Liite A Sanaboli

SANABOLI

TUHAT
TUHAT

VANKILA

KEKSI VERBI
KEKSI VERBI

KYSYMYS
KYSYMYS

KEKSI ADJEKTIIVI
KEKSI ADJEKTIIVI

KEKSI PRONOMINI
KEKSI PRONOMINI

TOIMINTA
TOIMINTA

PYÖREÄ
PYÖREÄ

KYSYMYS
KYSYMYS

PISIN
PISIN

KAUNIIMPI
KAUNIIMPI

LÄHTÖ
LÄHTÖ

HEI
HEI

ETTÄ
ETTÄ

KYSYMYS
KYSYMYS

JA
JA

TOIMINTA
TOIMINTA

TÄMÄN
TÄMÄN

MINUN
MINUN

MENE VANKILAAN
MENE VANKILAAN

HÄNELLE
HÄNELLE

ET NÄE
ET NÄE

KYSYMYS
KYSYMYS

EI KEINUTA
EI KEINUTA

KYSYMYS
KYSYMYS

EN JUOSSUT
EN JUOSSUT

TOIMINTA
TOIMINTA

KÄVELIN
KÄVELIN

TOIMINTA
TOIMINTA

NAURAA
NAURAA

MENE VANKILAAN
MENE VANKILAAN

SYÖMME
SYÖMME

KISMET
KISMET

KYSYMYS
KYSYMYS

KYSYMYS
KYSYMYS

KISSA
KISSA

TERO
TERO

KYSYMYS
KYSYMYS

100
100

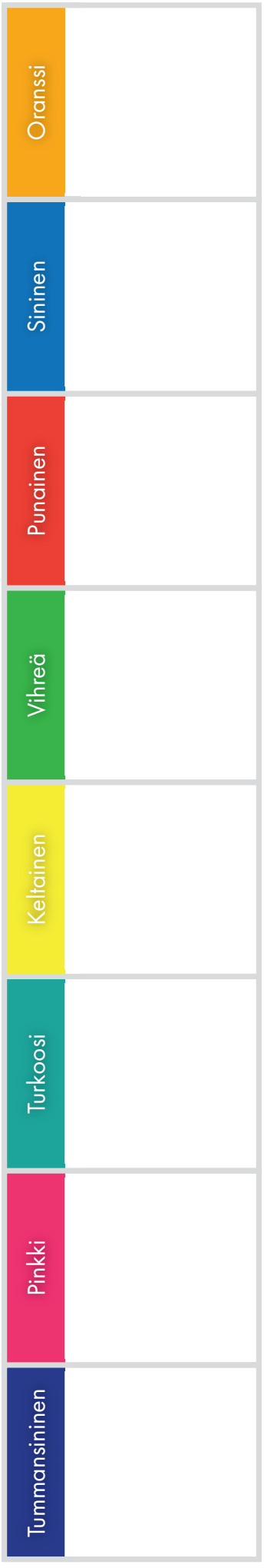
KOLME
KOLME

TOIMINTA
TOIMINTA

TOIMINTA
TOIMINTA

KYSYMYS
KYSYMYS

Liite A Sanaboli

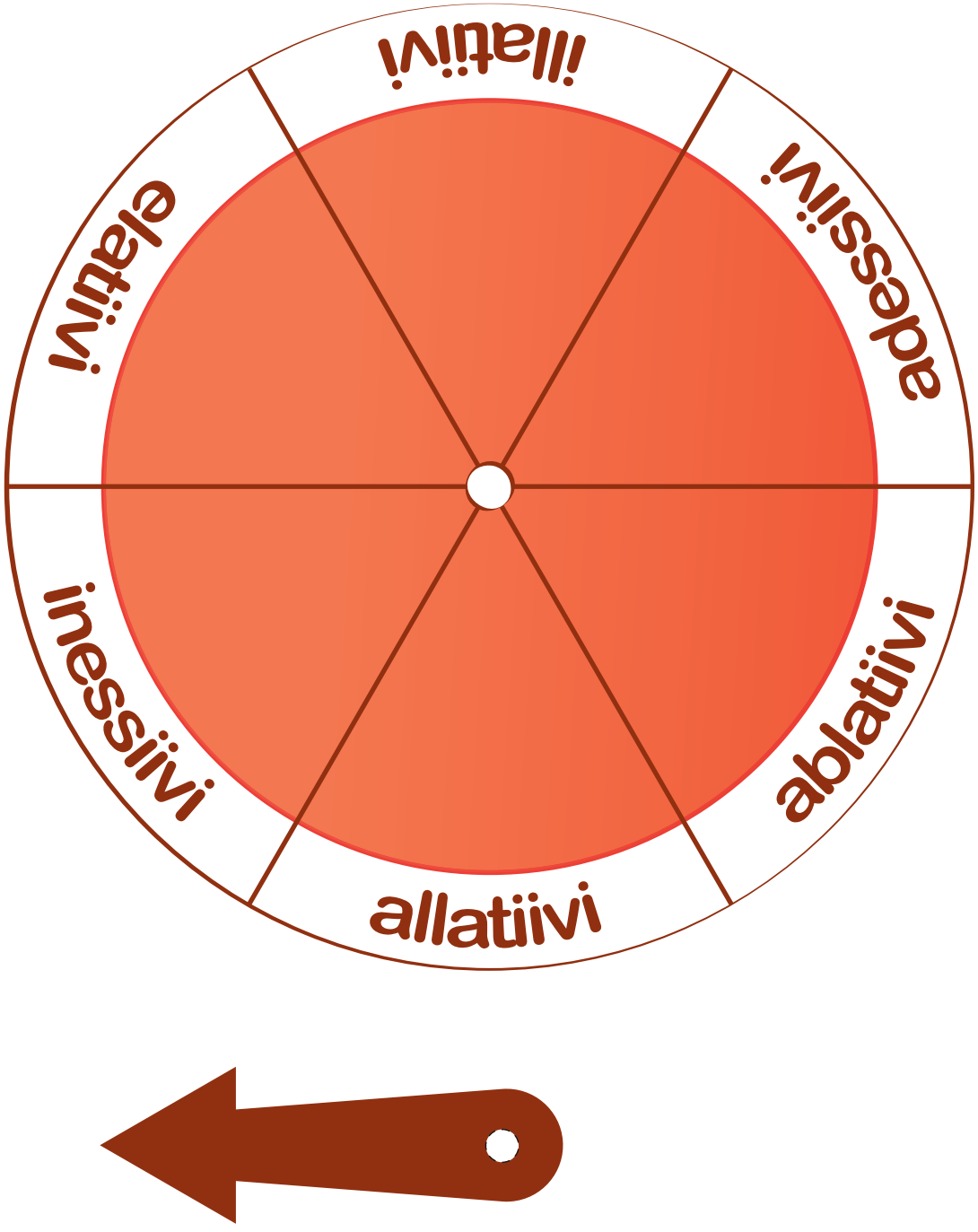


Liite B Kielioppikunkku

Maali

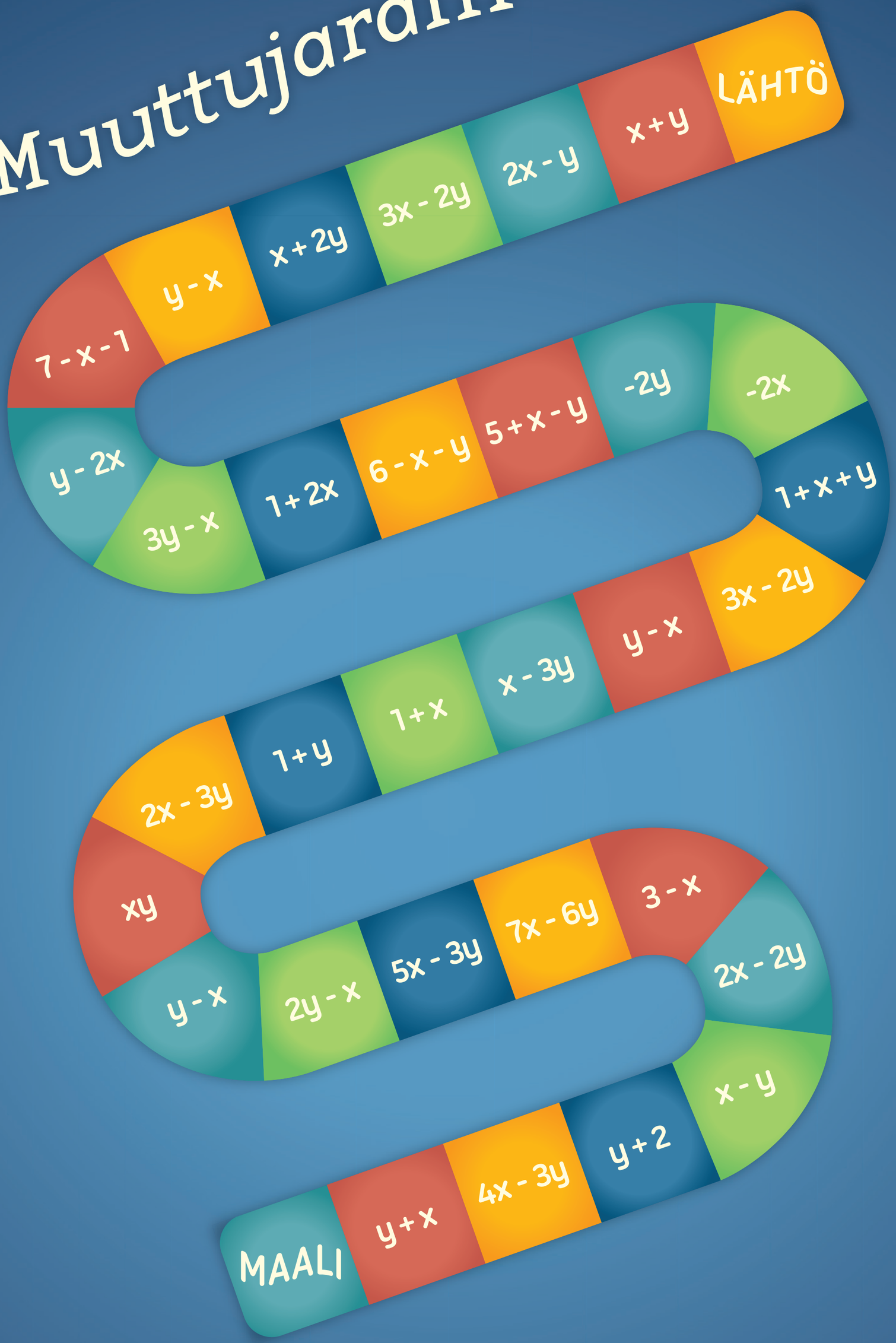
Lähtö

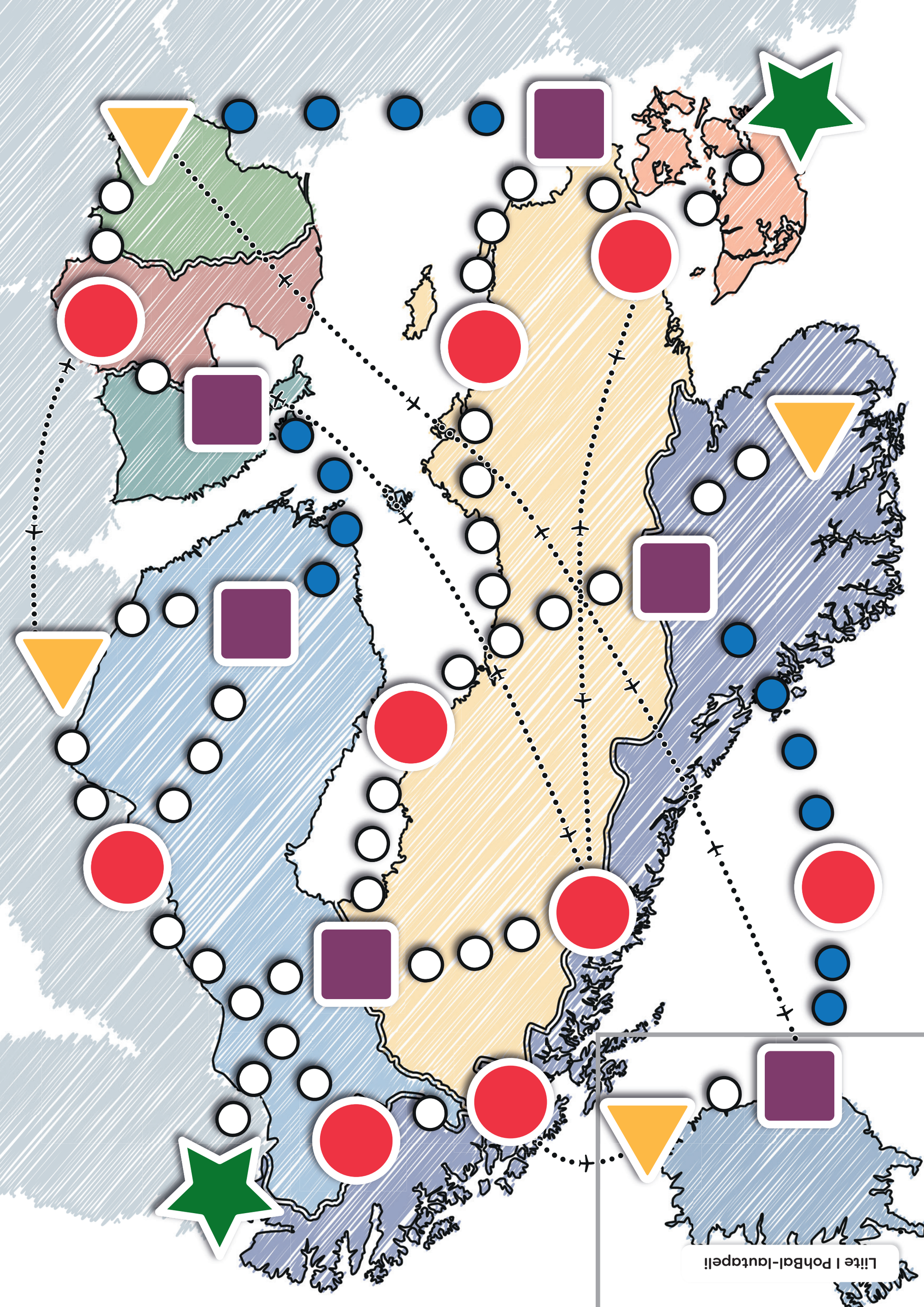
Liite B Kielioppikunkku



