

Art. Nr.

Ikäsuositus: 4+

Pelin kesto: 20 min

Pelaajien lukumäärä: 1-4

Doodle Monster

Joko sinä tunnet Julius-lohikäärmeen? Julius asuu yhdessä ystäviensä vauhdikkaan Filinen ja viisaan Paula-pöllön kanssa suuressa vanhassa linnassa. Linnan seinien sisälle kätkeytyy mitä jännittävimpiä tarinoita, jotka odottavat löytäjänsä.

Julius ja Filine istuvat takkatulen äärellä ja odottavat jännittyneinä. Paula on nimittäin luvannut heille yllätyksen. Hän on löytänyt kirjastosta monstereista kertovan kirjan. Kertoessaan kirjasta Paula kuiskaa monsteri-sanan kohdalla salaperäisesti. Julius ja Filine kuuntelevat hämmästyneinä. "Nämä hirviöt piileskelevät kaikkialla linnassa. Ne ovat leikkisiä veitikoita, jotka voivat muuttaa väriään ja kuvioitaan", jatkaa Paula-pöllö kertomistaan. "Jipii! Nyt lähdetään yhdessä monsterijahtiin!", huutavat kaikki innoissaan yhteen ääneen.

Onko joku teistä nähnyt joskus monsterin? Yrittäkää kerätä mahdollisimman paljon erilaisia malleja ja kuvioita, jotta pystytte luomaan oman mitä erikoisimman monsterin.

Sisältö:

7 väriliitua

4 vihreää monsterisapluunaa (1 pää, 1 ruumis, 1 käsi, 1 jalka)

1 monsterikortti

20 monsteripelikorttia

20 pelimerkkiä (6 vihreää, 6 keltaista, 8 punaista)



Pelivalmistelut:

Vihreät ja punaiset pelimerkit levitetään kuvapuoli alaspäin keskelle pöytää, jotta ne ovat kaikkien ulottuvilla. Pelimerkit eivät saa olla päällekkäin. Jokainen pelaaja tarvitsee yhden paperiarkin (koko A4 tai suurempi). Neljä monsterisapluunaa ja liidut otetaan myös esille. Monsterikortti laitetaan malliksi pöydän keskelle kaikkien nähtäväksi.



- vihreät ja punaiset pelimerkit levitetään pöydälle
- paperiarkki otetaan esille (A4)
- monsterisapluunat ja liidut laitetaan valmiiksi pöydälle
- monsterikortti malliksi keskelle pöytää

Monsteripelikortteja ja keltaisia pelimerkkejä tarvitaan vasta vaativammassa pelivaihtoehdossa.

Pelin tarkoitus:


Kaikki pelaajat piirtävät monsterisapluunoiden ja monsterikortin mallin avulla oman Doodle-monsterinsa. Jokaisella kierroksella pelaaja voi lisätä monsteriinsa yhden ruumiinosan ja kuvioda sen mallin mukaan. Pelaaja, jonka monsteri on ensimmäisenä valmis, on pelin voittaja.



Pelinkulku:

Katso monsterikorttia tarkasti, sillä siitä näet, mitä osia ja kuinka monta kappaletta niitä tarvitset monsteriisi. Nuorin pelaaja saa aloittaa pelin. Vuorossa oleva pelaaja kääntää joka kerta kaksi pelimerkkiä – yhden vihreän ja yhden punaisen. Vihreästä pelimerkistä näkee, minkä ruumiinosan pelaaja sapluunan avulla monsterilleen piirtää. Punaisesta pelimerkistä puolestaan näkee, miten uusi ruumiinosa tulee kuvioida. Pelaajat saavat itse päättää, millä värillä he piirtävät ruumiinosat ja niiden kuvioinnit. Ruumiinosia piirrettäessä kannattaa miettiä ruumiinosien järjestystä, jotta ne kaikki mahtuvat paperille.

Vinkki: Monsteri mahtuu A4-arkille parhaiten, jos piirrät sen pystysuunnassa.

	<ul style="list-style-type: none">- joka kerta käännetään yksi vihreä ja yksi punainen pelimerkki- vihreä pelimerkki = ruumiinosa- punainen pelimerkki= kuviointi- ensin piirretään ruumiinosa sapluunan avulla ja sen jälkeen se kuvioidaan mallin mukaan- liidun värin voi joka kierroksella valita itse- pelimerkit käännetään taas ympäri ja pelaajat painavat niiden paikat mieleen
---	---

Kun ruumiinosa on piirretty ja kuvioitu, käännetään pelimerkit taas ympäri ja laitetaan muiden merkkien sekaan.

