



HOTSPOTS BLENDED LEARNING – LAUTAPELI



Co-funded by
the European Union

Miksi Hotspots-lautapeli?

HOTSPOTS BLENDED LEARNING -lautapeli

Hotspots-lautapeli on yksi HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work -hankkeen tuloksista.

Pelin tarkoituksena on synnyttää keskustelua stereotypioista ja ennakkoluuloista, kehittää nuorten empatiakykyä ja kriittistä ajattelua, sekä edistää kulttuurienvälisiä oppimismenetelmiä.

PELIN TAVOITTEET

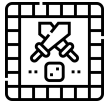
1. Pohtia yhteiskunnan nuorille asettamia paineita
2. Kehittää nuorten itsereflektiotaitoja
3. Purkaa erilaisuuden pelkoa
4. Lisätä ymmärrystä ihmisten lokeroinnin seurauksista



PELIN RAKENNE

- Peli on suunniteltu pedagogiseksi työkaluksi non-formaalin oppimisen tueksi. Pelin kesto on noin 1 tunti, josta 15 minuuttia on varattu purkukeskustelulle.
- Pelaajien tavoitteena on selvittää pelilaudan loppuun selvittämällä erilaisia haasteita ja “hotspotteja” oman hahmonsa näkökulmasta.
- Peli on suunniteltu neljälle pelaajalle tai tiimille, joista yksi (fasilitaattori/nuorisotyöntekijä) on pelinjohtaja. Samat pelaajat voivat pelata peliä useamman kerran.
- Pelin kysymyskortit on jaettu neljään eri kategoriaan ja ne pohjautuvat tosielämän haasteisiin, joita nuoret HOTSPOTS-hankkeen tutkimuksen perusteella kohtaavat.

PELIN OSAT



1 pelilauta



Pelaajien ohjeet



Pelinjohtajan ohjeet



4 hahmokorttia



16 ominaisuuskorttia



8 Hotspots-kysymyskorttia



2 haastekorttia



1 muistiinpanopaperi



OHJEET PELAAJILLE

Peliä voi pelata joko neljä pelaajaa tai neljä tiimiä.

Vaihe 1: Rooliin astuminen

- Luo oma pelihahmosi hahmo- ja ominaisuuskorttien avulla. Valitse yksi hahmoista ja laita se eteesi.
- Valitse yksi vihreä, yksi violetti, yksi oranssi ja yksi keltainen kortti (tulotaso, sukupuoli, työ, uskonto). Pidä nämä kortit piilossa muilta pelaajilta. Valitse pelinappulaksesi jokin saatavilla oleva pieni esine (esim. kumi, klemmari, kolikko).
- Hahmottele hahmoasi muistiinpanopaperille. Voit piirtää tai kirjoittaa. Sinulle esitetään ohjaavia kysymyksiä, joita voit käyttää apuna.

Vaihe 2: Polulla kulkeminen

- Pelaajat aloittavat matkansa lähtöruudusta ja kulkevat polkua pitkin laudalla ottamalla yhden askeleen eteenpäin jokaisella kierroksella. Noppaa ei tarvita.
- Polulla on yhteensä 30 ruutua. Kahdeksan näistä ruuduista on erikseen merkittyjä hotspot-ruutuja joissa pelaajat vastaavat kysymyksiin. Kun saavut hotspot-ruutuun, tulee sinun sattumanvaraisesti valita kysymyskortti. Pelinohjaaja lukee kortissa olevan kysymyksen ääneen, ja sinun tulee vastata siihen roolihahmosi näkökulmasta.
- Pelilaudalla on kaksi haasteellista aluetta, silta ja kalliot. Kohtaat haasteen saapuessasi jommallekummalle alueelle joko liikkuessasi laudalla tai pelinohjaajan lähettämänä. Pelinohjaaja lukee haastekortin ääneen ja sinun täytyy päättää miten hahmosi aikoo toimia.

Vaihe 3: Pelin loppu

- Peli loppuu ja kaikki osallistujat voittavat kun kaikki pelaajat saapuvat viimeiseen ruutuun. Lopuksi pelaajat paljastavat hahmonsia ja esittelevät muistiinpanonsa ja korttinsa ryhmälle. Tämän jälkeen pelinohjaaja vetää purkukeskustelun.

