



COGNIMED

Eläinpeli

perussanaston

harjoitteluun

Käyttöopas ja

materiaalit



COGNIMED

Eläinpeli

Tekijät:

**Elsa Mannonen,
Iiris Lehtiö,
Ella-Leena Anttila ja
Petri Kaisamatti**



CogniMed Oy
Hitsaajankatu 24,
00810 Helsinki
p. 010 504 9200
info@cognimed.fi

Tekijät: Iiris Lehtiö, Ella-Leena Anttila, Elsa Mannonen ja Petri Kaisamatti
Graafinen suunnittelu ja kuvitus: Ella-Leena Anttila

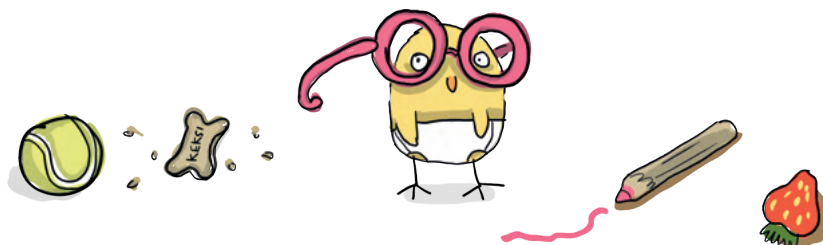
Tämä on Eläinpelin 2. versio, joka on imestynyt 1/2022



Eläinpeli on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiMuutoksia 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä. Huom. Peliin saa kuitenkin lisätä halutessaan kysmyskortteja.

Sisällysluettelo

Johdanto	1
Yleistä pelistä	2
Yhteenveto pelin materiaaleista	3
Pelin ohjeet	4
Vinkkejä pelin muokkaamiseen	6
Pelin kuvitetut ohjeet	7
Pelin tulostettavat materiaalit	9
Tapahtumakuvat	8
Pelilaudat	22
Kysymyskortit	36



Johdanto

Tämä peli on tarkoitettu tukemaan lapsen kielen kehitystä ja se on suunniteltu yhdessä CogniMedin puheterapeuttien kanssa. Pelin tarkoitus on tarjota helppo ja hauska työväline puheterapiaan ja kotiin kielellisten taitojen harjoitteluun.

Peli koostuu arkea kuvaavista tapahtumakuvista, erilaisista pelilaudoista ja kysymyskorteista. Pelissä seikkailevat hassut eläinhahmot lapselle tutuissa ympäristöissä. Tavoitteena on innostaa lasta kerrontaan ja päivittäisen sanaston käyttöön hauskojen sekä motivoivien harjoitusten avulla. [Tervetuloa pelaamaan eläinpelejä!](#)



Yleistä pelistä

Pelissä heitetään noppaa ja liikutaan käärmeen muotoisella pelilaudalla. Ruudut määräävät nostettavan kysymyskortin värin. Kysymyksiin etsitään tapahtumakuvasta vastaus ja osallistujia kannustetaan samalla kerrontaan. Pelilaudalta viivataan yli kysymyksen väriä vastaava hedelmä tai marja, kun kysymykseen on vastattu. Peli päättyy, kun sovittu määrä marjoja tai hedelmiä on yliviivattu tai kun pelilaudan käärme on kierretty ympäri.

Pelilautoja on erilaisia: Laajimmassa pelilaudassa harjoitellaan teon sanoja, tekijöitä, nimisanoja, käsitteitä ja kuvailevia sanoja. Hauskuutta ja liikuntaa peliin tuovat toiminnalliset tehtävät. Suppeilla pelilautoilla harjoitellaan valittuja aihepiirejä, kuten pelkästään teon sanoja ja nimisanoja. Peli on helposti muokattavissa ja voit itsekin keksiä täysin uusia kysymyksiä.

Pelin aikana lasta rohkaistaan kerrontaan, vaikka vastausta pitäisi pohtia pidempäänkin tai vastaus olisi epäselvä. Muista kehua myös yrittämisestä!

Peli kestää 5-15 minuuttia riippuen valitusta laudasta ja pelitavasta. Peli on tarkoitettu 2-4 hengelle.



Yhteenveto pelin materiaaleista

Peliin kuuluvat tulostettavat materiaalit:

1. Tapahtumakuvat:

Makuuhuone ja kylpyhuone



Puisto



Päiväkoti



2. Pelilaudat:



3. Kysymyskortit



Pelin ohjeet

Esivalmistelut

Tulosta valitut tapahtumakuvat (paperikoko A4).

Tulosta jokaiselle pelaajalle pelilauta (paperikoko A4). Laminoi halutessasi.

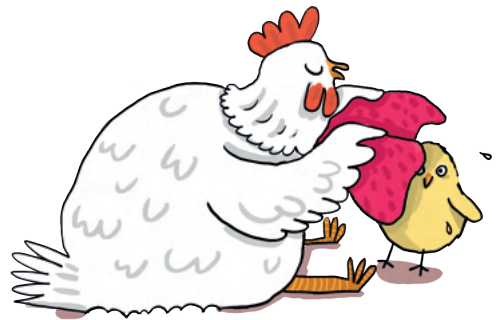
Tulosta pelilautaan sopivat kysymyskortit (paperikoko A4). Kirjoita tyhjiin pohjiin omia kysymyksiä ja laminoi halutessasi. Leikkaa irti.

Hanki 1 x noppa.

Hanki 1 x pyyhittävä tussi.

Hanki pelinappulat.

Hanki tarroja palkkioksi.



Kysymyskorttien värit edustavat seuraavia sanaluokkia:

Punaiset mansikat ovat teon sanoja eli **verbejä**



Vihreät päärynät ovat kuvailevia sanoja eli **adjektiiveja**



Keltaiset banaanit ovat nimisanoja eli **substantiiveja**



Valkoiset jäätelöt ovat **käsitteitä**



Siniset mustikat ovat tekijöitä eli **pronomineja**



Liilat kissat sisältävät **toiminnallisia tehtäviä**



Pelin ohjeet

Ennen aloitusta

Valitaan tapahtumakuva.

