

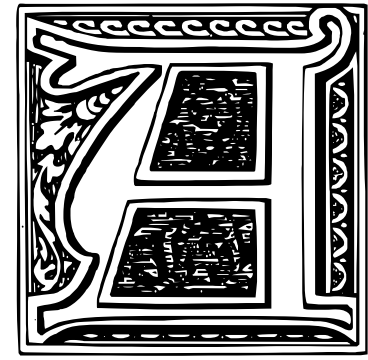
Viimeinen kierros pelataan vastapäivään. Alkaen E tai D pelaajasta. Tällöin ongelma ratkeaa ja jokainen hahmo oppii jotain, kehittyy tai muuttuu olentona. Tällä kierroksella on myös tärkeää että tarinan opetus muodostuu pituista asioista.

Kaikki muut pelaajat lukevat tämän sivun ja heittävät noppia viimeisellä sivulla olevassa taulukossa saadakseen tarinan osat. A pelaajana odotat omaan vuoroosi kunnes luet viimeisen aukeaman.

Tarina on tässä vaiheessa päättynyt.

Ongelmat ja haasteet on ratkenneet ja kaikki ovat saaneet ansionsa mukaan. Nyt on sinun tehtävä tehdä tiivistetty yhteenveto tapahtuneesta ja löytää moraalinen opetus tarinasta. Tarvittaessa voit jatkaa tarinaa vielä vähän eteenpäin, jotta tarina on johdonmukaisesti loppu ja opetus on järkeenkäymä.

”...ja nyt tiedät.”



... ja niin he kohtaasivat. Huutta kaikki ei kuitenkaan ollut hyvin vastastavat innolla.”

Seuraavalla kierroksella hahmot kohtaavat ongelman ja aloittavat sen ratkaisemisen. Ongelmaa ei välttämättä täysin ratkaista tällä kierroksella, mutta se saa muotonsa ja ratkaisun on nähtävissä.

Tällä kierroksella myös jokaisen olennon heikkouden ja vahvuudet tulevat esille kun ne kohtaavat haasteen. Näiden väliset suhteet määrittävät ja tarinan vääjäämättömän opetuspiikistä päätään ensimmäistä kertaa.

”Tiesitkö miksi asiat ovat kuin ovat? Miksi linnut laulaa? Miksi kettu on ovela? Miksi koirat viljyvät kissoja? Mitä tiedät?”

Tarinan alkuna jokainen pelaaja kertoo yhteistä tarinaa. Vuoronsa alkusi saat kaksi noppaa (vaalean ja tumman) ohkalla puolella olevalla pelaajalla. Heittät näitä noppia ja saat vuorollisesti tarinan elementit. Kerro tätä tarinaa n. 2-4 minuuttia ja anna tämän jälkeksi nopat vasemmalle puolella istuvalle pelaajalle, joka jatkaa tarinaa.

”Ja näin alkua tarinamme, joka kertoo ajasta kaupan sitten. Tällöin ihmiset asuivat kylhissään ja jakivat maan eläinten kanssa ja maailma oli vielä täyttä tarikunta...”

Alkuvalmistelut:

- (0) Tulosta kaikki kolme sivua yksipuoliselle paperille.
- (1) Leikkaa jokainen poikki suunnassa kahteen osaan.
- (2) Taita jokainen pieni sivu kahtia keskeltä (sinulle jää vieressä olevan kuvaajan sivut 6,7,8 ja 1 näkyviin)
- (3) Taita etusivu taakse. Sinulle jää näkyviin sivut 6,7,8.
- (4) Taita sivut 7 ja 8 vastakkain. Sinulle jää näkyviin sivut 6 ja 1.
- (5) Taita sivut 6 vihkon taakse. Sinulla pitäisi olla vihko, jonka voit käydä lävitse sivulta 1-8.
- (6) Pelinjohtaja ottaa vihkon A ja jakaa loput muille pelaajille aakkosjärjestyksessä myötäpäivää. Vihko E jää käyttämättä 4 pelaajalla.
- (7) Pelissä tarvitaan kahta kuusitahoista noppaa. Yksi tumma ja yksi vaalea. Kun nämä ovat pelaajan kädessä niin hän puhuu ja muut kuuntelevat.

6	7	8	1
5	4	3	2

Pelin kulku:

Pelaajat pelaavat järjestyksessä A,B, C jne. Kun pelaajalla on nopat, on hänen vuoronsa puhua ja muut kuuntelevat. Kun hän on valmis, hän siirtää nopat seuraavalle pelaajalle myötäpäivää.

