

Taikalamppu-
menetelmä-
opas



Synkeän Louhoksen

Eerikka

OTA SOSIAALISET TAILOT HALTUUN PELAAMALLA!

are

JOHDANTO



leensä lapset kehittyvät sosiaalisesti "kuin itsestään" normaalissa vuorovaikutuksessa vanhempiensa ja kavereidensa kanssa. Tavallisesti riittää, että lapsi saa arjen keskellä luontevaa ohjausta vanhemmiltaan ja muilta aikuisilta. Kuitenkin lasten vaikeuksia selvitellessämme olemme huomanneet, että monia itsestään selvinä pitamiämme sosiaalisia taitoja pitäisi opettaa koulussakin. Sosiaalisten taitojen ongelmat tulevat kouluyhteisössä helposti esille: riitely, kiusaaminen ja huono käytös ovat asioita, jotka varmasti huomataan. Synkeän louhoksen seikkailu syntyi etsiessämme ratkaisuja kouluelämän arjen ongelmatilanteisiin.

Oppilashuollon erityispalveluissa olemme jo pitkään järjestäneet ryhmätoimintaa lapsille, joilla on vaikeuksia tulla toimeen muiden kanssa ja noudattaa yhteisiä sääntöjä. Tavoitteenamme sosiaalisten taitojen ryhmissä on tukea ja harjaannuttaa lapsen "minätaitoja", kuten itsetuntemusta, itseluottamusta, oman toiminnan ohjaamista sekä tunteiden tunnistamista ja säätelyä.

Ryhmätyöskentelyn apuvälineeksi tarvittiin juuri näihin haasteisiin pureutuva toiminnallinen menetelmä, johon lapset saataisiin innostettua mukaan. Pelaaminen on alakouluikäisten suosima leikin muoto ja siinä tarvitaan monia sosiaalisia taitoja. Kehittämistyömme tuloksena syntyikin Synkeän louhoksen lautapeli. Peli-lauta oli itse piirretty ja erilaiset kortit askarreltu muun työn lomassa. Peliin kuului jo tuolloin toiminnallisia tehtäviä, joilla lapset harjoittelivat erilaisia sosiaalisia tilanteita. Meillä oli myös ajatus siitä, että tämänkaltaista harjoittelua olisi hyvä toteuttaa kaikenlaisten lasten kanssa jo ennen mahdollisten ongelmien syntymistä. Elämyksellisyys ja kokemuksellisuus voisivat tehostaa oppimista ja toisaalta olla mukava tapa harjoitella tärkeitä taitoja. Ryhmien myötä syntyi idea toteuttaa peli elämyksellisenä roolipeliseikkailuna.

Kumppani idean toteuttamiselle löytyi Hämeenlinnan kaupungin lastenkulttuuripalveluja tuottavasta Lasten ja nuorten kulttuurikeskus ARXista. Saimme ARXista käyttöömmä tilan ja teknistä apua seikkailun ääni- ja valomaailmaan sekä lavasteiden pystyttämiseen. Puuvustus ja muu rekvisiitta etsittiin Hämeenlinnan Teatterin kätköistä.

Elämyksellinen seikkailu suunnattiin alakoululuokille, ja palaute oli kiittävää sekä lapsilta että opettajilta. Opettajat kokivat seikkailun ja harjoitusten sopivan hyvin koulun arkeen sekä nostavan esille jokapäiväisiä tärkeitä taitoja. Lapset kokivat iloisia ja jännittäviä hetkiä tehdessään yhdessä haastavia tehtäviä. He saivat myös toiminnastaan myönteistä palautetta. Näin toimien olemme tavoittaneet huomattavasti enemmän lapsia kuin mitä tavallisella oppilashuollon yksilö- tai ryhmätyöllä olisi mahdollista: Seikkailijoita on ollut vuosien mittaan jo yli 2000.

Synkeä louhos on ollut seikkailu myös aikuisille, koska he hyppäävät uudenlaiseen maailmaan eläytyessään roolihahmoonsa. Seikkailun toteuttamiseen ovat oppilashuollon psykologien ja kuraattoreiden rinnalle tulleet puhe- ja toimintaterapeutit sekä perheneuvolan ja nuorisopalvelujen väkeä. Seikkaillessamme meillä on aina hyvä yhteisöllinen henki, ja toiminta on hauskaa. Tällainen työtapa antaa työntekijöille mahdollisuuden hypätä hetkeksi korjaavasta työstä ennaltaehkäisvään toimintaan.

Huikeita seikkailuhetkiä Synkeässä louhoksessa!

Marika Paasikoski-Junninen
ja Jenni Kilpinen



Synkeän louhoksen seikkailun tekijätiimi

Jenni Kilpinen valmistui psykologiksi vuonna 2003 ja siirtyi Hämeenlinnaan koulupsykologiksi työskenneltyään vuoden Tampereen yliopistollisen sairaalan klinikalla. Hän osallistui Hämeenlinnassa oppilashuollon ja lasten ryhmätoiminnan kehittämiseen ja veti lasten sosiaalisten taitojen ryhmiä. Jenni siirtyi 2010 koulupsykologiksi Valkeakoskelle, ja kehittää siellä edelleen lasten sosiaalisten, tunne-elämän- ja toiminnanohjauksen taitojen vahvistamiseen tähtääviä ryhmiä.

Marika Paasikoski-Junninen valmistui psykologiksi vuonna 1994 ja tuli kuraattoriksi Hämeenlinnan kaupunkiin. Muutaman vuoden jälkeen hän siirtyi koulupsykologiksi ja keskittyi työskentelemään alakouluikäisten lasten kanssa. Hän on ollut mukana kehittämässä oppilashuollon palveluita ja ryhmätoimintaa erilaista vaikeuksista kärsiville lapsille. Tällä hetkellä Marika työskentelee Hämeenlinnan kaupungin lasten ja nuorten psykososiaalisen tuen palveluiden palvelupäällikkönä.

Päivi Lilja on tuottaja, jolla on kasvatustieteen ja teatteritekniikan koulutustausta. Hän on työskennellyt Lasten ja nuorten kulttuurikeskus ARXissa vuosina 2005–2009 ja tuottanut ARX-talossa Synkeän louhoksen seikkailua. Päivi on vastannut seikkailun saattamisesta menetelmäoppaan muotoon. Tällä hetkellä hän suorittaa sosiaalialan ammattikorkeakoulututkintoa.

