


 Euroopan unionin osarahoittama

 Tampereen ammattikorkeakoulu

Pirkanmaan hyvinvointialue

 TAMPERE


MITÄ RUOKAILUVÄLINEITÄ
KUVASSA ON?




KERRO KEITÄ PERHEESEESI
KUULUU




MITÄ VOIT SYÖDÄ
AAMUPALAKSI?




MITÄ KODINKONEITA KUVASSA
ON?



MITÄ VAATTEITA KUVASSA ON?



MITÄ HUONEITA KODISTA VOI
LÖYTYÄ?



MITÄ SIIVOUSVÄLINEITÄ
KUVASSA ON?



MITÄ VAATTEITA KUVASSA ON?



KERRO KAKSI ASIAA JOITA
TYKKÄÄT TEHDÄ KOTONA



KERRO KAKSI LÄMMINTÄ
RUOKAA



KERRO KAKSI KYLMÄÄ
RUOKAA



KERRO KAKSI TERVEELLISTÄ
RUOKAA



MITÄ VIHANNEKSIA KUVASSA ON?




MITÄ HEDELMIÄ KUVASSA ON?




MILLÄ VOIT MAKSAA OSTOKSET?



MITÄ VIHANNEKSIA KUVASSA ON?



MITÄ HEDELMIÄ KUVASSA ON?



MILLÄ VOIT MAKSAA OSTOKSET?



MITÄ MARJOJA KUVISSA ON?



NIMEÄ KAKSI PUUTA



MITÄ KUVISSA OLEVAA ET VOI LÖYTÄÄ PUUSTOSTA?




MITÄ MARJOJA KUVISSA ON?



KERRO KAKSI ELÄINTÄ JOTKA VOIT NÄHDÄ LUONNOSSA?



MINKÄ NÄISTÄ VOIT NÄHDÄ LEIKKIPUISTOSSA?



MITÄ LUONNOSSA NÄKYVIÄ ASIOITA KUVISSA ON?



KERRO KAKSI ELÄINTÄ JOTKA ASUVAT METSÄSSÄ




KERRO KAKSI ÄÄNTÄ JOTA VOIT KUULLA LUONNOSSA




MITÄ RUOKAILUVÄLINEITÄ KUVISSA ON?



MITÄ VOIT LEIKKIÄ ULKONA?



MITÄ VOIT LEIKKIÄ SISÄLLÄ?



MITÄ ASKARTELUVÄLINEITÄ KUVISSA ON?



MITÄ ASKARTELUVÄLINEITÄ KUVISSA ON?




MITÄ SADEVAATTEITA KUVISSA ON?



MITÄ LAPSET TEKEVÄT KUVASSA?



MITÄ VOIT SYÖDÄ VÄLIPALAKSI?



MITÄ LIIKUNTAVÄLINEITÄ KUVASSA ON?



KUINKA MONTA KERTAA
PÄIVÄSSÄ PESTÄÄN HAMPAAT?



KERRO KAKSI VÄLINETTÄ JOTA
VOIT NÄHDÄ NEUVOLASSA



NIMEÄ KAKSI KEHONOSAA
JOITA LÄÄKÄRI VOI TUTKIA



TIEDÄTKÖ MITEN KASVUA
MITATAAN NEUVOLASSA?



TIEDÄTKÖ MITÄ KUVASSA
TAPAHTUU?



TIEDÄTKÖ MITÄ KUVASSA
TAPAHTUU?



TIEDÄTKÖ KEITÄ ON TOISSA
NEUVOLASSA?




MITÄ KEHONOSAA KÄYTETÄÄN
KUUNTELEMISEEN?



MITÄ KEHONOSAA KÄYTETÄÄN
KATSOMISEEN?



MITÄ ELÄIMIÄ KUVASSA ON?




MITÄ ELÄIMIÄ KUVASSA ON?




MIKÄ TYÖKONE KUVASSA ON?




MISTÄ ELÄIMESTÄ VOIDAAN
SAADA MAITOA?



