

Unelmat toteen - hep!

1

Täytä tulevaisuuslomakkeesi henkilökohtaisten unelmiesi mukaisesti.

Täytä siis lempipuuhasi-kohtaan jokin asia, johon mieluiten käyttäisit suurimman osan ajastasi vielä joskus. Se voi olla vaikka riippumatossa lekottelu, puutarhanhoito tai ammattuurheilu. Ei haittaa vaikka et olisi vielä koskaan istuttanut yhtäkään taimea tai laittanut lenkkareita jalkaasi. Ympyröi myös elämänarvosi sen mukaan, miten haluaisit tulevaisuudessa todella elää. Sillä sen minkä voi kuvitella, voi myös toteuttaa.

2

Pelatessa muista, että Tivoli Utopia on unelmiesi maailma!

Tivoli Utopiassa kaikki ongelmat ilmastonmuutoksesta lähtien on mahdollista ratkaista sormia napsauttamalla. Älä mieti järjellä, vaan heitä ideoita hatusta! Nyt hattarat molempiin käsiin, popcornia nenään ja menoksi!

Tivoli
Utopia



Tivoli Utopia on positiivisen utooppinen keskustelupeli, joka vie pelaajansa tulevaisuuden yhteiskuntaan.

Tivoli Utopian tekijät:
Jenna Puikkonen,
Ulla Pulkka ja AK Varjus.

Tivoli Utopia -keskustelupeli
pelin säännöt

Muutosta päin, rohkeuden nimeen!

Jos syö liikaa hattaraa, tulee paha olo.
Jos kaikille ei riitä laitelippuja, tulee paha mieli.
Jos vuoristoradalla ajetaan liikaa, se lahoaa
ja vie kyydissä olijat mukanaan.

Maailma on tivoli.

Täysin nautittavissa ja muutettavissa.
Jos siitä kuvittelee parhaan mahdollisen,
siitä voi tehdä parhaan mahdollisen.

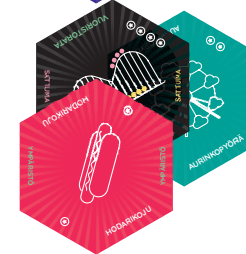
Tivoli Utopia on Creative Commons
-lisensoitu teos

Tivoli Utopia -keskustelupeli on lisensoitu Creative
Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansain-
välinen -lisenssillä.

Tämä tarkoittaa että voit käyttää peliä vapaasti ja voit
myös muokata sitä omaan käyttöösi kunhan muistat
viitata Tivoli Utopiaan. Tivoli Utopia -keskustelupeliä ei
voi myydä tai käyttää kaupallisiin tarkoituksiin.

3

Pelin elementit:



Tulevaisuuslomake täytetään ihan pelin alussa
ja siihen kirjatut arvot, eli tavoitepisteet
ohjaavat pelaajia valinnoissaan.

LISÄKSI: Jokainen pelaaja tarvitsee
lomakkeiden täyttämiseen oman kynän.

Hupikortit ohjaavat ratkaisemaan ympäristöä
ja yhteiskuntaa koskevia monimutkaisia
ongelmia. Hupikortteja on kolmen eri hintaisia:
yhden, kahden ja neljän lantin hupikortteja.
Huvittelemalla voi kerätä pisteitä
tulevaisuuslomakkeelleen.

Työkortit edustavat tulevaisuuden tapoja
tienata elantoa ja saada toimeentuloa. Työtä
tekemällä voi sekä tienata lantteja että kerätä
pisteitä tulevaisuuslomakkeelle.

VINKKI! Työ- ja hupikortit on teemoiteltu
tulevaisuuslomakkeen elämänarvojen
(toimeentulo, sosiaalisuus, vaikuttaminen,
ympäristö) mukaisesti. Kortin teeman näet
kortin sivussa ja voit siitä päätellä, millaisia
pisteitä on mahdollisesti luvassa.

Utopia arvot ohjaavat osaltaan pelin kulkua ja
niiden tarkoitus on saada pelaajat pohtimaan
mahdollisia odottamattomia tapahtumia, jotka
saattavat muuttaa sitä miten elämme ja
olemme - pysyvästi ja ilmanvaroitusta.

Lantit edustavat pelissä rahaa. Tarvitset
lantteja hupikorttien maksamiseen.

4

Sitten pelataan! Tivoli Utopia -peliä voi hyvin pelata ilman perehtymistä tulevaisuusajatteluun tai pelin teemoihin. Joissakin tapauksissa voi olla mielekästä tai tarpeen valmistautua pelaamiseen virittäytymällä tulevaisuusajatteluun jo etukäteen.

