

Taso 8: Osien vaihto

Tarvikkeet: Neljä kuppia kuvalaatta eläinkuva ylöspäin ja Pikku Pupu

Pelin kulku: Lapsen kasvaessa ja hänen sanavarastonsa laajentuessa voi lapsi olla Pikku Pupun piilottaja. Sulje silmäsi piilottamisen ajaksi; on lapsen vuoro antaa vihjeitä Pikku Pupun olinpaikasta. Näin lapsi saa sekä harjoittaa kielellisiä taitojaan että käsitteellisten kysymysten muodostamista.

VIHJE: Älä korjaa lapsen sanavalintoja tai kuvauksia. Sille on toinen aika ja paikka. Juuri nyt yrität vain seurata johtolankoja löytääksesi Pikku Pupun.



Pelaaminen

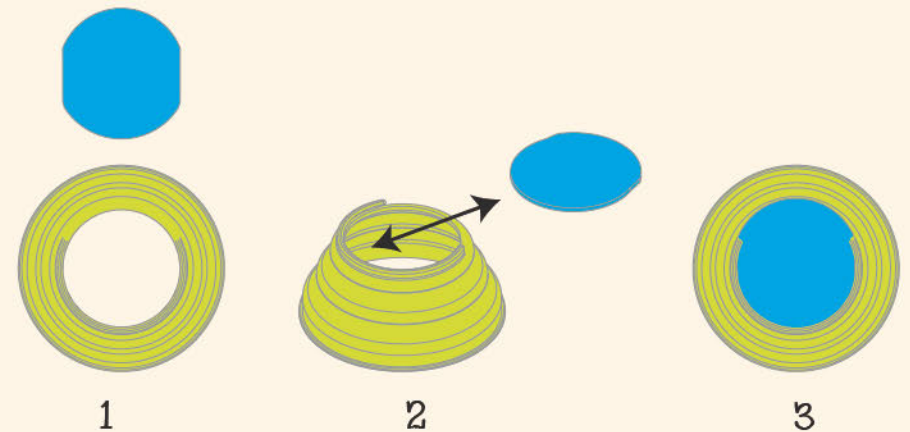
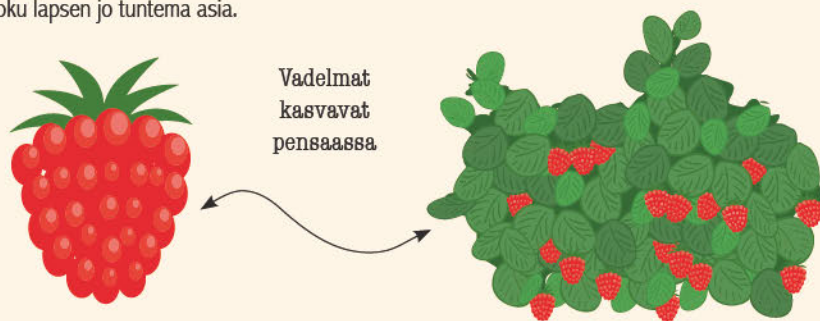
“Missä on Pikku Pupu?” on leikkiin perustuva peli, jota aikuinen tai vaikka vanhempi sisarus pelaa yhdessä pienen lapsen (18+ kuukautta) kanssa. Peliin kuuluvat Pikku Pupu -pehmo, kuusi kuppia, 16 kaksipuolista kuvalaattaa sekä pelaamisen avuksi tasoittain etenevät ohjeet. Pelissä aikuinen pyytää lasta ensin sulkemaan silmänsä ja piilottaa sitten Pikku Pupun yhden kupin alle, vierailulle eläinystävän luokse. Aikuinen kertoo lapselle millaiseen paikkaan Pikku Pupu on piilotettu ja lapsi saa etsiä Pikku Pupua, vihjeiden ja kysymysten avustamana. Tässä pelissä kukaan ei häviä: etsimistä voidaan jatkaa, kunnes Pikku Pupu löytyy.

Pelaamiseen ei tarvita aiempia tietoja, vaan lapsi oppii kaiken peliin tarvittavan pelatessaan! Ja lapsen oppiessa enemmän Pikku Pupun eläinystävistä voi aikuinen antaa yhä haastavampia vihjeitä, jotta vihjeet vastaavat lapsen kyvykkyyden kasvuun.

Pelissä on monta tasoa; seuraavalle tasolle siirrytään kun lapsi useimmiten löytää Pikku Pupun. Oleellinen osa Missä on Pikku Pupu? -peliä on osallisuus ja yhteys lapsen ja aikuisen välillä. Kaikki eläimet osaavat puhua ja sanovat joskus mitä hullunkurisempia asioita. On aika päästää mielikuvitus valloilleen ja pitää hauskaa!

