

VARASMYSTEERI - peli



Tarvikkeet

44 x värikartiota (joista 10 kpl samaa väriä)
Pelialustat pelaajille
Kuvakortit
Kysymyskortit (15 tammenterhokysymystä, 5 vaahteranlehtikysymystä)
Ohjaajan kysymys/vastauslista
Vesiliukoiset kynät pelaajille, jos pelialustat laminoituja / Lyijykynät
käy, jos paperiselle alustalle

Alkuvalmistelut

- Vie leikkialueelle (esimerkiksi metsään) 1–15 numeroitua kartiota ja niiden alle 1–15 numeroitua tammenterhokysymyskorttia.
- Vie leikkialueelle myös 5 keskenään samanväristä kartiota ja niiden alle 1–5 numeroituja vaahteranlehtikysymyskorttia.
- Ota kuvakorteista itsellesi pelin vastaukseksi 1 tekijäkortti, 1 kaivuväline ja 1 kuljetusväline
- Vie leikkialueelle vielä 4 kartiota ilman numeroita, joiden alle laitat jokaiseen yhden kuvakortin.
- Pelin lähtökohdalle laita ohjaajan luo 1–15 numeroitua yhden väristä kartiota ja niiden alle kuvakortteja.
- Ohjaajan luo tulee myös numeroidut (1–5) kartiot toista väriä ja niiden alle loput kuvakortit. Nämä saa katsoa vastattuaan oikein vaahteranlehtikysymykseen.

Pelaamisohje

Pelaajat jaetaan pareittain (jos ei tasamäärää, niin osaan 3 /ryhmä).
Aloita kertomalla teksti biodiversiteetistä ja ohjeista kuuntelemaan, sillä tekstistä paljastuu vastauksia joihinkin pelin kysymyksiin.

Jaa pelaajapareille pelialustat ja kynät. Kerro, että täällä on orava, jonka ruokakätkö on kadonnut. Pelaajien tulisi selvittää, että kuka sen on vienyt, mitä apuvälinettä varas käytti ja millä varas ruokasäilön vei. Voittaja on se, kuka keksii nämä kolme oikeaa vastausta ensin ja kertoo ne ohjaajalle.

Pelaajia muistutetaan, että omaa pelialustaa ei kannata näyttää muille, vaan pitää sitä hieman salassa.

Pelialustassa on numeroitu kartioita vastaavia numeroita ja kuvilla merkitty kaikkia varasvaihtoehtoja.

VARASMYSTEERI - peli

Pelaajien lähtevät selvittämään asiaa niin, että he etsivät pelialueelta kartioita, joiden alta paljastuu kysymyksiä. Kysymyksiä on kahdenlaisia, tammenterho- ja vaahteranlehtikysymyksiä.

Pelaajien tulee katsoa mikä kysymys on, mikä numero ja miettiä siihen oikea vastaus. (Joissakin kohdissa voi olla monta oikeaa vastausta.) Pelaaja voi rastia kysymyksen numeron, pitää siis mielessä vastauksensa, jättää kysymyskortin kartion alle ja tulee kertomaan ohjaajalle mikä kysymysnumero oli, kumpi kysymysmalli ja mikä on vastaus. Ohjaaja tarkistaa kysymyslistastaan, onko vastaus oikein ja jos on, saa pelaajat katsoa kysymysnumeroa vastaavan kartion alle (1-15 kartiot tai vaahteranlehti 1-5 kartiot).

Pelialueella on myös 4 kartiota, jonka alla ei ole kysymystä, vaan sieltä paljastuu suoraan kuvavihje.

Sitä mukaan kuin pelaajille paljastuu kartioiden alta uusia kuvavihjeitä tekijöistä tai välineistä, he rastivat ne pelialustastaan pois. Näin jäljelle jää koko ajan vähemmän vaihtoehtoja siitä, kuka on varas, mitä välinettä hän käytti ja millä kuljetti.

Pelaajat voivat missä vain vaiheessa käydä arvaamassa ohjaajalle oikeita vastauksia varkaasta, mutta kaikki 3 kohtaa pitää olla oikein. Jos vain osa on oikein, ohjaaja pyytää jatkamaan selvitystä. Pelaajat eivät saa myöskään käydä koko ajan arvaamassa, vaan heidän tulee välillä käydä katsomassa kartiokysymyksiä, ennen uutta arvausta.



Numerokartiot

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11 12

13 14 15

BONUSKYSYMYKSET



Kuka teki?



Millä kuljetti?



Millä kaivoi?

