

# Elävät pelit



- Työpajan tavoitteena on vahvistaa nuorten luku- ja kirjoitustaitoa.
- Työpajassa suunnitellaan peli ja pelin hahmo.
- Työpajan tarkoituksena on osoittaa kirjoittamisen voima, sillä kun voi luoda vaikka kokonaisia maailmoja.

## Kesto:

- ❑ 4 tuntia lähityöpajana  
(+ mahdollinen lisäkerta)
- ❑ 2 + 2 tuntia etätyöpajana  
(+ mahdollinen lisäkerta)

## **Elävät pelit: Ohjeet opettajalle**

### **Esittelyt (15 min)**

- Työpaja on suunniteltu Hae mut! -hankkeessa. Järvenpään opiston koordinoiman hankkeen tavoitteena oli vahvistaa nuorten perustaitoja ja miettiä nuorten kanssa, mihin luku- ja kirjoitustaitoa nykypäivänä tarvitaan, mitkä on omat vahvuudet ja haasteet näissä taidoissa ja millaisia apukeinoja haasteisiin voi löytyä.
- Tässä työpajassa toimitaan pelimaailmaassa, kokeillaan suunnitella omaan peliin maailma ja hahmo.
- Nimikierros (Kerro nimi ja oma pelikokemus.)
- Päivän ohjelma ja säännöt
  - Ensin jutellaan peleistä, sitten suunnitellaan omalle pelille maailma ja hahmoja.
  - Ohjaajan saa aina keskeyttää, aina saa kysyä ja olla eri mieltä.
  - Muiden juttuja kunnioitetaan ja kuunnellaan, annetaan kehuja, kannustetaan.

**Lämmittely (15 min + 30 min)**

- Lempipelit
- Mikä peleissä viehättää?
- Miten pelejä tehdään? Mitä työvaiheita ja ammatteja pelien tekemiseen liittyy? (Mielikuvitusta, piirtämistä, ideoimista, taustojen selvittelyä, kirjoittamista, ohjelmointia, testaamista)
  
- Pysäytyskuva (harjoituksen tarkoitus on herätellä mielikuvitusta)
  - Valitse kuva (Ks. **materiaalit**).
  - Kirjoita tai kerro, mitä kuvassa tapahtuu.
  - Mitä on tapahtunut hetki ennen kuin kuva on otettu?
  - Mitä tapahtuu seuraavaksi?
  - Valitse kuvasta hahmo, kirjoita tai kerro, mitä hän ajattelee / pelkää / haluaa / tekee juuri nyt.
  - Mitä hahmo näkee, kuulee tai haistaa?

### **Pelin maailma (60 min)**

= millaiseen maailmaan peli halutaan suunnitella

- Tehdäänkö yksi yhteinen vai tekeekö jokainen oman?
- Jos tarvitaan lisälämmittelyä, niin edellistä tehtävää voidaan hyödyntää seuraavasti:
  - Valitse edellisestä tehtävästä joku tärkeä sana.
  - Luo sen ympärille mindmap, eli kirjoita pelimaailmaasi liittyviä sanoja.
  - Käytä apuna musiikkia ja kuvia, mielleyhtymiä, omia pelikokemuksia.
- Mieti, millainen on pelimaailmasi. (Ks. **materiaali**)
  - maasto, luonto, kaupunki (Piirretäänkö yhteinen kartta?)
  - vuodenajat, kuukaudet, päivät, sää
  - yhteiskuntarakenne, lait
- Esittele maailma muulle ryhmälle. Muut kertovat, mikä maailmassa oli erityisen onnistunutta.

### **TAUKO**

### **Hahmo (45 min)**

- Luo peliin hahmo. (Jos oma maailma on vielä pahasti kesken, voit valita myös valmiin pelin hahmon.)
- Kuvaile hahmoa. (Ks. materiaalit.)
- Piirrä hahmon muotokuva (tai leikkaa+liimaa) ja lisää kuvaan hahmolle tärkeitä asioita.
- Esittele hahmo muulle ryhmälle. Muut kertovat, mikä hahmossa oli erityisen onnistunutta.

### **Kirjeenvaihto (30 min)**

- Valitaan hahmolle ystävä muiden hahmojen joukosta. Hahmo kirjoittaa ystävälle kirjeen / viestin ja pyytää apua.
- Luetaan kirjeet.
- Toinen hahmo vastaa viestiin. Luetaan myös vastaukset.

### **Hahmot kohtaavat (30 min)**

- Hahmot kohtaavat kirjeystävänsä tai muun hahmon.
- Ovatko hahmot samalla vai eri puolella?
- Miten he ratkaisevat yhteisen tehtävän?
- Yhteisinä sääntöinä mm. että toista ei saa tappaa. Tarvitaanko muita sääntöjä?

### **Palautetta (15 min)**

## **Lisätapaaminen**

### **Hahmojen yhteinen tarina (60 - 120 min)**

- Kirjoitetaan tarina, jossa hahmot toimivat yhdessä.
- Mitä, missä, milloin, kuinka kauan, miksi, miten, mitä sitten?
  
- Kuvitus tarinalle
- Millainen taustamusiikki soi pelissä.
- Millaisen mainoksen pelistä voi tehdä?
  
- Esitellään tarina muulle ryhmälle. Muilta kannustavaa palautetta.