

Aivoriihi

Opetuksellinen näytelmäroolipeli kasvamisesta
opettajalle ja 4 – 18 toisen tai kolmannen asteen opiskelijalle
Erik H. Eriksonin psykososiaalisen teorian pohjalta

psykologi Lauri Lukka



Tiivistelmä

Aivoriihi on kehityspsykologiaan paneutuva näytelmäroolipeli eli larp. Pelissä seurataan päähenkilön elämää nuoruudesta vanhuusvuosille asti. Pelaajat pääsevät yhdessä pelinjohtajana toimivan opettajan johdolla pohtimaan päähenkilön elämän tärkeitä päätöksiä ja seuraamaan hänen kehitystään. Opetuksellisesti peli syvennyy Erik H. Eriksonin psykososiaalisen kehityksen teoriaan elämän kehitysvaiheiden ja -kriisien kautta, sekä tutkii yleisesti ihmisen psykologiseen kehityksen linjoja. Peli on kirjoitettu osana Otavan opiston pelipedagogiikkaprojektia 2013 – 2014.

Peli on suunniteltu lukion psykologian opetussuunnitelman perusteella nuorille ja nuorille aikuisille – lukio- tai ammattikouluopiskelijoille – mutta sitä voi hyvin käyttää esimerkiksi kolmannen asteen opintojen tukena tai aikuisopiskelun tukena. Tämän materiaalipaketin lopusta löytyvät oppimateriaalit on tehty erikseen näille kahdelle tasoryhmälle.

Aivoriihi on suunniteltu **4 – 16 pelaajalle** ja opettajalle, mutta pienin muokkauksin se soveltuu myös suuremmille ryhmille. Koko opetuspelin kesto on joustavasti **noin 4 oppituntia**: 1 opetustunti ohjeistusta ja valmistavia harjoituksia, 2 opetustuntia itse peliin ja 1 opetustuntia pelin purkuun ja teoreettiseen opetukseen. Pelimateriaalit sisältävät selkeät ohjeet, jotta myös ne opettajat, jotka eivät aikaisemmin ole käyttäneet roolipelejä opetuksessaan, voivat käyttää peliä.

Edellä mainitun mukaisesti peli koostuu kolmesta moduulista. **Ensimmäinen moduuli** sisältää valmistelevat harjoitukset, joiden avulla tuetaan pelaajien ryhmäytymistä ja yhteistyökykyä, sekä viritetään heidät luovaan mielentilaan. **Toinen moduuli** sisältää itse opetuspelin. **Kolmannessa moduulissa** puretaan pelikokemus, tarkastellaan siinä esiinnousseita ilmiöitä ja kiinnitetään kokemukset psykologian teoriapohjaan.

Tämä pelikokemus on suunniteltu ensisijaisesti psykologian aineopettajien käyttöön, koska pelikokonaisuuden ohjaaminen edellyttää riittävää kehityspsykologian tuntemusta. Käytännössä tämä tarkoittaa vähintään yliopistotasoisia perusopintoja psykologista ja pedagogiikasta.

Roolipelaaminen on kokemuksellinen tapa oppia ja opettaa. Verrattuna ainoastaan teoreettiseen opiskeluun, menetelmä tehostaa opitun materiaalin omakohtaista ymmärtämistä osana ihmisen kokonaiskehitystä. Tervetuloa roolipelaamisen kiehtovaan maailmaan!

Pelinjohtajan opas

Tämä osuus antaa sinulle riittävät tiedot pelin ohjaamiseen. Mikäli sinusta tuntuu epävarmalta tämän lukemisen jälkeen, älä huolehdi. Vetämällä pelin ensimmäisen kerran täysin ohjeiden mukaan selviät kyllä. Kuin käveleminen, roolipelaamista on lähes mahdotonta aukottomasti selittää vain teoreettisesti. Pelien vetämisen ja pelaamisen oppiikin parhaiten tekemällä ja kokeilemalla – mikä on myös tämän pelin keskeinen viesti.

Pelaajat pelaavat päähahmon eri puolia

Usein roolipeleissä hahmot edustavat eri ihmisiä. Tässä pelissä toimitaan hieman toisin. Pelaajat pelaavat pelin päähahmon, Nellin tai Janin, persoonallisuuden eri osia. Kuvittele vaikkapa, että pelaajat ovat pieniä hahmoja päähahmon pään sisällä, jotka neuvottelevat siitä, miten päähenkilön tulisi toimia elämässään. Hahmoilla on eri kiinnostuksen kohteita, tavoitteita ja he vetävät hahmoa eri suuntiin. Pelaajat eläytyvät hahmon sisäisen maailmaan kuin näyttelijä, ja pelissä hän puhuu, elehtii ja käyttäytyy kuin olisi tuo hahmo.

Jokainen hahmo perustuu yhteen kehitysvaiheeseen

Jokainen pelaajahahmoista perustuu yhteen Erik H. Eriksonin psykososiaalisen teorian vaiheista. Pelihahmojen kuvauksissa on nostettu esiin heidän hahmolleen tärkeitä teemoja päähenkilön elämässään kohtaamien haasteiden kautta. Hahmoissa on kuitenkin pyritty jättämään ristiriitaiseksi ja epäselväksi se, miten päähenkilö on nähnyt asian.

Pelin aikana jokainen hahmo kohtaa oman kehityskriisinsä, jonka he ratkaisevat joko onnistuneesti tai epäonnistuneesti. Tämä kriisin ratkaisu vaikuttaa merkittävästi siihen, miten he pelaavat hahmoa jatkossa, mikä edelleen vaikuttaa merkittävästi pelin kulkuun, päähenkilön elämään.

Päähahmon persoonallisuus paljastuu ja kehittyy pelin aikana

Usein roolipeleissä hahmojen persoonallisuus on määritelty ennalta. Tässä pelissä päähahmon persoonallisuus määrittyy ja paljastuu pelin aikana sen perusteella, miten hän ratkaisee kehityskriisinsä. Täten pelaajien tekemät valinnat eivät kerro vain siitä, miten päähenkilö käyttäytyy tässä kyseisessä tilanteessa, vaan siitä, miten päähenkilö yleensä on käyttäytynyt ja käyttäytyy tulevaisuudessa vastaavissa tilanteissa. Tämän ajattelun taustalla on ajatus persoonallisuudesta, joka tässä pelissä määritellään taipumuksena käyttäytyä samalla tavalla samanlaisissa tilanteissa yli ajan.

Pelaajien sukupuolesta

Päähahmon pelaajat voivat olla mitä tahansa sukupuolta. Valitkaa kuitenkin ennen peliä, onko päähahmo nainen (Nelli) vai mies (Jani). Jatkossa käytän päähahmosta yksinkertaisuuden vuoksi nimitystä Nelli, mutta tämä luonnollisesti on korvattavissa Jani-nimellä.

Pelinjohtaja koordinoi tapahtumaa, toimii kertojajäänenä ja opettajana

Opettajasta käytetään tekstissä roolipeliperinteen mukaisesti käsitettä pelinjohtaja. Pelinjohtaja kuitenkin tekee paljon muutakin kuin ohjaa peliä. Ennen peliä hän valmistele pelitilan, suunnittelee pelin aikataulun, antaa pelaajille tietoa pelistä ja

tutustuu pelimateriaaleihin. Pelin aikana pelinjohtaja toimii kertojajäänenä esitellen pelaajille kohtaukset, rytmittäen peliä ja pitäen huolta aikataulusta ja seuraa pelaajien valintoja. Pelin jälkeen hän toimii opetuksellisessa roolissa, purkaa pelikokemuksen ja yleistää pelaajien kokemukset tarjottuun teoriapohjaan.

Pelitilan sisustuksesta, vaatetuksesta ja propeista

Pelitilan tulisi olla riittävän avara, esimerkiksi luokkahuone, jossa pulpetit on siirretty sivustalle. Pelaajat voivat korostaa pelaavansa yhtä hahmoa esimerkiksi pukeutumalla kaikki yhtenäisesti, vaikkapa tietynvärisiin vaatteisiin. Jokainen pelaaja tarvitsee kaksi **pelikorttia**, mustan ja punaisen – näitä käytetään valintatilanteessa. Näiden ohella pelaajat voivat halutessaan käyttää näkymättömiä proppeja: he voivat esimerkiksi antaa punaisen ruusun ojentamalla kättään ja sanomalla ”tämä ruusu kuvaa tunteitani sinua kohtaan”. Toinen vahvistaa tätä ottamalla näkymättömän lahjan vastaan kiittäen. Kohtauksiin sopiva taustamusikki tai äänimaailma voi tehostaa pelikokemusta.

Suuri osa pelistä tapahtuu pelin päähenkilön päänsisällä

Suuri osa pelin tapahtumista on päähenkilön sisäistä pohdintaa, joka tässä pelissä verbalisoidaan ja näytellään. Kohtausten välissä pelinjohtaja antaa pelaajille tilanteen, joihin he reagoivat. Tämän jälkeen pelaajat keskustelevat hahmoinaan reaktiostaan tilanteeseen.

Keskiössä ovat ajatukset ja tunteet

Pelin keskeinen tavoite on ulkoistaa ja tuoda näkyville ne ajatukset ja tunteet, jotka yleensä tapahtuvat automaattisesti, tiedostamatta. Pelin sivutavoitteena onkin tukea oppilaiden oman ajattelun ja itsereflektion kehittymistä. Peli myös rohkaisee tunteista puhumiseen ja siten tukee sosiaalisten taitojen kehittymistä.

Pelaajia tulisi rohkaista kertomaan hahmonsä reaktiosta kolmella tasolla:

- 1) Mitä hahmo ajattelee?
- 2) Mitä hahmo tuntee?
- 3) Miten hahmon aikaisemmat kokemukset vaikuttavat edellisiin?

Esimerkiksi hahmo voisi kertoa, että ”musta tuntuu tosi surulliselta se, ettei kukaan kuitenkaan ole vastassa lentokentällä – eihän ole aikaisemminkaan ollut!” Tämän tarkoituksena on ulkoistaa ajatukset ja tunteet. Pelaajat saavat vapaasti improvisoida ja lisätä yksityiskohtia päähahmoon tehdäkseen siitä elävän ja kiinnostavan.

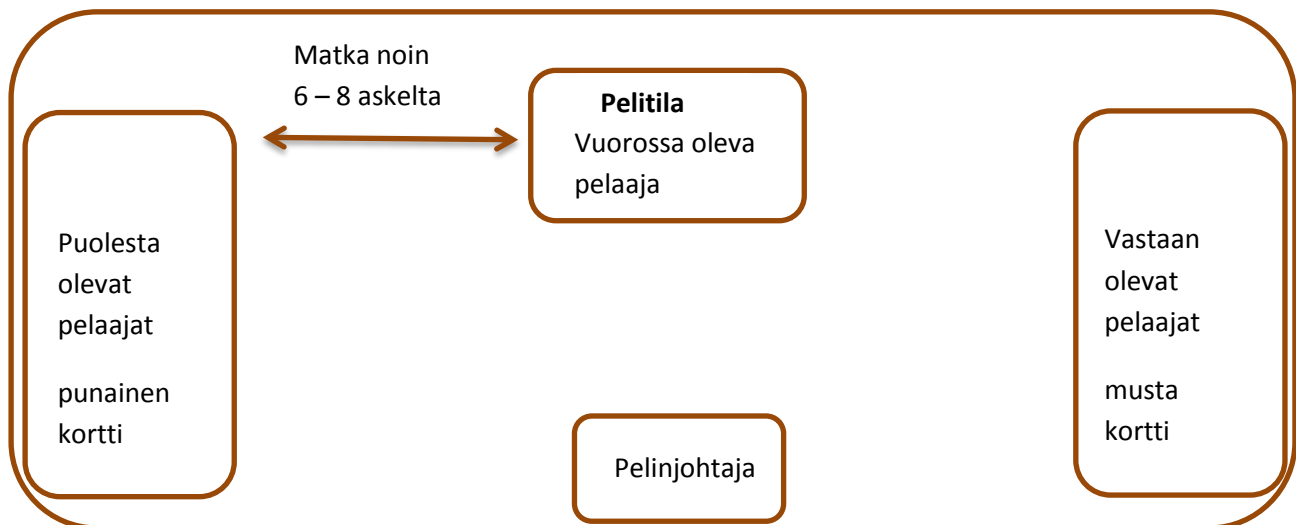
Peli koostuu kahdeksasta kohtauksesta

Jokainen pelin kahdeksasta kohtauksesta seuraa samaa kaavaa. Ensin vuorossa oleva pelaaja asettuu pelitilan keskelle (ks. kuvaaja) – ensimmäisessä kohtauksessa vuorossa on pelaaja numero 1 ja tämän jälkeen numerojärjestyksessä. Sitten pelinjohtaja esittelee päähahmon kyseisen elämäntilanteen ja valintatilanteen. Tämän jälkeen muut kuin vuorossa oleva pelaaja valitsevat tilanteessa kantansa: ovatko he puolesta (punainen kortti) vai vastaan (musta kortti) Jos pelikortteja ei ole käytössä, esimerkiksi paperinpala käy. Tämän jälkeen muut kuin vuorossa oleva pelaaja menevät valintansa mukaiseen päähän.

