

Roolipelillinen satutuunti



”	P	L	I
		E	N
P			
	A	K	A
	I	K	

**VAARA
KIRJASTOT**



Mistä on kyse?

Tervetuloa yhteisöllisiin satumaisiin tarinahetkiin! Mahtavaa että olet mukana!

Tässä julkaisussa kuvataan roolipelillisen satutunnin kulku vaihe vaiheelta, sekä tarjotaan materiaaleja sen toteutukseen yleisissä kirjastoissa, kodeissa ja muissa paikoissa, joissa lapset ja muut satujen ystävät nauttivat tarinoiden taiaista.

Roolipelillisen satutunnin tarkoituksena on tarjota satutunnille osallistujille aktiivinen ja osallinen rooli satutunneille, sekä mahdollisuus vaikuttaa jännittävällä tavalla sadun tarinan kulkuun, käyttäen yksinkertaistettuja, pöytäroolipeleistä tuttuja elementtejä ja työkaluja.

Roolipelillisellä satutunnilla ohjaaja ottaa pelinjohtajan eli eräänlaisen päätarinankertojan roolin kuljettaen yhteistä tarinaa eteenpäin kertoen niistä sadussa tapahtuvista asioista, jotka eivät ole suoraan tarinan päähenkilöiden valintoja. Mukana olevat satutunnille osallistujat puolestaan luovat tarinaan päähenkilöt vahvuuksineen ja heikkouksineen, sekä osallistuvat kerrontaan kertomalla kuinka juuri heidän luomansa hahmo reagoi tarinan kussakin vaiheessa ohjaajan kertomiin tapahtumiin. Tämä on kuvattu tarkemmin tuonnempana.

Roolipelillinen satutunti tarjoaa mahdollisuuden saduista nauttimisen lisäksi rohkaista satutuntilaiset keksimään ja luomaan omia tarinoitaan ja näin aktivoida heitä sekä luku- että kirjoitusharrastukseen ja mielikuvitukselliseen, osallistaan tarinankerrontaan, jossa saadaan usean mielikuvituksen koko potentiaali käyttöön samanaikaisesti, luoden samalla kiinnostava tarina ja nautittava hetki tarinan parissa.

Roolipelillinen satutunti soveltuu parhaiten esi- kouluikäisille ja sitä vanhemmille lapsille. Nuorempiakin voi olla mukana pelaamassa. Jos näin on, kannattaa hyödyntää pelaajapari-menettelyä, jossa pelin kommervenkit hyvin sisäistävä pelaaja ottaa vastuulleen auttaa aloittelevaa pelaajaa (pelaajia) pelin aikana kaikissa tilanteissa.

Voit muokata roolipelillistä satutuntia tarpeidesi mukaiseksi täysin vapaasti. Tärkeintä on, että kaikki viihtyvät tarinan parissa!

Osallistujien määrä

Perinteisesti roolipelin tarinaan ei järkevästi mahdu yli viittä päähenkilöä niin että kaikki henkilöt saavat saman verran huomiota tarinassa. Jos satutunnille osallistujia on enemmän, kannattaa heidät jakaa neljään tai viiteen ryhmään niin, että jokainen ryhmä luo ja ohjaa yhtä hahmoa.

Jos roolipelillinen satutunti halutaan vetää normaalia koululuokkaa suuremmalle ryhmälle, voidaan roolit kääntää päälaelleen niin, että luodaankin ohjaajalle yksi tai useampi hahmo seikkailemaan lasten ohjaajan kysymysten perusteella luomassa ja kuljettamassa tarinassa.

Tarvittavat välineet

1. Tämä kirja
2. Muistiinpanovälineitä,
3. Noppa tai noppia

Kiitokset ja session kulku:

Roolipelillinen satutunti oli pilottivaiheessa testattavana Vaara-kirjastoissa. Erityiskiitokset pelin testaajille Marianne Lappalaiselle ja Soila Salolle.

Käyn seuraavilla sivuilla läpi pelillisen satutunnin etenemisen vaihe vaiheelta. Roolipelillisen satutunnin kulku on kuitenkin suurin piirtein seuraavanlainen:

1. Maailman valinta
2. Hahmojen luonti ja esittely
3. Tehtävä saadaan
4. Tehtävä suoritetaan
5. Hahmot palaavat kotiin
6. Loppu & purkurupattelu

Session kesto on täysin ohjaajan määriteltävissä käytettävissä olevan ajan mukaan. Hahmonluontiin (2) kannattaa kuitenkin varata reilusti aikaa pelin alusta. Tehtävän suorittaminen (4) vie myös noin puolet tarinalle varatusta ajasta, Esimerkiksi tunnin ajasta menisi kohtaan 2 vähintään 10 minuuttia, kohtaan 4 vähintään 30 minuuttia ja loput 20 minuuttia voisi jakaa viiden minuutin jaksoihin kohdille 1, 3, 5 & 6.

Maailman valinta

Roolipelillinen satutunti alkaa pelin maailman valinnalla. Tarkoituksena olisi, että osallistujat voivat itse valita millaisessa maailmassa he haluavat tämänkertaisen sadun tapahtuvan. Hyviä satumaisia maailmoja ovat esimerkiksi:

- *Perinteinen fantasiamaailma, lohikäärmeen ja lohikäärmeen ja lohikäärmeen*
- *Merenalainen maailma merenneitoineen ja tursaineen*
- *Avaruusalus, avaruusasema tai sukellusvene teknisine ihmeineen*
- *Jäämaailma tuivertavine tuiskuineen*
- *Metsä tai viidakko eläinolentoineen*
- *Maanalaiset tunnelit ja niiden eriskummalliset asukkaat*

Jokainen näistä maailmoista on tunnelmaltaan erilainen, ja jännittävä. Maailman tunnelmaa voi tehostaa muuttamalla valon väriä satutilassa tai lisäämällä taustalle äänimaiseman, musiikkia ja näyttämällä aiheeseen sopivia kuvia.

Kuutta ehdotettua maailmaa ei tarvitse välttämättä käyttää sellaisenaan, vaan maailma voi olla myös jotain ihan muuta tai vastaavasti yhdistelmä useammasta ehdotetusta.

Ohjaajan kannattaakin hyödyntää satutuntien maailmoissa vuodenaikoja, juhlapäiviä ja muuta sesonkiluontoista materiaalia. Tärkeää on, että osallistujat valitsevat yhdessä millaiseen maailmaan he haluavat hypätä satutunnin aikana.

Mikäli mukana on kovin pieniä osallistujia, kannattaa kuitenkin olla varovainen esimerkiksi avaruusaluksen, maanalaisten tunneleiden tai sukellusveneen tunnelman kuvaamisessa. Myös pimeä saattaa pelottaa pienimpiä satutuntilaisia, joten kannattaa pitää aina varalla jokin tapa millä voit yhtäkkiä lisätä valon ja toiveikkuuden määrää ja näin keventää pelin tunnelmaa välittömästi. Esimerkiksi kaikenlaiset hassut ja humoristiset tapahtumat, joille voidaan yhdessä nauraa, toimivat hyvin liian jännittäväksi päässeeseen tilanteeseen pikapukurajana.

