

PEDAGOGISET PIHAPELIT



PEDAGOGISET PIHAPELIT

Käsissänne on nyt ensimmäinen versio niin sanotuista pedagogisista pihapeleistä. Idea näihin peleihin on tullut Suomen Ladun perheliikunnan hankkeesta, jossa tutuista lautapeleistä julkaistiin pihapeliversioita. Peleistä oli helppo nähdä niiden pedagogiset mahdollisuudet ja niistä oli hyvä työstää edelleen kaikille helposti käytettävää ulko-opetusmateriaalia. Samalla idealla ja innolla kehitimme parista muusta pelistä pedagogisen pihapeliversion. Nämä pelit ovat kaikki kentällä kokeiltuja ja pelattuja, ja ne ovat helposti sovellettavissa eri ikäisille ja eri oppiaineisiin.

Koska pelit pohjautuvat monille lapsille tuttuihin peleihin, on muokattu peli-idea helppo omaksua. Pelillisuus toiminnallisena opetusmenetelmänä innostaa lapsia oppimaan uutta ja lisää lasten monipuolista liikkumista. Ryhmätyötaidot, yhdessä toimiminen ja osallisuus korostuvat pelatessa.

Voit suoraan kokeilla näitä versioita, mutta yhtä lailla voit jatkojalostaa niistä omat versiosi, jotka sopivat haluamaasi aiheeseen ja juuri sinun kohderyhmällesi.

Hyviä pelihetkiä toivottaen!

*Virpi Jussila ja Ulla Myllyniemi
Ulko-opet ry*

PEDAGOGINEN AFRIKAN TÄHTI



TARVIKKEET

- pelimerkeille eli jalokiville pusseja 4-7 kpl ja narua kiinnitykseen
- pyykkipoikia 8-10 kpl
- rahaa (jalokivipussien 1km x joukkueiden 1km x pelimerkin hinta)
- rosvomerkkejä
- hevosenkenkiä
- lajikortteja tai muita tehtäviä pankkiirille

PELIALUE

Metsä tai puistomainen alue, jossa suojaa korkeasta kasvustosta.

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Jalokivet 5-7 kpl

Pelin jalokivet voi piirtää itse tai tulostaa. Jalokiviksi käyvät myös lajikortit (www.ulkoluokka.fi)

Rahaa eli pelimerkkejä

Rahana toimii, mikä vain leikkiraha, itse piirretyt rahat tai vaikka kävyt.

Afrikan tähti 1 kpl

Mikä vain yhdessä sovittu ja teemaan sopiva laminoitu kuva.

ALKUVALMISTELUT

Ohjaaja sijoittaa metsään 4-7 jalokivipussia, joissa kussakin on yhtä pelimerkkiä laminoituna vähintään niin monta kuin on joukkueita. Ohjaaja kätkee myös yhden Afrikan tähden ja sen lähelle pillin sekä hevosenkenkiä vastaavia pelimerkkejä pelialueen koon mukaan (4-6 kpl).

Muodostetaan oppilaista parit. Yksi tai kaksi pareista valitaan rosvoksi. Kaikille muille pareille jaetaan rahaa vastaavia pelimerkkejä. Rahaa tulee olla alussa vähemmän kuin pelimerkkien saamiseen tarvitaan.

Ohjaajat voivat toimia itse pankkiireina.

PELIN KULKU

Jokainen pari lähtee etsimään jalokivi- eli pelimerkkipusseja. Pelimerkin saa ottaa pussista yhtä rahaa vastaan, joka jätetään pussiin. Jos rosvo saa kiinni jommankumman pareista, menettävät he rahat mutta eivät jalokiviä. Rosvot kuten paritkin liikkuvat koko ajan yhdessä.

Pankkiirilta saa lisää rahaa eli pelimerkkejä suoritettuaan ensin jonkin tehtävän. Tehtävänä voi olla kevätlajintunnistusta, talvehtimiseen liittyviä kysymyksiä, marjojen ja sienten tunnistusta tai laskuja, alkuäänteitä tai mitä vain juuri meneillään olevaan aiheeseen liittyvää.

Se ryhmä, joka on ensimmäisenä saanut kasaan kaikki erilaiset pelimerkit, saa hakea Afrikan tähteä vastaavan merkin. Afrikan tähti on ollut koko ajan piilossa ja sen on voinut jo nähdä pelin aikana. Afrikan tähden löydyttyä pari soittaa tähden luona olevaa kelloa ja huutaa ”Afrikan tähti löytynyt”. Tämä on merkki muille, että tähti on löytynyt. Tällöin kaikki voivat vielä yrittää voittoa, etsimällä hevoskenkää vastaavan merkin ja juoksemalla kotipesään ennen Afrikan tähden löytänyt paria.



Pankkiiri teettää haluamiaan tehtäviä, joita vastaan saa pelirahaa lisää.



Jalokivipussiin on jätetty rahaa ja vastineeksi otettu jalokivi.

Lautapeliin pihapeliversiot on alun perin kehitetty Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa.

Pelin tarkoituksena on löytää pelialueelta kaikki kevään kasvit (5–7 kappaletta). Sen jälkeen etsitään vielä kevään erikoiskasvi eli **kevään tähti**, joka viedään pelin johtajalle kotipesään. Pelissä harjoitellaan muun muassa kasvilajintunnistusta, kasvien kasvutekijöitä ja opettajan valitsemia muita opeteltavia taitoja, vaikkapa kertotaulua.

TARVIKKEET

Pelimerkit askarrellaan ja laminoidaan. Pelissä tarvitaan:

- **Aurinkoja (vastaavat leikkirahaa)**

Aurinkoja tarvitaan vähintään niin monta kuin pelissä on kasvilajeja. Kasvilajien määrä kerrotaan pelijoukkueiden määrällä, jotta kaikki pystyvät lunastamaan kevään kasvit.

Esimerkki:

Pelissä on 10 ryhmää ja viisi kasvilajia. Pelissä tarvitaan siis 10 ryhmää x 5 kasvilajia = 50 aurinkoa ja lisäksi vähintään 10 ylimääräistä.

- **Kevään kasveja 5–7 kappaletta (vastaavat jalokiviä)**

Jokaista kasvia tehdään yhtä monta kuin pelaajia tai joukkueita on. Kasveiksi voi valita esimerkiksi leskenlehden, voikukan, valkovuokon, sinivuokon, piharatomon ja ketunleivän.

- **Yksi kevään tähti (vastaa Afrikan tähteä)**

Kevään tähti voi olla isompi kuva jostakin kevään kasvista, esimerkiksi kielosta.

- **Pölyttäjiä 3–4 kappaletta (vastaavat hevosenenkiä)**

Pölyttäjien määrä riippuu alueen koosta.

