

05

## Talismaanin rakentaminen vaatii keskittymistä, sillä taikuus ei tule itsestään.

Kun noidat työstävät taikuuttaan, niin on tärkeää sammuttaa killuttimet, hilavitkututtimet ja elektroniset piippauslaitteet. Pyhittäkäämme hetki ja olkaamme toisillemme läsnä, sillä vain siten saamme Talismaaniin taikavoimaa.

Kerrotaan, että taikavoimia voisi saada lisää nenää kaivamalla. Luullakseni useimmat meistä jo tekevät niin, mutta se taikuus ole kuitenkaan riittänyt tuomaan rauhaa hyrskynmyrskyn maailmaan. Jos saamme talismaanin tehtyä, niin uskon, ettei meidän tarvitse enää koskaan katsella ikkunasta ulos lentäviä lemmiä tai naapurimme Pietari Pierupäreen räjähtäviä muurahaisia, joilla hän kasvattaa sähköä tuottavia ampaisia. Niistä saa tujua hunajaa, mutta koska isoisä poltti aamuteellään partansa, niin olisi ehkä parempi luopua ampaisista.

## PERHEPELIT TALISMAANI LUKU 5

### Valmistelut

Peliä varten on hauska valmistautua esim. yhteisellä reissulla askartelu-kauppaan, lehtiroskikselle tai luontoon.

Tutkimusretki voi innoittaa entistä hienomman Talismaanin tekemiseen.

Varataan riittävästi herkkuja loppujuhlaa varten.

Laitetaan kännykät äänettömälle ja pois näkyvistä.

## PELAAJIENROOLIT

### **Anna Palaa**, Noitapiirin johtaja

Anna, pelin johtajana, 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

Mustiin pukeutuva Mustis voi vaikuttaa synkältä, mutta hänen sisällään sykkii hyvä sydän. Mustiksen tiedot noituudesta ovat vailla vertaa, hän tekee Noirapiirin kaiken 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 riidat. Santeri on herkkä ja iloinen.

PELI PÄÄTTYY, KUN TALISMAANI ON VALMIS.

LOPPUKESKUSTELU PIDETÄÄN HETI PELIN PÄÄTTYTTYÄ TAI VÄHÄN MYÖHEMMIN. LOPPUKESKUSTELUA JÄTKETÄÄN YHTEISEN ATERIAN TAI MUUN TEKEMISEN YHTEYDESSÄ.

**mieli**

Osaava vanhemmuus -hanke 2020  
MIELI Suomen Mielenterveys ry

## Pelin tavoite

- Rauhoittaa hetki perheelle häiriöttömästi
- Rauhoittua ja kokea mielihyvää yhdessä tekemällä
- Kerrata pelikokemuksia ja pohtia yhdessä opittuja asioita
- Vahvistaa yhdessä koettua ja opittuja asioita
- Lähenyä mm. askartelemalla
- Tukea mielen hyvinvointia

Pelin tavoite on kiinnittää huomiota yhdessäoloon ja parantaa perheen kommunikaatiota.

Häiriötön yhdessä tekeminen ja keskusteleminen mahdollistaa perheen saavuttaa yhteinen tavoite.

Loppukeskustelun tavoitteena on luoda ja vaalia perheen keskustelukulttuuria. Perheenjäsenillä on mahdollisuus vahvistaa yhdessäolon siteitä ja jakaa myönteisiä kokemuksia löytämällä yhteisiä kokemuksia ja sanastoa.

## PELAAMINEN

Noidat askartelevat pelien aikana kerätyistä ajatuksista Talismaanin, eli yhteisen taulun, tauluja tai jonkin muun visuaalisen esityksen, joka on pysyvästi nähtävillä perheen kotona.

Taulun ulkonäöllä ei ole niinkään väliä, vaan ajatuksilla ja tunteilla, joita tekemisen aikana nousee esille. Tärkeintä on pitää hauskaa!

Valmista Talismaania pitää tietenkin juhlia!

## LOPPUKESKUSTELU

Keskustelellaan esim.:

- Onko perheen keskustelussa huomattu muutoksia?
- Millaisia muutoksia olet huomannut ajattelussasi pelien aikana?
- Onko huomattu toisen käytöksen muuttuneen pelien myötä?
- Onko jotain erityistä mihin perheen tulisi kiinnittävää huomiota jatkossa?
- Kiitoksien jakamista pelaamisesta ja osallistumisesta

Lähetä kuvia talismaanistasi pelintekijälle!  
[jussi@mentlairbag.com](mailto:jussi@mentlairbag.com)

PERHEPELI TALISMAANI

### Lisätietoja:

Jussi Kyrönseppä  
Mental Airbag  
[jussi@mentlairbag.com](mailto:jussi@mentlairbag.com)  
p. 040 726 3133