





PELIOHJEET

Lue pelin ohjeet tarkasti läpi ennen pelin aloittamista. Aiheen sensitiivisyyden vuoksi ohjaajan on hyvä itse tutustua aihealueisiin ja kysymyksiin ennen pelin aloittamista.

PELI

Lautapeli sisältää kysymyksiä seksuaalisuudesta, omista rajoista ja oikeuksista, parisuhteesta, mediasta ja seksuaalisesta kaltoinkohtelusta sekä niihin liittyvistä laeista. Pelilauta on jaettu neljää eri väriä oleviin peliruutuihin. Jokainen väri edustaa omaa aihealuettaan.

-  SEKSI JA SUHTEET
-  SEKSUAALISUUS JA MEDIA
-  OMAT RAJAT JA OIKEUDET
-  SEKSUAALINEN KALTOINKOHTELU

Aihealueista kysytään kysymyksiä, joihin pelaaja vastaa omalla pelivuorollaan. Kysymykset ovat painettuna kyseisen aihealueen väriiseen kysymyskorttiin. Kysymykset on muotoiltu niin, että jokaiseen kysymykseen on kolme vastausvaihtoehtoa, joista oikea vastaus on lihavoitu. Kortissa on lisäksi selitetty tarkemmin, miksi juuri kyseinen vastaus on oikea.

PELIN KULKU

Peli alkaa lähtöruudusta keskeltä pelilautaa. Pelilaudalla liikutaan nopan osoittaman luvun verran. Lähtöruutua ei lasketa peliruuduksi, sillä lähtöruudussa ei ole kysymystä. Sen yli voi hypätä pelilaudalla liikkeessä. Jokainen pienempi peliruutu edustaa aihealueen lisäksi nuorille tarkoitettua palvelua tai auttavaa tahoja.

Saapuessaan peliruutuun, pelaajan tulee ensiksi kertoa jotakin kyseisestä auttavasta tahosta. Jos pelaaja ei tiedä kyseistä palvelua tai auttavaa tahoja, ohjaaja täydentää vastausta tukilistaa apuna käyttäen. Pelin ohjeiden mukana on ohjaajalle tarkoitettu lista auttavista tahoista. Tämän jälkeen pelaajalta kysytään kysymys kortista, joka on kyseisen peliruudun väriinen.

Jos pelaaja osaa pienessä peliruudussa kertoa auttavasta tahosta ja lisäksi vastata kysymykseen oikein, saa hän peliruudun värisen pelimerkin.

Jos pelaaja vastaa vain toiseen näistä oikein, siirtyy pelivuoro seuraavalle pelaajalle. Oikeasta vastauksesta ei saa uutta heittovuoroa.

Pelilaudalla jokaista aihealuetta edustaa yksi isompi peliruutu, jossa ei ole auttavaa tahoja. Isoissa peliruuduissa voittaa pelimerkin pelkäästä oikeasta vastauksesta.

Jos pelaaja vastaa kysymykseen väärin siirtyy pelivuoro seuraavalle.

Pelaaja pitää itsellään jokaisen häneltä kysytyn kysymyskortin loppupurkua varten.

PELIN PÄÄMÄÄRÄ

Pelin päämääränä on kerätä ensimmäisenä neljä eriväristä pelimerkkiä ja tämän jälkeen päästä takaisin laudan keskellä sijaitsevaan lähtöruutuun.

PELIN OHJAAMINEN JA LOPPUPURKU

Pelin ohjaajana toimii aikuinen, jolla on tärkeä rooli pelin aiheita käsitellessä.

Ennen pelin alkua ohjaajan on tärkeä kertoa nuorille, millaisia aiheita peli käsittelee. Ohjaaja toimii pelin tuomarina ja kysyy kysymykset. Ohjaaja arvioi oman harkinnan mukaan, onko vastaus tarpeeksi kattava.

Ohjaajan tulee seurata ja havainnoida aktiivisesti pelin kulkua siltä varalta, että käsiteltävät aiheet aiheittaisivat pelaajissa hämmennystä tai epämukavia tuntemuksia. Seuraamisen ja havainnoinnin lisäksi ohjaajan on hyvä olla valmis keskustelemaan kysymyksistä.

Pelin lopuksi ohjaaja pitää pelaajille loppupurun. Loppupurussa jokainen pelaaja valitsee 1-3 itselle tärkeää tai mietityttävää kysymyskorttia, jotka käsitellään vuorotellen ohjaajan avulla. Ohjaaja voi loppupurussa kysyä, miksi pelaaja valitsi kyseisen kysymyksen ja mitä tunteita asia hänessä herättää. On erityisen tärkeää jättää runsaasti aikaa loppupurulle ja keskustelulle, jotta kukaan ei jää yksin pelin herättämien ajatusten ja tuntemusten kanssa. Jos jokin aihe tai kysymys jää mietityttämään, voi ohjaaja hakea siitä yhdessä tietoa nuorten kanssa.

PELIN MUOKATTAVUUS

Peliin on mahdollista lisätä kysymyksiä tarvittaessa, ajankohtaisista aiheista riippuen. Samalla tavalla kysymyksiä tai aihealueita on myös mahdollista jättää pois. Näin peliä voi soveltaa sopivaksi eri kohderyhmille ilman, että jokaista aihealuetta tarvitsee käsitellä jokaisella pelikerralla. Peliä voi pelata yksilönä, pareittain tai ryhmissä. Peliä voi myös pelata tietovisa -tyyppisesti käyttäen pelkästään kysymyskortteja.

PIKAPELI

Peliä voi vaihtoehtoisesti pelata niin, että pelin alussa sovitaan aika, kuinka kauan peli kestää ja voittaja on se, jolla on ajan loppuessa eniten oikeita vastauksia. Myös pikapeliä pelatessa on tärkeää jättää aikaa loppupurulle.

PELIÄ VARTEN TARVITSET

- 1 NUORTEN EXIT PELILAUTA
- 1 PELIOHJEET
- 1 LISTA AUTTAVISTA TAHOISTA
- 1 NOPPA
- KYSYMYSKORTIT
- PELINAPPULOITA
- PELIMERKKEJÄ

Pelilaudan, peliohjeet, listan auttavista tahoista sekä kysymyskortit voi tulostaa sivulta www.exitry.fi/materiaalipankki. Pelikortit askarrellaan kaksipuoleiseksi liimamalla arkkien kysymys- ja väripuolet yhteen ja leikkaamalla kortit irti toisistaan. Korttiarkkien väliin voi laittaa vahvikkeeksi kartonkia ja ne voi päällystää muovilla. Myös pelilaudasta saa kestävämmän liimaamalla sen pahville ja päällystämällä sen muovilla. Tulostettavien osien lisäksi tarvitaan pelaajien verran pelinappuloita ja yksi noppa. Lisäksi tarvitaan kysymysten värejä edustavia pelimerkkejä, yksi kaikkia värejä kutakin pelaajaa kohden (esim. neljälle pelaajalle 4 pelinappulaa sekä 16 pelimerkkiä: 4 vaaleanpunaista, 4 keltaista, 4 harmaata ja 4 violettiä).

Lautapeli nuoriin kohdistuvan seksuaalisen kaltoinkohtelun ja vastikkeellisen seksin ennatlaehkäisyyn on kehitetty Fanni Ali-Melkkilän ja Sonja Holopaisen toiminnallisen opinnäytetyön tuotoksena osana Rikosseuraamusalan koulutusohjelmaa Laurean Ammattikorkeakoulussa syksyllä 2016.

HUOM! Peliä on muokattu Nuorten Exitin työntekijöiden toimesta vuonna 2017.