Pinotaan kysymyskortit värien mukaan.

Valitaan jokaiselle pelilauta.

Asetetaan oma pelinappula haluttuun ruutuun.

Nuorin pelaaja aloittaa!

Pelin kulku:

Aseta pelinappula valitsemaasi ruutuun.

Heitä noppaa ja kulje eteenpäin.

Nosta ruudun väriä vastaava kysymyskortti ja luekaa kysymys ääneen.

Vuorossa oleva pelaaja vastaa kysymykseen tapahtumakuvan perusteella.

Viivataan yli pelilaudalta kysymyskortin väriä vastaava hedelmä tai marja.

Vuoro vaihtuu seuraavalle pelaajalle.

Peli päättyy, kun joku pelaajista...

1. on saanut viivattua yli kaikki samanväriset marjat tai hedelmät
2. tai kun joku pelaajista on saanut viivattua yli vähintään yhden tai muun sovitun määrän marjoja tai hedelmiä jokaisesta eri väristä
3. tai jos aloititte käärmeen päästä niin peli loppuu, kun olette saavuttaneet hännän.



Vinkkejä pelin muokkaamiseen

Pelin kesto valitaan lapsen keskittymiskyvyn mukaan valitsemalla sopivin pelilauta.

Mikäli lapsi ei esimerkiksi hallitse vielä kysymyksen tai tehtävän sisältöä, niin aikuinen voi helpottaa tehtävää avaamalla sen sisältöä laajemmin suullisesti. Näin tehtäväkortit sopivat useimmille lapsille.

Tapahtumakuvia voi käyttää myös pelkästään kerronnan harjoitteluun.

Lapsen vastausta voidaan laajentaa esimerkiksi: ”Kuvassa eläin pesee hampaita. Milloin sinä peset hampaasi?”

Kaikkiin kysymyksiin ei välttämättä löydy yhtä ainoaa vastausta. Lapsen taidot kehittyvät, kun hän saa rauhassa pohtia ja vastata rohkeasti myös epäselvissä tilanteissa. Rohkaise, kannusta ja kehu!



Pelin kuvitetut ohjeet



1. Heitä noppaa!



2. Liiku nopan silmäluvun verran eteenpäin.



3. Nosta ruudun väriä vastaava kysymyskortti ja luekaa kysymys ääneen. Vastaa kuvan avulla kysymykseen!



4. Rastita kysymyskortin värinen marja tai hedelmä pelilaudalta.



5. Vuoro vaihtuu seuraavalle pelaajalle.

PELIN TULOSETTAVAT MATERIAALIT

Pelin tulostettavat materiaalit vaativat jonkin verran askartelua, tarvitset sakset tai paperileikkurin sekä teippiä. Materiaalit kannattaa myös laminoida, jotta ne kestävät paremmin kulutusta ja jotta niitä voidaan käyttää uudelleen.

1. Tapahtumakuvat

Tapahtumakuvat on suunniteltu tulostettaviksi A4-kokoisille arkeille, tulostuksen jälkeen voit liittää kuvat yhteen esimerkiksi teipillä. Jokainen tapahtumakuva koostuu kahdesta A4-kokoisesta sivusta. Makuuhuonetta ja kylpyhuonetta voidaan käyttää joko yhdessä tai erikseen. Tapahtumakuvat on hyvä laminoida, koska pelin aikana niihin saatetaan tehdä merkintöjä pyyhittävällä tussilla.

2. Pelilaudat

Pelilaudat on suunniteltu tulostettaviksi A4-kokoon. Koska jokaisella pelaajalla on oma lauta, voit joutua tulostamaan useamman laudan. Halutessasi voit laminoida laudat.



3. Kysymyskortit

Tulosta kysymysarkit A4-kokoisina ja leikkaa kysymyskortit irti arkeista, halutessasi voit laminoida kortit. Voit täydentää tyhjiin kohtiin halutessasi omia kysymyksiäsi.

Tapahtumakuvat

Tapahtumakuvat on suunniteltu tulostettaviksi A4-kokoisille arkeille, tulostuksen jälkeen voit liittää kuvat yhteen esimerkiksi teipillä. Jokainen tapahtumakuva koostuu kahdesta A4-kokoisesta sivusta. Makuuhuonetta ja kylpyhuonetta voidaan käyttää joko yhdessä tai erikseen.

Makuuhuone ja kylpyhuone

Nyt on aika käydä nukkumaan: mennään suihkuun, pestään hampaat ja vaihdetaan yöpuku päälle. Sitten mennään peiton alle ja kuunnellaan iltasatu. Mutta mitä tapahtuukaan? Eläimillä on toiset suunnitelmat, dinosaurus on pahanteossa, hämähäkki vaanii suihkussa kävijää ja miksi siili on mennyt pottaan? Entä missä on rotta?

Puisto

Onpa aurinkoinen ja lämmin päivä ulkona! Vai onko? Toisinaan salama voi iskeä kirkaalta taivaalta ja jos ei varo, niin voi pyöräillä kakan ohi. Hiiripoliisilla on tutkimukset menossa ja hiekkalaatikolla kuulee parhaat jutut. Possu haluaisi mennä kumiveneilemään, mutta joku seisoo lammikossa tiellä!

Päiväkodissa

Päiväkodissa tapahtuu! Esikoululaiset ovat kiltisti tunnilla ja tekevät tehtäviä, mutta lammas keskittyy lähinnä syömään paperia. Possu, pupu, karhu ja dino ovat leipomispuhissa. Musiikkitunnilla yksi ammuu, toinen kiekkuu ja kolmas kurnuttaa! Siilit ja mato kohtaavat kamalan pölynimurin silmästä silmään ja eräs possu piirtelee tuhmasti seinään.

