



ENNAKKOTEHTÄVÄ

Sepeteus Maakravun laivan ruuma

Sepeteus Maakravun laivan ruumassa on pilkkopimeää, pienintäkään valonkajastusta ei tule kansilankkujen raosta. Miten Sepeteus tietää, missä kukin tavara on? Hän tuntee niiden muodot käsillään! Nyt saat asettua Sepeteuksen nahkoihin, ja tunnustella, mitä Sepeteuksella on lastina, kun hän saapuu Valkamalle!

Leikin kulku:

Leikkijät asettuvat tiiviiseen piirin kasvot piirin keskelle päin kädet selän takana ja laitetaan silmät kiinni. Leikin johtaja laittaa esim. kännykästä soimaan aaltojen ääniä (haku: youtube aaltojen ääniä). Leikin johtaja laittaa kiertoa erilaisia esineitä, joita välitetään piirissä eteenpäin kädestä toiseen. Leikki jatkuu, kunnes taustamusiikki/tarina loppuu ja leikinjohtaja on kerännyt kaikki esineet pois. (esineitä ei saa näyttää leikkijöille)

Tämän jälkeen leikkijät saavat avata silmänsä ja heille annetaan pala paperia ja kynä. Leikkijät kirjoittavat paperille, mitä esineitä piirissä liikkui. Lopussa käydään yhdessä läpi mitä tavaroita liikkui leikin aikana ja katsotaan kuka tunnisti ja muisti parhaiten esineet.

**Lopuksi mietitään yhdessä,
miten nämä esineet voisivat liittyä Valkamaan?**





Ryhmän vetäjä hankkii etukäteen ikäkaudelle sopivan määrän tunnistettavia esineitä.

Leikissä tarvittavat esineet:

- Sitruuna
- Kompassi
- Porkkana
- Pipo/Myssy
- Kynä
- Pieni kirja/vihko
- Köyden pätkä n.10cm
- Kynttilä
- Peruna
- Lusikka/Haarukka/Veitsi

Sudenpennuille ja seikkailijoille valitaan 5 tavaraa leikkiin. Tarpojilla, samoajilla ja vaeltajilla on kaikki 10 tavaraa leikissä.

