

Peliohjeet Fun-Battleen, Mace-Balliin ja Wilke-Balliin

Fun-Battle

Fun-Battle on uusi, hauska ja viihdyttävä toiminta- ja roolipeli, johon kaikki voivat osallistua iästä ja sukupuolesta riippumatta. Fun-Battle tuo mukanaan paljon liikuntaa ja toimintaa ja saa adrenaliinin nousemaan pelin aikana. Kaikki osallistujat ovat aktiivisia koko ajan ja nauru on herkässä. Fun-Battlea voi pelata sisätiloissa salissa, koulun pihalla tai metsässä.

Varusteet:

Pellilivit
Kilpi
Heittoammukset (3 kpl/osallistuja)
Peliohjeet



Joukkuepelin idea: Jokainen joukkue (3-20 osallistujaa/joukkue)

yrittää suojata omaa pesää samalla kun vastustaja pyritään eliminoimaan heittoammuksilla. Peli loppuu kun vastapuolen lippu on valloitettu ja tuotu omaan pesään.

Kilpeä käytetään suojautumiseen vastustajan heittoammuksilta. Jos ammus osuu osallistujaan, hän haavoittuu 1 kerran. Jokainen osallistuja voi haavoittua 3 kertaa ennen poissulkemista (kts. tarkemmin pelin kulku).

Valmistelut ennen aloitusta: Osallistujat jaetaan 2 joukkueeseen, joille annetaan oma alueensa. Kumikin joukkue sijoittaa lippunsa oman alueensa kulmaan, joka on joukkueen kotipesä. Joukkue puolustaa kotipesään sijoitettua lippua ja yrittää samalla valloittaa vastapuolen lipun tämän kotipesästä. Kotipesät sijoitetaan alueiden vastakkaisiin kulmiin. Kaikille pelaajille annetaan pellilivi. Omalla joukkueella on valkoraitaiset liivit ja vastapuolella punaraitaiset liivit. Kaikille jaetaan myös kilpi sekä 3 heittoammusta. Aloita 1 heittoammus kädessä ja laita loput 2 ammusta kilpeen.

Pelin kulku:

Joukkueet kokoontuvat omalle kotipesälle, luovat taktiikan siitä, miten hyökätään ja puolustetaan. Pelin aluksi joukkueet hyökkäävät toisiaan kohtaan. Tavoitteena on saada haltuunsa vastapuolen lippu ja puolustaa omaa kotipesää.

- Vastapuoli estetään heittämällä heittoammukset liiveihin. Osallistujat käyttävät kilpeä suojautuakseen.
- Ensimmäinen liiviin jäävä ammus haavoittaa ja pelaaja menettää kilpensä. Pelaaja, johon on osunut, nostaa kilven pään yläpuolelle osuman merkiksi ja juoksee takaisin omaan kotipesään, jättää kilven alueen ulkopuolelle ja osallistuu jälleen peliin ilman kilpeä.
- Jos samaan pelaajaan osuu jälleen heittoammus, hän haavoittuu uudelleen. Hän nostaa kätensä pään yläpuolelle, juoksee takaisin kotipesään, ottaa kilpensä uudelleen suojaksi ja osallistuu taas peliin.
- Jos pelaajaan osuu kolmaskin ammus, hän on pois pelistä.
- Jos pelaaja saa vastustajan lipun haltuunsa, hänen on yritettävä juosta takaisin kotipesään ilman osumia.
- Mikäli pelaaja, jolla on vastustajan lippu, saa osuman matkalla kotipesään, hänen on jätettävä lippu alueella siihen kohtaan, missä sai osuman. Lippua ei voi viedä takaisin kotipesään, vaan sitä aletaan puolustaa siinä, mihin se jätettiin. Kummatkin liput voivat saada siis uuden paikan pelin kuluessa, jos vastapuoli pääsee siirtämään sitä.
- Kilpeen jäänyttä heittoammusta saa käyttää hyväksi. Irralleen joutuneita heittoammuksia saa myös kerätä ja käyttää uudelleen. Pelaajalla voi kuitenkin olla kerrallaan korkeintaan 5 heittoammusta.
- Pelaajan keräämät ylimääräiset heittoammukset voi asettaa kilpeen, jotta vapaassa kädessä voi olla heittoammus. Mikäli pelaajalla ei ole kilpeä, ei ammusta saa sijoittaa liiviin, ainoastaan pitää kädessä.
- fyysinen kontakti ei ole sallittu, eikä vastustajan lyöminen tai työntäminen. Heittoammusta ei saa ottaa kiinni käsin.
- Kilpeä saa käyttää käsivarren "jatkeena" ottamaan kiinni heittoammuksia, kun pelaaja on piilopaikassa.
- Jos pelaaja saa osuman käsivarteen tai jalkaan, se katsotaan naarmuksi, eikä se estä osallistumasta peliin. Haavoittuminen tapahtuu vain, kun ammus jää kiinni pellilivin tarraan.

