

# HUOMIOITA

- LUOTA OMAAN OSAAMISEESI
- MUOKKAA KISOJA VAPAASTI TARKOITUSTA VASTAAVAKSI
- KOKEILE ITSELLESI TUNTEMATTOMIA KISOJA ENNEN KUIN ALAT OHJAAMAAN NIITÄ
- PISTEIDEN TILASTOINTIA VARTEN TARVITSET JOKO MUISTIINPANOVÄLINEET TAI SÄHKÖISEN LOMAKKEEN
- HYÖDYNNÄ MUITA HENKILÖKUNNAN JÄSENIÄ JA OPISKELIJOITA IDEOINNISSA SEKÄ TOTEUTUKSESSA

# VÄLITUNTIKISOJEN

TOIMINTAVIHKO

## KISALISTA

MUTTERITORNI	TIETOVISA	SHAKKIHAASTE
MUSTA VAI PUNAINEN	BIISIN TUNNISTUS	SHAKINPELUUHAASTE
TARKKUUSPINGIS	EPÄTIETOVISA	PINGISPALLORATA
PALLOPOMPUTUS	PIIRTOSUUNNISTUS	SANANETSIMISKISA
TASAPAINOHAASTE	KUPPIPYRAMIDI	SUDOKU
ARVAUSPURKKI	KIVI-PAPERI-SAKSET	
KYYKKÄYSHAASTE	HULAVANNEKISA	
NOPPAHAASTE	HYPPYNARUKISA	
SEKUNTIHAASTE	SYÖMÄPUIKKOKISA	
KULTTUURITUNNISTUSVISA	TIKKUHAASTE	

Lukioiden yhteisöllisyyshanke  
Ilkka Valpasvuo ja Jarkko Sirainen

# MUTTERITORNI

YKSILÖKISA, LOPUTON, NÄYTTÄVÄ, TAITO



**VÄLINEET:** muttereita 20-25kpl n. 10mm (sormenpään kokoisia), ajanottoväline, reunallinen alusta (lautapelin kansi, kertakäyttölautanen tms.)

**TAVOITE:** Yksi osallistuja kasaa mutterit mahdollisimman nopeasti torniksi. Nopein aika voittaa.

**TOTEUTUS:** Alussa mutterit ovat levällään suorituspuisteellä.

Suosittelemme käyttämään reunallista alustaa, sillä mutterit leviävät kisassa herkästi.

Anna lähtölaskenta (3-2-1, N-Y-T NYT!) jonka jälkeen käynnistä kello. Kisailija pinoaa mutterit yhdeksi torniksi mahdollisimman nopeasti. Kun torni on pystyssä vakaasti, lopeta ajanotto. Tämä aika on kisailijan tulos.

## VARIAATIOITA:

- Kisailija kokoa tornin vain yhtä kättä käyttämällä
- Kisailija pitää kätensä pöydällä alussa, ajanotto päättyy kun torni on pystyssä vakaasti ja kisailija laskee kätensä pöydälle
- Mutterit pinotaan joko kyljelleen tai vaakaan
- Kokoamisessa voi käyttää yhtä syömäpuikkoa

# MUSTA VAI PUNAINEN?

KOUKUTTAVA, LOPUTON, NOPEA, TUURI



**VÄLINEET:** korttipakka ilman jokereita

**TAVOITE:** Yksi osallistuja koittaa arvata mahdollisimman monta väriä oikein satunnaisesti nostetusta korttipinosta

**TOTEUTUS:** Sekoita korttipakka. Kysy kisailijalta "Musta vai punainen?". Hän arvaa väriä. Paljasta kortti. Jos arvaus osui oikeaan, kysy uudestaan ja paljasta seuraava kortti. Tätä jatketaan niin kauan, kunnes arvaus ei osu enää kohdalleen.

