

# SUPERSEIKKAILU

## B-TAITOTASO

Koreografia: Kaisa Alatalo

Musiikin sovitus ja sävellys: Joonas Ojajärvi

**ASKELIKOT** juoksu, hyppyaskel, jenan askel eteen- ja taaksepäin, jenan askel pareittain eteenpäin, enkeliskahyppy, heilurihyppy, juoksuvalssi

**OTTEET** käsi kädessä, kädet käsissä, peukalo-ote, piiriote, portti, kättelyote

**KUVIOT** piiri, paripiiri, jono, parijono, vapaasti tilassa, avorivistö

**VAKIO-OSAT** paripyörintä, piiripyörintä, tukki, kiertuli, pannukakkukäännös, pujottelu, vastuu, paikanvaihto, puolikas kättely, risti

**ROOLIT** Toinen parista on Jenkka Jekkunen = **Jenkkis** (pojan roolia tanssiva) ja toinen Hyppy Hurjanen = **Hyppis** (tytön roolia tanssiva)

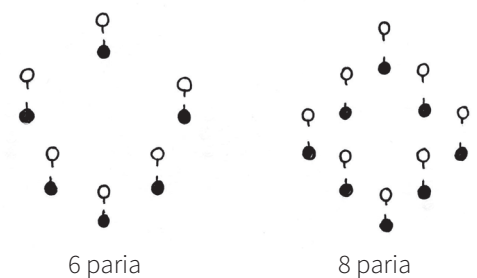
## 1. TETRISJENKKA

**MUSIIKIN RAKENNE** INTRO AB VÄLISOITTO AB AB CC DD VÄLISOITTO EE  
**PELIVALMISTELUT** Hahmon luominen kahdessa ryhmässä. Katso ohjeet liitteenä olevasta **Superseikkailijan Käsikirjasta**.

**ALKUKUVIO** Tanssijat rivissä lavan sivulla, pareittain vierekkäin.

### INTRO SISÄLLE SEIKKAILUUN

1-16 Sisääntulo **kuperkeikoilla** ja **pukkihyppyillä** pareittain niin, että Hyppis tekee kuperkeikan ja jää kiveksi, jonka yli Jenkkis hyppää pukkihyppyllä. Tämän jälkeen Jenkkis tekee vuorostaan kuperkeikan ja jää kiveksi. Tällä tavoin vuorotellen parit etenevät lavalla sivusuunnassa jokainen omaa ”kaistaa” ja omia aikojaan liikkuen. Suuntaa saa vaihtaa, jotta pääsee kohti omaa tanssipaiikkaa. Kaikki liike tapahtuu alatasossa. Lopuksi voi hiipiä ja ryömiä tanssin aloituspaikalle. Jenkkis jää seisomaan selkä yleisöön päin ja Hyppis on yleisöstä katsottuna hänen takanaan kasvot kohti paria.



### VINKKI!

Kuperkeikan voi tehdä eteen- tai taaksepäin. Saa tehdä myös kierähdyksen selän kautta. Pukkihyppyä on syytä harjoitella tanssitunnilla, jotta se tehdään turvalisesti eikä tule ikäviä haavereita (alhaalla olija ei saa nostaa päätään tai nousta liian aikaisin ylös hypyn aikana). Erilaista alatasossa liikkumista kannattaa myös harjoitella.

## A HYPPIKSET

- 1-8 Hyppis esittelee oman hahmonsä kiertämällä paikallaan olevaa Jenkkistä  $\frac{3}{4}$ -kierrosta myötapäivään ja jää takaviistoon Jenkkiksen vasemmalle puolelle yleisöstä katsottuna, jolloin oma superasento näkyy hyvin yleisöön.



## B JENKKIKSET

- 1-8 Jenkkis esittelee oman hahmonsä kiertämällä paikallaan olevaa Hyppistä  $\frac{1}{4}$ -kierrosta myötapäivään ja jää lopuksi seisomaan Hyppiksen eteen kuten alussa. Superasento tehdään Hyppiksen takana hänen oikealla puolellaan, jotta se näkyy hyvin yleisöön.



## VÄLISOITTO

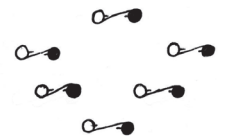
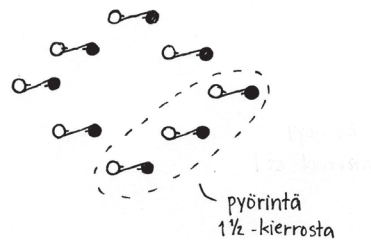
- 1-4 Ollaan pareittain kädet käsissä. Mennään kahden tahdin aikana yhdessä alas kyykkyyyn ja tullaan kahden tahdin aikana ylös.

