



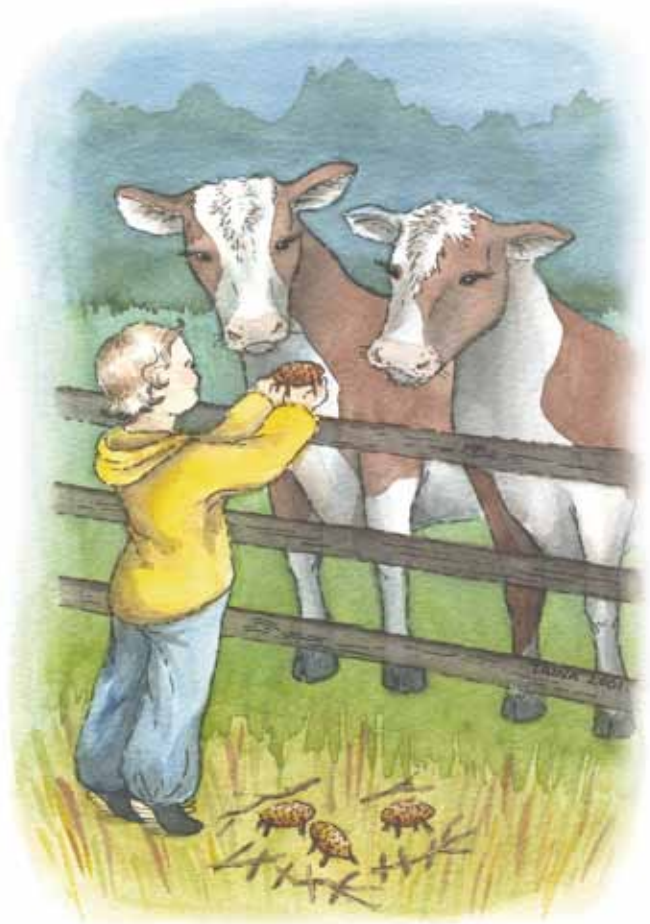
*Neuvokkaat*



*Eeva Väinämö*



*Anni Väinämö*



*Lauri Väinämö*



*Erkki Neuvokas*



*Aila Neuvokas*





*Vilma Neuvokas*



*Santeri Neuvokas*





*Alexandra Neuvokas*



*Jussi Touhula*



*Tiina Touhula*



*Sanna Touhula*



*Mikko Touhula*



*Teemu Touhula*





*pappa Poppila*



*Jenni Poppila*



*Matias Poppila*



*Niko Poppila*



*Heikki Hällä-Välilä*





*Marketta Hällä-Välilä*





*Jessica Hällä-Välilä*

# Neuvokkaat

## ROOLIKORTIT ELÄMÄNTAPELIIN

Kasvatuksen ja opetuksen tärkeänä tavoitteena on herättää ja lisätä tietoisuutta elämäntavan merkityksestä. Kestävä kulutus perustuu elämäntyyliin, jossa myönteinen tulevaisuusajattelu ja vastuu ohjaavat päätöksiä. Roolipelissä hahmotetaan kulutustottumusten yhteyttä arkielämään, hyvinvointiin, työkykyyn ja taloudelliseen tilanteeseen sekä ympäristön tilaan. Roolipeli opetusmenetelmänä perustuu kokemiseen ja eläytymiseen. Oppilailla on mahdollisuus samaistua kuviteltuihin rooleihin ja tilanteisiin ja miettiä, mitä seurauksia on erilaisista toimintamalleista. Pelin tavoitteena on oppia arvioimaan omaa toimintaa kestävän kehityksen näkökulmasta roolipelin avulla. Pelissä on tärkeää keskustelu ja kokemusten jakaminen.

### PELIN SÄÄNNÖT

Pakassa on 20 kappaletta kuvakortteja ja ohjekortit roolipeliä varten, ruotsinkieliset ohjeet löytyvät osoitteesta [www.kuluttajavirasto.fi](http://www.kuluttajavirasto.fi). Jos pelaajia on enemmän kuin kortteja, voidaan niitä monistaa. Jäljentäminen on sallittua vain omaan käyttöön.

Peliä voidaan pelata kaikenikäisten kanssa soveltaen iän ja kehitystason mukaan. Peliä varten on hyvä varata roolivaatteita ja muuta eläytymistä helpottavaa materiaalia.

