

PELINOHJAAJAN OHJEET

Pelin ohjaajana tehtäväsi on huolehtia, että osallistujat ymmärtävät pelin keskeiset elementit. Tärkeää on myös, että osallistujat oppivat pelatessa jotain eikä homma mene liian ryppyotsaiseksi.

Voit vapaasti muokata peliä omalle ryhmällesi sopivaksi. Tuunaa vapaasti pelin aikataulua tai sääntöjä. 😊

Tehtäväsi on tukea pelaajia, auttaa epäselvissä tilanteissa ja pitää yllä hyvää tunnelmaa.

Jotain ehdotuksia, joita voit antaa pelaajille:

- Ole valppaana ja anna luomisprosessin viedä
- Katso ideoita kaikista eri näkökulmista
- Käytä mahdollisuus oppia muita ja luoda tietoa yhdessä
- Jokainen idea on hyvä, mutta monista voidaan tehdä yhdessä parempia
- Sano mieluummin KYLLÄ JA... kun KYLLÄ, MUTTA...
- Kyseessä on kilpailu, mutta älkää antako sen ohjata tekemistänne liiaksi.

Kannattaa antaa pelitehtäville aikaraja, jotta peli pysyy jännittävänä

Pysy lähellä jokaista tiimiä ja anna heille tukea, kerro missä kohtaa pelissä mennään ja anna palautetta, miten heillä menee.

Pyydä ryhmiä tekemään päätöksiä yhdessä ja välttämään turhia konflikteja.

Kun vaiheessa 4 puhutaan kustannuksista, niin kyse on aina arvioista.

PALAUTE sektori: Uusia ideoita ja ehdotuksia voi tehdä, mutta aina niin että tiimi on niistä sama mieltä.

TÄRKEÄÄ: Voitto ei ole tärkeintä, vaan kokeilla tätä menetelmää oppia, että ideoita voi aina kehittää eteenpäin.

Pelin rajoitetun keston takia pelissä ei tulla tekemään täydellisiä projekteja. Kyse on pikemminkin ideoista, joista voi tulla hyviä projekteja tulevaisuudessa.

PELIN ALOITTAMINEN – OUT OF THE BOX	Kesto
VAIHE 0: Lämmittely	
Muodostetaan tiimi. Jokainen tiimi tutustuu toisiinsa ja keksii itsellensä nimen. <ul style="list-style-type: none">• Tässä kohtaa ohjaaja voi käyttää haluamaansa lyhyttä tutustumisleikkiä (esim. Jokainen kertoo itsestään kaksi totuutta ja yhden valheen ja muiden tehtävä on arvata mikä on valhetta ja totta)• Kun tutustumisaika on ohi jokainen, tiimi esittelee itsensä ja kertoo tiimin nimen. (1 minuutti/ryhmä)• Pelin ohjaaja merkitsee tiimien nimet tähtitaulukoon	10 MIN
VAIHE 1 Luovuus	
ALOITETAAN: Pelin ohjaaja keskittyy kertomaan mitkä ovat pelin vaiheet ja tavoitteet.	5 MIN

<ul style="list-style-type: none"> • Pääasia on korostaa, että pelissä on tarkoitus oppia ideoiden ja projektien kehittelyä. • Peli tarjoaa mahdollisuuden pohtia sosiaalisen innovaation projekteja luovuuden, osallisuuden, kestävyuden tai skaalautuvuuden näkökulmasta. <p>Kerro osallistujille pelin eteneminen vaiheittain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. VAIHE 1: Luovuus: miettikää idea konkreettisen tilanteen pohjalta 2. VAIHE 2: Osallistujat: Miettikää keitä idea koskee ja miten eri ryhmät hyötyvät ideasta 3. VAIHE 3: Askelmerkit: Määritellä ehdotuksenne toteutumiseen vaadittavat askelmerkit, jotta ideaa voitaisiin monistaa. 4. VAIHE 4: Resurssit: Määritellä mitä idean toteutuminen vaatii ja kenellä on resursseja toteuttaa se. 5. VAIHE 5: Kerro tarina: Viestintä osana strategiaa. Tarinallistakaa ehdotuksenne. 	
<p>Jaa osallistujille kolme erilaista korttia. (Kortit: Missä väärä tieto leviää? Mistä aiheesta leviää väärää tietoa ja Kenelle väärä tieto on suunnattu?) Voitte pelata niin, että kaikki ryhmät keksivät ideoita samoihin ongelmiin tai jokaisella ryhmällä on omat korttinsa. Voitte myös valita käytettävät kortit yhdessä pelaajien kanssa, jos haluatte vaikka päättää että tässä pelissä keskitetään miettimään verkkovideoiden avulla nuorille leviävää väärää tietoa yms.</p> <p>Ryhmät tutustuvat kortteihin ja määrittelevät niiden avulla yhden konkreettisen idean faktantarkistuskampanjaksi.</p> <p>- Kannusta ryhmiä miettimään ideoita, jotka ovat jollain tavalla uusia, innovatiivisia ja "out of the box"</p>	10 MIN
<p>VAPAAEHTOINEN TEHTÄVÄ: Kun kaikki osallistujat ovat valmiita idean kanssa he voivat päättää haluavatko he parantaa ideaansa. (Tiimit voivat itse päättää haluavatko vai eivät) Jos tiimi päättää vastata kyllä, niin heille jaetaan uusi pelilauta (tiedostonimi: pelinparantaminen) jossa on kuusi erilaista vaihtoehtoa. Ryhmä heittää noppaa ja nopan silmäluku osoittaa minkä vaihtoehdon he saivat. Tiimi kehittää faktantarkistuskampanjaansa silmäluvun mukaisen aktiviteetin.</p> <p>Jos tiimi päättää, ettei se halua tehdä tätä vaihetta, niin he voivat odottaa sillä aikaa, kun muut tiimit parantelevat ideaansa.</p>	10 MIN
<p>Yllätysohje: Tietääkö kukaan mitään aiheesta? Jokainen ryhmä esittelee oman ideansa muille tiimeille 1 minuutissa. Muut tiimit kommentoivat olisiko heillä jotain lisättävää jotain tähän ideaa tai tietävätkö he vastaavaa ideaa toteutettavan jossain muualla.</p>	15 MIN
<p>VAIHEEN TÄHTITÄULUKKO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tähti jossa tiimille on mietitty nimi • 1 tähteä jos innovaatiotekniikkaa on käytetty • 1 tähteä jos millään muulla ryhmällä ei ollut samanlaista ideaa. • Ryhmä saa mitalin, jos he saivat kolme tähteä taulukkoon. 	

