



HÖNTSÄPELIN OHJEET

Pelin tavoite:

• Pelin tavoite on liikkua, herätellä luovuutta ja pitää hauskaa yhdessä! Se sopii hyvin esimerkiksi tukemaan ryhmäytymistä. Pelissä kerätään omalle joukkueelle pisteitä erilaisia tehtäviä (luovuus, liikunta ja jokeri) suorittaen. Pisteet määrittävät sen, kuinka paljon pelilaudalla pääsee eteenpäin. Pelin voittaa ensimmäisenä maaliin päässyt joukkue. Voitto ei kuitenkaan ole pääasia, vaan mukava yhdessäolo. Pelin sääntöjä voidaan yhdessä sovittu soveltaa.

Ps. Sivuvaikutuksena voi pelaajilla ilmentyä hymyjä, naurua ja virkistymistä!

Peli sisältää:

- 61 valmista tehtäväkorttia, joista
 - 20 liikuntakorttia
 - 20 luovuuskorttia
 - 12 jokerikorttia
 - 9 tyhjää tehtäväkorttia, joihin voidaan keksiä tehtäviä

Alkuvalmistelut:

- Yksi ryhmästä toimii **pelinjohtajana**. Pelinjohtajalla on iso rooli pelin tehtävien tuunaajana ja tehtäväsuoritusten vastaanottajana. Monessa pelikortissa pelinjohtaja saa päättää suoritettavan tehtävän tarkemman aiheen. Pelinjohtajan kannattaa etukäteen tutustua kortteihin ja varata tehtävissä tarvittavat välineet esille:
 - kyniä ja peperia
 - sekuntikello
 - pompoteltava pallo
 - pelimerkit joukkueille
- Korttien tehtävät on jaettu kolmeen erilaiseen kategoriaan: **liikunta-, luovuus- ja jokeritehtäviin**. Korttipakassa on myös tyhjiä kortteja, joihin voidaan keksiä uusia tehtäviä korttipakkaa täydentämään.

Pelaaminen:

- Pelaajat jaetaan **kahteen joukkueeseen**. Ihannekoko on **3-6 osallistujaa per ryhmä**.
- Pelin aloittajajoukkue arvotaan, esim. kivi/paperi/sakset -leikin avulla.
- Pelilauta on väritetty korttien värien mukaan. Päästessään pinkkiin ruutuun joukkue nostaa sattumanvaraisesti luovuuskortin ja sinisessä ruudussa liikuntakortin. Keltaisessa ruudussa nostetaan jokerikortti. Violetissa ruudussa joukkue saa itse valita, minkä värisen kortin se nostaa.

- Jokaiseen korttiin on merkitty tehtävän arvo, joka voi olla 1, 3 tai 6 pistettä. Jokainen piste vastaa yhtä montaa askelta pelilaudalla. Hieman helpoimmista tehtävistä saa vähemmän pisteitä ja vaativammista enemmän. Kortteihin on myös merkitty suoritus aika, jonka sisällä tehtävä tulee suorittaa.
- Joukkueet suorittavat kaikki tehtävät pelinjohtajalle, joka on vastuussa tehtäväsuoritusten hyväksymisestä. Mikäli joukkue suorittaa tehtävän onnistuneesti, se pääsee peliruudulla eteenpäin yhtä monta askelta, kuin suoritettujen tehtävien pistemäärä on. Jos tehtävän suorittaminen ei jostain syystä onnistu, joukkue ei pääse pelilaudalla eteenpäin. Pelinjohtajan hyväksyttyä tai hylättyä tehtävän, vuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle.
- Tuplanuoli-ruutuun päästessään joukkue saa uuden vuoron ja saa suorittaa heti uuden tehtävän. Mikäli uuden vuoron uusilla pisteillä joukkue pääsee seuraavaan tuplanuoli-ruutuun, he eivät saa uutta vuoroa heti edellisen tuplanuoli-ruudun jälkeen.

