

AIKAMOINEN AIKAMATKA

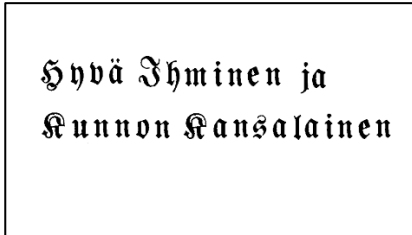
Livelautapeli

Luova lava -leirit 2026

PELIN VÄLINEET

Peliä varten tarvittavat välineet:

- Hyvä ihminen ja kunnan kansalainen -teksti vanhoilla kirjaimilla kirjoitettuna. Valmis A4:n leikataan neljään osaan.



- Suomen kartta vuodelta 1881, johon merkitty Kalan torppa, Kauhava.



- Vanhoista kirjaimista aakkoset.

A a,	B b,	C c,	D d,	E e,				
A a,	B b,	C c,	D d,	E e,				
F f,	G g,	H h,	I i j,	K k,				
F f,	G g,	H h,	I i j,	K k,				
L l,	M m,	N n,	O o,	P p,				
L l,	M m,	N n,	O o,	P p,				
Q q,	R r,	S s,	T t,	U u,				
Q q,	R r,	S s,	T t,	U u,				
V v,	W w,	X x,	Y y,	Z z,				
V v,	W w,	X x,	Y y,	Z z,				
ch	ck	ss	sz	sch	sp	st	th	tz
ch	ck	ss	sz	sch	sp	st	th	tz

- Paperi, jossa suurella vuosi 1881



PELIN HAHMOT

Peliä varten tarvittavat hahmot:

- **Pelin ohjaaja** (välttämätön)
- **Santeri Alkio** (välttämätön)

Alla olevat hahmot voi toteuttaa eri henkilöt tai sama henkilö tai sama henkilö kuin Santeri Alkio tai jopa pelin ohjaaja esimerkiksi hattua vaihtamalla. Tai hahmot voidaan vain kertoa ja kuvata kohdattavaksi.

- **Meteoriitti**
- **Kivikauden ihminen**
- **Hovilakeija**
- **Nukahtanut nukkumatti**
- **Tubettaja**
- **Tekoälybotti**

PELIN MUUT VALMISTELUT

- Valitaan tapa, jolla pelaajat voivat liikkua ajassa. **Valittavana kolme eri tapaa:**
 - Vaihtoehto 1. Ryhmä rakentaa (miimisesti, konkreettisesti, keksii äänen tai liikkeen, miten kone toimii) yhdessä aikakoneen, jota käytetään aikasiirtymiin. Aikakone päättyy aikakausiin vuoron perää. Tarvikkeet: mahdolliset materiaalit aikakoneeseen
 - Vaihtoehto 2. Aikanopalla heitetään seuraava ajanjakso: 1, 2, 3, 4, 5 ja 6. Tarvikkeet: arpakuutio. Vuoteen 1881 siirryttäessä aikanopalla esimerkiksi heitetään ensin 1, sitten kahdella kerralla yhteensä 8, toisen kerran 8 ja vielä 1.
 - Vaihtoehto 3. Arvontalapuilla arvotaan aikakausi, joissa lukee kaikki kuusi aikakautta: Ennen aurinkokunnan syntyä, Kivikausi... jne. sekä erikseen lappu Vuosi 1881. Tarvikkeet: kuusi taitettua lappua, joissa aikakaudet ovat kirjoitettuna sekä erillinen lappu jossa vuosi 1881.
 - Jos annetaan pelaajien päättää tapa, varustaudutaan kaikkiin vaihtoehtoihin.
- Valmistellaan etsittävä Kalan torppa ja Santerin piilopaikka. Jos on mahdollista, voi Kalan torppa kohdattavan Santeri Alkion piilottaa johonkin sisällä tai ulkona. Tai esimerkiksi nimetä jonkun oven Kalan torpaksi, joka ryhmäläisten pitää löytää, jonka takaa Santeri Alkio löytyy.

PELIN KULKU

- Pelin ohjaaja johdattelee kirjoitetun mukaisesti peliä koko sen ajan.
- Peliä pelaava ryhmä suorittaa vastaan tulevia tehtäviä, jotka suoritettuaan ryhmä saa lisää etsittävän viestin osia.

LÄHTÖ

Pelin ohjaaja: Olemme saaneet viestin toisesta ajasta. Viesti on kuitenkin ajanrattaissa lentäessään hajonnut palasiksi. Tässä on osa viestistä.

