

JUNIOR Utopia

Pelissä
koko
maailma!



Tivolitirehtöörin opas
& pelin säännöt

Tivoli Utopia Junior-keskustelupeli Tivolitirehtöörin opas & pelin säännöt

Tivoli Utopia Junior on lapsille suunnattu tulevaisuusaiheinen lautapeli. Peli auttaa lapsia hahmottamaan tulevaisuuteen, ympäröivään maailmaan ja arvoihin liittyviä kysymyksiä helposti lähestyttävällä ja hausalla tavalla.

Peli on toteutettu Lapsi ja luonto -säätien apurahalla sekä Mannerheimin Lastensuojeluliiton kanssa.

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

Tivoli Utopia Junior on Creative Commons -lisensoitu teos

Tivoli Utopia Junior -keskustelupeli on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Tämä tarkoittaa että voit käyttää peliä vapaasti ja voit myös muokata sitä omaan käyttöösi kunhan muistat viitata Tivoli Utopia Junioriin. Tivoli Utopia Juniori -peliä ei saa kuitenkaan myydä tai käyttää kaupallisiin tarkoituksiin.



On ilo olla osa Mannerheimin
Lastensuojeluliiton juhluvuotta!

Sisällys

- | | |
|---|-----------|
| 1 Mikä ihmeen Tivoli Utopia? | 4 |
| Pelin teemoista, kohderyhmästä ja mielikuvittelun taidosta | |
| 2 Tivoli Utopia Junior -pelin esittely ja keskeiset elementit | 6 |
| Pelipaketin sisältö
Pelin elementit ja niiden merkitys pelissä | |
| 3 Pelisession järjestäminen ja säännöt | 8 |
| Pelin valmistelu
Pelin tavoite
Pelisession kulku
Loppuleikit | |
| 4 Vinkkejä pelin ohjaamiseen | 10 |

1

Mikä ihmeen Tivoli Utopia?

Tivoli Utopia Junior on keskustelupeli, joka suuntaa katseet kohti tulevaisuutta ja antaa pelaajilleen työkaluja tulevaisuuksien kuvitteluun.

Utopia-ajattelu tarjoaa työkalun mielikuvituksen käyttöön. Tivoli taas on valittu pelin ympäristöksi siksi, että kaikista viheliäisistä ongelmista huolimatta tulee elämän olla hauskaa.

Miksi Tivoli Utopia Junior?

Peli auttaa lapsia hahmottamaan tulevaisuuteen, ympäröivään maailmaan ja arvoihin liittyviä kysymyksiä helposti lähestyttävällä ja hausalla tavalla.

Tulevaisuus on kaikkien yhteinen ja myös lasten on saatava äänensä kuuluviin. Pelin tavoitteena on, että lapset kokevat voivansa vaikuttaa siihen millainen tulevaisuuden maailmasta muotoutuu.

Pelin tavoitteena on luoda positiivinen, ratkaisukeskeinen suhde tulevaisuuteen, uhkakuvien maalaamisen sijaan. Pelatessaan pelaaja ymmärtää, että hänellä on mahdollisuus ja jopa velvollisuus vaikuttaa omaan, ympäristön ja yhteiskunnan tulevaisuuteen.

4

Kenelle Tivoli Utopia Junior sopii?

Tivoli Utopia Junior on 3-8:lle pelaajalle soveltuva lautapeli, joka vie pelaajansa tulevaisuuden yhteiskuntaan. Peli sopii alakouluikäisille, etenkin 3.-4. luokille. Peli johdattelee pelaajia tulevaisuussuuntautuneeseen ajatteluun ja tekemään itseä, muita ja ympäröivää maailmaa koskevia valintoja.

Peli voitetaan yhdessä!

Pelissä ratkottavat tehtävät käsittelevät ajankohtaisia aiheita lapsille ymmärrettävällä tavalla ja tehtävät kannustavat tulevaisuusajatteluun ja mielikuvituksen käyttöön. Pelin teemoja ovat: ilo, ystävällisyys, rohkeus, uteliaisuus, lempeys ja reiluus. Pelissä voitetaan tai hävitään yhdessä, kaikkia tarvitaan.

Ratkaisuja löytyy kuvittelemalla

Koska tulevaisuutta ei voi ennustaa, on sitä tärkeä kuvitella mahdollisimman laajasti. Kaikkien mahdollisten tulevaisuuksien kuvittelu voi auttaa meitä löytämään ratkaisuja nykypäivän viheliäisiin ongelmiin tai vähintään avaa ajatteluamme uusille mahdollisuuksille. Utopia - sananmukaisesti paikka jota ei ole - auttaa meitä tuossa kuvittelussa. Sillä vaikka jotain ei vielä ole olemassa, eihän se tarkoita ettei se koskaan olisi mahdollista!

