

Internet-peli

Avainsanat: tiedon kulkeminen, internet

Luokkataso: 1.-2. luokka, 3.-5. luokka, 6.-9. luokka, lukio

Välineet: narua ja/tai teippiä, pallo, paperia, (markkereita)

Kuvaus: Pelin tavoitteena on saada kaikki verkossa olevat viestit kulkemaan määränpäähensä. Pelissä havainnollistetaan internetin toimintaa verkkona sekä sen mahdollisia reititysongelmia ja lukkiutumista. Peliä voidaan vaihtoehtoisesti pelata esimerkiksi Euroopan rautatieverkoston pohjalta.



Alkuvalmistelut

Tehdään esimerkiksi luokan tai liikuntasalin lattiaan isohko verkko (tai verkkoja) maalarinteipin ja narun avulla. Verkon solmukohtat merkitään numeroiduilla paperikiekoilla. Kukin pelaaja esittää viestiä, jolla on tietty määränpää. Pelaajille jaetaan kaksi numeroa: toinen merkitsee viestin lähtösolmua ja toinen viestin määränpäättä. Pelissä liikkumisen helpottamiseksi jokaisen pelaajan on hyvä ripustaa määränpäänsä selvästi muiden verkossa liikkuvien näkyville. Pelaajat asettuvat lähtösolmuhinsa, ja yhdelle pelaajalle annetaan pallo. (Ainakin yhden solmukohtan on jätävä tyhjäksi, jotta liikkuminen on mahdollista.) Peli voi alkaa!

Pelin kulku

Pelin tavoitteena on saada jokainen viesti perille määränpäähensä. Ainoastaan pelaaja, jolla on pallo, saa liikkua. Viesti voi liikkua verkkoa pitkin ainoastaan silloin, kun reitti on vapaa. Toista ei voi siis ohittaa, eikä samassa solmussa voi olla kahta pelaajaa samaan aikaan. Kun pallollinen pelaaja on liikkunut, hän heittää pallon valitsemalleen pelaajalle, joka saa täten luvan liikkua. Koska kaikkien verkossa liikkujien tulee päästä määränpäähensä, tarvitaan yhteistyötä tehtävän onnistumiseksi. Ei siis vielä riitä, että yksi pelaaja pääsee perille, vaan pelaajan tulee huolehtia, että myös kaikki muut saman verkon pelaajat pääsevät määränpäähensä. Tästä syystä pelaaja saattaa joutua liikkumaan toisia pelaajia väistääkseen, vaikka olisikin jo kerran päässyt omaan lopulliseen solmukohtaansa. Yhteistyötä tarvitaan erityisesti viestien liikkumisjärjestyksen



suunnittelussa! Tästä syystä pelaajien määränpäätt tulisi olla kaikkien verkossa olevien näkyvillä koko pelin ajan.

Vinkkejä: Peli on haastavin silloin, kun pelaajia on yksi vähemmän kuin verkossa on solmuja. Pelaajien vähentäminen tai pallojen lisääminen antaa lisää liikkumisvaihtoehtoja ja täten helpottaa peliä. Verkko voi olla minkäläinen tahansa, kunhan se on täydellinen (eli kaikki solmut ovat yhteydessä toisiinsa). Jos verkko alkaa pelin aikana tuntua mahdottomalta, voi verkkoon lisätä uusia solmukohtia tai yhteyksiä.

Peliä voidaan pelata myös kilpailuna joukkueiden kesken samanlaisissa verkoissa tai pelaamalla useammalla joukkueella samassa (isossa) verkossa. Joukkue, joka on ensimmäisenä saanut kaikki viestinsä perille, voittaa. Pelissä voidaan myös ottaa tavoitteeksi lyödä jokin ennalta asetettu aikaraja. Lisäksi pelissä voidaan pohtia tarvittavien siirtojen lukumäärää. Peli etenee kuten edellä, mutta nyt aina kun pelaaja liikkuu, hänen täytyy ottaa markkeri merkiksi siirtymisestään. Jokainen pelaaja säilyttää pelin aikana kertyneet korttinsa, ja lopuksi joukkueen kortit lasketaan yhteen. Vähiten siirtoja käyttänyt joukkue voittaa. On hyvä huomata, että käytettyjen siirtojen lukumäärät eivät ole vertailukelpoisia, jos joukkueilla on ollut erilaisia viestejä lähetettävänä. Peliä voidaan pelata myös keskenään erilaisilla verkoilla, jolloin samalla voidaan tutkia, minkälaisilla verkoilla viestit kulkevat tehokkaimmin perille.

Pelistä voi tehdä myös erilaisia variaatioita. Verkko voi olla esimerkiksi Euroopan junaverkosto, jolloin solmukohtat ovat kaupunkeja. Pelaajat ovat olleet lomalla (lähtösolmu), ja nyt on aika palata takaisin kotiin (määränpää). Samat liikkumista koskevat säännöt pätevät myös pelin tässä versiossa (raiteet ovat niin kapeat, etteivät junat mahdu ohittamaan toisiaan ja juna-asemat niin pieniä, että kullekin asemalle mahtuu ainoastaan yksi juna kerrallaan). Auta lomailijat takaisin koteihinsa!