Pelikorttien merkit



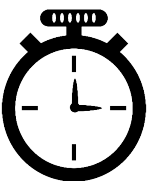
Pistemäärä

Kertoo kuinka monta pistettä joukkue saa suoritettuaan tehtävän onnistuneesti. Suurin osa tehtävistä on yhden, kolmen tai kuuden pisteen arvoisia. Joissain tehtävissä voidaan pisteitä antaa esimerkiksi niin, että joukkue saa yhden pisteen jokaisesta oikeasta vastauksesta.



Suunnittelu aika

Kertoo kuinka kauan joukkueella on aikaa käytettävänä tehtävän suunnitteluun. Kaikkiin tehtäviin ei ole merkitty suunnittelu aikaa.



Suoritus aika

Kertoo kuinka kauan joukkueella on aikaa suorittaa tehtävä tai kuinka kauan tehtävää tulee suorittaa yhtäjaksoisesti.

ONNEA JA ILOA MATKAAN!

Höntsä-silta eteenpäin! -hanke 2018-2021



www.hontsaopas.fi





LIIKUNTA

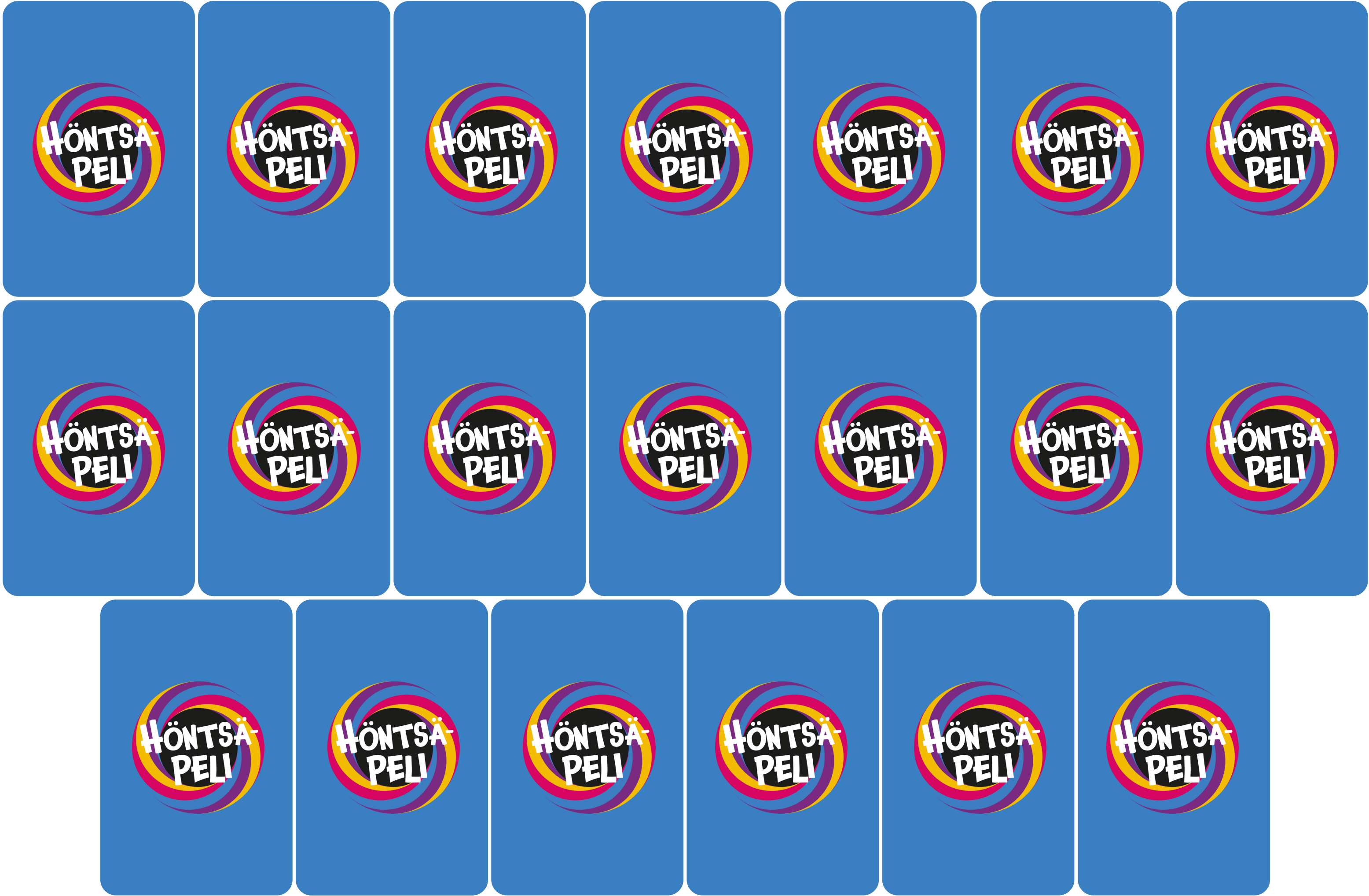


LUOVUUS



JOKERI





JONO

Käykää hakemassa kolme erilaista luonnonmateriaalia, joista tulee muodostaa vähintään metrin pituinen jono. Muistakaa kunnioittaa luontoa, eli elävät oksat yms. jätetään koskemattomiksi.



3



5 min

BOING BOING

Pomputtakaa palloa 100 kertaa. Jokainen ryhmäläinen osallistuu pomputukseen tasapuolisesti



1



1 min

IHMISPYRAMIDI

Muodostakaa ihmispyramidi, jossa kaikki joukkueenne jäsenet ovat mukana.



3



1 min

TYNNYRIT

Kierikää maassa koko ryhmänne voimin.



1



1 min

LETKIS

Tanssikaa letkajenkkää takaperin. Ottakaa musiikki mukaan.



3



1 min



1 min

AAKKOSAKROBATIAA

Muodostakaa A-kirjain ryhmänne kesken. Aikaa on 30 sekuntia



3



30 sek

PIENET SAMMAKOT

Tehkää sammakkohyppyjä toistenne yli jonomuodostelmassa.



