

# Hullunkuriset kohtaamiset

Peli seksuaalikasvatukseen 11-13 –vuotiaille

## Pelin idea

Peliä pelataan kuin hullunkurisia kysymyksiä ja vastauksia. Osalle korteista on kirjoitettuna tutustumisehdotuksia, jotka voisivat olla nuoren maailmasta. Korttipakasta löytyy sopiva, joko suostuva tai torjuva vastaus jokaiseen ehdotukseen. Tarkoitus on kuitenkin sekoittaa pakkaa, ja arpoa vastaukset ehdotuksille. Osa yhdistelmistä voi sopia hyvin yhteen, osasta tulla aivan hullunkurisia. Erilaisten yhdistelmien tarkoitus on herätellä keskustelua siitä, miten voisi tutustua ihastuksen kohteeseen, miten lähestyä toista ja miten ehdotuksen voi ottaa vastaan.

Peli on tarkoitettu käytettäväksi 5.-7.-luokkalaisten nuorten kanssa tukemaan keskustelua omista rajoista ja seksuaalisesta itsemääräämisoikeudesta. Pelin tarkoitus on kannustaa nuoria pohtimaan yksilön oikeutta omiin rajoihin. Peliä ohjaavan aikuisen opastuksella voidaan johdattaa nuori miettimään sitä, miten omista rajoista voi pitää kiinni, ja miten kunnioittaa myös toisen omia rajoja.

## Pelin tavoite

Kun ihastuksen ja kiinnostuksen tunteet tulevat ajankohtaisiksi, herää nuori miettimään, uskaltaako tunteesta kertoa sen kohteelle ja miten sen voi tehdä. Toisaalta nuori joutuu tunnustelemaan sitä, millaista on olla toisen ihastuksen kohteena, ja miten ilmaista omia tunteitaan. Pelin tarkoituksena on auttaa nuorta pohtimaan, millainen olisi mukava tapa lähestyä kiinnostuksen kohdetta ja millainen tapa ei ehkä tunnukaan toisesta kivalta. Valmiiden repliikkien kautta voi kokeilla myös erilaisia reaktioita toisen tutustumisyrytyksiin; miten ilmaista omaa kiinnostusta tai kieltäytyä sellaisista ehdotuksista, jotka eivät tunnu itsestä sopivalta tai mukavalta. Pelatessa on mahdollista käsitellä myös sellaisia tunteita, joita herää sekä toisen positiivisesta palautteesta, että torjutuksi tulemisestakin. Lisäksi pelin avulla voi keskustella luvan kysymisestä ja suostumuksen antamisesta.

Peliä pelataan rooleissa, joten ehdotusten ja vastausten herättämät ajatukset ja tunteet voi turvallisesti laittaa roolihahmon kannettavaksi.

## Pelin valmistaminen

Tulosta A4-kokoiselle paperille korttitiedoston kaikki sivut. Liimaa taustakuvien ja kysymyskorttien arkit vastakkain siten, että kysymykset tulevat vasten turkooseja taustakuvia, vastaukset pinkeille taustakuville. Voit tulostaa tiedoston myös suoraan kaksipuoleisena, jolloin tekstit asettuvat suoraan oikeille taustakuville. Halutessasi voit laminoida tai päällystää kontaktimuovilla arkit ennen kuin leikkaat kortit erilleen. Peliä ohjaava aikuinen tarvitsee peliä varten nämä ohjeet.

Korttitiedoston viimeisellä sivulla on sarjakuvapohja lisätehtävää varten (kts. kappale Pelin purku). Sarjakuvasivusta voit ottaa kopioita ryhmäsi tarvitseman määrän. Sivun voi leikata neljään osaan korteiksi.

## Pelaaminen

Peliä voi pelata pareittain, tai pienessä ryhmässä. Pareittain pelattaessa toiselle on kysymys- ja toisella vastauskortit. Jos pelataan pienessä ryhmässä, nuoret voivat nostaa vuorotellen kysymyksen ja vastauksen ikään kuin vaihtuvina pareina.

