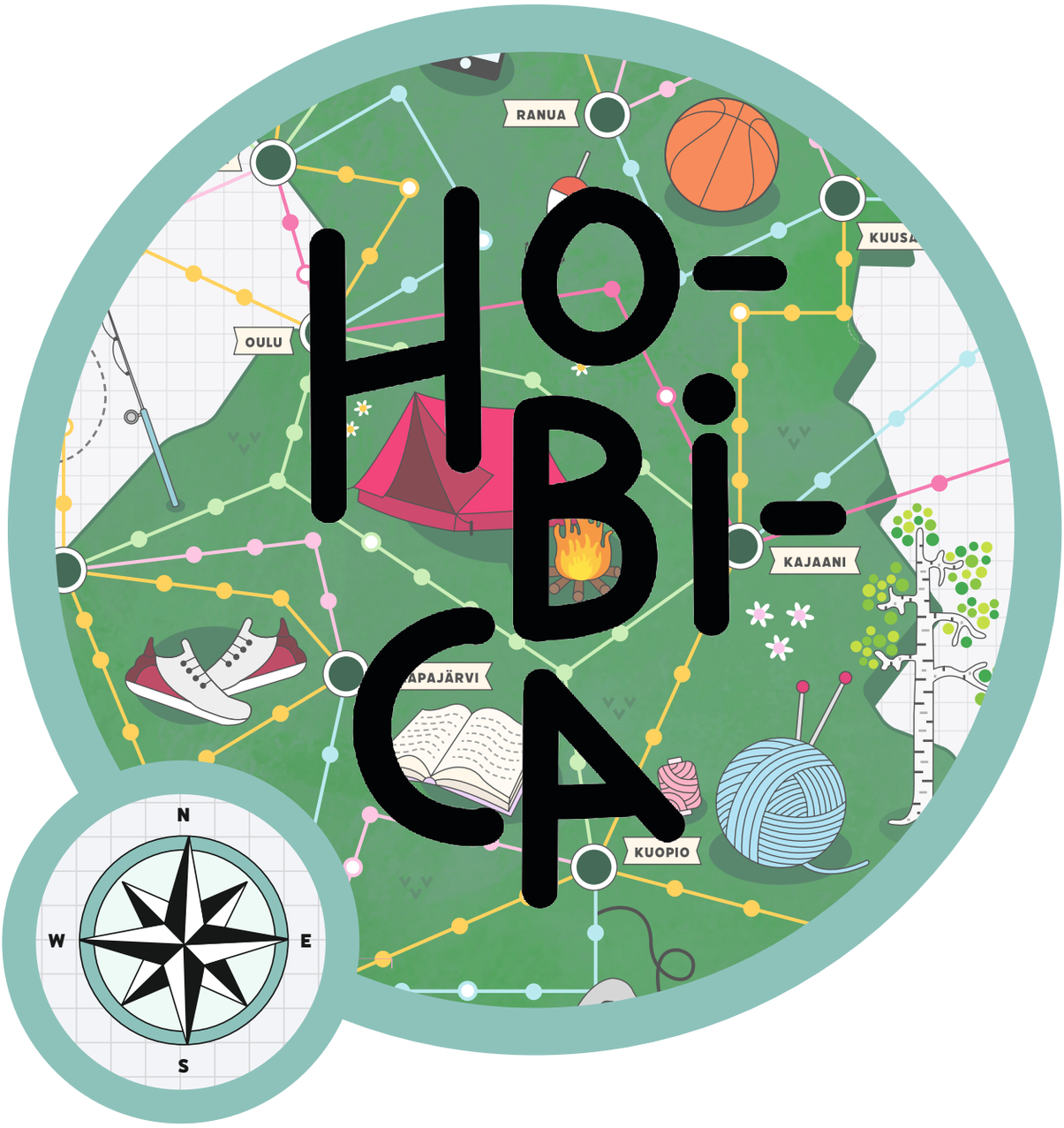
OHJEKIRJA



LAUTAPELI HARRASTUSTEN LÖYTÄMISESTÄ

Euroopan unioni
Euroopan aluekehitysrahasto
Euroopan sosiaalirahasto

Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

Vipuvoimaa EU:lta 2014–2020

NUORTEN AKATEMIA

Tervetuloa pelaamaan Hobica -lautapeliä!

Lautapeli on suunniteltu ammatillisten oppilaitosten käyttöön. Pelin tarkoituksena on auttaa pelaajia pohtimaan yhdessä harrastuksen löytämiseen liittyviä asioita. Millaisia eri harrastusmahdollisuuksia on olemassa? Millaisia kokemuksia pelaajilla on harrastuksista? Kuinka harrastuksen löytämiseen liittyviä haasteita voisi ylittää? Pelissä pääset käsittelemään näitä aiheita muiden kanssa keskustellen, pohtien ja toimien.

