

Arvaa sana -korttipeli

Katso netistä minuutin mittainen ohjevideo pelistä ja siitä, miten sitä pelataan! www.lukumummit.fi/arvaasana



Peli sisältää

5 selitystapakorttia

90 sana- ja kuvakorttia eli sanakorttia

- 6 eri taustaväriä. Erivärisiä kortteja on eri määrä ja niissä on eri teemat!

Tarvitset lisäksi paperia ja kynän.



Peli pähkinänkuoressa

Pelissä selitetään vuorotellen sanoja. Korteissa on sanoja ja kuvia. Vuoron alussa arvotaan, millä tavalla sana selitetään. Sekä selittämällä että oikein arvaamalla voi saada pisteitä. Samanvärisiä kortteja keräämällä voi saada enemmän pisteitä. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa. Tutustu pisteidenlaskuun ennen pelin aloittamista..

Lukumummi ja -vaari -toiminnassa vapaaehtoiset seniorit käyvät koulupäivän aikana lukemassa oppilaiden kanssa kahdenkeskisissä lukutukioissa. Lukumummeilta ja -vaareilta kysyttiin, mitä he harrastavat ja heitä pyydettiin kertomaan lempipuuhistaan ja hauskoista sattumuksista. Nämä vastaukset innoittivat pelin tekemisessä. Korteissa esiintyvät sanat ja kuvat kertovat siitä, mitä nykyajan mummit ja vaarit tekevät.

Alkuvalmistelut

Jakakaa pakka (90 korttia) puoliksi. Voitte joko sekoittaa kortit ja ottaa 45 ensimmäistä korttia peliin tai voitte jakaa jokaisen värin kahtia (eli 20 sinisestä kortista arvotte mukaan 10 korttia, 18 vihreästä kortista arvotte mukaan 9 jne.). Voitte pelata myös kaikilla 90 kortilla.

Pelin kulku

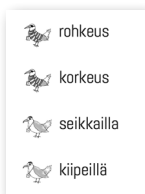
1. Erottakaa selitystapakortit (5 raidallista loppukorttia) muista korteista. Sekoittakaa sanakorttipakka. Asettakaa pakka pöydälle kuvapuoli alaspäin.



2. Nostakaa pakasta neljä päällimmäistä korttia pöydälle. Pelaaja saa aina vuoronsa alussa valita joko yhden neljästä pakan vierestä olevasta kortista tai pakan päällimmäisen kortin.
3. Nuorin pelaaja aloittaa.
4. Arpokaa selitystapa. (Sananselitystavat on kerrottu sivulla 4–5.)
5. Vuorossa oleva pelaaja valitsee pöydällä olevista korteista yhden. Kortti voi olla pakan päällimmäinen kortti tai jokin kortti neljästä pakan vieressä olevasta kortista. (Jos pelaaja ottaa kortin pakan vierestä, nostakaa

pakan päällimmäinen kortti sen tilalle pöydälle.)

6. Jos kortissa on sanoja, valitse itse niistä yksi. Jos kortissa on yksi iso kuva, valitse itse jokin kuvassa oleva asia, jonka selität. Jos kortissa on monta pientä kuvaa, valitse itse niistä yksi, jonka selität.



Vinkki: Jos tuntuu hankalalta valita kuvasta selitettävä asia, kirjoita sana paperille ennen selittämistä.

7. Selitä sana arvotulla tavalla. Muut yrittävät arvata. Jos et keksi, miten sanan selittäisit, saat yhden kerran ottaa uuden kortin pakasta. Laita silloin kortti, jota et selittänyt, takaisin pakkaan alimmaiseksi.
8. Jos joku pelaaja arvaa oikean sanan, selittäjä saa selittämänsä kortin itselleen ja oikein arvannut pelaaja saa pakan päällimmäisen kortin itselleen.
9. Laittakaa selitystapakortti takaisin selitystapapakkaan ja sekoittakaa.
10. Selitysvuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle. Arpokaa uusi selitystapa.
11. Peliä jatketaan näin kunnes kortit loppuvat sanakorttipakasta.
12. Laskekaa lopuksi pisteet. (Pistelasku kerrottu sivulla 6.) Pelin voittaa se, jolla on eniten pisteitä.

Selitystapakortit

Sanakorteissa jokaisen sanan edessä on joko



VILSKE



tai TYRSKY

Lokki kertoo, onko kyseessä tekeminen vai esine tai asia.

SANAT TOISIN SANOEN – Kortissa Jätskin-ryöstäjällä on kyltissä kysymysmerkki.

