

Käärmeet ja tikapuut on vanha peli, jossa kilpaillaan siitä, kuka ehtii ensimmäisenä maaliin, eli ruudusta yksi ruutuun numero 100. Peliohjeet alempana.

**Seuraavilla sivuilla on pelin lauta kahtena versiona:**

**Ensimmäinen lauta** on tarkoitettu opettamaan Efraim Syyrialaisen paastorukouksen sisältöä. Tikapuut edustavat hyveitä, joita ihminen rukoilee saavansa, kuten nöyryys ja rakkaus ja käärmeet paheita, joita tulisi välttää, kuten turhan puhuminen tai vallanhimo. Hyveet ja paheet on kirjoitettu pelilautaan valmiiksi. Muutamaa kohtaa on muokattu oppilaille selkeämmäksi.

**Efraim Syyrialaisen paastorukous:**

*Herra, elämäni valtias! Estä minusta laiskuuden, velttouden, vallanhimon ja turhanpuhumisen henki.*

*Anna minulle, sinun palvelijallesi, sielun puhtauden, nöyryyden, kärsivällisyyden ja rakkauden henki.*

*Oi, Kuningas ja Herra! Anna minun nähdä rikokseni ja anna, etten veljeäni tuomitsisi, sillä siunattu olet sinä iankaikkisesti. Aamen.*

**Toista lautaa** voi käyttää arvojen selkiinnyttämispelinä. Pelaamiseen valmistaudutaan keskustelemalla oppilaiden kanssa käsiteltävän aihealueen arvoista (esimerkiksi ympäristökasvatus tai ihmissuhteet). Keskustelussa esiin tulleet arvot, eli hyveet ja paheet, kirjataan. Ei haittaa, vaikka ne eivät olisi samantasoisia tai loogisia. Molempia valitaan 5 kappaletta. Voidaan miettiä, mitä niistä ovat erityisen hyviä tai erityisen pahoja. Tämän perusteella ne numeroidaan: pienimmälle paheelle annetaan numero, johon pienimmän käärmeen pää osuu (97) ja suurimmalle paheelle pisimmän käärmeen pään ruudun numero (88). Sama tehdään vastaavasti suurimman ja pienimmän hyveen/tikapuun kohdalla. Arvojen pohtimiseen ja pelaamiseen voi kulua aikaa 45-90 minuuttia.

Arvojen kirjaamista varten on taulukko sivulla 2.

**Pelin kulku:**

Pelaajia voi olla 2-5 yhtä pelilautaa kohti. Laudan lisäksi tarvitaan noppa ja pelinappulat.

1. Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen. Liikkeelle lähdetään ruudusta numero 1 ja edetään nopan silmäluvun mukaan. Numerointi etenee vaakasuunnassa edestakaisin.

2. Jos pelaaja pääsee ruutuun, jossa on tikapuiden alapää, hän saa kiivetä niiden yläpäässä olevaan ruutuun. Jos hän taas joutuu ruutuun, jossa on käärmeen pää, hän putoaa sitä pitkin hännän kohdalla olevaan ruutuun.

Näiden ruutujen kohdalla pelaajan tulisi keksiä konkreettinen esimerkki, teko, joka liittyy kyseiseen hyveeseen tai paheeseen. Voidaan myös sopia, että jos keksii teon, joka on muiden mielestä hyväksyttävä, saa ylimääräisen heittovuoron. Tämä sääntö voidaan liittää myös käärmeisiin: jos keksii pahetta vastustavan teon, saa uuden heiton.

3. Voittaja on se, joka pääsee ensimmäisenä ruutuun numero 100.

Hyveet/tikapuut pituusjärjestyksessä pisimmästä lyhyeen:

28: \_\_\_\_\_

5: \_\_\_\_\_

38: \_\_\_\_\_

68: \_\_\_\_\_

79: \_\_\_\_\_

Paheet/käärmeet pituusjärjestyksessä pisimmästä lyhyeen:

88: \_\_\_\_\_

63: \_\_\_\_\_

40: \_\_\_\_\_

49: \_\_\_\_\_

97: \_\_\_\_\_