- **Takatalvirintamerkkejä 2–3 kappaletta (vastaavat rosvoja)**

Rintamerkiksi voi laittaa kuvan lumihiutaleesta ja se kiinnitetään esim. pyykkipojalla kiinni takatalvipelaajien takkiin tai paitaan.

- **Pilli**

- **Narua tai pyykkipoikia ja muovitaskuja** pelimerkkien kiinnittämiseen.

ALKUVALMISTELUT

1. Valitaan pelialue ja kotipesä läheisestä metsästä. Pelimerkeistä **kevään kasvit** laitetaan muovitaskuihin siten, että saman lajin kasvit laitetaan aina yhteen muovitaskuun ja ne kiinnitetään narulla puuhun tai vastaavaan.

Pölyttäjät ja **kevään tähti** piilotetaan yksittäisinä kuvakortteina pyykkipojilla metsään. Kevään tähden kanssa laitetaan roikkumaan pilli. Pelin johtaja (=pankkiiri) käy



Kevään tähden 'hevosenenkä' eli pölyttäjähyönteinen.

piilottamassa pelimerkit eli kevään kasvit, pölyttäjät ja kevään tähden pelialueen eri puolille.

2. Osallistujat jaetaan pareiksi tai joukkueiksi. Peliä voidaan pelata myös yksilöpelinä. Jokaiselle joukkueelle/ yksilöpelaajalle annetaan mukaan kaksi **aurinkoa**, jotka vastaavat auringonvaloa ja lämpöä ja niillä saa lunastettua kasveja. Oppilaista valitaan 2–3 takatalvea, joille annetaan rintamerkit.

3. Pelinjohtaja jää kotipesään, jossa hänellä on aurinkoja lisää tarvitseville lisätehtäviä. **Takatalvioppilaat** palauttavat kiinni saamiaan aurinkoja takaisin pelinjohtajalle.

PELIN KULKU

Joukkueet lähtevät merkistä etsimään sovitulta alueelta ensin kasveja ja vasta sitten Kevään tähteä. Joukkueen on pysyttävä yhdessä koko pelin ajan. Kun pelaajat

löytävät kasvin, he laittavat auringon muovitaskuun, ottavat yhden kasvin mukaansa ja lähtevät etsimään seuraavaa. Joukkueen on löydettävä kaikki kasvit ennen kuin he saavat etsiä Kevään tähteä. Jos joukkue näkee Kevään tähden aiemmin, sitä ei saa ottaa mukaan ennen kuin on löytänyt muut kasvit.

TAKATALVET

Takatalvet liikkuvat vapaasti alueella ja yrittävät ottaa kiinni joukkueen jäseniä. Takatalvien roolia voidaan muokata ryhmän mukaan, esimerkiksi takatalvet saavat kulkea vain kävellen, takatalvet saavat kulkea vain pareittain, kaikki joukkueen jäsenet on saatava kiinni jne. Jos takatalvi saa kiinni, joutuu pelaaja/joukkue antamaan kaikki auringonsa takatalvelle ja menemään pelinjohtajan eli pankkiirin luokse. Löytämänsä kasvit pelaajat saavat pitää.

PANKKIIRI JA AURINKOJEN ANSAITSEMINEN

Pankkiiri teettää joukkueella tehtävän (tämä tehtävä voi monenlainen riippuen ryhmästä ja harjoittelutarpeesta, vaikkapa kellonaikojen kertaus, kertotaulu, tavutus yms.), jonka jälkeen se saa auringon ja voi jatkaa pelaamista. Jos auringot muusta syystä loppuvat, käy joukkue samalla tavalla pankkiirin luona tekemässä jonkun tehtävän ja saa siten lisää auringoja.

PELIN VOITTAMINEN

Kun joukkue on löytänyt kaikki kasvit, se saa lähteä etsimään Kevään tähteä. Kun tähti löytyy, puhalletaan pilliin, huudetaan "KEVÄT ON LÖYTÄNYT!" ja juostaan mahdollisimman pian kotipesään. Toinen joukkue, jolla on myös kaikki kasvit löydettyinä, voi vielä voittaa pelin, jos se löytää pillin puhalluksen jälkeen pölyttäjän ja ehtii juosta kotipesään ennen Kevään tähden löytäneitä. Peliä voi muokata tarpeen, olosuhteen ja vuodenajan mukaan.

Lautapeliin pihapeli-versiot on alun perin kehitetty Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa. Kevään tähti pohjautuu Suomen Ladun Afrikan tähti -pihapeliin. Ohje on tehty yhteistyössä Suomen lasten metsäretkipäivän kanssa.



Kevään tähti piilossa kulkusen kanssa.

Afrikan tähden jalokivipussia vastaava pussi, jossa on yhtä monta kevään kasvia kuin on pelipareja.



Pelin tarkoituksena on löytää pelialueelta kaikki syksyn marjat (5–7 kappaletta). Sen jälkeen etsitään vielä marjakori eli Syksyn tähti, joka vie pelin johtajalle kotipesään. Pelissä harjoitellaan muun muassa kasvilajintunnistusta, kasvien kasvutekijöitä ja opettajan valitsemia muita opeteltavia taitoja, vaikkapa kertotaulua.

TARVIKKEET

Pelimerkit askarrellaan ja laminoidaan. Pelissä tarvitaan:

- **Kasvutekijät-kortit (vastaavat leikkirahaa)**

Kasvutekijät-kortissa on auringon, sadepisaran ja mulan kuvat. Kortteja tarvitaan vähintään niin monta kuin pelissä on marjoja. Marjojen määrä kerrotaan pelijoukkueiden määrällä, jotta kaikki pystyvät lunastamaan syksyn marjat.

Esimerkki:

Pelissä on 10 ryhmää ja viisi marjalajia. Pelissä tarvitaan siis 10 ryhmää x 5 marjalajia = 50 kasvutekijät-korttia ja lisäksi vähintään 10 ylimääräistä

- **Syksyn marjoja 5–7 kappaletta (vastaavat jalokiviä)**

Jokaista marjaa tehdään yhtä monta kuin pelaajia tai joukkueita on. Marjoiksi voi valita esimerkiksi mustikan, puolukan, vadelman, lakan ja juolukan. Mukaan voi valita myös myrkyllisiä marjoja ja käydä näistä pedagogisen keskustelun pelin jälkeen.

- **Yksi syksyn tähti (vastaa Afrikan tähteä)**

Syksyn tähti voi olla iso kuva marjakorista, johon marjat voidaan kerätä.

- **Sieniä 3–4 kappaletta (vastaavat hevosenkenkiä)**

Sienien määrä riippuu alueen koosta. Mukaan voi liittää myös myrkyllisiä sieniä, mutta vain ruokasienet toimivat hevosenkenkinä. Sopivia sieniä ovat esimerkiksi kantarelli, suppilovahvero, herkkutatti ja punainen/valkoinen kärpäsieni.

