

KIRJAIN- KIISTÄ

Kirjainlaatat kiistakapuloina -
kuka vetää kirjaimet puoleensa?

SISÄLTÖ

- 23 kirjainlaattaa
- 100 aihekorttia
- korttiteline
- tiimalasi (20 sekuntia)
- pelilauta, kolme osaa
- peliohjeet

PELIN TAVOITE

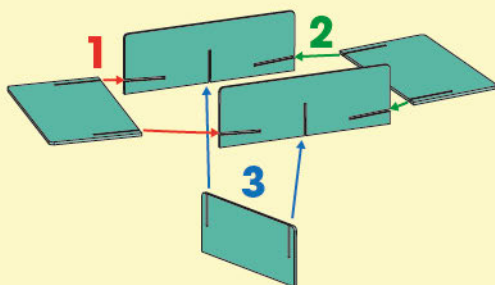
Tavoitteena on sanoja muodostamalla saada vedettyä mahdollisimman paljon kirjainlaattoja omalle joukkueelle ennen kuin vastustajajoukkue ehtii nappaamaan kirjaimet. Ensimmäisenä kahdeksan kirjainlaattaa voittanut joukkue voittaa pelin.

PELIVALMISTELUT

Muodostakaa kaksi joukkuetta. Kootkaa pelilauta pöydälle joukkueiden väliin niin, että pelilaudan kummallakin pitkällä sivulla on yksi joukkue. Asetelkaa kirjainlaatat niitä vastaavien kirjainten päälle



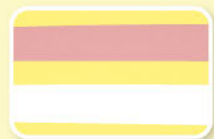
pelilaudalle (huom. aakkosten kirjaimet C, Q, W, X, Z ja Å eivät kuulu peliin). Kootkaa korttiteline kuvan osoittamalla tavalla.



Korteissa on kaksi puolta, helpompi ja vaikeampi. Kummallakin puolella on kaksi aiheetta. Valitkaa, minkä värisiä aihealueita pelaatte ja asettakaa kortit korttitelineen toiseen lokeroon valittu puoli alaspäin.



vaikeampi



helpompi

Asettakaa korttiteline ja tiimalasi pelilaudan pätyyn molempien joukkueiden ulottuville.

Pelin tiimalasissa hiekan valumisaika on

20 sekuntia. Jos aikaa halutaan pidentää (30 sekuntiin) pelin helpottamiseksi nuoremmille pelaajille, voidaan aikaa mitata myös muulla tavalla, esimerkiksi puhelimen ajastimella.

PELAAMINEN

Pelin aloittaa joukkue, jonka pelaajien yhteenlaskettu ikä on pienempi. Yksi aloittavan joukkueen pelaajista nostaa pakasta yhden kortin, lukee ääneen valitun värisen aiheen ja asettaa kortin pöydälle. Samalla kun kortti nostetaan, yksi toisen joukkueen pelaajista kääntää tiimalasin ympäri ja aika alkaa.

Vuorossa olevan joukkueen pelaajilla on 20 sekuntia aikaa keksiä ja muodostaa kortin aiheeseen liittyvä sana. Joukkueen jäsenet voivat ehdottaa niin montaa sanaa kuin vain keksivät, mutta heidän tulee valita yksi aiheeseen sopiva sana ennen kuin aika loppuu. (Ks. Sallitut sanat.)

Ennen kuin aika loppuu, pelaajien tulee myös kirjoittaa sana, eli liikutella valitun sanan kirjaimia pelilaudalla joukkuettaan kohti. (Ks. Kirjainten liikuttaminen.)

Kun aika loppuu, joku vastustajajoukkueen jäsenistä huutaa "Seis!", jolloin joukkueen tulee välittömästi lopettaa kirjainten liikuttaminen. Joukkueen vuoro päättyy ja käytetty aihekortti laitetaan korttitelineen toiseen lokeroon, käytetty puoli ylöspäin.

Seuraavaksi on toisen joukkueen vuoro. Vuoro alkaa, kun pakasta nostetaan kortti ja tiimalasi käännetään ympäri.

KIRJAINTEN LIKUTTAMINEN

Kun vuorossa oleva joukkue on valinnut kierroksen sanan, joukkueen jäsenet

liu'uttavat sanan kirjaimia pelilaudan ruudukossa joukkuettaan kohti ruutu kerrallaan. Kutakin laattaa liikutetaan yhtä monta kertaa kuin kirjain esiintyy sanassa (ks. esimerkki).

Joukkueen jäsenet tavaavat sanaa ääneen ja kirjainlaattoja liikutellaan pelilaudalla siinä järjestyksessä kuin ne esiintyvät sanassa. Vastustajajoukkueen jäsenet eivät saa liikutella kirjainlaattoja toisen joukkueen vuorolla.

Jos jokin kirjaimista liikkuu pelilaudalta pois, joukkue voittaa kirjainlaatan itselleen. Voitettua kirjainlaattaa ei enää palauteta takaisin peliin.

Joukkueet voivat edelleen valita sanoja, joissa esiintyy kumman tahansa joukkueen aiemmin voittaneita kirjaimia, mutta niitä ei enää liikutella. Voitettua kirjainlaatat jätetään pelilaudan vierelle, jotta nähdään, montako laattaa kumpikin joukkue on voittanut.

