

LIVELAUTAPELI

Ulkona tai sisällä toteutettava

Yksi ohjaajista (tai muu talkoolainen) esittää **peikkoa**. Yksi ohjaaja toimii **pelin ohjaajana** eli johdattelijana.

Pelin ohjaajalle ohjeet paikan päällä tulosteena.

Tarvikkeet:

- Numeroituja ämpäreitä (tai muita vastaavia käännettäviä materiaaleja) pelialueella alassuin käännettynä.
- Osallistuvalla ryhmällä punainen kangaskassi (tai muu pussi), jossa aarteita.
- Peikolla beige kangaskassi (tai muu pussi), jossa aarteita.
- Noppa, iso noppa toimii hyvin tai pieni noppa pahvilaatikossa, johon se heitetään.
- Peikko on aluksi tilan ulkopuolella.
- Pelilauta muodostuu ämpäreistä, joiden sisällä on pelin kulkuun liittyviä toimintoja.
- Ryhmä saa alussa punaisen kangaskassin, jossa on aarteita (esim. erivärisiä sählypalloja) **6 kpl**.
- Peikolla on myös omassa beigessä kassissaan aarteita, pelin alussa **6 kpl**.
- Pelin tavoitteena on saada mahdollisimman monta aarretta ryhmän omaan kangaskassiin pelin loppuun mennessä.
- Peli alkaa ämpäristä numero 1, jossa lukee tehtävä: ”Kutsukaa peikko paikalle, jotta pääsette pelaamaan”. Ohjaaja kertoo, että peikon paikalle saaminen vaatii isoa äänenkäyttöä suorastaa kutsuhuutoa, ehkä kuiskuttelua ja maanitteluakin.
- Käytetty ämpäri käännetään ympäri, oikein päin. Eli samaa tehtävää ei enää tehdä uudestaan.
- Kun peikko on saatu paikalle, varsinainen peli alkaa. Ryhmä heittää noppaa aina toimintojen välillä, ja etenee ämpäreitä pitkin eteenpäin, taaksepäin tai vaikka sikin sokin. Jo käytettyjä ämpäreitä ei voi uudelleen käyttää.
- Pelin ohjaaja lukee tehtävät ja Peikko alkaa esittää tehtävän mukaista tilannetta. Ohjaaja kannustaa ja neuvoa ryhmiä toimimaan, jotta tilanteet ratkeaisivat hyvin ja Peikko antaisi aarteitaan ryhmille.

Tehtävät ovat seuraavia (ohjeen lopussa monistettavissa suuremmaksi):

- Peikko haluaa olla hippasilla. Leikkikää hänen kanssaan jotain hippaa.
- Peikkoa pelottaa. Käykää lohduttamassa häntä. Kertokaa, miksi nyt ei tarvitse pelätä. Jos saatte peikon pelon hälvenemään, saattaa hän antaa teille yhden aarteistaan.
- Peikko on pahalla tuulella. Hän ilkeilee ja tekee tuhmuuksia. Yhtäkkiä hän nappaa ryhmänne aarteet itselleen ja pitää niitä hallussaan. Mitä teidän pitäisi tehdä, jotta saisitte aarteenne takaisin? Torua häntä? Kiinnittää hänen huomionsa muualle? Vai mitä? Koettakaa keksiä keino, jolla saatte aarteet takaisin.
- Peikko on satuttanut itsensä. Perustakaa sairaala ja esittäkää hoitohenkilökuntaa kuten lääkäreitä ja hoitajia. Jos saatte Peikon olon paranemaan, saattaa hän antaa teille aarteitaan palkkioksi.
- Peikon vatsa kurnii, hän on nälissään. Tarjoilkaa hänelle erilaisia ruokia ja herkkuja. Kuvailkaa ruokanne houkuttelevasti, jotta ruoat kelpaavat hänelle, ja jotta hänen pohjaton vatsansa vähitellen täytyy.

- Peikolla on syntymäpäivä. Juonikaan ryhmässä hänelle lahja, jonka annatte hänelle miimisesti. Toivottavasti hän innostuu siitä.

- Peikko on hurjan iloinen. Hän hyppii ja pomppii ja jakelee teille aarteitaan ihan hövelinä.

- Peikkoa tylsistytetään ja hän meinaa lähteä pois. Viihdyttäkää häntä jotenkin. Kertokaa vaikka joku vitsi tai esittäkää hänelle jotain.

- Peikko tahtoo nähdä ryhmänne aarteet. Häntä kiinnostaa ne kovasti. Hän esittelee myös omia aarteitaan ja tahtois vaihtaa niitä. Varokaa, ettei hän pääse huijaamaan teitä!

