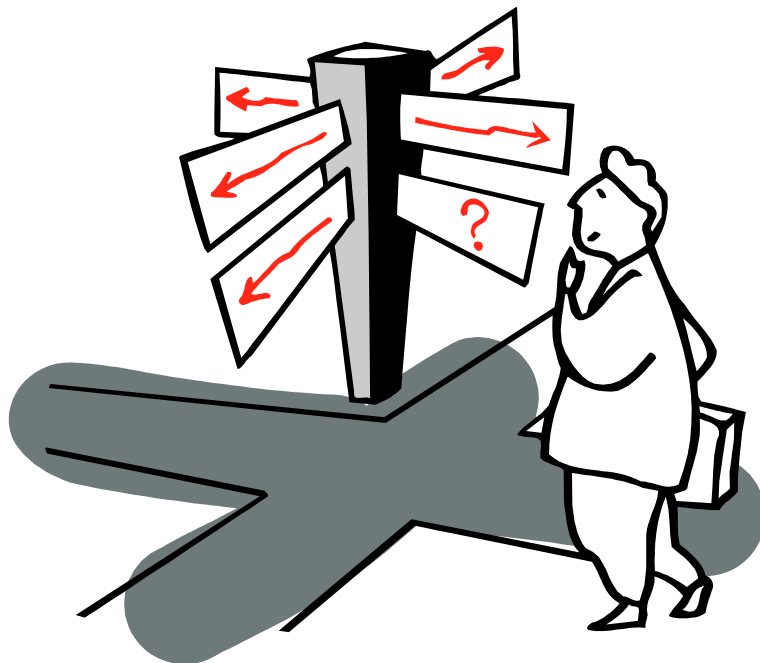


**SAKKE SANKARI**

**PÄIHDEPELI**

**OHJAAJAN OPAS**





## **”SAKKE SANKARI” –PÄIHDEPELI**

### **Mitä?**

Kädessäsi on Sakke Sankari päihdepelin ohjaajan opas. Oppaan tarkoituksena on helpottaa ohjaajan toimintaa ryhmän kanssa. Peli on ns. monivalintapeli, jossa pelaajat kohtaavat pulmallisia ongelmatilanteita. Peliruutuja on kaikkiaan 50 kpl, joissa on 9 erilaista tilannetta ratkaistavaksi. Mielestämme huonosta valinnasta pelaaja joutuu peruuttamaan pelilaudalla ja hyvästä valinnasta pääsee etenemään. Valintojen eri vaihtoehdot löytyvät ainoastaan tästä oppaasta, joten olisi hyvä kirjoittaa ne ja niiden seuraamukset vielä taululle.

Valintatilanteiden kohdalla voisi keskusteluun nuorten kanssa hakea syvyyttä esim. linkkivinkkien avulla. Linkkivinkki ohjaa pelaajat internettiin. Mikäli jokin ryhmä onnistuu välttämään kaikki valintatilanteet pelissä ja etenemään maaliin, suosittelemme valintatilanteiden läpi käymistä yhteisesti ohjaajan johdolla. Toimiva vaihtoehto voisi olla, että jokainen ryhmä esittää lopuksi yhdestä valintatilanteesta oman ratkaisumallinsa vaikkapa draaman avulla eli näytellen ko. tilanne. Tilanteissa tulee käsitellä myös huonoja valintoja, joiden seurauksena laudalla joutuu peruuttamaan.

Yksi keskustelun aihe voisi olla Sakke Sankari ja hänen viestinsä nuorille ”Kiiruhda sinäkin hitaasti”. Viestillä halutaan sanoa sitä, ettei kellään tarvitse olla kiire päihdekokeiluihin ja aina parempi jos päihteitä ei koskaan edes kokeiltais. Hyviä kysymyksiä pohdittavaksi tähän liittyen on mm. miksi ei ole järkevää tehdä päihdekokeiluita nuorena?, mihin päihteen käyttäminen vaikuttaa?, miten voit kieltäytyä päihdetarjonnasta?, miten auttaisit ystäväsi jolla on ongelmia päihteiden kanssa? tai mitä vaihtoehtoja löydät vastapainoksi päih-teille?

**Huom!** Voit myös halutessasi käyttää verkosta löytyvää vastaavaa opasta, jolloin käytössäsi on aiheeseen liittyvät faktalinkit. Oppaan löydät osoitteesta <http://www.sankarit.net/paihdepeili/opas>. Opasta voit vapaasti tulostaa ja käyttää.

### **Pelin tavoitteet:**

Herättää arvokeskustelua aiheesta, antaa valintatilanteisiin toimintavaihtoehtoja, antaa lisätietoja aiheesta, aktivoida nuorta tuomaan esiin oma mielipiteensä ja korostaa positii-visten valintojen merkitystä elämässä.

### **Kohderyhmä:**

Peli on tarkoitettu 10-16 –vuotiaille nuorille.

Peli soveltuu pelattavaksi kouluissa oppitunneilla, harrastusten tai esim. kerho- tai leiri-toiminnan yhteydessä ohjaajan kanssa.