### VINKKI!

Nojaa rohkeasti taaksepäin, jolloin saat kaverin kanssa mukavan veto-vasteen ja liike helpottuu!

## A HAHMOJEN TUTUSTELU

- 1-8 Tanssitaan hahmojen esittelysarjat, kuten edellä, mutta yhtä aikaa. Jenkkis liikkuu tällä kertaa vain  $\frac{3}{4}$ -kierrosta. Jäädään pareittain vastakkain kyljet yleisöön päin niin, että Jenkkis on yleisöstä katsottuna oikealla ja Hyppis vasemmalla puolella.

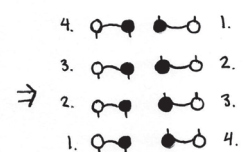
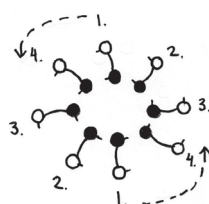


## B JENKKASAHAUS

- 1-4 2 jenkän askelta oikean käden peukalo-otteessa sahaten yleisöstä katsottuna vasemmalle (Hyppis peruuttaa) ja 2 jenkän askelta takaisin oikealle (Jenkki peruuttaa). Aloitus paritanssijaloilla eli Hyppis oikealla ja Jenkkis vasemmalla.
- 5-8 8 hyppyaskelta parin kanssa kierros ympäri oikean käden peukalo-otteessa. Kuvion oikealla alareunalla olevat parit pyörivät  $1 \frac{1}{2}$ -kierrosta, jotta Jenkkis päätyy sisäpiirin puolelle.

## A JENKKAPIIRI

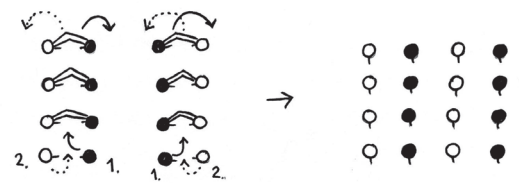
- 1-8 2 jenkän askelta ja 4 hyppyaskelta paritanssijaloilla aloittaen, parin kanssa käsi kädessä paripiirissä piiriin liikkuen vastapäivään. Jenkkis sisäpiirissä ja Hyppis ulkopiirissä.



5-8 2 jenkan askeleella ja 4 hyppyaskeleella muodostetaan rauhassa 2 parijonoa, jossa parit ovat aina viereisen kuvion parien kanssa vierekkäin, pojat jäävät kuvion keskelle.

## B OIKOPORTTI UUDELLE TASOLLE

1-8 Käännyttään parin kanssa vastakkain ja muodostetaan portti. 2 tahdin välein yleisöstä katsottuna kuvion ensimmäinen pari lähtee juoksemaan Jenkkis etupuolella porttien läpi **oikealla jalalla aloittaen**. Porttien päässä Jenkkis kääntyy oikealle ja Hyppis vasemmalle. He juoksevat omissa jonoissaan avorivistöpaikoille. Viimeinen porttipari kääntyy oman jonon viimeisimmäksi. Kuvioon tulee 4 jonoa yleisöstä vasemmalta katsottuna: Hyppis, Jenkkis, Hyppis, Jenkkis.



## C SUPERKENTÄ

1-4 8 enkeliskahyppyä oikealla jalalla aloittaen.

5-6 4 hyppyaskeleella paikanvaihto oman parin kanssa vasemmalta puolelta (oikeat olkapäät ”hip-saa”). Päässä käännyttään lyhintä reittiä eli yleisön kautta avorivistöpaikoille.

7-8 4 heilurihyppyä yleisöön päin. Oikea jalka hyppää ensin, vasen jalka lentää. Nilkan ojennuksesta extrabonuspisteet!

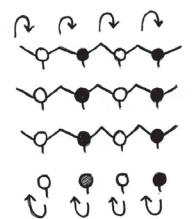
1-8 Tanssitaan kuten edellä ja palataan omalle paikalle.

### VINKKI!

Enkeliskahypyn tilalle voi ottaa tavallisia paikallaan pysyviä hyppyaskeleita. Polvea nostetaan energisesti ylös, jotta saa kerättyä bonuspisteitä!

## D TELEPORTIT

1-8 32 juoksuaskeleella kuljetaan rivien muodostamista porteista kuvion edestä kuvion taakse ja tullaan portteina eteen. Porteista mennään 4 juoksuaskeleen välein, vastaan tulijan vasemmalta puolelta. Edessä ja takana päädyissä käännyttään aina oikean kautta 4 juoksuaskeleella.