Korteissa on viisi perhettä, joilla kaikilla on erilainen elämäntapa. Elämäntapoja kuvaa tapa hallita arkea mm. tapa toimia yhdessä, ottaa vastuuta ja antaa vastuuta, ajankäyttö, rahankäyttö, harrastukset, vapaa-ajan vietto sekä hankitut tavarat ja palvelut. Elämäntapaan kuuluvat myös median ja teknologian sekä liikennevälineiden käytön valinnat.

### PERHEET:

#### Väinämöt

Anni, Eeva ja Lauri elävät omavaraisesti, valmistavat tarvitsemansa mahdollisuuksien mukaan itse tehden, joten harrastuksia on vaikea erottaa arjen töistä. Heidän päivärytyminsä on riippuvainen luonnon vuorokausi- ja vuodenaikojen vaihtelusta. He marjastavat ja lämmitävät puulla. He käyttävät mediaa ajankohtaisten asioiden seuraamiseen ja asiointiin. Rahaa heillä ei ole paljon, joten se käytetään vain tarpeelliseen.

#### Neuvokkaat

Erkki, Aila, Vilma, Santeri ja Alexandra ovat ympäristötietoisia ja taloudellisia, heillä on yhteisesti sovittu päivärytmi. He suunnittelevat talouttaan ja ajankäyttöään. He pyrkivät valmistamaan ruokansa itse. Mediaa he seuraavat kriittisesti ja arvioiden niin kuluttajina kuin tuottajinakin.

#### Touhulat

Jussi, Tiina, Sanna, Mikko ja Teemu ovat lähiluonnossa kuin kotonaan. He ostavat luomua ja ympäristöystävälliseksi tunnustettuja tuotteita. He kierrättävät, kompostoivat ja käyttävät kestävää. Harrastuksiin käytetään aikaa ja rahaa kohtuullisesti. Koska kulut

ovat pienet, rahaa kuluu lähinnä vain isompien hankintojen yhteydessä. Mediaa he käyttävät yhteydenpitämiseen ja tiedonhankintaan. Päivärytmi saattaa sekoittua silloin tällöin aikataulujen yhteensopimattomuuden takia.

### **Poppilat**

Jenni, Matias, Niko ja pappa viettävät vauhdikasta elämää. Heillä kukin syö ja nukkuu omaan tahtiinsa. He hyödyntävät mediaa luontoharrastuksissaan, viihteessään, ostoksissaan ja kaikessa vuorovaikutuksessaan. He tekevät kalliita hankintoja harkitsematta eikä tuotteita tai hintoja vertailla. Poppilat tietävät säästämisen tarpeellisuuden, mutta eivät tee laskelmia kuin isommissa hankinnoissa.

### **Hällä-Välilät**

Heikki, Marketta ja Jessica elävät tavaroiden ja laitteiden keskellä. He ostavat ruokaa ja palveluita päästäkseen arjessaan helpommalla ja saadakseen vapaa-aikaa. Heillä ei ole arjessaan yhteisiä ruoka-aikoja eikä nukkumaanmenoajoja. He seuraavat mediaa monipuolisesti sekä kuluttajina että tuottajina. He käyttävät paljon vettä ja sähköä. Hällä-Välilässä uskotaan lainarahan voimaan.

### **POHDITTAVAA PELAAJILLE**

Kuinka elämäntavat omaksutaan?

Miten rooliperhe näki, kuuli, koki arkensa ja ympäristönsä?

Mitä rooliperhe ajatteli rahasta?

Miten perheessä suhtauduttiin kuluttamiseen ja rahankäyttöön?

Miten perheessä päätettiin perheen hankinnoista ja rahankäytöstä, pohdi miksi näin?

Millaisia elämäntapoja rooliperheen jäsenillä oli?

Mitä asioita rooliperheessä pidettiin tärkeinä?

Vertaa omia elämäntapojasi rooliperheesi elämäntapoihin.

Mitä rooliperheen elämäntavoista tunnistat omassa elämässäsi?

Voiko elämäntapoja jaotella kuten korteissa?

Onko elämäntapasi oma asiasi, perustelee.

