

TEVELLA

Pihkanokankatu 6, 33900 TAMPERE
Puh (03) 380 5300, Fax (03) 380 5353
E-mail: myynti@tevella.fi, www.tevella.fi

Ohje Tevellan tuotteelle

323070 Ennen, jälkeen ja välillä

Materiaalin kuvaus:

- 24 yksinkertaista värillistä kuvasarjaa, joista jokaiseen kuuluu 3 kuvaa. Kortit on suunniteltu harjoittamaan loogista ajattelutaitoa ja kielellistä ilmaisua. Yhteensä 72 korttia (9 x 9 cm).
 - Kuva A: alkutilanne, esine alussa. Jokaisen sarjan ensimmäisessä kortissa on esine, kohde, ihminen tai jokapäiväinen tilanne.
 - Kuva B: Väline, jolla aloitusesinettä/tilannetta voi muuttaa. Tehtävänä on A- ja C-korttien avulla selvittää, mitä toisessa kortissa on kuvattu – työkalua, välinettä tai konetta, joka olisi aiheuttanut muutoksen.
 - Kuva C: Lopputulos, lopullinen tilanne. Kolmannessa kortissa näkyy alkutilanteen kohde jotenkin muuttuneena.
- Ohjekirja

Mahdollisia käyttötapoja

Kuvasarjat ovat sopivia moniin toimintoihin ja peleihin esikoulussa, päiväkodissa tai erityisopetuksessa. Riippuen lasten iästä ja kyvyistä voidaan käyttää kaikkia tai valikoituja kortteja.

Oppimistavoitteita

Kuvien kanssa työskenteleminen harjoittaa ja parantaa:

- Havaintokykyjä
- Loogista ajattelua
- Mielikuvitusta ja luovuutta
- Aikajärjestyksellisten sarjojen tunnistaminen (ennen - jälkeen)
- Perustelutaitoja
- Puheen ilmaisua

Harjoituksia / kielellinen sisältö

Kuviin tutustuminen

Lapset kuvailevat ja nimeävät esineitä korteista B.

Kysymyksiä/keskustelunaiheita:

- Miksi tätä esinettä sanotaan?
- Mihin sitä voi käyttää? / Mitä me teemme sillä?
- Kuka sitä tarvitsee?
- Miten sitä käytetään?
- Voitko käyttää sitä itse?

Lapset kuvailevat, mitä he näkevät kortissa A.

Kysymyksiä/keskustelunaiheita:

- Mitä kuvassa näkyy?
- Onko esine ehjä? Jos ei ole: Miksi ei? Mitä on voinut tapahtua? (kuppi – rikkoutunut – pudonnut lattialle, nappi – purkautumassa – lanka purkaa...)
- Jos on ehjä: Mitä esineelle voi tehdä? (pähkinä – rikkoa se, hiekka – sen kuljettaminen jonnekin, paperi – piirtäminen/taitteleminen...)

Mitä piilossa olevassa kortissa on?

Kortit järjestetään kolmeen kolmen kortin jonoon, rivit allekkain. Annetut kuvat ovat oikeinpäin, kortit, joiden kuva tulee selvittää, laitetaan väärinpäin. Esimerkiksi jos kortit A ja C ovat näkyvillä, tulee kortin B kuva arvata. Jos taas kuvat A ja B ovat näkyvissä, tulee päätellä mitä kuvassa C on. Arvuuteltavaa korttia voi vaihdella, kuten haluaa.

Ennen vai jälkeen?

Samana sarjana A ja C –kortit on järjestettävä aikajärjestykseen (ennen – jälkeen)

Kokonainen omena	→ puolikas
Tyhjä rengas	→ täytetty
Tyhjä paperi	→ piirretty
Liekitön kynttilä	→ palaa
Maalaamaton penkki	→ maalattu
Irtonaiset lankut	→ koottu

Monet korttiparit tarjoavat kaksi vaihtoehtoa:

<u>Pitkä tukka</u>	→ lyhyt (leikkaa se)
<u>Lyhyt tukka</u>	→ pitkä (kasvata)
<u>Likainen paita</u>	→ puhdas (pesä se)
<u>Puhdas paita</u>	→ likainen (sotke se)
<u>Rikkinäinen kuppi</u>	→ ehjä (korjaa se)
<u>Ehjä kuppi</u>	→ rikkinäinen (pudota se)

Heti, kun kortti B on lisätty peliin, järjestyksestä tulee itsestään selvä.

Kysymyksiä/keskustelunaiheita:

- Mitkä toiminnot ovat käänteisiä? (kynttilän sytyttäminen, renkaan täyttäminen, helmien pujottaminen helminauhaan, lukon avaaminen, paidan peseminen...)
- Mitkä eivät ole? (makkaran paistaminen, pähkinän avaaminen, kakun paistaminen, appelsiinin puristaminen, perunan kuoriminen...)

Pelejä

Muistipeli

(Harjoittaa loogista ajattelua ja muistia)

A ja B – kortit (tai B ja C) sekoitetaan hyvin ja laitetaan pöydälle kuvapuoli alaspäin riveihin (3 x 8 tai 4 x 6 korttia). Vuorotellen lapset kääntävät kerrallaan kaksi korttia. Jos lapsi kääntää kaksi yhteenkuuluvaa korttia, hän saa pitää ne ja kääntää kaksi seuraavaa korttia. Kortit, jotka eivät kuulu

yhteen, laitetaan kuvapuoli alaspäin takaisin paikoilleensa. Se, kellä on eniten kortteja pelin loputtua, on voittaja.