A pelaaja toimii pelinjohtajalle ja seuraa ohjeita omassa vihossaan. Muut pelaajat omalla vuorollaan avaavat seuraavan aukeaman, heittävät noppia, ja kertovat yhteistä tarinaa eteenpäin.

On tärkeää muistaa ettei pelisse ole voittajia tai häviäjiä vaan kaikki työskentelevät yhdessä tehdäkseni mielenkiintoisen tarinan. Jos pelaajalla on vaikeuksia keksiä tarinaa eteenpäin annettujen noppatulosten avulla, muut pelaajat voivat auttaa häntä. Tärkeää on kuitenkin että jokainen saa äänensä kuuluviin omalla vuorollaan eikä ketään tuomita heidän kertomansa tarinan osuuden perusteella.

Pelinjohtajan tärkeimmäksi tehtäväksi jää ajanhallinta, vuorojen moderointi ja varmistaa että kaikki pelaajat otetaan huomioon. Hän voi myös itse omalla vuorollaan kertoa lyhyitä pätkiä tarinaa, joilla sitoo tapahtumia yhteen ja edistää tarinan kulkua.

Esimerkki tarina viidellä pelaajalla:

Olipa kerran hirvi, joka eli yksin metsässä (B: 2,3). Eräänä päivänä tämä kohtasi puhtaan valkoisen linnun istumalla puun oksalla (C: 3,1). Lintu oli paennut puuhun kissaa, joka pyöri puun ympäri levottomana (D: 1,4). Koivu, jonka oksalla lintu istui seiso paikallaan vaatimattomasti puuttumatta linnun ja kissan tilanteeseen (E: 6,2),

Hirvi katsoi eläimiä etäältä hämmentyneenä ja lähestyi heitä. Hän kertoi että oli löytänyt pensaan täynnä ruokaa, jota ei itse pystynyt syödä (B: 4,5). Lintu olisi ilomieliin halunnut auttaa mutta ei pystyi vain avuttomana istua puussa. Jos hän pääsisi nummelle hän voisi nokallaan poimia kaikki marjat piikkikästä pensaasta (C: 5,6). Kissa ei välittänyt hirven ja linnun ruuasta vaan ahneesti odotti vain että saisi linnun suuhunsa (D: 5,2). Tämän kuullessaan koivu päätti irrottaa osan lehdistään ja puhaltaa nämä tuuleen rohkaisten lintua lentämään nummelle (E: 5, 1).

Puu päätti tarjota linnulle oksaansa, jossa se voisi aina istua ja lähtä lentoon tarvittaessa. Hänelle tämä huomaamaton rooli sopisi hyvin (E: 3,2). Linnun lähdettyä lentoon kissa jatkoi tämän jahtaamista metsän läpi. Hän tulisi aina jahtaamaan lintua oli onnellinen jahdissa (D: 6,5). Kissan jahdatessa lintua, tämä osui puuhun ja tippui maahan. Noustessaan maasta hän oli värjäytynyt mustaksi ja harmaaksi kaikesta liasta. Hämmentyneenä varis nousi uudelleen siiville (C: 2,3). Hirvi juoksee perässä ja taklaa kissan. Kissa kompastuu, kaatuu ja hengästyy. Tästä syystä kissa ei jaksa enää juosta pitkiä matkoja saalis- taessaan (B: 2,5).

Ja ensi kerralla kun kuljet metsässä ja näet lentävän mustan variksen, tiedät miksi se on niin tumma ja voit pian nähdä kissan jahtaamassa tätä.

Olet kohdannut monia olentoja, jotka ovat yrittäneet auttaa sinua ongelmiasi kanssa.

Nyt on aika palkita sinua auttaneet ja rangaista niitä, jotka eivät ole auttaneet.

Jos sinun ongelmiasi ei ole vielä ratkaistu niin ratkaise se ennen kuin jatkat eteenpäin.

Palkitset auttaneesi...

- Voimalla
- Suojeluksella
- Tiedolla
- Ystävyydellä
- Marteella
- Kiitoksella

Rankaiset ilkeät...

- Kiroten
- Työllä
- Vihollisena
- Muutoksella
- Rajoitteella
- Selottamalla



- Marre
- Koti
- Tärkeä henkilö
- Ylimuunnollinen voima
- Ruoka
- Tarhoitus

- Ongelmana on...
- Suuttuva
- Raabottanut
- Varastettu
- Löytännyt toisen
- Huohannut
- Lihkaa

- Joka on...
- Pieni
- Kirjuri
- Eristäytynyt
- Ylpeä
- Saba
- Suuri

- Olen...
- Lapsi
- Eläin
- Kasvi
- Luonnonilmio
- Ihminen
- Maanmuoto

Olet auttanut ratkaisemaan ongelman pyyteettömästi mutta tapahtumat ovat muuttaneet sinua. Et ole enää sama olento kun aloitit. Nyt vastaat tosimaailman vastinettasi enemmän.

