

# Halloween pelipisteiden ohjeita 2018

## Lipunmyynti hoitaa 2C

- Pisteiden koristelu kuuluu pistettä hoitavalle luokalle (mielellään ti iltana)
- Keskiviikkona paikalla tulisi olla hyvissä ajoin (noin 1h ennen juhlien alkua) , jotta kassat saadaan valmiiksi
- Maksupisteitä tulee olla molemmin puolin sisäänkäyntiä
- Maksupisteellä tulee olla vähintään 2 hlöä/piste. Toinen rahastaa ja toinen pitää tukkimiehen kirjanpitoa (tärkeää, jotta emme ylitä 500 hengen rajaa / juhla = paloturvallisuusraja)
- Kassalippaat vaihtorahoineen saa Taloudenhoitajalta (vuonna 2018 Helinä Lehtinen)

### Vinkit

- Tarpeeksi kyniä ja paperia.
- Lämpimät sukat tai kengät jalkaan. Saattaa tulla kylmä kun ovi aukeaa koko ajan.
- Tarvittaessa, joku merkkauksetapa, maksaneille henkilöille. Esim leimasin.
- Työvuorot kannattaa jakaa siten, että ensimmäinen vuoro hoitaa ekat juhlat ja toinen vuoro toiset juhlat.
- Pöydälle kannattaa varata pöytälamppu jatkojohtoineen.

## Onnenpyörähoitaa 1C

### Etukäteän

- kirje kaikkien luokkien Jukova edustajille, jossa pyydetään palkintoja kaikilta luokilta. Palkinnot voi toimittaa omalle opettajalle, josta ne sitten haetaan **tiistaina** kopiohuoneelle ja jaetaan ja lasketaan valmiiksi.
- Onnenpyörä löytyy kellarista. Siihen tarvitaan kaksi puristinta, jotta pysyy pystyssä.
- Valaistus pitää hankkia jatkojohtoineen.
- Paikka on ruokalassa vasen etunurkka (kun katse on kohti luokahuoneita) lisäinfoa koordinaattoreilta.
- Paikkaa pääsee rakentamaan vasta keskiviikkona, joten ajoissa paikalle

### Vinkkejä

- Vähintään 2 henkilöä pisteelle / vuoro
- Pelipisteelle olisi hyvä rakentaa ns. houkutuskylltti, jotta lapset huomaavat missä peli on

## Juhlasalin pelipisteet

# Juhlasalin ovella jaetaan kaikille aarrekartta, jolla voi navigoida juhlasalin pisteissä!

## Peli 1. Sokko tarkkuus hoitaa 4B

### Tarvikkeet

- Lauta, johon kiinnitetty 3-4 pulloa tasaisin välein ( Väli = henkilön leveys, jotta mahtuu tekemään vierekkäin peliä
- 3-4 narunpätkää, joka on pituudeltaan henkilöä polvitaiteeseen
- 3-4 kynää, jotka kiinnitty naruihin ja jotka mahtuvat pullon suusta sisään.
- Leimasin, jolla laitetaan aarrekarttaan leima kun pisteellä pelattu

### Pelin kulku

- kilpailijoille kiinnitetään naru vyötärölle, jossa kynä roikkuu
- kaikki asettuvat lähtöviivalle (noin 1,5m pulloista)
- Lähtömerkin jälkeen henkilöt peruuttavat pullojen luokse ja yrittävät saada kynän pulloon.
- se joka ensimmäisenä saa kynän pulloon on voittaja

## Peli 2. "Ilmapallo paini" hoitaa 5B

### Tarvikkeet

- Ilmapalloja (vähintään 300 kpl)
- narua, jolla ilmapallon voi sitoa kiinni vyötärölle
- Leimasin, jolla laitetaan aarrekarttaan leima kun pisteellä pelattu

### Pelin kulku

- max 2 paria kerralla, josta kummankin voittajat ottavat vielä ns, finaalityönsä jotta saadaan voittaja. Jos vain 1 pari kerrallaan, voittaja on se jonka pallo jää ehjäksi.

