

ONGELMALLISTA JOULUA!



Pelin vetäjän opas

Tämä on pakopeleistä inspiraatiota saanut pulmapeli ohjelmaksi erilaisiin kokoontumisiin. Peliä pelatessa jokainen joukkue yrittää ratkaista pulmat mahdollisimman nopeasti kilpaa toisiaan vastaan.

Jokaisessa versiossa pelin vetäjän tehtävä on esitellä pelin säännöt ennen aloittamista.

Voit pelata peliä kolmella eri tavalla:

1. Kaikki pulmat kerralla

Tässä versiossa annat joukkueille kaikki pulmat kerralla. Heidän tehtävänsä on ratkaista ne niin nopeasti kuin mahdollista ja kirjoittaa vastaukset vastauslomakkeeseen. Joukkue voi itse valita ratkaisevatko pulmat yhdessä vai ratkoo jokainen omaa pulmaansa. Lopuksi pelin vetäjä tarkistaa, ovatko kaikki vastaukset oikein. Tarvittaessa pelin vetäjä antaa tarkentavan vihjeen siihen, kuinka tehtävä pitäisi ratkaista.

2. Yksi pulma kerrallaan

Tässä versiossa annat joukkueille vain yhden pulman kerrallaan. Joukkue kirjoittaa ratkaisun vastauslomakkeeseen ja kiikuttaa sen pelin vetäjälle tarkastettavaksi. Jos se on oikein, annat heille seuraavan pulman ratkaistavaksi. Tämä vaatii enemmän työtä pelin vetäjältä, mutta luo enemmän yhteistyötä joukkueen sisään ja näkyvämpää kilpailuasetelmaa muihin joukkueisiin nähden. Nopein voittaa taas! Tarvittaessa pelin vetäjä antaa vihjeitä tehtävien ratkaisemisen helpotukseksi.

3. Ratkaisut digilukkoihin

Tämä versio on pelin vetäjälle vähiten vaivaa aiheuttava versio. Jokaisella joukkueella on puhelin, jossa on auki pelin digilukot. Joukkueet aloittavat ensimmäisen pulman ratkaisemisen samanaikaisesti. Kun he saavat vastauksen, he kirjoittavat sen digilukkoon. Lukko kertoo, onko vastaus oikein. Jos se on oikein, lukko neuvoo avaamaan seuraavan sivun. Nopein kaikkien lukkojen ratkaisija voittaa. Vinkit (ja oikeat vastaukset) ovat digilukkojen yhteydessä.

Valitse pelaustapa sen perusteella, mitä haluat saavuttaa. Ensimmäiset kaksi vaihtoehtoa ovat loistavia, jos haluat pitää kaikki hetken aikaa erossa matkapuhelimistaan. Ne toimivat hyvin myös, jos haluat luoda enemmän liikettä ja tehdä hieman "showmaisemman" ja selkeämmin kilpailullisen ohjelmanumeron.

Vaihtoehto 3 on hyvä, kun pelaamassa on vain yksi joukkue tai kun haluat myös itse osallistua pulmien ratkaisemiseen.



Mitä pelaamiseen tarvitsee?

- Tulosta seuraavan niminen pdf jokaiselle joukkueelle: Ongelmallista joulua - peli - FIN - v2.pdf
- Jokaiselle joukkueelle kyniä, puuvärit tai muut värikynät helpottaa
- Taskulamppu tai kännykän valo voi olla tarpeen (tehtävä 4)
- Pelitavoissa 1 ja 2 pelin vetäjän oppaasta vihjeet ja oikeat vastaukset saatavilla pelin aikana

Miten pelataan, tapa 1



Valmistelut: Tulosta jokaiselle joukkueelle koko peli-pdf ja varmista, että värikyniä on saatavilla. Halutessasi voit valmistautua ajastamaan pelin.



Selitä mistä on kyse, esim:

"Nyt pelataan pakopelien inspiroimaa jouluisia pulmapeliä. Tätä pelataan x hengen joukkueissa ja se joukkue, joka ratkaisee pulmat ensimmäisenä voittaa!"



Aloitustilanne: Jokainen joukkue saa eteensä koko pelin kerralla: kansisivu, vastaussivu ja viisi tehtävää.



