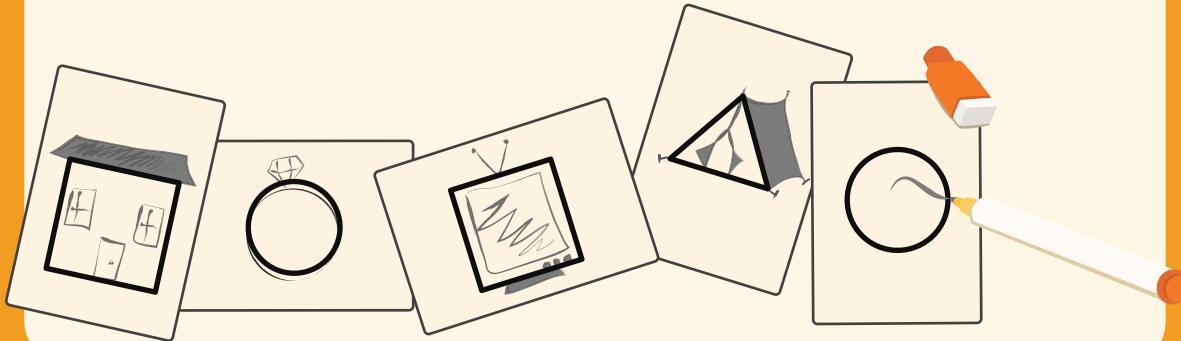


- Muut pelaajat voivat osallistua tarinaan: Jos pelaaja on piirtänyt kuvan, joka mainitaan tarinassa, voi hän lisätä korttinsa osaksi tarinaa siirtämällä sen pöydän keskelle ja jatkamalla tarinankerrontaa. Esimerkiksi: "...ja niin hän kiipesi tien varressa olevaan puuhun."
- Tässä vaiheessa, pelaaja, jolla on piirrettynä "tie" voi pelata korttinsa ja jatkaa tarinankerrontaa. Jos pelaaja on piirtänyt jotain tiehen liittyvää, esimerkiksi moottoritien, kadun tai kaistan, voi hän myös silloin pelata korttinsa.
- Jos tarinankertoja pitää liian pitkän tauon tai hän on jo lisännyt tarinaan kaikki korttinsa, jatkaa seuraavaa, hänen oikealla puolellaan oleva pelaaja tarinaa. Pelaaja mainitsee tarinassa elementin piirroksestaan ja siirtää sen jälkeen kortin pelialueen keskelle tarinan jatkoksi. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
- Peli päättyy, kun kaikki kortit on pelattu. Tavoitteena on yhteistoiminnallisesti luoda tarina, josta löytyy kaikkien pelaajien piirrokset.

**Sopii pelattavaksi niin kotona,
matkalla kuin koulussa!**



Leikkien

MUODISTA TARINA

Tutustu pelin osiin

• Muotonoppa (1):

- Muotonoppa näyttää nostettavat muotokortit:

Ympyrä

Neliö

Kolmio

Ympyrä ja neliö

Ympyrä ja kolmio

Neliö ja kolmio



• Muotokortit (36):

- Muotokortteja on yhteensä 36 ja niissä on kolmea eri muotoa: ympyröitä, neliöitä ja kolmioita.

- Kortteihin piirretään poispyyhittävällä tussilla, jotta niitä voidaan käyttää uudelleen ja uudelleen.

Pyyhi kaikki muotokortit puhtaaksi aina kierroksen päätyttyä, jotta kortteihin ei jää jälkiä.



CHALK and CHUCKLES™



• Numeronopat (2):

- Numeronoppa näyttää kuinka monta muotokorttia pelaaja nostaa ja piirtää.
- Nopissa on numerot 1-6. Voitte valita heittäväksi 1 tai 2 noppaa pelaajien taitotason tai tarinan halutun pituuden mukaan.

Esimerkki noppien heittämisestä

Numerot: 6 ja 2

Muoto: Ympyrä ja kolmiokuuti

Pelaaja nostaa 8 korttia: 6 ympyräkorttia ja 2 kolmiokorttia tai päinvastoin.