Muunnos: Kolme korttia käännetään kerralla. Se, joka löytää oikean kolmikön, saa pitää sen.

Huomio: Jos päätät hyväksyä muita merkityksellisiä korttiyhdistelmiä kuin mitä on suunniteltu, kortteja voi jäädä lopussa parittomiksi.

Piilotuspeli

Muistin treenaamista

Riippuen lasten iästä ja kyvyistä, sopiva määrä kortteja laitetaan pöydälle näkyville minuutin ajaksi, jonka jälkeen ne peitetään liinalla. Kuka pystyy muistamaan eniten asioita kuvista (piirtämällä, kirjoittamalla)?

Mitkä sopivat yhteen?

Harjaannuttaa sanayhdistelmien tekokykyä, sekä mielikuvitusta ja luovuutta.

A ja C – kortit laitetaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Kuka tahansa saa keksiä jonkun yhteyden kahden kuvan välille, ja sopivat yhteyden keksittyään saa pitää molemmat kortit. Tässä pelissä korttiparien ei tarvitse olla samoja, miten ne on alun perin tarkoitettu – epätavalliset ja luovat yhdistelmät ovat myös sallittuja (yhdistelmien perustelut tulisi hyväksyä suhteellisen helposti). Peli jatkuu, kunnes kukaan pelaajista ei enää keksi toisiinsa sopivia korttipareja. Voittaja on se, jolla on eniten kortteja pelin lopussa.

Esimerkkejä: nauha ja sakset (nauhan voi leikata), paperi ja tulitikut (paperin voi sytyttää tuleen), kuppi ja kastelukannu (kupin voi täyttää), likainen paita ja saippua (paidan voi pestä).

Bingo

Reaktiopeli

B-kortit on eroteltu pakasta ja annettu ennalta sovitulle pelinjohtajalle. Jäljelle jääneet A ja C – kortit on sekoitettu ja jaettu tasan pelaajien kesken seuraavasti

- 2 pelaajaa: 24 korttia molemmille
- 3 pelaajaa: 16 korttia jokaiselle
- 4 pelaajaa: 12 korttia jokaiselle
- 5 pelaajaa: 9 korttia jokaiselle (3 korttia jää yli) ja niin edespäin

Pelinjohtaja asettaa B-kortit eteensä pinoon kuvapuoli alaspäin, ja pelaajat levittävät A ja C – korttinsa eteensä pöydälle. Sen jälkeen pelinjohtaja kääntää B-pakasta kortin kerrallaan ja näyttää sitä pelaajille niin, että kaikki voivat nähdä kuvatun esineen. Kun pelaajalla on mielestään A- tai C-kortti, joka liittyy kuvaan, hän huutaa ”BINGO”! Jos hän pystyy antamaan selityksen sille, miksi kortit liittyvät toisiinsa, hän saa peittää oman korttinsa tällä B-kortilla. Jos pelaaja huutaa bingon umpimähkään ja hänen perustelunsa eivät ole vakuuttavia, kortti laitetaan takaisin pakan pohjimmaisiksi. Peli jatkuu, kunnes koko pakka B-kortteja on käytetty. Voittaja on se, joka on saanut eniten omia korttejaan peitettyä voittamallaan B-korteilla.

Variaatio: Sen sijaan, että pelinjohtaja näyttää B-kortin, hän voi sanoa vain kuvatun esineen nimen.

B ensin

Strategiapeli, muistin harjoittamista

Pelin päämäärä:

Säännöt: Kortit jaetaan kuvapuoli alaspäin pelaajille niin, ettei kukaan näe korttien kuvia. Jokainen pelaaja asettaa korttinsa kolmeen jonoon A, B ja C kuvapuoli alaspäin. Nuorin pelaaja saa aloittaa asettamalla yhden B-korttinsa pöydän keskelle. Seuraava pelaaja kääntää joko A- tai C-korttinsa näkyville ja katsoo sopiiko se yhteen pöydällä olevan B-kortin kanssa. Jos kortit sopivat yhteen, pelaaja saa asettaa korttinsa B-kortin viereen pöydälle.

Sen sijaan, että pelaaja kääntäisi yhdistävän A- tai C-kortin, hän voi tuoda myös yhden B-korteistaan peliin. Näin mahdollisuudet korttien yhteen liittämiseen joko paranevat tai ne estetään. Pelaaja, joka on laittanut B-kortin pöydälle, ei saa kääntää enää muita kortteja sillä kierroksella. Jokainen pelaaja saa jatkaa vuoroaan, kunnes hän kääntää sellaisen kortin, jota ei voi asettaa pöydälle muiden korttien jatkoksi, tai kunnes hän on laittanut B-kortin pöydälle. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro. Voittaja on se, joka saa laitettua ensiksi kaikki korttinsa peliin.

Huomioitavaa:

- Jos käytät kaikkia pelissä kaikkia kortteja, tarvitset ison pöydän. Jos pelaajat ovat lapsia, voi myös lattiaa käyttää pelialustana. Vaihtoehtoisesti täydennetyt kuvasarjat voi laittaa sivuun jotta uusille sarjoille jää tilaa.
- Jos pelaat vain osalla kortteja, pelinjohtajan tulee erotella kokonaiset kuvasarjat (A, B, C) ennen pelin alkua.