Sadun maailman valintaa helpottamaan kannattaa tulostaa mukaan kuvia, jotka edustavat tarjolla olevia maailmoja. Näin on paljon helpompaa hahmottaa ja päättää mikä vaihtoehtoista olisi mieleinen.

Ohjaajan ei kannata laittaa valittavaksi maailmoja jotka eivät tunnu sellaisilta mihin keksisit hyvin lennossa tarinallista sisältöä. Jos esimerkiksi *Avaruusalus*-tyylinen maailma tuntuu vieraalta ja vaikealta juuri sinulle, jätä se ihmeessä kokonaan pois tai korvaa se vaikka jollakin mikä tuntuu enemmän omalta. Vaikka joulumaalla tai jostain elokuvasta, pelistä tai TV-sarjasta tutulla maailmalla.

Voit myös halutessasi vetää valmistellun sadun tiettyyn maailmaan ilman maailman valintaa pelin alussa. Tällaiseen käyttöön soveltuvat hyvin tämän kirjan lopusta löytyvät kuusi valmista satupohjaa aiemmin ehdotettuihin satumaailmoihin. Mukana on myös tyhjä satupohjalomake, johon voit kirjata näppärästi omia ideoitasi roolipelillisen satutunnin rakenteeksi.

Vain mielikuvitus on rajana, ja sehän on käytännössä rajaton.



Hahmojen luonti

Kun maailmasta on sovittu, alkaa tarinan päähenkilöiden luominen.

Jos kaikki pelaavat yhtä hahmoa, jokainen luo oman henkilönsä tarinaan. Jos taas pelataan ryhmässä, ryhmä suunnittelee yhdessä hahmon jota ohjailee tarinassa.

Sadun henkilöt kannattaa luoda käytettävän maailman mukaisesti niin, etteivät ne ole valttavan voimakkaita, mutta eivät täysin avuttomia-kaan.

On hyvä mainita että satuun luotavat henkilöt eivät edusta tai ole niitä pelaavia lapsia vaan ovat heidän ohjattavissaan. Tämä ero on tosi tärkeää tehdä ja varmistaa myös, että osallistujat ymmärtävät sen. Näin sadussa tapahtuvat mahdolliset jännittävät, pelottavat tai ikävät jutut eivät tarinassa tapahdu päähenkilöitä pelaaville lapsille, vaan heidän ohjaamilleen hahmoille.

Tästä syystä hahmoja kannattaa aina tapahtumien kuvailussa myös puhutella kolmannessa persoonassa. Esim.: ”Ojasta lentää päähäsi suuri kivi ja osuman voimasta näet tähtiä”- sijaan tulisi käyttää muotoa ”Ojasta lentää Osmo Oravan päähän suuri kivi, osuman voima saa Osmon näkemään tähtiä hetken aikaa.”

Hahmonluonti on helppoa ja selkeää. Satutunnille osallistujia pyydetään miettimään hahmoistaan kolme asiaa:

1. **Nimi ja rooli, ammatti tai tehtävä pelimaailmassa**
2. **Jokin erityinen asia missä henkilö on erinomaisen hyvä**
3. **Jokin asia mikä pelottaa henkilöä tai on muuten vaan tämän heikkous**

Tähän kannattaa varata muutama minuutti aikaa. Voit ottaa vaikka minuutin hiljaisen tuumintatauon, jonka aikana kaikki miettivät hahmoaan. Minuutin voi helposti mitata vaikkapa puhelimen ajastimella tai lautapelin tiimalasilla.

Keksittävät kolme asiaa luonnollisesti vaihtelevat käytettävän satumaailman mukaan.

Esimerkiksi fantasiamaailmassa yksi pelihahmoista voisi olla vaikkapa:

”Filip, hovivelho, joka on erityisen lahjakas tulitaioissa ja pelkää hämähäkkejä ”

kun taas metsäseikkailuissa voisi olla mukana:

”Osmo, Orava, joka on superlahjakas kiipeämään ja karttaa kastumista kaikin keinon ”

avaruusaluksella seikkailussa voisi olla mukana:

”Stella, sukkulapilotti, joka osaa lentää avaruussukkulalla taitavammin kuin kukaan, mutta on todella ujo.”

...ja niin edelleen.

Jos osa ryhmästä on nopeampia kuin muut, voit pyytää valmiina olevia miettimään mitä heidän luomansa hahmo puuhailee valitsemassanne maailmassa pelin alkaessa. Tämä helpottaa hahmon esittelyä muille.

Voit halutessasi varata osallistujille piirustusvälineitä siltä varalta, että he haluavat piirtää hahmoaan tarinan aikana. Tämä voi myös auttaa lapsia eläytymään ja keskittymään satutunnilla.

Hahmojen askartelu tai piirtäminen ei ole kuitenkaan millään tavalla pakollista satutunnin onnistumiseksi.

Aina silloin tällöin käy myös niin että joku satutunnille osallistuva ei millään keksi itselleen hahmoa. Tällaisessa tilanteessa ohjaaja voi auttaa kysymyksillä jo luotujen hahmojen sisaruksista, ystäivistä, joita voisi tuoda peliin. Sekä kartoittamalla millaista osaamista luodusta ryhmästä mahdollisesti puuttuu. Voit myös kysellä olisiko puuttuvan hahmon omissa harrastuksissa tai lempijutuissa jokin innostava asia, joka voisi olla myös luotavan hahmon mieleen.

Hahmojen esittely

Kun hahmot on luotu, käydään nopea esittelykierros, jossa kaikki kertovat **vuorollaan** juuri luomastaan hahmosta. Kertoja voi auttaa kyselemällä ohjaavia kysymyksiä esimerkiksi Tässä vaiheessa hahmoihin voi vielä tehdä muutoksia, joten kertojan kannattaa pitää silmällä, että hahmoista tulee suurin piirtein yhtä kykeneviä. Lopuksi muut pelaajat voivat kysyä tarkentavia kysymyksiä.

Myös ohjaajan kannattaa tässä vaiheessa kirjata itselleen ylös hahmoista nuo esittelyissä mainitut kolme asiaa, jotta pelin aikana voidaan:

1. Puhutella tarinan hahmoja niiden oikeilla nimillä,
2. Sisällyttää tarinaan esteitä, jotka sopivat juuri luotujen hahmojen erikoiskykyihin sekä
3. Sisällyttää tarinaan kohtauksia, joissa hahmot joutuvat kohtaamaan heikkoutensa tai pelkonsa mutta voittavat sen.

Kannattaa ottaa siis muistiinpanovälineet valmiiksi ja olla tarkkana että päähenkilöiden ominaisuudet tulee kirjattua ohjaajalle ylös.

