

Rakkaat noitaystävät!

Noitapiirimme on myllerryksen pyörteissä, täällä sattuu ja tapahtuu kaikenlaista outoa!

Kulmakunnan kaikki kissat ovat muuttuneet mustiksi, taivaalta sataa silakoita ja kaikki metsän sienet ovat kasvaneet kaksimetrisiksi.

Kaiken tämän lisäksi Noitaneuvoston sihteeri Kalmari Känkkis on muuttunut renkaaksi! Lääkärimme ovat ymmällään. Meidän olisi hyvä rakentaa noitapiiriämme suojaava Talismaani ennen kuin lisää hullutuksia tapahtuu.

Onnistumme rakentamaan Talismaanin pelaamalla loppuun asti kaikki viisi peliä, joista jokaisesta saamme voimaannuttavia ajatuksia ja oivalluksia. Näistä oivalluksista kasaamme Talismaanin. Peliä aikana opitut asiat vahvistavat meitä ja antavat Talismaanille tarvittavan suojaavan energian.

PELAAJIENROOLIT

Rooleja voidaan muokata, lisätä tai poistaa.

Anna Palaa, Noitapiirin johtaja

Anna on pelin johtaja ja hän pitää huolen pelin sujumisesta. Hän on iloinen ja kannustava.

Carudude, johtajan oikea käsi

Carudude toimii tarvittaessa johtajana. Hän on Annan vastakohta, hieman jurompi ja hiljaisempi.

Mustis Messis, Noitapiirin älykkö ja kirjaviisas

Mustis pukeutuu mustaan ja saattaa vaikuttaa synkältä, mutta hänen sisällään sykkii hyvä sydän. Mustiksen tiedot noituudesta ovat vailla vertaa. Mustis tekee Noirapiirin tutkimustyön.

Riepuska Räkänokka, Noitapiirin voimakkain noita

Riepuskalla on vahva intuitio ja hän on luonnonlahjakas noitataidoissaan. Hänen kykyjään tarvitaan, kun tehdään paljon energiaa vaativia loitsuja.

Santeri Siveäsielu, tunneälykäs diplomaatti

Santeri on Noitapiirin ystävällisin ja kiltein jäsen. Hän aistii helposti ihmisten tunnetiloja ja pyrkii sovitteluun jäsenten väliset riidat. Santeri on herkkä ja iloinen.

Pelin valmistelut

Kaikki noitavarusteet soveltuvat peliin. Pelaajia voi pukea, maskeerata ja valmistella henkisesti, vaikka musiikilla ja tarinoilla, jolloin kaikki pääsevät noitatunnelmaan. Hahmon luominen ulkoisesti auttaa pelaajaa eläytymään peliin ja hahmoonsa.

PERHEPELI TALISMAANIN LUKU 1

Talismaani

Jokaisen loppukeskustelun jälkeen pelaajat kirjaavat lapulle yhden oivalluksen tai ajatuksen pelistä.

Joka pelikerran laput kerätään yhteen ja niistä rakennetaan hiljalleen taulua. Oivallukset voidaan kehystää, kerätä korkkitaululle tai kerätä yhteen muulla perheelle sopivalla tavalla.

Tavoitteena on, että Talismaani näkyisi usein perheenjäsenille ja vahvistaisi opittuja asioita. Kun kaikki pelikerrat on pelattu, niin Talismaani on valmis ja se muistuttaa perhettä yhdessä opituista asioista

PELAAMINEN

Jokainen pelaaja tekee vuorollaan joitain kotiaskeleita, harrastukseen liittyvää harjoittelua tms. Samalla toinen noita kannustaa häntä kehumalla, miten hyvin hän pärjää ja osaa. Myönteisen palautteen antaminen saattaa tuntua oudolta, mutta kehuja kannattaa jakaa runsaasti. Ihmisten kyky vastaanottaa myönteistä palautetta on lähes loputon.

Samaan aikaan kolmas noita vähättelee hänen tekemistään. Kielteisen palautteen kuuleminen saattaa herättää ikäviä tunteita, joten kannattaa aloittaa palautteen antaminen varovasti.

Palautetta antavat noidat voivat vain kommentoida puuhastelevan noidan tekemistä. Oletetaan että palautetta saava pelaaja ei välttämättä koe kommentteja siten kuin ne on tarkoitettu.

Pelaaja, joka saa palautetta, voi tunnistaa ja lokeroida mielessään erilaiset palautteet myönteisiksi ja kielteisiksi.

Peli voi tuntua raskaalta joillekin pelaajille, joten palautteen antamista kannattaa muokata sopivaksi jokaiselle pelaajalle. Tavoitteena on oppia tunnistamaan erilaisten palautteiden vaikutusta itsen ja toisiin. Tämän myötä opimme tunnistamaan paremmin tunteitamme ja puhumaan niistä.

LOPPUKESKUSTELU

Loppukeskustelussa pelaajat pääsevät keskustelemaan kokemuksistaan.

Keskustellaan esimerkiksi aiheista:

- Miltä tuntui kuunnella kielteistä palautetta samalla kun teki kotitöitä?
- Miltä tuntui kuunnella kannustusta ja kiitosta työstä?
- Mikä tuntui erityisen pahalta tai hyvältä?
- Millaiset kommentit tuntuivat hyvältä, pahalta tai neutraaleilta?
- Millaista palautetta saat yleensä kotona, koulussa tai töissä?
- Millaisia tunteita peli herätti? Muuttuivatko tunteet pelin edetessä?
- Millaista palautetta haluaisit kuunnella enemmän?
- Miltä tuntui antaa kannustavaa tai lannistavaa palautetta?
- Millaista palautetta haluaisit antaa enemmän arjessa?

01

Pelin tavoite

Tavoitteena on oppia ymmärtämään kannustavan ja ei-kannustavan palautteen merkitystä perheen arjessa. Pelin aikana pelaaja voi huomata konkreettisesti miltä tuntuu, kun saa erilaista palautetta tekemisistään. Harjoituksen tarkoituksena on oppia pysähtymään ja arvioimaan erilaisia arjessa kuulemiaan kommentteja.

Pelin tavoitteena on myös oppia ymmärtämään, miten omat sanat ja kommentit vaikuttavat läheisiin ihmisiin. On vaikea ymmärtää miten sanamme vaikuttavat toiseen, jos emme kerro, miltä toisen kommentit tuntuivat.

Loppukeskustelussa pelaajat pääsevät keskustelemaan miltä tuntui puuhastella, kun samalla sai lannistavaa tai kannustavaa palautetta. Miten jatkuva kielteisyys tai myönteisyys vaikutti tekemisen mielekkyyteen?

Loppukeskustelun tavoitteena on luoda ja vaalia perheen keskustelukulttuuria. Perheenjäsenillä on mahdollisuus vahvistaa yhdessäolon siteitä löytämällä yhteisiä kokemuksia ja sanastoa erilaisten kokemusten jakamiselle.

Peli päättyy

Peli päättyy, kun kaikki noidat ovat pelanneet puuhastelijana.

Loppukeskustelu pidetään heti pelin päättyttyä tai hetken rauhoittumisen jälkeen. Keskustelua jatkeaan yhteisen aterian tai yhteisen tekemisen yhteydessä.

Lisätietoja:

Jussi Kyrönseppä
Mental Airbag
jussi@mentallairbag.com
p. 040 726 313