Ennakkopelit

Ennakkovalmistautuminen voi olla paikallaan etenkin, mikäli pelisessiota edeltää oppitunti tai muu tapaaminen, jossa oppilaita tai opiskelijoita voidaan pyytää valmistautumaan tulevaan peliin. Tällöin oppilaille tai opiskelijoille voi antaa ennakkotehtäviä, joiden tarkoitus on pohjustaa tulevaa pelisessiota.

Voit antaa oppilaille esimerkiksi 1-3 kpl seuraavista tehtävistä:

- Selvitä, mitä utopia tarkoittaa.
- Millainen olisi ihannemaailmasi?
- Voit miettiä esimerkiksi millaisessa maailmassa haluaisit elää kahdenkymmenen vuoden päästä. Käytä mielikuvitustasi!
- Mieti viisi kiinnostavaa uutta innovaatiota, joilla maailmaa aiotaan muuttaa paremmaksi.

Pelisession järjestäminen

Tivoli Utopian pelaaminen kestää pelaajista riippuen 45 minuutista aina puoleentoista tuntiin. Mikäli peliaika on rajattu, on fasilitaattorin tehtävänä pitää huolta ajankulusta. Seuraavat ajat antavat suuntaa siitä, mitä kuhunkin vaiheeseen on hyvä varata aikaa:

A. Mikäli oppitunnin pituus on 75 min:

- Järjestä luokka pelikuntoon välitunnilla:
- Järjestä pöydät ryhmiin (siton, että yhdessä pöydässä on 3-5 pelaajaa tai 6-8 pelaajaa, mikäli pelataan pareina)
- Asettele pelit valmiiksi pöydille
- Varaa aikaa:
 - 15 min pelin alustukseen ja sääntöjen kertomiseen ja tulevaisuuslomakkeiden täyttämiseen
 - 50 min pelaamiseen
 - 10 min loppukeskusteluun

B. Mikäli oppitunnin pituus on 60 min:

- Järjestä luokka pelikuntoon välitunnilla:
- Järjestä pöydät ryhmiin (siton, että yhdessä pöydässä on 3-5 pelaajaa tai 6-8 pelaajaa, mikäli pelataan pareina)
- Asettele pelit valmiiksi pöydille
- Varaa aikaa:
 - 15 min pelin alustukseen ja sääntöjen kertomiseen ja tulevaisuuslomakkeiden täyttämiseen
 - 40 min pelaamiseen
 - 5 min loppukeskusteluun

Pelisession kulku ja pelin säännöt

1. Pelipöydän ja arpojen valmistelu

- Levitä hupi- ja työkortit keskelle pöytää kuvapuoli ylöspäin.
- Jaa jokaisen pelaajan / parin kohdalle tulevaisuuslomake ja kynä.
- Valmistele arvot: Ota yksi kappale jokaista numeroitua arpaa (1, 2, 3, 4) ja asettele ne pelipöydälle numeroapuoli ylöspäin.
- Muista ottaa myös lantit (n. 50 kpl) pelilaatikosta.

2. Pelin aloittaminen

- Kerro pelaajille, mitä pöydästä löytyy:
- **Tulevaisuuslomake** - Siihen kirjataan omat tiedot sekä ympyröidään pistetavoitteet, joita pelissä sitten tavoitellaan.
- **Lantit** - edustavat pelissä rahaa ja niillä voi ostaa hupikortteja.
- **Hupikortit** - Yhden, kahden ja neljän lantin hupikorteista voi kerätä pisteitä tulevaisuuslomakkeelleen. Kortin reunassa lukee mitä pisteitä (toimeentulo, sosiaalisuus, vaikuttaminen, ympäristö) kortista voi ainakin saada.
- **Työkortit** - Työkortit eivät maksa mitään. Niistä voi tienata lantteja ja pisteitä tulevaisuuslomakkeelle. Kortin reunassa lukee mitä pisteitä (toimeentulo, sosiaalisuus, vaikuttaminen, ympäristö) kortista voi ainakin saada.
- **Utopia Arvat** - Jokaisen uuden kierroksen alussa luetaan numerojärjestyksessään seuraava arpa. Arpa vaikuttaa aina yhden kierroksen ajan.

3. Kerro pelaajille pelin tavoite:

- Pelaajan tehtävänä on kerätä pisteitä Tulevaisuuslomakkeelleen.
- Jokainen määrittelee itse omat arvojensa mukaiset pistetavoitteet ja kerää pisteitä niiden mukaisesti.
- Pisteitä saa kerättyä sekä työ- että hupikorteista. Pelin voittaa se, joka saa tulevaisuuslomakkeensa ensimmäisenä täyteen.
- Lue ääneen teksti ”Unelmat toteen hep!” Löydät tekstin tämän oppaan takakannesta.

