

VALMISTELUT:

1. Tulosta kaikki sivut
2. Laita tehtävämonisteet 1-5 kukin omaan kirjekuoreen ja numeroi kirjekuoret 1, 2, 3, 4,5.
3. Piilota luokkaan viimeisessä tulostettavassa paperissa olevat 4 esinettä.
4. Aseta pöydälle ylösalaisin tehtävänanto eli teksti joka on tehtävän 1 kanssa samalla sivulla.
5. Aseta kiinni olevat kirjekuoret pöydälle ja niiden viereen tyhjä paperi, kynä ja sakset. Hämäykseksi voit laittaa myös liimapuikon, viivoittimen, värikyniä...
6. Etsi youtubesta aikaa mittaava laskin. Esimerkiksi: <https://www.youtube.com/watch?v=ybztaALzZyo> Tässä aikaa 1 tunti, mutta ajan voi asettaa haluamaansa kohtaan, esim. 30 min.
7. Tarkista, että linkki thinglinkiin toimii: <https://www.thinglink.com/card/1693688745254978531>. Linkkiin pääsee myös QR-koodilla:



PELIN KULKU:

1. Jaa oppilaat 2-4 oppilaan ryhmiin.
2. Yksi ryhmän jäsen hakee puhelimeen tai ipadiin thinglinkin koodin.
3. Painota, että jokainen ryhmä voi tehdä merkintöjä kirjekuoren sisällä oleviin papereihin tai tehdä muistiinpanoja paperille. Paperia saa toki taitella ja leikellä ja yksi pelin tehtävistä jopa vaatii sitä. (tätä ei kannata vielä paljastaa)
4. Jos joukkueita on useita, niin tehtävää 1 suorittaessa kannattaa sanoa, että mitään luokasta löytyviä lappuja ei saa ottaa mukaan, vaan ne tulee olla paikallaan.
5. Selitä idea: Kun kello lähtee käyntiin voi lukea pöydällä olevasta paperista tehtävänannon. Tehtävänannon päätteeksi tulee lupa avata ensimmäinen kirjekuori. Kirjekuoresta löytyy pähkäilytehtävä, josta tulisi saada 4 numeroa oleva koodi. Koodi syötetään kännykän näytöllä olevaan nro 1 merkattuun kohtaan. Jos koodi menee oikein, tulee ohje avata seuraava kirjekuori. (joskus kone tempuuttanut ja näyttää virheilmoitusta) Jos koodi menee väärin, tulee teksti joka ilmoittaa siitä. (tämä toimii) Oppilaiden tulisi siis ratkaista 5 tehtävää saadakseen tehtävän läpi.

TEHTÄVIEN RATKAISUT

Tehtävä 1 Oppilaiden tulee löytää piilotetut esineet luokasta. Jokaiseen esineeseen on merkattu pistejono. Laskemalla pisteet saadaan luvut. Luvut saa oikeaan järjestykseen tehtävänannon nuolirivin ja esineissä olevien nuolien avulla: **4855**

Tehtävä 2 Tehtävämonisteen kuva tulee leikata viivoja pitkin. Saadut 12 ruutua kasataan kuin palapeli. Numerot on piilotettu kuvaan, lähinnä ihmisten vaatteisiin. Kun numerot on poimittu, tulee huomioida, että toiseksi viimeisen henkilön housuissa on nuoli vasemmalle. Eli numerot asetetaan vasemmalta oikealle: **2739**

Tehtävä 3 Vihjeistä tulisi päätellä, että henkilöt söivät ja joivat seuraavasti: vahtimestari korvapuusteja ja kahveja, ponomari kakkua ja maitoa, kanttori munkkia ja teetä sekä diakoni muffinsin ja limonaadia. Kun lasketaan jokaisen omat syötävät ja juotavat yhteen ja katsotaan henkilön järjestysluku, saadaan koodiksi: **6753**

Tehtävä 4 : Juhlapuheessa mainitaan lukuja: yhdeksännessä, kaksi, kolminaisuus, yksi: **9231**

Tehtävä 5 : Tehtävässä tulee jäljentää vasemmanpuoleisen ruudukon reitti oikeanpuoleiseen ruudukkoon ja poimia kirjaimet. Tehtävä hankaloituu reitti reitiltä, koska se jää kesken ja pitää itse löytää reitin jatko. Viimeisessä ei ole alkuakaan: **9978**

