

Hei, nyt pelataan -työpaja

Ympäristökasvatuspäivät 11.2.2026

Pruu

Kuvakortit laitetaan maahan ja ryhmä kerääntyy niiden ympärille. Hippa siirtyy hetkeksi syrjemmälle. Ryhmä valitsee yhden korteista Pruiksi. Hippa palaa korttien luo ja alkaa osoittaa niitä yksi kerrallaan. Muuta leikkijät sanovat aina osoitetut asian nimen, kunnes hippa osoittaa pruiksi valittua korttia. Silloin kaikki huutavat ”Pru!” ja lähtevät karkuun. Hippa yrittää saada jonkun kiinni. Kiinnijääneestä tulee uusi hippa.

[Ulkoluokka-leikkikortit kortti 8](#)

Asiantuntija-hippa

Valitaan kaksi oppilasta hipoiksi. Annetaan heille aihepiiriin liittyvät nimet (esim. sadonkorjaajat). Valitaan myös kaksi oppilasta asiantuntijoiksi (esim. puutarhurit). Muille pelaajille annetaan jokaiselle oma kuvakortti. Kun hippa saa leikkijän kiinni (~sadonkorjaaja nappaa kasviksen), hän vie kiinnijääneen asiantuntijan (~puutarhurin) luo. Kiinnijäänyt näyttää kuvansa asiantuntijalle (tarvittaessa peittäen asian nimen sormellaan). Jos asiantuntija tietää kuvassa olevan asian nimen, hän saa kuvakortin ja hänestä tulee kiinniotettava. Ja puolestaan kiinnijääneestä tulee uusi asiantuntija. Jos asiantuntija ei osaa nimetä kuvaa, hän jää edelleen asiantuntijaksi ja kiinnijäänyt saa palata hippaan sama kuvakortti mukanaan.

[Ulkoluokka-leikkikortti 12](#)

Elävä muistipeli

Valitaan 2 muistipelin pelaajaa. He menevät hetkeksi nurkan taakse kuurottamaan. Muut leikkijät jaetaan pareiksi (=muistipelin kortit). Jokainen pari saa oman (kasviksen) kuva. Pari keksii liikkeen, joka jollakin tavalla kuvaa kuvan asiaa. Kummankin pareista on osattava tehdä liike samalla tavalla. Ohjaaja voi kerätä kortit pois. Sekoitetaan parit leikkialueelle.

Pyydetään muistipelin pelaajat palaamaan leikkialueelle. He osoittavat vuorotellen kahta pelikorttia, jotka tekevät sovitut liikkeen. Jos liike on sama, pelaaja on löytänyt parin. Löydetty pari siirtyy syrjään. Jos liike on eri, kortit jäävät paikalleen.

Jatketaan, kunnes kaikki parit on löydetty.

[Ulkoluokka-leikkikortti 23](#)

Äänetön muistipeli

Ryhmä jaetaan joukkueisiin. Ohjaajalla on ruudukko (4x4), jonka jokaisessa ruudussa on kuva kasviksesta. Ohjaajan ruudukko on maassa lyhyen juoksumatkan päässä joukkueista.

Jokainen joukkue saa ruudukon (4X4), jossa on kuvia vastaavat nimet sokin väärillä paikoilla.

Joukkueen tehtävänä on saada omaan ruudukkoonsa kuvia vastaavat nimet oikeille paikoille mahdollisimman nopeasti. Pelin aikana pelaajat eivät saa puhua.

Joukkueet asettuvat oman ruudukkonsa taakse. Ohjaajan merkistä joukkueiden ensimmäiset juoksevat katsomaan kuvaruudukkoa ja palaavat sitten oman ruudukkonsa luokse. Pelaaja saa tehdä muutoksia ruudukkoon (= laittaa nimiä oikeille paikoille). Nihilappuja ei kuitenkaan saa poistaa ruudukosta, ainoastaan siirrellä ruudusta toiseen. Seuraava pelaaja saa juosta kuvaruudukolle heti, kun edellinen on palannut joukkueensa luokse. Kun joukkue on saanut nimet oikeille paikoilleen, he huikkaavat ”Hep!” ja ohjaaja käy tarkistamassa ruudukon. Ohjaajalla kannattaa olla esim. kuva oikeasta vastauksesta puhelimessaan.

