

SEITSEMÄN VELJESTÄ - pedagoginen pakopeli

Anu Kekkonen ja Teija Korhonen

Peli on tehty osana Pakopelipedagogiikkaa – MOKkeja ja mysteereitä - opintokokonaisuutta (OPH:n rahoittama Aikuis- ja täydennyskoulutus AIKOPAn toteuttama opetushenkilöstön täydennyskoulutus).

Kesto 60 min

Pelitila: kotiseutumuseo/koululuokka

Pelaajaryhmä: puolikas 9. luokka, 6-8 hlö

Tavoite: tarinaan, tapahtumapaikkoihin ja henkilöihin tutustuminen

Välineet:

1 kpl nelikirjaiminen lukko

2 kpl kolminumeroinen lukko

3 kpl nelinumeroinen lukko

1 kpl pullo ja siihen sopiva pullolukko

7 kpl lukittavat arkut tms.

Pelivälineistö ja pelin liitteet 1-9 (kuvamateriaali liite 2 ja liite 9 käytössä luvalla, © 2020 Melon Arbus Productions Oy)

Opettaja tilassa ohjaajana, joka aloittaa prosessin esittelemällä lukot ja niiden toiminnan.

Tarina (ohjaaja lukee aluksi pelaajille):

Jukolan talossa elävät veljekset Juhani, Tuomas, Aapo, Simeoni, Timo, Lauri ja Eero viettävät huoletonta elämää. Veljesten vanhemmat ovat kuolleet ja tila on päässyt huonoon kuntoon.

Veljekset saavat rovastilta viestin, että heidän tulee viipymättä opetella lukemaan, varsinkin jos he haluavat joskus päästä naimisiin. Veljekset pohtivat mitä tehdä, paetako metsään vai ryhtyäkö opiskelemaan.

Teidän tehtävänänne on lähteä tarinan mukaan, tutustua aikaan ja tapahtumiin ja saada veljeksistä kunnan kansalaisia!

Peli ei vaadi voimaa. Pelin edetessä tarina etenee – lukekaa ääneen tarinan jatko, jonka saatte. Peli alkaa tutustumalla veljeksiin. Onnea matkaan!

Tehtävät: (jokaisessa arkussa paljastuu tarinan jatko, jossa mainitaan tapahtumapaikka, tarinat liitteessä 1):



- Veljesten tunnistaminen kuvauksista. Ympäri tilaa on numeroidut kuvat seitsemästä veljeksestä (LIITE 2, HUOM, numeroi kuvat: Juhani 9, Simeoni 4, Lauri 5 ja Eero 3, muut muilla numeroilla)) sekä seuraavaa tehtävää varten biisikuva LIITE 4. Veljeksistä kerrottu erillisissä lapuissa LIITE 3 (lapuissa on kirjaimet, sijoiteltu myös ympäri tilaa). Arkussa kirjaimet ADFG. Kuvissa vihjeet siitä, millainen kukin veljes on ja jokainen kuva on numeroitu. => yhdistettävä kuva ja numeroitu vihje. => valitaan kirjaimien ADFG numerot=> nelinumeroinen lukko arkussa. Lukon vieressä lukee ADFG =>9453=> arkusta löytyy kuva ABC-kirjan kannesta (LIITE9) , virkkuukoukku, muita arkkuja ja biisin kuunteluvälineet eli kajari. ARKUN KANNESSA LAPPU:

1) Maanviljely ei ole veljesten juttu. He haluavat olla vapaita: metsästää lintuja ja jopa karhuja. Osalle veljeksistä maistuu myös alkoholi. Pojat eivät osaa lukea, mutta he osaavat aukoa päätään ja tapella **Toukolan** poikien kanssa.

- Tappelu Toukolan kylän poikien kanssa, kuunnellaan biisi Seitsemän miehen voima => tehtävä: pitää kuunnella laulu => pitää poimia kuvasta (LIITE 4) laulussa mainitut asiat: tähdet, mäyrä ja sonnit=> laskettava ko. asiat => koodi 714 kolminumeroinen lukko => arkku, jossa tikku ja kiekot sekä virkkuukoukku ja tarina:

2)Poikia kiinnostaisi naimisiinmeno, mutta naimaluvan saadakseen pitää oppia lukemaan. Pojat lähtevät lukkarin kouluun mutta tuskastuvat opetukseen nopeasti ja karkaavat. Veljekset pelästävät, että joutuvat jalkapuuhan. He päättävät paeta **IMPIVAARAAN**.