OHJEET PELINOHJAAJALLE (Fasilitaattori)

- Peliä voi pelata joko neljä pelaajaa tai neljä tiimiä. Ennen kuin aloitat, tulosta kaikki kortit ja muistiinpanopaperit (sivu 10, yksi jokaiselle pelaajalle), ohjekirja (tämä dokumentti), ja pelilauta. Aseta kortit eteesi pinoihin värin mukaan selkäpuoli ylöspäin.

Vaihe 1: Rooliin astuminen [10 minuuttia]

- Pyydä yhtä pelaajista lukemaan ohjeet ääneen muille pelaajille ja vastaamaan kysymyksiin.
- Pyydä pelaajia valitsemaan hahmokortti ja asettamaan sen näkyvästi eteensä. Selitä, että stereotyypioiden välttämiseksi hahmot ovat eläimiä ihmisten vaatteissa.
- Pyydä pelaajia valitsemaan heidän hahmojensa ominaisuudet valitsemalla neljä korttia, yhden jokaista väriä (sininen, violetti, keltainen, oranssi). Nämä kortit piilotetaan muulta ryhmältä ja vain pelaaja tietää ne. Selitä, että tietyt ominaisuudet sulautuvat osaksi identiteettiämme ja määrittelevät meitä elämämme tietyissä hetkissä. Pyydä pelaajia asettumaan hahmonsa asemaan kaikkine ominaisuuksineen ja pelaamaan peliä sen mukaan.
- Anna jokaiselle pelaajalle muistiinpanopaperi ja pyydä heitä kuvailemaan hahmoaan viiden minuutin ajan. He voivat kirjoittaa hahmostaan tai piirtää hänet, miettien miten hahmo toimii arjessaan. Pelaajat voivat käyttää heille annettuja kysymyksiä apuna hahmon rooliin astumisessa.

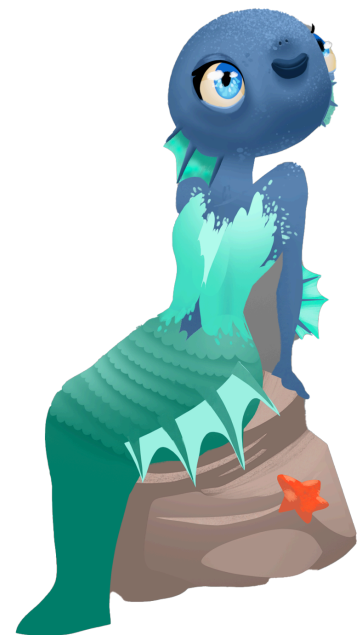
Vaihe 2: Polulla kulkeminen [35 minuuttia]

- Pelaajat kulkevat pelilaudalla olevaa polkua askel kerrallaan, aloittaen lähtöruudusta. Kerro, että kaikki osallistujat voittavat kun heistä jokainen saapuu viimeiseen ruutuun. On tärkeää selittää tämä pelin alussa. Huomioi vaikuttaako se pelaajien asenteeseen pelin aikana.
- Kun pelaajat astuvat Hotspot-kysymysruutuihin, heidän tulee sattumanvaraisesti valita kysymyskortti. Lue kysymys ääneen ja pyydä pelaajaa vastaamaan siihen hänen hahmonsa ominaisuuksien mukaisesti. Kysymyskortit on jaettu neljään eri kategoriaan ja ne pohjautuvat tosielämän haasteisiin, joita nuoret HOTSPOTS-hankkeen tutkimuksen perusteella kohtaavat (koulu, perhe, ympäristö, ystävät/netti).
- Kun pelaajat saapuvat pelilaudan kallioiselle alueelle tai puiselle sillalle, joutuvat he haasteisiin joiden tarkoitus on parantaa ryhmän yhteistyökykyä. Lue haastekortti ja pyydä pelaajia päättämään mitä he aikovat tehdä.

- Peli päättyy kun kaikki pelaajat pääsevät pelilaudan viimeiseen ruutuun. Jos vain yksi pelaaja on vielä polulla kun muut ovat saapuneet viimeiseen ruutuun, täytyy pelaajien olla kärsivällisiä, koska on tärkeää pelin yhteisölliselle luonteelle että jokainen saapuu maaliin.

