

LINTUMETSÄ -LAUTAPELIN OHJEET

Lintumetsä -peli perustuu vuoden 2014 tapakasvatustarinoihin, jotka voidaan lukea ennen pelin aloitusta. Materiaali löytyy Opetushallituksen tapakasvatus-verkkosivuilta:

http://edu.fi/kilpailut_ja_teemapaivat/tapakasvatus

Opettaja voi myös käsitellä oppilaiden kanssa hyviä tapoja etukäteen niin, että oppilailla on suunnilleen sama tietopohja pelin alkaessa.

Tapakasvatuspeliä voidaan pelata luokissa 2–4 oppilaan ryhmissä. Lintumetsä-peli ei vaadi lukutaitoa, joten opettajan ohjeistuksen jälkeen ryhmät pystyvät pelaamaan sitä ilman lukutaitoisen pelinjohtajan apua. Lintumetsä-pelipakettiin kuuluu myös tyhjän käpytehtäväkortin pohja, jonka avulla opettaja/oppilaat voivat tuottaa peliin omia tehtäviään.

PELITARVIKKEET/PELAAJARYHMÄ

1) **A4-kokoinen pelilauta**, jonka voi tulostaa julisteasetuksilla ja koota liimaamalla tai suurentaa kopiokoneella haluttuun kokoon – A3-koko riittää hyvin 2–4 oppilaan pelialustaksi

Pelilaudan keskellä on Kuusikko, joka on pelin maali. Laudan nurkissa ovat lähtöpisteinä toimivat linnunpesät:

- Kelpo Kottaraisen linnunpönttö
- Pöllö Moreksen pesäkolo
- Sänkki Haarapääskyn räystäänaluspesä
- Äksy-närhen risupesä

2) **24 tulostettavaa käpytehtäväkorttia**, joissa kussakin on johonkin käytöstilanteeseen oikea ja väärä ratkaisu

Kortit ovat A4-arkkeja, jotka on taitettu neljään osaan niin että niistä muodostuu avattava kuvakirja. Kun käpytehtäväkortti otetaan käteen, se avataan niin että vastaaja näkee sisäsiivuilla olevat kuvat A ja B rinnatusten. Etukannessa lukee ”Käpytehtävä” ja oikea vastaus löytyy käpytehtäväkortin takakannesta, jonka toiset pelaajat näkevät.

3) **tulostettavat käypypassit** jokaiselle pelaajalle - passissa on viisi käpyä, joista saa ruksata yhden oikeasta vastauksesta

4) **tulostettavat lintuaiheiset pelimerkit**, jotka kukin pelaaja voi tuunata haluamallaan tavalla. Pelimerkinä voidaan myös käyttää kumia, teroitinta tai mitä tahansa pientä esinettä

Lisäksi tarvitaan joka peliryhmälle **noppa** ja **kynät** kaikille pelaajille.

PELIN KULKU

Ennakovalmistelut:

- Opettaja tulostaa kullekin ryhmälle oman pelilaudan, omat käpytehtäväkortit ja käpypassit – mustavalkoiset pohjat on mahdollista tuunata oppilaiden kanssa, laminoida tai värittää digitaalisesti esim. kuvataiteen/tieto- ja viestintäteknologian opetuksen yhteydessä.
- Kunkin ryhmän käpytehtäväkortit taitellaan valmiiksi pinoiksi.
- Opettaja voi halutessaan tulostaa myös pelimerkkipohjat kullekin ryhmälle.
- Opettaja valmistelee ja motivoi pelitilanteen esim. Lintumetsä-tarinoiden tai muun tapakasvatuskeskustelun avulla.

Ennen pelin alkua:

- Opettaja ohjeistaa koko oppilasryhmän pelin pelaamiseen ja jakaa oppilaat 2–4 hengen ryhmiin, jotka saavat pelilaudan, käpytehtäväkortit, käpypassit, mahdolliset pelimerkit ja nopan.
- Kukin oppilas valitsee pelimerkinsä ja varustautuu kynällä.
- Pelilauta levitetään pöydälle ja käpytehtäväkortit pannaan pinoon pelilaudalle kaikkien ulottuville.
- Kukin oppilas valitsee oman aloitusruutunsa – valinnan voi ratkoa myös nopanheitolla, jolloin pienimmän silmäluvun saanut saa valita ensin jne.

