LIIKKUVA KORTTIJAHTI

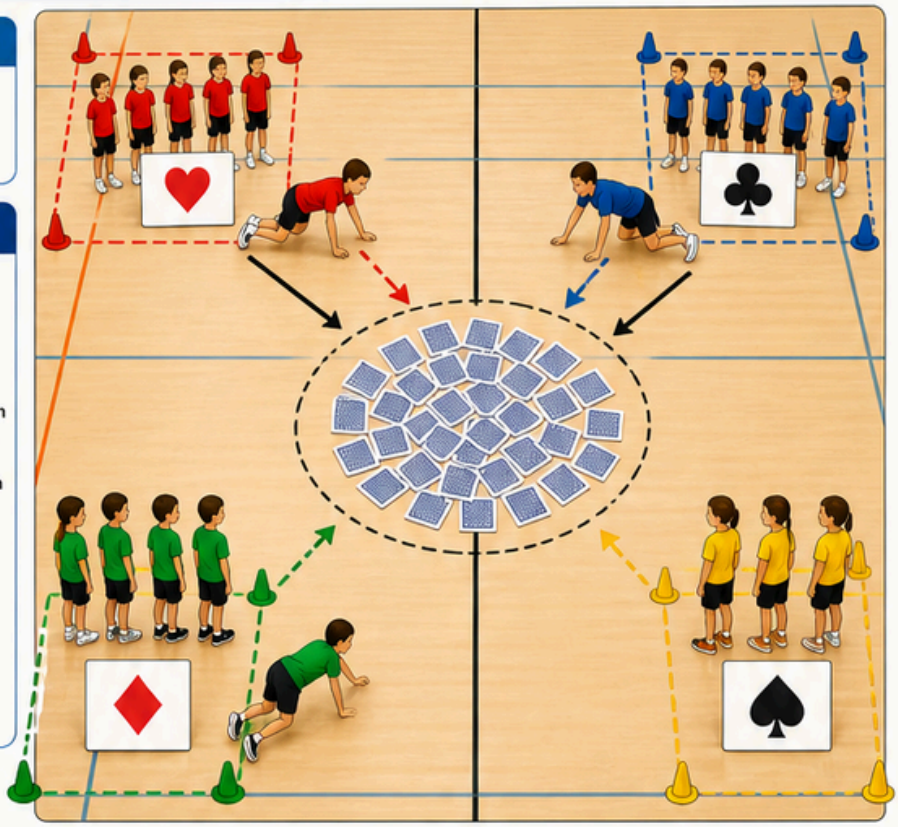
KERÄÄ OMAN MAAN KAIKKI KORTIT – LIIKU, AJATTELE JA VOITA!

VÄLINEET

- Korttipakka (52 korttia)
- 4 kartiota tai merkkiä per joukkue

VALMISTELU

1. Sekoita kortit ja levitä ne kuvapuoli alaspäin pelialueen keskelle.
2. Jaa pelaajat neljään joukkueeseen ja ohjaa jokainen joukkue omaan kulmaansa.
3. Jokaiselle joukkueelle arvotaan yksi maa:
   - ♥ = HERTTA
   - ♣ = RISTI
   - ♦ = RUUTU
   - ♠ = PATA



PELIN KULKU

1. Pelin alkaessa jokaisesta joukkueesta yksi pelaaja lähtee liikkumaan kohti keskellä olevia kortteja.
2. Liikkumistapa sovitaan etukäteen (esim. rapu-, karhu- tai sammakkokävely).
3. Pelaaja kääntää yhden kortin.
   - Jos kortti on oman maan kortti, pelaaja vie kortin oman joukkueen kulmaan.
   - Jos kortti on väärä maa, pelaaja palauttaa sen takaisin keskelle kuvapuoli alaspäin ja suorittaa rangaistuksen (valinnainen).
4. Pelaaja palaa oman joukkueen luo ja seuraava pelaaja lähtee.
5. Peli jatkuu, kunnes joku joukkue on kerännyt kaikki oman maan kortit.

