



*Kuva Konsta Linkola*

# **OHJELMAPAKETTI LIPPUKUNNILLE**

## **KESÄ 2021**



## Sisällysluettelo

MUISTIPELI .....	3
LIPUNRYÖSTÖ .....	4
STRATEGO .....	4
NORSUPALLO .....	5
FRISBEEGOLF .....	6
KÖYDENVETO .....	6
TASAPAINORATA .....	6
LAKANALENTOPALLO .....	6
MERIMIESPAINI .....	7
LAIVANUPOTUS .....	7
PUUJALKAPALLO .....	7
LEGOVIESTI .....	7
PIHAKIMBLE .....	8
IHMISSHAKKI .....	10
HUISPAUS .....	14
SALAKULJETUSPELI .....	16
WOGGLE .....	17
YATZY .....	18
MÖLKKY .....	21
TAMMI .....	22
PEHMOJOUSIPYSSYN TEKO-OHJE .....	24

## MUISTIPELI

### Tarvikkeet:

- Parillinen määrä (esim. 6\*5 =30 kpl) täsmälleen samanlaisia muovisia pesuvateja
- Esineitä vatiin alle, aina kaksi samanlaista. Esimerkiksi: trangia, partiohuivi, puukko, kengät, lippis, lautanen, muki, valkama-kamaa, ...

VAIHTOEHTOISESTI: tehdään 6\*5 kpl laminoituja A4 kokoisia lappuja, joissa aina kahdessa on kääntöpuolella sama kuva. Toisella puolella vaikka Valkama-logo. Näitä korttisetettä voisi sitten toki olla useampiakin.

**Pelialue:** suhteellisen tasainen alue

### Alkuvalmistelut:

- Ohjaaja/pelin johtaja käy levittämässä ämpärit alassuun pelialueelle ja piilottaa jokaisen alle yhden esineen satunnaisessa järjestyksessä.
- Valitaan joukkueet

**Montako pelaajaa:** Pelissä on 2-4 joukkuetta, jokaisessa 2-3 hlö. Yhteensä 4-12 hlö. Voidaan pelata myös yksilö- tai paripelinä.

**Ikäkausi:** sopii kaikille, su-se-ta-sa-va-aik

**Pelin kulku:** Arvotaan aloittava joukkue. Yksi joukkueen jäsenistä käy kääntämässä kaksi vapaavalintaista muovivatia oikein päin niin, että kaikki näkevät mitkä esineet niiden alta löytyvät. Jos löytyy pari, joukkue saa pisteen ja jätetään näkyviin. Jos esineet ovat erilaiset, laitetaan vadit takaisin. Tämän jälkeen on seuraavan joukkueen vuoro toimia samoin. Pelialueella saa olla vain yksi henkilö kerrallaan. Joukkueen muut jäsenet saavat neuvoa, mutta ainoastaan suullisesti omalta paikaltaan. Peliä jatketaan vuorotellen ämpäreitä kääntäen, kunnes kaikki parit on löydetty. Eniten pisteitä saanut joukkue voittaa.

Muunnelma: Joukkueen muut jäsenet saavat neuvoa, mutta ainoastaan käsimerkein ilman ääntä omalta paikaltaan.

Lähde: Suomen Latu.

## LIPUNRYÖSTÖ

**Tarvikkeet:** 4 lippua (neljä eri väriä, noin 1m mittainen tanko), kreppipaperia (neljää eri väriä)

**Pelialue:** laaja alue

**Alkuvalmistelut:** pelialueen rajat merkattava/ sovittava

**Montako pelaajaa:** 4\*30 hlö

**Pelin kesto:** 30 min

**Ikäkausi:** suse / tasa erillisinä peleinä

**Pelin kulku:** Jaetaan pelaajat kahteen (neljään) joukkueeseen ja joukkueille annetaan oma lippu suojeltavaksi. Kenttä jaetaan kahtia (neljään osaan), jolloin oma puolisko on turva- aluetta ja vastustajan

puolella saa vastustaja ottaa kiinni.

Tarkoituksena on löytää ja ryöstää vastustajan lippu omalle kenttäpuoliskolle. Pelin alussa kumpikin joukkue piilottaa oman lippunsa omalle kenttäpuoliskolle. Tämän jälkeen yritetään löytää vastustajan lippu ja kuljettaa se omalle kenttäpuoliskolle ennen kuin vastustaja tekee saman.

Omalla kenttäpuoliskolla voidaan ottaa vastustajia kiinni koskettamalla ja ryöstämällä tämän kreppipaperinen hihanauha. Lyödä, repiä tai kampittaa ei saa eikä hihanauhaa saa piilottaa. Tällöin vastustaja joutuu palaamaan kotipesään, missä hän voi saada uuden hihanauhan. (Muunnelma: joutuu pelistä pois, jos menettää nauhansa. Muutoin peli voi isolla joukolla jatkua, vaikka ikuisuuksiin.) Pelin voittaa joukkue, joka on saanut kuljetettua lipun omalle kenttäpuoliskolleen.

On tärkeää sopia seuraavista säännöistä:

- Mitä lipulle tehdään, mikäli ryöstäjä on lippu kädessä ja jää vangiksi?
- Palautetaanko lippu aloituspaikkaan vai jätetäänkö siihen paikkaan, missä jäi kiinni
- Sopia, mitä pelastetulle pelaajalle tapahtuu, onko vapaa kulku omalle puolelle ja saako lähteä suoraan ryöstämään lippua

## STRATEGO:

**Tarvikkeet:** strategokortit

**Valmistelut:** jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen

**Ikäkausi:** suse-tasa erikseen, mieluiten ta-sa ikäkaudelle

**Pelin kesto:** 30 min

**Pelin kulku:**

Pelin ideana on liikkua pelialueella ja haastaa vastapuolen pelaaja kaksintaisteluun, joka tapahtuu vertaamalla pelaajien henkilökohtaisia kortteja. Vastustajan lippukortin haltuunsa saanut joukkue on pelin voittaja. Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka saavat oman korttipakan. Pelialueen vastakkaisiin päihin rajataan ”kotipesät”, joissa korttipakkoja säilytetään. Nämä kotipesät ovat ainoastaan ko. joukkueen käytössä ja toimivat pelaajien turvana uutta korttia hakiessa. Molemmilta joukkueilta valitaan yksi pelaaja strategiksi, joka jakaa kortteja kotipesässä (vaihtoehtoisesti kortit voidaan vetää pakasta tuurilla tai jokainen pelaaja toimii strategina ja valitsee kortin itselle omatoimisesti tai...). Sama pelaaja ei saa olla kahdessa peräkkäisessä pelissä strategi! Pelaajat haastavat vastapuolen kädellä läppäämällä, minkä jälkeen suoritetaan kaksintaistelu vertaamalla kortteja. Voittanut pelaaja palaa ”sotasaaliinsa”, eli voitetun kortin, kanssa omaan kotipesäänsä ja jättää saaliin sinne, jonka jälkeen jatkaa peliä alkuperäisellä kortillaan, siis kortilla, jolla voitti kaksintaistelun. Sotasaalista kotipesään kuljettavaa pelaajaa ei saa haastaa kaksintaisteluun, vaan hän on ”turvassa”. Hävinnyt pelaaja palaa omaan kotipesäänsä hakemaan uuden kortin itselleen. Vertailussa voi tulla myös tasapeli, jolloin molemmat säilyttävät omat korttinsa. Pelaajan kortti vaihtuu siis ainoastaan hävityn kaksintaistelun kautta. Oman kotipesän sisällä saa olla ainoastaan oman joukkueen pelaajia; tuomassa sotasaalista, hakemassa uutta korttia tai odottamassa pelin loppumista, jos joukkueella ei ole enää kortteja jäljellä. Kotipesä ei siis ole lepopaikka tai perinteinen hipan ”turva”. Kotipesän ulkopuolella saa liikkua vain pelaajia, joilla on kortti. (Poikkeuksena pelaaja, joka on hävityn kaksintaistelun jälkeen palaamassa kotipesään hakemaan uutta korttia)

## **NORSUPALLO**

**Tarvikkeet:** jumppapallo, halkaisija noin 65 cm, 2 kpl, joukkueille peliliivit (2\*15 kpl) peliliivit noin 4e/kpl, Aliexpressistä melkein ilmaisia. Pallot, noin 10e /kpl.