Kun kaikki ovat pelitiloissaan, jokainen numerojärjestyksessä pienimmästä suurimpaan (vuorossa oleva pelaaja ei argumentoi) pelaajat argumentoivat oman kantansa puolesta yrittäen vaikuttaa vuorossa olevaan pelaajaan. Opettajana ohjaa pelaajia etenkin pelin alussa. Mikäli argumentti on liian lyhyt, aktivoi pelaajaa lisäkysymyksillä, mikäli argumentti on liian pitkä, anna aikaraja. Argumentin jälkeen vuorossa oleva pelaaja ottaa askeleen joko ”puolesta” tai ”vastaan” suuntaan. Tärkeää on, että kohtauksessa oleva päähahmoa pelaava pelaaja ei saa tehdä ratkaisua avainkysymystä koskien ennen kuin asiasta on neuvoteltu muiden hahmojen kanssa.

Kun kaikki ovat argumentoineet, alkaa vapaa argumentointivaihe. Tällöin kuka tahansa pelaaja saa puolustaa kantaansa ja houkutellessa vuorossa olevaa pelaajaa olemaan samaa mieltä.

Kun vuorossa oleva pelaaja saavuttaa jommankumman puolen, hän on tehnyt päätöksensä. Mikäli tämä ei tapahdu kohtuullisessa ajassa, hän valitsee puolen, jota on lähempänä. Tässä pelinjohtajan tulee jälleen käyttää pelisilmäänsä. Kun pelaaja on tehnyt valintansa, pelinjohtaja kertoo valinnan seurauksen, minkä vuorossa oleva pelaaja merkitsee hahmolomakkeeseensa. Tämän jälkeen alkaa uusi kohtaus. Kohtauksen rakenne on vielä kirjoitettu tiivistelmänä alle ja havainnollistettu kuvaajana.



Pelaa hävitäksesi

Toisin kuin vaikkapa lautapeleissä, tässä pelissä tavoitteena ei ole voittoa, vaan pitää hauskaa ja kertoa kiinnostava, dramaattinen tarina. Tämä ei ole kaikille itsestään selvää vaan sitä tulee painottaa pelaajille. Pelaajia on hyvä tukea nostamaan esille ristiriitaisia näkemyksiä, mutta myös neuvottelemaan niistä. Mikäli kaikki pelaajat ovat vain samaa mieltä ja nyökyttelevät, pelistä tulee hyvin tylsä. Pelaajat ovat myös itse vastuussa siitä, että pelissä on sisältöä ja jännitystä. Tämä tulee kertoa pelaajille.

Kohtauksen kulku

- 1) Vuorossa oleva pelaaja menee pelialueen keskelle
- 2) Pelinjohtaja esittelee pelihahmon elämäntilanteen ja ongelmatilanteen.
- 3) Jokainen ei-vuorossa oleva pelaaja päättää yksilöllisesti kantansa käyttäen pelikortteja.
- 4) Muut kuin vuorossa olevat pelaajat menevät jommallekummalle puolelle.
- 5) Alkaen pienimmästä numerosta jokainen argumentoi oman puolensa puolesta. Vuorossa oleva pelaaja ottaa askeleen haluamaansa suuntaan argumentin jälkeen.
- 6) Vapaa argumentointi.
- 7) Kun vuorossa olevan pelaaja pääsee päätyyn tai on varma lopputuloksestaan, pelinjohtaja määrittelee kohtauksen seurauksen, joka merkitään hahmolomakkeeseen.
- 8) Uusi kohtaus.

Pelaajamäärä

Peli on optimoitu kahdeksalle pelaajalle, mutta se toimii hyvin myös muilla pelaajamäärillä. Mikäli pelaajia on vähemmän kuin kahdeksan, osa pelaajista saa useita hahmolomakkeita. Tällöin pelaaja pelaa jompaakumpaa hahmoa jokaisessa kohtauksessa.

Jos pelaajia on enemmän kuin kahdeksan, sinulla on kaksi vaihtoehtoa. Voit joko pelauttaa pelin, jossa on useita pelaajia pelaamassa samoja hahmon osia. Tällöin vuorossa voi olla kaksi pelaajaa ja molemmat ottavat omat askeleensa ja tekevät omat päätöksensä. Vaihtoehtoisesti voit pelauttaa kahta peliä samanaikaisesti – tai pyytää toista opettajaa tai vastuuoppilasta ohjaamaan toista peliä. Jos pelautat kahta peliä samanaikaisesti, jokaisella pelaajalla on tietty aikamäärä argumentointiaan varten ja kohtaukset kulkevat samanaikaisesti yhdellä ohjeistuksella.

Peliin voidaan yhdistää vieraan kielen harjoittelu

Roolipelaaminen on psyykkisesti vaativaa ja on suositeltavaa käyttää pelaajien äidinkieltä pelissä. Jos peli kuitenkin pelataan monikulttuurisessa kontekstissa tai haluat yhdistää peliin vieraan kielen harjoittelua, peli voidaan käydä esimerkiksi englanniksi, saksaksi tai ruotsiksi. Huomaa kuitenkin, että tämä tekee pelaamisesta ja eläytymisestä kuormittavampaa.

Muistilista pelinjohtajalle

Ennen peliä

- Lue peliohjeet huolellisesti.
- Kopioi tarvittavat pelimateriaalit, pelihahmoista saatetaan tarvita useita kopioita.
- Järjestä pelipaikka ja aika.
- Anna pelaajille riittävästi tietoa pelin aikataulusta ja järjestelyistä ennen peliä. Halutessasi voit myös antaa hahmot etukäteen tutustuttavaksi.

Alkuharjoitukset

- Toivota pelaajat tervetulleiksi.
- Kerro pelin aikataulusta.
- Kerro roolipelaamisesta:
 - Eläytyminen hahmoon.
 - Jokaisella on vastuu pelin kiinnostavuudesta.
- Kerro pelin mekaniikoista:
 - Kohtausten rakenne
 - Pelitilat
 - Improvisaation merkitys
- Pidä lämmittelyharjoitukset
- Jaa hahmot.
- Päätetään yhdessä
 - Mikä on päähahmon sukupuoli ja nimi? Millainen hän on? Piirretään hänen kuvansa?
 - Mikä on hänen lempieläimensä?
 - Mitä instrumenttia hän soittaa?
- Vastaa pelaajien kysymyksiin.

Peli

- Aloita peli pyytämällä kaikkia hiljentymään ja keskittymään hahmoihinsa
- Vedä pelin kohtaukset käyttäen kaavaa kohtauksen kulusta.

Jälkipuinti

- Pura pelikokemus välittömästi pelin jälkeen käyttäen purkuharjoituksia.
- Yhdistä pelikokemus kehityspsykologian teoriaan oppimateriaalien avulla.

Lämmittelyharjoitukset

Lämmittelyharjoituksilla on kaksi tavoitetta: tukea pelaajien ryhmäytymistä ja virittää heitä luovaan mielentilaan. Tarkoituksena on, että pelaajat rentoutuvat, tutustuvat toisiinsa ja suurin jännitys lievittyy. Ne myös valmistavat pelaajia improvisoimaan ja luomaan uutta. Seuraavassa on muutamia improvisaatioleikkejä suositellussa esittämisyjärjestyksessä. Ennen aloittamista varmista, että niille on riittävästi tilaa.

1. Yhteispysähdys

Ohjaa pelaajat kävelemään tilassa tasaisesti ja keskittymään itseensä. He voivat hieman hyppiä tai venytellä rentoutuakseen. Tämän jälkeen ohjaa heitä kiinnittämään huomiota muihin pelaajiin. Pelaajien tehtävä on seuraavaksi pysähtyä yhtä aikaa kenenkään sanomatta mitään ja aloittamatta pysähdystä. Toista muutamia kertoja.

2. Parvi

Parvi-harjoituksessa pelaajat kerääntyvät tiukaksi kalaparveksi ja nostavat kädet eteensä ylös, kämmenet vastakkain. Tehtävänä heillä on liikkua tilassa kuin parvi. He saavat samalla puhua halutessaan kuin pikkukalat: ”pitää uida, toivottavasti ei ole haita”, ”ei saa olla yksin”.

3. Ollaan kaikki!

Ohjaa pelaajat kävelemään tilassa tasaisesti. Seuraavaksi kuka tahansa heistä saa sanoa ”ollaan kaikki...”, jolloin kaikki alkavat esittää kyseistä asiaa. Esimerkiksi kaikki voivat olla lentokoneita, kissoja tai palloja.

4. Pingviinit ja kurjet

Seuraavassa leikissä nälkäiset kurjet saalistavat lempiruokaansa, pingviinejä. Valitse yksi pelaaja kurjeksi. Hän liikuttaa kättään koukistamatta sitä ylhäältä alas kuin kurjen nokkaa. Pingviinit pakenevat vaappuen, hitaasti töpsöittäen, kädet tiukasti kyljissä kiinni. Kun kurki tökkää pingviiniä nokallaan päähän, pingviini muuttuu kurjeksi. Tarkoitus ei ole, että pingviinit onnistuvat paossaan, vaan jatka kunnes kaikki ovat kurkia. Pienennä pelitilaa tarvittaessa.

5. Seuraa kättä

Jaa pelaajat satunnaisesti pareittain. Toinen pelaaja laittaa kämmenensä noin 20cm toisen pelaajan kasvoista, toisen tehtävä on kasvoillaan seurata kämmentä tuijottaen sitä herkeämättä. Liikuttaja voi ohjata pelaajaa käyttäen koko pelitilaa, muistaen kuitenkin olla varovainen. Jatka noin minuutin ajan, tämän jälkeen vaihto, jolloin seuraajat pääsevät ”kostamaan”.

6. Samuraimiekat

Pelataan ringissä. Tämä harjoitus testaa pelaajien tarkkaavaisuutta ja koordinaatiokykyä. Harjoituksessa on sekä fyysinen että vokaalinen komponentti. Jokaiseen liikkeeseen liittyy ääni, jonka liikkeen tekijä sanoo. Joka toiseen liikkeeseen sanotaan ”hu”, joka toiseen ”ha”. Liikkeet ovat: 1) isku kuvitteellisella miekalla toiseen pelaajaan, 2) toinen pelaaja vastaanottaa lyönnin nostamalla kuvitteellisen miekan pänsä päälle ja 3) pelaajan, jota lyötiin, vasemmalla ja oikealla puolella olevat pelaajat lyövät häntä kuvitteellisella miekalla vaakatasossa vatsaan. Toistetaan kymmeniä kertoja.

7. Yhdestä kymmeneen

Pelataan ringissä. Pelaajien tehtävä on laskea yhdessä yhdestä kymmeneen siten, että kukaan ei sano numeroa päällekkäin. Jos näin tapahtuu, laskeminen aloitetaan alusta. Tehtävää voi vaikeuttaa siten, että pelaajia pyydetään laskemaan kahteenkymmeneen tai tasaisessa tahdissa.

Pelikokemuksen purkaminen

On tärkeää purkaa pelikokemus välittömästi pelin jälkeen, koska tällöin tunteet pelistä ovat tuoreina mielessä. Tähän on hyvä varata vähintään viisitoista minuuttia. Pyydä pelaajat istumaan rinkiin lattialle tai tuoleille. Pyydä heitä kertomaan omasta pelikokemuksestaan. Varmista, että jokainen pelaaja saa sanoa ja tarvittaessa kysyä pelistä pelin jälkeen.

Toisinaan peleissä tapahtuu jotain olettamatonta tai merkittävää. Tällöin nosta asia esille purkukeskustelussa ja pyydä jokaista oppilasta kertomaan reaktionsa tilanteeseen.

Viimeistään pelikokemuksen purun jälkeen on aika esitellä pelin taustalla oleva Eriksonin psykososiaalinen teoria. On hyvä kertoa pelaajille jokaisen hahmon perustuvan tiettyyn kehitysvaiheeseen. Yhdistä pelaajien purkukeskustelussa esille tuomia keskeisiä kommentteja psykososiaalisen teorian eri vaiheisiin ja pyri integroimaan pelikokemusta teoriaan keskustelun kautta. Lopusta löydät esimerkkimateriaaleja kotitehtäviksi toiselle ja kolmannelle asteelle.

On erittäin tärkeää, että pelaajien pelikokemus yhdistetään opetukseen. Useiden tutkijoiden mukaan pelikokemus itsessään toimii erinomaisen virikkeenä ja lähtökohtana oppimiselle, mutta johtaa tiedon karttumiseen vain, kun se yhdistetään järjestelmälliseen ja tavoitteelliseen opetukseen.

Juoni

Pelinjohtaja lukee seuraavat ohjeet pelaajille asiaankuuluvissa kohdissa.

Ennen peliä

Tässä pelissä seuraamme Nellin / Janin elämää hänen nuoruudestaan alkaen. Kuten olette itsekin huomanneet, meissä ihmisissä on monia puolia, jotka tulevat esille erilaisissa tilanteissa ja eri ihmisten kanssa. Nämä puolet saattavat olla jopa jyrkästi ristiriidassa keskenään, jolloin päätöksenteko saattaa olla kovin vaikeaa. Tässä pelissä te pelaatte päähenkilömme persoonallisuuden eri puolia.

