# CONNEXT: Peliöverit

## Taustaksi

### Ammattilaiselle

Tämä on osa CONNEXT for inclusion -hankkeen "hyvinvointi ja elämänhallinta" -tehtäväkokonaisuutta. Metropolia Ammattikorkeakoulussa laaditun kokonaisuuden yhteydessä käsitellään ongelmapelaamista hyödyntäen nopan heittoa ja roolipelin tarinallisuutta. Parhaiten pelaaminen onnistuu pareittain tai pienryhmässä.

Tehtäviä saa vapaasti kopioida ja muokata itselle sopiviksi.

Lisää tehtäväkokonaisuuksia [www.metropolia.fi/pelillisyyteenhurahtaneille](http://www.metropolia.fi/pelillisyyteenhurahtaneille)

Lisätietoja hankkeesta [www.connextforinclusion.eu/fi](http://www.connextforinclusion.eu/fi)

### Orientaatio pelaajalle

Tässä roolipelissä eläydyt yhdessä tiimisi kanssa kuvitteellisen nuoren miehen elämään. Hahmolla on piilossa oleva peliongelma. Tehtävissä pohditaan, miten ne löytyvät. Miten hahmo tarttuu haasteisiin? Mistä hän saa apua? Miten pelaamisen hyvät puolet voivat olla tulevaisuuden vahvuuksia?

**Taustakuva:** Viki\_B, Pixabay

## 1. Tarinan päähenkilö

Kirjoitustehtävä

Kuvan henkilö on tarinamme päähenkilö, iältään 16–29 v. Kuka hän on, minkä ikäinen ja miten ja missä Suomessa hän elää? Kirjoittakaa lyhyt kuvaus alle.

Piirros: Sara Pacelli/Metropolia Ammattikorkeakoulu



## 2. Peliongelma

Kirjoitustehtävä

Tarinan henkilöllä on piilossa oleva peliongelma. Heittäkää oikeaa tai digitaalista noppaa. [Digitaalisia noppia löytyy esim. täältä (online.stopwatch.com)](https://www.online-stopwatch.com/chance-games/roll-a-dice/). Numeron suuruus ilmaisee asteikolla 1-6, onko teidän hahmonne ongelma vielä lievä (1) <-> vai todella vakava ja pitkälle mennyt (6).

Lukekaa sitten lyhyt kuvaus [peliongelmasta Peliluurin sivuilta](http://www.peluuri.fi/pelaajalle/peliongelma).

Pohtikaa, miten hahmon peliongelma näkyy hänen arjessaan elämän eri osa-alueilla käytännössä. Kirjoittakaa lyhyt kuvaus alle.

## 3. Peliongelma valkenee läheisille

Kirjoitustehtävä

Hahmon ongelma on ollut pitkään piilossa läheisiltä, mutta nyt siihen tulee muutos. Heittäkää oikeaa tai digitaalista noppaa. [Digitaalisia noppia löytyy esim. täältä (online.stopwatch.com)](https://www.online-stopwatch.com/chance-games/roll-a-dice/). Nopan luku ilmaisee, kuka läheinen huomaa peliongelman:

1. Tyttö- tai poikaystävä
2. Isä tai äiti
3. Sisko tai veli
4. Opettaja
5. Kaveri
6. Työkaveri

Kertokaa sitten vuorotellen lause kerrallaan tarinaa, miten salattu peliongelma paljastuu. Ensimmäinen teistä aloittaa tarinan sanomalla "Eräänä päivänä", toinen jatkaa "...ja sitten". Kertokaa tarinaa useammalla lauseella eteenpäin, mutta ei kuitenkaan loppuratkaisuun asti. Tarina voi jäädä kesken johonkin jännittävään kohtaan.

Tiivistäkää kertomanne tarina kirjoittamalla se alle.

## 4. Puheeksi ottaminen

Kirjoitus- tai äänitystehtävä

Edellisessä tehtävässä peliongelma paljastui läheiselle. Seuraavaksi harjoitelkaa puheeksi ottamisen tilannetta improvisoimalla siitä keskusteluja.

Päättäkää ensin tapahtumapaikka ja -aika. Missä tilanteessa aiemmin mainittu läheinen ottaa peliongelman puheeksi?

Valitkaa sitten ryhmänne jäsen, joka asettuu päähenkilön rooliin. Ryhmän jäsenet voivat vuorotellen ottaa läheisen roolin. Käynnistäkää keskustelu, joissa läheinen yrittää ottaa peliongelmaa puheeksi päähenkilön kanssa eri tavoin. Tarkkailkaa, miten päähenkilö reagoi.