Antti Koski on valmistunut Ikaalisten käsi- ja taide-teollisuusoppilaitoksesta vuonna 2009. Hän on siitä lähtien toiminut monipuolisesti taiteen alalla tehden erilaisia projekteja vapaana taiteilijana sekä graafikkona, kuvittajana, valokuvaajana ja kuvataiteilijana. Antin kynästä on syntynyt Synkeän louhoksen persoonallinen kuvitus. Pelejä rakastava Antti toimii nykyisin myös yrittäjänä vuonna 2011 perustamassaan pelikaupassa Hämeenlinnassa.

Sisältö

Johdanto	2
Synkeä louhos -seikkailupelin tekijätiimi	3
Synkeän louhoksen kartta	4
Pelin ohjeet pelinjohtajalle	4
Pelin kuvaus	5
Ennen peliä	5
Pelin kulku	5
Valonkehrä ja valonsäteet	5
Oheismateriaali	6
Pelin päätös	6
Hyväksi havaittuja käytäntöjä ja vinkkejä pelin pelaamiseen	7
Aikataulu	7
Tila ja sen lavastaminen	7
Pelinjohtajan tärkeä rooli	7
Synkeä louhos -roolipeliseikkailu	7
Synkeän louhoksen tarina	8
Luku 1: Örkäshamaanin kivikko	10
Luku 2: Suokuningattaren hetteikkö	12
Luku 3: Synkeän louhoksen lähde	14
Luku 4: Kuningas Örkäksen valtaistuinsi	16
Luku 5: Pohjoisen jyrkänteen turnajaiset	18

Graafinen suunnittelu ja taitto: Mari Villanen/Pisama Art
Paino: Painoyhtymä 2012
Kuvat: Antti Koski



SYNKEÄN LOUHOKSEN

Seikkailu

Ohjeet pelinjohtajalle

Ikäsuositus:	2.–4. lk, sovellettuna myös muille ikäryhmille
Pelin kesto:	5–6 x 45 min, pienryhmässä 1–6 h
Pelaajien määrä:	3–30
Pelin tavoite:	Kerätä Valonkehrä täyteen valonsäteitä eri tehtävärasteilta
Pelin sisältö:	Synkeän louhoksen kartta, Synkeän louhoksen tarina, 5 tehtävärastia tehtäväkortteineen, tunnemittarit ja Valonkehrä
Oheismateriaali:	5 tehtäväkokonaisuutta, Kuningas Örkäksen visaiset pulmat ja Synkeän louhoksen hahmo -tehtävä



Kuvaus

Synkeän louhoksen seikkailu on yhteistoiminnallinen sosiaalisten taitojen kehittämiseen tarkoitettu peli. Pelinjohtajaksi tarvitaan aina aikuinen, joka ohjaa pelin kulkua. Pelin tehtävien avulla harjoitellaan tunteiden tunnistamisen ja nimeämisen taitoja, positiivisen palautteen antamista ja sen vastaanottamista, oman toiminnan arviointia sekä sosiaalisten tilanteiden ja ristiriitojen ratkaisemista. Pelaaminen vahvistaa näitä taitoja, ja lisäksi pelinjohtajan on oman ammattitaitonsa puitteissa mahdollista kiinnittää huomiota lasten väliseen vuorovaikutukseen, oman vuoron odottamiseen, toisten kuuntelemiseen ja auttamiseen sekä sääntöjen noudattamiseen.

VINKKI

Anna pelaajille pelin kuluessa onnistumisista mahdollisimman paljon positiivista palautetta!

Ennen peliä

Pelinjohtaja tekee ennakkovalmistelut. <http://www.taikalamppu.fi/index.php/fi/menetelmaeoppaat> -sivulta tulostetaan peliin liittyvä oheismateriaali ja valmistetaan tehtäväkortit, tunnemittarit sekä Valonkehrä ohjeiden mukaan.

VINKKI

Joillekin tehtävärasteille on jätetty tyhjiä kortteja, joita pelinjohtaja voi halutessaan täydentää.

Pelin kulku

Tehdään jako 3–6 hengen ryhmiin. Pelinjohtaja esittelee pelaajille Synkeän louhoksen kartan. Pelaajille luetaan Synkeän louhoksen tarinan esinäytös, jossa ilkeät örkäket

varastavat Valonkehrän säteet Valon laakson ihmisiltä. Pelaajien tehtävänä on kerätä valonsäteitä ratkaisemalla sosiaalisiin ja tunnetaitoihin liittyviä tehtäviä viidellä eri tehtävärastilla ja pelastaa valo takaisin laaksoon.

Kaikki pelaajat täyttävät tehtävärastiin liittyvää oheismateriaalia. Ryhmä kerrallaan kokoonnutaan pelinjohtajan kutsusta suorittamaan tehtävärastia. Tehtävärastilla pelinjohtaja lukee ensin ohjeet pelaajille jonka jälkeen toimitaan niiden mukaan. Kun ryhmä on suorittanut tehtävän ja saanut valonsäteen, kutsutaan seuraava ryhmä, kunnes kaikki ryhmät ovat suorittaneet tehtävärastin. Mikäli ryhmä ei onnistu ratkaisemaan tehtävärastia, joutuvat he vastaamaan Kuningas Örkäksen visaiseen pulmaan. Kun kaikki pelaajat ovat suorittaneet tehtävärastin, kiinnitetään valonsäteet Valonkehrään.

VINKKI

Urheat... Rohkeat... Neuvokkaat... Ryhmät voivat keksiä itselleen nimen!

Valonkehrä ja valonsäteet

Valonkehrä kiinnitetään pelitilan seinälle pelin ajaksi. Tarkoituksena on kerätä Valonkehrä täyteen valonsäteitä viideltä eri tehtävärastilta. Kun pelaajat ratkaisevat tehtävän, pelinjohtaja antaa pelaajille valonsäteitä. Pelinjohtajan tulee päättää ennen pelin alkua, antaako hän onnistuneesta tehtävänratkaisusta jokaiselle pelaajalle oman valonsäteen vai saako ryhmä yhteisen valonsäteen, jolloin tehtävässä onnistumiseen tarvitaan jokaisen ryhmän jäsenen panos. Tehtävärastilta saadut valonsäteet kiinnitetään Valonkehrään sinitaralla tai liimalla.



