

Kertomustaulut

Johdanto

Tämä peli luotiin puheen ja kielen häiriöistä kärsiville lapsille, jotka tarvitsivat apua tarinankerronnassa, kun he esimerkiksi halusivat kuvailla luokkaretken tapahtumia. Kertomustaulut-peli auttoi lapsia hahmottamaan, millainen rakenne toimivassa tarinassa on. Sen avulla lapset pystyivät harjoittelemaan kronologisen tarinan kertomista hausalla tavalla. Peliin sisältyvien kuvien ansiosta lapsista kehittyi myös aktiivisia kuuntelijoita. Kuvat auttoivat lapsia muistamaan, mitä oli jo kerrottu ja johdattelivat kysymään tilanteeseen sopivia kysymyksiä.

Kertomustaulut-peli sopii hyvin sekä yksittäisten lasten että ryhmien pelattavaksi. Jopa neljä lasta voi osallistua peliin henkilökohtaisella taululla. Kun mukana on tätä useampi lapsi, he voivat keksiä tarinoita pareittain tai työstää tarinaa ryhmänä.

Pakkauksen sisältö

Pakkaus sisältää:

- Aloitustaulut, joissa on suuria kuvia. Nämä esittelevät lapsille tarinoissa käytettävät värit ja elementit. Esimerkiksi keltainen tarkoittaa ”missä”, oranssi ”milloin”, punainen ”kulkuneuvoa”, sininen ”nähtyjä asioita”, violetti ”tunteita” ja vihreä ”säätä”. Aloitustauluja on kaksi: yksinkertainen ja haasteellinen. Taulut ovat muuten samanlaiset, mutta haasteellisessa versiossa on mukana aikaan liittyvä elementti.
- Kertomustaulut, joissa on pieni kuva ylänurkassa. Kertomuskortit asetetaan näille tauluille. Myös näistä tauluista on kaksi eri versiota: yksinkertainen (ei aikaelementtiä) ja haasteellinen (aikaelementti).
- Kertomuskortit:
 - keltaiset tapahtumapaikkakortit (6 kpl)
 - oranssit aikakortit (12 kpl)
 - punaiset kulkuneuvokortit (12 kpl)
 - siniset esinekortit (6 kpl jokaista tapahtumapaikkaa kohden)
 - violetit tunnetilakortit (12 kpl)
 - vihreät sääkortit (12 kpl)

- lottokortit (6 kpl, yksi jokaista tapahtumapaikkaa kohden)
- harmaa, kopioitava kertomuspohja
- värinoppa

Valmistelut

Valitse, millä tasolla peliä pelataan (yksinkertainen tai haasteellinen) ja valitse siihen sopivat kertomustaulut.

- Kun pelaajia on 1–4, valitse henkilökohtaiset taulut.
- Kun pelaajia on 5–8, pyydä lapsia työskentelemään joko pareittain tai yhteisen tarinan kertovana ryhmänä.

Järjestä kortit väreittäin ja aseta ne kuvapuoli alaspäin aloitustaululle. Tarvittavien korttien määrä vaihtelee pelissä mukana olevien lasten määrän mukaan. Ota mukaan ainakin yksi tapahtumapaikka- ja esinekorttiyhdistelmä kutakin lasta kohden ja haluamasi määrä kulkuneuvo-, tunnetila-, sää- ja aikakortteja. Jos käytät kertomustauluja yhden lapsen kanssa, kannattaa ottaa mukaan ainakin kolme tapahtumapaikka- ja esinekorttiyhdistelmää. Näin pelistä ja keskustelusta tulee monipuolinen ja vaihteleva.

Pelin eteneminen

- 1 Sovi pelin säännöistä. Tarinat voivat olla hullunkurisia tai järkeviä ja lapset voivat joko pitäytyä alkuperäisissä valinnoissaan tai vaihtaa kortteja. Päätä pelitapa kuitenkin etukäteen, jotta kaikki tietävät, miten peli etenee. Koska kyseessä on kielellistä kehitystä harjoittava peli, rohkaise lapsia keskustelemaan ja perustelemaan päätöksiään. Esimerkkejä: Jos lapsi on menossa eläintarhaan, menisikö hän sinne helikopterilla? Jos lapsi on rannalla, voisiko siellä nähdä pöllön? Jos lapsi on metsässä, olisiko hän peloissaan, ja jos olisi niin miksi? Jos lapsi on autiolla saarella, sataisiko siellä lunta?
- 2 Anna jokaiselle pelaajalle kertomustaulu.
- 3 Levitä tapahtumapaikkakortit pöydälle kuvapuoli alaspäin ja pyydä lapsia nostamaan vuorollaan yksi kortti ja asettamaan se omalle taululleen. Nyt kaikki tietävät, missä he kävivät!
- 4 Toista tämä kaikkien peliin valitsemiesi korttien kohdalla, mutta muista keskustella jokaisen lapsen valinnoista.

5 Kun kertomustaulut ovat valmiita, anna jokaisen lapsen kertoa oma tarinansa.

Pelimuunnelmat

- **Heitä tarina** Jätä korttipakat kuvapuoli alaspäin aloitustaululle. Anna lasten heittää noppaa vuoronperään ja valita kortti nopan värin osoittamasta pakasta. Voittaja on se, joka saa ensimmäisenä tarinan kokoon. Jos käytät pelin yksinkertaista versiota, mukana ei ole aikakortteja. Voit siis päättää valitaanko kortti vai ei, jos noppa osoittaa oranssia väriä. Tällä tavalla pelattuna tarinoista tulee usein hullunkurisia.
- **Valitse tarina** Aseta kortit oikeisiin kohtiin aloitustaululle kuvapuoli ylöspäin. Anna lasten valita itse ne elementit, joista he haluavat muodostaa tarinan.

