

#ULKOLUOKKA

-leikkikortit



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

#ULKOLUOKKA

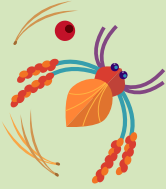
#ULKOLUOKKA -leikkikorteissa on 32 opettavaista leikkiä ulko-opetukseen. Leikit on valittu niin, että materiaaliksi tarvitsee vain #ULKOLUOKKA -lajikortit.

Ulkoluokka -lajikortit on maastokäyttöön suunniteltu kokoelma Suomen yleisimpiä kasveja ja eläimiä Milja Laineen ja Laila Nevakiven kuvittamina upeina maalauksina. Monet lajeista ovat tuttuja ja huomaamattomasti korttiin merkityt lajinimet auttavat tarkistamaan tuntemattomat.

Lajikortit voi tulostaa ja laminoida ulkoluokkakäyttöön nettisivulta www.ulkoluokka.fi kohdasta materiaalit. Leikit on suunnattu esikoulusta yläkouluikäisille.



1



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



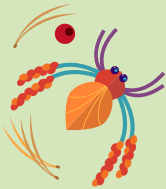
TARINOITA JONOSSA

Leikkijät kulkevat parijonossa. Jokaiselle parille annetaan yksi kortti. He keskustelevat kortin lajista kävellessään. Asiat eivät tarvitse olla tosia, vaan omia mielikuvia, tarinoita tai kertomuksia.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

2



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



LAJITERVEHDYS

Ollaan piirissä ja jokaiselle jaetaan yksi lajikortti. Henkilön sukunimeksi tulee lajin nimi. Hän keksii myös jonkin liikkeen, joka kuvaa lajia. Hän esittäytyy muille. Esimerkiksi: "Hei olen Mauri Leppäkerttu." Muut toistavat: "Hei Mauri Leppäkerttu" ja tekevät perässä liikkeen.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

1



TARINOITA JONOSSA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

2

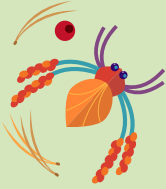


LAJITERVEHDYS



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

3



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



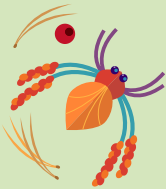
COCKTAIL-KUTSUT

Jokainen leikkijä saa yhden lajikortin. Kuvan lajinimestä tulee leikkijän sukunimi. Lähdetään esittäytymään muille heitä kätellen ja tervehtien: "Hyvää päivää, minä olen Aulikki Ampiainen! Kuka sinä olet?" Toinen vastaa: "Hyvää päivää, minä olen Matti Muurahainen! Hauska tutustua!" Tämän jälkeen Matti Muurahainen ja Aulikki Ampiainen vaihtavat kortteja, jolloin heistä tulee Matti Ampiainen ja Aulikki Muurahainen. Esittäydytään kaikille leikkijöille samalla tavoin.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

4



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



PAIKANVAIHTO

Leikkijät seisovat piirissä. Jokaiselle jaetaan yksi kortti. Kukin esittelee vuorollaan itsensä ja kortin eliön. Samalla hän sanoo jonkin väittämän eliöstä ja esittää haasteen. Esimerkiksi: "Kaikki, jotka ovat nähneet nokkosen vaihtavat paikkaa." tai "Kaikki, jotka ovat kiipeilleet kuusessa vaihtavat paikkaa." "Ne jotka eivät ole kuulleetkaan näsiästä, vaihtavat paikkaa."



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

3



COCKTAIL-KUTSUT



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

4



PAIKANVAIHTO



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

5



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



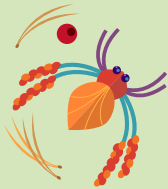
ELIÖIDEN ESITTELY

Seistään piirissä ja jokaisella on yksi lajikortti. Jokainen keksii jonkin ominaisuuden omasta eliöstään. Kerrotaan piirissä vuorotellen ominaisuudet. Esimerkiksi: "Karhu on kova syömään marjoja." "Mustikka pudottaa lehtensä talvisin." Leikkiä voidaan jatkaa niin, että koitetaan keksiä mikä ominaisuus yhdistää leikkijän ja kortin ja kerrotaan se muille.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

6



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



KIM

Leikkijät laittavat lajikortit maahan ja pistävät tarkoin mieleen missä mikäkin kortti on. Kerrataan yhdessä kaikkien lajien nimet. Sitten leikkijät laittavat silmänsä kiinni ja ohjaaja poistaa yhden kortin. Leikkijät kertovat mikä kortti puuttuu.