Synkeän louhoksen seikkailun oheismateriaali

Tehtävärasteilla 1–4 on rastin sisältöön soveltuva oheismateriaalia. Tehtävärastilla viisi koko ryhmä työskentelee yhtä aikaa, joten se ei sisällä oheismateriaalia. Pelinjohtaja valitsee oheismateriaalista pelaajien ikäryhmälle ja luokkatasolle sopivat tehtävät. Oheismateriaalia voidaan tehdä yksin, parin kanssa tai ryhmässä. Tehtävien tekemiseen tarvitaan kynä ja kumi. Kuningas Örkäksen visaiset pulmat ja Synkeän louhoksen hahmo -tehtävä on tarkoitettu niille pelaajille, jotka suoriutuvat oheismateriaalien tekemisestä nopeasti. Näitä tehtäviä voidaan myös hyödyntää muissa yhteyksissä (ks. Pelin kulku, tehtävän uusiminen).

VINKKI

Pienryhmässä pelattaessa oheismateriaalia voidaan jättää kokonaan pois, se voidaan antaa kotitehtäväksi tai se voidaan tehdä muulloin yhdessä.

Oheismateriaali voidaan sitoa vihkoksi viimeisellä kerralla, jolloin se jää muistoksi seikkailusta. Oheismateriaali on tässä tapauksessa syytä säilyttää huolellisesti koko pelin ajan.

Pelin päätös

Peli päättyy, kun kaikki viisi tehtävärastia on suoritettu, ja Valonkehrä on kerätty täyteen valonsäteitä. Pelaajille kerrotaan, että he ovat saavuttaneet tavoitteen ja voittaneet seikkailussa Synkeän louhoksen örkäket. Lopuksi valonsäteet palautetaan Haltijatar Aurelialle, ja valo palaa asukkaiden iloksi Valon laaksoon. Pelaajille annetaan myönteistä palautetta onnistumisesta ja kiitetään laakson asukkaiden puolesta urheudesta ja neuvokkuudesta haastavissa tehtävissä. Lopuksi jaetaan diplomit onnistuneesta pelistä.

VINKKI

www.taikalamppu.fi/index.php/fi/metelmaeoppaat -sivulta löytyy Synkeän louhoksen hahmo -tehtävä sekä diplomit. Järjestä nyyttärijuhlat Synkeä louhos- teemalla. Juhliin voidaan pukeutua teeman mukaisesti, ja pelaajille jaetaan diplomit hyvin onnistuneesta pelistä. Juhlissa voidaan myös esitellä pelaajien tekemiä Synkeän louhoksen hahmoja!



Hyväksi havaittuja käytäntöjä ja vinkkejä pelin pelaamiseen

Aikataulu

- Anna pelin pelaamiselle ja keskusteluille aikaa.
- Tutustu etukäteen pelin sisältöön, niin vältty epäselvyyksiltä.
- Päättää käytettävissä olevan ajan mukaan aikataulusta: Peliä voi jaksottaa tarpeiden mukaan. Viisi tehtävärastia voidaan suorittaa yhden päivän aikana tai esimerkiksi jakaa viidelle eri viikolle, jolloin peli on pidempi prosessi.
- Mieti käytäntö hyvin etukäteen: ryhmäjaot ja materiaalien tulostus yms., niin voit keskittyä olennaiseen.
- Jos seikkailu ajoittuu pidemmälle ajanjaksolle, on hyvä aloittaa uusi tehtävärasti kertaamalla edellisen kerran tapahtumat.
- Toimiva ryhmäjako takaa työrauhan.

Tila ja sen lavastaminen

- Erotta pelaaminen normaalista kouluarjesta.
- Elävöitä tilaa kankailla tai muilla somisteilla. Voisiko peliä pelata jossain muussa tilassa kuin luokassa?
- Pelialustana toimii useimmiten lattia. Lattialle voi levittää viltin tai mattoja sekä tynnyjä.
- Jos koko tilan somistaminen tuntuu työläältä, voit erottaa erillisen pelinurkkauksen muusta luokkatilasta esimerkiksi sermeillä, hyllyillä tai kankailla.
- Valolla saa ihmeitä aikaan. Himmeä valo pelinurkassa luo tunnelmaa.
- Käytä dokumenttikameraa hyväksesi. Synkeän louhoksen kartalta on hauskaa seurata, missä kohden seikkailua ollaan menossa.
- Vain mielikuvitus on rajana tilan somistamisessa. Voisivatko lapset osallistua tilan somistamiseen?

Pelinjohtajan tärkeä rooli

- Eläydy rooliin itsellesi luontevalla tavalla, voit vaikka hankkia rekvisiittaa tai muuttaa puhetyyliäsi.
- Lapset lähtevät innolla mukaan seikkailuun innostuneen pelinjohtajan saattelemana.
- Synkeän louhoksen tehtävissä ei ole oikeaa tai väärää vastausta, kerro se myös pelaajille.
- Joskus tarvitaan avuksi toinen aikuinen esimerkiksi auttamaan oheistehtäviä tekeviä pelaajia.
- Panosta pelinjohtajana toimimiseen.
- Pelinjohtaja huolehtii, että pelissä annetaan palautetta asiallisesti ja että kriittinen palaute käsitellään rakentavasti.
- Voisiko joku muu aikuinen toimia pelinjohtajana, jolloin opettaja voisi keskittyä seuraamaan oppilaita?
- Kun peli tulee tutuksi, on sitä helppo kehittää eteenpäin.

Synkeän louhoksen seikkailu roolipelinä

- Koulussa voi järjestää Synkeä louhos -teemapäiviä tai etsiä kumppanin, jonka kanssa voidaan toteuttaa Synkeän louhoksen seikkailu elämyksellisenä roolipelinä.
- Esimerkiksi paikallisesta teatterista voi löytyä rekvisiittaa, ja sieltä saattaa saada apua pelin elävöittämiseen ja rooleihin eläytymiseen.
- Kannattaa kysyä myös vaikka teatterista valo- ja äänitekniistä laitteistoa ja osaamista.
- Rekvisiittaa voi myös tehdä itse esimerkiksi kierrätysmateriaaleja hyväksikäyttäen.
- Aikuiset voivat eläytyä Aurelian, Kuningas Örkäksen, Örkässhamaanin ja Suokuningattaren rooleihin. Toimintarasteilla voi olla myös avustavia aikuisia "saattajina" roolivaatteissa.



SYNKEÄN LOUHOKSEN TARINA

Esinäytös



aitsemän päivän ja yön matkan päässä sijaitsee laakso, jossa valo hellii ihmisiä. Valon laaksossa on lämmintä ja se on täynnä runsaita puutarhoja sekä tuotteliaita peltöjä. Laakson väki auttaa toisiaan ja iloitsee yhdessä ja heidän on hyvä olla toistensa kanssa.

