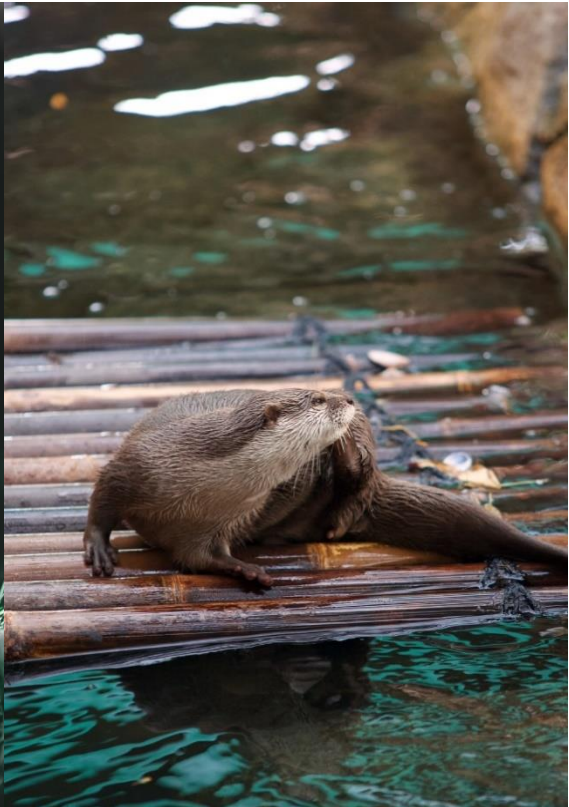


Suuntamysteripeli



Nämä kuvat on otettu unsplash.com sivusta.

Suuntamysteeripelin ohjeet

Suuntamysteeripeli on Suomen ladun kehittämä kaikkien vapaassa käytössä oleva joukkuepeli, jota voi pelata maksimissaan 8 joukkueella. Minimissään joukkueita voi olla 2. Hyvä koko joukkueelle on 2–4 henkeä. Peli kannattaa rakentaa avoimelle paikalle, jossa sijaitsee muutamia puita. Puita tarvitaan rastien suunnitteluun.

Pelin tarkoituksena on yrittää ratkaista tehtävät tietyssä ajassa, yleensä noin 3 minuutissa. Aikaa voi tarvittaessa pidentää tai lyhentää, tehtävien haasteellisuudesta riippuen. Tarkoituksena on yrittää selvittää ratkaistujen tehtävien avulla koodi ja koodin avulla avata arkussa oleva lukko. Ajan loputtua, ohjaaja ilmoittaa siitä mahdollisimman kuuluvalla äänimerkillä.

Mikäli joukkue ehtii ratkaista tehtävän ja avata arkun ennen annetun ajan päättymistä, jäävät he odottamaan ajan päättymisestä kertovaa äänimerkkiä. Jos joukkue on saanut koodin selville ja avaamassa arkkua ajan päättyessä, he saavat yrittää avata lukon. Jos joukkue saa arkun auki, he saavat ottaa sieltä palkinnon. Palkinto laitetaan joukkueen mukana kulkevaan kukseen tai muuhun mukana olevaan kulhoon. Muista tämän jälkeen sulkea arkku, ja sekoittaa lukon koodi.

Tehtävän ratkaisun jälkeen joukkueet siirtyvät kellonsuuntaisesti (myötäpäivään), eteenpäin. Jokaisen joukkueen tehtävänä on käydä jokaisessa ilmansuunnassa.

Kun kaikki joukkueet ovat käyneet kaikki ilmansuunnat läpi, alkaa pisteiden lasku. Pelin voittaa se/ne joukkue/joukkueet, jolla/joilla on eniten palkintoja.

Suuntamysteeripelin tarvikkeet ja välineet

Alle on listattuna mitä tarvikkeita ja välineitä suuntamysteeripelin pelaamiseen tarvitaan:

