

VERKKOKURSSI:

Elävät pelit

Mikä on sinun kaikkien aikojen lempipelisi? Afrikan tähti, Minecraft, Peili, Domino, Tetris, Super Mario Bros, XCOM, Chinahand, Cluedo vai Angrybirds? Pelit kiehtovat kaikenikäisiä. Peli voi olla kilpajuoksua pelilaudalla tai kilvoittelua aikaa vastaan, mutta myös maailmojen ja hahmojen luomista, yhteisten sääntöjen kehittelyä, tarinankerrontaa, riskinottoa, strategioiden kehittelyä ja yllätyksiä. Naurua, jännitystä, oppimista sekä eläytymistä.

Erilaiset pelimaailmat ovat monille lapsille ja nuorille tuttuja ja tärkeitä ympäristöjä. Elävät pelit -verkkokurssilla tutut pelihahmot voivat karata peleistään ja suunnata uusiin, osallistujien itse keksimiin seikkailuihin. Myös tutut leikit saavat uusia sävyjä kun ne sijoittuvat jännittäviin pelimaailmoihin.

Elävät pelit on monitaiteellinen, pelimaailmoista ammentava menetelmäpaketti nuorille sekä nuorten ja lasten kanssa toimiville aikuisille. Kurssi sisältää esimerkiksi koululuokan tai harrastusryhmän kanssa toteutettavia tehtäviä ja leikkejä, joista osa ammentaa jo olemassaolevista peleistä ja osassa puolestaan luodaan omia pelejä. Monet tehtävistä sisältävät luovaa kirjoittamista, suullista tarinankerrontaa tai draamailmaisua. Tehtäväpaketissa on myös piirtämistä ja askarteluun pohjaavia harjoitteita. Tehtävät voi toteuttaa yksittäisinä harjoitteina tai pitkäjänteisempänä, laajenevana prosessina, jossa ryhmä luo oman yhteisen pelimaailmansa, jonka sisällä voidaan soveltaa erilaisia pelejä ja leikkejä. Pelin tai pelimäisen leikin kehittäminen yhdessä on jo itsessään eräänlaista pelaamista, jossa ryhmätyötaidot kehittyvät.

NAVIGOINTI MONISTEISSA:

Opas on jaettu neljään kategoriaan, joista kukin on merkattu omalla värillään kokonaisuuksien hahmottamisen helpottamiseksi. Kunkin osion tehtävämonisteet löytyvät aina kyseisen osion lopusta, ja ovat valmiita tulostettavaksi sellaisinaan sekä värillisinä että mustavalkoisina.

Kategoriat ovat seuraavat:

1. **TARINOITA PELEISTÄ JA PELATTAVIA TARINOITA**
2. **ENNENKOKEMATON MAAILMA**
3. **MONENLAISTA HIIPPARIA JA VIPELTÄJÄÄ: HAHMOT**
4. **KOHTI TARINAPELIÄ**

TARINOITA PELEISTÄ JA PELATTAVIA TARINOITA

1. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: PYSÄYTYSKUVA

Valitse yksi kuva. Kuvat voivat olla esimerkiksi kuvia peliruuduista pelitilanteissa. Kirjoita kuvasta tarina. Mitä kuvassa tapahtuu? Mitä on tapahtunut juuri ennen kuvaa, entä mitä tapahtuu kuvan jälkeen?

Tulostettavat esimerkkikuvat löytyvät tehtäväosiosta sivulta 6.

2. TUTTUIHIN PELEIHIN TARINAA

Pelataan pihalla yhdessä esimerkiksi hippaa. Keksitään siihen kuitenkin tarina ja muutetaan tarinan mukaan sitä, miten pelissä toimitaan.

Esim: Pokemon-hippa.

Hippa ottaa kiinni juoksijoita. Hippa on Pokemonmetsästäjä ja karkuun juoksijat ovat Pokemoneja. Jokainen on valinnut, mikä Pokemon on, ja liikkuu sille ominaisin tavoin. Hippa ottaa kiinni sulkemalla Pokemonit palloonsa (ensin koskettamalla, sitten halaamalla). Kiinnijäänyt Pokemon jää paikalleen ja menee pallon muotoon. Pokemonin voi pelastaa siten, että toinen Pokemon tulee painamaan Pokemon-pallon nappulaa eli kiinnijääneen Pokemonin selkää. Tällöin Pokemon vapautuu ja voi taas jatkaa juoksemista pakoon.

Pelejä voi kehittää myös pidemmälle ja monimutkaisemmaksi.

3. JÄTTIPELILAUTA

Rakennetaan esimerkiksi tyynyistä tai paperiarkeista lattiaan teippaamalla “jättipelilauta” eli rata, jossa pelaajat ovat itse pelinappuloita. Pelaajat etenevät radalla noppaa heittämällä. Ohjaaja voi toimia napanhaltijana, joka kuljettaa nopan pelivuorossa olevalle heitettäväksi. Radalle voidaan kehittää myös erikoisruutuja, joihin päätyessään voi esimerkiksi joutua jäämään yhden kierroksen ajaksi tai saada ylimääräisen heittovuoron. Jättipeli voidaan sijoittaa

johonkin maailmaan, esimerkiksi viidakkoon, suurkaupunkiin, keskiaikaiseen linnaan tai oudolle planeetalle. Rata kannattaa suunnitella sopivan väljäksi, jotta useampia pelaajia mahtuu samaan ruutuun. Tosin samassa ruudussa useamman pelaajan kanssa tasapainottelu voi olla hihityttävääkin puuhaa. Halutessaan pelaajat voivat keksiä omat pelihahmot ja eläytyä niillä peliin (esim. pyramidissa voi seikkailla arkeologeja tai egyptiläisiä jumalia). Peliä voi vaikeuttaa niin, että maaliin tulee päästä tasaluvulla.

4. PIIRUSTUSTEHTÄVÄ: PELIAHAMMOJEN KOTEJA

Valitse jokin pelihahmo. Millaisessa kodissa hän mielestäsi elää? Mitä kaikkia tavaroita hänellä on kotonaan tai huoneessaan? Mitä nuo tavarat kertovat hänestä? Mitkä ovat hänen salaisuustavaroitaan, joista muut eivät tiedä?

Piirrä kuva hahmon kodista tai huoneesta. Piirrä kuvaan hahmolle tärkeitä tavaroita.

Voit esimerkiksi piirtää, millainen koti jollain Pokemonilla on Pokemon-pallonsa sisällä. Löytyykö sieltä TV, uima-allas, kirjasto, kokonainen Pokemonperhe? Tätä tehtävää varten voi valmiiksi leikata avattavaan paperin Pokemon-pallon muotoiseksi (eli kaksi palloa yhdessä, avautuu korttimaisesti, kortin ollessa kiinni näyttää vain tavalliselta Pokemonpallolta, mutta avatessa sieltä löytyy kokonainen maailma.)

5. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: HAHMON SILMIN

Valitse peli, jossa on kiinnostava hahmo. Se voi olla kännykkäpeli, tietokonepeli, lautapeli tai roolipeli. Mitä tämä hahmo yleensä tekee pelissä? Mitä haasteita hän kohtaa? Miltä hänestä tuntuu?

Kirjoita minämuotoinen kertomus pelin hahmon näkökulmasta.

Kertomus alkaa näin:

MINÄ LÄHDIN MATKAAN.