Hobica -lautapelin suunnitteluun osallistui ryhmä ammattioppilaitoksen opiskelijoita. Pelin peruskonseptin ja osan sisällöistä ovat suunnitelleet Suomen Diakoniaopiston nuoriso- ja yhteisönohjaajaopiskelijat lukuvuonna 2020-2021.

Hobica -lautapeli kehitettiin Pelaa! -hankkeessa (2020-2022). Pelaa! oli Nuorten Akatemian, SAKU ry:n ja Lasten ja nuorten säätiön yhteishanke, jonka tavoitteena oli vahvistaa nuorten osallisuutta ammattioppilaitoksissa ja heidän omissa opinnoissaan pelipedagogiikan avuin. Hanke oli Euroopan sosiaalirahaston rahoittama ja sitä koordinoi Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus.

Hobica -pelin ohjekirja koostuu kahdesta osiosta:

Pelaajien peliohjeet	sivut 2-6
Opettajan ja ohjaajan sivut	sivut 7-10

Peliohjeet

Pelaajamäärä ja peliaika

- Peli soveltuu 2-8 pelaajalle
- Peliaika noin 90 min

Hobica -lautapeli toimii parhaiten, kun sitä pelataan 4-5 pelaajan ryhmässä. Arvioitu peliaika on suuntaa antava. Pelin kesto riippuu mm. pelaajien lukumäärästä.

Pelin materiaalit

- Pelilauta
- 8 eri väristä pelinappulaa
- Noppa (6-sivuinen)
- 32 harrastuskorttia
- 80 tehtäväkorttia
- 20 sattumakorttia
- 33 matkustuskorttia
- Ohjekirja
- Pelikotelo materiaalien säilytykseen

Alkuvalmistelut

Asettakaa **pelilauta** keskelle pöytää. Jokainen pelaaja valitsee itselleen yhden **pelinappulan** ja asettaa sen pelilaudalle Rovaniemen kohdalle.

Sekoittakaa **tehtäväkorttipakan** kortit sekä **sattumakorttipakan** kortit. Asettakaa molemmat korttipakat tekstipuoli alaspäin pelilaudan viereen. Sekoittakaa **matkustuskorttipakan** kortit ja sijoittakaa korttipakka kulkuvälineen nimi alaspäin pelilaudan viereen. Kääntäkää matkustuskorttipakan **neljä päällimmäistä korttia** kulkuvälineen nimi ylöspäin pöydälle pakan viereen.

Sekoittakaa **harrastuskorttipakan** kortit ja jakakaa niitä jokaiselle pelaajalle pelaajien lukumäärästä riippuva määrä. Pelaajat pitävät tässä vaiheessa omat harrastuskorttinsa salassa muilta pelaajilta. Ylimääräiset kortit voidaan siirtää sivuun, sillä niitä ei tarvita pelissä.

- 2-3 pelaajaa: 6 harrastuskorttia per pelaaja
- 4-5 pelaajaa: 5 harrastuskorttia per pelaaja
- 6-8 pelaajaa: 4 harrastuskorttia per pelaaja

Pelaajien peliohjeet

Pelin taustakertomus

Kaveriporukkanne törmäsi sosiaalisessa mediassa kiertävään haasteeseen, jonka tarkoituksena on kannustaa ihmisiä kokeilemaan uusia harrastuksia. Päätitte ottaa osaa haasteeseen, mutta toteuttaa sen aivan omalla tavallanne. Lomaviikko on alkamassa ja suunnitelmananne oli lähteä kotimaanmatkalle. Miksi ette suorittaisi haastetta mitä erilaisimpiin harrastuspaikkoihin tutustuen?

Niinpä otatte osaa some-haasteeseen lupaamalla kokeilla lomaviikon aikana niin montaa harrastusta kuin suinkin kykenette, pitkin Suomen karttaa! Pieni kilpailu tuo haasteeseen uutta potkua. Sovitte kaveriporukan kanssa, että haasteen voittaja on se, joka ehtii kokeilemaan kaikkia harrastuksia listallaan ja onnistuu kiertueensa päätteeksi matkustamaan ensimmäisenä Helsinkiin.
Peli alkakoon!

Pelin tavoite

Pelaajien tavoitteena on kiertää ympäri Suomen karttaa kokeilemassa erilaisia harrastuksia. **Pelin voittaa se, joka ehtii ensimmäisenä kokeilemaan kaikkia harrastuksia omissa harrastuskorteissaan ja matkustamaan pelilaudalla Helsinkiin**. Tehtävien kautta pelaajien tavoitteena on pohtia harrastuksiin ja harrastuksen löytämiseen liittyviä kokemuksia, haasteita ja mahdollisuuksia.