**Pelin kulku:** Jalkapallomaalit ja –säännöt.

Palloa ei saa pelata kädellä, rikkeestä seuraa vapaapotku.

- Mikäli käsi virhe on tapahtunut maalialueella, tapahtuneesta rikkeestä seuraa rangaistuspotku
- Rangaistuspotku suoritetaan tyhjään maaliin keskipisteestä.
- Törkeistä rikkeistä keltainen kortti, jonka jälkeen varoituksen saanut pelaaja siirretään vaihtoon.
- Erittäin törkeästä rikkeestä tai toistamiseen törkeään rikkeeseen syyllistynyt pelaaja saa punaisen kortin, josta seuraa ulosajo. Ulosajon jälkeen joukkue joutuu pelaamaan vajaalla.

**Valmistelut:** Pelialue pitää jotenkin rajata maastoon. Muovinauhaa puusta puuhun? Maalit olisi kiva olla ihan oikeat. Toki voi rakentaa metritavarasta, mutta tulee aika kalliit ja raskaat? Muovisia, värillisiä merkkitötsiä? (50 kpl 40e) Aurasmerkkejä?

**Montako pelaajaa:** noin 2\*10 hlö

**Ikäkaudet:** kaikki, mutta joukkueiden pitäisi olla tasaväkisiä

**Pelin kesto:** 2\*10 min?

## FRISBEEGOLF

**Tarvikkeet:** kiekko per pelaaja, 4\*5 kpl // maalikoreja 5 kpl ?

Kokeilupaikka – esim. puiden väliin viritetty pressu, johon koitetaan heittää viivan takaa. Tarvitaan pressu, köyttä ja lisää kiekkoja.

**Valmistelut:** Korien sijoittelu maastoon, kokeilupaikan virittäminen

**Montako pelaajaa:** noin 4 hengen ryhmissä, radalla edetään sitä mukaan kun edellinen joukkue etenee.

**Ikäkausi:** sopii kaikille

**Pelin kesto:** täytyy testata kun rata on valmis

**Pelin kulku:**

- Pelin tarkoituksena on saada kiekko mahdollisimman pienellä heittomäärällä aloituspaikasta maalikoriin.
- Avausheiton jälkeen kauimpana korista oleva pelaaja jatkaa ensimmäisenä. Seuraava heitto suoritetaan siitä paikasta, mihin edellinen heitto pysähtyi. Pelaaja heittää niin monta kertaa, kunnes kiekko on maalikorissa.
- Voittaja on pelaaja, joka suorittaa radan pienimmällä määrällä heittoja.
- Varmista ettei edessä ole ihmisiä, kun heität. Älä siis heitä, mikäli väylällä tai sen läheisyydessä on ihmisiä. Anna edeltävälle ryhmälle pelirauha.

Jotta kiekko lentäisi mahdollisimman pitkälle aloituspaikalta, pitää heiton taakse saada voimaa myös jaloista, lantiosta ja hartioista. Tämä tapahtuu kurottamalla kiekolla kohtisuoraan taaksepäin ja vetämällä kiekko kädellä rinnan editse mahdollisimman lähellä vartaloa. Kiekkoa kuljettavan käden läheisyydessä ääriasentoaan ranne lukitaan ja ääriasennossa kiekko irtoaa kädestä. Kiekkoa ei siis heitetä ranneliikkeellä vaan koko vartalo toimii ikään kuin jousena, joka linkoaa kiekon radalleen. Tekniikkaa kannattaa ensin opetella ilman vauhtia ja kun idea on hallussa, voi siirtyä tutustumaan vauhdinottoon.

Korit 35e/kpl Tokmannilta

Kiekot Motonetissä 3 kpl paketti 5eurpoa.

## KÖYDENVETO:

**Tarvikkeet:** hyvää köyttä 20 m.

**Pelin kulku:** Köydenveto on urheilulaji, jossa kaksi joukkuetta mittelee voimiaan vetämällä köyttä eri suuntiin. Muodostakaa tasavahvat joukkueet ja vetäkää maahan viiva. Asettukaa joukkueina vetämään köyttä niin, että joukkueen pienimmät ovat lähimpänä viivaa ja suurimmat köyden päissä. Kumpi joukkueista onnistuu vetämään toisen viivan yli?

**Montako pelaajaa:** vaikka 2\*10 hlö

**Ikäkaudet:** kaikki, mutta tasavahvat joukkueet

**Kesto:** 5 min + valmistelut

## TASAPAINORATA:

**Tarvikkeet:** puiden väliin kiristettyjä kuormaliinoja eri korkeuksilla

**Pelin kulku:** tavoite kävellä liinoilla putoamatta, kaveri voi olla apuna

## LAKANALENTOPALLO:

**Tarvikkeet:** molemmille joukkueille (pussi)lakana, pelivälineeksi kevyt pallo. Narua tai lentopalloverkko.

**Valmistelut:** varaa pelialue, viritä verkko kahden puun väliin – ellei ole puita, tarvitaan myös tolpat.

**Pelin kulku:** Tavoitteena on lakanan avulla heittää pallo verkon toiselle puolelle. Ellei vastustaja saa palautettua palloa takaisin, joukkue saa pisteen. Pallo ei saa koskea maata.

**Montako pelaajaa:** 2\*6 hlö

**Ikäkaudet:** sopii kaikille, mutta joukkueiden pitää olla tasaväkisiä

## MERIMIESPAINI

**Valmistelut/ tarvikkeet:** ei ole

**Pelin kesto:** 5 min

**Peli kulku:** Leikki on kaksinkamppailu, jossa tavoite on säilyttää jalkapohjat maassa ja saada toinen liikkumaan jalansijoiltaan. Leikin kulku: Asetutaan pareittain kyljittäin kasvot erisuuntiin jalkaterien ulkoreunat vastakkain. Otetaan ote tai taistellaan ristikkäisten käsien otteesta. Pyritään horjuttamaan toinen tasapainosta niin että hän joutuu liikuttamaan jalkojaan.

## LAIVANUPOTUS

**Tarvikkeet:** tehdään vanerista pelialusta ulkokäyttöön. Riittää, että on isossa koossa oma pelilauta, missä osumat/hudit. Näin isompi porukka näkee tilannekuvan kerrallaan ja he voivat yhdessä pohtia seuraavaa siirtoa. Ryhmällä voi olla erillinen A4 kokoinen pari, jonka ruudukkoon merkitsevät oman laivastonsa.

2m\*2m vaneria, johon maalataan ruudukko, lakataan. Ruutujen keskelle lyödään naula, johon voi ripustaa osuma/huti merkin. Jos vaneriin ei saa nauvoja, onnistuisiko liitutaulumaa? Maalataan liitutaulumaalilla, tehdään valkoisella maalilla/maalariinteillä ruudukko päälle. Siihen voisi merkata liidulla osumat? Vanerilevy vaatii ”jalat”, jotta se voi olla pystyssä. Tai sitten se pitää onnistua sitomaan kiinni puuhun. Eli vanerin yläkulmiin isot reiät, joista saa kiinnitysköyden läpi. Liitutaulumaa 35e/litra. Halvin vanerilevy noin 20e/kpl, yksi peli vaatii neljä levyä. Eli kustannukset olisivat noin 140e/per peli, ellei saada vaneria jostain lahjoituksena. Pelipaikkoja saisi olla ainakin kaksi kpl.

Pelipaikan päälle pressukatot: kevytpeite ja köyttä.

**Pelin kulku:** Joukkueet merkitsevät paperille oman laivastonsa sijainnin. Sen jälkeen vuorotellen ”ammutaan” vastustajan ruudukkoon tavoitteena osua vastustaja laivastoon. Joukkueet merkitsevät isolle taululle ampumansa hudit/osumat ja näiden perusteella päättävät minne seuraavan kerran on hyvä ampua.

