

# AVARUUSALUS KOTI

## PELIOHJE

### Pelin valmistelut

Pelinjohtaja auttaa kaikkia pelaajia valitsemaan roolinsa. Haavoittuneille miehistön jäsenille laitetaan laastareita, maskeerataan ruhjeita ja vaikka puetaan avaruusalukselle sopivat univormut.

Rekvisiitta ei ole välttämätöntä, eikä sen tarvitse myöskään rajoittua ehdotuksiin. Perheessä voidaan itse päättää rekvisiitan määrä.

Rekvisiitta ja valmistelut auttavat pelaajia pääsemään tunnelmaan ja sitoutumaan peliin paremmin, jolloin kokemus on yleensä syvempi.

Pelaajat ovat avaruusaluksen miehistöä. Alus on korjattava ennen kuin pelaajat voivat jatkaa matkaa. Ongelmana on, että miehistöä ajaa takaa Avaruusrosvojen alus, joka haluaa ryöstää keksit ja lihapullat. Enää ei ole hetkeäkään aikaa hukattavaksi! Kapteeni valitsee miehistönsä tärkeimmät ja parhaimmat jäsenet aluksensa korjauksiin.

### PELAAJIEN ROOLIT

#### + Konepäällikkö Konkari

(aikuisen tai 4-6 -vuotias lapsi)

Konepäällikkö ohjaa peliä ja osallistuu samalla itse peliin. Kapteeni on antanut hänelle listan tehtävistä korjauksista. Konepäällikön vastuulla on, että korjaukset tulevat tehtyä ennen kuin Avaruusrosvot saavat heidät kiinni.

Konepäällikkö saattaa tarvita apulaisen iästä tai asenteesta riippuen.

#### + Haavoittunut mekaanikko Luutnantti Kierokanta

(2-6 vuotias lapsi tai aikuinen)

Haavoittunut mekaanikko voi pelin aikana käyttää vain yhtä kättä. Toinen käsi voi olla esim. kantsiteessä. Haavoittuneella mekaanikolla voisi olla laastari tai pari ja muutama maskeerattu ruhje. Mekaanikko tarvitsee apua korjauksien tekemisessä ja hän työskentelee apurin kanssa.

Olisi hyvä, että mahdollisimman moni pääsisi kokeilemaan haavoittuneen mekaanikon roolia.

#### + Mekaanikon apuri, Kadetti Kumppari

Hahmo avustaa haavoittunutta mekaanikkoa.

Tarpeen vaatiessa ja pelaajan iästä riippuen hänelläkin voi olla laastari tai muutama.

#### + Kapteeni Besserwisser

Kapteeni voi toimia pelin ohjaajana ja tuomarina mikäli pelinjohtaja ei osallistu peliin. Kapteeni voi satunnaisesti antaa ohjeita ja ratkaista ongelmatilanteita.

#### + Kitisevä mekaanikko

Matruusi Mutteri (aikuisen tai lapsi)

Hahmolla on lupa purnata kaikista töistä edellyttäen, että hän tekee sen eläytyen rooliinsa.

#### + Avaruuskoira Beebis

Hahmo, joka ei varsinaisesti osallistu korjaustöihin, mutta pyörii miehistön mukana.

Avaruuskoiraa tulee huomioida pelin aikana rapsuttamalla ja kehumalla, koska muuten Beebikselle tulee tylsää ja paha mieli.

Miehistön jäseniä voi luoda tarvittaessa lisää tai muokata olemassaolevia.



# AVARUUSALUS KOTI



## PELIN TAVOITE

Tehdään yhdessä kotiaskareita pelaamalla avaruusaluksen miehistöä, joka tekee korjaustyötä alukseen. Yksi kotityö vastaa yhtä korjaustyötä. Peli on suunniteltu perheille, jossa on alle kouluikäisiä lapsia.

Haavoittuneen mekaanikon kautta pelaajat pääsevät oppimaan millaista on tehdä arkisia askareita, vaikka ei pysty käyttämään molempia käsiä. Pelaaja saa tuntea millaista on vastaanottaa apua tai miltä tuntuu, kun ei saa tarvitsemaansa apua.

Pelaajat saavat kokemuksia yhteistyön merkityksestä. Loppukeskustelussa pelaajat pääsevät kerto-  
maan kokemuksistaan ja vaihtamaan ajatuksia avun saamisesta tai antamisesta.

Loppukeskustelun tavoitteena on myös luoda ja vaalia perheen keskustelun kulttuuria.

Perheenjäsenet harjoittelevat miten tunteista ja asioista keskustellaan rauhallisesti ja rakentavasti.

## LOPPUKESKUSTELU



Avaruusaluksen korjauksien valmistuttua alus jatkaa matkaa. On hyvä aika käydä palautekeskustelu miehistön kanssa. Ahkerat ja innokkaat miehistön jäsenet palkitaan kunniamitaleilla tai kekseillä - sellaisella, mitä aluksesta löytyy ja mikä on kapteenin tapa.

Palkintotilaisuuden jälkeen pelaajat luopuvat rooleistaan ja käyvät purkukierroksen pelistä. Tämä on tärkeä osa peliä ja usein pelaajat pitävät siitä, että saavat käydä jälkikäteen läpi pelin käännteitä. Kannattaa keskustella siitä, miten miehistön jäsenet selvisivät ja miten pelaajat selvisivät rooleistaan.

Keskustelua voidaan jatkaa myöhemmin yhteisten askareitten äärellä. Esim. "Tämähän muistuttaa

## Peli päättyy



Kun kaikki tehtävät on suoritettu tai pelinjohtaja/Kapteeni päättää, että korjauksia on tehty riittävästi. Pelinjohtaja ilmoittaa juhlallisesti, että Avaruusalus on päässyt karkuun ja tarvittaessa miehistön jäsenet voivat lällätellä avaruusrosvoille ikkunasta.

Loppukeskustelu voidaan pitää heti pelisession jälkeen tai hetken rauhoittumisen jälkeen.

Loppukeskustelua voi myös jatkaa yhteisen aterian tai muun yhteisen hetken yhteydessä.



tilannetta, kun pelasimme avaruusaluksen korjauksia. Muistatko miten hankalaa oli korjata avaruusalusta, kun miehistö ei työskennellytkään yhdessä?"

Keskustelun aiheita voivat olla:

- Miltä konepäälliköstä tuntui kun miehistön jäsenet seurasivat/eivät seuranneet ohjeita?
- Arviointia korjaustyöskentelyn sujuvuudesta
- Miten kukin selvisi rooleistaan
- Miltä tuntui tehdä korjauksia yhdellä kädellä?  
Oliko se hankalaa ja millä tavoin?
- Miltä tuntui saada/ei saada apua?
- Miltä tuntui auttaa toista?

## Lisätietoja:

Jussi Kyröseppä  
Mental Airbag  
jussi@mentalaibag.com  
p. 040 726 3133



mieli

Osaava vanhemmuus -hanke 2020  
MIELI Suomen Mielenterveys ry