5

Tivoli Utopia Junior -pelin esittely ja keskeiset elementit

Pelissä pelaajat seikkailevat tulevaisuuden Tivolissa ja ratkovat matkalla erilaisia tehtäviä. Pelaajien tavoitteena on huvitella Tivolissa vähintään kuudessa laitteessa ja kerätä yhdessä kuusi eriväristä laitekorttia. Tivolissa on kuitenkin ilonpilaajia, jotka pyrkivät saamaan hupimittarin punaiselle ennen kuin pelaajat onnistuvat keräämään kortit ja saapumaan takaisin pelilaudan keskelle, eli teleportille.

Pelipaketin sisältö

Yhdestä pelilaatikosta löydät tarvittavat pelielementit yhteen pelipöytään. Yhteen pelipöytään sopii parhaiten 3-8 pelaajaa. (Jos pelataan pareittain, niin sitten 6-8 pelaajaa, eli 3-4 paria.)

Pelin osat:

1 x	Kerho-ohjaajan opas ja pelin säännöt
1 x	Pelilauta
24 x	Laitekortit
12 x	Tivoli-arpa

Lisäksi tarvitsette jokaiselle pelaajalle tai parille pelinappulan sekä yhden ylimääräisen nappulan ja yhden nopan.

Pelin elementit ja niiden merkitys pelissä



Laitekortit pitävät sisällään erilaisia ideointi- ja päätöksentekotehtäviä, joita ratkomalla pelaajat saavat kerättyä kortteja pelilaudan sivussa olevaan Tivoli Passiin.

Tehtävät käsittelevät kestävään kehitykseen liittyviä aiheita lapsille ymmärrettävällä tavalla. Tehtävät kannustavat tulevaisuusajatteluun ja mielikuvituksen käyttöön.

Tehtävien aihealueita ovat:

- Ilo - iloitsen ihmisistä ja asioista
- Ystävällisyys - teen ystävällisiä tekoja
- Rohkeus - uskallan yrittää
- Uteliaisuus - kokeilen uusia juttuja
- Lempeys - olen kannustava ja lämmin
- Reiluus - kysyn kaikkien mielipidettä



Ilonpilaajien mittari on elementti, joka löytyy pelilaudalta ja mittaa ilonpilaajien menestystä. Jos ilonpilaajat saavat kerättyä kaikki kuusi pistettä, peli päättyy! (Tässä tapauksessa voidaan pelata uusi peli, mikäli aikaa riittää.)



Tivoli-arp ovat yllätyksellinen elementti, joka tuo peliin jännitystä ja ohjaavat pelin kulkua - ne ovat aina joko pelaajien tai ilonpilaajien eduksi.

Pelisession järjestäminen ja säännöt

Pelin valmistelu

Pelaaminen kestää noin 30-45 minuuttia. Mikäli pelaaja on rajattu, on ohjaajan tehtävänä pitää huolta ajankulusta. Peliin mahtuu 3 - 8 itsenäistä pelaajaa tai 2 - 4 paria. Toki aina mitä enemmän pelaajia on, sitä kauemmin peli kestää.

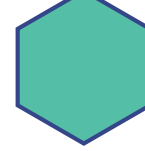
1. Kuusikulmaiset laitekortit sekoitetaan ja seitsemän korttia asetetaan pelilaudalle kuvapuoli ylöspäin niille osoitettuihin kohtiin. Tarkista että valitset vähintään yhden kutakin väriä. Loput laitekortit asetetaan pinoon pelilaudan viereen.
2. Tivoli-arvat sekoitetaan ja asetetaan pinoon niille osoitettuun kohtaan.
3. Ilonpilaajien pelinapula asetetaan mittarin alkuun.
4. Mikäli pelaatte pareittain, valitkaa parit.
5. Pelaajat valitsevat pelinappulansa ja asettavat ne pelilaudan keskelle, teleportille.
6. Kerho-ohjaaja lukee tai toistaa peliin virittävän taustatarinan (löydät sen tämän oppaan takakannesta) sekä seuraavat ohjeet.

Pelin tavoite

Tavoitteenne on huvitella Tivolissa vähintään kuudessa erivärisessä laitteessa ja kerätä yhdessä kuusi laitekorttia. Laitteita saatte kerättyä kun ratkaisette niissä olevia tehtäviä. Tivolissa on kuitenkin ilonpilaajia, jotka pyrkivät viemään Tivolista kaiken ilon. Kuusi laitekorttia kerättyänne kiiruhtakaa takaisin pelilaudan keskelle. Ehditkö sinne ennen kuin ilonpilausmittari menee punaiselle?

Pelilaudan askeleet

Pelilaudalla on Tivolilaitteita, Sattumia ja tyhjiä askelmia.



Tivolilaitteeseen pitää päästä tasaluvulla. Pelaaja/pari nostaa tehtäväkortin, lukee sen ääneen ja esittää ratkaisun. Kerätyt laitekortit asetetaan pelilaudalle, värikkäille paikoille. Pelatun kortin tilalle asetetaan pakasta sattumanvaraisesti uusi kortti.



Saavuttaessa sattumaan, nostetaan ja luetaan Tivoli-arpa. Kun arvat on nostettu, pakka sekoitetaan uudelleen.