TAI

Leikitään pareittain. Laitetaan maahan muutama kortti. Leikkijät saavat katsoa kortteja noin puoli minuuttia ja sen jälkeen he laittavat silmät kiinni. Heidän tulee muistaa ja kuvailla mahdollisimman tarkasti korteissa olevat eliöt.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



ELIÖIDEN ESITTELY



ULKOLUOKKA
-leikkikortit



KIM



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

7



#ULKOLUOKKA
-leikkikortit



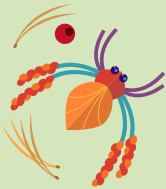
ELIÖIDEN PYYDYSTYS – JUOKSULEIKKI

Laitetaan muutama lajikortti maahan tai pyykkipojilla kiinni narulle niin, että kaikki voivat ne nähdä. Jokainen leikkijä valitsee mielessään yhden lajeista. Yksi leikkijöistä asettuu pyydystäjäksi sopivan juoksumatkan päähän toisista. Pyydystäjä asettuu selkä muihin päin ja huutaa arvaten muiden lajeja: “Onko metsässä mustikoita?” tai “Tulkaa tänne kaikki kielot!” Kun leikkijän laji huudetaan, on hänen juostava pyydystäjän ohi sovitulle turvalinjalle. Jos pyydystäjä saa leikkijän kiinni, tästä tulee myös pyydystäjä, joka vuorollaan huutaa muiden lajeja. Jos juoksijaa ei saada kiinni, tämä saa palata takaisin pyydystettävien joukkoon.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

8



#ULKOLUOKKA
-leikkikortit



MURR!

Lajikortit laitetaan maahan ryhmän nähtäville. Yksi leikkijä poistuu korttien luota ja ryhmä sopii sillä aikaa yhdessä, mikä lajeista on MURR! Kauempana ollut leikkijä palaa ja osoittaa sormella tai kepillä yhtä lajikorttia. Muut kertovat yhteen ääneen osoitettujen lajien nimet, kunnes vastaan tulee yhdessä sovittu laji eli MURR. Kaikki huutavat MURR! ja juoksevat sovitulle paikalle kilpaa. Arvuuttelija yrittää saada jonkun kiinni. Kiinni jääneestä tulee uusi arvuuttelija.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

7



ELIÖIDEN PYYDYSTYS – JUOKSULEIKKI



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

8

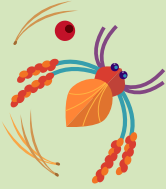


MURR!



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

9



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



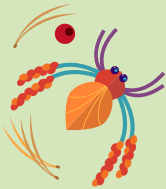
SEURAA MUURAHAISTA

Leikkijät menevät jonoon ja jokaiselle jaetaan yksi eliökortti. Jonon ensimmäinen alkaa kulkea kuten hänelle jaetun lajikortin eliö liikkuisi. Muut seuraavat johtajaa liikkumalla samoin. Samalla he saavat arvata mistä eliöstä on kyse. Kun arvaus osuu oikeaan, jonon ensimmäinen juoksee viimeiseksi ja seuraava alkaa johtaa joukkoa.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

10



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



MÄNTY, MÄNTY, MÄNTY

Leikkijät seisovat piirissä ja yksi on piirin keskellä. Kaikilla piirissä seisovilla on kädessään lajikortti, joka näkyy hyvin piirin keskellä olevalle. Hän sanoo jonkun lajikortin nimen kolme kertaa, esimerkiksi mänty, mänty, mänty. Mänty-korttia pitävä leikkijä koettaa ehtiä kumartaa tai vaikkapa käydä kyykyssä ennen kuin nimi on sanottu kolmeen kertaan. Jos hän ehti, hän saa pisteen. Katsotaan kuka kerää eniten pisteitä.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



