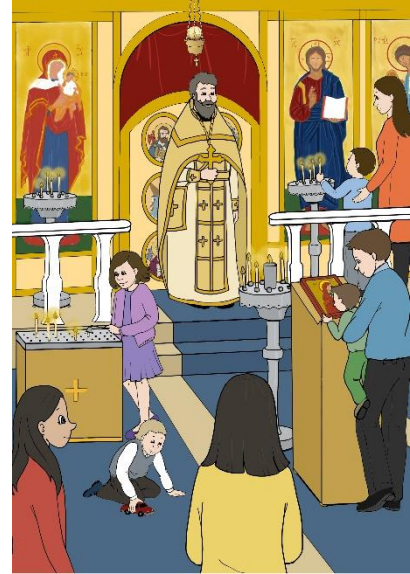


VALMISTELUT:

1. Tulosta kaikki sivut. Suosituksena, että sivu 3 tulostetaan värilliselle paperille. Voi käyttää toki valkoista.
2. Leikkaa sivun 3 muodot irti toisistaan. Laminoi halutessasi, samoin kuin kello.
3. Taita tehtävämonisteet 1-4 kukin omaan kirjekuoreen ja numeroi kirjekuoret 1, 2, 3, 4.
4. Piilota luokkaan muodot, joissa on numeroita esim. sinitarralla sekä aseta kello seinälle.
5. Aseta pöydälle myös kynä ja muistiinpanopaperia.
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/scene/1665004303951069187>. Linkkiin pääsee myös QR-koodilla:

**PELIN KULKU:**

1. Jaa oppilaat 2-4 oppilaan ryhmiin.
2. Yksi ryhmän jäsen hakee puhelimeen/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, mutta tämän pakopelin tehtävissä sitä ei tarvitse tehdä. Kerro myös, että jos jokin tehtävä vaatii piilotettujen vihjeiden löytämistä, niin niitä ei saa irrottaa.
4. Painota, että jokaisesta tehtävästä saa 4 numeroisen koodin, joka laitetaan thinglinkin kuvaan sen numeron kohdalle, mikä tehtävä on kyseessä.

Ratkaisut:

Tehtävä 1: Luokasta etsitään kutakin muotoa vastaava kuva ja otetaan talteen numero. Numeroista tulee 4 yhteen- tai vähennyslaskua ja saadut vastaukset muodostavat koodin: **5539**.

Tehtävä 2: Tekstissä on viisi hieman isompaa ja lihavoitua kirjainta. Nämä kirjaimet muodostavat sanan: **KELLO**.