Hakkarainen-Merenheimo; Ihan pihalla. Matematiikkaa ulkona

Kolmen pisteen vinkki -tietokilpailu

Peliä varten tarvitaan 3-5 kpl kuvakorttisarjoja (kuvia n. 10 kpl/sarja)) sekä vinkkitietokilpailukysymyksiä joistakin kuvissa olevista asioista.

Jokainen pelaaja etsii itselleen pelimerkin, joka on helppo tunnistaa muiden pelimerkkien joukosta. Pelaajat asettuvat pienissä ryhmissä kuvakorttisarjojen ympärille. Ohjaaja esittää ensimmäisen vinkin (3 pisteen vinkki). Pelaaja voi halutessaan laittaa pelimerkkinsä sen kuvan päälle, johon vinkki hänen mielestään liittyy. Tämän jälkeen pelimerkkiä ei enää saa liikuttaa. Pelaaja voi myös kuunnella seuraavat vinkit (2 ja 1 pisteen vinkki) ja laittaa pelimerkkinsä jommankumman vinkin jälkeen. Jos pelimerkki on oikean kuvan päällä, pelaaja saa pisteitä sen mukaan, monenko pisteen vinkin jälkeen hän laittoi pelimerkin kuvan päälle.

Pelaaja ottaa oman pelimerkkinsä ja ohjaaja lukee uuden 3 pisteen vinkin. Pelaaja laskee itse pelikierroksilla saamansa pisteet yhteen.

Tähti&bingo

inspiraationa [Pedagoginen Afrikan tähti](#) (Suomen Latu, Pedagogiset pihapelit)

Ohjaaja vie leikkialueelle pusseja, joissa on kuvakortteja (kasviksista) sekä rahapusseja (samaaan paikkaan tulee sekä kuva- että rahapussi). Leikkijät jaetaan 2-4 hengen ryhmiin. Ryhmät kirjoittavat ohjaajan sanalistasta sanan jokaiseen bingoruutuun. Ryhmät saavat myös 2-3 leikkirahaa.

Ryhmät lähtevät etsimään pusseja. Pussin löydettyään he maksavat yhden leikkirahan rahapussiin ja saavat ottaa kuvapussista yhden kuvakortin. Ryhmä tunnistaa kuvan kasviksen ja kirjoittaa kasviksen nimen kasvikseen sopivaan bingoruutuun (esim. porkkana ”oranssi”-ruutuun). Mikäli bingoruudusta ei ole kasvikseen sopivaa ruutua, tällä kertaa bingoon ei kirjoiteta mitään. Ryhmä ottaa kasviskortin mukaansa ja lähtee etsimään uutta pussia. Kun ryhmän rahat loppuvat, he menevät ohjaajan luo ja tekevät ohjaajan antaman tehtävän. Ja näin saavat lisää rahaa. Bingoa voidaan pelata joko niin, että kuka saa ensimmäiseksi bingon tai kuinka monta bingoa ryhmä saa tietyssä ajassa.

Rahan tiunauksessa käyttämämme liikuntakortit olivat [Liikuntavälipalakortit](#)

36-peli

36 tehtävälappua viedään ympäri leikkialuetta. Lapuissa on toisella puolella tehtävä, toinen puoli numeroitu 1-36. Laput laitetaan näkyville maahan niin, että lapun numeropuoli on ylöspäin.