SEURAA MUURAHAISTA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

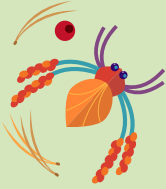


MÄNTY, MÄNTY, MÄNTY



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

11



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



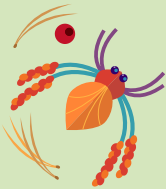
KÄRPÄSLÄTKÄ-KISA

Mennään piiriin noin 4-8 hengen ryhmissä ja keskelle leikkijöitä laitetaan lajikortteja kuvat ylöspäin. Muutamalle leikkijälle jaetaan kärpäslätkä. Muut leikkijät kertovat vuorotellen mitä korttia lätkälliset leikkijät tavoittelevat. Esimerkiksi kun sanotaan ”kärpänen” lätkälliset leikkijät koettavat lyödä lätkänsä kärpäskortin päälle niin nopeasti kuin mahdollista. Nopein leikkijä saa kyseisen kortin. Lopuksi katsotaan, kuka on kerännyt eniten kortteja. Vaihdetaan lätkiä toisille leikkijöille.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

12



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



BONGARI- ELI ASIANTUNTIJA- LEIKKI

Kaksi leikkijöistä valitaan aluksi asiantuntijoiksi. He seisovat paikoillaan leikkialueen sivussa. Leikissä on 2-4 bongaria, jotka yrittävät saada muut leikkijät eli eliöt kiinni. Muille leikkijöille jaetaan lajikortti. He pitävät kortit niin että kuvat näkyvät, nimet eivät. Jos bongari saa eliön kiinni, hän vie sen asiantuntijan luokse ja eliö näyttää kuvansa tälle. Jos asiantuntija osaa kertoa eliölajin nimen, eliö ja asiantuntija vaihtavat paikkaa. Jos asiantuntija ei tiedä mikä laji on kyseessä, eliö sanoo ääneen nimensä ja lähtee taas karkuun. Vaihdetaan välillä bongareita. Ennen leikkiä tutustutaan kaikkiin leikissä mukana oleviin lajeihin ja leikin jälkeen kerrataan ne.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



KÄRPÄSLÄTKÄ-KISA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit



BONGARI- ELI ASIANTUNTIJA- LEIKKI

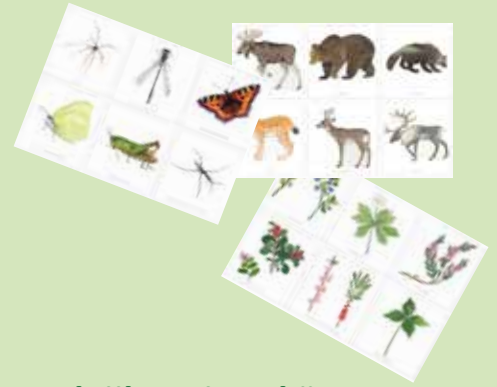


ULKOLUOKKA
-leikkikortit

13



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



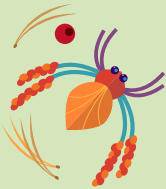
RYHMIINJAKO

Leikkiä varten tarvitaan alustat, joihin on tulostettu monta lajikorttia sekä yksittäiset lajikortit. Alustat laitetaan maahan. Jokaiselle oppilaalle jaetaan yksi lajikortti, joka löytyy myös maassa olevista alustoista. Leikkijät etsivät omaa korttia vastaavan lajin alustasta ja näin muodostuvat ryhmät.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

14



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



BINGO

Leikkiä varten tarvitaan alustat, joihin on tulostettu monta lajikorttia sekä yksittäiset lajikortit. Leikkijöistä muodostetaan ryhmiä ja heidän eteensä laitetaan alustat. Yksittäiset kortit laitetaan sopivan matkan päähän maahan. Leikkijät juoksevat sukkulaviestin tapaan hakemaan yhden lajikortin kerrallaan omalle alustalleen. Jos leikkijä hakee sellaisen kortin, jota alustalla ei ole, seuraavana jonossa oleva palauttaa tämän kortin, eikä saa itse ottaa uutta korttia. Tavoitteena on saada oma bingo-alusta mahdollisimman nopeasti täyteen.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

