



IHMISLAUTAPELI

TUNTEET PELIIN



TUNTEET TUTUKSI –
HANKE 2024–2026

TUNTEET PELIIN

Tunteet Peliin on Savonian ammattikorkeakoulun opiskelijoiden lopputyönä toteutettu ihmislautapeli, joka syntyi yhteistyössä Iisalmen nuorisopalveluiden Tunteet Tutuksi -hankkeen kanssa. Pelin kehittämiseen osallistui aktiivisesti myös Edvin Laineen koulun 6. luokan oppilaita, jotka pääsivät mukaan pelin suunnitteluun, toteutukseen ja nimen valintaan.

Peliä pelataan joukkueina, mikä tukee lasten ja nuorten ryhmätyöskentelytaitoja ja vahvistaa luokan yhteishenkeä. Pelin tavoitteena on kehittää tunnetaitoja, minäpystyvyyttä, kaveritaitoja ja sosiaalisia valmiuksia – leikin, yhteistyön ja oivalluksen kautta.

Miksi peli?

Kehittää oppilaiden ryhmätyöskentely- ja vuorovaikutustaitoja

Vahvistaa sosiaalisia suhteita ja yhteisöllisyyttä

Tukee tunnetaitojen harjoittelua käytännön tasolla

Luo turvallisen oppimisilmapiirin

Motivoi ja innostaa oppimaan uutta

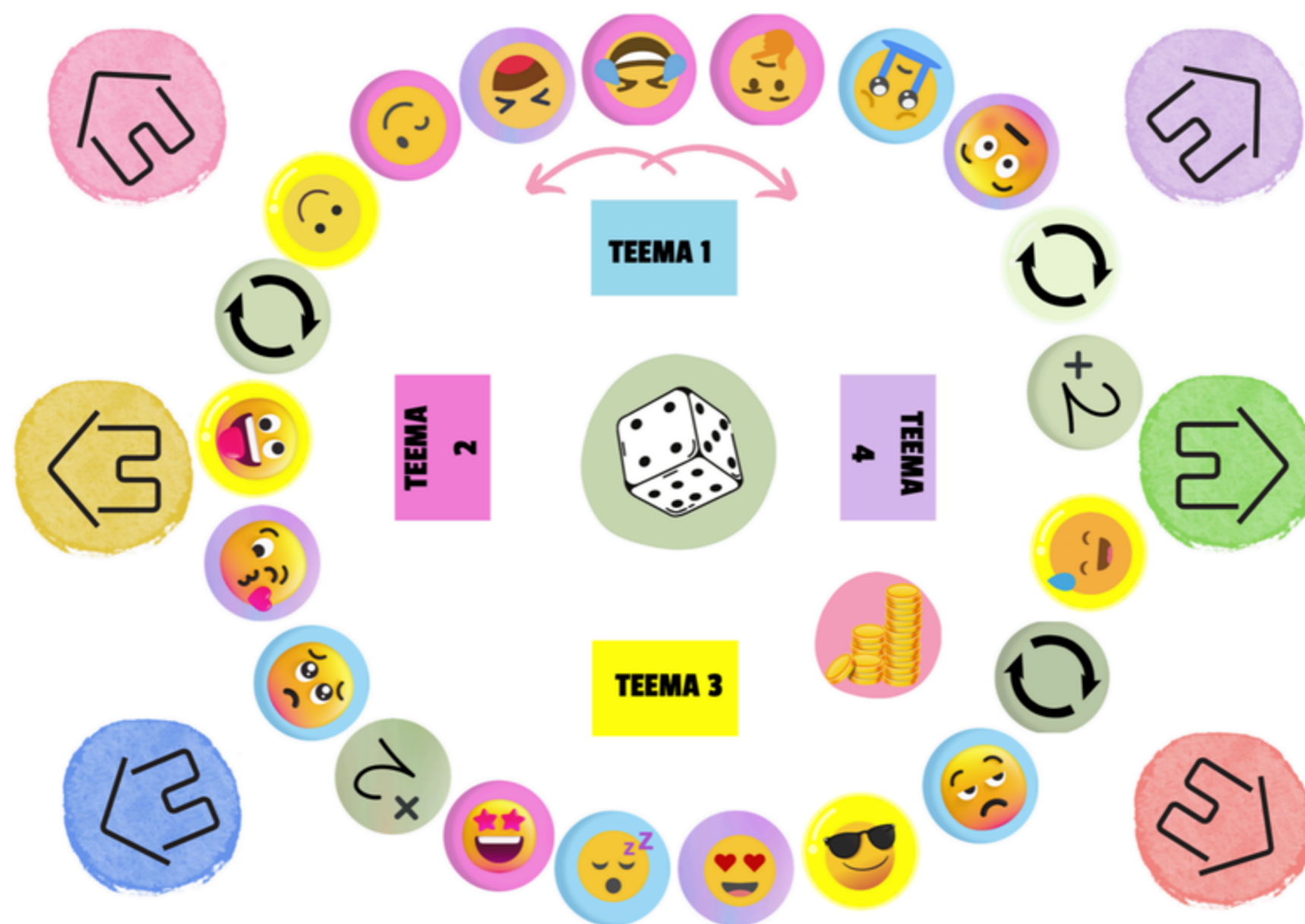
Lisää minäpystyvyyden tunnetta

Nuoret mukana tekemässä

Edvin Laineen koulun 6.-luokkalaiset osallistuivat Savonian opiskelijoiden lopputyöhön testaamalla peliä käytännössä ja antamalla palautetta pelaamiskokemuksesta. Ensimmäisellä testitunnilla oppilaat kokosivat pelin, järjestelivät kysymyskortit ja tarvikkeet sekä pääsivät pelaamaan peliä yhdessä. Tämän jälkeen he saivat antaa palautetta, ehdottaa pelille nimeä ja keksiä omia kysymyksiä peliin. Toisella testaustunnilla peliä pelattiin uudelleen kehitettynä versiona, ja nuoret arvioivat, miltä pelaaminen tuntui ja miten peliä voisi vielä parantaa. Lopuksi nuoret saivat äänestää mikä nimi lautapelille tulee.