- **X-rintamerkkejä 2–3 kappaletta (vastaavat rosvoja)**

X-rintamerkki tarkoittaa, että rosvo saa ottaa pelaajalta kasvutekijät-kortit pois, jolloin marjoja ei voi kerätä hakematta uusia kortteja. Rintamerkiksi voi laittaa ison X:n ja se kiinnitetään esim. pyykkipojalla kiinni rosvojen takkiin tai paitaan.

- **Pilli**

- **Narua, pyykkipoikia ja muovitaskuja** pelimerkkien kiinnittämiseen

ALKUVALMISTELUT

1. Valitaan pelialue ja kotipesä läheisestä metsästä. Pelimerkeistä **syksyn marjat** laitetaan muovitaskuihin siten, että saman lajin kasvit laitetaan aina yhteen



muovitaskuun ja ne kiinnitetään narulla puuhun tai vastaavaan. **Sienet** ja **syksyn tähti** piilotetaan yksittäisinä kuvakortteina pyykkipojilla metsään. Syksyn tähden kanssa laitetaan roikkumaan pilli. Pelin johtaja (=pankkiiri) käy piilottamassa pelimerkit eli syksyn marjat, sienet ja syksyn tähden pelialueen eri puolille.

2. Osallistujat jaetaan pareiksi tai joukkueiksi. Peliä voidaan pelata myös yksilöpelinä. Jokaiselle joukkueelle/yksilöpelaajalle annetaan mukaan kaksi **kasvutekijät-korttia**, joilla saa lunastettua marjoja. Oppilaista valitaan 2–3 rosvoa, joille annetaan rintamerkit.

3. Pelinjohtaja jää kotipesään, jossa hänellä on kasvutekijät-kortteja lisää tarvitseville sekä lisätehtäviä. **Rosvot** palauttavat kiinni saamiaan kortteja takaisin pelinjohtajalle.

PELIN KULKU

Joukkueet lähtevät merkistä etsimään sovitulta alueelta ensin marjoja ja vasta sitten Syksyn tähteä. Joukkueen on pysyttävä yhdessä koko pelin ajan. Kun pelaajat löytävät marjan, he laittavat kasvutekijät-kortin muovitaskuun, ottavat yhden kasvin mukaansa ja lähtevät etsimään seuraavaa. Joukkueen on löydettävä kaikki marjat ennen kuin he saavat etsiä Syksyn tähteä. Jos joukkue näkee Syksyn tähden aiemmin, sitä ei saa ottaa mukaan ennen kuin on löytänyt muut marjat.

ROSVOT

Rosvot liikkuvat vapaasti alueella ja yrittävät ottaa kiinni joukkueen jäseniä. Rosvojen roolia voidaan muokata ryhmän mukaan, esimerkiksi rosvot saavat kulkea vain

kävellen, rosivot saavat kulkea vain pareittain, kaikki joukkueen jäsenet on saatava kiinni jne. Jos rosvo saa kiinni, joutuu pelaaja/joukkue antamaan kaikki kasvutekijät-korttinsa rosvolle ja menemään pelinjohtajan eli pankkiirin luokse. Löytämänsä marjat pelaajat saavat pitää.

PANKKIIRI JA KASVUTEKIJÄT-KORTTIEN ANSAITSEMINEN

Pankkiiri teettää joukkueella tehtävän (tämä tehtävä voi olla monenlainen riippuen ryhmästä ja harjoittelutarpeesta, vaikkapa kellonaikojen kertaus, kertotaulu, tavutus yms.), jonka jälkeen se saa kasvutekijät-kortin ja voi jatkaa pelaamista. Jos kortit muusta syystä loppuvat, käy joukkue samalla tavalla pankkiirin luona tekemässä jonkun tehtävän ja saa siten lisää kasvutekijät-kortteja.

PELIN VOITTAMINEN

Kun joukkue on löytänyt kaikki marjat, se saa lähteä etsimään Syksyn tähteä. Kun tähti löytyy, puhalletaan pilliin, huudetaan ”SYKSY ON LÖYTÄNYT!” ja juostaan mahdollisimman pian kotipesään. Toinen joukkue voi vielä voittaa pelin, jos se löytää pillin puhalluksen jälkeen ruokasienen ja ehtii juosta kotipesään ennen Syksyn tähden löytäneitä.

Peliä voi muokata myös niin, että kerätään ruokasieniä ja hevosenkenkinä toimivat syötävät marjat. Muutenkin peliä voi muokata tarpeen, olosuhteen ja vuodenajan mukaan. Pelin jälkeen on hyvä käydä vielä pedagoginen keskustelu syksyn sadosta, tunnistaa marjat ja sienet, puhua syötävistä ja myrkyllisistä marjoista ja sienistä sekä niiden käyttömahdollisuuksista, kasvupaikoista sekä kasvuun vaikuttavista asioista.



Hevosenkenkä sieni.



Jalokivenä puolukka, rahana kasvutekijät.

Lautapeliin pihapeliversiot on alun perin kehitetty Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa. Syksyn tähti pohjautuu Suomen Ladun Afrikan tähti -pihapeliin.

Pelin tarkoituksena on löytää pelialueelta talvehtivia ja horrostavia eläimiä (5–7 kappaletta). Sen jälkeen etsitään vielä kompassiruusu eli talven tähti, joka viedään pelin johtajalle kotipesään. Pelissä harjoitellaan muun muassa erilaisia talvehtimistapoja, eläinlajeja, ilmansuuntia ja kompassin käyttöä, ilmastonmuutoksen vaikutusta talvehtiviin lajeihin ja opettajan valitsemia muita opeteltavia taitoja, vaikkapa kertotaulua.

TARVIKKEET

Pelimerkit askarrellaan ja laminoidaan. Pelissä tarvitaan:

- **Talviuni- ja horroskortit (vastaavat leikkirahaa)**

Kumpiakin kortteja tarvitaan vähintään niin monta kuin pelissä on talvehtivia ja horrostavia eläimiä. Eläinten määrä kerrotaan pelijoukkueiden määrällä, jotta kaikki pystyvät lunastamaan eläimet.

Esimerkki: Pelissä on 10 ryhmää ja viisi eläinlajia. Pelissä tarvitaan siis 10 ryhmää x 5 eläinlajia = 50 talviuni- ja/ tai horroskorttia ja lisäksi vähintään 10 ylimääräistä.

- **Eläinlajeja 5–7 kappaletta (vastaavat jalokiviä)**

Jokaista eläinlajia tehdään yhtä monta kuin pelaajia tai joukkueita on. Eläinlajeiksi voi valita esimerkiksi karhun, mäyrän, siilin, sammakon ja käärmeen.

- **Yksi talven tähti (vastaa Afrikan tähteä)**

Talven tähti voi olla iso kuva kompassiruususta, jonka avulla voidaan lopuksi keskustella lintujen muutosta, ilmansuunnista ja lintujen navigoinnista.