13



RYHMIINJAKO



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

14



BINGO



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

15



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



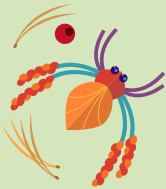
KYSELYLEIKKI

Lajikortit, joissa on teemaan sopivien eläinten tai kasvien kuvia kiinnitetään esimerkiksi pyykkipojalla leikkijöiden niskaan tai pipoon siten, että leikkijä ei näe sitä itse. Kukin yrittää selvittää oman lajinsa toisilta kyselemällä. Kysymyksiin saa vastata vain kyllä, ei tai en tiedä. Esimerkiksi: ”Olenko suurempi kuin jänis?” tai ”Osaanko lentää?”



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

16



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



SANASELITYS

Leikkijät ovat pareittain. Jokainen pari saa muutaman kortin. Kumpikin leikkijä selittää toiselle vuorollaan valitsemansa kortin eliölajin ominaisuuksia, mainitsematta sen nimeä. Toinen koittaa arvata mistä eläimestä tai kasvista on kyse.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



KYSELYLEIKKI



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

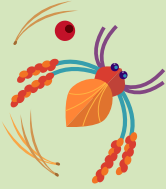


SANASELITYS



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

17



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



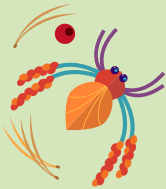
LAJIESITYS PARILLE

Laitetaan kortit yhteen isoon pinoon leikkialueen keskelle. Toimitaan pareittain. Toinen parista käy nostamassa pinosta yhden kortin. Hän esittää eliötä toiselle ja pari koittaa arvata mistä eliöstä on kyse. Kun pari on arvannut oikein, vaihdetaan esittäjää ja nostetaan uusi kortti. Esitetty kortti palautetaan pinoon.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

18



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



MISSIKISAT

Valitaan korteista muutama esille. Äänestetään niistä kaunein, ihanin, rumin, pelottavin tai ällöttävin. Jokainen voi antaa äänensä esimerkiksi laittamalla kävyn valitseman kortin alapuolelle.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



LAJIESITYS PARILLE



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

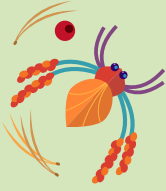


MISSIKISAT



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

19



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



MAASTOUTUVAT ELIÖT

Leikkijät jaetaan pareittain tai kolmen-neljän hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä saa kolme-viisi korttia, joista he voivat valita yhden kortin taideteoksen malliksi. Taideteos tehdään luonnonmateriaaleista maapohjalle, muistaen jokamiehen oikeudet. Muut parit/ryhmät arvaavat mistä eliöstä on kysymys.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

20



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



SALAPERÄISET ELIÖT

Leikkijöille jaetaan lajikortit. He hakevat parinsa kanssa yhtä monta luonnonesisinettä. Esimerkiksi 6 keppiä, 5 käpyä, 3 lehteä ja 2 kiveä molemmille. Parit asettuvat istumaan selkää vastakkain. Toinen alkaa muotoilla omaa eliötään kerätyistä materiaaleista yksi osa kerrallaan. Samalla hän kuvailee toverilleen mitä hän tekee. Esimerkiksi: "Laitan kävyn keskelle liinaa poikittain. Sitten laitan kävyn alle kuusi lyhyttä keppiä eläimen jaloiksi." Noustaen ylös ja katsotaan, saatiinko tehtyä samanlaiset kuviot.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