Liite E Muuttujaralli

Muuttujaralli




Liite I Pohjal-lautapeli

PohBal-liikuntatehtävät

ISLANTI: Islannissa on kehittynyt oma hevosrotunsa, islanninhevonen. Käy ylittämässä "hevosella" (keppi, maila tai keppihevonen) esteet mahdollisimman nopeasti liikuntasaliin tai luokkaan tehdyllä radalla.

NORJA: Norja on talvilajien maa. Tee 10 "kumparelaskua" (peppu penkkiin, ylös 10 kertaa ja välissä kaksi hyppyä) mahdollisimman nopeasti ja tyylikkäästi. Laskun aikana tehdään kaksi vapaavalintaista hyppyä kuten oikeassa kumparelaskussakin.

RUOTSI: Jalkapallo on Ruotsin suosituin urheilulaji. Käy kuljettamassa palloa viivoja pitkin opettajan merkitsemällä reitillä.

SUOMI: Suomalaiset ovat innokkaita penkkiurheilijoita. Käy tekemässä maali Suomelle ja huuda samalla "Hyvä Suomi"!

TANSKA: Sulkapallossa Tanska on yksi menestyneimmistä maista. Pompottele "sulkapalloa" (eli ilmapalloa) 10 kertaa tiputtamatta sitä.

VIRO: Viro on menestynyt hyvin koripallossa. Pompota palloa 10 kertaa.

