

Junaseikkailu

Junaseikkailu on tehtävärata, jonka aikana ratkotaan ongelmia ja hiotaan päättelytaitoja. Tavoitteena on tehdä yhteistyötä ryhmän kanssa ja kuunnella ryhmäläisiä, neuvotella ja auttaa ryhmää etenemään.

Pelin ei ole tarkoitus olla nopeuskilpailu vaan yhteinen seikkailu!

Kohderyhmä

Peli sopii 2.-4.-luokkalaisille. Pelissä tarvitaan lukutaitoa ja luetunymmärtämistä, matemaattista päättelytaitoa ja 2:n, 3:n, 5:n ja 10:n kertotaulujen osaamista sekä hahmottamisen taitoja.

Pelin kesto

- Ohjeistaminen ja ryhmien muodostaminen noin 15 minuuttia.
- Varsinaisen pelin pelaaminen noin 30-45 minuuttia. Liitteissä on mukana kaksipuoleinen moniste nopeille.
- Yhteiseen lopetukseen voi varata 10-30 minuuttia.

Valmisteluiden kesto

Peruspelin valmistelu kestää 15-20 minuuttia. Peliohjeissa on annettu myös sovellusehdotuksia, mikäli sinulla on enemmän aikaa ja halua uppoutua pelijärjestelyihin.

Pelissä tarvittavat asiat

- valmisteluihin tarvitaan tulostin, sakset ja klemmareita
- 2-3 hengen ryhmät
- ryhmälle kynä ja suttupaperia
- aloitus- ja lopetuskuviin tietokone ja videotykki



Junaseikkailun kulku

Lue tarina ääneen luokallesi. Kysymysten jälkeen anna oppilaiden kuunnella hetki ympärillä kuuluvia ääniä.

Kun kuuntelet oikein tarkkaan, mitä kuulet?

Kuuletko huminaa, hurinaa tai hengitystä? Rapinaa, kahinaa tai supinaa?

Kuuntele vielä tarkemmin.

Kuuletko junan kolisevan raiteillaan? Jostain kaukaa kuuluu junan tasainen ryminä. Se kolisee ja rämisee ja välillä junan pilli päästää korkean, pitkän vihellyksen. Juna lähestyy sinua ja ääni voimistuu koko ajan. Raiteet kolisevat ja paukahtelevat, matala räminä lähestyy sinua. Ääni on yhä kovempi ja tunnet lähestyvän junan ilmavirran kasvoillasi. Ilma täyttyy höyrystä ja hiekasta ja hetkeen et näe mitään.

Junan jarrut kirskuvat, pilli viheltää ja aistit, että juna pysähtyy kohdallasi. Kun höyry hälvenee, näet junan pysähtyneen aivan kohdallasi. Millainen juna on?

Kuuletko seikkailun kutsuvan sinua? Pidä kiirettä ja hyppää junan kyytiin!

Tehtävä 1

- Heijasta taululle kuva junasta (tiedosto: Junaseikkailun kuvat). Jos tekniikka ei toimi, voit lukea tarinan tästä: Tervetuloa Helmi Express -junan kyytiin! Olkaa hyvät ja valitkaa mieluisat istumapaikat itsellenne. Toivottavasti nautitte matkastanne! Junamatkamme on pitkä ja varmasti mieleenpainuva. Valitettavasti joudumme kuitenkin kertomaan, että junan vessa on lukkiutunut. Saatteko selville koodin, jolla ovi taas aukeaa?
- Anna ryhmille LIITE 1, jossa on tehtävä 1.



Tehtävä 2

- Kun ryhmä kertoo sinulle oikean koodin (136), anna heille tarinan 2. osa, LIITE 2 ja LIITE 3, jossa on tehtävä 2.

Tehtävä 3

- Kun ryhmä kertoo sinulle oikean sanan (karhu), anna heille tarinan 3. osa, LIITE 4 sekä LIITE 5 eli irtileikatut palat tehtävän 3 palapeliin.

Tehtävä 4

- Kun ryhmä kertoo sinulle vaunun numeron 3, anna heille tarinan 4. osa, LIITE 6 sekä LIITE 7 tehtävä 4.

Tehtävä 5

- Kun ryhmä kertoo sinulle oikean sanan (simpukka), anna heille tarinan 5. osa, LIITE 8 sekä tehtävä LIITE 9.

Lopetus

- Kun ryhmä kertoo ratkaisun ristikkoon, anna jokaisen ryhmänjäsenen valita itselleen oikea helmi tai anna heille tulostettu helmi LIITE 10. Tulostettu helmi väritetään mieleisellä värillä. Kerro, mitä he voivat tehdä muiden ryhmien valmistumista odotellessaan - jos luokassa ei ole juuri kesken mitään sopivaa tehtävää, voit hyödyntää pelin mukana tulevaa tehtävämonistetta LIITE 11. Kerro, että luet lopetustarinan, kun kaikki ryhmät ovat valmiita.