Peli 1

• Monologi:

- Heitä numero- ja muotonoppia.
- Ota numeronopan tai -noppien näytämä määrä muotonopan osoittamia muotokortteja.
- Piirrä valmisiin muotoihin mahdollisimman paljon yksityiskohtia luoden erilaisia kuvia.
- Tarinankerronta: Jokainen piirtämäsi kuva on osa tarinaa. Kerro siis tarina piirtämistäsi kuvista.
- Halutessasi voit piirtää kuvat paperille.



• Piirtämisen ja tarinankerronnan vuorottelu:

- Pelatkaa kuten pelissä 1 eli yksi pelaajista piirtää ja kertoo vuorollaan koko tarinan.
- Tämän jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro piirtää ja kertoa oma tarinansa kokonaan.
- Heittäkää noppia vuorotellen sekä piirtää ja kertokaa vuorollanne tarina alusta loppuun.



Peli 2

• Tarinatuokio: (2 tai useampi pelaaja)

- Piirtää ja kertokaa vuorotellen tarina kuten pelissä 1.
- Antakaa tarinalle aika käyttäen tiimalasia (1 minuutti tai enemmän).
- Jos päättämänne tarinan pituus on yli minuutin, niin käänitäkää tiimalasia laskemaan lisäminuutteja. Tiimalasin kesto on yhden minuutin.
- Tarinalla tulee olla looginen loppu.

Kierroksen päättyminen:

Hyvä tarinankertoja kertoo tarinan annetussa ajassa ilman turhia toistoja tai taukoja. Kuuntelijat voivat haastaa tarinankertojan kahdella tavalla:

Toistohaaste: Jos tarinassa toistetaan turhaan samoja lauseita taiasioita, voivat muut pelaajat mainita tästä tarinankertojalle.

Taukohaaste: Jos tarinankertoja pitää turhia taukoja, voivat muut pelaajat auttaa tarinankertoja esimerkiksi esittämällä kysymyksiä.

Pelimuunnelmia:

- Sopikaa tarinalle teema, nimi tai tyylilaji. Kaikkien piirrosten tulee sopia annettuun teemaan, tyylilajiin tai nimeen.
- Piirretty kuvat ohjaavat tarinankerrontaa. Jos esimerkiksi sovitte teemaksi "Unohtumaton Iomani", voit piirtää vuoria, matkalaukun, maailmanpyörän, jäätelön jne. Vaihtoehtoja on loputtomasti.

Peli 3 (Jatkotarina)

• Korttien jakaminen:

• 2 pelaajaa:

- Nuorempi pelaajista aloittaa pelin heittämällä yhtä numeronoppaa ja muotonoppaa sekä ottamalla numeronopan osoittaman lukumääran muotonopan osoittamia muotokortteja.
- Tämän jälkeen toinen pelaajista heittää vuorollaan noppia ja ottaa kortit.

• 3 pelaajaa tai enemmän:

Sekoittakaan muotokortit ja jakakaa pelaajille sama, sovittu määrä kortteja.

• Piirtäminen:

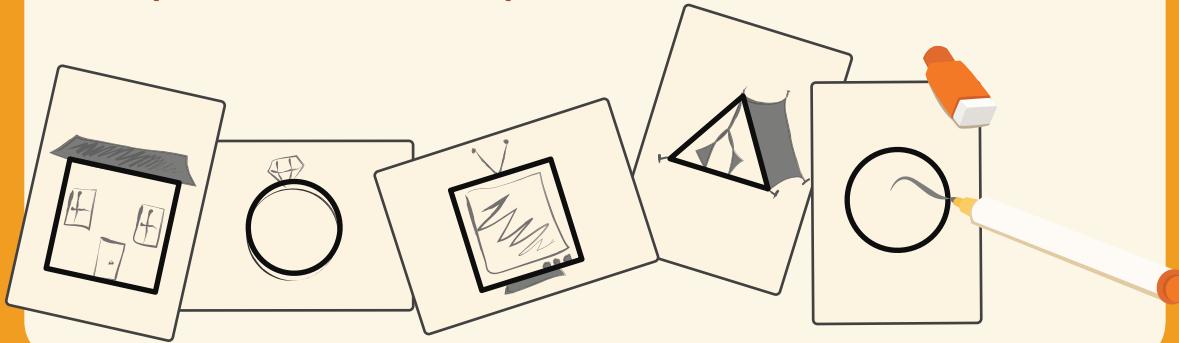
- Päättääkää yhdessä tarinan otsikko, teema tai loppuratkaisu. Esimerkiksi tarina - otsikolla: "Avaruusolennot maapallolla"
- teemalla: kauhu
- loppuratkaisulla: "He elivät onnellisena elämänsä loppuun asti."
- Kaikki pelaajat täydentävät muotokortin muotoja otsikon, teemaan tai loppuratkaisun sopivilla piirroksilla. Kun pelaajat ovat saaneet kuvansa valmiiksi, on tarinankerronnan vuoro.

