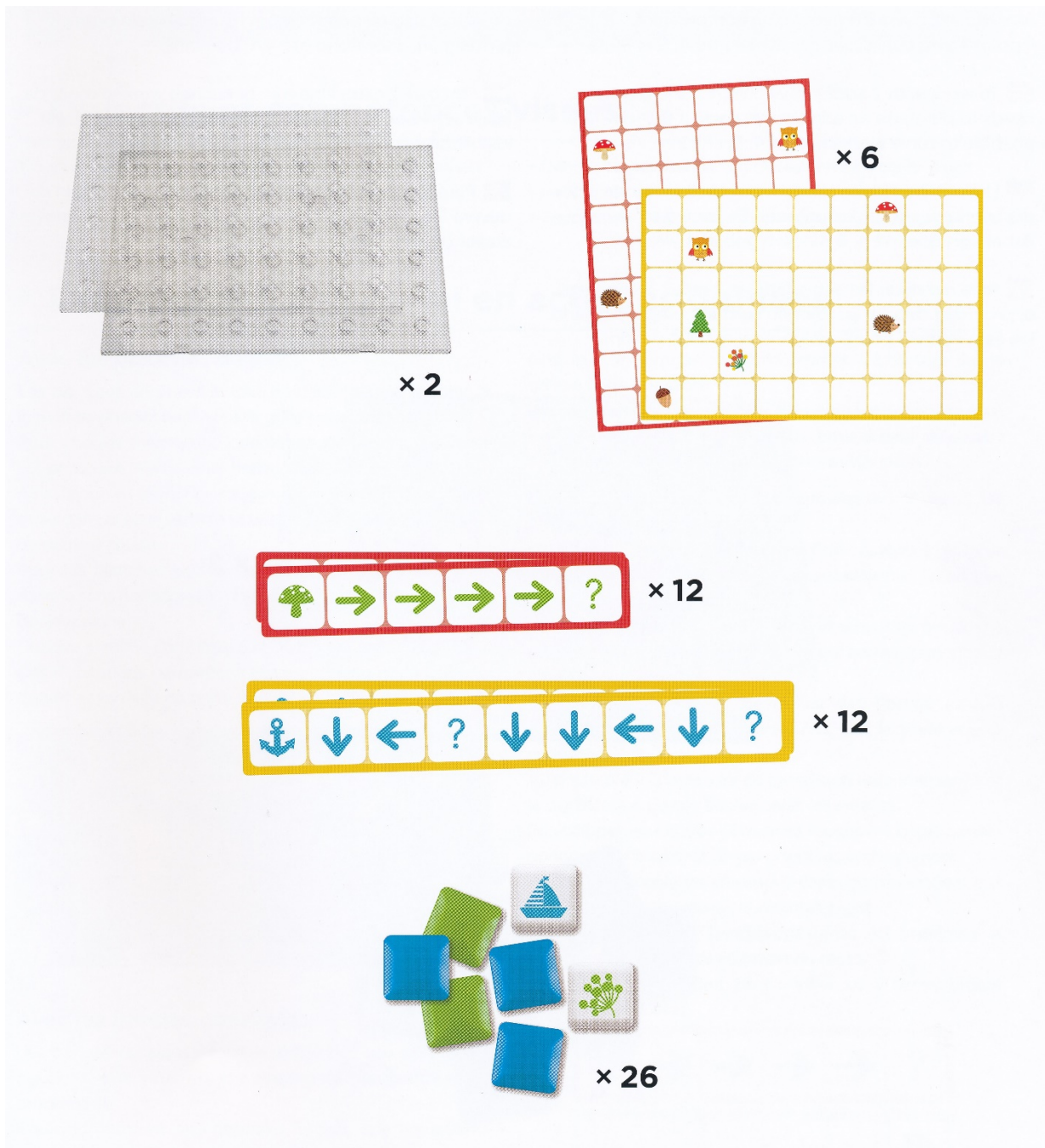


TUOTE: 075162 Koodaten perille

- **Pelityyppi:** koodauspeli
- **Pelaajat:** 1 - 2 pelaajaa
- **Ikäsuositus:** 3+ vuotiaille

## SISÄLTÖ / PELIVÄLINEET



TUOTE: 075162 Koodaten perille

---

## PELI OPETTAA

- Suunta-käsitteiden oppimista, muistamista ja käyttöä: ylös, alas, vasemmalle, oikealle.
- Kuinka sijoittaa esineitä ruudukolle ja vaihtaa niiden paikkaa.
- Reittien selittämistä ja luomista ohjeiden perusteella.
- Itsenäistä ongelmanratkaisua

## PELIN ESITTELY

*Koodaten perille* tarjoaa nautinnollisen, harkitun tavan tutustuttaa lapset koodaukseen ja ruudukolla liikkumiseen.