Esim. ensimmäinen rivi kääntyy 4 juoksuaskeleella oikean kautta, menee 5.iskulla ensimmäisestä kakkosrivin tekemästä portista, seuraavalla ykköselä kolmannen rivin porteista jne. Takana otetaan rivissä kädet kiinni ja juostaan eteen.

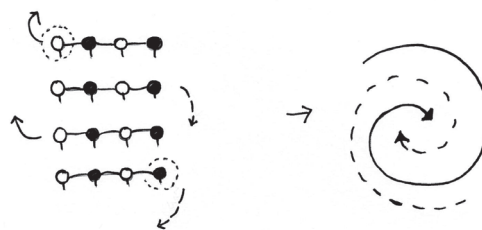
Kahdeksan parin kuviossa päädytään omille aloituspaikoille, kuuden parin kuviossa päädytään oman paikan yli seuraavalle paikalle eli tanssitaan musiikkiin loppuun asti.

### VINKKI!

Rivien välit kannattaa pitää sopivan isoina, jotta portit eivät mene sumppuun!

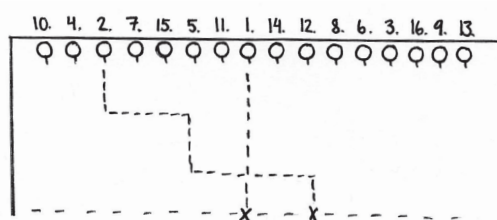
## D TUPLAMADONREIKÄ

- 1-8 32 juoksuaskelta aikaa muodostaa kaksi piirin kehää myötäpäivään kulkevaa ketjua, jotka lähtevät tukinomaisesti kiertymään toisiinsa. Rivit 1 ja 3 lähtevät yleisöstä katsottuna oikealle Jenkkiksen johdolla, ja rivit 2 ja 4 vasemmalle Hyppiksen johdolla. Kuuden parin kuviossa rivi 3 menee parin kohdalta poikki ja oik.puolimmainen pari lähtee rivin 1 perään oikealle ja vas.puolimmainen vasemmalle rivin 2 ensimmäiseksi pariksi.



## VÄLISOITTO

- 1-8 32 juoksuaskeleella muodostetaan lavan taakse rivi mahdollisimman nopeasti. Jos rivi aiemmin valmis, pysähdytään paikoille odottamaan. Rivin järjestyksellä ei ole väliä, numeroinnit kertovat, missä järjestyksessä seuraavassa vuorossa lähdetään.



## E TETRIS

- 1-16 Tetrispalikat lähtevät liikkumaan kohti lavan edustaa aina kahden tahdin välein. Liikkua saa terävillä käännoksillä suorita linjoja pitkin, mahdollisimman robottimaisesti kääntyen. Peliaskeleita ovat: reipas kävelyaskel, pieni tipuaskel, laukka, sivuaskel, hyppyaskel, jenkka, nopeasti rullaava askel. Askelta voi vaihtaa kesken matkaa ja nopeutta säädellä.

Tetrispalikoiden on hyvä olla erimuotoisia ja teräväkulmaisia; toiset isoja ja toiset pienempiä, kädet mukana asennossa. Loppukuvio on yksi rivi, jolta jokaiselta löytyy oma paikka. Loppukuvio kannattaa suunnitella niin, että se näyttää mahdollisimman isolta, ja siitä löytyy eri tasoja.

### PALIKOIDEN LIIKKELELÄHDÖT (TAHDIT):

- 1-2 **Palikka 1** lähtee reippaasti liikkeelle ja pysähtyy lavan etuosaan omaan asentoon. Hänellä on tärkeä tehtävä päästä nopeasti paikalleen!
- 3-4 **Palikat 2 ja 3** lähtevät liikkeelle ja lukittautuvat lopuksi eteen riville omiin asentoihinsa. Järjestys edessä voi olla aivan eri mitä takaa lähtiessä. Heillä kannattaa jättää sopivia välejä suhteessa ensimmäiseen Palikkaan, jotta taas seuraavat saavat herkullisia paikkoja täytettäväksi! Katsojaa voi pitää jännityksessä, eikä valitse sitä ensimmäistä aukkoa!
- 5-6 **Palikat 4-6** (ja **13**) lähtevät liikkeelle ja lukittautuvat samoin ohjein riville sopiviin väleihin tehden taas uusia aukkoja täytettäväksi. Joku **Palikoista 4-6** voi olla perillä ennen **Palikoita 2 ja 3**.

