

Materiaali yläkäsitteiden harjoitteluun

Materiaalista voit valmistaa muistipelikortit ja noppapelin. Aikuisen on hyvä pelata pelejä yhdessä lasten kanssa. Hän voi tukea lapsen sanaston kehitystä auttamalla asioiden nimeämisessä.



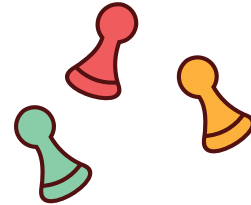
Materiaali sisältää

- 36 yläkäsitekorttia tekstillä ja ilman tekstiä.
- Korttien taustakuvat muistipeliä varten
- 2 erilaista pelialustaa: herkut ja ulkopuuhat



Noppapeliin tarvitset:

- 5 yläkäsitekorttia
- nopan
- 5 pelinappulaa
- pelialustan



Muistipeliin tarvitset:

- 2 x valitsemasi yläkäsitekortit

Näin valmistat pelit:

Noppapeli: Tulosta haluamasi kortit ja pelilauta. Voit tulostaa kortit tekstillä tai ilman.

Muistipeli: Valitse peliin kortit tekstillä tai ilman tekstiä ja tulosta ne 2 krt. Tulosta korttisivut kaksipuolisena, niin kuvat eivät näy ohuen paperin läpi. Jos tulostat kortit tekstin kanssa, valitse sivut 2-7. Jos tulostat kortit ilman tekstiä, valitse sivut 8-13

Voit tulostaa materiaalin paksulle paperille tai laminoida sen, niin se kestää käytössä pidempään.

Noppapelin peliohje:

Aseta valitsemasi 5 yläkäsitekorttia pelialustan vasemmassa reunassa näkyviin ruutuihin.

Valitse viisi pelinappulaa (esim. pieniä leluja, nappeja tai muita pieniä esineitä) ja aseta ne korttien päälle. Heitä noppaa ja siirrä yksi askel eteenpäin pelinappulaa, joka on nopan silmälukua vastaavassa ruudussa. Nimeä asia, joka kuuluu kortissa olevan yläkäsitteen alle. Esim. *eläin* - hevonen, *huonekalu* - tuoli, *kehonosa* - sormi. Jos et tiedä asian nimeä, voit kuvailla sitä tai piirtää sen. Heitä sitten noppaa uudelleen. Jos saat nopalla numeron 6, voit itse valita, mikä pelinappula liikkuu eteenpäin. Voittaja on se, joka pääsee ensimmäisenä herkun tai ulkopuuhun luokse.

Vaikeampi peliversio: Nimeä aina 2 uutta yläkäsitteen alle kuuluvaa asiaa. Jos et keksi uusia asioita, joutuu pelinappula takaisin lähtöruutuun. Vaihda tällöin ruutuun uusi käsitekortti.

Muistipelin peliohje:

Asetakaa valitsemanne määrä pelikortteja pöydälle kuvapuoli alaspäin. Kääntäkää vuorotellen kaksi korttia. Nimetkää kuvissa olevat yläkäsitteet. Voitte myös nimetä asian, joka kuuluu yläkäsitteen alle. Jos pelaaja saa kaksi samaa korttia, voi hän jatkaa korttien kääntämistä. Pelin voittaa se, jolla on pelin päättyessä eniten pareja.

Yläkäsitteet:

LELU	SÄÄ	NUMERO	VUODENAIKA
VAATE	PELI	KEHONOSA	RAKENNUS
ASTIA	RUOKA	MAA	SATUOLENTO
HEDELMÄ	VÄRI	AMMATTI	HARRASTUS
VIHANNES	HYÖNTEINEN	TYÖKALU	TUNNE
JUOMA	LEMMIKKIELÄIN	KODINKONE	PERHEENJÄSEN
KULKUVÄLINE	VILLIELÄIN	URHEILUVÄLINE	
SOITIN	ELÄIN	HERKKU	
PAIKKA	MUOTO	HUONEKALU	
MARJA	KIRJAIN	HUONE	



