

HÄVINNEEN RELIIKIN ETSINTÄ

Munkki Antonin tehtävänä oli siirtää reliikkilipas hyvään jemmaan ennen sen asettamista alttaripöydän sisälle. Nokkelana munkkina hän kätki reliikin erityiseen paikkaan luostarin pihapiiriin ja asetti sen kolmen salasanan taakse. Huonon muistinsa vuoksi hän ei vain enää muista minne hän lippaan piilotti ja mitkä olivat koodit. Hän tiesi, että näin saattaisi tapahtua, joten hän ripotteli erilaisia vihjeitä.

Etsi vihjeet, koodit ja reliikkilipas. Kun aika alkaa, saat avata ensimmäisen kirjekuoren.



1. Luostarin pihapiiristä löytyy pääkirkko (C2) ja vanha kirkko. Pääkirkon yhteydessä ison kirkkosalin viereisessä huoneessa sijaitsee ns. talvikirkko. Talvella luostarissa on paljon vähemmän turisteja, joten jumalanpalvelukset toimitetaan pienemmässä talvikirkossa.

Luostarissa käy paljon turisteja ja pyhiinvaeltajia. Heitä varten luostarissa on pieni hotelli ja ravintola. Ravintola Trapesa (E2) toimi aikoinaan veljestön eläinten navettana. Uuden Valamon pihapiiriin kuuluu opisto (B3), joka järjestää kursseja ortodoksisesta uskosta ja elämäntavasta. Opisto järjestää myös kulttuuriin liittyviä kursseja, kuten ikonimaalausta.

Luostarielämään voi tutustua lähemmin talkoolaisena. Talkoolainen tekee luostarin töitä, auttaen veljestöä esimerkiksi turistien kanssa, kasvimaalla, tuohustehtaalla, matkamuistomyymälässä yms. Työtä vastaan talkoolainen saa ruuan sekä huoneen talkoolaisille varatusta vierasmajassa. Nimensä vierasmajat ovat saaneet talon väreistä: punainen vierasmaja sekä valkoinen vierasmaja (E1)

Keksitkö ensimmäisen koodin? Syötä se kännykkään: ____ ____ ____ ____

Kun koodi menee oikein, pääset eteenpäin ja saat luvan avata kuoren nro.2



2. Luostarissa hiljentyään. Hiljentymisen tarkoitetaan monesti rukouksista tai itsensä tutkiskelua. Luostari antaa sellaiseen oivalliset puitteet. Luostarissa voi hiljentyä myös Raamatun lukemiseen. Lukemalla sitä voi löytää seuraavaksi tarvittavan koodin. Syötä se kännykkään: _____ Kun koodi menee läpi, saat luvan aukaisista kuoren nro 3.

- ²Opettakoot ne viisautta,
kasvattakoot ymmärtämään ymmärryksen sanat,
³Johdattakoot hyvään tietoon,
oikeudentunttoon ja rehtiin mieleen.
⁴Kokemattomat saakoot niistä viisautta,
nuoret tietoa ja harkintaa.
⁵Viisaskin viisastuu, kun kuulee niitä,
järkeväkin saa opastusta,
⁶oppii mietelmää ja vertauksia,
tajuua viisaiden sanat, avaa arvoitukset.
⁷Herran pelko on tiedon perusta,
vain hullu halveksii viisautta ja opetusta.
²⁰Viisaus huutaa kaduilla,
antaa torellia puheensa kaikkua,
²¹mehustien katujen kulkijassa se kutsuu,
kuuluttaa asiansa markkinapaikoilla:
²²»Kuin ka kauan te tyhmit hellelle tyhmyyttänne,
pitkäänkö, kerskijat, kerskatte,
hullut vihaatte tietoa?»
²³Kääntykää minun puoleeni, minä opetan teitä,
saatan teidät tuntemaan opetuksen ja tietoni.

- ²⁴»Minä kutsuin teitä, mutta te ette siitä pitänneet, minä
uhkasin teitä, eikä kukaan kavartanut.
²⁵Yhtäkään neuvoani ette ole ottaneet varteen,
opetukseni ei ole kelvannut teille.
²⁶Niinpä minä näuran, kun teidän käy huonosti,
pilkaan, kun tulee aika jota kauhistutte,
²⁷kun pelko tulee yllenne kuin rajulma
ja onnettomuus iskee tuulispäänä,
kun osaksenne tulee ahdinko ja vaiva.
²⁸Silloin te huudatte minua, mutta minä en vastaa,
etsitte minua, ettekä löydä.
²⁹Te vihasitte tietoa,
ette halunneet totella Herraa,
³⁰te vähät vähätte, kun teitä neuvoin,
ette antaneet arvoa ohjeilleni.
³¹Niinpä saatte syödä tekojenne hedelmät,
miellä kurkun täydeltä juomianne.
³²Uppiniskaisuus on tyhmälle tuhoaksi,
huolettomuutensa hullu kuolee.
³³Mutta joka minua kuulee, on turvassa,
hänen ei tarvitse pelätä mitään pahaa.»

