

Minä olen Lumo

Perehtyminen

- Pelissä on kolme pelaajaa sekä pelin johtaja.
- Pelin johtajan tehtävänä on valvoa yhteisten sääntöjen noudattamista sekä alla kerrottujen pelin aluksi-, pelin aikana- ja pelin lopuksi -kohtien toteutumista ja noudattamista.
- Tarvitsette arpanopan ja muistiinpanovälineet.
- Pelin tarkoituksena on havainnollistaa toiseuden kokemuksia ohjauksellisissa vuorovaikutustilanteissa.
- Pelin aluksi: Sovitaan yhteisistä pelisäännöistä.
- Pelin aikana: Pelin hahmojen persoonat ja toimintatavat arvotaan: he voivat olla millaisia vain. Pelin maailmassa saatat joutua toimimaan tavalla ja tekemään ratkaisuja, jotka eivät vastaa omaa arvomaailmaasi.
- Pelin lopuksi: Keskustellaan pelin aikana tapahtuneista huomioista, oivalluksista ja tunteista.
- Roolipelissä opiskelija Lumo keskustelee opintojensa erilaisissa vaiheissa opettajan ja opinto-ohjaajan kanssa.
- Lumon persoona arvotaan: hän voi olla millainen vain.
- Näissä keskusteluissa opettajan ja opinto-ohjaajan toiminta arvotaan. Opettaja ja opinto-ohjaaja heittävät kukin omat reaktionsa.
- Roolipelissä voi olla haastavaa joutua esittämään erilaista roolia kuin todellisuudessa olet. Siksi on tärkeä sopia säännöistä ennen pelin alkua.
- Pelin kesto on 30 - 40 minuuttia.

Minä olen Lumo-roolipeli

- Kolmen henkilön ryhmät
- Jokainen ryhmä tarvitsee yhden arpanopan
- Roolit: Lumo, opettaja, opinto-ohjaaja
- Heittäkää arpanoppaa. Nopan suurimman silmäluvun saanut osallistuja on Lumo, seuraavaksi suurimman saanut on opettaja, kolmanneksi suurimman heittänyt on opinto-ohjaaja
- Noppa esimerkiksi tästä: <https://www.random.org/dice/?num=1>

Lumo on pelin keskushenkilö

- Vielä heitetään noppaa kolme kertaa ja kirjataan luvut muistiin:
- Sukupuoli: Nopan silmäluku 1-2; miesoletettu, nopan silmäluku 3-4: naisoletettu, nopan silmäluku 5-6: muunsukupuolinen
- Ammattiala: Nopan silmäluku numerot 1-2: hoiva-ala, nopan silmäluku numerot 3-4: luova ala, nopan silmäluku numerot 5-6: tekniikan ala
- Ikä: Nopan silmäluku 1-2: 16-20v., silmäluku 3-4: 21-29v., silmäluku 5-6: 30-35 v.

Pelin kulku / aikajana

Aikajana on vuodesta 2020 vuoteen 2025 eli tästä hetkestä noin viisi vuotta eteenpäin. Aikajanalla on 5 tapahtumapistettä.

1. ALKU
2. ONNISTUMINEN
3. EPÄONNISTUMINEN
4. PYSÄHTYMINEN
5. LOPPU

Ennen kuin jatkat pelaamista, muutama tärkeä huomio, joihin jokainen pelissä mukana oleva syventyy