Lopetustarina

- Halutessasi voi heijastaa helmen kuvan taululle (tiedosto: Junaseikkailun kuvat).
- Lue alla oleva tarina oppilaille.

Selvititte mahtavasti seikkailun! Ota nyt käteesi löytämäsi helmi. Pidä sitä kädessäsi. Voit katsella helmeä tai halutessasi sulkea silmät hetkeksi. Mieti, missä onnistuit seikkailun aikana. Olitko ehkä kärsivällinen ja maltoit odottaa? Olitko kekseliäs ja hoksasit jonkin vihjeen? Käytitkö ystävällisyyttäsi ja puhuit ryhmäläisillesi kivasti? Olitko rohkea ja uskalsit ehdottaa ideaa tai osallistua yhteiseen tekemiseen? Käytitkö sinnikkyyttä ja jaksoit yrittää, vaikka tehtävä olisi välillä tuntunut hankalalta? Harmittiko sinua ehkä jokin, mutta pääsit harmista yli?

Ajattele asiaa, jossa onnistuit. Sinun helmesi muistuttaa sinua onnistumisestasi. Kohta pääset pujottamaan / tuomaan helmesi osaksi koko luokan yhteistä helminauhaa. Ripustetaan helminauha jonnekin näkyvälle paikalle. Kun katsot helminauhaa, muistat, että olet onnistunut junaseikkailussa ja olet tärkeä osa luokkaasi. Katsoessasi helminauhaa voit myös muistella, missä olet viime aikoina onnistunut tai mistä asioista olet kokenut iloa.

- Jos haluat käyttää lopetukseen enemmän aikaa, voi jokainen vuorollaan kertoa oman onnistumisensa ennen kuin pujottaa helmen nauhaan. Jos itse on vaikea keksiä onnistumistaan, ryhmäläiset voivat auttaa!

Pakopelin ulkoasu on tehty Canvalla ja valokuvat ovat tekoälyn luomia.

Kiitos, että latsit pelin!

Meistä olisi ihana kuulla, mitä sinä tai oppilaasi tykkäsitte siitä! Pääset kommentoimaan peliä Freedissä tai Instagramissa @helmipurkki. Voit myös lähettää palautetta sähköpostilla helmipurkki@gmail.com.

Jos pidit pelistä erityisen paljon, vinkkaathan siitä kollegoillekin!



Valmistelut peruspeliin

- Tee oppilaista noin kolmen hengen ryhmiä. Pienissä ryhmissä oppilaat pääsevät osallistumaan enemmän. Tehtävissä tarvitaan hahmottamista, lukutaitoa ja matemaattista päättelykykyä.
- Tulosta LIITTEET 1-9 yksipuoleisina jokaiselle ryhmälle yhden.
- Jos et käytä puu- tai muovihelmiä, tulosta LIITE 10 niin, että jokaiselle oppilaalle riittää väritettävä helmi. Sivulla on 25 helmeä. Leikkaa helmet erilleen toisistaan.
- Tulosta tarvittaessa LIITTEEN 11 kaksipuoleinen lisätehtävämoniste nopeille.
- Leikkaa jokaisen ryhmän tarinat ja tehtävät erikseen. Tarinat on numeroitu tehtävien mukaan.
- Leikkaa jokaisen ryhmän tehtävän 3 palapeli (LIITE 5) paloiksi. Suosittelemme laittamaan palat esim. klemmarilla yhteen, että kaikki palat pysyvät tallessa pelin tuoksinnassa.
- Järjestä itsellesi tarinan pätkät ja tehtävät siten, että sinun on helppo antaa ryhmälle heidän seuraava tehtävänsä.
- Pidä pelin kulku ja vihjeet esillä. Voit antaa vihjeen suullisesti tai tulostaa ja leikata ne erilleen ja kiinnittää ne seinälle, josta ryhmä voi tarvittaessa käydä kurkkaamassa niitä. Lopusta löydät tarvittaessa myös tehtävien ratkaisut.
- Ota esiin alkutarina, valmistaudu heijastamaan taululle Junaseikkailun aloituskuva (tiedosto: Junaseikkailun kuvat) ja seikkailu voi alkaa!

Seuraavalla sivulla on vinkkejä pelin soveltamiseen ja enemmän aikaa vaativia järjestelyjä.



Pelin sovelluksia

Haluatko peliin lisää mielenkiintoa? Onko sinulla välineitä ja aikaa järjestellä peliä enemmän? Katso alta vinkit, joilla voit lisätä pelillisyyttä!

