



Luode

SUUNTAMYSTEERIPELI

Suuntamysteeripeli on Suomen Ladun ja LUODE-hankkeen kehittämä pelialusta, jota voit helposti muokata ryhmän ja oppimistavoitteiden mukaan.

Suuntamysteeripeliä pelataan ulkona, vaikkapa lähiluonnossa. Pelissä on tavoitteena ratkaista erilaisia pulmia joukkueittain.

Pelissä joukkueet pääsevät hyödyntämään ryhmätyöskentely- ja ongelmanratkaisutaitojaan.

Pelin kehityksessä on otettu erityisesti huomioon kestävä kehitys, luonnonmateriaalit ja opetuksellisuus.



Pelivälineet

-Tehtävärastien ohjeistus kirjallisesti. Hyvä idea on laminoida ohjeistus jolloin se kestää säätä ja on helpommin kiinnitettävissä vaikkapa puuhun.

-Tehtävien ratkaisuun tarvittavat välineet.

-Sekunttikello tai tiimalasi jolla mitataan tehtävien ja lukkojen avaamiseen käytetty aika.

-Torvi, pilli tai pyöränkello, aikamerkkien antamiseen.

-Erilaisia lukkoja. Tehtävärastit ja niistä saadut vastaukset määrittelevät, minkälaisia lukkoja pelissä käytetään. Voit käyttää koodilukkoja, avaimellisia lukkoja, suuntalukkoja sekä kassakaappilukkoja. Lukkoja on myös helppo valmistaa itse laatikoihin.

-Käpyjä, nappeja tai muita pieniä esineitä joita joukkueet keräävät palkinnoiksi tehtävistä.

-Laatikoita, purkkeja tai muita astioita jotka saadaan suljetuksi lukkoilla ja joihin saadaan piilotettua joukkueiden palkinnot tehtävistä.

Pelin kulku

Lähtötilanne

Pelin ohjaaja etsii pelille sopivan pelipaikan. Lähiluonto tarjoaa varmasti hyvän paikan pelille. Pelialueella on hyvä olla ainakin muutamia puita. Tämä auttaa pelirastien rakentamista.

Maastoon merkitään pää- ja väli-ilmansuuntia kuvaavat nuolet. Nuolet voidaan merkitä luontoon vaikkapa lumesta muotoilemalla, kepeillä, köysillä, kivillä... Nuolet asettaa oikeisiin ilmansuuntiin kompassin avulla. Jokaisen nuolen päähän asetetaan yksi lukollinen laatikko jossa on jokaiselle joukkueelle palkinto (kävyt, napit tms.)

Nuolista eteenpäin, sopivan matkan päähän sijoitetaan tehtävärastit. Näin maastoon merkityn kompassinuolien ympärille muodostuu kahdeksan tehtävää.

Tehtävärastien suorittaminen

Jokainen joukkue lähtee eri ilmansuuntiin. Tehtävänään heillä on löytää tehtävärasti, ratkaista annettu tehtävä ja palata takaisin lähtöpaikkaan. Tehtävän löytämiseen ja ratkaisemiseen on aikaa 2 minuuttia.

Annettua aikaa voit myös lisätä tai vähentää riippuen tehtävien haasteellisuudesta ja tehtävärastien sijoittelusta pelipaikalla.

Kun tehtävän suorittamiseen annettu aika on kulunut loppuun, pelin ohjaaja antaa äänimerkin ja kaikkien joukkueiden tulee palata viipymättä takaisin lähtöpisteeseen.

Kun kaikki joukkueet ovat palanneet ohjaajan luo, annetaan joukkueille 1 minuutti aikaa avata laatikko.

Jos joukkue on ratkaissut tehtävän, ovat he saaneet joko koodin tai avaimen jolla avata laatikko. Jos joukkue saa laatikon auki, he saavat ottaa laatikosta yhden pisteen. Palkintolaatikoiden avaamisen jälkeen joukkueet siirtyvät myötäpäivään uuteen ilmansuuntaan ja valmistautuvat seuraavaan tehtävään.

Voittajan ratkaiseminen

Kun joukkueet ovat käyneet kaikissa kahdeksassa ilmansuunnassa, on pisteiden laskennan aika. Pelin ohjaaja kutsuu kaikki joukkueet luokseen ja joukkueet pääsevät paljastamaan palkintopottinsa. Pelin ohjaaja julistaa eniten pisteitä keränneen joukkueen voittajaksi.



Pelin soveltaminen

- Nuoret voivat osallistua suuntamysteeripelin suunnitteluun. Nuoret voivat ideoida ja toteuttaa itse tehtävärastit, palkintolaatikat ja tehtävistä saadut palkinnot.
- Suuntamysteeripelin voi räätälöidä osaksi erilaisia oppitunteja. Tehtävärastit voivat liittyä vaikkapa ympäristötietoon, maantietoon tai historiaan.
- Tehtävärastien sijoittelulla ja toiminnallisuudella pelistä voi tehdä hyvinkin liikunnallisen jolloin painopiste muuttuu pähkäilystä liikuntaan.
- Tehtävärastien sijoittelulla voi vaikuttaa rastille siirtymisen aikaan ja näin joko helpottaa tai vaikeuttaa tehtävärasteja.
- Suuntamysteeripelistä saa tehtyä täysin esteettömän. Jos pelistä halutaan esteetön tulee pelipaikan sekä tehtävärastien sijoitteluun kiinnittää erityistä huomiota. Näkövammaiset pelaajat tulee huomioida pistekirjoituksella, kohokuvioisilla tai muuten tunnusteltavilla tehtävillä sekä äänimajakoilla.
- Kilpailullisuutta voidaan korostaa tai se voidaan jättää kokonaan huomioimatta, riippuen pelaavasta ryhmästä.
- Suuntamysteeripelin teemaa ideoitaessa voidaan hyödyntää ajankohtaisia tapahtumia kuten erilaisia juhlapäiviä.
- Vaikeustason asettamisessa tulee ottaa huomioon ryhmän tieto- ja taitotaso. Kokeneemmille joukkueille voi tehdä hyvinkin haastavia tehtäviä.
- Peliä voi myös pelata pienimuotoisemmin, neljällä ilmansuunnalla.
- Rastien löytämisen voi tehdä haasteellisemmaksi, ottamalla mukaan kartan ja suunnistamisen.

Lisätietoa ja inspiraatiota pelin rakentamiseen löydät nettisivulta:
www.suomenlatu.fi/nuoret



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020



SUOMEN LATU