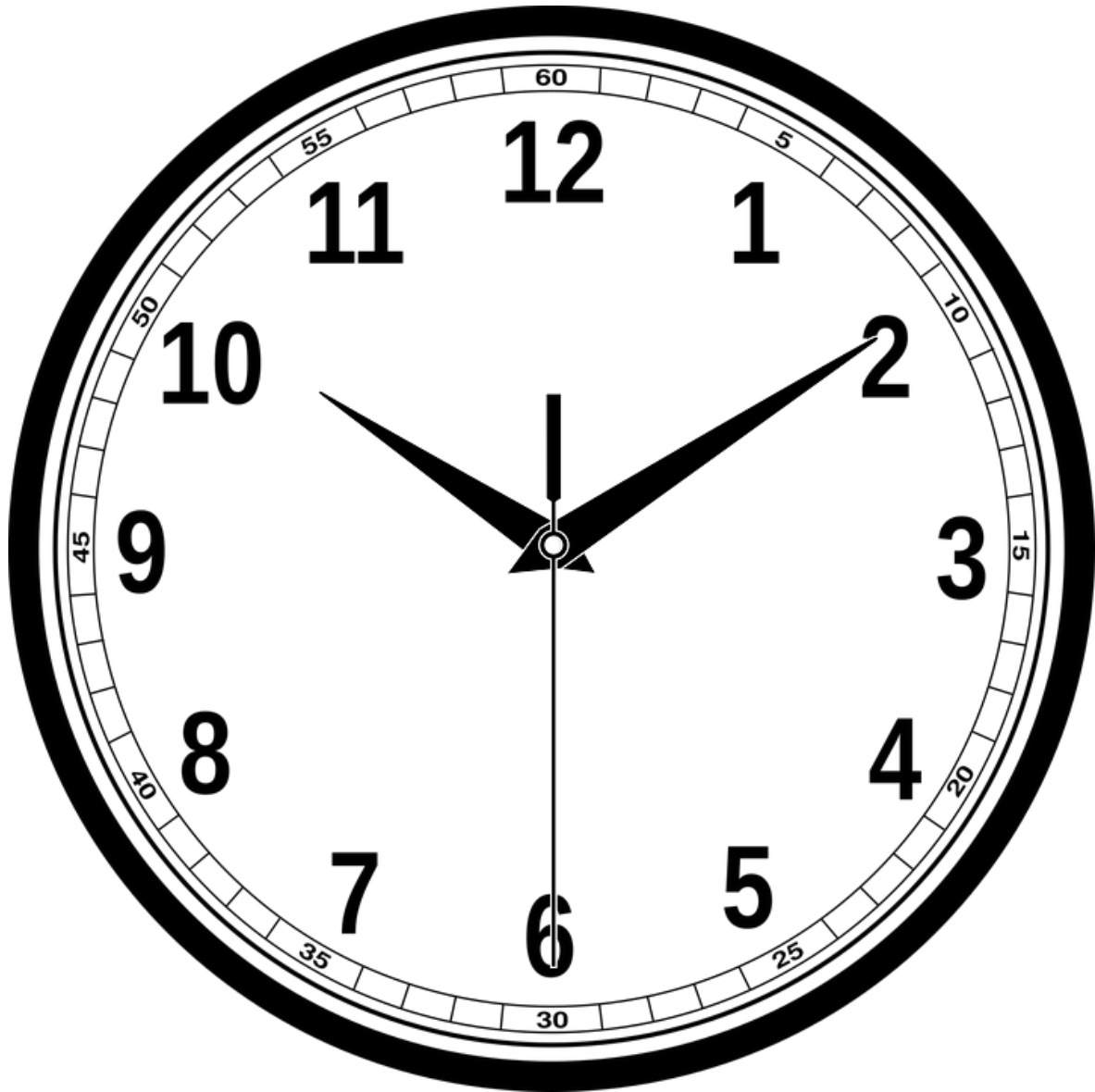
Luokkaan on asetettu seinälle tulostettu kello, josta oppilaiden tulisi katsoa aika 10 yli 10. Tällöin koodin on: **1010**

