

Näin pelaat Pupupeliä - ideoita eri korttisarjoille

Onko olemassa oppimispeliä, joka täyttäisi kaikki nämä vaatimukset?

- Pelin avulla voidaan harjoitella monipuolisesti eri oppiaineiden sisältöjä.
- Peliä voi pelata, vaikka ryhmässä on eri tasoisia oppilaita.
- Pelitavat ovat niin samanlaisia, että sääntöjen opetteluun ei mene aikaa, mutta niin erilaisia, että peli ei tunnu tylsältä ja puuduttavalta.

Vastaus on **Pupupeli** – monipuolinen oppimispeli päiväkotiin, esi- ja alkuopetukseen, S2-opetukseen sekä erityisopetukseen. Pelin sisältö mukautuu käytettävien korttien mukaan: sen avulla voidaan harjoitella esimerkiksi:

- sanastoa ja suomen kieltä
- äänteitä ja kirjaimia
- lukemista ja lauseen muodostamista
- esimatemaattisia taitoja
- lukumäärien hahmottamista ja peruslaskutoimituksia
- sijainti- ja suhdekäsitteitä
- kelloa
- jopa ohjelmoinnin alkeita



Voit hankkia Pupupelikansion ja eri korttisarjoja yksittäin tai kaikki kortit ja kansion sisältävän tuotesetin.

- **Pupupeli-tuotesetti**
- **Pupupeli-tuotteet Lekolarin kaupassa**

Pupupeli tunnettiin aiemmin nimellä Kalapeli, mutta nykyisin pelin korttien takaa kurkistelevat suloiset puput! Vanhoja Kalapeli-korttisarjoja voi käyttää Pupupelikansiossa (ja toisinpäin), mutta uudet korttisarjat vastaavat sisällöltään ja kuvitukseltaan nyky-lasten kokemusmaailmaa. Kuvitus on tehty Suomessa, joten kuvat, sanasto ja aiheet ovat lapsille tuttuja ja vastaavat suomalaisia opetussisältöjä.

Pupupelin valmiiksi laminoidut kortit sopivat myös moneen muuhun käyttötarkoitukseen. Yksi korttipakka sisältää 70 kaksipuolista korttia, koko n. 5 x 5 cm.

Pupupelin peruspeli

Pupupeliin valitaan ensin korttisarja ja sovitaan, mikä kortteihin liittyvä tehtävä pelaajien on suoritettava. Perinteisin pelitapa on käänteinen muistipeli:

Puput piilotetaan korttien taakse kansioon siten, että vain korvat näkyvät.

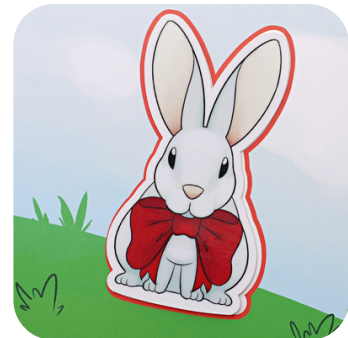


Pelaaja suorittaa korttiin liittyvän tehtävän (esim. nimeää kuvan tai lukee sanan).

Pelaaja saa kurkistaa kortin takana olevaa pupua:

Jos rusetin väri vastaa omaa pelilautaa
→ pupun saa pelilaudalleen.

Muuten pupu palautetaan kortin taakse.

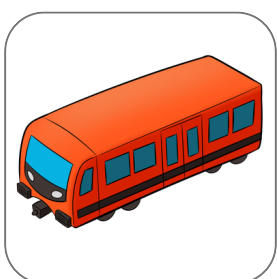


Pelaajan, jolla on pupun rusetin väriä vastaava pelilauta on muistettava missä oma pupu on, ja suoritettava kortin tehtävä omalla vuorollaan oikein saadakseen pupun.



Erilaisia pelitapoja - kaikki korttisarjat

Löydä kortti: Kortit asetetaan pupujen eteen. Ohjaaja tai joku pelaajista valitsee salaa mielessään yhden kortin ja kuvailee sitä: se on punainen, se on ylärivissä, se on kansion keskimmaisessa osiossa, se on värikäs, siinä on vain tekstiä, jne. Muut yrittävät arvata mitä korttia tarkoitetaan.



Käänteinen löydä kortti: yksi pelaaja valitsee mielessään kortin, ja muut pelaajat kysyvät kortista kysymyksiä. Kortin valinnut pelaaja vastaa kysymyksiin kyllä tai ei niin kauan kunnes joku arvailijoista arvaa kortin oikein. Pelissä harjoitellaan kuvailua ja päättelyä.

Arvaa kortti: Puput asetellaan korttien eteen. Pelaaja valitsee pupun, osoittaa sitä, ja arvaa, mikä kortti pupun takana on, esim. "Arvaan, että tuon pupun takana on kirjain H". Jos arvaus osuu oikeaan, pelaaja saa pupun itselleen.