ESIMERKKI

Joukkueella A on jo voitettuna kirjaimet R ja V

Joukkueella B on jo kirjaimet I ja K

KORTTI: Mauste tai yrtti

Joukkue B valitsee sanan OREGANO

1. O liikkuu yhden ruudun kohti B-joukkuetta
2. R on jo joukkueella A, sitä ei liikuteta
3. E liikkuu reunan yli ja B-joukkue voittaa sen
4. G, A, N liikkuvat kaikki yhden ruudun kohti B-joukkuetta
5. O liikkuu toisen ruudun kohti B-joukkuetta

ESIMERKKI



Joukkue

Joukkue

A

B



SALLITUT SANAT

Kaikki suomenkieliset sanat käyvät, myös erisnimet (ihmisten ja paikannimet).

Valitun sanan tulee olla perusmuodossa. Sanan tulee olla yksikössä. Monikko-
muotoiset sanat kelpuutetaan siinä tapauksessa, että sana tarkoittaa yhtä kokonaisuutta ja sitä käytetään aina monikossa (esim. häät, sakset, silmälasit). Vakiintuneet yhdyssanat ovat sallittuja, myös yhdyserkillä erotetut (tietokone, linja-auto).

SANAN HAASTAMINEN

Sanaa valittaessa joukkueen jäsenet saavat vapaasti ehdottaa niin paljon sanoja kuin haluavat. Kun aika on loppunut ja kirjainlaatat on siirretty, voi toinen joukkue halutessaan haastaa sanan. Haasteen lopputuloksena voi vuorossa ollut joukkue joutua palauttamaan kirjainlaatat paikoilleen tai haastajat menettävät seuraavan pelivuoronsa. Valitse siis tarkkaan, milloin haastat sanan!

OIKEINKIRJOITUKSEN HAASTAMINEN

Kaikkien pelaajien tulee yhdessä selvittää, onko valittu sana kirjoitettu oikein tai onko valittu sana yhdyssana vai ei. Jos sopuun ei päästä, apuna voidaan käyttää sanakirjaa tai muuta vastaavaa lähdettä.

Jos sana on oikein, haasteen tehnyt joukkue menettää seuraavan pelivuoronsa.

Jos sana on kirjoitettu väärin, eli on liikutettu liikaa kirjaimia, kaikki väärin liikutellut kirjaimet palautetaan niihin ruutuihin, joissa ne olivat ennen vuoron alkua. Jos kirjaimia liikutellaan liian

vähän, peli jatkuu normaalisti.

Jos valittu sana on virheellisesti tulkittu yhdyssanaksi, kaikki sanan kirjaimet palautetaan niihin ruutuihin, joissa ne olivat ennen vuoron alkua ja vuoro siirtyy toiselle joukkueelle.

VALITUN SANAN HAASTAMINEN

Jos vastustajajoukkue haastaa sanavalinnan, tulee vuorossa olevan joukkueen perustella, miksi heidän mielestään sana sopii kierroksen aiheeseen.

Jos suurin osa vastustajajoukkueen pelaajista hyväksyy selityksen, kirjainlaatat jätetään paikoilleen ja peli jatkuu normaalisti.

Jos suurin osa vastustajajoukkueen pelaajista hylkää selityksen, kirjainlaatat palautetaan niihin ruutuihin, joissa ne olivat ennen vuoron alkua ja vuoro siirtyy toiselle joukkueelle.

Jos syntyy tasapeli, kirjainlaatat palautetaan ruutuihin, jossa ne olivat ennen vuoron alkua, ja vuorossa ollut joukkue saa aloittaa vuoronsa alusta uudella kortilla.

VOITTAMINEN

Ensimmäisenä kahdeksan kirjainlaattaa voittanut joukkue voittaa koko pelin.

MUUNNELMIA

PIKAPELI

Jos aikaa ei ole käytössä rajattomasti, voidaan peliä pelata myös pikaversiona. Päätäkää pelille sopiva aikaraja ja ajan

tullessa täyteen, enemmän kirjainlaattoja voittanut joukkue voittaa pelin! Jos päädytään tasapeliin, laskekaa kummalla joukkueella on enemmän kirjainlaattoja omalla pelilaudan puoliskollaan. Varmistakaa, että molemmilla joukkueilla on pelin aikana yhtä monta vuoroa.

LIIAN PITKÄT SANAT

Joukkuetta rangaistaan, jos se vuorolleen tavoittelee liian pitkää sanaa, eikä ehdi kirjoittaa sitä sallitun ajan puitteissa kokonaan. Tällöin sanan kirjoittamatta jääneitä kirjaimia siirretään yksi ruutu kohti vastustajajoukkuetta.

Esimerkki: Aiheena on Jotain, jonka avulla voi nähdä paremmin. Joukkue valitsee sanaksi yksitehosilmäsit sen sijaan, että olisi valinnut vain silmälasit. Joukkue ehtii 20 sekunnissa tavaamaan yksitehosilmä. Sana jäi kesken, joten heidän tulee liikuttaa kirjaimia L, A, S, I ja T yksi ruutu kohti vastustajajoukkuetta. Muunnelma vaatii, että valittu sana sanotaan aina ääneen ennen sen kirjoittamista.

PERHEPELI

Peliä voidaan pelata myös alle seitsemänvuotiaiden lasten kanssa, kunhan samassa joukkueessa on vähintään yksi aikuinen. Nuoremmat pelaajat voivat kääntää aihekortteja, ottaa aikaa ja ehdottaa sanoja. Näin he pääsevät mukaan peliin ja oppivat samalla sanoja ja pelitaitoja.