6. ASKARTELUTEHTÄVÄ: KUVA+TARINA-MUISTIPELI

Tarvikkeet: parillinen määrä pahvista leikattuja n. 12 cm x 9 cm-kokoisia kortteja (esim. 2 korttia eli yksi pari/osallistuja), liimaa, tulostettuja / lehdistä leikattuja kuvia tai vaikka taidepostikortteja, sakset, liimapuikkoja, kyniä

Tehtävän kulku vaiheittain:

- *kuvien valitseminen*
- *niiden liimaaminen kuvakortteihin*
- *pienten , kuvista inspiroituneiden tarinoiden kirjoittaminen tyhjiin kortteihin*
- *pelin pelaaminen*

Ideana on tehdä oma ainutlaatuinen muistipeli, jossa pareina ovat kuva ja tarina (perinteisessä muistipelissä usein pareina ovat identtiset kuvat).

On sama määrä kuvakortteja (tulostettuja tai lehdistä leikattuja kuvia) ja alussa vielä tyhjiä tarinakortteja. Esimerkiksi 15 kpl molempia eli 30 korttia yhteensä. Kaikki kortit ovat saman kokoisia ja takaapäin saman näköisiä. Jokainen kuva on erilainen. Jokaisesta kuvasta kirjoitetaan tarina (jokainen osallistuja voi valmistaa yhden parin). Kuva ja siitä kirjoitettu tarina muodostavat parin.

Ennen pelin alkamista jokainen esittelee ryhmälle oman kuva-tarinaparinsa, jotta kaikki tietävät, mitkä ovat oikeat parit. Sen jälkeen voidaan pelata. Peliä pelataan tavallisen muistipelin säännöillä. Aina parin löytyessä voidaan lukea tarina ääneen.

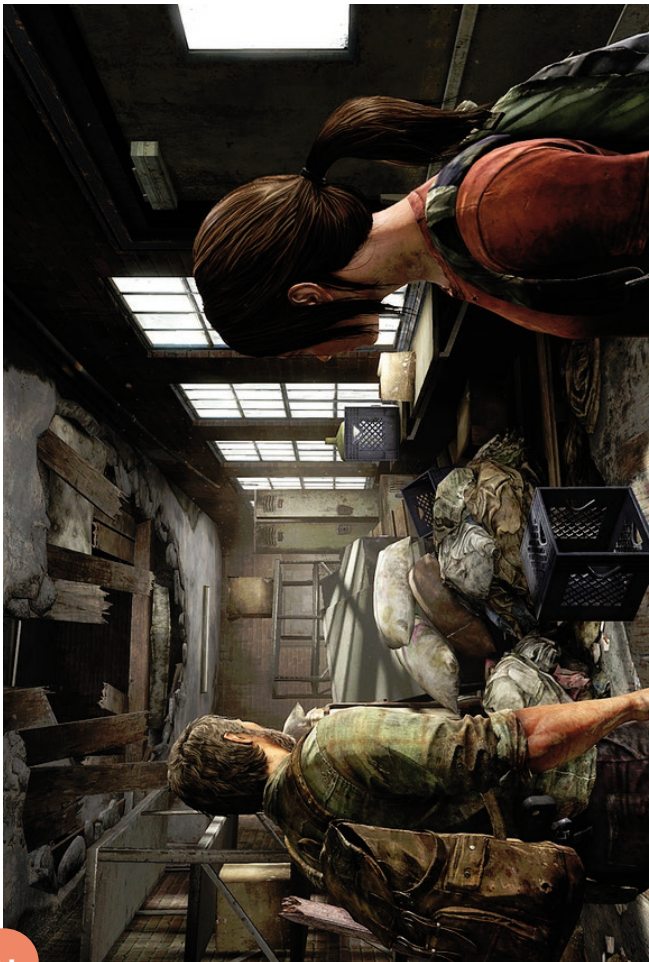
Versio: Jokainen voi myös piirtää itse kuvan ja kirjoittaa siitä tarinan. On myös mahdollista toimia pareittain: molemmat piirtävät kuvat, sen jälkeen vaihdetaan siten, että toinen pari kirjoittaa toisen piirtämästä kuvasta tarinan.

Tulostettavia esimerkkikortteja löytyy tehtäväosiosta sivuilta 7-10, tyhjiä korttipohjia sivulta 11. Taustan korteille saa tehtyä parhaiten ostamalla värillistä tai kuviollista kartonkia, johon liimata A4-tuloste ennen korttien leikkaamista.

