



• • • • **Logistiikan pelisarja** • • • •

1 pelilauta, 4 peliä

LoGDrivias

Sananselityspeli logistiikasta

LoGGuess

Arvaa, mitä mielessä logistiikasta

LoGDraw

Piirrä ja arvaa logistiikasta

LoGWise

Tietopeli logistiikasta

Pelin sisältö:

Pelilauta (Päijät-Hämeen kartta)

Tiimalasi

Paikkakuntanimikortit

6 pelinappulaa

378 sanaa

Ohjeet

DRIVIAS on sananselityspeli, jota pelataan vähintään kaksimiehisin joukkuein. Pelaajien minimimäärä on siis 4, ylärajaa ei oikeastaan ole.

DRIVIAS -pelissä pitää osata sanoa toisin. Tarkoituksena on tiettyjen rajoitusten mukaan selittämällä, synonyymejä tai vastakohtia käyttämällä, vihjaamalla jne. saada oma pelikumppani tai pelikumppanit arvaamaan tiimalasin näyttämän aikana mahdollisimman monta sanakorttien sanaa. Joukkue siirtyy pelilaudalla eteenpäin oikein ratkaistujen sanojen määrän verran. Ensimmäisenä maalin tullut joukkue on pelin voittaja, muilla on tietenkin suoritusjärjestyksestä riippuen vielä mahdollinen tasoittava pelivuoronsa.

Pelin kulku:

1. Sanakortit sekoitetaan ja pannaan omalle paikalle (ihan mihin tahansa pelilaudalle), jokaisen pakan viimeinen kortti laatikossa käännetään, - sen tehtävänä on aikanaan kertoa, milloin pakka on käyty läpi ja sekoitettava uudelleen.
2. Arvotaan pelin aloitus pelaajien sopimalla tavalla. Lähtö tapahtuu kaupungista "Lahti". Pelaajien on käytävä kaikilla kuudella paikkakunnalla (Asikkala, Heinola, Nastola, Orimattila, Hollola ja Sysmä). Matkailu avartaa, joten kun Koulutuskeskus Salpauksen paikkakunnat on käyty läpi (Asikkala, Heinola, Nastola, Orimattila, Hollola), pitää sen lisäksi käydä kääntymässä Sysmässä. Järjestyksellä ei ole väliä, kunhan kaikki paikat on käyty. Jokaisesta käydystä paikasta saa kaupungin nimi kortin.
3. Ensimmäisenä suoritusvuoroon tuleva joukkue sopii, kuka joukkueen jäsenistä ensin selittää, ketkä arvaavat. Selittäjä ottaa sopivan kokoisen pakan sanakortteja käteensä (n 5 kpl). Tiimalasi käännetään ja selittäjä alkaa selittää korteista sanoja. Aina oikean vastauksen saatuaan hän alkaa selittämään kortin seuraavaa sanaa.
4. Kun tiimalasin hiekka on valunut loppuun, muut joukkueet huutavat "piip" tai "hep". Nyt myös muut joukkueet saavat osallistua työn alla olevan sanan arvaamiseen. Nopein vie potin - eli joku muista joukkueista voi saada "ryöstetyksi" viimeisen sanan itselleen ja päästä 1 askeleen eteenpäin pelilaudalla.

5. Kun viimeinenkin sana on näin käsitelty, lasketaan selittäneen joukkueen läpikäymät oikeat sanat. Jos niitä on esim. 7 kpl, saa joukkue siirtää pelinappulaansa laudalla 7 askelta eteenpäin.
6. Seuraava joukkue tulee selittämisvuoroon. Äskeinen selittäjä laittaa käytetyt kortit laatikon loppupäähän ja antaa käyttämättä jääneet kortit seuraavalle, joka ottaa varmuuden vuoksi vähän lisää kortteja käteensä laatikon etupäästä. (Selittäminen sujuu nopeammin, kun kortit ovat valmiiksi kädessä eikä niitä tarvitse yksitellen ottaa laatikosta)
7. Selittäjä vaihtuu joukkueessa joka kierroksella.
8. Voittaja on se joukkue, joka on kiertänyt kaikki kuusi paikkaa ja on palannut kaupunkiin "Lahti".