Valoa hallitsee Haltijatar Aurelia, jonka hyvyys ja kauneus ovat laaksoilaisten ylpeydenaiheita. Aurelia asuu laakson etelälaidassa olevassa linnassa. Aina aamuisin Aurelia antaa Valonkehränsä säteiden loistaa laakson yllä. Hän nauttii laakson asukkaiden onnellisuudesta ja ahkeruudesta. Illalla Aurelia ottaa Valonkehrän säteet ja asettelee ne linnan tornissa olevaan arkkuun ja silloin pimeys leviää laakson ylle. Laaksoalaiset tietävät tästä käydä levolle ja nukahtaa rauhallisiin mielin.

Herättyään eräänä aamuna Aurelia venyttelee ja kampa kultaisten pitkän tukkansa. Hän haukottelee kiivetessään torniin ja ajattelee matkalla laakson väkeä, joka valmistautuu uuteen iloa täynnä olevaan päivään. Aurelia avaa valon arkun ja putoaa kauhusta polvilleen. Arkku on tyhjä! Kaikki valonsäteet ovat poissa!

Torille kerääntyy ihmettelevää laakson väkeä. Missä valo ja lämpö ovat, he kyselevät toisiltaan. Pian linnan viestintuoja ilmestyy torille ja kertoo, että Valonkehrän säteet on varastettu. Hän kertoo ohikulkumat-

kalla olleen kulkijan löytäneen Synkeään louhokseen johtavalta tieltä pudonneita valonsäteitä. Aurelia itkee lohduttomana linnassaan tietämättä mitä tehdä.

Laakson väki kauhistuu. He tietävät, että puutarhat ja pellot kuolevat ilman valoa, ja ihmistenkin välille alkaa tulla riitaa ja kateutta. Yksikään ihminen ei ole koskaan uskaltanut Synkeään louhokseen, koska siellä majailevat pahansuiset ja ahneet örkäket, jotka silkkaa ilkeämielisyyttään varastelevat ja tuhoavat ja vieläpä käyttävät ihmisten pelkoa voimiansa lähteenä. Väsyneinä ja surullisina laakson väki palaa koteihinsa. Valo on menetetty ikuisiksi ajoiksi.

Torin laitamille jää kuitenkin joukko laakson lapsia. He näkevät aikuisten lohduttomuuden ja kuulevat Haltijatar Aurelian kaukaisen itkun. Lapset päättävät lähteä yhdessä Synkeään louhokseen pelastamaan Valonkehrän säteitä kauheilta örkäksiltä. Kukaan ei yksin ole tarpeeksi viisas tai neuvokas, mutta yhdessä he ovat voimakkaampia. Rohkeus voittaa pelon, ja joukko päättää tehdä parhaansa voittaakseen taistelun pimeyttä vastaan.



Synkeän louhoksen hallitsija, ilkeistä ilkein Kuningas Örkäs ei kuitenkaan aio antaa valonsäteitä laaksoilaisille takaisin aivan helposti. Hän on virittänyt Synkeän louhoksen täyteen ansoja yhdessä Örkässhamaanin, Suokuningatteran ja Lohikäärmeen kanssa. Lasten on selviydyttävä pulmatilanteista, kun he kulkevat kivikon, suohetteikön, lähteen ja valtaistuinsalin kautta kohti turnajaisia voidakseen voittaa valonsäteet takaisin örkäksiltä. Selviytyäkseen Synkeästä louhoksesta voitajina lasten on toimittava yhteistyössä ja osoitettava rohkeutta, viisautta ja avuliaisuutta.





SYNKEÄN LOUHOKSEN TARINA

Luku 1 Örkässhamaanin kivikko



yt olette ensimmäisen haasteen edessä. Örkässhamaanin kivikossa voitte ansaita valonsäteitä ratkaisemalla tunteisiin liittyviä tehtäviä, mutta varokaa: Täällä voitte joutua myös Örkässhamaanin huijaamiksi. Edessänne on takakiviä, joita teidän on käännettävä yksi kerrallaan. Sopikaa yhdessä, missä järjestyksessä käännätte kivet. Jokaisen kiven alla on jonkin tunteen nimi. Tehtävänne on miettiä, missä tilanteessa tämä tunne voisi tulla sinulle tai missä tilanteessa olet ehkä tuntenut tätä tunnetta. Jokainen miettii yhden tilanteen mielessään, ja sitten katsotaan yhdessä, mitä olette keksineet. Valonsäteen saatte, jos onnistutte keksimään mahdollisia tilanteita, joissa kyseinen tunne saattaisi esiintyä.

Jos käännätte tyrmäkiven, kiven kääntäjä jähmettyy. Jähmettynyt pelaaja kivettyy liikkumattomaksi ja teidän toisten on autettava häntä. Jokaisen teistä on keksittävä asia, johon olette elämässänne tyytyväisiä. Jos ette onnistu keksimään mitään tyytyväisyyttä tuottavaa, kivettynyt pelaaja joutuu örkäksien tyrmään ikuisiksi ajoiksi.

