



OPPILAITOKSESTA TYÖELÄMÄÄN PELI

Ryhmäkoko

2-4 pelaajaa

Pelivälineet

Noppa ja kolme pelinappulaa per pelaaja

Pelin kulku

Jokaisella pelaajalla on kolme pelinappulaa, jotka pelaajan on kuljetettava oppilaitoksesta työelämään. Pelinappulaa saa kuljettaa eteenpäin nopan silmäluvun osoittaman määrän. Pelaajan kuljetettua pelinappulansa työelämään, tulee hänen vastata kysymyskortissa olevaan kysymykseen. Pelaaja saa valita roolin, jonka mukaan hänelle esitetään kysymys. Jos pelaaja vastaa kysymykseen väärin, on hänen palautettava pelinappula oppilaitokseen.

Haasteympyrässä vastustajat saavat päättää, minkä roolin mukainen kysymys pelaajalle esitetään. Jos pelaaja vastaa oikein, saa hän jatkaa peliä normaalisti, jos vastaus on väärä, on pelaajan odotettava haasteympyrässä yhden heittokierroksen ajan.

Syöminen, jos perässä tuleva pelaaja osuu samaan ympyrään edellä menevän pelaajan kanssa, tulee nappula syödyksi ja pelaajan on palautettava pelinappula takaisin oppilaitokseen.

Pelin voittaa se pelaaja, joka on ensimmäisenä kuljettanut kaikki kolme pelinappulaansa työelämään.

Oppilaitoksesta työelämään pelin tekijät: Leena Ojamaa, Teemu Kalliomäki ja Jarno Westerholm.