



# Suunnitteluapu ActionTrack-pelin tekemiseen

<b>Pelipohjan nimi:</b>					
<b>Tekijä/t:</b>					
<b>Lyhyt kuvaus pelin tavoitteesta:</b>					
<b>Pelissä oleva teema/aihe:</b>					
<b>Oppiaine(et):</b>					
<b>Pelityyppi:</b> Ympyröi se pelityyppi, mikä määrittelee peliä eniten.					
<b>Tutkimista, havainnointia, tiedon etsimistä, ajattelua tai vuorovaikutusta harjoittavat pelityypit</b>					
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rakennettuun ympäristöön/paikkaan tehty paikkasidonnainen peli</li><li>• Luontoympäristöön tehty paikkasidonnainen peli</li><li>• Ryhmäytymis- /yhteistyöpelit</li><li>• Ongelmanratkaisupeli</li><li>• Ilmiöpelit</li></ul>					
<b>Opitun tiedon /taidon kertaamiseen tai harjoittamiseen pyrkivät pelityypit</b>					
<ul style="list-style-type: none"><li>• "Drillipeli"</li><li>• Oppiainepeli / Harjoittelupeli</li><li>• Liikuntapeli</li></ul>					
<b>Muut pelityypit</b>					
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tarinallinen seikkailupeli</li><li>• Välipala- / "ilopeli"</li></ul>					
<b>Joku muu? Mikä?</b>					
<b>Luokkataso(t), joille peli soveltuu:</b>					
<b>Pelin rakenne:</b> Valitse rastittamalla oikea vaihtoehto.					
<input type="checkbox"/> <b>GPS-rata.</b> Pelaaja suunnistaa rasteille kartan avulla. Rastien tehtävät aukeavat automaattisesti mobiilinäytölle pelaajan ollessa rastilla.	<input type="checkbox"/> <b>QR-rata.</b> Rastien tehtävät QR-koodien kautta. Rastit löytyvät: <table border="1" data-bbox="486 1639 1150 1765"><tr><td><input type="checkbox"/> Kuvallisia tai sanallisia vihjeitä käyttäen.</td><td><input type="checkbox"/> Koodit levitetty ympäri haluttua tilaa, oppilaat etsivät koodit.</td><td><input type="checkbox"/> Pohjakartalla "suunnistaen" (sopii yhteen kerrokseen)</td></tr></table>	<input type="checkbox"/> Kuvallisia tai sanallisia vihjeitä käyttäen.	<input type="checkbox"/> Koodit levitetty ympäri haluttua tilaa, oppilaat etsivät koodit.	<input type="checkbox"/> Pohjakartalla "suunnistaen" (sopii yhteen kerrokseen)	<input type="checkbox"/> Rastien lukumäärä:
<input type="checkbox"/> Kuvallisia tai sanallisia vihjeitä käyttäen.	<input type="checkbox"/> Koodit levitetty ympäri haluttua tilaa, oppilaat etsivät koodit.	<input type="checkbox"/> Pohjakartalla "suunnistaen" (sopii yhteen kerrokseen)			
<input type="checkbox"/> Reitti ja rastien suorittamisjärjestys oppilaiden vapaasti valittavissa.	<input type="checkbox"/> Reitti valmiiksi tehty.				
<input type="checkbox"/> Peli on myös kilpailu oppilaiden tai ryhmien välillä.	<input type="checkbox"/> Peli ei ole kilpailu.				
<b>Pelin kesto:</b>					

**Lyhyt suunnitelma rasteilla olevien tehtävien sisällöistä:**