**Makuuhuone ja kylpyhuone
SIVU A.**



COGNIMED

Leikkaa reunasta ylimääräinen valkea osa
pois ja yhdistä kuvan molemmat sivut
toisiinsa, esimerkiksi teipillä.





Makuuhuone ja kylpyhuone SIVU B.



COGNIMED

Leikkaa reunasta ylimääräinen valkea osa
pois ja yhdistä kuvan molemmat sivut
toisiinsa, esimerkiksi teipillä.



**Puisto
SIVU A.**



COGNIMED

Leikkaa reunasta ylimääräinen valkea osa
pois ja yhdistä kuvan molemmat sivut
toisiinsa, esimerkiksi teipillä.





**Puisto
SIVU B.**



COGNIMED

Leikkaa reunasta ylimääräinen valkea osa
pois ja yhdistä kuvan molemmat sivut
toisiinsa, esimerkiksi teipillä.



**Päiväkodissa
SIVU A.**



COGNIMED

Leikkaa reunasta ylimääräinen valkea osa
pois ja yhdistä kuvan molemmat sivut
toisiinsa, esimerkiksi teipillä.



**Päiväkodissa
SIVU B.**



Leikkaa reunasta ylimääräinen valkea osa
pois ja yhdistä kuvan molemmat sivut
toisiinsa, esimerkiksi teipillä.



Pelilaudat

Pelilaudat on suunniteltu tulostettaviksi A4-kokoon. Koska jokaisella pelaajalla on oma lauta, voit joutua tulostamaan useamman laudan. Halutessasi voit laminoida laudat.

1. Laajin pelilauta

Lauta sisältää punaiset, keltaiset, siniset, valkoiset, vihreät ja liilat kysymykset. Laudan avulla voi harjoitella teon sanoja, nimisanoja, tekijöitä, käsitteitä ja kuvailevia sanoja. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.

2. Helpotettu pelilauta

Pelilauta on laajempaa helpompi versio lapsille. Lautaan sisältyvät punaiset, keltaiset, siniset, valkoiset, vihreät ja liilat kysymykset. Valkoiset käsitekortit puuttuvat. Laudan avulla voi harjoitella teon sanoja, nimisanoja, tekijöitä ja kuvailevia sanoja. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.

3. Lyhyt pelilauta

Pelilauta sopii erityisesti nopeaan pelimuotoon. Laudan avulla voi harjoitella teon sanoja, nimisanoja, tekijöitä ja kuvailevia sanoja. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.

4. Valkoiset ja vihreät -pelilauta

Tässä laudassa ovat mukana käsitteet ja kuvailevat sanat. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.

5. Punaiset ja keltaiset -pelilauta

Tässä laudassa ovat mukana teon sanat ja nimisanat. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.

6. Siniset ja punaiset -pelilauta

Tässä laudassa ovat mukana teon sanat ja tekijät. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.

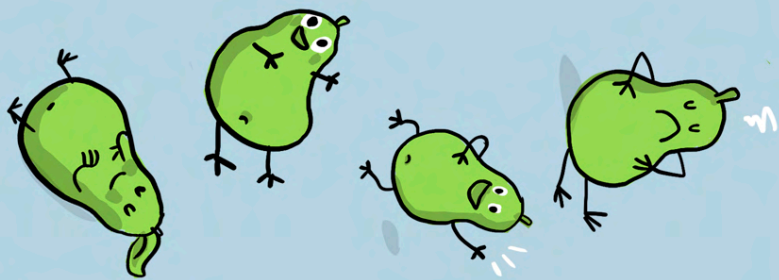
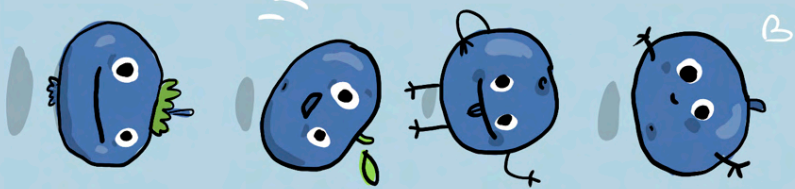
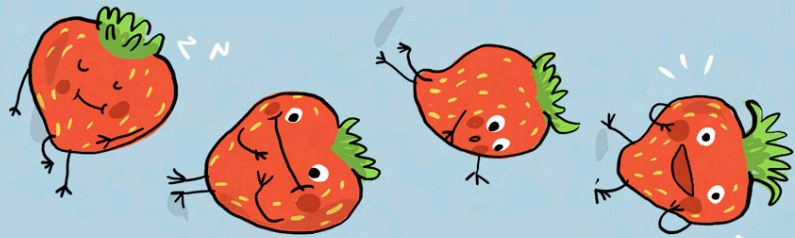
1. Laajin pelilauta

Lauta sisältää punaiset, keltaiset, siniset, valkoiset, vihreät ja liilat kysymykset.

Laudan avulla voi harjoitella teon sanoja, nimisanoja, tekijöitä, käsitteitä ja kuvailevia sanoja. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.



