

Talismaani

03

Olemme suurien asioiden äärellä. Maailmankaikkeus on suuri, mutta meidän elämässämme läheiset ihmiset ja heidän kohtaamisensa on meille suurempaa. Me voimme harjoitella tätä arvokasta taitoa ja samalla viettää hauskaa aikaa yhdessä. Jokainen virpomavitsansa väärti noita tietää, että tämä on sitä todellista taikaa elämässämme.

PERHEPELI TALISMAANI LUKU 3

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 hyvää sydän. Mustiksen tiedot noituudesta ovat vaillo vertaa. Mustis tekee Noitapiirin tutkimustyön.

Riepukka Räkänokka, Noitapiirin voimakkain noita

Riepukalla 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.

Valmistelut

Pelaajat pelaavat useita lyhyitä rooleja. Tarvitaan nopeasti puettavia asusteita kuten hattuja, keppejä, huiveja ym.

Jokaista kohtausta varten valitaan teema, jonka ympärille kohtaus rakentuu. Esimerkkejä kohtauksista:

- Ensimmäinen päivä koulussa tai töissä
- Hammaslääkärin odotushuoneessa
- Lemmikin vieminen eläinlääkäriin
- Etuileminen jonossa
- Yksityisetsivän palkkaaminen
- Sairaalassa vierailu
- Vakooja suorittamassa tehtävää
- Työhaastattelu
- Ensimmäiset ihmiset avaruudessa
- Luulotautinen lääkäriissä
- Potkujen antaminen
- Nimikirjoituksen pyytäminen tähdeltä
- Hidasta palvelua ravintolassa
- Poliisi pysäyttää autoilijan
- Kaksi rakennustyömiestä löytää aarteen
- Kaksi upseeria pohtivat kenet lähettää suorittamaan vaarallista tehtävää
- Jääkiekkoilijat vaihtopenkillä
- Opettajat valittavat oppilaista opettajanhuoneessa
- Vanhemmat odottamassa lapsiaan harrastuksesta
- Rikolliset karkumatalla
- Rikollinen lääkäriissä hoidattamassa luodinhaavaa
- Jumissa taksissa, joka roikkuu rotkon reunalla
- Hautajaisissa
- Kuntosalikortin hankkiminen
- Jumissa hississä
- Auta ystävää, joka kärsii muistinmenetyksestä
- Ambulanssin henkilökunta saapuu hätäpaikalle
- Kaksi henkilöä on junassa ilman lippua, kun tarkastaja tulee paikalle
- Ensimmäistä kertaa uudessa harrastuksessa
- Mitä käy kurkulle ja tomaatille, kun ne löydetään maasta
- Vanhempi löytää lapsensa meikkilaatikoiltaan

03

“NYT OLEMME SUURIEN
ASIOIDEN ÄÄRELLÄ.”

Pelin tavoite

Taito kuunnella ja avoimuus ovat perheen sisäistä viestintää. Kyky keskittyä toiseen ihmiseen mahdollistaa yhteyden muodostumisen. Näitä taitoja voi harjoitella. Improvisaatioharjoittelu ei ole ainoastaan hauskaa vaan se on myös hyödyllistä puuhastelua yhdessä.

Pelin tavoitteena on:

- kehittää kuuntelutaitoja ja keskittymiskykyä
- harjoitella avoimuutta toisia kohtaan
- vahvistaa kykyä luoda yhteyksiä asioiden välillä

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

Pelaaminen

Pelaajat esittävät lyhyitä improvisoituja kohtauksia. Kohtaukset valitaan tai arvotaan. Säännöt ovat helppoja:

1. Hyväksy tosiasiana kaikki, mitä muut improvisoijat sanovat
2. Jatka toisten keksimään tarinaa. Miten jatkat tarinaa?
3. Ole rohkea ja esitä ajatuksesi totuuskina.
Vältele kysymyksiä ja ehkä-lauseita.
4. Tätä peliä ei voi pelaa väärin. Virheitä ei ole mahdollista tehdä.

Jokaista esinettä on hyvä käyttää jonain muuna kuin sinä, miksi se on suunniteltu. Kävelykepeistä voi tehdä golf-mailan, jättiläiskynän, kukkakimpun, kitaran jne.

Improvisoidut kohtaukset voivat kestää alle minuutista useampaan minuuttiin. Tilanteet saavat rönsyillä, tärkeintä on pitää hauskaa!

03

Peli päättyy, kun kaikki sovitut teemat on pelattu tai yhteisellä sopimuksella.

Loppukeskustelu pidetään heti pelisession päätyttyä tai hetken rauhoittumisen jälkeen. Loppukeskustelua jatketaan yhteisen aterian tai muun yhteisen hetken yhteydessä. Loppukeskustelussa keskustellaan pelikokemuksesta.

LOPPUKESKUSTELU

Keskustellaan esim. seuraavista aiheista:

- Millaisia oivalluksia teit itsestäsi tai muista?
- Mikä ärsytti tai ihastutti eniten?

Lisätietoja:

Jussi Kyrönseppä
Mental Airbag
jussi@mentalaibag.com
p. 040 726 3133

mieli

Osaava vanhemmuus -hanke 2020
MIELI Suomen Mielenterveys ry