



# MEIKÄ® MEIKÄ PELIOHJEET

PELINIKKARIT

**MeikäMeikä**-pelin tavoitteena on saada pelaajat keskustelemaan ja oppimaan jotakin uutta itsestään ja toisistaan. Painopisteenä MeikäMeikä-pelissä ovat vuorovaikutus- ja empatiataidot.

MeikäMeikä-peliä voidaan pelata erilaisissa pienryhmissä (2–6 pelaajaa). Jos peliin osallistuu usean eri ikäryhmän pelaajia, jokaista varten voidaan ottaa peliin oma ikäkausipakka. Peliäikää on hyvä varata vähintään 30 minuuttia, mutta peliä voidaan jatkaa aikataulun sallimissa puitteissa.

### Pelivälineet:

Pelilauta  
Kysymyskortit (ikäkausipakka) 32 kpl  
Peliohjekortit 2 kpl  
Peliohjeet  
Nopat 2 kpl  
Pelinappulat 6 kpl

### MeikäMeikä Superversio:

Marjapaikassa pelaaja saa yhden karkin tai muuta vastaavaa, kun kulkee siitä läpi tai pysähtyy siihen. Siihen varataan erikseen sopivaa naposteltavaa tms.

### Pelin valmistelu:

Peliin valitaan pelimestari, joka voi olla aikuinen tai yksi pelaajista. Pelimestari huolehtii pelin sujuvuudesta ja hyvästä hengestä. Pelimestarin ei tarvitse itse osallistua pelaamiseen. Kysymyskortit asetetaan nurinpäin pelilaudalle niille varattuun ruutuun. Esille asetetaan myös ohjekortti, josta ilmenee värien selitykset. Pelaajat asettavat pelinappulat **Marjapaikaan**.



### Pelin kulku:

1. Pelaajat sopivat vuorojärjestyksen: esim. pelin aloittaa nuorin pelaaja tai se, jolla on pisin pikkurilli tai on aakkosissa ensimmäinen tms.
2. Pelaaja etenee omalla vuorollaan silmälukujen osoittaman matkan myötöpäivään (Marjapaikasta kohti Poukamaa jne.) pelilaudan askelmia pitkin, kulmaruutujen kautta.
3. Pelaaja nostaa kysymyskortin ja vastaa askelman värin mukaiseen kysymykseen tai jatkaa siinä olevaa lausetta sekä perustelee vastauksen. Käytetty kortti palautetaan pakan alle.
4. Pelin kulmissa olevat erikoisaskelmat:
  - **Marjapaikka**; Pelaaja nostaa kortin ja valitsee haluamansa kysymyksen sekä kuka siihen vastaa. Halutessaan pelaaja voi vastata siihen myös itse.
  - **Poukama**; Pelaaja antaa hyvää palautetta yhdelle pelitovereista. Pelaajat heittävät yhtä noppaa ja palaute annetaan sille, joka saa pienimmän luvun. Pelimestari huolehtii siitä, että palaute on oikeasti hyvää ja kannustavaa.
  - **Lähde**; Tässä pelaaja saa hyvää palautetta muilta pelaajilta. Pelitoverit heittävät yhtä noppaa ja kuka saa suurimman luvun, saa antaa palautetta. Pelimestari huolehtii siitä, että palaute on oikeasti hyvää ja kannustavaa.
  - **Puro**; Tässä vesi virtaa sellaisella vauhdilla, että pelaaja siirtyy suoraan Poukamaan, kulkematta Marjapaikan kautta.

### Kun pelissä on mukana teemapakka, toimi seuraavasti:

Pelaaja pysähtyy aina Puro-kulmaruudussa ja nostaa teemapakan päällimmäisen kortin. Pelaaja vastaa kysymykseen ja perustelee vastauksensa. Käytetty kortti palautetaan pakan alle.

TAI

Pelaajat sopivat, mikä aihealue korvataan teemapakan kysymyksillä.

**Meikämeikä-pelissä kaikki ovat voittajia. Onnitelkaa toisianne!**



Hyviä pelihetkiä toivottavat pelinkehittäjät

**Tiina Haapiainen ja Susanna Sillanpää**

Pelin ulkoasun suunnittelu Roope Sillanpää Art., [www.rsart.fi](http://www.rsart.fi)

**Pelin osittainenkin kopioiminen on ehdottomasti kielletty. ®**