LATVIA: Latvian menestyneimpiä urheilijoita on painonnostaja Scherbatihs. Nosta joku ystävistäsi ilmaan ja pidä häntä ilmassa 5 sekuntia.

LIETTUA: Maailmanperintökohde Kuurinkynnäs on hiekkadyynialue, jolla lapset tykkäävät leikkiä ja kiipeillä. Dyyneillä kävteleminen ei ole helppoa eikä nopeaa. Kokeile kävellä polviseisonnassa viiden metrin matka.

Oikeat vastaukset:

Keltaiset kortit:

1. Liettua
2. Tukholma
3. Tasavalta
4. Kuningaskunta
5. Lofootit
6. Hekla
7. Tallinna
8. Pääkaupunki
9. Helsinki
10. Tanska
11. Norja
12. Ruotsi

Punaiset kortit:

1. Norjan ja Ruotsin rajalla
2. Havumetsä, lehtimetsä ja tundra
3. Havu- ja lehtimetsä
4. Öljy ja maakaasu
5. Suomi
6. Itämereen virtaa jokia pitkin makeaa vettä
7. Vänern ja Vättern
8. Maatalous ja elintarviketeollisuus
9. Vatnajökull
10. Viron saaria
11. Golf-virta

Violetit kortit:

1. Islanti
2. Latvia
3. Riika
4. Ruotsi
5. Suomi
6. Tanska
7. Alankoa
8. Järvi
9. Liettua
10. Norja
11. Totta
12. Tarua
13. Dyyni
14. Vuono
15. Norja
16. Suihkuava kuuma lähde
17. Tukholma
18. 64