- Roolipelattaessa opettaja tai kouluttaja on pelin johtajana tilanteen valvoja, jonka puoleen voi aina kääntyä.
- Pelin sisään: Osallistujat sopivat keskustellen, puheella/teolla merkin siitä, että nyt astutaan toiseen maailmaan, jossa voi tapahtua asioita ja tuntea tunteita, sekä kertoa, että pelin loputtua astutaan tästä maailmasta pois. Sopikaa myös, että aina on lupa poistua roolista ja pelistä, jos tilanne tuntuu jostakin pelaajasta epämiellyttävältä (tällöin siirry kohtaan Pelistä pois).
- Aloittakaa ryhmässä eläytymällä omaan rooliisi ja kuvailemalla pelin alkutilanteen ja hahmot.
- Pelin alkuun: Aluksi ja lopuksi on hyvä muistuttaa, että kyse on mielikuvitusmatkasta, jossa leikitellään erilaisilla, mahdollisilla ja mahdottomilla tulevaisuuksilla ja tilanteilla Kun pelaamme, toimimme mielikuvitusmaailmassa. Saa eläytyä ja heittäytyä! Jos tilanne tuntuu sinusta epämiellyttävältä, pelistä on lupa poistua. (Tällöin siirry kohtaa Pelistä pois)
- Muistathan hyvät käytöstavat ja toisten huomioimisen pelin aikana.
- Sopikaa yhteiset säännöt (sekä millainen tunnelma on tarkoitus luoda,) mikä on sallittua ja mikä ei.
- Pelistä pois: Lopuksi on hyvä järjestää yhteinen puinti/läpikäynti/ ajatusten ja tunteiden jäsenitys, joita peli herätti. Tämä liittyy turvallisen tilan periaatteisiin. Pelin lopuksi järjestetään yhteinen läpikäynti, jossa voi käydä läpi tunteita ja ajatuksia, joita peli herätti.
- Opettajalle myös raportoidaan, jos yhteisiä sääntöjä rikotaan tai siirrytään sopimattomuuden puolelle. Opettajalla on pelinjohto-oikeus. Hän auttaa pulmatilanteissa ja toimii tarvittaessa tuomarina.
- Trigger warning, triggeri-varoitus: Sopikaa ryhmässä myös merkki, jos joku ryhmässä kokee tilanteen epämiellyttävänä tai triggeröityy pelaamisesta! Tähän on olemassa myös vakiintuneita työkaluja, tunnetuin on X-kortti, josta lisää englanniksi tästä:
https://docs.google.com/document/d/1SB0jsx34bWHZWbnNIVVuMjhDkrdFGo1_hSC2BWPII3A/edit

Nyt pelaamaan! Tässä pelin aikajanan kulku 1 – 5

1. ALKU KESKUSTELLEN

Lumo -kuka olet? Millaisesta taustasta tulet? Mitä opiskelet toisen asteen oppilaitoksessa ja miksi? (määritellä nämä yhdessä keskustellen)

Kun olette määritelleet, kuka Lumo on, siirtykää seuraaviin kohtiin, joissa määrittelette ensin tapahtuman, jonka Lumo kokee. Sen jälkeen sekä opettaja ja opinto-ohjaaja heittävät arpanopalla omat reaktionsa.

2. ONNISTUMINEN

Lumo kokee onnistumisen. Mikä se on? Millaisia tunteita se herättää? Mitkä asiat/tapahtumat edesauttoivat onnistumisessa? Kerro.

Opettajan ja opinto-ohjaajan reaktiot noppaa heittämällä:

1-2 välinpitämätön

3-4 lannistava

5-6 kannustava

Kerro miten opettaja ja opinto-ohjaaja suhtautuvat ja toimivat.

3. EPÄONNISTUMINEN

Lumo epäonnistuu jossakin opintoihin tai työelämään liittyvässä asiassa. Mikä se on? Mitkä asiat/tapahtumat vaikuttivat siihen, että epäonnistuit? Miten se vaikuttaa lumon motivaatioon? Kerro.

Opettajan ja opinto-ohjaajan reaktio noppaa heittämällä:

1-2 välinpitämätön

3-4 lannistava

5-6 kannustava

Kerro miten opettaja ja opinto-ohjaaja suhtautuvat ja toimivat.

4. PYSÄHDYS

Lumo kokee henkilökohtaisessa elämässään haasteita ja opinnot keskeytyvät. Millainen haaste on kyseessä ja miten se vaikuttaa Lumon opintoihin ja itsetuntoon? Mitkä asiat/tapahtumat vaikuttivat, että pysähdyit? Kerro.

Opettajan ja opinto-ohjaajan reaktiot noppaa heittämällä:

1-2 välinpitämätön

3-4 lannistava

5-6 kannustava

Kerro miten opettaja ja opinto-ohjaaja suhtautuvat ja toimivat.

5. LOPPU

- Mitkä ovat tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden näkymät, kun Lumo katsoo eteenpäin?
- Miltä ammattialan tulevaisuus näyttää viiden vuoden päästä siitä, kun Lumo aloitti opintonsa?
- Mikä mahdollisesti tähän tilanteeseen pääsemisen?
- Mikä olisi voinut estää onnistumisen?
- Millaisena kohdat 2 - 4 olisivat näyttäneet jos Lumo olisi ollut toista sukupuolta tai hänen ikänsä olisi ollut toinen?
- Mitkä asiat Lumo muistaa opiskeluajalta tärkeänä ja merkityksellisenä tänä päivänä?
- Pelin lopuksi yhteinen läpikäynti, jossa voi käydä läpi tunteita ja ajatuksia, joita peli herätti.
- Todetkaa yhdessä peli päättyneeksi.