- Ohjeet on suositeltavaa olla kirjallisina ja laminoituina. Ohjeet voi kiinnittää esimerkiksi puuhun. Tehtävät voi myös (toteutustavasta riippuen) kiinnittää puuhun.
- Tavarat kannattaa hankkia tehtävien laadun ja haastavuuden mukaisesti. Joihinkin tehtäviin voi tarvita avuksi paperia ja kynää, joihinkin kännykän. Tarvikkeet riippuvat täysin tehtävästä. Joidenkin tehtävien kohdalla ei tarvitse muuta tarvikkeita kuin valppaan mielen ja hyviä ongelmanratkaisutaitoja!
- **Sekuntikello tai muu ajanmittauslaite, jolla mitata aikaa ja antaa pelaajille väliaikamerkkejä.**
- Mahdollisimman kovaääninen kello, pilli tai vastaava äänimerkin antamiseen. Äänimerkki annetaan pelin lopussa, mutta sen voi antaa myös alussa.
- Aarteita, jotka voivat olla käpyjä, kiviä, nappeja, kaarnaa, mitä tahansa pieniä esineitä. Aarteet voivat liittyä teemaan (jos aiheena on puut, niin ne voivat olla mm. Käpyjä), mutta se ei ole pakollista.
- **Kuksa tai muu vastaava, jossa kuljettaa aarteita. Jokaisella joukkueella on oma kuksa tai vastaava. Yksi per joukkue.**
- Arkkuja, joihin aarteet kätetään. Arkut voivat olla kaupasta hankittuja lasipurkkeja, pieniä kassakaappeja (jos on käytössä kassakaappilukko), teepurkkeja, yms. Arkun voi tehdä myös itse. Arkun tai vastaavan pitää olla sellainen, että siihen saa lukon kiinni.
- Lukkoja voi olla (tehtävästä riippuen) monenlaisia. Ne voivat olla koodilukkoja, avaimellisia lukkoja, suuntalukkoja ja kassakaappilukkoja. Lukkoja voi myös tehdä itse.
- Peli kannattaa rakentaa avoimelle paikalle.
- Tarvikkeiden ja välineiden lisäksi tarvitaan hyvää joukkuehenkeä ja hyvää mieltä! Kilpailuvietistäkään ei ole haittaa!

Suuntamysteeripelin soveltaminen

Suuntamysteeripeliä pystyy soveltamaan tilanteeseen liittyen.

- Jos järjestää pelin, niin nuoret voivat osallistua rastien ja arkkujen tekoon. Arkut voi ostaa myös itse.
- Pelin voi räätälöidä osaksi koulun oppitunteja. Aiheena voi olla historia, maantieto, matematiikka, ihan mikä vain koulun oppiaine.
- Pelistä voi tehdä myös liikunnallisen, jolloin tärkeimpänä asiana onkin tehtävien ratkaisun sijaan liikunta.
- Rastien sijoittelulla voi vaikuttaa rasteille siirtymisen aikaan, jolloin aika voi olla pidempi tai lyhyempi. Tällöin rasteja voi myös helpottaa tai vaikeuttaa.
- Pelistä saa tehtyä täysin esteettömän. Silloin rastit kannattaa sijoittaa erityistä huomiota silmällä pitäen. Jos erityisryhmän mukana on näkövammaisia, niin tehtäviin kannattaa laittaa pistekirjoitusta, kohokuvioisilla tai muilla merkeillä tunnusteltavissa olevia tehtäviä, sekä äänimajakoita. Kuurojen kohdalla peliä täytyy soveltaa äänimerkkien osalta.
- Pelissä voi korostaa kilpailullisuutta, tai sitten ei. Se riippuu täysin ryhmästä, joka pelaa.
- Pelin teemaa ideoidessa voi hyödyntää ajankohtaisia ja tulevia tapahtumia, kuten erilaisia juhlapäiviä.
- Pelin teema voi olla mikä tahansa. Avaruus, kaupungit, maantiede, historia, maat, eläimet, mikä tahansa.
- Pelin vaikeustaso kannattaa huomioida sen mukaan, kuinka kokeneita ja viisaita pelaajia mukana on. Jos ei ole koskaan pelannut, kannattaa vaikeustason olla helppo. Jos on jo kokenut pelaaja tai hyvin viisas, niin silloin voi olla vaikea. Myös pelaajien tietotaso kannattaa ottaa huomioon.
- Halutessaan peliä voi pelata myös neljällä ilmansuunnalla. Tällöin käytetään yleensä pääilmansuuntia (pohjoinen, itä, etelä ja länsi), mutta voit hyvin lisätä myös väli-ilmansuunnat mukaan myöhemmin.
- Jos haluaa tehdä rastien löytämisen haasteellisemmaksi, voi ottaa mukaan kartan ja kompassin.

Uhanalaisuusluokat

Alla on listattuna kaikki uhanalaisuusluokitukset. Osa niistä ei kuitenkaan ole oikealla paikallaan. Järjestä luokat oikeille paikoilleen, niin saat koodin. Koodin numerot ovat niiden oikeilla paikoilla olevat numerot. Huom: Koodissa on neljä numeroa.