- 7-8 **Palikat 7-9** (ja **14**) lähtevät liikkeelle ja täyttävät asennoillaan jo muodostunutta kuviota. Jälleen toinen voi olla nopeammin perillä, mitä esim. aiemmin lähtenyt **Palikka 5**.
- 9-10 **Palikat 9-12** (ja **15-16**) lähtevät liikkeelle ja liikkuvat kuten edellä.
- 11-16 Viimeisillä liikkeellä olevilla Palikoilla on 6 tahtia aikaa liikkua omalle paikalle eturiviin ja lukittautua kuvioon. Tanssi loppuu tetrisiviin.

# 2. HUIPPUVALSSI

**MUSIIKIN RAKENNE** INTRO AB VÄLI ABC VÄLI ABCCC

**PELIVALMISTELUT** 2 paria muodostaa nelikon, jossa valitaan roolit: sankari ja silta (=pari), kivi ja puu (=pari). Katso Superseikkailijan Käsikirja.

**ALKUKUVIO** Rivi edessä

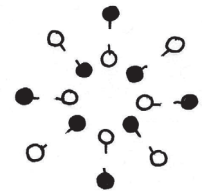
**HUOMIO** Tässä tanssissa aloitusjalka molemmilla oikea jalka

**RAKETTIÄÄNI** sinkoaa pelaajat ympäri tilaa ja taikoo heidät eri asentoihin. Puu seisoo kahdella jalalla ja kädet käppyräisinä oksina, silta tekee omanlaisensa sillan (haara-asento, vat sasilta tai ”oikea” selkäsilta) ja kivi menee maahan pieneksi myttyräksi polvien päälle. Sankari jää omaan sankariasentoon.

**VINKKI!** Pyrkikää laittamaan eri patsaat tasaisesti ympäri tilaa, etteivät kaikki kivet ole vierekkäin jne.

## INTRO PELASTUSOPERAATIO

1-24 Sankari lähtee juoksemaan ja etsii oman parinsa siltojen joukosta. Sankari pelastaa sillan ryömimällä sen alta. Tämän jälkeen pari lähtee käsi kädessä etsimään kiveä, joka pelastetaan kulkemalla porttina kiven ylitse. Kivi voi olla kuka tahansa kivi (nopeat syövät hitaat!) Sankari-silta -pari jatkaa matkaansa tilassa, ja etsii piirin kehältä oman ennalta sovitun aloituspaikkansa. Kivi nousee ylös ja lähtee etsimään omaa pariaan puiden joukosta. Puu pelastetaan kiertämällä se kerran ympäri. Kivi-puu -parit menevät piirin kehälle sankari-silta -parien väliin. Paripiirissä ollaan parin kanssa vastakkain niin, että sankari-silta -parien Jenkkis on sisäpiirin puolella ja Hyppis ulkopiirin puolella. Kivi-puu -parit asettuvat paikoilleen päinvastoin.



## A KIERTULIPANNARIT PIIRISSÄ

1-2 2 juoksuvalssilla **oikealla jalalla** aloittaen vastuu parin kanssa.

3-4 2 juoksuvalssilla peruutus omalle lähtöpaikalle.

5-8 4 juoksuvalssilla kiertuli parin kanssa myötäpäivään (oikeat olat hipsaa ensin).

1-2 2 juoksuvalssilla kädet käsissä ulospäin piirin keskustasta.

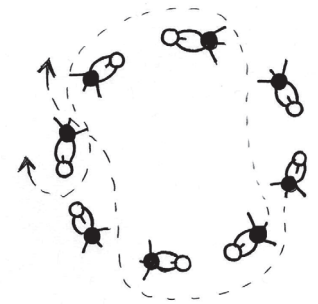
3-4 2 juoksuvalssilla  $\frac{3}{4}$ -kierrosta myötäpäivään. Jäädään piirin kehälle vastakkain niin, että kaksi Jenkkistä on selätysten ja kaksi Hyppistä on selätysten.



5-8 4 juoksuvalssilla pannukakkukäännös ulospäin piiristä. Jenkkis jää Hyppiksen taakse ja tarttuu tätä hartioista kiinni. Hyppis levittää kädet lentokoneen siiviksi.

## B LENTOKONE

1-8 8 juoksuvalssilla lentokoneena pujottelua piirin kehällä kätteleynomaisesti. Piiri on hyvä pitää mahdollisimman isona, jotta väleitä mahtuu paremmin ja lentokoneen siivet voi olla leveinä. Ensin vastaparin ohitus vasemmalta puolelta (kuin oikean käden kättely). Jenkkis ehtii ohjata Hyppiksen kolmen tai neljän (riippuen kuvion koosta) lentokoneen välistä. 8:nnella juoksuvalssilla Hyppis vaihtaa ohjaksiin sisäpiirin puolelta ja Jenkkis puolestaan avaa lentokoneen siivet.