Nelli on pitkälti tavallinen nuori: hän asuu keskisuuressa kaupungissa, käy koulua ja hänen vanhempansa ovat eronneet. Hän tuntee itsensä toisinaan epävarmaksi niin opiskelunsa, ihmissuhteidensa kuin itsensäkin suhteen. Hän on harrastanut musiikkia lapsuudestaan saakka ja ollut aina kiinnostunut luonnosta ja kuuluukin paikalliseen luontoyhdistykseen.

Ensimmäinen kohta (14v)

Yläasteen ovi on juuri kolahtanut päähenkilömme ja hänen ystävänsä selän takana kiinni lukiten heidät koulun lämmöstä ja valosta toiseen maailmaan – syksyisen illan pimeyteen. Nelli kaivaa puhelimen sivutaskustaan vielä kerran, mutta virtanäppäimen painaminen ei palauta virtaa akkuun. Kaverin tarjoama puhelin ei paljon auta, sillä eihän kukaan opettele puhelinnumeroita enää ulkoa.

Nelli muistelee äidin aamuista turhautumista ”onko kukaan nähnyt mun avaimia?” ja sitä, kuinka tuo murahdus oli kuin sanakirjamääritelmä retoriselle kysymykselle: äiti löytää avaimet aina vain hetki kysymyksensä esittämisen jälkeen. Oliko hän mumissut jotain siitä, että hakisi Nellin illalla harjoituksista? Äiti oli toisinaan niin työnsä stressaama, että tuntui, että Nelli oli hänelle ajoittain vain ilmaa.

Parkkipaikalla oli ainoastaan yksi auto ja se kuului hänen kaverinsa äidille. Kauempänä tiellä kulkevan auton valot häikäisivät Nellin silmät, mutta se ei kääntynyt koulun pihaan, vaan jatkoi kohti keskustaa. ”Hei! Onk sun äiti taas unohtanu? Hitto tääl on kauhee ilma. Haluaisitsä tulla meidän kyydil, voitais mennä vaik meille?”

Lopputulos:

Myönteinen: **Epäily**

Nelli jatkaa ystävänsä luo, lataa puhelimensa ja soittaa äidilleen, joka pahoittelee unohtamistaan. Äiti kertoo töissä venyvän ylimääräisen kokouksen vuoksi. Nelli viettää yötä ystävänsä luona.

Kielteinen: **Luottamus**

Nelli jää odottamaan ja äiti tulee hakemaan häntä viiden minuutin kuluttua pyydellen anteeksi.

Toinen kohta (18v)

Nelli on juuri täyttämässä kahdeksantoista. Yhdessä yössä epävarmasta nuoresta tulee yhteiskunnallisesti aikuinen. Ihmisestä, jolla ei ole oikeutta mielipiteeseen, tulee äänestäjä; alaikäisen alkoholinkäytöstä tulee sallittua ja ironisesti samoihin aikoihin hän saa ajokortin. Mutta Nellille kaikki nämä olivat sivuseikkoja, sillä oikeasti hän halusi vain yhtä asiaa: tatuoinnin, lempieläimensä oikeaan käteensä. Nelli oli pohtinut sen hankkimista jo pitkään, mutta teema oli varmistunut vasta viime kuukausina. Nellin oma toteemieläin muistuttaisi aina häntä sisällään olevasta voimasta.

Nelli katui asian esittämistä vanhemmilleen jo ennen kuin oli saanut lauseen sanottua loppuun. Heidän ilmeistään kuvastui hämmästyksen ohella jotain, joka saatettaisiin toisessa kontekstissa ymmärtää viittaukseksi toimittaa henkilö välittömästi mielentilatutkimukseen. ”Et voi olla tosissaan tän kanssa. Mieti tätä edes muutama vuosi vielä, niin voit sitten tehdä virheet ihan rauhassa. Mitä jos ostettaisi sulle lahjaksi kuitenkin vaikka se auto tai jotain?”

Lopputulos:

Kielteinen: **Itsenäisyys**

Nelli ottaa haluamansa tatuoinnin, mutta ei saa autoa.

Myönteinen: **Häpeä**

Nelli saa lahjaksi käytetyn auton ja unohtaa tatuoinnin.

Kolmas kohta (19v)

Pöly ei ole vielä ehtinyt laskeutua päähenkilömme ylioppilaslakin päälle, kun hän hakee yliopistoon ensisijaisesti sukuperinteensä vuoksi. Tällöin perheessä oltaisiin ”jo kolmannessa polvessa opettajia”, jos Nelli jatkaisi perinnettä, jonka isomummu Inkeri oli aloittanut. Mutta oikeastaan Nellillä oli suurempia suunnitelmia, joita ei koulun opintosuunnitelmassa mainostettu. Hän halusi pitää välivuoden, jonka aikana katsoisi, kuinka kauas hänen siipensä blogikirjoittajana kantaisivat.

”Süs sää niinku kirjoitat mihiiin?” isoisän tarkkaavaisuus palautui puoli yhdeksän uutisten loputtua ja vanhan kuvaputkitelevision korviahuumava pauhu lakkasi – isoisän kuulo oli pikkuhiljaa heikentynyt viime vuosina, mistä hän, muttei kukaan muu, oli täysin tietämätön. ”Mikä tää plokki-juttu oikeennon, niinku joku kirja vai? Kukasemmosia ehtii lukemaan nykyaikaan kun kaikilla niin kiirekkin on? Kuka niitä oikeen julkassee? Kannattaako ny oikeen tuommoseen laittaa aikaa kun voisi opiskella opettajaksi niin kuin äitisi?”

Lopputulos:

Kielteinen: **Aloitteellisuus**

Nelli omistaa koko vuoden luonto-blogilleen.

Myönteinen: **Syylisyys**

Nelli hakee opettajakoulutukseen.

Neljäs kohta (24v)

Nelli on nuoresta saakka ollut jonkin verran kilpailuhenkinen: ei niinkään voittamisen takia, vaan voidakseen todistaa itselleen, että osaa kehittyä. Hän on soittanut instrumenttiaan viimeiset viikot putkeen ja hionut suoriutumistaan. Kadulla soittaminen oli ehkä hieman ylilyönti, mutta harjoitti ohikulkijoiden täydellisen välinpitämättömyyden sietämistä.

Tämä oli viimeinen vuosi, kun hän sai osallistua alle 25-vuotiaiden sarjaan. Jääminen kakkoseksi sille ylimieliselle salolaiselle oli hieman liikaa, etenkin tietäen, että hänen taitonsa tuli ”selkärangasta” koska ”harjoittelu on amatööreille” kuten hänen rasittava nasaaliäänensä kertoi jopa koomisella teennäisyydellä, mitä Nelli ei kuitenkaan ärsyyntymiseltään osannut arvostaa. ”Yritit hei tosi hyvin. Kyl sul on vielä potentiaalia jos oikeen harjoittelet tosissaan niin vielä kehittyä jonkun verran. Niinku olit tosi hyvä kakkonen... Oletko muuten menossa tonne kansallisiin soittokilpailuihin kun ajattelin itse käyttää ton voittamani lipun niinku siihen.”

Lopputulos

Myönteinen: **Tuotteliaisuus**

Nelli osallistuu myös kansalliseen kilpailuun.

Kielteinen: **Alemmuus**

Nelli jättää soittamisen toistaiseksi.

Viides kohta (28v)

Kun elämästä on kolmannes takana, sitä alkaa miettimään asioita uudessa valossa, nimittäin siinä valossa, että elämää on oikeastaan vain kaksi kolmannesta jäljellä. Sinä kesänä vietettiin kolmet polttarit, mutta vain kahdet kesähäät – yhdessä kuviossa oli ongelmia. Miten ollakaan, että samoista piireistä on nyt neljä tyttöä muuttumassa peruuttamattomasti naisista äideiksi vatsojen pyöristyessä samaan tahtiin lastenvaatemuovikassien kanssa. Tällä hetkellä seurustelemattomana tuollaisessa piirissä tuntee itsensä väkisin vähän ulkopuoliseksi.

Hän ja paras vastakkaista sukupuolta edustava ystävänsä – kuinka pitkä ilmaus tarvittiinkaan selvittämään heidän välinen suhteensa – olivat liikkuneet lukioista saakka samoissa piireissä. Molemmilla, Nellillä ja Heikillä / Janilla ja Niinalla, oli ollut aikoinaan vähän pilkettä silmäkulmassa, mutta ei mitään sen vakavampaa. Nyt heidät molemmat oli kutsuttu Nellin kaukaisemman tutun tupareihin ja pikkusievässä juhlien isäntä tuli esittäytymään. Nelli ei silloin vielä ymmärtänyt, kuinka kiusallisen kysymyksen hän voisikaan keksiä: ”Neeelli! Pitkästä aikaa! Ai, olet sitten VIHDOIN löytänyt itsellesi puolison! En tiennytkään että seurustelette – onneksi olkoon molemmille!”

Lopputulos

Myönteinen: **Roolien hajaannus**

Nelli aloittaa kiusallisesti seurustelusuhteen kaverinsa kanssa.

Kielteinen: **Identiteetti**

Nelli ei mukaudu ryhmäpaineeseen vaan pitää päänsä.

Kuudes kohta (35v)

Kolmekymppisenä eroaminen tuntuu erityisen pahalta. Tuntuu, kuin ei olisi elämässään saavuttanut vielä oikeastaan mitään. Kaikki joutuu aloittamaan jälleen kerran uudestaan uuden ihmisen kanssa – kuinka monennen kerran? ”Kuinka monta pettymystä ihminen voi kestää?” Nelli uskoutuu parhaalle ystävälleen.

Maailman rakastettavimman lapsen ohella suhteesta jäi käteen puoliksi maksettu Fiat, häälahjat, joita kumpikaan ei halua, ja pieni kasa valokuvia, joita voi hitaasti polttaa saunan kiukaassa. ”Miksi tämäkin suhde epäonnistui? Onko minussa jotakin todellakin niin pielessä, että minä en jaksa ketään ja vielä pahempaa, kukaan ei jaksa minua?” Nelli pohtii.

Lopputulos:

Myönteinen: **Eristäytyminen**

Nelli omistautuu lapselleen ja työlleen, eikä usko enää parisuhteen kestävyYTEEN.

Kielteinen: **Läheisyys**

Nelli ei luovuta, vaan surunsa jälkeen jatkaa uuden puolison etsimistä.

Seitsemäs kohta (45v)

Työnsä ohella Nelli on omistautunut luontoyhdistyksen paikallisosaston hallituksen toimintaan. Yhdistystä on johtanut jo viime vuosituhannen puolelta mies, jota kaikki kutsuivat Jääräksi osittain hänen luonteensa ja osittain ulkonäkönsä puolesta. Jäärän silmäkulmat roikkuivat sympaattisesti ja hän käytti läpi vuoden samaa kahdeksankymmentäluvulta perittyä luontopukua, joka oli edelleen ”kuin uusi”.

Kuitenkin on aika, jolloin vanhojen tekijöiden on aika astua sivuun ja uusien tulla hoitamaan asioita. Ensimmäistä kertaa pitkästä ajasta syyskokouksessa oltiin uuden haasteen edessä: Jääri olisi jättämässä puheenjohtajan paikan seuraajilleen. Hän oli valmistanut puheen tuleville yrittäjille omintakeiseen tyyliinsä:

”Minä olen tehnyt luonnonsuojelutyötä nyt yli viisikymmentä vuotta ja minusta tuntuu, että seuraavaksi on aika, että minua tulee suojella.” Tämän pysäyttävän puujalan jälkeen hän piti lyhyen tauon kohteliaalle hymähdyksille. ”On tässä viime kuukausina tullut hieman pohdittua, että mitä tuli tehtyä eli niin sanotusti mitä jäi käteen vai jäikö mitään. Silloin Sorsan hallituskaudella piiskattiin Ahteen Masan kanssa toisiamme savusaunassa niin sanoilla kuin vihdoillakin. Silloin sovittiin niistä uusista alueista suoraan ja sitten vedettiin pyhäjärven ahventa valkokastikkeessa perujen kanssa. Sen jälkeen kaikki on mennä alamäkeen, kuten tierätte. Raha se on mikä määrää ja muulla ei olekaan sitten paljon määrää. Parhaani yritin ja ilmastonmuutos tuli, vaikkon ole lentänyt vuoden 1990 Teneriffan-matkan jälkeen minnekkään. Totuus on, että meitä kuunnellaan tasan sen vuoksi, että se näyttää hyvältä. Ostin viimeisillä yhdistyksen rahoilla kaikille Mariskoolit hyvästilahjaksi. Seuraavalle puheenjohtajalle annan ohjeeksi: Luovuttaja ei pety! Oliko meillä vielä ehdokkaita puheenjohtajaksi?”

Lopputulos:

Myönteinen: **Tuottavuus**

Nelli hakee puheenjohtajaksi

Kielteinen: **Lamaantumisen**

Nelli jää passiiviseksi rivijäseneksi

Kahdeksas kohtaus (80v)

Nelli on elänyt vaiheikkaan elämän, johon on mahtunut vaikka ja mitä. Hitaasti kaikki nuo muistot tuntuivat valuvan öljynä mustaan ränniin ja sekoittuvan tuhansiksi väreiksi, jotka ovat kuin kauneinta musiikkia.