NÄIN PELIÄ PELATAAN

1. Joukkueen pelaaja lähtee liikkeelle kulmasta.



2. Liikkuu sovitulla tavalla keskelle kortteja.



3. Kääntää yhden kortin.



- **Oikea maa (oma merkki)**: Vie kortin oman joukkueen kulmaan.



- **Väärä maa (muu merkki)**: Palauttaa kortin keskelle ja tekee rangaistuksen.



5. Palaa joukkueen luo ja seuraava lähtee.



6. Voittaja on joukkue, joka kerää ensin kaikki oman maan kortit!



LIIKKUMISTAVOJA (esimerkkejä)



RANGAISTUSESIMERKKEJÄ (valinnainen)



SOVELTAMINEN ERI AINEISIIN

Peliä voi hyödyntää monilla eri oppiaineiden tunneilla!

- **1+2=** Matematiikka: laskutehtävät, numerot, vastausparit
- **abc** Äidinkieli: sanaluokat, tavutus, alkukirjaimet, sanojen merkitykset
- **Hello** Vieraat kielet: sanat, kuvat, käännökset
- Ympäristöoppi/maantieto: liput, pääkaupungit, maanosat
- Historia: tapahtumat, vuosiluvut

VINKIT OHJAAJALLE

- ✓ Varmista, että kaikki ymmärtävät oman merkin ennen pelin alkua.
- ✓ Pidä pelitahti reippaana ja turvallisuus mielessä.
- ✓ Vaihda liikkumistapaa pelin aikana.
- ✓ Säädä korttien määrä ryhmän koon ja iän mukaan.

MIKSI TÄMÄ PELI ON MAHTAVA?

- ★ Yhdistää liikkumisen ja oppimisen
- ★ Kehittää yhteistyötä ja keskittymistä
- ★ Sopii monille oppiaineille ja eri-ikäisille
- ★ Helppo toteuttaa – aina erilainen!



☆ LIIKU, AJATTELE, YRITÄ – YHDESSÄ ON HAUSKAA! ☆

1. Matematiikka

- Jokaisella maalla on oma numero tai laskutehtävä
- Joukkueen keräämistä korteista muodostetaan laskutoimituksia
- Oppilaat voivat esimerkiksi laskea korttien numeroiden summan tai kertolaskun
- Voidaan myös sopia, että joukkueen tavoitteena on kerätä kortteja, joiden yhteissumma on tietty luku

2. Äidinkieli

- Jokaiselle maalle annetaan oma kirjain tai sanaluokka
- Kortin hakemisen jälkeen oppilas keksii korttiin liittyvän sanan, esimerkiksi tietyllä kirjaimella alkavan sanan
- Joukkue voi muodostaa keräämiensä korttien avulla lauseita tai tarinoita
- Korttien numeroita voidaan hyödyntää esimerkiksi sanojen tavumäärissä

3. Vieraat kielet

- Joukkueiden maat voidaan nimetä opiskeltavalla kielellä
- Kortin hakemisen jälkeen oppilas sanoo esimerkiksi kortin numeron tai maan nimen vieraalla kielellä
- Kortteihin voidaan liittää sanastoa, jota oppilaat harjoittelevat liikkumisen lomassa
- Joukkueet voivat kerätä kortteja ja muodostaa niistä sanapareja tai käännöstehtäviä

4. Ympäristöoppi & maantieto

- Joukkueet edustavat eri valtioita, esimerkiksi Suomea, Ruotsia, Saksaa & Ranskaa.
- Jokaiselle maalle voidaan määrittää oma lippu tai tunnus
- Kortin hakemisen jälkeen oppilas vastaa omaan maahansa liittyvään kysymykseen, esimerkiksi pääkaupungista, luonnosta tai sijainnista
- Joukkueet voivat lopuksi kertoa muille yhden oppimansa asian omasta maastaan