Vaihe 3: Purkukeskustelu [35 minuuttia]

- Lopuksi pelaajat paljastavat hahmonsa, esitellen muistiinpanonsa ja ominaisuuskorttinsa ryhmälle. Käydään pelinohjaajan johtama purkukeskustelu. Suuntaa-antavat kysymykset ryhmäkeskustelua varten löytyvät osiosta “Kysymyksiä purkukeskustelua varten”.



PURKUKESKUSTELUOHJEET PELINOHJAAJALLE

Purkukeskustelu: Non-formaalin oppimisen aktiviteeteissa, purkukeskustelu pidetään tyypillisesti heti toiminnan jälkeen ja käydään läpi ryhmän kanssa. Purkua voidaan pitää eräänlaisena ryhmäkeskusteluna. Kun non-formaalin oppimisen aktiviteetti on päättynyt, koko ryhmä osallistuu aktiviteetin reflektointiin. Ryhmä voi olla esimerkiksi piirimuodostelmassa. Purkukeskustelun tavoitteena on reflektoida mitä tapahtui, millaisia tunteita osallistujat kokivat, mitä merkittäviä löydöksiä tehtiin ja mikä oli työpajan pääaihe. Purkukeskustelu onkin arvokas työkalu yksilö- ja ryhmäoppimiseen, jossa lopullinen tieto ei tule ylhäältä alas -lähestymistavasta, vaan alhaalta ylös -näkökulmasta, koska se perustuu koko toiminnan aikana luotuun kollektiiviseen tietoon.

Ajateltavaa: Alta löydät luettelon vinkeistä ja ehdotuksista, joiden avulla voit kannustaa kaikkien aktiivista osallistumista ja edistää osallistavaa lähestymistapaa keskustelun aikana.

Tämä peli perustuu non-formaalin oppimisen keskeisiin periaatteisiin, kuten osallisuuteen inklusiivisuuteen ja horisontaalisuuteen. Alla lueteltuja elementtejä voi pitää inspiroivina ajatuksina ja ohjaavina ehdotuksina. Sinun ei tarvitse käyttää niitä kaikkia, sillä niiden käyttö riippuu aina ryhmän rakenteesta, tarpeista ja profiileista. Tästä syystä tärkein korostettava elementti on joustavuus koko prosessin ajan.

Ole valmis muuttamaan ja muokkaamaan rakennetta ja kysymyksiä osallistuvien nuorten mukaan purku-/keskustelutilanteessa.

Vinkkejä pelinohjaajalle:

- Ensin, pyydä osallistujia paljastamaan korttinsa ja hahmonsia.
- Ennen kun aloitat, järjestä hetki aikaa roolista poistumista varten (ohjeet seuraavalla sivulla).
- Käy keskustelu piirimuodostelmassa edistääksesi horisontaalisuutta ja aktiivista kuuntelua.
- Kysy avoimia kysymyksiä ehdotetussa järjestyksessä, jos se sopii ryhmäsi tarpeisiin.
- Esitä kysymykset koko ryhmälle (ei vain yhdelle henkilölle), ja anna osallistujille tarpeeksi aikaa pohtia ja vastata.
- Anna pelaajien puhua jos he haluavat, älä pakota tai painosta heitä vastaamaan.
- Vältä omien mielipiteidesi esiintuomista ja anna vain puolueetonta palautetta pelaajien vastauksiin.

Roolista poistuminen

Pelin loputtua, kutsu osallistujat yhteen. Pyydä heitä seisomaan ringissä, rentoutumaan ja hengittämään syvään. On tärkeää että osallistujat päästävät ulos energian ja tunteet joita nousi pintaan pelin aikana, ja että he palautuvat omaksi itsekseen. (Jos pelaajat kokevat edelleen olevansa hahmonsa kengissä, purkukeskustelu ei ole yhtä tehokasta ja voi aiheuttaa hämmennystä).