COGNIMED

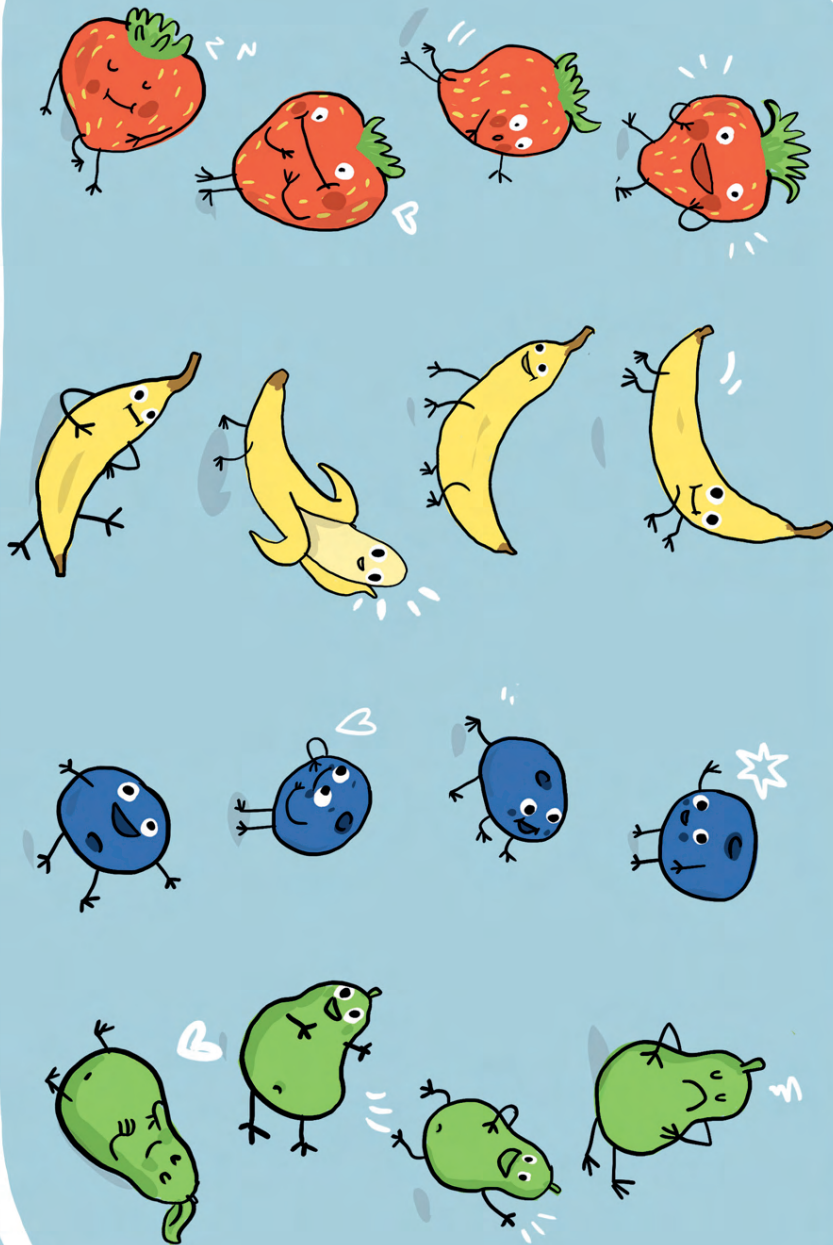


2. Helpotettu pelilauta

Pelilauta on laajempaa helpompi versio lapsille. Lautaan sisältyvät punaiset, keltaiset, siniset, valkoiset, vihreät ja lilat kysymykset. Valkoiset käsitekortit puuttuvat. Laudan avulla voi harjoitella teon sanoja, nimisanoja, tekijöitä ja kuvailevia sanoja. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.