Pohtikaa, millainen lähestymistapa toimi parhaiten. Kirjoittakaa tai äänittäkää ajatuksianne parhaasta lähestymistavasta tähän.

## 5. Sysäys

Kirjoitus-, äänitys- tai videointitehtävä

Voi olla, ettei päähenkilö ilahtunutkaan läheisen puutumisesta, vaan tarvitaan vielä toinen sysäys, että muutos tapahtuu.

Heittäkää oikeaa tai digitaalista noppaa. [Digitaalisia noppia löytyy esim. täältä (online.stopwatch.com)](https://www.online-stopwatch.com/chance-games/roll-a-dice/). Silmäluku ilmaisee, lähteekö tarinan päähenkilö hakemaan apua helposti (1) <-> vai vasta äärimmäisessä tilanteessa (6).

Mitä isompi noppaluku, sitä rajumman sysäyksen päähenkilö tarvitsee. Mikä se voisi olla? Voitte kuvata sysäyksen kirjoittamalla tai äänittämällä. Voitte myös näytellä sysäystilanteen ja videoida sen.

## 6. Mistä apua?

Kirjoitustehtävä

Nyt tarinan päähenkilö on vakuuttunut, että hän tarvitsee apua. Miten hän estii sitä? Heittäkää oikeaa tai digitaalista noppaa. [Digitaalisia noppia löytyy esim. täältä (online.stopwatch.com)](https://www.online-stopwatch.com/chance-games/roll-a-dice/). Nopan pariton luku = päähenkilö etsii yksin apua netistä tai parillinen luku = hänen kaverinsa tai joku läheinen auttaa.

Etsikää yhdessä netistä hahmolle sopiva peliongelmaisia auttava palvelu. Asettukaa hänen asemaansa: millaisina palvelut ja sivustot näyttäytyvät nuorelle asiakkaalle? Mikä houkuttelee, mikä epäillyttää?

Etsikää kolme palvelua ja listatkaa ne sopivuusjärjestyksessä tähän. Lisätkää linkit.

## 7. Kohti parempaa!

Kirjoittamistehtävä

Aikaa on kulunut. Päähenkilö on saanut elämänsä raiteilleen ja peliongelmansa hallintaan. Hän on nyt hakeutumassa uuteen työ- tai opiskelupaikkaan. Päättäkää ensin, millaisiin työtehtäviin hän on hakeutumassa tai mille alalle opiskelemaan.

Kavereiden kanssa käytyjen keskustelujen myötä päähenkilö on ymmärtänyt, että pelihistoria voi kääntyä vahvuudeksi! Hän miettiikin nyt, mitä osaamista ja muuta hyötyä hänen omasta pelihistoriastaan on hänelle koitunut.

Vilkaiskaa inspiraatioksi jokin seuraavista:

- Gradu [Nuorten peliosaamisesta (pdf)](https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/144962/gradu2018Sabell.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- [Tulevaisuuden työelämätaidot (clevry.com)](https://www.clevry.com/fi-fi/blogi/top-10-taidot-tulevaisuuden-tyoelamassa/)
- [Verke osaamismerkit](https://www.verke.org/blogit/osaamismerkit-gotta-catch-em-all/%22%20%5Ct%20%22_blank)

Kirjoittakaa alle ainakin viisi asiaa, joita tarinan päähenkilö voisi mainita hakiessaan ryhmänne valitsemaan työ- tai opiskelupaikkaan.

## 8. Ruusuinen tulevaisuus

Piirtämistehtävä

Tämän tarinan päähenkilölle käy hyvin. Siinä on mukana pikkuisen onnea, monen ihmisen taustatukea, mutta paljon myös hänen omaa päättäväistä ponnisteluaan tavoitteiden eteen. Heittäkää oikeaa tai digitaalista noppaa. [Digitaalisia noppia löytyy esim. täältä (online.stopwatch.com)](https://www.online-stopwatch.com/chance-games/roll-a-dice/). Noppaluku 1= ihan hyvä tulevaisuus <-> 6 = aivan loistava tulevaisuus.

Teidän tehtävänänne on nyt piirtää kuva päähenkilön hyvästä tulevaisuudesta 5 vuoden kuluttua. Missä hän asuu? Millainen koti tai koteja hänellä on? Keitä on hänen ympärillään? Mitä hän harrastaa vapaa-aikanaan? Millaista työtä hän tekee? Millaista vapaaehtoistyötä hän tekee?

Valitkaa yksi arkinen tilanne, joka heijastelee päähenkilön nykyistä elämäntilannetta. Ottakaa piirroksesta kuva ja ladatkaa se tähän.