**Montako pelaajaa:** 2\*6hlö

**Ikäkaudet:** sopii kaikille

## JALKAPALLO-MUUNNELMA: PUUJALKAPALLO.

Joukkue saa pisteen kun pallo osuu puuhun. Se, kumpi ensi kerää 10 pistettä voittaa. Sopii metsämaastoon. Tarvitaan 1 jalkapallo.

## ”LEGOVIESTI”:

PT-kisa –tyyppinen viestikisa. Pelin johtaja näyttää mallikuvan palikkarakennelmasta. Joukkueen tehtävä on mahdollisimman nopeasti kasvata täsmälleen mallin mukainen rakennelma. Rakennuspalikoita voi hakea yhden kerrallaan noin 10 m päässä olevalta alueelta. Pitäisi keksiä mikä olisi maastossa toimiva ”legopalikka”, tiiliskivi, 2\*4 lankku, ?? – voi olla vaikea

## PIHAKIMBLE

Pelin tarkoitus on saada kierrätettyä oman joukkueen pelinappula pelialueelle merkityn ringin ympäri. Nopein joukkue voittaa. Nopeus- ja tarkkuuspeli.

### Tarvikkeet:

- Kartioita, neljää eri väriä; 3–5 kpl pelikentän + 1 kpl kunkin joukkueen heittopaikan merkitsemiseen
- ”Pelinappuloiksi” eriväriset hulavanteet, kangas-/ narulenkkit, keppi tms., Mieluiten samat värit kuin kartioissa.
- Heittovälineeksi hernepussi tai pieni pallo jokaiselle joukkueelle. Pallo kestäisi sadetta paremmin.
- Heittomaaliksi ämpäri tai jonkinlainen kori
- Pelialue: tasainen kenttä

**Alkuvalmistelut:** Asetellaan kartiot pelialueelle siten, että muodostavat ympyrän. Joukkueet asettuvat jonoon oman heittopaikkansa taakse ja ”pelinappula” oman heittopaikan kohdalla olevalle kartiolle. (Katso erillinen kuva pelialueesta.)

**Montako pelaajaa:** 12–20 hlö. Pelissä on neljä joukkuetta (siniset, punaiset, keltaiset, vihreät). Jokaisessa joukkueessa sopisi olla 3–4 pelaajaa. Jos pelaajia on vähän, kannattanee laittaa vain 3\*4 kartion kokoinen ympyrä. Olisi hyvä, että joukkueissa olisi saman verran jokseenkin saman ikäisiä pelaajia.

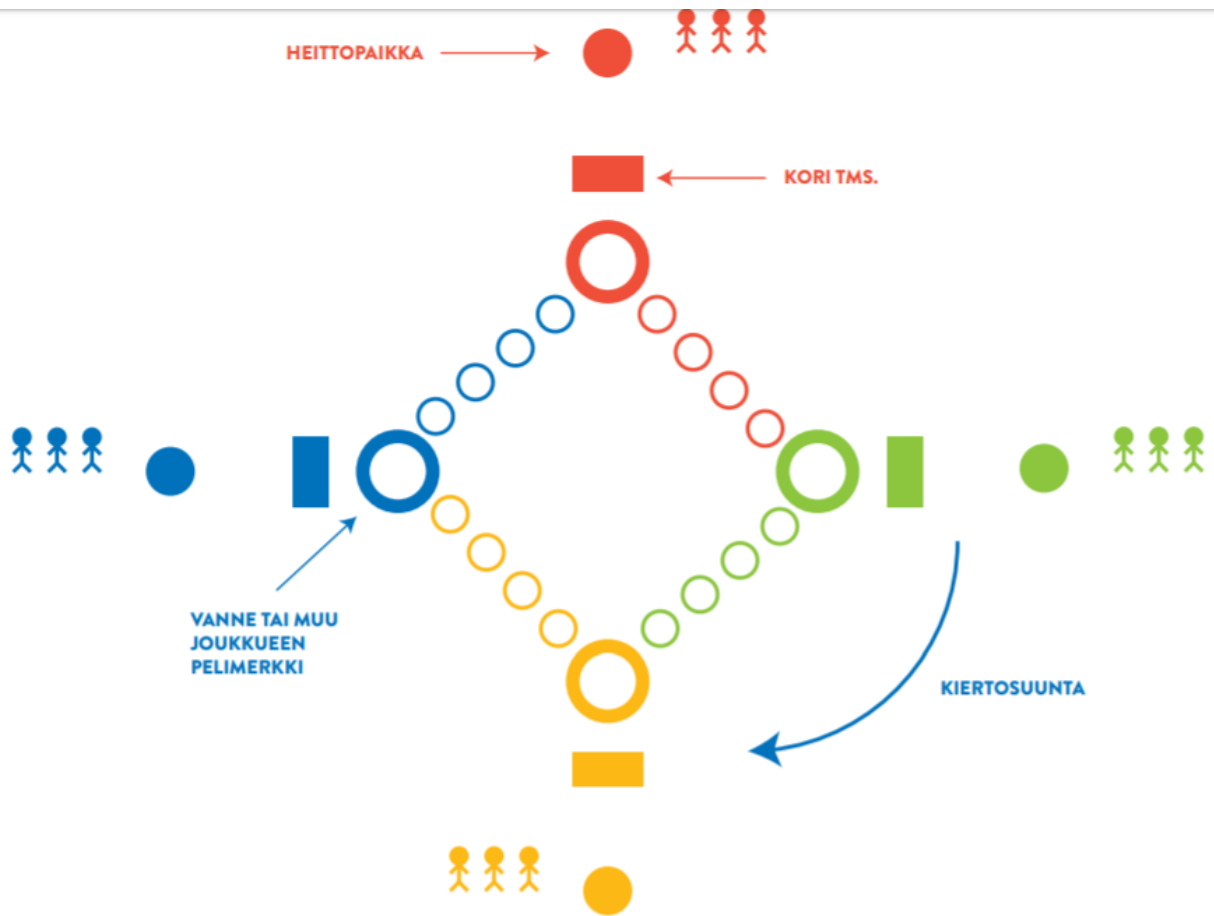
**Pelin kesto:??** täytyy testata. Noin 15 min?

**Ikäkausi:** sopii kaikille, su-se-ta-sa-va-aik

**Pelin kulku:** Joukkueet asettautuvat jonoon oman heittopaikkansa taakse. Joukkueen ensimmäiset jäsenet yrittävät heittää heittovälineensä maaliin. Onnistuessaan pelaaja saa siirtää pelinappulaa yhden kartion verran eteenpäin ja pelaaja juoksee kunniakierroksen pelikentän ympäri. Jos pelaaja heittää ohi tai heittoväline pomppaa maalista ulos, pelinappula jää paikalleen, mutta pelaaja juoksee sakkokierroksen (pelaaja siis juoksee ringin ympäri joka tapauksessa). Sitten on seuraavan pelaajan vuoro. Peli jatkuu niin kauan kunnes pelinappula on kiertänyt koko kierroksen. Jos jonkun joukkueen pelinappula saavuttaa edellä olevan saapumalla samalle kartiolle, joutuu kiinniotettu joukkue siirtämään pelinappulaansa yhden kartion verran taaksepäin. Pelin voittaa joukkue, jonka pelinappula on ensimmäisenä takaisin lähtöpaikassaan.

Pelin pituutta ja vaikeutta voinee lisätä siten, että jokaisella joukkueella on 2–3 pelinappulaa. Kaikki nappulat täytyy saada takaisin lähtöpaikkaan. Toisen joukkueen nappulan voi syödä, jos osuu samaan kohtaan eli saman kartion kohdalle. Syöty nappula palaa lähtöpaikkaan ja aloittaa pelin alusta uudelleen.





