

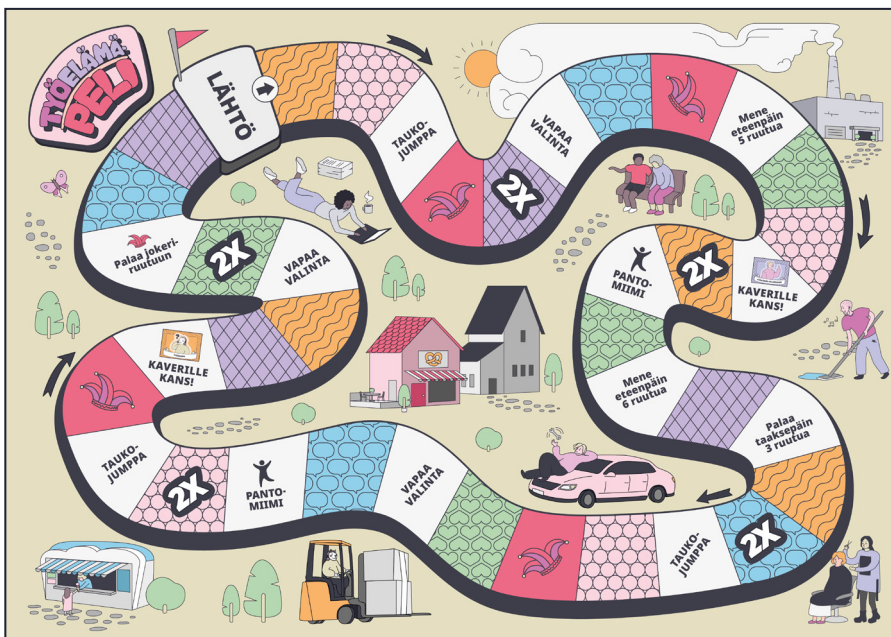
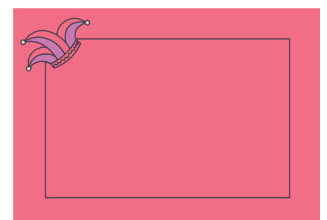
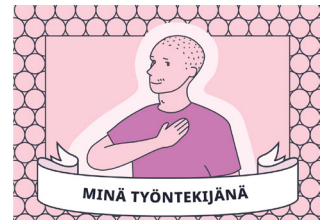


Työelämäpeleli

Pelissä tutustutaan työelämän pelisääntöihin ja sitä kautta vahvistetaan työelämätaitoja.

Pelin muodostavat 5 eri osa-aluetta: **Vuorovaikutustaidot**, **Minä työntekijänä**, **Hyvinvointi**, **Työelämän pelisäännöt** sekä **Työnhaku**. Pelissä on myös **jokerikortit**. Jokerikorttien aiheena ovat työelämässä tarvittavat vahvuudet ja ominaisuudet sekä käytännön tilanteet.

- Pelissä opitaan työnhakuun, työhaastatteluun ja työsopimuksen tekemiseen liittyviä asioita.
- Pelissä pohditaan työhyvinvointia ja työturvallisuutta edistäviä tekijöitä.
- Pelaajat pääsevät tunnistamaan omia ja kavereiden vahvuuksia.
- Pelin avulla pohditaan omia oikeuksia ja velvollisuuksia työelämässä.

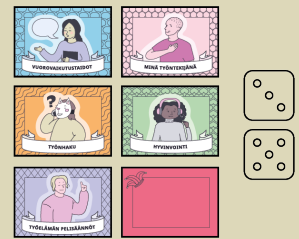
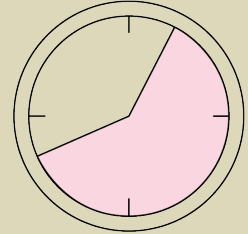




Peliohjeet

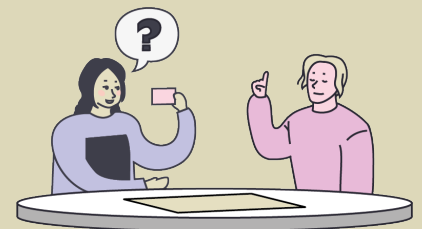
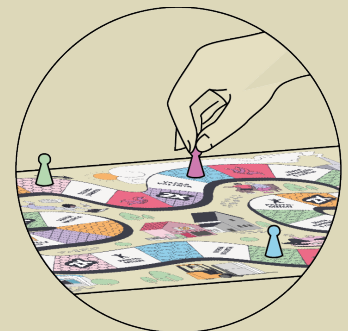
Pelin valmistelu

