



SALASANA – peli (PASSWORD Game)



Tavoite:

- tarkka ja täsmällinen selostus ja käsitteiden käyttö
- tilanteeseen ja tarkoitukseen sopiva kuvailu

Ohjeet:

- Perusidea on sama kuin Alias-pelissä. Tässä mietitään tietoisesti, mikä on hyvä ja huono selostus sanasta ja miksi, ja miten voi sen kautta parantaa pelaamista.
- Oppilas tulee luokan eteen, selkä taulua vasten.
- Opettaja (tai toinen oppilas) kirjoittaa taululle sanan.
- Muut oppilaat kertovat lauseita sanasta, mutta eivät saa mainita itse sanaa.
- Oppilas arvaa sanan.

Opettaja voi lisätä ajattelua omalla toiminnalla:

- **Kirjoita** oppilaiden kuvaukset/lauseet taululle samalla, kun he pelaavat.
- **Reflektoi!** Kysy oppilaalta – mikä lause auttoi eniten? Miksi? Oliko turhia lauseita? Miksi jotkut lauseet eivät auttaneet?
- **Tee rajoituksia!** Esim. päättä, kuinka monta lausetta muut oppilaat saavat ehdottaa – joko mahdollisimman paljon (kaikkien lauseiden täytyy silti olla totta), tai mahdollisimman vähän. Jos oppilas ei arvaa oikeaa sanaa, olisiko heillä antaa ”supervihje”, joka auttaisi heti? Jos sana on helppo kuvailla, määrätyt sanat voivat olla kiellettyjä, esim., jos sana on ’lintu’, kuvailussa ei saa käyttää sanoja, ’lentää’ eikä ’siipi’.
- **Vaihtoehtoja:** a) Yksi oppilas luokkaa vastaan. b) Parit / ryhmät keksivät kuvailevia lauseita sanasta /kuvasta/ esineestä/ henkilöstä, ja muut parit / ryhmät arvaavat sitä. c) Oppilaat pelaavat koko pelin ryhmissä.



- **Auta oppilaita pelaamaan paremmin!** Auta heitä huomaamaan, mikä on oleellista ja pelaamaan systemaattisemmin – ei vain sanomalla minkä tahansa lauseen, tai arvaamalla.
- **Järjestä lauseita!** Ryhmittele lauseet aina uudelleen, ja anna lauseryhmille nimet. Tämä on yksi tapa opettaa lapsia huomaamaan asioiden ominaispiirteitä. Esim., jos lauseet liittyvät eläimiin, yksi piirre voisi olla 'Se syö juustoa' ja se ominaispiirre, mihin se liittyy, on syöminen.
- **Tee 'passi'**, jossa ominaispiirteet on listattu, ja listan viereen tulee lauseita tästä eläimestä. Jos ominaispiirre on 'väri', lause voi olla, 'Se on ruskea.' Tästä syntyy taulukko, jota voi käyttää, kun haluaa kuvailla mitä tahansa eläintä. Esimerkkejä eri eläinten ominaispiirteistä voi kirjoittaa vierekkäin. Tämä myös auttaa eläinten vertailussa.
- **Käytä passia** työkaluna, kun peli pelataan. Muissa tehtävissä sama passi voi auttaa oppilaita huomaamaan, että erilaiset ominaispiirteet ovat tärkeitä eri tilanteissa. Esim.: Mitkä olisivat tärkeämmät piirteet, jos haluaa kuvailla koiraa ja myydä se? Entäs jos koira on kadoksissa? Entä, jos selostat parhaalle kaverille, miksi oma lemmikki on paras maailmassa?
- **Reflektoi!** Missä tilanteissa passi toimii hyvin? Missä ei? Mitä siltä puuttuu? Sitä voi aina muuttaa ja parantaa.



Compare and Contrast Matrix

	Animals	Plants	Location
Prairie			
Savanna			
Steppes			
Pampas			

Copyright Ann Fausnight 2013 for your classroom use only

1