3



30 sek



1 min

FOOTBAG

Pelatkaa miimistä eli kuvitteellista footbagia.



1



30 sek



30 sek

KYYKKYTANSSI

Tanssikaa ripaskaa.



6



30 sek



1 min

JOOGA

Ohjatkaa kaikille pelaajille kolme erilaista joogaliikettä. Liikkeissä saa käyttää mielikuvitusta.



3



1 min



3 min

LUOTTAMUS- VENYTYS

Muodostakaa piiri ja ottakaa kiinni käsistänne. Lähtekää pikku hiljaa nojautumaan taaksepäin niin, että kädet pysyvät kiinni ja kukaan ei pääse kaatumaan tai horjumaan liikaa. Pyrkikää nojautumaan mahdollisimman pitkälle. Kokeilkaa samaa myös silmät kiinni.



3



-

IDEARIIHI

Keksikää uusi peli/leikki saatavilla olevista välineistä. Ohjatkaa se innostavalla otteella pelinjohtajalle sekä muille kilpailijoille.



6



2 min



1 min

HETKEN HELLITYS

Ohjatkaa kaikille pelaajille niska-hartiaseudun venytyksiä.



1



2 min

AEROBIC

Ohjatkaa kaikille pelaajille 2 minuutin aerobic-hetki.



3



1 min



2 min

KÄTTELY

Kätelkää jokainen ryhmänne jäsen läpi. Kättely tapahtuu vasemmalla kädellä ja omien jalkojen välistä.



1



1 min

KUNINKAANTUOLI

Kantakaa yhtä ryhmäläisistänne kuninkaan tuolissa 20 metrin mittainen matka.



6



30 sek



1 min

MINIRENTOUTUS

Olkaa rentouttavassa ja palauttavassa asennossa 1 minuutin ajan.



1



1 min

KOTTIKÄRRYT

Kulkekaa kottikärryävelyä 20 metriä. Jokaisen ryhmän jäsenen tulee olla joko kantamassa tai kulkemassa käsiä käyttäen.



3



1 min



2 min

JUMPPALAULU

Esittäkää Fröbelin palikoiden "Jumppalaulu" muille. Voitte käyttää taustamusiikkia.