Alkutarina

Etsi netistä junan ääniä ja laita ne soimaan taustalle, kun luet tarinan loppua. Esimerkiksi Spotifysta löytyy Train Sounds (10 hour) -soittolista. Pysäytä ääni, kun juna pysähtyy.

Tehtävä 1

Heijasta Junaseikkailun aloituskuva taululle. Tulosta LIITTEEN 1 tehtävä 1 jokaiselle ryhmälle. Tarvitset lisäksi lukittavan rasian ja numerolukon jokaiselle ryhmälle. Laita jokaisen rasian sisälle tehtävän 2 tarina (LIITE 2) ja tehtävä 2 (LIITE 3) ja sulje rasia numerolukolla, jonka koodi on 136 (tehtävän 1 ratkaisu). Rasiassa olevan tehtävän ratkaisu ohjaa karhun kuvan tai nallen luo.

Tehtävä 2

Laita luokkaasi karhun kuva tai nalle ja sen lähelle tehtävän 3 materiaalit. Tulosta LIITTEET 4 ja 5. Leikkaa liitteen 5 tehtävän 3 palapelinpalat erilleen toisistaan, mutta niputa ne jotenkin yhteen tai laita esim. samaan kirjekuoreen. Palapelin palat voivat löytyä myös esimerkiksi karhukuvan takaa. Tehtävän ratkaisu ohjaa numeron 3 luo.

Tehtävä 3

Aseta luokkaan laatikoita/koreja tms. joissa on kyljessä numeroita. Jätä muut tyhjäksi, mutta laita laatikon nro 3 sisälle kirjekuoria (yhtä monta kirjekuorta kuin ryhmiä on). Tulosta kirjekuoriin LIITTEEN 6 tarina ja LIITTEEN 7 tehtävä 4. Voit leikata tehtävän 4 yläosan kirjaimet ja numerot erikseen, jos haluat. Tehtävän ratkaisu ohjaa simpukan luo.

Tehtävä 4

Löytyykö luokastasi samoja tavaroita kuin tehtävän 4 kuvaruudukosta? Laita tavarat lattialle tai pöydälle. Kirjoita simpukan alle paperilapulle tehtävän 5 materiaalien sijainti.

Tehtävä 5

Tehtävän 5 ristikon ratkaisuksi tulee "upea helmi". Aseta helmipurkki näkyvälle paikalle luokkaan ja teippaa sen kylkeen tai kanteen teksti "Olet helmi!". Tehtävärata päättyy tähän, joten varaudu kertomaan loppuohjeet tai jätä purkin sisälle lappu (katso ohjeista kohta LOPETUS).



Vihjeitä tehtäviin

Tuntuuko tehtävä liian vaikealta? Voit vinkata ratkaisuihin esimerkiksi näillä vihjeillä! Vihjeet voi myös tulostaa ja antaa ryhmälle lapulla.

VIHJE TEHTÄVÄÄN 1

Mikä luku sopii keltaisen kukan paikalle? Aloita tehtävästä, jossa on vain keltaisia kukkia ja tulo 9.

VIHJEET TEHTÄVÄÄN 2

1. VIHJE Samanlaiset muodot kertovat, mistä kirjaimista lintulaji muodostuu.
2. VIHJE Lintulajin ensimmäinen kirjain on alleviivattu.
3. VIHJE Mitä linnun kirjainta numero tarkoittaa?

VIHJE TEHTÄVÄÄN 3

Muodostuuko kuvaan jokin numero?

VIHJEET TEHTÄVÄÄN 4

1. VIHJE Mitä outoa on kirjaimissa ja numeroissa?
2. VIHJE Mitkä puuttuvat?
2. VIHJE päättele puuttuvien avulla tavara

VIHJE TEHTÄVÄÄN 5

Apua saat alleviivatuista sanoista.



LIITE 1

tehtävä 1

Selvittäkää lukon koodi kukkien avulla.

$$\begin{array}{c} \text{pink flower} \\ \cdot \\ \text{purple spike} \end{array} = 60 \quad \begin{array}{c} \text{blue flower} \\ \cdot \\ \text{yellow flowers} \end{array} = 15 \quad \begin{array}{c} \text{yellow flowers} \\ \cdot \\ \text{yellow flowers} \end{array} = 9$$

$$2 \cdot \begin{array}{c} \text{yellow flowers} \\ \cdot \\ \text{yellow flowers} \end{array} = \text{pink flower} \quad \begin{array}{c} \text{purple spike} \\ \cdot \\ \text{purple spike} \end{array} = \text{dandelion}$$

$$\begin{array}{c} \text{blue flower} \\ \cdot \\ \text{yellow flowers} \end{array} + \begin{array}{c} \text{blue flower} \\ \cdot \\ \text{yellow flowers} \end{array} + \begin{array}{c} \text{purple spike} \\ \cdot \\ \text{purple spike} \end{array} + \begin{array}{c} \text{dandelion} \\ \cdot \\ \text{dandelion} \end{array} + \begin{array}{c} \text{pink flower} \\ \cdot \\ \text{purple spike} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

