

1. LUISTELEVAT FLAMINGOT



Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!

Koulunkäyntiavustaja käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

2. UNIKKONIITTY



Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!

Nuori opettaja käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

3. AURINGONLASKU JOELLA



Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!

Koulun rehtori käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

4. HIRVIÖKIVET



Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!

Kokenut opettaja käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

5. TAIKALUOLA



Onnittelut maamerkin saavuttamisesta!

Kiipeilyopas käynnistää tämän tapahtuman ja on ainoa pelaaja joka saa lukea mitä kortin takana on

2. UNIKKONIITTY

- Ryhmä haluaa pitää tauon ja tutustua toisiinsa paremmin. **Nuori opettaja** heittää noppaa, silmälukua vastaava pelaaja kertoo yhden totuuden ja kaksi valhetta. Muut ryhmän jäsenet yrittävät arvata, mikä näistä on totuus. Jos ryhmän enemmistö arvaa oikein, saa joukkue palkinnoksi 2 motivaatiopistettä.

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Kiipeilyopas | 5. Koulun rehtori |
| 2. Koulunkäyntiavustaja | 6. Heitä uudelleen kunnes saat nopasta 1-5 |
| 3. Kokenut opettaja | |
| 4. Nuori opettaja | |

1. LUISTELEVAT FLAMINGOT

Koulunkäyntiavustajana haluat edistää ryhmäytymistä ja aloitat piirustuspelein. Sinulla on 2 minuuttia aikaa piirtää alla olevia asioita, muiden pelaajien arvatta mitä piirroksesi esittävät. Et saa puhua tai kommunikoida muuten kuin piirtämällä. Jokaisesta oikeasta vastauksesta ryhmä saa liikkua yhden askeleen haluamaansa suuntaan.

- | | | |
|---------------|-------------------|-------------|
| 1. telta | 5. auringon-nousu | 9. kiikarit |
| 2. saappaat | 6. jäähakku | 10. järvi |
| 3. vesiputous | 7. vuohi | |
| 4. kartta | 8. silta | |

4. HIRVIÖKIVET

- Jokainen hahmo lukee roolipelikuvauksensa koskien: **Väittely väärästä nukkumapaikasta**

Ryhmä on patikoinut koko päivän ja alkaa illan tullen pystyttämään leiriä. He huomaavat kuitenkin pian, että valittu paikka on liian kaukana vedestä ja maasto on kivinen. Ryhmän täytyy nyt päättää, leiriytyykö se yön kivisessä maastossa vai etsiikö se paremman paikan pimeässä.

Kokenut opettaja käynnistää keskustelun.

Leiri jää tähän: -1 energia ja -2 motivaatio heikkojen yöunien vuoksi.

Etsitään parempi paikka: Heittäkää noppaa:

- 1-3: Ryhmä löytää paremman paikan vaikka onkin pimeää, ja kaikki on hyvin.
- 4-6: Ryhmä eksyy, joutuu kääntymään takaisin ja yöpymään joka tapauksessa hirviökivillä. -2 energia ja -2 motivaatio, jotka kuluvat pimeässä harhailuun.

3. AURINGONLASKU JOELLA

- Jokainen hahmo lukee roolipelikuvauksensa koskien: **Auringonlasku - pantomiimi - ei puhumista**

Ryhmä saapuu upealle näköalapaikalle ihastelemaan auringonlaskua. Jokainen ryhmän jäsen reagoi sanattomasti perustuen hahmonsensa persoonallisuuteen, käyttäen liioiteltuja eleitä, kehonkieltä ja ilmeitä ilmentääkseen tunteitaan ja kommunikoidakseen muiden kanssa. Koulun rehtori aloittaa ja muut yrittävät arvata taustalla olevan tunnetilan (jokaisella on 30 sekuntia aikaa). Jokaisesta oikeasta vastauksesta ryhmä voi ottaa 2 askelta haluamaansa suuntaan.