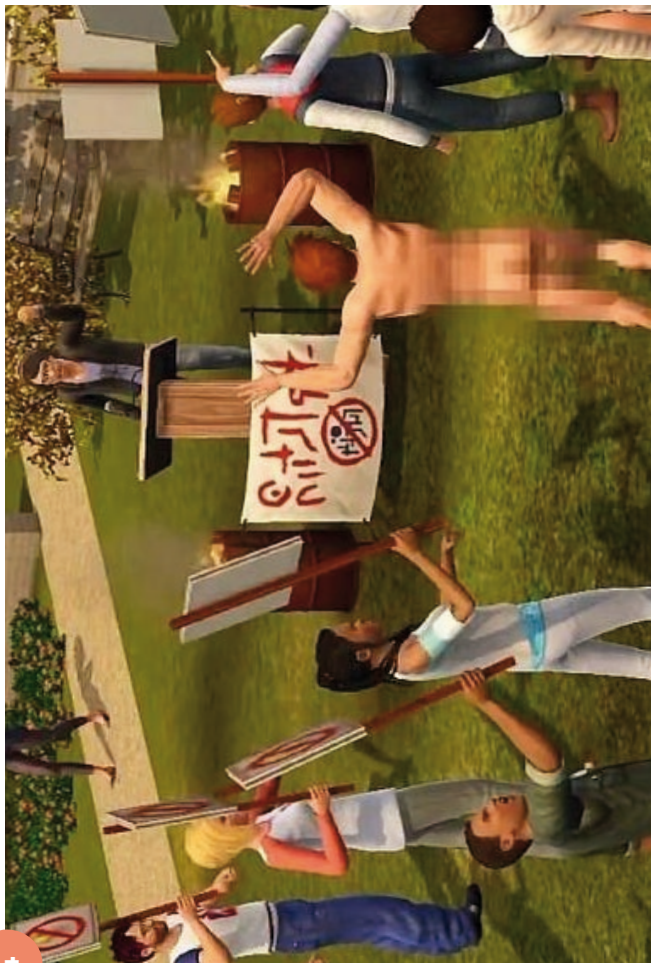
TEHTÄVÄT
osiolle
TARINOITA PELEISTÄ



1



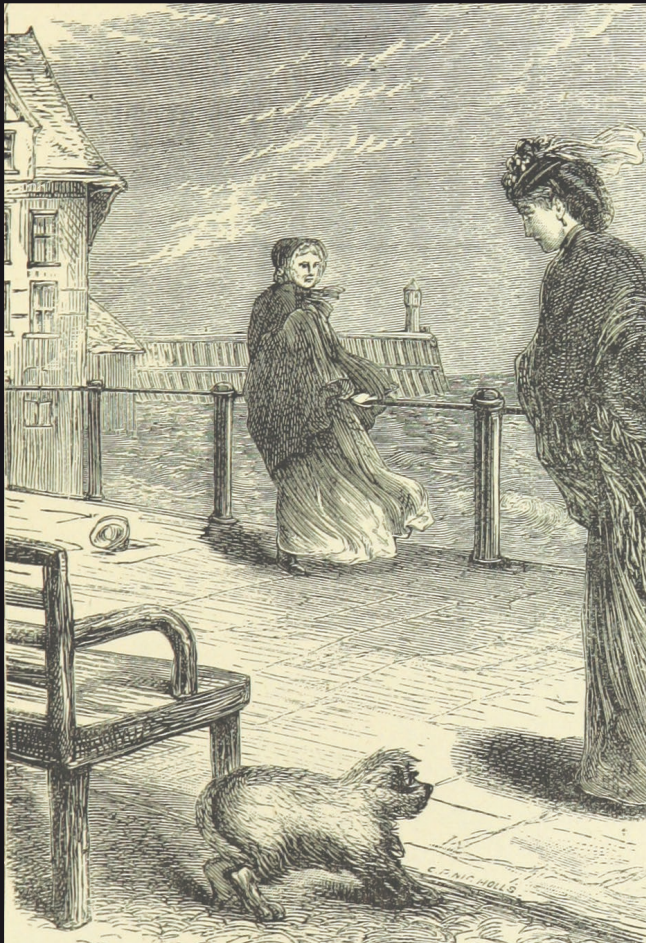
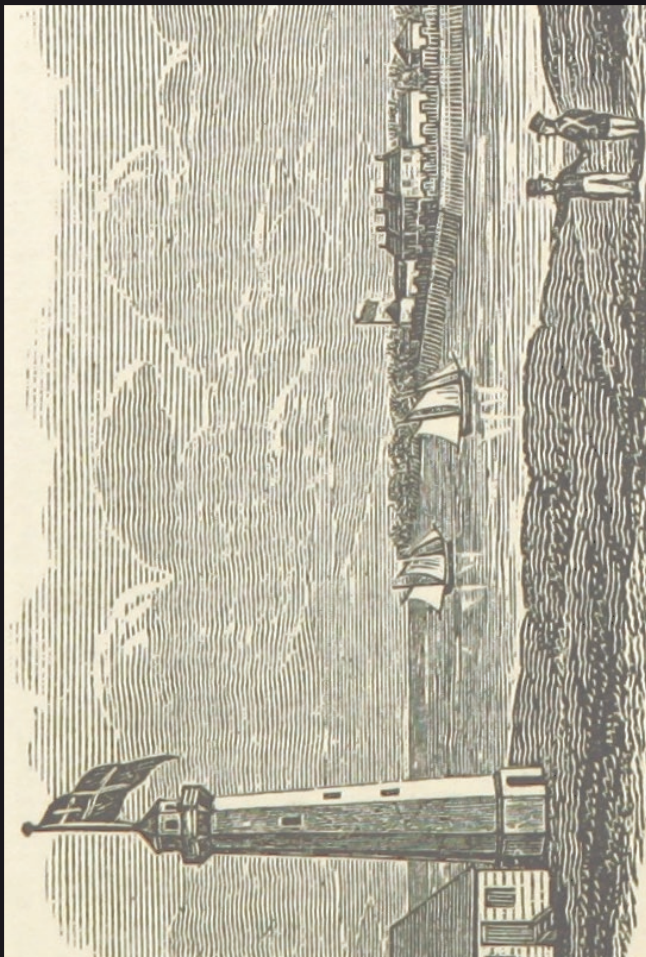
2

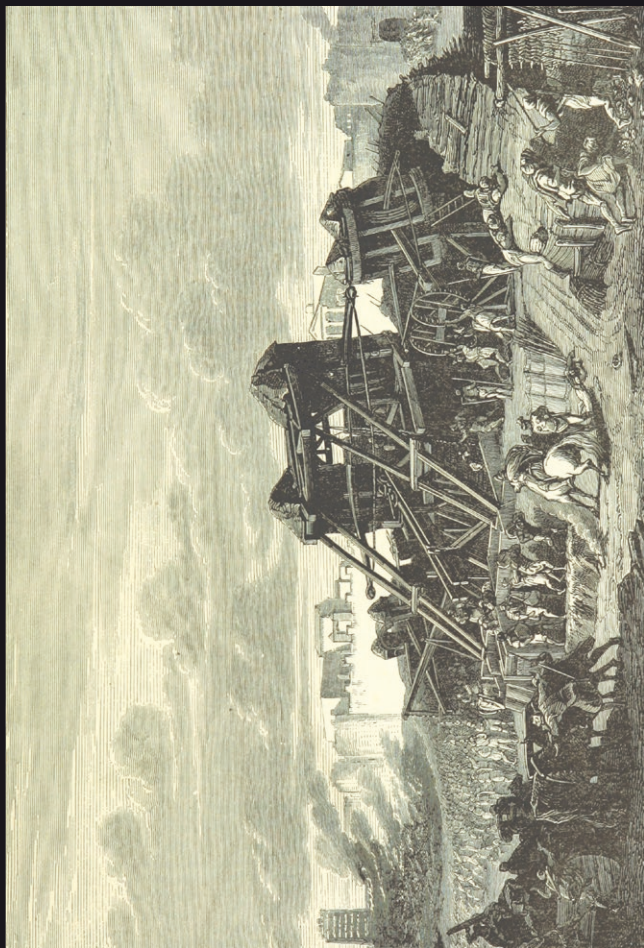
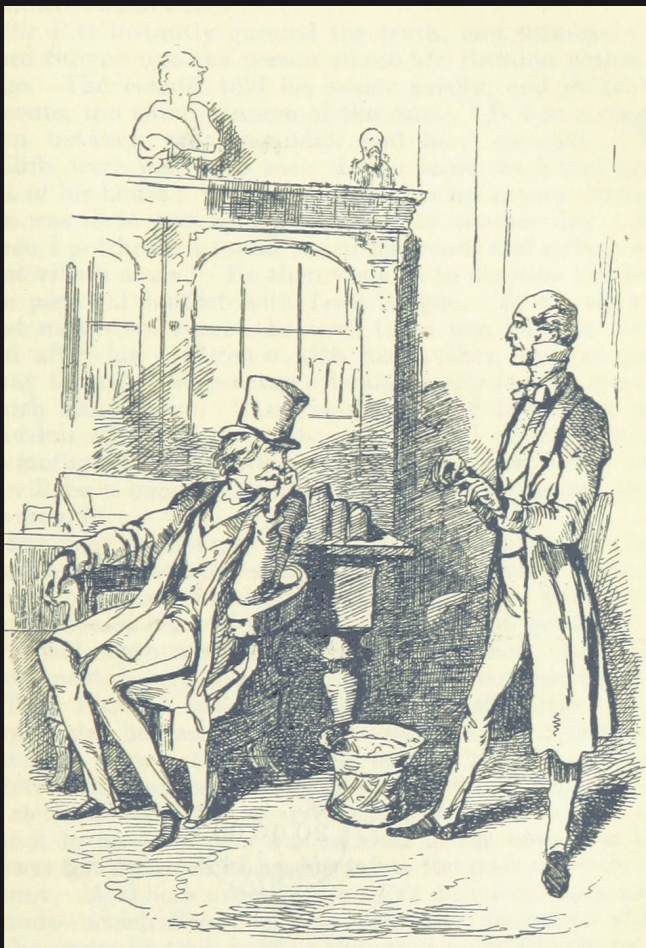
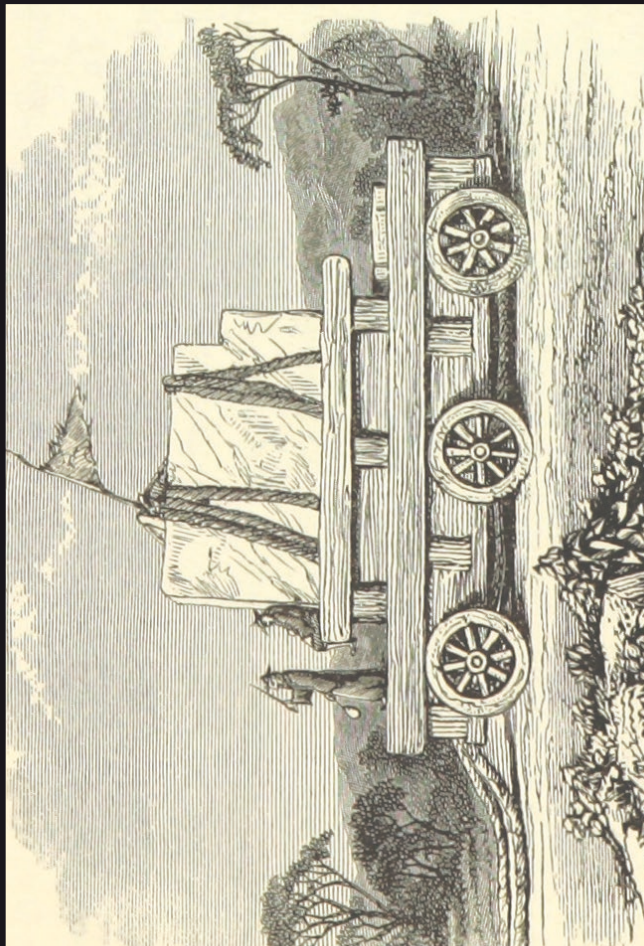


