

Reittimuistipeli

- Tehdään halutun kokoinen ruudukko maahan tai lattialle, esim. 3 x 3.
- Ohjaaja on suunnitellut ja kirjoittanut itselleen muistiin reitin ruudukon läpi, mutta hän ei näytä sitä oppilaille.
- Reitti etenee ruudusta ruutuun, mitään ruutua ylittämättä. Ainoastaan viereiset ja vinottaiset ruudut ovat näin ollen mahdollisia siirtymiseen.
- Oppilaat ovat jonossa ruudukon yhdellä reunalla.
- Jonon ensimmäinen astuu valitsemaansa ruutuun. Jos ruutu on oikea, ohjaaja sanoo ”kyllä” ja oppilas saa valita seuraavan ruudun. Jos ruutu on väärä, ohjaaja sanoo ”ei” ja oppilas menee jonon perälle.
- Seuraava oppilas lähtee ratkaisemaan ruudukon reittiä.
- Reitti pysyy koko ajan samana, eli jonossa olevien on seurattava etenijää ja painettava paljastuvaa reittiä mieleensä.
- Jonosta saa antaa etenijälle neuvoja.
- Ruudukon kaikki ruudut ovat käytössä reitissä.
- Leikki loppuu kun kaikki oppilaat ovat kulkeneet reitin ruudukon läpi.

[Reittimuistipeli](#) (video)