Peliohjeet ja kuva:

[https://www.suomenlatu.fi/media/ulkoile/lastentoiminta/perheliikunta/kimble\\_ohjeet.pdf](https://www.suomenlatu.fi/media/ulkoile/lastentoiminta/perheliikunta/kimble_ohjeet.pdf)

## IHMISSHAKKI

### Tarvikkeet:

8x8 shakkiruudukko  
16 mustaa ja 16 valkoista nauhaa (myös muut värit käy)  
Kaksi kruunua (Kuninkaas)  
Kaksi "prinsessan" hattua (kartio yms., jossa töyhtö päässä / Kuningattaret)  
Neljä keppihevosta (Ratsut)  
Neljä lippua (tai muuta symbolia läheteille, kahdessa värissä)  
Neljä kypärää (tornit)  
Neljä velhonhattoa ja taikasauvaa (velhot)  
Kummituksille naamari / lakana yms. symboli.  
Kaksi kurpitsanaamaria (pääton ratsastaja)  
Neljä jousipyssyä (ei nuolia, metsästäjä)  
Kaksi narrinlakkia (ilveilijä)

Mutta keskiaikaista vaatetta tarpeen mukaan (kirjat, kääröt, miekat, torvet, rummut yms.).

35 luonnekorttia (mikäli joukkueet halutaan arpoa, myös 32 nappulakorttia)

- Esim. uhkarohkea, luotettava, vitsikäs, rakastunut, vallankumouksellinen riitaantunut tornin kanssa yms.
- Muutkin rooliasut voivat olla hauskoja, mutta tässä minimi, millä peliä voi pelata

### Pelivalmistelut:

Jokaiselle pelaajalle jaetaan nappulakortti, joka kertoo hänen pelihahmonsä. Kuningas voidaan myös valita nappuloiden keskuudesta. Tämän lisäksi jokaiselle pelaajalle jaetaan luonnekortti, joka vaikuttaa hänen tapaansa pelata peliä. Kuninkaas eivät saa luonnekorttia.

Pelaajat jaetaan kahteen 16 hengen joukkueeseen, jotka asettuvat shakkiruudukkoon nappuloiden mukaisessa järjestyksessä.

### Luonteenpiirteet:

*Hauskin lopputulos tulee, jos luonnekortit sekoitetaan ja jaetaan satunnaisesti kaikille nappuloille. Pelinjohtajan kannattaa kuitenkin esim. jakaa aina veljekset samoihin joukkueisiin perheensä kanssa. Kuninkaalle annettava luonteenpiirre kannattaa valita tarkoin tai jättää kokonaan jakamatta.*

Uskollinen: Nappula toteuttaa kyseenalaistamatta kaikki hänelle osoitetut kuninkaan käskyt, ja paheksuu muita nappuloita, jos nämä eivät toteuta käskyjä.

Uhkarohkea: Nappula on valmis hulluihinkin siirtoihin todistaakseen rohkeutensa. Nappula liikkuu mielellään tarvittaessa ruutuihin, joissa se voidaan syödä tai joissa se on vastustajan nappuloiden vieressä.

Pelokas: Nappula ei liiku mielellään yksin vastustajan nappuloiden viereen.

Surumielinen: Nappulan käytös on surumielistä ja muistuttaa erittäin paljon Nalle puhin Ihaa-hahmoa. Nappula ottaa kaikki pelin tapahtumat varsin raskaasti.

Puhelias: Nappula on kova puhumaa, ja kertoo mielellään mielipiteensä asioihin.

Skeptikko: Nappula ei usko kummituksiin tai taikuuteen. Kun pelissä kummitellaan tai tehdään taikoja, hahmo keksii jonkin toisen selityksen. Kummitukset eivät voi pelotella hahmoa.

Sotaisa: Hahmo on kunnan öykkäri ja haluaa syödä mahdollisimman paljon vastustajan nappuloita.

Kärsimätön: Nappula ei tykkää seistä pitkään samassa paikassa ja olla ilman toimintaa.

Laiskuri: Nappula yrittää keksiä tekosyitä muiden nappuloiden liikkuttamiseen ja vältellä omaa tekemistä kaikin tavoin.

Jekkuilija: Hahmo yrittää keksiä mahdollisimman kummallisia siirtoja. Halutessaan hän voi myös esimerkiksi seistä käsillään tai tehdä kärrynpyöriä.

Vainoharhainen: hahmo voi nähdä kummituksia ja puhua niille, vaikkei pidäkkään niistä erityisen paljon. Hahmo myös välittää kummitusten mielipiteitä eteenpäin ja noudattaa niitä mielellään.

Isä / äiti: Nappula on veljesten isä. Nappulat käyttäytyvät kuin perhe (hyvässä ja pahassa).

Veljekset: Suojelevat toisiaan ja liikkuvat mielellään vierekkäin (erityisesti sotilaat). Ovat sukua isä-hahmolle.

Rakastuneet 1: jaetaan kahdelle nappulalle. Nappulat ovat rakastuneet toisiinsa, ja haluavat olla mahdollisimman lähellä toisiaan. Tarvittaessa he kuitenkin suostuvat liikkumaan myös erilleen. Mikäli toinen rakastuneista tapetaan, on nappula loppupelin vihainen sydänpäpysensä tappajalle. Jos nappulat ovat eri joukkueissa, ne eivät suostu syömään toisiaan. Jos toinen rakastuneista on kuningas, ei rakastanut nappula voi ikinä shakata kuningasta.

Rakastuneet 2: Ks. edellä, mutta toiselle parille.

Vihamiehet: Jaetaan kahdelle nappulalle. Nappulat vihaavat toisiaan, ja toivovat toistensa tulevan syödyiksi. Voivat olla samassa tai eri joukkueissa.

### **Pelin tavoite:**

Pelin tavoite on syödä vastustajajoukkueen kuningas liikkumalla samaan ruutuun. Pelaajat yrittävät myös eläytyä mahdollisimman paljon omiin nappuloihinsa (vitsit, huudahdukset, karjunta yms.)

### **Pelin aloitus:**

Peli alkaa ja loppuu pelinjohtajan merkistä, esimerkiksi vihellyksestä.

### **Pelin kulku**

Peliä pelataan normaalin shakkipelin säännöillä. Molemmat joukkueet saavat kerrallaan liikuttaa yhtä nappulaa. Joukkueet tekevät päätöksen nappuloiden liikkuttamisesta yhdessä, mutta ristiriitatilanteessa viimeinen sana on kuninkaalla. Vastustajavuoron aikana pelaajat voivat häiritä heitä esim. pitämällä kovaa meteliä.

Pelin jouhevuuden kannalta on tärkeää, että kuningas tekee loppulliset päätökset siirroista. Siirtoja ei kuitenkaan kannata tehdä vain sillä perusteella, mikä on pelissä järkevintä, vaan huomioon kannattaa ottaa myös nappuloiden luonne ja tahto. Hahmo voi kieltäytyä siirrosta vain, mikäli se on hänen

luonteensa mukaan perusteltua. Tästä asiasta tuomaroivan päätöksen tekee pelinjohtaja, jossa nappula ja kuningas ovat asiasta eri mieltä.

#### **Syöminen ja kummitukset:**

Nappulat syödään tavallisen shakin tapaan liikkumalla samaan ruutuun. Syödyt nappulat muuttuvat kummituksiksi, jotka liikkuvat omaan päätyynsä ja kannustavat joukkuettaan sekä jakavat valistuneita mielipiteitään. Kummitukset voivat myös vapaasti keskustella vastustajajoukkueen kummitusten kanssa ja jakaa esimerkiksi salaisuuksia.

Kummitukset voivat myös pelinjohtajan luvalla valloittaa ruutuja pelilaudalta, jolloin ruutuun ei voi liikkua eikä sen lävitse voi syödä. Tämä ei kuitenkaan rajoita ratsun liikkumista

Pelissä olevat nappulat eivät näe kummituksia, paitsi jos nämä käyvät niitä erikseen pelottelemassa. Mikäli kummitus pelottelee nappulaa, ei tämä suostu liikkumaan seuraavalla vuorolla. Jos nappulalla on kyky jutella kummitusten kanssa, tämä tekee kummituksista erittäin iloisia ja yhteistyökykyisiä. Tällaisia nappuloita ovat kuninkaas, vainoharhaiset ja sopivalla kyvyllä varustetut velhot. Näitä nappuloita kummitukset eivät myöskään käy pelottelemassa.