PRAASNIEKKA PAKOPELI

Ihana praasniekka kesä on taas täällä! Huusi isä Miihkali. Hän jos kuka rakasti praasniekkoja ja erityisesti eri tavoin järjestettyjä ristisaattoja. Seurakunnassa oli hoidettu ristisaatto niin soutaen, pyöräillen kuin hiihtäen! Praasniekat kokosivat väkeä yhteen useammasta seurakunnasta. Tämän vuoksi isä Miihkali suunnitteli oman pienen seurakuntansa ja sen ainoan kirkon tempelijuhlaa kovasti paikallisen tiistaiseuran kanssa.

Liturgian ja suuren vedenpyhityksen jälkeen oli tarkoitus syödä yhdessä hyvin, sekä kuunnella musiikkiesityksiä ja puheita. Päivän kruunaisi näytösottelu vanhassa karjalaisessa heittopelissä eli kyykässä.

Jotta päivästä tulisi erittäin onnistunut, teidän tulee auttaa isä Miihkalia järjestelyiden kanssa. Teidän tulee suorittaa 5 tehtävää, jotta Arseni Konevitsalaiselle pyhitetyssä kirkossa päästäisiin viettämään kesäkuun 12. praasniekkajuhlaa.

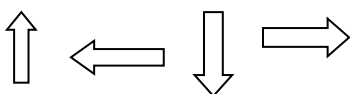
Saatte avata ensimmäisen kirjekuoren ja aloittaa ratkaisemaan tehtävää.



Tehtävä 1

Isä Miihkali siivosi seurakunnan varastoa yhdessä ponomari Johanneksen kanssa. He olivat saaneet kauan aikaa sitten ristisaattoon tarvittavaa esineistöä lahjoituksena Kreikasta. Koska heidän seurakuntansa kirkko oli pyhitetty Arseni Konevitsalaisen muistolle, niin tänä vuonna ajateltiin ottaa esineistö käyttöön praasniekoille. Tämä siksi, Arseni asui monen monta vuotta Kreikassa sijaitsevassa Athos-nimisessä luostarissa.

Mutta mitä ihmettä? Kuinka niin pieneen varastoon voi hävitä kirkkolippu, ristisaattolyhty, ikoni ja risti? Löydätkö ne ja samalla koodin ensimmäiseen tehtävään?