Muutoksen aiheuttaa...

- Muut
- hahmot
- Vahinko
- Ihme
- Onnettomuus
- Oma tekosi

Suhtaudut muutokseen...

- Pettyneenä
- Onnellisena
- Hämmentyneenä
- Kivistäisesti
- Iloisesti
- Ylpeästi



- Yrität ratkaist sen...
- Löytämällä
- Olemuksellasi
- Auttamalla
- Työllä
- Rakentamalla
- Kevyilläsi

- Suhtaudut äsketseen ongelmaan...
- Avuliaasti
- Hämmentyneenä
- Innostuneena
- Uteliaana
- Muuttomana
- Iloisesti

- Sinulta puuttuu tai on erikoinen...
- Väri
- Luonne
- Ääni
- Ruumiinosat
- Ominaisuus
- Koko

- Olet...
- Lapsi
- Kasvi
- Lintu
- Hyönteinen
- Kala
- Saaliseläin

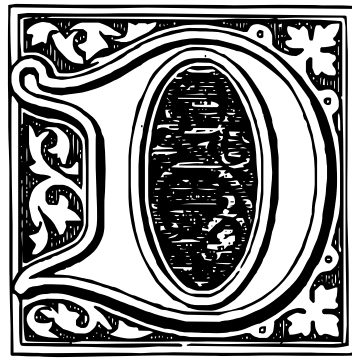
Olet saattanut olla haitaksi tai vähintäänkin et ole ollut hyödyllinen. Opit kuitenkin läksysi ja nouset kokemuksesta parempana kuin ennen. Sinun luonteenpiirre ei välttämättä muutu etkä kehity samoin kuin muut, mutta paikkasi maailmassa varmistuu.

Suhteesi muihin tulee aina olemaan...

- Etäinen
- Ystävällinen
- Seuraaja
- Vartija
- Kilpakumppani
- Vihollinen

Suhtaudut muutokseen...

- Hyväksyvästi
- Tunnollisesti
- Ylpeänä
- Väliinpitämättömästi
- Onnellisesti
- Katkerasti



Sinua motivoi...

- Kateellisuus
- Ahneus
- Vietämättömyys
- Tylysyy
- Nuono itsetunto
- Ylipyy

Kohtaat muut...

- Ilkku
- Suonen
- Varkaitaisesti
- Ilkku
- Väliinpitämättömästi
- Kromentaen

Joka on...

- Mahtava
- Itseksekein
- Syytety
- Väärinymmärretty
- Ylhäinen
- Ilkku

Olet...

- Lapsi
- Hyönteinen
- Lintu
- Luonnonilmio
- Kala
- Lamina

Olet auttanut ongelman ratkaisussa ja nyt vuorosi siirtyä pois parrasvaloista. Luonteesi ei ole välttämätöntä muuttua ja opetuksesi ei tule olemaan yhtä suuri kuin muiden. Tärkeintä on kuitenkin että sinä olit avain asemassa ratkaisemassa ongelmaa ja jos ongelma ei ole vielä ratkaistu niin sinä voit sen tehdä.

Jatkat elämääsi...

- Tavalliseen tapaan
- Kuolemalla
- Yhdessä C hahmon kanssa
- Unohtamalla
- Matkustamalla
- Saamalla paremman roolin

Hyväksyt kohtalosi...

- Nöyrästi
- Huomaamatta
- Illoiten
- Katkerasti
- Surullisesti
- Innoissaan



Teet tämän...

- Rohkaisemalla
- Antamalla
- Luomalla retin
- Tunnistamalla ominaisuuden
- Soistamalla jotain
- Nuomauttamalla
- Yksityiskohdan

Mutat ratkaisemaan ongelman...

- Estämällä eheillä hahmoa
- Muistamalla jotain
- Auttamalla C hahmoa
- Omistamalla jotain
- Soistamalla parkalta
- Lähestymällä hahmoa B

Luonteesi...

- Hijo
- Vaatimaton
- Ystävällinen
- Jalo
- Mäherä
- Rohkea

Olet...

- Lapsi
- Mytologinen olento
- Mäheräinen
- Maatalon eläin
- Luonnonilmio
- Kivi