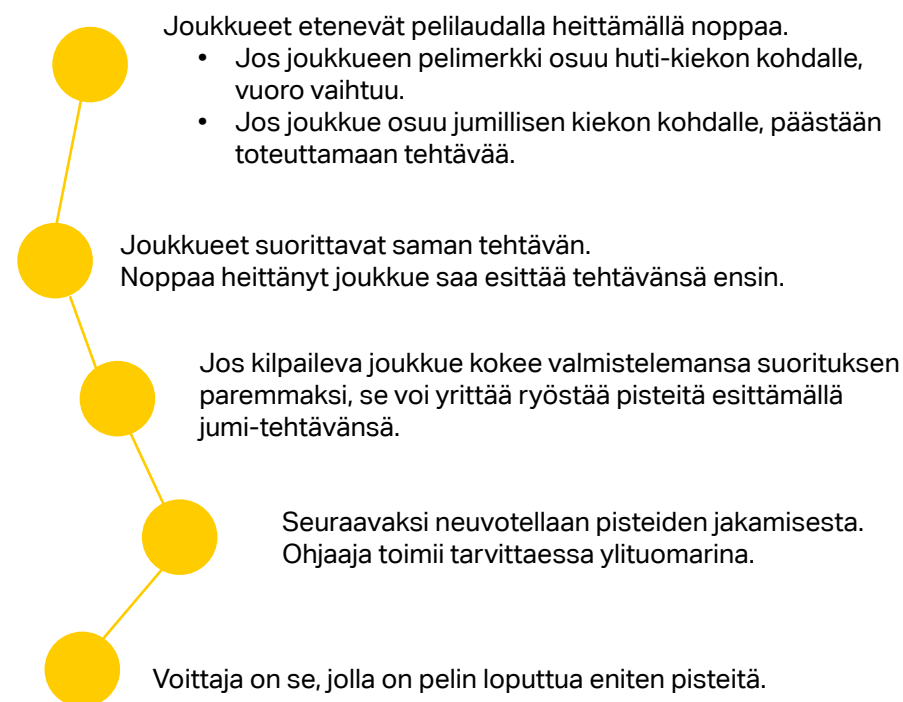




PELI-IDEA KITEYTETYSTI

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



TARVIKKEET

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

