



**Voimavaunun
luontoseikkailu
ihan kaikille**

MAAMÖNKIJÖIDEN METSÄMITTELÖ

MITTELÖN KULKU:

Tulosta tästä omaan käyttöösi Voimavaunun luontoiset mittelökortit, leikkaa ne irti toisistaan ja liimaa kartongille tai laminoi. Näitä voi käyttää monta kertaa.

Ota esille kaksi pussukkaa, joista toiseen laitat kortit ja toiseen muut tarvittavat asiat. Ne on listattu alempana, tarkista että kaikki on mukana ennen luontoon siirtymistä.

Omallalla vuorollaan jokainen nostaa pussista yhden kortin ja se luetaan ääneen. Haaste koskee yleensä koko porukkaa, mutta toimikaa aina kortin ohjeiden mukaisesti. Valitkaa joukostanne ylituomari, eli se reiluin ja tasapuolisin tarkkanäköinen henkilö, joka jakaa tarvittaessa pisteitä ja lähettää pelaajat tehtävien pariin. Käytetyt kortit poistetaan pelistä, lopussa voi laskea pisteet, tai olla laskematta. Tai vaikka syödä ne, jos on valinnut syömäkelpoisen pistelaskujärjestelmän.

Pukekaa ulos lähtiessänne kunnon möyrimiskamppeet, ettei tarvitse tyhjentää kenkiä.

NÄITÄ TARVITSETTE:

- Metsäisen alueen, jossa peli pelataan.
- Kaksi (kangas)pussukkaa korteille ja tarvikkeille.
- Jotain pisteytykseen, vaikka rusinoita, tikkuja tai kiviä.
- Pisteiden keruupaikka (tasku, kanto, nimetyt kupit).
- Pöytäliina tai muu kangas, jonka päälle löydöt kerätään.
- Palkinto jaettavaksi, vaikka keksejä! Tai syötävät pisteet!
- Sekuntikello, jolla voi mitata aikaa.
- Narukerä paksuhkoa helppokäyttöistä narua, n.20m.

VAIHTOEHTOISIA TAPOJA:

Kaikki ei tykkää kellottaa, ei ole pakko, voi myös tehdä ihan rauhassa. Tehtävät voi jakaa myös haasteiksi: Yksi nostaa kortin ja päättää ketkä ryhmästä toteuttaa sen. Peliä voi lyhentää ottamalla vain osan korteista, tai haastetta vaikeuttaa lyhentämällä aikaa. Ylituomari voi hyvin peilata ryhmän taitotasoon kelloa käyttäessään, tärkeintä on hyvä mieli ja onnistumisen tunne.

LEIKKIÄ,
LUONTOA &
LUOVUUTTA!

ISOIMMAN KÄVYN ETSINTÄ!
KUKA LÖYTÄÄ ISOIMMAN KÄVYN?
AIKAA 2 MINUUTTIA, LÖYDÖT TUODAAN
KANKAALLE, YLITUOMARI KELLOTTAA.
SUURIMMAN KÄVYN LÖYTÄNYT SAA 2
PISTETTÄ, TOISEKSI SUURIMMAN 1
PISTEEN.



**SOPIKAA PAIKKA, JOHON ETENETTE
KÄYTTÄEN VAIN JUURIA JA KIVIÄ
ASKELMINA. AINA KUN JALKA LIPEÄÄ
MAAHAN, PITÄÄ HUUTAA LUJALLA
ÄÄNELLÄ "VOI PIHKURA!"**



**ETSIKÄÄ JOKU ASIA, MIKÄ ALKAISI
KASVAMAAN, JOS SEN LAITTAISI
MULTAAN JA KASTELISI. AIKAA 2
MINUUTTIA. TUOKAA LÖYTÖ LIINALLE.
YLITUOMARI ANTAA PISTEEN KAIKILLE,
JOTKA HÄNEN MIELESTÄÄN OSUIVAT
OIKEAAN.**



**ETSIKÄÄ JOTAIN HOMEISTA! LÖYDÖT
LIINALLE. YLITUOMARI ANTAA PISTEEN
KAIKILLE HOMEEN LÖYTÄJILLE. AIKAA
2 MINUUTTIA. EI SAA RIIPIÄ LUONTOA
RIKKI!**



**PISIMMÄN MAASSA LOJUVAN KEPIN
METSÄSTYS! AIKAA 2 MINUUTTIA, TUOKAA
KEPPI LIINALLE. YLITUOMARI MITTAA
TULOKSET JA PALKITSEE KOLME PISINTÄ
KEPPIÄ (3,2, JA 1 PISTE). HUOM: PUUSTA
SUORAAN KATKOTUT KEPIT TUOTTAVAT
OTTELIJALLE 5 MIINUSPISTETTÄ!**



**OTTAKAA PUSSISTA NARUKERÄ. TEHKÄÄ 3-4
PUUN YMPÄRILLE POLVEN KORKEUDELLE MAAN
YLLÄ KULKEVA VERKOSTO. JOKAISEN TULEE
LOIKKIA TÄMÄ VERKOSTO LÄPI KOSKEMATTA
LANKOIHIN, SOPIKAA MISTÄ VÄLISTÄ JA MINNE
PÄIN TEHTÄVÄ ETENEE. YLITUOMARI ANTAA
PISTEEN KAIKILLE HIENOSTI LOIKKINEILLE!**



