

Rokua Geopark kuuluu UNESCO:n suojelemaan kansainväliseen geopark-verkostoon, johon kuuluu ainutlaatuisia geologisia kohteita ympäri maailman. Verkoston kohteet kertovat kukin osaltaan tarinaa maapallon syntyhistoriasta aina nykyaikaan asti. Geoparkien tarkoituksena on vaalia luonnon ja kulttuurin arvoja, edistää luonnontieteiden opetusta ja tutkimusta sekä edistää matkailua kestävän kehityksen periaatteiden mukaisesti. Tavoitteena on myös vahvistaa alueen asukkaiden kotiseututuntemusta ja ylpeyttä omasta asuinalueestaan.

Rokua Geopark hyväksyttiin kansainvälisen geopark-verkoston jäseneksi vuonna 2010. Geopark-alueen pinta-ala on yli 1300 km² ulottuen Vaalan, Utajärven ja Muhoksen kuntien alueelle. Rokua Geoparkin teemana on viimeisin jääkausi ja sen vaikutus alueen luonnon ja kulttuurin kehitykseen.

Tämä lautapeli tukee 7.-9. -luokkien ja lukion biologian ja maantiedon/maantieteen opiskelua ja kurssien aihepiirien kertausta. Kysymyksiä voi valita oppijaryhmän tason ja kurssin sisältöjen mukaan, ja niitä voi laatia myös oppijälhtöisesti kurssin aikana. Peli soveltuu myös kaikille lautapeleistä ja tietokilpailuista kiinnostuneille.







Pelin tavoite

Kerää kysymyskortti pelilaudan jokaiselta aihealueelta vastaamalla oikein kortissa esitettyyn kysymykseen. Voittaja on se pelaaja/joukkue, joka on ensimmäisenä saanut kerättyä kortin kaikista kuudesta temasta ja ehtinyt maaliin ennen muita.

Pelivalmistelut

Aseta pelilauta pöydälle. Erottele jokaisen aihealueen kysymyskortit omiksi pakoikseen. Sekoita kysymyskortit huolellisesti ja aseta pakat tekstipuoli alaspäin pelilautaan merkityille teemaruuduille. Jokainen pelaaja/joukkue valitsee pelinappulan ja asettaa sen valintansa mukaan joko Kajaaniin tai Ouluun.

Pelissä on kuusi teemaa eli aihealuetta. Kysymysruudut on teemoitettu pelilaudalla värisymbolein. Aihealueet ja värisymbolit ovat:

- | | | |
|---|---------------------------|---|
|  | Jääkausi | <i>Jääkausi, jäätikkötoiminta, jäätikkösyntyiset maanmuodot</i> |
|  | Maa- ja kallioperä | <i>Maa- ja kallioperän ominaisuudet ja muokkaavat tekijät</i> |
|  | Eläimet | <i>Lintujen, nisäkkäiden ja hyönteisten lajituntemusta ja ekologiaa</i> |
|  | Kasvit ja sienet | <i>Metsä-, suo- ja vesiekosysteemien lajistoa ja ekologiaa</i> |
|  | Historia | <i>Suomen ja Geopark-alueen historiaa</i> |
|  | Nykyaika | <i>Yleissivistävää tietoa luonnosta ja kulttuurista</i> |

Pelin kulku

Pelin lähtö tapahtuu joko Oulusta tai Kajaanista ja maalina on vastakkainen kaupunki. Pelin aloittaa suurimman silmäluvun saanut pelaaja, minkä jälkeen pelivuorot kulkevat myötöpäivään. Pelissä edetään heittämällä noppaa. Pelaajan on kerättävä jokaisesta pelin kuudesta teemasta vähintään yksi kysymyskortti. Kysymyskortin saa itselleen vastaamalla oikein kysymysruudun teeman (jääkausi, kallioperä, kasvit, historia, nykyaika tai eläimet) mukaiseen kysymykseen. Pelin voittaa ensimmäisenä kuusi eri teemakorttia kerännyt ja maaliin ehtinyt pelaaja.

Kysymysruutuun pysähtyäkseen ei tarvitse saada tasalukua, vaan ruutuun voi pysähtyä kesken siirtymisen. Jos ruutuun pääsee tasaluvulla, kysymyksen voi kysyä heti. Jos ruutuun pysähdytään kesken siirtymisen, kysymys kysytään seuraavalla pelivuorolla. Kysymyksen esittää toisen joukkueen pelaaja. Kysymykseen voi vastata kuka tahansa joukkueen jäsenistä. Kysymyskortissa on kolme vastausvaihtoehtoa, joista oikea vastaus on tummennettu (huom! ks. erikoiskortit alla).

Pelaajan vastattua oikein, saa hän kysymyskortin itselleen ja voi heittää uudelleen noppaa ja edetä pelilaudalla. Pelaajan vastatessa väärin pelivuoro päättyy ja siirtyy seuraavalle ja kortti laitetaan pakan alimmaiseksi. Huom! Samassa kysymysruudussa ei voi vastata kysymykseen kahtena pelivuorona peräkkäin, vaan on liikuttava toiseen ruutuun.

Erikoiskortit

Kysymyskorttien seassa on muutamia erikoiskortteja: jättiläiskortti, poliisikortti ja tervavenekortti. Erikoiskorttien kysymykset ovat oikein/väärin -kysymyksiä. Erikoiskortteja ei lasketa teemoihin kuuluviksi korteiksi, joten oikein vastatessaan pelaaja ei ole oikeutettu saamaan teeman mukaista korttia itselleen. Alla on selitetty kuhunkin erikoiskorttiin liittyvät toimintaohjeet:

- **Poliisikortti.** Väärin vastaamalla pelaaja joutuu Pelson vankilaan, josta peliä voi jatkaa seuraavalla pelivuorolla. Vankilasta pääsee pois heittämällä nopalla parillisen luvun. Poliisikorttiin oikein vastaamalla peli jatkuu normaalisti eikä vankilaan tarvitse mennä.
- **Jättiläiskortti.** Väärin vastaamalla pelaaja joutuu jättiläisen heittämänä Rokualle eli violettiin peliruutuun, josta peliä voi jatkaa seuraavalla pelivuorolla. Rokuan kysymysruudussa pelaaja voi halutessaan vastata valitsemansa teeman kysymykseen seuraavalla pelivuorollaan.
- **Tervavenekortti.** Oikein vastaamalla pääsee pelaaja seuraavaan kysymysruutuun. Mikäli pelaaja vastaa väärin, on hänen jatkettava matkaa seuraavalla pelivuorolla noppaa heittämällä.

Erikoisruudut

- **Rokuan kysymysruudussa** voi vastata haluamansa teeman kysymykseen.
- **Askelruudut mustilla ympyröillä rengastettuna** (4 kpl) ovat rosvojen virittämiä ansakuoppia. Mikäli ruutuun joutuu tasaluvulla, menettää rosvoille yhden kortin. Tällöin toisen joukkueen pelaaja saa päättää, minkä teeman kortin rosvo vie. Ruutuun astuttuaan pelaaja joutuu lisäksi jättämään yhden pelivuoron välistä ennen kuin voi jatkaa matkaansa.