



YES / NO GAME: MITEN SITÄ KÄYTETÄÄN

- **Oppilaan tavoite:** kysymyksien muodostaminen ja miettimistä – mikä kysymys vie kohti tietoa?
- **Kohde:** voi olla näkyvillä oleva esine / ihminen..., tai voi olla mitä vain, esim. numero, kuukausi, maa, historian tapahtuma / oppiaineen harjoiteltava oppiaine.
- **Toiminta:** oppilaat kysyvät kysymyksiä, joihin voi vastata **kyllä, ei, tämä ei ole olennaista** tai **tästä ei ole tietoa**.
- **Rajoitus / Haaste:** Lyödäkseen vastausta oppilaiden pitäisi käyttää mahdollisimman vähän kysymyksiä, tai vain tietty määrä kysymyksiä. Voisi olla aikarajoitus.
- **Ajatukset näkyviin:** Pelin aikana kaikki kysymykset laitetaan näkyviin taululle
- **Reflektio:** Pelin jälkeen mietitään yhdessä / partitain / yksittäin – mitkä kysymykset olivat hyödyllisiä / oleellisia ja miksi? Mitkä eivät auttaneet ja miksi? Reflektion aikana voi täyttää haastelomakkeen (ks. materiaalit): Lomakkeen käyttäminen auttaa sekä opettajaa, että oppilaita näkemään, miten meni, ja miten voisi mennä paremmin seuraavalla kerralla. Mitä voisi parantaa, tehdä erilaiseksi? Ennen seuraava peliä voi katsoa haastelomakkeen, ja muistuu mieleen, mitä pitäisi nyt tehdä ja voi yrittää välttää vanhoja virheitä ja keksiä uusia keinoja. Samalla voi vertailla eri pelien tuloksia ja nähdä mahdollista parannusta ja kehittymistä, sekä työskentelytaidoissa, että ajattelussa ja strategiassa. Esimerkki täytetystä lomakkeesta löytyy tästä.
- **Työskentelytaidot (seinällä) ja Bloom juliste:** Reflektio sisältää keskustelua myös näistä. Pilvien verbien kautta voi miettiä, mitä ajattelutaitoja käytettiin pelissä? Oppilaat itse näkevät, että käyttivät monipuolisia taitoja. Lauseista voisi miettiä, mitä työskentelytaitoja käytettiin hyvin, ja mitkä täytyisi parantaa? Esimerkiksi, miten meni toisten kuunteleminen? Miten meni keskustelu ja toisten mielipiteiden arvostaminen?
- **Strategian siirtäminen uuteen tilanteeseen / uusi haaste:** Oppilaat ymmärtävät jossain vaiheessa, että kysymällä tiettyjä kysymyksiä, he voivat rajoittaa mahdollisia numerovastauksia aina puolelle, ja näin päästää nopeasti kohti vastaukseen.

Pystyvätkö he nyt käyttämään samaa strategiaa, jos täytyy saada selvää, esim. esine huoneessa / maan nimi / historiallinen hahmo...? Miten silloin rajataan tehokkaasti vaihtoehtoja? Samat säännöt päättävät, mutta strategian täytyy kehittyä. Tässä on mahdollisuus kehittää luokittelustrategioita, ja oppilaat voivat oppia käyttämään luokittelutyökalua, ja näin oppia jakamaan tietoa ja asioita osiin (ks. *materiaaleista "lisää haastetta"*)