Pelin ohjaaja antaa ryhmälle yhden osan Hyvä ihminen ja kunnon kansalainen -tulosteesta.

Pelin ohjaaja: Ymmärretäänkö me viestistä näin mitään? Meidän on selvitettävä:

- Kuka viestin on lähettänyt?
- Mitä asiaa hänellä meille on?

Eiköhän lähdetä aikamatkalle etsimään viestin osia, mihin lie ovat sinkoutuneetkaan. Jotta pystymme matkustamaan ajassa tarvitsemme...

Esitellään tapa, joka on valittu ennakolta tai pelaajat päättävät tavasta, jolla ajassa liikutaan. (ohjeistus aiemmin)

Jokaisesta eri aikakausissa kohdatusta hahmosta ja suoritetusta haasteesta tai tehtävästä ryhmä saa yhden viestin osan:

- Hyvä ihminen ja kunnon kansalainen -paperin palaset **kolme kappaletta** (yksi saatu jo alussa)
- Suomen kartta
- Vanhojen kirjainten aakkoset
- Vuosi 1881

Ei ole väliä, mikä viestin osa jaetaan missäkin ajassa.

AIKAMATKUSTUS

Pelin ohjaaja johdattelee siirtymiä aikakausien välillä ja aikakausissa hahmoja kohdattaessa.

1. Ennen aurinkokunnan syntyä

Nyt heilahdimme ajassa todella kauas taakse päin. Saavuimme nimittäin aikaan ennen aurinkokunnan syntyä. Täällä avaruudessa on painovoima paljon pienempi. Vastaamme leijailee Meteoriitti.

Joko esitettynä tai kerrottuna: Meteoriitti haastaa meidät leijuntakisaan. Eli yritetään esittää mahdollisimman leijailevia ja ilmassa kelluvia.

2. Kivikausi

Onpas täällä jylhää. Taidamme olla saapuneet kivikauteen. Tuoltahan tuleekin tämän ajan asukki.

Joko esitettynä tai kerrottuna: Kivikauden ihminen taitaa olla hyvin reviiritietoinen ja haastaa meidät kaksintaisteluun. Taistelu tehdään hidastettuna taisteluna, jossa keneenkään ei oikeasti satu.

3. Ritariaika

Hienoja pukuja ja upeita kumarteluja luvassa - olemme siirtyneet ritareiden aikakaudelle. Tuolta taitaa tulla hovilakeija.

Joko esitettynä tai kerrottuna: Hovilakeija haastaa meidät tanssikisaan.

4. Uniaika

Missähän me nyt olemme – täällä kaikki nukkuvat? Aikasiirtymä heilautti meidät unen puolelle.

Joko esitettynä tai kerrottuna: Tuollahan on yksi nukahtanut Nukku-Matti. Mitenkäs me hänet herättäisimme?

5. Nykyaika

Tämä aika tuntuu todella tutulta. Olemme kai nykyajassa.

Joko esitettynä tai kerrottuna: Vastaamme hiippailee yksi kuuluisimmista tubettajista, joka haastaa meidät kuvaamalleen videolle. Hän kyselee, mikä on parasta leirillä.

6. Tulevaisuus

Onpas aivan outo paikka. Voisikohan tämä olla tulevaisuus?

Joko esitettynä tai kerrottuna: Tekoälybotti ottaa meidät vastaan tulevaisuudessa. Hän haluaa tietää, millaista meidän mielestä tulevaisuudessa on? Hän kannustaa meitä luomaan tulevaisuutemme ihan itse.

Kun kaikissa kuudessa aikakaudessa on vierailtu, on kaikki viestin osat kasassa.

- Hyvä ihminen ja kunnan kansalainen -paperin palaset
- Suomen kartta
- Vanhojen kirjainten aakkoset
- Vuosi 1881

Pelin ohjaaja: Nyt meillä on kaikki viestiin liittyvä tieto. Mistä viestistä on kyse? Mitäs muut vihjeet meille kertovat?

Ryhmä pohtii

Pelin ohjaaja: Mutta emme vieläkään tiedä, kuka meille viestin on lähettänyt. Eiköhän lähdetä vuoteen 1881 selvittämään, kuka meille tällaisen viestin on oikein lähettänyt, ja mistä tässä oikein on kyse.

Siirrytään vuoteen 1881 valitulla aikamatkustustavalla.

VUOSI 1881

Pelin ohjaaja: Nyt olemme vuodessa 1881. Meidän tulisi vielä päästä Kauhavalle Kalan torpalle. Millä pääsemme sinne?