Saavuttaessa tyhjään kohtaan ei tapahdu mitään. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle/parille.

Pelin kulku

- Tavoitteenanne on yhdessä kerätä kuusi eriväristä laitekorttia. Huom. laitteisiin on päästävää tasaluvulla!
- Pelin saa aloittaa pari, joka heittää nopalla suurimman luvun.
- Parit heittävät vuorollaan noppaa ja etenevät pelilaudalla.
- Kun kuusi eriväristä korttia on kerätty, kaikkien tulee päästä teleportille, eli pelilaudan keskelle. Tähän ei tarvitse päästä tasaluvulla.
- Jos ilonpilaajien ilomittari menee punaiselle tätä ennen, on peli hävitty!

Loppuleikit: toivepiiri tai lempilaite

Vaihtoehto 1: Toivepiiri

Leikkijät seisovat piirissä, käsi kädessä. Jokainen toivoo vuorollaan onnellista tulevaisuutta itselleen ja muille hiljaa silmät kiinni. Kevyt kädenpuristus on merkki seuraavan vuorosta. Kädenpuristus on kuin yhteinen pulssi, joka sykkii läpi piiriin.

Vaihtoehto 1: Lempilaite

Jokainen saa valita lopuksi oman lempilaitekortin. Kertokaa vuoron perään miksi valitsitte juuri sen. Ohjaaja voi aloittaa.

Vinkkejä pelin ohjaamiseen

Yleisiä pelin ohjausvinkkejä:

- Auta ryhmää pelaamisessa ja seuraa peliä yhdessä pelaajien kanssa
- Tämä on keskustelupeli, jossa ei ole ”oikeita” vastauksia. Sinä voit ohjaajana kertoa vaikeissa tehtävissä mikä sinun omasta mielestäsi olisi reilua ja oikein
- Tue pelaajia, esim lukemalla kortit heidän puolestaan, laittamalla keskusteluja aluille, auttamalla pelaajia kiperissä tilanteissa
- Auta myös kaikkein hiljaisimpia saamaan tilaa osallistua
- Muista tarkkailla aikaa, eli ota itsellesi kello lähettyville
- Muokkaa vapaasti peliä sopimaan juuri sinun ryhmällesi!

Jos jokin menee pieleen – toimintaohjeet:

Mikäli lukeminen on haastavaa: Lue lasten puolesta.

Esim: ”Sovitaanko niin, että minä luen kaikki tekstit, niin te pelaat voitte vain keskittyä tärkeimpää eli pelaamiseen?”

Mikäli tehtävien suorittamiseen menee liaksi aikaa: Rajoita rohkeasti puheenvuorojen pituutta. Perustele tämä keskustelun tasa-arvoisuuden turvaamisen näkökulmasta.

Esim: ”Sovitaanko, että käytetään lyhyitä vastauksia, jotta kaikki pääsevät kertomaan omat ajatuksensa?”

Mikäli joku pelaajista dominoi: Kiitä häntä hyvien ajatusten esittämisestä. Totea, että haluat kuulla myös muiden näkemyksiä.

Esim: ”Kiitos! Hienoja ajatuksia. Kuunnellaanpa mitä mieltä muut pelaajat tästä asiasta ovat?”

Mikäli pelaajat puhuvat toistensa päälle: Käytä esinettä, jonka haltija on aina ainoa joka puhuu ja muiden tehtävänä on kuunnella

Esim: ”Hei, tehdäänpä niin että aina kun jollakulla on tämä esine niin hän puhuu ja muiden tehtävä on kuunnella puhujaa”

Jos peli ”pysähtyy”, eli keskustelu takkuilee: Esitä kysymyksiä, jotka ovat muodoltaan avoimia ja joihin ei ole yhtä oikeaa vastausta

Esim: ”Kerro, mitä ajattelet maapallon tilasta?”

Jos pelaajat huijaavat, riehuvat tai huomaat kiusaamista: Suhtaudu rauhallisesti. Pysäytä peli ja hoida tilanne. Jatkaa sitten vasta peliä.

Esim: ”Huomaan, että nyt tarvitaan aikalisä. Yritetään kaikki olla rauhassa ja keskittyä itse pelaamiseen.”



Taustatarina

Taustatarina, jonka voit lukea ääneen ennen pelin aloittamista, sääntöjen lukemisen jälkeen.

**Hyvät aikaseikkailijat,
nyt pääsette tulevaisuuden tivoliin!**

Sinne ei mennä tietä pitkin vaan teleportin kautta. Tivoli Utopiassa kaikki on mahdollista ja jokainen toiveenne toteutuu. Tehtävänne onkin toivoa kaikkea kivaa ja iloita!

Mutta varokaa, sillä Tivoli Utopiassa on ilonpilaajia. Ehdittekö takaisin teleportille ennen kuin ilonpilaajat saavat vietyä Tivolista kaiken ilon?

**Paikoillanne, valmiit,
teleportatkaa!**