

Spiral-lautapelin peliohjeet tiivistettynä

Pelin valmistelu

1. Ohjaaja jakaa pelaajille pelin aluksi **vastauslomakkeet ja kynät**.
2. **Kysymyskortit (K) ja tehtäväkortit (T)** asetetaan omissa pinoissaan pöydälle pelilaudan lähelle tekstipuoli alaspäin (ohjaajan kannattaa järjestää ennalta kortit haluamaansa järjestykseen).
3. **Marjakortit** levitetään kuvapuoli alaspäin pöydälle tai esim. kulhoon.
4. Pelaajille jaetaan **pelinappulat** ja ne asetetaan **LÄHTÖ**-ruutuun.

Pelin kulku

Aloittava pelaaja heittää nopaa ja liikkuu nappulallaan polkua nopan osoittaman lukeman verran.

Polulla toimitaan seuraavien ohjeiden mukaan:



Koriruutu: Ruutuun osunut pelaaja nostaa pakasta päällimmäisen kysymyskortin (K), lukee kortin numeron, aihepiirin sekä kysymyksen ääneen ja vastaa kortin kysymykseen. Tämän jälkeen muut pelaajat voivat vastata ko. kysymykseen halutessaan. Vuorossa oleva pelaaja ja kaikki muut kortin kysymykseen ääneen vastanneet saavat ottaa yhden marjan. Tämän jälkeen kaikki pelaajat merkitsevät omiin vastauslomakkeisiinsa kyseisen aihepiirin osalta janalle kohdan, johon itse mielestään sijoittuvat sekä arvioivat, toivoisivatko tähän asiaan muutosta (kyllä / ehkä / ei -ruudut).



T-ruutu: Ruutuun osunut pelaaja nostaa pakasta päällimmäisen tehtäväkortin (T) ja lukee ääneen siinä olevan tehtävän, jonka kaikki pelaajat toteuttavat. Kaikki tehtävään osallistuneet saavat ottaa yhden marjan. Vaihtoehtoisesti T-ruudussa ohjaaja voi valita pelaajille tehtävän tai pelitaun.



Karhun tassunjälki: Ruutuun osunut pelaaja menettää yhden marjakortin. Menetetävän marjakortin valitsee toinen pelaaja ruutuun osuneen pelaajan kuvapuoli alaspäin olevista marjakorteista (eli menetettävän marjan valitsija ei tiedä valintaa tehdessään marjakortin arvoa).



Mehiläispesä: Ruutuun osunut pelaaja saa heittää nopaa uudelleen.



Maaliruutu: Ensimmäisenä maaliruutuun päässyt pelaaja saa kolme ylimääräistä marjaa. Maaliruutuun päässyt pelaaja jatkaa pelissä osallistuen keskusteluun ja saa vastauksistaan marjoja, kunnes kaikki kysymyskortit on käyty läpi.

Peli loppuu, kun kaikki kysymyskortit on käyty läpi (jos peliin käytettävissä oleva aika näyttää loppuvan kesken, voi ohjaaja lukea ääneen jäljellä olevat kysymyskortit, ja osallistujat merkitsevät vastaukset vastauslomakkeelleen ilman ryhmäkeskustelua). Pelin loppuessa voittaja on se, jolla on eniten pisteitä eli arvokkain marjasaalis.

Tavoitteiden valinta (vastauslomakkeen lopussa)

Jokainen pelaaja valitsee 1–2 kohtaa, joihin haluaa eniten muutosta ja arvioi niissä tämänhetkisen tilanteensa kouluarvosanalla 4–10. Arviointi voidaan toistaa mahdollisen seurantajakson jälkeen. Vastauslomakkeen lopussa on tavoitteita koskevia kysymyksiä, joita pelaajat voivat pohtia itsenäisesti tai ryhmässä keskustellen.