

LÄHIYMPÄRISTÖPELI

Avainsanat: osallisuus, yhteisöllisyys, koulu, lasten ja nuorten vapaa-ajantoiminta, asukkaat, asukastoiminta, kaupunginosa, toimintavinkki

Kenelle: ryhmille, jonka jäsenet asuvat tai toimivat samalla alueella

Tavoite

Lähiympäristöä käsittelevä sananselityspeli, jonka pelaajat tuottavat itse ja jonka avulla tutustutaan lähiympäristöön ja opitaan arvostamaan sitä.

Hyvä käytäntö pähkinänkuoressa

Lähiympäristöpelissä tutustutaan omaan elinympäristöön sanoja selittämällä ja arvaamalla. Kantavana ajatuksena on yhdessä tekeminen ja toisilta oppiminen. Samalla huomataan, että jokaisella on tietoa omasta lähiympäristöstä ja sen paikoista. Osallistujat pääsevät kertomaan näkemyksiään omasta asuinalueestaan. Osallistujat luovat pelin alusta alkaen itse ja siitä tulee siten kohderyhmänsä näköinen. Pelin voi toteuttaa esimerkiksi koulussa, kerhossa tai kaveriporukalla ja se sopii niin lapsille kuin aikuisille. Edellytyksenä on, että alue jota peli käsittelee on osallistujille ainakin jossain määrin tuttu. Peliä voi halutessaan levittää laajemmalle yleisölle printattavana nettiversiona.

Toteuttaminen

Osallistujia pyydetään keksimään itse tai pienissä ryhmissä *sanoja*, joita tulee mieleen omasta lähiympäristöstä, esimerkiksi kaupunginosasta. Sanat voivat liittyä osallistujille tärkeisiin asioihin kuten kotiin, kouluun ja harrastuksiin tai yleisemmin alueen maamerkkeihin ja tapahtumiin. Lasten kanssa pelattaessa voi etukäteen pyytää vanhemmilta ja muilta perheenjäseniltä apua sanojen keksimiseen.

Osallistujien keksimät sanat kootaan yhteen ja poistetaan päällekkäisyydet. Sen jälkeen askaroidaan *kortteja*, joissa on yksi sana kussakin. Kortit voidaan tehdä käsin tai kirjoittaa puhtaaksi tietokoneella. Jotta kortit kestäisivät aikaa, ne kannattaa päällystää tai liimata kartongille. Jos pelaajat ovat lapsia ja mukana on sanoja, jotka tuntuvat liian vaikeilta, voidaan peliä kehitellä edelleen ja koota sanasto, josta saa tukea hankalien sanojen selittämiseen.

Pelilauta voidaan toteuttaa monella tapaa. Osallistujat voivat esimerkiksi piirtää kuvia keksimistään sanoista. Piirustukset sommitellaan kartongille ja niiden lomaan piirretään polku, jota pitkin peli etenee. Lisäksi voidaan piirtää teitä, puita jne. Kuvien kannattaa olla melko pieniä, jotta mahdollisimman moni mahtuu pelilaudalle. Pelilautoja voidaan toki tehdä samalla kertaa useampikin. Kohteita voidaan myös käydä valokuvaamassa. Jos käytössä on tietokone, pelilautaa



LÄHIYMPÄRISTÖPELI

voidaan työstää sen avulla, jolloin kuvia on helpompi muokata ja pelilaudasta saa tarvittaessa useamman kappaleen ryhmän koon mukaan. Pelilauta kannattaa päällystää, jotta siitä riittää iloa pidemmäksi aikaa.

Lähiympäristöpeleä *pelataan* kuten Aliasta. Muodostetaan 3–4 hengen joukkueita. Yksi vuorossa olevan joukkueen jäsenistä selittää korteissa olevia sanoja joukkueelleen. Muut jäsenet arvaavat sanoja, ja jokaisesta oikein arvatusta sanasta joukkue saa yhden pisteen. Selitysvuoro kestää minuutin. Aikaa otetaan tiimalasilla tai sekuntikellolla. Pelilaudalla edetään ansaitun pistemäärän mukaisesti. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle. Ensimmäisenä maaliin selvinnyt joukkue on pelin voittaja.

Resurssit

Pelilauta ja sanakortit voidaan askarrella tai toteuttaa tietokoneen avulla. Tietokoneversio mahdollistaa pelin laajemman levityksen. Sanojen keksimiseen, pelilaudan ja korttien tekemiseen ja ulkoasun viimeistelyyn voi käyttää useita tunteja, mutta pikaversioiden laatiminen onnistuu nopeastikin. Materiaaleiksi käyvät hyvin erilaiset ylijäämäpaperit ja -pahvit sekä muut kierrätysmateriaalit. Pelinappuloiksi puolestaan sopivat mitkä tahansa pikkuesineet kuten kolikot tai pinnit. Lisäksi tarvitaan tiimalasi tai sekuntikello. Peliäikää kannattaa varata ainakin tunti.

Kokemuksia

Vantaalaisen Leppäkorven koulun 3A-luokkalaisten lähiympäristöpelissä seikkaillaan Korsossa. Korsopelin sanoja ovat esimerkiksi isovelji, graffiti, nappulakengät, uimahalli, luonto, K-juna, kerrostalo, kokkikerho, liukuovi, sorsa, suojatie, Ankkarock, kesä, kissa, joulupolku, pizzeria, terveysasema, läksyt ja Korson kaiku. Korsopeli toteutettiin 4V-hankkeessa Tikkurilan Laurea-ammattikorkeakoulun opiskelijoiden projektina.

Hyödyt kestävän kehityksen kannalta

Lähiympäristöpelin toteuttaminen ja pelaaminen on yhteisöllinen ja yhteishenkeä lisäävä prosessi. Mukana olijat saavat osallistumisen kokemuksia ja pääsevät ilmaisemaan mielipiteensä omasta lähiympäristöstään. Pelin toteuttamiseen ja pelaamiseen ei välttämättä tarvita juurikaan materiaaleja.

Yhteystiedot

Pääkaupunkiseudun Kierrätyskeskus Oy, Eija Koski