Harrastusta pääsee kokeilemaan matkustamalla johonkin harrastuskortissa mainituista kaupungeista ja suorittamalla perille saavuttuaan tehtävän.

Pelin kulku

Aloitusvuoron päättämiseksi kukin pelaaja heittää vuorollaan noppaa. Suurimman noppaluvun saanut pelaaja aloittaa pelin. Mikäli nopan heitossa tulee tasapeli, heittävät nämä pelaajat noppaa uudelleen.

Aloittaja pelaa ensimmäisen pelivuoron. Tämän jälkeen kierros jatkuu **aloittajasta myötäpäivään** ja kukin pelaaja pelaa yhden vuoron kerrallaan pelin loppuun saakka.

Vuoronsa aikana pelaaja voi suorittaa mahdollisuuksien mukaan yhden tai useamman seuraavista toiminnoista:

- Liikkua
- Ratkaista sattumia
- Tehdä tehtävän ja saada harrastuskorttinsa suoritettua

Huom! Lista pelivuoron vaiheista löytyy ohjekirjan takasivulta. Voitte pitää listan näkyvillä pelin ajan tarkistaaksenne helposti, mitä pelaajan kuuluu oman vuoronsa aikana tehdä.

Pelivuoron vaiheet

1. Liikkuminen

Pelaajat aloittavat matkansa Rovaniemeltä. Liikkuakseen kaupungista toiseen pelaajan on ensin valittava, millä **kulkuneuvolla** hän liikkuu.

- Pelissä on **viisi eri kulkuvälinettä: polkupyörä, mopo, auto, bussi ja juna**. Jokaisella kulkuneuvolla on oman värisensä reitit pelilaudalla. Myös matkustuskortteja on viittä eri väriä, ja ne vastaavat näitä kulkuneuvoja. **Jos pelaaja haluaa liikkua tiettyä reittiä pelilaudalla, on hänellä oltava sille reitille sopiva matkustuskortti** (esim. bussikortilla saa liikkua keltaista bussireittiä). Huom! Mitä vähemmän kulkuvälineen reittejä on laudalla, sitä vähemmän kyseisen kulkuneuvon kortteja on matkustuskorttien pakassa.

- Ensin pelaaja valitsee, mitä reittiä pitkin hän haluaa liikkua kaupungista toiseen. Tämän jälkeen hän **nostaa itselleen tätä reittiä vastaavan matkustuskortin**. Matkustuskortti on valittava niistä **neljästä kortista**, jotka ovat käännettynä oikein päin korttipakan vieressä. Valittuaan kortin pelaaja asettaa sen itsensä eteen pöydälle ja kääntää ottamansa kortin tilalle uuden matkustuskorttien pakasta. Pakan vieressä on siis aina oltava neljä matkustuskorttia käännettynä oikein päin. **Mikäli pelaaja ei voi liikkua** millään pöydästä löytyvällä matkustuskortilla, on hänen ohitettava vuoronsa. Tarkemmat ohjeet vuoron ohittamiseen löytyvät sivulta 6.

- **Tämän jälkeen pelaaja heittää noppaa** ja liikkuu nopan osoittaman silmäluvun verran valitsemansa kulkuneuvon reittiä. Mikäli pelaaja saapuu vuorollaan liikkuessaan kaupunkiin, **on kaupunkiin pysähdyttävä**, vaikka nopan silmäluvulla voisi liikkua pidemmälle.

- **Seuraavan kerran, kun pelaaja lähtee liikkeelle kaupungista**, hän asettaa käytetyn kulkuneuvokorttinsa matkustuskorttien poistopakkaan ja nostaa tilalle uuden pöydällä olevista neljästä kortista.

- **Pelaajan on vaihdettava matkustuskorttinsa uuteen aina, kun hän lähtee kaupungista.** Poikkeuksena tähän sääntöön on se, mikäli hänellä on hallussaan **jatkolippukortti.** Joissakin sattumakorteissa ja tehtäväkorteissa on oikeassa alakulmassa tällainen merkki: **Tämä merkki tarkoittaa, että kyseinen kortti on jatkolippukortti.** Tämän kortin pelaaja saa pitää itsellään, kunnes haluaa käyttää sen. Halutessaan jatkaa matkaa kaupungista ilman, että hänen täytyy vaihtaa matkakorttia, pelaaja **pelaa kädestään jatkolippukortin** ja asettaa sen sattuma- tai tehtäväkorttien poistopakkaan.