MISTÄ ELÄIMESTÄ VOIDAAN
SAADA MUNIA?



MIKÄ KUVASSA ON?



MILLÄ ELÄIMELLÄ VOIDAAN
RATSASTAA?



MIKÄ ELÄIN ASUU NAVETASSA?



KUKA HOITAA MAATILAN
ELÄIMIÄ?





Peliohjeet

Peliä varten tarvitset:

- Pelilauta
- Värikoodatut kortit
- Noppa
- Pelimerkit (yksi jokaiselle pelaajalle)

Pelin tavoite:

Pelin tavoitteena on kulkea pelilaudan eri paikat ja kerätä yksi kortti jokaisesta värikoodatusta pelilaudan alueesta. Voittaja on se pelaaja, joka kerää ensimmäisenä kaikki tarvittavat eriväriset kortit.

Pelin ideana on harjoitella erilaisia arkipäiväisiä sanoja ja käsitteitä sekä lisätä sanavarastoa toiston ja leikin avulla. Peli tukee kielen kehitystä, vuorovaikutusta ja oppimista hausalla ja toiminnallisella tavalla. Peli on suunniteltu yhteisiin pelihetkiin aikuisen kanssa, jolloin lapsi saa tukea ja kannustusta pelaamisen lomassa.

Pelilaudan paikat ovat:

- Koti - Punainen
- Maatila - Violetti
- Puisto - Vihreä
- Kauppa - Vaaleanpunainen
- Päiväkoti - Keltainen
- Neuvola - Sininen

Jokaisella paikalla on oma väri.

Pelin valmistelu:

Laita pelilauta pöydälle.

Laita kortit värien mukaan omiin pinoihin ja laita ne näkyville.

Jokainen pelaaja valitsee pelinappulan ja valitsee aloituspaikan (koti, maatila, puisto, kauppa, päiväkotit, neuvola)

Pelin kulku:

Pelaajat pelaavat vuorotellen.

Vuorollaan pelaaja heittää noppaa ja liikkuu nopan silmäluvun verran eteenpäin pelilautaa pitkin.

Pelilaudalla on STOP ja TÄHTI kuvia.



Stop merkissä pelaaja jää odottamaan yhden vuoron ajaksi.



Tähti merkissä pelaaja saa siirtyä valitsemaansa värilliseen ruutuun.

Korttien nostaminen ja tehtävät:

Kun pelaaja pääsee värilliseen ympyrään hän nostaa saman värisen kortin ja vastaa siinä olevaan kysymykseen/tehtävään.

Oikea vastaus:

Pelaaja saa pitää kortin ja jatkaa peliä omalla vuorollaan.

Väärä vastaus tai ei osaa vastata:

Korttia ei saa pitää vaan se laitetaan pakan viimeiseksi. Seuraavalla omalla vuorollaan vastaa uuteen korttiin.

Pelin voittaminen:

Pelin voittaa sen pelaaja, joka on ensimmäisenä kerännyt jokaisesta väristä yhden kortin.

Sääntöjen muokkaaminen:

Pelin sääntöjä voidaan muuttaa pelaajan iän ja taitotason mukaan. Esimerkiksi helpottamalla lukemalla kysymykset ääneen, pelaamalla tiimeissä tai jättää huomiotta stop ja tähti merkit. Peliä voidaan myös vaikeuttaa haastavammalla sanastolla sekä askartelemalla itse lisää tehtäväkortteja.



Euroopan unionin
osarahoittama

Niitty 2 -hanke 2023-2026

Yhdessä maahanmuuttajaperheiden hyvän arjen puolesta

Lisätietoa hankkeesta:<https://projects.tuni.fi/niitty2/>

Perheinfo-aineistoportaali: sites.tuni.fi/perheinfo

Tämä peli perustuu Tampereen ammattikorkeakoulussa tehtyyn opinnäytetyöhön. Terveystieteiden koulutusohjelma.

Kuvat: Canva



Pirkanmaan
hyvinvointialue



TAMPERE