





PELIOHJEET

Lue pelin ohjeet tarkasti läpi ennen pelin aloittamista. Aiheen arkaluontoisuuden 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 paikasta. Jos pelaaja ei tiedä kyseistä palvelua tai auttavaa tahoja, ohjaaja täydentää vastausta. 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 pelkämästä 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 kulkua ohjaa ammattilainen, jolla on tärkeä rooli pelin aiheita käsitellessä. Ohjaaja toimii pelin tuomarina ja kysyy kysymykset. Vastauksen jälkeen ohjaaja antaa kysymyskortin pelaajalle.

Ohjaajan tulee seurata ja havainnoida aktiivisesti pelin kulkua, sillä käsiteltävät aiheet saattavat aiheuttaa pelaajissa hämmennystä tai epämukavia tunteita. Seuraamisen ja havainnoinnin lisäksi ohjaajan tulee kertoa pelissä käsiteltävistä aiheista nuorille ennen pelin alkua ja sen aikana.

Auttavien tahojen kohdalla ohjaaja arvioi oman harkinnan mukaan, onko vastaus tarpeeksi kattava.

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 tunteiden 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 pelimerkkejä. Pikapeliä pelatessa on tärkeää jättää aika loppupurulle.

PELIN SISÄLTÖ

- 1 NUORTEN EXIT PELILAUTA
- 1 PELIOHJEET
- 1 LISTA AUTTAVISTA TAHOISTA
- 1 NOPPA
- 45 KYSYMYSKORTTIA
- 6 PELINAPPULAA
- 24 PELIMERKKIÄ