5. TAIKALUOLA

Ryhmä on saapunut mukavan luolan äärelle ja päättää levätä. **Kiipeilyopas** ehdottaa "Taboo"-tyylistä peliä jossa sana selitetään käyttämättä tiettyjä kiellettyjä termejä. Muut pelaajat yrittävät arvata, mitä sanaa **Kiipeilyopas** yrittää selittää.

Reppu

Käyttämättä sanoja: Laukku - Kantaa - Varusteet - Olkapäät - Tarvikkeet

Leirituli

Käyttämättä sanoja: Tuli - Puu - Lämpö - Ruoka - Yö

Pelaajilla on 1 minuutti aikaa arvata sana, jokaisesta oikeasta vastauksesta ryhmä saa 1 energiapisteen.



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT

EXTRARUOKAA KALASTAMALLA



Saatte +1 energiaa onnistuneesta kalareissusta.



RUOKA VÄHISSÄ

Teitte laskuvirheen ja ruoka alkaa olla vähissä. Ryhmällä alkaa olla nälkä, pahimpaan hätään syötte löytämiänne marjoja.



Heittäkää noppaa. Jos nopan silmäluku on 3 tai enemmän, ryhmä saa energiaa ja seuraavat kaksi vuoroa voi edetä ilman, että energia ja motivaatio laskevat.

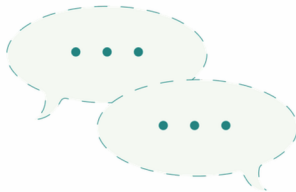
Jos silmäluku on 1 tai 2, ryhmä kärsii ruokamyrkytyksestä. Seuraavien 2 vuoron aikana ryhmä voi edetä maksimissaan 3 askelta.

Riippumatta nopan silmäluvusta, pettymys valtaa ryhmän ja menetätte 1 motivaatiopisteen.



KESKUSTELU

Kokenut opettaja ei näytä juuri välittävän ryhmän ailahtelevista väittelyistä, eivätkä nämä vaikuta häneen.



Kokenut opettaja on pikkuhiljaa käynyt keskusteluita jokaisen kanssa ja nostanut heidän mielialaansa yksi kerrallaan.

Saatte 1 motivaatiopisteen



HYVÄ SÄÄ



Päivä on erinomainen ja ryhmällä on korkea motivaatio patikointiin. Seuraavalla nopanheitolla voitte ottaa 2 lisäaskelta.

OIKOTIE



Näyttää siltä että löysitte paremman reitin – seuraavalla nopan heitolla voitte liikkua yhden ruudun viistoon.

ELÄIN



Karhu varastaa osan ruuastanne, ryhmä menettää 2 energia- ja 1 motivaatiopisteen.





TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT

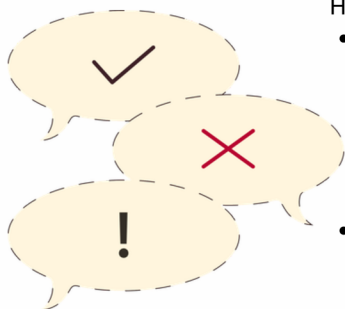


TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT

OIKEASTA SUUNNASTA PUHKEAA VÄITTELY RYHMÄN SISÄLLÄ



Heittäkää noppaa:

- 1-3: Voitte liikkua vain vasemmalle seuraavalla vuorolla. Jos vasemmalle ei pääse, pysytte paikallanne.
- 4-6: Voitte liikkua vain oikealle seuraavalla vuorolla. Jos oikealle ei pääse, pysytte paikallanne.

VAARALLINEN REITTI



Astutte vahingossa vaaralliselle polulle. Heittäkää noppaa. Jos silmänumero on 1 tai 2, ei ryhmä pääse liikkumaan tällä vuorolla.

LUMISADE



Alkaa sataa lunta, ryhmä ei nauti tästä. Menetätte 2 energia- ja 2 motivaatiopistettä.



MEHILÄISPESÄ

Löydätte mehiläispesän ja mahdollisuuden kerätä hunajaa, mutta riskinä on joutua pistetyksi.

Heittäkää noppaa.

