

Tiedä tai arvaa -peli

Opettajalle:

Peli toimii samalla periaatteella kuin Smart10 -lautapeli, mutta mukana ei ole avoimia kysymyksiä, vaan ainoastaan on-ei – vaihtoehdot.

Peliä kannattaa pelata pareittain (voi pelata yksinkin) ja yhden laudan äärellä voi olla 2 –3 paria.

Kun tulostat useamman kansikuvan ja jaat kysymysarkit eri muovitaskuihin, saa pelin järjestettyä isollekin ryhmälle. Kortit ovat tiedostossa sekalaisessa järjestyksessä, mutta niitä voi toki jaotella eri teemoihin, esim. maailmanuskonto -kysymyksiin.

Peli palauttaa mieleen mm. uskonnon käsitteitä. Pelin etuna on se, että jokaisesta kortista löytynee jokaiselle jotakin tuttua. Pelissä on mukana myös sanoja, jotka eivät liity uskontoon, jolloin yleistiedostakin voi hakea apuja. Eri tasoiset oppijat voivat näin saada onnistumisen kokemuksia. Mukana on myös arvaamisen ja riskipelaamisen elementit.

Korttien vaikeustaso vaihtelee, mutta peli on suunnattu yläkoulu- tai lukioikäisille.

Korteissa on sivunumerot, jolloin käytössä kärsineet arkit voi tulostaa uudelleen.

Pelin valmistus:

1. Tulosta kysymyskortit (huom: laita asetuksiin mustavalkoinen)
2. Tulosta kansikuvaa haluamasi määrä (ryhmien määrä) hieman paksummalle väripaperille.
3. Leikkaa kansikuvista aukot irti. Leikkaa arkin sivuun pieni kolo, että käytetty kysymyskortti on helpompi poistaa sen alta.
4. Laita kansikuva kirkkaaseen muovitaskuun. Kansikuva kannattaa kiinnittää parilla teipinpalalla kiinni muovitaskuun reunastaan.
5. Sujauta nippu kysymysarkkeja kansikuvan alle.
6. Leikkaa kartongista kymmenen peittolappua.
7. Laita lappuihin sinitarat ja aseta ne vastausaukkojen päälle.
8. Varaa kyniä ja paperia pisteiden merkitsemistä varten. Sivulla 3 on myös tulostettavia pistelaskukortteja.

Pelin kulku:

Kysymyskortin keskellä on väite, kuten ” On jonkun uskonnon pyhä kirja” ja pelaajien pitää tunnistaa väitteen ympärillä olevasta kymmenestä sanasta, mitkä niistä ovat pyhiä kirjoja ja mitkä eivät. Ei haittaa, jos ei tunnista kaikkia.

Pari 1 aloittaa sanomalla, että Raamattu on pyhä kirja ja poistaa sanaan Raamattu vierestä peittolapun. Jos väite ON piti paikkaansa, pari 1 saa pitää lapun merkiksi pisteestä. Omalla vuorollaan saa siis vastata vain yhden sanan.

Seuraava pari jatkaa. Voi myös tunnistaa, että ”Tämä sana EI ole pyhä kirja”.

Jos pari ei ole varma vastauksestaan, kannattaa oma kierros lopettaa. Silloin saa pitää ansaitsemansa pisteet. Sillä jos vastaa väärin, menettää sen kierroksen (meneillään olevan kysymyskortin) pisteet.

Jos lopettaa, muut saavat jatkaa. Viimeinen jatkaja saa vaikka viedä kaikki loput pisteet, jos osaa vastata niihin. Arvaaminen voi siis kannattaa, tai käydä kalliiksi.

Voidaan myös sopia, että väärin vastaamisesta ei menetä kaikkia pisteitä, vaan että ensimmäisen pisteen saa pitää.

