

PELAAJISTA PELITARINOIDEN KERTOJIKSI JA KIRJOITTAJIKSI

- Pelimaailma on oppilaita innostava aihe, joka houkuttelee vaivihkaa kuvittamaan, lukemaan, kirjoittamaan ja suulliseen ilmaisuun!
- Opettajat kokevat pelit ja pelaamisen aihealueena monesti vieraaksi ja niiden käsittely jää vähälle.
- Tavoitteena
 - tutustua peleihin ja pelien tarinoihin.
 - luoda omia pelitarinoita.
 - käsitellä pelitarinoita eri tavoin.
 - lisätä oppilaiden kiinnostusta kirjallisuuteen pelien kautta.
 - tuoda tuttu pelimaailma osaksi koulutyötä ja oppilaan monilukutaidon kehittämistä.
 - arvioida pelien etuja ja haittavaikutuksia oppilaan elämässä.

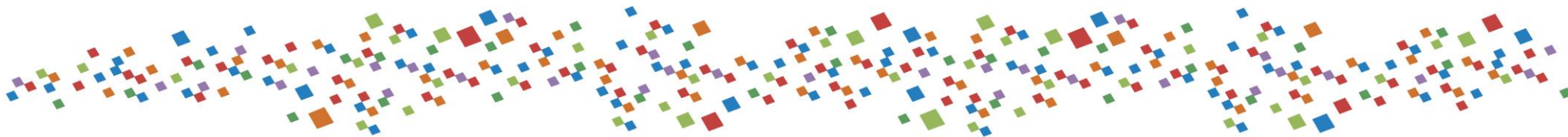
ROHKEASTI JA REILUSTI PELAAMAAN!

Lautapelejä, tietokonepelejä, pihapelejä, leikkejä...

- Opettajalla on mahdollisuus tutustua oppilaittensa kiinnostuksen kohteisiin.
- Oppilaan itseilmaisu helpompaa ja mutkattomampaa pelien kautta

- Jokaisella pelillä on tarina. Se voi toimia myös kirjana!
- Kokonaisteosta ja peliä voidaan käsitellä rinnakkain.





LEMPILAUTAPELI TARINAKSI

- Lempilautapelin pelaaminen
- Peliraporttien kirjoittaminen lautapelistä (1.-4.lk)
 - [Peliraportin pohja](#)
- Jatkotarinan kirjoittaminen lautapelille (5.-6.lk)

MIKÄ ON VANHEMMAN LEMPIPELI? – HAASTATTELE!

- Vanhempi/isovanhempi kertoo oppilaalle omasta lempipelistään.
- Haastatellaan vanhempaa/isovanhempaa
 - [Haastattelukaavake](#)
- Tuotokset esitellään koulussa.
- Voidaan järjestää kuvanäyttely vanhempien/isovanhempien peleistä luokkaan.

SÄHKÖINEN LEMPIPELI

- [Kyselykaavake sähköisestä lempipelistä](#)
- Vinkkaus luokkatovereille
- Sarjakuva pelin pohjalta
- Jatkotarinan keksiminen (toteutustapana esim. sarjakuva, teksti, digitarina, animaatio, draama)

HAHMOISTA OMAN PELIN SUUNNITTELUUN

- Luetusta kirjasta suunnitellaan oma peli, jossa kirjan hahmot seikkailevat.
- Hahmot voidaan toteuttaa myös kuvataiteessa.
- Kootkaa seinälle hahmojen asuinpaikka tai huoneet (vrt. SIMS-peli).

ESIMERKKITARINA LAUTAPELISTÄ

Älä Nino!

Hylkeet ovat matkalla kotiin. He eivät jaksakaan enää leikkiä. Mutta Nino delffiini haluaa vielä leikkiä. Hylkeitten pitää viedä oman väriset pallot yksi kerrallaan kotiin. Jos Nino nappaa pallon joutuu palaamaan leikkipaikalle. Niinpä sininen hylje aloitti. Hän ryömi vähän eteenpäin. Yhtäkkiä Nino hyppäsi hänen eteen mutta ei saanut palloa. Sitten keltainen hylje lähti. Hän sinistä edelle mutta samalla Nino nappasi keltaisen pallon. Punainen hylje lähti viimeisenä. Hän pääsi pitkän matkan eteenpäin. Oli kulunut jo aikaa. Yhtäkkiä sininen tuli maaliin. Hän oli vienyt kaikki pallot. Sitten tuli punainen ja viimeisenä keltainen.
tyttö 3.lk

Kehitys ja toteutus: Myllyojan koulu ja Myllyojan lähikirjasto, Oulu.