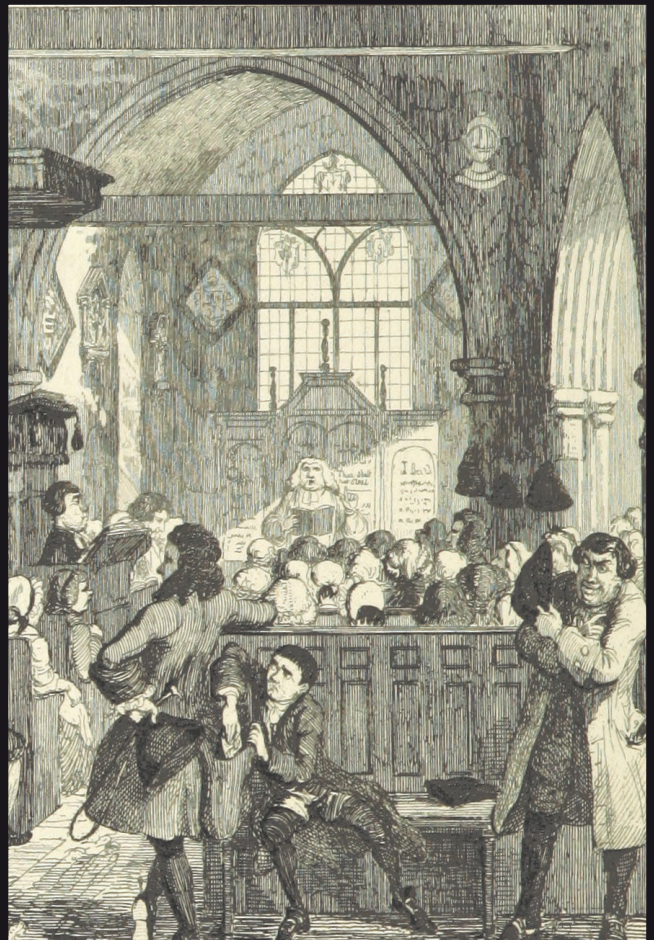
4

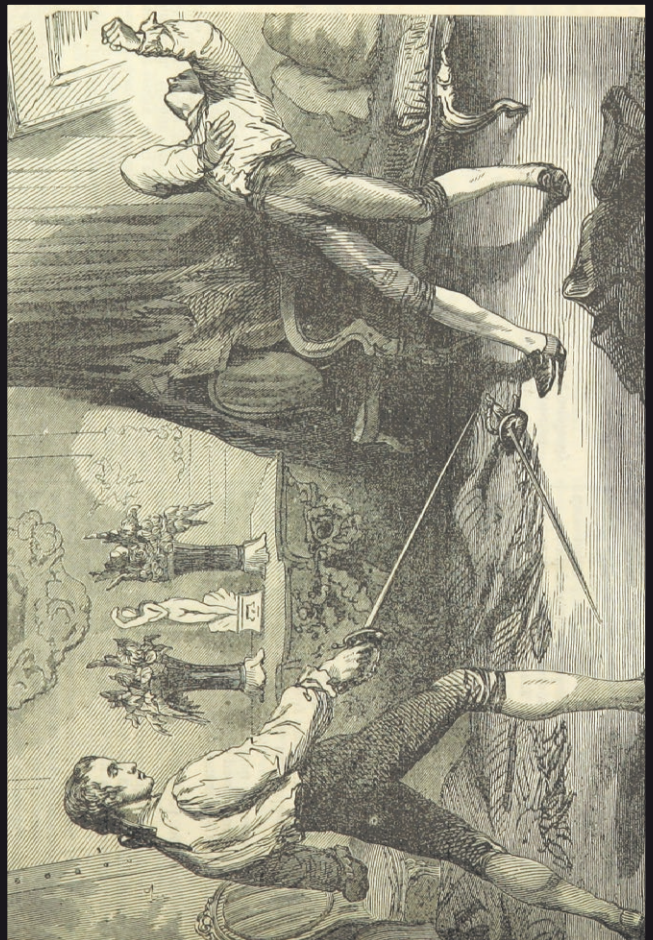


3











ENNENKOKEMATON MAAILMA

1. MAAILMAN AISTIT

AISTIT AUKI

Keksitään maailma ja kuvaillaan sitä erilaisin aistein:

Olet kävelyllä maailmassa. Kirjoita havainnoistasi. Mitä näet ja millaisia asioita kuulet? Miltä siellä haisee? Millaisia makuja maailmasta löytyy? Miltä maailma tuntuu, tuleeko kävelyllä vastaan kenties teräviä, kylmiä, kuumia tai pörröisiä asioita?

AISTITARINA

Kirjoitetaan tarina ohjeiden mukaan. Luetaan oppilaille yksi ohjevirke kerrallaan ja annetaan osallistujien kirjoittaa. Kohdan kuusi jälkeen jokainen saa jatkaa tarinaansa vapaasti.

KIRJOITA ALKUUN: ”Astun ulos autosta tai muusta kulkuneuvosta ja silmäni ovat sidotut.”

1. Kuvaile ensin kolmea ääntä, jotka kuulet.
2. Ainakin yksi niistä on todella pelottava ääni, josta et osaa sanoa, mistä se tulee.
3. Sen jälkeen kuvaile kahta hajua, jotka haistat: toinen on hyvä ja toinen on paha.
4. Joku koskettaa sinua: kuvaile sitä.
5. Sen jälkeen sinut laitetaan maistamaan kahta makua, kuvaile niitä.
6. Sen jälkeen sinulta otetaan silmien ympäriltä liina pois ja näet maailman: kirjoita, mitä näet.

2. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: MUSIIKISTA MAAILMA

Laitetaan taustalle musiikkia soimaan taustalle. Mitä pelissä voisi tapahtua tämän musiikin soidessa?

Kuunnellessa kirjoitetaan tai piirretään sellaisesta maailmasta, joka tulee musiikista mieleen.

MUSIIKKILISTA:

Eeppistä pelimusiikkia:

<https://www.youtube.com/watch?v=sfXqKHaZwLs>

Tunnelmallista pelimusiikkia:

<https://www.youtube.com/watch?v=KI0MHwGzl6U>

Rentoa Legend of Zelda -musiikkia

<https://www.youtube.com/watch?v=y2-4xBjj9vc>

Iloista ja eeppistä pelimusiikkia:

<https://www.youtube.com/watch?v=oR5CVG4PyeE>

Parhaat pelimusiikit -kompilaatio:

<https://www.youtube.com/watch?v=uat6EMxN1t4>

3. PIIRTÄMIS- TAI ASKARTELUTEHTÄVÄ: MAAILMAN KARTTA

Yhteisen maailman piirtäminen. Jokainen piirtää tai maalaa maailmaa vuorollaan.