## PELIN KULKU

### Pelin materiaaliin tutustuminen opettajan ohjaamana

#### Pelilaudat

Metsä- ja meriteemaiset pelilaudat laitetaan läpinäkyvän ruudukon alle.

Jokainen lauta on joko pysty- tai vaakasuunnassa.

Punaiset laudat luetaan pystysuunnassa ja niiden kanssa käytetään punaisia ohjekortteja.

Keltaiset laudat luetaan vaakasuunnassa ja niiden kanssa käytetään keltaisia ohjekortteja.

Jokaisessa laudassa on kuusi kuvaa.

Kuvat toimivat merkkipaikkoina, jotka osoittavat aloitus- ja loppupisteitä reiteille.

#### Ohjekortit

Ohjekortit on kuvitettu ohjesarjoilla, joita voi myös kutsua ohjelmiksi tai algoritmeiksi.

Ne osoittavat reittejä, joista lapsi tekee fyysisiä käyttäen pelipaloja.

Kortit, joita luetaan vasemmalta oikealle, osoittavat liikkeiden järjestyksen ja määrän.

Kortit alkavat laudalla olevan kuvan siluettilla ja päättyvät kysymysmerkkiin.

Ohjekortit on jaettu kahteen eri vaikeustasoon:

- Taso 1: 6 pelipalaa (kaksi kuvallista ja neljä yksiväristä), jotka asetetaan ruudukkoon korttia vastaavalla tavalla pystysuunnassa.
- Taso 2: 9 pelipalaa (kaksi tai kolme kuvallista ja kuusi tai seitsemän yksiväristä), jotka asetetaan ruudukkoon korttia vastaavalla tavalla vaakasuunnassa.

Reitit on esitetty nuolilla: ylös, alas, vasemmalle ja oikealle. Ennen pelin harjoittelua, on hyvä harjoitella lasten kanssa tulkitsemaan nuolia.

Vastaus kortin kysymysmerkkiin löytyy kääntöpuolelta, lapsi voi itse tarkistaa onnistuiko tehtävässä.

#### Yksiväriset pelipalat

Jokainen pelipala vastaa yhden ruudun liikettä. Kuuden liikkeen ohjekortin reittiin lapsi tarvitsee 4 yksiväristä palaa. Yhdeksän liikkeen ohjekortin reittiin lapsi tarvitsee 6 tai 7 yksiväristä palaa.

#### Kuvalliset pelipalat

Nimeä, tai pyydä lapsia nimeämään kuvallisten pelipalojen siluetit, jotta he löytävät vastaavan kuvan pelilaudalta.

**TUOTE: 075162 Koodaten perille**

---

**Pelin läpikulku**

Ota punainen pelilauta ja laita se ruudukon alle, ota ohjekortti 1. Käy lasten kanssa läpi tehtävän päämäärä ja työvaiheet. Pyydä heitä vuorotellen lisäämään pelipaloja ruudukolle ohjekortin mukaisesti. Kun olette suorittaneet reitin kysy lapsilta, mitä he juuri tekivät. Tarkistakaa ohjekortin kääntöpuolelta onnistuiko reitin tekeminen.

**Harjoittelu-tehtäviä**

Anna lapsille sekä punainen, että keltainen pelilauta.

**Anna lapsille ohjekortit samasta vaikeustasosta**

- Anna lapsille ruudukko, pelilauta, ohjekortti ja pelipalat, jotka vastaavat ohjekortin kuvia.
- Kysy lapsilta, mitä he aikovat nyt tehdä, muistuta heitä reitin tavoitteesta ja tarkista, että lapset tietävät varmasti, mitä tehdä.
- Anna heidän tehdä reitit itsenäisesti.
- Kun lapsi on valmis, hän voi itse kääntää kortin ja tarkistaa onnistuiko hän.

**Arviointi opettajan kanssa**

Kun lapset ovat valmiit, he voivat vaihtaa ruudukoita keskenään ja tutkia onnistuiko reitin luominen. Opettaja voi auttaa lapsia mahdollisten virheiden havaitsemisessa.