Ryhmä pohtii vaihtoehtoja. Pelin ohjaaja kertoo, voidaanko kyseisellä tavalla matkata tuossa ajassa. Tarvittaessa pelin ohjaaja auttaa kulkupelin keksimisessä.

Koska vuonna 1881 kaikki liikkumistavat eivät vielä olleet mahdollisia. **Soveltumattomia kulkupelejä** ovat:

- Auto ja Linja-auto
Autot saapuivat Suomeen vasta vuonna 1899.
- Polkupyörä
Polkupyörä-nimistä laitetta ei vielä tuolloin ollut.
- Juna
Kauhavalle junarata tuli vasta vuonna 1885.

- Lentokone
Lentokoneet saapuivat Suomeen vasta vuonna 1918.

Soveltuvia kulkupelejä vuonna 1881 ovat:

- Velosipedi, pikaratas, polkuratas tai pikakulkuri, jotka ovat sen aikaisten polkupyörien nimiä.
- Veneellä soutaen tai höyrylaivalla
- Hevoskyydillä, kieseillä, rattailla tai umpivainuissa
- Kävelen

Pelin ohjaaja: Valitaan soveltuva kulkupeli ja lähdetään Kauhavalle.

Ryhmä matkaa miimisesti valitsemallaan kulkupelillään Kauhavalle.

KALAN TORPPA

Pelin ohjaaja: Nyt olemme saapuneet Kauhavalle ja täällä pitäisi jossain sijaita **Kalan torppa**. Etsitäänpäs se!

Ryhmä lähtee etsimään Kalan torppaa ja Santeri Alkiota. (ohjeistus aiemmin) Tarvittaessa ohjaaja antaa ryhmälle vihjeitä.

Pelin ohjaaja: Hyvää päivää! Olemmeko me nyt Kalan torpalla?

Santeri Alkio: Kyllä. Hyvää päivää ja tervetuloa! Minä olen Santeri Alkio.

Pelin ohjaaja: Hyvää päivää Santeri Alkio! Me tulemme Nuorisoseurojen Luova lava -leiriltä vuodesta 2026, jonne saimme viestin täältä. Viesti tosin oli ajanrattaissa hajonnut ja sinkoutunut eri aikakausiin.

Santeri Alkio: Tulettepa te kaukaa. Olemme juuri täällä perustamassa ihka ensimmäistä Nuorisoseuraa.

Pelin ohjaaja: Oletteko te lähettäneet meille tällaisen viestin ”Hyvä ihminen ja kunnan kansalainen”?

Santeri Alkio: Hyvä ihminen ja kunnan kansalainen... Tämähän kuulostaa ihan minun ajatukselta. Vai kantautui se 145 vuoden päähän vuoteen 2026? Ohoh! Olimme juuri laatimassa Nuorisoseurojen sääntöjä ja toimintaperiaatteita, johon kirjasimme juuri tällaisia ajatuksia.

Pelin ohjaaja: Me saimme osan viestistä, vaikka se ajanrattaissa hajosikin, mutta etsimme viestin osat eri aikakaudesta. Pohdimme, että mistäköhän tässä oikein on kysymys?

Santeri Alkio: Koska täällä meidän ajassa on niin paljon tottelemattomuutta, niin ajattelin, että olisi hyvä kannustaa kaikkia toimimaan niin kuin **Hyvä ihminen ja kunnan kansalainen**. Mitenkäs teidän ajassa, millainen on hyvä ihminen ja kunnan kansalainen?

Pelin ohjaaja: Niin millainen meidän (kysyy ryhmältä) mielestä on hyvä ihminen ja kunnan kansalainen?

Ryhmä vastaa

Santeri Alkio: Samanlainen ajatus on minullakin Hyvästä ihmisestä ja kunnan kansalaisesta. Onpa mainiota, että vielä 145 vuoden jälkeenkin sama ajatus kantaa. Onneksi olkoon teille kaikille – juhlittehan te siellä vuonna 2026 Nuorisoseurajärjestön 145-vuotisjuhlavuotta! Ajatella, että järjestö voi elää noin vanhaksi. 😊
Hyvää kotimatkaa!

Pelin ohjaaja: Kiitos tästä ja me juhlimme!

Poistuvat Santeri Alkion luota.

Pelin ohjaaja: Onnea siis meille!

MAALI

Jos tässä kohtaa halutaan esimerkiksi juhlistaa juhlavuotta, niin voidaan osallistujille jakaa ilmapalloja, saippuakuplia tai vesi-ilmapalloja tai muuta kivaa juhlistamaan 145 vuotta! Juhlistaminen voi tapahtua leirillä myös muussa kohdassa. 😊