- **Väriä vaihtavia eläinlajeja 3–4 kappaletta (vastaavat hevosenkenkiä)**

Väriä vaihtavien eläinten määrä riippuu alueen koosta. Sopivia eläimiä ovat esimerkiksi metsäjänis, lumikko ja kärppä.

- **Ilmastonmuutos-rintamerkkejä 2–3 kappaletta (vastaavat rosvoja)**

Ilmastonmuutos-rintamerkki tarkoittaa, että rosvo saa ottaa pelaajalta talviuni- ja horroskortit pois, jolloin talvehtivia eläimiä ei voi kerätä hakematta uusia kortteja. Rintamerkiksi voi laittaa vaikka vesipisaran kuvan ja se kiinnitetään esim. pyykkipojalla rosvojen takkiin tai paitaan.

- **Pilli**

- **Narua, pyykkipoikia ja muovitaskuja** pelimerkkien kiinnittämiseen

ALKUVALMISTELUT

1. Valitaan pelialue ja kotipesä läheisestä metsästä.

Pelimerkeistä talvehtivat eläimet laitetaan muovitas-



kuihin siten, että saman lajin eläimet laitetaan aina yhteen muovitaskuun ja ne kiinnitetään narulla puuhun tai vastaavaan. Väriä vaihtavat eläimet ja talven tähti piilotetaan yksittäisinä kuvakortteina pyykkipojilla metsään. Talven tähden kanssa laitetaan roikkumaan pilli. Pelin johtaja (=pankkiiri) käy piilottamassa pelimerkit eli talvehtivat eläimet, väriä vaihtavat eläimet ja talven tähden pelialueen eri puolille.

2. Osallistujat jaetaan pareiksi tai joukkueiksi. Peliä voidaan pelata myös yksilöpelinä. Jokaiselle joukkueelle/ yksilöpelaajalle annetaan mukaan yksi talviuni- ja yksi horrosmerkki, joilla saa lunastettua eläinlajeja. Oppilaista valitaan 2–3 rosvoa, joille annetaan ilmastonmuutos- rintamerkit.

3. Pelinjohtaja jää kotipesään, jossa hänellä on talviuni- ja horroskortteja lisää tarvitseville sekä lisätehtäviä. Rosvot palauttavat kiinni saamiaan kortteja takaisin pelinjohtajalle.

PELIN KULKU

Joukkueet lähtevät merkistä etsimään sovitulta alueelta ensin talvehtivia eläimiä ja vasta sitten Talven tähteä. Joukkueen on pysyttävä yhdessä koko pelin ajan. Kun pelaajat löytävät eläimen, he laittavat talviuni- tai horroskortin muovitaskuun eläinlajin mukaan, ottavat yhden eläimen mukaansa ja lähtevät etsimään seuraavaa. Joukkueen on löydettävä kaikki eläimet ennen kuin he saavat etsiä Talven tähteä. Jos joukkue näkee Talven tähden aiemmin, sitä ei saa ottaa mukaan ennen kuin on löytänyt muut eläimet.

ROSVOT

Rosvot liikkuvat vapaasti alueella ja yrittävät ottaa kiinni joukkueen jäseniä. Rosvojen roolia voidaan muokata ryhmän mukaan, esimerkiksi rosvo saavat kulkea vain kävellen, rosvo saavat kulkea vain pareittain, kaikki joukkueen jäsenet on saatava kiinni jne. Jos rosvo saa kiinni, joutuu pelaaja/joukkue antamaan kaikki talviuni ja horros-korttinsa rosvolle ja menemään pelinjohtajan eli pankkiirin luokse. Löytämänsä eläimet pelaajat saavat pitää.

PANKKIIRI JA TALVIUNI- JA HORROS-KORTTIEN ANSAITSEMINEN

Pankkiiri teettää joukkueella tehtävän (tämä tehtävä voi monenlainen riippuen ryhmästä ja harjoittelutarpeesta, vaikkapa kellonaikojen kertaus, kertotaulu, tavutus tai suoraan kysymyksiä eläinten talvehtimisen liittyen), jonka jälkeen se saa tarvitsemansa talviuni- tai horroskortin ja voi jatkaa pelaamista. Jos kortit muusta syystä loppuvat, käy joukkue samalla tavalla pankkiirin luona tekemässä jonkun tehtävän ja saa siten lisää tarvitsemiaan talviuni- tai horroskortteja.

PELIN VOITTAMINEN

Kun joukkue on löytänyt kaikki eläimet, se saa lähteä etsimään Talven tähteä. Kun tähti löytyy, puhalletaan pilliin, huudetaan ”TALVI ON LÖYTÄNYT!” ja juostaan mahdollisimman pian kotipesään. Toinen joukkue voi vielä voittaa pelin, jos se löytää pillin puhalluksen jälkeen väriä vaihtavan eläimen ja ehtii juosta kotipesään ennen Talven tähden löytäneitä.

Pelin jälkeen on hyvä käydä vielä pedagoginen keskustelu erilaisista talvehtimistavoista, tunnistaa pelin eläinlajit ja tarkastaa talvehtimistavat, jutella kylmän horroksen ja talvihorroksen eroista, puhua lintujen muutosta, lintujen navigoinnista, ilmansuunnista sekä ilmastonmuutoksen vaikutuksesta Suomen talveen ja talvehtiviin eläimiin.

Rosvona ilmastonmuutos.



Hevoskenkä eli väriä vaihtava nisäkä.



Jalokivenä siili, rahana horroslappu.

Lautapeli pihapeli-versiot on alun perin kehitetty Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa. Talven tähti pohjautuu Suomen Ladun Afrikan tähti -pihapeliin.

TARVIKKEET

- bingoalusta eli 3x3 tai 4x4 ruudukko/pari
- lisäksi mahdollisesti kysymyksiä tai kuvia ripustettavaksi puihin 9-16 kpl

PELIALUE

Lähimetsä

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Bingoruudukko voi sisältää sanoja, joiden mukaan etsitään asioita metsästä. Ne voivat olla adjektiiveja, värejä, vieraan kielen sanoja tai laskuja, joiden tuloksen mukaan lasketaan alustalle vaikka pikkukiviä. Bingossa voi myös etsiä erilaisia bingorivejä yhdellä kertaa eli yhdistellä aineita tai eriyttää oppilaita.

Toisessa bingoversiossa aiheina voi olla laajempikin oppimiskokonaisuus, kuten metsä, tai laskuja, joihin etsitään vastauksia omalta bingoalustalta. Metsässä on kysymykset roikkumassa.

Kolmannessa bingoversiossa metsässä roikkuu lajikuvia.

