

Työelämän pelisäännöt -pelikortit

Voit tilata SAK:sta Työelämän pelisäännöt -pelikortit, joiden avulla oppilaat voivat kerrata työelämäsanastoa eri tavoin.

Pelikortit on osa SAK:n Työelämän pelisäännöt palvelukokonaisuutta ja se on suunnattu opetuskäyttöön. Korttien avulla voi opiskella yksin tai yhdessä keskeisiä työelämätermejä.

Lue lisää ja tilaa kortit suomeksi tai ruotsiksi osoitteesta www.työelämänpelisäännöt.fi.



Osoitteesta löydät erityisesti nuorille ja maahan muuttaneille tarkoitettua tietoa työelämän oikeuksista ja velvollisuuksista. Palvelu on saatavilla 26 kielellä.

Ohjeita pelaamiseen

Voit hyödyntää Työelämän pelisäännöt -pelikortteja esimerkiksi seuraavilla tavoilla:

Muistipeli 1

1. Oppilaat jaetaan 3–4 hengen ryhmiin.
2. Kortit levitetään pöydälle niin, että käsite on näkyvillä ja selitys jää piiloon.
3. Tämän jälkeen kukin vuorollaan saa yrittää selittää pöydällä olevista korteista valitsemansa käsitteen.
4. Jos vuorossa ollut henkilö onnistuu selittämään käsitteen oikein, saa hän pitää kortin itselleen ja jatkaa vuoroa.
5. Jos käsitettä ei onnistuta selittämään, kortti laitetaan sivuun ja vuoro siirtyy seuraavalle.
6. Peli loppuu, kun kaikki kortit on saatu selitettyä oikein.
7. Voittaja on se, jolla on pelin lopuksi eniten kortteja.

Muistipeli 2

1. Oppilaat jaetaan 3–4 hengen ryhmiin.
2. Kortit levitetään pöydälle niin, että selitys on näkyvillä ja käsite jää piiloon.
3. Tämän jälkeen kukin vuorollaan saa yrittää muistella, mitä käsitettä kortissa oleva selitys vastaa.
4. Jos vuorossa ollut henkilö onnistuu muistamaan käsitteen oikein, saa hän pitää kortin itselleen ja jatkaa vuoroa.
5. Jos selitteen mukaista käsitettä ei muisteta oikein, kortti laitetaan sivuun ja vuoro siirtyy seuraavalle.
6. Peli loppuu, kun kaikki kortit on saatu selitettyä oikein.
7. Voittaja on se, jolla on pelin lopuksi eniten kortteja.

Sanakoe 1

Voit käyttää kortteja sanakokeen omaisesti testatessasi oppilaiden työelämäsanaston tietämystä.

1. Laita kortit esimerkiksi hattuun tai kulhoon.
2. Pyydä oppilaita vuorollaan nostamaan kortteja hatusta/kulhosta, kuitenkaan katsomatta niitä. Opettaja voi myös itse nostaa kortin kerrallaan.
3. Nostettuaan kortin, oppilas (tai opettaja) sanoo kortissa olevan käsitteen ääneen.
4. Muut oppilaat saavat viittaamalla ehdottaa, mitä kyseinen käsite tarkoittaa. Vaihtoehtoisesti oppilaat kirjoittavat kysytyn käsitteen selityksen itselleen ylös ja vastaukset puretaan yhdessä.
5. Kun hatussa ei ole enää kortteja tai haluttu määrä käsitteitä on käyty läpi, tehtävä päättyy.

Sanakoe 2

1. Opettajalla on korttipakka, tai kortit on laitettu esimerkiksi kulhoon.
2. Opettaja lukee kortti kerrallaan kortin selitepuolen ääneen sanomatta itse käsitettä ääneen.
3. Oppilaiden tehtävä on arvata selitteen mukainen käsite joko viittaamalla tai kirjoittamalla käsitteen ylös.
4. Kun kulhossa ei ole enää kortteja tai haluttu määrä käsitteitä on käyty läpi, tehtävä päättyy.
5. Lopuksi: Jos oppilaat ovat kirjoittaneet vastauksensa ylös, vastaukset käydään läpi.

Sanaston kertaus

Tässä tarkoituksena ei ole kilpailla toista vastaan, vaan kerrata sanastoa yhdessä.

1. Oppilaat jaetaan pareihin.
2. Kortit sekoitetaan ja laitetaan pinoon käsite puoli ylöspäin, jolloin selityspuoli jää piiloon.
3. Toinen parista nostaa pinosta kortin ja sanoo siinä olevan käsitteen ääneen.
4. Toisen tehtävä on selittää, mitä termi tarkoittaa.
5. Jos toinen ei saa selitettyä termiä oikein, voi toinen lukea termin selityksen ääneen kortin kääntöpuolelta.
6. Tämän jälkeen roolit vaihtuvat.
7. Myös, jos toinen saa selitettyä termin oikein, vuorot vaihtuvat.

Alias

1. Oppilaat jaetaan 3–4 hengen ryhmiin.
2. Ryhmästä yksi kerrallaan selittää käsitteitä muille mainitsematta kuitenkaan itse käsitettä.
3. Se joka arvaa käsitteen oikein, saa pitää kortin itsellään ja selitysvuoro siirtyy seuraavalle.
4. Peli loppuu, kun selitettävät kortit loppuvat.
5. Voittaja on se, jolla on pelin lopuksi eniten kortteja.

