

Koko perhe Näyttelee

Esitä ja arvaa hauskoja tehtäviä!



Sisältö:

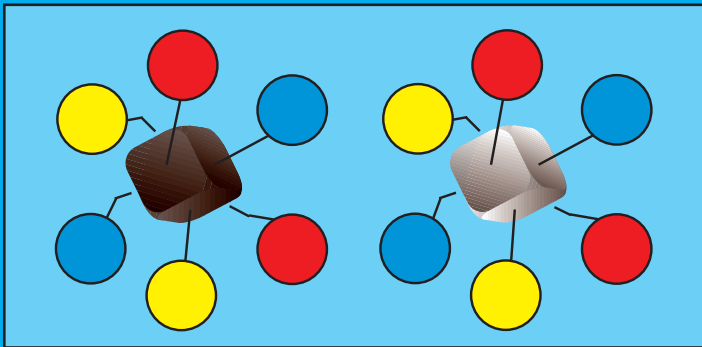
Pelilauta, spinneri, 100 korttia (50 "Minä olen", 50 "Minä teen"), 2 arpakuutiota (musta ja valkoinen), tarra-arkki, 6 pelinappulaa ja tiimalasi.

Peli-idea

Osaatko kuvitella, miltä näyttää kokkaava sammakko tai hampaitaan pesevä Dracula? Tässä koko perheen näyttelypelissä pääset esittämään monia hauskoja hahmoja. Heitä väriarpakuutioita, jotka kertovat, mikä olet ja mitä teet. Kun sinä näyttelet, muut pelaajat yrittävät arvata ilmeistäsi, liikkeistäsi ja eleistäsi mitä esität. Jos joku arvaa oikein, sekä sinä että arvaaja pääsette etenemään pelilaudalla. Ensimmäisenä maaliin ehtivä pelaaja voittaa.

Pelivalmistelut

Kun pelaat ensimmäistä kertaa, kiinnitä spinneri pelilautaan: paina pyöreä pidike pelilaudan taustapuolelta valmiiksi puhkaistuun reikään, ja paina sitten nuoli pidikkeeseen pelilaudan etupuolelta. Kiinnitä tarrat arpakuutioihin seuraavasti: 2 punaista, 2 sinistä ja 2 keltaista kumpaankin arpakuutioon.



Jaa "Minä olen" -kortit ja "Minä teen" -kortit omiin pinoihinsa, ja laita pinot taustapuoli ylöspäin niille merkityille paikoille pelilaudalle. Laita tiimalasi ja arpakuutiot pelilaudan viereen. Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan ja laittaa sen pelilaudalle aloitusruutuun.

Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Kun on sinun vuorosi, ota molemmista pinoista päällimmäinen kortti – älä näytä kortteja kenellekään – ja heitä molempia arpakuutioita. **Valkoinen** arpakuutio näyttää aina, **mikä olet**, ja **musta** arpakuutio näyttää aina, **mitä teet**. Katso "Minä olen" -kortista se sana, jota valkoinen arpakuutio näyttää, ja "Minä teen" -kortista se sana, jota musta arpakuutio näyttää. Paina sanat mieleesi, ja laita kortti pöydälle eteesi taustapuoli ylöspäin. (Pienet lapset, jotka eivät osaa vielä lukea, katsovat aina korttien kuvia, eivätkä heitä arpakuutiota ol- lenkaan.)

Käännä tiimalasi ympäri ja ala näytellä "Minä olen" -kortin sanaa. Kun näyttelet, et saa puhua tai ään- nellä. Kaikki muut pelaajat yrittävät arvata mitä esität, ja huutelevat arvauksiaan. He saavat arvata niin monta kertaa kuin haluavat. Heti kun joku arvaa oikein, nyökkää hänelle tai näytä hänelle peukalolla, että hän arvasi oikein. Ala sitten välittömästi näytellä "Minä teen" -kortin sanaa. Nyt pelaajien pitää olla tarkkana, sillä heidän pitää sanoa **koko** lause – sekä mikä olet että mitä teet – päästäkseen etenemään pelilaudalla. Muistakaa, että arvauksen ei tarvitse olla aivan sanatarkasti oikein, jotta se on hyväksyttävä vastaus – tärkeintä pelissä on hauskanpito!