Kasvimerkit

“Missä on Pikku Pupu?” sisältää eläinaiheisten kuvalaattojen lisäksi myös kasviaiheisiä kuvia, joiden avulla lapselle voidaan opettaa kasveja ja niiden kasvupaikkoja. Kun lapsi alkaa oppia eläimet ja niiden elinympäristöt, voit aloittaa kasvien nimien opettamisen kasvilaattojen avulla. Kaikki pelin tasot toimivat yhtä hyvin kasvilaattojenkin kanssa, ja voit tietysti ottaa peliin mukaan sekä eläin- että kasvikuivia. Muista vain esitellä laatat ja kuvat kahdessa vaiheessa: oppiminen ja käyttäminen. Ideana on aina uuden jutun esiin ottamisen jälkeen ottaa mukaan joku lapsen jo tuntema asia.



Lisää luovuutta

Ohjeissa esitellään vain muutama tapa pelata Pikku Pupua. Peliä voi muunnella esimerkiksi piilottamalla Pikku Pupun sijaan jonkun kuvalaatoista eli Pikku Pupun eläinystävistä. Ja erilaisia kysymyksiä voi esittää rajattomasti. Tässä on muutamia ehdotuksia:

- Väri: “Pikku Pupu on käymässä harmaan eläimen luona.” tai “Pikku Pupu on oranssin kupin alla.”
- Kyky: “Pikku Pupu on käymässä jonkun sellaisen luona, joka osaa lentää.”
- Paikka: “Pikku Pupu on käymässä Ketun yläpuolella olevan eläimen luona.”
- Kieltävä: Laita esiin vain kolme eläintä. “Pikku Pupu ei ole Pöllön tai Ketun luona. Kenen luona Pikku Pupu on?”
- Laskeminen: Laita riviin viisi eläintä. “Pikku Pupu on kolmannen eläimen luona.” Laske lapsen kanssa: “Yksi. Kaksi. Kolme! Pikku Pupu löydetty!”
- Muisti: “Pikku Pupu on vierailulla Ketun luona. Katsohan. Täältä tulee Pöllö. Mitä kuuluu, Pöllö? (Pöllön äänellä) Palasin juuri retkeltä rannalle. Otin esiin kumiveneeni ja soudin vastarannalle. Halusin kertoa Pikku Pupulle näkemästäni suuresta kalasta. Oletko nähnyt Pikku Pupua? Tiedätkö missä hän on?”
- Ketju: “Pikku Pupu kävi Majavan luona ja meni sitten Sammakon luokse lammelle. Missä on Pikku Pupu?”

Taso 1: Eläinten nimien oppiminen

Tarvikkeet: Kolme eläinlaattaa, kolme kuppia ja Pikku Pupu

Pelin kulku: Esittele lapselle Pikku Pupu. “Tämä on Pikku Pupu.” Ota sitten yksi eläimestä ja anna se lapselle samalla kun sanot eläimen nimen. “Tämä on Kettu. Sanotko ‘hei’ Ketulle?” Laita esittelyn jälkeen kuvalaatat kuppeihin eläinkuva ylöspäin. Sitten on aika piilottaa Pikku Pupu. Kun lapsi vielä opettelee eläinten nimiä, ÄLÄ pyydä lasta sulkemaan silmiään. Anna lapsen nähdä minne Pikku Pupu piilotetaan. “Katso. Pikku Pupu menee Ketun luokse. Näytätkö minulle missä Pikku Pupu on?” Lapsi saattaa osoittaa Majavaa tai työntää kuppia ja nauraa. Auta paljastamaan Pikku Pupun piilopaikka. Rohkaise ja näytä innostukseksi, kun Pikku Pupu löytyy.

VIHJE: Ota peliin mukaan lisää eläimiä muutaman pelikerran jälkeen. Muista esitellä eläimet lapselle.

Huhuu
kertoo, että
olen Pöllö



Taso 2: Eläinten luona käyminen

Tarvikkeet: Kolme eläinlaattaa, kolme kuppia ja Pikku Pupu

Pelin kulku: Kun lapsi tuntee muutamia eläimiä nimeltä, voit alkaa pyytää lasta sulkemaan silmänsä Pikku Pupun piilottamisen ajaksi. "Pikku Pupu meni kylään Hiiren luokse. Voitko näyttää minulle missä Pikku Pupu on?" Voit myös liittää peliin tarinoita. "Pikku Pupu meni Hiiren luokse leikkimään. Auta minua löytämään hänet."

VIHJE: Kun lapsi alkaa menestyksekkäästi löytää Pikku Pupun, voit ottaa mukaan lisää eläimiä kunnes kaikki eläimet ovat pelissä mukana.

Ollaanko
hiirosilla?



Taso 5: Kenen elinympäristö?

Tarvikkeet: Kaksi kuppia kuvalaatta elinympäristökuva ylöspäin ja Pikku Pupu

Pelin kulku: Tämä taso saattaa olla lapselle suuri askel. Piilota Pikku Pupu elinympäristön alle. Kerro sitten lapselle minkä eläimen luona Pikku Pupu vierailee. Jos esimerkiksi laitait Pikku Pupun lammikon alle, voit kysyä: "Pikku Pupu on Sammakon luona. Missä on Pikku Pupu?"