Välineet: kivikkortit 10 kpl

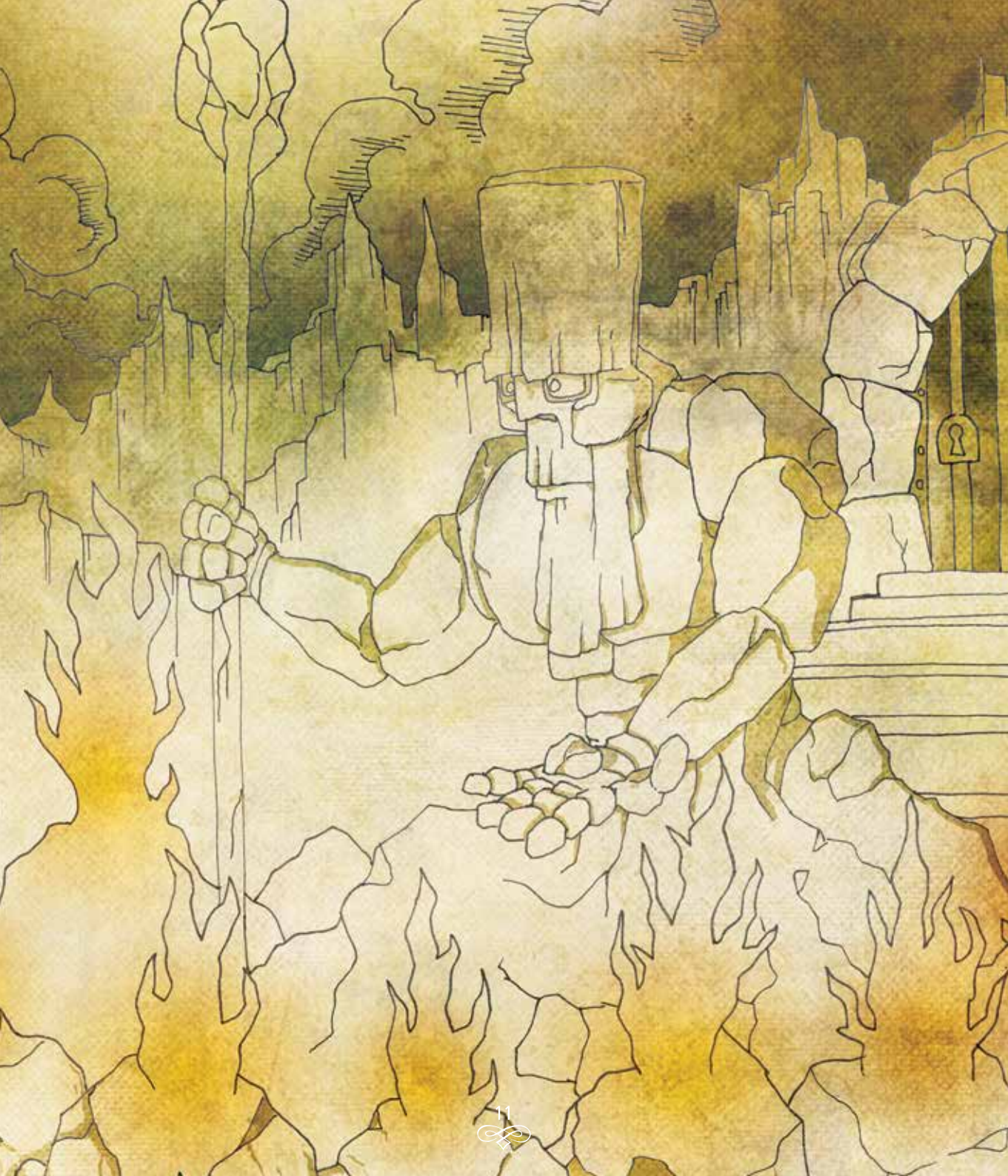
Tavoite: tunteiden tunnistaminen ja nimeäminen

1. Aseta kivikkokortit pelialustalle tekstipuoli alaspäin.
2. Lue pelaajille tarinasta luku 1: Örkässhamaanin kivikko.
3. Anna pelaajien sopia, mikä kivikkokortti milloinkin käännetään.
4. Jos Kivikkokortin alta paljastuu jokin tunne, pelaajien pitää määritellä se keksimällä esimerkkitalanne, missä kyseinen tunne voisi herätä tai missä tilanteessa on itse kyseistä tunnetta tuntenut. Jokainen pelaaja miettii itsekseen, ja pelinjohtaja voi kysyä vastauksen yhdeltä tai useammalta pelaajalta käytettävissä olevasta ajasta riippuen.
5. Jos pelaaja kääntää tyrmäkiven, hän joutuu vangiksi örkästen tyrmään ja jähmettyy.
6. Tyrmästä vapautuminen: Jokaisen ryhmän pelaajan on sanottava jokin asia, johon on omassa elämässään tyytyväinen. Jos toinenkin tyrmäkivi käännetään, tehdään ryhmässä uusi kierros tyytyväisyyttä tuottavista asioista.
7. Pelinjohtaja päättää käytettävissä olevan ajan mukaan, käännetäänkö kaikki Kivikkokortit.
8. Anna pelaajille valonsäde hyvin keksityistä tilanteista.

VINKKI

Kivettynyt pelaaja voi joutua juomaan myrkkylieimen käännettyään tyrmäkiven. Liemi voi olla esimerkiksi vihreää mehua tai limonadia. Peliin voi ottaa oikeita kiviä mukaan tai askarrella kiviä itse ja maalaata niihin tunnesanat.





SYNKEÄN LOUHOKSEN TARINA

Luku 2 Suokuningattaren hetteikkö



Suokuningatar on haastanut teidät pohtimaan erilaisissa tilanteissa heräviä tunteita. Tunteita ovat esimerkiksi ilo ja suru. Meissä herää monenlaisia tunteita, ja myös eri ihmisillä voi olla erilaisia tunteita samassakin tilanteessa.

Tässä on jokaiselle korttipakka, jossa on kahdeksan erilaista tunnetta. Sitten kuvailen teille tilanteen, ja jokainen miettii itsekseen, minkälainen tunne itselle heräisi, jos olisi tuossa tilanteessa. Valitkaa sitten itsellenne tähän tilanteeseen sopiva tunnekortti ja laittakaa se eteenne tekstipuoli alaspäin. Kun kaikki ovat valinneet, käännetään kortit ja katsotaan yhdessä, millaisia tunteita eri ihmisille tilanteessa voisi tulla. Sen jälkeen yksi teistä saa kertoa tai näyttää ilmeellä ja keholla, miten kortissa oleva tunne voi ihmisessä näkyä. Valonsäteen saatte, jos onnistutte kertomaan, miten tunne voi näkyä ihmisessä.

