



Among Us -peli Vesisankarit

Alkuperäisessä Among Us -pelissä kyse on murhamysteristä. Miehistö(crewmate) tekee avaruusaluksella yhteisiä tehtäviä, joita murhaaja/huijari (imposter) yrittää sabotoida sekä murhata miehistöä ennen kuin hänen henkilöllisyytensä selviää.

Among Us – toiminnallisessa pelissä on ideana tehdä tehtäviä samalla kun murhaaja/huijari (impostor) yrittää murhata tiimiläisiä(crewmate) silmää iskelmällä.

Pelin aluksi opettaja valitsee tai arpoo pelaajien roolit. Murhaaja/huijareita(impostor) on 1–3 ja loput ovat tiimiläisiä (crewmate). Pelitilana toimii luokkahuone, sali, kenttä, metsä tai käytävä. Tehtäväpisteet sijoitetaan tilaan sopivin välein. Tiimiläiset kiertävät tekemässä tehtäviä satunnaisessa järjestyksessä. Etukäteen sovitaan montako tiimiläistä saa kerrallaan suorittaa yhtä tehtävää. Tehtäviä voi tehdä useamman kerran, mutta samaa tehtävää ei voi tehdä kahdesti peräkkäin.

Vesisankarit-aiheisia tehtäviä löydät [Vesisankareiden nettisivuilta](#). Ohessa helposti toteutettavat tehtävät, joissa yhdistyvät eri oppiaineet. Peli sopii erinomaisesti teemapäiviin.

Vesisankarit-tehtäväpisteet:

- [Solmujen harjoittelu](#) (Vesisankarit-solmukuvista ohjeet eri solmuihin, useita pisteitä, 1 solmu/piste)
- [Vedestä pelastaminen](#) (heittoliinan heitto ja voimistelurenkaan vetäminen)
- [Kirjoittaan veden jäljille](#) (eri vesianoja sanaluokkiin)
- [Kylkiasentoon kääntäminen](#) (kirjalliset ohjeet/video)
- [Sanaruudukko ruotsiksi](#) (helpot sanat, ole mahdollisimman nopea)
- [Solmujen tunnistus](#) (nimetä eri solmut kuvasta)
- [Vauhdikkaaksi veneilijäksi –peli](#) (mm. viitat, kertaus ilmasuunnat)

Oppilaat kiertävät tehtäväpisteet haluamassaan järjestyksessä. Murhaaja/huijari (impostor) murhaa luokkakavereitaan esim. räpäyttämällä silmää ja yrittää tehdä tämän huomaamattomasti. Uhri jää makaamaan paikalleen. Kun joku huomaa ruumiin hän huutaa niin kuin alkuperäisessä pelissä "dead body reported" ja kaikki kokoontuu ruumiin ympärille. Nyt on mahdollisuus keskustella ja tiedustella, onko joku nähnyt jonkun muun paikalla juuri ennen murhaa. Jokainen oppilas voi kerran pelin aikana ehdottaa äänestystä. Jos on epäilty/epäiltyjä ja joku ehdottaa äänestystä niin äänestetään. Murhaaja saa teeskennellä ja ehdottaa myös äänestystä. Eniten ääniä saanut joutuu paljastamaan, oliko hän murhaaja. Jos hän ei ole murhaaja, muuttuu hän aaveeksi ja joutuu pois pelistä. Aaveet saavat tehdä tehtäviä, mutta eivät osallistua keskusteluihin tai äänestyksiin, eivätkä saa kertoa kenellekään kuka on murhaaja. Ruumiitkin muuttuvat samalla tavalla aaveiksi. Pian pelin alkamisen jälkeen tulee ruumiita ja sitä mukaan pidetään kokouksia ja äänestyksiä. Peli jatkuu äänestysten jälkeen, kunnes murhaaja selviää.

Oppilaat voivat myös olla mukana suunnittelemassa tehtäviä etukäteen ja laatimassa sääntöjä. Kaikkea ei voi toteuttaa samalla tavalla kuin alkuperäisessä pelissä. Yksityiskohtiin ei kannata juuttua. Yksi pelikierros (murhaaja selviää tai kaikki saadaan murhattua) ei välttämättä ole kovin pitkä.

