



## Among Us -peli Pyöräsankarit

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

Pelin aluksi opettaja valitsee tai arpoo pelaajien roolit. Murhaajia/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.

Pyöräsankarit-aiheisia tehtäviä löydät Koululiikuntaliiton nettisivujen [Pyöräsankareiden materiaaleista](#). Varaathan jokaiselle tehtäväpisteelle riittävästi tilaa, jotta turvallisuus säilyy. Esimerkkitehtävät ovat ulkokentälle pelattavaan Among Us -peliin. Kaikki tehtävät suoritetaan pyöräilemällä.

### Pyöräsankarit-tehtäväpisteet:

- **Hidasajo (ajetaan sovittu matka mahdollisimman hitaasti)**
- **Pyörätempu: skeittari (vie molemmat jalat pyörän rungon= vaakaputken päälle)**
- **Lankkuajo (ajaminen lankun päällä)**
- **Esineen siirto (kartion siirtäminen paikasta A paikkaan B)**
- **Pullon flippaus (50cmx50cm neliö, johon yritetään saada puoliksi vedellä täytetty muovipullo jäämään pystyyn samalla kun ajetaan pyörällä)**
- **Vapaa valintainen pyörätempu (ajo ilman käsiä, keuliminen tms. [Pyörätempu-vinkkejä](#))**

Oppilaat kiertävät tehtäväpisteet haluamassaan järjestyksessä. Murhaaja/huijari (impostor) murhaa luokkakavereitaan esim. räpäyttämällä silmää ja yrittää tehdä tämän huomaamattomasti. Uhri pysähtyy pyöränsä kanssa turvalliseen paikkaan ja jähmettyy seisomaan 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.