- 1-3: Saatte hunajaa ja nostatte energiaa 1 pisteellä.
- 4-6: Mehiläiset pistävät teitä kaikkia, ettekä saa kerättyä hunajaa. Motivaatio laskee 1 pisteellä.



SUMU

Sumu nousee. Joudutte päättämään kahden vaihtoehdon välillä seuraavalla heittovuorolla.

Jatketaan matkaa

Heittäkää noppaa kahdesti. Ensimmäinen noppa määrittää askelten määrän, toinen noppa suunnan johon liikutte sumun keskellä.

- 1 - alaspäin
- 2 tai 3 - vasemmalle
- 4 tai 5 - oikealle
- 6 - ylöspäin

Pysytään tässä

Odotatte sumun hälventymistä kylmässä ja kosteassa. Menetätte 2 energia- ja 2 motivaatiopistettä.



KIERTOTIE

Selviää, että ryhmä on kiertänyt tarpeettoman pitkää reittiä.

Asiasta keskustellaan oppaan kanssa, joka ei pidä tätä kokemukseensa ja osaamiseensa perustuen mahdollisena. Väittely jatkuu jonkin aikaa, kunnes päätetään että on parasta vain jatkaa matkaa.

Menetätte 1 motivaatiopisteen





TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT



TAPAHTUMAT

KIVIEN KERÄILIJÄ



Koulunkäyntiavustaja tietää, että Koulun rehtori on kiinnostunut geologiasta ja on keräillyt kiviä matkan varrelta.

Koulunkäyntiavustaja antaa keräämänsä kivet Rehtorille, joka liikuttuu tästä pienestä mukavasta teosta.

Saatte 1 motivaatiopisteen.



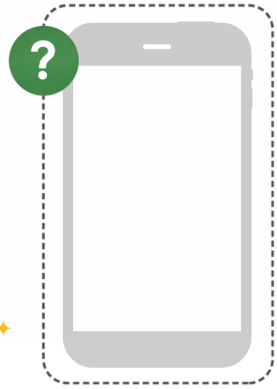
VEKOTIN

Nuori opettaja pitää uusista vekottimista ja on ottanut mukaan voimakkaan infrapunalamppun. Tämä voikamas valo mahdollistaa navigoimisen jopa kovassa sumussa.



Pitäkää tämä kortti sumukortin nostamisen varalta. Jos näin käy, tämä kortti mahdollistaa kaksi nopan uudelleenheittoa, jolloin ryhmä voi valita itselleen suotuisimman vaihtoehdon.

KADONNUT PUHELIN



Palatkaa viimeksi vierailemalleen maamerkille etsimään kadonnutta puhelinta, joka unohtui kuvien ottamisen jälkeen. Jos maamerkkiä ei ole vielä saavutettu, palatkaa lähtöruutuun.

VÄÄNTYNYT NILKKA



Ryhmän jäsen vääntää nilkkansa ja joutuu liikkuaan hitaammin. Heittäkää noppaa. Jos silmänluku on 1,2 tai 3, ei ryhmpä pääse liikkumaan tällä vuorolla



ERITYISTAITO



ERITYISTAITO



ERITYISTAITO



ERITYISTAITO



ERITYISTAITO



ERITYISTAITO



NUOREN OPETTAJAN
Erityistaito



Asialla on valoisakin puoli

Voit kertoa hauskan tarinan nostaaksesi ryhmän motivaatiota 1 pisteellä.



NUOREN OPETTAJAN
Erityistaito



Asialla on valoisakin puoli

Voit kertoa hauskan tarinan nostaaksesi ryhmän motivaatiota 1 pisteellä.



KOKENEEN OPETTAJAN
Erityistaito



Anna minun auttaa!

Kokeneena patikoijana osaat kerätä ruokaa koko ryhmälle, nostaen energiaa 2 pisteellä.



KOKENEEN OPETTAJAN
Erityistaito



Anna minun auttaa!

Kokeneena patikoijana osaat kerätä ruokaa koko ryhmälle, nostaen energiaa 2 pisteellä.



KIIPPEILYOPPAAN
Erityistaito



Tiedän reitin!

