



Osallistujiensa näköisen
perhekurssimallin
kehittämishanke

POWERIA PERHEESTÄ-PELI

PELIOHJEET

Tervetuloa pelaamaan Poweria perheestä-peliä! Pelin tavoitteena on tarjota mukavaa tekemistä perheen yhteisiin hetkiin. Pelaajia tarvitaan vähintään kaksi, mutta on yleensä sitä mukavampaa, mitä enemmän on pelaajia.

SISÄLTÖ

- 1 pelilauta
- 1 peliohje
- 1 noppa
- 36 tehtäväkorttia
- 16 pelihahmoa

PELIVALMISTELUT

Ennen ensimmäistä pelikertaa leikkaa tehtäväkortit irti toisistaan.
Leikkaa myös pelihahmot irti toisistaan, ja kasaa ne teipillä tai liimalla.

PELIN KULKU

Jokainen valitsee oman pelihahmon. Pelissä ei ole lähtöruutua tai maalia, vaan pelaajat asettavat aloituksessa pelihahmonsia haluamaansa sydämeen pelilaudalla. Pelissä edetään vuorotellen noppaa heittämällä. Nuorin pelaaja aloittaa. Kun pääsee sydänruutuun, pelaaja nostaa tehtäväkortin ja toimii kortin ohjeistamalla tavalla. Tässä pelissä kaikki voittavat, eikä ole häviäjiä. Peliä voi pelata miten pitkään haluaa. Esimerkkejä pelin kesto:oon:

- Kun jokainen on nostanut kaksi tehtäväkorttia, peli päättyy
- Kun olette yhteensä nostaneet 10 korttia, peli päättyy
- Pelatkaa kaksi kierrosta
- Pelatkaa tunnin ajan
- Keksikää oma pelin kulku!

Toivottavasti peli innostaa perheen yhteiseen tekemiseen! Halutessanne voitte pelin loppuksi tehdä patsaan, joka koostuu kaikista pelaajista, aiheena meidän perheen yhteinen juttu. Voitte ottaa patsaastanne kuvan ja jakaa sen Facebookissa tai Instagramissa hashtagilla: #poweriaperheestä

Antakaa jokaiselle mahdollisuus tehdä tehtävät rauhassa, ja kuunnelkaa kun toiset kertovat. Keskittykää siihen, joka puhuu tai tekee. Illoisia pelihetkiä ja mukavaa perheen yhteistä aikaa!

Poweria perheestä-peli on kehitetty Lasso-hankkeessa (osallistujiensa näköisen perhekurssimallin kehittämishanke) yhteistyössä perheiden kanssa. Pelin suunnittelusta ja toteutuksesta on vastannut Emma Lappi. Peli on osa sosionomin koulutusohjelman opinnäytetyötä Savonia-ammattikorkeakoulussa.