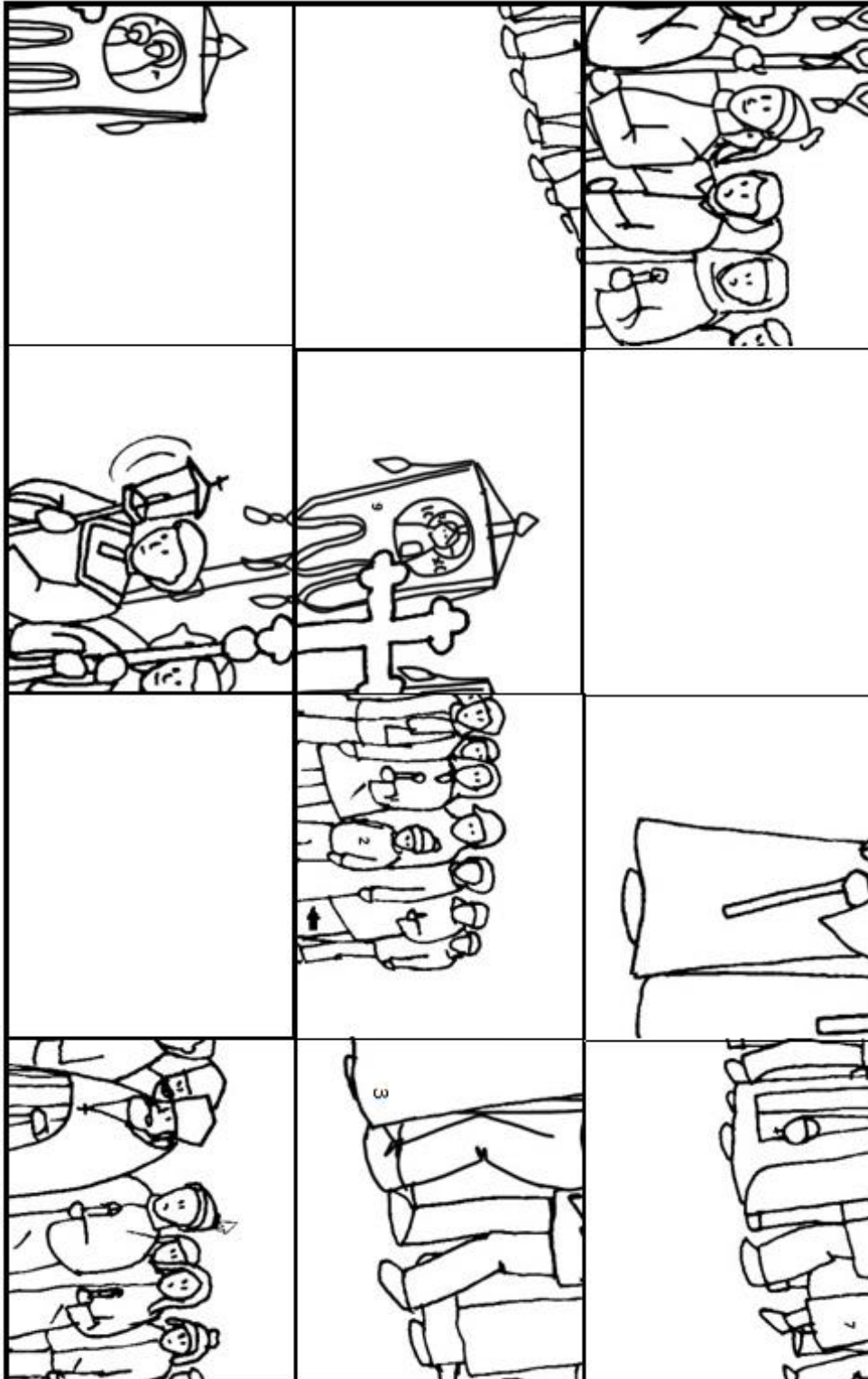


Koodiksi tuli: _____ Aseta se kohtaan 1.

Tehtävä 2

Yksi praasniekkojen jumalanpalveluksen kohokohdista on ristisaatto. Siihen pääsevät osallistumaan kaikki! Ristisaatossa ensimmäisenä kulkee ristisaattolyhty, jota seuraa ristisaattoristi. Ristiä puolestaan seuraa kirkkoliput sekä ikoneja kantavat seurakuntalaiset. Joillain voi olla palavat tuohukset kädessä. Ulkona voi olla haasteellista saada liekki pysymään tuohuksessa, mutta se ei haittaa vaikka tuli tuohuksesta sammuu.

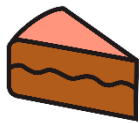
Koodiksi tuli: _____ Aseta se kohtaa



Tehtävä 3

Kirkkokahvit ovat tärkeä osa kirkossa käyntiä. Kahvien lomassa vaihdetaan kuulumiset, sillä jumalanpalveluksen aikana tulisi keskittyä itse palvelukseen, eikä höpistä vierustoverin kanssa. Mutta mitähän kirkon vahtimestari, ponomari, kanttori ja diakoni mahtavat syödä ja juoda kirkkokahveilla? Kun saat sen selville, selviää myös seuraava koodi.

Koodiksi tuli: ____ _ Aseta se kohtaan 3.



1. Ponomarin vieressä oleva henkilö syö munkkeja.
2. Vahtimestari juo kahvia.
3. Kanttorin oikealla puolella oleva juo limonaadia.
4. Kahvin juoja syö korvapuusteja.
5. Kanttori ei syö kakkua eikä muffinia.
6. Kanttorin vasemmalla puolella oleva juo maitoa.
7. Teen juoja syö munkin.
8. Vahtimestari ei syö munkkia tai kakkua.
9. Diakoni ei syö kakkua tai korvapuusteja.

Tehtävä 4

Isä Miihkali oli niin innoissaan praasniekka juhlista, että oli kirjoittanut juhlapuheen. Hänen tarkoituksenaan oli pitää puhe kirkon jälkeisessä juhlassa. Juhlassa paikallinen tiistaiseura oli luvannut pitää tanssiesityksen ja runonlausuja-Lasse oli valmistellut uuden runon. Kyykkävälaineetkin oli kaivattu esille, jos vaikka iltapäivällä joku innostuisi otteluun. Saatko selville koodin neljanteen tehtävään?