Lapsilta voi myös kysyä miten heidän luomansa hahmot ovat tervanneet toisensa, mutta tämä pidentää satutuntia. Jos siis haluat kuitenkin tehdä näin, varaa sille aikaa.

Hahmojen esittelyvaiheeseen menee helposti enemmän aikaa kun on suunniteltu. Ole siis ohjaajana tarkkana että hahmojen määrä pysyy hallittavissa rajoissa (yleensä max 5 hahmoa on hyvä nyrkkisääntö). On myös hyvin palkitsevaa ja innostavaa päästä kertomaan kaikille keksimänsä hieno taustatarina hahmolle, mutta nekin kannattaa pitää mahdollisimman lyhyinä, jotta peli päästään aloittamaan ripeästi. Hahmojen taustoja voidaan avata lisää ja niihin voidaan palata myös pelin kuluessa.

Ohjaajan ei myöskään kannata hämmentyä siitä että hahmot voivat olla hyvinkin mielikuvituksellisia. Esimerkkinä vaikkapa nämä testatessa syntyneet hahmot metsä-tyyliseen maailmaan:

- **Elsa**, SydänIlmapallo, joka osaa tehdä sateenkaaria
- **Mongulus** fossiilien murskaaja, joka syö eläviä kirjaimia
- **Kissa Häkkinen**, hyvä oksentamaan karvapalloja
- **Apina**, joka ei tee mitään.

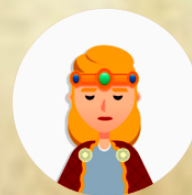
Tällaisissa tilanteissa kannattaa pyrkiä tuomaan ideat sellaisiksi että ne toimivat pelissä. Esimerkissä mainitulle Apinalle voisi laittaa heikkoudeksi laiskuuden sekä keksiä vielä jonkin vahvuuden niin hahmo on valmis. Elsalle voisi keksiä heikkouden, ja Monguluksen ruokaa, eläviä kirjaimia voisi tuoda pelimaailmaan tarinan kuluessa. On kuitenkin tärkeää että kaikkien peliin osallistujien tulee hyväksyä pelin hahmot osaksi tarinaa ennen kuin itse peli voi alkaa.

Lopuksi voit käydä vielä kierroksen siitä mitä luodut hahmot puuhaavat juuri nyt. Anna hahmojen pelaajien rauhassa kertoa. Jos on vaikeuksia keksiä, voit auttaa apukysymyksin. Esim:

- On kesä, mitä hahmosi tykkää tehdä kesäisin?
- On yö, mitä hahmo tekee öisin?
- On tavallinen päivä, mitä hahmosi tekee joka päivä?

Satua kuljetetaan niin, että ohjaaja kertoo mitä tarinassa tapahtuu hahmojen ulkopuolella, jonka jälkeen lapset saavat vuorotellen kertoa, miten heidän hahmonsia reagoivat kertojan kuvailemiin tapahtumiin. Kertojan kannattaa päättää kuvailunsa sanoihin ”Mitä teette?” tai ”Mitä sankarimme tekevät tässä tilanteessa?”.

Jos pelaajilla tai pelin hahmoilla on eriäviä mielipiteitä toimintatavasta, kannattaa ohjaajan johdolla miettiä, voisivatko molemmat hahmot toimia kuten niitä pelaajat haluavat, tarinan siitä kummemmin häiriintymättä, vai olisiko tässä tilanteessa kuitenkin parempi keskustella ja sopia hahmoille yhteinen toimintatapa tilanteeseen.



Nopan heittäminen:



Aina silloin tällöin sadun kuluessa hahmojen onnistuminen heidän yrittämässään asiassa on epävarmaa. Tällöin hahmon pelaaja heittää yhdellä kuusitahkoisella nopalla onnistuuko hänen hahmonsa haluamassaan asiassa. Nopanheiton tulosta tulkitaan näin:

- Mikäli heittotulos on 4, 5 tai 6, toiminto onnistuu. (kuutosella erityisen hyvin, anna pelaajan kertoa kuinka)
- Mikäli se on 1,2, tai 3, toiminto epäonnistuu. (ykkösellä erityisen epäonnekkaalla tavalla, pelaaja ja pelinjohtaja kuvailevat yhdessä)

Molemmat vaihtoehdot vievät joka tapauksessa tarinaa eteenpäin.

Vahvuudet ja heikkoudet:

Jos hahmo yrittää tehdä jotain missä hän on todella hyvä, (hahmonluonnin kohta 2) toiminto **onnistuu automaattisesti ilman tarvetta nopanheitolle.**

Jos taas hahmon kohtaa heikkoutensa tai haasteensa, (hahmonluonnin kohta 3) **tarvitsee se aina jonkun muun hahmon apua** selvittääkseen tilanteesta.



Tilanne voisi edetä esimerkiksi näin:

Jussi (pelaaja) ilmoittaa että hänen hahmonsa Osmo Orava haluaa etsiä läheisestä puusta kaikkein makoisimman kävyn ja kiivetä hakemaan sen mukansa evääksi.

Aluksi Jussi heittää kertojan pyynnöstä nopalla sitä, löytääkö Osmo puusta kävyn.

Koska Jussin nopanheitto tuottaa numeron 4, Osmo löytää kävyn korkealta puusta.

Osmo onnistuu puuhun kiipeämisessä automaattisesti, koska se on hänen vahvuutensa

Puuhun kiipeämisen jälkeen kertoja ilmoittaa kävyn olevan tiukasti kiinni oksassa.

Jussi kertoo että Osmo yrittää irrottaa kävyn voimaa käyttäen. Ja heittää noppaa saaden sillä tuloksen 2.

Kertoja ilmoittaa, että käpy kyllä irtaoo, mutta putoaa valitettavasti suureen lätäkköön. (Tämä on siis suoraa seurausta epäonnistuneesta nopanheitosta.)

Koska Osmo välttelee kastumista viimeiseen asti, on hän menettänyt kävyn kokonaan, ellei pyydä muilta hahmoilta apua.

Onneksi mukana on myös Marin pelaama hahmo Sampsä Sammakko, joka tilanteen nähtyään ui Marin kertoman mukaisesti näppärästi polskien hakemaan kävyn lätäköstä Osmolle.

Uiminen on Sampsan vahvuus, joten edes nopanheittoa ei Marilta tarvita kävyn noutamiseksi.

Orava on saanut eväänsä ja tarina voi jatkaa eteenpäin. Kertoja kuvailee seuraavan tilanteen ja kysyy miten hahmot siihen reagoivat.

Nopaton peli



Jos nopanheitto tuntuu monimutkaiselta tai haastavalta, ei hätää, **noppaa ei ole pakko käyttää** roolipelillisessä satutunnissa lainkaan.