Tulostettuja lintupelimerkkejä käytettäessä kukin lintuhahmo asetetaan omaan pesäänsä. Se joka saa pienimmän silmäluvun, saa valita ensin jne. Saman silmäluvun saaneet heittävät uudestaan.

Pelin kulku:

- Pelin alussa heitetään jälleen noppaa: Suurimman silmäluvun saanut aloittaa pelin ja siirtyy kotipesästään myötäpäivään silmäluvun osoittamat askeleet. Mikäli hän päätyy käpyruutuun tai johonkin kotipesään, hän nostaa pinosta päällimmäisen käpytehtäväkortin ja avaa sen ja vastaa kysymykseen joko A tai B. Oikea vastaus tarkistetaan käpytehtäväkortin takasivulta. Jos vastaus on oikea, pelaaja saa ruksata passistaan yhden kävyn. Käytetty käpytehtäväkortti pannaan aina pinon alimmaiseksi.
- Heittovuoro siirtyy pelaajalta toiselle myötäpäivään.
- Kun pelaaja saa viisi ruksia käpypassiinsa, hän pääsee yrittämään nopanheitoilla suorinta tietä Kuusikkoon. Perille pääsemiseksi on saatava viimeisellä heitolla täsmälleen oikea silmäluku – näin myös ne pelaajat, joilta vielä puuttuu käpypassista rukseja, ovat mukana kilpailussa loppuun asti.
- Voittaja on se, joka viiden kävyn kanssa on ensimmäisenä Kuusikossa.

LINTUMETSÄ-PELIN VAIHTOEHTOISIA KÄYTTÖTAPOJA

1. PELILAUTAA VOI HYÖDYNTÄÄ TAPAKASVATUKSEEN ILMAN KÄPYTEHTÄVÄKORTTEJA

- Peliä pelataan tavallisen noppapelin tavoin. Jos pelaaja pysähtyy käpyruutuun, hänen on käytävä kiittämässä kohteliaasti jostakin asiasta joko opettajaa tai avustajaa tai jotakin luokkatoveriaan.
- Jos pelaaja pysähtyy kotipesään, hänen on mentävä tervehtimään ja esittelemään itsensä kohteliaasti joko opettajalle tai avustajalle tai jollekin luokkatoverilleen.

Tilanteen mukaan käpyruutuun tai kotipesään voi liittää muitakin hyvien tapojen harjoituksia. Peli päättyy samalla tavalla, eli voittaja on se, joka on viiden käypassin ruksin kanssa päässyt ensimmäisenä Kuusikkoon.

2. KÄPYKORTTEJA VOI HYÖDYNTÄÄ ILMAN PELILAUTAA

Käpykorttien tehtäviä voidaan käyttää myös luokkaopetustilanteessa esimerkiksi siten, että:

- kukin oppilas tulee vuorollaan nostamaan yhden käpykortin, joka heijastetaan esim. dokumenttikameralla seinälle.
- oppilas kertoo omin sanoin, mitä kuvassa näkyy ja kummassa kuvassa toimitaan oikein. Oppilasryhmä voi myös osallistua perustelujen keksimiseen.

3. KÄPYKORTTEJA VOI KÄYTTÄÄ DRAAMA-ARVOITUSTEN POHJANA

- Oppilaat jaetaan 2–3 oppilaan ryhmiin.
- Kukin ryhmä saa nostaa pinosta yhden käpykortin ja näytellä siinä olevat käytösvaihtoehdot pantomiimina muulle oppilasryhmälle.
- Toisten ryhmien tehtävänä on arvata, mistä käytöstilanteesta on kysymys. Oikeasta arvauksesta ryhmä saa pisteen. Toisen pisteen saa siitä, jos kykenee kertomaan, miten tilanteessa on meneteltävä ja miksi.

4. KÄPYKORTIT KIRJOITELMIEN POHJANA

- Kukin oppilas saa hakea pinosta yhden kortin ja kirjoittaa jommastakummasta tai molemmista kuvista pienen kertomuksen.
- Lopuksi kaikki tekstit luetaan ääneen koko oppilasryhmälle.