Muut pelivaihtoehdot

SANAVARASTON KARTUTTAMINEN

- **Lotto** Tätä peliä voi pelata jopa kuusi lasta yhdessä. Anna kullekin lapselle lottotaulu ja levitä vastaavat esinekortit pöydälle kuvapuoli alaspäin. Pyydä lapsia kääntämään yksi kortti vuoronperään ja päättämään sopiiko se hänen taululleen.
- **Sanavarastopeli** Tässä pelissä käytetään ainoastaan värinoppaa, kortteja ei tarvita. Kun lapset osaavat Kertomustaulut-pelissä käytetyt värikoodit, he voivat heittää noppaa vuoronperään ja antaa sopivan vastauksen nopan osoittamalle värille. Esimerkiksi:
 - Keltainen tarkoittaa paikkaa.
 - Oranssi tarkoittaa aikaa. (Rohkaise lapsia ajattelemaan laaja-alaisesti ja sisällyttämään vastauksiinsa myös päivät, kuukaudet, vuodenaajat ja juhlapäivät.)
 - Punainen tarkoittaa kulkuneuvoa.
 - Sininen tarkoittaa esinettä.
 - Violetti tarkoittaa tunnetta.
 - Vihreä tarkoittaa säätä.

Tämän pelin pisteet voi kirjata vaikkapa ruutupaperille. Varaa jokaiselle lapselle oma sarake ja kirjaa siihen kyseisen lapsen tulos jokaisen kierroksen jälkeen. Voit myös päättää etukäteen, montako vuoroa kullakin on tai lopettaa vasta kun aika loppuu. Kerro lapsille, että samaa vastausta ei voi antaa kahdesti.

- **Kysy kaverilta** Kun lapset ovat kertoneet tarinansa, anna heidän heittää noppaa vuorollaan ja kysyä vieruskaverilta nopan osoittamaan väriin liittyvä kysymys.

Voit tarvittaessa käyttää aloitustaulua auttamaan lapsia kysymysten muodostamisessa.

KERRONTATAITOJEN HYÖDYNTÄMINEN

- **Uutistuokio** Kopioi kertomuspohja lasten avuksi. Se auttaa lapsia uutisten valmistelussa ja muistuttaa, milloin on heidän vuoronsa raportoida ja vastata kysymyksiin. Piirrä luonnokseen yksinkertaisia kuvia, joiden avulla lapset voivat hahmottaa uutisensa rakenteen. Voit käyttää aloitustaulua auttamaan lapsia kysymysten esittämisessä.
- **Retkille ja lomille valmistautuminen** Kopioi kertomuspohja. Auta lapsia täyttämään kaikki osat joko piirtämällä tai kirjoittamalla. Lasten töitä voidaan tarkastella myöhemmin ja tarvittaessa voidaan tehdä uusi luonnos.
- **Tarinataitojen kehittäminen** Jaa lapsille tyhjät kertomuspohjat ja anna heidän itse keksiä ja kuvittaa oma tarina.

Kertomustaulut-peli on helppo ja mukava tapa kehittää kielellisistä häiriöistä ja kommunikaatiovaikeuksista kärsivien lasten taitoja. Peli koostuu pelitauluista ja värikkäistä kuvakorteista, jotka auttavat lapsia havainnollistamaan tarinoita ja harjoittelemaan niiden kertomista. Pelin avulla lapset oppivat tunnistamaan tarinan oleelliset elementit ja niiden oikean järjestyksen. Peli kartuttaa myös lasten sanavarastoa.

Kertomustaulut on jäsennelty ja selkeä peli, joka on helppo yhdistää esimerkiksi luokan aktiviteetteihin.

- Pakkauksessa on henkilökohtainen kertomustaulu neljälle pelaajalle. Isossa ryhmässä lapset voivat työskennellä pareittain tai koko ryhmä voi kertoa yhteisen tarinan. Jokaisella tarinan elementillä (tapahtumapaikalla, ajalla, kulkuneuvolla, esineellä, tunnetilalla ja säällä) on oma värikoodinsa, mikä helpottaa elementin tunnistamista.
- Valittavissa on kaksi eri versiota. Yksinkertaisessa versiossa ei ole aikaelementtiä, haasteellisessa versiossa se on mukana.
- Tarinat voivat olla hullunkurisia tai järkeviä. Lapset voivat neuvotella valinnoistaan, mikä rohkaisee heitä keskustelemaan ja perustelevaan valintojaan. Jos lapsi on esimerkiksi menossa eläintarhaan, menisikö hän sinne helikopterilla?
- Kertomustaulut-peli kartuttaa lapsen sanavarastoa ja kannustaa aktiiviseen kuunteluun, vuorotteluun, aiheessa pysymiseen ja päätelmien tekemiseen. Se auttaa lapsia osallistumaan esimerkiksi luokan uutistuuokioihin ja keskustelemaan, mitä luokkaretkellä tai lomalla tapahtui.
- Peli on erittäin joustava ja sisältää useita eri pelivaihtoehtoja, kuten Heitä tarina, Lotto, Etsi pari, Sanavarastopeli ja Kysy kaverilta.

Tässä vihkosessa kerrotaan, mitä Kertomustaulut-peliin kuuluu ja kuinka sitä voidaan hyödyntää parhaiten.