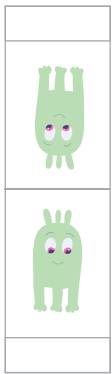
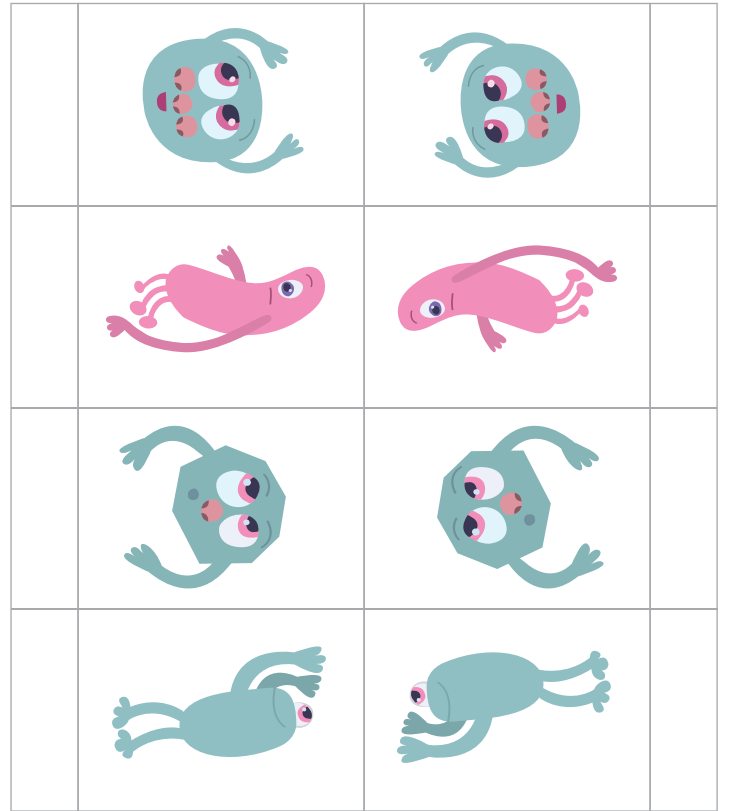
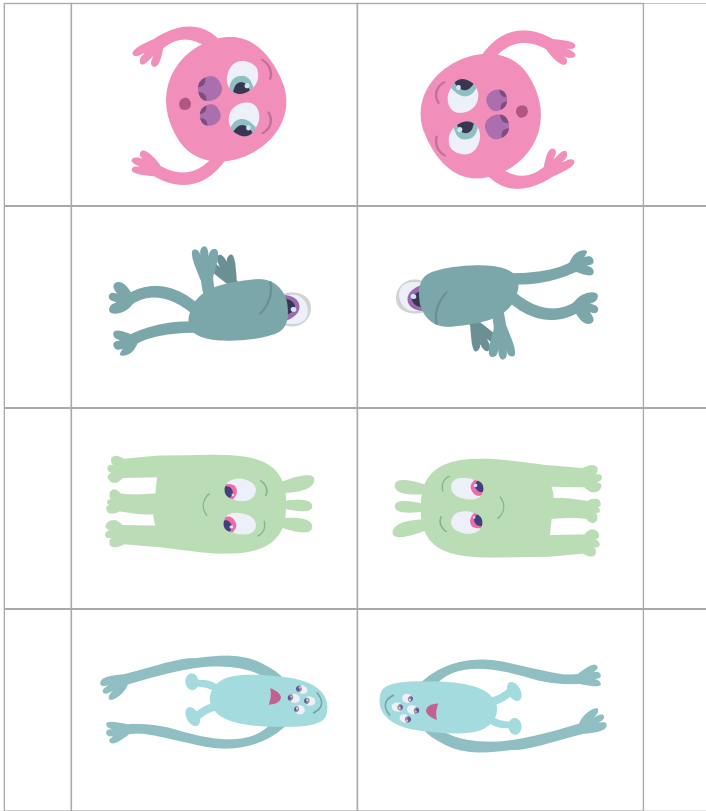
Osallistujensa näköisen
perhekurssimallin
kehittämishanke

PO
PERI

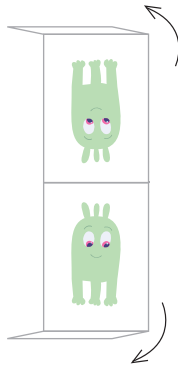


**WERIA
HEESTÄ**

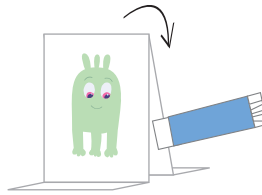




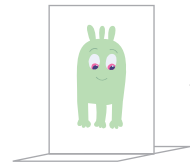
1. Leikkaa pelihahmot irti toisistaan niin, että tulee tällainen muoto.