Sanaari 1:2-33

3. Munkki Anton avustaa yhtenä kuuliaisuustehtävänä tuohustehtaalla. Siellä valmistuu luostarin omaan käyttöön tarkoitettut tuohukset sekä luostarin matkamuistomyymälän myytävät tuohukset. Siksi ei olekaan ihme, että veli Anton oli jättänyt viimeisen vihjeen tuohustehtaalle.

Koodin ensimmäinen luku tulee reliikin sijainnista. Loput löytyy tekstistä. Kun tiedät koodin, löydät myös reliikin: _ _ _ _ _



	A				A		
	T				S		
	N		P		E		
K	I		I		O		
E	P		I	P	J		
Ä	A		K	E	A	D	
K	S	U	I	K	U	S	
A	K	S	A	K	A	A	2
S	H	O	K	A	Ä	O	Ä
S	Y	R	H	L	K	S	A
N	L	P	N	U	R	S	P
A	K	T	O	D	O	S	I
T	J	A.	K	K	U	L	I
L	J	O	L	I	L	Ä	E
N	N	Ä	K	I	Y	E	T
I	I	I	K	L	H	K	N
A	L	E.	N	A	N	L	A
N	K	E	K	O	E	K	O
N	L	O	H	L		M	Ö
L		A	N	O		Ö	A
I		E		Ä		D	A
L		N		P		O	N
		A				R	A
		I					L
		Ä.					I

PAKOHUONE

VALMISTELUT:

1. Tulosta sivut 1-4
2. Taita tehtävämonisteet 1-3 kukin omaan kirjekuoreen ja numeroi kirjekuoret 1, 2, 3.
3. Aseta kiinni olevat kirjekuoret pöydälle ja niiden viereen ensimmäisen sivun kartta, joka on ilmakuva uuden Valamon pihapiiristä.
5. Aseta pöydälle myös kynä ja sakset
6. Etsi youtubesta aikaa mittaava laskin. Esimerkiksi: <https://www.youtube.com/watch?v=ybztaALzZyo> Tässä aikaa 1 tunti, mutta ajan voi asettaa haluamaansa kohtaan, esim. 25 min.
7. Tarkista, että linkki thinglinkkiin toimii: <https://www.thinglink.com/scene/1615817569967538177>. Linkkiin pääsee myös QR-koodilla:



PELIN KULKU:

1. Jaa oppilaat 2-4 oppilaan ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle kirjekuoret 1-3 sekä karttakuva, kynä ja sakset.
2. Yksi ryhmän jäsen hakee puhelimeen thinglinkin koodin.
3. Painota, että jokainen ryhmä voi tehdä merkintöjä kirjekuoren sisällä oleviin papereihin, taitella papereita tai leikellä niitä.
4. Selitä idea: Kun kello lähtee käyntiin voi lukea pöydällä olevasta paperista tehtävänannon. Tehtävänannon päätteeksi tulee lupa avata ensimmäinen kirjekuori. Kirjekuoresta löytyy pähkäilytehtävä, josta tulisi saada 4 numeroa oleva koodi. Koodi syötetään kännykän näytöllä olevaan nro 1 merkattuun kohtaan. Jos koodi menee oikein tulee ohje avata seuraava kirjekuori. (joskus kone tempuutellut ja näyttää virheilmoitusta) Jos koodi menee väärin, tulee teksti joka ilmoittaa siitä. (tämä toimii) Oppilaiden tulisi siis ratkaista 3 tehtävää saadakseen pakohuoneen läpi. Samalla saattaa oppia jotain uutta uuden Valamon luostarista.

RATKAISUT:

Tehtävä 1: Tekstissä esitellään rakennuksia ja niiden perässä sulkeissa on koordinaatit, esim. C3, A4. Näiden koordinaattien perusteella katsotaan kartasta oikeat rakennukset. Rakennuksiin on kirjattu numero. Koordinaatit tulee katsoa siinä järjestyksessä kun ne olivat tekstissä. Koodi: 6152

Tehtävä 2: Raamatun tekstissä osa kirjaimista on suurennettu ja lihavoitu. Kaikki eivät näy yhtä hyvin kuin toiset. Kun lihavoituja kirjaimia alkaa lukemaan, tulee teksti: tuhatkuusisataaseitsemän. Eli koodi: 1607

Tehtävä 3: Jos oppilaat menevät jumiin, niin tässä voi painottaa sitä, että he voivat tehdä paperille mitä vain: tehdä merkintöjä, taitella tai leikata. Ideana leikata tekstit irti suikaleina. Suikaleet asetetaan samassa järjestyksessä pöydälle siten, että tummat, lihavoidut kirjaimet ovat samalla tasalla. Tästä muodostuu yhden koordinaatit karttaan eli koodin ensimmäinen numero. Tämän jälkeen aletaan lukemaan tekstiä rivi kerrallaan. Tekstissä lukee: Etsiessään oikeaa kirkkoa pappi ajoi sata lasissa. Kuusen kohdalta hän kääntyi oikealle. Kirkonkello löi jo kaukaa ja kolmannen lyönnin kohdalla hän olikin perillä.

Tekstistä poimitaan numeroihin liittyvät sanat, jolloin koodi on: 7163