- **Kun kortit loppuvat** matkustuskorttien nostopakasta, sekoitetaan poistopakka ja asetetaan uudeksi matkustuskorttien nostopakaksi.

Tiivistettynä: Jos olet lähdössä liikkeelle kaupungista, nosta uusi matkakortti. Voit halutessasi käyttää jatkolippukortin, mikäli sinulla on sellainen ja et halua vaihtaa kulkuvälinettä. Heitä noppaa. Liiku kulkuvälineesi reitillä noppaluvun verran. Jos saavut kaupunkiin, pysähdy.

2. Sattumat

Matkan varrella on sattumia, jotka on merkitty pelilaudan reittien askelmille isommalla, sisältä **valkoisella ympyrällä**. Sattuma tapahtuu silloin, kun pelaaja liikkuu vuorollaan, ja **päättää vuoronsa sattumaruutuun**. Tällöin pelaaja nostaa kortin **sattumakorttien** nostopakasta ja toimii kortin ohjeiden mukaisesti.

- Kaikki kortissa mainitut tapahtumat toteutuvat välittömästi. Sattuman ratkaisemisen jälkeen pelaajan vuoro päättyy.

- **Käytetty sattumakortti** asetetaan sattumakorttien poistopakkaan (ellei kyseinen kortti ole jatkolippukortti, jolloin pelaaja saa pitää kortin itsellään ja käyttää sitä myöhemmin jatkolippuna). **Kun kortit loppuvat nostopakasta**, sekoitetaan poistopakka ja asetetaan uudeksi sattumakorttien nostopakaksi.

3. Tehtävien ja harrastusten suorittaminen

Päästäkseen kokeilemaan **harrastuskortissaan** olevaa harrastusta, pelaajan on matkattava johonkin niistä **kaupungeista**, jotka harrastuskortissa mainitaan. Kun pelaaja saapuu tällaiseen kaupunkiin, hän ilmoittaa suorittavansa tehtävän ja nostaa **tehtäväkortin** korttipakasta. Tehtävät voivat olla yksilötehtäviä tai keskustelutehtäviä ryhmässä. Keskustelutehtävän kohdalla kaikki pelaajat osallistuvat, ja pelaajat käyvät lyhyen keskustelun kortin kysymyksestä.

- Osa tehtävistä on sellaisia, joiden vastauksia muut pelaajat eivät saa kuulla etukäteen. **Lue siis tehtäväkortin sisältö hiljaa itse** ennen kuin kerrot tehtävän sisällön muille!

- **Tehtävän suoritettuaan** pelaaja asettaa kyseisessä kaupungissa suorittamansa harrastuksen **harrastuskortin** eteensä pöydälle merkiksi siitä, että hän on kokeillut tätä harrastusta.

- **Käytetty tehtäväkortti** asetetaan tehtäväkorttien poistopakkaan (ellei kyseinen kortti ole jatkolippukortti). **Kun kortit loppuvat nostopakasta**, sekoitetaan poistopakka ja asetetaan uudeksi tehtäväkorttien nostopakaksi.

- Pelaaja voi yhden vuoron aikana suorittaa **vain yhden tehtävän ja yhden harrastuskortin**. Pelaaja ei voi suorittaa yhdessä kaupungissa useampaa harrastusta peräkkäisillä vuoroilla, vaan hänen on tässä välissä käytävä vähintään yhdessä muussa kaupungissa.

- **Vapaaehtoinen pelisääntö:** Kun joku pelaajista on kokeillut harrastustaan ja paljastaa yhden harrastuskorttinsa, kaikki pelaajat kertovat, ovatko itse kokeilleet tätä harrastusta.

Pelaajien peliohjeet

Vuoron ohittaminen

Pelaaja voi päättää **ohittaa oman vuoronsa** milloin tahansa. Ohitetulla vuorolla pelaaja ei liiku, nosta matkustuskorttia, suorita omia tehtäviä tai nosta omia sattumakortteja. Vuoro siirtyy suoraan seuraavalle pelaajalle. Vuoron voi joutua ohittamaan esimerkiksi silloin, jos mikään pöydällä olevista neljästä matkakortista ei ole sellainen, jolla pelaaja voi tai haluaa liikkua eteenpäin.

- Mikäli **kokonainen kierros** pelataan ympäri niin, että pöydässä olevat neljä matkustuskorttia eivät kelpaa kenellekään, nämä matkakortit sekoitetaan takaisin nostopakkaan, ja niiden tilalle käännetään pöydälle neljä uutta matkustuskorttia.

Pelin päättyminen

Kun pelaaja on kokeillut kaikkia harrastuksiaan ja paljastanut **kaikki harrastuskorttinsa**, on hänen yritettävä ehtiä liikkumaan pelilaudalla **ensimmäisenä Helsinkiin**.

