



SISÄCURLING

PELIN IDEA JA TAVOITE

Peli-idea on sama kuin jäällä pelattavassa curlingissa: curling-kiviä liikutetaan kohti maalimattoa mahdollisimman lähelle maton keskustaa. Peli harjoittaa mm. suunnan ja etäisyyksien hahmottamista, voiman säätelyä ja tarkkuutta.

VÄLINEET

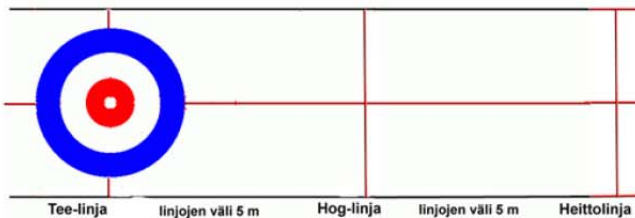
Curling-kivet (neljä sinistä ja neljä punaista, laakeroitua kiveä), curling-matto ja -työnnin, sekä mahdollisesti vieritysramppi. Pelaaja voi käyttää vieritysramppia kiven vierittämiseen. Magneettitaulu auttaa näkövammaista pelaajaa hahmottamaan pelitilanteen.



VALMISTELUT JA TURVALLISUUS

Rakenna pelialue tasaiselle ja puhtaalle alustalle, joka on noin 10 m pitkä ja 2–3 m leveä. Keskitä curling-matto alueen päähän. Merkitse heittolinja selkeästi toiseen päähän. Merkitse 5 metrin päähän heittolinjasta hog-linja. Se on heittolinjan ja maton välissä ja niiden kanssa samansuuntainen.

Kaikki pelaajat sijoittuvat heittolinjan taakse. Rajaa pelialue turvallisesti esim. voimistelupenkeillä.



PELIN KULKU

Peliä voi pelata 2–8 henkilöä, jotka muodostavat kaksi joukkuetta (punaiset ja siniset). Oma kivi yritetään saada lähemmäksi keskustaa kuin vastustajan kivi. Heittovuoro vaihtuu joukkueiden välillä jokaisen heitetyn kiven jälkeen. Kiven on irrottava kädestä/työntökapistä /vieritysrampista ennen heittoviivaa. Mikäli kivi ei ylitä hog-linjaa, se poistetaan pelialueelta. Peliä pelataan kuusi päätä (erää). Joukkue, jolla on enemmän kiviä lähellä keskustaa saa pisteen tai pisteitä. Vain toinen joukkue tai pelaaja voi saada pisteitä. Pisteitä saa niin monta kuin kiviä on lähempänä kuin vastustajan lähin kivi.





Viereisessä kuvassa punaiset voittivat erän 2–0. Seuraavan pään (erän) aloittaa aina se joukkue, joka on viimeksi saanut pisteitä. Pelin voittaa se joukkue/pelaaja, joka on saavuttanut korkeimman pistemäärän kuudessa erässä. Tuloksen ollessa tasan pelataan jatkoerä, jonka aloittaa viimeiseksi pisteen saanut joukkue. Näin saadaan voittaja selville.

AVUSTAMINEN

Ohjaaja/avustaja avustaa tarvittaessa pelaajaa sijoittumisessa ja rampin paikalleen asettamisessa. Hän tukee ja suuntaa vieritysrampin pelaajan ohjeiden mukaan ja asettaa kiven ramppiin. Pelaaja päästää kiven liikkeelle. Avustaja toimii selkä pelikentälle päin, eikä osallistu pelin kulkuun. Ohjaaja/avustaja antaa pelaajalle aikaa pelaamiseen ja poistaa pelialueen ulkopuolelle menneet kivet. Avustaja voi antaa äänimerkin näkövammaiselle pelaajalle tähdättävään kohtaan kepillä koputtaen. Magneettitaulun avulla avustaja voi auttaa pelaajaa pelitilanteen hahmottamisessa. Kivien paikat voi myös piirtää selkään taktillisesti eli tuntoaistia hyväksi käyttäen. Koholla oleva suuntaviiva ennen heittolinjaa helpottaa heiton suuntaamista. Suuntaviivana toimii naru teipattuna lattiaan.

MUUTA HUOMIOITAVAA

Älä heitä kiveä, vaan liu'uta kivi lattiaa pitkin. Jos kivi liikkuu epätasaisesti, niin tarkista että pohjan metalliosa on kunnolla kiinni muovikupissa. Ota matto ajoissa pois putkesta ja levitä se lattialle suoristumaan. Älä kiinnitä mattoa lattiaan. Muista rullata maalimatto käytön jälkeen kuvapuoli ulospäin ja laittaa se takaisin säilytysputkeen, josta otit sen.

SOVELTAMINEN

Kaikki voivat heittää istuen, työntää jalalla, käyttää työnnintä, ramppia jne. Heittoetäisyyttä voidaan pelaajien ja tilanteen mukaan vaihdella.

VÄLINEIDEN HANKINTA

Tevella Oy, www.tevella.fi