

PIIRRÄ – ÄÄNTELE – NÄYTTELE

Juttu-tupa-pelin kokoaminen

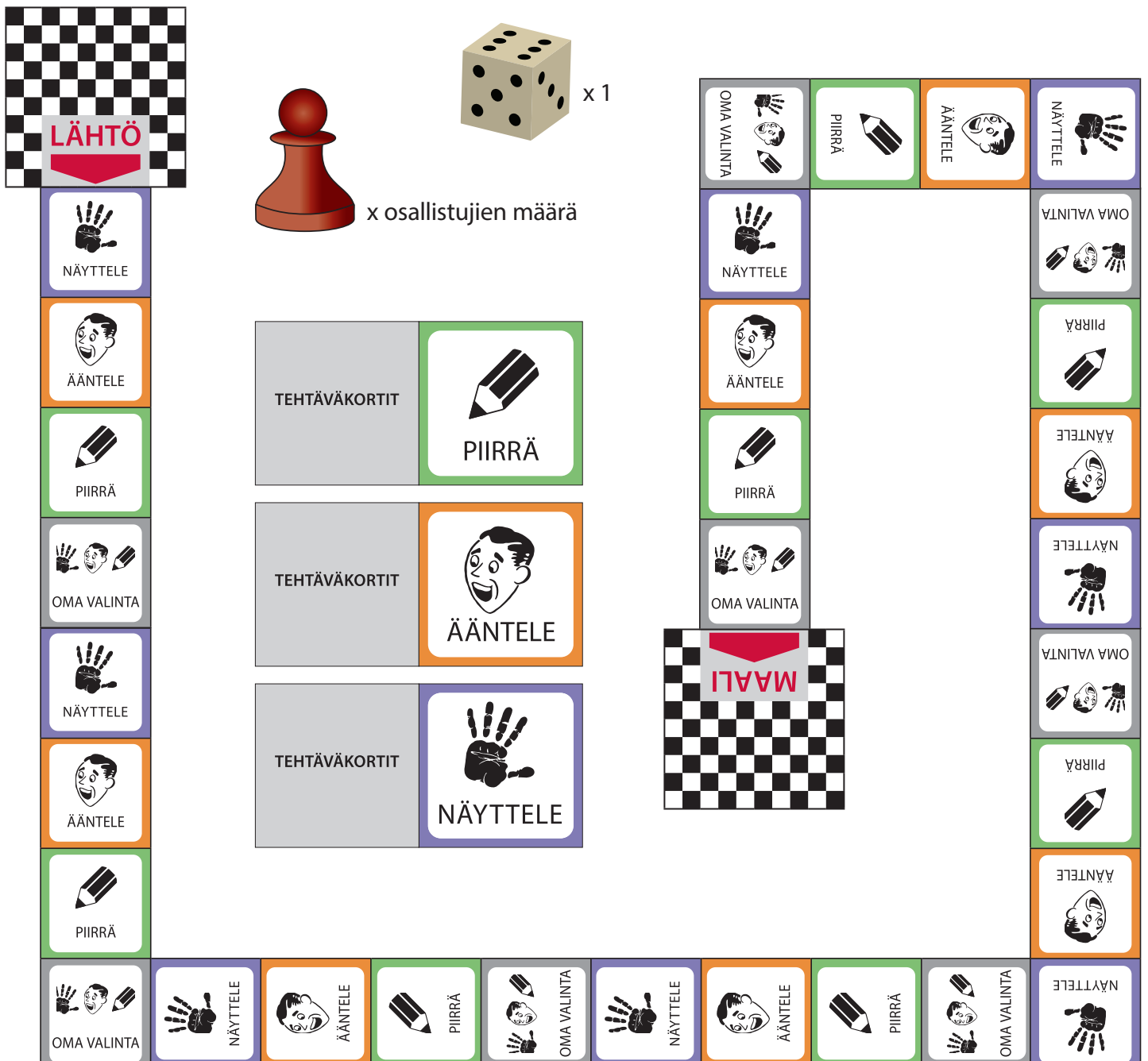
Tarvitset pelilaudan, tehtäväkortit, nopan ja pelinappuloita.

Tulosta ja kokoa sellainen pelilauta, mikä sopii pelipaikan pöydälle.

Lähdön ja maalin väliin tulee tehtäväruutuja. Mitä enemmän tehtäväruutuja on, sitä enemmän aikaa pelaamiseen kuluu.

Tehtäväkorttien paikka on keskellä pelilautaa. Korttipinot voi laittaa tulosteen päälle omiin ruutuihin, jotta eri tehtävät löytyvät helpommin. Jos pöytä on iso, kortit voi laittaa tarjottimelle.

Kiinnitä pelilaudan osat pöytään sinitarralla tai teipillä.



PIIRRÄ – ÄÄNTELE – NÄYTTELE

Juttu-tupa-pelin ohje

Pelaajat valitsevat oman pelinappulan ja liikkuvat pelilaudan ruutuja pitkin noppaa heittämällä.

Tehtäväruudussa lukee, mistä pinosta pelaaja nostaa kortin ja miten hän esittää sanan toisille. Vaihtoehdot ovat: piirrä, ääntele, näyttele ja oma valinta. Toiset arvaavat, mikä sana on kyseessä. Vuoro siirtyy seuraavalle. Peliä voi jatkaa maaliin saakka tai niin kauan kuin ryhmä haluaa.

Oikeat vastaukset löytyvät tulostettavina sanalistoina. Hyödynnä niitä, jos puhuminen tai sanan löytäminen on pelaajille vaikeaa.

Juttu-tupa-peli kannattaa tehdä kestävämpään käyttöön vaikka laminoimalla. Kortteja ja sanalistoja voi käyttää pelin lisäksi monin tavoin.

Kuulostaako pelaaminen hankalalta? Tässä helppoja vaihtoehtoja:

NÄYTTELE JA ARVAA -PELI

Tulosta ja leikkaa näyttele-kortit sekä näyttele-sanalistoja.

Osallistujat nostavat pinosta yhden kortin vuorotellen ja esittävät kortin aihetta elein ja ilmein, ilman sanoja. Toiset yrittävät arvata, mitä kortissa on.

Isossa ryhmässä kannattaa Näyttele ja arvaa -peliä kokeilla pareittain tai pienryhmissä. Jos osallistujan on hankala vastata puheen avulla, sen voi kertoa sanalistan sanaa osoittamalla.

PIIRRÄ JA ARVAA -PELI

Jaa pareille piirrä-sanalistoja, kyniä ja paperia.

Toinen parista valitsee listalta yhden sanan, jonka piirtää paperille. Toinen yrittää arvata, mitä listan sanoista piirros esittää.