4. Tulevaisuuslomakkeen valmistelu

- Vuosiluvun kirjaaminen. Matkaatte nyt tulevaisuuteen, mikä vuosi on täällä tulevaisuuden Tivoli Utopiassa?

YHDESSÄ:

- Kirjatkaa vuosiluku ylös tulevaisuuslomakkeillenne ja muistakaa pysyä tulevaisuudessa koko pelin ajan.

JOKAINEN ITSENÄISESTI:

- Täytä oma Tulevaisuuslomakkeesi. Kirjoita kuka olet, ikäsi ja mitä teet täällä tulevaisuuden Tivolissa - mikä on lempipuuhasi.
- Merkitse Tulevaisuuslomakkeelle arvojesi mukaiset pistetavoitteet. Pelissä keräät pisteitä neljässä eri kategoriassa: toimeentulo, sosiaalisuus, vaikuttaminen ja ympäristö. Valitse ja ympyröi 15 pistettä sen mukaan, mitkä ovat sinulle/ roolihahmollesi henkilökohtaisesti tärkeimpiä asioita.
- Esittäytykää lyhyesti toisillenne ja kertokaa tulevaisuustavoitteenne.

5. Pelin perussäännöt

PELIN ALOITTAMINEN:

- Päättäkää pelin aloittaja.
- Päättäkää lanttiliikenteen hallinnoija (kuka ottaa vastaan maksut ja jakaa lantteja)
- Aloittakaa peli!

PELIN KULKU PER KIERROS:

- Uuden kierroksen alkaessa, nostakaa numerojärjestyksessä seuraava arpa, lukekaa se ääneen ja toimikaa arvan ohjeiden mukaisesti. Arpa vaikuttaa aina yhden kierroksen ajan jollei arvassa toisin ohjeisteta.
- Jokaisen uuden kierroksen alussa, arvan lukemisen jälkeen, jokaiselle pelaajalle annetaan 1 lantti perustulona, ellei pelissä toisin ohjeisteta.
- Jokainen pelaaja vuorollaan voi omien tavoitteidensa ja lanttimääränsä mukaan joko:
 - 1) ostaa hupikortin. Maksu maksetaan lanttiliikenteen hallinnoijalle tai
 - 2) ottaa työkortin eli työskennellä ansaitakseen lantteja ja pisteitä.
- Kortin valittuaan lukee pelaaja sen ääneen ja toimii kortin ohjeiden mukaan. Korttiin merkitty minuuttimäärä kertoo kuinka kauan kortin ottajalla on aikaa vastata. Hyväksytyyn vastauksen jälkeen pelaaja ruksii saamansa pisteet tulevaisuuslomakkeelleen.

HUOM! Muut pelaajat päättävät, hyväksytäänkö vastaus ja saako vuorossa oleva pelaaja pisteensä!

VINKKI! Muut saavat auttaa ja tulla mukaan keskusteluun!

PELIN PÄÄTÖS:

- Peli päättyy, kun joku pelaajista on kerännyt kaikki 15 tulevaisuuslomakkeelleen asettamansa pistettä.
- (Tai jos jokin pelin käänne määrää lopettamaan pelin.)

Jälkipelit

Tässä muutamia kysymyksiä / teemoja joista voitte keskustella pelisession jälkeen:

Keskustelunaiheita:

- Miltä pelaaminen tuntui? Millaisia ajatuksia peli herätti?
- Mihin arpaan peli päättyi? (arvoissa on eroja)
- Mikä oli helppoa, mikä vaikeaa? Mikä oli hauskaa ja mikä tylsää?
- Opettiko peli jotain uutta, mitä?
- Olivatko pelin aihepiirit tuttuja?
- Mihin asioihin tulisi kiinnittää omassa koulussanne / elämässänne enemmän huomiota.
- Mitä voisitte tehdä jo tänään, jotta tulevaisuudesta tulee mahdollisimman hyvä kaikille?

Tässä vielä pikapeliöhje jonka voit tulostaa pelipöytään!

PIKAOHJE PELIPÖYDÄLLÄ PIDETTÄVÄKSI PELIN KULKU PER KIERROS:

Nostakaa numerojärjestyksessä seuraava arpa,
lukekaa se ja toimikaa.

Jokaiselle pelaajalle annetaan 1 lantti perustuloa,
ellei pelissä toisin ohjeisteta.

Jokainen pelaaja voi vuorollaan omien tavoitteidensa
ja lanttimääränsä mukaan joko: ostaa hupikortin
tai ottaa työkortin.

Hyväksytyyn vastauksen jälkeen pelaaja ruksii
saamansa pisteet tulevaisuuslomakkeelleen.

**Jaa ideasi paremmasta maailmasta:
#tivoliotopia**