Tulostetaan valmiiksi iso kartta, jonka päälle maalataan. Voidaan myös tulostaa monia karttoja, joita yhdistellään leikkaamalla ja liimaamalla. Tällöin realistinen pohja muuttuu mielikuvitusmaailmaksi. Halutessaan lähteä luomaan maailmaa myös tyhjälle paperille.

Maaailman voi myös toteuttaa kolmiulotteisemmin niin, että tukevammalle pahville liimataan erilaisia askartelumateriaaleja (hiekkaa, muovia, riisiä, paperisilppua, jne) maastonmuodoiksi, vesistöiksi, rakennuksiksi ja kasvillisuuksiksi. On myös mahdollista kehittää yhdessä laaditusta kartasta lautapeli.

Tehtäväosiossa sivulla 16 on yksinkertainen pelilaudan runko, jonka ympärille voi kehittää maailmaa sekä keksiä pelisäännöt. Rungon voi tulostaa A4- tai A3-arkille.

4. KIRJOITUS- JA ASKARTELUTEHTÄVÄ: MAAILMAN KUUKAUDET

Tehdään maailman oma kuukausikalenteri. Sen voi tehdä joko yksin tai yhdessä yhteisestä maailmasta. Kuukaudet voivat olla mitä tahansa kuukausia eikä niiden tarvitse liittyä vuoden kiertoon. Tässä maailmassa voi olla esimerkiksi kauhukuu, jolloin yhden kuukauden aikana tapahtuu koko vuoden kaikki kauheat ja pelottavat asiat tai hampurilaiskuu, jolloin syödään koko kuun ajan pelkästään hampurilaisia.

Tehtäväosiossa sivulla 17 on täytettävä vuosiympyrä.

5. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: MAAILMAN LAIT

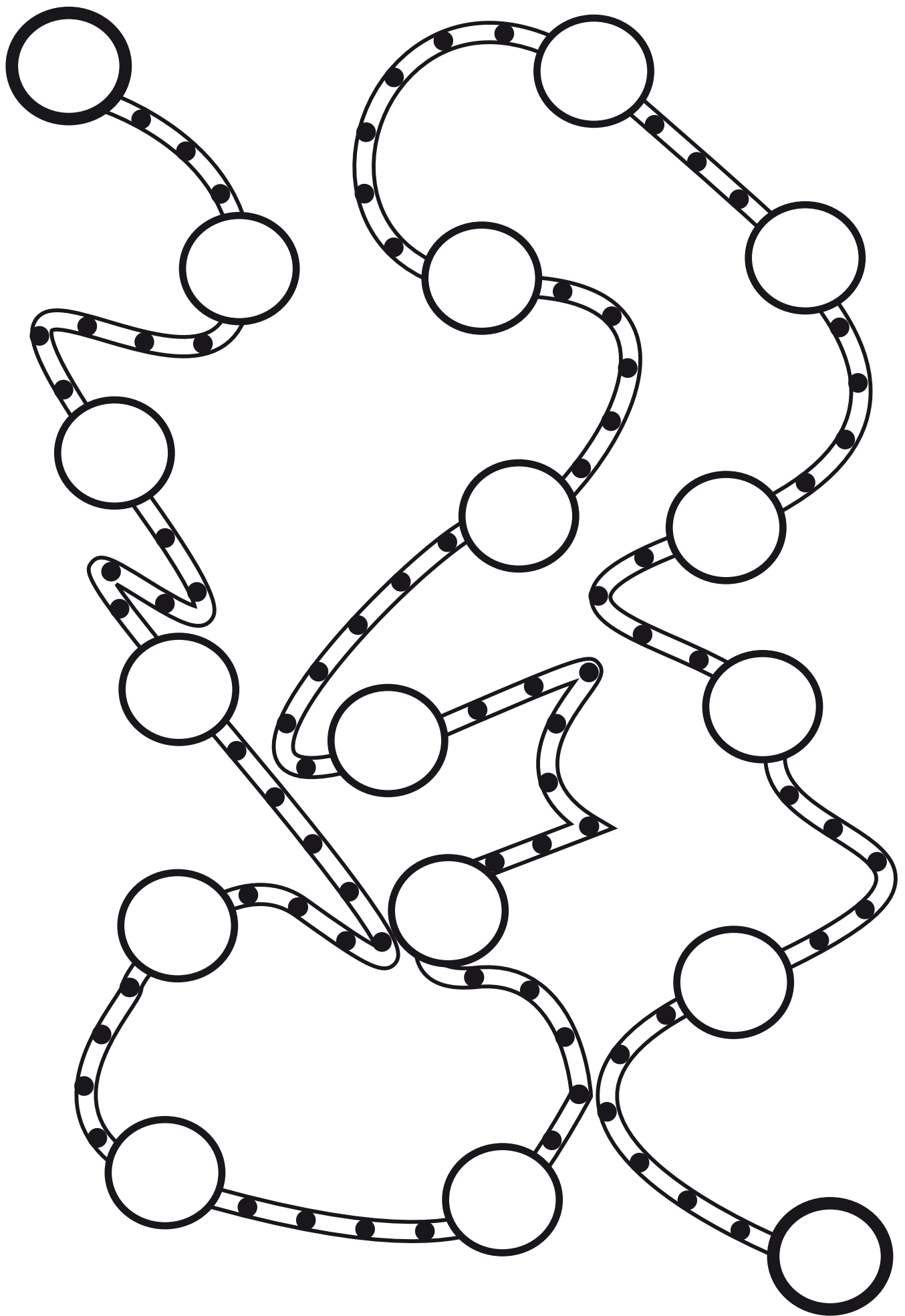
Keksi luomallesi maailmalle lait. Kuka siellä päättää laeista? Kuka maailmassa hallitsee? Kuka valvoo lakeja? Mitä tapahtuu, jos lakeja rikkoo?

