

Esimerkkitehtäviä lasten vertaistukiryhmiin

Tehtävä 1

Oman pelikäyttäytymisen parempi tiedostaminen, keskustelu

- Milloin yleensä pelaat? Millaisissa hetkissä sinun tekee mieli pelata?
- Minkätyylisiä pelejä pelaat? Miten kuvaisit pelejä, joita pelaat?
- Miltä sinusta tuntuu ennen pelaamista? Entä pelaamisen jälkeen?
- Onko sillä väliä minkäikäinen pelaa? Miksi?

Tehtävä 2

Pelaa fiksusti -vertaistukiryhmissä lasten kanssa on kuvattu animaatioita Stop Motion Studio -sovelluksen avulla. Animaation aihe voi olla vapaavalintainen tai liittyä pelaamiseen ja sen säätelyyn. Alla on esimerkki animaation suunnittelusta vertaistukiryhmässä:

Sadutuksen avulla pohtiminen: Millaista animaatiota kuvataan?

Sadutuksen ohje:

- o asetetaan kuvakortit (esim. kuvia, joissa on erilaisia pelaajia, valitaan sopivat) pöydälle ja kerrotaan ohje: Tavoitteena on tehdä yhteinen tarina. Tarinan aiheena on erilaiset haastavat tunteet pelitilanteissa joko yksin, pelikaverin tai vanhemman kanssa. Jokainen saa vuorotellen nostaa yhden kuvan ja kertoa kuvasta/jatkaa tarinaa kuvan avulla. Ohjaaja kirjoittaa lasten tarinan ylös sanasta sanaan. Lopuksi tarina luetaan ääneen ja sitä saa vielä korjata tai muokata. Halutessanne voi rajata, että puheenvuoro on aina sillä, jolla on kuva. Jokainen saa kertoa sen verran kuin haluaa. Saa antaa piirustuspaperia tueksi.
- o apukysymykset: Mitä seuraavaksi tapahtuu? Mitä he sitten tekevät? Kuka tekee?

Kun käsikirjoitus on valmis, tarinasta voidaan kuvata animaatio. Askarrellaan tarvittaessa hahmot, jotka esiintyvät animaatiossa. Animaatio kuvataan vähän kerrallaan jokaisella ryhmäkerralla. Kuvaamiseen ja editointiin käytetään tabletteja tai puhelimia. Stop Motion Studio kannattaa asentaa laitteeseen valmiiksi. Voi myös toimia niin, että lapset ainoastaan kuvaavat animaation ja ohjaaja editoi sen ennen viimeistä ryhmäkertaa, jolloin kaikki voivat katsoa animaation yhdessä.

Tehtävä 3

Kerro Kaapolle (kuvitteellinen hahmo)

4 tilannetta, käydään yhdessä läpi ja keskustellaan apukysymyksin

Ideana kuvata ensin tilanne, tunnistaa siihen liittyvä tunne (ennen, aikana, jälkeen) ja missä se tuntuu, sitten kertoa vaihtoehtoiset ratkaisut ja valita niistä yksi

Yleiset apukysymykset: Miltä Kaaposta tuntuu? Miksi Kaapo päätti tehdä näin? Miksi Kaaposta tämä tuntui hyvältä vaihtoehdolta? Onko Kaapon tilanne sinulle tuttu?

- Kaapo on alkanut pelaamaan peliä, jonka aikana hän säikkyi, häntä sattuu mahaan ja hänellä on levoton olo. (Keskustelua sopivista peleistä)
 - o Miten Kaapon kannattaisi toimia jatkossa?
- On viikonloppu ja Kaapolla ei ole viikonloppuisin harrastuksia. Kaapo on viettänyt koko viikonlopun yksin eikä hän ole nähnyt ketään viikonlopun aikana. (Keskustelua pelaamisen ja muiden asioiden tärkeydestä)
 - o Mitä Kaapo voisi tehdä?
- Kaapo tulee kotiin pitkän koulupäivän jälkeen. Kaapo on nukkunut huonosti ja hän on riidellyt kavereidensa kanssa koulupäivän aikana. Kaapo alkaa pelata Fortnitea ja hänen joukkueensa häviää. Kaapo heittää ohjaimen seinään, ja se menee rikki. (Keskustelua pelaamisen herättämistä tunnetiloista)
 - o Miten Kaapo olisi voinut toimia toisin?
- Kaapo pelaa kaverinsa kanssa kaverin lempparipeliä. He ovat pelanneet peliä jo kauan, ja pian Kaapon peliaika loppuu. (Keskustelua kompromisseista pelitilanteista)
 - o Miten Kaapon kannattaisi toimia? Entä kaverin?