1-8 Lentokoneet lähtevät 8 juoksuvalssilla myötäpäivään kulkevan ison piirin kehälle.

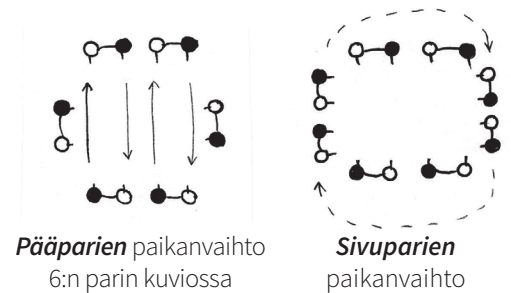
## VÄLISOITTO PIIRI

1-8 8 juoksuvalssia piiriotteisessa piirissä. Puretaan lentokoneet, Hyppis jää sopivasti Jenkkiksen taakse ja näin ollen Jenkkiksen oikealle puolelle. Muodostetaan lopuksi neliö.

## A KELLUVA LAUTTA

1-8 **Pääparit** 2 juoksuvalssilla käsi kädessä vastuu ja 2 juoksuvalssilla peruutus omille paikoille. 4 juoksuvalssilla poika johtaa paikanvaihdon (ohitus vasemmalta puolelta), käsiote säilyy.

**Sivuparit** vaihtavat 8 juoksuvalssilla käsi kädessä toistensa kanssa paikkaa pääparien takaa piirin kehällä myötäpäivään kiertäen.



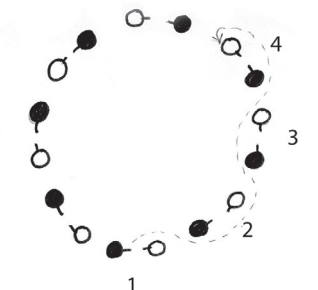
1-8 Vuorot vaihtuvat. Jäädään lopuksi parin kanssa vastakkain piirin kehälle.

## HUOM!

Kuuden parin kuviossa pääpareja on 4 ja sivupareja 2.

## B PUOLIKÄTTELY PIIRISSÄ

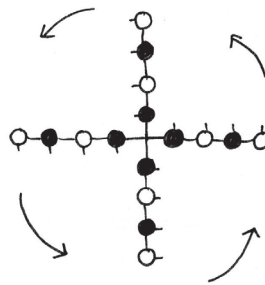
1-8 Hyppis jää seisomaan paikoilleen ja Jenkkis lähtee pujottelemaan piirissä vastapäivään juoksuvalssilla edeten. 1. tahdilla kätellään oman parin kanssa oikealla kädellä, 3. tahdilla kätellään uutta ystävää vasemmalla kädellä ja 5. tahdilla kätellään uutta ystävää oikealla kädellä. 7. ja 8. juoksuvalssi mennään neljännen ystävän kanssa vasemmassa peukkuotteessa vastapäivään 1/2-kierrosta ympäri.



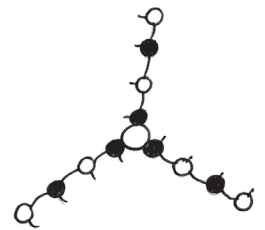
1-8 Jenkkis jää seisomaan paikoilleen ja Hyppis lähtee pujottelemaan piirissä samaan suuntaan kuten oma pari äsken. Hyppis aloittaa kättelyn juuri pyörimänsä ystävän kanssa vasemmalla kädellä, neljäs käteltävä on oma pari, jonka kanssa pyöritään 1/2-kierrosta oikeassa peukkuotteessa myötäpäivään.

## C RUPELIKONE

1-4 4 juoksuvalssilla joka toinen pari jatkaa matkaa piirin keskellä vastapäivään ja Jenkkikset nappaavat vasemman käden ristin kiinni. Oma pari on kiinni oikeassa kädessä. Kuuden parin kuviossa ote on olkapäästä, kahdeksan parin kuviossa ranteesta. Hyppis nappaa 4. tahdilla oikeaan käteensä kohdallaan olevan parin ja risti kasvaa suureksi rupelikoneeksi.



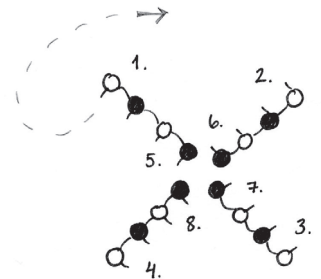
TAI



5-8 Rupelikone jatkaa kulkuaan samaan suuntaan 4 juoksuvalssin ajan.