ALKUVALMISTELUT

Bingoruudukon laadinta ja puissa roikkuvien kuvien tai kysymysten laadinta ja laminointi. Hyödynnä esimerkiksi Ulkoluokka-hankkeen lajikortteja. Oppilaat voidaan osallistaa kysymysten laadintaan, kun kerrataan jokin oppimiskokonaisuus. Oppilaat ripustavat kysymykset/kuvat itse metsään ja siivoavat pelin lopuksi. Valmiiseen bingoalustaan vaihdetaan sisältöä tarpeen mukaan.

PELIN KULKU

Versio 1

Laaditaan 3x3- tai 4x4-ruudukko A4-kokoiselle paperille. Oppilas etsii alustan ohjeiden (kuva/teksti) mukaan asioita metsästä ja asettaa ne kyseisen ruudun päälle. Pidä ruudukko maassa alustan päällä koko ajan! Yksi bingorivi vaakaan, pystyyn tai vinottain tehdään kerrallaan, jonka opettaja sitten tarkastaa. Lisämotivointia varten valmiista bingorivistä voi saada tarran tai leiman alustansa. Sitten jatketaan tuplabingoon ja lopulta koko alustan täyttämiseen.



Tämä Bingo sisälsi lajintunnistusta, värien etsintää sekä numeroita. Motivaattorina oppilas saa jokaisesta suorasta tarramerkin.

Versio 2

Oppilaiden bingoalustalla on vastauksia. Metsässä roikkuu numeroituja kysymyksiä, joihin etsitään vastausta. Kysymysnumero kirjoitetaan oikeaan vastausruutuun. Opettajan on helppo tarkastaa bingorivit numeroiden avulla omalta täytetyltä bingoalustaltaan.

Versio 3

Metsässä roikkuu lajikortteja. Oppilaan bingoalustalla on vihjetekstiä, johon laji yhdistetään ja nimi kirjoitetaan oikeaan ruutuun. Opettajan on jälleen helppo tarkastaa yksi oppilaan bingorivi kerrallaan.



Lautapeliin pihapeliversiot on alun perin kehitetty Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa.

TARVIKKEET

- 4 kpl ämpäreitä
- 4 kpl palloja/hernepusseja tai vanteita ja petanque-kuulia. Mitä ikinä keksit heittää!
- 4 x 4-6 kappaleen kartiosarjaa eri väreissä
- 4 samanväristä vannetta tai joukkuenauhaa kuin kartiosarjat
- 16-24 kpl pedagogisia pelimerkkejä vastauksineen kiinnitettynä kartioihin tai kysymyksiä/kuvia vastauksineen jokaiselle joukkueelle. Kysymykset on värikoodattu oman joukkueen kartiosarjan ja vanteen värin mukaan.
- ryhmän jako neljään joukkueeseen

PELIALUE

Koulun kenttä, nurmikenttä tai muu tasainen alue.

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Matematiikka: kymppiparit, lukumäärä-numero-vastaavuus, kymppiylitykset, kertolaskut, jakolaskut, mittamuunnokset, murtoluku-desimaalivastaavuus, murtoluku-prosenttivastaavuus

Äidinkieli: synonyymit, vastakohtat, yhdyssanat, lauseen alku ja loppu, kuva ja sana tai kuva ja alkuaänne, sanaluokat

Ympäristöoppi: lajintunnistus lajeilla kuva-nimi, liikenenemerkit, karttamerkit, lippu ja pääkaupunki, lippu ja maa

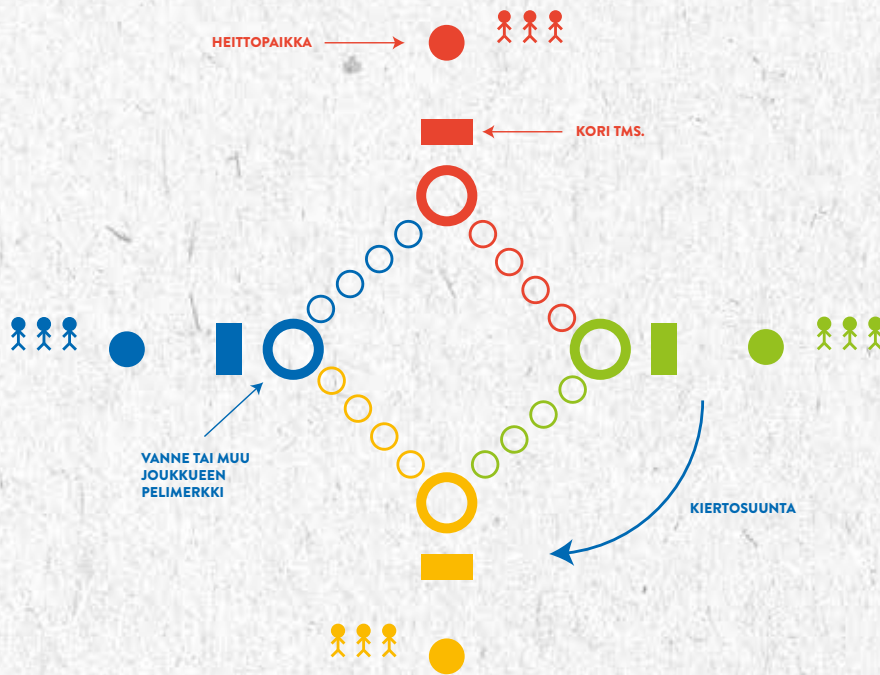
Englanti: sana englanniksi tai sana suomeksi, esimerkiksi värit, numerot, esineet, verbit, verbien taivutukset

Historia: tärkeät vuosiluvut ja tapahtumat, käsitteet ja selitykset, kuvat ja selitys

ALKUVALMISTELUT

Rakennetaan Kimble-pelikenttä valmiiksi Suomen Ladun ohjeen mukaan. Versiossa 1 kartioihin kiinnitetään kysymys sinitarralla päälle ja vastaus sen alle. Versiossa 2 heittopistettä ei tarvita. Pelikentän voi rakentaa yhdessä oppilaiden kanssa.

KATSO KUVA PELIALUEESTA TOISELTA SIVULTA



PELIN KULKU

Versio 1

Oppilaat jaetaan neljään ryhmään. Jokainen ryhmä asettuu oman heittopisteensä taakse jonoon. Jonojen ensimmäiset aloittavat heittämisen ämpäriin tai muuhun kohteeseen yhtäaikaan. Osumasta oppilas lähtee siirtämään pelimerkkiä ensimmäiseltä kartiolta eteenpäin ja samalla tekee tehtävän, joka on tämän kartion päällä. Oppilas sanoo tehtävän vastauksen ääneen ja tarkastaa sen kääntämällä kartion. Tämän jälkeen hän juoksee pelikentän ympäri. Jos oppilas ei kuitenkaan tiedä vastausta, hän nostaa käden ylös ja pyytää apua omalta ryhmältään. Jos ryhmäkään ei tiedä vastausta, se katsotaan kartion alta ja juoksija juoksee pelikentän ympäri. Jos heitto ei osu alun perin maaliin, niin oppilas juoksee sakkokierroksen kartioiden ympäri. Vasta juoksijan saavuttua takaisin jonoon, tulee seuraavan heittovuoro. Voittajajoukkue on se, joka on kiertänyt kaikki kartiot läpi ensimmäisenä.