## VARIAATIOITA:

- Pakkaa ei sekoiteta kisailijoiden välissä (muuttaa todennäköisyyksiä)
- Kisailijat voivat muodostaa "joukkueita", jotka arvaavat väriä ryhmässä.
- Korttipakan sijasta voidaan toteuttaa myös kolikonheitolla
- Arvataan kortin maata värien sijaan

# TARKKUUSPINGIS

NÄYTTÄVÄ, LOPUTON, NOPEA, VAATII TILAA, TAITO



**VÄLINEET:** Pingispallo x3, muki/kuppi, teippiä/sinitarraa, pöytä, mahdollisuuksien mukaan sermi yhdelle tai kahdelle sivulle pöytää (+ ajanottoväline)

## **TAVOITE:**

**Vaihtoehto 1:** Kisailija yrittää pompauttaa pingispallon mukiin mahdollisimman monella pompulla

**Vaihtoehto 2:** Kisailija yrittää pompauttaa pingispallon mukiin mahdollisimman nopeasti yhdellä pompulla

**Vaihtoehto 3:** Kisailija yrittää pompauttaa kolme pingispalloa mukiin mahdollisimman nopeasti

**TOTEUTUS:** Kisailija siirtyy pöydän kauimmaiselle sivulle tai sovitun merkin taakse. Muki kiinnitetään pöytään teipillä/sinitarralla.

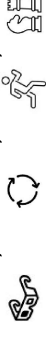
**Vaihtoehto 1:ssä** lasketaan monta pompua pingispallo käy ennen kuin se menee mukiin.

**Vaihtoehto 2:ssa** otetaan aikaa kuinka nopeasti pallo saadaan mukiin vähintään yhdellä pompulla.

**Vaihtoehto 3:ssa** otetaan aikaa kuinka nopeasti kolme palloa saadaan mukiin vähintään yhdellä pompulla.

# PALLOPOMPUTUS

NÄYTTÄVÄ, LOPUTON, NOPEA, TAITO



**VÄLINEET:** Pallo, maila, ajanottoväline

## **TAVOITE:**

Kisailija yrittää pomputtaa palloa mailan päällä mahdollisimman monta kertaa sovitussa ajassa (esim. 60sek)

**TOTEUTUS:** Ohjeista kisailijaa pomputtamaan palloa mailan päällä mahdollisimman monta kertaa annetussa ajassa. Huomioi, että sinun tulee pystyä itse laskemaan pomputukset. Varmista, että kisailijan jaloissa ei ole tuolia, reppua tai muuta vastaavaa estettä. Anna lähtölaskenta ja käynnistä ajanottoväline.

# TASAPAINOHAASTE

NÄYTTÄVÄ, LOPUTON, NOPEA, VAATII TIILAA, TIIMI, TAITO



**VÄLINEET:** Ajanottoväline, tilaa

**TAVOITE:**

Kisailija yrittää pysyä mahdollisimman pitkään pystyssä yhdellä jalalla silmät kiinni

**TOTEUTUS:** Tämä kisa voidaan toteuttaa useammalla osallistujalla (max 3).

Kisailija(t) asettuu seisomaan, varmista että hänen ympärillään on tilaa, eikä jalkojen lähetyvillä ole esim. tuoleja, reppuja tai muuta vastaavaa.

Anna lähtölaskenta seuraavasti "Silmät kiinni nyt! (tauko) Jalasta kiinni nyt!".

Ensimmäisellä käskyllä kisailija(t) sulkee silmänsä. Toisella käskyllä hän ottaa kiinni toisesta jalastaan ja koittaa tasapainotella yhdellä jalalla. Aika pysähtyy kun toinen jalka koskettaa maata, tai käsi irtoaa jalasta.

Jos kisassa on monta yhtäaikaista suoritusta, ota väliajoilla jokaiselle suorittajalle oma aikansa.

**OHJEET:**

- Toisen käden on oltava koko ajan kiinni jalassa
- Kädellä kiinni pidettävän jalan on noustava yli suoritettun jalan polven
- Maassa seisova jalka ei saa olla koukussa
- Hyppiminen on kielletty

# ARVAUSPURKKI

NÄYTTÄVÄ, TUURI-/TAITOPELI



**VÄLINEET:** Läpinäkyvä purkki, erikokoisia purkkiin mahtuvia pieniä esineitä (helmiä, noppia, nappeja tms.), osallistumislippu tai verkkolomake

**TAVOITE:**

Kisailijat yrittävät arvata kuinka monta esinettä purkissa on.

