET

- Parillinen määrä samanlaisia tai puolet ja puolet erivärisiä ämpäreitä/pesuvateja. Koulun tai päiväkodin keittiöstä voi myös pyytää muoviastioita, joissa sinne tuodaan ruokaa ja kerätä näitä riittävä määrä.
- Pelimerkkejä sinitarralla/maalarinteipillä kiinnitettäväksi vatien pohjaan, aina niin, että jokaiselle on pari.

PELIALUE

Nurmikko, kenttä tai muu tasainen alue.

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Äidinkieli: synonyymit, vastakohtat, yhdyssanat, lauseen alku ja loppu, lauseen oikea lopetusmerkki (tällöin kannattaa laittaa lauseet ja lopetusmerkit sekaisin, sillä mukana on monta pistettä, kysymysmerkkiä ja huuto-merkkiä helpottamassa peliä), kuva ja sana tai kuva ja alkuääne, sanaluokat...

Matematiikka: kymppiparit, lukumäärä-numero-vastaavuus, kymppiylitykset, kertolaskut, jakolaskut, mittamuunnokset, murtoluku-desimaalivastaavuus, murtoluku-prosenttivastaavuus...

Ympäristöoppi: lajintunnistus tutuilla lajeilla kuva-nimi, uusilla lajeilla toisessa kuva, toisessa nimi + kuva, kuka syö kenet, liikennemerkkit, karttamerkit, pääkaupunki ja lippu tai maa ja lippu...

Englanti: kuva, sana englanniksi tai sana/lause suomeksi/englanniksi, esimerkiksi värit, numerot, esineet, verbit, verbien taivutukset...

Historia: tärkeät vuosiluvut ja tapahtumat, käsitteet ja selitykset, kuvat ja selitys...

ALKUVALMISTELUT

Ohjaaja/pelin johtaja käy levittämässä vadit alassuin pelialueelle niin, että toisella puolella on ryhmiteltynä esimerkiksi kysymykset ja toiselle puolelle on ryhmiteltynä vastaukset. Jos käytettävissä on kaksia erivärisiä vateja, käytetään niitä helpottamaan koodaamista. Mielellään tehdään kaksi samanlaista muistipeliä vierekkäin, jolloin oppilaat pääsevät osallistumaan peliin useammin.

Valitaan joukkueet ja tehdään joukkueista parijonot lähtöviivan taakse. Sovitaan, että vaikka parista vasemmanpuoleinen kääntää kysymyksiä ja oikeanpuoleinen vastauksia. Pelialueelle juostaan aina pareittain. Jokaisella joukkueella on siis oma muistipelinsä.

PELIN KULKU

Lähtömerkistä ensimmäiset parit juoksevat kääntämään yhdet omat vatinsa oikein päin ja sanovat ääneen, mitä vadin alle oli kiinnitetty. Jos löytyy oikea vastaus, vadit otetaan mukaan, jolloin pelinjohtaja voi myös tarkistaa, että pari on muodostettu oikein ja joukkue saa pisteen. Jos oikeaa vastausta ei tule, laitetaan vadit takaisin. Tämän jälkeen on seuraavan parin vuoro toimia samoin. Pelialueella saa olla vain yksi pari kerrallaan. Joukkueen muilta jäseniltä saa kysyä neuvoa ja kertoa heille, mitä löytyi, mutta ainoastaan suullisesti omilta paikoiltaan. Peliä jatketaan vuorotellen vateja kääntäen, kunnes kaikki parit on löydetty. Ensimmäiseksi kaikki parit löytänyt joukkue voittaa.

Peliä voi myös pelata yhdellä muistipelillä, jolloin joukkueet käyvät muistipelialueella yksi joukkue kerrallaan ja keräävät oikeita pareja joukkueelleen. Tällöin enemmän pareja saanut joukkue on voittaja. Tässä pelissä on enemmän jännitystä, mutta vähemmän liikettä. Jos vateja on vähemmän, tämä on parempi versio.



Etsi kaksi samanlaista kasvia. Pareja voidaan pyytää myös kommunikoimaan toistensa kanssa vain koordinaatein (A1)-.



Kiinnitä pelimerkit sinitarralla/maalarinteipillä vatiin pohjaan.



Etsi kuvan linnulle ja sen nimen alkuosalle loppuosa.

*Virpi Jussila ja Ulla Myllyniemi, Ulko-opet ry.
Lautapeli pihapeliversiot on alun perin kehitetty
Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa.*