**HULLUNKURISET LUMA-PERHEET –KORTTIPELI**

***Ohjeet oppilaille***

Tehtävässä tutustutaan luonnontieteiden, matematiikan ja tekniikan alan ammatteihin verkosta löytyvän tiedon avulla!

Tehtävässä valmistetaan koko luokalle yhteinen Hullunkuriset LUMA-perheet/Musta Pekka -korttipakka 3-5 hengen ryhmissä.

Pelissä on samat säännöt kuin perinteisessä Hullunkuriset perheet- ja Musta-Pekka –korttipeleissä (peliohjeet löytyvät tämän tiedoston viimeiseltä sivulta). Korttipakka muodostuu nelihenkisistä perheistä, joiden sukunimet ovat LUMA- ja tekniikan alojen ammatteja. Voitte käyttää mallina seuraavalla sivulla olevaa esimerkkiä perheestä Insinööri, jonka jäsenet ovat isä ja äiti Insinööri sekä lapset Aada ja Aatu Insinööri. ”Musta Pekka” voi olla jokin teidän itse keksimä, aiheeseen sopiva hahmo.

Valmistettava korttipakka eroaa perinteisestä Hullunkuriset perheet/Musta Pekka-pakasta siten, että pelikortit sisältävät ammatteihin liittyvää tietoa. Isä- ja äiti-korteissa kerrotaan hahmon ammattinimike ja millaisia työtehtäviä hän hoitaa. Perheiden lasten korteissa voidaan kertoa lasten toiveammatit (liittyvät alaan, jolla vanhemmat työskentelevät).

Valmistakaa ryhmissä kaksi perhettä verkosta löytyvän tiedon avulla. Opettaja arpoo ammatit ryhmille.

Kun olette täyttäneet oheiset korttipohjat verkosta löytämällänne tiedolla, liimatkaa pohjat paksummalle kartongille ja leikatkaa yksittäiset kortit irti. Kun kaikki ryhmät ovat saaneet tuotettua kaksi perhettä, voidaan kortit yhdistää yhdeksi pakaksi. Sitten pelaaminen voi alkaa!

C:\Users\Kirsi\Desktop\luma-keskuksen_logo.png

**Kyvyt ja kiinnostus sukupuolen edelle –kehittämishanke**

**ESIMERKKIPERHE**

**Äiti Insinööri**

Ammattinimike: kehitysinsinööri

Työnkuva: Työskentelee ydinvoimalassa. Tarkkailee voimalan toimintaa ja korjaa esiintyviä vikoja. Raportoi voimalan toiminnasta.

**Isä Insinööri**

Ammattinimike: tieto- ja viestintätekniikan insinööri

Työnkuva: Suunnittelee tietoteknisiä järjestelmiä

**Aatu Insinööri**

Toiveammatti: Konetekniikan insinööri

**Aada Insinööri**

Toiveammatti: Maanmittaustekniikan insinööri

**Herra \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Ammattinimike:

Työnkuva:

**Rouva \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Ammattinimike:

Työnkuva:

Toiveammatti:

Toiveammatti:

**Herra \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Ammattinimike:

Työnkuva:

**Rouva \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Ammattinimike:

Työnkuva:

Toiveammatti:

Toiveammatti:

**Peliohjeet**

*Hullunkuriset perheet*

Tässä pelissä ei käytetä Musta Pekka –korttia. Kortit sekoitetaan ja jaetaan pelaajien kesken. Jos jollakin pelaajista on koko perhe täysilukuisena, saa hän erottaa sen eteensä pöydällä. Sen jälkeen pelaajista nuorin saa aloittaa ja pyytää vasemmalla puolellaan istuvalta pelaajalta sellaisen kortin, joka täydentää pikimmin jonkin perheen. Jos pelaajalla ei ole pyydettyä korttia, vuoro siirtyy pelaajalle, jolta kortteja pyydettiin. Pyynnön saa esittää uudelleen niin kauan, kunnes toisella ei ole enää haluttua korttia. Se pelaaja, joka saa eteensä useamman täysilukuisen perheen, on voittaja.

*Musta Pekka*

Kaikki kortit, myös Musta Pekka –kortti, sekoitetaan hyvin ja jaetaan tasan pelaajien kesken. Kukin pelaaja, jolla on parit, esim. Herra ja Rouva Insinööri ja Aatu ja Aada Insinööri, saa laittaa nämä kortit pois. Pelaajista nuorin saa aloittaa, ja vetää yhden kortin vasemmalla puolellaan istuvalta pelaajalta siten, että näkee korteista vain selkäpuolet. Jos kortti täydentää parin, poistetaan se. Jos kortti ei täydennä paria, vetovuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Tätä jatketaan niin kauan, kunnes parit ovat järjestäytyneet. Se pelaaja, jolle jää Musta Pekka –kortti, häviää pelin.