



PELI-
OHJEET

TIETO-TAITO-TEMPPU -peli on alle kouluikäisille lapsille sekä nuorille koululaisille tarkoitettu hauska lautapeli. Pelissä liikutaan noppaa heittämällä ja suoritetaan erilaisia tehtäviä. Pelilautaan on kuvattu yksi kalenterivuosi. Pelilautaan ei ole merkitty lähtöä eikä maalia. Tarkoituksena on, että jokainen pelaaja aloittaa pelin oman syntymäpäivänsä kohdalta ja päättää pelinsä samaan kohtaan.

“Pelin periaatteena on tyydyttää lapsen valtavaa tiedonhalua ja tapaa oppia aktiivisena toimijana. TIETO-TAITO-TEMPPU-tehtävien ajatuksena on antaa erilaisille lapsille, erilaisille oppijoille, mahdollisuus pärjätä ja erityisesti viihtyä saman pelin ääressä omalla tavallaan. Pelin aikana on tarkoitus keskustella vuodenaikojen vaihteluun liittyvistä asioista, ikäeroista ja muista lapsia askarruttavista asioista.” (Elina Pulli)

PELIN SISÄLTÖ: Pelilauta, arpakuutio, pelinappulat ja sekä tehtäväkortit, joissa jokaisessa on:

TIETO: Tietotehtävät ovat tietokilpailukysymyksiä, joihin saattaa löytyä monta eri vastausta. Vastauksia ei ole painettu kortteihin, vaan pelaajat päättävät itse oikean vastauksen.

TAITO: Taitotehtävät liittyvät matemaattiseen tai kielelliseen osaamiseen.

TEMPPU: Tempputehtävät ovat liikunnallisia tehtäviä, joissa liike on melko pienimuotoista, mutta vaatii usein myös päättelykykyä.



6 416844 856781



EI SOVELLU ALLE 3-VUOTIAILLE.
PAKKAUS SISÄLTÄÄ PIENIÄ OSIA.
PASSAR EJ TILL BARN
UNDER 3 ÅR. INNEHÅLLER SMÅDELAR.
NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER
3 YEARS. CONTAINS SMALL PARTS.



PELIN KULKU: Pelissä on oltava mukana vähintään yksi lukutaitoinen pelaaja, joka pystyy lukemaan pelin tehtäväkortit. Ennen pelin alkua valitaan pelin johtaja, joka toimii tehtävien lukijana. Tämän jälkeen jokainen pelaaja valitsee itselleen pelikeilan ja asettaa sen syntymäpäiväänsä lähinnä olevaan ruutuun. Tämä syntymäpäiväruutu merkitään paperille muistiin, jotta pelaaja tietää, milloin hän on kiertänyt kerran koko pelilaudan ympäri. Aloitusruudun mahdollista tehtävää ei pelin alussa huomioida. Pelissä edetään noppaa heittämällä. Nuorin pelaajista aloittaa pelin ja etenee nopan silmälukujen määrän eteenpäin. Jos hän saavuttaa ruudun, jossa on jokin kuva, toimii hän pelilaudassa olevien ohjeiden mukaisesti. Jos pelaaja pysähtyy TIETO-TAITO-TEMPPU -peliruutuun (ympyrä, jonka sisällä on pienempi ympyrä), valitsee hän tiedon, taidon tai tempun ja nostaa tehtäväkortin. Tehtävän kuultuaan pelaaja suorittaa sen. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle, joka jatkaa heittämällä noppaa.

Pelin voittaja on se pelaajista, joka on ensimmäisenä kiertänyt kerran koko pelilaudan ympäri. Syntymäpäiväruudun saavuttamiseksi ei tarvita tasalukua. Kaikki pelaajat jatkavat pelaamista, kunnes jokainen on kiertänyt kerran koko pelilaudan ympäri.

Peli-idea: Elina Pulli
Tehtävät ja kysymykset: Elina Pulli ja Helena Heinonen
Pelilaudan kuvitus: Tuija Heikkilä
Valmistaja: Peliko Oy, Helsinki