Päättääkseen viimeisen vuoronsa Helsinkiin ja voittaakseen pelin, pelaajan on päästävä liikkumaan kaupunkiin **heittämällä nopalla tasaluku**.

Mikäli pelaajalla on pelin lopussa hallussaan käyttämätön **jatkolippukortti**, pelaaja pääsee Helsinkiin myös noppaluvulla, joka ylittää tarvittavan määrän viimeisiin askeliin.

Tarkentavia sääntöjä

➜ **Jotkin sattumakorteista ja tehtäväkorteista** antavat pelaajien liikkua askelia **eteenpäin** tai pakottavat pelaajia liikkumaan askelia **taaksepäin**. Mikäli joku pelaajista päättää nämä vapaat liikkumisensa sattumaruutuun, myös uusi sattuma tapahtuu välittömästi.

➜ **Kun sattuma tai tehtävä** pakottaa pelaajat liikkumaan **taaksepäin**, on askelet otettava välittömästi kortin tehtävän suorittamisen tai sattuman ratkaisemisen jälkeen. Pelaaja ottaa askeleet taaksepäin **sitä reittiä pitkin, jota on viimeiseksi kulkenut**. Mikäli pelaajalla on hallussaan eri kulkuvälineen kortti, kuin se kulkuväline, jonka reitille hän joutuu palaamaan, hän saa kulkea väärää korttiaan käyttäen lähimpään kaupunkiin. Tämän jälkeen pelaajan vuorot jatkuvat normaalisti.

➜ **Kun sattuma tai tehtävä antaa pelaajien liikkua eteenpäin**, pelaaja voi halutessaan **säästää** ansaitsemansa 'vapaat' liikkumiset seuraavalle omalle vuorolleen. Tällöin pelaaja asettaa oman pelinappulansa kyljelleen merkiksi siitä, että hänellä on vapaita liikkumisia käytettävissään seuraavalla vuorollaan. Hän aloittaa omalla vuorollaan liikkumisen nostamalla **uuden matkakortin**, mikäli hän on kaupungissa, jonka jälkeen hän liikkuu sekä nopan osoittaman silmäluvun verran että vapaiden liikkumistensa verran. Liikkumisia **ei voi säästää pidempään, kuin seuraavalle omalle vuorolleen**.

➜ Mikäli kaikki **neljä esillä olevaa matkustuskorttia** ovat samaa kulkuvälinettä, nämä matkustuskortit sekoitetaan takaisin nostopakkaan, ja niiden tilalle käännetään pöydälle neljä uutta matkustuskorttia.

Opettajalle ja ohjaajalle

Pelin taustaa

Hobica -lautapeli kehitettiin Pelaa! -hankkeessa (2020-2022). Pelaa! oli Nuorten Akatemian, SAKU ry:n ja Lasten ja nuorten säätiön yhteishanke, jonka tavoitteena oli vahvistaa nuorten osallisuutta ammattioppilaitoksissa ja heidän omissa opinnoissaan pelipedagogiikan avuin. Hanke oli Euroopan sosiaalirahaston rahoittama ja sitä koordinoi Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus. Pelaa! -hankkeessa kukin hankkeen kumppaniorganisaatioista kehitti oman hyöty- tai oppimispelinsä ammattioppilaitosten käyttöön. Nuorten Akatemian peliprojektin tuotoksena syntyi Hobica -lautapeli harrastuksen löytämiseen liittyvien teemojen käsittelyyn, SAKU ry suunnitteli Fantasia -mobiilipelin lisäämään liikettä opiskelijoiden arkeen ja Lasten ja nuorten säätiö kehitti Tuntematon tulevaisuus 2052 -roolipelin nuorten työelämäosallisuuden ja tulevaisuususkon vahvistamiseen. Hankkeen oppilaitoskumppaneina toimivat Suomen Diakoniaopisto, SASKY ja Omnia.

Hobica -lautapeli on suunniteltu yhteiskehittämisprojektina, jonka Nuorten Akatemia toteutti Suomen Diakoniaopiston opiskelijoiden kanssa. Peliprojektiin osallistui 21 nuoriso- ja yhteisöohjaajaopiskelijaa ja projekti oli sisällytetty osaksi heidän opintojaan. Peliä kehitettiin työpajapäivissä, joissa opiskelijat perehtyivät pelillistämiseen ja pelisuunnitteluun, pureutuivat harrastusten löytämiseen liittyviin teemoihin ja pohtivat harrastamisen merkitystä tulevan ammattinsa kohderyhmien näkökulmasta. Hobica -pelin peruskonsepti sekä osa pelin sisällöistä ovat opiskelijoiden itsensä suunnittelemia.