• Tarinan kertominen:

- Päättääkää kuka saa aloittaa tarinan. Aloittaja voi olla esimerkiksi pelaaja, joka on viimeksi lukenu kirjan tai pelaaja kuka keksii pisimmän sanan. Olkaa luovia!
- Valittu pelaaja aloittaa kertomaan tarinaa yhdistäen siihen elementtejä piirtämästään kuvasta. Tarinan ei tarvitse rajoittua vain piirretyn kuvan, vaan tarinaan voi ottaa juonenkäanteitä myös kuvien ulkopuolelta.
- Aina kun pelaaja mainitsee elementin piirroksestaan siirtää hän kyseisen kortin pelialueen keskelle osaksi tarinaa.
- Jokainen kortti tulee käyttää eri lauseessa ja piirretyllä kuvalla tulee olla merkittävä osuus tarinassa. Ei ole hyväksytävä mainita kortin kuvia ilman asiayhteyttä tarinaan vain päästään eroon kortista.

- De övriga spelarna kan delta i historien: Om en spelare har tecknat en bild som nämns i historien kan denna spelare lägga till sitt kort så att det blir en del av historien genom att han eller hon flyttar kortet till mitten av bordet och sedan fortsätter historieberättandet. Till exempel: "...och så klättrade han upp på trädet som växte vid vägen."
- Då kan den spelare som har tecknat en "väg" spela ut sitt kort och fortsätta historieberättandet. Om en spelare har tecknat något som sammanhänger med en väg, till exempel en motorväg, en gata eller ett körfält, så kan också han eller hon spela ut sitt kort.
- Om den spelare som håller på att berätta en historia har en för lång paus eller om han eller hon redan har spelat ut alla sina kort som hör till historien, fortsätter nästa spelare till höger om honom eller henne. Spelaren nämner en del i sin teckning under historien och flyttar därefter kortet till mitten av spelområdet så att historien fortsätter. Turen går till nästa spelare.
- Spelet avslutas när samtliga kort ligger på bordet. Målsättningen är att tillsammans hitta på en historia som innehåller teckningarna från samtliga spelare.

Kan spelas såväl hemma, på resan eller i skolan!



Leikkien

SHAPE YOUR STORY

Gå igenom de olika delar som hör till spelet

- **Formtärning (1):**
 - Formtärningen visar de formkort som ska plockas fram:

Cirkel	●
Fyrkant	■
Trekant	▲
Cirkel och fyrkant	● ■
Cirkel och trekant	● ▲
Fyrkant och trekant	■ ▲
- **Formkort (36):**
 - Det finns sammanlagt 36 formkort med tre olika former: cirklar, fyrkanter och trekanten.
 - Teckningarna på korten görs med en raderbar tuschpenna, och på detta sätt kan korten användas om och om igen.
 - *Radera alla formkort efter varje spelomgång så att korten är rena.*

CHALK and CHUCKLES™

• Siffertärningar (2):

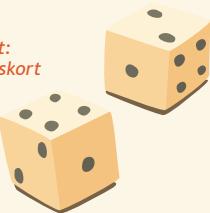
- Siffertärningen visar hur många formkort spelaren ska ta upp och teckna på.
- Tärningarna visar siffrorna 1-6. Ni kan välja att använda 1 eller 2 tärningar beroende på spelarnas kunskapsnivå eller den önskade längden på berättelsen.