Liite J Veden kiertokulku -käsitepeli

LÄHTÖ MAALI

SATAA

KIERTOKULKU

PUHDAS

VESIPISARA

SAMA VESI

KIERTOKULKU

SUODATIN

PINTAVESI

SULAMINEN

LÄHDE

KIERTOKULKU

JÄÄ

POHJAVESI

KIINTEÄ

KIERTOKULKU

OLOMUODOT

LÄMMITTÄÄ

JÄRVI

KIERTOKULKU

VESIHÖYRY

JOKI

MERI

KIERTOKULKU

SADE

PILVI

VEDEN-PUHDISTUS

TIIVISTYMINEN

AURINKO

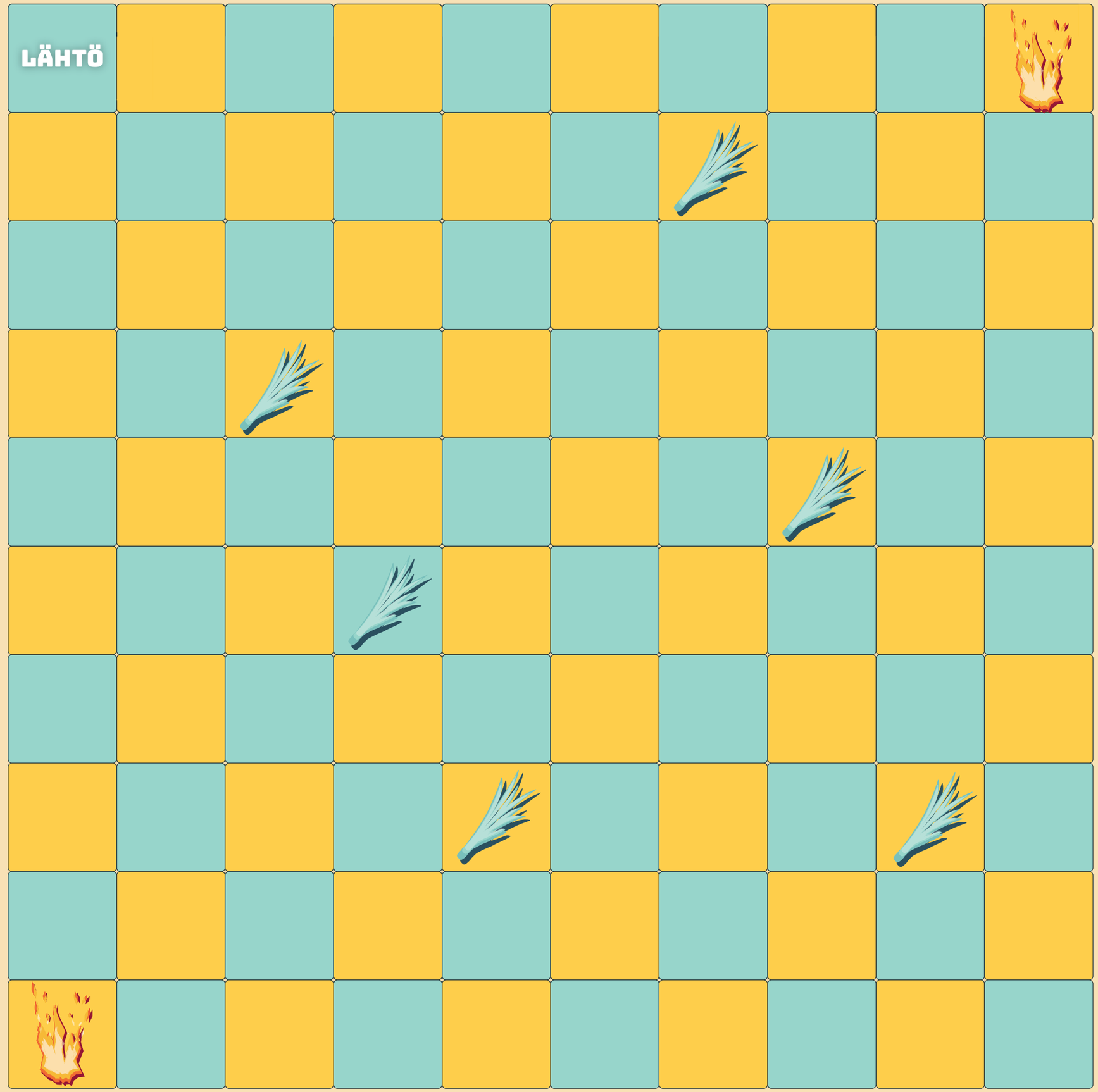
KIERTOKULKU

HAIHTUMINEN

VESI

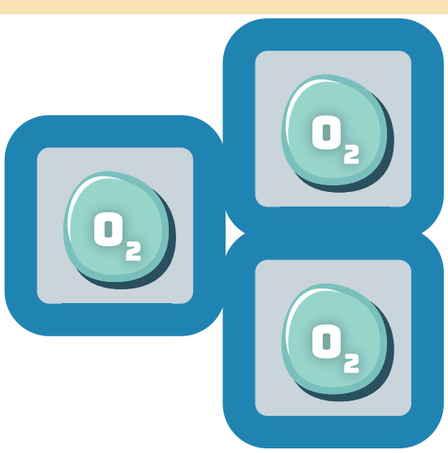
PALAMINEN KOODATEN