### **PELIN KULKU:**

#### **KORTTIEN ESITTELY**

Kortit asetetaan kaikkien nähtäville ja keskustellaan kuvien henkilöiden elämäntavasta (ajan- ja rahankäytöstä, ruoka- ja nukkumaanmenoajoista, liikennevälineiden käytöstä, median käytöstä, harrastuksista, veden ja sähkön käytöstä, tavaroiden ja palveluiden hankkimisesta ja vapaa-ajan vietosta).

#### **ETSI PERHEESI**

Jokaiselle pelaajalle jaetaan yksi kortti. Kortteja ei näytetä muille pelaajille. Pelaajat vertailevat kortteja ja etsivät oman perheensä. Elämäntavat ovat johtolankoja. Kun arvellaan perheen olevan löytynyt, katsotaan nimet. Väärään joukkoon eksyneet etsivät oikean perheensä.

## OTA ROOLI

Pelaajat miettivät roolihahmonsia luonteenpiirteitä, mielipiteitä ja salaisia haaveita. Perheenjäsenille kerrotaan ikä, ammatti, harrastukset, lempipaikat tai vaikka ne asiat, joita pitää tärkeinä elämässään. Apuna käytetään vaatteita, esineitä, jne. Perheet/perheenjäsenet esittäytyvät toisilleen siten, että jokainen osallistuja kulkee tilassa. Kohdattaessa tervehditään ja vaihdetaan pari sanaa roolissa ollen.

## ELÄYDY ROOLIISI

Rooliperhe pohtii elämäänsä: missä asuu, millainen koti heillä on ja mitä he tekevät yhdessä. Kuinka alkaa Väinämöjen päivä? Mitä Neuvokkaat tekevät kesälomalla? Mitä Touhulat syövät illalliseksi? Millainen on Poppiloiden joulu? Mitä Hällä-Välilät tekevät iltaisin? Perhe esittäytyy näytelmän muodossa tai tekemällä 1-3 still-kuvaa.

## PELAA!

Lähdetään lähiympäristöön tai mielikuvitusmatkalle. Pelaajat eläytyvät rooliinsa ja viettävät aikansa sen mukaisesti. Lähtökohtana voi olla esimerkiksi yksi päivä perheen elämässä, yhteinen vapaahetki, jonkun syntymäpäivä, retki, lottovoiton juhliminen, ruokaostosten teko, uusi yhteinen harrastus, jne.

## MITÄ TAPAHTUI?

Perhe valmistaa koosteen koetusta. Se voi olla näytelmä, sketsi, kertomus, piirroksia, kuvia, runoja, satu, sarjakuva, blogi, kirje, tekstiviesti, ostoslista... Keskustellaan ja pohditaan juuri koettua.

## ROOLISTA POIS

Roolityöskentelyn jälkeen on tärkeää tulla roolista pois. Tämän voi tehdä esim. siten, että jokainen osallistuja tervehtii vähintään kolmea muuta osallistujaa ja sanoo oman nimensä ja lempivärisä.



[www.kuluttajavirasto.fi](http://www.kuluttajavirasto.fi)



[www.motiva.fi](http://www.motiva.fi)



[www.sll.fi](http://www.sll.fi)

# Neuvokkaat

## ROLLKORT FÖR LIVSSTILSPEL

I det här spelet finns kort för 20 spelare. För att göra det lättare för spelarna att leva sig in i rollerna kan du dessutom förse dem med rollkläder och annat material. Målet med spelet är att deltagarna genom rollspelet ska lära sig att bedöma sina egna handlingar med tanke på hållbar utveckling. Spelet har fyra faser. Först presenteras familjerna på korten, sedan ska man hitta sin egen familj, spela spelet och till sist diskutera upplevelserna under spelet. Diskussion och utbyte av erfarenheter är viktiga element i spelet.

Korten berättar om fem familjer, vilka alla har olika livsstil. Livsstilen beskrivs genom deras

trafikvanor  
hobbyer  
el- och vattenförbrukning  
anskaffningar  
fritidssysselsättningar

### FAMILJERNA

#### Familjen Väinämö

Anni, Eeva och Lauri lever i självhushåll på landet. De plockar bär och eldar med ved.

#### Familjen Neuvokas

Erkki, Aila, Vilma, Santeri och Alexandra är miljömedvetna. De bryr sig och vill påverka och undviker onödiga anskaffningar.