MAASTOUTUVAT ELIÖT



ULKOLUOKKA
-leikkikortit



SALAPERÄISET ELIÖT



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

21



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



VIDEOBLOGGAUS HAASTATTELUNA

Jakaudutaan pareittain tai 3-4 hengen ryhmiin, joille annetaan yksi lajikortti. Yksi esittää toimittajaa, joka laatii kysymyksiä lajikortin eliölle. Yksi kuvaa ja yksi vastaa kysymyksiin. Esimerkiksi: "Missä kasvat?" "Suuren männyn alla varjoisessa metsässä." "Onko sinulla kavereita?" "Kyllä tuossa joku varis käy joskus istumassa oksalla." Näytetään valmiit vlogit toiselle parille tai ryhmälle.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

22



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



PARIN ETSINTÄ

Käytetään kahta lajikorttipakkaa. Leikkijät esittävät korttinsa eliötä. Heidän tulee löytää pari, joka esittää samaa eliötä. Aluksi esittäessä voi käyttää ääniä apuna, myöhemmin esitykset tehdään pantomiimina.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

21



VIDEOBLOGGAUS-HAASTATTELUNA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

22



PARIN ETSINTÄ



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

23



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



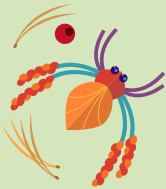
LIIKKUVA MUISTIPELI

Käytetään kahta lajikorttipakkaa. Valitaan kaksi tai kolme muistipelin pelaajaa. Muut leikkijät eläytyvät saamansa kortin lajiin ja esittävät sitä. Kun muistipelin pelaaja arvelee havainneensa lajiparin, hän pyytää tarkistettavaksi kyseisten leikkijöiden kortit. Jos arvaus on oikein, pelaaja siirtää tämän parin syrjään ja jatkaa arvaamista. Jatketaan, kunnes kaikki parit on löydetty.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

24



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



MUISTIPELI ULKONA

Peliä varten laitetaan korttiparit maahan kuvapuoli alaspäin. Leikkijät ovat 3-4 hengen joukkueissa ja muistipeliä pelataan viestinä. Yksi leikkijä jokaisesta joukkueesta juoksee korttien luokse ja etsii lajikorttiparia kääntämällä kaksi korttia kerrallaan muistipelin tapaan. Jokaisesta löydetyistä parista saa joukkue pisteen. Vinkki: Kortit voi myös kiinnittää dyno-laatikoiden tai tyhjiin margariinirasioiden pohjaan sinitarralla tai teipillä kiinni, jotta ne pysyvät paikoillaan myös tuulessa.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



LIIKKUVA MUISTIPELI



ULKOLUOKKA
-leikkikortit



MUISTIPELI ULKONA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

25



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



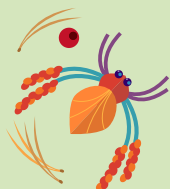
LAJIPYRÄHDYS

Kortit laitetaan maahan kuvapuoli ylöspäin. Leikkijät jaetaan ryhmiin. Jokaisessa ryhmässä on jäsenillä oma numero 1-6. Ohjaaja huutaa yhden numeron ja lajin nimen vuorollaan. Esimerkiksi "Kolmoset, muurahainen." Kaikkien ryhmien kolmoseksi numeroidut leikkijät juoksevat korttien luokse ja heistä nopein nappaa muurahais-kortin. Lasketaan lopuksi kortit.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

26



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



KÄENMUNA

Pelaajien eteen laitetaan muutamia lajikortteja. Yksi heistä miettii mikä niistä on käenmuna. Käenmuna ei kuulu jostain syystä muuhun joukkoon. Esimerkiksi muuttolintu on talvilintujen keskellä. Käenmunan päättänyt merkitsee kortin esimerkiksi kävyllä ja muut koettavat arvata perustelut. Vaihdetaan valitsijaa.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



LAJIPYRÄHDYS



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

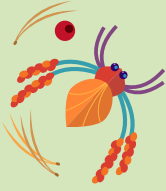


KÄENMUNA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

27



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



LUKUJA ELIÖKORTEILLA

Jaetaan jokaiselle leikkijälle yksi kortti. Hän miettii lukuja, jotka voisivat kuvata tätä eliötä ja kertoo ne parilleen. Vaihtoehtoisesti voidaan laittaa maahan useampi kortti ja arvata mitä eliötä yksi leikkijöistä tarkoittaa kertoessaan luvun. Eläimillä on helppo aloittaa tämä tehtävä kuvaamalla jalkojen lukumäärää. Kasveilla luku voi tarkoittaa lehtien lukumäärää, kukan terälehtien lukumäärää, keskimääräistä korkeutta, kasvin kukkimiskuukautta jne.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

