

Sanaselityspeli

Pelin valmistelut ennen oppituntia

1. Tulosta seuraavien sivujen sanalistat. Huomioi, että 2 ensimmäisellä sanasivulla on helpompia sanoja (sopivat alakoululaisille ja sitä vanhemmille) ja viimeisellä sivulla on hieman haastavampia selitettäviä sanoja (ylä- ja ammattikoululaisille sekä lukiolaisille).
2. Leikkaa sanat toisistaan erilleen pelikorteiksi. Voit liimata sanat kartonginpaloille, jos haluat, että kortit varmemmin kestävät useita käyttökertoja.
3. Pelaamiseen tarvitaan: sanakortit, ajanottoväline, paperi ja kynä pisteiden kirjaamista varten.

Pelaaminen

1. **Pelin tavoite:** Pelissä tarkoituksena on kerätä omalle joukkueelle pisteitä selittämällä ja arvaamalla oikein Itämereen liittyviä sanoja. Peli sopii hyvin esimerkiksi Itämeri-vierailun viimeiseksi tehtäväksi oppitunnilla opittujen aiheiden kertaamiseen.
2. **Pelin valmistelut:** Aseta sanakortit pöydälle sanapuoli alaspäin pinoon/kasaan. Jaa pelaajat pareiksi tai joukkueiksi (vähintään kaksi joukkuetta/paria). Jos luokka/ryhmä on kovin suuri, voi eri puolille luokkaa muodostaa peliporukoita (vähintään kaksi joukkuetta/paria jokaiseen porukkaan), jotta useammat pääsevät pelaamaan samaan aikaan, eikä kaikki aika mene oman joukkueen vuoron odotteluun (tätä varten tarvitaan useampi pakka sanakortteja).
3. **Pelin kesto:** 15–30 minuuttia. Pelaamisen aika voidaan rajoittaa esim. oppitunnilla käytettävissä olevan ajan mukaan tai peli voidaan päättää, kun kaikki (halukkaat) ovat saaneet selittää vuorollaan.
4. **Pelin kulku:** Kukin joukkue selittää sanoja vuorotellen. Joukkueen vuorolla yksi joukkueen jäsenistä valitaan sanan selittäjäksi ja muut saman joukkueen jäsenet pyrkivät arvaamaan, mitä sanaa selittäjä selittää. Selittäjä ottaa pinosta kortin kerrallaan. Selitettävää sanaa ei saa mainita selityksessä. Jos selittäjä ei tiedä sanaa, joka kortissa lukee, hän voi laittaa kortin syrjään ja ottaa pinosta uuden. Selittämiseen käytettävissä oleva aika rajataan (esim. 1-2 minuuttia/vuoro; aikaa voi mitata esim. puhelimella tai tiimalasilla). Vuoron päättyessä joukkueen pisteet kirjataan ylös paperille, ja tämän jälkeen selitysvuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle.
5. **Pisteiden lasku:** Kaikista oikein arvatuista sanoista joukkue saa yhden (1) pisteen. Mukana korttipakassa on myös sanoja, jotka on merkitty tähdellä (*), ja niiden oikein arvaamisesta joukkue saa kaksi (2) pistettä. Pelin lopuksi lasketaan kaikkien joukkueiden keräämät pisteet. Voittajajoukkue on se, joka on kerännyt eniten pisteitä.
6. **Variaatiot:** Kuten Aliaksessa, myös Itämeri-sanaselityspelistä voi kehittää erilaisia muunnoksia. Sanoja voi selittää esimerkiksi pantomiimilla.

ITÄMERI

SILAKKA

IHMINEN

MERI

KALA

MEDUUSA

SUKELTAA

PYÖRIÄINEN*

UIDA

VALAS

SIMPUKKA

HYLJE

LAIVAN HYLKY

AALTO

MURTOVESI*

SAASTE*

SUOLAINEN

LAIVA

MAKEA

JÄÄ

ELÄIN

LOKKI

AHVEN

SINILEVÄ

HAUKI

REHEVÖITYMINEN *

ROSKA

KESÄMÖKKI

KIERRÄTTÄMINEN

SUKELTAJA

KAMPELA

KERÄTÄ ROSKIA

LEVÄ

PYÖRÄILLÄ

MERENPOHJA

KALASTAA

HIEKKARANTA

PLANKTON*

AUTO

MYRSKY

TEHDAS

KOTILO

PELTO

HAAHKA*

METSÄ

MERIKOTKA

MUOVI

VEDENPINTA

KELLUA

JÄTEVESI*

VERE

VESI

LUONNONSUOJELU

LIIKAKALASTUS*

VIERASLAJI*

ILMASTONMUUTOS*

RAKKOHAURU*

SINISIMPUKKA

METSÄTALOUS

VALUMA-ALUE*

MAATALOUS

LIIKENNE

MIKROMUOVI*

SÄRMÄNEULA*

KALANKASVATUS

TURKISTARHAUS

LUONNONSUOJELU

AVAINLAJI*

VIHERAHDINPARTA*

MERIAJOKASNIITTY*

UHANALAINEN

YMPÄRISTÖMYRKKY

KIVINILKKA*

HARMAAHYLJE

KEMIKAALI*

TEOLLISUUS

RAVINNEPÄÄSTÖ*

KASVISRUOKA