1. Pelin kesto sovitaan yhdessä, esimerkiksi 1 tunti. Pelaajat sopivat yhdessä, kuka lukee kysymyskorttien kysymykset.
2. Korttipakat asetetaan väreittäin pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Jokerikorttien toisella puolella on kysymys ja toisella puolella on ominaisuus. Jokeripakka asetetaan ominaisuus-puoli ylöspäin.
3. Pelissä tarvitaan kaksi noppaa ja kaikille pelaajille pelinappulat.
4. Pelin aloittaa suurimman noppaluvun saanut lähtöruudusta. Pelilautaa kierretään myötä päivää niin kauan kuin peliaika loppuu.



Pelin kulku

5. Pelaajat heittävät vuorollaan kahta noppaa ja siirtyvät eteenpäin noppien yhteisluvun verran pelilaudalla.
6. Peliruudussa on väri tai tehtävä. Jos pelaaja päätyy väri-ruutuun, häneltä kysytään kysymys samanvärisestä korttipakasta. Jos pelaaja päätyy tehtäväruutuun, hän toimii sen mukaisesti. Tehtävät on kuvattu seuraavalla sivulla.
7. Kysymyskortteissa on monivalintakysymyksiä, avoimia kysymyksiä ja ryhmässä pohdittavia kysymyksiä. Monivalintatehtävissä oikea vastaus on lihavoitu ja oikeita vastauksia voi olla enemmän kuin yksi. Oikeasta vastauksesta pelaaja saa kortin. Avoimiin ja pohdittaviin kysymyksiin ei ole oikeita vastauksia. Vuorossa oleva pelaaja saa kortin, kun kysymys on käsitelty. Jos ruudussa on merkintä 2x eli tupla, pelaaja saa vastauksesta kaksi korttia.



Pelin ratkaisu

8. Peli päättyy, kun sovittu peliaika loppuu.
9. Voittaja on se, jolla on peliajan päättyessä eniten kortteja.



Tehtäväruutujen selitykset

Taukojumppa: Pelaaja keksii yhden taukojumppaliikkeen, jonka kaikki muut pelaajat toistavat. Tehtävän jälkeen pelaaja saa kortin.

Vapaa valinta: Pelaaja valitsee kysymyksen haluamastaan korttipakasta.

Kaverille kans!: Pelaaja valitsee kysymyksen haluamastaan korttipakasta. Vastauksesta hän saa kortin itselleen ja toisen kortin valitsemalleen pelaajalle.

Pantomiimi: Pelaajan tehtävänä on esittää jotakin ammattia pantomiimina eli ilman sanoja. Pelaaja valitsee ammatin ja kertoo sen kysymysten lukijalle kirjoittamalla tai kuiskaamalla. Sitten pelaaja esittää ammattia muille pelaajille, jotka yrittävät arvata, mikä ammatti on kyseessä. Esitettyään ammattia pelaaja saa kortin.

TAUKO-
JUMPPA

VAPAA
VALINTA



KAVERILLE
KANS!

PANTO-
MIIMI

Tavoitteet

Pelin tavoitteena on vahvistaa työelämätaitoja. Pelaaja saa tilaisuuden pohtia omia vahvuuksiaan ja oppia tuomaan niitä esiin. Peli kehittää vuorovaikutustaitoja.

Vinkkejä

- Kortteja voi käyttää aihealueittain keskustelun pohjana ilman pelilautaa.
- Peliä voi hyödyntää itseopiskelumateriaalina.
- Peli antaa mahdollisuuden erilaisiin keskusteluihin.
- Ohjaajan tehtävänä on selittää työelämäsanastoa.
- Kortit voivat innostaa näyttelemään työelämän tilanteita.

Peli on saanut ideansa edeltäjältään Perttulan erityisammattikoulussa suunnittelemasta Työelämäpelistä. Tämän version tarkoituksena oli päivittää Työelämäpeli 2020-luvulle.



SAVON
KOULUTUSKUNTAYHTYMÄ