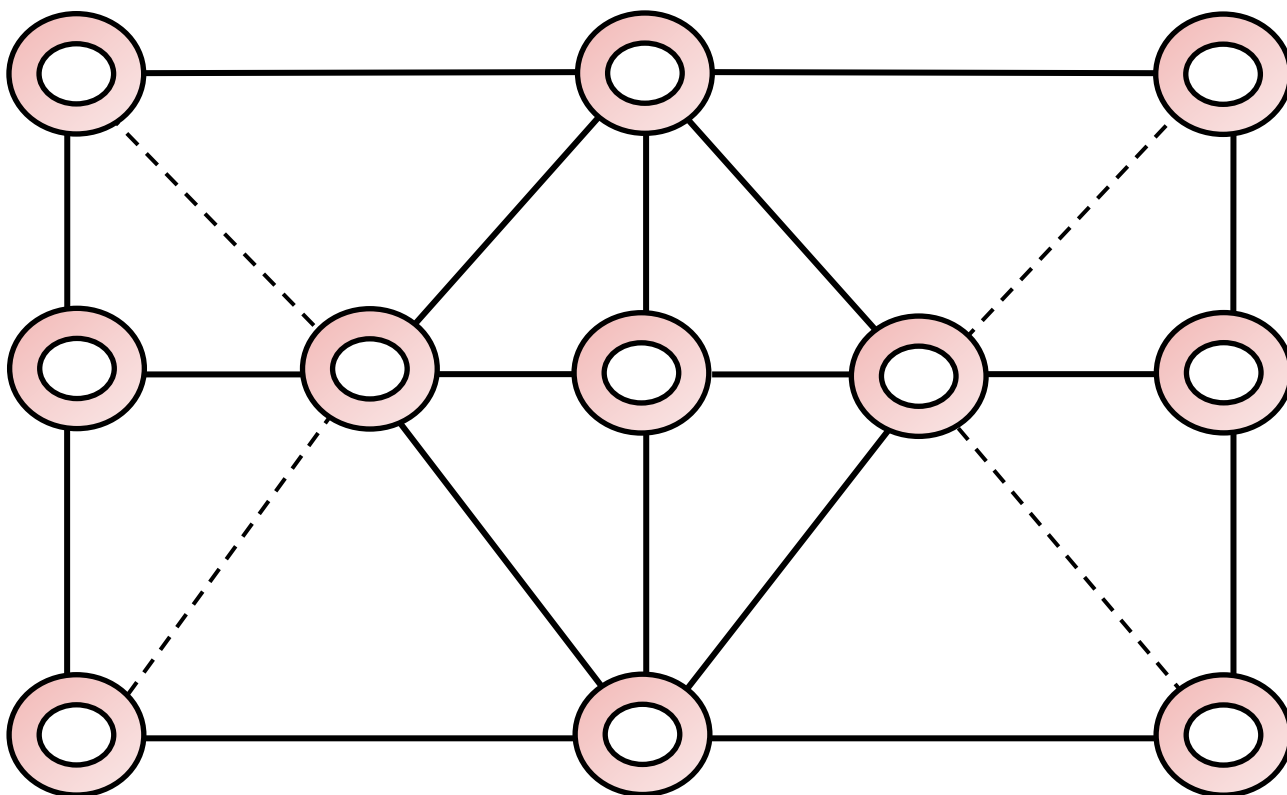
Peliä voidaan pelata myös lautapeliversiona, jos aikaa ja/tai tilaa ei ole tarpeeksi suuren pelialustan rakentamiseen.

Liitteet

- ehdotus pelialustaksi



Ehdotus pelialustaksi. Katkoviivalla merkityt yhteydet ovat ehdotuksia verkon helpottamiseksi.



Ohessa vielä ehdotus maista ja kaupungeista, jos peliä pelataan Euroopan junaverkostossa. Kaupungit asetetaan verkon solmukohtiin, pelaajat asettuvat lomaille ja heille jaetaan kotimaat esimerkiksi seuraavalla tavalla. Näin siis Tukholmassa lomalla olleen ranskalaisen matkailijan tulee päästä takaisin Pariisiin.

Kotimaa	Lomakohde
Ranska 🇫🇷	Tukholma
Venäjä 🇷🇺	Zürich
Iso-Britannia 🇬🇧	Berliini
Norja 🇳🇴	Helsinki
Ruotsi 🇸🇪	Rooma
Suomi 🇫🇮	Ateena
Viro 🇪🇪	Lontoo
Kreikka 🇬🇷	Oslo
Italia 🇮🇹	Tallinna
Saksa 🇩🇪	Moskova
Sveitsi 🇨🇭	Pariisi