KYSYMYKSIÄ PURKUKESKUSTELUA VARTEN

- Miltä sinusta tuntui pelin aikana?
- Kuka oli hahmosi ja miten hän liikkui pelilaudalla?
- Miltä sinusta tuntui kun muut pelaajat liikkuiivat sinua nopeammin?
- Miltä sinusta tuntui kun muut pelaajat liikkuiivat sinua hitaammin?
- Minkä päätöksen teit kohdatessasi haasteen puisella sillalla? Kuinka päädyit ratkaisuusi ja miksi?
- Kohdatessasi haasteen kallioilla, mikä sai sinut päättämään autatko muita eteenpäin vai jatkatko matkaasi?
- Nyt kun tiedät muiden pelaajien hahmot, toimisitko toisin? Jos kyllä, niin miten?
- Nyt kun peli on lopussa, mitä tekisit toisin tukeaksesi muita pelaajia?
- Huomaatko yhteneväisyyksiä pelin ja todellisuuden välillä. Jos kyllä, niin mitä?



MUISTIINPANOT

Hengitä syvää ja keskity hahmoosi. Voit sulkea silmäsi jos se on tarpeen.

Millaiseksi kuvittelet hahmosi?

Kuinka vanha hän on?

Miltä hän näyttää?

Mitkä ovat hänen tärkeimmät ominaisuutensa?

Millaisia ovat hänen toimintatapansa?

Missä ja kenen kanssa hän asuu?

Mitä hän tekee juuri nyt?

Millaisia ovat hänen rutiininsa?

Mitä hän tykkää tehdä vapaa-ajallaan?

Millaisia ovat hänen ystävänsä?

Kuvaile esittämäsi hahmo (voit piirtää ja/tai kirjoittaa)



HOTSPOTS BLENDED LEARNING BOARD GAME

The Blended Learning -lautapeli on “HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work” -hankkeen kolmas tulos. Se on osa hankkeen koulutuspaketia, joka on suunniteltu varustamaan eri Euroopan maista tulevat nuorisotyöntekijät, vertaiskouluttajat ja nuoret fasilitaattorit työkaluilla ja vuorovaikutteisilla menetelmillä kulttuurienväliseen oppimiseen, joissa online- ja offline-maailmat ovat läsnä ja joskus yhdistettyinä. Lisäksi se on tehokas työkalu nuorille pohtia stereotypioita ja ennakkoluuloja, lisäten nuorten empatiaa ja kriittistä ajattelua näiden vahvistamisen välttämiseksi sekä edistämään kulttuurienvälisiä oppimistapoja.

“HOTSPOTS Connecting European Suburbs through Smart Youth Work” on 26 kk kestänyt nuorisoalan strateginen kumppanuushanke, jota ovat tukeneet Erasmus+ -ohjelma sekä Italian kansallinen toimisto. Hankkeessa on ollut mukana yhteistyökumppaneita Italiasta, Suomesta, Ranskasta, Portugalista, Romaniasta ja Espanjasta. Hankkeen tavoitteena on ollut kehittää non-formaalin oppimisen työkaluja sekä menetelmiä uudella pedagogisella lähestymistavalla, jotta kulttuurienvälisiä oppimistapoja ja asenteita voidaan kehittää sekä liveinä että verkossa lähiöistä tulevien nuorten parissa, sekä Erasmus+ -ohjelman kansallisissa ja kansainvälisissä toiminnoissa.

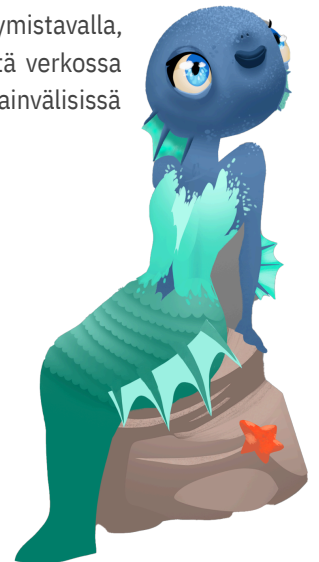
Lisätietoa löydät näistä linkeistä:



Toolkit for diagnostic and tool sharing



Käsikirja digitaaliselle nuorisotyölle (smart youthwork)



“Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.”

Pelin osat





**SYRJINTÄÄ
KOSKEVA AIHE: KOULU**

OSALLISTUT LUKION LUOKALLE EUROOPAN MAASSA. OLETKO KOSKAAN KOHDANNUT HUUHJA, KIUSAAMISTA TAI ERISTÄMISTÄ/SYRJINTÄÄ, KOSKA OMISTAT TIETYN OMINAISUUDEN?