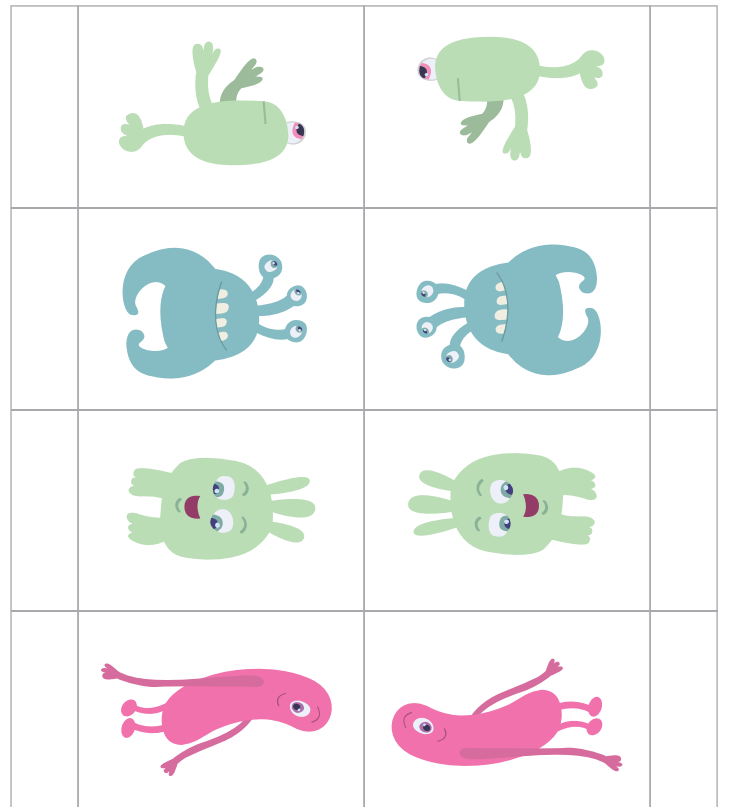
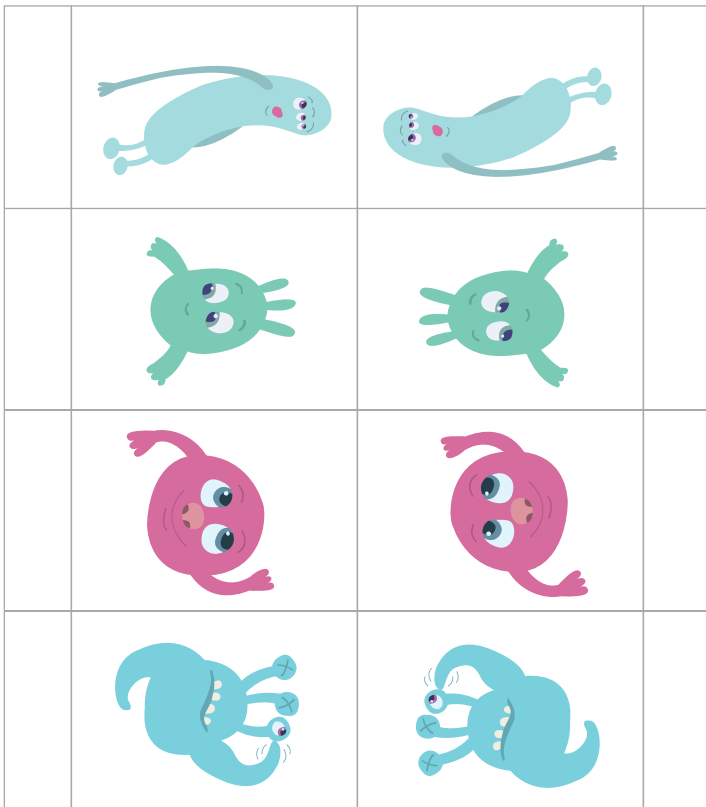
2. Taita läpät eteenpäin.



3. Laita takapuolen keskiosaan liimaa ja taita keskeltä kahtia.



4. Valmis!



KERROTAAN

Sano jotain mukavaa teidän perheestänne.

KERROTAAN

Sano jotain mukavaa teidän perheestänne.

KERROTAAN

Muut pelaajat saavat kertoa vuorotellen missä sinä olet todella hyvä tai taitava.

KERROTAAN

Muut pelaajat saavat kertoa vuorotellen mikä on sinussa parasta.

TEHTÄVÄ

Anna oikealla puolellasi olevalle pelaajalle pieni selkähieronta tai -silittely.

TEHTÄVÄ

Anna vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle pieni selkähieronta tai -silittely.

YHTEISTEHTÄVÄ

Tee hassu ilme, ja muut pelaajat tekevät perässä samanlaisen ilmeen!

YHTEISTEHTÄVÄ

Tee hassu ilme, ja muut pelaajat tekevät perässä samanlaisen ilmeen!

YHTEISTEHTÄVÄ

Suunnitelkaa perheen yhteinen päivä. Mitä kivaa voisitte tehdä yhdessä? Lopuksi sopikaa päivä, milloin toteutatte suunnitelmanne!