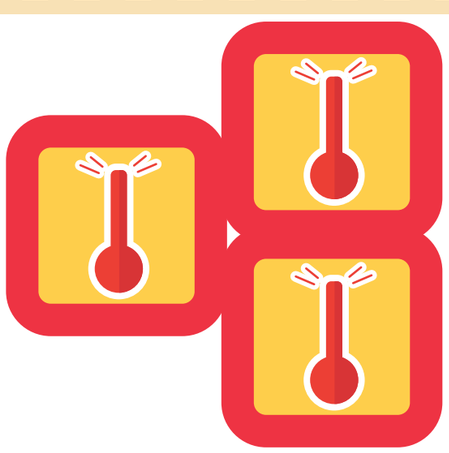
LÄHTÖ



LEIKKAA SYMBOLIT KATKOVIIVAN MUKAISESTI





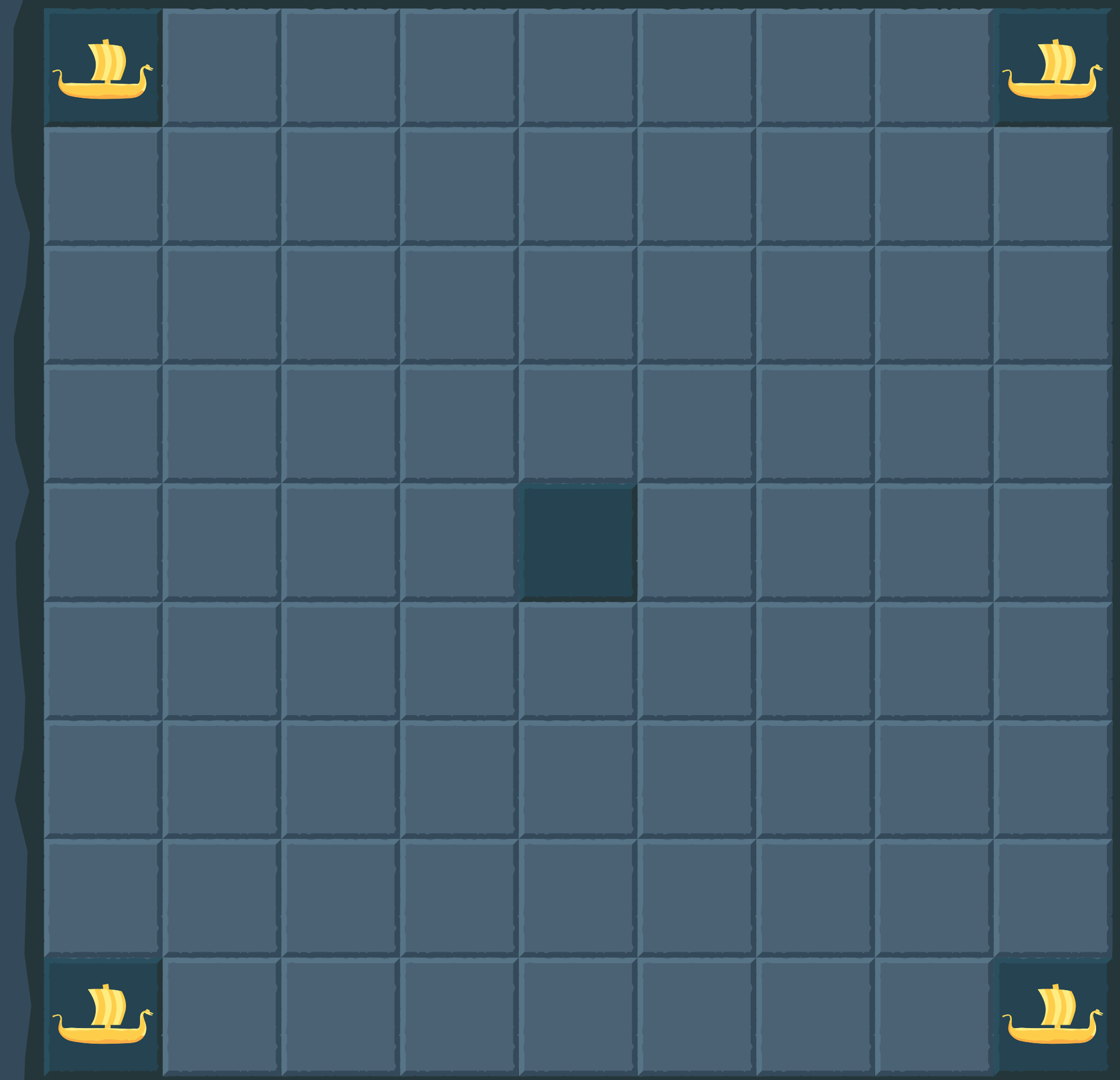


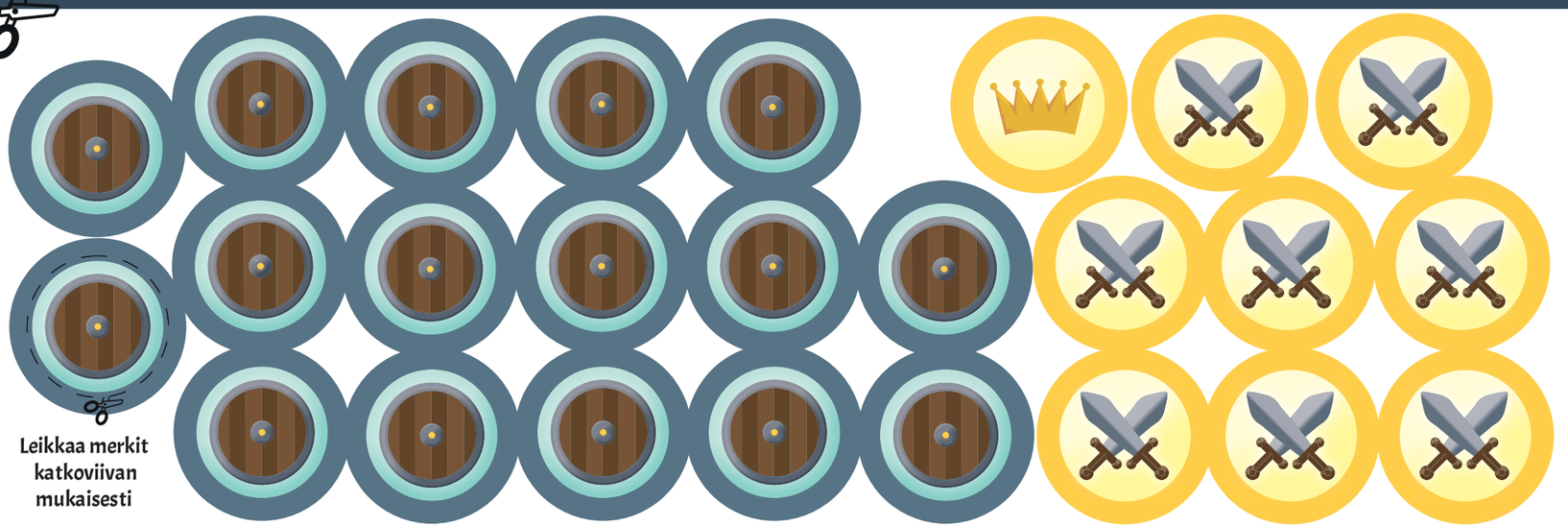
Liite L Pääsiäisen sana- ja toimintapeli

Maali
70
69
T
68
67
66
T
65
T
64
63
62
53
54
55
56
T
57
T
58
59
T
60
61
52
T
51
50
49
T
48
T
47
46
45
44
T
34
T
35
T
36
37
38
39
40
41
42
43
T
33
32
31
T
30
29
T
28
27
26
18
T
19
20
21
22
23
T
24
25
T
17
16
15
T
14
13
12
11
10
9
T
Lähtö
1
2
T
3
4
5
6
7
8