Mikäli haluat pelata nopattoman pelin, etene

kuvaillen ja muista että hahmojen vahvuudet onnistuvat automaattisesti ja heikkouden taas vaativat toisen hahmon avustusta. Jos yritettävä juttu ei ole kenenkään vahvuus tai heikkous, kuvaile onnistuneita ja epäonnistuneita yrityksiä suunnilleen yhtä paljon tarinan mielekkyyden mukaisesti. Voit myös heittää nopan itse jos haluat tuoda tarinaan satunnaisuutta.

Tehtävä saadaan

Kun hahmot on luotu, ja nopanheittoon liittyvät säännöt hallussa, voi itse tarina alkaa.

Tarina käynnistetään siten että kertoja kuvailee sadun ensimmäisen kohtauksen, jonka alussa kaikki on ns. normaalisti, ja hahmot elävät normaalia arkeaan.

Pelaajilta kannattaa viimeistään tässä vaiheessa kysyä heidän hahmojensa puuhista ihan tavallisena päivänä. Samalla saadaan luotua vaikutelmaa siitä että tämä on monista saduistakin tuttu ns. neutraali tilanne joka valitsee pelin alussa.

Kertojan kannattaa myös tässä vaiheessa syventää valittua maailmaa ja tuoda sille syvyyttä kuvailemalla esimerkiksi värejä, hajuja makuja ja muita aistihavain-toja joita pelihahmot kokevat ollessaan maailmassa. Myös säätilat ja yleinen tunnelma ovat mainioita tunnelmaa luovia kuvailtavia asioita tarkkojen yksityiskohtien sijaan.

Mikäli pelaajat haluavat edelleen osallistua maailmanrakennukseen, voit kysellä heiltä ideoita ja toiveita sille, mitä maailmasta tulisi löytyä.

Tässä vaiheessa alkavat myös usein tulla todellisemmiksi hahmojen väliset suhteet ja jännitteet. Kertojan on hyvä seurata tästä eteenpäin todella tarkasti sitä että kaikilla on kivaa, hahmot ja pelaajat eivät mene pelaajilla sekaisin ja kaikki pääsevät ääneen.

Hyvä työkalu siihen että kaikki saavat puhua on esimerkiksi pitää pelaajien puheenvuorot ja kuvailut hahmojen toimista kierroksenomaisina silloin kun itse pelin tilanne ei vaadi välitöntä ja nopeaa reagoitua.

Myös nopeiden tilanteiden sattuessa täytyy olla hereillä siitä, etteivät helpommin sosiaalista tilaa ottavat pelaajat pääse valtaamaan koko pelaajapuolen kerrontaa, vaan myös hiljaisemmille pelaajille löytyy puheenvuoro, jota muut eivät keskeytä.

Pelatkaa hahmojen arkea siihen asti että kaikki ovat saaneet sanoa jotain tai tehdä jonkinlaisen päätöksen hahmojensa puikoissa. Tämä esittelee myös roolipe-laamisen mekaniikan pelaajille ja luo pohjan taidolle jota tarvitaan myöhemmin.

Pian arjen rauha kuitenkin rikkoutuu, ja tapahtuu jostain poikkeuksellista joka ehdottomasti vaatii hahmojen reagoitua. Näin hahmot saavatkin pian jonkinlaisen tehtävän suoritettavakseen, tai mahdollisesti ajautuvat seikkailuun jotenkin muuten. Mikäli pelaajat eivät halua tarttua tarinan koukkuun, vaan kieltäytyvät tehtävästä haluten seikkailla maailmassa jonkin muun aiheen parissa, olisi heidän hyvä antaa tehdä niin. Kyseessä on kuitenkin roolipelillinen kokemus, jossa voi periaatteessa tehdä mitä vain maailman puitteet sallivat.

Seikkailuun ajautumisen vaiheet ovat täysin kertojan keksittäviksi. On kuitenkin tärkeää, että tähän ei kulu liikaa aikaa, vaan tehtävänanto hoidetaan selkeästi ja sen jälkeen siirrytään melko nopeasti seuraavaan vaiheeseen eli itse seikkailuun. Siitä lisää seuraavalla sivulla.



Tehtävä suoritetaan

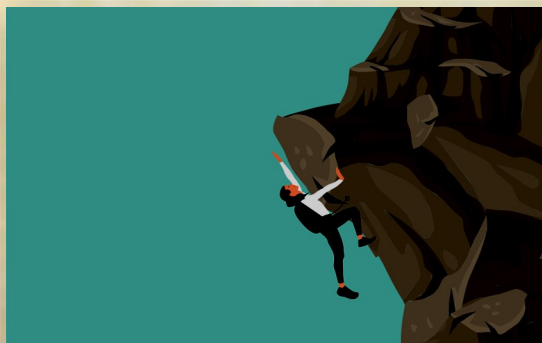
Tämä on sadun tärkein kohta ja huippukohta, jossa tarina on syytä olla jo kunnolla käynnissä. Itse tehtävän tai seikkailun suorittaminen koostuu usein kolmesta vaiheesta, jotka ovat matka, pulma ja ratkaisu. Tässä menee myös eniten aikaa.

Matka



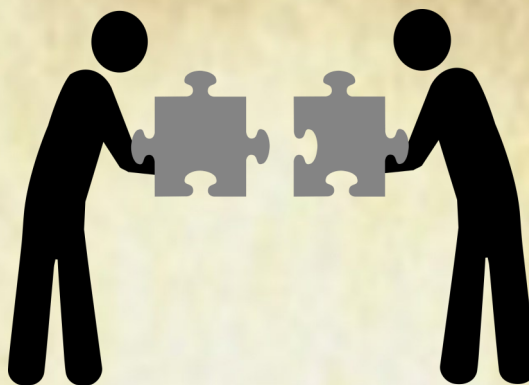
Tämä vaihe kannattaa aloittaa kuvailulla siitä, kun hahmot poistuvat arkipäiväisistä ympyröistä ja tekevät matkaa tuntemattomaan seikkailuun. Koe-ta saada pelaajat kokemaan miltä hahmoista tun-tuu lähteä epävarmana matkaan suorittamaan tärkeää tehtävää. Kuvaile myös mitä uutta ja outoa hahmot näkevät matkallaan?

Pulma



Kun hahmot ovat tehneet hetken matkaa, saavuttavat he sadun pääasiallisen pulman. Kyseessä voi esimerkiksi olla jokin ratkaistava käytännön ongelma tai jopa selkeä konflikti. Mahdollisia ratkaisuvaihtoehtoja pulmaan kannattaa miettiä joko valmiiksi useita. Voit myös jättää ratkaisun täysin auki. Jos pelaajat käyttävät mielikuvitustaan ja koettavat yhdessä löytää ratkaisun, joka hyödyntää hahmojen vahvuuksia, onnistuvat he ratkaisusaan varmasti. Pulman ratkaisu voi myös harvoin epäonnistua, mutta saattaa tuottaa ikävän pelikokemuksen, joten kannattaa käyttää harkintaa epäonnistumisen suhteen. Onnistuminen on yleisestikin aina mukavampaa kuin epäonnistuminen.