Exempel på kastade tärningar

Siffror: 6 och 2

Form: Cirkel och trekant

Spelaren ska ta upp 8 kort:
6 cirkulkort och 2 trekantskort
eller tvärtom.



Spel 1

• Monolog:

- Kasta siffer- och formtärningarna.
- Plocka upp så många formkort enligt formtärningen som siffertärningen eller -tärningarna visar.
- Teckna så många detaljer som möjligt på de färdiga formerna och skapa olika slags bilder.
- Att berätta en historia: Varje teckning som du har gjort är en del av historien. Med andra ord ska du berätta en historia om de bilder som du har tecknat.
- Om du vill kan du teckna bilderna på ett papper.

• Teckna och berätta i tur och ordning:

- Spela som i spel 1, dvs. en av spelarna tecknar och berättar hela historien i tur och ordning.
- Därefter ska nästa spelare teckna och berätta sin historia i sin helhet.
- Kasta tärning i tur och ordning samt teckna och berätta i tur ordning er historia från början till slut.



Spel 2

• Sagostund: (2 eller fler spelare)

- Teckna och berätta en historia i tur och ordning som i Spel 1.
- Sätt en tidsgräns med hjälp av timglaset (1 minut eller längre).
- Om berättelsen tar längre än en minut ska ni vända timglaset så det fortsätter att räkna ytterligare minuter. Det tar en minut innan timglaset är tomt.
- Historien ska ha ett naturligt slut.

Slutet av en spelomgång:

En bra historieberättare berättar sin historia inom den givna tiden utan onödiga upprepningar eller pauser. De som lyssnar kan utmana historieberättaren på två sätt:

Upprepning: Om historieberättaren upprepar samma meningar eller saker i onödan kan de övriga spelarna påpeka detta till historieberättaren.

Pauser: Om historieberättaren har onödiga pauser kan de övriga spelarna hjälpa historieberättaren genom att till exempel ställa frågor.

Spelvarianter:

- Kom överens om ett tema, ett namn eller en stil för historien. Alla teckningar måste passa till det tema, det namn eller den stil som man kommit överens om.
- Historien berättas genom att man följer de teckningar som har gjorts. Om temat till exempel är "Min oförglömliga semester" kan du teckna berg, en resväskan, ett pariserhjul, en glass osv. Du kan teckna vad som helst.

Spel 3 (Följetong)

• Att dela ut kort:

• 2 spelare:

- Den yngsta av spelarna startar spelet genom att kasta en siffertärning och en formtärning samt plocka upp så många formkort enligt formtärningen som siffertärningen visar.
- Därefter ska den andra spelaren kasta tärningarna och plocka korten.

• 3 eller fler spelare:

Blanda formkorten och dela ut det antal kort som ni kommit överens om till spelarna.

• Att teckna:

- Bestäm tillsammans vilken rubrik, vilket tema eller vilket slut historien ska ha. Till exempel en historia med
 - rubriken: "Rymdvarelser på jordklotet"
 - temat: skräck
 - slutet: "De levde lyckliga i alla sina dagar."
- Alla spelare gör teckningar i formkortens former som passar till rubriken, temat eller slutet. När spelarna är klara med sina teckningar börjar historieberättandet.

• Att berätta historier:

- Bestäm vem som ska börja berätta en historia. Den som börjar kan till exempel vara den spelare som senast läst en bok eller den som kommer på det längsta ordet. Hitta på!
- Den spelare som har valts börjar berätta sin historia och kompletterar den med delar av den bild som han eller hon har tecknat. Berättelsen behöver inte bara handla om den teckning som man har gjort utan man kan också hitta på saker utanför teckningarna.
- Varje gång spelaren nämner en del i sin teckning flyttar han eller hon kortet till mitten av spelområdet så att det blir en del av historien.
- Varje kort ska användas i olika meningar, och teckningen ska vara en viktig del av historien. Det är inte tillåtet att nämna bilder på kortet utan att de har någon koppling till historien bara för att man vill bli av med kortet.