Liite M Viikinkitaistelu-strategiapeli

Viikinkitaistelu





Leikkaa merkit katkoviivan mukaisesti

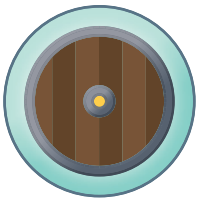
Viikinkitaistelu



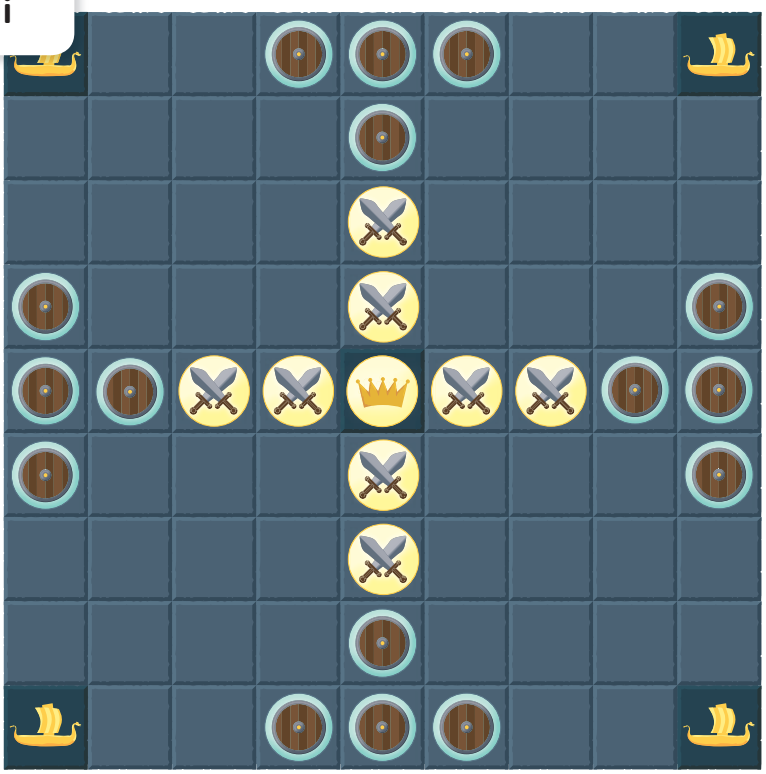
Kuningas

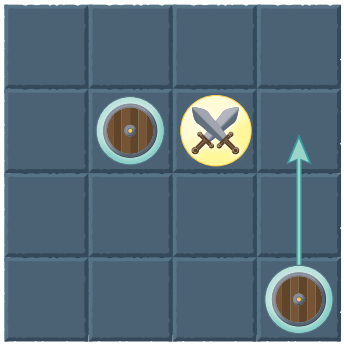


Hyökkäävä viikinki



Puolustava viikinki

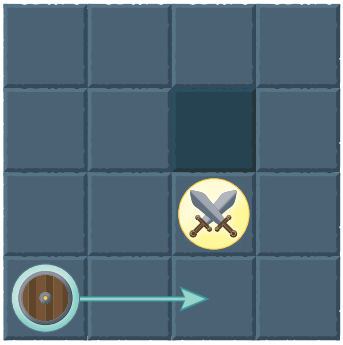




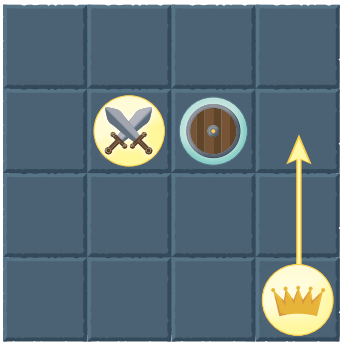
Puolustava viikinki vangitsee hyökkäävän viikingin



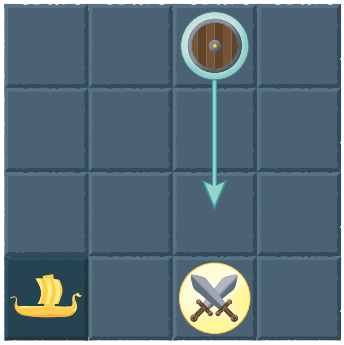
Puolustava viikinki vangitsee kaksi hyökkäävää viikinkiä



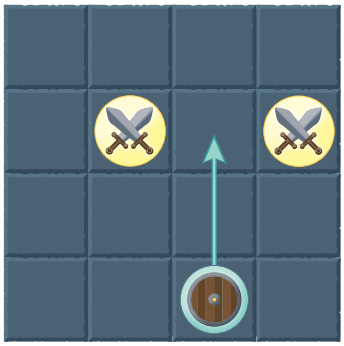
Puolustava viikinki vangitsee hyökkäävän viikingin



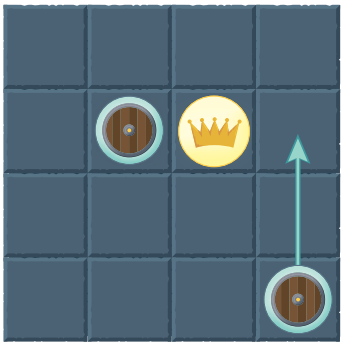
Hyökkäävä viikinki vangitsee puolustavan viikingin



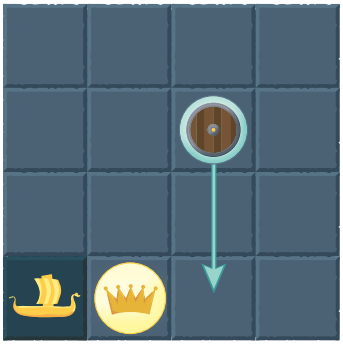
Puolustava viikinki ei vangitse hyökkäävää viikinkiä



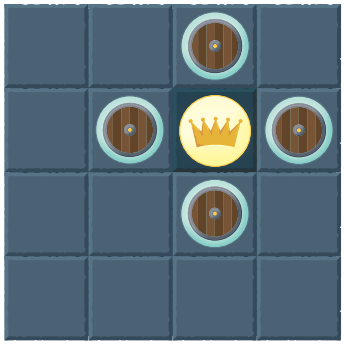
Hyökkäävä viikinki ei vangitse puolustavaa viikinkiä



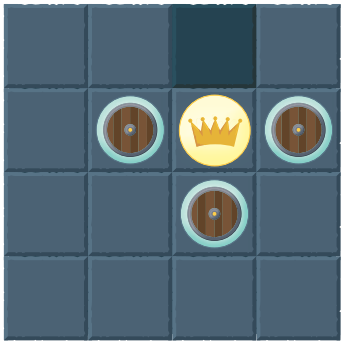
Puolustava viikinki vangitsee hyökkäävän viikingin