Ratkaisu



Tässä kohdassa pelaajien pulmaan kehittelemä ratkaisu laitetaan testiin ja saadaan lopulta jollakin lailla toimimaan. Lopputulemia voi olla useita.

Pelaajia kannattaa kannustaa yhteistyöhön esimerkiksi siten, että hahmojen yksin yrittämät asiat ovat niin vaikeita, etteivät onnistu, tai jopa pahentavat tilannetta, mutta yhdessä tehtävät asiat onnistuvat oikeastaan aina. Tämä lisää yhdessä tekemisen ja yhteenkuuluvuuden tunnetta sekä aiheuttaa ”me tehtiin se!”-kokemuksen.

Jos pelaajat eivät muista hyödyntää hahmojensa vahvuuksia, heitä voi muistuttaa niistä. Esimerkiksi jos ratkaisu tilanteeseen löytyy korkealta ja yksi hahmoista osaa lentää, voi kertoja äänneen ihmetellä että ”voi kunpa teillä olisi jonkinlainen tapa päästä sinne ylös”, tai sitten ihan suoraan muistuttaa pelaajaa että ”hahmosi voisi kyllä halutessaan lentää ylös katsomaan näkyisikö tilanne paremmin sieltä”.

Jos pelaajat päättävät että hahmot eivät halua ratkaista pulmaa vaan palata esimerkiksi sen sijaan suoraan kotiin, kannattaa se sallia. Kotiin-paluukohtausta kannattaa muuttaa niin että se sopii tarinaan.



Hahmot palaavat kotiin

Kun sadun jännittävin kohta on ohi, ja tehtävä jollakin tavalla ohi, on aika solmia tarina pakettiin.

Se tehdään kohtauksessa, jossa joko juhliitaan toimissaan onnistuneita hahmoja tai vastaavasti surkutellaan seurauksia epäonnistuneen tehtävän jälkeen samalla kerraten suoraan mitä vaihtokutsia äsken tehdyillä ratkaisulla on pelin maailmaan.

Jos et halua peliisi surullista loppuratkaisua, pidä huoli että pulma jota hahmot lähtivät ratkaisemaan tulee ratkaistuksi viimeistään tässä kohtauksessa.

Lopuksi miettikää mitä valtavan suurien palkintojen sankarilliset hahmot saavat palkinnoksi uroteistaan. Yksi hyvä keino tehdä tämä, on käydä kierros pöydän ympäri, missä jokainen hahmo saa toivoa jotakin mikä yhteisön on mahdollista toteuttaa. Esimerkiksi oma talo, joku esine tai paikka kyläneuvostossa ovat hyviä tällaisia palkintoja.

Lopeta kohta hiipuvaan kohtaukseen jossa tarinan esirippu sulkeutuu, pelin fokus siirtyy hitaasti pois hahmoista ja pelaajat siirtyvät pois sadusta sekä valmistautuvat purkukeskusteluun.

Loppu & purku

Sadun lopuksi laitetaan hahmot pois, ja pidetään pieni juttutuokio hahmoja pelanneiden lasten kanssa.

Kertojan kannattaa tässä vaiheessa tehdä hyvin selväksi se, että tarina on nyt ohi ja lapset osallistuvat purkurupatteluun omana itsenään hahmojen sijaan. Purkurupattelussa kaikki saavat sanoa jotain, mutta kertojan kannattaa keskustelun edistämiseksi kysyä esimerkiksi että:

1. Oliko kivaa?
2. Jäikö joku osa tarinasta epäselväksi?
3. Mitä piditte tarinan hahmoista?
4. Oliko tällainen satutunti yhtä kiva kuin perinteinen?
5. Olisitteko kiinnostuneita samojen hahmojen uusista seikkailuista?

Viimeinen kysymys alustaa samojen hahmojen käyttämistä uudelleen seuraavalla satutunnilla. Tämä onnistuu hyvin varsinkin silloin kun seuraavallakin kerralla on satutunnilla mukana samat lapset. Tarinan tulee olla seuraavalla kerralla kokonaan uusi. Jos samoihin hahmoihin ei haluta palata, sitä ei tarvitse kysyä purussa.

Valmiit satupohjat

Seuraavilla sivuilla on kuusi valmista satupohjaa sivulla 3 ehdotettuihin esimerkkimailmoihin.

Voit hyödyntää satupohjia oman ideoinnin pohjaksi tai inspiraation lähteenä, tai voit myös halutessasi vetää jokaisen satupohjan sellaisenaan.

Ne eivät kuitenkaan ole missään tapauksessa ainoita mahdollisia kulkua sille, miten roolipelillisten satutuntien tarinat voivat edetä.

Suosittelen lämpimästi pitämään roolipelillisiä satutunteja ohjatessa koko ajan mielessä, että pelaajia ja heiltä nousevia tarinasyötteitä sekä vihjeitä siitä, millaisen sadun he ehkä haluaisivat hahmojensa kautta kokea kannattaa kuunnella tarkalla korvalla.

Parhaat satu ja pelikokemukset syntyvät tilanteessa jossa kaikki satutunnilla olevat ovat saaneet yhdessä vaikuttaa siihen millainen kokemuksesta tulee.

Rohkeasti vain kokeilemaan! Tästä voi tulla sinulle itsellesikin eloisa ja sykähdyttävä vaihtoehto perinteisille satutunneille!

P.S: Kokeile ihmeessä myös omien satupohjien tekemistä lopussa olevalle lomakkeelle. Mukavia hetkiä roolipelillisten satutuhetkien parissa!!

terveisin

Heikki Marjomaa /
Pelin paikka



Valmis satupohja: Fantasia

Tehtävä saadaan

Kylään saapuu reissussa rähjäntyneitä matkalaisia, jotka ilmoittavat, että lähistöllä oleva silta on sortunut tai rikottu. Kylänvanhin päättää lähettää nuoret sankarinsa tutkimaan sillan tilannetta.

Tehtävä suoritetaan

Matka

Hahmot matkaavat kohti rikottua siltaa illan hämärtyessä. Kun silta alkaa lähestyä, hahmot alkavat jo haistaa ilmassa savun tuoksun. Mennessään lähemmäksi he huomaavat, että siltaa ympäröivät pelot kytevä tulesa, ja saattavat syttyä ilmiliekkeihinkin. Liekkien roihu loimottaa valoaan pimenevään kesäiltaan.

Pulma

Joku on siis polttanut sillan! Lisää tutkittaessa selviää, että tämän täytyy olla lohikäärmeen tekosia. Näin voisi ainakin päätellä mudassa olevista jäljistä ja siipien piiskamaisesta äänestä joka kuuluu pelolla. Itse majesteettillisen massiivinen lohikäärme laskeutuu pian hahmojen eteen nummelle.