Osaat ohjata ryhmän oikotielle läpi metsän. Voitte liikkua maksimissaan 4 metsäruudun läpi, mutta vuoron täytyy päättyä polulle.



KIIPPEILYOPPAAN
Erityistaito



Tiedän reitin!

Osaat ohjata ryhmän oikotielle läpi metsän. Voitte liikkua maksimissaan 4 metsäruudun läpi, mutta vuoron täytyy päättyä polulle.



ERITYISTAITO



ERITYISTAITO



KOULUNKÄYNTIAVUSTAJAN
Eriyistaito



Aloitteen ottamisen taito

Voit tuplata energian määrän, jonka ryhmä saa joko leiristä tai tapahtumakortista.



KOULUN REHTORIN
Eriyistaito



Esimerkillä johtaminen

Kokemuksesi ja viisautesi mahdollistaa valitsemasi tapahtumakortin kumoamisen. Tässä tapauksessa tapahtumakortti palautuu pakan pohjalle ilman vaikutuksia



HAHMO



HAHMO



NUORI OPETTAJA - hahmon kuvaus

Olet vastavalmistunut opettaja, innokkaana uudessa roolissasi. Olet huippusuoriutuja, innokas ja tarjoamassa aina tuoreita ideoita ja ehdotuksia asioiden parantamiseksi.

Usein muutoksia ehdottaessasi kohtaat kuitenkin ystävällisen, mutta tiukan vastauksen kuten "Emme tee asioita noin". Aikaisemmin sinua voimaannuttanut intohimo on alkanut hiipua. Välität edelleen paljon, mutta myötätuntoväsymys alkaa hiipiä sisällesi.

Tämä retki tuntuu kaivatulta nollaukselta. Ehkäpä luokkahuoneen seinien ulkopuolella ideoitasi otetaan paremmin vastaan. Ehkä pystyt löytämään motivaatiosi uudelleen, ennen kun turhautuminen ottaa vallan.



KOULUNKÄYNTIAVUSTAJA - hahmon kuvaus

Olet työskennellyt koululla jo vuosia. Vaikka pääosin nautitkin työstäsi koulunkäyntiavustajana ja opettajat ovat pääosin kohteliaita ja ammattimaisia, olet oppinut että rooliasi pidetään vähemmän tärkeänä. Päätöksiä tehdään ilman sinua ja näkemyksiäsi otetaan harvoin vakavasti.

Ajan myötä olet tottunut jättämään päätöksenteon muille, olettaen että joku muu tietää paremmin.

Toivot että tämä retki antaa sinulle mahdollisuuden tutustua opettajiin koulun jäykän struktuurin ulkopuolella. Kenties erilaisessa ympäristössä he näkevät sinut muunakin kuin vain koulunkäyntiavustajana. Mikä tärkeintä, saatat nähdä tämän myös itse.



HAHMO



HAHMO



KIPEILYOPAS - hahmon kuvaus

Olet kokenut kiipeilyopas ja vaeltaja, vuosien ryhmä- ja yksilöretkien kokemuksella. Sinulle johtajuus tarkoittaa toimintaa, ei loputtomia keskusteluja. Komiteat puhuvat, johtajat tekevät.

Tiedät mitä olet tekemässä, ja odotat muiden seuraavan. Kun näin ei tapahdu, turhaudut - kärsivällisyytesi ei riitä epäröintiin ja kyseenalaistamiseen. Toisaalta päättäväisyytesi on eduksi tiukoissa tilanteissa.

Tämän ryhmän johtajana et hyväksy viivästyksiä tai päättämättömyyttä. Tiedät reitin ja tiedät mikä on parhaaksi, oletat muiden pysyvän kyydissä.



KOULUN REHTORI - hahmon kuvaus

Olet toiminut koulun rehtorina vuosikausia ja vaikka joskus koitkin tämän roolin merkitykselliseksi, on tämä intohimo pikkuhiljaa jäänyt johtajuuden vaatimuksen varjoon.

Koet enenevässä määrin olevasi kahden vastakkaisen voiman välissä - toisaalla opiskelijat ja vanhemmat, toisaalla koulun johtokunta.