28



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



SIP, SAP

Asetutaan piiriin seisomaan ja jaetaan jokaiselle yksi lajikortti. Yksi leikkijöistä valitaan seisomaan piirin keskelle. Hän osoittaa jotakuta ja sanoo SIP. Osoitettu sanoo hänen oikealla puolellaan olevan lajikortin nimen. Jos keskellä olija sanoo SAP, sanotaan vasemmalla puolella olevan lajikortin nimi ja SIP SAP, kaikki vaihtavat paikkaa keskenään. Jos osoitettu ei tiedä tai sanoo väärin, hän joutuu keskelle.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



LUKUJA ELIÖKORTEILLA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit



SIP, SAP



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

29



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



MIKÄ ELIÖ KUVAA MINUA?

Jokainen leikkijä valitsee esillä olevista lajikorteista yhden, jonka eliö jollain tavalla kuvaa häntä. Hän kertoo parilleen mikä ominaisuus eliössä häntä muistuttaa. Esimerkiksi: "Olen välillä pelokas kuin jänis." "Olen ovela kuin kettu." "Pidän punaisesta kuin puolukka." "Tahtoisin lentää kuin sudenkorento."



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

30



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



PARIN NIMET TUNTEELLA

Jokaiselle jaetaan yksi lajikortti. Aletaan liikkua sovitulla alueella. Kun tullaan vastakkain jonkun toisen kanssa, näytetään tälle oma kortti. Molemmat lausuvat toisen lajinimen monella eri tunteella: ystävällisesti, vihaisesti, iloisesti, surullisesti, välinpitämättömästi, lempeästi.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



MIKÄ ELIÖ KUVAAMINUA?



ULKOLUOKKA
-leikkikortit



PARIN NIMET TUNTEELLA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

31



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



TAISTELUHIPPA

Jokaisella leikkijällä on yksi kortti. Leikin alkaessa kaikki ottavat kiinni kaikkia. Kun on saatu toinen kiinni, pari näyttää toisilleen korttiaan yhtä aikaa (esimerkiksi laskien 1-2-3-BATTLE!). Kumpi huutaa ensin vastustajan kortin lajinimen, saa molemmat kortit itselleen. Häviöjä hakee uuden kortin ja pääsee takaisin leikkiin. Kun on kerännyt vähintään kaksi korttia, niin seuraavissa kaksintaisteluissa saa valita millä kortilla taistelee, mutta hävitessä pitää luopua juuri tuosta kortista. Se, jolla leikin loppuessa on eniten kortteja, on voittaja.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

32



#ULKOLUOKKA -leikkikortit



RISTINOLLA

Piirretään maahan ruudukko 3*3. Jaetaan pelaajat kahdeksi joukkueeksi. Molemmat joukkueet saavat kolme lajikorttia tietystä eliöryhmästä. Esimerkiksi toisilla on kolme kasvia ja toisilla kolme nisäkästä. Pelaajat asettuvat jonoon ja ensimmäisille kolmelle pelaajalle annetaan yksi kortti kullekin. Molempien joukkueiden ensimmäiset pelaajat lähtevät juoksemaan ruudukolle lähtömerkin saatuaan. He asettavat korttinsa yhteen ruutuun, palaavat muiden pelaajien luo ja lähettävät seuraavan matkaan. Joukkueen tavoitteena on saada kolmen kortin pysty-, vaaka- tai vinorivi. Jos riviä ei saada kolmen ensimmäisen pelaajan aikana, seuraavat pelaajat saavat käydä siirtämässä yhtä joukkueen omaa korttia. Pelistä saa vaikeamman käyttämällä esimerkiksi neljää korttia ja 4*4 ruudukkoa.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

31



TAISTELUHIPPA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit

32



RISTINOLLA



ULKOLUOKKA
-leikkikortit