Ratkaisu

Nyt ratkaisuvaihtoehtoja ja lopputulemia on useita:

1. Hahmot voivat jutella lohikäärmeelle. Näin tehtäessä tämä osoittautuu itse asiassa melko mukavaksi tyyppiä, joka riehuu ja polttaa peltoja vain, koska uskoo että lohikäärmeiden oletetaan tekevän niin. Hän on muutenkin vasta 300-vuotias ja siten hieman uusi tässä lohikäärmehommassa.
2. Hahmot voivat pelotella lohikäärmeen pakoon joko uhkailemalla suullisesti tai jonkin muun luovan ratkaisun avulla
3. Hahmot voivat tarjota lohikäärmeelle jotain toista asuinpaikkaa tai jotain muuta vastineeksi riehuminen lopettamisesta.
4. Hahmot voivat taistella lohikäärmeen kanssa. Peto on suuri ja varallinen, mutta taistelun lopuksi se kuitenkin luikkii karkuun häntä koipien välissä.

Hahmot palaavat kotiin

Silta saadaan palautettua käyttöön ja kaikki palaa valtakunnassa ennalleen. Hahmojen palatessa valtakunnan hallitsija määrää heidän kunniakseen järjestettäväksi suuret juhlat, joissa ruokaa ja viihdykettä on yllin kyllin. Itse kylänvanhinkin on tyytyväinen, kun heidän kyläänsä näin huomioidaan.

Loppu & purkurupattelu

1. Oliko kivaa?
2. Jäikö joku osa tarinasta epäselväksi?
3. Mitä piditte tarinan hahmoista?
4. Oliko tällainen satutunti yhtä kiva kuin perinteinen?
5. Olisitteko kiinnostuneita samojen hahmojen uusista seikkailuista?

Valmis satupohja: Merenalainen maailma

Tehtävä saadaan

Merenalainen hallitsija kutsuu hahmot neuvonpitoon. Siellä sankarimme saavat kuulla, että vedenalaisen valtakunnan rajalla on samean, pahanhajuisen veden alue, joka kasvaa koko ajan. Merenalainen kuningas tarjoaa yhden vapaavalintaisen toiveen jokaiselle sankarille, joka on mukana samean alueen puhdistamisessa.

Tehtävä suoritetaan

Matka

Hahmot uivat kohti aluetta missä sameaa vettä on sanottu olevan. Samalla tuntuu, että jotenkin pimeänee. Kukaan ei maininnut, että mainittu pahanhajuinen liete pimentää myös auringonsäteet taakseen. Kun hahmot ovat lähempänä, saapuvat he alueelle, jossa näkyvyys on käytännössä nolla, ja vesi haisee todella pahalle.

Pulma

Tarkemmin tutkittaessa sumuisen veden aiheuttajaksi paljastuu jonkinlainen vedenylisestä maailmasta tuleva putki, josta lietettä valuu mereen. Sankarien ollessa paikalla sieltä hulahtaa oikein suuri määrä lietettä kerralla, ja se aiheuttaa lisää ongelmia.

Ratkaisu

Nyt ratkaisuvaihtoehtoja ja lopputulemia on useita. Esimerkiksi:

1. Hahmot voivat tukkia putken, jolloin pinnalla oleva asutus kokee jäteveden tulvan.
2. Hahmot voivat ohjata putken lietteen jonnekin muualle, mutta tämä saattaa aiheuttaa myöhemmin ongelmia
3. Hahmot voivat neuvotella pinnalla olevan äimistyneen väen kanssa ja selittää että jätevedet valuvat heidän maahansa ja siten saada lietteen laskemisen loppumaan.
4. Hahmot voivat pelotella pinnan asukkaat siirtymään jonnekin muualle jollakin mielikuvituksellisella tavalla.

Hahmot palaavat kotiin

Hahmojen ansiosta vedet lopulta kirkastuvat ja elämä pinnan alla palaa ennalleen. Merenalainen hallitsija suo jokaiselle hahmolle lupaamansa toiveen, jonka he saavat palkitsemisseremoniassa esittää. Kaikki on mallillaan seuraavaan seikkailuun saakka.

Loppu & purkurupattelu

1. Oliko kivaa?

2. Jäikö joku osa tarinasta epäselväksi?

3. Mitä piditte tarinan hahmoista?

4. Oliko tällainen satutunti yhtä kiva kuin perinteinen?

5. Olisitteko kiinnostuneita samojen hahmojen uusista seikkailuista?

Valmis satupohja: Avaruusalus

Tehtävä saadaan

Päähenkilöiden avaruusalus pysähtyy äkisti. Aluksen alla vaikuttaa olevan jonkinlainen kiinteä esine, joka imee aluksesta kaiken virran ja moottoreista työntövoiman. Kapteenin käskystä sankarien tulee nyt mennä avaruuspuvuissa aluksen ulkopuolelle ratkaisemaan tilanne.

Tehtävä suoritetaan

Matka

Hahmot leijuvat painottomassa tilassa kohti aluksen alapintaa. Ympärillä näkyy avaruuden ihmeitä.

Pulma

Lopulta hahmot saapuvat aluksen alapinnalle. Sieltä löytyy pitkulainen asteroidi, josta säteilee jonkinlaista valoa alukseen. Tämä näyttää vaikuttavan aluksen moottoriin.

Ratkaisu

Nyt ratkaisuvaihtoehtoja ja lopputulemia on useita:

1. Hahmot voivat koettaa kammeta aluksen kiven pinnasta ja sysätä sen kauemmas aluksesta. Yritykseen tarvitaan useamman hahmon yhtäaikainen työpanos.
2. Hahmot voivat tuhota kiven ampumalla sitä joko aluksen tykeillä tai laukaisemalla hävittäjän, jonka puikoissa yksi hahmoista on. Kivi hajoaa kappaleiksi ja alus pääsee jatkamaan matkaansa.
3. Hahmot voivat lähestyä kiveä tutkiakseen sitä lähemmin. Silloin kivi ottaa heihin yhteyttä telepaattisesti ja ilmoittaa olevansa yksi asteroidivyöhykkeen asteroidiolennoista, joka on eksynyt, hätäantynyt ja yksin. Kiviolento voi itse kontrolloida magneettisuuttaan ja halua sen avulla tällä hetkellä hahmojen alusta tiukasti. Hän suostuu ilomielin hinattavaksi takaisin kotiinsa asteroidivyöhykkeelle.
4. Hahmot ovat ajaneet aluksellaan keskelle maailmankaikkeuden pimeästä aineesta tehtyä rihmastoja, joka on itse asiassa pysäyttänyt aluksen. Kivi vaikuttaisi yrittävän työntää alusta irti rihmastosta jonkinlaisella työntösäteellä, jonka se on suunnannut alukseen kiinteimpään kohtaan - sen moottoriin. Kivialus vastaa kutsuttaessa ja osoittautuikin olevan kiviavaruusolentojen alus, joka siis yrittää itse asiassa auttaa hahmoja.

