

# KIRJAIMET JA SANAT

## Sisältö

8 kaksipuolista pelilautaa, 99 kirjainlaattaa, 11 varalaattaa, 1 kangaspussi

### Valmistelut

Irrota pelilaudat ja kirjainlaatat varovasti kehysistä. Laita 11 tyhjää laatua sivuun: ne ovat varalaattoja siltä varalta, että joitakin kirjaimia joskus häviää (kirjoita tässä tapauksessa kadonnut kirjain laatan molemmille puolille).

### Peli 1: Ampparin kirjainpeli

(1 tai useampia pelaajia)

#### Tarvitset: pelilaudat ja kirjaimet

Lapsi oppii kirjaimet hauskalla tavalla, ja oppii vähitellen myös muodostamaan yksinkertaisia, kuviin liittyviä sanoja.

Laita kirjainlaatat kasaan pöydän keskelle. Keltaisilla ja sinisillä puolilla on annettu sanojen kaikki kirjaimet tai joitakin niistä, kun taas vihreät ja punaiset puolet ovat täysin tyhjä. Aloita keltaisista puolista, joissa kaikki kirjaimet on annettu. Harjoittele sanojen muodostamista laittamalla oikeat kirjaimet lautoihin painettujen kirjainten päälle. Täytä yksi puoli kerrallaan.

Kun lapsi osaa laittaa kirjaimet oikeisiin paikkoihin, on aika siirtyä siniseen lautaan, jolla osa kirjaimista on annettu. Jatka sen jälkeen vaikeammille vihreille ja punaisille laudoille, joilla ei ole annettu yhtään kirjainta.



### Peli 2: Aakkosmato

(1-2 pelaajaa)

#### Tarvitset: kirjainlaatat

Laita kirjaimet kasaan pöydän keskelle. Harjoittele aakkosia ottamalla kasasta kirjaimia ja laittamalla ne aakkosjärjestykseen, jolloin syntyy pitkä Aakkosmato. Jos tarpeen, voit käyttää apuna alla olevaa kuvaa jotta saat kirjaimet oikeaan järjestykseen.

Jos haluatte, voitte pelata kilpaa: kuka muodostaa Aakkosmadon nopeimmin?





### **Peli 3: Sanaralli**

(2 tai useampia pelaajia)

**Tarvitset: kirjaimet ja kangaspussin (sekä kynän ja paperia pisteiden kirjaamiseen)**

Laita kirjaimet pussiin ja pussi pöydän keskelle. Jokainen pelaaja nostaa pussista 10 kirjainta ja asettaa ne eteensä pöydälle. Pelaajilla on nyt 2 minuuttia aikaa muodostaa kirjaimistaan niin monta sanaa kuin mahdollista. Kutakin kirjainta voi käyttää vain kerran. Käyttäkää ajastinta tai pyytäkää joku katsomaan kellosta aikaa.

Peli päättyy, kun joku pelaajista ilmoittaa olevansa valmis huutamalla "hep!" tai viimeistään kun 2 minuuttia on kulunut. Kukin pelaaja lukee sanansa ääneen, ja pisteet jaetaan: jokaisesta käytetystä kirjaimesta saa 1 pisteen. Kirjatkaa pisteet paperille. Voittaja on se pelaaja, joka sai eniten pisteitä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on sama pistemäärä, voittaja on se, joka muodosti pisimmän sanan.

#### **Vinkkejä:**

Voitte pelata monta kierrosta ja laskea jokaisen kierroksen pisteet lopuksi yhteen voittajan selvittämiseksi. Laittakaa kirjaimet takaisin pussiin jokaisen kierroksen lopussa ja sekoittakaa ne huolellisesti.

Voitte pelata peliä myös pidemmällä/lyhyemmällä ajalla ja pienemmällä/suuremmalla määrällä kirjaimia.

### **Peli 4: PIIP!**

(2 tai useampia pelaajia)

**Tarvitset: kirjaimet ja kangaspussin**

Laita kirjaimet pussiin ja pussi pöydän keskelle. Jokainen pelaaja ottaa pussista yhden kirjaimen kerrallaan ja asettaa sen eteensä. Kun pelaajat ovat keränneet muutamia kirjaimia, he yrittävät muodostaa niistä vähintään 3-kirjaimisen sanan. Heti kun joku pelaajista onnistuu tässä, hän huutaa "Piip!" (sillä ei ole merkitystä, kenen vuoro on). Tämä pelaaja lukee sanansa ääneen, ja jos se on oikein, hän laittaa käyttämänsä kirjaimet sivuun. Jos sana ei ollut oikein, pelaaja palauttaa yhden kirjaimistaan pussiin. Tämän jälkeen hänen vasemmalla puolellaan istuva pelaaja jatkaa peliä poimimalla pussista yhden kirjaimen, ja niin edelleen. Ensimmäinen pelaaja, joka muodostaa yhteensä 3 erilaista sanaa, on voittaja.

**Vinkki:** voitte vaikeuttaa peliä sopimalla, että sanoissa on oltava vähintään 4 tai 5 kirjainta.

**Lisää hauskoja pelejä osoitteessa**

 [www.tactic.net](http://www.tactic.net)