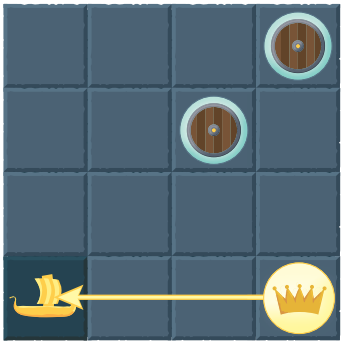
Puolustava viikinki voittaa



Puolustava viikinki voittaa



Puolustava viikinki voittaa



Hyökkäävä viikinki voittaa

Liite O Kreikan mytologiaa lautapelinä

Kreikan mytologiaa

oraakkeli
oraakkeli

demokratia
demokratia

Odysseia
Odysseia

myytti
myytti

Narkissos
Narkissos

olympialaiset
olympialaiset

ylijumala Zeus
ylijumala Zeus

Sokrates
Sokrates

Maraton
Maraton

ruukun pala
ruukun pala

Troijan sota
Troijan sota

Sparta
Sparta

Leonidas
Leonidas

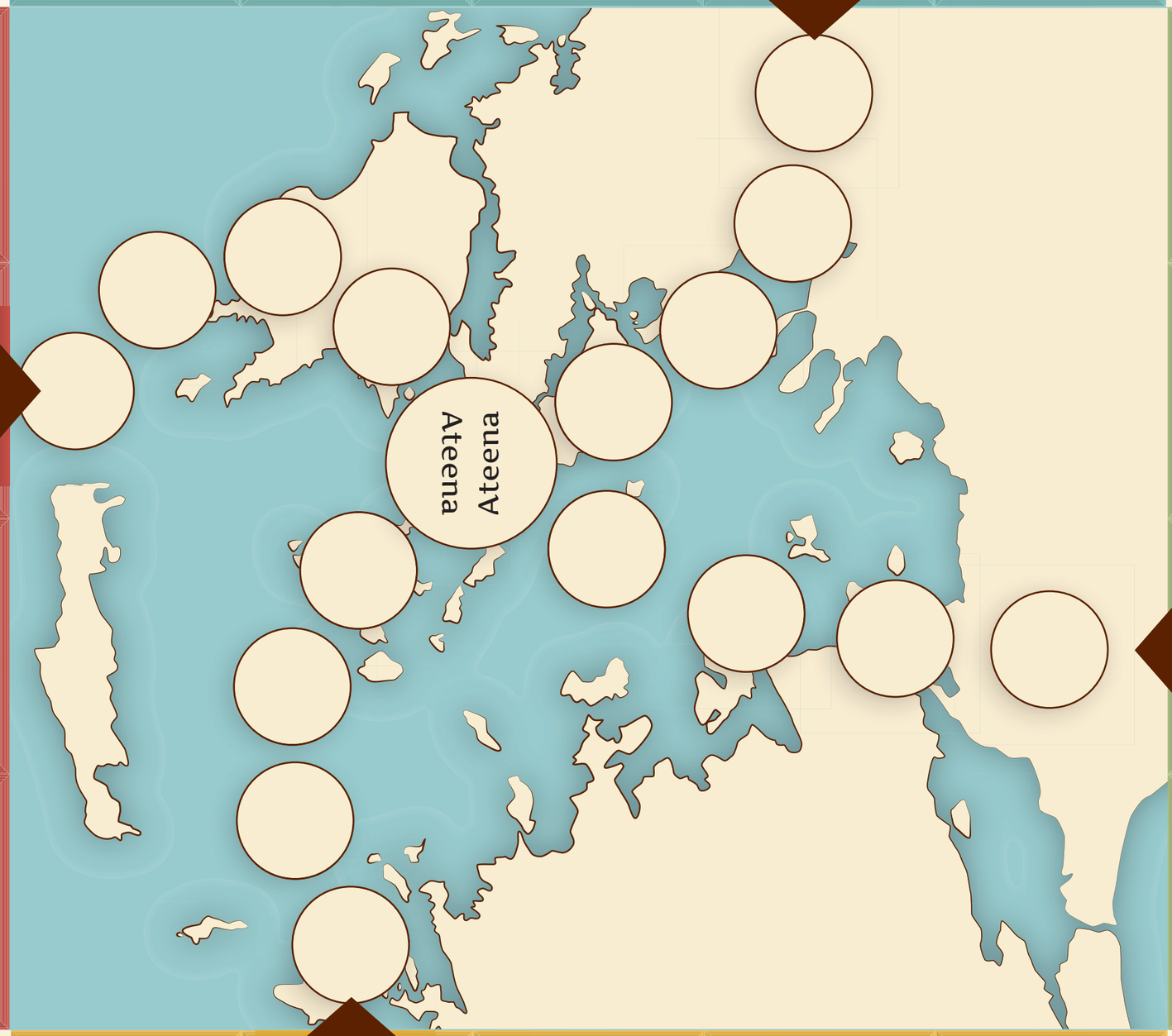
kyniska
kyniska

runsaudensarvi
runsaudensarvi

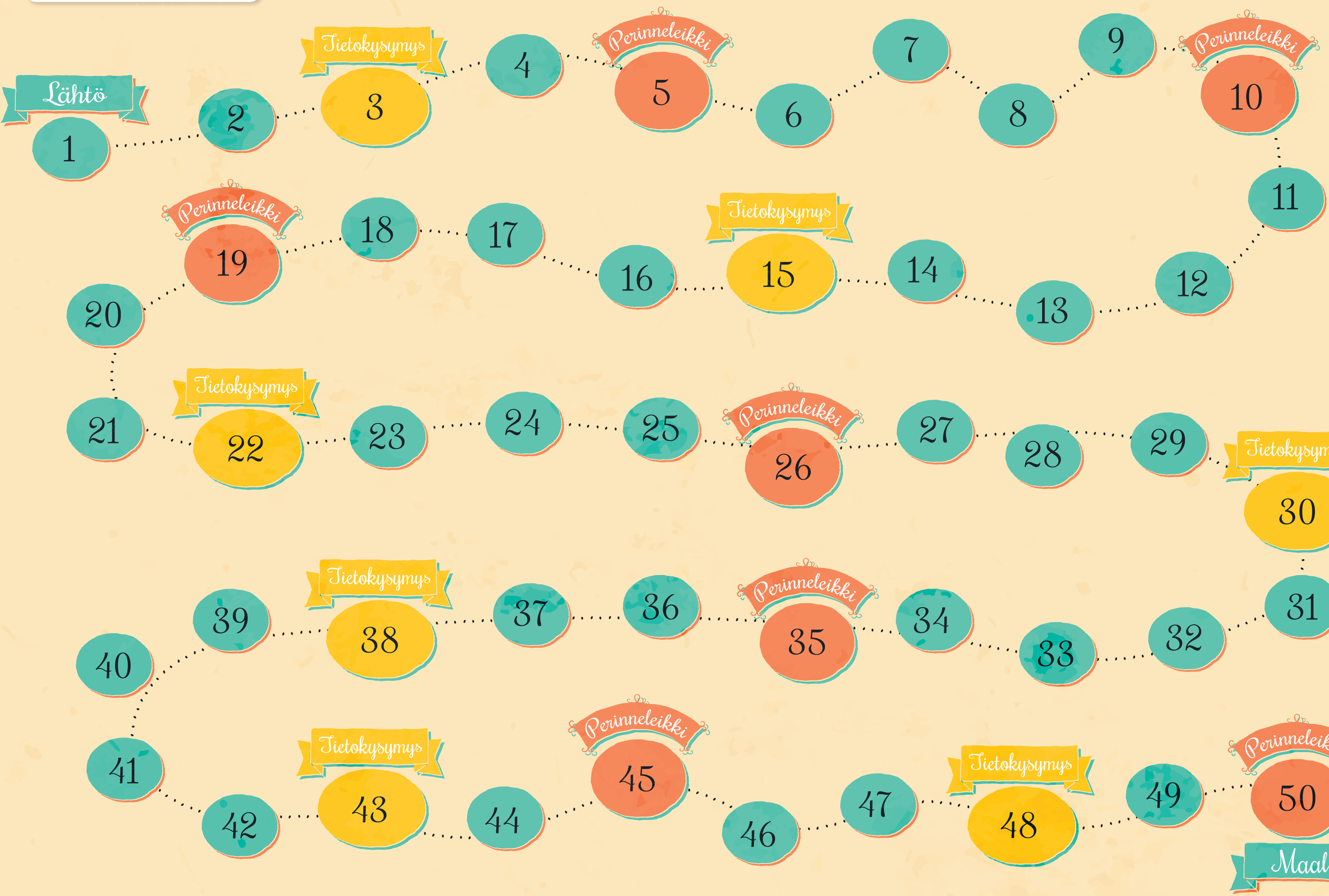
Pandora
Pandora

Athene
Athene

Kerberos
Kerberos



Liite P Perinneleikki-peli



Tietokysymykset

3. Mitä entisajan leikki nurkkapiilonen vastaa?
   a) piiloleikkiä
   b) nurkkajussia
   c) nurkkahippaa
   Vastaus: b

15. Mitä nykyajan peliä entisajan pitkä pallo voisi vastata?
   a) polttopalloa
   b) purkkista
   c) pesäpalloa
   Vastaus: c

22. Mitä entisajan lapset puuhailivat kesäisin?
   a) surffasivat netissä
   b) kävivät ongella ja tekivät heinäkoruja
   c) kävivät sisäleikkipuistoissa
   Vastaus: b

30. Vauvojen helistimet tehtiin ennen tuohipalloista. Mitä niiden sisälle laitettiin?
   a) helmiä
   b) kiviä
   c) riisiä
   Vastaus: b

38. Vanhemmat toivat lapsille 1800- ja 1900-lukujen taitteessa markkinoilta tuliaisia. Mikä seuraavista voisi olla tuon ajan tuliainen?
   a) värikynät
   b) Monopoli-peli
   c) jojo
   Vastaus: c

43. Ennen leikittiin käpylehmillä. Osaatko selittää muille, miten käpylehmä tehtiin?
   Vastaus: Käpylehmät tehtiin kuusen kävyistä ja metsästä löytyneistä tikuista työntämällä tikut suomujen väliin lehmän jaloiksi.

48. Mikä seuraavista ei liity entisajan kauppaleikkeihin?
   a) maksaminen muovirahalla
   b) maksaminen kivillä
   c) mielikuvituskankaiden myyminen
   Vastaus: a

Perinneleikit

5. **Äänimaisemat:** Opettajan etukäteen tekemissä tyhjissä pikkurasioissa on aina kaksi samanlaista "äänimaisemaa". Leikkijät heiluttelevat purkkeja ja kuuntelevat, mistä kahdesta löytyy sama ääni.