## C PURKU

1-8 Rupelikoneesta hypätään pois niin, että fraasin ensimmäisellä tahdilla vasemmassa yläkulmassa oleva pari irtoaa rupelistä ja kääntää suunnan myötapäivään. Rupeli jatkaa kulkuaan 8 juoksuvalssin ajan, ja aina jonon hännän kohdalle tultaessa seuraavana poistumisvuorossa oleva pari poistuu jonon perään. Ulkosiivekkeen parit poistuvat ensin järjestyksessä ja tämän jälkeen sisäsiivekkeen parit.



## VÄLISOITTO

1-8 Vetopari vie 8 juoksuvalssilla parijonon uuteen vaaka- tai pystykuvioon ja viimeisetkin parit poistuvat rupelistä.

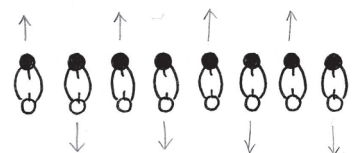
## A KIERTULIPANNARIT SOLASSA

1-8 2 juoksuvalssilla **oikealla jalalla** aloittaen vastuu parin kanssa.

3-4 2 juoksuvalssilla peruutus riville.

5-8 4 juoksuvalssilla kiertuli parin kanssa myötapäivään (oikeat olat hipsaa ensin).

1-2 2 juoksuvalssilla kädet käsissä ulos riviltä joka toinen pari eri suuntaan.



3-4 2 juoksuvalssilla  $\frac{3}{4}$ -kierrosta myötapäivään.

5-8 4 juoksuvalssilla pannukakkukäännös ulospäin riviltä. Jenkkis jää Hyppiksen taakse ja tarttuu tätä hartioista kiinni. Hyppis levittää kädet lentokoneen siiviksi.



## **B** LENTOKONE

1-16 8 juoksuvalssilla lentokoneena lentelyä piirissä myötöpäivään, ohjaajan vaihto kuten aikaisemmin. Lähdetään muodostamaan isoja myötöpäivään kulkevia lentokonepiirejä.

## **C** ISOT PIIRIT

1-8 Muodostetaan 8 juoksuvalssilla isoja, sisäkkäisiä myötöpäivään kulkevia piiriotteisia piirejä.

1-8 Vaihdetaan piireissä suunta ja kuljetaan 8 juoksuvalssia vastapäivään.

1-8 4 juoksuvalssia keskustaan ja 4 juoksuvalssia peruuttaen.

1-8 6 juoksuvalssia keskustaan ja 2 tahdilla käännetään yleisöön päin loppuasentoon, omaan superasentoon.

### **HUOM!**

Kentällä isojen piirien suunnat voivat vaihdella. Loppua voi kuitenkin harjoitella näin omalla tanssitunnilla ja mahdollisissa esiintymisissä.

# SUPERSEIKKAILIJAN KÄSIKIRJA

Olet ystäväinesi joutunut Superseikkailuun. Pelin tavoitteena on kerätä pelimaailmaan hajaantunut ystäväjoukko yhteen. Luo oma hahmosi ja lähde seikkailemaan Jenkka Jekkusen ja Hyppy Hurjasen opastuksella. Nämä rohkeat, vauhtia rakastavat ystävykset tunnetaan paremmin lempinimillä Jenkkis ja Hyppis. Matkaa halki erilaisten kenttien kartuttaen samalla taitojasi. Energinen hyppy ja kepeä juoksu auttavat sinua matkallasi. Usko yhteistyön ja ystävyuden voimaan!

## HAHMON LUOMINEN

Parista pojan roolia tanssiva on Jenkkis ja tytön roolia tanssiva on Hyppis.

Oma hahmo luodaan siten, että jokaisesta neljästä kategoriasta (Liikkuminen, Maastoutumistaidot, Lentotaidot sekä Superasento) valitaan yksi taito. Näistä paloista kootaan 8 tahdin liikesarja siten, että

### HYPPIS:

tahdit

1-2	Liikkuminen	esim. 4 hyppyaskelta
3-4	Maastoutumistaidot	esim. peppupyörähdys
5-6	Lentotaidot	esim. potkuhyppy
7-8	Superasento	esim. tanhupose

### JENKKIS:

tahdit

1-2	Maastoutumistaidot	esim. oma alhaalla käynti
3-4	Lentotaidot	esim. x-hyppy
5-6	Superasento	esim. kalenarokkari
7-8	Liikkuminen	esim. 2 jenkkan askelta

