

Makedan päivä – kestävän kehityksen peli

Pelin tarkoitus: Pelissä seurataan etiopialaisen Makedan päiväkotipäivää. Päivän tapahtumien kautta lapset tutustuvat kestävän kehityksen kysymyksiin ja pääsevät pohtimaan oman toimintansa merkitystä sekä lähiympäristössään että globaalissa maailmassa.

Ikäsuositus: 3+

Peli soveltuu parhaiten: 1–5 pelaajalle + ohjaaja

Peliin kuuluu: 1 pelilautaa, 10 tehtäväkorttia, video (kesto 3 min., pelilaudan QR-koodi)

Tarvitset lisäksi: 1 pelinappula, noppa

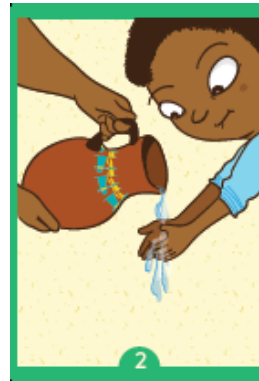
Ennen ensimmäistä pelikertaa, tutustu kääntöpuolen

Ohjaajalle-osioon.

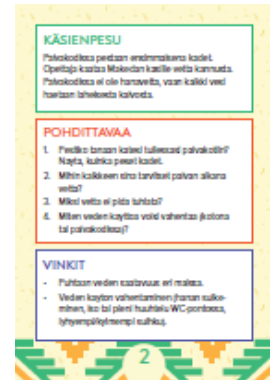
Pelin valmistelut: Aseta pelilautaa tasaiselle alustalle. Pelaajat asettuvat pelilaudan ympärille. Järjestä tehtäväkortit numerojärjestykseen siten, että tehtäväkortti 1 on päällimmäisenä. Voit laittaa korttipinon pöydälle pelilaudan viereen tai pitää tehtäväkortteja kädessäsi pelin ajan. Aseta pelinappula ruutuun numero 1. Jos katsotte pelin pelaamisen yhteydessä videon, tarvitsette tabletin tai muun vastaavan laitteen. Mukavia pelihetkiä!

Pelin kulku:

1. Nosta pakasta tehtäväkortti numero 1. Suuntaa tehtäväkortin kuvapuoli pelaajiin päin ja lue kortin taustapuolen kuvaus pelaajille.
2. Siirrykää seuraavaan tehtäväruutuun heittämällä noppaa. Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen, kunnes pääsette tehtäväruutuun 2. Pysähtykää tehtäväruutuun, vaikka nopan silmäluku ylittäisi tehtäväradan askeleiden määrän.
3. Nosta pakasta tehtäväkortti numero 2. Suuntaa tehtäväkortin kuvapuoli pelaajiin päin ja lue kortin taustapuolen kuvaus (käsienvpesu) pelaajille. Lue pelaajille kohta 1 Pohdittavaa-osiosta. Keskustelkaa yhdessä aiheesta. Voitte jatkaa saman kortin muihin kysymyksiin tai halutessanne jättää kysymyksiä seuraaville pelikerroille. Saat tukea keskusteluun Vinkit-osiosta.
4. Siirrykää seuraavaan tehtäväruutuun noppaa heittämällä. Nosta pakasta numerojärjestyksessä seuraava tehtäväkortti ja toimikaa kuten kohdassa kolme.
5. Kulkekaa pelilaudalla tehtäväruudut (1–10) numerojärjestyksessä pelin loppuun asti.
6. Voitte katsoa peliin liittyvän videon (3 min.) pelin pelaamisen jälkeen.



Tehtäväkortin kuvapuoli



Tehtäväkortin taustapuoli: kuvaus, pohdittavaa ja vinkit

Ohjeita pelaamiseen:

Pohdittavaa-osion kysymykset 1–2 sopivat erityisesti ryhmän pienimmille. Kysymykset 3–4 ovat hieman haastavampia.

Vinkit-osio on tarkoitettu ohjaajalle tueksi pelin pelaamiseen, sitä ei tarvitse lukea ääneen pelaajille.

Etiopian maaseudulla kuvattu video (3 min.) käsittelee päiväkotilasten arkea ja kertoo lyhyesti kehitysyhteistyöstä.

Ohjaajalle:

Pelin taustaa: Makedan päivä - kestävän kehityksen peli kuuluu Interpedian globaalikasvatushankkeeseen **Varhaiskasvatuksesta maailmankansalaiseksi: Agenda 2030 ja lapsen oikeudet tutuksi päiväkodissa ja esikoulussa**, joka on tuotettu ulkoministeriön viestintä- ja globaalikasvatustuella. Pelin tavoitteena on lisätä lasten ymmärrystä globaalista maailmasta, lapsen oikeuksista ja kestävän kehityksen tavoitteista. Vahvistamalla lasten tietoja yhdenvertaisuudesta ja kestävästä elämäntavoista sekä taitoja edistää niitä luodaan perusta aktiiviselle ja tiedostavalle maailmankansalaisuudelle jo varhaiskasvatusiässä.

Ohjeita pelaamiseen:

- Ohjaajan kannattaa tutustua pelin materiaaleihin ja teemoihin jo ennen lasten kanssa pelaamista. Kestävä kehitys saattaa olla lapsille uusi aihe, mutta pelin tarkoituksena on tuoda sitä tutummaksi.
- Peliin liittyvä video tukee lapsen oppimista ja auttaa samaistumaan toisessa kulttuurissa elävän lapsen elämään, mutta peliä voi pelata myös ilman videon katselua. QR-koodin lisäksi löydät videon myös Interpedian verkkosivuilta.
- Tue lasten omaa oivaltamista ja kannusta keskusteluun. Voitte rauhassa pysähtyä jonkin teeman ääreen, jos se herättää lapsissa erityistä kiinnostusta.
- Kaikkia tehtäväkortteja ei tarvitse käydä läpi yhdellä pelikerralla, vaan voitte jatkaa pelaamista toisella kertaa siitä, mihin jätitte.
- Makedan päivä on oppimispeli eikä siinä ole voittajia tai häviäjiä.

Muunnelmia:

- Pelin tehtäväkortteja voi käyttää kestävän kehityksen opetusvälineenä myös ilman pelilautaa yksittäisten lasten tai ryhmän kanssa. Voit käyttää joko yksittäisiä kortteja tai kertoa tarinan Makedan päivästä korttien avulla.
- Pelilautaa voi käyttää myös ilman tehtäväkortteja muussa kuin opetustarkoituksessa. Lapset voivat kilpailla voitosta kulkemalla peliradan läpi noppaa heittämällä. Tällöin jokainen pelaaja valitsee oman pelinappulan (eivät sisälly peliin) ja asettaa sen pelilaudan 1.ruutuun. Pelaajat heittävät noppaa vuorotellen ja kulkevat pelilaudalla nopan silmäluvun mukaan. Ensimmäisenä ruutuun 10 päässyt pelaaja voittaa.
- Peliä voi myös pelata ilman noppaa liikuttamalla pelinappulaa tehtäväruudusta toiseen numerojärjestyksessä.

Lisää tietoa aiheesta:

- Hankkeestamme voit lukea lisää Interpedian verkkosivuilta.
- Kestävästä kehityksestä ja Agenda 2030 -tavoitteista löydät lisää tietoa ulkoministeriön ja YK-liiton verkkosivuilta.
- Lapsen oikeuksista saat lisätietoa: www.lapsenoikeudet.fi