

## TARVIKKEET

- paperia ja kyniä/liitutauluja ja liituja
- tarvittaessa kartioita pesien merkitsemiseen

## PELIALUE

Metsä, koulun piha tai hiekkakenttä

## PEDAGOGISET PELIMERKIT

Ryhmä jaetaan kolmen hengen joukkueisiin. Jokainen joukkue laatii yhden kysymyksen sovitusta aihepiiristä ja siihen kolme vastausvaihtoehtoa, joista yksi on oikein (a-c). Kukin joukkue miettii myös yhden tavan liikkua. Ohjaaja voi laatia kysymykset myös itse. Kysymysten laadinnassa voi käyttää mukana oppikirjoja ja kysymysten tukena voi olla rekvisiittaa tai kuvia.

Pelin avulla voi kerrata kokeeseen, tutustua uuteen aiheeseen, kerrata jokin aihekokonaisuus tai pitää ryhmälle toiminnallinen koe.

Pienemmille oppilaille vastausvaihtoehtoja voi olla vain kaksi ja apuna voi käyttää kuvia. Peli soveltuu pelattavaksi myös kummitoiminnassa.

Aiheiksi sopivat kaikki oppiaineet ja etenkin lukuaineet. Aiheina voi olla Pohjoismaat, keskiäika Euroopassa, metsä tai vaikka jokamiehen oikeudet.

## ALKUVALMISTELUT

Luokka jaetaan kolmen hengen joukkueisiin. Pelialueelle merkataan yksi kotipesä. Kukin joukkue merkkaa oman pesänsä tietyn metri-/askelmäärän päähän kotipesästä, esimerkiksi 15 askelta.

## PELIN KULKU

Kukin joukkue on vuorollaan kotipesässä kysymyksen kysyjänä. Muista joukkueista yksi oppilas vuorollaan tulee hakemaan kysymyksen sekä kolme vastausvaihtoehtoa ja vie ne omalle joukkueelleen. Kysymykset/tukisanat voi kirjata tarvittaessa ylös liitutaululle tai paperille.

Kukin joukkue pohtii vastausta yhdessä ja sama oppilas tuo yhdessä sovitun vastauksen kotipesään. Vastauksen voi myös kirjata paperille tai liitutaululle. Isompien oppilaiden kanssa vastauksen voi näyttää myös sormilla.



Tämä tulee kuitenkin tehdä yhtä aikaa, kun kaikkien joukkueiden edustajat ovat paikalla. 1 sormi = a, 2 sormea = b ja 3 sormea = c.

Kysymys haetaan kotipesästä ja vastaus tuodaan kotipesään liikkuen kysyjäjoukkueen määrämällä tavalla. Samaa liikettä toistetaan pesissä muiden joukkueen jäsenten toimesta.

Oikeasta vastauksesta saa yhden pisteen, jonka voi merkitä paperille, piirtämällä maahan tai kepeillä. Tämän jälkeen vaihdetaan kotipesään uusi kysyjäryhmä sekä jokaisesta joukkueesta uusi kysymyksen hakija sekä tapa liikkua. Näin jatketaan kunnes kaikki ryhmät ovat olleet kysyjä vuorollaan.

*Piha Kahoot on saanut inspiraationsa Henna ja Matti Tampion Oravannahkaruletilta Ulos oppimaan - sata ideaa ulko-opetukseen. Piha Kahootin siitä ovat muokanneet Virpi Jussila ja Ulla Myllyniemi, Ulko-opet ry.*