#### **Erikoissääntöjä:**

Seuraavia sääntöjä voi käyttää isompien peleissä, jos shakki on muuten tuttua:

#### **Velhot:**

Korvataan toinen tai molemmat joukkueen läheteistä velhoilla. Syöminen tai liikkumisen lisäksi velhot voivat myös tehdä loitsuja. Jokaiselle velholle jaetaan ennen peliä kolme erilaista loitsua (sattumalta tai valitsemalla). Velhon loitsun käyttäminen on yksi siirto pelissä. Loitsiessaan velhon on tehtävä asiaan kuuluvia taikaliikkeitä ja ääniä. Velhoille myös antaa muita hauskoja runoja tai sanontoja, joita loihdita pelin aikana ilman vaikutusta

#### **Loitsut:**

**Teleportti** (saa käyttää rajattomasti pelin aikana): Siirtää velhon vapaaseen ruutuun.

- Puinen portti, luinen lukko, Tahri rautainen rakennus. Soljui sormi suorimatta, käsin kätälöitsemättä. Lukko auki loihdijalle!

**Manaajan silmä** (saa käyttää rajattomasti pelin aikana): Velho näkyy kummitukset ja voi keskustella heidän kanssaan. Pelaaja voi myös pyytää kummituksilta palveluksia (esim. näitä asettumaan tiettyyn ruutuun) näiden luonteen mukaan.

**Paikanvaihto** (2x / peli eli saat kaksi tällaista korttia): vaihtaa minkä tahansa kahden nappulan (paitsi vastustajan kuninkaan) paikkaa keskenään pelilaudalla.

- Mäne maahan, maahiainen. Peltoon, punakipuna. Mujullaan mullan muutti. Maksoillansa maan vaihto.

**Tulipallo** (1x / peli): syö välittömästi minkä tahansa vastustajajoukkueen nappulan (ei kuitenkaan kuningasta).

- Iski tulta Ilmarinen välähytti Väinämöinen. Tuli putos tumpon käistä. Kisko silmältä kipuna.

**Selvännäkö** (1x/ peli): velhon oma joukkue saa tehdä seuraavalla vuorollaan kaksi siirtoa peräkkäin.

- Ken katteen katsonoo, Silmä kieri keksinöö. Näkö mist' näpännöö, Silmät veen vuotakoo,

**Lemmenjuoma** (1x/ peli): Kaksi eri joukkueissa olevaa nappulaa rakastuu toisiinsa. Nappulat pyrkivät olemaan mahdollisimman lähellä toisiaan, eivätkä suostu syömään toisiaan.

- Nouse lempi liehumaan. Kunniani kuulumaan. Auvoni astumaan. Yheksän meren ylitse.

**Elvyttäjä (1x/ peli):** palauttaa yhden kummituksen takaisin peliin (ei kuitenkaan omaa kuningasta).

- Synny sykkä, viäny väkkä. Piä kärkestä, värtenästä jalat. Kalsosta maha, silmät tulen kipunasta.

**Päätön ratsastaja:**

Päätön ratsastaja korvaa joukkueen toisen ratsun. Päätön ratsastaja voi pelotella kummituksia pois pelilaudalta liikkumalla näiden kanssa samaan tai viereiseen ruutuun.

**Metsästäjä:**

Korvaa sotilaan. Metsästäjä voi syödä sotilaan tavoin, mutta pysyä halutessaan lähtöruudussa. Max 2 / joukkue

**Narri:**

Narri voi liikkumisen sijaan tehdä pukkihypyn vieressään olevan nappulan toisella puolelle. Kertoo vitsejä ja pelkää kuollakseen kummituksia. Jos narri joutuu kummituksen viereen, se pomppaa suoraan suorassa linjassa mahdollisimman kaukana olevaan vapaaseen ruutuun..

## HUISPAUS

### Pelivälineet:

- 14 yhden metrin pituista keppiä (=”luutaa”)
- 6 valkoista otsapantaa (jahtaajat)
- 4 mustaa otsapantaa (lyöjät)
- 2 vihreää otsapantaa (pitäjät)
- 3 keltaista otsapantaa (etsijät + sieppi)
- 1 keltainen liivi (sieppi)
- 7 sinistä liiviä (joukkuetunnus)
- 7 punaista liiviä (joukkuetunnus)

- 1 löysä lentopallo (kaato)
- 3 polttopalloa (ryhmyt)

6 hulavannetta (roikkuvat kahden puun väliin ripustetuista narusta )  
Sekuntikello

Peliä voi pelata samanaikaisesti 15 henkilöä + vaihtopelaajat.

### Pelin tavoite:

Pelin tavoite on saada omalle joukkueelle mahdollisimman paljon pisteitä heittämällä kaato vastustajajoukkueen maalirenkaan läpi. Peli päättyy, kun jompikumpi etsijöistä löytää siepin. Maalista saa 10 pistettä ja siepin nappaamisesta 30 pistettä.

### Pelin alku:

Pelaajat jaetaan kahteen 7 hengen joukkueeseen. Yksi pelaajista on puolueeton sieppi. Hänelle puetaan kultainen liivi. Loput pelaajat jakautuvat niin, että joukkueessa on 3 jahtaajaa, 2 lyöjää, 1 pitäjää, ja yksi etsijä.

Pelaajien roolit:

- Jahtaaja
  - Saa koskea kaatoon
  - Jahtaajien tehtävä on tehdä maaleja heittämällä kaatoa hulavanteiden lävitse.
- Pitäjä
  - Saa koskea kaatoon
  - Pitäjä on maalivahti, joka suojelee hulavanteita, mutta voi myös tehdä maaleja. Pitäjää ei voi taklata maalialueella.
- Lyöjä
  - Saa koskea ryhmyihin
  - Lyöjät pudottavat muita pelaajia luudiltaan ryhmyillä (ks. alla)
- Etsijä
  - Saa koskea sieppiin
  - Etsijän tehtävänä on napata sieppipelaaja hipan tavoin, jolloin peli päättyy.
- Sieppi
  - Sieppipelaaja on puolueeton. Hän juoksee karkuun molempien pelaajien etsijöitä

Peli alkaa ja päättyy tuomarin vihellykseen.

## **Pelin kulku:**

Pelaajat liikkuvat kentällä aina luuta jalkojensa välissä. Siepillä ei ole luuta.

Pelissä on kolme vaihetta 1) kaadon pelaaminen 2) ryhmyjen pelaaminen ja 3) siepin pelaaminen

### **1. Kaadon pelaaminen**

Kaatoon saavat koskea vain jahtaajat ja pitäjät. Kaatoa voi pitää kädessä, heittää, potkia tai puskea. Pelissä on yksi kaato. Jos joku pelaajista heittää kaadon maalirenkaan läpi, saa hänen joukkueensa kymmenen pistettä. Onnistuneen maalin jälkeen tuomari heittää kaadon ilmaan pelikentän keskellä, ja uusi kierros alkaa.

### **2. Ryhmyjen pelaaminen**

Ryhmyjä on pelissä kolme. Ryhmyihin saavat koskea vain joukkueiden lyöjät. Lyöjät saavat potkia, heittää ja puskea ryhmyjä. Jos ryhmyllä kosketetaan tai heitetään onnistuneesti vastustajajoukkueen pelaajaa, putoaa tämä luudaltaan.

*Luudalta putoaminen:* Kun pelaajan osutaan ryhmyllä, hän pudottaa luutansa maahan, juoksee omien maaliensa ympäri ja palaa noutamaan luutansa. Tämän jälkeen hän on normaalisti mukana pelissä.