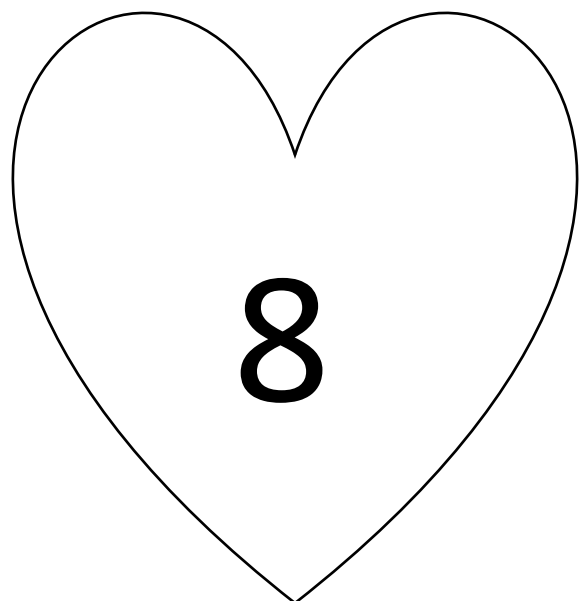
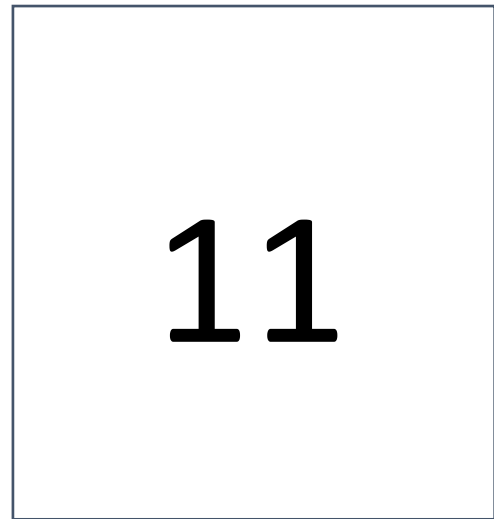
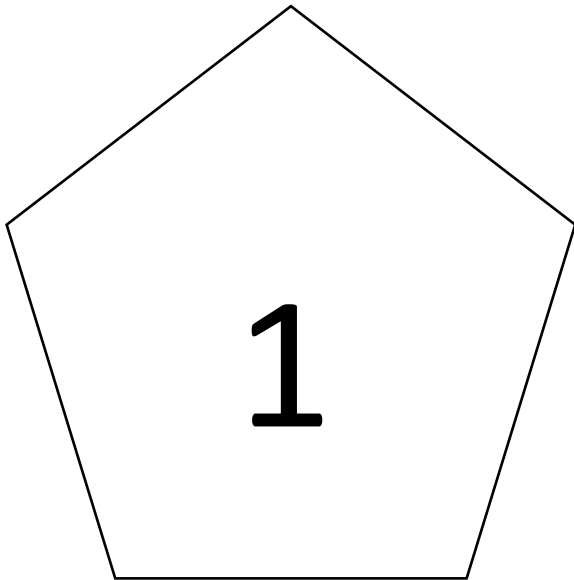
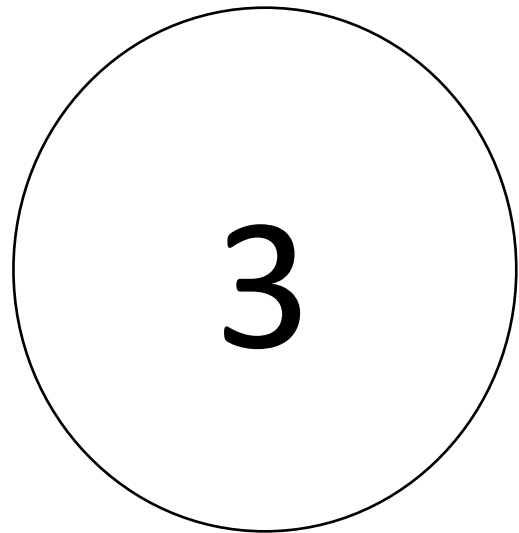
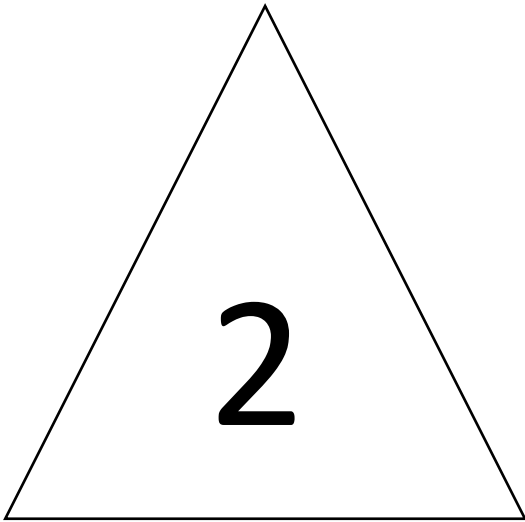
Tehtävä 3: Sanalaatikosta löytyvät numerot: Viisi, kahdensan, yksi ja kolme. Tuohukset kertovat koonsa perusteella mikä numero tulee mihinkin kohtaan. Pienin tuohus = pienin numero = 1, Suurin tuohus = Suurin numero = 8 jne.

Koodiksi tulee: **3518**

Tehtävä 4: Tehtävässä tulee laskea kuvasta analogien, kynttilänjalkojen, lampukoiden ja kirkossa olevien henkilöiden

määrä (ikoneissa olevia henkilöitä ei lasketa, vaan kirkkokansa) Koodiksi tulee: **1319**
Luokkaan piilottavat asiat sekä seinälle laitettava kello:





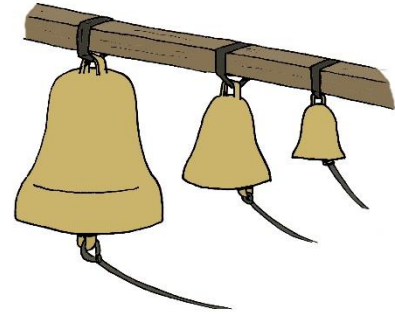
Pelin tehtävä:

Kirkonkello kuuluvat jo kaukaa.

Naapuri seurakunnan pappi isä Seppo on tullut toimittamaan palvelusta. Isä Seppo tykkää käyttää paljon suitsutussavua ja onkin saanut lisänimen ”suitsuttaja-Seppo”.

Mutta voi, ponomari-Risto ei ole muistanut kytkeä palovaroitinta pois päältä kirkkosalista!