Yllättäen rajan takana avautuu uusi maailma. Jos se nyt voi olla mahdollista, se oli samalla rauhoittava ja groteski. Alisessa muotoihin ja aikaan täytyi totutella. Ne tuntuivat jollain luonnollisella tavalla toissijaisilta. Mutta se, että kuolemansakin jälkeen joutuu jonottamaan meni Nellin mielestä hieman liian pitkälle.

Nellin olo oli jollain tavalla jännittynyt kuin ensimmäistä kertaa työhaastatteluun tai treffeille menossa. Haastattelijalla oli mustat kaavut, viikate ja luiset kasvot. Nellistä tuntui, että hän näki tuossa hahmossa juuri sen mitä itse halusi nähdä. Tienhaara hahmon takana tuntui yhtä piinaavalta kuin tuo hahmo. Toisella puolella vaikutti olevan hyvä meininki ja toisella puolella hieman jäykempi tunnelma. Kumpi olikaan taivas ja kumpi helvetti?

Kuolemalla oli vain yksi kysymys: ”Oletko tyytyväinen elämääsi?”

Lopputulos:

Myönteinen: **Minän eheys**

Elämässä voi tehdä vain parhaansa.

Kielteinen: **Epätoivo**

Ehkä Nelli joutui vaikeisiin tilanteisiin muiden paineesta.

Tässä pelissä kaikki pelaavat saman hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinun osa-alueesi on **luottamus**.

Seurustelu Jukan / Miran kanssa on ollut todella hyvää aikaa. Se onkin hämmästyttävää, koska tätä ennen sinulla on ollut, myönnettäköön, vain useita muutaman kuukauden mittaisia juttuja, jotka ovat jostain syystä kuivuneet kokoon. Se hämmästyttävää sinua, koska et oikeastaan tiedä, mikä niissä on mennyt vikaan. Toisinaan sinusta tuntuu, että toinen osapuoli ei vain ollut sitä, mitä halusit, toisinaan se on mennyt toisinpäin. Kaikki se epäily tuntuu toisinaan syöpyneen sinuun. Jos Jukka / Mira on hetken myöhässä, pohdit tuleeko hän lainkaan; viettääkö hän todella kavereidensa kanssa iltaa, vai jonkun muun.

Joskus mietit, johtuuko se siitä, että vanhempasi erosivat, kun olit nuori. Sen jälkeen äitisi on seurustellut useiden eri miesten kanssa, isäsi taas on tyytynyt yksinelloon. Ehkä tässä maailmassa ei ole pysyviä asioita, ainoastaan yhteenkuuluvuuden hetkiä, jotka sulavat pois ajan kanssa. Avioliittohan on arkaainen jäännös, eikä sovellu enää postmoderniin yhteiskuntaan saatikka sukupuolikäsitykseen. Silti haaveilet ajoittain valojen vaihdosta, omasta talosta ja lapsista – jostain johon luottaa.

”Voinko luottaa maailmaan ja muihin ihmisiin?”

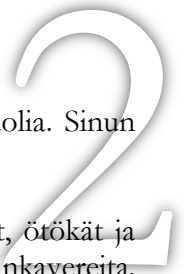
Nykymaailma on hallitsematon: on eurokriisiä, työttömyyttä ja väkivaltaa. Koskaan ei tiedä, milloin seuraava katastrofi on oven takana. Opettajille pitäisi kuitenkin aina löytyä töitä, pitäisihän? Monet vanhemmat opiskelijat ovat kertoneet, että opettajia koulutetaan liikaa ja heistä onkin ylitarjontaa. Tulevaisuudessa on vain pätkätöitä, sijaisuuksia, lomautuksia ja epävarmuutta. Sitä, että on muiden armoilla, ellei sitten voita ”lotossa” ja pääse virkaan, jolloin oma selusta on turvattu.

Ainoa asia, johon oikeasti voi luottaa, on tämä hetki ja sen aistilliset nautinnot. Ei ole parempaa kuin hedonistinen mielihyviä, joka seuraa hyvästä ruuasta, kylvystä ja mukavista vaatteista. Niiden turvaan voi kääriytyä kuin peittoon, vaikka ajoittain toivot että sinulla olisi joku, jonka kanssa jakaa ne. Toisaalta, jos ei ole, nuo nautinnot pysyvät silti.

Kohtauksen tapahtumien ja oman harkintasi perusteella valitse jompikumpi seuraavista vaihtoehdoista ja pelaa jatkossa hahmoasi sen mukaisesti:

Luottamus. Pääasiassa luotat itseesi ja sinulla on hyvä itsetunto. Voit luottaa siihen, että muut ihmiset vastaavat tarpeisiisi ja tukevat sinua tarvittaessa. Pidät muita ihmisiä ja maailmaa useimmiten ennustettavana ja hallittavana.

Epäily. Et osaa luottaa itseesi, etkä muihinkaan. Muiden ihmisten reaktiot ja suhtautuminen ovat ennakoimattomia, eikä heidän pysyvyyteensä voi luottaa. Maailma on hallitsematon ja kaoottinen paikka, jossa täytyy jatkuvasti olla varuillaan.



Tässä pelissä kaikki pelaavat saman hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinun osa-alueesi on **itsenäisyys ja tahto**.

Lapsena olit todella kiinnostunut luonnosta ja ympäristöstä. Kaikki pienet hyönteiset, ötökät ja ryömijät kiinnostivat sinua suuresti. Kesän suurinta hupia sinulle olikin etsiä uusia eläinkavereita. Eräänä päivänä löysit aivan mainion matokaverin, jonka otit kotimullissaan purkkiin ja mukaan kotiin. Teillä olisi oleva kiva kesä yhdessä ja voisit syöttää madolle, mitä vain ne syövät. Kotona äitisi oli kuitenkin kauhistunut ”ötökästä”, eikä suostunut ottamaan kaveriasi kotiin. ”Matala” joutuikin takaisin ulkoruokintaan, mutta seuraavana päivänä et löytänyt häntä enää.

Lapsuudessasi vaihdoit tarhaa ja jouduit jättämään vanhan tutun tarhan, ystävät ja ohjaajat taakse. Uusi tarha oli paljon isompi, etkä tuntenut sieltä ketään. Pihalla oli paljon uusia leikkivälineitä, joita et ollut koskaan nähnyt. Aikasi katseltua päätit lähestyä lapsiporukkaa. He suhtautuivat uuteen tulokkaaseen niin nihkeästi kuin viisivuotiaat osaavat ja haastoivat sinut suoraan kilpailuun: kuka hyppykeinuisi parhaiten! Pohdit jo vetäytymistä etenkin, kun muut rohkaisivat sinua ”ei toi kuitenkaan uskalla!” huudoin. Menit keinuun – väärin päin. Muut nauroivat itsensä kuoliaaksi. Olisit halunnut vajota maan rakoon. Hyppykeinu jäi väliin, mutta viikkoa myöhemmin olit mukana porukassa.

”Saanko olla oma itseni?”

Toisella luokalla opettajanne sairastui, mikä oli mukavaa, koska jostain syystä sinä et oikein pitänyt hänestä ja siitä, kuinka hän suosi tuttavaperheen lapsia. Lisäksi hän oli ikivanha. Sijaisenne oli ihana nuori nainen, Sanna. Hänellä oli pitkät hiukset, ystävälliset silmät, eikä hän suosinut ketään.

Eräänä päivänä päätitkin piirtää välitunnilla taululle hänen kuvansa kiitokseksi siitä, että hän opetti teitä. Mielestäsi kuvasta tuli oikein hyvä. Jäit oikein odottamaan hänen paluutaan luokkaan. Mutta kun Sanna palasi, hänen ensireaktionensa oli kauhistus eikä ihastus, kuten olit odottanut: ”Kuka on piirtänyt pilakuvan ja sotkenut taulun?”, hän vaati tietää. Et uskaltanut sanoa mitään silloin. Seuraavina päivinä olit vihainen itsellesi. Sanna huomasi tämän pian ja puhuitte asiasta. Kun kerroit totuuden piirroksesta, Sanna ei ollutkaan vihainen vaan pyysi anteeksi reaktiotaan. Se paransi mielesi, mutta et ole varma tekisitkö vastaavaa enää uudestaan.

Kohtauksen tapahtumien ja oman harkintasi perusteella valitse jompikumpi seuraavista vaihtoehdoista ja pelaa jatkossa hahmoasi sen mukaisesti:

Itsenäisyys. Tartut asioihin, joista olet kiinnostunut rohkeasti. Et pelkää lähestyä haasteita, koska tiedät, että pystyt ratkaisemaan ongelmia itse ja pystyt oppimaan uusia taitoja tarvittaessa.

Häpeä ja epäily. Epäonnistumisen pelko on sinussa usein suurempi kuin into aloittaa uusia asioita. Pelkää sita suurta häpeän ja alemmuuden tunnetta, joka epäonnistumisesta seuraa. Tällöin nolaisit itsesi täysin muiden silmissä. Sinun on vaikea arvioida omia taitojasi ja usein ali-arvioit ja vähättelet itseäsi suojellaksesi itseäsi.

Tässä pelissä kaikki pelaavat saman hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinun osa-alueesi on **oma-aloitteellisuus**.

Olet jo nuoresta saakka ollut kiinnostunut tutkimisesta, kokeilemisesta ja etsimisestä. Kotisi läheiset metsiköt kävivät pian pieneksi ja reviirisi laajentui muiden lasten kanssa koko kaupunkiin. Noissa vuosissa oli näin jälkepäin ajatellen niin paljon viattomuutta ja sinisilmäisyyttä. Kerran olit lähtenyt tutkimaan hylättyä taloa, et tarkkaan muista kuinka vanhat olit. Koulussa oli kuitenkin juuri alettu opettelemaan kertotauluja. Tarkimpana sinulle on jäänyt mieleen ne varoituskyltit talon ulkopuolella, hajonneesta katosta sisään siivilöityvä valo ja vanhat lattialaudat, jotka pettivät allasi. Jalan murtuminen ei ollut riittävästi, vaan ruosteinen naula lävisti ilkeästi hermosi. Sairaalassa opit, että sinä olet onnekkaampi kuin moni muu. Pysyviä vaurioita ei jäänyt, vain ajoittaiset kivut etenkin kosteina syksyn päivinä.

Oikeastaan lapsuuttasi muistellesasi noihin varhaisiin vuosiin liittyi myös muita ilkeitä muistoja. Äitisi jaksaa edelleen muistuttaa siitä kuinka, ”paransit” perheen perintövalokuva-albumia, jota on pidetty jo neljässä sukupolvessa. Olit niin kovin innoissasi piirtämisestä ja halusit, että kaikilla olisi iloinen ilme ja että tuossa mustavalkoisessa kirjassa olisi hieman väriä. Aikanaan tuohon albumiin tulee vielä mahdollisten lastesi kuvat.

”Saanko tehdä, liikkua ja toimia?”

Se lapsuuden tutkimusmatkailija sinussa onkin nykyään hieman hiljaisempi. Yhä useammin huomaat kysyväsi muilta neuvoja ja mielipiteitä. Kun heidän näkemyksensä tuntuu rajoittavalta ja ahtaalta, kapinoit ja teet niitä vastaan. Mutta tuolloin epäily nostaa päätään: mitä jos olenkin väärässä? Onko tämä taas yksi niistä kerroista, kun saan katua? Et tiedä, kuinka monta kertaa sinussa on jäljellä sitä, että nöyryyn ja myönnän olleeni väärässä. Toisaalta, ehkä kaikki tekevät virheitä, eikä niistä tule lannistua. Mutta tekevätkö he niin peruuttamatonta tuhoa kuin minä?

Kohtauksen tapahtumien ja oman harkintasi perusteella valitse jompikumpi seuraavista vaihtoehdoista ja pelaa jatkossa hahmoasi sen mukaisesti:

Aloitteellisuus. Uskallat ottaa ohjat omiin käsiisi ja luotat kykyysi tehdä hyviä päätöksiä. Osaat tehdä asioita siinä missä muutkin ihmiset ja tunnet omat rajasi. Kaikkialla elämässä on riskejä ja ajoittain niitä on kohdattava harkitusti.

Epäily ja häpeä. Päätösten tekeminen on erittäin vaikeaa ja epäilet, että minkä tahansa valinnan teet, se on väärä. Muiden tekemät päätökset ovatkin luotettavampia ja niiden varaan voi tuudittautua.

Tässä pelissä kaikki pelaavat saman hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinun osa-alueesi on **itsetunto**.

Et ollut koulussa paras taikka huonoin. Yritit koulussa aina parhaasi, mutta et koskaan ollut yhtä hyvä kuin luokan parhaat tytöt tai pojat. Se oli ajoittain aika turhauttavaakin. Itse teit kotitehtäväsi tunnollisesti, mutta muut onnistuivat vaikka vain kuuntelivat tunnilla. Se on oikeastaan aika epäreilua, toiset vaan pärjäävät paremmin kuin muut. Valehtelevatko he harjoittelunsa määrän, onko heillä paremmat geenit, enemmän tukea vai... ovatko he vain parempia ihmisiä?