VIHJE: Kun lapsi alkaa menestyksekkäästi löytää Pikku Pupun ota mukaan lisää eläimiä. Voit kuvailla kyseessä olevaa elinympäristöä, jos lapsi ei löydä Pikku Pupua.

Ei mikään
turha puro



Taso 3: Elinympäristöjen tunnistaminen

Tarvikkeet: Kolme elinympäristölaattaa, kolme kuppia ja Pikku Pupu

Pelin kulku: Kunkin eläinystäväkuvan kääntöpuolella on eläimen elinympäristö. Opettaaksesi lapselle elinympäristöt, näytä lapselle eläin ja sitten eläimen elinympäristö. "Katso. Kettu elää maassa olevassa kolossa." Laita kuvalaatat kuppeihin elinympäristökuva ylöspäin.

Sitten piilotetaan Pikku Pupu: aseta Pikku Pupu yhden elinympäristön alle lapsen katsellessa. "Pikku Pupu meni käymään Ketun luona kolossa." On tärkeää sanoa sekä eläimen nimi että elinympäristö tällä tasolla pelattaessa.

VIHJE: Aloita jälleen muutamalla elinympäristöllä. Jos lapsi ei löydä Pikku Pupua, liu'uta kuvalaattaa kupeissa yksi kerrallaan tehtävän helpottamiseksi. Muista sanoa sekä eläimen nimi että elinympäristö kuppeja siirtäessäsi. "Pikku Pupu ei ollut Pöllön luona pesässä."



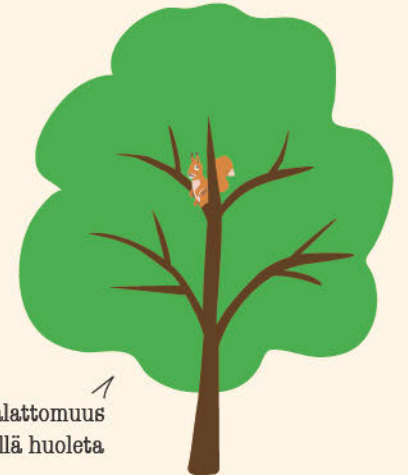
Taso 6: Mikä eläin?

Tarvikkeet: Kolme kuppia kuvalaatta eläinkuva ylöspäin ja Pikku Pupu

Pelin kulku: Piilota Pikku Pupu eläinkupin alle. Kerro sitten lapselle missä elinympäristössä Pikku Pupu on vierailulla. Jos esimerkiksi laitait Pikku Pupun Oravan alle voit kysyä: "Pikku Pupu meni puuhun. Kenen luona Pikku Pupu on?"

VIHJE: Jos lapsi valitsee väärän eläimen voit antaa vihjeen. "Kuka asuu puussa? Aivan, Orava asuu puussa." Jos lapsi on kurottamassa väärää eläintä, voit sanoa esimerkiksi: "Se on lampi. Asuuko Orava lammessa?"

Näköalattomuus
ei täällä huoleta



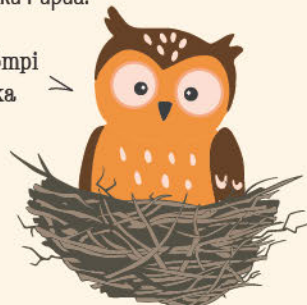
Taso 4: Elinympäristöissä käyminen

Tarvikkeet: Kolme kuppia kuvalaatta elinympäristökuva ylöspäin ja Pikku Pupu

Pelin kulku: Kun lapsi tuntee elinympäristöjen nimet, pyydä lasta sulkemaan silmänsä Pikku Pupun piilottamisen ajaksi. "Pikku Pupu meni puussa olevaan pesään Pöllön luokse. Missä on Pikku Pupu?"

VIHJE: Kun lapsi alkaa menestyksekkäästi löytää Pikku Pupun voit ottaa mukaan lisää eläimiä elinympäristöineen. Voit kuvailla kyseessä olevaa elinympäristöä, jos lapsi ei löydä Pikku Pupua.

Ei pöllömpi
paikka



Taso 7: Yhdistetty peli

Tarvikkeet: Neljä kuppia, kahdessa eläinkuva ylöspäin ja muissa elinympäristökuva ylöspäin, ja Pikku Pupu

Pelin kulku: Yhdistetyssä pelissä osa kupeista näyttää eläimen ja toiset elinympäristön kuvaa, jolloin kysymyksiä voi esittää pelin kaikilta tasoilta.

VIHJE: Lisää peliin eläimiä ja elinympäristöjä. Kerro pelin elävöittämiseksi kokonainen tarina siitä, minne Pikku Pupu meni ja ketkä hän tapasi.

Olipa kerran pato
ja punainen...



...Ja sitten
syötiin jäätelöt