Selitä pelin säännöt:

- Teille on annettu 5 jouluisia pulmaa ratkaistavaksi.
- Kun annan luvan, voitte avata kaikki sivut.
- Ratkaiskaa tehtävät, kirjoittakaa vastaukset vastauslapulle.
- Kun olette vastanneet kaikkiin, tuokaa lappu minulle tarkastattevaksi.
- Nopein ryhmä, joka saa kaikki oikein, voittaa!
- Jos jäätte jumiin johonkin, voitte kysyä minulta vihjeitä.

Voit halutessasi lisätä 10 sekuntia sakkoaikaa jokaisesta käytetystä vihjeestä.



Kun kaikki on selvää, päästä joukkueet hommiin ja julista kilpailu alkaneeksi.

ONGELMALUJISTA

JOULUAI

Miten pelataan, tapa 2



Valmistelut: Tulosta jokaiselle joukkueelle koko peli-pdf ja varmista, että värikyniä on saatavilla. Tässä versiossa annat tehtäviä joukkueille yksi kerrallaan, joten jaottele kukin tehtävä omaan pinoonsa.

Halutessasi voit taitella tai rullata ja koristella tehtävät jouluisiksi kirjeiksi. Halutessasi voit valmistautua ajastamaan pelin.



Selitä mistä on kyse, esim:

"Nyt pelataan pakopeliä inspiroimaa joulusta pulmapeliä. Tätä pelataan x hengen joukkueissa ja se joukkue, joka ratkaisee pulmat ensimmäisenä voittaa!"



Aloitustilanne: Jokainen joukkue saa eteensä vastaus-lapun ja ensimmäisen tehtävän.



Selitä pelin säännöt:

- Pelissä saatte 5 joulusta pulmaa ratkaistavaksi. Tehtävät ratkotaan yksi kerrallaan.
- Kun saatte tehtävän ratkaistua, kirjoittakaa vastaus lomakkeelle ja tulkaa näyttämään minulle.
- Jos tehtävä on oikein, annan teille seuraavan tehtävän jota voitte alkaa ratkoa.
- Eli aina kun saatte oikein, tuotte minulle tehtävän tarkastettavaksi ja annan teille uuden tehtävän.
- Nopein ryhmä, joka saa kaikki oikein, voittaa!
- Jos jäätte jumiin johonkin, voitte kysyä minulta vihjettä.



Kun kaikki on selvää, päästä joukkueet hommiin ja julista kilpailu alkaneeksi.



Miten pelataan, tapa 3



Valmistelut: Tulosta jokaiselle joukkueelle koko peli-pdf ja varmista, että värikyniä on saatavilla. Varmista, että linkki josta pääsee digilukkoihin on helposti saatavilla.



Selitä mistä on kyse, esim:

"Nyt pelataan pakopeliä inspiroimaa joulusta pulmapeliä. Tätä pelataan x hengen joukkueissa ja se joukkue, joka ratkaisee pulmat ensimmäisenä voittaa!"



Aloitustilanne: Jokainen joukkue saa eteensä koko pelin, mutta kaikkia sivuja ei saa vielä katsoa. Jokaisella joukkueella on digilukot avattuna puhelimeen.



Selitä pelin säännöt:

- Pelissä saatte 5 joulusta pulmaa ratkaistavaksi. Tehtävät ratkotaan yksi kerrallaan.
- Kun saatte tehtävän ratkaistua, kirjoittakaa digilukkoon.
- Lukko kertoo menikö oikein ja saatteko avata seuraavan tehtävän.
- Nopein ryhmä, joka saa kaikki oikein, voittaa! Kun saatte kaikki oikein, tulkaa näyttämään minulle digilukoista lopetusnäkyä.
- Jos jäätte jumiin johonkin, digilukkojen yhteydessä on ohjeet siihen mitä kussakin tehtävässä pitää tehdä.



Kun kaikki on selvää, päästä joukkueet hommiin ja julista kilpailu alkaneeksi.

Aikasakko (vapaaehtoinen)

- Jos haluat, voit lisätä peliin aikasakko-elementin (soveltuu tapoihin 1 ja 2)
- Ajasta peliä sekuntikellolla, jolla voit ottaa väliaikoja
- Pidä kirjaa jokaisesta joukkueesta, joka tarvitsee vinkkejä pelatessa.
- Anna lopuksi jokaisesta vinkistä 10 sekuntia aikasakkoa.
- Aina kun jokin joukkue saa kaikki tehtävät valmiiksi, talleta sekuntikelloosi väliaika.
- Lisää peliaikoihin sakkosekunnit ja julista voittaja!