Orkesteriharrastuksessasi olet tuntenut aivan toisin. Monet muut lapset ovat puhuneet, kuinka heidät ”laitettiin” harjoittelemaan soittamista. Sinulle se oli valinta, joka tuli sydämestäsi. Soittaminen on tuntunut aina paljon luonnolliselta ja vapauttavalta, sinulle ominaiselta. Olihan siinä myös kilpailuhenkisyttä ja musiikkiluokan kautta pääsit koulun orkesteriin, joka kilpaili kansainvälisellä tasolla. Prahassa järjestettävässä suuressa kilpailussa sinut oli valittu soittamaan haastava soolo.

”Selviätkö asioiden ja ihmisten maailmassa?”

Vanhempiesi kiusaksi harjoittelit sitä päivin ja öin, vaikka ajoittain sen nopeat tahtivaihdokset tuntuivat lähes mahdottomilta. Kovan paikan tullen sormesi tuntuivat kuin jonkun vieraan sormilta. Jäädyt ja muistat yhä orkesterinjohtajan pettyneen ilmeen, kun jatkoonpääsymahdollisuus evättiin teiltä. Siinä oli karvasta pettymystä. Tämän jälkeen päätit jättää soittamisen enemmän harrastelijatasolle, vaikka se on sinulle yhä rakas harrastus.

Yläasteella sinusta vielä tuntui, että tunsit omat taitosi. Lukiossa sinun on ollut vaikea ennustaa saamiasi arvosanoja. Toisinaan kokeet tuntuivat menevän todella hyvin, mutta arvosanoissa se ei näkynyt. Tai se kun ajattelit saavasi hylätyn ja saitkin luokan kolmanneksi parhaan arvosanan. Arpovatko opettajat arvosanat vai oletko todellakin näin huono arvioimaan omia kykyjäsi? Et olisi koskaan uskonut pääseväsi yliopistoonkaan, mutta sinun kummastuksesi sinut hyväksyttiin. Et vielääkään tiedä, oletko sen arvoinen. Tiedät kuitenkin työskenteleväsi paljon ja opetusala tuntuu sinulle juuri oikealta.

Kohtauksen tapahtumien ja oman harkintasi perusteella valitse jompikumpi seuraavista vaihtoehdoista ja pelaa jatkossa hahmoasi sen mukaisesti:

Tuotteliaisuus. Olet vastuuntuntoinen ja tiedät, että asiat, joiden parissa työskentelevät ovat arvokkaita ja tärkeitä. Suhtaudut itseesi ja kykyihisi realistisesti.

Alemmuudentunto. Aliarvioit itseäsi ja väheksyt kykyjäsi, minkä vuoksi välttelet tehtävien aloittamista. Epäonnistuessasi tunnet vahvaa syyllisyyttä.

Tässä pelissä kaikki pelaavat saman hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinun osa-alueesi on **yhtenäisyys ja identiteetti**.

Ihmisillä on erilaisia rooleja. Olet oivaltanut tuon pohtiessasi sitä, miten erilaiselta sinusta tuntuu olla kavereidesi, vanhempiesi tai puolisoasi kanssa. On melko hämmäntävää huomata, kuinka toisinaan tuntuu jopa siltä, että sinulla on eri persoonallisuuksia, osia, jotka eivät sovi yhteen. Kavereiden kanssa olet sosiaalinen, vanhempien kanssa pidättyvä – oletko siis oikeastaan enemmän sisään- vai ulospäinsuuntautuva ihminen? Rauhallinen vai villi? Perinteitä kunnioittava vai vapaamielinen? Itsevarma vai epävarma... Ehkä tuohon viimeiseen on helpoin vastata tämän itsetutkiskelun valossa.

Nuoruudessa toivotettiin, että kaikki tuo epävarmuus kuului siihen ikään. Suurin kriisi sinulle kuitenkin on ollut se, kuinka suhtautuminen erääseen ystäväsi muuttui hitaasti, kuin hiipien. Aluksi aloit viettää hänen kanssaan hieman enemmän aikaa, nauraa hänen jutuilleen enemmän ja kaipaamaan hänen seuraansa. Sitten aloit miettiä, kuinka paljon hän kaipasi sinua. Ennen kuin huomasitkaan olit ihastunut. Se tuntui niin luonnolliselta ja hyvältä. Eräänä iltana, muutaman lonkeron jälkeen... Se ei oikeastaan

kaduta, vaan pikemminkin kummastuttaa sinua. Ystävyysenne ei enää tuntunut samalta, mutta myös jokin sinussa oli muuttunut. Mitä oikeastaan tämän kaiken keskellä osaa sanoa itsestään? Jos ei edes osaa päättää – sikäli kuin se on päättämistä kiinni lainkaan – pitääkö tytöistä vai pojista, miten oikeastaan voisi tehdä mitään päätöksiä itsensä ja elämänsä suhteen?

”Kuka olen ja mitä voin olla?”

Yliopistossa sinua on mietityttänyt, oletko oikeastaan oikealla väylällä. Onhan sinulla kiinnostuksenkohteita paljon muuallakin. Toisinaan unelmoit töistä musiikin parissa. Muusikon ammatti on niin kiehtova, mutta ei kovin realistinen. Ehkäpä musiikkiterapeuttina voisit jakaa musiikin lahjaa eteenpäin. Toisaalta teknisten alojen parissa olet ollut kiinnostunut tekniikasta, etenkin tietokoneiden ohjelmoinnista ja prosessisuunnittelusta. Tietojenkäsittelytieteiden tai insinööriopintojen parissa voisi myös paremmin suuntautua yritysmaailmaan ja saada oikeasti aikaan jotain. Vapaa-aikanasi olet myös osallistunut sivustakäsin paikallisen luonto- ja ihmisoikeuksia ajavan yhdistyksen toimintaan ja sen parissa tarvitaan paljon niin toimittajia kuin juristejakin. Tuolloin voisi tehdä työtä, jolla voisi oikeasti parantaa ihmisten elämää konkreettisesti. Mikseipä toisaalta myös nuoriso-ohjaajana tai ehkä kuitenkin arkkitehtina... Joskus kaverisi sanovatkin sinulle, että olet kuin tuulimylly: mielipiteesi vaihtuvat lähes kellon mukaan. Viime aikoina olet yrittänyt keskittyä paljon erottamaan sen, mikä on sitä mitä *sinä* haluat ja mitä *muut* haluavat sinulle. Kunpa ne kaksi vain voisi erottaa toisistaan.

Kohtauksen tapahtumien ja oman harkintasi perusteella valitse jompikumpi seuraavista vaihtoehdoista ja pelaa jatkossa hahmoasi sen mukaisesti:

Identiteetti. Sinulla on selkeä kuva siitä, kuka olet. Sinusta tuntuu, että voit olla aidosti oma itsesi. Vaikka ajoittain tavoitteesi tuntuvat epäselviltä, sinulla on kuitenkin näkemys siitä, mihin suuntaan elämäsi on kulkemassa.

Roolien hajaannus. Sinusta tuntuu, että eri tilanteissa ja eri ihmisten kanssa olet kuin eri ihminen. Sinun on vaikea ennustaa käyttäytymistäsi ja sinusta tuntuu hajanaiselta. Toiveesi ja tavoitteesi vaihtelevat siten, että sinun vaikea tietää, mihin olet suuntaamassa.

Tässä pelissä kaikki pelaavat saman hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinun osa-alueesi on **rakkaus ja sitoutuminen**.

Poika- tai tyttöystävälläsi (Heikki / Niina) on todella rasittavia tapoja: hän kertoo aina samaa festarijuttua, jättää aina kahvinkeitin päälle ja puhuu leffojen päälle, kun haluaisit keskittyä. Nuo tavat jotenkin jaksavat aina rasittaa, vaikka eihän ne isoja juttuja ole. Ne kai voisi jättää omaan arvoonsa, mutta välillä tuntuu, että hän jatkaa noita tapojaan vaan ärsyttääkseen. No, ehkäpä sinussakin on samanlaisia juttuja.

Sekin, että käytätte rahaa niin eri tavalla hämmentää sinua. Hän mieluummin säästäisi sitä tuntematonta tulevaa varten ja kitsastelee pikkujutuissa, kun taas sinä käytät rahaa paljon vapaamielisemmin. Eihän sitä ole tehty säästettäväksi ja rahan arvo laskee jatkuvasti muutenkin, joten se on parasta laittaa käyttöön.

”Osaanko rakastaa?”

Kavereissakin on samanlaisia juttuja. He pyytävät sinulta apua harjoitustöiden parissa, mutta eivät kysy, tarvitsisitko sinä samanlaista apua. Ehkä sinun pitäisi pyytää enemmän, mutta toisaalta onhan heilläkin vastuu teidän kavereisuhteestanne ja siitä, millaisen kuvan antavat itsestään.

Jollain tavalla uusiin ihmisiin tutustuminen on juuri siksi niin helpottavaa: se ihana uutuudenviehätyksen tunne, kihelmöinti. Jännitys siitä, että hän olisi juuri sellainen ihminen, jonka haluaisit löytää. Vielä joskus se täydellisen ihminen saattaa tulla vastaan. Vai onkohan se sittenkään realistista ajatella noin? Mitkä asiat pitää hyväksyä sellaisena kuin ne ovat ja mihin asioihin taas pyrkiä hakemaan muutosta? Kavereissasi ja puolisossakin on niin paljon hyviä puolia. Mutta onko heissä niitä riittävästi?

Kohtauksen tapahtumien ja oman harkintasi perusteella valitse jompikumpi seuraavista vaihtoehdoista ja pelaa jatkossa hahmoasi sen mukaisesti:

Läheisyys. Osaat sitoutua ja omistautua pysyvään parisuhteeseen, jossa molemmat osapuolet tasapainoilevat omien ja toisten tarpeiden tyydyttämisen välillä. Sinun ystävyysuhteesi ovat pysyviä ja luotettavia.

Eristäytyminen. Sinun on vaikea sitoutua tasapainoisiin ihmissuhteisiin. Ystäväsi vaihtuvat ja parisuhteesi päättyvät enemmän tai myöhemmin eroon. Suhteessa joko annat toiselle osapuolelle kaiken itsestäsi pettymän, kun hän ei tee samaa, tai et anna toiselle hänen tarvitsemiaan asioita. Sinusta tuntuu, että et osaa luoda pysyviä suhteita muihin ihmisiin.

Tässä pelissä kaikki pelaavat saman hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinun osa-alueesi on **muista välittäminen ja osallistuminen**.

Ennen lähtöäsi ulkomaille olet ollut vuosia mukana kansainvälisen luonto- ja ihmisoikeuksia ajavan yhdistyksen paikallistoiminnassa mukana. Tuolloin päätit laittaa asian jäihin, ainakin siksi aikaa, kunnes palaat. Kun liityit yhdistykseen, liityit toimintaa varten. Ehkä olit silloin hieman sinisilmäinenkin ajatellessasi, että sinun toiminnallasi saattaisi olla väliä. Hitaasti yhdistyksen hierarkkisuus ja kankeus paljastui sinulle kaikessa kauheudessaan ja ymmärsit olevasi vain tippa valtameressä. Yhdistykseen kokoontuvat ne ihmiset, jotka ovat jo valmiiksi huolissaan asioista ja ne henkilöt, joihin oikeasti tulisi vaikuttaa, jäävät auttamatta ulkopuolelle. Oikeita mahdollisuuksia toimia ei ole. Esimerkillä johtaminen tuntuu turhautavalta, kun kukaan ei kuuntele. Toisaalta, jokainen tie alkaa ensimmäisellä askeleella. Se, että muut eivät tee sitä, mikä on oikein, ei ole tekosyy olla itse tekemättä. Jokainen voi – ja jokaisen tulee – kantaa oma kortensa kekoon muiden teoista huolimatta. Vain uskomalla parempaan tulevaisuuteen se voi tulla todeksi. Voihan?

Ennen viimeisiä eduskuntavaaleja kävit keskustelua ystäväsi kanssa. Hän piti itsepintaisesti kiinni siitä, että äänestäminen on ajan haaskausta. Tästä huolimatta kävit äänestämässä, koska eräs paikallisyhdistyksen jäsenistä oli ehdokkaana. Yllätys yllätys, hän ei päässyt eduskuntaan. Ystäväsi laski,

”Voinko vaikuttaa siihen, että elämälläni on merkitystä?”

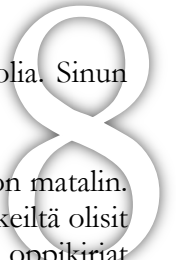
että tilastollisesti äänesi ei vaikuttanut näissä äänissä kenenkään pääsemiseen tai pääsemättä jäämiseen. Onko tuo kaikki siis vain suurta lumetta ja todelliset vaalit käydään lehdistössä, televisiossa ja internetissä rahan avulla: se, jolla on eniten julkisuutta voittaa? Et halua uskoa niin. Ehkä se on juuri se sinisilmäinen puoli sinussa.

Musiikki on löytänyt tien sydämeesi jo varhain: olet saanut siltä paljon ja sinusta tuntuu, että joskus voisit vielä antaa jotain takaisin. Lukioaikana olet hankkinut hieman lisätienestettä ohjaamalla musiikkileikkikoulua lapsille ja nuorille. Kaupungissasi on ollut pulaa osaavista ohjaajista ja oletkin pohtinut palaamista ohjaamisen pariin. Se voisi olla monellakin tavalla tuotteliasta toimintaa. Lasten ja nuorten parissa oleminen on jollain tavalla helpottavaa, mutta mieltäsi painaa se, että sinulle maksetaan siitä. Onko välittämisesi aitoa vai ostettua rakkautta?