Vuosien mittaan tämä jatkuva köyden veto on väsyttänyt sinut. Johtajan sijaan tunnet itsesi syntipykiksi. Työstä saamasi ilo on korvautunut irrallisuuden tunteella.

Tämä retki tuntuu harvinaiselta mahdollisuudelta - tilaa pois paineista, mahdollisuus tyhjentää mieli ja ehkä löytää uudetaan se puoli koulutuksessa joka joskus inspiroi sinua.



HAHMO



KOKENUT OPETTAJA - hahmon kuvaus

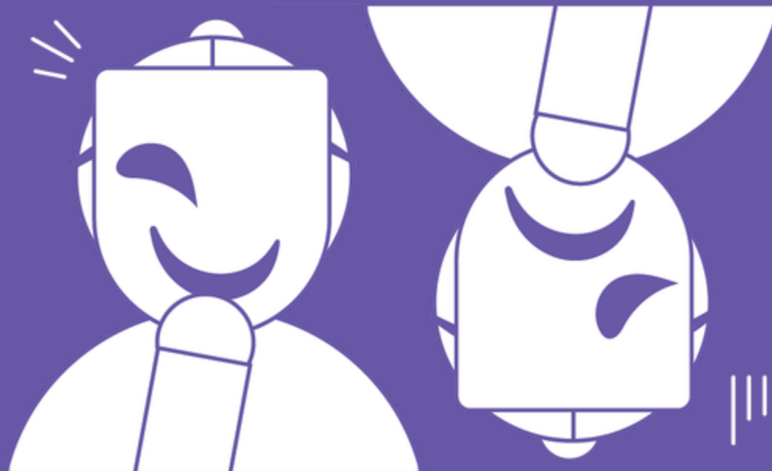


Olet kokenut opettaja, joka on työskennellyt koululla monia vuosia.

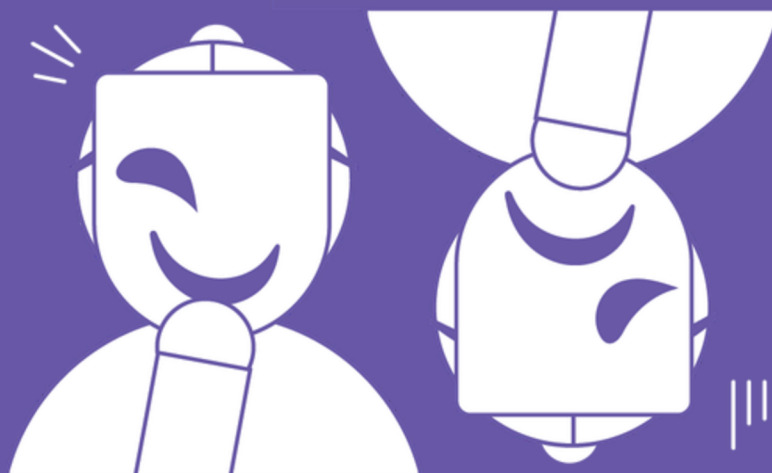
Kokeneena patikoijana pidät enemmän käytännönläheisistä ratkaisuista kuin tunteikkaista keskusteluista. Vaikka koulu onkin sinulle tärkeä, pidät yleensä tietyn etäisyyden kollegoihin.

Sinulla on kuitenkin hyvä yhteistyösuhde rehtorin kanssa ja pidät häntä jopa ystävänä. Rehtorin kasvava välinpitämättömyys henkilökuntaan, opiskelijoihin ja kouluun kuitenkin huolestuttaa sinua. Jos rehtori lähtee, tiedät että sinä olet todennäköinen seuraaja hänelle - mikä ei kiinnosta sinua lainkaan.





ROOLIPELI



ROOLIPELI



★ KOULUN REHTORI – roolipelin kuvaus



Väittely väärästä nukkumapaikasta

Olet henkisesti etäinen ja irrallinen

Voit aloittaa esimerkiksi sanomalla “No, emme voi muuttaa mennyttä. Pysytään vain tässä – sehän on vain yksi yö. Ei sillä väliä mihin leiriydymme” Kohautat olkiasi, vältät katsekontaktia ja annat toisten viedä keskustelua, huokuen välinpitämättömyyttä.