- Selitä sana niin hyvin kuin osaat.
- Esimerkki: jos selität sanaa lapsi, voit sanoa, että sana kuvaa pientä ihmistä tai ihmistä, joka ei ole vielä aikuinen.
- HUOM! Älä käytä sitä sanaa tai sen sanan osia, jota selität.
- Valitse sanakortista mikä tahansa sana.



PANTOMIIMI – Kortissa Vilskeellä on kyltissä kirjain P.

- Näyttele elein ja ilmein, mikä sana on kyseessä!
- Älä kuitenkaan puhu tai päästä ääniä.
- Valitse sanakortista selitettäväksi sanaksi jokin tekemistä kuvaava sana (eli verbi). Tiedät, että sana on verbi, kun Tyrskällä on V-kyltti.



KOLME SANAA – Kortissa Jätskinryöstäjällä on kyltissä numero 3.

- Anna vihjeeksi kolme sanaa, jotka liittyvät selittämääsi sanaan.
- Esimerkki: jos selität sanaa koira, voit antaa vihjeeksi eläin, haukkua ja lemmikki.
- Esimerkki: jos selität sanaa jalkapallo, älä käytä sanoja jalka tai pallo.
- Valitse sanakortista jokin esinettä tai asiaa kuvaava sana (eli substantiivi). Tiedät, että sana on substantiivi, kun Vilskeellä on S-kyltti.



SAMAA TARKOITTAVA SANA – Kortissa Vilskeellä on kyltissä kuva itsestään.

- Sano vihjeeksi samaa tarkoittava sana.
- Esimerkki: jos selität sanaa huomata, voit antaa vihjeeksi havaita tai nähdä.
- Voit sanoa monta samaa tarkoittavaa sanaa vihjeeksi. Esimerkki: jos selität sanaa juosta, voit sanoa hölkkätä ja liikkua.
- Valitse sanakortista jokin tekemistä kuvaava sana (eli verbi). Tiedät, että sana on verbi, kun Tyrskylä on V-kyltti.



PIIRTÄMINEN – Kortissa Tyrskylä on kyltissä kynä.

- Piirrä kortin sana.
- Valitse sanakortista jokin esinettä tai asiaa kuvaava sana (eli substantiivi). Tiedät, että sana on substantiivi, kun Vilskeellä on S-kyltti.



Pistelasku

Jokaisesta kortista saa yhden pisteen.

Jos pelaajalla on

NELJÄ sinistä korttia, pelaaja saa +3p.

NELJÄ vihreää korttia, pelaaja saa +3p.

KOLME vaaleanruskeaa korttia, pelaaja saa +3p.

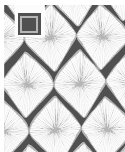
KOLME violettia korttia, pelaaja saa +3p.

KOLME keltaista korttia, pelaaja saa +3p.

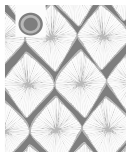
KAKSI punaruskeaa korttia, pelaaja saa +3p.

HUOM! Lisäpisteen saa jokaisesta sarjasta kortteja. (Jos pelaajalla on 9 vihreää korttia, saa hän lisäpisteitä 3+3, koska yhdeksässä kortissa on kaksi kertaa neljän sarja. Samalla tavalla jos pelaajalla on esim. 4 punaruskeaa korttia, saa hän lisäpisteitä 3+3.)

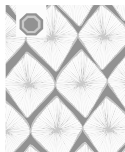
KORTTIEN TEEMAT JA MÄÄRÄT



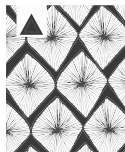
Kulttuuri
20 korttia



Kotiarki
18 korttia



Luonto
16 korttia



Leikit ja
pelit
14 korttia



Liikunta
12 korttia



Extreme-
mummit
10 korttia

Tarkennuksia joihinkin kohtiin

- Kohta 1: Sanakorttipakka on kuvapuoli alaspäin keskellä pelipöytää. Viisi selitystapakorttia ovat omassa pinossaan.
- Kohta 2: Nosta pakasta neljä päällimmäistä korttia yksi kerrallaan pöydälle kuvapuoli alaspäin. Pelaaja saa aina vuoronsa alussa valita joko yhden neljästä pakan vierestä olevasta kortista tai pakan päällimmäisen kortin.
- Kohta 4: Aloittavan pelaajan oikealla puolella istuva pelaaja ottaa käteensä selityskorttipakan (5 raidallista loppikorttia) ja sekoittaa sen. Tämän jälkeen aloittajan vetää siitä yhden kortin ja näyttää kaikille, millä tavalla hänen on sana selitettävä.
- Kohta 5: Selitysvuorossa oleva pelaaja katsoo sanakortin itse, mutta ei näytä sitä muille.
- Kohta 8: Jos kukaan pelaajista ei keksi oikeaa sanaa, laitetaan sanakortti pois pelistä. Jos useampi sanoo oikean sanan yhtä aikaa, kaikki oikein arvanneet saavat ottaa pakasta kortin. (Pelaajat ottavat kortit myötöpäivään järjestyksessä.)