*Esimerkki: Sinun **Minä olen** -sanasi on "krokotiili" ja **Minä teen** -sanasi on "olla suihkussa". Esiintyessäsi joku pelaajista huutaa "krokotiili!". Nyökkäät hänelle ja alat näytellä suihkussa olemista. Toinen pelaaja huutaa "olet suihkussa!". Molemmat arvaukset ovat oikein, mutta kukaan pelaajista ei saa pisteitä, koska kukaan ei sanonut **koko** lausetta. Eli se pelaaja, joka ensimmäisenä sanoo "krokotiili on suihkussa", pääsee etenemään pelilaudalla.*



Eteneminen pelilaudalla

Se pelaaja, joka ensimmäisenä sanoo koko lauseen oikein, pyöräyttää spinneriä ja siirtää pelinappulaansa 1, 2 tai 3 askelta eteenpäin, riippuen siitä, mitä numeroa spinneri näyttää. Sitten se pelaaja, joka näytteli kyseisen tehtävän, pyöräyttää spinneriä ja siirtää pelinappulaansa niin monta askelta eteenpäin kuin spinneri näyttää. Jos kukaan ei arvaa oikein ennen kuin hiekka valuu loppuun tiimalasissa, kukaan ei saa siirtää pelinappulaansa. Näyttelyvuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle, joka ottaa molemmista pinoista päällimmäisen kortin, heittää arpakuutioita jne.

Spinneri-ruudut

Kun olet pelivuorossa, tarkista aina ensin missä ruudussa pelinappulasi on. Jos se on tähtiruudussa (★), otat vain molemmista pinoista päällimmäisen kortin ja näyttelet tehtävän, kuten yllä on selitetty. Jos taas nappulasi on spinneri-ruudussa (🌀), pyöräytät spinneriä. Spinnerissä on kaksi erilaista kuvaa, joten katso mitä kuvaa se osoittaa ja noudata seuraavia ohjeita:



Kuka joutuu arvaamaan? Näyttelyvuorossa oleva pelaaja valitsee **yhden** pelaajista "arvaajaksi". Muiden pelaajien pitää olla hiljaa esityksen aikana, eivätkä he saa arvata. Jos arvaaja arvaa koko lauseen oikein ennen kuin hiekka valuu loppuun tiimalasissa, sekä arvaaja että näyttelijä pyöräyttävät spinneriä ja siirtävät nappuloitaan niin monta askelta eteenpäin kuin spinneri näyttää. Jos arvaaja ei arvaa oikein ennen kuin aika loppuu, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.



Näyttelijä aloittaa kääntämällä tiimalasin ympäri. Nyt hänellä on minuutti aikaa saada kuka tahansa pelaajista nauramaan. Hän saa ilmeillä, liikkua ja elehtiä, mutta puhuminen on kiellettyä. Jos joku pelaajista alkaa nauraa, näyttelijä pyöräyttää spinneriä ja siirtää nappulaansa niin monta askelta eteenpäin kuin spinneri näyttää. Se pelaaja, joka nauroi ensimmäisenä, joutuu siirtämään nappulaansa yhden askeleen taaksepäin. Jos näyttelijä ei saa ketään pelaajista nauramaan, hän joutuu siirtämään nappulaansa yhden askeleen taaksepäin.

Käytetyt kortit palautetaan aina pinojen alimmaiseksi.



Voittaja

Pelin voittaa se, joka ehtii ensimmäisenä maaliruutuun. Maaliruutuun pääsee vain tasaluvulla (eli käyttämällä **kaikki** spinnerin näyttämät askeleet).

Helpommat säännöt nuoremmille lapsille

- Spinneri-ruudut ovat tavallisia tähtiruutuja (eli et aloita pelivuoroasi pyöräyttämällä spinneriä vaan näyttelet tehtävän kuten tavallisesti).
- Maaliruutuun pääsemiseen ei tarvita tasalukua.

