



# Lähiympäristöpelit

Lähiympäristöpelissä tutustutaan omaan elinympäristöön sanoja selittämällä ja arvaamalla. Kantavana ajatuksena on yhdessä tekeminen ja toisilta oppiminen. Peliä laadittaessa ja pelattaessa huomataan, että itse kullakin on tietoa omasta lähiympäristöstä ja sen paikoista yllättävän paljon. Samalla pelaajat pääsevät kertomaan näkemyksiään omasta asuinalueestaan. Osallistujat luovat pelin alusta alkaen itse ja siitä tulee kohderyhmänsä näköinen.

## Sanojen kerääminen

Osallistujia pyydetään keksimään pareittain tai pienissä ryhmissä sanoja, joita tulee mieleen omasta lähiympäristöstä, esimerkiksi kaupunginosasta. Sanat voivat liittyä osallistujille tärkeisiin asioihin kuten kotiin, kouluun ja harrastuksiin tai yleisemmin alueen maamerkkeihin ja tapahtumiin. Ennakoon voi myös pyytää vanhemmilta ja muilta perheenjäseniltä apua sanojen keksimiseen.

## Kortit

Osallistujien keksimät sanat kootaan yhteen ja poistetaan päällekkäisyydet. Sen jälkeen askaroidaan kortteja, joissa on yksi sana kussakin. Kortit voidaan tehdä käsin tai kirjoittaa puhtaaksi tietokoneella. Jotta kortit kestäisivät aikaa, ne kannattaa päällystää tai liimata kartongille. Jos mukana on sanoja, jotka tuntuvat liian vaikeilta, voidaan peliä jatkokehitellä ja koota sanasto, josta saa tukea hankalien sanojen selittämiseen.

## Pelilauta

Pelilauta voidaan toteuttaa monella tapaa. Osallistujat voivat esimerkiksi piirtää kuvia keksimistään sanoista. Lisäksi voidaan piirtää teitä, puita jne. Piirustukset sommitellaan kartongille kartan tavoin kuvaamaan lähiympäristöä. Kuvien lomaan piirretään polku, jota pitkin peli etenee. Kuvien kannattaa olla melko pieniä, jotta mahdollisimman moni mahtuu pelilaudalle. Pelilautoja voidaan toki tehdä samalla kertaa useampikin. Kohteita voidaan myös käydä valokuvaamassa. Jos käytössä on tietokone, pelilautaa voidaan työstää sillä, jolloin kuvia on helpompi muokata ja pelilaudasta saa tarvittaessa useamman kappaleen ryhmän koon mukaan. Pelilauta kannattaa päällystää, jotta siitä riittää iloa pidemmäksi aikaa.

## Pelisäännöt

Lähiympäristöpeliiä pelataan kuten Aliasta. Muodostetaan 3–4 hengen joukkueita. Yksi vuorossa olevan joukkueen jäsenistä selittää korteissa olevia sanoja joukkueelleen. Muut jäsenet arvaavat sanoja, ja jokaisesta oikein arvatusta sanasta joukkue saa yhden pisteen. Selitysvuoro kestää minuutin. Aikaa otetaan tiimalasilla tai sekuntikellolla. Pelilaudalla edetään ansaitun pistemäärän mukaisesti. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle. Ensimmäisenä maaliin selvinnyt joukkue on pelin voittaja.

## Tarvikkeet

Itse tehtyjen sanakorttien ja pelilaudan lisäksi tarvitaan pelinappuloita ja tiimalasi tai sekuntikello. Pelinappuloiksi käyvät mitkä tahansa pienet esineet (kolikko, pyyhekumi, pinni jne.), joita pelihetkellä on saatavilla.

## Esimerkki: Korsopeli



Leppäkorven koulun 3A-luokkalaisten lähiympäristöpelissä seikkaillaan Korsossa. Korsopelin sanoja ovat esimerkiksi isovelji, graffiti, kukkakauppa, nappulakengät, uimahalli, luonto, K-juna, kerrostalo, kokkikerho, liukuovi, sorsa, suoja tie, Ankkarock, kesä, kissa, joulupolku, pizzeria, terveysasema, läksyt ja Korson kaiku.

Korsopeli toteutettiin 4V-hankkeessa Tikkurilan Laurea-ammattikorkeakoulun opiskelijoiden projektina Yhteiskunnallinen vaikuttaminen ja sosiaalietiikka -kursilla. Työryhmän muodostivat Outi Kaarema, Elina Sormunen, Katri Takkinen, Elina Tapionlinna, Essi Tesarczyk, Meiju Torn ja Miia Vanonen.