HUOM!

Sanat ovat korteissa täysin mielivaltaisessa järjestyksessä, sanat ovat logistiikka aiheista. Onnesta riippuu, saako joukkue osakseen helppoja vai vaikeita sanoja, kaikenlaisia sanoja on.

VAIN TARKALLEEN OIKEAT VASTAUKSET HYVÄKSYTÄÄN

Selittämistä koskevat säännökset:

Kortissa esiintyvän sanan mitään osaa ei saa käyttää selityksessä, ei myöskään samanvartaloista sanaa.

Esim. sanaa "linja-auto" ei saa selittää sanomalla, että "sellainen auto, joka ajaa jotakin tiettyä linjaa". Sallittu tapa olisi esim. "kulkuväline, johon mahtuu paljon ihmisiä", tai "maantietä pitkin ajava joukkoliikenneväline", tai yksinkertaisesti vain synonyymi "bussi".

Suu saa luonnollisesti käydä minkä ehtii. Selittäjä voi täydentää vinkejään koko ajan.

LoGGuess

Arvaa, mitä mielessä logistiikasta

Arvaatko, mitä muut ajattelevat logistiikasta? Mitä useampi ajattelee samoin kuin sinä, sitä nopeammin saavut maaliin. 3 – 6 osanottajalle.

Sisältö:

*Pelilauta (Päijät-Hämeen kartta)
6 muistiinpanovihkoja ja kyniä
6 pelinappulaa
200 kuvakorttia*

Valmistelut:

Sekoittakaa kortit kunnolla ja asettakaa ne taustapuoli ylöspäin pöydälle. Valitkaa itsellenne sopiva paikka pelilaudan ympäriltä. Jokainen ottaa muistiinpanovihon ja kynän. Valitkaa pelin aloittaja vapaasti.

Pelin kulku:

Kaikki istuvat pöydän ympärillä. Ensimmäinen pelaaja ottaa kortin ja näyttää sen kuvaa myös muille pelaajille. Kaikki kirjoittajat heti ensimmäisen asian, joka tulee mieleen kuvasta. Oma sanaansa ei saa näyttää muille. Kirjoittaa saa vain yhden sanan. Lähtö tapahtuu paikkakunnasta "Lahti". Paikkakunnat on kierrettävä seuraavassa järjestyksessä: Hollola, Hämeenkoski, Asikkala, Heinola, Nastola, Orimattila ja Lahti, joka on maali.

HUOM! Ei saa kirjoittaa, mitä kuva esittää.

Jos kuva esittää rengasta, voit kirjoittaa esimerkiksi: kumi, pultti, avain, talvi, reikä tai naula. Kun kaikki ovat valmiita, kukin lukee vuorollaan, mitä on kirjoittanut. Laskekaa sen jälkeen, kuinka monta pistettä kukin saa ja siirtäkää nappulaanne yhtä monta askelta eteenpäin. Nyt on seuraavan pelaajan vuoro nostaa kortti.

Pisteiden lasku:

Pisteitä saa vain, jos saman asian kirjoittaneita on vähintään kaksi. Saat yhden pisteen omasta sanastasi ja yhden lisäpisteen kunkin pelaajan sanasta, joka on sama kuin omasi.

Esimerkki:

Pelaajia on kuusi. Yksi pelaajista näyttää korttia, jossa on rengas. Kolme kirjoitti "kumi" ja kukin heistä saa kolme pistettä. Kaksi kirjoitti "pultti" ja kumpikin saa kaksi pistettä. Vain yksi kirjoitti "avain", eikä saa yhtään pistettä.

Kuka voittaa?

Voittaja on se, joka on ensimmäisenä maalissa.

Piirrä ja Arvaa logistiikasta on ajanvietepeli, jota voi pelata henkilöittäin ja joukkueittain.

