

Rakkaat noitaystävät!

Tämä on silkkää noituutta! Ikään kuin räjähtelevät saunat ja lentävät lehmät eivät olisi tarpeeksi, nyt me olemme menettäneet äänemme emmekä pysty enää puhumaan.

Meidän on tehtävä vastaloitsu, mutta meidän on onnistuttava siinä ilman sanoja. Onneksi olemme nokkelia noitia ja aivomme ovat uudet ja hienot kuin kuninkaan kalsarit. Nyt vain mielen porkkanakuorin laulamaan ja sutimaan taikuuden lastuja. Meidän on puhuttava ilman puhetta ja välitettävä ajatuksemme ilman sanoja, tai muuten syömme tästä eteenpäin pelkkää määmiä ilman kermaa, ja kotimme jää sottaiseksi kuin pikkulapsen potta. Olikohan se kuitenkin niin, että kotimme jää sottaiseksi kuin määmi ilman kermaa ja syömme pelkkää pikkulapsen pottaa? Huomaatteko, olen jo menettämässä sanani!

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 lempeä sydän. Mustiksen tiedot noituudesta ovat vailla 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.

Talismaani

Jokaisen loppukesustelun 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 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.

PELIN VALMISTELUT:PELAAJAT
PUKEUTUVAT ROOLIASUIHINSA
JA OMAKSUVAT ROOLINSA.

PELI PÄÄTTYY:KUN LOITSU ELI
YHTEINEN SOVITTU TEHTÄVÄ ON
TEHTY, JOLLOIN NOIDAT SAAVAT
ÄÄNENSÄ TAKAISIN.

mieli

Osaava vanhemmuus -hanke 2020
MIELI Suomen Mielenterveys ry

LOPPUKESKUSTELU toimen luku

Pelin tavoite

Kykymme keskustella on yksi tärkeimmistä taidoistamme, jota usein pidämme itsestäänselvytyksenä. Joskus emme käytä keskustelun mahdollisuutta, vaikka se on aina meille tarjolla. Pelin tavoitteena on auttaa saamaan uusia näkökulmia sanalliseen viestintään ja löytämään keskustelun merkityksen perheessä.

Loppukeskustelussa pelaajat pääsevät keskustelemaan siitä, millaisia haasteita puhumattomuus toi mukanaan.

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

PELAAMINEN

Kaikki pelaajat ovat mykkiä eivätkä ymmärrä sanoja, he ovat kyvyttömiä puhumaan. He eivät voi kirjoittaa toisilleen edes viestejä. He pystyvät ainoastaan sormilla näyttämään numeroita.

Tavoitteena on saada päivän normaaleja asioita tehtyä ilman sanallista kommunikointia. Sopikaa perheellenne sopiva tehtävä kuten ruoanlaitto, leipominen tai lastenhuoneen siivous.

Loppukeskustelu voidaan pitää heti pelisession päätyttyä tai hetken rauhoittumisen jälkeen. keskustelua voi myös jatkaa yhteisen aterian tai muun yhteisen hetken yhteydessä.

LOPPUKESKUSTELU toimen luku

LOPPUKESKUSTELU

Pelaajat keskustelevat kokemuksistaan.

Keskustellaan esimerkiksi:

- Miten kotityöt sujuivat ilman puhetta?
- Mitä asioita olisit halunnut ilmaista sanoin?
- Mikä teki puhumattomuudesta vaikeaa?
- Löysitkö puhumattomuudesta hyviä puolia?
- Haluaisitko, että perheessäsi ei puhuttaisi?
- Mikä ärsytti tai ihastutti eniten?
- Miten loppukeskustelu sujui, jos pelaajat eivät olisi saaneet puhekykyään takaisin?

PERHEPELI TALISMAANI

Lisätietoja:

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

uku