LIITE 2

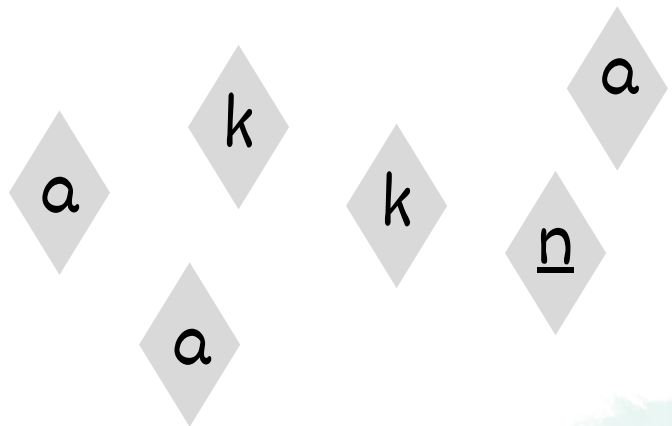
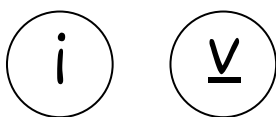
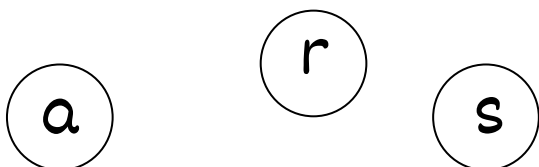
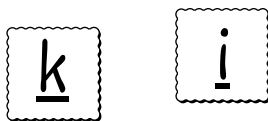
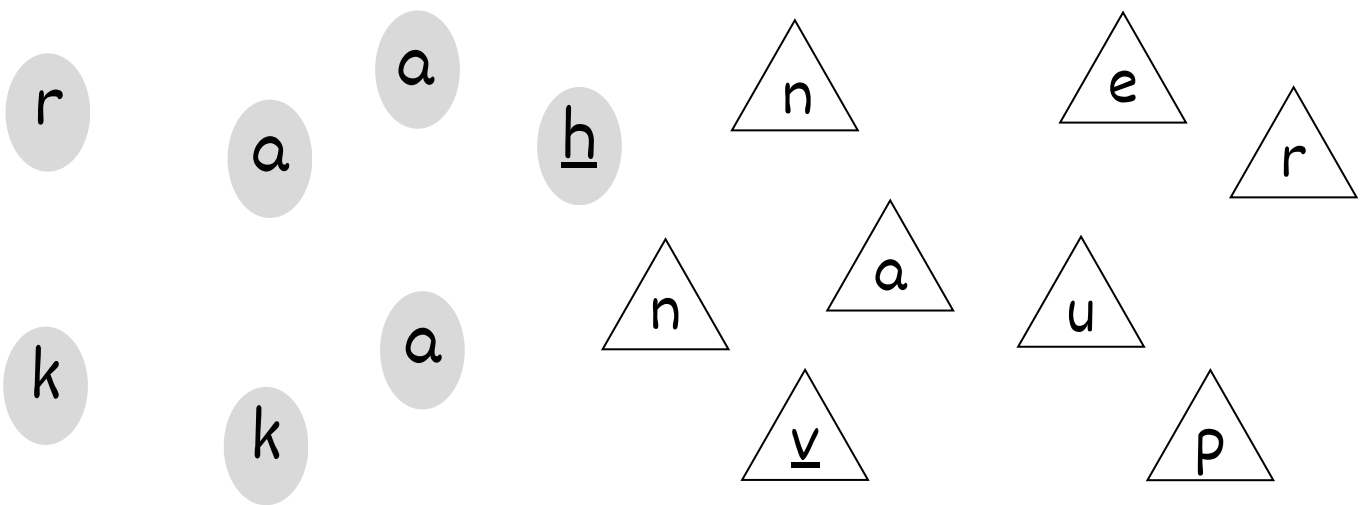
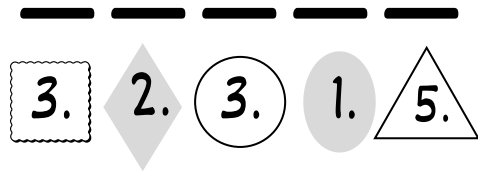
tehtävä 2

Junamatkanne etenee mainiosti! Istutte junavaunussa, ihaillette ohikiitäviä maisemia ja pääsette tarvittaessa käymään vessassakin. Olonne on oikein mukava. Seinällä oleva kello lähestyy kolmea. Yht'äkkiä kuulette kaiuttimista konduktöörin äänen: "Hyvät matkustajat. Ei ole syytä huolestua, mutta matkaamme on kohdannut pieni pulma. Teemme parhaamme, jotta pääsemme jatkamaan matkaa mahdollisimman pian. Olkaa hyvä ja pysykää junan sisällä."