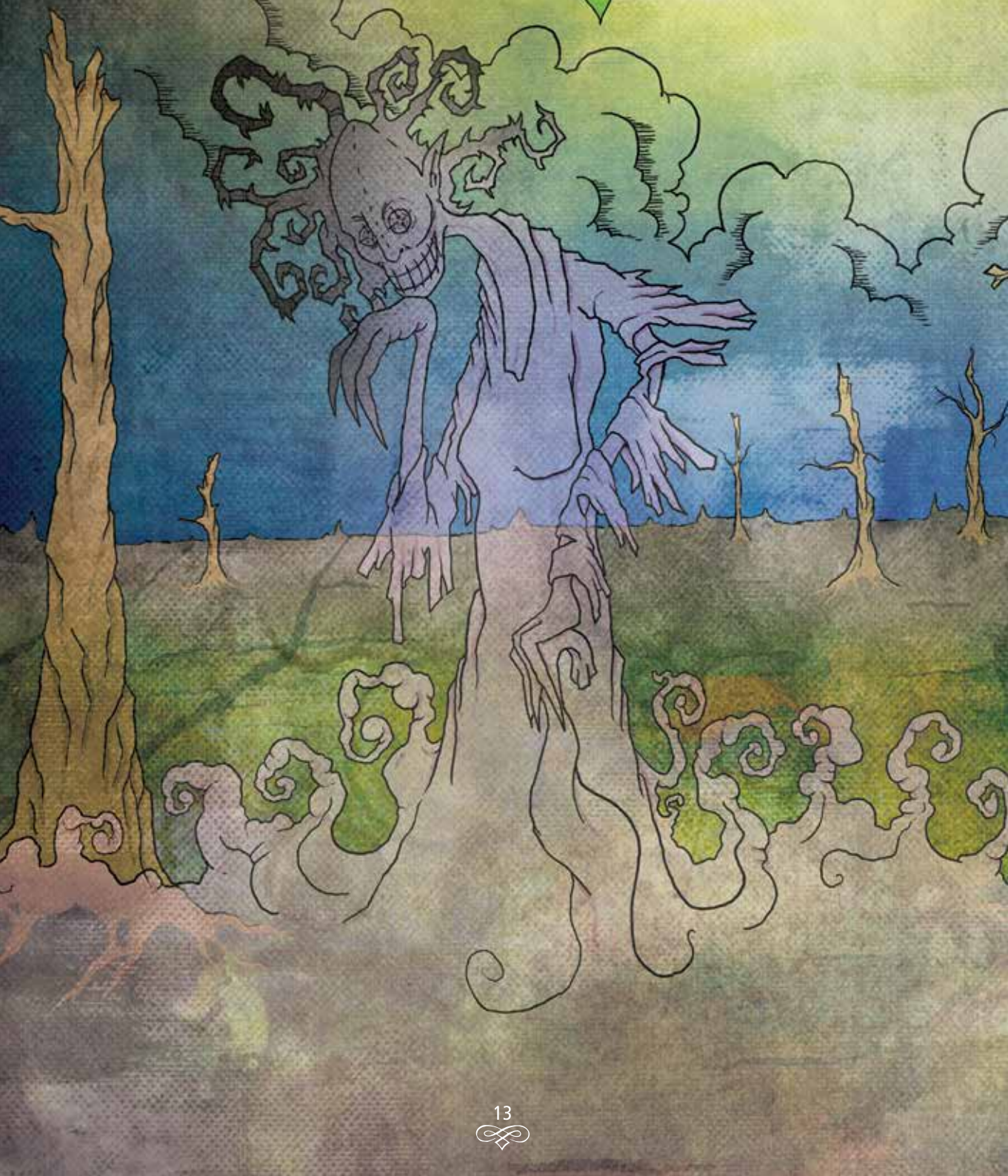
Välineet: Suokuningattaren tunnekortit 8 x 6 kpl ja
Suokuningattaren tilannekortit 36 kpl
Tavoite: tunteiden tunnistaminen ja nimeäminen

1. Lue pelaajille tarinasta luku 2: Suokuningattaren hetteikkö.
2. Anna jokaiselle pelaajalle Suokuningattaren tunnekorttipakka, jossa on kuvattu kahdeksan erilaista tunnetta.
3. Lue pelaajille Suokuningattaren tilannekortti. Pelaajien tehtävänä on pohtia, miltä itsestä tuntuisi kyseisessä tilanteessa.
4. Pelaajat valitsevat jokainen itsenäisesti tunteen ja laittavat tunnekortin teksti alaspäin eteensä pelialustalle.
5. Kun kaikki ovat valinneet tunteen, kortit käännetään ja katsotaan minkälaisia tunteita tilanteessa heräisi. Pelaajaa voi pyytää perustelemaan, miksi hän valitsi tietyn tunteen (erityisesti jos hän on valinnut jonkin erikoisen tunteen). Kaikissa pelaajissa ei siis tarvitse herätä samaa tunnetta, vaan on nimenomaan hyödyllistä huomata, että eri ihmisissä voi herätä erilaisia tunteita samassakin tilanteessa.
6. Yksi pelaajista saa vuorollaan näyttää tai kertoa, miten kortissa oleva tunne voisi ihmisessä näkyä. Kerrotut tunteet voivat olla keskenään samoja tai erilaisia.
7. Anna pelaajille valonsäde hyvistä oivalluksista siitä, miten tunne ihmisissä näkyy. Keskustelua voi herättää sekin, että tunne ei aina välttämättä näy päälle päin, eikä ihmisestä useinkaan voi päätellä ulkoapäin, miltä hänestä tuntuu.

VINKKI

Peluuttaja voi kietoa ympärilleen tai laittaa muuten esille tehtävärastin symbolin, leikkikäärmeen. Kuvaamataidon tai käsityön tunnilla voidaan askarrella/ommella/piirtää käärme.





SYNKEÄN LOUHOKSEN TARINA

Luku 3

Synkeän louhoksen lähde



*ynkeässä louhoksessa on taikavoi-
mainen lähde. Lähdettä ei voi hui-
jata, sillä kun lähteeseen katsoo, se
näkee ihmisen sisimpään ja tietää
heti, minkälainen ihminen poh-*

*jimmiltaan on. Pyydän teitä nyt arvioimaan itseänne
(toimintatapa 2: ja toisianne) rehellisesti. Kysyn teiltä,
kultakin vuorollaan, jostakin ominaisuudestanne tai
taidostanne. Tehtävänänne on näiden tunnemittarien
avulla arvioida, kuinka paljon tätä kyseistä ominaisuutta
tai taitoa teillä on. Mittari on tunneasteikko, jonka ala-
päässä on hyvin vähän jotakin ominaisuutta tai taitoa
ja yläpäässä taas on erittäin paljon. On hyvä muistaa,
että harvoin kenelläkään ihmisellä on jotakin ominai-
suutta tai taitoa täydellisesti eli mittarin kumpakaahan
ääripäätä. Harvoin myöskään jokin ominaisuus tai taito
täysin puuttuu eli harvoin voi antaa arvioksi toista ääri-
päätä. Kun kysyn jotakin ominaisuuttanne tai taitoan-
ne, miettikää itse mielessänne, minkä verran teissä sitä
on ja merkitkää arvionne mittariin. Saatte valonsäteen,
jos onnistutte arvioimaan itseänne mahdollisimman re-
hellisesti. Jos on valittu toimintatapa 2, sanotaan myös:
Samalla muut ryhmäläiset miettivät, kuinka paljon hei-
dän mielestään tällä pelaajalla on tätä ominaisuutta tai
taitoa eri tilanteissa koulussa tai vapaa-aikana. Myös
he merkitsevät arvionsa mittariin. Sen jälkeen katso-
taan yhdessä, ovatko arvionne samansuuntaisia, eli
oletteko arvioineet itseänne ja toisianne luotettavasti.
Valonsäteen saatte, jos onnistutte arvioissanne.*

1. Lue pelaajille tarinan luku 3, Synkeän louhoksen lähde.
2. Lue kaikille pelaajille vuorollaan lähdekorteista kysymys.
3. Anna pelaajien arvioida mittarin avulla itseään kysytyn taidon tai ominaisuuden osalta.
4. Anna pelaajille valonsäde, kun he osaavat arvioida taitojaan tai ominaisuuksiaan realistisesti.

