

Nälkäpeli

Tavoite:

“Kaikki polttaa kaikkia”- polttopallo, jossa kentälle tehdään suojaavia linnoituksia. Toisten kanssa saa liittoutua, mutta lopulta vain yksi voi voittaa.

Peli osallistaa hyvin oppilaita, sillä oppilaat saavat itse rakentaa pelikentän ja oppilaiden kanssa voidaan yhdessä sopia säännöistä ja kehitellä niitä pelin lomassa lisää.

Pelivälineet ja -kenttä:

- Runsaasti erilaisia pehmeitä heitettäviä pelivälineitä.
- Joukkuenauhoja
- Kaupunkisotaliivit + pallot
- Patjoja ja maaleja linnoitusten rakentamiseen

Pelin säännöt:

- Pelaajien kanssa sovitaan yhdessä säännöt. Esim, palaako pompusta? Ja palaako heittäjä, jos poltettava ottaa kopin?
- Pelaajilla on sopimuksen mukaan 2-3 elämää. Elämä merkitään hännäksi laitettavilla joukkuenauhoilla.
- Kun palaa, pelaaja poistaa itseltään yhden hännän.
- Liittoutumisessa on hyvä sopia, ettei liittolaista saa puukottaa selkään, vaan on pelattava yhdessä niin kauan, kunnes vain omat liittolaiset ovat jäljellä.

Pelin alku:

Kentän keskellä on pelin alussa “runsaudensarvi”, josta oppilaat pelin alkaessa juoksevat hakemaan itselleen välineitä. Välineiden hakuun on aikaa 10 - 30 sekuntia, jonka aikana muita ei saa polttaa. Tämän jälkeen opettaja laittaa pelimusan soimaan ja peli voi alkaa.

HUOM! Oppilaiden (varsinkin nuorempien) kanssa kannattaa miettiä onko järkevää juosta hakemaan keskeltä tavaroita. Esim. voisiko pelivälineet olla levitettyinä ympäri salia.

Pudonneet oppilaat:

Kun kaikki elämät loppuvat, tippuu pelistä ja menee reunalle. Reunalla oleville pudonneille oppilaille annetaan mahdollisuus päästä takaisin peliin, mikäli menestyvät hirviönä:

Hirviö (2 oppilasta peräkkäin: hartioista/lantiolta kiinni) lähtee jahtaamaan pelaajia.

- Hirviön koskettaessa, tulee ottaa vastalääkettä, eli tehdä x määrä jotakin lihaskuntoliikettä (esim. 1 yleisliike). Lihaskuntoliikkeen aikana pelaajaa saa polttaa.
- Mikäli mahdollista, hirviö pukee päälleen kaupunkisotaliivit, joissa tarrapinta. Pelissä on mukana muutamia karvaisia palloja, jotka jäävät kiinni kaupunkisotaliiveihin. Pallon jäädessä hirviöön kiinni, tämä palaa.
- Mikäli hirviö saa kosketettua yhtä pelaajaa ennen kuin palaa itse, pääsevät molemmat hirviön jäsenet takaisin peliin yhdellä elämällä.

Sovelluksia

1. **Apuväline:** Jotta mahdollisimman moni pysyisi mukana voidaan sopia sääntö, jossa pelaaja saa hakea itselleen apuvälineen, kun hänellä on enää yksi elämä jäljellä. Esimerkiksi maila, jolla pelaaja voi torjua heittoja.
Huom! Mailat kannattaa pitää esim. korissa pelialueen ulkopuolella, jotta eivät pyöri jaloissa pelikentällä.
2. **Liittoutumisvelvoite:** Peliin voidaan luoda liittoutumissääntö, jonka mukaan kaikkien on liittouduttava vähintään yhden ihmisen kanssa.
Huom! Jottei kukaan oppilaista jäisi yksin, voi opettaja jakaa mielivaltaisesti liittoutumat tai ne voidaan esimerkiksi arpoa tai jakaa pelikorttein.

Huomioitavaa:

- Pehmeät pelivälineet
- Turvallisuus pelissä
 - Kannattaako pelivälineet keskeltä, vai onko ripoteltuna ympäri salia?
 - Mihin pudonneet elämät (nauhat) laitetaan? Lattialle vai pelialueen ulkopuolelle?
- Pudonneiden pelaajien motivoiminen (hirviönä menestyessä takaisin peliin)
- Oppilaiden ehdotusten kuunteleminen ja niiden kokeileminen turvallisuuden rajoissa
- Rajoitetaanko suojassa olemista aikamääreellä?
- Saako linnoituksia siirrellä?
- Rehellisyyden korostaminen

Soveltuvuus kouluun

Peliä voidaan soveltaa koulumaailmaan eri luokkatasoille luomalla helpotettuja sääntöjä ja säätelämällä oppilaiden autonomiaa. Parhaiten peli kuitenkin soveltuu ehkä yläkouluun ja lukioon, sillä peli on parhaimmillaan sen pohjautuessa oppilaiden omiin ideoihin, rehellisyyteen ja taktikointiin.