3



1 min



2 min

MARATONI

Juoskaa paikallanne seuraavissa maisemissa ja tunnelmissa:
- vuoristo
- alamäki
- suo
- meri
- kivikko
- tullessa maaliin



3



2 min



LAULAMINEN Laulakaa yhteen ääneen yhdessä sovittua laulua. \$ 3 🕒 30 sek 🕒 1 min	KUVAKOLLAASI Tehkää virtuaalinen valokuvakollaasi (6 kuvaa) pelinjohtajan määrittelemästä aiheesta. \$ 3 🕒 3 min	RÄPPÄYS Räpätkää pelinjohtajan päättämästä aiheesta. Etsikää taustalle sopiva beat. Räpin kesto 1 min. \$ 6 🕒 4 min 🕒 1 min	KÄYTTÖTARKOITUS Keksikää 10 käyttötarkoitusta pelinjohtajan valitsemalle tavaralle. \$ 3 🕒 1 min	SKETSI Keksikää ja esittäkää sketsi pelinjohtajan antamasta aiheesta. \$ 6 🕒 2 min 🕒 1 min	JOUKKUEHUUTO Keksikää joukkuehuuto pelinjohtajan antamalle joukkueen nimelle. Esittäkää se muille. \$ 3 🕒 2 min	SANARIMPSU Keksikää mahdollisimman monta sanaa pelinjohtajan päättämästä kategoriasta. Jokainen joukkueen jäsen keksii omat sanat. Sanojen alkukirjain on oltava sama kuin pelinjohtajan kutsumanimen alkukirjain. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on sama sana, sanaa ei hyväksytä. \$ 1 sana = 1 piste. Max 6p 🕒 30 sek
KEHUKERHO Kehukaa toisianne vuolaasti pelinjohtajan päättämällä kielellä \$ 1 🕒 1 min	RUNO Kirjoittakaa loppusoinnillinen runo pelinjohtajan antamasta aiheesta (min. 30 sanaa) ja esittäkää se toisille. \$ 6 🕒 3 min	KOREOGRAFIA Suunnitelkaa ja esittäkää koreografia pelinjohtajan antamaan teemaan. \$ 6 🕒 4 min 🕒 1 min	TIPUTANSSI Tanssika tiputanssia minuutin ajan, taustamusiikin kera. \$ 3 🕒 30 sek 🕒 1 min	ILMAMUSISOINTI Esittäkää jotain biisiä "ilmasoitinversiona" 1 minuutin ajan taustamusiikin säestämänä. \$ 3 🕒 30 sek 🕒 2 min	HAIKU Kirjoittakaa haiku pelinjohtajan antamasta aiheesta. Haiku on japanilainen kolmisäkeinen runo, jossa on 17 tavua. Tavut on jaettu säkeiksi suhteessa 5-7-5, esim: Tääl-lä hönt-säil-lään Mu-ka-vas-ti yh-des-sä Hy-vä mei-nin-ki \$ 3 🕒 2 min	VITSINIKKARIT Keksikää yhdessä vitsi. Pelinjohtaja antaa hauskuuspisteitä 1-3. \$ 1-3 🕒 2 min
PICTIONARY Pelinjohtaja kirjoittaa ylös kolme harrastusta, jotka yksi ryhmän jäsen piirtää toisille. Toiset yrittävät arvata piirrustuksen oikein. Piirtäjä ei saa puhua. Jokaisesta oikeasta arvauksesta joukkue saa yhden pisteen. \$ 1-3 🕒 1 min	SELISELI Pelinjohtaja päättää kolme sanaa, jotka yksi ryhmästä yrittää selittää muille joukkueen jäsenille. Jos selittäminen jää aikarajan puitteissa kesken, saa myös vastustajajoukkue yrittää arvata viimeisintä sanaa. Jokaisesta oikein arvatusta sanasta saa yhden pisteen. \$ 1-3 🕒 1 min	MAAILMAN HUONON Tehkää "maailman huonoin" - improharjoitus. Pelinohjaaja antaa kolme ammattia, joiden edustajat joukkueen pitää esittää maailman huonoimpina. Esim. tällainen on maailman huonoin leijonankesyttävä. \$ 3 🕒 3 min	AVARA LUONTO Yksi joukkueenne jäsenistä on Avaran luonnon (tv-ohjelma) kertoja. Muut näyttelevät kertojan tarinan mukaan. Tarinan pituus 2 minuuttia. \$ 3 🕒 30 sek 🕒 2 min	TARINANKERRONTA Esittäkää satu / tarina pelinjohtajan antamasta aiheesta. Käyttäkää esityksessä jotain näistä tyylilajeista: - Tragedia - Trilleri - Saippuaoppera - Kaurismäki - TosiTV \$ 6 🕒 30 sek 🕒 3 min	TUOMION TEMPPELI Jokainen ryhmän jäsen esittää vuorollaan mimiikan keinoin aarteenetsijää, joka kuolee johonkin tuomion temppelissä sijaitsevaan ansaan. Viimeinen ryhmästä onnistuu välttämään kaikki ansat ja saa vietyä aarteen pois. \$ 3 🕒 5 min	



