

Jeesaan – vapaaehtoistoiminnan peli Mette

Jeesaan – vapaaehtoistoiminnan peli on uudenlainen tapa perehtyä vapaaehtoistointaan. Kuvat ja tehtävät johdattelevat pohtimaan vapaaehtoistoiminnan monimuotoisuutta. Pelin on tarkoitus antaa käsitys siitä, mitä vapaaehtoistointa voi olla. Oppiminen tapahtuu sekä kysymyksiin vastaamalla että muiden pelaamista seuraamalla. Peli on tuotettu osana Kansalaisareena ry:n Jeesaan – Nuori vapaaehtoistoiminnassa -hanketta (2017-2019). Peli on kehitetty yläkouluikäisille, mutta peli sopii hyvin kaikenikäisille. Lisää vapaaehtoistointin kurssin järjestämisestä löytyy sivuilta www.kansalaisareena.fi/julkaisut

Pelin sisältö

Pelissä on kaksi vaihetta.

1. Parien etsimisvaihe
2. Pisteelaskuvaihe

Peli muodostuu 11 korttisarjasta, jotka on numeroitu 1-11. Sarja sisältää neljä korttia A-, B-, C- ja D-kortit. Kaikki sarjan kortit ovat samanarvoisia eli yhden pisteen. Jokaisen korttisarjan A-kortti sisältää kysymyksen, johon pelaajan tai pelaajien tulee vastata hyödyntäen B-, C- ja D-kortteja. Ekstra/bonuskortit: pelissä on todistuskortti, kaksi rosvokorttia, yksi bonuskortti ja sarjaan 9 sisältyvä bonuskortti. Voit myös jättää ekstra-kortit pois. Peli sisältää myös tämän peliohjeen. Peliohjeita ja Meten tarinaa voi soveltaa kohderyhmän mukaan. Muita pelin variaatioita on saatavilla osoitteessa: www.kansalaisareena.fi/julkaisut

Alkujärjestelyt

Pelin ohjeiden mukainen pelaaminen edellyttää runsaasti pöytätilaa. Pelaajille jaetaan 5 korttia pelin alussa. Loput kortit menevät nostopakkaan pelipöydälle niin, että kaikki pelaajan yltävät ottamaan siitä kortteja. Jos pelaajalla on pelin alussa korttipari (esim. 3A/3D tai 9A/9B jne.), voi pelaaja laittaa kortit sivuun. HUOMAUTUS: korttisarjassa 9 on bonuskortti. Tämä kortti ei ole pari 9A-, B-, C- tai D-kortin kanssa.

Pelin eteneminen

Vaihe 1:

Parien etsimisvaiheen tavoitteena on saada mahdollisimman monta paria tai kaikki neljä korttia sarjasta.

Kun kenelläkään ei ole enempää parikortteja, nuorin pelaaja ottaa yhden kortin oikeanpuoleiselta pelaajaltaan. Pelaaja, jolta on nostettu kortti nostaa pakasta yhden kortin niin, että käsikortteja on koko ajan 5 kpl. Kortteja ei saa näyttää muille pelaajille. Jos pelaajan nostama kortti on pari kortille, jonka jo omistaa, voi kortit laittaa sivuun. Tämän jälkeen pelaaja nostaa pakasta kortin/kortteja, jotta kädessä on 5 korttia, mutta vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle myötäpäivään. HUOM, jos pelaaja nostaa pakasta parin kädessä olevaan korttiin oman vuoron päätteeksi, saa hän laittaa kortit pöytään vasta seuraavalla kierroksella. Mikäli pelaaja ei saa paria siirtyy vuoro seuraavalle pelaajalle. Vuorossa oleva pelaaja nostaa oikeanpuoleiselta pelaajalta kortin. Näitä kierroksia mennään ympäri niin monta kertaa, kunnes kenelläkään ei ole enää kortteja. Kun pelaajalla on kädessään vain ekstrakortti, tulee se sijoittaa pöydälle pelaajan eteen, jolloin pelaajan vuoro päättyy siihen. Pelaaja ei joudu pelistä pois, vaikka hänen käsikorttinsa loppuisivat. Hänen on edelleen mahdollista saada ekstrakortti, joten hän nostaa vuorollaan yhden kortin.

