

ORTOPOLKU – PELI

Ortopolku-peli on tietovisatyyppinen peli, jossa kerrataan peruskoulussa opittua. Pelin valmistusta varten tarvittavat hieman paksumpaa paperia tai kartonkia (Selvitä miten paksua paperia käyttämäsi kopiokone huolii).



Tulosta seuraavat tiedostot:

- Valkealle pohjalle sekä alakoulun että yläkoulun pelipohjat. Laminoi ne erikseen tai toinen toiselle ja toinen toiselle puolelle. Tee pelipohja valintasi mukaan A3 tai A4 koossa.
- Kysymyskortit x 9 eri aihepiiriä. Jokaista aihepiiriä vastaa oma väri. Tarvitset jokaista tarvittavaa väriä 5 kpl ja valkeaa 8kpl. (Keltainen, oranssi, sininen, harmaa, vaal.punainen, vaal.vihreä, tum.vihreä, punainen ja Lila) Kysymyskortit leikataan irti.
- Nappulapohjat sekä alakoulun peliin että yläkoulun. Jokainen leikataan irti ja laminoidaan.

Lisäksi tarvittavat:

- Kumilenkkejä pitämään aihepiirien kysymyskortit pinkoissaan.
- Oikeasta vastauksesta saatavia pelimerkkejä (esim. nappeja)
- Arpakuutio ja nappuloita, joilla pelaajat kulkevat pelilaudalla.

Ortopolku-pelin säännöt

Pelaajamäärä: 2-8 pelaajaa tai joukkuetta

Pelin tavoite: Pelin voittaja on se, joka saa ensimmäisenä pelimerkkialustansa täyteen, eli on vastannut oikein ainakin yhteen kysymykseen kustakin aihepiiristä (alakoulu: 6 aihepiiriä, yläkoulu: 9 aihepiiriä).

Huom: Pelin alussa voidaan sopia myös pienempi voittoon vaadittava pelimerkkimäärä tai aikaraja, jolloin katsotaan, kenellä on eniten pelimerkkejä ja näin ollen kilpailun voitto. Alussa voidaan myös sopia, tuleeko voittaakseen päästä esim. kirkkoruutuun.

Pelin aloittaa se pelaaja tai joukkue, joka saa noppaa heittämällä suurimman silmäluvun. Aloitus lähtöruudusta.

Pelin kulku: Pelaaja heittää noppaa ja siirtyy nopan osoittaman silmäluvun verran eteenpäin. Tämän jälkeen joku toinen pelaaja tai kysyjäksi valittu pelaaja nostaa kyseisen ruudun aihepiiriä koskevan kysymyskortin pakan päältä. Kysymyskorttien värit vastaavat ruutujen värejä. Alakoulun pelissä voidaan 1-2 luokkalaisille esittää kysymys numero 1, 3-4 luokkalaisille kysymys numero 2 ja 5-6 luokkalaisille kysymys numero 3. Kysymykset on siis aseteltu vaikeusasteittain. Yläkoulun pelissä voidaan käyttää koko ajan kysymystä numero 3 tai sopia tavasta valita kysymys erikseen. Yläkoulun aihepiirit: maailmanuskonnot, kirkkohistoria ja uskonoppi eivät ole jaoteltu vaikeuden mukaan. Kysymysvuorossa oleva pelaaja voi tällöin itse valita kysymysnumeron. Pelin alussa voidaan myös sopia, että koko pelin ajan kysytään esim. numerosta 2.

Jos pelaaja vastaa kysymykseen oikein, hän saa pelimerkkialustalleen merkin, joka laitetaan sen värin päälle, jonka aihepiiristä kysymys oli. Tämän jälkeen pelaaja saa uuden heittovuoron. Pelaajan vastatessa väärin, pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Pelivuoro siirtyy myötöpäivään. Kysytyt kortit asetetaan pakan alimmaiseksi.

Kysymysmerkkiruutu: Tästä ruudusta ei saa pelimerkkiä, mutta oikein vastatessa saa uuden heittovuoron. Väärin vastattaessa heittovuoro vaihtuu. Kysymys esitetään valkeasta kortista, joka näytetään vastausvuorossa olevalle pelaajalle tai joukkueelle. Kysymystä esittäessä kysyjän tulee peittää alla oleva vastaus.

Kirkkoruutu: Tässä ruudussa pelaaja saa valita kysymyskortin aihepiirin vapaasti ja oikein vastatessaan saa pelimerkin pelimerkkialustalleen. Väärin vastattaessa heittovuoro vaihtuu.

Lähtöruutuun osuminen kesken pelin: Pelaaja saa uuden heittovuoron.

Kysymyskorttien aiheet:

Kysymysmerkki: Kuvatunnistustehtäviä esineistä, kirkkoveisujen ja rukousten sanojen muistamistehtäviä yms.

Raamatturaitti (punainen): Raamattutietokysymyksiä

Kirkkoisienkatu (harmaa): Kysymyksiä pyhistä ihmisistä

Taiteentie (keltainen): Kysymyksiä kirkkotaiteesta, kuten ikoneista, tekstiileistä, kirkkomusiikista ym.

Ajanpyhittämisenkatu (vaaleanpunainen): Kysymyksiä kirkkovuodesta, juhlista, paastoista ym.

Kirkkokuja (vaaleanvihreä): Kysymyksiä kirkkorakennuksesta, liturgisista esineistä ym.

Pyhien toimitusten polku (tummanvihreä): jumalanpalvelukset, sakramentit ym.

Yläkoululaisilla lisäksi:

Kirkkohistorian kiertotie (sininen): kirkkohistoria

Maailmanuskontojen mutka (oranssi): maailmanuskonnot, muut kristilliset kirkot

Uskonoppi polku (lila): Ortodoksisen kirkon uskonoppi