### Peli 3. Kananmuna golf hoitaa5C

#### Tarvikkeet

- Lauta, johon kiinnitetty 3-4 purkkeja (esim. viilipurkki) tasaisin välein ( Väli = henkilön leveys, jotta mahtuu tekemään vierekkäin peliä. Purkit tulee olla numeroituja. (aukko tulee olla kananmunan mentävä)
- kananmunat (keitetty) jotka numeroitu kuten purkit
- 3-4 lattiaharjaa
- Leimasin, jolla laitetaan aarrekarttaan leima kun pisteellä pelattu

#### Pelin kulku

- kaikki asettuvat lähtöviivalle (noin 1,5m purkeista)
- Lähtömerkin jälkeen pelaajat yrittävät pelata kananmunan oikeaan purkkiin (sama numero kuin kananmunassa)
- Voittaja on se jonka kananmuna ensimmäisenä purkissa

### Peli 4. Pisteheittohoitaa 4C

#### Tarvikkeet

- Pisteheittoseinä (tukeva esim. lastulevyä), jotta kestää pallojen heiton. Reiät tulee pisteyttää etukäteen näkyville.
- Seinän taakse kangas, jotta pallot eivät lähde karkuun
- Tennispalloja, yksi pieni jalkapallo ja yksi esim amerikkalainen jalkapallo
- paperia ja kyniä pisteiden laskua varten (esim. laskukone mukana)
- Leimasin, jolla laitetaan aarrekarttaan leima kun pisteellä pelattu

#### Pelin kulku

- 1-3 heittäjää heittävät vuorotellen palloja.
- Kolme – 5 heittokertaa / vuoro
- Pelin hoitaja laskee lopuksi pisteet

### Peli 5. Tarkkuus heitto hoitaa 1A

#### Tarvikkeet

- Palkintoja, joita yritetään tavoitella heittokierros
- kolme – 5 värjättyä kolikkoa
- Leimasin, jolla laitetaan aarrekarttaan leima kun pisteellä pelattu

#### Pelin kulku

- kolme – 5 osallistujaa, jotka kukin saavat eriväriset kolikot.
- Heittävät viivalta niin lähelle palkintoa kuin mahdollista. Voittaja on se jonka kolikko on lähinnä palkintoa.

### Peli 6. Alladinin taikamatto

- 2 Mattoa (esim pieni räsymatto)
- Leimasin, jolla laitetaan aarrekarttaan leima kun pisteellä pelattu

#### Pelin kulku

- 3 pelaajaa / ryhmä
- Pelaajien pitää siirtää mattoa paikasta A paikkaan B poistumatta matolta kertaakaan
- Lähtö viivalta kun annetaan lähtömerkki ja voittaja tiimi on se joka on mennyt pisimmälle tai jopa päässyt paikkaan B ensimmäisenä.

### Peli 7. Believe it or not Laatikko hoitaa 3C

#### Tarvikkeet

- laatikko
- sisälle arvattavia asioita
- paperia + kyniä

#### Pelin kulku

- pareittain toinen arvaa ja toinen kirjaa. Juhlan loppuksi ilmoitetaan voittajat

### Kammokuja Vuoden 2018 teema Hullun tiedemiehen laboratorio labyrintti

**HUOM kaikki!!!!**

- Koristeluun tarvitaan kaikkia – sekä juhlasali että Kammokuja
- jokainen piste hoitaa myös oman koristelunsa
- Pukeuduthan juhlien mukaan. Lapsilla on paljon mukavampaa kun me aikuiset osallistumme myös juhliin pukeutumalla.
- Juhlien siivous tapahtuu meidän kaikkien yhteistyöllä. Roskat meidän tulee vielä omiin roskiksiimme. Koululle niitä ei saa jättää!
- Kun pisteenne on siivottu, tulettehan ilmoittautumaan koordinaattoreille Terhi, Helinä ennen poistumistanne!