**JOS EI, OTA KAKSI ASKELTA ETEENPÄIN.
JOS KYLLÄ, PYSY SIELLÄ, MISSÄ OLET.**

**OPETUSSUUNNITELMA /
MIELENTERVEYSAIHE: KOULU**

OLETKO KOULUKOKEMUKSESI AIKANA KOHDANNUT HÄMMENNYSTÄ, STRESSIÄ JA/TAI AHDISTUSTA KIIREISEN AIKATAULUN JA YLIKUORMITETUN OPETUSSUUNNITELMAN VUOKSI?

**JOS VASTAUS ON KYLLÄ, SIIRRY YKSI ASKEL TAAKSEPÄIN.
JOS EI, SIIRRY YKSI ASKEL ETEENPÄIN.**

**KUULUMISEN TARVE /
VAATIMUSTENMUKAISUUS /
AIHE: YSTÄVÄT / VERKOSSA**

OLETKO KOSKAAN OSALLISTUNUT SOSIAALISEN MEDIAN HAASTEeseen (ESIMERKIKSI BLUE WHALE CHALLENGEEN), JONKA TIESIT TUOVAN KIELTEISIÄ SEURAUKSIA, MUTTA TEIT SENTUNTEA OLEVASI OSA RYHMÄÄ?

JOS VASTAUS ON KYLLÄ, SIIRRY YKSI ASKEL TAAKSEPÄIN. JOS EI, SIIRRY YKSI ASKEL ETEENPÄIN.

**KÖYHYYS / RESURSSIT
AIHE: PERHE**

OLETKO KOSKAAN TUNTENUT KOULUAIKANASI, ETTÄ SINULLA ON VÄHEMMÄN MAHDOLLISUUKSIA KUIN IKÄTOVEREILLASI (ESIMERKIKSI: KESKEYTÄT KOULUN AUTTAAKSESI KOTITALOUDESSA TAI TYÖSSÄ, SINULLA EI OLE YHTÄ LAADUKASTA RUOKAA TAI RESURSSIJA OSALLISTUA JOIHINKIN TOIMINTOIHIN)?

**JOS KYLLÄ, MISSÄ TAHANSA OLETKIN, SIIRRY KALLIOIDEN ENSIMMÄISEEN VAIHEeseen. FASILITAATTORI.
ON HAASTE SINULLE. JOS EI, PYSY PAIKALLAAN**

**ITSETUNTO
AIHE: PERHE**

OLETKO KOSKAAN PERHEKOKEMUKSESI MUKAAN KOHDANNUT PAINEITA JA TUNTENUT VANHEMPIESI TYÖNTÄVÄN SINUA TÄYTTÄMÄÄN TARPEENSA JA ODOTUKSENSA (IKÄÄN KUIN SINUN KAUTTASI HE HALUAVAT TYYDYTTÄÄ OMAT UNELMANSAT)?

JOS KYLLÄ, OTA YKSI ASKEL TAAKSEPÄIN, JOS EI, SIIRRY KOLME ASKELTA ETEENPÄIN

**MIELENTERVEYS/ CANCEL-KULTTUURI
AIHE: YSTÄVÄT/ONLINE**

VOITKO VAPAASTI JAKAA VERKOSSA MINKÄ TAHANSA TYYPPISIÄ ELÄMÄÄSI LIITTYVIÄ VIESTEJÄ ILMAN, ETTÄ SINUA TUOMITAAN HENKILÖKOHTAISTEN OMINAISUUKSIESI PERUSTEELLA?

JOS KYLLÄ, MISSÄ TAHANSA OLETKIN, SIIRRY SILLAN ENSIMMÄISEEN VAIHEeseen. KOORDINAATTORILLA ON SINULLE HAASTE. JOS EI, SIIRRY YKSI ASKEL ETEENPÄIN.

**HYVINVOINTI
AIHE: YMPÄRISTÖ**

ONKO NAAPURUSTOSSASI TARPEEKSI NUORISOKESKUKSIA TAI LIIKUNTAPAIKKOJA, JOITA VOIT KÄYTTÄÄ HELPOSTI?

JOS EI, SIIRRY YKSI ASKEL ETEENPÄIN. JOS VASTASITTE MYÖNTÄVÄSTI, OTTAKAA KAKSI ASKELTA TAAKSEPÄIN.