Jos peli ei ole ratkennut 30 minuutissa, voidaan se ratkaista pistein. (Pisteet: katso alla olevia vaihtoehtoja).

Pelin lopetus: Peli loppuu kuin joukkue on saanut vastapuolen lipun omaan kotipesään. Oman lipun ei tarvitse olla omassa kotipesässä, kun vastapuolen lippu valloitetaan. Ratkaisevaa on, kumpi joukkue saa vastapuolen lipun omaan kotipesään ensiksi.

Ketkä voivat pelata ja missä: Fun-Battle soveltuu 6-7 vuoden ikäisistä lähtien ja sitä voi pelata salissa, metsässä ja leikkialueella.

Salissa: Erilaiset vahtomuovimodulit, pukit, matot jne. sijoitetaan eri puolille salia, jotta pelaajat pääsevät suojaan, voivat ryömiä niiden alitse ja yli.

Leikkialueella ja metsässä: Puut ja leikkivälineet ovat luonnollisia esteitä, joita pelaajat voivat käyttää suojautumiseen, vastapuolen vakoiluun jne. Tarranauhojen suojaamiseksi ei pelaaminen sovellu sadesäällä eikä liian märällä tai roskaisella/multaisella pinnalla.



Pelialueen koko: Pelialue riippuu pelaajien määrästä. 2x6 osallistujalle ehdotamme pelialueeksi n. 20x40 m. Tällaiselle alueelle sopii paljon enemmänkin pelaajia, mutta silloin "lähitaistelut" tulevat tavallisemmiksi.

Salissa: Salia käytetään kenttänä. Puolapuita ja köysiä voi käyttää. Jos osallistujia on vähän, voidaan liikuntasali puolittaa ja pelata poikittain.

Leikkialueella ja metsässä: Alueen ei tarvitse olla suorakaiteen muotoinen. Alueen voi valita siten, että esteitä on mahdollisimman paljon (maastomuodot, puut, kivet, leikkirakenteet jne.) Tärkeintä on, että joukkueet tietävät, missä kumpikin kotipesä sijaitsee.

Vaihtelumahdollisuudet:

- Jos oma lippu on valloitettu mutta ei vielä viety vastustajan kotipesään, voi joukkue yrittää tuoda lipun takaisin omaan kotipesään.
- Mace-Ball mailan voi ottaa lisäksi antamaan ylimääräisen mahdollisuuden jatkaa peliä.
- Kilpiä ja mailloja voi käyttää eri osallistujien/joukkueiden erilaistamiseksi. Esim. tytöillä on kilvet ja pojilla mailat.
- Peli lopetetaan vasta, kun omalla joukkueella on kummatkin liput omassa pesässä.
- Joukkueita voi olla useampia pienemmillä alueilla. Silloin hävinneet voivat kohdata toisensa, samoin voittajat tms.
- Peliä voi pelata myös ajanotolla. Jos pelaajaan osuu, hänen on annettava aseensa vastapuolelle. Jokainen voitettu ase on 100 pistettä. Mace-Ballin mailloja voi käyttää myös lisäaseina. Jos lipun saa haltuunsa tietyn ajan kuluessa, saa 300 pistettä, mutta peli jatkuu ajanoton loppuun asti.
- Peliä voi pelata ilman, että osallistujat pääsevät minnekään piiloon. Pelataan rajatulla alueella salissa tai nurmikolla ja peli laitetaan käyntiin.
- Pienemmät lapset voivat pelata siten, että kummankin joukkueen väliin jätetään vyöhyke, jolloin osallistujat yrittävät osua vastapuoleen vyöhykkeen toisella puolella. Pelaajat eivät menetä aseitaan, eikä lippua valloiteta. Voidaan sopia esim. että osumasta tulee sakkokierros salin ympäri.
- Vapaana leikkinä voidaan leikkiä "rosvoa ja poliisia", kaksi kahta vastaan, pieninä joukkueina tai kaikki kaikkia vastaan. Osallistujat päättävät itse säännöt ja varusteet. Kenenkään ei tarvitse myöskään joutua pois leikistä.