Mitä pupun takana on?:

Peli on helppo ja sopii pelaajille, jotka eivät voi itse käsitellä pupuja. Puput asetetaan korttien eteen. Pelaajat ohjaavat vuorollaan ohjaajaa kertomalla tai osoittamalla suunnan, jonka mukaan pupua siirretään. Kun oikea pupu löytyy, sen takana oleva kortti paljastetaan ja pelaaja saa pupun pelilautansa.

Ohjelmoi pupulle reitti: Pelikansiossa voi harjoitella myös ohjelmoinnin alkeita. Pelaaja liikuttaa pupua pelikansiossa yksinkertaisilla komentosarjoilla. Askartele pelaajien käyttöön suoria nuolia ja oikealle ja vasemmalle kääntyviä nuolia. Aseta vain pelikortit pelikansioon ja anna jokaiselle pelaajalle lista niistä pelikorteista, jotka heidän pitää "hakea" omalla pupullaan. Puput lähtevät liikkeelle kansion vasemmasta yläkulmasta. Pelaajan tulee liikuttaa pupunsa sovittujen kuvakorttien luokse rakentamalla käännöksiin ja nuoliin perustuva komentosarja. Kun pupu pääsee pelaajalle osoitettuun korttiin, pelaaja saa pupun pelilautansa.

Korttisarjat ja peli-ideoita



Substantiivit ja yläkäsitteet 1

Substantiivit ja yläkäsitteet 2

- Yleisimmät yläkäsitteekategoriat
- 6 kuvaa/kategoria + kategoria-kortti
- Kuvan toisella puolella tavutettu sana

Peli-ideoita

- Nimeä kuva
- Nimeä yläkäsite
- Lue sana
- Kirjoita sana
- Etsi riimi

Talon tavarat

- Suomalaisista kodeista yleisesti löytyviä esineitä ja huonekaluja
- Kuvan toisella puolella sana ilman tavuviivoja

Peli-ideoita

- Nimeä kuva
- Kerro, mihin käytetään
- Kerro, missä huoneessa voi olla
- Lue sana
- Kirjoita sana



Kirjainkortit

- Suomalaiset aakkoset, myös skandi-kirjaimet
- Vokaalit punaisella, konsonantit sinisellä
- Suuraakkosen toisella puolella pienaakkonen

Peli-ideoita:

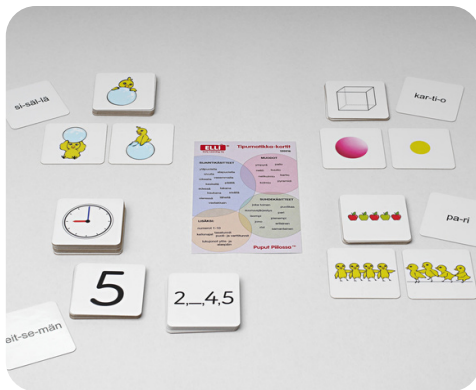
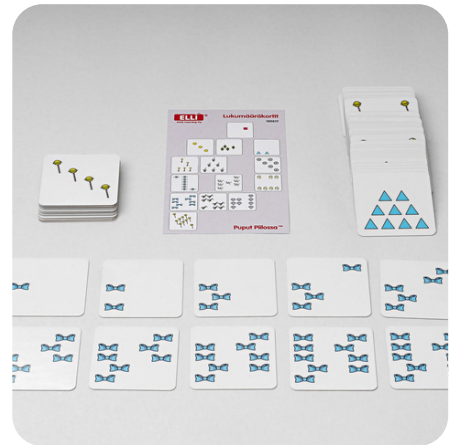
- Nimeä kirjain
- Etsi kirjaimella alkava sana
- Kirjoita kirjain/sama kirjain suur- tai pienaakkosena
- Etsi sama kirjain kirjaintaulusta

Lukumääräkortit

Lukumäärät 1-10 eri sommitelmilla ja kuvioilla
Kortin toisella puolella helppo kuvio/sommitelma,
toisella vaikeampi

Peli-ideoita:

- Nimeä lukumäärä
- Piirrä vastaava numero
- Piirrä/näytä esineillä sama lukumäärä
- Yhteen- ja vähennyslaskut
- Kertotaulut



Tipumatikka-kortit

Luvut, muodot, lukujonot, sijainti- ja suhdekäsitteet
sekä kellonaikoja

Pääosin toisella puolella kuva, toisella sana

Peli-ideoita:

- Lukujonon täyttäminen
- Muotojen ja lukujen nimeäminen
- Kellonajat
 - nimeä
 - piirrä sama aika kellotauluun
- Sijainti- ja suhdekäsitteiden nimeäminen
- Sijainti- ja suhdekäsitteiden näyttäminen esineillä

Kuva-sanakortit R-S-L

- Artikulaatioharjoituksiin sopivia sanoja, joissa /r/-, /s/- tai /l/-äänne
- Punaiset /r/-sanoja, siniset /s/-sanoja, keltaiset /l/-sanoja

Peli-ideoita:

- Sano sana
- Nimeä sana
- Keksi riimi
- Lue sana
- Kirjoita sana

