

Kestävän kehityksen selkeäkielisiin kortteihin liittyvät pelit



PELIT:

1. KEKE-ALIAS
2. ARVAA MIKÄ KEKE OLEN?
3. KEKE-PICTIONARY
4. KEKE-PANTOMIIMI
5. KEKE-MUISTIPELI
6. KEKE-KÄRPÄSLÄTKÄ
7. LÄNNEN NOPEIN KEKE

Pelien käyttö:

KEKE-pelit perustuvat tuttuihin peleihin, joiden säännöt ovat jo tuttuja. Pelien sääntöjä voi siis hyvin muokata vielä omaa ryhmää varten: sekä helpottaa tai vaikeuttaa niitä tarpeen mukaan.

Korteista löytyvät peruspeliohjeet. Käsitteiden on hyvä olla jo valmiiksi läpikäytyjä ennen pelaamista. Peliin liittyvät termit kannattaa vielä kerrata ennen pelin aloittamista. Pelien tarkoitus on kerrata ja vahvistaa, ei opetella uusia käsitteitä.

Pelaa aina ensin vaikka vähän liian helppo peli, ja vaikeuta vasta myöhemmin. Pelaamisen on tarkoitus olla hauskaa.

KEKE -ALIAS, sanaselityspeli kestävän kehityksen termeistä



Välineet:

- Selkeäkielikortit, joissa toisella puolella on kuva/kuvake, toisella puolella termi ja sen selitys.
- Erillinen sanalista valituista termeistä
- Kopioidaan jokaiselle parille valitut pakan kortit sekä yksi termilista

Pelin järjestelyt:

- Pelipaikka voi olla missä vaan. Peli sopii pelattavaksi sekä luokassa että ulkona, vaikka kävellen.
- Pelaajat jaetaan pareihin. Pareille jaetaan molemmille sama määrä kortteja ja yksi termilista.

Pelin kulku:

- Pelin aluksi tutustutaan termilistaan, jolloin tiedetään, mitä termejä pelissä on. Tämän jälkeen termilista laitetaan pois.
- Pelaaja näyttää parille kortin kuvapuolen, ja kertoo termistä niin, ettei käytä selityksessä termiin liittyviä sanoja suoraan. Esimerkiksi termin "hiilinielu" selityksessä ei saa käyttää sanoja hiili eikä nielu. Muuten kortin selitysosaa saa käyttää hyväkseen.
- Parin tulee selityksen perusteella keksiä tai arvata, mistä termistä on kyse. Jos pari arvaa oikein, hän saa kortin itselleen, jos ei, kortti jää keskelle uudelleen pelattavaksi. Tarvittaessa saa käyttää termilistaa apuna tunnistamiseen.
- Tämän jälkeen vuoro vaihtuu, ja pari näyttää omasta kortistaan kuvapuolen, ja peli jatkuu ohjeiden mukaisesti.
- Kun alkuperäiset kortit on pelattu, katsotaan, kuinka monta korttia kumpikin pelaaja on saanut. Eniten kortteja kerännyt voittaa pelin. Keskelle jääneet termikortit katsotaan yhdessä vielä läpi, ja mietitään termille yhteinen selitys.



ARVAA MIKÄ KEKE OLEN?



Välineet:

- Selkeäkielikortit, joissa toisella puolella on kuva/kuvake, toisella puolella termi ja sen selitys.
- Erillinen sanalista valituista termeistä
- Kopioidaan jokaiselle ryhmälle valitut pakan kortit sekä yksi sanalista termeistä

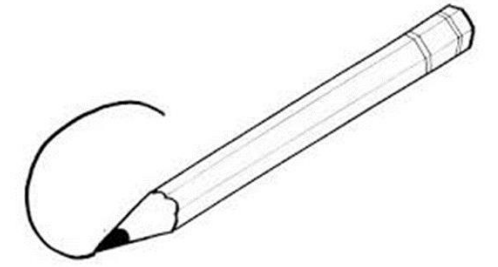
Pelin järjestelyt:

- Pelipaikka voi olla missä vaan. Peli sopii pelattavaksi sekä luokassa että ulkona.
- Pelikortit laitetaan läpinäkymättömään pussiin tai laatikkoon.
- Pelaajat jaetaan 4-5 hengen ryhmiin.