Mikä matkan on keskeyttänyt?



selvittämällä lintulajit, saatte selville mikä pysäytti junan.



Yhteistyössä on voimaa!

Olette tyytyväisiä, kun matka jatkuu. Kaikki tuntuu sujuvan suunnitelmien mukaan, kunnes ensimmäisen matkaajan maha murahtaa. Päätätte lähteä käymään ravintolavaunussa, mutta ette tiedä sen numeroa. Saatteko vaununumeron selville näiden vihjeiden avulla?



Karhuemo on pysähtynyt keskelle raiteita. Sen poikanen syö kaikessa rauhassa mustikoita ja emo vahtii vieressä. Emo ei pelästy junapillin vihellyksiä eikä kuulekaan konduktöörin huutoja. Kun poikanen saa mustikat syötyä, karhut jatkavat lopulta matkaansa ja myös juna pääsee taas liikkeelle.

Ohitatte niittyjä, metsiä ja pieniä kaupunkeja. Alkaa jo hämärtää, kun juna pysähtyy. Venyttelet, nouset paikaltasi ja astut ulos junasta. Haistat heti meri-ilman, tunnet lempeän tuulahduksen kasvoillasi ja huomaat, että junan pääteasema on aivan sataman lähellä.

Kävelet kohti rantaa. Riisut kenkäsi ja sukkasi ja kävelet rantahiekassa paljain jaloin. Hiekka on lämmintä ja sileää ja jalkasi uppoavat sinne jokaisella askeleella. Äkkiä kuitenkin lyöt jalkasi johonkin kovaan. Ulvahdat kivusta, kiskaiset jalkasi ylös ja katsot askeleesi kohdalle. Mihin jalkasi osui?



abcdefghijklmnopqrstuwxvxyzääö
012346789

A

J

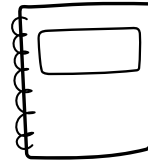
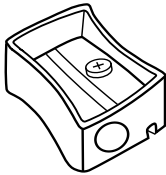
M

V

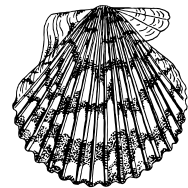
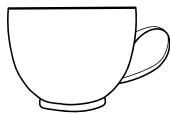
1



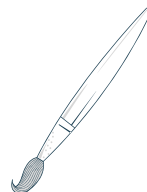
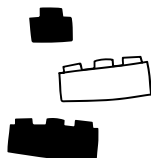
3



5



7



Jalkasi kohdalla rantahiekassa on suurin simpukka, jota olet koskaan nähnyt. Nostat sen käteesi ja tunnustelet sen kovaa, sileää pintaa. Kun katsot sitä tarkemmin, huomaat simpukan raottavan hieman kuorta. Kun katsot vielä tarkemmin, mitä muuta huomaat?

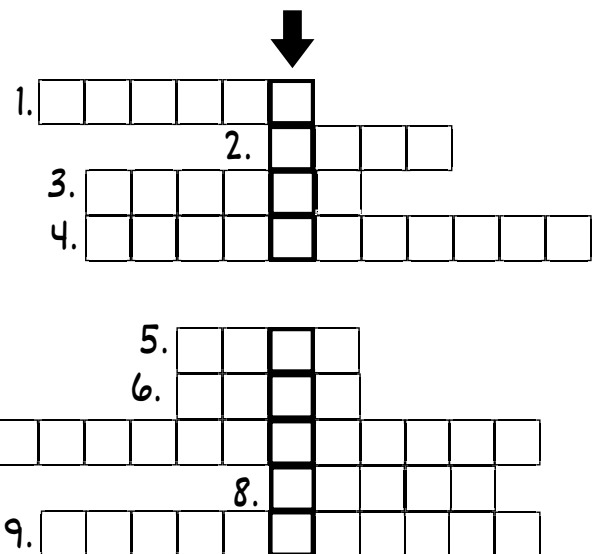
Jokihelmisimpukka

Jokihelmisimpukka eli raakku on väriltään musta tai tummanruskea ja sillä on paksu kuori. Hyvälaatuiset joet ovat raakulle sopivia elinympäristöjä. Raakun toukka tarvitsee väli-isännän, sillä toukka elää ensimmäisen vuoden kalan kiduksissa. Lohi tai taimen on raakulle sopiva väli-isäntä.