Versio 2

Oppilaat jaetaan neljään ryhmään. Jokainen ryhmä asettuu jonoon omalle paikalleen. Jokainen ryhmä saa nipun samoja kysymyksiä/kuvia, jotka on koodattu sopimaan oman ryhmän väriin. Jonosta ensimmäinen astuu peliympyrän puolelle kasvot vasten omaa jonoaan. Hän esittää kysymyksiä, joihin oikein vastaamalla pääsee siirtämään vanteen ja juoksemaan pelikentän ympäri. Vastaajan pyytäessä koko ryhmä saa pohtia oikeaa vastausta. Ryhmän antamasta väärästä vastauksesta tulee vastaajan juosta sakkokierros siirtämättä vannetta. Huomioikaa, että juoksijat juoksevat kysyjien ja jonojen välistä. Kysyjää voi vaihtaa halutessaan neljän kysymyksen jälkeen. Seuraavan kysymyksen saa esittää heti, kun edellisen kysymyksen juoksija on lähtenyt liikkeelle mutta vastauksen voi sanoa vasta juoksijan ollessa takaisin jonossa. Koko ryhmä voi siirtyä myös pelimerkin mukana jonossa! Voittaja kuten versiossa 1.



Pedagogisena pelimerkinä murtolukukakku ja alla tarkastusta varten vastaava määrä murtolukuna tai prosenttina.



Pedagogisena pelimerkinä sanaluokka ja vanteen sijaan pelimerkinä joukkuenauha.

PEDAGOGINEN MASTER MIND



Master Mind on yhteistoiminnallinen ryhmäpeli, jossa toinen ryhmä luo neljän kartion värikoodin pressun taakse piiloon ja toinen ryhmä pyrkii päättelemällä arvaamaan oikean koodin.

TARVIKKEET

- Lajitelma värikartioita viittä eri väriä
- Pressu tai peite

PELIALUE

Tasainen pelialue (piha, nurmikko, aukea alue metsässä tms.)

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Koodaus, ryhmätöytäidot ja ongelmanratkaisu. Värikartiot voidaan koodata esimerkiksi numeroiksi, kirjaimiksi, eri kielten sanoiksi, sanaluokiksi jne. Opettaja voi koodata värikartiot pedagogiseen jälkikäyttöön. Pelin jälkeen niihin voi liittää lisätehtävät, esimerkiksi laske numerot yhteen, keksi lause, jossa sanat alkavat koodatuilla kirjaimilla, käännä sanat/keksi lause, jossa käytät sanaa, keksi x määrä sanoja, jotka kuuluvat koodattuun sanaluokkaan.

Koodaaminen voidaan tehdä esimerkiksi kirjoittamalla koodi maalarinteippiin tai teippaamalla kuva, kirjain, numero tai sana kartion sisäpuolelle.

ALKUVALMISTELUT

Merkitään pelialueelle

- 1) koodintekijöiden alue, johon asetetaan pressu
- 2) koodinpurkupaikka pressun eteen, johon koodinpurkajien arvaukset laitetaan
- 3) koodinpurkajien lähtöpaikka
- 4) sekä laitetaan värikartiot pelialueen puoleen väliin

Koodinpurkajat	Värikartiot	Koodinpurkupaikka	Koodintekijät
----------------	-------------	-------------------	---------------

- Lapset jaetaan kahteen ryhmään: koodintekijät ja koodinpurkajat
- Koodintekijät valitsevat joukkueestaan koodinlukijan, pressujenpitäjät ja kartioidenvaihtajat. Koodintekijäjoukkue suunnittelee yhdessä neljän kartion värikoodin pelialueen toiseen päähän puoliksi taitetun pressun taakse piiloon. Värikartiot laitetaan pressun päälle niin,

että pressujenpitäjät seisovat pressun reunojen päällä ja pitävät pressun toista puolta koholla. Tällöin koodin-
arvaajajoukkue ei näe värikoodia. Koodinlukija seisoo
pressun takana ja kartioidenvaihtajat seisovat pressun
vieressä.

- Koodinpurkajat siirtyvät pelialueen toiseen päähän, ja seisovat selin koodintekijöihin koodinteon ajan. Samalla he sopivat, missä järjestyksessä he lähtevät purkamaan koodia.
- Koodinteon jälkeen ylimääräiset värikartiot laitetaan pelialueen puoleen väliin.

PELIN KULKU

Ensimmäisessä vaiheessa pyritään löytämään purku-
paikalle vain oikeanväriset kartiot. Paikalla ei vielä ole
merkitystä.

Koodinpurkajista neljä ensimmäistä juoksee värikar-
tioiden luo ja sopii yhdessä, millaista koodia he ensiksi
kokeilevat. He ottavat värikartiot mukaansa ja laittavat
ne sopimaansa järjestykseen koodinpurkupaikalle ja
juoksevat takaisin koodinpurkajien kotialueelle.

Koodinlukija katsoo, mitkä kartiot ovat vääränvärisiä ja
ilmoittaa kartioiden vaihtajille, mitkä kartiot he palaut-
tavat takaisin pelialueen puoleen väliin. Oikeanväriset
kartiot jätetään paikoilleen, olivatpa ne oikealla tai
väärällä paikalla. Pressujenpitäjien tehtävä on tarkkailla,
että koodinlukija ei anna vahingossa väärä ohjeita.

Palautuksen jälkeen koodinpurkajat tietävät, ettei näitä
värejä koodista löydy. Riippuen palautettujen kartioi-
den määrästä, lähtee sama määrä uusia koodinpurkajia
miettimään ja kokeilemaan uutta koodia. Koodinlukija
taas tarkistaa koodin ja antaa ohjeet kartioidenpalaut-
tajille. Tätä jatketaan, kunnes koodissa on kaikki oikean-
väriset kartiot.

Kun kaikki oikeat värit ovat koodissa, koodinlukijan teh-
tävä on katsoa, mitkä värikartiot ovat väärillä paikoilla.
Nämä kartiot pitää kääntää väärin päin merkiksi, että
siinä on koodiin kuuluva väri, mutta paikka on väärä.
Koodinpurkajien joukkueesta lähtee niin monta jäsentä
vaihtamaan kartioiden paikkaa kuin on väärinpäin olevia
kartioita. He päättävät ja sopivat uuden järjestyksen
ja kääntävät samalla kartiot taas oikein päin.