VAIHE 2 OSALLISTUJAT	KESTO
<p>Keitä kehittämänne idea auttaa? Määritelkää ketkä hyötävät ideastanne ja mitkä tämän ryhmän tarpeet ovat?</p> <p>Ohjeista ryhmiä määrittelemään edunsaajat oikein. Out of the Boxin onnistumisen kannalta on tärkeää, että edunsaajat ja heidän tarpeensa on määritelty oikein. On hyvä miettiä ideaa myös siltä kannalta, miten se tavoittaa ryhmät, joille se on tehty. (Esimerkiksi minkä kanavien kautta ihmiset tavoitetaan, millä tavalla heille viestitään.)</p>	10 MIN
<p>Ketkä ovat yhteistyökumppaneita ja mukana projektissa?</p> <p>Ryhmien täytyy pohtia minkälaisissa verkostoissa he voisivat toteuttaa ideoitensa. Pelin ohjaaja voi tässä kohdassa muistuttaa kuinka tärkeää on katsoa aihetta monista eri kulmista ja saada mukaan ihmisiä ja organisaatioita joiden kokemusten avulla ideasta tulee entistä parempi. Idean on myös mahdollista saavuttaa suurempi sosiaalinen merkitys, jos mukana on useita eri tahoja tekemässä yhteistyötä.</p>	5 MIN
<p>TÄHTITAUUKKO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tähti jos ryhmä on tehnyt taulukon edunsaajista • 1 tähteä jos ryhmä on määritellyt vähintään 3 erilaista yhteistyöprofiilia • MITALI: jos tapaus sai kaksi tähteä 	
<p>PALAUTE: On tärkeää ajatella edunsaajia, että edunsaajien näkökulma ei vain määrittele projektia vaan he ovat myös osa ratkaisua, jota projektilla haetaan.</p>	

VAIHE 3: ASKELMERKIT	KESTO
<p>Määritelkää mitä vaiheita ideanne kehittäminen vaatii</p> <p>Tiimien tulee miettiä mitä vaiheita heidän ideoidensa kehittäminen vaatii. Ohjeista ryhmiä pilkkomaan ehdotuksensa ja miettimään mitä toimenpiteitä pitää tehdä, että ehdotus toteutuisi. Tärkeintä on tehdä askelmerkeistä mahdollisimman selkeitä.</p>	10 MIN
<p>Projektin keston ja resurssien määrittelemisen.</p> <p>Jokainen ryhmä käy läpi aikaisemmassa vaiheessa määritellyt kohdat ja miettiin niiden toteutusta tarkemmin. Kuinka paljon aikaa kyseisen vaiheen toteuttaminen vie? Kuinka monta henkilöä tarvitaan työskentelemään kussakin vaiheessa? Tässä vaiheessa ei tarvitse laskea sen enempää numeroita ja kustannuksia, mutta määrittellä aikataulu ja mitä toteutus vaatii.</p>	10 MIN
<p>VAIHEEN TÄHTITAUUKKO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 jos projektin vaiheen on kuvattu selkeästi • 1 tähti jos projektin kesto ja työmäärä on määritelty • Ryhmä saa mitalin jos he saivat kaksi tähteä taulukkoon. 	