Auringonlasku – pantomiimi – ei puhetta:

Tunnetilasi on helpotus..

Eleet: Hengitä syvään ja ulos, näkyvästi helpottuneena, venytä kädet pään taakse. Istu alas ja katsele näkymää mietiskelevänä. Nouse pikkuhiljaa ylös ja anna ryhmälle joko nyökkäys tai peukku.



★ KOKENUT OPETTAJA – roolipelin kuvaus



Väittely väärästä nukkumapaikasta:

Osoitat kylmänviileää auktoriteettia.

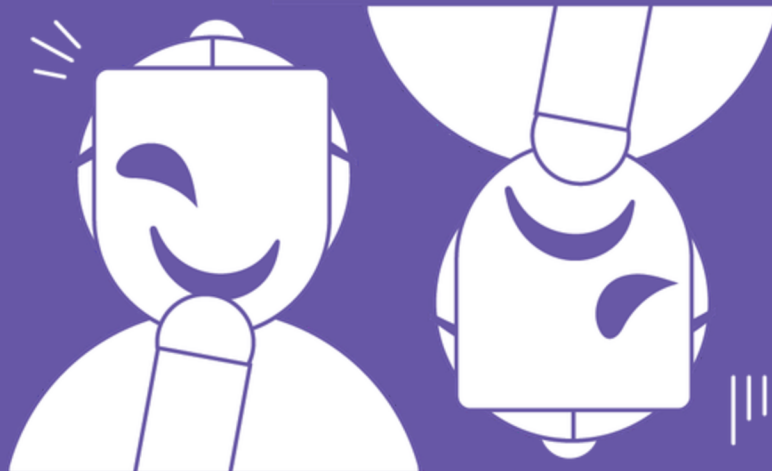
Voit aloittaa esimerkiksi sanomalla: “Tilanne ei ole ideaali, mutta ei myöskään kriisi. Selvitetään mitä tarvikkeita meillä on ja onko leirin siirtäminen tänäiltana tehtävissä”. Puhut tiukasti mutta rauhoittavasti, tehden loogisia ehdotuksia ja kannustaen kaikkia keskittymään ratkaisuihin.

Auringonlasku – pantomime – no talking:

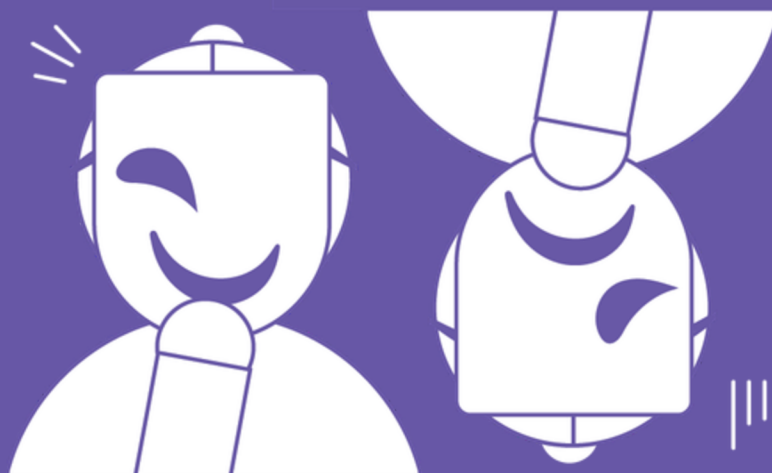
Tunnetilasi on ylpeys.

Eleet: Seiso suorassa, kädet lanteilla, katsellen horisonttiin rauhallinen hymy kasvoillasi. Anna riemukkaan hymyn nousta kasvoillesi ja vedän syvään henkeä, kuin täyttääksesi itsesi rohkeudella. Rohkaise muita liittymään mukaan viittomalla ja nyökkäämällä.