- Peikkoa tanssittaa. Hän tahtoo tanssia teidän kaikkien kanssa mitä mielikuvituksellisimmilla tavoilla.

- Peikkoa väsyttää. Laulakaa peikolle tuutulaulu. Peikko alkaa vähitellen haukotella ja nukahtaa. (MAALI)

- Peikko kuulee jotain outoa ääntä. Hän nuuhkii, kuikuilee ympäriinsä, ja yhtäkkiä säntää matkoihinsa. (MAALI)

- Jos Peikon tilanteeseen ei auta mikään konsti, voitte ryhmänä aina antaa hänelle pussistanne aarteen, jolloin hän aina innostuu ja saattaa antaa omistaan toisen aarteen takaisin päin.

- Pelilaudalla on kahdessa ämpärissä maali eli Peikon nukahtaminen ja säntääminen matkoihinsa. Myös peikko voi itse, tai ohjaaja, kertoa pelin loppuu noin 15-20 min päästä aloituksesta, jos maaliämpäriä ei tule vastaan. Tällöin jostain keksimästänne syystä Peikko nukahtaa tai lähtee matkoihinsa. Jos Peikon nukahtaminen tai pois lähteminen tulee liian nopeasti pelin alussa esim. 5 min päästä, voi ohjaaja tai Peikko itse muuttaa pelin kulkua niin, että Peikko kutsutaan uudestaan paikalle tai herätetään unesta jollain konstein.

-Lopuksi ohjaaja laskee ryhmän kanssa, kuinka monta aarretta ryhmälle pelin lopuksi jäi.

- Ennen seuraavaa peliä aarteet jaetaan ryhmän kangaskassiin 6 aarretta ja peikolle 6. Peikko palaa pelialueen ulkopuolelle. Ohjaaja kääntää pelinappuloina toimivat ämpärit oikein päin. Uusi peli voi alkaa.

- Huomio! Peikko voi toimia välillä ihan hassusti ilman ohjeistusta. Ohjaaja voi olla tällöin myös ihan ihmeissään, mitä se Peikko nyt oikein meinaa. ☺

Kutsukaa Peikko paikalle, jotta pääsette aloittamaan.

Peikko haluaa olla hippasilla. Leikkikää hänen kanssaan jotain hippaa.

Peikkoa pelottaa. Käykää lohduttamassa häntä. Kertokaa, miksi nyt ei tarvitse pelätä. Jos saatte peikon pelon hälvenemään, saattaa hän antaa teille yhden aarteistaan.

Peikko on pahalla tuulella. Hän ilkeilee ja tekee tuhimuuksia. Yhtäkkiä hän nappaa ryhmänne aarteet itselleen ja pitää niitä hallussaan. Mitä teidän pitäisi tehdä, jotta saisitte aarteenne takaisin? Torua häntä? Kiinnittää hänen huomionsa muualle? Vai mitä? Koettakaa keksiä keino, jolla saatte aarteet takaisin.

Peikko on satuttanut itsensä. Perustakaa sairaala ja esittäkää hoitohenkilökuntaa kuten lääkäreitä ja hoitajia. Jos saatte Peikon olon paranemaan, saattaa hän antaa teille aarteitaan palkkioksi.

Peikon vatsa kurnii, hän on nälissään. Tarjoilkaa hänelle erilaisia ruokia ja herkkuja. Kuvailkaa ruokanne houkuttelevasti, jotta ruoat kelpaavat hänelle, ja jotta hänen pohjaton vatsansa vähitellen täytyy.

Peikolla on syntymäpäivä. Juonikaan ryhmässä hänelle lahja, jonka annatte hänelle miimisesti. Toivottavasti hän innostuu siitä.

Peikko on hurjan iloinen. Hän hyppii ja pomppii ja jakelee teille aarteitaan ihan hövelinä.

Peikkoa tylsistyttää ja hän meinaa lähteä pois. Viihdyttäkää häntä jotenkin. Kertokaa vaikka joku vitsi tai esittäkää hänelle jotain.

Peikko tahtoo nähdä ryhmänne aarteet. Häntä kiinnostaa ne kovasti. Hän esittelee myös omia aarteitaan ja tahtoisi vaihtaa niitä. Varokaa, ettei hän pääse huijaamaan teitä!

Peikkoa tanssittaa. Hän tahtoo tanssia teidän kaikkien kanssa mitä mielikuvituksellisimmilla tavoilla.

Peikkoa väsyttää. Laulakaa peikolle tuutulaulu. Peikko alkaa vähitellen haukotella ja nukahtaa.

Peikko kuulee jotain outoa ääntä. Hän nuuhkii, kuikuilee ympäriinsä, ja yhtäkkiä säntää matkoihinsa.