Sisältö:

Pelilauta (Päijät-Hämeen kartta)

Tiimalasi

Arpakuutio

lehtiö ja kyniä

6 pelinappulaa

378 sanaa

Alkujärjestelyt:

Ennen kuin peli aloitetaan sekoitetaan sanakortit, jotka pannaan ylösalaisin pinoon pöydälle. Lehtiö ja kynä asetetaan ensimmäisen pelaajan eteen, pelaajat valitsevat kukin oman pelinappulansa. Nappulat asetetaan lähtö paikkaan. Tiimalasi otetaan esille.

Pelin kulku:

Ensimmäinen pelaaja heittää arpakuutiota ja ottaa pakasta kortin. Arpakuutio määrää pelilaudalla kulkemisen. Kaikki sanat kuuluu logistiikka aihealueeseen, joten kaikki tietävät mistä aihealueesta sanaa selitetään, mutta vain vuorossa oleva pelaaja tietää sanan. Hän siirtää pelinappulansa nopan osoittamaan pelilauta kohtaan, ottaa lehtiön ja kynän ja alkaa piirtää sanaa. Muilla pelaajilla on nyt mahdollisuus arvata piirrettävää sanaa niin kauan kunnes tiimalasi on tyhjentynt. Jos kukaan ei ole arvannut sanaa ajan kuluessa, saa vuorossa oleva pelaaja paljastaa sanan alkukirjaimen.

Lähtö tapahtuu paikkakunnasta "Lahti". Paikkakunnat on kierrettävä seuraavassa järjestyksessä: Hollola, Hämeenkoski, Asikkala, Heinola, Nastola, Orimattila ja Lahti, joka on maali.

Jos kukaan ei arvaa sanaa, ei pelaaja saa jatkaa matkaansa pelilaudalla, vaan hänen on seuraavalla kierroksella yritettävä piirtää uudesta sanasta uudelleen. Käytetty kortti laitetaan pakan alimmaiseksi, ja seuraava pelaaja heittää arpakuutiota ja ottaa uuden kortin.

Kuka voittaa?

Pelaaja joka ensimmäisenä pääsee maaliin.

Erityisiä sääntöjä:

Kirjaimia tai numeroita ei saa käyttää sanaa piirrettäessä. Piirtäjä ei myöskään saa sanoa mitään piirtämisen aikana. Sana on tiedettävä tarkalleen. Pelaajat voivat epävarmoissa tilanteissa yhdessä päättää vastauksen hyväksymisestä.

Joukkueet:

Jos Piirrä ja Arvaa peliä pelataan joukkueittain, jaetaan pelaajat ryhmiin, joissa on yhtä monta henkilöä. Yksi piirtää ja vastakkaisen joukkueen pelaajat arvaavat. Joukkue saa kulkea pelilaudalla edellä mainitulla tavalla, mutta alkukirjainta ei saa paljastaa pelin helpottamiseksi. Joukkueen pelaajat vuorottelevat piirtäjinä. Kun yksi joukkueesta on piirtänyt, vuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle. Joukkue joka ensimmäisenä pääsee maaliin on voittanut.

Sisältö:

Pelilauta (Päijät-Hämeen kartta)
Arpakuutio
Kaupunki nimikortit
6 pelinappulaa
140 kysymys/vastaus korttia

Pelin tavoite:

LoG Wise tietopeli logistiikasta on tarkoitus vastata kysymyksiin 17:sta eri perustason ammattipätevyuden aihealueesta.

Aihealueet ovat seuraavat:

