



PELIOHJE

Perheen teini on joutunut ongelmiin koulussa. Rehtori on lähettänyt hänet kotiin ja ilmoittanut perheen vanhemmille oppilaan juoneen alkoholia koulussa. Rehtori toivoo, että perheen vanhemmat kävisivät teinin kanssa vakavan keskustelun siitä, miten koulussa tulee käyttäytyä. Rehtori haluaa myös, että vanhemmat selvittävät ketä muita oppilaita oli mukana alkoholin käytössä.

PELAAJIEN ROOLIT

Kaikkia rooleja voi pelaa aikuinen tai lapsi sukupuolesta riippumatta. Pelaajien ei tarvitse vielä olla teini-ikäisiä. Pelaajat voivat keksiä tarvittaessa lisää tai muokata olemassa olevia rooleja.

Teini

Teini ei halua puhua tapahtuneesta. Hän ei kerro mistä on saanut alkoholia, ja kenen kanssa hän on ollut. Pelaaja voi kehittää hahmolleen sopivaa taustatarinaa:

- Kenen kanssa hän oli käyttänyt alkoholia?
- Oliko mukana huumeita?
- Tekivätkö teinit ilkivaltaa?
- Yrittäkö hän suojella tyttö- tai poikaystävää?
- Miten tapahtuma tuli rehtorin tietoon?

Vanhemmat

Jos vanhempia on useampi kuin yksi: Yksi vanhemmista yrittää selvittää, mitä on tapahtunut ja haluaa ymmärtää teiniä. Hän koettaa ystävällisesti saada nuoren puhumaan tapahtuneesta.

Toinen vanhempi on vihainen. Hän syyttää teiniä ja puolisoaan tapahtuneesta. Hän kiristää, uhkaa ja lahjoo päästäkseen selville tapahtuneesta.

Kolmas vanhempi syyllistää itseään kyselemällä olisiko hän voinut tehdä jotain toisin. Hän kokee olevansa huono kasvattaja: olisi pitänyt olla enemmän läsnä tai pitää tiukempaa/löysemppää kuria. Hän vastaa itsesyytöksillä lähes kaikkeen, mitä teini sanoo.

Pelin valmistelut

Pelissä tarvitaan rohkeutta heittäytyä rooliin ja antaa tunteiden tulla pintaan. Ulkoisia valmisteluja ei tehdä, jotta tilanne säilyisi mahdollisimman realistisena.



Neljäs vanhempi yrittää toimia diplomaattina muiden vanhempien ja nuoren välillä.

Jos vanhempia on vain yksi, hän voi valita millaista vanhempaa esittää, mutta keskustelutaitojen kehittämisen kannalta ensimmäinen vaihtoehto on sopivin.

Sisko tai veli

Sisko/veli kiusaa teiniä kaikella uudella tiedolla, mitä keskustelun aikana nousee esille. Kun esimerkiksi esille tulee nuoren tyttö- tai poikaystävä, niin sisko/veli ryhtyy heti arvostelevaan molempia. Hän ottaa aina sen vanhemman kannan, mikä on ärsyttävien sillä hetkellä.

Rehtori

Puolueeton tuomari/pelinohjaaja voi ottaa rehtorin roolin. Hänen tehtävänsä on ohjata keskustelua pois asiattomuuksista ja kohti ongelman ratkaisua.

Poliisi

Poliisi voi tulla paikalle, joko viemään nuoren kuulusteluihin poliisiasemalle tai hakemaan hänet huostaan. Poliisi ei eskaloi tilannetta vaan pyrkii diplomaattisuuteen rauhallisuudellaan.



PELIOHJE

TAVOITE

Pelin tavoitteena on oppia tunnistamaan ja käsittelemään tunteita haastavissa tilanteissa. Jokaisella roolilla on omat odotuksensa siitä, miten pelin juoni menisi, mutta pelin kulku saattaa yllättää.

Pelaajat saavat kokemuksia rakentavasta keskustelusta vahvassa tunnetilassa.

Loppukeskustelussa pelaajat pääsevät purkamaan intensiivistä ja tunnetilaltaan vahvaa tilannetta. He oppivat toisiltaan missä kohtaa heillä meni ns. sukset ristiin. Pelaajat saavat myös paremman käsityksen, mitä tuntuu olla toisen ihmisen roolissa tiukassa paikassa.

Loppukeskustelun tavoite on luoda ja vaalia perheen keskustelun kulttuuria. Perheenjäsenet harjoittelevat miten tunteista ja asioista voidaan keskustella myös silloin, kun tilanne on haastava ja tunteet saattavat käydä vähän kuumina.

PELAAMINEN

Pelaajat valitsevat roolinsa ja valmistelevat itselleen taustatarinan. Valitaan paikka, missä keskustelu muutenkin käytäisiin. Vanhemmat aloittavat kyselemisen.

Loppukeskustelu voidaan pitää heti pelisession päätyttyä tai hetken rauhoittumisen jälkeen. Loppukeskustelua voi myös jatkaa yhteisen aterian tai muun yhteisen hetken yhteydessä.

LOPPUKESKUSTELU

Loppukeskustelussa pelaajat pääsevät rauhoittuneena purkamaan tunteitaan ja ajatuksiaan. Keskustellaan siitä, miten pelaajat selvisivät rooleistaan.

Keskustelua voidaan käydä esim. seuraavista aiheista:

- Miltä tuntui, kun ymmärsit, miten vaikeaksi tilanne muuttui?
- Miltä tuntui, kun sinua ei kuunneltu?
- Kuunteliitko muita?
- Oliko sinun vaikea hallita tunteitasi?
- Onko jotain mitä tekisit toisin, jos pelaisit uudestaan?
- Miten kuvailisit tunteitasi, kun keskustelu karkasi käsistäsi?
- Mikä yllätti pelin aikana?
- Muuttuivatko tunteesi pelin edetessä?

Peli päättyy

Peli päättyy, kun perheessä on päästy yksimielisyyteen siitä mitä on tapahtunut ja miten mennään eteenpäin arjessa.

Lisätietoja:

Jussi Kyrönseppä
Mental Airbag
jussi@mentalairebag.com
p. 040 726 3133

mieli

Osaava vanhemmuus -hanke 2020
MIELI Suomen Mielenterveys ry