COGNIMED

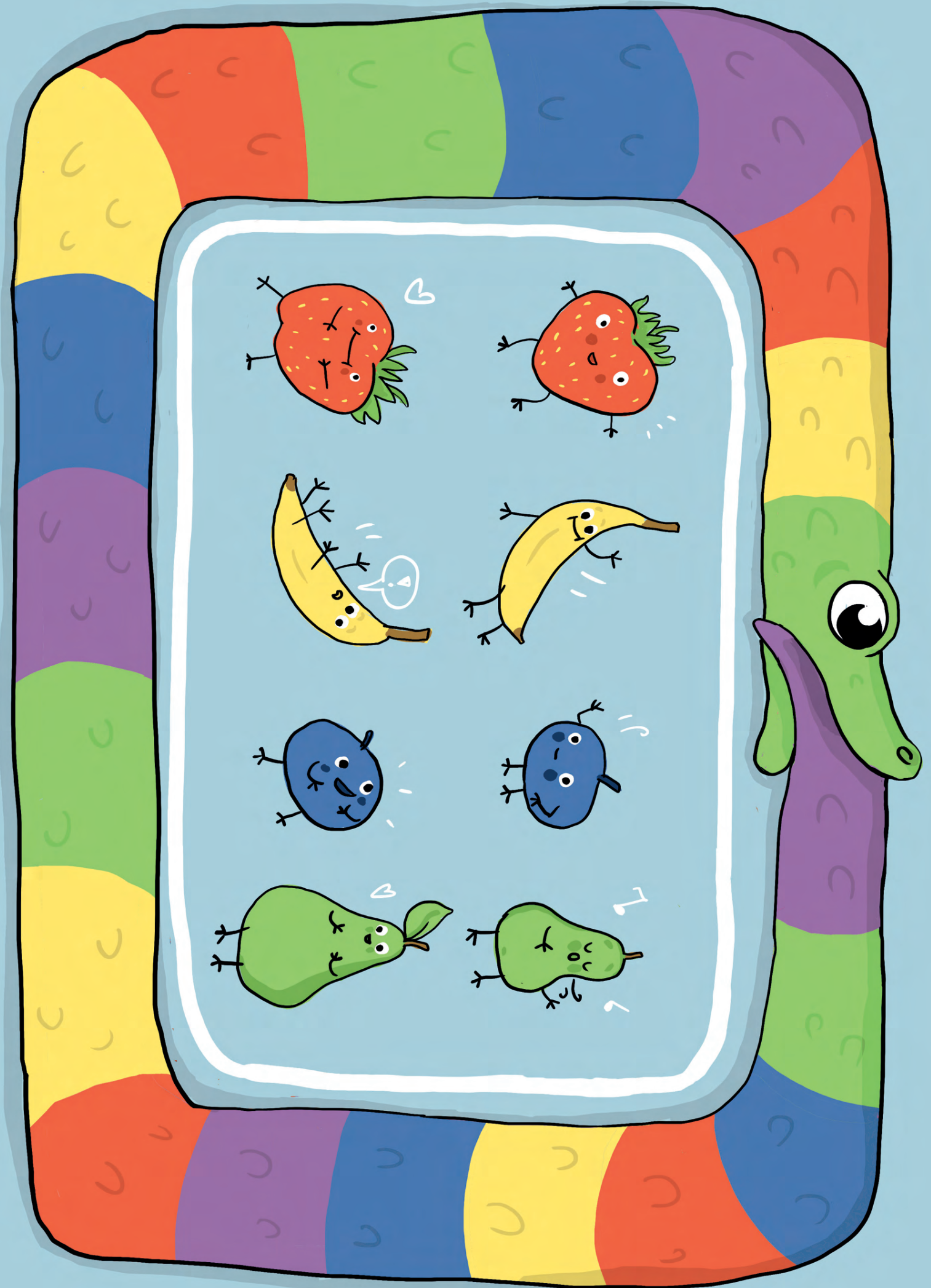


3. Lyhyt pelilauta

Pelilauta sopii erityisesti nopeaan pelimuotoon. Laudan avulla voi harjoitella teon sanoja, nimisanoja, tekijöitä ja kuvailevia sanoja. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.



COGNIMED

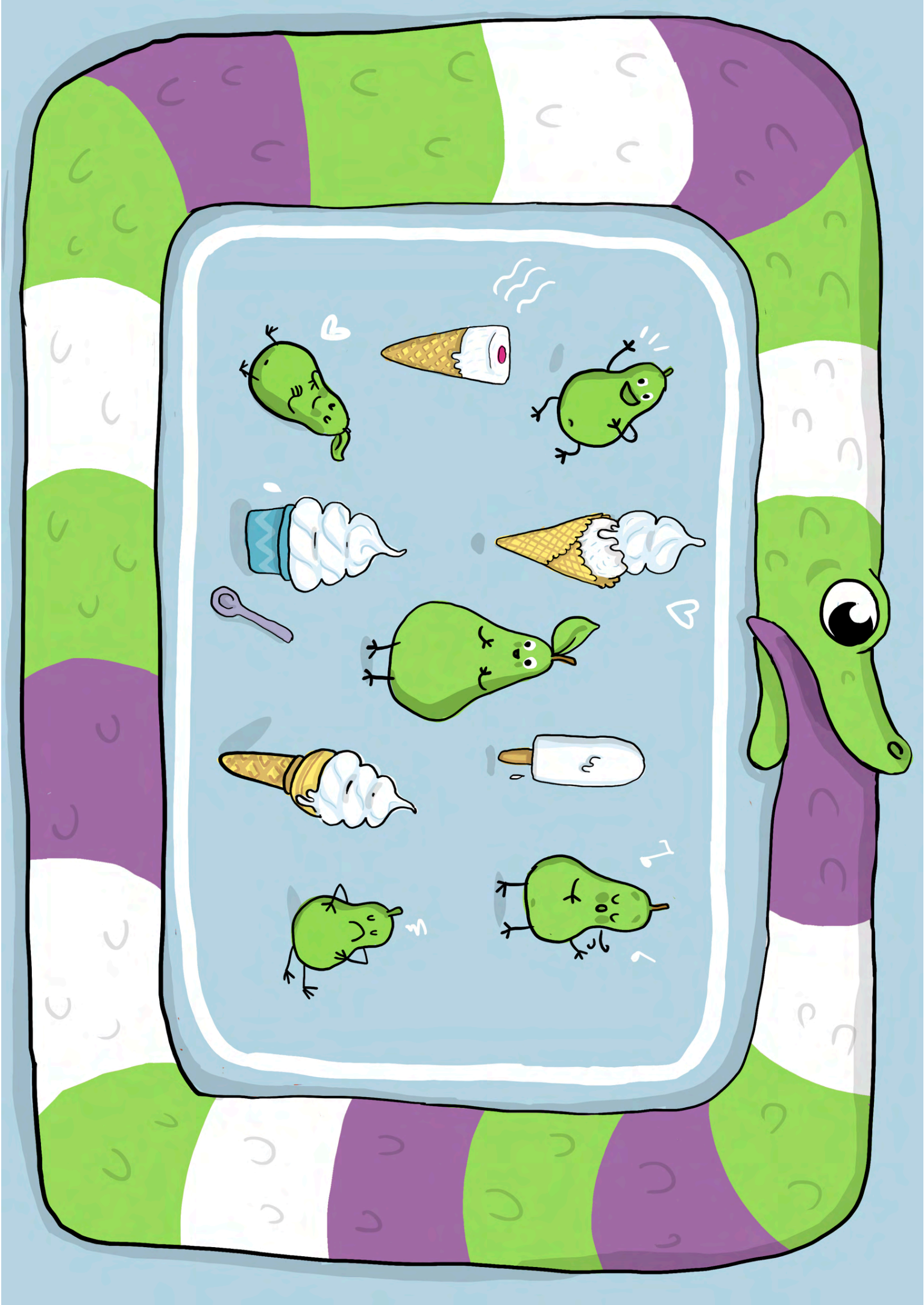


4. Valkoiset ja vihreät -pelilauta

Tässä laudassa ovat mukana käsitteet ja kuvailevat sanat. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.