Pelin kulku:

- Pelin aluksi tutustutaan termilistaan, jolloin tiedetään, mitä termejä pelissä on. Tämän jälkeen termilista annetaan arvaajille.
- Ryhmässä valitaan aloittaja, joka nostaa pussista/laatikosta kortin, eikä näytä sitä kanssapelaajilleen.
- Kortin nostanut näyttää kuvan/kuvakkeen muille pelaajille helpottaakseen termin arvaamista.
- Muut pelaajat tutkivat termilistaa ja alkavat sen perusteella vuorotellen tehdä kortin nostaneelle kysymyksiä, joihin voi vastata "Kyllä" tai "Ei".
- Kun termi on keksitty, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Peli päättyy, kun termit on keksitty.

KEKE-PICTIONARY



Välineet:

- Selkeäkielikortit, joissa samalla puolella termi, selitys ja kuva/kuvake
- Erillinen sanalista valituista termeistä
- Kopioidaan jokaiselle ryhmälle valitut pakan kortit sekä yksi termilista

Pelin järjestelyt:

- Pelipaikka voi olla missä vaan. Peli sopii pelattavaksi sekä luokassa että ulkona.
- Pelaajat jaetaan 4 hengen ryhmiin. Pienryhmät jaetaan edelleen pelipareihin 2+2.
- Peliä varten tarvitaan jokaiselle 4 hengen ryhmälle **kynä ja paperia, ajanottoaite** (kännykkä, tiimalasi, ajastin tms.), **oma pakka selkokielikortteja** sekä **termilista**. Jos peliä pelataan ulkona, täytyy ottaa mukaan myös **kirjoitusalus**at jokaiselle ryhmälle.

Pelin kulku:

- Pelin aluksi tutustutaan termilistaan, jolloin tiedetään, mitä termejä pelissä on. Tämän jälkeen termilista laitetaan pois.
- Omassa ryhmässä valitaan tai arvotaan aloittava pari. Pari päättää, kumpi piirtää termin ensimmäisenä.
- Piirtäjä nostaa pakasta termikortin, ja katsoo sen yksin. Kun hän on lukenut kortin, hän ottaa kynän käteensä, mikä on merkinä sille, että hän alkaa piirtää kortissa olevaa termiä paperille. Parin tehtävä on arvata, mikä termi on kyseessä.
- Piirtämiseen ja arvaamiseen on aikaa 1 minuutti. Aika alkaa piirtämisen alkaessa.
- Vastapari huolehtii ajanotosta, sekä siitä, että piirtäminen ja arvaaminen sujuu sääntöjen mukaisesti.
- Termi pitää arvata piirtämällä, sanoja ei saa kirjoittaa, mutta tehtävässä saa käyttää hyväkseen kirjaimia ja numeroita, jos ne ovat näkyvillä myös termiä selventävässä kuvassa / kuvakkeessa. Itse termiä ei saa kirjoittaa.
- Jos termi arvataan 1 minuutin aikana, pari saa pitää kuvakkeen, muuten kortti laitetaan pakan pohjimmaiseksi.
- Minuutin jälkeen vuoro siirtyy toiselle parille, jotka suorittavat saman tehtävän.
- Parit vaihtelevat vuorotellen piirtämistä ja arvaamista.
- Peli päättyy joko tietyn ajan jälkeen, tai kun kaikki kortit on arvattu.
- Voittajapari on se, jolla on enemmän tiedettyjä kortteja.



KEKE-PANTOMIIMI



Välineet:

- Selkeäkielikortit, joissa toisella puolella on kuva/kuvake, toisella puolella termi ja sen selitys.
- Erillinen sanalista valituista termeistä
- Kopioidaan jokaiselle ryhmälle valitut pakan kortit sekä yksi termilista

Pelin järjestelyt:

- Pelipaikka voi olla missä vaan. Peli sopii pelattavaksi sekä luokassa että myös ulkona.
- Pelaajat jaetaan 4-5 hengen ryhmiin.
- Ryhmien pelikortit laitetaan läpinäkymättömään pussiin tai laatikkoon ja oheen liitetään termilista. Pelivälineet jaetaan ryhmille.