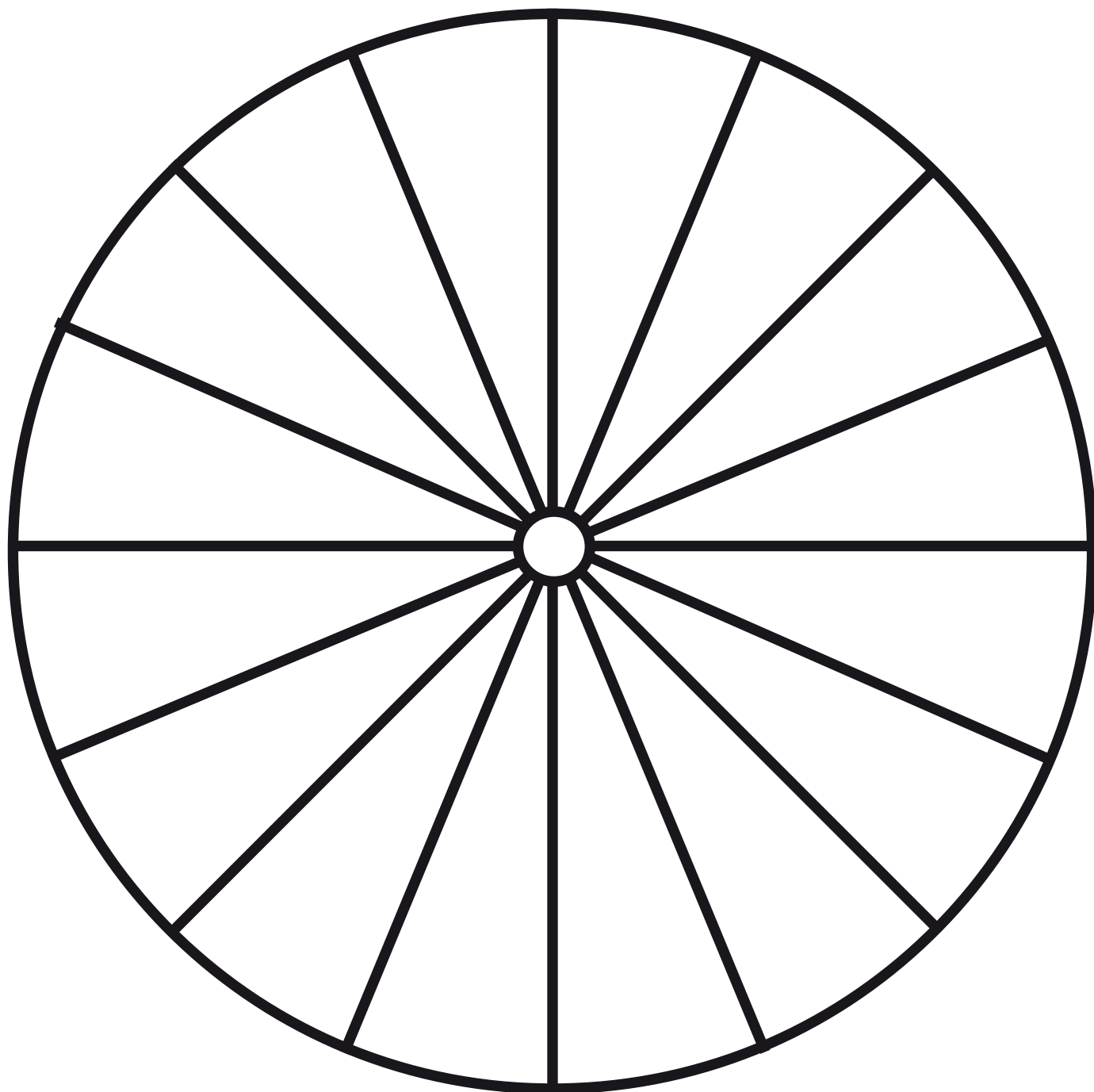
Tehtäväosiossa tulostettava moniste sivulla 18.

TEHTÄVÄT

osiolle

ENNENKOKEMATON MAAILMA





LAST

1§ Laki:

Rangaistus:

2§ Laki:

Rangaistus:

3§ Laki:

Rangaistus:

4§ Laki:

Rangaistus:

5§ Laki:

Rangaistus:

6§ Laki:

Rangaistus:

MONENLAISTA HIIPPARIA JA VIPELTÄJÄÄ

1. HAHMOIHIN TUTUSTUMISTA

Tutustutaan erilaisiin pelihahmoihin. Millaisia hahmoja peleissä on? Kuka tai mikä on lempihahmosi? Miksi? Mikä tekee hahmosta kiinnostavan? Pohditaan yhdessä hahmojen ominaisuuksia, supervoimia ja heikkouksia.

Ryhmässä voidaan piirtää yhdessä yksi iso hahmo siten, että jokainen saa piirtää vuorollaan hahmoon jotain lisää.

Sen jälkeen ohjaaja voi halutessaan esittää kyseistä hahmoa ja ryhmäläiset saavat haastatella häntä. He voivat kysellä häneltä esimerkiksi tehtävän 2 lomakkeen kysymyksiä.

2. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: OMAN HAHMON LUOMINEN

Luo ihan oma hahmosi. Kuka hän on? Mitä hän tekee? Missä hän asuu? Täytä hahmon tiedot kyselyyn! Tämän jälkeen voidaan haastatella jokaista hahmoa parilla kysymyksellä.

Tulostettava kyselylomake tehtäväosiossa sivulla 23.

3. PIIRUSTUS- TAI ASKARTELUTEHTÄVÄ: HAHMON MUOTOKUVA

Tarvikkeet: värikyniä, paperia, askartelumassaa, erilaisia askartelutarvikkeita, leikattuja kuvia erilaisista ihmisistä ja eläimistä

Piirrä kuva hahmostasi. Kuvassa hahmo voi tehdä jotain itselleen tärkeää asiaa. Mikä on hahmon mielipuuha? Tai mitä hahmo inhoaa tai pelkää yli kaiken? Voit piirtää hänet tekemässä myös jotain sellaista. Voi myös piirtää hahmon luontaisen elinympäristön.

Hahmot voidaan myös muotoilla askartelumassasta tai askarrella. Kolmiulotteisia hahmoja voidaan käyttää jatkossa “pelinappuloina” yhdessä toteutetussa lautapelissä.

4. LEIKKI: HAHMOT JÄRJESTYKSEEN

Jokainen on luonut oman hahmonsa ja esitellyt sen ryhmälle. Ryhmäläiset järjestyvät jonoon aina ohjeen mukaan, hahmojen piirteiden mukaan.

Esimerkiksi:

Menkää järjestykseen hahmon koon mukaan. Pienin hahmo tähän päähän jonoa, suurin hahmo tuonne päähän jonoa.

Menkää järjestykseen hahmon iän mukaan. Vanhin hahmo tähän päähän jonoa, nuorin hahmo tuonne päähän jonoa.

Menkää järjestykseen hahmon pelokkuuden mukaan. Pelokkain hahmo tähän päähän jonoa, rohkein hahmo tuonne päähän jonoa.

5. PIIRUSTUSTEHTÄVÄ: HAHMON KODIN POHJAPIIRROS

Tarvikkeet: värikyniä ja piirustuspaperia

Piirrä itse luomasi hahmon kodin pohjapiirros. Muista, että hahmon kodissa voi olla ihan mitä vain!

Kun tehtävää tehdään ryhmässä, voidaan pitää tämän jälkeen asuntoesittelyt. Jokainen paperi sijoitellaan eri paikkaan huonetta ja vuorotellen käydään jokaisen asunnon luona. Jokainen voi vuorollaan esitellä hahmon asunnon – joko asuntoesittelijä tai näytellä hahmoa itseään.

Pohjapiirroksesimerkki tehtäväosion sivulla 24. Pohjapiirroksesimerkin avulla voi tarpeen tullen käydä pohjapiirroksen symbolit ja rakenteet.

6. ASKARTELU- JA KIRJOITUSTEHTÄVÄ: KIRJE HAHMOLTA

Valitse henkilöahmo. Se voi olla jonkun pelin hahmo tai se voi olla hahmo, jota olet itse

luonut pelikurssin aikana.

Hahmo on joutunut pulaan ja hän lähettää kirjeen, jossa hän pyytää apua. Mitä hän kirjoittaa kirjeeseen? Millaista apua hän kaipaa?

Tehtävää voi myös jatkaa. Halutessa kirjeet voidaan kerätä ja jakaa jokaiselle ryhmäläiselle yksi kirje (paitsi oman hahmon kirjoittama). Jokainen lukee kirjeen ja kirjoittaa siihen vastauksen. Voi kuvitella, mitä oma hahmo vastaisi tähän toisen hahmon lähettämään kirjeeseen. Tästä voi myös alkaa hahmojen välinen useamminkin kirjeen vaihto.

7. KIRJOITUSTEHTÄVÄ: HAHMOJEN KOHTAAMINEN

Yksin kirjoittaessa:

Olet nyt luonut hahmosi. Kuka on hänen vastustajansa? Kirjoita keskustelu, jossa hahmosi ja hänen vastustajansa tapaavat toisensa. (Keskustelun aikana he ovat aluksi eri mieltä jostain asiasta. Heille saattaa tulla jopa riitaa, mutta lopulta jompikumpi voi muuttaa mieltään.)