### **3. Siepin pelaaminen**

Tuomari vapauttaa siepin sopivaksi katsomallaan hetkellä. Sieppi saa juosta vapaasti koko laakson alueella (ei kuitenkaan muiden pelin alueilla tai jonotusalueilla. Tarvittaessa siepin liike voidaan rajoittaa pelikentälle). Etsijät lähtevät liikkeelle 60s siepin vapauttamisen jälkeen. Peli päättyy, kun jompikumpi etsijöistä koskettaa sieppiä. Tällöin heidän joukkueensa saa 30 pistettä.

## **Taklaus:**

Toisen pelaajan voi taklata ottamalla häntä kiinni hartioiden alapuolelta ja kaatamalla maahan. Tällöin kohteen ja taklaajan on pudotettava kantamansa pallot. Pelaajat eivät kuitenkaan putoa luudalta.

## **SALAKULJETUSPELI**

### **Tarvikkeet:**

Erilaisia takkeja, kenkiä, saappaita, hattuja yms. vaatteita  
Lastenvaunut  
Salkkuja

Paljon erilaisia ja erikokoisia esineitä (harava, lapio, tennispallo, keila, juomapullo, jalkapallo yms.)

Tullauslomake, kyniä, leimasin

### **Pelin tavoite:**

Pelin tavoite on salakuljettaa mahdollisimman arvokkaita esineitä rajavalvojen ohitse. Jokaisesta onnistuneesti salakuljetusta esineestä joukkue saa ennalta määrätyn määrän pisteitä. Salakuljetus epäonnistuu, jos rajavalvoja tunnistaa vaatteisiin piilotetun esineen.

### **Pelin aloitus:**

Peli alkaa rajavalvojan merkistä ja päättyy, kun aika loppuu tai kaikki esineet on salakuljetettu.

### **Pelin kulku:**

Pelaajat asettuvat rajavalvojen osoittamalle alueelle, jolle on levitetty sattumanvaraisia esineitä. Alueelta löytyy myös lista esineistä sekä niistä saatavat pistemäärät. Pelaajat valitsevat yhden haluamansa esineen, ja piilottavat sen omiin vaatteisiinsa tai tarjolla olevaan rekvisiittaan. Vain yhtä esinettä saa salakuljettaa kerrallaan.

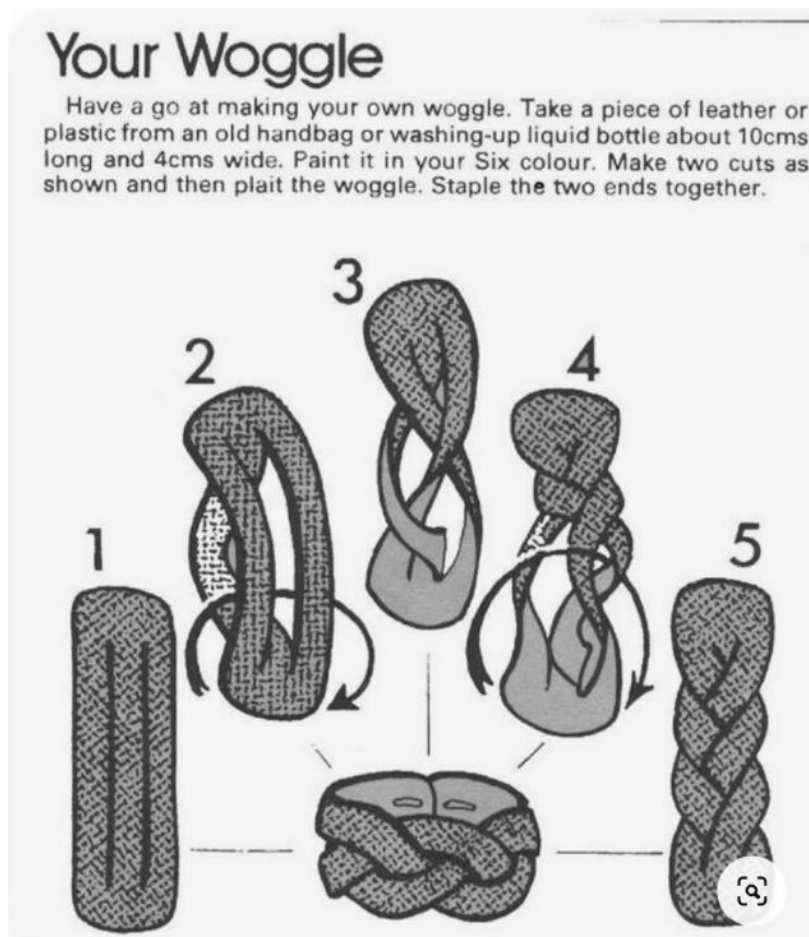
Esineen piilotettuaan joukkueen jäsenet menevät odotusalueelle jonottamaan tullitarkastukseen pääsyä. Rajavalvojat ottavat jonotusalueelta seuraavan joukkueen eteensä. Tullipisteellä joukkue asettaa nimmellään varustetun tulliselvityslomakkeen pöydälle. Tullivirkailija voi myös halutessaan pyytää joukkuetta esimerkiksi pyörimään, pomppimaan, tekemään kyykkyjä yms. tai avaamaan matkalaukkunsa. Tullivirkailija ei kuitenkaan saa koskea kilpailijoihin tai poistua pöytänsä takaa.

Jos tullivirkailija arvaa oikein ryhmäläisten piilottaman esineen, palaa joukkue esineen kanssa lähtöalueelle ja yrittää salakuljettaa jotakin toista esinettä. Virkailijalla on käytössään useampi arvaus. Jos virkailija antaa joukkueelle luvan jatkaa eteenpäin, paljastavat he salakuljettamansa esineen, jolloin virkailija merkitsee leiman lomakkeeseen oikeaan kohtaan ja joukkue saa pisteen. Tämän jälkeen joukkueet palaavat lähtöalueelle salakuljettamaan uusia esineitä.



## WOGGLE

Kaikille leiriläisille tarjotaan mahdollisuus tehdä oma huiviholkki leirimerkiksi. Huiviholkkeja voi keksiä monenlaisia. Ohuesta muovista tai vaikka askarteluhoovasta voisi tehdä jokaiselle kuvan mukaisen oman leiri-wogglen.



## YATZY

Tarvikkeet:

- Tasakylkistä puuta
- Saha
- Piirtoväline
- Hiekkapaperia puulle
- (Maaleja, kuviointi tarvikkeita)

Tarvitset neliörimaa esim. 20mmx20mm mini peliin tai 48mmx48mm (eli kakkoskakkosta) ulkona pelattavaan.

Puusta mitataan kuution kolmannen sivun kokoisia paloja (puun mukaan tässä tapauksessa joko 20 mm tai 48 mm) ja sahaan ne irti. Jokaiseen tehtävään peliin tarvitsee 5 noppaa.

Kun kuutiot on sahattu, ne hiotaan kevyesti hiekkapaperilla. Sen jälkeen niihin piirretään noppien silmäluvut 1-6.

Nopat voi maalata tai koristella haluamallaan tavalla.

### Pelin kulku

Pelaajien vuorojärjestyksellä ei ole väliä — kaikki pelaavat kuitenkin pelin aikana yhtä monta vuoroa. Vuoron aikana pelaaja saa heittää noppia korkeintaan kolme kertaa. Jokaisella heitolla voi lukita osan nopista. Loput voi heittää uudestaan. Kolmea kertaa ei ole pakko heittää, kaikki nopat saa lukita, vaikka ensimmäisellä heitolla. Yhtään noppaa ei ole pakko lukita.

Kun pelaaja lopettaa heittämisen, saavutettu tulos kirjataan haluttuun kohtaan pöytäkirjassa. Pelaaja saa valita vapaasti kohdan, jonka täyttää. Mikäli heitetty tulos ei sovi valittuun kohtaan lainkaan, pisteiksi merkitään nolla.

Pöytäkirjaa saa täyttää vapaasti haluamassaan järjestyksessä. Tästä on myös muunnelmia.