Musiikit

Välineiden haku:

https://www.youtube.com/watch?v=4C6x4cOk8Xo&list=PLFN3Bv7xh_5CTfOHWDba1C6U4QewcuPCo&index=1

Pelin ajaksi eppistä musaa:

https://www.youtube.com/watch?v=ASArOYTKwW4&list=PLFN3Bv7xh_5CTfOHWDba1C6U4QewcuPCo&index=3

Juorupeli

Tietoa pelistä:

Laji on lähtökohtaisesti kahden joukkueen välinen peli, jossa hyökkäys- (juorun kuljettaminen) ja puolustusvuorot (juorun katkaiseminen) vaihtelevat vuorotellen.

Laji/peli on muistuttaa hippaleikkiä, jossa tärkeää on palloilun omainen hyökkäys- ja etenkin puolustuspelaaminen.

Pelialue

Pelialueena voi toimia koulun sali tai pihalla jokin rajattu alue urheilukentällä tai vaikkapa metsämaastossa. Tarkkoja rajoja ei ole, vaan aluetta sovelletaan osallistujien määrän mukaan.

Pelaajien määrä

Optimaalinen pelaajamäärä yhdessä pelissä on n. 12, jolloin saadaan aikaan esim. 5vs.7 peli → juorua kuljettavalla joukkueella on hyvä olla ylivoima, jotta puolustajilla ei olisi niin helppo puolustaa henkilövartioinnilla jokaista pelaajaa.

Välineet

- Peliliivit
- Kartiot pelialueen rajaamiseksi

Säännöt/harjoitteet:

Pelissä on kaksi joukkuetta X ja Y.

Alkutilanteessa joukkueen X yhdelle jäsenelle kerrotaan ennen pelin alkua juoru siten, että joukkueen Y jäsenistä kukaan ei näe, kenelle joukkueesta X juoru on kerrottu. X joukkue on pelin alkaessa pelialueen sisäpuolella ja joukkue Y pelialueen ulkopuolella selin pelialueeseen.

Tämän jälkeen juorua lähdetään levittämään koko joukkueen tietoon siten, että joukkue Y ei saa selville juorua. Juorua kannattaa siis yrittää levittää ainoastaan kuiskaten oman joukkueoverin korvaan siten, että vastustaja ei kuule juorua.

Vastustajan (Y) tehtävä on yrittää estää juorun kulkeminen joukkueessa X siten, että he pyrkivät vartioimaan joukkueen X pelaajia, jotta heille ei tule mahdollisuutta päästä kuiskimaan toisilleen. Y-joukkueen pelaaja voi keskeyttää juorun kertomisen koskettamalla juoruilijoita olkapäihin, jolloin juoruilijat poistuvat pelialueelta esim. koskettamaan salin päätyseiniä tms., jonka jälkeen he pääsevät mukaan peliin.

Huom! Peliin kannattaa tehdä sääntö, että pelaajien on kosketettava eri seiniä, jotta heidän ei ole mahdollista jatkaa juoruilua yhdessä heti seinäkosketuksen jälkeen.

Mikäli joukkue X saa kuljetettua juorun kaikille ja vieläpä oikein, saa joukkue X pisteen ja jos joukkue X epäonnistuu tai joukkue Y saa juorun selville, saa joukkue Y pisteen.

Pelivuorojen kestoissa on aikaraja esim. 2-3 minuuttia. Peliäikää voi havainnollistaa esim. musiikin tai seinälle heijastettavan timerin kautta.

Viitepelit/pienpelit:

Peliä voi soveltaa siten, että juoruileva joukkue saa niin monta pistettä kuin kuinka monelle pelaajalle juoru on kulkeutunut joukkueessa peliajan loputtua. Tällä tavoin peliä voisi pelata myöskin paljon isommalla ryhmällä. Myös juorun pituutta voi säädellä sen mukaan, kuinka paljon on pelaajia ja miten helpolta/vaikealta puolustaminen näyttää.

Kolme joukkuetta:

Leikkiä voi kokeilla myös pelata kolmella joukkueella, jolloin kahdella joukkueella on juoru ja yhdellä joukkueella on vain ja ainoastaan puolustustehtävä. Juoruavilla joukkueilla on juorun kuljettamisen lisäksi tavoitteena estää toista juoruilevaa joukkuetta viemästä juoru perille.

Esinesovellus:

Juorun sijaan voidaan levittää myös jotakin pientä, kämmenen sisään mahtuvaa, esinettä. Hyökkäävä joukkue koittaa saada esineen kiertämään kaikilla joukkueen pelaajilla ilman, että puolustava joukkue saa selville kenellä esine on menossa.

Puolustava joukkue koittaa tarkkailla pelaajia ja saada selville missä esine menee. Mikäli uskoo tietävänsä, kenellä esine on, nostaa puolustaja käden ylös. Peli pysäytetään ja puolustaja kertoo epäilyksensä. Mikäli epäily osuu oikeaan, puolustava joukkue voittaa pelin. Mikäli veikkaus on väärä, veikannut puolustaja putoaa pelistä.

Samalla pelataan hippaa: puolustava joukkue koittaa ottaa hyökkääjiä kiinni. Kosketuksesta joutuu käymään pelialueen ulkopuolella.

Muuta: Juorupelin kehityskaari on toistaiseksi varsin lyhyt, joten pelimuoto kehittyy ja sitä pitää kehittää, jotta pelistä saa entistä toimivamman ilman porsaanreikiä. Juorupeli voisi soveltua esimerkiksi erinomaisesti erilaisia pelikäsitystä koskevien pelimuotojen lämmittelyleikiksi, sillä palloilunomainen pelikäsitys on keskeinen taito pelissä.