Peliä suunnitelleiden opiskelijoiden mukaan kaikista hankalimpia nuorten kokemia harrastuksen löytämiseen tai siihen mukaan pääsemiseen liittyviä haasteita ovat:

- **Epävarmuus, itsetunto**
- **Yhteyksien ja tuttavien puute**
- **Turvattomuus, ulos sulkemisen kokemus**

Mitä varten Hobica -lautapeli on suunniteltu?

Hobica -lautapeli on tarkoitettu harrastamiseen ja harrastusten löytämiseen liittyvien teemojen käsittelyyn opetuksessa ja ohjauksessa ammattioppilaitoksissa. Pelin avulla haluamme rohkaista ammattilaisia käsittelemään näihin teemoihin liittyviä asioita opiskelijoiden kanssa ammattioppilaitoksissa enemmän ja kiinnostavalla tavalla. Haluamme tarjota oppilaitoksille helposti käyttöön otettavan ja hauskan työkalun, joka madaltaa kynnystä harrastamiseen liittyvistä tärkeistä aiheista keskustelemiseen.

Miksi opiskelijoiden kanssa tulisi keskustella harrastamisesta?
Peliä kehittäneiden opiskelijoiden mukaan:

- **"Jos on jotain huonoja kokemuksia harrastuksista. Kaikki ei välttämättä ole päässeet purkamaan niitä kokemuksia."**
- **"Kaikki ei välttämättä hahmota harrastamisen hyötyjä."**
- **"Koulun ulkopuoliseen yhteisöön kiinnittyminen."**
- **"Nuoret putoavat helposti harrastamisen kelkasta, koska..."**
    - **Perheen kanssa ei välttämättä tule keskusteltua aiheesta**
    - **Kaikkeen ei riitä aika**
    - **Aloittamisen paineet**
    - **Porukka (kaverit ja koulukaverit) voi vaihtua koulun tai opintojen päättyessä**

Harrastaminen on vapaa-ajan toimintaa, mutta ei täysin irrallinen asia opiskeluarjesta. Mielekäs, palauttava ja hyvinvointia ylläpitävä tekeminen vapaa-ajalla tukee opiskelu- ja työhyvinvointia, jaksamista, työkykyisyyttä ja terveyttä. Monilla nuorilla uusien opintojen aloittamiseen tai opiskeluaikaan liittyy myös muutto omilleen, ehkä jopa uudelle paikkakunnalle. Harrastusten kautta voi paremmin kiinnittyä opiskelupaikkakunnalle sekä oppilatoksen lisäksi muihin tärkeisiin ryhmiin ja yhteisöihin. Kaikki eivät välttämättä löydä koulusta itselleen sopivaa porukkaa tai uusia kavereita, ja harrastukset tarjoavat uuden paikan tavata ihmisiä.

Pelin sisällöt käsittelevät aihetta eri näkökulmista:

- Mitä erilaisia harrastuksia on olemassa? Millaiset aktiviteetit voi käsittää harrastukseksi?
- Millaisia harrastuskokemuksia pelaajilla itsellään on?
- Millaisia esteitä ja haasteita ihmiset voivat kokea harrastuksen löytämiseen tai siihen mukaan pääsemiseen liittyen? Kuinka näitä haasteita voisi ylittää?

Milloin ja millaisen ryhmän kanssa pelata peliä?

Hobica -lautapeli sopii mainiosti teemoiltaan erimerkiksi oman ohjaajan tunneille tai harrastamiseen ja hyvinvointiin liittyvien teemapäivien sisällöksi. Se soveltuu myös äidinkielen tunneille ja sellaisten yhteisten oppiaineiden tunneille, joissa käsitellään hyvinvointia ja työkyvyn ylläpitämistä. Pelin johdattelemana voi myös hyvin pohtia, mistä harrastusten kautta hankitusta osaamisesta on omalla ammattialalla hyötyä. Lautapeli on suunniteltu soveltuvaksi monenlaisille ryhmille. Peli sopii sekä pidempään toisensa tunteneille että uusille ryhmille. Pelin tehtävät kannustavat pohtimaan aihetta syvällisesti, mutta se mahdollistaa kaikille oman osallistumisen tason valitsemista ja pelaajat voivat itse määrittää, kuinka henkilökohtaisia asioita haluavat muille jakaa. ***Opiskelijoiden vinkki:*** *Jakamalla harrastuskokemuksia myös tutustuu toisiin. Pelin pelaaminen on siis kiva tutustumiskeino.*

Pelissä ja sen ohjeissa on pyritty käyttämään mahdollisimman selkeää suomen kieltä. Paikoin kieli voi kuitenkin olla haastavaa. Pelissä voi olla myös monia uusia sanoja tai käsitteitä sellaisille henkilöille, joiden suomen kielen taito on vielä kehittyvää. Peli soveltuu hyvin suomen kielen harjoittelemiseen, mutta opettajan tai ohjaajan kannattaa varautua selittä-

mään pelaajille joitakin sanoja. Kaikki harrastuksetkaan eivät välttämättä ole kaikille pelaajille tuttuja. Pelaajat voivat auttaa toisiaan selittämällä auki käytettyjä sanoja sekä pelissä mainittuja harrastuksia.