Ryhmässä kirjoitettaessa:

Vaihtoehto A: Kirjoita keskustelu sinun ja parisi hahmon välille.

Vaihtoehto B: Kirjoita vuorotellen parin kanssa tarinaa, jossa sinun hahmosi ja parisi hahmo kohtaavat toisensa.

(Sääntöjä: esim. jokainen saa päättää, milloin oma hahmo kuolee.)

TEHTÄVÄT
osiolle
MONENLAISTA HIIPPARIA

KYSYMYKSIÄ HAHMOLLESI:

MIKÄ ON HAHMON NIMI?

MILTÄ HAHMO NÄYTTÄÄ?

MINKÄ IKÄINEN HAHMO ON?

MISSÄ HAHMO ASUU?

KUKA ON HAHMON YSTÄVÄ?

MILLAISIA VARUSTEITA HAHMOLLA ON?

MITÄ HAHMO TEKEE USEIN?

MITÄ HAHMO HALUAA JA TAVOITTELEE?

MIKSI HAHMO EI SAA SITÄ, MITÄ HÄN TAVOITTELEE?

MISSÄ HAHMO ON HYVÄ?

MIKÄ ON HAHMON ERITYISVOIMA TAI ERIKOISKYKY?

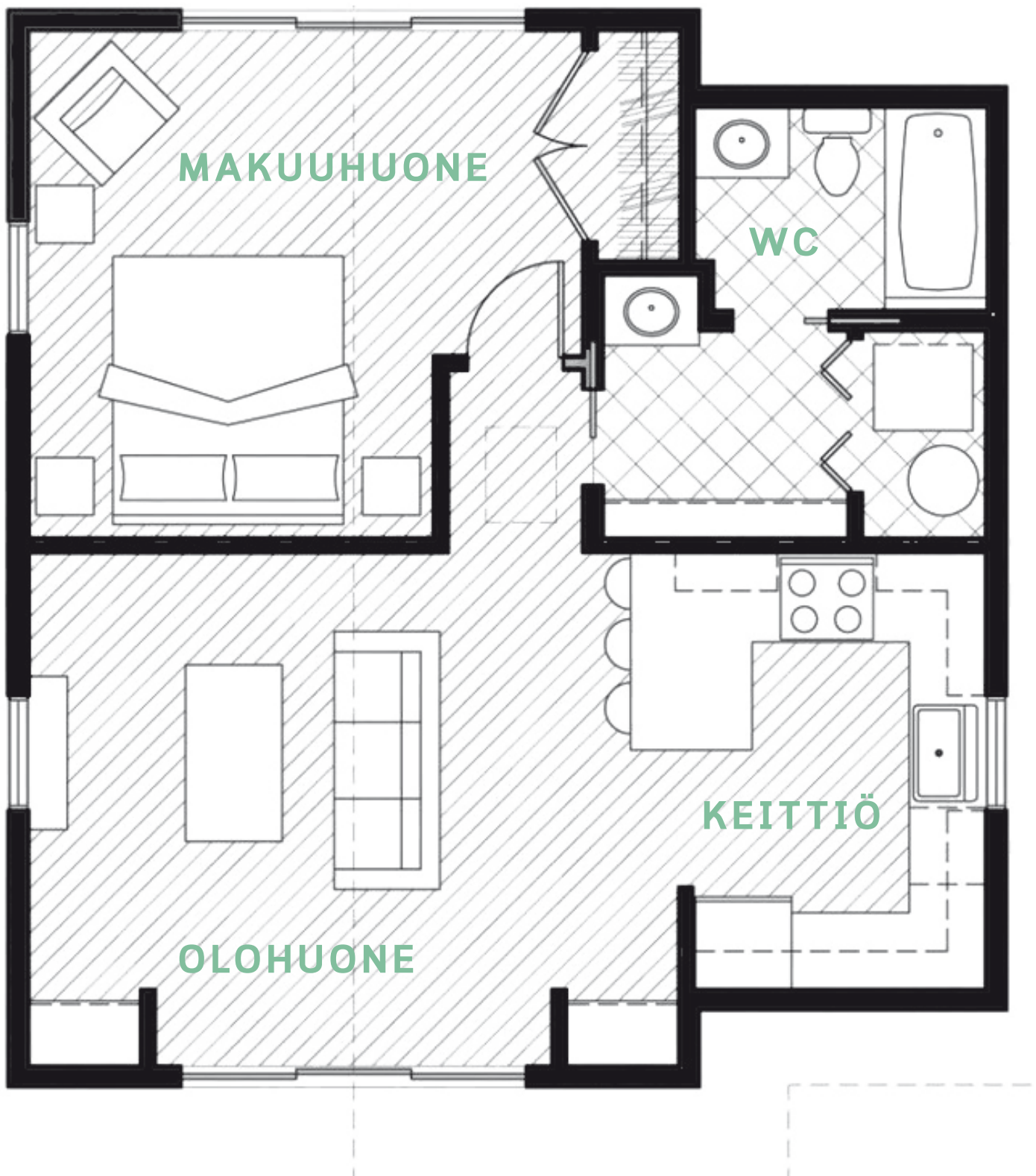
MIKÄ ON HAHMON HEIKKOUS?

MIKÄ ON HAHMON SALAISUUS?

MITÄ HAHMO PELKÄÄ?

KUKA ON HAHMON VASTUSTAJA?

KUKA ON HAHMON APURI?



KOHTI TARINAPELIÄ

1. YHTEINEN TARINA

Roolipelaaminen on käytännössä yksinkertaisimmillaan yhteistä, eläytyvää tarinankerrontaa. Muiden pelaajien kuunteleminen ja heidän tarjoamiensa (usein oman idean kanssa ristiriidassa olevien) ehdotusten hyväksyminen on tarinan etenemisen kannalta tärkeää - mutta välillä aika haastavaa, keskittymistä ja joustavuutta vaativaa puuhaa. Kuuntelua ja heittäytymistä voi harjoitella ryhmänä kevyillä, impro-teatterista tutuilla *Tarina sana kerrallaan* -tyyppisillä leikeillä. Leikin voi toteuttaa kertoen tai vaikka taululle kirjoittaen.

Kerrotaan tarinaa vuorotellen siten, että jokainen saa jatkaa vuorollaan yhdellä tai kahdella sanalla. Ensin voidaan valita yhdessä tarinalle alkupiste, päähenkilö tai joitakin tapahtumia, joita tarinan pitää sisältää.

TAI

Kirjoitetaan tarinaa niin, että jokainen kirjoittaa yhden lauseen. Seuraava kirjoittaja näkee kuitenkin vain yhden edellisen lauseen, ei muita lauseita.

TAI

Täydennetään valmiin tarinan adjektiivit tietämättä tarinaa.

<https://www.leikkien.fi/product/421/roryn-tarinakuutiot---rorys-story-cubes>

2. PIENRYHMÄTEHTÄVÄ: HAHMOJEN SEIKKAILU

Jakaannutaan pieniin ryhmiin. Jokainen kirjoittaa siinä ryhmässä tarinan, jossa ovat kaikkien ryhmäläisten (aiemmin luodut) hahmot. Tarinassa he voivat esimerkiksi selvittää yhdessä vaarallisesta seikkailusta. Tämän jälkeen luetaan omalle pienryhmälle.

Halutessa voi jatkotyöstää siten, että ryhmä yhdistää tarinoita ja tekee niistä yhden yhteisen tarinan. Voidaan myös muokata esitykseksi. Lopuksi esitykset esitetään koko ryhmälle.

