

Nappaa minut!

Mukaansa tempaava peli 2-7 4-99 vuotiaille lapsille.

Kuvitus: Martina Leykamm

Pelin kesto: noin 15 minuuttia

Hiiret istuvat kodikkaasti yhdessä ja piipittävät iloisesti. Mutta sitten kissa ryömii hiljaa heidän luokseen...

Sisältö

6 puista pitkähäntäistä hiirtä
1 puinen kuppi
1 värinoppa
1 pistenoppa
1 peliohje

Peli 1: Hiirten eväsretki

Pelin tarkoitus

Hiirten pyydystys

Kissa yrittää pyydystää mahdollisimman monta hiirtä.
Hiiret yrittävät pysyä vapaina.

Valmistelut

Kissa ottaa kupin ja nopat

Vanhin pelaaja on ensimmäisellä kierroksella kissana. Hän ottaa puisen kupin ja värinopan.

- Jokainen pelaaja valitsee hiiren.
- Jos pelaajia on 7, ei kissapelaaja valitse hiirtä.

Hiiret istuvat keskellä

Kaikki pelaajat kissaa lukuunottamatta laittavat hiirensä pöydälle niin, että hiirten nenät koskettavat toisiaan. Pelaajat pitävät hiiriään kiinni hännänpäistä. Pistenoppa ja loput hiiret jäävät pelilaatikkoon.

Selvitetään merkkiväri

Nyt on valittava merkkiväri kissan hyökkäykselle.

- Jos pelaajia on 6 tai vähemmän, on merkkiväri kissapelaajan hiiren väri.
- Jos pelaajia on 7, kissapelaaja selvittää värin noppaa heittämällä.

Pelin kulku

Kissa heittää noppaa

Kissapelaaja ravistaa nooppaa kupissa, kääntää kupin pöytää vasten ja nostaa kupin niin että kaikki näkevät heitetyn merkkivärin.

Noppa = merkkiväri?

Kissa koittaa pyydystää hiiriä

Jos noppa näyttää merkkiväriä:

... kissapelaaja yrittää kupin kanssa napata pöydällä istuvia hiiriä

... hiiripelaajat vetävät pöydällä olevien hiirtensä häntiä.

Hiiriä ei saatu napattua?

Kissa pelaa toisen kierroksen

- **Kissa ei napannut yhtään hiirtä?**

Kissapelaaja ottaa kupin ja heittää noppaa uudestaan. Hiiripelaajat laittavat hiirensä pöydälle entiseen tapaan.

- **Kissa sai napattua hiiren?**

Napattu hiiripelaaja saa puisen kupin ja värinopan. Seuraavalla kierroksella hän on kissapelaaja. Hiiripelaajat laittavat hiirensä pöydälle entiseen tapaan.

Hiiri napattu?

Uusi kissa, selvitetään uusi merkkiväri

Huomaa: merkkiväri muuttuu automaattisesti! Tärkeää: Jos pelaajia on 7, uusi kissapelaaja antaa hiirensä edelliselle kissapelaajalle. Sen jälkeen hän heittää noppaa selvittääkseen uuden merkkivärin.

Noppa = ei merkkiväri?

Kissa heittää uudestaan

- **Saiko kissa napattua useamman hiiren?**

Kissapelaaja saa valita kuka napatuista hiiripelaajista on seuraava kissapelaaja.

Jos noppa näyttää toista väriä ...

... hiiret istuvat hiljaa keskellä. Kissapelaaja heittää noppaa uudelleen.

Hiiri vedetty turvaan?

Uusi kissa

Huomaa: Jos hiiripelaaja vetää kuitenkin hiirtään hännästä, tulee hänestä välittömästi uusi kissapelaaja.

Pelin loppu

Peli päättyy kun kissa ja hiiret ovat liian väsyneitä jahtaamaan toisiaan. Tärkeintä on, että kaikilla on hauskaa!

Vaihtoehtoinen pelitapa isommille

Pelataan vuorotellen, myötäpäivään ja sovitaan kuinka monta kierrosta pelataan. Jokainen voi olla kissa viisi kertaa peräkkäin. Kissa saa pisteen jokaisesta napatusta hiirestä.

Kenellä on eniten pisteitä lopussa?

Peli 2: Ole varovainen, hiiri!

Pelin tarkoitus

Kissa nappaa nopan värisen hiiren

Kissapelaajan on napattava heittämänsä nopan värinen hiiri.

Valmistelut

Kuten pelissä 1. Merkkiväriä ei ole selvitetty.

Pelin kulku

Peli alkaa samoin kuin 1 pelissä. Tällä kertaa tehtävät (ja myös tulokset) ovat toisenlaisia.

Näyttääkö noppa sellaisen hiiren väriä joka istuu keskellä pöytää?

Tämä tarkoittaa että:

- **Nappasiko kissapelaaja heittäämänsä nopan värisen hiiren?**

Hän ottaa taas kupin, laittaa nopan kuppiin ja heittää uudestaan. Vetikö hiiripelaaja hiirensä turvaan vaikkei sen väriä heitettykään?

Hänestä tulee heti uusi kissapelaaja. Jos enemmän kuin yksi pelaaja on vetänyt hiirensä turvaan, kissapelaaja valitsee heistä yhden.

Ei onnistunut?
Kissa pelaa toisen kierroksen. Hiiri vedetty turvaan?
Uusi kissa

Onnistuitko?
Uusi kissa

- **Nappasiko kissa heitetyn värisen hiiren?**
Tämä hiiripelaaja saa puukupin ja värinopan. Hän on nyt uusi kissapelaaja.

- **Saiko kissa napattua muitakin hiiriä?**
Heille ei tapahdu mitään, he voivat pysyä keskellä pöytää seuraavaa kierrosta varten. Jos pelaaja vetää hiirensä turvaa, on hänellä tällä kertaa onnea: hänelle ei tapahdu mitään.

Merkkiväri = Vastaava hiiri ei ole mukana pelissä? Hiiret pysyvät paikoillaan

Näyttääkö noppaa hiiren väriä joka ei ole pöydällä?

Kaikki hiiret ovat hiljaa paikoillaan.

Jos hiiripelaaja vetää kuitenkin hiirtään hänestä, tulee hänestä välittömästi uusi kissapelaaja. Jos useampi pelaaja on vetänyt hiirensä pois, valitsee kissapelaaja heistä yhden.

Pelin loppu

Hiiri vedetty turvaan? Uusi kissa

Peli päättyy kun kissa ja hiiret ovat liian väsyneitä jahtaamaan toisiaan.

Vaihtoehtoinen pelitapa isommille

Käytä pistenoppaa. Jokaiselle kierrokselle heitetään merkkiluku nopalla. Jokainen hiiri saa numeron. Jos noppa näyttää merkkilukua, yrittää kissapelaaja napata kupin avulla samannumeroisen hiiren. Hiiripelaaja yrittää vetää hiirensä mahdollisimman nopeasti hänestä turvaan.