COGNIMED

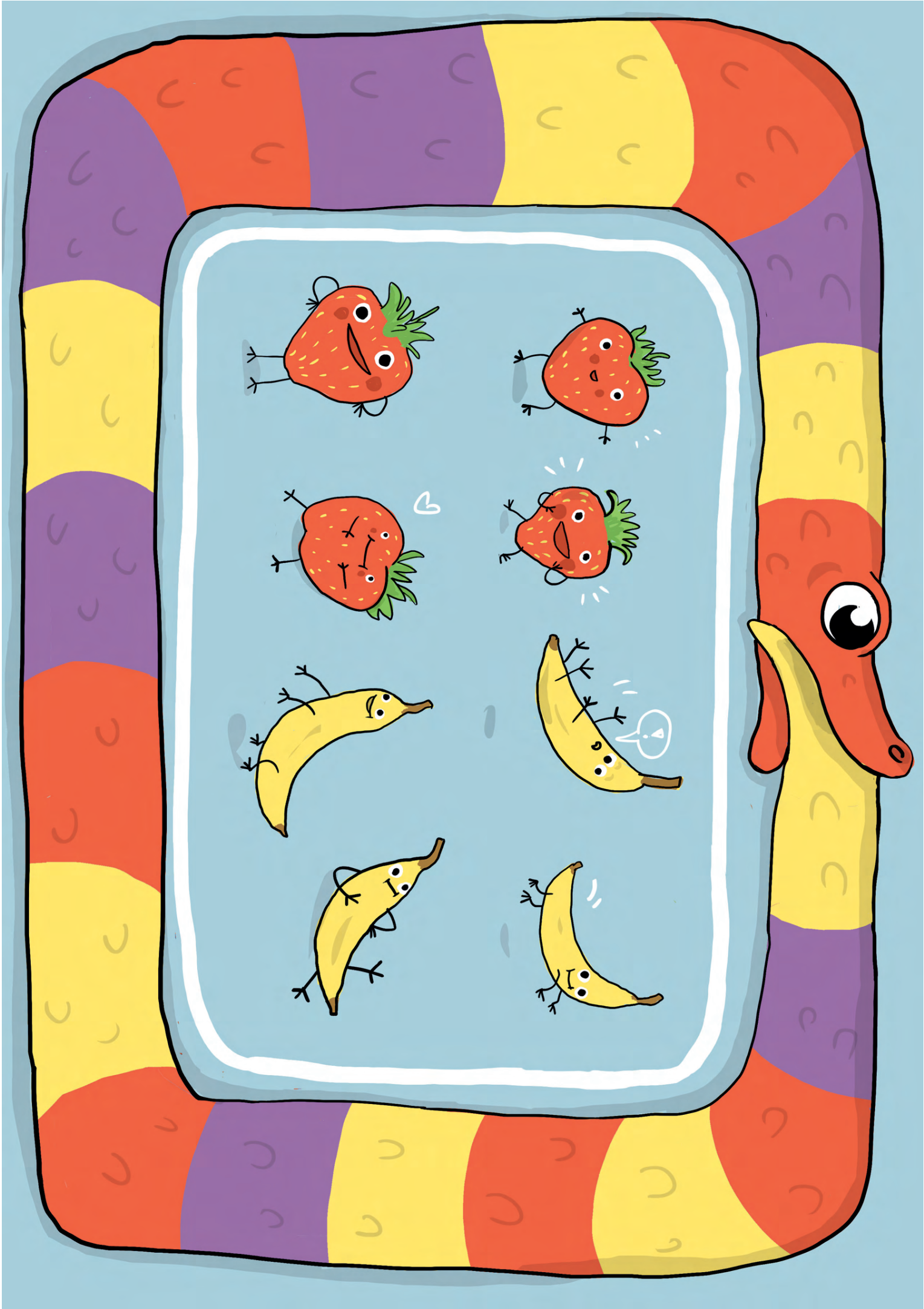


5. Punaiset ja keltaiset -pelilauta

Tässä laudassa ovat mukana teon sanat ja nimisanat. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.