ROOLIPELI



ROOLIPELI



KIIPEILYOPAS - roolipelin kuvaus



Väittely väärästä nukkumapaikasta:

Päällimmäinen tunnetilasi on auktoriteetti.

Voit liittyä keskusteluun esimerkiksi näin: "Puhuminen saa riittää.

Siirrämme leiriä - näin joen lähellä hyvän paikan. Kamat kasaan ja liikkeelle ennen kun tulee pimeää". Puhut itsevarmasti, määräävin elein, näyttäen suuntaa ja jakaen tehtäviä ilman tilaa keskustelulle.

Auringonlaku - pantomiimi - ei puhetta:

Päällimmäinen tunteesi on rohkaiseminen.

Eleet: Muodosta käsistäsi äänitorvi kannustukseen, taputa innostavasti ja houkuttele ryhmää eteenpäin osoittamalla suuntaa. Juokse rinnalla nyrkillä pumpaten ja päätä voitokkaasti nyrkki ilmaan kohotettuna.



KOULUNKÄYNTIAVUSTAJA - roolipelin kuvaus



Väittely väärästä nukkumapaikasta:

Päällimmäinen tunnetilasi on epävarmuus.

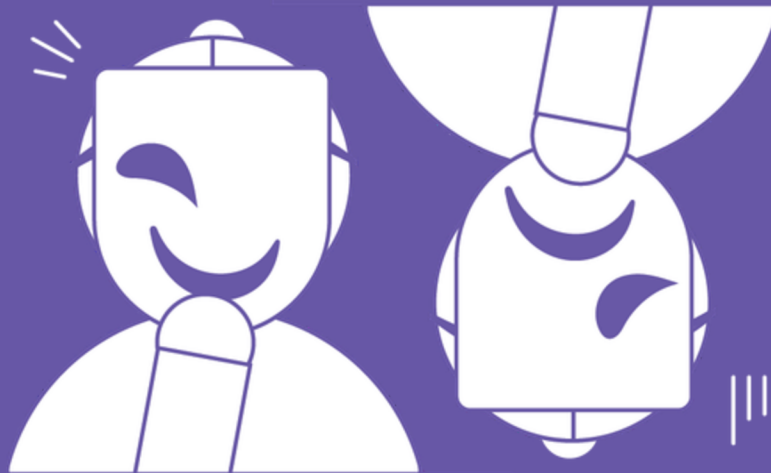
Voit aloittaa esimerkiksi sanomalla: "Tiesin että näin tässä käy, mutta eihän minulta koskaan kysytä mielipidettä. Mitä jos emme löydä vettä huomenna? Olemmeko edes valmistautuneet tähän?" Liikehdit levottomasti, etsit katseellasi muista varmistusta ja epäröit puhuessasi, äänesi kertoo epävarmuudesta.

Auringonlasku - pantomiimi - ei puhetta:

Osoitat kiitollisuutta.

Eleet: Katsele ympärillesi ihmetellen, nosta kädet sydämellesi kiitollisuutta osoittaen. Tarjoa kuvitteellisia välipaloja ja vettä ryhmälle, hymyillen lämpimästi. Viittoile Kiipeilyoppaalle kiitollisuutta laittamalla kätesi yhteen ja kumartaen hieman.





ROOLIPELI



Väittely väärästä nukkumapaikasta:

Päällimmäinen tunnetilasi on turhautuminen.

Voit aloittaa väittelyn esimerkiksi sanomalla: "Jos olisimme vain tehneet kuten ehdotin ja kaksoistarkistaa kartta, emme olisi tässä sotkussa! Miksei kukaan koskaan kuuntele minua? Elehdit paljon ja puhut nopeasti, osoittaen näkyvää ärtymystä mutta yrittäen saada kontrollia esittämällä ideoita.

Auringonlasku - pantomiimi - ei puhetta:

Tunnetilasi on innostus.

Eleet: Hyppelehdi innostuneena ja taputa käsiäsi iloisena yhteen.

Esitä ottavasi kuvia kameralla, osoitellen eri kohtia näköalassa.

Katsele innokkaasti ympärillesi, etsien seuraavaa seikkailua.

