

KANTELERALLI: PELIOHJEET 1

Peli on suunniteltu n. 4.-7.luokkalaisille, ja siinä tutustutaan tehtävien kautta suomalaiseen kansanmusiikkiperinteeseen.

Pelin kesto: Jos kilpalaulutehtävän valmistelee edellisellä tunnilla, peli on pelattavissa yhden oppitunnin aikana. Pienempien oppilaiden kanssa aikaa pitää varata vähän enemmän.

Ennen peliä:

Tutustukaa peliä ennen muutamiin kansanlauluihin, joita joukkueet tarvitsevat kilpalaulutehtävässä. Kansanlauluja voi laulaa esim. edellisellä oppitunnilla. Esimerkkilauluina ovat Mistä koppa kantelohon ja Kaksipa poikaa Kurikasta. Music Drive- In -sivuilta löytyy paljon muitakin kansanlauluja, joita voi käyttää materiaalina tai valita oppilaiden tuntevia kansanlauluja.

Peliin valmistautuminen:

Yhdellä pelilaudalla pelaa kaksi joukkuetta. Muodostakaa n. 3-4 hengen joukkueita ja valitkaa joukkueille nimet: Jou-Jou-Joukahaiset ja Möinäväiset (Luokassa on siis yhtäaikaa menossa useampia pelejä, opettaja tulostaa tarvittavan määrän pelilautoja)

Ennen pelin aloittamista jokainen joukkue valmistaa valitsemastaan kansanlaulusta Kilpalauluesityksen, johon voi sisältyä laulun lisäksi myös soittoa, liikettä yms. (Opettaja voi päättää, miten paljon oppilaat esityksiä valmistelevat, esim. 5-10min)

Yhteen peliin tarvitaan:

- tulostettava pelilauta
- 2 pelinappulaa
- noppa
- kännykkä, tabletti tai tietokone tehtävien lukemiseen
- kynä ja paperia tehtävien tekemiseen



KANTELERALLI: PELIOHJEET 2



Pelaaminen:

Peli alkaa Ahvenanmaalta. Sopikaa kumpi joukkue aloittaa.

Ensimmäisenä nopan luvun 1 heittänyt joukkue pääsee laivalla meren yli ja saa suorittaa ensimmäisen tehtävän. Tämä joukkue saa myös päättää joukkueiden kiertosuunnan. (Toinen joukkue kiertää pelilaudan myötäpäivään ja toinen vastapäivään.)

Pelilaudalla edetään nopan heittojen mukaan, ja oikein suoritetusta tehtävästä pääsee aina 2 askelta eteenpäin.

Tehtävien suorittaminen:

Sinisten kivien luona on aina tehtävä, joka löytyy sivulta mdi.musicdrivein.com → Kanteleralli. Tehtävät on numeroitu ja tehtävät avautuvat sivuilla klikkaamalla oikeaa numeroa. Myös oikeat vastaukset löytyvät sivustolta ja oikeasta vastauksesta pääsee 2 askelta eteenpäin.

Tehtävää suorittava joukkue lukee ääneen tehtävän ja suorittaa sen välittömästi. Vastapuolen joukkue toimii tarkkailijana ja “hyväksyy” vastauksen. Opettaja voi myös kierrellä ja seurata, että tehtävät tulevat suoritetuksi.

Peliä on helpoin pelata, jos pelaavalla ryhmällä on yksi laite, josta lukea tehtävä. Laite voi olla tietokone, tabletti tai kännykkä. Jokainen oppilas ei tarvitse omaa laitetta. Jos laitteita on vähän luokassa, tehtävät voi käydä tekemässä myös opettajan koneella mutta se hidastaa pelin pelaamista. (Tehtävät ovat vapaasti sivuilla, eli eivät vaadi kirjautumista.)

Kun joukkueet ohittavat toisensa pelilaudalla on joukkueiden lauluesitysten vuoro eli **Kilpalauluskaba**. Joukkueet kisaavat esityksillään pelin Laulumestaruudesta. Ryhmä huutaa Kilpalauluskaba, tällöin muiden ryhmien peli pysähtyy ja laulut esitetään koko luokalle. Muu luokka äänestää esitysten jälkeen voittajan (esim. käsiäänestyksellä).

Voittanut joukkue etenee pelilaudalla 6 askelta.

Pelin voittaa joukkue, joka saapuu ensimmäisenä satamaan ja pääsee näin takaisin Ahvenanmaalle.