Vaihe 2:

Pelin voittaja määräytyy pistelaskuvaiheessa. Katso korttien pisteytysohjeet taulukosta.

Korttipari	2 pistettä
4 kortin sarja	5 pistettä
Rosvokortti	-2 pistettä
Bonuskortti	Kortissa mainittu määrä pisteitä
Todistuskortti	5 pistettä

Pisteiden lasku:

Pisteiden jakaminen ja pelin voittajan selvittäminen:

Kun korttiparien etsimisvaihe on ohi ja pelaajat ovat keränneet itselleen pareja, alkaa varsinainen pisteiden kerääminen. Myös pelaaja, joka ei ole onnistunut saamaan pareja voi vielä kerryttää omaa pistepottiaan. Pelin ohjaaja tai yksi pelaajista lukee Mette -nimisen oppilaan tarinan. Meten tarina löytyy peliohjeen lopusta. Huom: voit myös kirjoittaa tarinan itse vastaamaan pelaajia paremmin, lisää esimerkkitarinoita löytyy osoitteesta www.kansalaisareena.fi/julkaisut

Tarinan jälkeen aloitetaan korttisarjasta numero 1. (Huom: kortit jäävät pöytään kaikkien nähtäville, mikäli pöytätilaa on riittävästi. Kirjaa pisteet erilliselle paperille.) Ne pelaajat, joilla on kortteja sarjasta 1, laittavat kortit keskelle pöytää ja vastaavat kysymykseen. Vihjeitä saa pyytää. Pelin oikeat/suosittelut vastaukset löytyvät pelin mukana tulevasta liitteestä. Huom: voit myös hyväksyä muita vastauksia kuin liitteessä olevia. Vastausten tulee olla vapaaehtoistoiminnan periaatteiden mukaisia.

Vihjeen antaminen

- Mikäli vuorossa olevat pelaajat eivät keksi oikeaa vastausta, voivat muut pelaajat antaa vihjeitä.
- Oikeaan vastaukseen johtavasta vihjeestä saa auttanut pelaaja itselleen yhden pisteen.
- Vihjepisteen voi saada vain kerran per korttisarja.
- Mikäli vihjeen saanut pelaaja keksii oikean/hyväksyttävän vastauksen, saa hän tarjolla olevat pisteet ja vihjeen antaja saa itselleen yhden pisteen.
- Mikäli pelaaja ei keksi vihjeistä huolimatta hyväksyttävää vastausta, siirtyy peli ryöstövaiheeseen.
- Vihjeen antamisesta ei pelaaja eikä vihjeen antaja menetä pisteitä eli on suotavaa hetken pohdinnan jälkeen antaa muille mahdollisuus auttaa.

Pisteiden varastaminen

Pelaaja, joka nopeiten laittaa käden kyseessä olevan pelikortin päälle, saa vastausvuoron ja oikeasta/hyväksyttävästä vastauksesta palkitaan 2 pisteellä, väärästä menettää pisteen.

Pelin päättyminen

Kun kaikki korttisarjat on käyty läpi, lasketaan vielä ekstrakorttien pisteet. Voittaja on se, kenellä on eniten pisteitä. Lopuksi voi vielä käydä läpi ryhmän kanssa mitä Mette oppi osallistuessaan vapaaehtoistoiminnan kurssille ja tehdessään erilaisia vapaaehtoistoiminnan tehtäviä. Kysy pelaajilta oliko pelissä jokin tehtävä, mikä heitä kiinnostaa tai keksivätkö he pelin jälkeen itselleen kiinnostavan vapaaehtoistehtävän.