PALAUTE: Projektin vaiheiden määrittäminen auttaa hahmottamaan projektia. Ja se myös tekee projektista helpommin toistettavan. Tärkeää on, että ryhmien valmistelevat ideat/projektit ovat käytännöllisiä ja toteutettavissa.	
---	--

VAIHE 4: RESURSSIT	KESTO
Mitä idean toteuttamiseen tarvitaan? Kutsu kaikki tiimit keskustelemaan seuraavaksi siitä minkälaisia resursseja he tarvitsevat projektisensa toteuttamiseen. (asia + arvio kustannuksista) Kustannuksen laskemiseen ei kannata käyttää liikaa aikaa. Kyse on vain suuntaa antavista arvioista, tärkeämpää on listata mitä projektin toteutumiseen tarvitaan.	10 MIN
Mistä projekti saa rahoituksen? Määritellä mistä voisitte saada resursseja projektin toteuttamiseen. (Esim. Julkinen rahoitus, yksityinen rahoitus, lahjoitukset yms) On tärkeää miettiä useita tahoja, jotka voisivat tarjota resursseja ja auttaa projektin toteutumisessa.	10 MIN
Vaiheen tähtitaulukko: <ul style="list-style-type: none"> • 1 tähti jos suuntaa antava arvio kustannuksista on mietitty • 1 tähti jos on mietitty projektin mahdollisia rahoittajia • MITALI jos ryhmä saa kaikki kaksi tähteä. 	
PALAUTE: Keskity palautteessa budjettiin ja siihen minkälaisia organisaatioilta voitaisiin saada apua projektin toteuttamiseen. Yhteistyökumppanit ovat hyvin tärkeitä projektin toteutumisen kannalta. Rahoituksen saaminen useilta eri tahoilta on tärkeää, että projektin toteutuminen ei ole kiinni vain yhdestä rahoituslähteestä.	
YLLÄTYSTEHTÄVÄ, HEIKKOUS: Jokainen tiimi poistaa suunnitelmastaan suurimman rahoituksen lähteen ja henkilökunnan. Jokaisen tiimin pitää keksiä uusi suunnitelma.	10 MIN
IDEOIDEN PARANTAMINEN	
Tiimit jakavat ideansa toisille tiimeille. Jokainen tiimi ottaa jaon niin moneen kun tiimin jäseniä on. Tämän jälkeen kaikki ykköset muodostavat oman ryhmän, ja kakkoset oman ryhmän niin että jokaisessa ryhmässä on jäsen kustakin tiimistä. Jokainen tiimi esittelee oman ehdotuksensa ja muut antavan palautetta. Aikaa oman projektin esittelyyn on 3–4 minuuttia, jonka jälkeen muut antavat palautteen ja yrittävät parantaa ideaa jollain tavalla.	15 MIN
Osallistujat palaavat alkuperäiseen tiimiinsä ja esittelevät toisilleen saamaansa palautetta. Saadusta palautteesta keskustellaan ja mietitään yhdessä, miten palautetta hyödynnetään oman idean kehittämisessä.	10 MIN

VAIHE 5 KERRO TARINA	KESTO
Kertokaa ideanne niin että se on helppo ymmärtää. Ryhmillä on 40 minuuttia aikaa muodostaa esitys, joka esitetään muille ryhmille. Osallistujien tulee parantaa omaa konseptiaan selkeämmäksi ja valmistaa esitysmateriaali. Esityksen kesto on	40 MIN

<p>maksimissaan 1,5 minuuttia jokaista ryhmää kohti. Esitysten kanssa saa olla luova ja esityksen muoto on vapaa, eli se voi olla vaikka esitetty posterinä, lyhyt powerpoint, hissipuhe, näytelty dialogi. Ainoastaan esityksen kesto on rajattu.</p>	
<p>Seuraavaksi muodostetaan tuomaristo, joka voidaan muodostaa tiimien jäsenistä tai pelin ulkopuolisista henkilöistä jos heitä on paikalla. Jos tuomaristo muodostetaan tiimien jäsenistä on tärkeää kierrättää jäseniä, että kukaan ei arvostele omaa esitystään. Ryhmät esittelevät ideansa tuomariston edessä. Jokaiselle on varattu aikaa esitykseen 1,5 minuuttia. Tuomaristo huolehtii ajanottamisesta ja kuuntelee esityksen. Tämän jälkeen he keskustelevat esityksestä keskenään ja ryhmän takaisin kuulemaan palautteen. Jokainen ryhmä esittää vuorollaan esityksensä ja saa tuomaristolta palautteen. Lopuksi järjestetään yhteinen äänestys parhaasta ideasta.</p>	<p>1,5 MIN/TIIMI</p>
<p>TÄHTITAUUKKO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tähti jos idea on hyvin ymmärrettävissä esityksestä • 1 tähti jos idea on innovatiivisesti esitetty • 1 tähti tiimille, jonka idea voitti parhaan idean äänestyksen 	
<p>PALAUTE: Vaikka pelissä ei keskitytä paljon kilpailulliseen puoleen, niin tässä osiossa ihmisten ideoita laitetaan paremmuusjärjestykseen. Pelissä on silti kyse luovuudesta ja ideoiden keksimisestä. Tämän tarinankerronta vaiheen ideana on harjoitella todellista elämää varten. Joskus meillä on vain lyhyt aika kertoa oma ideamme ja idean tulee olla tarpeeksi selkeä, jotta se on selitettävissä muille ymmärrettävästi lyhyessä ajassa.</p>	