

PEDAGOGINEN MASTER MIND



Master Mind on yhteistoiminnallinen ryhmäpeli, jossa toinen ryhmä luo neljän kartion värikoodin pressun taakse piiloon ja toinen ryhmä pyrkii päättämällä arvaamaan oikean koodin.

TARVIKKEET

- Lajitelma värikartioita viittä eri väriä
- Pressu tai peite

PELIALUE

Tasainen pelialue (piha, nurmikko, aukea alue metsässä tms.)

PEDAGOGISET PELIMERKIT

Koodaus, ryhmätyötaidot ja ongelmanratkaisu. Värikartiot voidaan koodata esimerkiksi numeroiksi, kirjaimiksi, eri kielten sanoiksi, sanaluokiksi jne. Opettaja voi koodata värikartiot pedagogiseen jälkikäyttöön. Pelin jälkeen niihin voi liittää lisätehtävät, esimerkiksi laske numerot yhteen, keksi lause, jossa sanat alkavat koodatuilla kirjaimilla, käännä sanat/keksi lause, jossa käytät sanaa, keksi x määrä sanoja, jotka kuuluvat koodattuun sanaluokkaan.

Koodaaminen voidaan tehdä esimerkiksi kirjoittamalla koodi maalarinteippiin tai teippaamalla kuva, kirjain, numero tai sana kartion sisäpuolelle.

ALKUVALMISTELUT

Merkitään pelialueelle

- 1) koodintekijöiden alue, johon asetetaan pressu
- 2) koodinpurkupaikka pressun eteen, johon koodinpurkajien arvaukset laitetaan
- 3) koodinpurkajien lähtöpaikka
- 4) sekä laitetaan värikartiot pelialueen puoleen väliin

Koodinpurkajat	Värikartiot	Koodinpurkupaikka	Koodintekijät
----------------	-------------	-------------------	---------------

- Lapset jaetaan kahteen ryhmään: koodintekijät ja koodinpurkajat
- Koodintekijät valitsevat joukkueestaan koodinlukijan, pressujenpitäjät ja kartioidenvaihtajat. Koodintekijäjoukkue suunnittelee yhdessä neljän kartion värikoodin pelialueen toiseen päähän puoliksi taitetun pressun taakse piiloon. Värikartiot laitetaan pressun päälle niin,

että pressujenpitäjät seisovat pressun reunojen päällä ja pitävät pressun toista puolta koholla. Tällöin koodin-
arvaajajoukkue ei näe värikoodia. Koodinlukija seisoo
pressun takana ja kartioidenvaihtajat seisovat pressun
vieressä.

- Koodinpurkajat siirtyvät pelialueen toiseen päähän, ja seisovat selin koodintekijöihin koodinteon ajan. Samalla he sopivat, missä järjestyksessä he lähtevät purkamaan koodia.
- Koodinteon jälkeen ylimääräiset värikartiot laitetaan pelialueen puoleen väliin.

PELIN KULKU

Ensimmäisessä vaiheessa pyritään löytämään purku-
paikalle vain oikeanväriset kartiot. Paikalla ei vielä ole
merkitystä.

Koodinpurkajista neljä ensimmäistä juoksee värikar-
tioiden luo ja sopii yhdessä, millaista koodia he ensiksi
kokeilevat. He ottavat värikartiot mukaansa ja laittavat
ne sopimaansa järjestykseen koodinpurkupaikalle ja
juoksevat takaisin koodinpurkajien kotialueelle.

Koodinlukija katsoo, mitkä kartiot ovat vääränvärisiä ja
ilmoittaa kartioiden vaihtajille, mitkä kartiot he palaut-
tavat takaisin pelialueen puoleen väliin. Oikeanväriset
kartiot jätetään paikoilleen, olivatpa ne oikealla tai
väärällä paikalla. Pressujenpitäjien tehtävä on tarkkailla,
että koodinlukija ei anna vahingossa väärä ohjeita.

Palautuksen jälkeen koodinpurkajat tietävät, ettei näitä
värejä koodista löydy. Riippuen palautettujen kartioi-
den määrästä, lähtee sama määrä uusia koodinpurkajia
miettimään ja kokeilemaan uutta koodia. Koodinlukija
taas tarkistaa koodin ja antaa ohjeet kartioidenpalaut-
tajille. Tätä jatketaan, kunnes koodissa on kaikki oikean-
väriset kartiot.

Kun kaikki oikeat värit ovat koodissa, koodinlukijan teh-
tävä on katsoa, mitkä värikartiot ovat väärillä paikoilla.
Nämä kartiot pitää kääntää väärin päin merkiksi, että
siinä on koodiin kuuluva väri, mutta paikka on väärä.
Koodinpurkajien joukkueesta lähtee niin monta jäsentä
vaihtamaan kartioiden paikkaa kuin on väärinpäin olevia
kartioita. He päättävät ja sopivat uuden järjestyksen
ja kääntävät samalla kartiot taas oikein päin.

Tätä jatketaan, kunnes oikea koodi on löytynyt. Sen jäl-
keen osia vaihdetaan, ja koodintekijöistä tulee koodin-
purkajia ja koodinpurkajista koodintekijöitä. Jos kier-
roksia pelataan useampia, pelirooleja vaihdetaan myös
joukkueiden sisällä.

Toimivinta on, jos kartioita on riittävästi vähintään kah-
teen yhtäaikaiseen peliin, jolloin myös pressuja täytyy
olla pelien määrän verran.



Koodi valmiina peliin.



Koodin värit on selvitetty mutta kolmen kartion paikka on vielä väärä. Nämä kartiot ovat väärinpäin.