

Kirkkonummiseikkailu – lautapelin ohjeet

Kirkkonummen luonto on pullollaan ainutlaatuisia retkikohteita. Lautapelin avulla on mahdollisuus tutustua kohteisiin kotoa, päiväkodista tai koulusta käsin. Seikkailu alkaa kotipihasta, joten matkustaminen kohteisiin ei ole välttämätöntä. Pelatkaa peliä sisällä tai pihalla. Voitte hyödyntää alla olevia sääntöjä tai keksiä omat säännöt.

Tarvikkeet

- Noppa
- 1 joukkuemerkki
- 19 pelimerkkiä (mitä tahansa, joilla voi peittää punaiset kohderuudut)
- Tulostettu seikkailudiplomi tai itse tehty listaus kohteista
- Seikkailumieltä, liikkumisen riemua ja iloa yhdessä tekemisestä
- Tietokone tai mobiililaite

Pelin kulku

1. Aloitus/Alkuvalmistelut

Pelatkaa yhdessä yhdellä pelimerkillä. Pohtikaa, missä päin Kirkkonummea olette (koti, päiväkotikoti, koulu jne). Asettakaa yhteinen pelimerkki valitsemaanne sijaintiin. Mikäli ette ole Kirkkonummella, valitkaa, haluatteko aloittaa Siuntioon johtavalta tieltä (pelin vasen reuna) vai Espooseen vievältä tieltä (pelin oikea reuna).

2. Pelilaudalla liikkuminen

Pelilaudalla edetään noppaa heittämällä ja liikkumalla yhdessä sovitulla tavalla nopan näyttämän luvun verran.

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-hyyt, hiihtohyyt, kyykkyhyyt, yhdenjalan hyyt)
- Pyörähdykset (pyörähdys hypäten, kuperkeikka, helikopteri: aikuinen pyörittää lasta - ote kainaloiden ali)
- Asennot (vaaka, yhden jalan seisonta, päällä seisonta, pariakrobatialiikkeet, silta)
- Muut "trendit" (flossaus, shoottaus, dämpäys)

Voitte edetä yhdellä nopan heitolla suoraan valitsemaanne lähimpään kohteeseen (punaiset ympyrät) valkoisten pisteiden lukumäärästä huolimatta. Poikkeuksena kohteet, joissa on kruunut.

Kohteet, joissa on kruunut

Kuninkaantien kohdalla olevissa kohteissa peliruuduissa on kruunut. Näihin kohteisiin päästäkseen on heitettävä noppaa kaksi kertaa ja tehtävä noppien silmälukujen muodostaman kertolaskun verran valittua liikettä. Kohdekuvauksissa kerrotaan knoppitietoja Kuninkaantiestä.

3. Kohteeseen saapuminen (punaiset ympyrät)

Avatkaa kohteen tiedot tietokoneelta tai mobiililaitteelta. Lukekaa kohteen kuvaus ja perustiedot. Katsokaa ja keskustelkaa kuvista ja leikkikää kohteen liikuntaleikki. Kun olette tutustuneet kohteeseen, peittäkää kohteen peliruutu pelimerkillä. Heittäkää jälleen noppaa, liikkukaa nopan lukumäärän verran ja siirtykää seuraavaan kohteeseen. Peitetyt kohteet voi hypätä yli.

Lopetus

Voitte tutustua yhdellä seikkailukerralla yhteen tai useampaan kohteeseen. Kun lopettatte pelin, rastittakaa seikkailudiplomiin ne kohteet, joihin olette jo tutustuneet. Jos käytössä on itse tehty lista kohteista, vetäkää yli ne kohteet, joihin olette jo tutustuneet. Näin tiedätte seuraavaa pelikertaa aloittaessa peittää nämä kohteet.

Hauskaa seikkailua!