LAUTAPELIN RAKENTAMINEN

Nuoret voivat rakentaa lautapelin itse esimerkiksi liikuntasalin lattialle. Jokaiselle joukkueelle tehdään oma kotipesä pelialueen reunoille. Kotipesien sisäpuolelle asetetaan ympyränmuotoiset peliruudut kehän muotoon. Pelin keskelle sijoitetaan eri kategorioiden kysymyslaput omiin pinoihinsa.



PELIN OHJEET

Joukkueen jako ja kotipesien valinta.

Ohjaaja päättää kuka aloittaa, sen jälkeen seuraava joukkue jatkaa.

Joukkueet pääsevät ensimmäisen kerran liikkeelle numerolla 4,5, tai 6. Liikutaan sen luvun verran mitä noppa osoittaa.

Peli kulkee myötäpäivään.

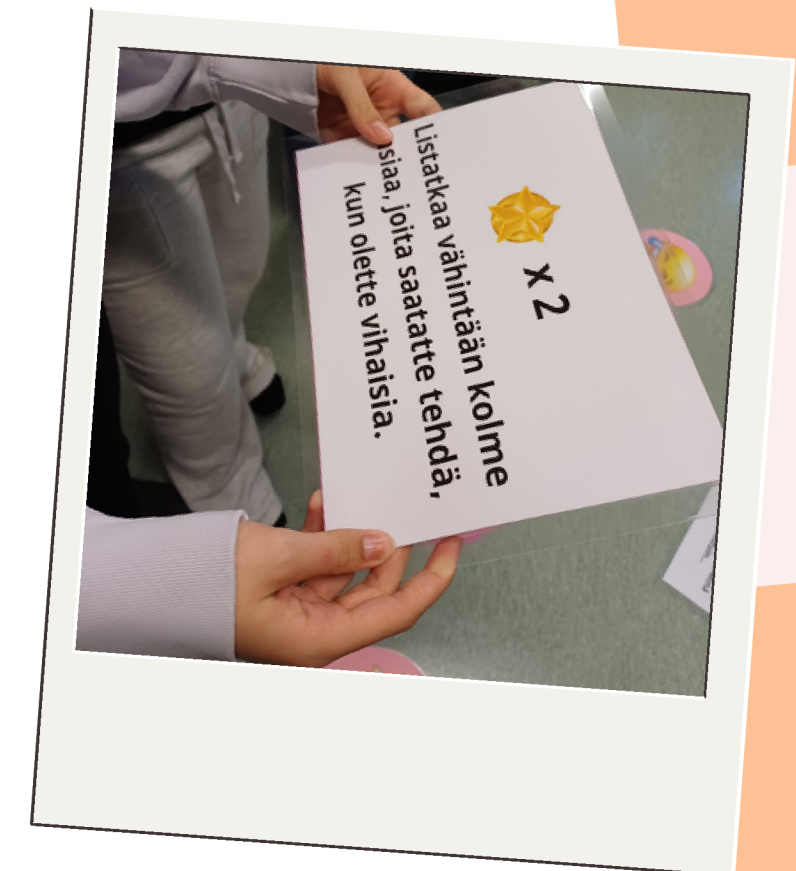
Nostetaan värin osoittamasta korttipakasta tehtävä tai kysymys.

Tehtävän suoritettua saa kortin osoittaman mitalimäärän, jotka viedään kotipesään.

Pisteet saa, jos suorittaa tehtävän hyväksytysti: joukkueen kanssa pohtien.

Käytetyt kortit laitetaan tekstipuoli ylöspäin keskelle, kaikki samaan pakkaan.

Eniten mitaleja kerännyt joukkue voittaa pelin.





OHJAAJALLE

Joukkueen jäsenten määrä voi vaihdella, kuitenkin max. 6 hlö / joukkue.

Ohjaaja jakaa oppilaat kotipesiin.

Peli jatkuu niin kauan kuin on aikaa tai kultamitalit ovat loppuneet.

Ohjaajan tehtävä on katsoa pelin kulkua ja sitä, että pelaamisen aikana on turvallinen ja hyväksytty ilmapiiri.

Turvallinen tila: Kenenkään vastauksia ei saa pilkata, kaikille täytyy antaa mahdollisuus vastata eikä ketään saa kiusata.

Ei olemassa oikeita tai väriä vastauksia!

KYSYMYSTEN KATEGORIAT

Minäpystyvyys

Tilanteet

Tunteet

Kaveritaidot

VINKKEJÄ PELAAMISEEN

Tiimien jaon voi suorittaa esimerkiksi:

Luvun mukaan

Pituuden mukaan

Syntymäkuukausijärjestyksen mukaan

Kengän koon mukaan

Etunimen tai sukunimen aakkosjärjestyksen mukaan

Jos on aikaa, voi nuoret itse kasata pelikentän pelattavaksi esim. salin lattialle.

Lisäkysymyksiä voi tehdä esim. seurusteluasioihin liittyen tai kysymyksiä voi keksiä eri kategorioihin liittyen.

Joukkueille voi tehdä joukkueen omat tunnustusnauhat.