### Yhdistelmät

Pöytäkirja jakautuu kahteen osaa: ylä- ja alapuoleen.

Yläpuolella on kohdat: (Katso ohjeen viimeinen sivu)

Ykköset

Kakkoset

Kolmoset

Neloset

Viitoset

Kuutoset

Välisumma

Bonus

Yläpuolen kohdissa lasketaan yksinkertaisesti kyseisten numeroiden summa. Ykkösiin lasketaan siis noppien ykköset, kakkosiin kakkoset ja niin edelleen. Tulos 3-3-3-6-6 olisi kolmosissa 9 pistettä ja kuutosissa 12 pistettä.

Välisummaan lasketaan kaikkien kuuden numerokentän summa. Jos siihen tulee vähintään 63 pistettä, pelaaja saa kirjata itselleen 50 pisteen bonuksen. 63 pistettä saavuttaa, kun saa jokaiseen kohtaan vähintään kolme oikeaa numeroa.

Alapuolella on kohdat:

Yksi pari: kaksi kertaa sama silmäluku.  $1-3-4-4-6 = 4+4 = 8$  pistettä.

Kaksi paria: kaksi eri paria.  $1-1-4-4-6 = 1+1 + 4+4 = 10$  pistettä.

Kolmoisiluku: kolme samaa silmälukua.  $1-3-3-3-6 = 3+3+3 = 9$  pistettä.

Neloisluku: neljä samaa silmälukua.  $1-3-3-3-3 = 3+3+3+3 = 12$  pistettä.

Pieni suora: numerot 1-2-3-4-5. 15 pistettä.

Suuri suora: numerot 2-3-4-5-6. 20 pistettä.

Täyskäsi eli mökki: kolmoisiluku ja pari.  $3-3-3-5-5 = 3+3+3+5+5 = 19$  pistettä.

Sattuma: mitä tahansa. Tähän kelpaa mitä tahansa, pisteiksi lasketaan silmälukujen summa.

Yatzy: viisi samaa silmälukua. 50 pistettä.

*Pelaajan peli on ohi, kun kaikki kohdat pöytäkirjasta on täytetty. Lopputulos saadaan laskemalla pelaajan pisteet yhteen, eniten pisteitä kerännyt voittaa.*

*Nelosekset kahtena parina?*

Neljää samaa ei saa kirjata kahdeksi pariksi. Kahden parin on oltava kaksi eri paria. Sama viiden saman kanssa: se ei käy kahdeksi pariksi eikä täyskädiksi.

*Yatzy kertaheitolla?*

Yatzya ei tarvitse heittää yhdellä kertaa, vaan sen voi rakentaa kolmen heiton aikana lukitsemalla noppiä.

### **Muunnelmia**

#### **Pakko-yatzy**

Pöytäkirja täytetään järjestyksessä ylhäältä alas. Tekee pelistä todella synkän tuuripelin.

#### **Osto-yatzy**

Jos pelaaja ei käytä kolmea heittoa, käyttämättömistä saa pelimerkkejä, joilla voi myöhemmin ostaa lisäheittoja. Jos heittää vuorollaan vain kerran, saa kaksi pelimerkkiä.

#### **Monen sarakkeen yatzy**

Jokaisella pelaajalla on monta saraketta, joita täytetään. Yksi versio tästä on kerroin-yatzy, jossa toisesta sarakkeesta saa tuplapisteet ja kolmannesta kolminkertaiset pisteet. Toisessa taas on vapaa sarake ja sen lisäksi pakko-yatzyt ylhäältä alas ja alhaalta ylös.

**Pöytäkirja malli**

YATZY					
Ykköset					
Kakkoset					
Kolmoset					
Neloset					
Vitokset					
Kutoset					
<b>Välisumma</b>					
<b>Bonus (50p)</b>					
Pari					
Kaksi paria					
Kolme sanaa					
Neljä samaa					
Pikku suora					
Iso suora					
Täyskäsi					
Sattuma					
Yatzy					
<b>Summa</b>					

## MÖLKKY

### Tarvikkeet:

Puurima (halkaisija n. 5,5 cm, pituus 170 cm)

Mitta

Kynä merkintöjä varten

Saha

Puukko

Hiomapaperia

Paksu permanentti tussi

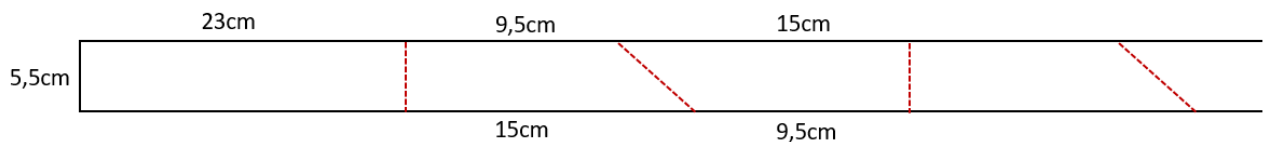
Tehtävänänne on nikkaroida Mөлккy-peli. Sahatkaa puurima (halkaisija n. 5,5 cm, pituus 170 cm) alla olevien ohjeiden mukaan

MÖLKKY: Puupalikka 1kpl, jolla heitetään. Kulmat pyöristetty.

Mitat: halkaisija 5,5 cm, pituus 23 cm.

KEILAT: Puupalikoita 12 kpl, joita pyritään kaatamaan. Keilat numeroidaan 1–12 esimerkiksi tussilla.

Mitat: halkaisija 5,5 cm, pituus 9,5 cm / 15 cm.



### Mөлккy-pelin säännöt

Mөлккyssä heitetään mөлккyllä (=puinen palikka) luvuilla 1–12 numeroituja puisia "keiloja", jotka on pystytetty tiiviiksi ryhmäksi 3–4 metrin etäisyydelle heittäjästä. Heitto on suoritettava aina alakautta, muuten heittotapa on vapaa. Jos heittäjä kaataa yhden keilan, pistemäärä on sama kuin kaatuneen keilan numero. Jos keiloja kaatuu kaksi tai enemmän, pistemäärä on sama kuin kaatuneiden keilojen lukumäärä. Mikäli keila nojaa toiseen keilaan tai mөлккyyyn, sitä ei lasketa. Heiton jälkeen keilat nostetaan pystyyn sille kohdalle, johon ne ovat kaatuneet tai lentäneet. Kolmesta perättäisestä ohiheitosta kilpailija putoaa pelistä ja siirtyy yleensä kirjuriksi. Peli päättyy, kun ensimmäinen pelaaja saavuttaa täsmälleen 50 pistettä. Mikäli pistemäärä ylittää 50, pelaajan pisteet putoavat 25:een.

<https://fi.wikipedia.org/wiki/M%C3%B6lkk%C3%BC>

<https://www.angelfire.com/pro/jussin/molkyysta.html>

## TAMMI

Tehtävänä on valmistaa tammi peli.

Tammi koostuu 8x8 ruudun kokoisesta laudasta, jossa jokatoinen ruutu on tumma ja joka toinen vaalea. Tämän lisäksi tammessa on 24 pelinappulaa, joista 12 on tummia ja 12 vaaleita



Tammi valmistetaan sahaamalla vanerista 40cm x 40cm pala. Tämä on pelin pelilauta. Sahaamisen jälkeen, laudan sivut hiotaan. Puuhun maalataan 8x8 ruudukko, jossa jokainen ruutu on 5cm leveä ja 5cm korkea. Lauta maalataan niin, että joka toinen ruutu on tumma ja jokatoinen jätetään vanerin väriseksi vaaleaksi.

Tämän jälkeen valmistetaan pelinappulat. Pelinappuloiksi voidaan valita 24 kiveä, jotka maalataan. Pelinappuloiksi voi myös valita puukiekkokoja. Puukiekkot sahataan ympyrärimasta. Rimasta sahataan 1cm paksuja paloja. Palat maalataan, puolet tummiksi ja puolet vaaleiksi.