3. ELÄVÖITETTY MAAILMA

Aloitetaan niin, että jokainen saa itsekseen miettiä oman mielikuvitusmaailmansa. Millaisia maisemia siellä on? Millaista väkeä siellä asuu?

Yksi osallistuja kertoo, mitä hänen mielikuvitusmaailmastaan löytyy ja mitä siellä tapahtuu. Muut tulevat esittämään maailmaan kukin vuorollaan yhtä sieltä maailmasta löytyvää asiaa. Maailma kasautuu osallistuja kerrallaan “eläväksi kuvaksi”.

LÄMMITTELYLEIKKI ELÄVÖITETTYYN MAAILMAAN: "OLEN PUU!"

Ollaan ringissä. Yksi leikkijöistä on keskellä ja esittää puuta sanoen: 'Olen puu'. Kuka tahansa ringistä voi liittyä puuhun esim. sanomalla: 'Minä olen puusta roikkuva lehti' ja esittämällä lehteä. Tätä jatketaan kunnes kaikki ringistä ovat liittyneet mukaan kuvaan jollakin tavalla. Leikkijöitä kannattaa kannustaa välittömyyteen: ensimmäinen ajatus on hyvä ja huonoja ideoita ei ole. Myös abstraktit ideat ovat sallittuja, esim.: 'Minä olen kaiken yllä oleva surumielisyys'.

4. LANGAT YHTEEN: TARINAPELI

Tämä viimeinen harjoite voi tuntua vetäjälle ehkä haastavalta mutta lämmin suositukseni: kannattaa kokeilla rohkeasti! Oikeastaan sen toteuttamiseen tarvitaan ennen kaikkea vain kahta asiaa: kuuntelua ja kykyä improvisoida. Tarkoituksena on toteuttaa roolipelihihenkinen leikki, jossa ohjaaja toimii eräänlaisena pelinjohtajana ja osallistujat pääsevät 'pelaamaan' luomillaan hahmoilla. Koska osallistujien aiemmin luomat hahmot ja niiden ympäristöt voivat poiketa toisistaan todella paljon, vaaditaan pelinjohtajalta kekseliäisyyttä yhdistellä näitä keskenään näennäisesti ristiriitaisiakin elementtejä.

Jos olette aiemmin luoneet yhteisen maailman, voitte hyödyntää sitä pelissä - kuten myös kunkin osallistujan itse kehittämää kuvastoa.

On hyvä, että pelinjohtaja valmistautuu etukäteen tarinapeleihin miettimällä tarinalle runkoa:

- Millaisia vastustajia ja vaaroja pelaajat voivat kohdata?
- Millaisessa tarinassa osallistujien kehittelemiä hahmoja olisi hauskaa kuljettaa? (jos pelaajien hahmot ovat vaikka viikinkisoturi, peuraprinsessa, puhuva kakka, kyborgi ja minecraft-creeper nimeltä Pertti, voit pistää hahmot joutumaan erilaisilla tavoilla vieraalle planeetalle, joka on niille kaikille yhtä outo ja etsimään yhdessä planeetan ytimessä

sijaitsevaa Onnensampoa...)

- Miten hahmojen ominaisuudet pääsevät hyvin tarinassa esille?
- Mitä pelaajat tavoittelevat?
- Millaisia ovat maailmassa kamppailevat hyvän ja pahan voimat?
- Mitä esineitä, paikkoja ja hahmoja maailmasta löytyy? Miten ne vievät tarinaa eteenpäin?
- Minkälaisia tehtäviä pelaajien pitää osata ratkaista, jotta he saavuttavat tavoitteensa? (osata rakentaa silta kuilun yli, vastata oudon vanhuksen arvoitukseen, yhdistää eri huoneista löytyvät palat kokonaiseksi kulkuneuvoksi/työkaluksi/taikaesineeksi, tuhota muinainen hirviö, jne...)

Muista kuitenkin, että kaikki ennalta suunniteltu voi pelin edetessä joutaa romukoppaan, kun pelaajat tarjoavat tarinalle suuntia, joita et itse olisi ikinä voinut keksiä. Sopivassa suhteessa uskollisuutta ennalta suunnittelemalesi tarinalle ja joustavuutta pelaajien päähänpistoille on hyvä nyrkkisääntö.

Peli etenee siten, että pelinjohtaja kertoo tarinaa antaen jokaisen pelaajan vuorollaan valita, mitä he haluavat seuraavaksi tehdä ja johdattaen samalla tarinaa haluamaansa suuntaan. Aluksi hän voi kertoa jokaisen pelaajan hahmon alkutilanteesta hieman, esitellä hahmon jossain sille tyypillisessä tilanteessa (viikinkisoturin leirinuotiolla taistelun jälkeen, peuraprinsessan metsässä juoksemassa, jne.) ja osallistaa jokaisen pelaajan antamalla tämän kertoa tilanteestaan. ”Mitä teet?” on hyvä kysymys, johon pelaaja voi vastata joko ensimmäisessä persoonassa: ”otan linkoni ja tähtään...” tai kolmannessa persoonassa: ”Igor päättää käyttää taikaharjaansa...” miten hänen hahmonsa aikoo seuraavaksi toimia. Pelinjohtajan haastava mutta hauska tehtävä on hienovaraisesti johdatella kunkin pelaajan vuorolla tarinaa kohti seuraavaa haluamaansa päämäärää, vaikkei paljastaisikaan pelaajille, mikä se tarkalleen on. On tärkeää kertoessa antaa vihjeitä asioista, joihin pelaajien kannattaa kiinnittää huomiota päästäkseen voitokkaasti eteenpäin tarinassa.

Voitte käyttää arpakuutiota pelissä siten, että kun pelaaja on vuorollaan yrittämässä jotain (hiipimässä vartijan ohi, kaatamassa puuta, puolustautumassa lentoliskojen hyökkäykseltä) hän voi heittää noppaa. Esimerkiksi arpaluku 1-2 voi merkitä surkeaa epäonnistumista, 3-4 täpärää onnistumista ja 5-6 loistavaa onnistumista. Myös taidot ja välineet voivat vaikuttaa lopputulokseen. Puun kaataminen kirveellä sujuu paremmin kuin viidakkoveitsellä ja mestarivaras on taitavampi hiipijä kuin huononäköinen jättiläinen. Voitte sopia pelaajien kanssa ennen peliä, käytätkö noppia vai luotetaanko pelissä täysin pelinjohtajan kerrontaan.

Jos osallistujat ovat pelanneet aiemmin roolipelejä, voitte ottaa käyttöön roolipelaamiseen tarkoitettut nopat ja kehittää itse yksinkertaiset pistetaulukot. Sitä varten kannattaa varata kuitenkin suunnittelu-aikaa etukäteen.

Varoitus: on hyvä varautua siihen, että usein pelissä on osallistuja, joka haluaa haastaa pelinjohtajaa, toimia juuri päinvastoin kuin olettaa tämän haluavan ja alkaa johdattaa kertomusta. Tällaisen pelaajan kanssa kannattaa käyttää lempeää oveluutta. Pelinjohtaja on se, joka tietää ja päättää mihin ja miten tarina on menossa!

Tämä kevyesti roolipelin hengessä pelattava tarinapeli on todella hauska ja mahdollistaa sekä pelaajille että pelinjohtajalle eläytymistä mitä mielikuvituksellisempiin hahmoihin. Haasteena on kyetä olemaan riittävän joustava. Pelissä kannattaa antautua yhteisen, hetkessä syntyvän tarinan vietäväksi. Tarinapelissä yhteinen seikkailu ja hauskanpito onkin tärkeämpää kuin voitto tai edes päämäärän saavuttaminen. Jokainen jaettu tarinapeli-seikkailu on täysin ainutkertainen!