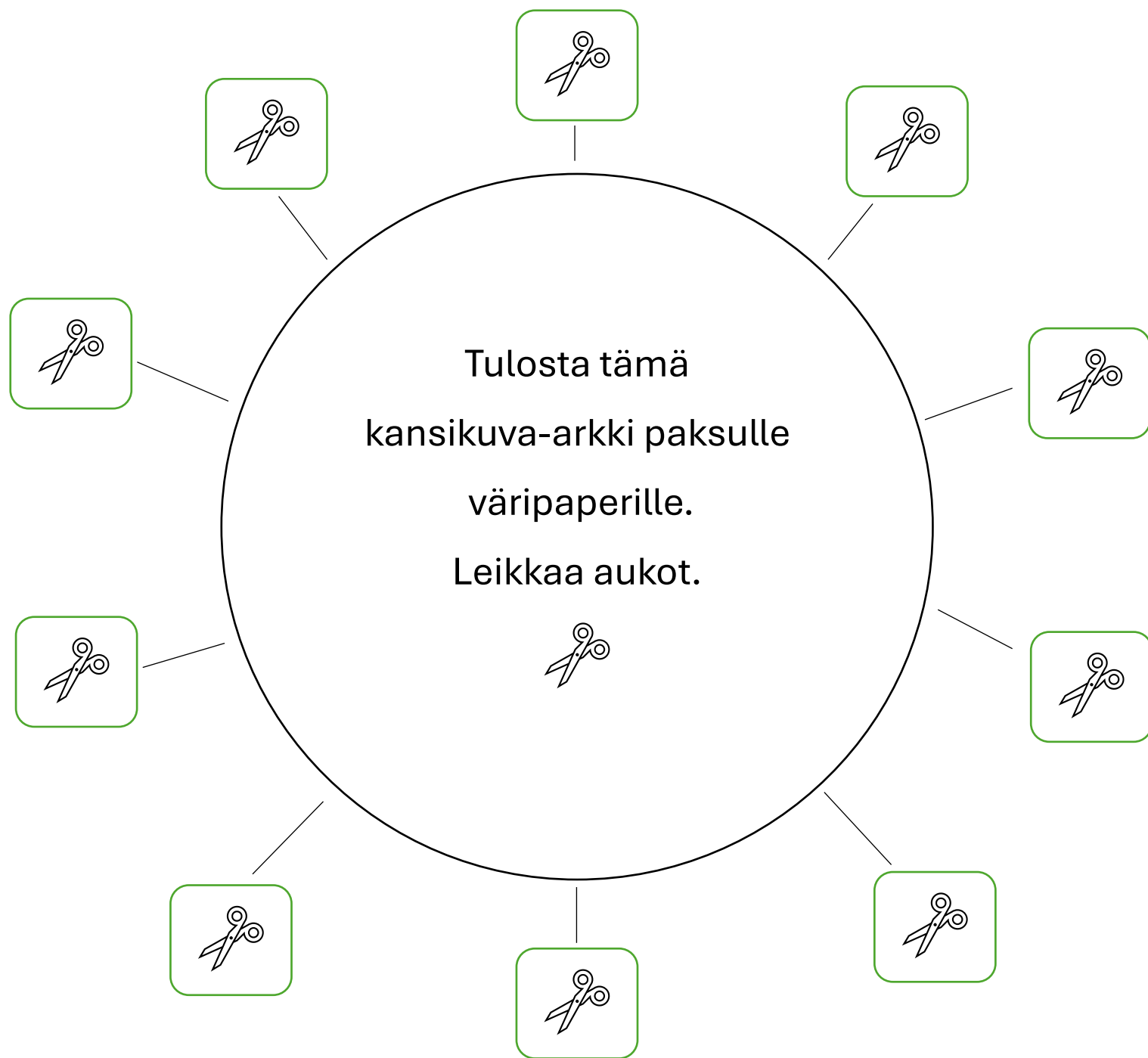
Kun kysymyskortti on käyty läpi (kukaan ei halua enää vastata), **merkitään ansaitut pisteet paperille ja laitetaan peittolaput takaisin paikoilleen.** Vasta tämän jälkeen vedetään vanha kortti pois, jonka alta tulee esiin uusi väite. Uuden kierroksen aloitusvuoro vaihtuu vuorotellen.

Peliä voidaan pelata tietty minuuttimäärä/ tietty määrä kysymyskortteja/ tiettyyn pisterajaan asti, mutta eniten pisteitä saanut pelaaja tai pari voittaa.

Pistelaskulaput:

kierros	joukkue:	joukkue:	joukkue:	joukkue:
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				

kierros	joukkue:	joukkue:	joukkue:	joukkue:
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				



(Tyhjä kysymyspohja)