Hahmot palaavat kotiin

Avaruusalus pääsee jatkamaan matkaansa onnistuneesti. Mikäli kohtaaminen aiheutti kohtaamisen jonkin toisen lajin kanssa, kiittelevät he miehistöä vuolaasti ja kertovat että lajit ovat olleen avainasemassa lajiemme välisten ystävyysuhteiden solmimisessa. Aluksen kapteeni ja kaikki operaatiossa mukana olleet saavat pukunsa rintaan kimaltavan kunniamerkin.

Loppu & purkurupattelu

1. Oliko kivaa?
2. Jäikö joku osa tarinasta epäselväksi?
3. Mitä piditte tarinan hahmoista?
4. Oliko tällainen satutunti yhtä kiva kuin perinteinen?
5. Olisitteko kiinnostuneita samojen hahmojen uusista seikkailuista?

Valmis satupohja: Jäämaailma

Tehtävä saadaan

Jäämaailman asukkien kodit ovat vaarassa sulaa. Aurinko paistaa yhä lämpimämmin joka päivä. Tiedustelijat ovat syrjäseudulla nähneet laitteen, joka ampuu jonkinlaisia säteitä taivaalle. Voisiko se olla syynä ilmaston lämpenemiseen. Jäämaailman sankarit saavat tehtäväkseen selvittää laitteen arvoituksen.

Tehtävä suoritetaan

Matka

Hahmot tekevät matkaa sulavalla jäätasangolla. Loska ja sohjo aiheuttavat haasteita. Samoin sulamisvedet, jotka virtaavat valtoimenaan säkenöivinä virtoina jääplaneetan pinnalla.

Pulma

Kun sankarit saapuvat tutkimaan taivasta sädetävää laitetta, käy ilmi, että kyseessä on suuri torni, joka aktivoituu aina kun maailman aurinko on sille näkyvissä sädetäten taivasta ja raottaen pilvikerrosta niin, että enemmän auringonsäteitä pääsee siitä kohtaa läpi. Tämä puolestaan aiheuttaa kuuman kesäpäivän auringonpaisteen keskelle talvista planeettaa. Lumet sulavat märäksi loskaksi tornin ympärillä.

Ratkaisu

Nyt ratkaisuvaihtoehtoja ja lopputulemia on useita. Esimerkiksi:

1. Hahmot koettavat selvittää loskassa kahlaten tornille ja lopulta perille päästyään kaatavat sen. Kylmä ilmasto palautuu ennalleen pikkuhiljaa ja jääkansa saa pitää korjatut asumuksensa ehjinä.
2. Hahmot tutkivat tornia, ja huomaavat siinä jonkinlaisen kameran. Kun he näyttäytyvät kameralle, säde sammuu ja tornista kuuluu kummallista kieltä. Lopulta ilmestyy tornissa olevaan ruutuun erilaisten esineiden kuvia 2–5 kpl. Jos hahmot sanovat näiden esineiden nimet ääneen, on tornin kääntäjäkone kalibroitu oikein, ja hahmot voivat keskustella kansan kanssa, joka on yrittänyt lämmittää planeetan ilmastoa muuttaakseen sen pinnalle.
3. Hahmot koettavat kaataa tornin kaukaa. Se onnistuu lentämällä jokin raskas laite sitä päin, tai linkoamalla esimerkiksi lumipalloja kohti tornia. Kylmä ilmasto palautuu ennalleen pikkuhiljaa ja jääkansa saa pitää korjatut asumuksensa ehjinä.
4. Hahmot kaivautuvat jään alta tornin alle, ja johtavat sulamisvedet pois alueelta paljastaen samalla valtaavan railon tornin alla. Selviää että torni on kaivautunut maan alta pinnalle, ja että sen on lähettänyt toinen kansa, joka asuu maan alla.

Hahmot palaavat kotiin

Jäämaailman hyinen kylmyys alkaa palautua. Lämpenemisen katkaissheet hahmot palaavat jääkansan pariin ja heidän kunniakseen järjestetään suuret luistintanssiaiset. Kaikki ovat tyytyväisiä ja jos maanalaista väkeä on tavattu, on heitäkin mukana tanssiaisissa lämpimissä vaatteissa liukastellen luistimillaan ensimmäistä kertaa.

Loppu & purkurupattelu

1. Oliko kivaa?
2. Jäikö joku osa tarinasta epäselväksi?
3. Mitä piditte tarinan hahmoista?
4. Oliko tällainen satutunti yhtä kiva kuin perinteinen?
5. Olisitteko kiinnostuneita samojen hahmojen uusista seikkailuista?

Valmis satupohja: Metsä

Tehtävä saadaan

Metsään on muuttanut uudenlainen peto. Se on tehty metallista ja tonkii eläinten tunneliasumukset rikki sekä kaataa puut. Vanha pöllö, metsän eläinten johtaja lähettää nuoret ja vikkelät sankarimme tutkimaan asiaa.

Tehtävä suoritetaan

Matka

Sankarit matkaavat koti metsän reunaa. Pian alkaa näkyä suuria kaivantoja, katkenneita oksia ja sahatuja puunrunkoja, jotka on pinottu nippuihin polun viereen.

Pulma

Kun hahmot lähestyvät pelottavaa petoa, se murisee uhkaavasti. Murina kuulostaa moottorin jyrinältä. Pelaajat saattavat jo arvatakin, että kyseessä on ihmisten automaattinen metsänraivauskone, jonka tehtävänä on kaataa metsän jokainen puu. Painavassa koneessa on suuret telaketjut, jotka mylläävät maan altaan ja romahduttavat tunnelistot.

Ratkaisu

Nyt ratkaisuvaihtoehtoja ja lopputulemia on useita:

1. Hahmot voivat rikkoa koneen telaketjut tai hajottaa koneen kokonaan. Tämän tapahduttua paikalle saapuu hetken kuluttua autolla joukko ihmisiä korjaamaan konetta. Mikäli korjaus estetään, yrittävät ihmiset korjausta vielä uudelleen, mutta luovuttavat sitten.
2. Jos hahmoissa, tai hahmojen lähipiirissä on uhanalaisia eläimiä, hahmot voivat lähettää heitä esiintymään koneen sensoreille. Kun konetta ohjaavat ihmiset havaitsevat metsässä olevan uhanalaisia lajeja, he lopettavat puiden kaatamisen tässä metsässä ja kone poistuu.
3. Hahmot voivat hakea apua lähistöllä retkeileviltä ihmisiltä. Jos he onnistuvat houkuttelemaan retkeilijät hakkuualueelle, he ryhtyvät toimeen rakkaan retkeilyalueensa pelastamiseksi. Kone pysähtyy niille sijoilleen. Lopulta kun metsä suojellaan, kone poistuu alueelta.
4. Hahmot voivat tuhota koneen kokonaan, esimerkiksi vyöryttäen sen päälle valtavan kivilohkareen. Tämä vaatii kuitenkin suurempien eläinten apua. Tuhoutunut kone jää metsään ruostumaan ja tarjoaa ennen pitkää hyvän alustan linnunpesille ja suojan pienille jyrseille.