Toimintatapa 2

Tavoite: palautteen antaminen toisille ja itsearviointi

Tässä toimintatavassa on tärkeää, että pelaajat tuntevat toisensa. Pelinjohtajan tulee hallita pelaajien välistä keskustelua siten, että se pysyy sävyltään positiivisena.

1. Lue pelaajille tarinan luku 3: Synkeän louhoksen lähde.
2. Kullekin pelaajalle luetaan vuorollaan lähdekorteista kysymys.
3. Sopikaa, ketä kysymys kulloinkin koskee.
4. Lue kysymys sovitulle pelaajalle.
5. Anna pelaajien arvioida mittarin avulla valitun ryhmäläisen taitoa tai ominaisuutta. Valittu pelaaja arvioi mittarilla itseään.
6. Jos pelaajat arvioivat toisensa jossakin taidossa tai ominaisuudessa heikoksi, on tärkeää keskittyä keskustelussa siihen, kuinka kyseinen pelaaja voisi taidossaan kehittyä.
7. Anna pelaajille valonsäde, kun he osaavat arvioida itseään ja toisiaan realistisesti.

Pelaajien kanssa on molemmissa toimintatavoissa hyvä keskustella annetuista arvioista ja niiden realiteetisuudesta. Lapsille on tyypillistä, että he arvioivat itseään ja toisiaan herkästi vain mittarin ääripäitä käyttäen. On hyvä keskustella siitä, että harvoin kukaan on missään taidossa täydellinen tai täysin osaamaton.

Välineet: lähdekortit 8 kpl ja tunnemittarit 6 kpl
Tavoite: itsearviointi

VINKKI

Peluuttaja voi asettaa pelialustalle peilin tai sinisen kankaan lähteeksi.





SYNKEÄN LOUHOKSEN TARINA

Luku 4 Kuningas Örkäksen valtaistuinsi



uningas Örkäs on jälleen asettanut teille haasteen. Synkeässä louhoksessa on niin synkkää, että asioista ja ihmisistä on lähes mahdotonta löytää mitään hyvää. Katsotaan miten se onnistuu teiltä.

Tässä on kortteja, joissa on kuvattu ihmisten hyviä eli myönteisiä ominaisuuksia tai piirteitä. Jokainen teistä saa omalla vuorollaan muilta palautetta, kun muut pelaajat valitsevat kullekin sopivia myönteisiä piirteitä, kukin pelaaja yhden. Jokainen pelaaja on vuorollaan se, jolle valitaan piirteitä. Myönteisen palautteen antamista harjoitellaan niin, että katsotaan toista silmiin ja sanotaan valittu piirre esimerkiksi näin: "Ville, minun mielestäni olet pirteä." Tämän jälkeen on seuraavan vuoro, ja muut valitsevat taas hänelle sopivia piirteitä.

Valonsäteen saatte, jos onnistutte löytämään myönteisiä ominaisuuksia ryhmän jäsenistä.

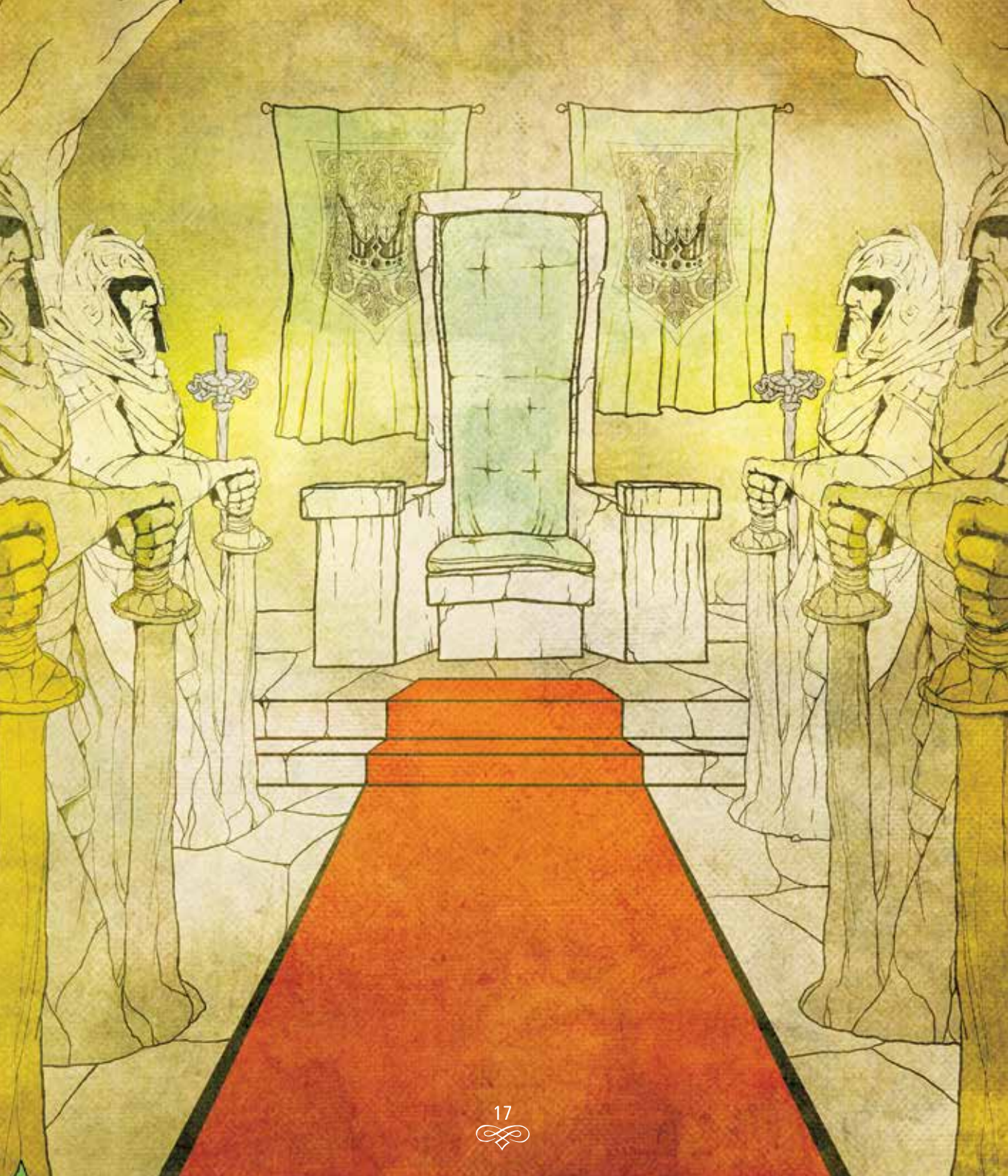
Välineet: valtaistuinsalikortit 58 kpl sekä kaksi tyhjää korttia, jotka voi itse täyttää
Tavoite: myönteisen palautteen antaminen toisille