- 1.1 voimansiirron ominaisuudet sen käytön optimoimiseksi
- 1.2 hallintalaitteiden tekniset ominaisuudet ja toiminta ajoneuvon hallitsemiseksi, kulumisen minimoimiseksi ja toimintahäiriöiden ennalta ehkäisemiseksi
- 1.3 optimoida polttoaineen käyttöä
- 1.4 kuormittaa ajoneuvo turvallisuussääntöjen ja ajoneuvon tarkoituksenmukaisen käytön mukaisesti
- 1.5 pystyä huolehtimaan matkustajien turvallisuudesta ja mukavuudesta
- 1.6 kuormittaa ajoneuvo turvallisuussääntöjen ja ajoneuvon tarkoituksenmukaisen käytön mukaisesti
- 2.1 tuntee tieliikenteen sosiaalinen ympäristö ja siihen liittyvä säännöstö
- 2.2 tuntee tavarankuljetusta koskeva säännöstö
- 2.3 tuntee matkustajien kuljetusta koskeva säännöstö
- 3.1 tiedostaa liikenteeseen ja työtapaturmiin liittyvät riskit
- 3.2 pystyä ennalta ehkäisemään rikollisuus ja salamatkustajien kuljetus
- 3.3 pystyä ennalta ehkäisemään fyysiset riskit
- 3.4 tiedostaa fyysisen ja henkisen suorituskyvyn merkitys
- 3.5 kyetä arvioimaan hätätilanteita
- 3.6 osata käyttäytyä yrityksen imagoa tukevalla tavalla
- 3.7 tavarankuljetusten taloudellinen ympäristö ja markkinajärjestelmä
- 3.8 matkustajakuljetusten taloudellinen ympäristö ja markkinajärjestelmä

Pelaajat aloittavat pelin Lahti kaupungista ja kiertävät pelilaudan reittejä ja vastaavat aina perustason ammattipätevyydestä kuuluvaan kysymykseen, joka voi olla ihan mistä tahansa aihealueesta. Pelin tavoitteena on kerätä kuusi paikkakunnan nimikorttia (Asikkala, Heinola, Nastola, Orimattila, Hollola ja Sysmä) – vastaamalla oikein korttien kysymyksiin. Jokaisessa oikein vastanneesta kysymyksestä saa kaupungin nimikortin, kun olet paikkakunnan kohdalla, mikä pitää kerätä. Kysymyskortissa on yksi kysymys ja vastaus, jostain aihealueesta. Sitten kun pelaaja on kerännyt kaikki kuusi paikkakunnan nimikorttia, tämän jälkeen pelaajan tulee päästä pelilaudan keskellä sijaitsevaan Lahti kaupunkiin, jossa vastaamalla oikein viimeiseen kysymykseen voittaa koko pelin.

Pelin valmistelut:

Sekoita kysymyskortit ja aseta ne pinoon pöydälle. Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja asettaa sen haluamaansa paikkakunnalle pelilaudan ruutuun, jotka sijaitsevat pelilaudalla.

Pelin kulku:

Heitä vuorollasi arpakuutiota ja siirrä pelinappulaasi niin monta ruutua eteenpäin kuin arpakuutio näyttää. Saat itse valita, mihin suuntaan pelilaudan reittiä kierrät. Aina kun pysähdyt ruutuun, sinulta kysytään kysymys. Jos olet paikkakunta ruudussa ja vastaat oikein kysymykseen, saat kaupunki kortin, jos vastaat väärin, joudut yrittämään uudelleen seuraavalla vuorollasi. Vasemmalla puolellasi istuva pelaaja nostaa pöydältä kortin ja lukee sinulle ääneen kysymyksen.

- Jos vastaat väärin tai et tiedä vastausta, vuorosi on ohi ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Jos vastaat oikein, saat ottaa paikkakunta nimikortin ja asettaa sen pöydälle eteesi. Tämän jälkeen saat jatkaa vuoroa, kunnes vastaat väärin.
- Jos vastaat oikein sellaisen aihealueen kysymykseen, josta sinulla jo on paikkakunta nimikortti, saat heittää arpakuutiota uudelleen. Sinulla voi siis olla vain yksi paikkakunta nimikortti aihealueesta. Saat jatkaa vuoroasi niin kauan kun vastaat oikein. Kun vastaat väärin, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Pelin maali:

Kun olet kerännyt kaikki kuusi paikkakunta nimikorttia, suuntaa matkasi kohti Lahti-ruutua. Ruutuun pitää päästä tasaluvulla. Päästyäsi Lahti-ruutuun saat seuraavalla vuorollasi kysymyksen.

Pelin voittaja:

Jos vastaat kysymykseen oikein, kun olet Lahti-ruudussa, voitat pelin. Jos vastaat väärin, joudut lähtemään pois Lahti-ruudusta ja palaamaan taas nopan tasaluvulla, jotta voit yrittää uudelleen.