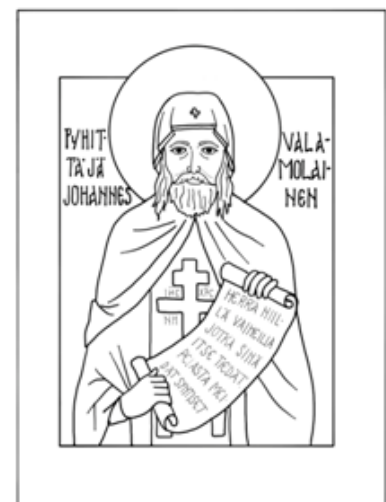
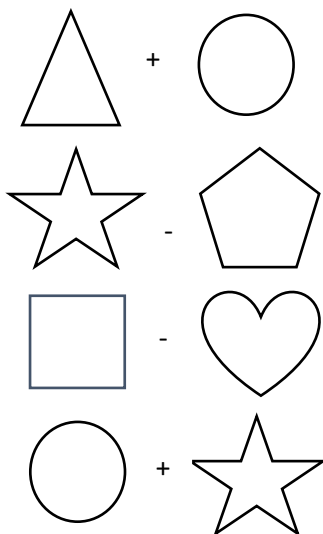
Teillä on 30 minuuttia aikaa ratkoa 4 kirkkoaiheista tehtävää ja kiirehtiä kirkkoon, ennen kuin suitsuttaja-Seppo onnistuu laukaisemaan suitsutussavulla palohälyttimen ja kutsumaan näin paikalle palokunnan.



Saatte avata kuoren nro 1. aloittaa suorittamaan ensimmäistä tehtävää. Onnea matkaan!

Tehtävä 1

Kirkko on täynnä ikoneita. Ne opettavat pyhistä ihmisistä ja pyhistä tapahtumista. Ikonit myös kaunistavat kirkkoa. Ikoneita voi olla myös kotona. Katso tarkkaan. Mitä sinä näet ympärilläsi?



KOODI, JOKA MUODOSTUU NELJÄSTÄ NUMEROSTA: _____

Tehtävä 2

Kirkkoon tultaessa ja lähdetessä tehdään ristinmerkki. Myös rukousten aikana tehdään ristinmerkkejä. Se on sanatonta rukousta, jossa siunataan ajatukset, tunteet ja käten teot. Ristinmerkin voi tehdä kotona herätessään, nukkumaan mennessä tai ruokailua aloittaessa. Ristinmerkki tehdään aina oikealla kädellä.

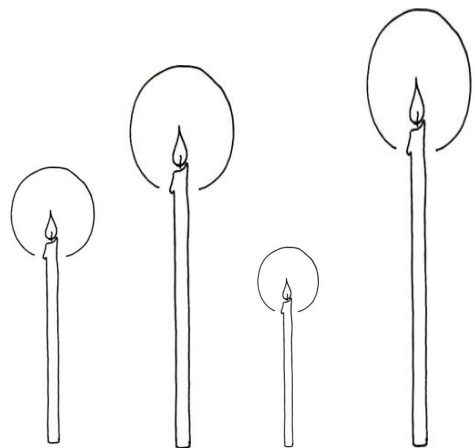


KOODI, JOKA MUODOSTUU NELJÄSTÄ
NUMEROSTA: _____

Tehtävä 3:

Suitsutussavun lisäksi kirkossa tuoksuvat tuohukset. Ne valmistetaan mehiläisvahasta, jolloin niiden lähellä voi haistaa miedon hunajantuoksun. Tuohukset valmistetaan Lintulan nunnaluostarissa. Niitä valmistuu talviaikaan jopa puoli miljoonaa kappaletta.

Ä	K	L	A	W	R	Q	R	Y	B
X	Z	Ä	Ö	K	H	U	K	X	I
V	E	R	B	N	S	S	Y	C	G
I	A	Å	H	P	I	I	O	F	M
I	N	A	S	K	E	D	H	A	K
S	Z	V	N	R	E	U	P	Å	Ö
I	Q	W	Z	D	Y	H	K	I	P
T	H	K	O	L	M	E	Ö	Å	C



KOODI, JOKA MUODOSTUU NELJÄSTÄ
NUMEROSTA: _____

Tehtävä 4:

Melkein perillä ja kytkemässä palohälytintä pois virroista. Kirkossa on jo paljon väkeä. Osa on käynyt suutelemassa keskellä olevaa ikonia ja osa kirkkokansasta sytyttelee tuohuksia. Keksittekö vielä viimeisen koodin, jotta jumalanpalvelus voisi edetä normaalisti ilman ikävää välikohtausta?



KOODI, JOKA MUODOSTUU NELJÄSTÄ
NUMEROSTA: _____