Huom.: Paina mieleen, missä lempikuviosi (punainen pelimerkki) on, sillä haluat ehkä käyttää sitä myös seuraavalla kierroksella. Muiden pelaajien kannattaa painaa mieleen myös vihreän pelimerkin paikka, mikäli he vielä tarvitsevat juuri sen ruumiinosan omaan monsteriinsa.

Vihje:

Vihreiden pelimerkkien kanssa kannattaa olla tarkkana! Kädelle ja jalalle on vain yksi sapluuna, mutta kaksi erillistä pelimerkkiä, joissa kummassakin on saman ruumiinosan paikka. Niissä täytyykin siis osata erottaa oikea ja vasen. Joko olet piirtänyt monsterillesi oikean jalan? Siinä tapauksessa sinun ei kannata kääntää enää seuraavalla kerralla vihreää pelimerkkiä, jossa on oikea jalka, vaan kannattaa yrittää löytää puuttuvat ruumiinosat.

Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Monsterillani on jo pää:

Jos käännät vihreän pelimerkin, jossa on ruumiinosa, joka monsterillasi jo on, vuoro siirtyy saman tien seuraavalle pelaajalle. Silloin et saa kääntää enää punaista pelimerkkiä.



Pelin lopetus:

Pelin voittaa pelaaja, joka saa monsterinsa ensimmäisenä valmiiksi. Muut pelaajat voivat kuitenkin halutessaan piirtää omat monsterinsa valmiiksi.

Pelivaihtoehto monsterispecialisteille (vaativampi versio):

Tässä pelissä pelaajat yrittävät itse piirtää pelikorttien monstereita. Jokainen pelaaja nostaa itselleen yhden 20 monsteripelikortista ja laittaa sen eteensä. Nyt pelataan vihreillä ja keltaisilla pelimerkeillä. Punaisia pelimerkkejä ei tässä pelissä tarvita ollenkaan.



- vihreät ja keltaiset pelimerkit levitetään pöydälle
- paperiarkit otetaan esille (A4)
- jokainen pelaaja nostaa pinosta yhden monsteripelikortin
- monsterisapluunat ja liidut otetaan esille
- pelaajat voivat jokaisella kierroksella itse päättää käyttämänsä liidun värin

Ensimmäinen pelaaja nostaa aluksi vain yhden vihreän pelimerkin, sillä ensin täytyy saada valmiiksi monsterin ruumis.

Jos pelaaja nostaa ruumiinosan (vihreä pelimerkki), joka hänen monsterilla jo on, tai jota ei tarvitse, laittaa hän merkin takaisin pöydälle ja ottaa tilalle keltaisen pelimerkin.

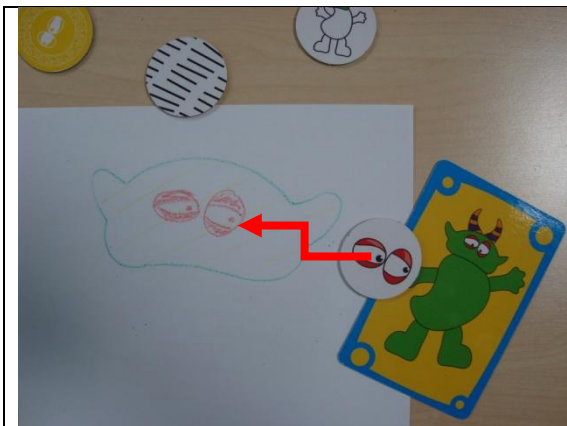
Keltaisissa pelimerkeissä on ylimääräisiä ruumiinosia kuten silmät, suu ja kynnet. Pelaajat näkevät oman pelikorttinsa kuvasta, mitä ylimääräisiä osia ja kuinka monta he niitä tarvitsevat. Muista katsoa tarkkaan, mihin kohtaan ylimääräiset ruumiinosat tulee laittaa.

Siinä vaiheessa kun monstereilla on jo kaikki ruumiinosat, nostetaan vain keltaisia pelimerkkejä.

Vinkki: Pelaajat saavat värittää lisäruumiinosat haluamansa värisiksi. Ne voi värittää joko kuvan mukaisesti tai oman mielikuvituksen mukaan.



- Ensin nostetaan vain vihreitä pelimerkkejä, jotta monsterin ruumis saadaan kokoon
- keltaisia merkkejä nostetaan jos:
 - nostit ruumiinosan, joka sinulla jo on tai jota et tarvitse
 - monsterisi ruumis on jo kasassa



- saat valita lisäruumiinosien värin mieleesi mukaan
- piirrä lisäruumiinosat pelikorttisi mallin mukaisille paikoille

Jos nostat jonkun sellaisen lisäruumiinosan (keltaiset pelimerkit), jota et tarvitse monsteriisi tai joka sinulla jo on, siirtyy vuoro seuraavalle.

