

Rönni-peikon Lohjaseikkailu – lautapelin ohjeet

Voitte hyödyntää alla olevia sääntöjä tai **keksiä omat säännöt**.

Tarvikkeet

- Noppa
- 1 joukkuemerkki (esim. itse tehty merkki)
- Seikkailumieltä, liikkumisen riemua ja iloa yhdessä tekemisestä

Pelin kulku

1. Aloitus/Alkuvalmistelut

Asettakaa pelimerkit aloitus / maali alueeseen Rönnin kotiin Tytyrin elämyskaivokseen. Tämän jälkeen pohtikaa myös, missä päin Lohjaa olette nyt (koti, päiväkot, koulu jne) ja mikä on sitä lähin punainen paikkapiste.

2. Pelilaudalla liikkuminen

Pelilaudalla edetään noppaa heittämällä ja liikkumalla yhdessä sovitulla tavalla nopan näyttämän luvun verran. Lähtöpaikalta täytyy ensin suunnata kohteeseen, joka on pelipaikan sijaintiasi lähellä. Tämä määrittää pelin kiertosuunnan.

Esimerkki. Noppa näyttää lukua 4, valitsemme liikkua tekemällä kyykkyhyppyjä, pelaajat tekevät 4 kyykkyhyppyä.

Tärkeintä on liikkua yhdessä kaikille osallistujille sopivalla tavalla. Valitkaa teille sopivat liikkumisen tavat tai keksikää itse lisää.

Liikkumisen tapoja ovat esimerkiksi erilaiset

- Hyyt (x-hyppy, hiihtohyppy, kyykkyhyppy, yhdenjalan hyppy)
- Pyörähdykset (pyörähdys hypäten, kuperkeikka, helikopteri: aikuinen pyörittää lasta - ote kainaloiden ali)
- Asennot (vaaka, yhden jalan seisonta, päällä seisonta, pariakrobatialiikkeet, silta)

3. Kohteeseen saapuminen (punaiset ympyrät)

Joukkue voi kertoa itse, onko joku mahdollisesti käynyt kohteessa ja millainen kokemus se oli. Aikuinen voi myös kertoa kohteesta ja näyttää kuvia siitä esimerkiksi mobiililaitteelta. Olisiko tämä sellainen paikka, jossa olisi kiva käydä?

Punaiseen ympyrään päästessään saa palkinnoksi määrittää seuraavan tavan liikkua pisteeltä toiselle.

Lopetus

Voitte tutustua yhdellä seikkailukerralla yhteen tai useampaan kohteeseen ja peli voi jäädä kesken. Muistakaa kirjata kohteet ylös, joissa olette käyneet ja mihin kohteeseen jaitte. Peli päättyy, kun olette päässeet takaisin Rönnin kotiin Tytyrin Elämyskaivokseen.