

Hirsipuu:

Tavoite:

Hirsipuu on vanha ja tunnettu sananarvauspeli. Pelissä pyritään selvittämään, mikä sana pelinvetäjällä on mielessä arvaamalla sanassa esiintyviä kirjaimia. Pelissä pyritään välttämään "hirteen joutumista" alla olevan kuvan mukaisesti.

Valmistelu:

Varaa mukaan aakkostaulu, paperia ja kyniä. Voit miettiä jo valmiiksi sanoja haluamistasi aihealueista. Muuta valmistelua peli ei kaipaakaan.

Toteutus:

Piirrä paperille tai taululle niin monta viivaa, kuin valitsemassasi sanassa on kirjaimia (ks. kuva). Tehtävää voi helpottaa kirjoittamalla sanasta valmiiksi esim. alkukirjaimen. Tämän jälkeen kurssilaiset esittävät vuorotellen arvauksiaan sanassa esiintyvistä kirjaimista. Mikäli arvaus on oikein, kirjain(/-imet) kirjoitetaan viivalle oikeaan kohtaan.

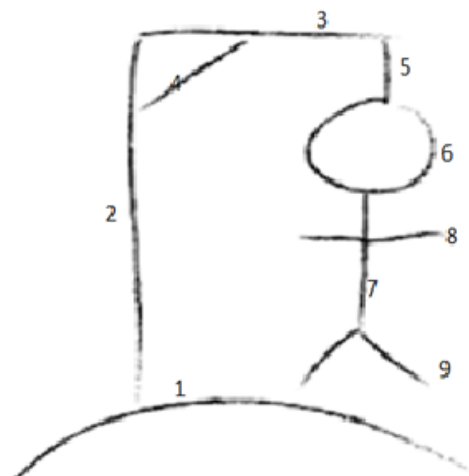
Väärin arvattu kirjain sen sijaan kasvattaa hirsipuuta. Hirsipuu rakentuu tyhjälle paperille seuraavan kuvan mukaisessa numerojärjestyksessä. Ensimmäisestä väärin arvatusta kirjaimesta (esimerkiksi *m*) piirretään pelkkä maakumpu ja niin edelleen. Väärin arvattu kirjain on hyvä myös merkitä ylös kaikkien nähtäväksi. Viimeisimpänä tikku-ukolle piirretään jalat (=tällöin se on joutunut hirteen ja peli loppuu).

Kurssilaiset saavat esittää arvauksiaan oikeasta sanasta omalla vuorollaan.

Vinkit/ sovellus:

Valitse arvattaviksi sanoiksi ajankohtaisiin asioihin tai käsittelemiin teemoihin (kuten terveyteen tai historiaan) liittyviä sanoja.

Mikäli kurssilaisen on vaikea esittää arvausta oikeasta kirjaimesta, pyydä häntä osoittamaan se aakkostaulusta.



k o i _ _ a

AIHE:
ELÄIMET

Väärin arvatut
kirjaimet:

L M Ö