**MAISEMA
AIHE: YMPÄRISTÖ**

ONKO ASUINPAIKASTASI HELPPO PÄÄSTÄ KAUPUNGIN KESKUSTAAN TAI MUIHIN TÄRKEISIIN KÄYTTÖPAIKKOIHIN (KUTEN SAIRAALAAN JNE.)?

**JOS KYLLÄ, OTA ASKEL TAAKSEPÄIN.
JOS EI, SIIRRY KOLME ASKELTA ETEENPÄIN.**



**USKONTO:
MUSLIMI**

**USKONTO:
ATHEIST**

**USKONTO:
JUUTALAINEN**

**USKONTO:
KRISTILLINEN**

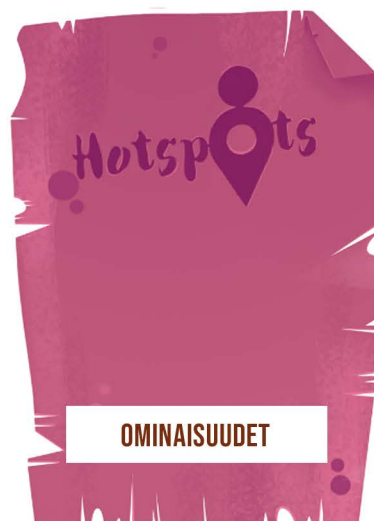
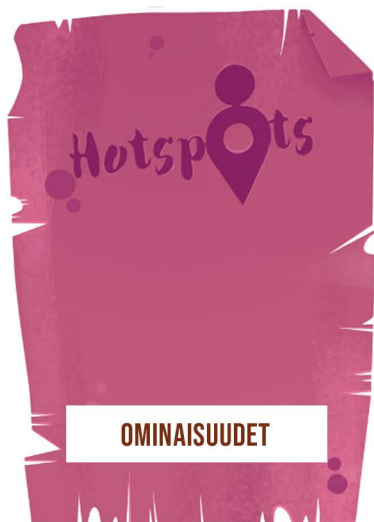


TYÖ: OPISKELIJA

TYÖ: TYÖTTÖMÄT

TYÖ: OPETTAJA

TYÖ: VAIKUTTAJA



CISGENDER-HENKILÖ

ADJEKTIIVI VIITTASI HENKILÖIHIN, JOIDEN SUKUPUOLI-IDENTITEETTI VASTAA SYNTYMÄSSÄ MÄÄRITETTYÄ SUKUPUOLTA

SUKUPUOLITON HENKILÖ

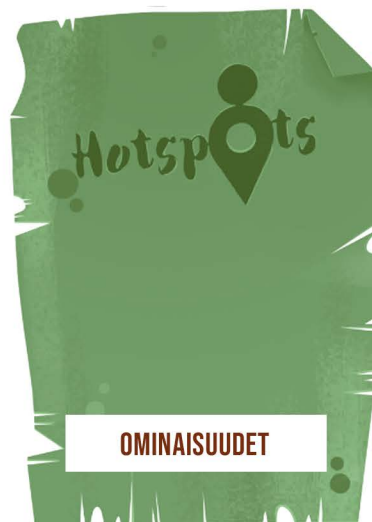
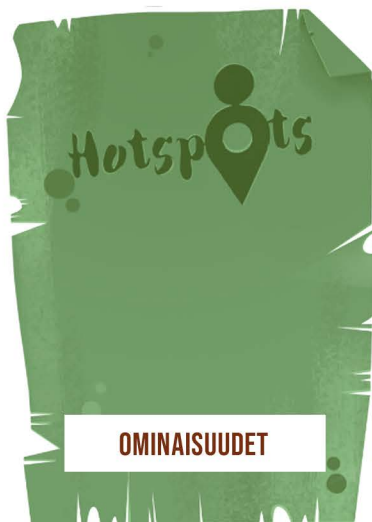
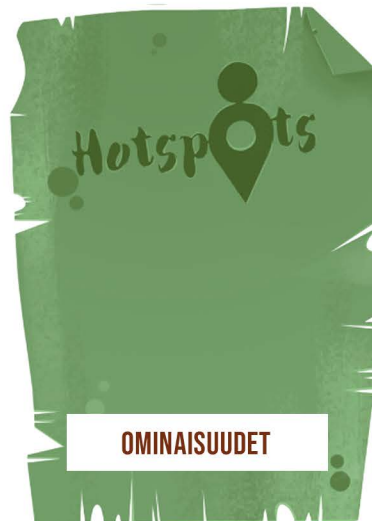
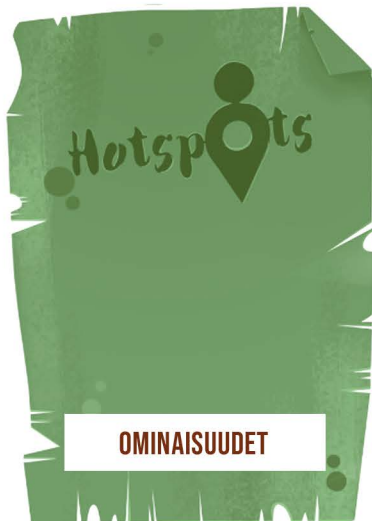
KIRJAIMELLISESTI "SUKUPUOLETON", TÄMÄ TERMI VIITTAA IHMISIIN, JOTKA EIVÄT TUNNISTA MITÄÄN SUKUPUOLI-IDENTITEETTIÄ