Lautaa tehdessä saa käyttää mielikuvitusta!! Nappuloiden ei ole pakko olla mustat ja valkoiset, vaan voit

maalata puolet täyteen kukkia ja puolet täyteen sateenkaaria. Tärkeintä on, että nappulat tunnistetaan selkeästi, kummalle puolelle ne kuuluvat. Kun lauta on valmis, ei muuta kuin pelaamaan.

### Säännöt:

alkuasetelma pelilaudalla



Aloituksessa pelaajat sijoittavat pelinappulansa tummille ruuduille kolmelle ensimmäiselle riville. Mustilla pelaava aloittaa.

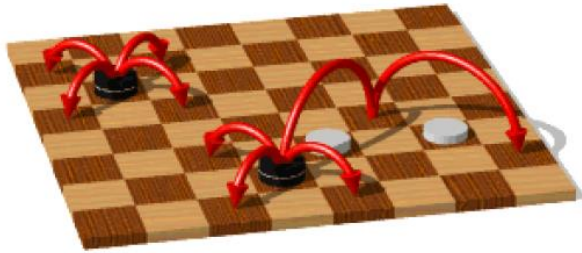
Pelinappuloita siirretään vain viistosti eteenpäin. Nappula voi liikkua joko yhden askeleen seuraavaan ruutuun, mikäli se on vapaa, tai hypätä vastapelaajan nappulan yli, mikäli sen takana oleva ruutu on vapaa. Tällöin ylihypyttävä nappula poistetaan pelilaudalta, eli se on syöty. Syöntiä voi jatkaa heti uudella syönnillä, jos se on mahdollista.



Jos syöminen on mahdollista, se on pakollista. Kerralla pitää syödä kaikki nappulat, mitä pystyy. Jos valittavana on useita syöntimahdollisuuksia, niistä saa valita minkä haluaa riippumatta siitä, mikä on eniten syöntejä tuottava mahdollisuus.

Kun pelinappula saavuttaa pelilaudan vastakkaisen reunan, siitä tulee tammi. Jos reuna saavutetaan syömällä, pelinappulan liike keskeytyy, vaikka tarjolla olisikin lisäsyöntimahdollisuus. Tammi

merkitään asettamalla pelinappulan päälle toinen samanvärisen nappula.



Tammi saa liikkua ja syödä myös taaksepäin. Myös tammi liikkuu vain yhden askelen kerrallaan ja syö hyppäämällä vastapelaajan nappulan viereisestä ruudusta välittömästi sen takana olevaan tyhjiin ruutuun. Tavallinenkin nappula saa syödä tammen, jos siihen on tilaisuus.

Jos tapahtuu pelivirhe, esimerkiksi syöminen unohtuu, on virhe korjattava. Jos pelaaja itse ei huomaa virhettä, tulee vastapelaajan valistaa häntä. Voidaan sopia, että jos virheellisen siirron jälkeen molemmat pelaajat ovat siirtäneet virhettä huomaamatta, jatketaan saavutetusta tilanteesta. Pelaaja voittaa pelin joko syömällä kaikki vastapelaajan nappulat tai saamalla tämän tilanteeseen, jossa tämä ei voi liikkua. Jos kumpikaan pelaaja ei pysty tähän, on tuloksena tasapeli. Peli tulkitaan tasapeliksi, kun molemmat pelaajat ovat siitä yhtä mieltä tai se on muuten ilmeistä. Tappionsa aavistava pelaaja saa luovuttaa halutessaan kesken pelin.

lähteet:

<https://kanioni.fi/kimpale/index.php?l=tam>

## PEHMOJOUSIPYSSYN TEKO-OHJE

- **TURVALLISUUS:** JOUSIPYSSYLLÄ AMMUTAAN KOHTI MAALITAUJUA. JOUSIPYSSYLLÄ EI AMMUTA KOHTI TOISTA IHMISTÄ!
- PARTIOLAISILLA TULEE OLLA **SUOJALASIT**
- **AMPUMARATA PITÄÄ OLLA SUUNNITELTU TURVALLISESTI.**
- AIKUINEN HUOLEHTII TURVALLISUUDESTA JOUSIPYSSYJEN KANSSA.

Tarvikkeet kts. kuvat

- **suojalasit**
- Pyörölista (puurimaa) 8mm halkaisijaltaan ja 70 cm pitkä
- Kahta eri kovempaa eristemuovia (löytyy rautakaupasta, esim. sokkelikaistale ja irrotuskaistale, vanha makuualusta toimii myös)
- Tiheämpää vaahtomuovia (esim. Yleissieni; käy myös vanha patja)
- Pehmeämpää vaahtomuovia (esim. laatoittajan sieni; käy myös vanha patja, 5cm paksuus)
- Teräväkärkiset sakset tai mattoveitsi
- Vanha kolikko tai metalliekko, noin 20 mm halkaisijaltaan.
- Ilmastointiteippiä
- Kankaan pala 20cmx20cm
- Urheiluteippiä
- Sähköputkea (20mm halkaisijaltaan) 1,5m
- Paracord narua
- Maalitaulu





### Nuolen valmistaminen

- Sahaa rimasta 70cm pitkä pala.
- Leikkaa eristemuovista jäykemmästä yksi 5cm halkaisijaltaan oleva kiekko.



- Leikkaa toisesta eristemuovista neljä 5cm halkaisijaltaan oleva kiekkoa.
- Leikkaa kahteen eristemuovi kiekkoon kaksi 8mm halkaisijaltaan olevaa reikää keskelle.
- Leikkaa toisiin kahteen eristemuovi kiekkoon kaksi pienen kolikon/metallipalan kokoista reikää.
- Ota pala ilmastointiteippiä ja halkaise se kahteen tai kolmeen osaan pitkittäin. Teipin tulee

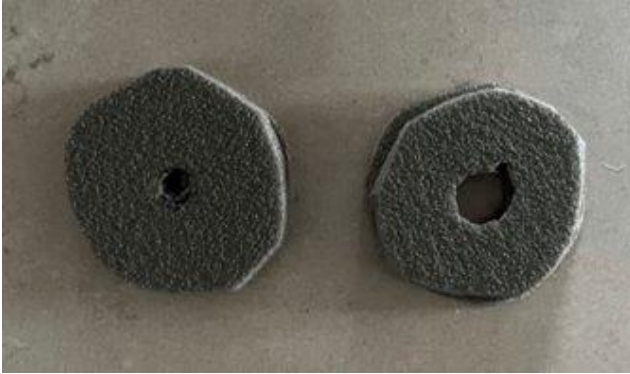


olla saman levyinen kuin kaksi eristemuovia.

- Kierrä nuolen kärjen ympäri niin monta suikaletta, että teipin paksuus on kolikon halkaisijan kokoinen. Teippisuikaleen leveys tulee olla kahden eristepalan paksuinen.
- Kiinnitä teipin palalla kolikko nuolen kärjen päälle.



- Liimaa kaksi eristepalaa, joissa on saman kokoiset reiät yhteen kontaktiliimalla ja sen jälkeen kaikki neljä palaa yhteen.
- Pujota palat nuolen perästä teipin ja kolikon suojaksi.
- Liimaa toista eristemuovia kolikon ja neljän eristekiekon päälle.



- Liimaa tiheämpi vaahtomuovi eristemuovin päälle.
- Liimaa pehmeämpi vaahtomuovi tiheämmän vaahtomuovin päälle.



- Leikkaa kankaasta 20cmx20cm palanen.
- Laita kangas vaahtomuovien päälle ja kiinnitä nuoleen urheiluteipillä.



### Jousen valmistaminen

- Ota 1,5mm sähköputkea, joka on 20mm paksua.
- Saha putken päihin samalle kohdalle U:n malliset urat paracord-narulle.
- Ota paracord-narua 2m
- Tee narun päähän solmu kts. Kuva
- Viilaa uraan tila paracordille.
- Jännitä paracord jouseen.





Lähde: [https://youtu.be/JS\\_H2MsD\\_qSE](https://youtu.be/JS_H2MsD_qSE) <https://youtu.be/L9tWKTLMSiI>