Sääntömuunnelmia

- Jos haluatte pelistä helpomman tai vaikeamman, poistakaa mielestänne helpoin/vaikein selitystapakortti pakasta.
- Älkää sekoittako käytettyä selitystapakorttia muiden joukkoon vaan käykää vuorotellen läpi kaikki selitystavat ja sekoittakaa ne sitten vasta uudestaan. Tällä tavalla sama selitystapa ei voi tulla monta kertaa peräkkäin.
- Pelatkaa vain käyttäen yhtä selitystapaa. Tällä tavalla pelistä tulee synonyympeli tai näytelmäpel!
- Kokeilkaa versiota, jossa arvauksia tehdään vuorotellen myötöpäivään kiertäen enintään kaksi kierrosta eli jokainen saa arvata kaksi kertaa. Tämä mahdollistaa sen, että jokin piste jää jakamatta, vaikka aikarajoitusta ei olekaan käytössä.
- Pelatkaa niin, että jokaisella pelaajalla onkin rajoitettu määrä arvauksia. Toisen selittäessä saakin arvata vain kolme kertaa, eikä niin kauan kunnes joku keksii sanan tai kaikki kyllästyvät arvuutteluun.
- Pelatkaa pelkillä kuvakorteilla tai pelatkaa pelkillä sanakorteilla.

Erilaisia pelitapoja

Kokeilkaa peliä, jossa toinen kysyy ja toinen saa vastata vain joko KYLLÄ tai EI.

1. Sekoita pakka. Aseta korttipakka kuvapuoli alaspäin keskelle pelipöytää. Nosta pakasta neljä päällimmäistä korttia yksi kerrallaan pöydälle kuvapuoli alaspäin. Pöydällä on oltava valittavana aina viisi korttia kuvapuoli alaspäin.
2. Nuorin pelaaja on ensimmäisenä vastuuvuorossa. Hän ottaa yhden korteista käteensä niin, että on itse ainut, joka näkee kortin sanat. Pelaaja valitsee kortista jonkin sanan.
3. Se pelaaja, joka istuu vastuuvuorossa olevan pelaajan vasemmalla puolella, aloittaa arvauskierroksen. Tämä esittää vastuupelaajalle kysymyksiä, joihin vastuupelaaja voi vastata ainoastaan KYLLÄ tai EI. Arvauskierroksen aloittava pelaaja saa kysyä kysymyksiä niin kauan, kun vastuupelaaja vastaa niihin KYLLÄ. Kun vastuupelaaja vastaa EI, arvausvuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle arvaajan vasemmalla puolella. Näin jatketaan niin kauan, kunnes oikea sana on keksitty. Arvauskierroksilla ei ole enimmäismäärää. Sanan oikein arvannut pelaaja saa kortin itselleen.
4. Vastuuvuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle. Jatketaan peliä näin kunnes kortit loppuvat pakasta. Pelin voittaa se, jolla on eniten pisteitä.

Kokeilkaa vastakohtapeliä! Käyttäkää pelkkiä kuvakortteja. Substantiivien eli esineiden sekä asioiden ja verbien eli tekemisen sijasta selittäjä keksii kuvaan liittyvän adjektiivin ja antaa vihjeeksi sen vastakohtan. Esim. jos kuvassa on kukkapenkki, voi selitettävä sana olla kaunis eli vihje olisi sen

Niilo Mäki
INSTITUUTTI



Lukumummit
ja -vaarit

Peli on tuotettu STEA:n tuella hankkeessa Kielellisten taitojen ja lukemisen tukeminen. Peli saatavilla ilmaiseksi mustavalkoisena versiona osoitteessa www.lukumummit.fi/arvaasana

Kuvitus: Noora Hattunen, Zirpus Design, www.zirpusdesign.fi
Toteutus: Annastiina Kettunen, Hanna Pöyliö, Katja Korhonen,
Adrienn Jalonen & Marika Peltonen, Niilo Mäki Instituutti 2017