- Kortit jaetaan turkoosiin sekä pinkkiin pakkaan korttien väriteemojen mukaan. Turkoosit kortit ovat kysymyskortteja ja pinkit ovat vastauskortteja. Korttipakat sekoitetaan.
- Pelaajat nostavat vuorotellen kysymyksiä ja vastauksia, ja lukevat ne ääneen. Koska kortit ovat sekaisin, kysymykset ja vastaukset voivat olla hullunkurisia tai välillä todella outoja. Välillä korttien kysymykset ja vastaukset sopivat yhteen.
- Nuoret voivat pelata pakat loppuun ja vaihtaa osia tämän jälkeen, tai vaihtaa osia kesken pelin. Tärkeintä olisi, että pelaajat pääsevät testaamaan sekä kysyjän että vastaajan rooleja.
- Pelin jälkeen tai pelin aikana nuorten kanssa keskustellaan pelin herättämistä ajatuksista.
- Pelaamisen päätyttyä voi pyytää pelaajia valitsemaan kolme parasta ja huonointa lähestymisyrittä ja/tai vastausta ja pyytää heitä perustelemaan valintansa.

## Aikuisen rooli pelissä

Suosittellemme, että peliä pelatessa aikuinen on läsnä. Peliä ohjaava aikuinen voi tarkkailla nuorten reaktiota, ohjata tarvittaessa keskustelua ja vastata nuorten kysymyksiin. Vaihtoehtoisesti aikuinen voi olla esim. koululuokassa läsnä niin, että nuoret ensin pelaavat peliä pareittain, tai pienenessä ryhmässä ja pelaamisen jälkeen koko ryhmän kanssa käydään purkukeskustelu. Koska pelissä harjoitellaan omista rajoista kiinni pitämistä, on pelin aluksi tärkeää korostaa vapaaehtoisuutta ja tehdä yhteiset pelisäännöt.

Jokaisen nuoren kehitystahti on yksilöllinen, ja keskenään pelaavat nuoret voivatkin kokea pelin hyvin eri tavoin. Yhdelle aihe voi olla jännittävä, toiselle ajankohtainen, kolmas pitää sitä jo lapsellisena. Siksi onkin tärkeä pelin yhteydessä muistuttaa nuoria siitä, että jokainen kasvaa, kehittyy ja rohkaistuu omassa tahdissaan. Joku on ehkä jo ihastunut tai rakastunut, ja osa voi huomata sen kaltaisia tuntemuksia myöhemmin. Jokaisen oma tahti on hyvä ja juuri hänelle sopiva, eikä niin pelissä, kuin oikeassa elämässäkään tarvitse tehdä mitään sellaista, mihin ei vielä koe olevansa valmis. On myös hyvä mainita, että ihastumista voi tapahtua missä elämän vaiheessa tahansa, mutta on myös olemassa ihmisiä, jotka eivät ehkä koskaan elämässään halua kokea sellaista, ja sekin on yhtä hyvä valinta.

- Ennen peliä, kerro nuorille pelin tavoite: Pelin avulla pohditaan ihastumisen herättämiä tunteita ja mukavaa tapaa lähestyä kiinnostuksen kohdetta. Pelissä harjoitellaan myös omien rajojen tunnistamista ja asettamista.
- Kerro nuorille, mitä omilla rajoilla tarkoitetaan, esim. *"Omat rajat ovat olemassa suhteessa omaan kehoon, tunteisiin ja muihin ihmisiin. Jokaisella on oikeus itse päättää ja määritellä mm. mikä tuntuu hyvältä ja mikä ei, kuka saa koskea itseä ja millä tavalla. Omat rajat ovat aina yksilölliset, eikä toisen omia rajoja voi määritellä hänen puolestaan. Omat rajat saattavat vaihdella tilanteesta, ihmisistä ja omista tunteista riippuen. Seksuaaliseen itsemääräämisoikeuteen viitataan puhekielessä usein omina rajoina."*
- Tehkää yhteiset pelisäännöt: Pelin voi keskeyttää missä tahansa vaiheessa, jos se tuntuu epämiellyttävältä. Mikä tahansa kysymyksistä tai vastauksista on myös lupa jättää sanomatta ääneen, joten halutessaan saamaansa korttia voi vaihtaa.