**ETSIKÄÄ JOKU OUTO HAJU! TUOKAA
HAISTELTAVAT ASIAT LIINALLE. AIKAA 2
MINUUTTIA. HAISTAKAA ASIAT YHDESSÄ LÄPI JA
TUTKIKAA HAJUJA. EI SAA RIIPIÄ LUONTOA!
PISTEITÄ EI JAETA, MUTTA VOITTE NIMETÄ
JOUKOSTANNE LÖYHKÄN MESTARIN JA
TUOKSUVELHON.**



**KUKA LÖYTÄÄ JOTAIN KOLMION
MUOTOISTA? AIKAA 1 MINUUTTI!
JOKAISESTA YLITUOMARIN
HYVÄKSYMÄSTÄ KOLMIOSTA
PELAAJA SAA PISTEEN!**



KUKA LÖYTÄÄ JOTAIN NENÄN MUOTOISTA!
AIKAA 1 MINUUTTI. JOKAINEN NENÄN TAI
KUONON LÖYTÄNYT SAA PISTEEN. JOS NENÄ
ON VAIKKAPA PUUSSA KIINNI, VOI PELAAJA
JÄÄDÄ SEN VIEREEN JA NÄYTTÄÄ LÖYDÖN
MUILLE KUN AIKA ON KULUNUT.



KUKA LÖYTÄÄ JOTAIN MITÄ ON MAISTETTU!
AIKAA 1 MINUUTTI. KAIKKI, JOTKA LÖYTÄVÄT
JOTAIN SYÖTYÄ, SAAVAT PISTEEN. JOS
LÖYDÖS ON KIINNI VAIKKAPA KANNOSSA, VOI
PELAAJA JÄÄDÄ SEN VIEREEN JA NÄYTTÄÄ
MUILLE KUN AIKA ON KULUNUT.



KUKA OSAA OLLA HILJAA? TÄSSÄ
HAASTEESSA PISTEEN SAAVAT NE,
JOTKA PYSTYVÄT OLEMAAN
HIIRENHILJAA JA KUUNTELEMAAN
METSÄN ÄÄNIÄ 2 MINUUTTIA.



PARAS PILOPAIKKA. YLITUOMARI LAITTA
SILMÄT KIINNI NOIN MINUUTIKSI. MENE SELLAISEEN
PIILOON, JOSTA VOIT SELVÄSTI NÄHDÄ
YLITUOMARIN, MUTTA HÄN EI SINUA. KUN
YLITUOMARI HUUTAA "AVAAN SILMÄT" HÄN SILTÄ
PAIKALTAAN TUTKII MAISEMAN JOKA SUUNNAN
JA ANTAA PISTEEN KAIKILLE NIILLE, JOISTA EI
NÄE VILAUSTAKAAN. KUN YLITUOMARI ON
JAKANUT PISTEET, HÄN HUUTAA "KAIKKI POIS
PIILOISTA", SILLOIN KAIKKIEN TÄYTYY PALATA
PELIPAIKALLE.



MIKÄ ELÄIN? JOKAINEN PELAAJA MUUTTUU
METSÄN ELÄIMEKSI JA ESITTÄÄ SITÄ NOIN
MINUUTIN AJAN ÄÄNIN, ASENNOIN JA ELEIN. TÄMÄN
MINUUTIN AIKANA YLITUOMARIN PITÄÄ ARVATA
MIKÄ ELÄIN KUKAKIN ON, KAIKKI NE SAAVAT
PISTEEN, JOIDEN HAHMON YLITUOMARI ARVAA
OIKEIN.



VÄRIEN ETSINTÄ! KOKO RYHMÄLLÄ ON 2
MINUUTTIA AIKAA ETSIÄ YLI 15 ERI VÄRISTÄ
ASIAA LUONNOSTA, TUOKAA LÖYDÖT
KANKAALLE. JOS RYHMÄ ONNISTUU, SAAVAT
KAIKKI 2 PISTETTÄ! JOS LÖYTÖJÄ ON YLI 25,
SAAVAT KAIKKI 3 PISTETTÄ!



OMAKUVA! TEHKÄÄ OMAKUVA KASVOISTANNE
METSÄN AINEKSISTA, AIKAA 3 MINUUTTIA. VALITKAA
TEETTEKÖ OMAKUVAT KANKAALLE VAI MAAHAN.
KUN KUVAT OVAT VALMIIT, KÄYKÄÄ PORUKALLA
IHAILEMASSA JOKAISEN KUVAA. PISTEITÄ EI JAETA,
MUTTA VOITTE NIMETÄ JOUKOSTANNE SUUREN
TAITEILIJAN.



MÖRRIMÖYKYTTÄREN KUKKAKIMPPU.
MÖRRIMÖYKKÄRI AIKOO VIEDÄ MÖRRIMÖYKYTTÄRELLE
KUKKIA. PEIKKOJEN MAASSA KAUNIS ON RUMAA JA
RUMA ON KAUNISTA. VALMISTAKAA KIMPPU, JOSTA
MÖRRILÄISET IHASTUVAT! KIMPPUUN TULEE 7
KUKKAA TAI KUKAN TAPAISTA. TUOKAA VALMIIT
KIMPOT LIINALLE JA IHASTELKAA FLORISTIN
TAITOJANNE! ÄÄNESTÄKÄÄ MÖRRIMÄISIN KIMPPU,
TÄSTÄ EI JAETA PISTEITÄ,
PELKKIÄ APLODEJA.



Tämän sivun voit tulostaa halutessasi, jos haluat käyttää tyhjiä kortteja ja pistelaskualustana.
Vinkki: Jos sivun laminoi, voi kortit nimetä ja pisteet merkitä pyyhittävällä tussilla.