10. **Amerikan tuliaiset:** Ruutuun saapunut pelaaja kysyy muilta: "Mitä setäni toi Amerikasta?" Muut leikkijät kysyvät: "Mitä hän toi?" Arvuuttelija antaa vihjeitä, millaisen tavaran setä toi. Muut yrittävät arvata esineen. Voidaan sopia tietyn aihepiirin sanoja tähän leikkiin.

19. **Lyhennetty Konkka-leikki:** Otetaan keppi, jonka alaosaan jokainen tarttuu kädellään niin, että kädet ovat ihan kiinni toisissaan. Sitten alimmainen nostaa kätensä ylimmäisen päälle ja niin edelleen. Tämä tehdään pesäpallon hutunkeiton tyylisesti. Se, jonka käsi ei enää mahdu keppiin, joutuu kiertämään sovitun reitin. Kun tehtävä on suoritettu, hän huutaa: "Konkka on kotona!"

26. **Lattialäpsy:** Leikkijät istuvat piirissä lattialla. Kädet ovat lomittain niin, että jokaisella on omien käsiensä välissä kummankin viereisen leikkijän käsi. Käsiä läpsytetään vuoron perään järjestyksessä lattiaan. Suuntaa voi vaihtaa läpsäisemällä kaksi kertaa. Väärään aikaan läpsäisemisestä tai läpsäisemättä jättämisestä käsi tippuu pelistä. Pelaaja tippuu leikistä kokonaan, kun tämän molemmat kädet ovat pudonneet pelistä. Lopussa voi nopeuttaa tempoa.

26. **Selätysten:** Nouskaa pareittain kyykystä ylös toisiinne nojaten.

35. **Kekrileikki:** Leikkijät istuvat piirissä. Oppilaat kuiskaavat vasemmalla puolella istuvalle oppilaalle jonkin työkalun nimen ja oikealla istuvalle jonkin työn. Sen jälkeen jokainen ilmoittaa, mitä työtä hänen pitäisi tehdä ja millä työkalulla. Leikin aikana saa kuulla mitä hullunkurisempia lauseita. Lauseet voidaan myöhemmin kirjoittaa vihkoon.

45. **Valokuvaaja:** Ruutuun saapunut oppilas tarttuu jokaista pelikaveriaan vuorollaan kädestä kiinni, pyörittää muutaman kerran ympäri ja päästää irti. Leikkijä jää siihen asentoon, mihin pyörityksen jälkeen sattuu pysähtymään. Hassuissa asennoissa olevat oppilaat miettivät, mitä esittävät ja kertovat sen muille ääneen. Voidaan sopia, että se, kenellä on hauskin asento ja selitys, on voittaja ja hän pääsee vielä pyörittämään muita.

50. **Loruttelua:** Sano mahdollisimman nopeasti: "Kepo, kepo, ketunpoika. Jäpö, jäpö, jäniksenpoika. Opo, opo, oravanpoika. Hipo, hipo, hirvenpoika. Näpö, näpö näädänpoika. Supo, supo, sudenpoika. Sipo, sipo, siilinpoika."

Liite Q Käärme ja tikapuut -peli