#### Familjen Touhula

Jussi, Tiina, Sanna, Mikko och Teemu rör sig hemvant i naturen. De sysslar med återvinning, sköter komposten och använder hållbara varor.

#### Familjen Poppila

Jenni, Matias, Niko och pappa lever ett fartfyllt liv. De utnyttjar den nyaste tekniken när de håller på med sina naturintressen.

#### Familjen Hällä-Välilä

Heikki, Marketta och Jessica lever i ett överflöd av saker och apparater. De förbrukar mycket el och vatten.

## DISKUSSIONSUPPSLAG FÖR SPELARNÄ

Hur formas vÅra vanor?

Hur sÅg, hrde och upplevde rollfamiljen sin milj?

Hurdana vanor hade familjemedlemmarna?

Vad uppfattade rollfamiljen som viktigt?

JÄmfr din egen livsstil med rollfamiljens.

Vilka av rollfamiljens vanor kÄnner du igen i ditt eget liv?

Kan man indela folk i fack sÅ som man gjort pÅ korten?

Är din livsstil din ensak? Motivera!

Mera tips fr spelarna fÅr du frÅn Konsumentverkets webbsidor.

## SPELETS GÅNG:

### BEKANTA DIG MED KORTEN

Spelarna sitter i en ring. Var och en fÅr ett kort. Den del av kortet dÄr namnet stÅr tÄcks ver. Alla ska se korten. Kortet presenteras sÅ att var och en berÄttar om hur personen pÅ kortet lever, t.ex. personens trafikvanor, hobbyer, el- och vattenfrbrukning, anskaffning av saker och fritidssysselsÄttningar. Till slut samlas korten ihop.

### DELA UT KORTEN

Varje spelare fÅr ett kort som delas ut slumpmÄssigt. De ska inte visa korten fr varandra.

### LETA EFTER DIN FAMILJ

Avslja inte ditt namn, utan tÄck ver det. JÄmfr korten och frsk gissa vilka som hr till samma familj som du. FÄst dig vid livsstilen. NÄr ni tror att en familj har hittat varandra, kan ni se pÅ namnen. Om du har hamnat fel, ska du fortsÄtta att leta efter den rÄtta familjen.

### TA EN ROLL

Vem Är du? TÄnk ut vilka karaktÄrsdrag, Åsikter och hemliga drmmar din rollfigur har. Tala om fr din familj hur gammal du Är, vilket yrke och vilka fritidsintressen du har, var du trivs bÄst eller t.ex. vad du tycker Är viktigast i livet. AnvÄnd klÄder, hattar, peruker, smycken och olika fremÅl som hjÄlp.

### LEV DIG IN I ROLLEN

Familjen diskuterar sin livsstil, var den bor, hurdant hem den har och vad de brukar gra tillsammans.

Exempel: Hur brjar familjen VÄinÄm sin dag? Vad gr familjen Neuvokas pÅ sin semester? Vad Äter familjen Touhula till kvÄllsmat? Hur firar familjen Poppila jul? Vad gr familjen HÄllÄ-VÄlilÄ pÅ kvÄllarna? Presentera familjen fr de andra genom ett litet skÄdespel.



## SPELA!

Familjerna går ut i omgivningen eller åker på en fantasiresa. Vilken plats som helst, allt från skog och mark till varuhus, duger. Spelarna ska leva sig in i sina roller och tillbringa tiden på ett sätt som passar ihop med dem. Beroende på tid och plats kan utgångspunkten vara en dag i familjens liv, en gemensam ledig stund, någons födelsedag, en utfärd, en lottovinst man firar, matinköp, en gemensam ny hobby osv.

## VAD HÄNDE SEDAN?

På överenskommen tid återvänder familjen till basen och börjar göra en sammanfattning av sina erfarenheter. Det kan ske i form av ett skådespel, en sketch, en berättelse, teckningar, foton, dikter, en saga, en tecknad serie, dagboksanteckningar, ett brev, en inköpslista...

Diskutera och fundera på det ni upplevde.

[www.penningfragor.fi](http://www.penningfragor.fi)

[www.kuluttajavirasto.fi/sv-FI/](http://www.kuluttajavirasto.fi/sv-FI/)



[www.kuluttajavirasto.fi](http://www.kuluttajavirasto.fi)



[www.motiva.fi](http://www.motiva.fi)



[www.sll.fi](http://www.sll.fi)