## HELPPO TASO

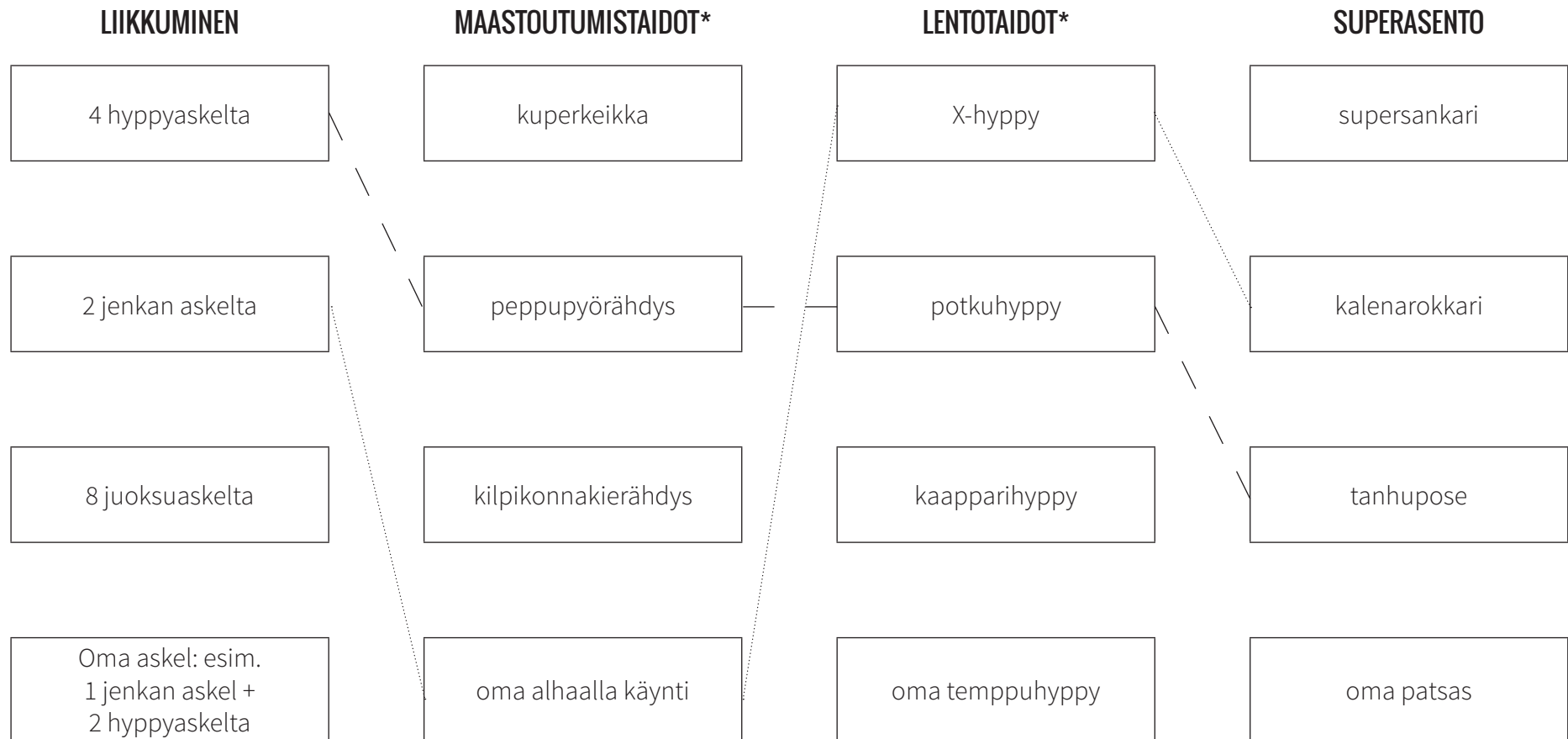
Jenkkis ja Hyppis -joukkueet tekevät molemmat saman hahmon esittelysarjan. Valitse joko Hyppis tai Jenkkis.

## KESKITASO

Jenkkis ja Hyppis -joukkueet tekevät molemmat saman hahmon esittelysarjan, mutta tekevät sen kaanonissa oman ”kaavan” mukaisesti.

## HAASTAVA TASO

Jenkkis ja Hyppis -joukkueet tekevät molemmat oman hahmonsa esittelysarjan. (Näkyvillä videolla yllä olevien esimerkkien kanssa.)



\* Maastoutumis- ja lentotaidossa pyörähdysten tai hypyn ei tarvitse kestää kahta tahtia, vaan niiden alle voi ottaa sopivaksi katsomaansa liikkumista. Esimerkiksi ennen lentotaitohyppyä voi tehdä kaksi hyppyaskelta ja oman hypyn tahdin viimeisille iskuille.