**TOTEUTUS:**

Purkkiin laitetaan mahdollisimman paljon esineitä. Laske esineiden määrä itsellesi. Purkki laitetaan esille, ja osallistujat kirjoittavat arvauksensa joko lapulle tai verkkolomakkeelle

**VARIAATIO:**

- Purkin ulkomitat on annettu (tehtävästä tulee osin matemaattinen)

# KYYKKÄYSHAASTE

TIIMI, TAITOLAJI



VÄLINEET: Ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailijat yrittävät kyykätä mahdollisimman monta kertaa annetun ajan puitteissa. Aika voi olla esimerkiksi:

- 20 sekuntia
- 30 sekuntia
- 50 sekuntia

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija oikeaan kyykkäysasentoon (esim: <https://www.voimanpolku.info/kehonhallinta/kyykky/>)

Anna kisailijalle lähtölaskenta (3-2-1 NYT!) ja käynnistä ajanottoväline. Laske suoritetut ja hyväksytyt kyykyt. Kun aika on ummessa, suoritetut kyykyt ovat kisailijan tulos.

Haasteen jälkeen ohjeista kisailijalle vastaliikkeet kramppien ehkäisemiseksi, esimerkiksi pohkeiden ja takareisien venyttely.

# NOPPAHAASTE

TUURI, LOPUTON



VÄLINEET: 5kpl arpakuutioita

TAVOITE:

Tämän haasteen voi varioida usealla eri tavalla

1. Kuinka monta heittoa tarvitaan yatzzyyn?
2. Kuinka monta kertaa saat heitettyä saman silmäluvun peräkkäin?
3. Paras yhteenlaskettu silmäluku kolmella heitolla.

TOTEUTUS:

1. Kisailijalla on rajaton määrä yrityksiä saada heitettyä 5 samaa silmälukua. Kisailija voi siirtää haluamansa nopat syrjään heittojen välissä (esim. 1. heitto tuottaa tulokset 4-4-5-1-2, jolloin 4 silmäluvut siirretään syrjään. 2. heitto tuottaa jäljelle jäävillä nopilla tulokset 4-1-1, jolloin kisailija voi siirtää 4 tai tupla 1 syrjään ja palauttaa edelliset heitot takaisin.)

2. Vain putkeen heitetty silmäluvut lasketaan.

3. Kisailija heittää nopparajaa (3-5 noppaa) kolme kertaa.

Tulokset lasketaan yhteen, ja paras jää voimaan.

# SEKUNTIHAASTE

TUURI & TAITO, KOUKUTTAVA, LOPUTON



VÄLINEET: ajanottoväline (sekuntikello toimii parhaiten)

TAVOITE:

Kisailijan on pysäytettävä kello tiettyyn sekuntimäärään katsomatta kelloa. Pysäytetty aika voi olla esimerkiksi 10, 12, 20 tai 23 sekuntia.

TOTEUTUS:

Anna ajanottoväline kisailijalle. Kerro hänelle mitä aikaa hän tavoittelee. Hän käynnistää kellon, ja laskee itse ajan pysäyttäen sen mahdollisimman lähelle annettua aikaa katsomatta kelloa.

# KULTTUURITUNNISTUSVISA

TIETO, RYHMÄ TAI YKSIIN, LOPUTON



VÄLINEET: Tietovisalomake (sähköinen tai paperinen), kynät & kumit

TAVOITE:

Kisailija täyttää tietovisakysymyksiä joko yksin tai ryhmässä. Tarkoitus tunnistaa teokset ja tekijät.