*Koodin värit on selvitetty mutta kolmen kartion paikka on
vielä väärä. Nämä kartiot ovat väärinpäin.*

Tätä jatketaan, kunnes oikea koodi on löytynyt. Sen jäl-
keen osia vaihdetaan, ja koodintekijöistä tulee koodin-
purkajia ja koodinpurkajista koodintekijöitä. Jos kier-
roksia pelataan useampia, pelirooleja vaihdetaan myös
joukkueiden sisällä.

Toimivinta on, jos kartioita on riittävästi vähintään kah-
teen yhtäaikaiseen peliin, jolloin myös pressuja täytyy
olla pelien määrän verran.



Koodi valmiina peliin.



PEDAGOGINEN MUISTIPELI



TARVIKKEET

- Parillinen määrä samanlaisia tai puolet ja puolet eri-värisiä ämpäreitä/pesuvateja/kartioita. Koulun tai päiväkodin keittiöstä voi myös pyytää muoviasiotoita, joissa sinne tuodaan ruokaa ja kerätä näitä riittävä määrä.
- Pelimerkkejä sinitarralla/maalarinteipillä kiinnitettäväksi vatien pohjaan, aina niin, että jokaiselle on pari.

PELIALUE

Nurmikko, kenttä tai muu tasainen alue.

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Äidinkieli: synonyymit, vastakohtat, yhdyssanat, lauseen alku ja loppu, lauseen oikea lopetusmerkki (tällöin kannattaa laittaa lauseet ja lopetusmerkit sekaisin, sillä mukana on monta pistettä, kysymysmerkkiä ja huuto-merkkiä helpottamassa peliä), kuva ja sana tai kuva ja alkuääne, sanaluokat...

Matematiikka: kymppiparit, lukumäärä-numero-vastaavuus, kymppiylitykset, kertolaskut, jakolaskut, mittamuunnokset, murtoluku-desimaalivastaavuus, murtoluku-prosenttivastaavuus...

Ympäristöoppi: lajintunnistus tutuilla lajeilla kuva-nimi, uusilla lajeilla toisessa kuva, toisessa nimi + kuva, kuka syö kenet, liikennemerkit, karttamerkit, pääkaupunki ja lippu tai maa ja lippu...

Englanti: kuva, sana englanniksi tai sana/lause suomeksi/englanniksi, esimerkiksi värit, numerot, esineet, verbit, verbien taivutukset...

Historia: tärkeät vuosiluvut ja tapahtumat, käsitteet ja selitykset, kuvat ja selitys...

ALKUVALMISTELUT

Ohjaaja/pelin johtaja käy levittämässä vadit alassuun pelialueelle niin, että toisella puolella on ryhmiteltyinä esimerkiksi kysymykset ja toiselle puolelle on ryhmiteltyinä vastaukset. Jos käytettävissä on kaksia erivärisiä vateja, käytetään niitä helpottamaan koodaamista. Mielellään tehdään kaksi samanlaista muistipeliä vierekkäin, jolloin oppilaat pääsevät osallistumaan peliin useammin.

Valitaan joukkueet ja tehdään joukkueista parijonot lähtöviivan taakse. Sovitaan, että vaikka parista vasemmanpuoleinen kääntää kysymyksiä ja oikeanpuoleinen vastauksia. Pelialueelle juostaan aina pareittain. Jokaisella joukkueella on siis oma muistipelinsä.

PELIN KULKU

Lähtömerkistä ensimmäiset parit juoksevat kääntämään yhdet omat vatinsa oikein päin ja sanovat ääneen, mitä vadin alle oli kiinnitetty. Jos löytyy oikea vastaus, vadit otetaan mukaan, jolloin pelinjohtaja voi myös tarkistaa, että pari on muodostettu oikein ja joukkue saa pisteen. Jos oikeaa vastausta ei tule, laitetaan vadit takaisin. Tämän jälkeen on seuraavan parin vuoro toimia samoin. Pelialueella saa olla vain yksi pari kerrallaan. Joukkueen muilta jäseniltä saa kysyä neuvoa ja kertoa heille, mitä löytyi, mutta ainoastaan suullisesti omilta paikoiltaan. Peliä jatketaan vuorotellen vateja kääntäen, kunnes kaikki parit on löydetty. Ensimmäiseksi kaikki parit löytänyt joukkue voittaa.

Peliä voi myös pelata yhdellä muistipelillä, jolloin joukkueet käyvät muistipelialueella yksi joukkue kerrallaan ja keräävät oikeita pareja joukkueelleen. Tällöin enemmän pareja saanut joukkue on voittaja. Tässä pelissä on enemmän jännitystä, mutta vähemmän liikettä. Jos vateja on vähemmän, tämä on parempi versio.



Etsi kaksi samanlaista kuvaa. Pareja voidaan pyytää myös kommunikoidaan toistensa kanssa vain koordinaatein (A1)-.



Kiinnitä pelimerkit sinitarralla/maalariinteipillä vatien pohjaan.

Lautapeliin pihapeliversiot on alun perin kehitetty Suomen Ladun perheliikunnan hankkeessa.

TARVIKKEET

- paperia ja kyniä/liitutauluja ja liituja
- tarvittaessa kartioita pesien merkitsemiseen

PELIALUE

Metsä, koulun piha tai hiekkakenttä

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Ryhmä jaetaan kolmen hengen joukkueisiin. Jokainen joukkue laatii yhden kysymyksen sovitusta aihepiiristä ja siihen kolme vastausvaihtoehtoa, joista yksi on oikein (a-c). Kukin joukkue miettii myös yhden tavan liikkua. Ohjaaja voi laatia kysymykset myös itse. Kysymysten laadinnassa voi käyttää mukana oppikirjoja ja kysymysten tukena voi olla rekvisiittaa tai kuvia.

Pelin avulla voi kerrata kokeeseen, tutustua uuteen aiheeseen, kerrata jokin aihekokonaisuus tai pitää ryhmälle toiminnallinen koe.

Pienemmille oppilaille vastausvaihtoehtoja voi olla vain kaksi ja apuna voi käyttää kuvia. Peli soveltuu pelattavaksi myös kummitoiminnassa.

Aiheiksi sopivat kaikki oppiaineet ja etenkin lukuaineet. Aiheina voi olla Pohjoismaat, keskiaika Euroopassa, metsä tai vaikka jokamiehen oikeudet.

ALKUVALMISTELUT

Luokka jaetaan kolmen hengen joukkueisiin. Pelialueelle merkataan yksi kotipesä. Kukin joukkue merkkää oman pesänsä tietyn metri-/askelmäärän päähän kotipesästä, esimerkiksi 15 askelta.

PELIN KULKU

Kukin joukkue on vuorollaan kotipesässä kysymyksen kysyjänä. Muista joukkueista yksi oppilas vuorollaan tulee hakemaan kysymyksen sekä kolme vastausvaihtoehtoa ja vie ne omalle joukkueelleen. Kysymykset/tukisanat voi kirjata tarvittaessa ylös liitutaululle tai paperille.