Kohtauksen tapahtumien ja oman harkintasi perusteella valitse jompikumpi seuraavista vaihtoehdoista ja pelaa jatkossa hahmoasi sen mukaisesti:

Tuottavuus. Välität muiden ihmisten hyvinvoinnista myös sukusi ulkopuolella: yhteiskunnassa ja maailmassa kokonaisuutena. Uskot, että voit teoillasi vaikuttaa myönteisesti seuraavan sukupolven selviämiseen. Käytät luovuuttasi välineenä vaikuttaa parempaan tulevaisuuteen.

Lamaantuminen. Olet kyynistynyt ja kääntynyt sisäänpäin. Koet, että teoillasi ei ole merkitystä tulevaisuuden kannalta ja yrittäminen on turhaa. Et koe yhteiskuntaan osallistumista mielekkäänä, luovuutesi on kuihtunut ja katsot maailmaa kapeutuneesti.



Tässä pelissä kaikki pelaavat saman hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinun osa-alueesi on **viisaus**.

Lukiossa et ollut juurikaan kiinnostunut kielistä ja menit niiden osalta sieltä, mistä aita on matalin. Silloin Italiasta tuli mieleen vain muinaiset rauniot ja pitsat, vaikka myöhemmin tuota keiltä olisit kovasti kaivannut. Yliopistossa laiskuus kostautuikin, ja ensimmäiset englanninkieliset oppikirjat tuntuivat aikamoiselta taakalta. Jälkeenpäin ajatellen olisi ollut kannattavampaa tehdä aivan toisia valintoja. Musiikin syventävillä kursseilla ei ole tehnyt yhtään mitään ja nyt tarvitsisit kipeästi kielitaidon turvaa. Miten oletkaan voinut olla niin vastuuton ja huolimaton? Näin omat valinnat voivat kääntyä itseään vastaan. Toisaalta lukiossa sinulla oli myös paljon muuta ajateltavaa ja pääsit ohjaamaan musiikkikoulun ryhmää. Ehkä nuo kurssit eivät kuitenkaan aivan turhia olleet.

Sitten olivat ne isomummun perintörahat, jotka sait muutama vuosi sitten. Isä rohkaisi sinua laittamaan ne talteen, mutta matkustelu kutsui sinua enemmän. Ensin rentoutuminen Goalla, Tokio, Sydney, Auckland, viikot Buenos Airesissa, Limassa, Mexico Cityssa ja loppuhuipennuksena New York. Vain muutamia kohteita mainitakseni. Kolmen kuukauden matkasta riitti kavereille kertomista koko vuodeksi. Mutta kuten matkalla usein käy, budjetti tuli ylitettyä ja kotiin palattiin nöyränä, mutta oppineena. Seuraavat vuodet on syöty nuudeleita. Kolme kuukautta taivasta vaihdettuna vuosien niukkuuteen: ei siinäkään paljoa järkeä ollut. Tuota matkaa et voi unohtaa, vaikka haluaisit. Vai haluatko?

”Kun katselen elämäni taaksepäin, voinko hyväksyä itseni, valintani ja tekoni?”

Eräs vaikeimmista päätöksistäsi tapahtui lukion jälkeen. Rakkautesi joutui muuttamaan opiskelujen vuoksi toiselle paikkakunnalle. Aluksi ajattelit, että tunteiden välillä fyysinen etäisyys on toissijaista, mutta kuukausien kuluessa konkreettiset kilometrit alkoivat tuntua yhä pidemmiltä ja pidemmiltä, ja elämäne tuntuivat ajautuvan eri suuntiin. Teillä oli omat kaupunkinne, kaverinne ja kiinnostuksenkohteenne. Puolen vuoden jälkeen päätitkin lopettaa suhteen, joka kalvoi teitä molempia. Siitä ei ollut helppoa toipua. Vuosien ajan olet miettinyt, miten elämäsi olisi erilaista hänen kanssaan. Olisiko rakkaus voinut voittaa etäisyyden? Olisitko lopulta onnellisempi hänen kanssaan jos olisit jaksanut odottaa? Nämä kysymykset tulevat usein mieleesi, mutta harvemmin tiedät niihin vastauksia. Elämäsi on vain mennyt näin ja se on hyväksyttävä siten, omine virheineen ja onnistumisineen – mutta voiko tuosta epävarmuudesta ja katkeruudesta päästä yli?

Kohtauksen tapahtumien ja oman harkintasi perusteella valitse jompikumpi seuraavista vaihtoehdoista ja pelaa jatkossa hahmoasi sen mukaisesti:

Minän eheys. Et ole ylpeä kaikista valinnoistasi, mutta tiedät, että teit kullakin hetkellä parhaasi. Siksi voit katsoa valintojasi taaksepäin katumatta. Olet elänyt arvojesi mukaan ja saavuttanut asioita, jotka ovat sinulle tärkeitä.

Epätoivo. Jostain syystä elämäsi ei ole sujunut niin kuin olet toivonut ja olet tehnyt valintoja, joita kadut. Olet elänyt arvojasi vastaan. Jos voisit matkustaa ajassa taaksepäin, tekisit monia asioita toisin.

Oppimateriaalit

Tämä oppimiskokemus voidaan jakaa kahteen osaan: kokemukselliseen peliin ja sen ympärillä tapahtuvaan ohjaukseen ja opetukseen. Nämä kaksi tukevat toisiaan, eikä peliä tulisi käyttää ilman opetusta.

Peli tarjoaa oppilaille kokemuspohjan, jota he voivat tarkastella: heidän oma kokemuksensa muodostuu oppimateriaaliksi. On tärkeää, että pelikokemuksen jäsentymisen tueksi tarjotaan psykologian tarjoamia työkaluja ja peliä käsitellään formaalien opetusmenetelmien kautta. Vasta tällöin koetut asiat muuttuvat tiedoksi ja ymmärrykseksi. Reflektoidessaan pelikokemustaan oppilas oppii parhaimmillaan sekä ihmisen psykologisesta kehityksestä että omasta ajattelustaan.

Pelin viitekehyksenä toimii siis Erik H. Eriksonin (1902 – 1994) psykososiaalinen teoria, joka on kuvattu lähes kaikissa kattavissa kehityspsykologian oppikirjoissa. Yhteenvetona: ihminen kohtaa elämänsä aikana kahdeksan kehityskriisiä, joiden aikana hän ratkaisee siihen liittyvän kehitystehtävän. Näiden kehityskriisien ratkaisemiseen ei vaikuta ainoastaan yksilö itse, vaan myös hänen saamansa tuki ympäristöltään ja läheisiltään. Kehitystehtävien ratkaiseminen rakentaa tukevaa pohjaa persoonallisuudelle ja toimintakyvylle, kun taas ratkaisematon kriisi altistaa vaikeuksille. Esimerkiksi nuoruusiän kehityskriisi keskittyy identiteettiin. Tämän kriisin onnistunut ratkaiseminen antaa nuorelle vahvan minuuden tunteen ja selkeän roolin; sen sijaan mikäli hän ei jostain syystä pysty ratkaisemaan kriisiä hänen kokemuksensa minuudesta jää epäselväksi.

Kehityskriisien onnistunut ratkaiseminen edistää yksilön joustavaa toimintakykyä sosiaalisessa ympäristössä. Se kehittää hänen edellytyksiään toimia sekä yksilönä että ryhmässä, yhteisöissä sekä ystävyys- ja parisuhteissa. Vahvuudet vaikuttavat myös opiskelukykyyneen. Dorothy McCargo Freemanin (2001) mukaan kehitystehtävien tuottamat PIES-asteikon avulla arvioidut egon vahvuudet selittivät 10% arvosanojen vaihtelusta.

Psykososiaalinen teoria liittyy keskeisesti psykoanalyttiseen teoriaan. Teorian kuvaamat kahdeksan kehitystehtävää liittyvät ihmisen syvällisiin rakenteisiin, jotka tarjoavat pohjan hänen kognitiiviseen, emotionaaliseen ja sosiaaliseen toimintakykyynsä.

Ensimmäinen osa oppimateriaaleista keskittyy syventämään oppilaan ymmärrystä Eriksonin teoriasta ja sitä voi käyttää kaikkien oppilaiden kanssa. Suosittelen opettajan jakavan esimerkiksi lyhyen artikkelin ja katsauksen Eriksonin tehtävien tueksi. Tehtävä on hyvä tehdä mahdollisimman pian pelin pelauttamisen jälkeen, jotta kokemukset pysyvät tuoreina.

Toinen osa keskittyy liittämään Eriksonin psykososiaalisen teorian muihin psykologian näkökulmiin. Se on tasoltaan ensimmäistä vaativampi ja edellyttää oppilailta muiden psykologian osa-alueiden tuntemusta. Tämän oppimateriaalin kautta pelikokemusta voidaan käyttää esimerkiksi psykologian kertauskurssin materiaalina tai kolmannen asteen opinnoissa. Rohkaisen opettajaa käyttämään toista osaa luovasti ja halutessaan kehittämään omia materiaaleja annettujen teemojen pohjalta. Menetelminä voidaan käyttää esimerkiksi ryhmäkeskustelua, esseitä tai esitelmiä.

Erik H. Eriksonin psykososiaalinen teoria

Tutustu oppikirjasi tai tarjottujen materiaalien kautta Erik H. Eriksonin psykososiaaliseen teoriaan ja vastaa seuraaviin kysymyksiin.

Mitä tarkoittaa kehityskriisi?

Mitä tarkoittaa kehitystehtävä?

Luettele Eriksonin kahdeksan kehityskriisiä ja ikäkaudet, joihin ne liittyvät:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.

Ympyröi kehitystehtävä, johon hahmosi liittyi. Alleviivaa kehitystehtävät, joiden ratkaiseminen mielestäsi onnistui.

Valitse yksi kehitystehtävä, jonka ratkaisemisessa päähahmo ei onnistunut. Miten hahmo voisi jatkossa pyrkiä ratkaisemaan tämän kehitystehtävän? Mitä kokemuksia hänen tulisi saada ratkaistakseen sen?

Seuraavaksi pohditaan, millaisia valmiuksia kehitystehtävien onnistunut tai epäonnistunut ratkaiseminen saattaa antaa Nellille tai Janille ja mille vaikeuksille tämä voi altistaa hänet. Valitse yksi kehitystehtävä ja pohdi sen valossa, miten ajattelet Nellin tai Janin tulevaisuudessa suhtautuvan seuraaviin asioihin. Kirjoita vastaukset vihkoosi.

1. Kirjoittaessaan loppututkielmaansa Nelli huomaa kirjoittaneensa tehtävänannon ohi. Miltä hänestä tuntuu, mitä hän ajattelee ja mitä hän päätyy tekemään ottaen huomioon hänen kehitystehtävänsä?
2. Työpaikalla on tulossa merkittävä uudistus ja se vaatii uuden ohjelmiston opettelua. Työpaikalla tarvitaan koordinaattori ohjaamaan opettelua. Mitä Nelli tuntee, ajattelee ja tekee tämän haasteen edessä ottaen huomioon hänen kehitystehtävänsä?
3. Nelli on tutustunut kiinnostavaan poikaan internetissä ja päätenyt treffeille. On kulunut jo viisitoista minuuttia ja ketään ei kuulu paikalle. Mitä Nelli tuntee, ajattelee ja tekee tässä tilanteessa ottaen huomioon hänen kehitystehtävänsä?
4. Nelli on järjestänyt kotonaan juhlat ystävilleen. Hän käytti juhlien valmisteleamiseen muutaman päivän, mutta ei silti ole täysin tyytyväinen lopputulokseen. Eräs kutsutuista kehuu juhlia erityisen onnistuneiksi. Mitä Nelli tuntee, ajattelee ja tekee tässä tilanteessa ottaen huomioon hänen kehitystehtävänsä?

Psykososiaalisen teorian liittäminen muihin psykologian osa-alueisiin

Oppiminen

Nelli oppi pelissä paljon itsestään suhteessa muihin ihmisiin. Oliko Nellin oppiminen pelin aikana ensisijaisesti eksplisiittistä vai implisiittistä?

Mitä keinoja Nelli voisi käyttää oppiakseen tunteen itseään paremmin?

Persoonallisuuspsykologia

Temperamentilla kuvataan lapsen sisäsyntyistä persoonallisuutta ja taipumusta reagoida ärsykkeisiin. Miten temperamentti voi vaikuttaa kehitystehtävien ratkaisemiseen?

Minäkuva tarkoittaa ihmisen käsitystä itsestään. Miten muilta saatu palaute vaikuttaa minäkuvaan? Miten minäkäsitys ja kehitystehtävät liittyvät toisiinsa?

Itsetunnolla tarkoitetaan ihmisen suhdetta itseensä. Borbanin ja Reasonerin mukaan se voidaan jakaa viiteen ulottuvuuteen: perusturvallisuuteen, itsen tiedostamiseen, yhteenkuuluvuuden tunteeseen, tehtävä- ja tavoitetietoisuuteen sekä pätevyyden tunteeseen. Mitkä kehitystehtävät kuvaavat näitä itsetunnon osa-alueita? Miten itsetunto ja kehitystehtävät liittyvät toisiinsa?