Aikaisemmin ihmiset ovat kalastaneet raakkuja helmien takia. Helmiä löytyy vain yhdestä tuhansista raakuista. Nykyisin se on onneksi Suomessa täysin rauhoitettu laji eikä edes sen kuoria saa ottaa itselleen. Helmenkalastus, patojen rakentaminen ja vesien saastuminen, ovat tuhonneet raakulle sopivia jokia. Raakku onkin Suomessa erittäin uhanalainen.

LÄHDE: <https://wwf.fi/elainlajit/jokihelmisimpukka/>

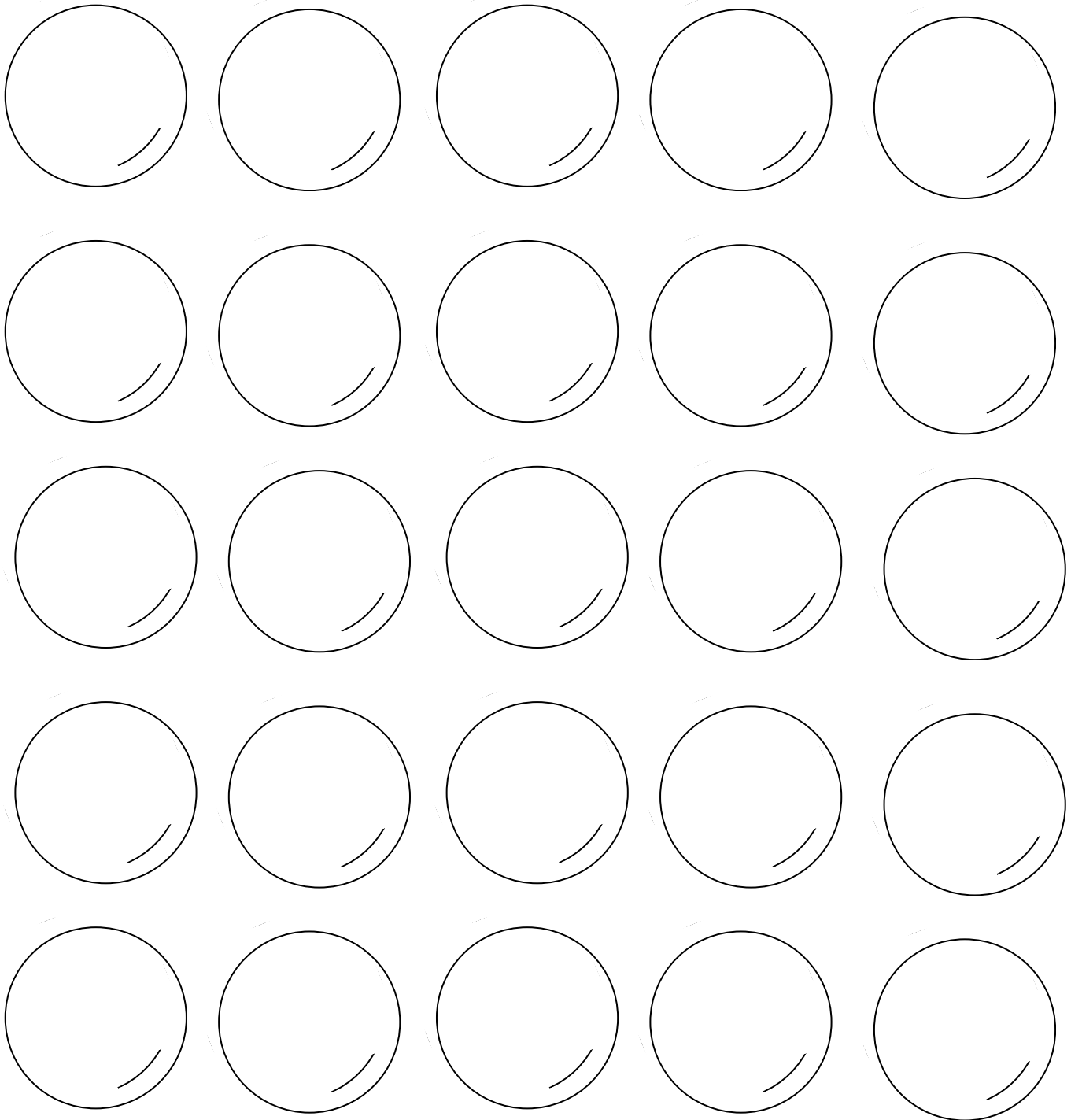
1. Jokihelmisimpukan toinen nimi
2. Ihmisen rakentama este joessa
3. _____ on raakun väli-isäntä.
4. Raakku on erittäin _____.
5. _____ on raakun väli-isäntä
6. Raakulle sopivia elinympäristöjä
7. Ihmisen tekemä raakulle haitallinen toimi
8. Raakun väri
9. Raakku on Suomessa täysin _____.



sinäkin olet ainutlaatuinen _____!