Vinkkejä pelituokion ohjaamiseen

Pelin pakkauksesta ja ohjekirjasta löytyy kaikki tarvittava, jotta opiskelijat voivat pelata lautapeliä omatoimisesti. Kevyellä ohjauksella pelituokio käynnistyy kuitenkin sujuvammin. Jos mahdollista, on hyvä, että opettaja tai ohjaaja tutustuu pelin sääntöihin ja tehtäväsisältöihin etukäteen. Osaa pelaajista lautapelien pelaaminen lähtökohtaisesti kiinnostaa, mutta sääntöjen opetteleminen kirjasta lukien on haasteellista ja nostaa osallistumisen kynnystä. Se, että joku selittää säännöt pääpiirteissään helpottaa osallistumista huomattavasti. Sääntöjen yksityiskohdat on helppo tarkistaa ohjekirjasta. Opettajan tai ohjaajan on myös helpompi arvioida, millaista tukea oma ryhmä voi tarvita pelatessaan, jos on saanut jonkinlaisen kuvan siitä, millaisia tehtäväsisällöt ovat.

Lautapelin tehtävät rohkaisevat pelaajia jakamaan omia kokemuksiaan ja pohtimaan erilaisia ihmisten kokemia harrastuksen löytämiseen liittyviä haasteita ja esteitä. Pelaajia on siis syytä muistuttaa ennen peliä toisten mielipiteiden ja kokemusten kunnioittamisesta. Pelitestausten aikana havaitsimme, että joidenkin pelaajien osallistumista helpottaa paljon se, että peliryhmässä on joku kaveri. Toisten peliin keskittymistä taas kavereiden kanssa pelaaminen häiritsi. Tämä kannattaa huomioida oman ryhmän tuntien, kun opiskelijoita jakaa pienryhmiin pelaamaan peliä. Pelitestauksissa havaitsimme, että ryhmädynamiikka vaikuttaa pelin henkeen ja pelin sujuvuuteen paljon.

Pelin aikana puhelinta tai nettiä ei tarvita mihinkään, joten puhelimet voi jättää pelihetken ulkopuolelle. Erityisesti pelin alussa pelaajat voivat tarvita hieman tukea. Kun pelaajat ovat päässeet perille pelin säännöistä, vuorojen kulusta ja lämmenneet hieman keskustelulle, peli kulkee todennäköisesti sujuvasti tästä eteenpäin. Pelaajien on ollut helpompi käsitellä teemoja pintapuolisesti ja vaikeaa käydä keskusteluja esim. harrastuksen löytämiseen liittyvistä esteistä ja haasteista. Pelaajat voivat siis kaivata pelin aikana hieman kannustusta tehtäviin liittyvien keskustelujen käymiseen.

Kuinka käsitellä pelin teemoja pelin ulkopuolella?

Yhden pelin puitteissa on mahdollista käsitellä rajatusti sen teemaan liittyviä asioita. Pelaajat hyötyvät harrastusten löytämisen käsittelystä Hobica -lautapelin avulla todennäköisesti enemmän, jos teemoja käsitellään myös lautapelin ulkopuolella. Alta löydät muutamia vinkkejä siihen, millaisista aiheista keskustella opiskelijoiden kanssa ennen pelin pelaamista tai pelin jälkeen.

Ihmisillä on erilaisia käsityksiä siitä, mikä on harrastus ja mikä ei. Ennen peliä opiskelijoiden kanssa on hyvä käydä lyhyt keskustelu siitä, mikä on harrastus. Millaista toimintaa voi pitää harrastuksena ja mitä ei? Tämän alustavan keskustelun käyminen selkeyttää pelin aikana käytäviä keskusteluja.