Miten kehitystehtävien ratkaiseminen vaikuttaa motivaatioon?

Sisäisillä malleilla tarkoitetaan henkilön odotuksia ja ennakoiteja. Ne ovat usein tiedostamattomia. Ota esimerkiksi ja yksi kehitystehtävä ja kuvaa sen tuottamia sisäisiä malleja.

Ihmisen maailmankuva ohjaa hänen havaintojaan maailmasta. Valitse yksi kehitystehtävä. Miten tämän kehitystehtävän ratkaiseminen onnistuneesti tai epäonnistuminen sen ratkaisemisessa vaikuttaa henkilön maailmankuvaan?

Tunteet ovat ihmisen fyysisiä ja intrapsyykkisiä reaktioita ympäristöön. Ota esimerkiksi yksi kehitystehtävä. Millaisia tunteita tähän kehitystehtävään voi liittyä?

Tunteet ohjaavat toimintaamme. Miten tähän kehitystehtävään liittyvät tunteet ohjaavat Nellin toimintaa?

Kliininen psykologia

Kehitystehtävien jääminen ratkaisematta voi altistaa mielenterveyden häiriöille. Käytä yhtä kehitystehtävää esimerkkinä siitä, miten se voisi vaikuttaa ihmisen masentumiseen.

Miten kehitystehtävät voivat vaikuttaa muuhun mielenterveyteen?

Mielenterveys ei ole vain sairauden puuttumista. Tarkastele kehitystehtäviä positiivisen mielenterveyden näkökulmasta.

Sosiaalipsykologia

Attribuutioteoriolla kuvataan sitä, miten henkilö ymmärtää ympäristön syuseuraussuhteita. Attribuutioiden merkitys näkyy etenkin onnistumisen ja epäonnistumisen hetkinä. Attribuutiot jaetaan syyn sijoituksen, pysyvyyden ja hallinnan mukaan. Miten kehitystehtävät vaikuttavat henkilön attribuutioihin?

Kiintymyssuhde kuvaa henkilön suhdetta ensisijaiseen hoitajaan. Kuvaile turvallisesti ja turvattomasti kiintyneiden lasten piirteitä. Miten kiintymyssuhde liittyy kehitystehtäviin?

Monikulttuurisuus

Ovatko Eriksonin kuvaamat kehitystehtävät ylikansallisia vai liittyvätkö ne ensisijaisesti länsimaiseen kulttuuriin?

Miten vallitseva kulttuuri ja sen odotukset vaikuttavat kehitystehtäviin ja niiden ratkaisemiseen?

Vaihto-oppilasvuoteni

Lisäosa

Seuraava osio sisältää vaihtoehtoisen juonen peliä varten.

Kopioi tämä ohjeistus sekä pelinjohtajalle että NPC-pelaajalle. NPC-pelaajaksi eli sivuhahmoja pelaavaksi pelaajaksi tulisi valita vastakkaista sukupuolta edustava rohkea, monipuolinen ja oma-aloitteinen pelaaja. NPC tulee sanoista non-player character, ei-pelaajahahmo.

Yhteenveto juonesta: alleviivaa hahmojen valinnat

Päähahmo: Nelli / Jani

Kohta 1: Lähtö ulkomaille

- Seurustelukumppani Jukka / Mira

Kohta 2: Professori Leinonen

- Lähtö Roomaan / Osloon

Kohta 3: Isoisä

- Aarne-Ukki / Vappu-mummu
- Lähtee heti / lykkää lähtöä

Kohta 4: Opiskelijaelämää

- Oslo: Leif / Elise
- Rooma: Raoul / Maria

Kohta 5: Pääaine

- Kasvatustiede / taidehistoria

Kohta 6: Pariisi

- Muuttavat yhteen / eivät muuta

Kohta 7: Takaisin Suomessa

- Haluaa perheen / ottaa vakipaikan

Kohta 8: Itsetutkiskelua

Pelin aloitus

Pelinjohtaja lukee:

Nelli / Jani on 21-vuotias yliopisto-opiskelija, joka on juuri aloittamassa kolmannen vuoden kasvatustieteen opintojaan. Opintojen ohella hän osallistuu paikallisen luontoyhdistyksen toimintaan. Hän on barrastanut musiikkia lapsuudestaan saakka. Hänen vanhempansa ovat eronneet. Kasvatustieteen opinnot ovat sujuneet hyvin, vaikka toisinaan Nelli tuntee itsensä epävarmaksi alavalintansa, ihmissuhteidensa ja itsensä suhteen.

Kohta 1: Lähtö ulkomaille

Teema: Luottamus

Pelinjohtaja lukee:

Nelli on nyt seurustellut puolitoista vuotta Jukan/Miran kanssa. Subteelle uuden haasteen aiheuttaa Nelliin lähtö vaihto-oppilaaksi Roomaan seuraavaksi lukuvuodeksi.

NPC-hahmo: Jukka / Mira

- Välittää Nelliä paljon ja oli suunnitellut ehdottavansa Nellille yhteen muuttamista kesällä ennen kun kuuli Nelliin suunnitelmista.
- On nyt toisessa pitkässä suhteessa. Aikaisempi suhde päättyi siihen, että hänen puolisonsa petti häntä. Tätä Jukka ei ole koskaan kertonut Nellille.

Ohje: Olette viettämässä erästä viimeisistä illoista yhdessä Suomessa. Suhtaudut melko nuivasti Nelliin / Janin Roomaan lähtöön. Olet alusta asti ollut Nelliin lähtö vastaan – et usko, että suhteenne kestäisi sitä. Keskustelu käy verrattain vakavaksi ja pohditte, miten suhteenne kestää yhdeksän kuukauden eron.

Avainlause: ”Voidaanko me jatkaa tätä?”

Peli pysähtyy ja kaikkia Nelliä pelaavat hahmot pohtivat yhdessä, mitä he aikovat tehdä suhteenne suhteen.

Päätettyään asian yhdessä kohtaus jatkuu. Kohtaus kestää tämän jälkeen korkeintaan muutaman minuutin ja siinä Nelli (pelaaja 1) tekee valintansa asian suhteen. Tällöin kohtaus loppuu.

Kohtaus 2: Keskustelu professorin kanssa**Teema:** Oma päätäntävalta

Pelinjohtaja lukee:

Professori Leinonen on kutsunut Nellin luokseen. Hän ei vielä tiedä, että Nelli on biljattain löytänyt paikan Rooman yliopistosta, josta Nelli on kiinnostunut etenkin Italian kulttuurin ja historian vuoksi. Professori on vakuuttunut Nellin potentiaalista ja on järjestänyt subteidensa avulla Nellille paikan Oslon yliopistosta, jota pitää alan parhaana opinahjona, jossa on itsekin opiskellut.

NPC-Hahmo: Professori Leinonen

- Itsevarma ja vakuuttava, mutta ystävällinen
- Aikoinaan professorin oma mentori neuvoi Leinosta päätöksissään, mikä osaltaan mahdollisti hänen uramenestyksensä
- Tämän vuoksi Leinonen auttaa mielellään tulevia lupauksia, eikä pelkää tehdä rohkeita (jopa päällekkäviä) ehdotuksia heidän tulevansa suhteen

Ohje: Olette sinun toimistossasi ja kyselet alkuun Nellin kuulumisia. Olet ollut yhteydessä ystäväsi, Oslon yliopiston kasvatustieteen professori Orvikiin. Hän on luvannut paikan yhdelle opiskelijallesi. Tiedät Nellin hakevan vaihto-opiskelupaikkaa ja ehdotat paikkaa innoissasi Nellille, koska uskot hänen kykyihinsä ja tiedät tämän olevan Euroopan paras paikka opiskella.

Avainlause: ”*Soitanko professori Orvikille ja kerron, että otat paikan vastaan?*”

Peli pysähtyy ja Nelliiä pelaavat hahmot pohtivat yhdessä, mitä he aikovat tehdä vaihto-opiskelupaikkansa suhteen.

Päätettyään asian yhdessä kohtaus jatkuu. Kohtaus kestää tämän jälkeen korkeintaan muutaman minuutin ja siinä Nelli (pelaaja 2) tekee valintansa asian suhteen. Tällöin kohtaus loppuu.

Kohtaus 3: Isoisä / isoäiti**Teema:** Aloitteellisuus

Pelinjohtaja lukee:

Nellin isoisä / isoäiti on ollut jo pitkään heikossa kunnossa. Kesä on ollut kiireinen ja Nelli on vasta löytänyt aikaa vierailla Ukkinsa luona vanhainkodissa. Tämä saattaa olla viimeinen kerta, kun he tapaavat ennen Nellin lähtöä.

NPC-Hahmo: Aarne-Ukki / Vappu-mummu

- Rakastaa Nelliiä hyvin paljon ja haluaisi viettää hänen kanssaan vielä aikaa. Niin monia tarinoita ja opetuksia on vielä kertomatta.
- Pitää Nellin alavalintaa hyvänä.
- Vaikka tietää, että kuolevansa syksyn aikana, kokee eläneensä hyvän ja tasapainoisen elämän.

Ohje: Olet vanhainkodissa hoidossa ja Nelli on tullut vierailemaan luonasi. Haluat kertoa hänelle muistoja ajasta, jolloin olit Nellin ikäinen ja opiskelit sairaanhoitaja/insinööriopiskelussa. Et vielä tiedä Nellin suunnitelmasta lähteä vaihto-oppilaaksi.

Avainlause: ”*Tulisitko juttelemaan ensi viikolla uudestaan, mennään vaikka kahville yhdessä.*”

Peli pysähtyy ja Nelliiä pelaavat hahmot pohtivat yhdessä, aikovatko lähteä vaihto-oppilaaksi vai jäädä hoitamaan isoisäänsä.

Päätettyään asian yhdessä kohtaus jatkuu. Kohtaus kestää tämän jälkeen korkeintaan muutaman minuutin ja siinä Nelli (pelaaja 3) tekee valintansa asian suhteen. Tällöin kohtaus loppuu.

Kohtaus 4: Opiskelu-elämää**Teema:** Tuotteliaisuus

Pelinjohtaja lukee:

Jos Nelli jäi hoitamaan isoisäänsä/-äitiään:

Nelli jäi hoitamaan isoisäänsä/isoäitiään ja yllättyi jälleen kerran hänen käytännönläheisestä viisaudestaan. Valitettavasti isoisä nukkuu pois syksyllä ja Nelli päätti sukulaistensa ohjauksesta lähteä vaihtopilaaksi hieman myöhässä. Nellillä oli kova työ sopeutua opintoihin Roomassa/Oslossa, sillä muut vaihtarit olivat jo löytäneet omat, uudet kaveripiirinsä. Tämän lisäksi Nelli ei ole ehtinyt keskittyä opiskeluun hoitaessaan isoisäänsä ja nyt hän on muuta jäljessä. Torstai-iltana on tulossa opiskelijabileet, joihin Raoul/Maria (Rooma); Leif/Elise (Oslo) on kutsumassa Nelliä. Seuraavana päivänä on kuitenkin tärkeä alkukuulustelu, jossa Nellin tulee saada vähintään 78% oikein tai hän ei pääse kurssille. Nelli on juuri aloittamassa opiskelemaan kun kuulee koputuksen huoneensa ovelta...

Jos Nelli ei jäänyt hoitamaan isoisäänsä/-äitiään:

Vaikka päätös tuntui ristiriitaiselta, Nelli lähti matkaan isoisäänsä/isoäitiänsä suunnauksella. Isoisä lähetti Nellille pitkän kirjeen ja he alkoivat käydä kirjeenvaihtoa. Syksyn aikana isoisä kuitenkin nukkuu pois. Nellillä on ollut kova työ sopeutua opintoihin Roomassa/Oslossa. Paikallinen opiskelu on ollut hyvin erilaista kuin Suomessa. Torstai-iltana on tulossa opiskelijabileet, joihin Raoul/Maria (Rooma); Leif/Elise (Oslo) on kutsumassa Nelliä. Seuraavana päivänä on kuitenkin tärkeä alkukuulustelu, jossa Nellin tulee saada vähintään 78% oikein tai hän ei pääse kurssille. Nelli on juuri aloittamassa opiskelemaan kun kuulee koputuksen huoneensa ovelta...

NPC-Hahmo: Raoul / Maria (Rooma) Leif / Elise (Oslo)

- Olet paikallinen tuutoriopiskelija, sosiaalinen ja avulias
- Et seurustele
- Kiinnostunut erilaisista kulttuureista ja matkustamisesta

Ohje: Tulet Nellin kämpälle ja keskustelu ohjautuu ensin siihen, miten Nelli on kokenut Rooman / Oslon kaupunkina, miten opiskelu on erilaista kuin Suomessa. Olet hyvin kiinnostunut Suomesta. Lopulta kerrot opiskelijabileistä paikallisen osakunnan tiloissa.

Avainlause: "Hei, olis tosi siistiä jos lähdet mukaan!"

Peli pysähtyy ja Nelliä pelaavat hahmot pohtivat yhdessä, aikovatko lähteä opiskelijabileisiin vai jäädä opiskelemaan.

