

Among us Luontokouluversio

Ryhmän koko n. 10-25 hlöä. Eli luokallinen lapsia iältään noin 9-12v.

Peliaika 30 min -1h? Kannattaa pelata pari erää, jos joku pelaaja kuolee ensimmäisessä erässä heti aluksi...

Pelialueelta on hyvä löytyä selkeitä polkuja ja reittejä, rakennuksia, luonnollisia tehtäväpaikkoja. Noin 30m x 50m.

Esim. Nuorisokeskus Villa Elban *Among us* on pelialueeltaan: Nuotiokatos, kota, lutunen, seikkailurata, oravanluola, Tonttujen labyrintti, penkki, Skickeböy, Metsämökki, Peikkojen koju, leikkikenttä... Lippusiima ja perinneaita ovat rajoittamassa siellä minne ei saa mennä. (kso. kartta tiedoston alalaidassa)

Tarvitaan:

- Pelialue
- Kilikello ryhmän koollekutsumista varten.
- Suuri tiimalasi erän ajastamiseksi.
- Hassuja hattuja tai liivejä pelaajille tunnelman luomiseksi.
- Pelikortit roolien arpomista varten + Läpinäkymätön astia, esimerkiksi kattila. (Tein vajaasta korttipakasta arvontakortit kirjoittamalla kolmeen korttiin tussilla impostor-murhaaja)
- Rastimerkit, tehtävälaput + niillä mahdollisesti tarvittavat välineet.
- Hämärän aikaan ehkä myös lyhtyjä/valoja, että saadaan tunnelmaa. Ehkä pelaajille otsalamput?
- Kartta pelialueesta.
- Ensiapulaukku

Valmistelut:

Katso Youtubesta millainen peli on kyseessä. Rakenna pelialue, tee tehtävät oman maun mukaan. Ks. luettelo esimerkkit tehtävistä alta. Jätä rastiliput ja tehtävät paikoilleen. Rajaa kenttä lippusiimalla tms. jos tarvitsee. Kerää tarvikkeet. Tee roolikortit. Tämän voi tehdä lasten kanssa. Jos tehtävät on yllätyksiä, peli on vielä jännempi.

Pelin kulku:

Aloitetaan peli tukikohdasta, esim. nuotiopaikka. Käydään säännöt läpi. Tee pelialue kaikille selväksi. Hyvin rajattu, suuri pelialue: Tukikohtaan palataan aina, kun joku kilisyy kelloa! Liikutaan polkuja pitkin. Rastit hyvin merkityt isoilla rastilipuilla, Tehtävä lukee aina rastilipun luona. (Näytä!) Iso kartta pelialueesta kuten oikeassa pelissä, on nähtävänä tukikohdassa. Pelaajat ottavat pelikortin pakasta: "Impostor" (1/6 pelaajista?) Loput pelaajat ovat "Crewmate". Kortit pudotetaan loppuksi astiaan. Sillä tavalla arvotaan roolit erää varten: pari-kolme impostoria, eli murhaajaa /ryhmä jokaisessa erässä.

Jokainen voi aloittaa pelin haluamastaan kohdasta, ja kulkea rastilta toiselle omaa tahtiaan. Rasteilla tehdään niillä olevat tehtävät huolella. Osalle rasteista mahtuu vain yksi henkilö samaan aikaan. Yksi erä kestää n. 15 min. (?) Kaikki oppilaat aloittavat tekemään tehtäviä –myös murhaajat eli impostorit. Murhaajat murhaavat luokka-kavereitaan tehtävien ohella puristamalla huomaamattomasti käsivarresta ja sanomalla "kuolit". Uhri jää rastille kuolleena, esimerkiksi dramaattisesti maassa maaten. (Näyttäkää) Kun joku huomaa ruumiin, hän huutaa "Ruumis!". Kaikki kokoontuvat ruumiin ympärille. Nyt on mahdollisuus keskustella ja tiedustella onko kukaan nähnyt jonkun muun paikalla juuri ennen murhaa => epäilty. Jokainen oppilas saa kerran pelin aikana ehdottaa äänestystä. Jos on epäilty(jä) ja joku ehdottaa äänestystä niin äänestetään. Voi olla siis useampia epäiltyjä. (Yksi... kaksi... kolme: ja osoitetaan epäiltyä)

Murhaaja saa itse myös teeskennellä ja vaikka ehdottaa äänestystäkin. Eniten ääniä saanut joutuu paljastamaan, oliko hän murhaaja. Jos hän ei ole murhaaja hän on pelistä pois ja muuttuu aaveeksi. Hän saa chillailia kodalla tai käydä tekemässä tehtäviä. Kuollut ei kuitenkaan voi enää osallistua keskusteluihin eikä äänestää eikä saa kertoa kenellekään kuka on murhaaja. Silloin peli jatkuu.

Kun kilikelloa kilisytetään, kaikki lopettavat tehtävien teon, ja palaavat tukikohtaan. Tarkistetaan, onko kuolleita joukossa. Hiljaisuus. Puheenvuorot. Syyttämiset. Äänestäminen. Kuolleet eivät saa kertoa kuka oli impostor niin kauan, kun peli on kesken!

Vedä leukoja männyn oksasta–jos pystyt!

Asettele kiviä niin että ne pysyvät päällekkäin.

Katsele puiden latvoihin ja laske hitaasti kymmeneen. Katso miten latvat heiluvat.

Mene kyykkyyyn, ja ole aivan hiljaa. Laske mielessäsi ääneti kolmeenkymmeneen. Lähteekö pelikavereistasi ääniä?

Silittle vieressä kasvavaa suurta mäntyä ja kehu sitä nätisti.

Lakaise mökin lattialta roskia.

Tasapainottele pölkkyjen yli

Vakoile muita pelaajia kojusta puoli minuuttia.

Valmista legoista jokin pieni juttu.

Sytytä kynttilä tai puhalla yksi palava kynttilä sammuksiin. (Aikuinen valvoo. Turvallisuus!)

Käy etsimässä taskulampun avulla kultaisia käpyjä tontun luolasta. Voi olla, että jokin käpy on kultainen!

Laita löytämäsi kultaiset kävyt koriin!

Hypi sammakkohyppyjä puun ympäri 360 astetta.

Käpysade!!!

Kerää maasta käpyjä ja heitä ne suoraan ylös ilmaan.

Mene tonttujen labyrintin läpi.

