

VISAT



VISAT

VISAT

Naamataulu

Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Tarvitaan kuva, nimi, ammatti ja harrastus oppilaitoksen/yhteisön henkilökunnasta. Tiedot kirjoitetaan paperille ja laitetaan sekaisin pöydälle. Tehtävänä on tunnistaa kuvissa olevat henkilöt ja yhdistää heille oikeat tiedot.

Muunnos: Käytetään tunnettujen ihmisiä kuvia (julkkiksia, poliitikkoja jne.).



VISAT

Sukkahousut

Kenelle: Ryhmä

Ohje: Ryhmä istuu ringissä. Ohjaaja kysyy: "Kun ostetaan sukkahousuja, ei koolla ole niin väliä, koska sukkahousut venyvät. Millä on väliä?" Jokainen pelaaja saa vuorollaan arvata, millä on väliä. Ideana on, että sanassa ei saa olla K-kirjainta. Tehtävänä on arvata, mikä juu visassa on.



VISAT

Kolme tavua

Kenelle: Ryhmä

Ohje: Ohjaaja kyselee erilaisia kysymyksiä, joihin ryhmäläiset saavat vastata sanalla, jossa on kolme tavua. Jos vastaa väärällä tavalla, hän saa kiertävän pantin. Pantti siirtyy aina ryhmäläiseltä toiselle. Hävinnyt on se, jolle pantti jää viimeisenä. Väärin vastannut voidaan myös pudottaa pelistä.



VISAT

Kaupunkisuunnistus

Kenelle: Ryhmä/pari

Ohje: Tavoitteena on tehdä ryhmän toimintaympäristö tutuksi. Yhdelle ryhmän jäsenistä annetaan kartta ja paikka, joka tulisi löytää. Eri paikoissa on siihen liittyvä parin minuutin esittely tai muu tehtävä. Tavoitteena on jättää mielikuva paikasta ja sen sijainnista. Ohjaaja toimii vain tukena.

Muunnos: Kouluympäristöstä on hyvä esitellä terveydenhoitajan huone, kirjasto, ruokala ja muut tärkeät paikat. Harjoitus kannattaa tehdä heti kouluvuoden alussa.



VISAT

Kirjainyhdistelmät

Kenelle: Pari/joukkue

Ohje: Ohjaaja sanoo erilaisia kirjainyhdistelmiä, joihin vuorotellen keksitään erilaisia sanoja. Kun toinen joukkue ei enää keksi uutta sanaa, ohjaaja sanoo uuden kirjainyhdistelmän. Ryhmä saa aina pisteen keksimästään sanasta. Kirjainyhdistelmä voisi olla esimerkiksi K ja K, jolloin sanaksi kävisi nukke, tikka, nakki, lakki jne.



VISAT

Synonyymit

Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Kirjoitetaan ylös noin 30 sanaa, jotka luetaan yksitellen. Ryhmäläiset yrittävät keksiä sanoille synonyymien. Se joukkue, joka keksii ensimmäisenä, saa pisteen.

Muunnos: Voittaja on se, joka keksii mahdollisimman monta eri synonyymia sanalle.



VISAT

Tunnista työväline

Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Tehtävänä on tunnistaa erilaisia työvälineitä, materiaaleja tms., jotka liittyvät ammattiin, johon opiskellaan tai kurssin aiheeseen. Ryhmäläiset tunnistavat esineitä ja eniten tunnistanut on voittaja.



VISAT

Nimikirjaimet

Kenelle: Ryhmä

Ohje: Ohjaaja kysyy ryhmäläisiltä kysymyksiä, joihin heidän on vastattava aina oman etunimensä alkukirjaimen mukaan. Jos kysytään, mikä on lempiruokasi, on esim. Liisan vastattava L-kirjaimella alkavalla ruoalla. Ohjaaja kertoo, onko vastaus oikein vai väärin. Sääntöä ei kerrota etukäteen vaan tarkoituksena on, että ryhmäläiset ymmärtäisivät pelin idean.



VISAT

Knoppitieto

Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Ohjaaja tekee ajankohtaisia kysymyksiä, joiden vastaukset kirjoitetaan paperille. Esimerkkikysymyksiä: Kuka on koulun rehtori? Kuka on kaupunginjohtaja? Kuinka paljon asukkaita Suomessa on? Eniten oikeita vastauksia tai lähimmäksi arvannut voittaa.



VISAT

Alias/Trivial -korttien käyttö

Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Alias ja Trivial -pelin korttien avulla on helppo järjestää pieni visa tai kilpailu. Pelin korteista voi tehdä erilaisia variaatioita, kuten yksi selittää ja kaikki muut arvaavat tai tehdään pareittain tai joukkueittain kilpailu.



VISAT

Logon tunnistaminen

Kenelle: Ryhmä/pari/joukkue

Ohje: Tarvitaan erilaisia logoja, joita pelaajien pitää tunnistaa. Eniten logoja tunnistanut voittaa. Logot voivat olla kansainvälisiä, paikallisia, urheiluseurojen, yritysten jne.



VISAT

VIOLA



Kenelle: Ryhmä/joukkue

Ohje: Muodostetaan viiden hengen joukkueita. Ohjaaja kirjoittaa A4-kokoiselle paperille yhden kirjaimen (V-I-O-L-A) ja jokaiselle joukkueelle tulee kaikki viisi kirjainta. Joukkueen jäsenten kaulaan pujotetaan kirjaimet tai jäsenet pitävät kirjainta niin, että muutkin näkevät. Ohjaaja antaa vihjeitä ja heidän pitää muodostaa sana menemällä oikeaan järjestykseen. Sana voi olla lyhyempikin, jolloin ylimääräisten kirjaimien kantajat menevät sivummalle. Nopeimmin sanan vihjeen mukaan muodostanut joukkue on voittaja. Kirjaimista muodostuvia sanoja: Olavi, loiva, valio, lvalo, ovi, voi, ilo, lovi, olvi, iva, valo, avio, oiva, aivo, ALV.