Hahmot palaavat kotiin

Metsän hakkuut loppuvat joko koneen tuhoutuessa tai olosuhteiden käytyä mahdottomaksi metsätaloudelle. Vanha Pöllö kehuu metsän tuhon estäneitä sankarieläimiä vuolaasti. Metsässä järjestetään juhlat, joissa kaikille eläimille on tarjolla herkkuja.

Loppu & purkurupattelu

1. Oliko kivaa?
2. Jäikö joku osa tarinasta epäselväksi?
3. Mitä piditte tarinan hahmoista?
4. Oliko tällainen satutunti yhtä kiva kuin perinteinen?
5. Olisitteko kiinnostuneita samojen hahmojen uusista seikkailuista?

Valmis satupohja: Maanalaiset tunnelit

Tehtävä saadaan

Leikkiessään pihalla, lapset näkevät jonkin todella nopean vilahtavan suuren kannon alta pilkottavaan koloon, jonka sisältä he löytävät tunnelin. Kun tunnelin suuaukolta ryömii hieman pidemmälle, näkee sen aukeavan isommaksi, valaistuksi luolaksi, joka jatkuu maan alle. Mitä kummaa tuolta luolasta voikaan löytyä?

Tehtävä suoritetaan

Matka

Lapset ryömivät koloon, jonka sisältä löytyy kynttilöin valaistu tunneli. Kynttilänvalossa luolan lattiasta erottuu on kummallisia pieniä saappaanjälkiä, joten sitä on selvästikin käytetty melko vasta.

Pulma

Kun hahmot ryömivät syvemmälle, alkaa käydä ilmi, että tämä on jonkinlainen tonttujen tunneli. Asia varmistuu viimeistään siinä vaiheessa, kun vastaan kävelee hassunnäköinen punalakkinen ja parrakas, noin 30 cm korkea kippurasaappainen tonttu, joka katselee tunneliin ryömineitä lapsia kummissaan.

Ratkaisu

Nyt ratkaisuvaihtoehtoja ja lopputulemia on useita:

1. Tonttu tuntee jokaisen lapsen nimeltä, ja vaikuttaa tietävän ovatko he olleet kiltejä vai tuhmia. Jututettaessa käy ilmi, että hän on ns. kyseisten lasten vastuutonttu, jonka pitääkin tietää varsinkin nuo nimenomaiset asiat.
2. Tonttu on kauhuissaan siitä, että ihmiset ovat löytäneet tonttujen salaisen tunnelin, ja hätäntyy sekä surkuttelee koska pelkää joutuvansa vaikeuksiin varomattomuutensa takia. Tonttu on rauhoiteltavissa, jos hahmot lupaavat, etteivät hiisku salaisesta tunnelista kenellekään.
3. Luolasta paljastuu maatonttujen asumus ja työskentelytilat. Jututettaessa tontut kertovat olevansa maatonttuja ja vastuussa kasvien kasvusta ja pieneläinten hyvinvoinnista. He lannoittavat ja hoitavat kasvien juuria ja pystyvät juttelemaan puiden kanssa. Toisin kuin kuuluisimmat lähisukulaisensa joulutontut, he työskentelevät erilaisissa toimissa kasvien parissa vuoden ympäri.
4. Kapinalliset tontut ovat kulkeneet tunnelissa ja ovat suunnitelleet lähistöllä olevan maanpäällisen autiotalon valtaamista tonttujen käyttöön. Tämä on ensimmäinen kerta, kun tontut kokeilevat asuamista ihmisten parissa. Tontuilla on puutteita tiedoissaan siitä, miten ihmisten maailma toimii.

Hahmot palaavat kotiin

Lasten neuvokkaat toimet ovat ratkaisseet tonttujen arvoituksen. Lapset ovat tällä hetkellä ainoita ihmisiä, jotka tietävät tonttujen salatusta maailmasta. Tontuista tulee lasten uusia ystäviä, joiden kanssa he saattavat leikkien lomassa vaihtaa kuulumisia ja kertoa tarinoita.

Loppu & purkurupattelu

1. Oliko kivaa?
2. Jäikö joku osa tarinasta epäselväksi?
3. Mitä piditte tarinan hahmoista?
4. Oliko tällainen satutunti yhtä kiva kuin perinteinen?
5. Olisitteko kiinnostuneita samojen hahmojen uusista seikkailuista?

Pelaaja

Hahmo

Vahvuus

Heikkous

Pelaaja

Hahmo

Vahvuus

Heikkous

Pelaaja

Hahmo

Vahvuus

Heikkous

Pelaaja

Hahmo

Vahvuus

Heikkous

Pelaaja

Hahmo

Vahvuus

Heikkous

Pelaaja

Hahmo

Vahvuus

Heikkous

Tyhjä satupohja:

Hahmot saavat tehtävän / joutuvat seikkailuun

Hahmot joutuvat pulaan ja ratkaisevat ongelman

Hahmot palaavat tehtävältä voitokkaina

Loppu & purkurupattelu

1. Oliko kivaa?
2. Jäikö joku osa tarinasta epäselväksi?
3. Mitä piditte tarinan hahmoista?
4. Oliko tällainen satutunti yhtä kiva kuin perinteinen?
5. Olisitteko kiinnostuneita samojen hahmojen uusista seikkailuista?

Millainen on teidän tarinanne?

**Tervetuloa yhteisöllisiin satumai-
siin tarinahetkiin! Mahtavaa että
olet mukana!**

Tässä julkaisussa kuvataan roolipe-
lillisen satutunnin kulku vaihe vai-
heelta, sekä tarjotaan materiaaleja
sen toteutukseen yleisissä kirjastois-
sa, kodeissa ja muissa paikoissa,
joissa lapset ja muut satujen ystävät
nauttivat tarinoiden taidasta.

Roolipelillisen satutunnin tarkoituk-
sena on tarjota satutunnille osallistu-
jille aktiivinen ja osallinen rooli sa-
tutunneille, sekä mahdollisuus vai-
kuttaa jännittävällä tavalla sadun
tarinan kulkuun, käyttäen yksinker-
taistettuja, pöytäroolipeleistä tuttuja
elementtejä ja työkaluja.

Roolipelillisellä satutunnilla ohjaaja
ottaa pelinjohtajan eli eräänlaisen
päätarinankertojan roolin kuljettaen
yhteistä tarinaa eteenpäin kertoen
niistä sadussa tapahtuvista asioista,
jotka eivät ole suoraan tarinan pää-
henkilöiden valintoja. Mukana ole-
vat satutunnille osallistujat puoles-
taan luovat tarinaan päähenkilöt
vahvuuksineen ja heikkouksineen,
sekä osallistuvat kerrontaan kerto-
malla kuinka juuri heidän luomansa
hahmo reagoi tarinan kussakin vai-
heessa ohjaajan kertomiin tapahtu-
miin.



**VAARA
KIRJASTOT**

