

**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 thinglinkkiin toimii: . 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 temputtellut 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, ne asetetaan järjestykseen vasemmalta oikealle: **2739**

**Tehtävä 3** Vihjeistä tulisi päätellä, että henkilöt joivat seuraavasti: Vahtimestari juo teetä, ponomari maitoa, kanttori kahvia ja diakoni teetä. Jokaisen henkilön edessä on järjestysnumero: 1.kanttori 2.vahtimestari 3.diakoni ja 4.ponomari. Tässä järjestyksessä merkitään heidän juomiensa numerot **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.

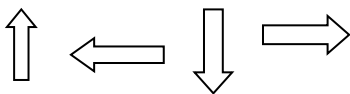
Saatte avata ensimmäisen kirjekuoren ja aloittaa ratkaisemaan tehtävää.



### 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, että 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? Etsi vihjeet ja katso tarkkaan PIENET vihjeet.

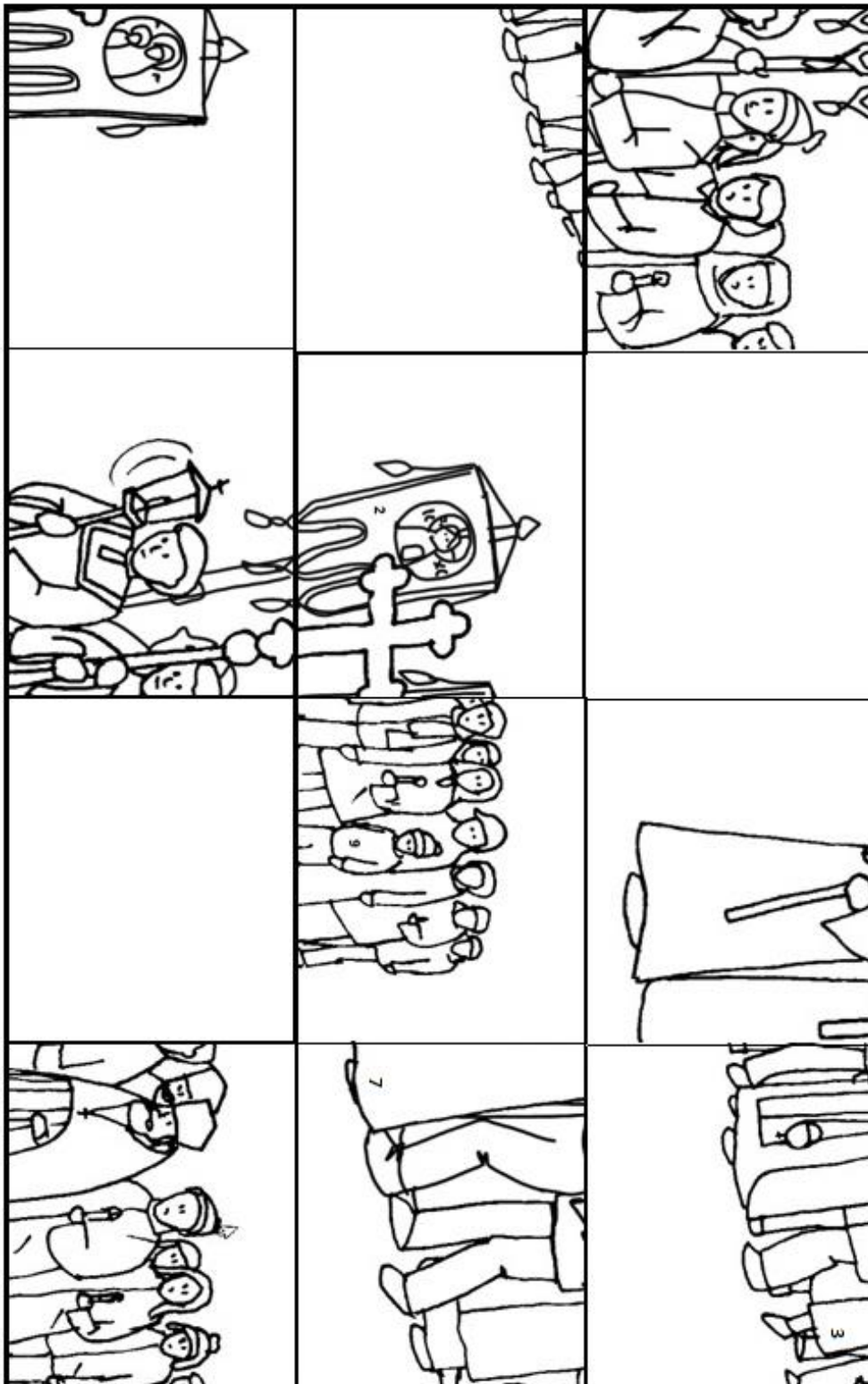


Koodiksi tuli: \_\_\_\_\_ Aseta se kohtaan 1.

## 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 sammuuikin.

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 juoda kirkkokahveilla? Kun saat sen selville, selviää myös seuraava koodi.

Koodiksi tuli: \_\_\_\_ \_ Aseta se kohtaan 3.



2. VAHTIMESTARI



4. PONOMARI



1. KANTTORI



3. DIAKONI



3 maito



5 limppari



7 tee



6 kahvi

1. Kanttori juo joko kahvia tai maitoa
2. Ponomari ei juo limpparia eikä kahvia
3. Vahtimestari juo joko teetä tai kahvia
4. Kanttorin oikealla puolella oleva juo limpparia
5. Teen juoja on jommassakummassa reunassa
6. Ponomari juo jommassakummassa reunassa olevaa juomaa

#### 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 huomasiittekin, 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...



