

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 sovitusti 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 hyväksytyä 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



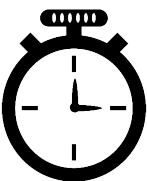
Pistemäärä

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