Elinvoimainen	1.
Erittäin uhanalainen	2.
Vaarantunut	3.
Luonnosta hävinnyt	4.
Silmälläpidettävä	5.
Äärimmäisen uhanalainen	6.
Hävinnyt	7.
Puutteellisesti tunnettu	8.
Arvioimatta jätetty	9.

Merinisäkkäät

Ainoita täysin vesielämään sopeutuneita nisäkkäitä ovat valaat ja delfiinit. On olemassa myös muita nisäkkäitä, jotka voidaan laskea merinisäkkäiksi, mutta valaat ja delfiinit ovat ainoat kokonaan vedessä elävät nisäkkäät.

Tehtävä on totta vai tarua-tehtävä. Vastaus kertoo numeron. Totta on yksi, ja tarua kaksi.

1. Ainoa Suomen vesillä esiintyvä (mutta nykyään harvinainen) valaslaji on pyöriäinen.

A. Totta

B. Tarua.

2. Sinivalas on maailman pienin eläinlaji.

A. Totta.

B. Tarua.

3. Pohjoismaiden ensimmäinen delfinaario perustettiin Suomeen vuonna 1985.

A. Totta

B. Tarua.

Yhdistä kuva ja tieto

Kuvissa näet joitain eläinlajeja ja oikealla näet faktoja eläimistä. Tehtävänäsi on yhdistää kuva ja siihen liittyvä fakta. (Yhdistä kuva ja fakta). Faktojen perässä olevat numerot antavat koodin.



Se on lintu. 7



Se nukkuu talviunta. 5



Se kuuluu sikoihin. 2

Ihmiset ja eläimet

Ihminenkin on eläin. Ihmisten tekojen takia monet eläinlajit ovat kuolleet sukupuuttoon tai vähentyneet. Maailmassa on kuitenkin paljon ihmisiä, jotka haluavat suojella eläimiä. Tämä tehtävä liittyy eläintensuojeluun. Eläimiä suojellaan mm. eläintarhoilla ja luonnonsuojelualueilla sekä kansallispuistoissa.

Tässä tehtävässä on sekoitettu erilaisia tehtäviä.

1. Järjestä kirjaimet oikeaan järjestykseen. Kirjainten määrä antaa koodin ensimmäisen numeron. Siis ensimmäiset numerot.

LEIATR HANÄ

2. Vastaa joko kyllä tai ei.

Suomessa on 40 kansallispuistoa.

1. Kyllä.
2. Ei.

3. Ratkaise oikeat vastaukset. Oikeita vastauksia voi olla useampi. Laske sen jälkeen tulosten määrä yhteen. Yhteenlaskettu tulos antaa koodin numeron.

A. Suomen ensimmäinen eläintarha perustettiin vuonna 1889, ja se oli:

- a. Eläintarha.
- b. Korkeasaari.
- c. Tampereen eläintarha.

B. Suomen pohjoisin eläintarha on:

- a. Korkeasaari.
- b. Kiteen eläinpuisto.
- c. Ranuan eläinpuisto.

C. Lajeja, joiden sukupuuton ihminen on aiheuttanut, ovat mm:

- a. Dinosaurukset.
- b. Balintiikeri.
- c. Kvagga.

Eläimen kotimaa

Tehtävänäsi on yhdistää eläin ja sen kotimaa/alue (kertoa, mikä näistä maista (tai alueista) on minkäkin eläimen kotimaa) Jotkin eläimistä voivat elää laajemmalla alueella. Maan (tai alueen) pinta-alan ensimmäinen numero antaa koodin. Huomioithan, etteivät kaikki eläimet eivätkä ole Suomessa eläviä.

1. Kyseessä on yksi harvoista makeassa vedessä elävistä hylkeistä (tai se on oikeastaan erään lajin alalaji), ja se on maassaan hyvin tunnettu. Se on maansa ainoa kotoperäinen laji. Se on saimaannorppa.
2. Kyseinen laji on tunnettu mm. Yksinäinen Yrjö, nimisestä yksilöstä. Lajilla 14 alalajia, joista kaksi on hävinnyt. Se tunnetaan hitaudestaan. Se on jättiläiskilpikonna.
3. Laji on nisäkkääksi melko erikoinen. Laji näyttää majavalta, jolla on nokka. Lajin urokset ovat myrkyllisiä. Sen maasta vienti ja ottaminen lemmikiksi ovat ehdottomasti kiellettyjä. Laji on yksi maailman viidestä nisäkkäästä, joka munii.