EI BINANRY-HENKILÖ

TERMI, JOKA VIITTAA SUKUPUOLEN KÄSITTEESEEN, JOKA EI KUULU PERINTEISIIN MIES/NAIEN-LUOKKIIN

TRANSSUKUPUOLINEN HENKILÖ

SATEENVARJOADJEKTIIVI, JOKA KÄYTETÄÄN KUVAAMAAN IHMISIÄ, JOIDEN SUKUPUOLI-IDENTITEETTI JA/TAI SUKUPUOLEN ILMAISU EIVÄT OLE SITÄ, MITÄ TYYPILLISESTI ODOTETAAN SUKUPUOLELTA, JOHON HEIDÄT ON SYNTYMÄSSÄ MÄÄRITETTY

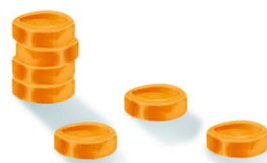


MATALA TULOTASO



SYNTYNYT KONTEKSTISSA

KESKITASON TULOT



SYNTYNYT KONTEKSTISSA

KORKEAT TULOT



SYNTYNYT KONTEKSTISSA

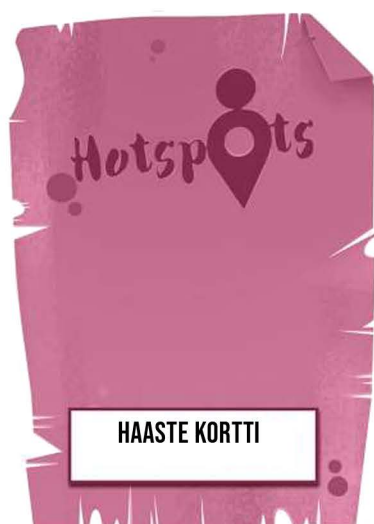
KESKITASON TULOT



SYNTYNYT KONTEKSTISSA







BRIDGE-HAASTE

KUN ASTUT PUUSILLALLE, SINULLA ON MAHDOLLISUUS OTTAA KOLME ASKELTA ETEENPÄIN VAIN, JOS KAIKKI MUUT PELAAJAT SUOSTUVAT SIIHEN. KYSYTKÖ HEILTÄ?

JOS EI, PYSY SIELLÄ, MISSÄ OLET, JA ODOTA VUOROASI SEURAAVALLE KIERROKSELLE SIIRTYÄKSESI. JOS KYLLÄ, ANNA MUIDEN PELAAJIEN KESKUSTELLA SIITÄ 3 '. SIIRRY VAIN, JOS USEIMMAT HEISTÄ OVAT SAMAA MIELTÄ SIITÄ.

CLIFFIN HAASTE

KATSO YMPÄRILLESİ. MITEN MUUT PELAAJAT LIIKKUVAT? SINULLA ON KAKSI VAIHTOEHTOA.

JOKO AUTA KAHTA TAKANASI OLEVAA IHMISTÄ OTTAMAAN KAKSI ASKELTA ETEENPÄIN, KUN PYSYT PAIKALLAAN SEURAAVAA KIERROSTA VARTEN.

TAI OTA KOLME ASKELTA ETEENPÄIN JA JATKA KÄVELYÄ.
MITÄ AIOT TEHDÄ?

