

LAUTAPELIN IDEAN KEHITYS

Timo Pietiläinen, Innokas-verkosto 15.1.2025

Innokas!

PELIPROSESSIN ETENEMINEN

Peli-idean
suunnittelu

Pelin
säännöt

Pelikokeilut

Innokka!

PELIMERKKI OSANA LAUTAPELIÄ



PELIMERKILLÄ MOTIVAATIO PELINTEKOON

- Pelimerkin valmistus monipuolistaa pelintekoa
- Pelimerkillä on varsinkin lapsille suuri merkitys pelinteon motivaatiossa
- Pelimerkin tekoon sopii kovettuva muovailuvaha, pahvi, puu, kivet tai jäätelötikut jne., melkein mikä vain.
- Myös esimerkiksi laserleikkurilla tai 3D-tulostimella syntyy upeita pelimerkkejä.

Monen opettajan kokemus on, että se voi saada vastentahtoisenkin lapsen innostumaan peliprojektista. Pelimerkin tekemiseen kannattaa varata aikaa vaikka osana kuvataiteen sisältöjä. Isommille oppilaille se tarjoaa hyvän mahdollisuuden suunnitteluun esimerkiksi digivälinein 3D-tulostimella tai laserleikkurilla tehtäväksi.

Innokus!

LAUTAPELIN IDEAN KEHITYS

PELI-IDEASTA PELIKSI

- **Pelityypin valinta:** Palautetaan mieleen tuttuja pelityyppejä ideoinnin tueksi. Monopoly, Alias, Afrikan tähti, Menolippu, Hullunkuriset perheet, Trivial Pursuit jne.
- **Kytkeminen opiskeltavaan asiaan:** Miten peliajatus tukee opettavaa tai kerrattavaa oppiainesisältöä? Kysymyskortit, peliympäristö, taustatarina jne. voivat liittyä mielenkiintoisella tavalla aiheeseen ja ovat hyvä toiminnallisen oppimisen tapa.

Huom! Pelinteon ohessa voi harjoitella roolituksia: graafikko, sääntövastaava, puheenjohtaja, pelimerkkivastaava, kysymyskorttivastaava jne.

Innokus!

PELI-IDEASTA PELIKSI

Pelinteon kysymykset:

1. Miten peliä pelataan? Heitetäänkö noppaa (yhtä tai kahta) vai pyöritetäänkö nuolta, pitääkö liikkua, tehdä temppuja tms (liikkumaan aktivoivat pelit)?
2. Miten pelissä voitetaan tai pärjätään? Onko ideana "Monopoly" –tyyppinen radan kiertäminen ja jonkin ansion kerääminen vai voittaako nopeimmin radan kiertänyt?



Innokus!

PELI-IDEASTA PELIKSI

Pelilaudan suunnittelu

1. Pelilaudan suunnittelu konkretisoi projektia. Mitä pelijuoneen liittyviä oheismateriaaleja tarvitaan (kysymyskortit, rahat jne.?)
2. Pelilautaan liittyy usein jollain tavalla tehtäväpisteet. Niiden tekeminen on vaatii aikaa. Ovatko ne kysymys- vai tehtävämuodossa? Miten kysymyskorttien oikeat vastaukset kerrotaan niin, etteivät ne paljastu vastaajalle?

Ajankäyttö pelinteossa on keskeinen kysymys. Etukäteisarviointi erilaisten vaiheiden ajantarpeesta auttaa hahmottamaan kokonaisuutta. Lautapelin tekemiseen kuluu helposti pelikokeilut mukaan lukien n. 10 oppituntia.

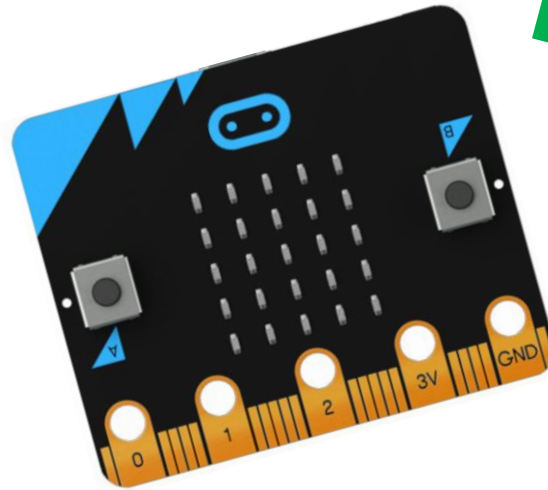
Innokus!

LAUTAPELIN MATERIAALIT



MATERIAALIA LAUTAPELEIHIN

- Nopaksi soveltuu tavallisen nopan tilalle ohjelmoitava "microbit-noppa". Tämä onnistuu ensiohjelmointina jo 2.-3. – luokkalaisilta oppilailta.



Pelinteon tavoitteena voi hyvin olla kierrätysmateriaalien mahdollisimman monipuolinen käyttö: wc-paperihylsyt, kanamunakennot, kartonkipakkaukset, muovipullokkorit jne.

Innokus!

MATERIAALIA LAUTAPELEIHIN

- Qr-koodi voi olla hyvä keino lisätä peliin digitaalista materiaalia: Olisiko linkin takana esimerkikiksi kyselytyökalulla laadittu tehtävä, joka vastauksen myötä palkitsee tai rankaisee.



Innokus!