Tämän vaativamman peliversion voittaa pelaaja, joka saa ensimmäisenä monsterinsa valmiiksi. Muut pelaajat saavat kuitenkin halutessaan tehdä omat monsterinsa valmiiksi.

Oman monsterin luominen

Nyt olet nähnyt kaikki erilaiset valmiit kuvioinnit. Keksitkö ehkä itse vielä uusia kuvioita? Voit kokeilla suunnitella niitä myös itse.

Pelissä on vielä yksi versio, joka on tarkoitettu erityisesti luoville lapsille. Siinä pelaajat piirtävät monsterisapluunoiden avulla kokonaan omanlaisensa Doodle-monsterin. Kun monsteri on piirretty valmiiksi pelaajat saavat kuvioida monsterinsa itse keksimillään kuvioilla, jotta niistä tulee täysin ainutlaatuisia. Lopuksi pelaajat voivat verrata monstereita keskenään.



Vihje: Jos haluat piirtää kokonaisen monsteriperheen tai vaikka monsterin kavereineen, voit ottaa isomman paperiarkin. Tai miksi ette piirtäisi yhdessä yhtä isoa jättiläismonsteria?

Teksti kuvien alla peliohjeissa



*Katso monsterikorttia tarkasti. Monsterisi tulee näyttää samalta kuin kuvassa.
 Yritä piirtää monsterikortin kuvan mukainen monsteri.
 Monsterikuvista voidaan järjestää vaikka pienuisnäyttely.
 Väriliidut
 Paperiarkki (A4 tai suurempi)
 Doodle = töhertää*

Pelimerkit:

vihreä = ruumiinosat

punainen = kuviointi

keltainen = lisäruumiinosat

Peli kehittää:

Visuaalista havainnointikykyä, hienomotoriikkaa, luovuutta

Kykyä luokitella linjoja ja muotoja

Muistia, sekä kykyä hahmottaa muotoja ja malleja

Suuruussuhteiden ymmärtämistä

Pakkausteksti

Pieni Julius-lohikäärme ystävineen löytää kirjastosta kiehtovan kirjan. Se kertoo erikoisista Doodle-monstereista... Miltähän nuo monsterit mahtavat näyttää? Pelissä lapset piirtävät korttien kuvien mukaisia monstereita, mutta voivat samalla hyödyntää myös luovuuttaan. **Doodle Monster** harjoittaa visuaalista hahmottamiskykyä ja hienomotoriikkaa. Pelissä viivojen ja kuvioden harjoittelu on yhdistetty hauskesti muistipeliin, jossa piirretään monstereita. Lapset tutustuvat ensin erilaisiin muotoihin ja kuvioihin ja pääsevät sitten harjoittelemaan niiden käyttöä omaa monstera piirtäessään.

Ruutu: luovuutta kehittävä monsterinpiirtämispeli

Vinkkejä kasvatusalalla työskenteleville:

Peliä voidaan käyttää erityisesti seuraavien taitojen harjoittamisessa:

Motoriikka:

- Grafomotoriikan (kirjoituksen) kehityksen tukeminen – tarkkoja, rytmillisiä liikkeitä
- koulukypsyuden tukeminen
- kirjoitusliikkeiden harjoittaminen, rajojen sisällä pysyminen
- liikkeiden hallinta

Matemaattiset taidot:

- kuvioden havainnollistaminen ja rivien muodostaminen

Luovuus:

- kuvioden piirtäminen, mielikuvituksen vilkastuttaminen

Kieli ja kielenoppiminen

- ruumiinosien nimeäminen
- mielikuvitustarinoiden kertominen
- kieliopillisten rakenteiden harjoittelu

Sosiaaliset taidot:

- sääntöjen noudattaminen

Vinkkejä vanhemmille:

Doodle Monster on oiva valinta myös matkoille mukaan otettavaksi. Doodle Monsteria pelatessa lapset saavat vapaasti käyttää mielikuvitustaan. Peli on hyvä mahdollisuus harjoitella leikkisällä tavalla erilaisia koulussa tarvittavia taitoja. Lapset oppivat pitäytymään rajojen sisällä ja pääsevät harjoittelemaan kirjoittamisessa tarvittavia liikkeitä. Samalla myös keskittymiskyky ja muisti kehittyvät.

Pelin hauskuus ei varmasti jää huomaamatta aikuisiltakaan jos vain uskallatte rohkeasti lähteä tutustumaan monsterimaailmaan yhdessä lasten kanssa!