Opettajan ja ohjaajan sivut

Opiskelijoiden vinkki: *Ennen peliä voit virittäytyä ryhmän kanssa teemaan jakamalla ajatuksia ja herättämällä keskustelua. Käykää läpi esimerkiksi seuraavia asioita:*

- *Ryhmän kanssa voi käydä yhdessä läpi käsitteitä, esimerkiksi harrastukseen liittyvät kattokäsitteet (urheilu, taide, musiikki jne). Näin pelaajien on pelatessa helpompi miettiä harrastuksia laajemmin, eivätkä keskustelut keskity yhtä herkästi vain liikunta- ja urheiluharrastuksiin.*
- *Mitä veikkaatte, mikä on suosituin harrastus Suomessa?*
- *Kuka voi harrastaa?*
- *Mikä voi estää ihmistä harrastamasta?*
- *Miksi joku ei pääse harrastamaan, mitä haluaisi?*

Opiskelijoiden vinkki: *Voit käydä ryhmän kanssa pelin jälkeen purkukeskustelun pelin herättämistä ajatuksista ja tuntemuksista. Käytä esimerkiksi seuraavia purkukysymyksiä:*

- *Miten peli sujui?*
- *Oliko pelaaminen kivaa?*
- *Oivalsitko jotain uutta?*
- *Tuliko mieleen uusia harrastuksia, joita voisi kokeilla?*
- *Opitko jotakin uutta toisista?*
- *Miten esimerkiksi ohjaajasi voisi jeesata harrastusten löytämisessä?*

Tiedonhaku: Voit antaa oppitunnilla tai kotitehtäväksi opiskelijoille hakea tietoa jostakin pelin kautta mieleen tulleesta harrastuksesta, joka heitä kiinnostaa. Pyydä opiskelijaa selvittämään esim.

- Missä ja mitkä tahot järjestävät tähän harrastukseen liittyvää toimintaa? Tietoa opiskelijat voivat löytää oman kaupungin nettisivujen kautta, nuorisotoimen verkkosivujen kautta, tai hakemalla hakukoneella kyseisen harrastuksen ja kaupungin nimellä.
- Kuinka harrastukseen pääsee mukaan? Mitä osallistuminen kustantaa?

Pyydä opiskelijoita esittelemään ryhmälle löytämänsä tiedot harrastusmahdollisuudesta.

Harrastuskokeilu: Ohjaa opiskelijoita valitsemaan jokin sellainen harrastus, jota heidän on mahdollista kokeilla. Anna opiskelijoille kotitehtäväksi kokeilla tätä harrastusta ennen seuraavaa oppituntia, jossa aihetta käsitellään. Pyydä opiskelijoita jakamaan kokemuksensa muulle ryhmälle esimerkiksi seuraavien kysymysten kautta:

- Missä tai kenen kanssa kokeilit harrastusta?
- Oliko harrastuksen kokeileminen mukavaa?
- Mistä pidit erityisesti?
- Oliko jotain, mistä et pitänyt?
- Aiotko kokeilla harrastusta uudelleen?

Lautapelissä on tehtävä, jossa pelaajien täytyy pohtia, kuinka oppilaitos voisi tukea harrastusten löytämisessä. Voit kysyä pelin jälkeen, suorittivatko pelaajat tämän tehtävän ja millaisia ajatuksia heillä heräsi. Voitte pohtia koko ryhmän kanssa tuen tarpeita ja muotoja pidemmälle. Näin oppilaitoskin saa opiskelijoiden näkemyksiä asiasta käyttöönsä.

Lautapelissä on tehtävä, jossa pelaajien tulee suunnitella ryhmälleen harrastuspäivä ja pohtia, mitä harrastuksia he haluaisivat lähteä tällaisena teemapäivänä kokeilemaan. Voit kerätä ideat ylös ja jatkaa ideointia pelin jälkeen opiskelijoiden kanssa. Mikäli mahdollista, suunnitellun harrastuspäivän voi toteuttaa myöhempänä ajankohtana.

Pelivuoron vaiheet tiivistetysti

Vuoronsa aikana pelaaja voi suorittaa mahdollisuuksien mukaan yhden tai useamman seuraavista toiminnoista:

Liiku

- Jos tahdot liikkua, liiku vuorosi alussa.
- Jos aloitat vuorosi kaupungista, vaihda itsellesi uusi matkustuskortti.
- Heitä noppaa ja liiku nopan silmäluvun verran matkustuskorttisi osoittamalla reitillä.

Kokeile harrastusta

- Jos päätät liikkumisesi kaupunkiin, jossa voit kokeilla jotakin harrastuskorttiesi harrastuksista:

1. Nosta tehtäväkortti ja suorita tehtävä kortin ohjeiden mukaisesti.
2. Suoritettuasi tehtävän aseta suorittamasi harrastuskortti näkyviin eteesi pöydälle.

Ratkaise sattuma

- Jos päätät liikkumisesi sattumaruutuun, nosta sattumakortti ja ratkaise sattuma kortin ohjeiden mukaisesti.