TOTEUTUS:

Rakenna esim. klassikkokirjojen aloituksista visa tai liitä visaan tunnistettavia taideteoksia tai nähtävyyksiä. Jokaisesta tunnistetusta kohteesta tai teoksesta saa pisteen ja tekijästä toisen. Visassa voi olla esimerkiksi 10 kohtaa, jossa jokaisessa sekä tekijä että kohde/teos.

# TIETOVISA

TIETO, RYHMÄ TAI YKSIIN, LOPUTON



**VÄLINEET:** Tietovisalomake (sähköinen tai paperinen), kynät & kumit

**TAVOITE:**

Kisailija täyttää tietovisakysymyksiä joko yksin tai ryhmässä.

**TOTEUTUS:**

Luo tietovisa joko yleistiedosta tai jonkun teeman ympärille. Visan voi tehdä joko paperisena tai sähköisenä (esim. Microsoft Forms) valmiine kysymyksineen, tai tyhjänä jolloin kysymykset esitetään kisapaikalla.

Kysymyksissä voi olla joko avoin vastaus tai annettuja vaihtoehtoja. Päätä, voiko tietovisan suorittaa ryhmässä, vai onko kyseessä puhtaasti yksilösuoritus.

# BIISIN TUNNISTUS

TIETO, RYHMÄ TAI YKSIIN, LOPUTON



**VÄLINEET:** Tietovisalomake (sähköinen tai paperinen), pätkiä biiseistä (esimerkiksi introja), väline (esim. kaiutin) biisien soittoon, kyniä & kumeja.

**TAVOITE:**

Kisailija täyttää visalappua joko yksin tai ryhmässä.

**TOTEUTUS:**

Luo tietovisalomake biisien introista, vaihtoehtovereista tai muusta vastaavasta. Jos käytät biisien introja, nauhoita erillisellä ohjelmalla Spotifystä tai Youtubesta biisien introja (5-20sek). Ota mukaan sekä tuoretta musiikkia, että vanhempia klassikoita. Nuorten suosimia kappaleita löytyy hyvin yleensä hakusanoilla "Top 2020 pop songs" tai "Top TikTok songs". Huomioi, että TikTok-biisit ovat yleensä valmiiksi pätkittyjä, ja usein jostain muualta kuin kappaleen alusta.

Visailutilanteessa soita biisi tai sen pätkä, ja anna osallistujille hetki aikaa arvata mistä kappaleesta on kyse.

# EPÄTIETOVISA

TIETO, YKSIN, NOPEA, LOPUTON



**VÄLINEET:** Iso määrä (20-50kpl) erilaisia helppoja ja lyhyitä visailukysymyksiä, ajanottoväline

## TAVOITE:

Kisailija koittaa arvata mahdollisimman moneen kysymykseen väärin ajan puitteissa (esim. 30sek)

## TOTEUTUS:

Ohjeista visailijaa vastaamaan väärin hänelle esitettyihin kysymyksiin. Väärän vastauksen on oltava ”suuntaa antava” esimerkin mukaan:

”Mainitse kolme hedelmää”

✔ ”Peruna, keräkaali, mustikka”

✘ ”Vasen, Suomi, paloauto”

## Ohjeista kisailijaa:

”Ensimmäinen järkevä äännehdyks tulkitaan vastaukseksi. Ei siis haittaa jos äännelet jotain ”Äää, ööö, hmmm” mutta heti jos mainitset hedelmäksi vaikka ”Banaani, eiku...” se lasketaan.”

Kerro osallistujalle aika, minkä puitteissa hän toimii. Anna lähtölaskenta, ja käynnistä ajastin.

Kysymyksiä esittäessä koita olla selkeäsanainen. Vaihtelee kysymyksiä, jotta seuraavat osallistajat eivät ehdi ”lämmittää” edellisen suorituksen aikana.