COGNIMED

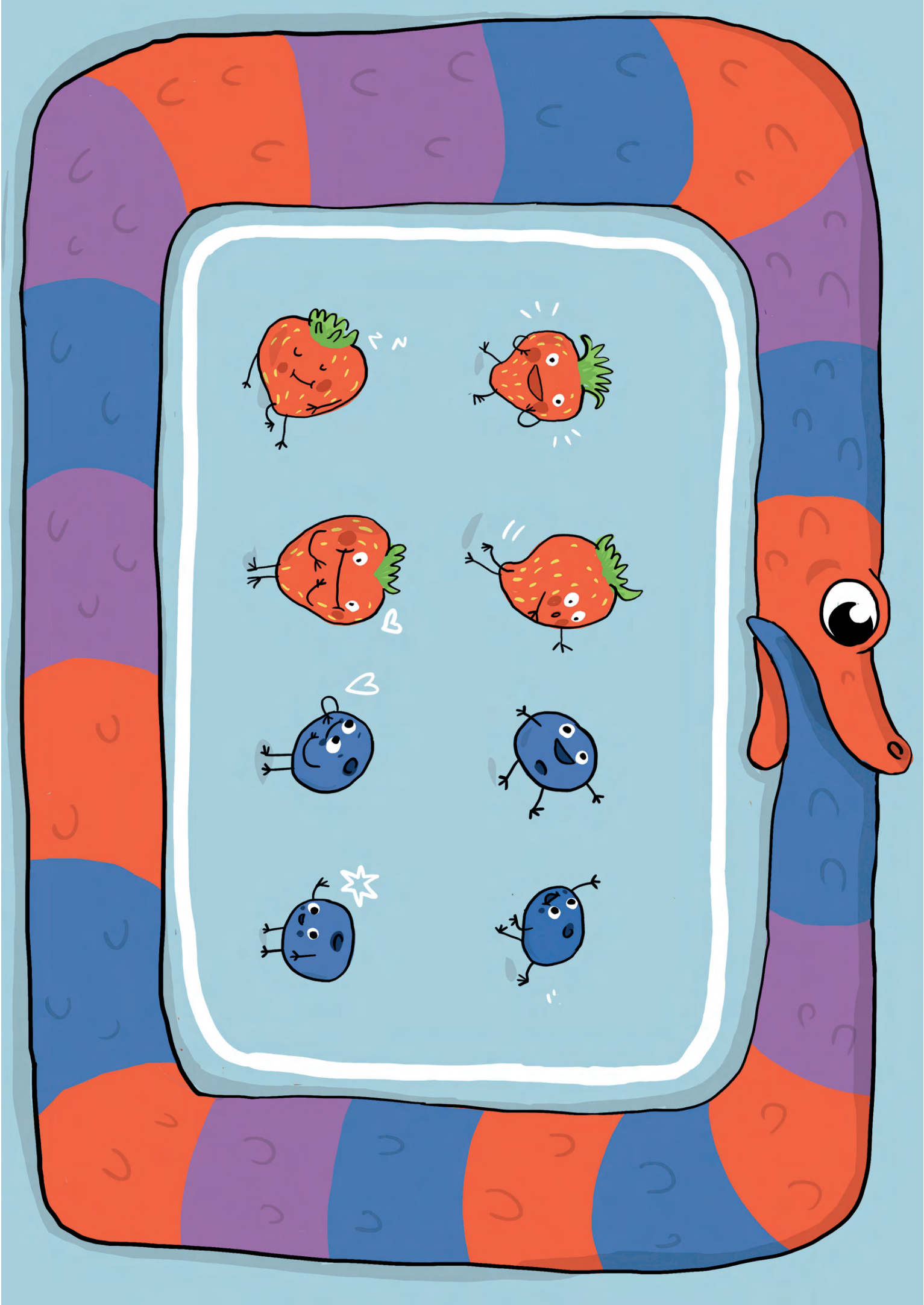


6. Siniset ja punaiset -pelilauta

Tässä laudassa ovat mukana teon sanat ja tekijät. Lisäksi mukana on toiminnallisuutta lisääviä tehtäviä.

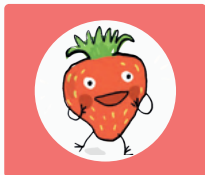


COGNIMED



Kysymyskortit

Tulosta kysymysarkit A4-kokoisina ja leikkaa kysymyskortit irti arkeista, halutessasi voit laminoida kortit. Voit täydentää tyhjiin kohtiin halutessasi omia kysymyksiäsi.



1. Punaiset mansikat

Punaiset mansikat ovat teon sanoja eli verbejä



2. Keltaiset banaanit

Keltaiset banaanit ovat nimisanoja eli substantiiveja



3. Siniset mustikat

Siniset mustikat ovat tekijöitä eli pronomineja



4. Vihreät päärynät

Vihreät päärynät ovat kuvailevia sanoja eli adjektiiveja



5. Valkoiset jäätelöt

Valkoiset jäätelöt ovat käsitteitä



6. Lilat ninjakissat

Liilat kissat sisältävät toiminnallisia tehtäviä



COGNIMED

Mitä kuvan
asiaa tykkäät
itse tehdä?

Mitä lammas
tekee?

Mitä lintu
tekee?

Mitä kuvan
asiaa et
tykkää tehdä?

Mitä lehmä
tekee?

Mitä kana
tekee?

Ympyröi
nukkuva eläin

Mitä possu
tekee?

Mitä
dinosaurius
tekee?

Ympyröi
pissaava
eläin

Mitä koira
tekee?



Etsi kuvasta
syötävät asiat

Mitä lehmällä on
sorkkissaan?

Etsi kuvasta
juomat

Etsi kuvasta
vaatteet

Mitä lampaalla
on sorkkissaan?

Etsi kuvasta
huonekalut

Mitä possulla on
sorkkissaan?

Mitä kanalla on
siivissään?

Etsi kuvasta
kulkuneuvot

Mitä koiralla on
tassuissaan?

Etsi kuvasta
astiat

Etsi kuvasta
lelut



Kuka auttaa
toista eläintä?

Kenellä on
hauskaa?

Kuka on
iloinen?

Kuka on
vihainen?

Kuka on
piilossa?

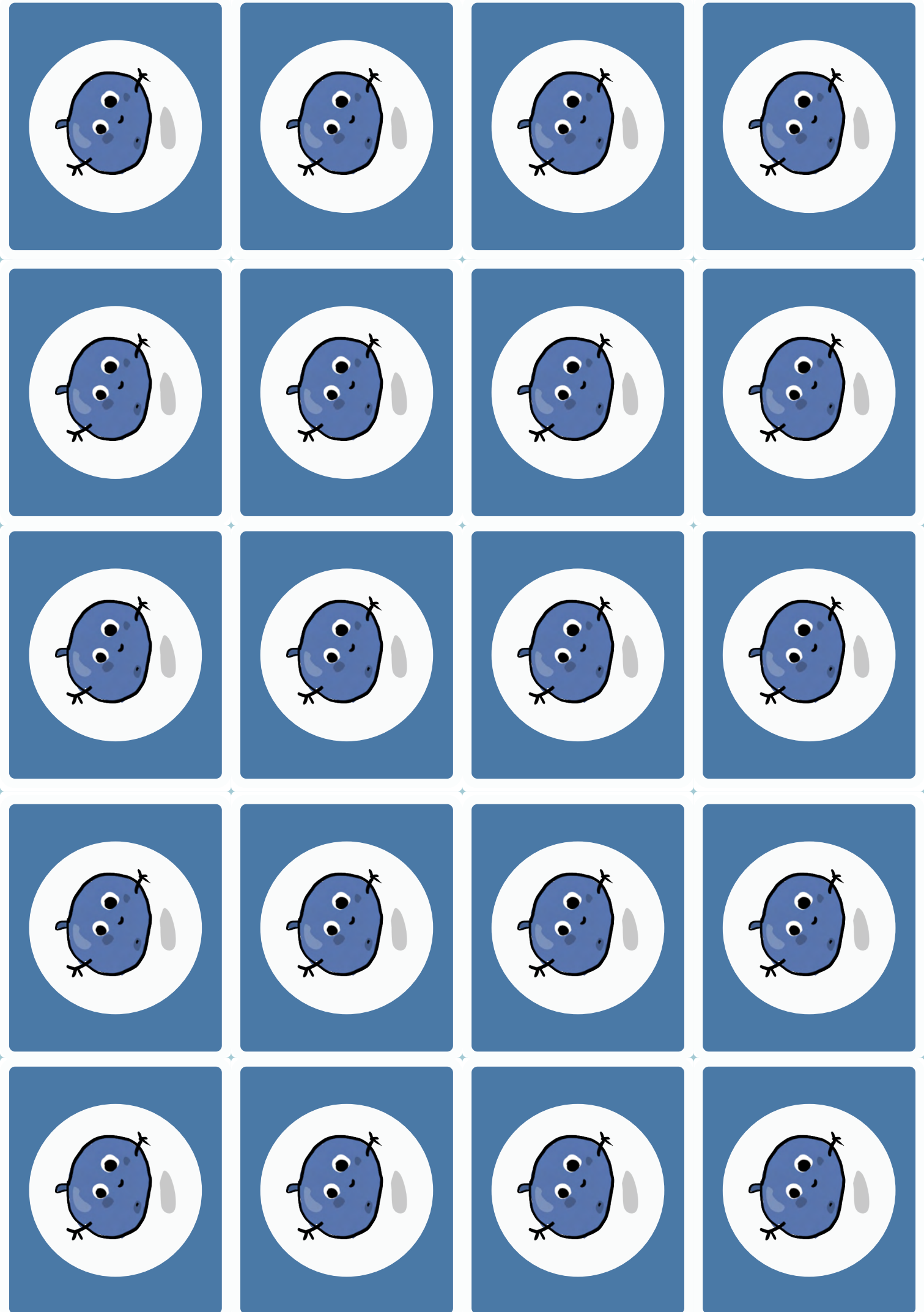
Kuka on
kiltti?