Vinkki: perhepäivästä voi tehdä tavan, kannattaa merkata kalenteriin esimerkiksi joka kuukauden ensimmäinen lauantai.

KERROTAAN

Sano jotain mukavaa mitä olette tehneet yhdessä perheenä.

KERROTAAN

Sano jotain mukavaa mitä olette tehneet yhdessä perheenä.

KERROTAAN

Sano mikä on sinun mielestäsi parasta teidän perheessänne.

KERROTAAN

Katso oikealla puolellasi olevaa pelaajaa silmiin ja kerro, mistä tykkäät hänessä.

KERROTAAN

Katso vasemmalla puolellasi olevaa pelaajaa silmiin ja kerro, mistä tykkäät hänessä.

YHTEISTEHTÄVÄ

Miettikää yhdessä mikä eläin voisi olla teidän perheenne maskotti, ja miksi?

YHTEISTEHTÄVÄ

Huutakaa yhdessä:
MEIDÄN PERHE
ON PARAS!

TEHTÄVÄ

Kutita vasemmalla puolellasi olevaa pelaajaa!

TEHTÄVÄ

Kutita oikealla puolellasi olevaa pelaajaa!

KERROTAAN

Kuiskaa vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle mikä eläin hän voisi olla.

KERROTAAN

Kuiskaa oikealla puolellasi olevalle pelaajalle mikä eläin hän voisi olla.

YHTEISTEHTÄVÄ

Kertoka yhdessä lyhyt tarina niin, että jokainen pelaaja sanoo vuorotellen yhden sanan. Sinä aloitat sanomalla: olipa, seuraava jatkaa: kerran, ja siitä tarina jatkuu sana kerrallaan.

Vinkki: voitte pelata esimerkiksi niin pitkään, että jokainen on sanonut kymmenen sanaa.

YHTEISTEHTÄVÄ

Miettikää yhdessä, missä voisi olla ihmisen naurunappula. Kun olette keksineet missä se voisi olla, käy sinä painamassa jokaisen pelaajan naurunappulaa!

YHTEISTEHTÄVÄ

Koskettakaa jokainen oikealla puolellanne olevan pelaajan nenää sormella. Kun kaikkien sormet ova paikallaan, sanokaa TÖÖT!

KERROTAAN

Kertokaa jokainen yksi mukava asia, mitä tänään on tapahtunut.

KERROTAAN

Kerro, mitä tykkäät tai haluaisit tehdä oikealla puolellasi olevan pelaajan kanssa.

KERROTAAN

Kerro, mitä tykkäät tai haluaisit tehdä vasemmalla puolellasi olevan pelaajan kanssa.

YHTEISTEHTÄVÄ

Ottakaa pala vessapaperia ja puhaltakaa sitä yhdessä niin, että se pysyy mahdollisimman pitkään ilmassa!

YHTEISTEHTÄVÄ

Tehkää
perheestänne
kasa!

JOKERI

Nuorin pelaaja
saa keksiä
oman tehtävän!

*Vinkki: muu perhe
voi tarvittaessa
auttaa tehtävän
keksimisessä.*

JOKERI

Vanhin pelaaja
saa keksiä
oman tehtävän!

*Vinkki: muu perhe
voi tarvittaessa
auttaa tehtävän
keksimisessä.*

YHTEISTEHTÄVÄ

Miettikää
yhdessä
mikä väri
kuvastaa teidän
perhettänne parhaiten,
ja miksi?

YHTEISTEHTÄVÄ

Tehkää yhdessä pieni
"musiikkiesitys".
Jokainen tekee jotain
erilaista ääntä esimerkiksi
käsillään, suullaan tai
jaloillaan. Tehkää kaikki
äänet samaan aikaan, miltä
se kuulostaa?

*Vinkki: ääni voi olla
taputusta, örinää, suhahtelua,
ihan mitä vaan!*

KERROTAAN

Kertokaa jokainen
lempiruokanne.

KERROTAAN

Kertokaa jokainen
lempiesineenne.

KERROTAAN

Kertokaa jokainen
lempiväriinne.

KERROTAAN

Kertokaa jokainen
lempipaikkanne.