Mace-Ball

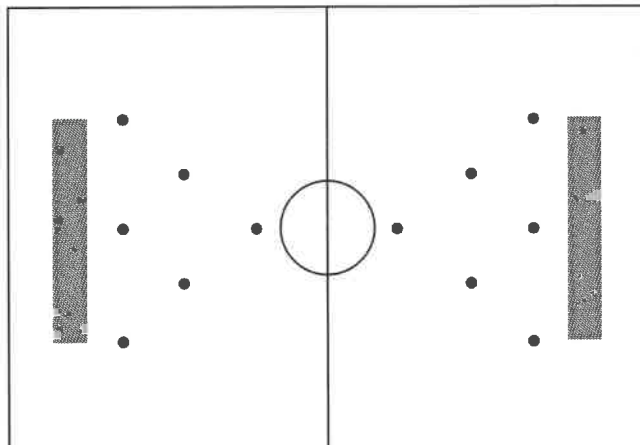
Mace-Ball on uusi ja erilainen pallopele joka on helppo käynnistää. Pelillä on se etu, että osallistujat eivät tunne sitä, joten kaikki pelaavat tasapäisesti. Peli on fyysisesti vaativa ja yhdistää toisiinsa leikin ja hauskan fyysisen toiminnan eikä vaadi pelaajalta pallotekniikan valmiuksia. Pelissä syntyy vähän fyysistä kontaktia, mutta ilman väkivaltaisuutta. Mace-ball kehittää kykyä sijoittumiseen, juoksulinjoihin ja muihin mailleihin, mitkä auttavat muissa pallopeleissä. Kokeile tätä peliä, jossa epäonnistunutkin heitto voi johtaa maaliin!

Varusteet:

Mailat
Iso pallo (15 cm.)

Joukkuepelin idea: Joukkueet (3-10 pelaajaa/joukkue) yrittävät saada maalin vastapuolen alueelle. Peli-aika voi olla 2x10 minuuttia tai kunnes ensimmäinen joukkue on saanut esim. 5 maalia. Mace-Ballissa jokaisella pelaajalla on 1 maila. Lisäksi pelissä käytetään isoa, läpimitaltaan 15 cm palloa.

Sivukuvassa on esimerkki Mace-Ball kentästä. Harmaat alueet ovat maalivyöhykkeitä. Vyöhykkeet merkitään 4 kartiolla tai vastaavalla. Keskiympyrässä pallo heitetään ylös pelin aluksi. Pisteet osoittava esim. pelaajien alkusetelman.



Valmistelut ennen aloitusta: Osallistujat jaetaan 2 joukkueeseen, kummallekin oma pelipuolialue. Kumpikin joukkue puolustaa omaa maalialuetta ja yrittää heittää maalin vastapuolen alueelle. Pallo heitetään käsin pelikaverin mailaan, vastapuolen pelaaja yrittää estää mailalla palloa menemästä maaliin ja aloittaa vastahyökkäyksen.

Pelin kulku: Peli aloitetaan heittämällä pallo keskiympyrässä ilmaan. Osallistuja kummastakin joukkueesta yrittää lyödä mailalla palloa (kuten koripallossa).

- Kun osallistuja on saanut pallon kiinni mailallaan, ei sitä saa pois häneltä. Pallo heitetään edelleen kädellä.
- Pallosta voi taistella, kun se heitetään, mutta kun se jää kiinni osallistujan mailaan, ei sitä saa ottaa häneltä.
- Pallon kanssa liikkuminen ei ole sallittua. Jos pallo jää kiinni mailaan, on saajan pysähdyttävä ja heitettävä se eteenpäin kädellä. Palloa ei myöskään saa lyödä vastustajan kädestä.
- Pallon saa yrittää pysäyttää vain mailalla.
- Jos pallon pysäyttää vartalolla, päällä, jaloilla tms. saa vastapuoli vapaanheiton. Palloa ei saa tarkoituksella heittää vastustajaa päin, silloin seuraa vapaanheitto vastustajalle heittopaikalta.
- Maali syntyy, kun pallo saadaan kiinni mailalla ilmasta maalialueella. Pelaajan on oltava maalialueella ennen kuin hän saa pallon kiinni. Jos pelaaja on maalialueella, mutta maila maalialueen ulkopuolella, maali hyväksytään.
- Jos pallo on osunut lattiaan maalialueella, se on pelattava ulos maalialueelta ennen uutta maalintekoyritystä.
- Maalin jälkeen vastapuoli saa pallon. Pallo heitetään ylös omalla alueella. Puolustavan joukkueen on tällöin oltava omalla kenttäpuoliskollaan.
- Pallo saa osua lattiaan pelin aikana. Sitä voi siis sekä heittää että vierittää lattiaa pitkin pelikaverille. Pallo ei kuitenkaan saa osua lattiaan, kun heitto johtaa maaliin.
- Jos pallo heitetään sivurajan yli, saa vastapuoli sisään heiton. Jos pallo menee takarajan yli, seuraa joko kulmahaitto tai ulosheitto maalialueelta. Jos hyökkäävä pelaaja heittää pallon takarajan yli, saa puolustava joukkue sisään heiton maalialueelta. Jos puolustava pelaaja heittää takarajan yli, saa hyökkäävä joukkue kulmahaitton.
- Takarajan takana pelaaminen on sallittua, mikäli pallo ei joudu sen taakse.