1. Lue pelaajille tarinan luku 4: Kuningas Örkäksen valtaistuinsi.
2. Levitä pelialustalle Valtaistuinsalikortit tekstipuoli ylöspäin.
3. Pyydä jokainen pelaaja vuorollaan "valtaistuimelle" eli myönteisen palautteen saajaksi.
4. Toiset pelaajat valitsevat valtaistuimella olevalle pelaajalle sopivan myönteisen ominaisuuden ja sanovat sen hänelle ääneen.
5. Myös pelinjohtaja voi valita myönteisen ominaisuuden kustakin pelaajasta.
6. Kunkin pelaajan kohdalla voi palautteenannon jälkeen keskustella esimerkiksi näistä aiheista:
 - Miltä saatu hyvä palaute tuntui
 - Tuliko esiin omasta mielestä sopivia/epäsopivia ominaisuuksia
 - Jos jokin ominaisuus jäi mietityttämään, voi toiselta pelaajalta kysyä sille perustelua
7. Anna pelaajille valonsäde hyvästä palautteen antamisesta.

VINKKI

Valtaistuinsalissa palautteen saaja voi istuutua valtaistuimelle, joka voi olla esimerkiksi kankaalla verhoiltu tuoli. Hänelle voidaan antaa viitta tai kruunu, joka voidaan nimetä Kuningas Örkäksen viitaksi tai kruunuksi.





SYNKEÄN LOUHOKSEN TARINA

Luku 5 Pohjoisen jyrkänteén turnajaiset



urnajaisissa tehtävänänne on selvittää Kuningas Örkäksen ja Lohikäärmeen asettama viimeinen haaste. Koulussa tai vapaa-ajalla voi tulla eteen tilanteita, joissa on monenlaisia tapoja toimia.

Jotkut toimintatavat voivat olla huonoja, jolloin tilanteissa tulee riitaa. Jotkut toimintatavat puolestaan ovat hyviä eli myönteisiä, jolloin tilanne ratkeaa niin, ettei toisia satuteta eikä tarvitse riidellä. Nyt katsotaan, millä tavalla te ratkaisisitte tilanteen – örkäsmäisellä vai jollain muulla tavalla. Teidän tulee keksiä, miten tilanteessa kannattaisi toimia ja tehtävänne on valmistaa tilanteesta näytelmä. Sen jälkeen pääsette esittämään tilanteen muille, jotta voidaan yhdessä arvioida, toimiiko esittämänne ratkaisu käytännössä. Valonsäteen olette ansainneet, jos keksitte rakentavan tavan toimia tilanteessa.

Pohjoisen jyrkänteén turnajaiset on viides ja viimeinen rasti. Valonkehrä on kerätty täyteen valonsäteitä ja olette voittaneet Synkeän louhoksen örkäset. Onneksi olkoon! Valo palaa Valon laaksoon ja Haltijatar Aurelia tulee onnelliseksi. Hän kiittää teitä urheudestanne ja haluaa jakaa teille diplomit.

Välineet: turnajaiskortit 10 kpl sekä kaksi tyhjää korttia, jotka voi itse täyttää
Tavoite: sosiaalinen ongelmanratkaisu

Viimeinen tehtäväraasti on rakenteeltaan erilainen kuin muut. Kaikki pelaajat työskentelevät yhtä aikaa, ja ryhmissä valmistetaan näytelmä, joka esitetään muille. Tehtäväraastiin ei liity oheismateriaalia.

VINKKI

Pienryhmässä voi näytellä yhden tai käytettävissä olevasta ajasta riippuen useamman tilanteen.

1. Lue kaikille tarinan luku 5: Pohjoisen jyrkänteén turnajaiset.
2. Anna kullekin ryhmälle yksi turnajaiskortti.
3. Ryhmä keskustelee kortissa annetusta alkutilanteesta ja miettii siihen sopivia rakentavia ratkaisumalleja.
4. Ryhmä valmistelee omaa esitystään noin 10 minuuttia, minkä jälkeen näytelmät esitetään muille.
5. Keskustellaan esityksistä ja mietitään tilanteisiin eri ratkaisuvaihtoehtoja ryhminä.

Pelinjohtajan on hyvä muistuttaa pelaajia draaman perusasioista: Kuinka rooli otetaan ja kuinka siitä luovutaan esityksen jälkeen (esimerkiksi kiusatun roolista voi jäädä pelaajalle paha mieli).

VINKKI

Pelaajat voivat käyttää näytelmissään tilassa olevaa rekvisiittaa. Voisiko osa ryhmästä harjoitella toisessa tilassa? Turnajaiset voi olla myös hyvä paikka ansaita lisää valonsäteitä, mikäli ryhmässä syntyy hyvää keskustelua ja ratkaisumalleja näytelmän tilanteisiin.







Synkeän louhoksen seikkailu

Apua! Valon laaksossa tapahtuu kummia, ja laakson väki on ihmeissään. Joukko urheita lapsia päättää voittaa pelkonsa ja taistella pimeyttä vastaan. Yhdessä he voittavat esteen toisensa jälkeen ja oppivat samalla itsestään ja toisista uusia tärkeitä asioita.

Synkeän louhoksen seikkailu on yhteistoiminnallinen sosiaalisten taitojen kehittämiseen tarkoitettu peli. Pelinjohtajaksi tarvitaan aina aikuinen, joka ohjaa pelin kulkua. Viiden tehtävärastin aikana pelaajat ratkaisevat erilaisia tehtäviä. Yksi rasti normaalikokoisessa luokassa kestää yhden oppitunnin.

Synkeän louhoksen seikkailu on syntynyt etsittäessä ratkaisuja kouluelämän arjen ongelmatilanteisiin. Peli on kehitetty kaksikoulupsykologia oppilashuollon tiimin kanssa. Peliä voidaan pelata monenlaisissa ympäristöissä, ja siinä on selkeä perusrakenne, joka kuitenkin antaa mahdollisuuden kasvattaa ja elävöittää menetelmää huikeisiin mittasuhteisiin.

Tervetuloa Synkeään louhokseen!