## Esimerkkejä:

Mainitse kolme nisäkäästä. Kuka on Suomen tasavallan presidentti? Paljon on 5x5? Monta senttimetriä on metrissä? Minkä värinen on paloauto? Mainitse kaksi tampereilaista jääkiekkjoukkuetta

# PIIRTOSUUNNISTUS

YKSIÖ, NOPEA, TAITO, LOPUTON



**VÄLINEET:** Helppo sokkelo (esim: <https://shorturl.at/JhkyM>), kyniä, kumeja, ajanottoväline

## TAVOITE:

Kisailija koittaa selvittää sokkelon piirtämällä mahdollisimman vähillä virheillä heikommalla kädellään

## TOTEUTUS:

Kysy kisailijalta kumpi käsin hän on. Ohjeista kisailija läpäisemään helppo sokkelo aikaa vastaan heikommalla kädellään piirtämällä. Kerro, että sokkelon rajojen ylityksestä tulee rangaistus esim. 5sek. Anna sokkelo, tee lähtölaskenta ja käynnistä ajanottoväline. Kun sokkelo on suoritettu, käy suoritus läpi ja lisää suoritusajakaan mahdolliset sakot.

# KUPPIPYRAMIDI/”SPEEDSTACK”

TAITO, NÄYTTÄVÄ, NOPEA, YKSILÖ



VÄLINEET: 15kpl kertakäyttömukeja + varamukeja, pöytä, ajanottoväline

## TAVOITE:

Kisailija koittaa pinota mukit pyramidiksi pohjalta alkaen (5-4-3-2-1) aikaa vastaan.

## TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija kokoamaan annetut mukit pyramidiksi mahdollisimman nopeasti. Pohjakerrokseen tulee 5 mukia, seuraavaksi 4, sitten 3, 2 ja lopulta 1. Kun pyramidi on ehjänä kasassa, ajanotto lopetetaan ja tästä saadaan tulos.

## VARIAATIOITA:

- Kisan aloituksessa osallistujan kädet ovat mukipinon vieressä pöydällä, samoin ajanotto loppuu käsien palautuessa takaisin pöytään
- Pyramideja voi tarvittaessa tehdä useamman (esim. 3x3 mukia) yhden ison sijasta
- Mukien materiaalia muuttamalla kisan luonne muuttuu

# KIVI-PAPERI-SAKSET

TUURI, NOPEA, LOPUTON



VÄLINEET: kädet ja rytmitaju

## TAVOITE:

Kisailija haastaa vetäjän 10 kierroksen K-P-S otteluun

## TOTEUTUS:

Haasta kisailija kanssasi 10 kierroksen K-P-S turnaukseen. Turnauksen päätyttyä jokainen hänen voittonsa tuo hänelle pisteen. Kerratkaa tarvittaessa K-P-S:n säännöt, ja sopikaa rytmistä, eli millä ”iskulla” kisaajat paljastavat valintansa. Ottakaa alle tarvittaessa yksi harjoituskierrros.

## VARIAATIOITA:

- Kisan voi vetää nuorten kanssa pudotuspelimäisesti

# HULAVANNEKISA

TAITO, NOPEA, VAATII TILAA



VÄLINEET: hulavanne, ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija koittaa saada vannetta pyöritettyä mahdollisimman monta kierrosta annetussa ajassa (esim. 30sek)

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija hulavanteen pyörittämiseen joko vyötäröllä tai kaulan ympäri. Kerro, että hänen tulee saada mahdollisimman monta kierrosta annetussa ajassa. Anna lähtölaskenta, ja käynnistä ajanottoväline. Ajan päättyessä toteutuneet vanteen pyörytykset ovat lopullinen kisaajan tulos.

# HYPPYNARUKISA

TAITO, NOPEA, VAATII TILAA



VÄLINEET: hyppynaru, ajanottoväline

TAVOITE:

Kisailija koittaa saada hypähtyä narulla mahdollisimman monta kertaa annetussa ajassa (esim. 30sek)

TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija hyppynarun käyttöön. Kerro, että hänen tulee saada mahdollisimman monta hyppyä annetussa ajassa. Anna lähtölaskenta, ja käynnistä ajanottoväline. Ajan päättyessä toteutuneet hyppyt ovat lopullinen kisaajan tulos.