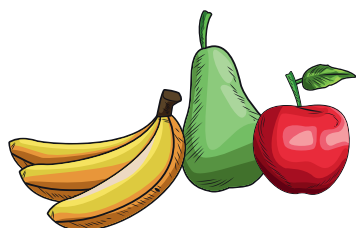
LELU



VAATE



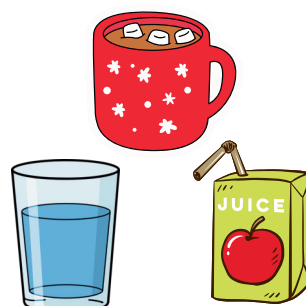
ASTIA



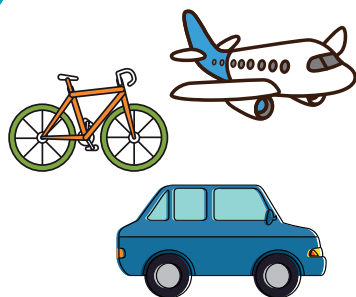
HEDELMÄ



VIHANNES



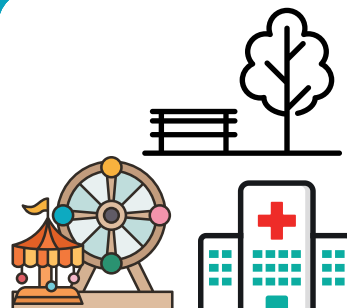
JUOMA



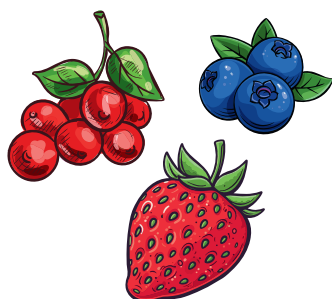
KULKUVÄLINE



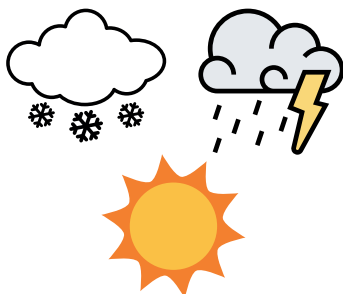
SOITIN



PAIKKA



MARJA

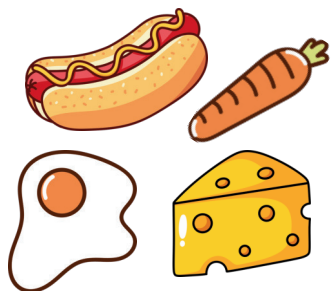


SÄÄ



PELI

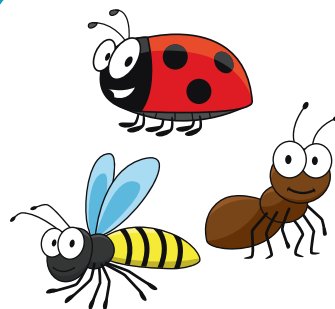




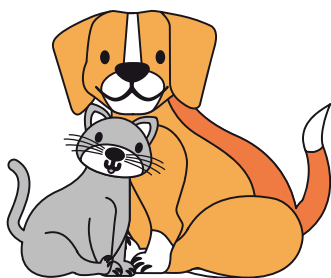
RUOKA



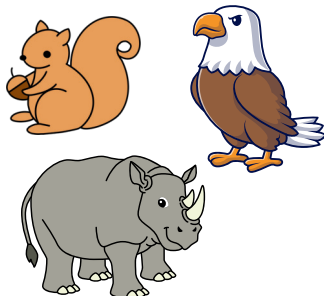
VÄRI



HYÖNTEINEN



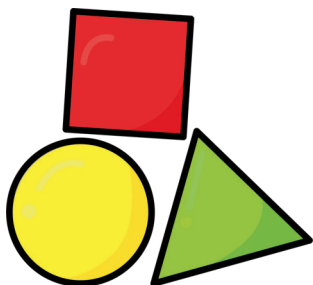
LEMMIKKIELÄIN



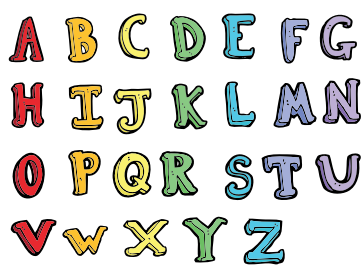
VILLIELÄIN



ELÄIN



MUOTO



KIRJAIN



NUMERO



KEHONOSA



MAA

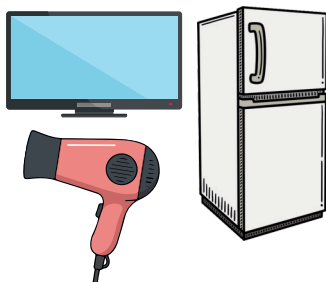


AMMATTI





TYÖKALU



KODINKONE



URHEILUVÄLINE



HERKKU



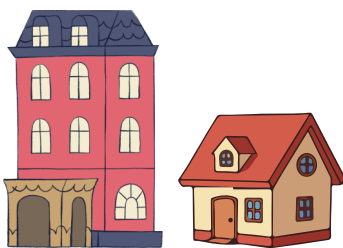
HUONEKALU



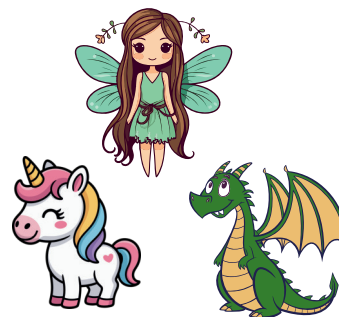
HUONE



VUODENAIKA



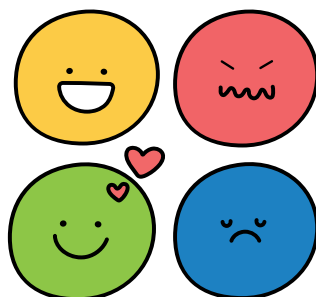
RAKENNUS



SATUOLENTO



HARRASTUS



TUNNE



PERHEENJÄSEN