**VINKKI!** Reitin piirtäminen taitojen välille auttaa hahmottamaan omaa sarjaa!

## PELISANASTO

### KUPERKEIKKA

### PEPPUPYÖRÄHDYS

### KILPIKONNAKIERÄHDYS

### OMA ALHAALLA KÄYNTI

### X-HYPPY

### POTKUHYPPY

### KAAPPARIHYPPY

### OMA TEMPPUHYPPY

Kuperkeikka etu- tai takaperin. Muista pään asento kohti rintaa ja pyöreä selkä!

Pyörähdys pepun päällä jompaankumpaan suuntaan. Kädet auttavat tasapainon pitämisessä!

Kierähdys kyykkyasennosta tai polvien päältä kyljen kautta selälleen ja sieltä toisen kyljen kautta jalkojen päälle.

Alhaalla käynti voi olla pyörähdys, kierähdys tai kyykkyhyppy. Mielikuvitus lentoon!

Haarahyppy, jossa kädet mukana. Keho tekee X-kirjaimen.

Hyppy, jossa jalka potkaisee oman ”ninjapotkun”.

Hyppy, jossa jalat kopsautetaan ilmassa yhteen, esim. kantapäistä.

Hyppy, jossa on ponnistus ja alastulo joko yhdeltä jalalta yhdelle, yhdeltä jalalta kahdelle, kahdelta jalalta kahdelle tai kahdelta jalalta yhdelle. Kädet mukaan!

### SUPERSANKARI

### KALENAROKKARI

### TANHUPOSE

### OMA PATSAS

### OIKOPORTTI

### SUPERKENTTÄ

Oma supersankariasento

Oma rokkimuusikkoasento. Katso Kalenajulisteesta meininkiä!

Suosikki tanhuasento!

Keksi oma asento. Ryhmä voi valita yhteisen teeman, esim. eläimet.

Oikoportti on pelissä harvoin ilmestyvä oikoreitti superkentälle.

Superkenttä on pelitaso, jolla pääset näyttämään taitojasi ja keräämään bonuspisteitä, joilla pääset siirtymään seuraavalle tasolle. Superkentällä kerätyt pisteet voivat antaa sinulle sankaripelimerkin, jota tarvitset myöhemmin pelissä.

Teleportit toimivat kuten oikoportit, mutta ovat suurempia ja tehokkaampia. Teleportteihin tarvitset kavereiden apua!

Tuplamadonreikää pitkin pääsee yleensä haastavalle pelitasolle, jolla vaaditaan tarkkaa pelisilmää, muuntautumiskykyä ja suuntavaistoa! Ääni, joka rikkoo tetrisivin ja sinkoaa pelaajat pilvikentälle Taikamaahan. Pahaksi onnekseen he tippuvat suoraan Noitametsään, ja kaikki muut paitsi sankari joutuvat taiotuksi: puu seisoo kahdella jalalla ja kädet käppyräisinä oksina, silta tekee omanlaisensa sillan (haara-asento, vatsasilta tai ”oikea” selkäsilta) ja kivi menee maahan pieneksi myttyräksi polvien päälle. Sankari jää omaan sankariasentoon.

Kelluva Lautta on pelitaso, joka vaatii pelaajilta erityistä tarkkuutta ja suuntavaistoa!

Nämä pelitasot ovat mahdollisuus päästä yläilmoihin etsimään kadonneita ystäviä. Silmät tarkkana, jotta saat napattua kaverit koneen kyytiin!

### KELLUVA LAUTTA

### LENTOKONE, RUPELIKONE

## TETRIS

**ALKUTILANNE:** 12-16 tetrispalikkaa rivissä näyttämön takana.

**ASKELVALIKKO:** kävelyaskel, pieni tipuaskel, laukka, pieni juoksu, sivuaskel, hyppyaskel, jenkka, nopeasti rullaava askel.

**PELIOHJE:** Keskeltä lähtee liikkeelle Palikka 1 ja etenee reippaalla vauhdilla lavan eteen ja jähmettyy asentoon. Pelaajat saavat liikkua robottimaisesti suoria linjoja ja teräviä käännöksiä käyttäen. Liikkuvat tetrispalikat ovat erimuotoisia ja teräväkulmaisia; toiset isoja ja toiset pienempiä, kädet ovat mukana asennossa.

**LOPPUKUVIO:** Yksi rivi, jolta jokaiselta löytyy oma paikka. Loppukuvio kannattaa suunnitella niin, että se näyttää mahdollisimman isolta, ja siitä löytyy eri tasoja.

## ILOISIA PELIHETKIÄ!