Pelin kulku:

- Pelin aluksi tutustutaan termilistaan, jolloin tiedetään, mitä termejä pelissä on. Tämän jälkeen termilista laitetaan pois.
- Ryhmässä valitaan aloittaja, joka nostaa pussista/laatikosta kortin, eikä näytä sitä kanssapelaajilleen.
- Luettuaan kortin pelaaja alkaa näytellä siinä olevaa termiä pantomiimisesti. Pantomiimin lisäksi pelissä saa myös äännellä, mutta puhua ei saa, eikä kirjoittaa.
- Muut pelaajat pyrkivät arvaamaan termin. He saavat myös esittää pantomiimin esittäjälle kysymyksiä, joihin voi vastata "Kyllä" tai "Ei".
- Jos termiä on vaikea keksiä, voi kortin nostanut näyttää kuvan/kuvakkeen muille pelaajille helpottaakseen termin arvaamista.
- Jos termiä ei vielääkään arvata, saa käyttää termilistaa apuna arvaamiseen.
- Kun termi on keksitty, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Jos termi arvataan ilman kuvakkeen näyttämistä, ryhmä saa termistä 3 pistettä. Jos termi arvataan kuvakkeen näyttämisen jälkeen, saadaan 2 pistettä. Termilistan käytön jälkeen arvatusta termistä tulee 1 piste.
- Peli päättyy, kun termit on keksitty. Eniten pisteitä kerännyt ryhmä voittaa.



KEKE-MUISTIPELI



Välineet:

- Selkeäkielikortit, joissa toisella puolella on kuva/kuvake, toisella puolella termi ja sen selitys.
- Näistä valitaan halutut termi+selostus- ja niihin liittyvät kuvakekortit, niin että pareja tulee noin 16-20 per peliryhmä. Eli esimerkiksi 20 hengen ryhmälle 2 muistipeliä = 2 x valitut korttiparit.
- Tarkistuskorteiksi vastaavat selkeäkielikortit, joissa samalla puolella termi, selitys ja kuva/kuvake
- Jos pelataan ulkona, mukaan pyykkipoikia korttien painoksi, ettei tuuli vie niitä.

Pelin järjestelyt:

- Aseta muistipelin kortit pelialueelle niin, että toiselle puolelle sekoitetaan ja laitetaan tekstipuoli alaspäin termikortit ja toiselle puolelle sekoitettuna ja kuvapuoli alaspäin asetettuna kuvakekortit.
- Jos pelejä on useampia, tee muille peleille samoin. Jos haluat lisätä peliin liikettä, merkitse jokaiseen peliin noin 5 metrin päähän pelaajaryhmien pelivuoron odotusalue.

Pelin kulku:

- Tutustutaan aluksi tarkistuskortteihin, että parien tunnistaminen olisi helpompaa.
 - Jaa muistipelin pelaajat kahteen joukkueeseen, ja pyydä heitä asettumaan pelivuorojärjestykseen. Peliä voi pelata joukkueessa myös pareittain, jos osallistujia on paljon. Silloin pelivuoron osuessa kohdalle toinen pareista kääntää termikortin ja toinen kuvakekortin keskusteltuaan ensin yhdessä, mitkä kannattaa kääntää.
 - Jos vain yksi käy kääntämässä, hän kääntää sekä termi- että kuvakekortin.
 - Jos kortit muodostavat parin, eli kuuluvat yhteen, parin saa joukkueelle, ja saa jatkaa kääntämistä. Jos paria ei muodostu, kortit käännetään jälleen alaspäin, ja vuoro siirtyy toiselle joukkueelle.
 - Eniten korttipareja kääntänyt joukkue voittaa pelin.
- Parien muodostumisen voi tarkistaa pakka B:n tarkistuskorteista, jos ei ole kuva-termi - parista varma.
- Jos peliin haluaa lisätä liikettä, pelivuoro alkaa merkityltä paikalta esimerkiksi 5 metrin päästä.
- Jos haluaa lisätä ryhmätyötä, ryhmän kanssa saa neuvotella, mitkä kortit käännetään. Vuorossa olevalla on kuitenkin lopullinen päätösoikeus.