- Muistuta nuoria, että peliä pelataan rooleissa. Siispä ehdotukset ja vastaukset ovat kuvitteellisia, kokeilemista ja harjoittelua varten keksittyjä. Ne eivät siis kerro siitä, mitä kukaan nuorista itse ajattelee tai oikeasti vastaisi.
- Pidä huolta, että kaikilla nuorilla on mahdollisuus purkaa pelin herättämiä ajatuksia, joko ryhmässä tai kahden kesken keskustellen.
- Pelin aluksi sekä päätyttyä on hyvä muistuttaa, että mieltä askarruttamaan jäävistä asioista on lupa tulla puhumaan myös myöhemmin pelin jälkeen.

## Pelin purku

Nuorille voidaan esittää kysymyksiä pelin aikana tai pelin lopussa. Nuorten kanssa on hyvä tehdä selväksi, että kaikki korttien vaihtoehdot eivät ole yhtä hyviä tapoja lähestyä toista. On tärkeää, että kaikilla nuorilla on purkukeskustelussa tasapuolisesti mahdollisuus tuoda näkemyksensä esiin. Yhtä tärkeää on kuitenkin se, ettei kenenkään ole myöskään pakko jakaa omia kokemuksiaan ihastumiseen tai pelin herättämiin tunteisiin liittyen. Purkukeskustelua voi pohjustaa pyytämällä ryhmät valitsemaan 1-3 parasta ja huonointa kysymystä sekä vastausta, ja miettimään niille perustelut.

Ehdotuksia keskustelun johdatteluun:

*Mikä kysymyksistä/vastauksista tuntui mielestäsi mukavalta? Miksi?*

*Mikä kysymyksistä oli mielestäsi huono tai epämiellyttävä? Miksi?*

*Millaiset lähestymisyrietykset tuntuivat erityisen kivoilta?*

*Mitkä ovat hyviä tapoja kieltäytyä epämiellyttävästä ehdotuksesta?*

*Kumpi rooli oli sinusta helpompi, ehdottajan vai vastaaja? Miksi?*

*Mikä merkitys on kysymyksen esittäjällä?*

*Mihin kysymykseen olisi ollut itse vaikea vastata?*

*Miltä tuntui, kun toinen vastasi kieltävästi?*

*Tulitko jostain lauseesta iloiseksi/surulliseksi?*

*Käyttäisitkö jotain näistä lauseista oikeassa elämässä?*

*Missä tilanteessa voisit käyttää jotain näistä kysymyksistä tai vastauksista?*

*Kuinka helppo olisi oikeassa elämässä lähestyä henkilöä, johon on ihastunut?*

*Miten voi kieltäytyä sellaisesta ehdotuksesta, johon ei itse tunne olevansa vielä valmis?*

*Miltä tuntuisi saada tunnustus ihastuksesta sellaiselta henkilöltä, josta ei itse ole kiinnostunut?*

*Mitä sanoisit kaverille, joka on surullinen siitä, ettei ihastuksen kohde vastaa hänen tunteisiinsa?*

*Keksitkö itse vaihtoehtoja kysymyksille/vastauksille?*

#### **LISÄTEHTÄVÄ:**

Tulosta nuorille sarjakuvapohjia tyhjillä puhekuplilla. Kirjoittakaa niihin ehdotuksia hyvistä ja huonoista lähestymisyrittäyksistä sekä vastauksista. Ripustakaa itsekeksityt ehdotukset seinälle otsikoiden alle ”Näin toivon, että minua lähestytään” ja ”Näin en halua minua lähestyttävän”.

