

Pikaohjeet Expedition Mundus -peliä varten

Expedition Mundus on kaikenikäisille sopiva tiedekasvatuspeli, jossa pelaajat eivät tarvitse ennakkotietoja. Pelissä ratkaisee kärsivällisyys ja päättelykyky. Kaikki vastaukset kysymyksiin on pääteltävissä nähtävillä olevista lähteistä. Tässä pelissä kannattaa kannustaa oppilaita sinnikkäästi miettimään itse oikeaa vastausta. Tämä ei ole tietovisa!

- 1) Tulosta pelissä tarvittavat lähteet.** Nuoremmille soveltuva versio koostuu 16 lähteestä, vaativampi yläkoululaisille ja lukioikäisille soveltuva versio koostuu 30 lähteestä (ks. opettajanopas s.4).
- 2) Ennen pelaamista, levitä lähteet luokkahuoneeseen** niin, että oppilaiden on helppo tarkastella niitä. Monet kysymykset vaativat usean lähteen yhdistämistä, joten samankaltaiset lähteet kannattaa asettaa vierekkäin, jotta niitä voi helposti tarkastella rinnakkain.
- 3) Leikkaa kysymys- ja vastauskortit.** Aseta kysymyskorttipakat riviin pöydälle, josta oppilaat voivat hakea uusia kysymyksiä ratkottavaksi. **Muista pitää vastauskortit kädessäsi numerojärjestyksessä,** jotta opettajana voit tarkastaa oikean vastauksen oppilaalle nopeasti pelitilanteessa.
- 4) Jokainen pelaaja (peliä voi pelata yksin tai pareittain) ottaa yhden kysymyksen ratkaistavaksi kerrallaan, mikäli oppilas ei onnistu ratkaisemaan kysymystä, kysymyksen voi palauttaa ja vaihtaa toiseen.**
- 5) Kysymyskortteja on neljää eri vaikeustasoa, ja oikein vastattuaan oppilaat saavat kerättyä ”julkaisuja”. Julkaisuista pelaajat saavat niiden vaikeustason mukaisesti pisteitä,** ja ne ovat julkaisemisen jälkeen kaikkien tarkasteltavissa. Niistä voi saada apua myös toisten kysymysten ratkaisemiseen.
- 6) Oikein vastattuaan, anna vastauskortti pelaajalla, ja pyydä häntä asettamaan kysymys ja vastauskortti omaan ”julkaisuluetteloon”**
- 7) Julkaisuluetteloksi annat jokaiselle pelaajalle A4-arkin, johon pelaaja kirjoittaa nimensä** ja asettaa julkaisunsa, siis oikeat vastaukset.
- 8) Vihreistä kysymyksistä saa 1 pisteen, punaisista kysymyksistä saa 2 pistettä, Harmaista kysymyksistä 3 pistettä ja sinisistä kysymyksistä saa 4 pistettä.**
- 9) Siniset kysymykset ovat erittäin vaikeita, joten oppilaiden kannattaa ensiksi aloittaa vihreistä korteista, ja mikäli ne osoittautuvat liian helpoiksi, kannattaa siirtyä kohti vaikeampia kysymyksiä, ja suurempaa pistepottia.**
- 10) Pelaamiseen kannattaa varata ainakin 30 minuuttia,** ja lopuksi julistetaan voittaja laskemalla pisteet yhteen.

Lisää ohjeita ja keskusteluideoita löydät mukana tulevassa oppaassa. Näillä ohjeilla pääset kuitenkin helposti alkuun.