Kukin joukkue pohtii vastausta yhdessä ja sama oppilas tuo yhdessä sovitun vastauksen kotipesään. Vastauksen voi myös kirjata paperille tai liitutaululle. Isompien oppilaiden kanssa vastauksen voi näyttää myös sormilla.



Tämä tulee kuitenkin tehdä yhtä aikaa, kun kaikkien joukkueiden edustajat ovat paikalla. 1 sormi = a, 2 sormea = b ja 3 sormea = c.

Kysymys haetaan kotipesästä ja vastaus tuodaan kotipesään liikkuen kysyjäjoukkueen määrämällä tavalla. Samaa liikettä toistetaan pesissä muiden joukkueen jäsenten toimesta.

Oikeasta vastauksesta saa yhden pisteen, jonka voi merkitä paperille, piirtämällä maahan tai kepeillä. Tämän jälkeen vaihdetaan kotipesään uusi kysyjäryhmä sekä jokaisesta joukkueesta uusi kysymyksen hakija sekä tapa liikkua. Näin jatketaan kunnes kaikki ryhmät ovat olleet kysyjä vuorollaan.

Piha Kahoot on saanut inspiraationsa Henna ja Matti Tampion Oravannahkaruletista Ulos oppimaan- sata ideaa ulko-opetukseen.

PEDAGOGINEN RISTI-NOLLA

TARVIKKEET

- 9 vanetta/peliruudukko tai narua
- kartioita joukkueiden lukumäärän mukaan
- pedagogiset pelimerkit 2x3 kpl/peli

PELIALUE

Tarvitset pelikenttää varten joko hiekkaisen tasaisen maan, johon voi piirtää pelikentän tai yhdeksän vanetta/peliruudukko. Peliruudukon voi muodostaa myös naruista tai värikkäistä villalangoista.

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Tarvitset jokaista peliruudukkoa kohden 2x3 pelimerkkiä, esimerkiksi ympäristöopin lajikorteista kolme eläintä ja kolme kasvia, äidinkielestä kolme vokaalia ja kolme konsonanttia tai matematiikasta kolme parillista ja kolme paritonta lukua. Käytä mielikuvitusta pelimerkien valinnalla. Ne voivat olla vaikka kolme x-kirjainta ja kolme y-kirjainta, joista pelin jälkeen muodostetaan koordinaatisto hiekkakentälle, tai pääilmansuuntia ja väli-ilmansuuntia ja pelin jälkeen kysytään, mikä puuttui, musiikissa ylennys- tai alennusmerkkejä, jotka pitää pelin jälkeen osata laittaa nuottiviivastolle oikeisiin paikkoihin tai yhdistää oikeisiin sävellajeihin.

ALKUVALMISTELUT

Maahan tehdään 3x3 ruudukkoita yksi kutakin peliryhmää varten. Jonkin matkan päähän merkitään kartiolla tai maahan vedettävällä viivalla pelin aloituspaikka ja viestin vaihtokohta.

PELIN KULKU

Pelissä on aina kaksi joukkuetta, jotka ovat kartiolla merkityllä paikalla jonossa niin, että jonon kolmella ensimmäisellä on pelimerkit kädessään. Pelimerkkejä viedään viestinä ruudukkoon yksi kerrallaan. Vaihto suoritetaan käsiläpysystä ja joukkueet yrittävät saada kolmen suoran pystysuoraan, vaakasuoraan tai vinoittain mahdollisimman nopeasti. Jos ei kolmella ensimmäisellä pelimerkillä tule suoraa, seuraava pelaaja saa siirtää ruudukossa yhtä omista pelimerkeistä strategisesti parempaan paikkaan. Kumpi joukkue saa ensimmäisenä suoran, on voittaja.



Tämän jälkeen voidaan käydä keskustelua pelimerkeistä. Esimerkiksi mitä yhteistä eläimillä/kasveilla on, mitä eroja, saatteko näistä ravintoketjun, sanokaa vokaaleilla/konsonanteilla alkavia sanoja, miten tunnistat vokaalit konsonanteista, mitä muita vokaaleja/konsonantteja tiedät, luettele parillisia lukuja kolmeenkymmeneen ja parittomia siitä takaisin päin, miten tunnistat parillisen luvun parittomasta, laskekaa pelimerkinne lukumäärät yhteen ja niin edelleen. Eli pelimerkkejä käytetään opetuskeskustelun tueksi ja kenties seuraavaan toimintaan johtaviksi asioiksi.



Peliruudukon voi myös tehdä luonnonmateriaaleista.

SUOMEN LATU

Suomen Latu on 185 jäsenyhdistyksen ja niiden 88 000 jäsenen muodostama järjestö, jonka tavoitteena on, että kaikki löytävät mielekkään tavan ulkoilla ja nauttia luonnosta. Ulkoilulla ja liikunnalla on monia myönteisiä vaikutuksia ihmisen hyvinvointiin ja terveyteen. Suomen Latu ja sen jäsenyhdistykset liikuttavat ihmisiä monipuolisesti. Suomen Ladun tehtävä on myös ulkoilumahdollisuuksien edistäminen, jota teemme valtakunnallisesti keskusjärjestönä ja paikallisesti yhdistyksissä.

JÄSENEDET

Suomen Ladun jäsenenä olet aina jonkin jäsenyhdistyksemme jäsen ja voit osallistua yhdistyksen toimintaan ja tapahtumiin. Jäsenenä saat yhdistyksen omien tiedotteiden ja jäsenetujen lisäksi Suomen Ladun valtakunnalliset jäsenedut, joihin kuuluu arvostettu **Latu&Polku-lehti** – neljä numeroa vuodessa.

Saat myös alennuksia Suomen Ladun koulutuksista, tapahtumista, hiihtopalveluista ja Suomen Latu Kiilopäältä. Yhteistyökumppanimme tarjoavat kattavan valikoiman vaihtuvia jäsenetuja, jotka löydät osoitteesta:
www.suomenlatu.fi/jasenedut.

ULKO-OPET RY

Ulko-opet ry kokoaa yhteen ulkona ja luonnossa opettamisesta ja kasvattamisesta kiinnostuneet. Tarjoamme vertaistukea tapaamisissamme, järjestämme ulkona opettamiseen liittyvää koulutusta ja vinkkaamme ulko-opetusmateriaaleista!

Tule mukaan tekemään ulkona opettamista ja kasvattamista näkyväksi ja tunnetuksi yleisesti. Tervetuloa paikallisiin tapaamisiimme ja seuraamaan meitä sosiaalisessa mediassa!

 [Ulko-opet ry / Ulko-opet](#)  [ulkoopet](#)

www.suomenlatu.fi/liity


ULKO-OPET