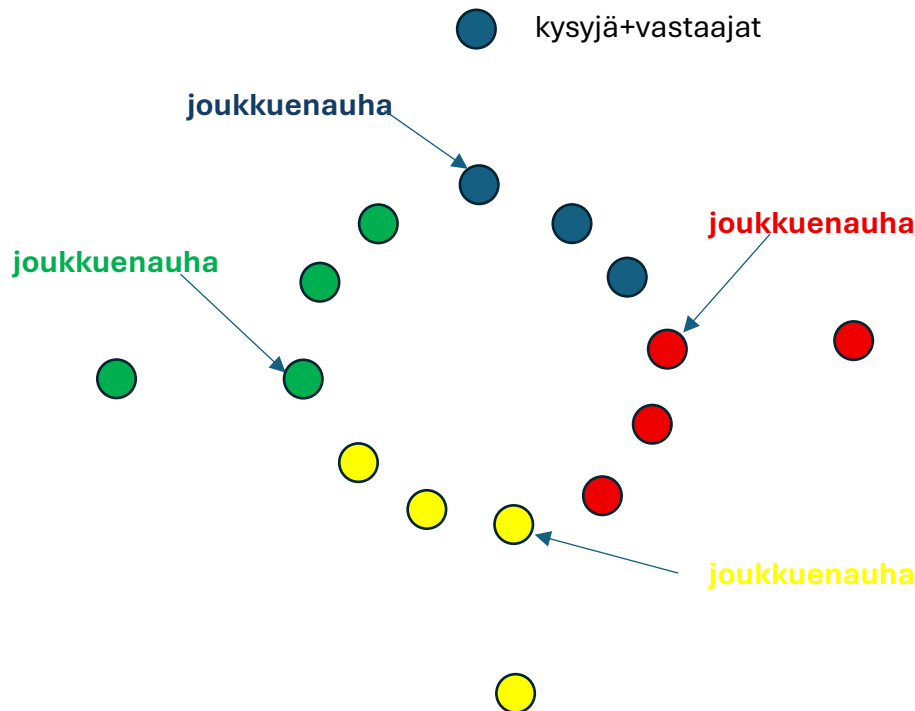
Leikkijät jaetaan 3-4 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä keksii oman kutsuhuudon.

Ryhmä heittää noppaa ja lähtee etsimään nopan silmäluvun mukaan numeroitua lappua. Ryhmä saa jakaantua etsinnän ajaksi. Kun lappu löytyy, löytäjä huutaa ryhmän kutsuhuudon. Ryhmä saa kääntää lapun ja tehdä lapussa olevan tehtävän vasta, kun kaikki jäsenet ovat lapun luona. Tehtävän tehtyään ryhmä saa heittää uudelleen noppaa. Nyt tullut nopan silmäluku lisätään edelliseen silmälukuun. Ryhmä lähtee etsimään uutta lappua ja tekee tämän lapun tehtävän. Tätä jatketaan, kunnes joku ryhmistä tekee lapun 36 tehtävän. He ovat pelin voittajajoukkue.

[Loikkaa ulkoluokkaan -kirja](#) s. 45

Pihakimble

Alkuvalmistelut: Tee pelilauta laittamalla erivärisiä kartioita ympyrään. Laita yhdet kartiot hieman sivuun ympyrästä kysymysten esittämistä varten. Laita kartion kanssa samanvärisen joukkuenauha (=liikuteltava pelimerkki) ensimmäisen kartion ympärille.



Ryhmä jaetaan neljään ryhmään. Yksi ryhmän jäsen saa aihepiiriin liittyviä kysymyksiä (=kysyjä). Ryhmät menevät omalle kysyjäkartiolle. Ohjaajan merkistä kysyjä kysyy ensimmäisen kysymyksen. Joukkue saa vastata yhdessä. Jos vastaus on oikein, koko vastaajaporukka lähtee kiertämään pelialuetta ja matkalla yksi jäsen siirtää pelimerkin seuraavalle kartiolle. Jos vastaus on väärä, kysyjä kysyy uuden kysymyksen. Kysyjää voidaan vaihtaa esim. kolme kysymyksen jälkeen. Joukkue, joka on saanut nopeimmin kierrätettyä pelimerkkinsä pelilaudan ympäri, on voittaja.

[Pedagoginen Kimble](#) ((Suomen Latu, Pedagogiset pihapelit)

[Ohjevideo Afrikan tähteen ja Kimbleen](#) (lautapeli pihapelinä)

[kasviskortit teksteillä](#) (Maistuva koulu)

[kasviskortit ilman tekstiä](#)

[kasvispelikortit ruotsiksi](#)

[kasvispelikortit englanniksi](#)