TELEPATIAA

Valitkaa kaksi pelaajaa ryhmästänne. Pelinjohtaja kysyy pelaajilta mielipidekysymyksen ja antaa kaksi vastausvaihtoehtoa. Molemmat pelaajat paljastavat oman vastauksensa samaan aikaan. Samasta vastauksesta ryhmä saa 1 pisteen. Eriävistä vastauksista ei saa pisteitä.

 3

 30 sek

PIRISTYSRUISKE

Soittakaa yhden joukkueenne jäsenen vanhemmalle ja piristäkää hänen päiväänsä haluamallanne tavalla.

 3

 2 min

HIERONTARINKI

Tehkää hierontarinki ja hierokaa toistenne hartioita/yläselkää.

 1

 1 min

YHDISTYS

"Perustakaa" kuvitteellinen yhdistys. Yhdistykselle tulee keksiä nimi, tavoite, sekä logo

 3

 3 min

ESITELMÄ

Valitkaa joukkueestanne yksi jäsen pitämään esitelmä pelinjohtajan päättämästä aiheesta. Esitelmä tulee sisältää vähintään viisi asiaa.

 6

 1 min

NIMET YLÖS

Kirjoittakaa paperille joukkueenne jäsenten nimet ja tehkää kirjaimista mahdollisimman monta muuta oikeaa nimeä. Samaa kirjainta saa käyttää vain kerran. Saatte yhden pisteen yhtä nimeä kohti. Maksimipistemäärä on kuusi.

 1-6

 1 min

RYHMÄHALI

Käykää antamassa ryhmähali jollekin toisen joukkueen jäsenelle.

 1

 30 sek

OLET MAHTAVA!

Käykää kertomassa vastapuolen joukkueen kaikille jäsenille, miksi he ovat hyviä tyyppejä

 3

 1 min

TOTTA VAI TARUA?

Vastustajajoukkuuesta yksi pelaaja keksii kolme väittämää. Väittämistä kaksi on totta, yksi valettä. Vuorossa olevan joukkueen tulee arvata yhdessä tuumin, mikä väittämistä on valettä. Oikeasta vastauksesta joukkue saa 6 pistettä.

 6

 2 min

 1 min

KIRJE JOULUPUKILLE

Kirjoittakaa joulupukille kirje, joka sisältää vähintään 50 sanaa. Lukekaa kirje muille.

 3

 3 min

LEFFALISTA

Kirjoittakaa ylös 5 julkaistua elokuvaa pelinjohtajan päättämästä aiheesta. Hakukoneen käyttö sallittu.

 3

 1 min

SINNEPÄIN

Valitkaa molemmista joukkueista yksi pelaaja. Pelinjohtaja esittää kysymyksen, johon pelaajat vastaavat. Kysymyksen tulee olla sellainen, että siihen vastataan numerolla. Kysymyksen tulee olla riittävän vaikea, esim. "Montako kilometriä on Helsingistä Kalkuttaan?" Lähemmäksi vastannut joukkue saa 3 pistettä.

 3

 1 min

 1  3  6

 _____  _____

 1  3  6

 _____  _____

 1  3  6

 _____  _____

 1  3  6

 _____  _____

 1  3  6

 _____  _____

 1  3  6

 _____  _____

 1  3  6

 _____  _____

 1  3  6

 _____  _____

 1  3  6

 _____  _____