Päätettyään asian yhdessä kohtaus jatkuu. Kohtaus kestää tämän jälkeen korkeintaan muutaman minuutin ja siinä Nelli (pelaaja 4) tekee valintansa asian suhteen. Tällöin kohtaus loppuu.

Kohtaus 5: Pääaineen vaihtaminen**Teema:** Identiteetti

Pelinjohtaja lukee:

Roomassa / Oslossa opiskelu alkaa tuntumaan kodikkaalta. Raoulin / Marian (Rooma) Leifin / Elisen (Oslo) suosituksista Nelli on ottanut sivuaineekseen, omaksi yllätykseksensäkin, taidehistorian, joka on alkanut kiehtoa Nelliä yhä enemmän ja enemmän. Välillä Nelliä tuntuu, että opiskelee kasvatustiedettä vain koska molemmat vanhempansa ovat opettajia, eikä halua pettää heidän odotuksiaan. Nelli pohtiikin uuden ystävänsä kanssa, tulisiko hänen vaihtaa pääainetta.

NPC ohje

Hahmo: Raoul / Maria (Rooma) Leif / Elise (Oslo)

- Olet paikallinen tuutoriopiskelija, sosiaalinen ja avulias
- Olet ihastunut Nelliin, mutta et tuo vielä sitä esille suoraan
- Olet kiinnostunut erilaisista kulttuureista ja matkustamisesta

Ohje: Olet viettämässä iltaa Nellin luona. Nelli nostaa esille sen, kuinka on pohtinut omien opiskeluidensa suuntaa. Kysyelet Nelliä hänen ajatuksistaan molempien alojen (kasvatustieteet ja taidehistoria) suhteen, hänen tulevaisuuden haaveistaan ja ihanneammattistaan.

Avainlause: ”Tosi vaikee päätös, mitä aiot tehdä takaisin Suomessa?”

Peli pysähtyy ja Nelliä pelaavat hahmot pohtivat yhdessä, aikovatko Suomessa jatkaa kasvatustieteiden opiskelua vai vaihtaa taidehistoriaan.

Päätettyään asian yhdessä kohtaus jatkuu. Kohtaus kestää tämän jälkeen korkeintaan muutaman minuutin ja siinä Nelli (pelaaja 2) tekee valintansa asian suhteen. Tällöin kohtaus loppuu.

Kohtaus 6: Pariisi**Teema:** Rakkaus

Pelinjohtaja lukee:

Jos Jukka ja Nelli erosivat kohtauksessa 1:

Nelli on alkanut seurustella Raoulin / Marian (Rooma) Leifin / Elisen (Oslo) kanssa. Hän on täysin ihastuttava ihminen ja hänen kanssaan oleminen tuntuu todella helpolta ja hyvältä. Nelli on kuitenkin juuri saanut professori Leinoselta tiedon, että hänellä olisi mahdollisuus saada pro gradu- ja jatkossa väitöskirjatutkimuspaikka Yhdysvalloista nimekkästä tutkimustiimistä. Nelliä mietityttää, voiko hän tässä vaiheessa elämäänsä panostaa parisuhteeseen. Nelli ja hänen poikaystävänsä / tyttöystävänsä unelmoivat Eiffelin tornin huipulla...

Jos Jukka ja Nelli ovat yhdessä:

Onneksi on Skype. Jukka ja Nelli ovat pitäneet tiukasti yhteyttä vaihto-oppilasvuotensa aikana ja ajoittain nähneetkin. Vaikka erossaoleminen tuntuu ajoittain vaikealta, vaihto-oppilasvuosi on kasvattanut heitä molempia. Jukka ja Nelli ovat säästäneet rahaa mennäkseen hiihtolomalla molempien unelmakaupunkiin, rakkauden Pariisiin. Nelli on kuitenkin juuri saanut professori Leinoselta tiedon, että hänellä olisi mahdollisuus saada pro gradu- ja jatkossa väitöskirjatutkimuspaikka Yhdysvalloista nimekkästä tutkimustiimistä. Nelliä mietityttää, voiko hän tässä vaiheessa elämäänsä panostaa parisuhteeseen. Nelli ja hänen poikaystävänsä / tyttöystävänsä unelmoivat Eiffelin tornin huipulla...

NPC-hahmo:

Jos pysyvät yhdessä kohtauksessa 1:

Jukka / Mira

- Olet oppinut paremmin olemaan erossa ja olet varma siitä, että haluat olla Nellin kanssa
- Odotat jo kuumeisesti aikaa, jolloin voisitte Nellin kanssa asua yhdessä

Muussa tapauksessa:

Raoul / Maria (Rooma) ; Leif / Elise (Oslo)

- Olet paikallinen tuutoriopiskelija, sosiaalinen ja avulias
- Tämä on paras ihmissuhde, joka sinulla on ollut ja haluaisit sitoutua elämään Nellin kanssa

Ohje: Olette viettämässä romanttista hetkeä Eiffelin tornissa. Katselette maisemaa ja unelmoitte yhdessä tulevaisuuksistanne. Lopulta rohkaistut, kerrot tunteistasi ja kysyt yhteenmuuttamisesta.

Avainlause: *"Mä tykkään susta ihan hirveesti. Tota... pitäiskö meidän muuttaa yhteen?"*

Peli pysähtyy ja Nelliä pelaavat hahmot pohtivat yhdessä, haluavatko he muuttaa yhteen poika- tai tyttöystävänsä kanssa.

Päätettyään asian yhdessä kohtaus jatkuu. Kohtaus kestää tämän jälkeen korkeintaan muutaman minuutin ja siinä Nelli (pelaaja 6) tekee valintansa asian suhteen. Tällöin kohtaus loppuu.

Kohtaus 7: Vaihto-oppilasvuoden jälkeen
Teema: Huolehtiminen

Pelinjohtaja lukee:

Jos Nelli valitsi muuttaa yhteen:

Elätte nyt yhdessä Jukan / Miran / Raoulin / Marian / Leifin / Elisen kanssa Suomessa. Yhdessä asuminen tuntuu mukavalta, vaikka ajoittaisia käytännönongelmia onkin ratkottu myös muuten kuin keskustelemalla. Asiat tuntuvat pikkuhiljaa löytävän paikkansa. Olette viettämässä koti-iltaa television äärellä poikaystäväsi/tyttöystäväsi kanssa kun keskustelu kääntyy tulevaisuuteen...

Jos Nelli valitsi toisin:

Olet takaisin Suomessa ja jälleen sinne. Se on ehkäpä parasta tällä hetkellä ja onhan sinulla aikaa seurustella myöhemminkin. Vaihto-oppilasvuosi on ollut melko kuluttava. Ennen lähtöäsi olet ollut töissä Itellassa. Työ on ollut rentouttavaa vaihtelua opiskelulle ja ylimääräiset tulot ovat auttaneet budjetin kanssa. Vanha esimiehesi Huuskonen Itellasta soittaa sinulle ja kysyy sinua töihin tarjoten vakipaikkaa. Pitäisiköhän sinun pitää välivuosi (tai muutama) pohtien tulevaisuuttasi vai jatkaa stressaavien opintojen kimpussa?

NPC-hahmo:**Jos Nelli seurustelee:**

Jukka / Mira / Raoul / Maria / Leif / Elise

- Olet syvästi rakastunut Nelliin / Janiin
- Olet aina unelmoinut suuresta perheestä
- Sinuun on iskenyt pienimuotoinen vauvakuume

Ohjeet: Surffailette kanavia ja keskustellette yhdessä asumisesta. Lopulta televisiosta tulee ohjelma, jossa on vauvoja ja mielesi valtaa perheenperustamisvietti.

Avainlause: *"Awww! Noi vauvat on niin söpöjä... hmm... toi, haluaisitko sä joskus niinku omaa perhettä?"*

Jos Nelli ei seurustele:

Esimies Huuskonen

- Nelli / Jani on ollut tunnollinen ja ahkera työntekijä
- Haluaisit sitouttaa tämän nuoren töihin Itellalle, jossa hänellä on myös etenemismahdollisuuksia

Ohje: Soitat Nellille ja kerrot tavoitelleesi häntä. Kyselet Nellin vaihto-oppilasvuodesta ja hänen kokemuksistaan. Kyselet, onko Nelli nyt Suomessa. Lopulta tarjoat Nellille vakipaikkaa.

Avainlause: *”Muistatko Setälän? Hän on nyt jäänyt eläkkeelle ja meillä on paikka vapaana. Kiinnostaisiko sua ihan vakipaikka täällä meillä? Saat itte valita piirisi.”*

Peli pysähtyy ja Nelliä pelaavat hahmot pohtivat yhdessä, haluatvatko vauvan tai vakipaikan.

Päätettyään asian yhdessä kohtaaminen jatkuu. Kohtaaminen kestää tämän jälkeen korkeintaan muutaman minuutin ja siinä Nelli (pelaaja 7) tekee valintansa asian suhteen. Tällöin kohtaaminen loppuu.

Kohtaaminen 8: Itsetutkiskelua

Teema: Viisaus

Pelinjohtaja lukee:

Vaihto-oppilasvuodestasi on nyt kulunut joitain vuosia. Olet ajatellut, että tuo aika oikeastaan on vaikuttanut elämäsi hyvin paljon. Tuntuu, että silloin teit keskeisiä ei vain elämäsi vaan myös sinua ihmisenä määrittäviä valintoja.

Kello on pitkälti yli puolen yön ja keskustelu parhaan ystäväsi on mennyt henkilökohtaiseksi. Lapsuudenystäväsi kanssa teillä ei ole mitään salaisuuksia puolin tai toisin.

NPC-hahmo: Ilona / Niilo

- Olet Nellin lapsuudenystävä ja välität hänestä todella paljon
- Olet aina kyseenalaistanut Nellin valintoja hyvässä mielessä – yrität auttaa häntä löytämään itselleen parhaan elämän

Ohje: Olette viettämässä iltaa Nellin kanssa. Keskustelussa keskitytään vanhan vaihtarivuoden muisteluun. Kyselet Nelliltä paljon hänen valinnoistaan parisuhteen ja koulutuksen suhteen. Kysyt häneltä, mitä hän on katunut ja mistä hän ollut ylpeä. Lopulta kysyt häneltä ajatustaan koko vaihtarivuodestaan:

Avainlause: *”Mitä nyt oikein ajattelet koko tuosta vuodesta?”*

Peli pysähtyy ja Nelliä pelaavat hahmot pohtivat yhdessä, miten vuosi on vaikuttanut heihin niin hyvässä kuin pahassakin.

Päätettyään asian yhdessä kohtaaminen jatkuu. Kohtaaminen kestää tämän jälkeen korkeintaan muutaman minuutin ja siinä Nelli (pelaaja 8) kertoo oman näkökulmansa kokemustensa perusteella.

Tämän jälkeen peli loppuu ja aloitetaan pelin purkaminen.



NPC

Tässä pelissä muut pelaajat pelaavat yhden hahmon – Nellin tai Janin – persoonallisuuden eri puolia. Sinä pelaat muita ihmisiä pelimaailmassa. Hahmosi vaihtuu kohtausten välillä.

Tehtävä

Sinun hahmosi ovat erilainen kuin muut hahmot. Sinun tehtävänäsi on kuljettaa pelin juonta eteenpäin sinulle annettujen ohjeiden avulla yhdessä pelinjohtajan kanssa. Toisin kuin muut pelaajat, sinä esität useita hahmoja pelissä. Muista, että sinä pelaat hahmoja, jotka rakentavat peliä päähahmoille. Älä siis varasta showta!

Käytä kohtausten välinen aika seuraavan kohtauksen ja hahmon suunnitteluun. Mikäli pystyt, pyri pelaamaan kohtaus ilman muistiinpanoja, sillä se antaa hahmoille enemmän uskottavuutta. Älä kiinnitä liikaa huomiota yksityiskohtiin, sillä tärkeintä on, että kohtauksen keskeinen idea välittyy.

Pelaamiesi hahmojen sukupuoli on sama kuin sinun. Voit yliviivata turhat nimet pelin edetessä.

Hahmot

- Kohtaus 1: Päähahmon poika- tai tyttöystävä Jukka tai Mira
- Kohtaus 2: Kasvatustieteiden professori Leinonen
- Kohtaus 3: Päähahmon isoisä tai -äiti, Aarne-ukki tai Vappu-mummu
- Kohtaus 4: Päähahmon opiskelijaystävä
 - Roomassa: Raoul tai Maria
 - Oslossa: Leif tai Elise
- Kohtaus 5: Raoul tai Maria (Rooma), Leif tai Elise (Oslo)
- Kohtaus 6: Jukka tai Mira (Suomi); Raoul tai Maria (Rooma), Leif tai Elise (Oslo)
- Kohtaus 7: Jukka tai Mira (Suomi); Raoul tai Maria (Rooma), Leif tai Elise (Oslo) tai esimies Huuskonen Itellasta
- Kohtaus 8: Päähenkilön paras ystävä Ilona / Niilo

Muista pyytää tarkemmat tiedot kohtausten kulusta ja hahmoista pelinjohtajalta monisteena ennen peliä.

Ota rauhallisesti. Sinulla on selkeät ohjeet jokaista kohtausta varten ja aikaa tutustua ohjeisiin. Pelissä ei ole täydellisyyttä saati onnistumistasi tai epäonnistumista. Pidä hauskaa ja nauti!