- Opiskelu lukkarin luona, kirjaimiin liittyvä tehtävä => tarinalapussa jo mainittu, että lukkarinkoulun jälkeen pojat muuttivat IMPIVAARAAN (ensimmäinen i ja viimeinen a on rengastettu sekä vihjelapusta että kiekoista). Kiekot pitää järjestää tikkuun järjestyksessä niin, että pystyssä lukee IMPIVAARA => toisella puolella näkyy numerot



=> kolminumeroinen lukko=> 272 aukeaa pullo, jossa pullosta alussa saadulla virkkuukoululla ongittava sokkelo LIITE 5 sekä tarinateksti:

3) Keskelle erämaata Impivaaraan veljekset rakentavat uuden pirtin. He kuitenkin polttavat sen jouluyönä painiottelun jälkituoksinassa. Vastoinkäymiset seuraavat toisiaan. Sitten sorsastusretki päättyy **Hiidenkivelle**, jonne veljekset pakenevat Viertolan tilan neljäkymmentä härkää. Veljekset viettävät kivellä monta päivää. Kukaan ei kuule heidän avunhuutojaan.

- Sokkelo (merkitty ilmansuunnat pohjoinen, etelä, itä ja länsi) Mennään sokkelossa härkiä varoen, => suuntalukon suunnat POHJOINEN; LÄNSI; POHJOINEN; ITÄ; POHJOINEN; LÄNSI;

POHJOINEN; ITÄ; POHJOINEN ELI SUUNTINA: ylös, vasen, ylös, oikea, ylös, vasen, ylös, oikea, ylös => arkussa vilja ja puut -tehtävä LIITE 6 ja tarina:

4) Väsyneinä ja nälissään he lopulta ampuvat härät. **Viertolan** isäntä kuulee laukaukset ja tulee paikalle. Hän vaatii veljeksiä korvaamaan ampumansa härät. Veljesten on pakko viljellä maata ja polttaa viinaa, jotta he selviävät veloistaan.

- Veljekset korvaavat härät viljalla ja puilla Viertolalle (logiikkajono viljasta ja puista LIITE 6) => 304 kolminumeroinen lukko => arkku, jossa peittolevy (LIITE 7) ja tarina:

5) Lopulta veljeksistä tulee kunnan miehiä ja he oppivat lukemaan. Veljekset palaavat **Jukolaan**.

- Tekstistä (LIITE 7) poimittava kirjaimet RAOS peittolevyn avulla (vanhan tekstin päälle asetettava peittolevy ja tietyt sana kirjaimet näkyvät => kirjainlukko) => arkussa puulusikat ja niiden järjestelyohje (LIITE 8):

Eero istuu Aapon vieressä.

Timo istuu oikeassa laidassa kaksoisveljensä vieressä.

Tuomas ei istu kaksoisveljensä vieressä.

Juhani istuu keskellä.

Simeoni ei istu reunimmaisena.

Aapo istuu Juhaniin vieressä.

Joka toinen veljes on ruokavuorossa.

OIKEA JÄRJESTYS LUSIKOISSA: Tuomas 6, Eero, Aapo 3, Juhani, Simeoni 4, Lauri, Timo 5 => KOODI 6345, kun poimitaan joka toinen.

Aukeaa uusi arkku, jossa koko tarinan kartta palapelinä ja tarinan teksti:

6) Veljekset menevät **kirkossa** naimisiin Simeonia lukuun ottamatta. He lopettavat tappelut ja tekevät työtä.

- Koottava palapeli (LIITE 9, leikattu paloiksi) => yhdistyy kartta, jossa paikkoja ja tavuja => kartalla tulee liikkua pelin tarinan mukaan ja poimia paikoissa olevat tavut TU (Toukola) HAT (Impivaara) VII (Hiidenkivi) SI (Viertola) TOIS (Jukola) TA (kirkko) => nelinumeroinen lukko 1015 => aukeaa pieni arkku, jossa karkkia ja viimeinen tarinateksti:

Näin Jukolan veljekset kasvoivat kunnollisiksi miehiksi ja yhteisönsä arvostetuiksi jäseniksi.

PELI LÄPÄISTY, ONNITTELUT!

Seitsemän veljestä pedagoginen pakopeli © 2021 by Anu Kekkonen ja Teija Korhonen is licensed under CC BY 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>