



FI

Ensimmäinen Tieto- pelini



Sisältö: 96 korttia (joista jokaisessa 4 kysymystä), pelilauta, 4 pelipöllöä, 4 keräilykehystä, 16 eläinlaattaa (4 koira, 4 kissaa, 4 hevosta ja 4 kanaa), 1 valkoinen arpakuutio ja tarroja arpakuutioon.

Pelin tavoite

Kerää 4 erilaista eläinlaattaa keräilykehukseesi vastaamalla oikein kysymyksiin ja suorittamalla tehtäviä. Kun olet kerännyt kaikki 4 eläintä kehukseesi, vie pelipöllösi pelilaudan keskustaanelle maaliruutuun! Jos olet ensimmäinen pelaaja, joka onnistuu viimeisessä tehtävässä, voitat pelin!

Pelin johtaja – viisas pöllö

Aikuinen/lukutaitoinen henkilö valitaan pelin johtajaksi, joka toimii viisaana pöllönä. Tämä henkilö ei osallistu itse peliin, vaan johdattaa pelaajia vihjeillä, keskustelulla ja selityksillä eteenpäin. Viisas pöllö osaa sanoa, onnistuiko pelaaja tehtävässään.

Pelivalmistelut

- Pelin johtaja nimetään.
- Ennen ensimmäistä pelikertaa pelin johtaja kiinnittää tarrat arpakuutioon. Yksi arpakuutioon sivuista jää valkoiseksi.
- Aseta eläinlaatat pelilaudan viereen pöydälle.
- Pelaajat valitsevat pelipöllön itselleen ja asettavat sen haluamaansa kulmaruutuun. (kuva 1)
- Pelaajille annetaan lisäksi pelipöllön väriä vastaava keräilykehys.
- Pelin johtaja sekoittaa kortit ja asettaa ne pöydälle kuvapuoli ylöspäin.



kuva 1



kuva 2

Säännöt

1. Nuorin pelaaja aloittaa.
2. Heitä vuorollasi arpakuutiota ja siirrä pelipöllösi haluamaasi suuntaan arpakuutioon tulosta vastaavaan eläinruutuun. Pelin johtaja näyttää sinulle kortin kuvan, lukee tehtävän ääneen ja sinä vastaat:
 - **jos onnistuit**, saat ottaa ruudun mukaisen eläinlaatan kehukseesi ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
 - **jos et onnistunut**, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.**HUOM!** Jos sinulla on jo arpakuutiota vastaava eläinlaatta kehukseesi, saat siirtää pöllösi haluamaasi kulmaruutuun!
3. Jos arpakuutio näyttää **valkoista** (tarratonta sivua), alkaa hulina! Siirrä pelipöllösi kulmaruutuun, jonka eläinlaattaa sinulla ei vielä ole kehukseesi. Juokse sitten huoneen ympäri ja matki ruudun eläimen ääntä. Yritä tämän jälkeen ratkaista eläintä vastaava tehtävä kortista.
4. Jos arpakuutio näyttää **pöllöä**, sinun pitää itse keksiä kysymys vasemmalla puolellasi istuvalle pelaajalle.
 - **jos pelaaja vastaa oikein**, saatte molemmat mennä vapaavalintaisiin eläinruutuihin ja yrittää ratkaista ruutujen tehtävät.
 - **jos pelaaja vastaa väärin**, jäätte kummatkin paikoillemme ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
5. Kun saat kaikki 4 eläintä kerättyä kehukseesi, valitse jokin kulmaruuduista ja seuraa eläimen jalanjälkiä laudan keskelle. Pysähdy väriin ja odota seuraavaa vuoroasi (kuva 2). Seuraavalla vuorolla sinulta kysytään viimeinen kysymys, joka vastaa eläinhahmoa, jonka valitsit.
 - **jos onnistuit** – olet voittanut pelin!
 - **jos et onnistunut** – jää odottamaan seuraavaa vuoroasi, jolloin saat kuulla uuden kysymyksen.

Taustapuolella lisätietoa pelin johtajalle!

Pelin johtajalle

Kortit

Kategoriat – neljä erilaista eläintä

Jokainen eläinhahmo edustaa yhtä erilaista tehtävätyyppiä:

- **Kissa:** Kissa-tehtävissä lasta pyydetään yleensä luettelemaan erilaisia asioita.
- **Hevonen:** *Keksi...! Kerro...!* Tämän kategorian tehtävissä lapsen pitää keksiä jotakin tai kertoa omista kokemuksistaan.
- **Kana:** Tämä kategoria sisältää sekalaisia kysymyksiä ja tehtäviä.
- **Koira:** *Katso kuvaa!* Lapselle esitetään kysymys kortin kuvasta, lapsi katsoo kuvaa ja vastaa sitten kysymykseen.

Monet kysymyksistä ja tehtävistä voi suorittaa monella eri tavalla. Kysymyksiä voi myös soveltaa lapselle sopivaksi; esim.

Koira-kategoriassa pelin johtaja voi halutessaan esittää itse keksimänsä kysymyksen kuvasta.

Kortin eläinkuvakkeet vastaavat peliruutujen eläimiä (*Kuva 3*). Jokaisessa kortissa on tehtävä jokaiselle eläinkategorialle. Jos kysymykseen on jokin tietty vastaus, vastaus löytyy kysymyksen alta. Ellei oikeaa ja väärää vastausta ole, pelin johtaja päättää onnistuiko lapsi tehtävässä vai ei.

Pelivariaatio

Jos pelaajat eivät halua juosta huoneen ympäri kulmaruutuun päädyttyään, voi juoksemisen jättää pois. Eläimen äänen matkimisenkin voi joko jättää peliin tai poistaa siitä. Kysymyksen voi siis lukea lapselle heti tämän saavuttua kulmaruutuun, jos niin on päätetty.

Onnea peliin!



kuva 3

-  Keksitkö kolme marjaa, joista pidät?
-  Pelin johtaja kertoo, onnistuitko tehtävässä.
-  Miksi sinun lempimarjasi on paras marja?
-  Pelin johtaja kertoo, onnistuitko tehtävässä.
-  Mitä sinulle tulee mieleen sanasta "mansikka"?
-  Pelin johtaja kertoo, onnistuitko tehtävässä.
-  Onko kuvan mansikan vihreä kanta vielä kiinni mansikassa?
-  Kyllä vain!