LIITE 10



LIITE 11

Löydätkö ristikosta luonnesanat? Sanat voivat olla pysty- tai vaakasuoraan tai vinoittain.

i	e	s	m	h	a	u	s	k	a
l	o	i	p	e	l	o	i	s	a
o	n	n	r	r	e	i	l	u	v
i	n	n	o	k	a	s	u	k	u
n	e	i	h	k	i	a	o	k	l
e	k	k	k	ä	t	v	v	e	i
n	a	ä	e	t	o	i	a	l	a
a	s	s	a	v	o	i	n	a	s

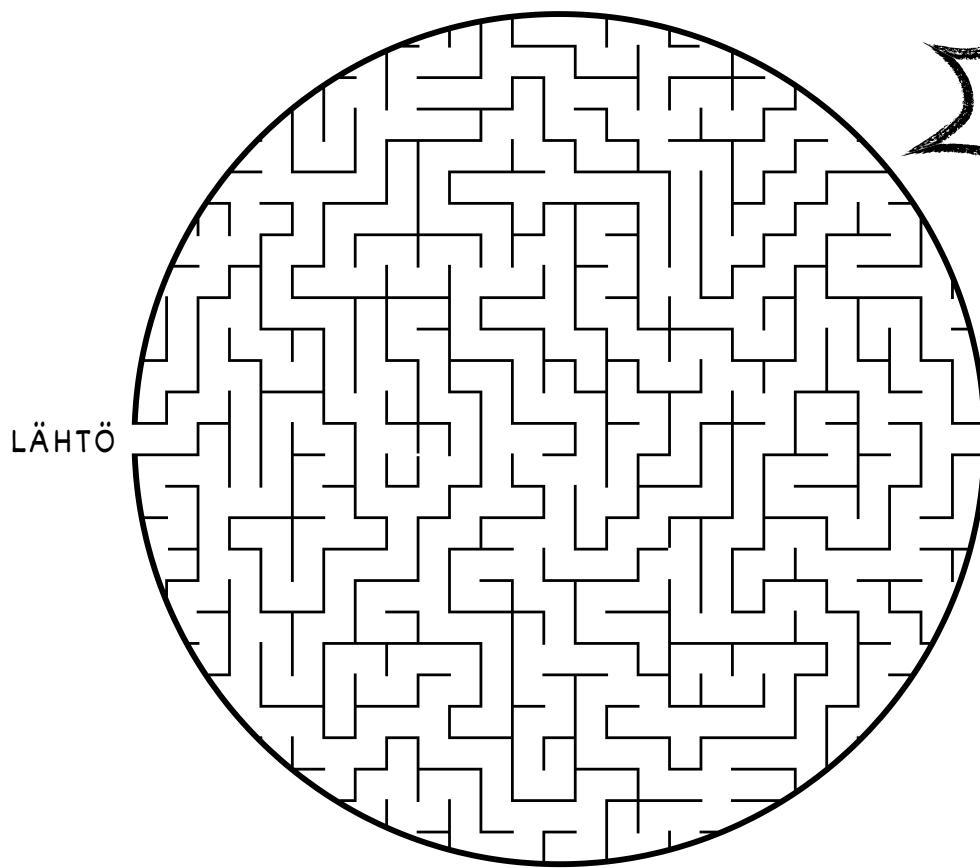
luova
reilu
sinnikäs
innokas
herkkä
utelias
rohkea
hauska
eloisa
avulias
avoin
sukkela
kiva
onnekas
iloinen
aito

Keksitkö, mikä sana muodostuu ylijääneistä kirjaimista?

Mitkä edellisen tehtävän luonnesanoista sopivat sinuun? Väritä yksi kukka jokaisesta sinua kuvaavasta sanasta.