Kuka leikkii
yksin?

Kuka on
tuhma?

Ketkä ovat
ystäviä?

Kuka on
surullinen?



Etsi kuvasta
ensin iso asia
ja sitten sitäkin
isompi asia

Etsi kuvasta
punaiset asiat

Mikä kuvassa
on painava?

Miltä lehmästä
tuntuu?

Etsi kuvasta
pieni asia ja
sitten sitäkin
pienempi asia

Etsi kuvasta
vihreät asiat

Mikä kuvassa
on kevyt?

Miltä lampaasta
tuntuu?

Millainen paita
jollain elämellä
on?

Mikä kuvassa
on sininen?

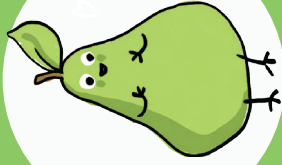
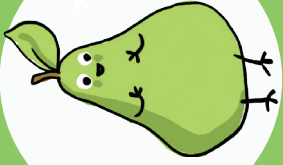
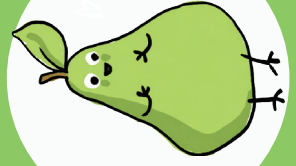
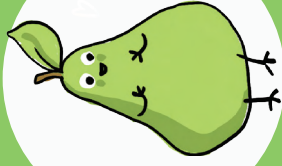
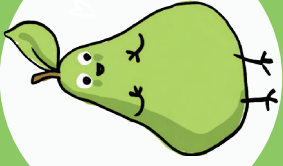
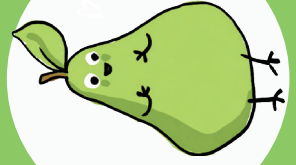
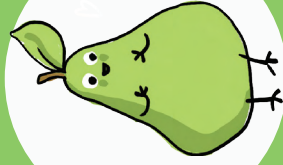
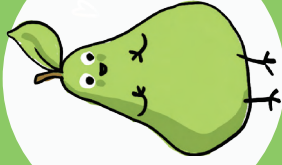
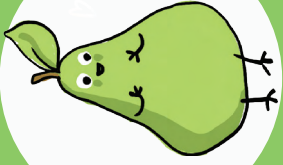
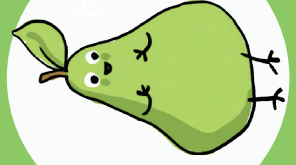
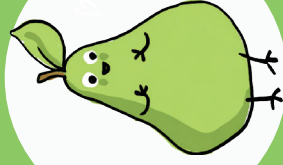
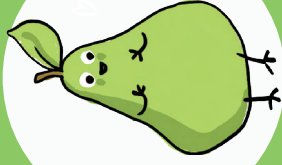
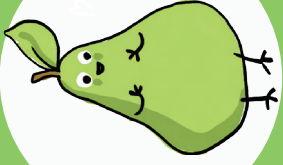
Millainen sää
ulkona on?

Miltä koirasta
tuntuu?

Etsi kuvasta
keltaiset asiat

Etsi kuvasta
pyöreät asiat

Miltä possusta
tuntuu?



Missä
silli on?

Missä
lehmä on?

Mitä kuvassa on
paljon?

Mitä kuvassa on
vähän?

Missä
lintu on?

Missä
lammas on?

Kumpia on
enemmän _____
vai _____?

Missä
tipu on?

Missä
possu on?

Kumpia on
enemmän _____
vai _____?

Missä
koira on?

Kumpia on
enemmän _____
vai _____?

Kumpia on
enemmän _____
vai _____?





Osaatko seisoa
yhdellä jalalla?
Kokeile!

Taputa päätäsi!

Kosketa
olkapäätä

Mene kyökkyy
ja taputa
peppua!

Onneksi olkoon,
saat tarran!

Laita peppu
seinään kiinni

Heiluta
varpaitasi

Näytä huoneesta
kolme puista
asiaa

Näytä hölmöin
ilmeesi

Kosketa
kynärpäällä
lattiaa

Nosta peukalot
pystyyn

Pyöri tosi
nopeasti ympäri!

Taputa polviasi

Sulje silmät ja
työnnä kieli ulos





COGNIMED

Eläinpeli on puheterapeuttien kehittämä työkalu perussanaston harjoitteluun. Tulostettavat ja lasta motivoivat materiaalit on helppo ottaa käyttöön. Tämän vihkon lisäksi tarvitset vain pelaajia, tussit, tarroja ja leikkimieltä!

CogniMed Oy
Hitsaajankatu 24,
00810 Helsinki
p. 010 504 9200
info@cognimed.fi