



ALOITUS

OSUMA -PELI

PELI-IDEA KITEYTETYSTI

Osuma-pelissä 2-3 ryhmää kilpailee tekkimielisesti lautapelin äärellä. Tavoitteena on kerätä mahdollisimman monta pistettä.

- 1** Joukkueet etenevät pelilaudalla heittämällä nopaa.
 - Jos joukkueen pelimerkki osuu huti-kiekon kohdalle, vuoro vaihtuu.
 - Jos joukkue osuu jumilisen kiekon kohdalle, päästään toteuttamaan tehtävää.
- 2** Joukkueet suorittavat saman tehtävän. Noppaa heittänyt joukkue saa esittää tehtävänsä ensin.
- 3** Jos kilpaileva joukkue kokee valmisteleman suorituksen paremmaksi, se voi yrittää rystää pisteitä esittämällä jumi-tehtävänsä.
- 4** Seuraavaksi neuvotellaan pisteiden jakamisesta. Ohjaaja toimii tarvittaessa ylituomarina.
- 5** Voittaja on se, jolla on pelin loputtua eniten pisteitä.

TARVIKKEET

- Osuma-pelin lauta
- Tekstit jumeihin ja huteihin
- Jumi- ja hutikiekot
- Päivän peliin kehitettyjen jumien edellyttämät tarvikkeet
- Pelimerkit joukkueille
- Noppa
- Muistiinpanovehkeet
- Ajastin

TEKIJÄT

© Metropolia Ammattikorkeakoulu 2019
Osuma – osallistamalla osaamista, Halonen, Salmenkangas, Wallin

Julkaisija: Metropolia Ammattikorkeakoulu, Helsinki 2019
Pelimekaniikan kehittäminen: Katri Halonen, Mai Salmenkangas ja Riikka Wallin
Peliohjeen käsikirjoitus: Mai Salmenkangas
Pelin graafinen suunnittelu: Riikka Wallin

www.metropolia.fi/julkaisut



Osuma-peli on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin (CC BY-NC-SA) 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Saat käyttää peliä vapaasti ja mieluummi muokata sitä juuri sellaiseksi, joka palvelee sinua parhaiten missäkin tilanteessa.

Laudassa on kuitenkin pidettävä mukana EU-lippu, Vipuvoimaa EU:lta -tunnus sekä Metropolia Ammattikorkeakoulu, Osuma – Osallistamalla osaamista / Halonen, Salmenkangas, Wallin 2019 -teksti.

Valmiita jumilistoja, ideoita jumien rakentamiseen ja muita pelimateriaaleja löydät osoitteesta

osuma.metropolia.fi/osuma-peli



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

