

MAAILMAN TAVAT -PELIN OHJEET

Maailman tavat -pelissä on tarkoitus tutustua eri maiden tapoihin ja käyttäytymissäntöihin matkustuspelin avulla. Pelissä ei ole yhteistä pelilautaa, vaan jokaisella pelaajalla on oma lentokarttana toimiva maailmakartta, johon on merkitty eri kaupunkeja. Kukin pelaaja piirtää oman lentoreittinsä karttaan aina kun on saanut lunastettua lentolippunsa oikealla vastauksella. Kartta auttaa hahmottamaan, millaisia tapoja eri puolilla maailmaa noudatetaan.

Pelissä ei käytetä noppaa vaan lentolippuina toimivia kysymyskortteja. Niissä on matkakohteen lisäksi paikallisiin tapoihin liittyvä kysymys ja kolme vastausvaihtoehtoa.

PELITARVIKKEET/PELAAJARYHMÄ

1) **Oma A4-kokoinen lentokartta jokaiselle pelaajalle.**

2) **32 tulostettavaa lentolippua**, joissa on matkakohde, tapoihin tai käyttäytymiseen liittyvä kysymys ja kolme vastausvaihtoehtoa A, B ja C.

3) **1 tulostettava vastausliuska**, jossa oikeat vastaukset on listattu lentolipun kohteen mukaan aakkosjärjestykseen.

4) Jokaiselle pelaajalle **kynä.**

PELIN KULKU

Ennakkovalmistelut:

- Opettaja tulostaa kullekin ryhmälle omat A4-kokoiset lentokartat, vastausliuskan ja tehtäväkortit, jotka leikataan arkeista lentolipuiksi.

Ennen pelin alkua:

- Opettaja ohjeistaa koko oppilasryhmän pelin pelaamiseen ja jakaa oppilaat 2 - 4 hengen ryhmiin.

- Jokainen pelaaja saa oman lentokartan.

- Lentoliput eli tehtäväkortit laitetaan nurinpäin pinoon kaikkien ryhmän pelaajien ulottuville.

- Vastausliuska laitetaan nurinpäin pöydälle.

Pelin kulku

- Ryhmän nuorin aloittaa pelin.

- Pelivuoro siirtyy myötäpäivään eli vasemmalle. Kaikki aloittavat matkansa Suomesta ja lentoreitit piirretään suoraan kaupungista toiseen. Lentojen välillä ei palata Suomeen.

- Vuorossa oleva pelaaja nostaa pinosta päällimmäisen lentolipun. Hän lukee tehtävän ääneen ja valitsee mielestään oikean vastausvaihtoehdon A, B tai C.

- Pelaajan oikealla puolella oleva tarkistaa vastauksen opettajalta tai vastausliuskasta, jonka panee takaisin pöydälle nurinpäin.

- Oikealla vastauksella pelaaja lunastaa lentolipun itselleen. Hän saa merkitä karttaansa lentoreitin lipun osoittamaan kohteeseen. Jos vastaus on väärä, lentolippu pannaan pinon alimmaiseksi eikä karttaan merkitä mitään.

- Ensimmäisenä seitsemän lippua kerännyt pelaaja julistetaan voittajaksi ja hän saa lentää takaisin Suomeen.

MAAILMAN TAVAT -PELIN VAIHTOEHTOISIA KÄYTTÖTAPOJA

1. PELI VOI TOIMIA MAAILMANTAPOJEN TARKASTELUN LÄHTÖKOHTANA

Maailman tavat -peli soveltuu hyvin eri maiden tapakulttuuria koskevan opetustilanteen käynnistäjäksi. Lentolippujen yllättävätkin esimerkit herättävät helposti kysymyksiä, joihin oppilaat voivat etsiä selityksiä pelin jälkeen joko yksin, pareittain tai yhdessä opettajan kanssa.

Lentolippuja voidaan tällöin ryhmitellä esimerkiksi maanosittain tai uskonnon tai kielialueen perusteella. Vertailua voidaan tehdä vaikka englanninkieliseen maailmaan ja sen tapoihin. Kukin peliryhmä saa tehtäväkseen selvittää verkkohaun tai kirjallisuuden avulla, mikä näiden ryhmien tapakulttuuria yhdistää, erottaa tai selittää.

Pelin pohjalta voidaan myös käydä keskustelua siitä, miten ulkomailla liikuttaessa kannattaa käyttäytyä ja mitä ei ainakaan kannata tehdä.

2. PELI VOI TOIMIA TAPAKESKUSTELUN YHTEENVETONA

Maailman tavat -peliä voidaan käyttää myös eri maiden tapoja koskevien ryhmätöiden tai niistä käydyn keskustelun jälkeen eräänlaisena leikkimielisenä testinä.

Oppimistilanteessa voidaan ennen peliä vertailla opettajan ja oppilaiden kokemuksia eri maiden tapakulttuurin eroista ja luoda näin yhteistä tietopohjaa peliä varten.

3. PELIÄ VOIDAAN KARTUTTAA JA MUOKATA LENTOLIPPUPOHJIEN AVULLA

Jos oppilasryhmä innostuu Maailman tavat -pelistä, ulkomaisia tapoja koskevaa tiedonhakuja voidaan käyttää uusien lentolippujen tekemiseen. Sitä varten materiaalipaketissa on myös tyhjiä lentolippupohjia, joita voidaan monistaa tarvittava määrä.

Tällöin pelaajaryhmät voivat haastaa toisiaan omilla tehtävillään. Oppilasryhmässä mahdollisesti olevia etniseltä taustaltaan erilaisia sekä muuten eri maiden kulttuureissa eläneitä ja niistä tietäviä oppilaita voidaan hyödyntää pelin kehittämisessä. He voivat lisätä peliin tehtäviä, jotka perustuvat heidän tuntemaansa tapakulttuuriin.

Maailman tavat -peliä voidaan hyödyntää myös kielten oppitunneilla. Oppilaat voivat ottaa selvää eri maiden kulttuureista ja laatia tyhjiin lentolippuihin kysymyksiä opiskeltavalla kielellä. Samalla he saavat harjoitella tapasanastoa itse tuottamalla ja peliä pelaamalla.