KEKE-KÄRPÄSLÄTKÄ



Välineet:

- Selkeäkielisanasto kortteina, jokaiselle peliryhmälle omat - Leikkaa termit omiksi korteiksi.
- Opettajalle kortit, joissa on sekä termit että selitykset ja kuvat/kuvakkeet
- Kärpäslätkiä jokaiselle pelaajalle / sanomalehtipaperista rullatut pelivälineet
- (Voidaan pelata myös kuvakkeilla, jos ne ovat ennestään tutut)

Pelin järjestelyt:

- Jokaiselle peliryhmälle jaetaan valitut termikortit ja ne sijoitetaan lattialle niin, että ne muodostavat ryhmän, jossa kaikki kortit ovat nähtävillä
- Pelaajat asettuvat ringiin korttien ympärille saman etäisyyden päähän korteista kärpäslätkä/sanomalehtirulla kädessä

Pelin kulku:

- Pelin aluksi tutustutaan termilistaan, jolloin tiedetään, mitä termejä pelissä on. Tämän jälkeen termilista laitetaan pois.
- Pelinjohtaja/opettaja valitsee termin. Hän alkaa lukea selkokielikortin selitystä termiä mainitsematta.
- Pelaajien tehtävä on keksiä mahdollisimman nopeasti, mistä termistä on kyse, ja lätkäistä oikeaa termikorttia kärpäslätkällä. Ensiksi korttia läpännyt saa kortin itselleen.
- Jos termiä ei meinata keksiä, voi pelinjohtaja myös näyttää siihen liittyvän kuvan avuksi.
- Eniten kortteja kerännyt voittaa pelin.



LÄNNEN NOPEIN KEKE



Välineet:

- Selkeäkielikortit, joissa toisella puolella on kuva/kuvake, toisella puolella termi ja sen selitys.
- Erillinen sanalista valituista termeistä

Pelin järjestelyt:

- Pelipaikka voi olla missä vaan. Peli sopii pelattavaksi sekä luokassa että myös ulkona.
- Pelaajat jaetaan 8 hengen ryhmiin, jotka jaetaan vielä puoliksi kahteen 4 hengen joukkueeseen. Jokaiseen peliryhmään valitaan vielä puolueeton pelinjohtaja keskelle.
- Pelialue merkitään luokkaan/käytävälle/maahan. Keskelle pelialuetta asetetaan pussiin selkokielikortit kuvapuoli ylöspäin. Molemmille joukkueille merkitään omat pesät yhtä pitkän matkan päähän, esim. 5 m etäisyydelle

Pelin kulku:

- Pelin aluksi tutustutaan termilistaan, jolloin tiedetään, mitä termejä pelissä on. Tämän jälkeen termilista laitetaan pois.
- Peliin osallistutaan aina pareina, joten 4 hengen joukkueet jakautuvat vielä keskenään pelipareiksi.
- Joukkueet sopivat keskenään pelaamisjärjestyksen ja asettuvat pareittain järjestykseen omiin kotipesiinsä.
- Pelinjohtaja sijoittuu keskelle korttipussin kanssa.
- Sovitusta merkistä joukkueiden ensimmäiset parit juoksevat pelinjohtajan luo.
- Kun molemmat parit ovat paikalla, pelinjohtaja vetää sovitusta merkistä (esimerkiksi "N-Y-T- NYT!") esiin päällimmäisen kortin kääntämättä sitä. Näin kuvapuoli jää päälle päin.
- Se pari, joka ensimmäisenä sanoo oikean termin, joka liittyy kuvaan, saa kortin itselleen.
- Jos termi on vaikea, pelinjohtaja alkaa lukea termin selitystä. Jos jompikumpi pareista tällöin tietää termin, se saa kortin itselleen.
- Jos termiä ei selityksenkään jälkeen arvata, kortti jää sivuun.
- Parit palaavat kotipesään ja lähettävät seuraavan parin pelinjohtajan luo arvaamaan uutta termiä.
- Peli päättyy, kun kortit on arvattu tai peliaika tulee täyteen. Eniten kortteja yhdessä kerännyt joukkue voittaa.



TEKIJÄT

- Kestävän kehityksen selkeäkielisiin kortteihin liittyvät pelit on tuotettu osana VASKI – Vastuullinen ja kestävä ammatillinen koulutus -hanketta.
- Pelit on kehittänyt Ulla Myllyniemi, Suomen ympäristöopisto Sykli.
- **Suomen ympäristöopisto SYKLI**
www.sykli.fi
info@sykli.fi