# SYÖMÄPUIKKOKISA

TAITO, YKSILÖ, AJANOTTO



**VÄLINEET:** syömäpuikot, kaksi astiaa esim. kertakäyttölautaset, pieniä puikoilla nostettavia erikokoisia esineitä (esim. puuhelmiä), ajanottoväline

## **TAVOITE:**

Kisailija koittaa saada tietystä ajassa siirrettyä syömäpuikoilla mahdollisimman monta esinettä astiasta toiseen

## **TOTEUTUS:**

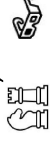
Ohjeista kisailija siirtämään toisessa astiassa olevia esineitä toiseen syömäpuikkoja käyttämällä annetussa ajassa (esim. 30sek). Anna kisailijalle syömäpuikot, joilla hän voi halutessaan kokeilla muutaman esineen siirron harjoituksena. Anna lähtölaskenta ja käynnistä ajanottoväline. Ajan päättyessä astiasta toiseen hyväksytysti siirretyt ovat kisailijan loppupisteet.

## **VARIAATIOITA:**

- Siirrettäviä esineitä voi olla tietty määrä (esim. 10 puuhelmeä), ja suorituksesta otetaan aikaa

# TIKKUHAASTE

TAITO, NÄYTTÄVÄ



**VÄLINEET:** tikkuja (esim. tulitikut)

## **TAVOITE:**

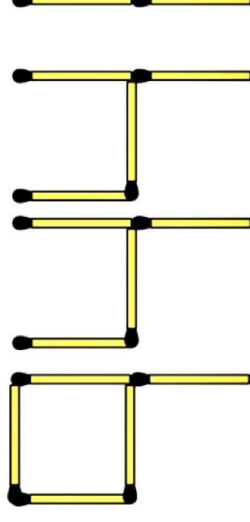
Kisailija koittaa 1-2 tikkoa siirtämällä saada aikaiseksi mahdollisimman ison luvun alkuasetelmasta.

## **TOTEUTUS:**

Aseta tikut alkuasetelmaan. Ohjeista kisailija 1-2 tikkoa siirtämällä saamaan aikaan mahdollisimman ison luvun

## **VARIAATIOITA:**

- Kisailijalla on 10 sekuntia aikaa suorittaa tehtävä



Esimerkkiratkaisu: 1 9411 saadaan siirtämällä jälkimmäisen 4 kaksi tikkaa 9 eteen 1 numeroksi.

# SHAKKIHAASTE

TIETO, TAITO, NÄYTTÄVÄ



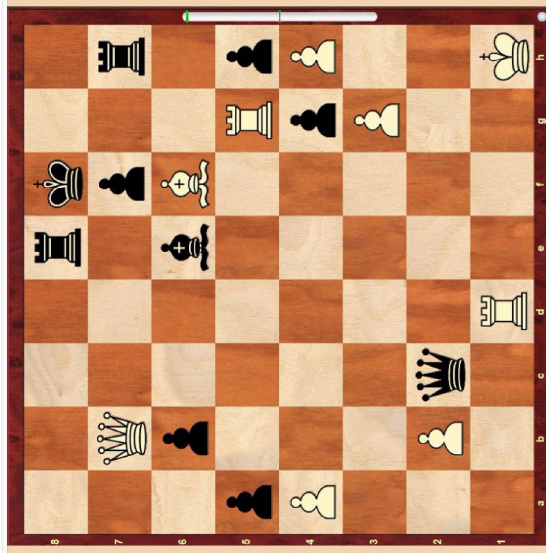
**VÄLINEET:** kuva shakkipulmasta tai shakkilauta, kyniä ja kumeja, ratkaisulomake

## TAVOITE:

Kisailija koittaa ratkaista shakkihaasteen annettujen ohjeiden puitteissa

## TOTEUTUS:

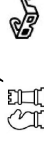
Kisailija voi joko kirjoittaa tai piirtää ratkaisusiirrot. Jos on shakkilauta, voi myös testata siirtoja. Oikeasta ratkaisusta saa pisteet.



