



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

TARVIKKEET

- 4 kpl ämpäreitä
- 4 kpl palloja/hernepusseja tai vanteita ja petanque-kuulia. Mitä ikinä keksit heittää!
- 4 x 4-6 kappaleen kartiosarjaa eri väreissä
- 4 samanväristä vannetta tai joukkuenauhaa kuin kartiosarjat
- 16-24 kpl pedagogisia pelimerkkejä vastauksineen kiinnitettynä kartioihin tai kysymyksiä/kuvia vastauksineen jokaiselle joukkueelle. Kysymykset on värikoodattu oman joukkueen kartiosarjan ja vanteen väriin mukaan.
- ryhmän jako neljään joukkueeseen

PELIALUE

Koulun kenttä, nurmikenttä tai muu tasainen alue.

PEDAGOGISET PELIMERKIT

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

Äidinkieli: synonyymit, vastakohtat, yhdyssanat, lauseen alku ja loppu, kuva ja sana tai kuva ja alkuääne, sanaluokat

Ympäristöoppi: lajintunnistus lajeilla kuva-nimi, liikennemerkit, karttamerkit, lippu ja pääkaupunki, lippu ja maa

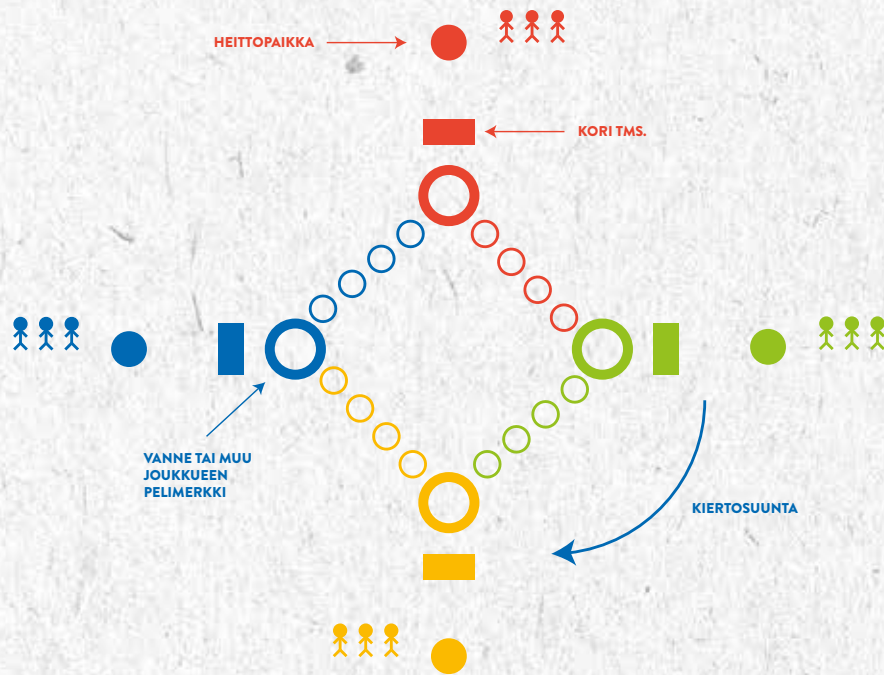
Englanti: sana englanniksi tai sana suomeksi, esimerkiksi värit, numerot, esineet, verbit, verbien taivutukset

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

ALKUVALMISTELUT

Rakennetaan Kimble-pelikenttä valmiiksi Suomen Ladun ohjeen mukaan. Versiossa 1 kartioihin kiinnitetään kysymys sinitarralla päälle ja vastaus sen alle. Versiossa 2 heittopistettä ei tarvita. Pelikentän voi rakentaa yhdessä oppilaiden kanssa.

KATSO KUVA PELIALUEESTA TOISELTA SIVULTA



PELIN KULKU

Versio 1

Oppilaat jaetaan neljään ryhmään. Jokainen ryhmä asettuu oman heittopisteensä taakse jonoon. Jonojen ensimmäiset aloittavat heittämisen ämpäriin tai muihin kohteeseen yhtäaikaan. Osumasta oppilas lähtee siirtämään pelimerkkiä ensimmäiseltä kartiolta eteenpäin ja samalla tekee tehtävän, joka on tämän kartion päällä. Oppilas sanoo tehtävän vastauksen ääneen ja tarkastaa sen kääntämällä kartion. Tämän jälkeen hän juoksee pelikentän ympäri. Jos oppilas ei kuitenkaan tiedä vastausta, hän nostaa käden ylös ja pyytää apua omalta ryhmältään. Jos ryhmäkään ei tiedä vastausta, se katsotaan kartion alta ja juoksija juoksee pelikentän ympäri. Jos heitto ei osu alun perin maaliin, niin oppilas juoksee sakkokierroksen kartioiden ympäri. Vasta juoksijan saavuttua takaisin jonoon, tulee seuraavan heittovuoro. Voittajajoukkue on se, joka on kiertänyt kaikki kartiot läpi ensimmäisenä.

Versio 2

Oppilaat jaetaan neljään ryhmään. Jokainen ryhmä asettuu jonoon omalle paikalleen. Jokainen ryhmä saa nipun samoja kysymyksiä/kuvia, jotka on koodattu sopimaan oman ryhmän väriin. Jonosta ensimmäinen astuu peliympyrän puolelle kasvot vasten omaa jonoaan. Hän esittää kysymyksiä, joihin oikein vastaamalla pääsee siirtämään vanteen ja juoksemaan pelikentän ympäri. Vastaajan pyytäessä koko ryhmä saa pohtia oikeaa vastausta. Ryhmän antamasta väärästä vastauksesta tulee vastaajan juosta sakkokierros siirtämättä vannetta. Huomioikaa, että juoksijat juoksevat kysyjien ja jonojen välistä. Kysyjää voi vaihtaa halutessaan neljän kysymyksen jälkeen. Seuraavan kysymyksen saa esittää heti, kun edellisen kysymyksen juoksija on lähtenyt liikkeelle mutta vastauksen voi sanoa vasta juoksijan ollessa takaisin jonossa. Koko ryhmä voi siirtyä myös pelimerkin mukana jonossa! Voittaja kuten versiossa 1.



Pedagogisena pelimerkinä murtolukukakku ja alla tarkastusta varten vastaava määrä murtolukuna tai prosenttina.



Pedagogisena pelimerkinä sanaluokka ja vanteen sijaan pelimerkinä joukkuenauha.