Pelin lopetus: Peli loppuu kun 2 puoliaikaa on pelattu tai kunnes toinen joukkue on saanut sovitun pistemäärän.

Kentän koko: Peliä voi pelata liikuntasalissa tai hallissa. Ehdotamme 2-6 osallistujaa kentän koon ollessa n. 10x20 m. Peliä voi pelata myös nurmikolla tai vastaavalla alustalla. Peli ei sovellu pelattavaksi sateella tai jos alusta on märkä, roskainen tai multainen.



Wilke-Ball

Wilke-Ball on kaaospeli, jossa kaikki taistelevat kaikkia vastaan. Jokainen pelaaja yrittää voittaa kaikki muut pelaajat voittaakseen pelin.

Varusteet:

Peliliivit

1 tai 2 palloa (15 cm)

(mahd. kilvet ja mailat)

Pelin idea: Jokainen pelaaja yrittää osua toisten pelaajien liiviin pallolla saamatta itse osumaa. Peli loppuu kun kaikki pelaajat paitsi yksi ovat saaneet osuman. Pelaajamäärä voi vaihdella 4-30 pelaajaa.

Valmistelut ennen aloitusta: Kaikille pelaajille annetaan peliliivi (tarran värillä ei ole väliä). Osallistujat sijoittuvat eri puolille kenttää ennen aloitusta. Peli alkaa kun pallo heitetään ilmaan.

Pelin kulku: Pelin aluksi kaikki taistelevat toisiaan vastaan. Osallistuja yrittää osua pallolla mahdollisimman moneen vastustajaan. Osuman saanut on pois pelistä. Hänen on laitettava pallo maahan ja mentävä kentän ulkopuolelle. Jos osuman heittäjä saa osuman, pääsee osuman saanut pelaaja takaisin peliin. Kun pelaaja on saanut pallon, ei hän saa liikkua, vaan hänen on heitettävä pallo kiinniottopaikalta.

Kaikki muut kuin pallon haltija liikkuvat koko ajan pelin aikana (kunnes jäljellä on 3 pelaajaa). Kun jäljellä on 3 pelaajaa, on pallon saajan huudettava "Seis"! Muut 2 pelaajaa pysähtyvät paikalleen. Pallon haltijan on otettava 3 askelta ennen kuin hän heittää pallon (ei juosten).

Peliä voi pidentää, mikäli pelaajilla on myös kilpi tai maila suojautuakseen. Suoja-asetta ei menetä saadessaan osuman.

Jos pelaajaa osuu käteen, ei sitä pidetä osumana, ja peli voi jatkua. Pelaaja joutuu pois pelistä vain kun pallo jää kiinni liiviin.

Kun jäljellä on 3 pelaajaa, eivät muut pelaajat enää pääse mukaan peliin, vaan peli ratkaistaan jäljellä olevien kesken.

Fyysinen kontakti ei ole sallittu, mutta pallosta voi taistella maan pinnalla.

Peliä voi pelata kahdella pallolla samanaikaisesti. Se tekee pallovarmoille pelaajille vaikeammaksi ohjata peliä, koska kahden pallon tarkkailu yhtä aikaa on vaikeaa. On sallittua heittää pelaajaa, jolla on toinen pallo hallussa.

Pelin lopetus: Peli loppuu, kun jäljellä on vain yksi pelaaja. Kun yksi kolmesta joutuu pois pelistä, peli ratkeaa kahden viimeisen välillä.

Ketkä voivat pelata ja missä: Peliä voi pelata liikuntasalissa, hallissa tai nurmikolla.

Pelialueen koko: Pelialueen koko vaihtelee osallistujien lukumäärän mukaan, mutta kaikki kaikkia vastaan pelatessa tarvitaan väljästi tilaa. 10 osallistujalle suosittelemme n. 8x10 m pelialuetta. Jos pelialue on pienempi, on yksittäisen pelin kesto lyhyempi. Alueen ei tarvitse olla neliikulmainen, sen muoto voi vaihdella, kunhan rajat ovat selvät. Vaihteleva maasto tekee pelistä hauskemman ja fyysisesti vaativamman yksittäiselle pelaajalle.



Tlf.: 86 52 22 00
www.tress.dk



Tlf.: 800 - 33 445
www.tress.no



Tlf.: 042 490 93 30
www.tress.se



Puh. 09 -43 90 200
www.tress.fi