Huom! Pinta-alan ensimmäinen numero kertoo koodin. Maat ja alueet ovat eri järjestyksessä, kuin eläimet. Eläinten järjestys kertoo koodin.

1. Galápagossaaret (8 010 km²)
2. Australia (7 741 220 km²)
3. Suomi (338 465 km²)

Uhanalaiset eläimet

Huomaathan tehtävää tehdessäsi, että oikeita vastauksia voi olla useampia. Laske vastausten numerot yhteen, niin saat koodin numerot. Laske kaikkien osioiden vastaukset erikseen.

A. Osa maapallon eläinlajeista on uhanalaisia, koska?

1. Niitä metsästetään.
2. Niiden elinalueet tuhoutuvat.
3. Ne vain katoavat.
4. Uhanalaisuus? Mitä se on?

B. Eläimiä suojellaan?

1. Eläintarhoilla.
2. Luonnonsuojelualueilla.
3. Valtioissa
4. Sirkuksissa
5. Ei niitä suojella.

C. Uhanalaisia eläimiä elää?

1. Kaikkialla.
2. Avaruudessa.
3. Meressä.
4. Kaupungissa.
5. Eläintarhassa.

Mikä eläin?

Tehtävänäsi on ensin lukea selitykset ja etsiä sitten luonnosta tehtäväkuvausta vastaava eläimen kuva. Muodosta lukon avauskoodi löytämiesi kuvien takana olevista numeroista.

1. Laji ei kuulu alun perin Suomen luontoon. Laji on levinnyt Suomessa nopeasti, ja on yleinen suurimmassa osassa maata. Se on haitallinen vieraslaji. Se nukkuu talviunta, ja kuuluu koiraeläimiin.

2. Tämä laji on Suomen alkuperäislajeja, mutta on olemassa toinenkin, samannäköinen ja myös Suomessa elävä laji, joka ei kuulu Suomen alkuperäislajeihin. Se osaa uida ja tunnettu patojen rakentaja. Tämä laji on Suomessa harvinainen. Eläin on yöeläin.

3. Tämä eläin viettää talven horroksessa. Se on täysin vaaraton, mutta se käpertyy palloksi, jos se kokee olevansa uhattu. Se viettää paljon aikaa pihoiilla, ja sillä on piikit. Sitä voi ruokkia, mutta kaikki ruoka tai juoma ei kuitenkaan kelpaa sille. Tätä eläintä ei saa ottaa luonnosta lemmikiksi. Sille voi myös rakentaa talvipesän.





Sukupuuttoaalto

Tässä tehtävässä käsitellään sukupuuttoaltoja. Sukupuuttoaalto tarkoittaa sitä, että useat lajit katoavat samaan aikaan. Mm. dinosaurukset katosivat joukkosukupuutoissa eli sukupuuttoaloissa. Niin surullista kuin se onkin, niin tosi moni maapallon eläinlaji on hävinnyt kuolemalla joko ennen ihmisiä tai ihmisten takia. Tätä kutsutaan sukupuutoksi.

Maailmalla on tapahtunut viisi suurta joukkosukupuuttoa. Joukkosukupuuttoja on ollut 54 viimeisen 500 miljoonan vuoden aikana. Alla näet viisi suurinta joukkosukupuuttoa. Kuitenkin vain neljä näistä muodostaa oikean koodin. Huomioithan, että ne eivät ole oikeassa järjestyksessä. Sinun täytyy päätellä oikea järjestys ja oikea vuosi. Neljän ensimmäisen vuoden ensimmäinen numero antaa koodin. Laita kaudet järjestykseen uusimmasta vanhimpaan.

Kaudet.

1. Liitukauden joukkosukupuutto. Dinosaurukset hävisivät. Meteoriitti.
2. Devonikauden joukkotuho. Kasveja siirtyi merestä maalle.
3. Permikauden joukkotuho. Suurin: 99–99,5 % lajeista hävisi. Pangea eli jättiläismanner syntyi.
4. Ordoviikkikauden joukkotuho. Jäätiköitymiskausia.
5. Triaskauden joukkotuho. Ilmaston raju lämpeneminen. Uusien mannerten synty.

Vuodet.

1. 65 milj.
2. 440 milj.
3. 200 milj.
4. 360 milj.
5. 250 milj.

- | | |
|----|----|
| 1. | 1. |
| 2. | 2. |
| 3. | 3. |
| 4. | 4. |
| 5. | 5. |