## **Taustaksi peliä ohjaavalle aikuiselle**

Pelin suunnittelussa on otettu huomioon nuoren mahdollisia seksuaalisuuden kehitystehtäviä 5.-7.-luokan aikana. Pelissä huomioidut kehitystehtävät perustuvat Seksuaalisuuden portaat-malliin (mm. Cacciatore, Korteniemi-Poikela). Seksuaalisuuden portailla tarkoitetaan kehitysvaiheita, jotka johtavat lapsuudesta ja nuoruudesta aikuisuuteen valmistellen ihmistä tavoittelemaan rakkaussuhdetta perheen ulkopuolella. Peliä suunnitellessa on käytetty portaita ”tykkään sinusta” sekä ”käsi kädessä”. Peliä ohjaavalle aikuiselle voi olla mielekästä tutustua näiden portaiden kehitysvaiheisiin ennen pelin aloittamista nuorten kanssa. Niitä voi käyttää inspiraationa ja taustatietona purkukeskustelussa.

Tykkään sinusta -porras, 10-15 v.

- Nuori uskaltaa kertoa ihastuksen ja rakkauden tunteista niiden kohteelle ja kestää ajatuksen, että tunteiden kohde tietää niistä.
- Nuori oppii tapoja kertoa ja osoittaa ihastuksen tai rakkauden tunteitaan ja tavoitella seurustelua.
- Nuorella on jo jonkinlainen kyky selvittää pettymyksistä ja torjutuksi tulemisesta.
- Nuori saa kokemuksia siitä, että uskaltaa toimia suhteessa ihastuksen tunteisiin, esim. lähestyä tunteiden kohdetta ja ehkä tulevaisuudessa solmia seurustelusuhteen hänen kanssaan.
- Nuori voi viestiä tunteistaan kirjelappusin, viestein tai kavereiden välityksellä, mutta ei vielä harrasta suoraa kommunikaatiota.
- Nuori opettelee viestimään tunteistaan kehon kielellä, esim. lähentyminen, katseet.

Käsi kädessä -porras, 12-16 v.

- Nuori uskaltautuu tavoittelemaan kosketusta ihastuksen kohteen kanssa, esim. kädestä pitäminen.
- Nuori opettelee läheisyyteen liittyviä sääntöjä, kuten jokaisen seksuaalinen itsemääräämisoikeus.
- Nuori opettelee, mitä seurustelu voisi olla ja miten selvittää erosta.
- Seurustelu saattaa tapahtua monella tasolla: seurustelun ajatteluna, viestittelynä, kaveriporukassa olemisena tai kahdenkeskisesti vietettynä aikana.
- Nuori totuttelee hänelle tärkeän ihmisen kosketukseen, läheisyyden säätelyyn ja yhdessä oloon.
- Nuori oppii, että jokainen kehittyy yksilöllisessä tahdissa. Toista ei saa painostaa, ja itsellä on lupa edetä omassa tahdissa.
- Nuori opettelee kontrolloimaan omaa kehoaan.
- Nuori voi kokea seksuaalista kiihotusta ja kokeilla sooloseksiä.

## Lisää aiheesta

Lisätietoa ja tukea omien rajojen käsittelyyn ja nuorten seksuaalisen itsemääräämisoikeuden vahvistamiseen löydät Nuorten Exitin oppaasta [Puhu, tunnista ja toimi. Nuorten seksuaalinen kaltoinkohtelu – Opas ammattilaiselle](https://bit.ly/2FrIFt9) (linkki: bit.ly/2FrIFt9). Opas sisältää tietoa ja työkaluja omien rajojen ja seksuaalisen kaltoinkohtelun puheeksiottoon.