**Esimerkkiratkaistu:** 1.De7+ Txe7 2.Td8+ Te8 3.Tg8+ Kxg8 4.Txe8 matti.

# SHAKKIPELJUHAASTE

TAITO, NÄYTTÄVÄ



**VÄLINEET:** shakkilauta ja nappulat, pistetaulukko

## TAVOITE:

Kisailija haastaa vetäjän tai toisen opiskelijan shakkiotteluun, joka kestää annetun ajan (esim. 10min). Voittaja ratkeaa suuremmalla syödyllä pistemäärällä.

## TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija haastamaan vetäjä tai toinen opiskelija kisaan. Heillä on esim. 10min aikaa pelata, jonka jälkeen lasketaan syödyt nappulat.

## NAPPULOIDEN PISTEET:

- sotilas 1pst
- ratsu 3pst
- lähetti 3pst
- torni 5pst
- kuningatar 9pst
- shakkimatti 12pst

# PINGISPALLORATA

TAITO, VAATII TILAA, NÄYTTÄVÄ



VÄLINEET: tasainen alusta (esim pöytä), pingispallo, juomapillejä, teippiä (+ muki), ajanottoväline

TAVOITE: Kisailija kuljettaa pingispalloa radan läpi mahdollisimman nopeasti puhaltamalla juomapillillä

## TOTEUTUS:

Rakenna vaihteleva ja mutkikas rata maalarinteipillä. Radan reunoja voi kohottaa teippaamalla rataa juomapillejä. Laita radan päähän maali (esim. juomamukilla).

Anna pingispallo ja puhdas juomapilli osallistujalle. Ohjeista kisailijaa kuljettamaan pingispallo mahdollisimman nopeasti radan läpi juomapilliin puhaltamalla. Palloon ei saa koskea käsin. Jos pallo karkaa radalta, palautetaan se karkauskohtaan käsin.

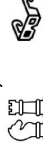
Kun pallo on maalissa, pysäytä ajanotto.

## VARIAATIOITA:

- Rataan voi rakentaa erilaisia esteitä

# SANANETSIMISKISA

TAITO, NÄYTTÄVÄ



VÄLINEET: Sana tavutettuna, vastauslomake, kyniä ja kumeja

TAVOITE: Kisailijan tai tiimin tulee löytää tavut ja ratkaista niiden muodostama sana

## TOTEUTUS:

Tulosta tai kirjoita paperiin tavuja sanasta tai sanoista. Huomioi, että yhdellä sivulla on yksi tavu. Ohjeista kisailija tai tiimi etsimään tietty määrä tavuja omasta koulustaan. Kun tavut on löydetty, ratkaisevat he näistä sanan vastauslomakkeelle.



## **PÄÄSIÄISSANAJAHTI**

### **TAVU 11**

# **KU**

Esimerkki tavukortista

# SUDOKU

TAITO, TIETO, YKSILÖ



**VÄLINEET:** Helppo sudokupulma tulostettuna, kyniä ja kumeja, ajanotto

**TAVOITE:** Kisailijan koittaa ratkaista sudokun oikein tietyn ajan puitteissa

## TOTEUTUS:

Ohjeista kisailija tarvittaessa sudokun täyttöön (<https://sudokutable.com/howtoplay/?lang=fi>). Anna hänelle sudokutehtävä, ja kerro aika jossa hänen tulee ratkaista pulma (esim. 2min). Tehtävien tarkistuksessa voi käyttää esimerkiksi Sudokuratkaisijaa (<https://sudokuonline.fi/sudoku-ratkaisija/>).

## VARIAATIOITA:

- Kun tehtävä on ratkaistu oikein, pysäytetään ajanotto
- Kun aika päättyy, kuinka pitkälle on päästy

				7	4			
6	3	8	2	4	5			
	9	1	7					
9			2	5	6	8		
	8	6	9	4	7	1	5	
	1	5		3	8		7	
						3	2	1
		4	5	7	6	8		9
5		8						