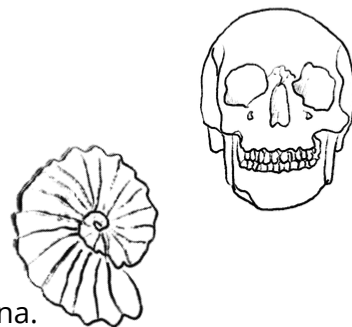


Opettajan ohjeet



Suosittelen pelaamaan pelin itsekseen läpi ennen sen pelaamista ryhmän kanssa. Näin pystyt paremmin tukemaan ryhmää pelin aikana.

1. Suunnittelu

- Rehtorin salahuone -pakopelin pelaaminen vie 3-4 oppituntia.
- Pelin voi pelata myös kahdessa osassa tai jokaisen tehtävän voi pelata erikseen. Jos siis haluat esimerkiksi esihistoria-oppitunnin yhteydessä pelata pelin esihistoria-osion, se onnistuu.
- Voit myös käyttää peliä vaikkapa Suomen esihistoria-jakson alussa tai päätteeksi.
- Peliä voi pelata 1-4 hengen ryhmissä. Suurin osa tehtävistä on jaettu siten, että jokaiselle 4:stä pelaajasta on oma osa tehtävää mietittäväksi.

HUOM! Pelin ostaessasi ostat yhden lisenssin peliin, voit siis pelata peliä yhden luokan kanssa. Jos haluat pelata pelin uudelleen eri ryhmän kanssa, ole hyvä ja osta peli verkkokaupasta uudelleen tai osta useampi lisenssi kerralla.

2. Esivalmistelut

- Tulosta peli **YKSIPUOLISENA** - peliä leikellään.
- Varmista, että jokaiselle ryhmälle on kyniä ja sakset saatavilla.
- Varmista, että jokaisella ryhmällä on mahdollisuus käyttää tietokonetta, padia tai puhelinta digilukkojen avaamiseen
- Jos pelaatte ilman digivinkkejä, varmista, että sinulla on opettajan vinkit saatavilla. Voit esimerkiksi lukea vinkit oppilaille tai antaa paperilla vinkki kerrallaan.
- Mieti miten saat pelin digilukkojen linkin kätevimmin oppilaille.

3. Pelitilanne

- Jaa pelaajat 1-4 hengen ryhmiin.
- Esittele peli ja kerro säännöt (säännöt seuraavalla sivulla).
- Halutessasi laita ajastin käytiin luomaan lisätunnelmaa pelaamiseen. Esim:
 - Nopein voittaa
 - kerro oppilaille, että "Aikaa on 3 oppituntia."
- Jos valitsit pelin, jossa vinkit kysytään opettajalta, ole valmiina auttamaan



Versio 2.2 | 11.10.2024

Pelin luvaton käyttö ja jakaminen kielletty.

Lisenssit: www.ansatar.fi

©Härkin Creative | Ansatar

ANSATAR

Rehtorin aikakone ANSUTAR

Tämän pelin pelaamiseen tarvitset:

- Tämän pdf:n kokonaisuudessaan tulostettuna. Älä tulosta kaksipuolisesti!
- Kyniä ja sakset.
- Tietokoneen tai mobiililaitteen sekä internetyhteyden pelin digiosuutta varten.

1 Avaa uudet sivut tulosteesta, kun saat siihen luvan. (Ohjeissa joko tulosteesta tai digilukkojen yhteydessä kerrotaan mitkä sivut saat avata.) Sivunumerot ovat kunkin sivun oikeassa alakulmassa.



2

Käytä arvoitusten ratkaisemiseen niitä sivuja, jotka sinulla on auki. Leikkaa, piirrä ja taittele jos siltä tuntuu! Lue tarkkaan mitä sivuilla ja digilukkojen yhteydessä sanotaan!

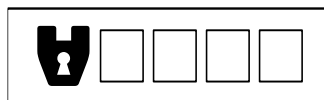
4

Jos tarvitset apua arvoitusten ratkaisemiseen, löydät vinkkejä ja oikean vastauksen jokaisen lukkosivun alareunassa olevasta vinkki-valikosta TAI opettajaltasi.



Peli päättyy, kun olette saaneet kaikki lukot avattua nettisivuilla!

3 Edetäksesi pelissä, avaa lukkoja. Lukkoihin pääset opettajasi antamasta linkistä. Koodi voi olla kirjaimia tai numeroita. Syötä keksimäsi koodi lomakkeeseen. Lukko ei päästä sinua eteenpäin ennen kuin koodi on oikein. Jos vastauksessa on monta sanaa, kirjoita kaikki yhteen ilman välilyöntejä. Tulosteestasi näet kuinka monta merkkiä koodissa pitäisi olla (alla esimerkki, jossa koodiin tarvitsisi 4 merkkiä).



Löydät kaiken, mitä tarvitset lukkojen ratkaisemiseen tästä pdf-tulosteesta ja digilukkojen yhteydestä.

Voit aloittaa nyt pelaamisen avaamalla sivut 3-4.