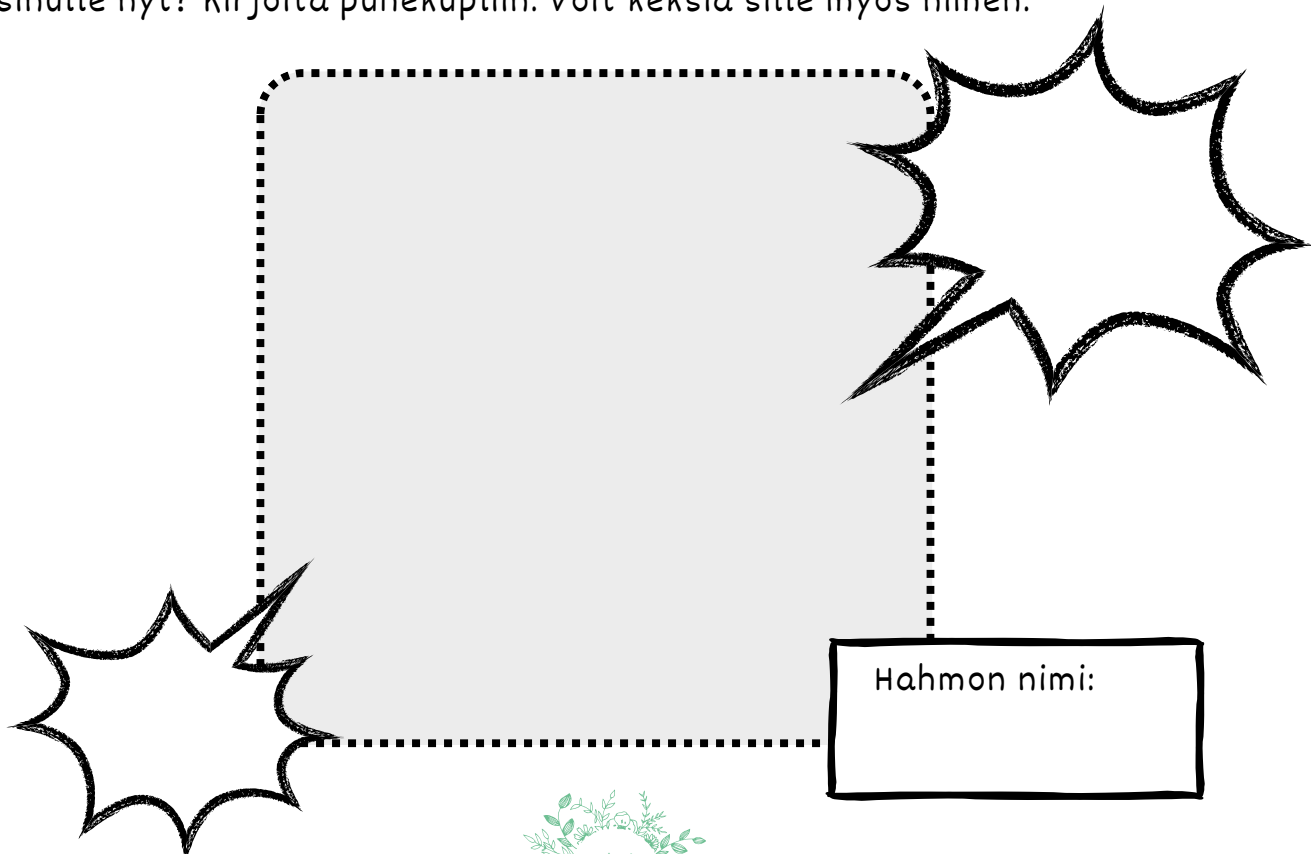
Tämä on supervaikea sokkelo. Jaksatko yrittää sinnikkäästi, kunnes löydät reitin sokkelon läpi? Superaivot kannustavat sinua.



Hyvä sinä!
Olet sokkeloa
nokkelampi!



Piirrä oma kannustava sankarihahmo. Mitä kannustavaa se voisi sanoa sinulle nyt? Kirjoita puhekupliin. Voit keksiä sille myös nimen.



tehtävä 1

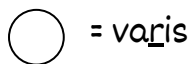
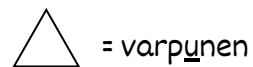
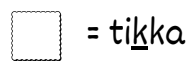
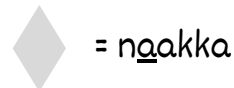
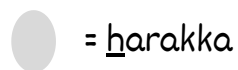
Tehtävästä muodostuu lasku $5 \times 3 + 5 + 10 + 100 + 6 = 136$



tehtävä 2

Tehtävässä on alleviivattu sanan ensimmäinen kirjain, tässä sanasta poimittava kirjain.

K A R H U



tehtävä 4

Kirjaimista puuttuu V ja numeroista 5 eli koordinaatiston avulla löytyy simpukan kuori.

tehtävä 5

1. RAAKKU
2. PATO
3. TAIMEN
4. UHANALAINEN
5. LOHI
6. JOET
7. HELMENKALASTUS
8. MUSTA
9. RAUHOITETTU

Muodostuva ratkaisu on UPEA HELMI.