Koodiksi tuli: ____ Aseta se kohtaan 4.

Arvoisa juhlaväki

Kun aamulla heräsin, olin kuin yhdeksännessä taivaassa. Oli odottanut niin kovasti tätä päivää.

Ehkä huomaisittekin, että olemme saaneet lahjoituksena kaksi uutta ikonia? Toisessa niistä on kuvattuna oma Suomalainen pyhäme Johannes Sonkajanrantalainen ja toisessa on puolestaan kuvattuna Pyhä Kolminaisuus.

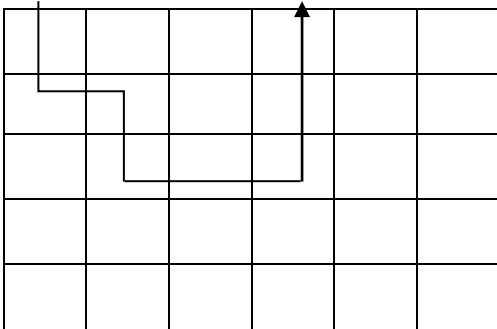
Yksi asia on ainakin varmaa, se että ne löytävät tiensä kirkkosalin seinille...

Tehtävä 5

Onnistuneiden temppeleijuhlien jälkeen alkaa juhlijoilla kotimatka. Monet jakoivat saman auton ja syrjemässä asuneet pitävät huolta, että autottomatkin juhlijat pääsivät mukaan. Jotta juhlat saavat onnellisen päätöksen, teidän tehtävä on saattaa jokainen turvallisesti kotiin ja selvittää viimeinen puuttuva koodi.

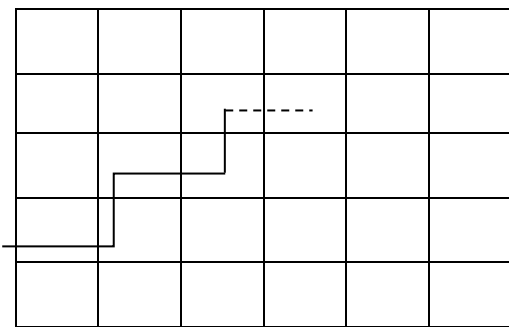
Koodiksi tuli: ____ Aseta se kohtaan 5.

1. Rovastin auto



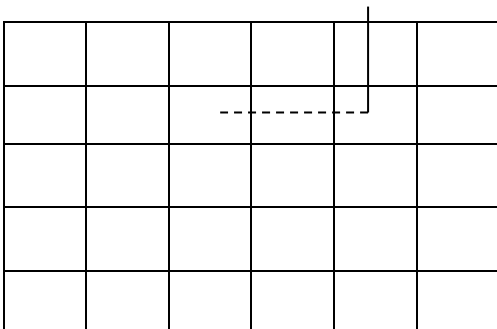
Y	E	R	N	Y	T
H	D	I	Ä	O	L
S	E	K	S	U	J
A	S	N	T	H	U
L	Ä	E	R	S	A

2. Kanttorin auto



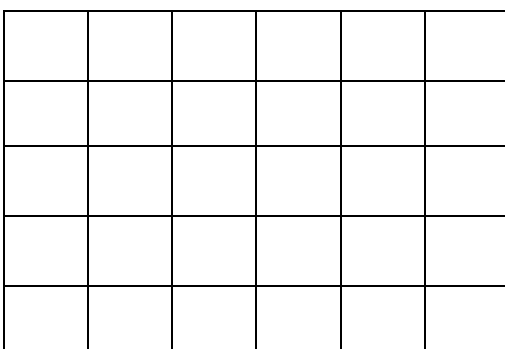
K	E	R	T	O	P
A	S	K	S	Ä	N
K	D	E	Y	U	I
Y	H	L	O	T	O
S	I	K	M	R	L

3. Martti-papan kimppakyyti



A	E	R	T	S	U
U	U	T	I	E	J
N	K	S	A	S	L
S	R	E	M	Ä	N
R	E	A	S	J	K

4. Diakoniatyöntekijän kimppakyyti



O	K	R	E	K	P
H	A	T	Y	U	N
D	A	E	S	N	E
E	K	S	A	U	T
A	S	E	N	J	K