Pelin kesto 30 min - 1tunti

Pelaajia 4-12

Mette tutustuu vapaaehtoistoimintaan

Mette on 14-vuotias koululainen. Häntä on alkanut mietityttämään, miten voisi olla avuksi. Mette käy keskustelemassa oppilaanohjaajan kanssa, ja hän ehdottaa Metelle osallistumista kansalais- ja vapaaehtoistoimintaan. Metelle selvisi, että vapaaehtoistoimintaan voi osallistua kuka tahansa ja tehtäviä tarjoavat niin järjestöt, yritykset, kunta kuin eri seurakunnat. Vapaaehtoistoiminta on yleishyödyllistä, eli siitä hyötyvät myös muut kuin oma perhe. Mette ilmoittautuu vapaaehtoistoiminnan kurssille ja hän pääsee kokeilemaan vapaaehtoistoimintaa monen eri toimijan kanssa. Auta Metteä vastaamaan kurssin kysymyksiin ja osallistumaan vapaaehtoistoimintaan. Katso osaatko nimetä kaikki vapaaehtoistehtävät ja keksiä, missä kyseistä vapaaehtoistoimintaa voi harrastaa. Keksitkö minkälaista osaamista Metelle kertyy osallistumisesta vapaaehtoistoimintaan?

Jeesaan -pelin oikeat/suosittelut vastaukset:

1. Ensimmäinen kurssipäivä. Mitkä ovat vapaaehtoisen oikeudet?

Sinulla on oikeus: B) lopettaa milloin haluat/ kieltäytyä tehtävästä C) oikeus koulutukseen/ tukeen/ oppia uutta D) oikeus toimia vapaaehtoisena ei työntekijänä.

2. Toinen kurssipäivä. Vapaaehtoistoiminnan periaatteet.

B) palkattomuus C) saat tehdä sitä mikä on sinulle tärkeää D) tasa-arvo ja yhdenvertaisuus.

3. Kolmas kurssipäivä. Minkälaisia ongelmatilanteita voi tulla vastaan vapaaehtois-toiminnassa.

B) toiminta ei vastaa sitä mistä sovittiin tai myötätunto uupumus C) et saa tukea/ koulutusta tehtävään/ ei saada yhteyttä tehtävän tarjoajaan D) toiminta vaikuttaa siltä, että sen kuuluisi olla palkkatyötä.

4. Mitä vapaaehtoistehtäviä näet kuvassa.

B) VPK/ ensiapuryhmä: Ihmisten auttaminen/pelastaminen C) puiden/ kukkien istutus/ tuet paikallista ympäristöä D) puistokummi/ roskien kerääminen luonnosta.

5. Mitä vapaaehtoistehtäviä näet kuvassa.

B) tapahtumien valokuvaaminen C) somejulkaisuiden tekeminen/ someryhmän ylläpitäjänä toimiminen D) haastattelujen tekeminen/ toiminnan markkinointi.

6. Mitä vapaaehtoistehtäviä näet kuvassa.

B) äänestämisen C) mielenosoitukseen osallistuminen D) rahankerääminen hyväntekeväisyyteen.

7. Mitä vapaaehtoistehtäviä näet kuvassa.

B) lemmikki kummi/ koiran ulkoiluttaminen C) vanhainkodissa vieraileminen D) ympäristökoulun pitäminen/ kierrätyksen opettaminen.

8. Mitä vapaaehtoistehtäviä näet kuvassa.

B) tapahtuman järjestäminen/ toisten asioiden (kuten pankki asioita) hoitaminen C) kulttuurikaveri D) vanhuksille lukeminen.

9. Valitse jokaisesta kortista yksi taito/vahvuus, joka sinulla on tai haluaisit että sinulla on.

10. Miksi vapaaehtoistoimintaan kannattaa osallistua?

B) saat uusia ystäviä C) opit uusia taitoja D) saat todistuksen.

11. Kuka tai ketkä hyötyvät siitä, että osallistut vapaaehtoistoimintaan?

B) sinä itse C) ihmiset ympärilläsi D) ympäristö.