Tehtävä 4

Päätä lause:

- Pelaamisen lopettamisessa auttaa eniten ...
- Pelaamista voi olla vaikea lopettaa, koska...
- Eniten riitaa tulee ...
- Fiksu pelaaja on ...
- Minulle sopivat pelit ovat ...
- Minulle pelaaminen on tärkeää, koska...
- Jos häviää pelissä, rauhoittumaan auttaa ...
- Pelaaminen on kivaa, kun ...
- Tiedän pelanneeni liikaa, kun ...
- Hyvä pelikaveri on
- Jos saisin valita, niin pelaisin/ pelit olisivat ...
- Vapaa-ajalla jos ei olisi mahdollista pelata, tekisin...
- Kun en pääse pelaamaan, minusta tuntuu ...
- Kun peli pitää lopettaa, minusta tuntuu ...
- Pelissä joskus koukuttaa se, että...
- Jos joku pelaa liikaa, neuvoisin häntä...

Tehtävä 5

Draamaharjoitus, erityisesti aiheena perhesuhteet

- ohje: kysytään vapaaehtoista paria (tarvittaessa ohjaaja menee toisen pariksi tai näytetään ensin kahdella ohjaajalla). "Te molemmat saatte oman roolin, johon saatte keksiä ilmeet, asennot ja jopa vuorosanat, joita hahmo sanoo. Älkää kertoko roolianne muille. Aloitetaan ensimmäiseksi sillä, että molemmat hahmot menevät valitsemaansa asentoon ja siitä otetaan "kuva". Sen jälkeen, kun "kuva" on otettu, hahmot saavat lähteä liikkeelle tai sanoa haluamiaan vuorosanoja. Jos haluatte ottaa pelkän "kuvan", sekin riittää."

Katso roolivaihtoehdot seuraavalta sivulta:

Rooli 1

Rooli 2

Olet vanhempi, joka menee kertomaan lapselle, että hänen peliaika on loppumassa pian.	1A	Olet lapsi, joka pelaa tietokoneella joukkuepeliä ja hänen joukkue on juuri voittamassa.	1B
Olet vanhempi, joka huomaa, että lapsi pelaa k16 peliä.	2A	Olet lapsi, joka pelaa k16 peliä vanhemmalta salaa. Hänen kaverinsa on suositellut tätä peliä.	2B
Olet vanhempi, joka on tehnyt ruuan koko perheelle ja huutaa nyt lapsia syömään.	3A	Olet lapsi, jolla on peliaika kesken, mutta hänellä on kova nälkä.	3B
Olet lapsi, joka on saanut uuden pelin, joka on vasta julkaistu.	4A	Olet lapsi, jonka kaveri on saanut uuden pelin, jota sinä et saa pelata, koska vanhemmat ovat kieltäneet sen pelaamisen.	4B
Olet pikkusisko/-veli, joka käy hakemassa sisarustaan leikkimään.	5A	Olet isosisko/-veli, joka pelaa lempipeliään. Olet pelannut jo yhden tunnin ajan.	5B
Olet pikkusisko/-veli, joka haluaisi mennä pelaamaan tietokoneella, jolla hänen sisaruksensa pelaa tällä hetkellä.	6A	Olet isosisko/-veli, joka pelaa perheen yhteisellä tietokoneella. Sinulla on vielä 30 minuuttia peliaikaa.	6B
Olet lapsi, joka pelaa peliä onlineissa. Et osaa peliä hyvin, sillä olet vasta aloittanut sen pelaamisen.	7A	Olet lapsi, joka pelaa peliä onlineissa. Olet pelannut peliä jo pitkään ja olet todella taitava siinä.	7B
Olet lapsi, joka pelaa peliä onlineissa pelikaverisi kanssa. Hahmosi putosi pelistä ensimmäisten joukossa.	8A	Olet lapsi, joka pelaa peliä onlineissa. Lähetät pelikaverille ilkeän viestin kaverin epäonnistumisen jälkeen.	8B
Olet vanhempi, joka on kiinnostunut lapsensa pelistä ja haluaisi kokeilla pelata sitä.	9A	Olet lapsi, joka pelaa omassa huoneessaan yksinpeliä, jossa hän pärjää todella hyvin.	9B