## Pelin kulku...

### *Aloitus*

Muodosta nuorista 3-5 hengen ryhmiä

Anna yksi pelilauta / ryhmä

Anna jokaiselle ryhmälle noppa ja pelinappula

Heittäkää nopalla aloittajaryhmä (esim. suurin saa aloittaa)

Kopioi ohjaajan oppaasta valintavaihtoehdot ryhmille tai kirjoita ne taululle

### **tai**

Heijasta värillinen pelilautakalvo (tilattava erikseen ellei kyse opetuspaketista) piirtoheittimellä taululle

Ryhmät heittävät vuorotellen noppaa ja opettaja siirtää kalvolla pelinappuloita.

Ryhmä, joka joutuu tehtäväruutuun ilmoittaa hetken mietittyään valintansa

**Huom!** Kirjoita valintojen vaihtoehdot taululle, josta näkyy myös niiden seuraamukset. Vaihtoehdothan ovat näkyvillä ainoastaan ohjaajan oppaassa.

### *Pelaaminen*

Ryhmät heittävät vuorotellen noppaa ja etenevät silmäluvun osoittaman määrän ruutuja pelilaudalla

Ryhmä toimii ruudun ilmoittamalla tavalla. (Kun ryhmä tulee ns. tehtäväruutuun)

Lue heille tilanne ja vaihtoehdot ratkaisujen kannalta. Kun ryhmä on tehnyt valintansa ja toiminut ruudussa ilmoitetulla tavalla, siirtyy heittovuoro seuraavalle ryhmälle

Ohjaajan oppaassa on mielestämme oikea toimintamalli ja perusteluita sille sekä linkkivinkki mistä voit saada asiaan lisävalaistusta

Pelin voittaja on ryhmä, joka ensimmäisenä pääsee maaliin tai ryhmä joka keksii parhaita ratkaisuvaihtoehtoja perusteluineen!

Peliä jatketaan kunnes kaikki ovat päässeet maaliin

☺ **Varmista, että kaikki saavat osallistua ja sanoa mieliteensä asiasta!**

## Pelin taustatilanne on seuraavanlainen;

Kesäloma on tulossa ja edessä jännittävät ajat mm. siirtyminen uuteen kouluun. Naapuriluokan poika Piri ehdottaa sinulle, että tulisit tulevana viikonloppuna hänen kanssaan juhlimaan koulujen päättymistä hänen ystävänsä Vaden kotiin.

Vaden vanhemmat ovat viikonloppun mökillä, joten mestat ovat valmiina. Koska sinulla ei ole muitakaan suunnitelmia juuri siksi päiväksi niin päätät lähteä Pirin mukaan ja sovitte treffit marketin eteen perjantaina klo 18.00.

## Peli alkaa...

Valintatilanteita on kaikkiaan 9 kpl ja ne on merkitty eri värillä. Valintatilanteet ovat seuraavat;

### 1. Tilanne (ruutu nro 7)

Piri odotteleekin sinua marketin kulmilla. Tervehdit häntä ja huomaat, että Piri on laittanut tupakaksi, jota hän myös sinulle tarjoaa.

**Kysymys:** Mitä sinä vastaat hänelle?

- Vaihtoehdot:
- a) Otat röökin, koska et uskalla kieltäytyä
  - b) Kieltäydyt röökistä, koska olet juuri pessyt hampaasi
  - c) Otat röökii, koska mielestäsi se on tosi siistii...

Mikäli valitsit vaihtoehdon b) voit siirtyä 3 ruutua eteenpäin. Mikäli valitsit jotain muuta siirry 2 ruutua taaksepäin.

Valaistusosa: Tupakansavussa on mm. nikotiinia, häkää, ärsyttäviä aineita sekä syöpää aiheuttavia aineita. Tupakoimaton nuori käyttää vähemmän alkoholia kuin tupakoiva. Tupakkaan kehittyvä riippuvuus voi olla alku myös muihin riippuvuuksiin, sillä tupakoimaton nuori ei usein viehätty kannabiksesta koska ei ole harjaantunut polttamisessa tarvittavaan tekniikkaan. Tutkimusten mukaan tupakoivalla nuorella on 10 kertainen riski tehdä kokeilunsa myös kannabiksella. Tupakoimattomuus vaikuttaa usein ehkäisevästi myös alkoholin ja huumeiden käyttöön.

*Linkkivinkki!*

Katso [www.tupakka.org](http://www.tupakka.org)

## 2. Tilanne (ruutu nro 12)

Tapaatte Vaden tullessanne koulunne pihalle, jossa nuoriso usein kokoontuu. Piri vie sinut poikajoukon jatkeeksi ja tunnet itsesi vieraaksi. Huomaat, että kaikilla palaa tupakka. Vade huomaa epävarmuutesi ja tarjoaa sinulle muiden kuullen omasta askistaan tupakan.

**Kysymys:** Uskallatko sanoa ”kiitos Ei” vai otatko röökkin ja vedät sitä posket lomolla.

- Vaihtoehdot:
- a) Kieltäydyt edelleen vaikkakin hieman punastut
  - b) Vastaat ”sorry, mä en polta” ja käännät puheenaihetta
  - c) Olet mielestäsi kova kaveri ja otat sinulle tarjotun tupakan

Mikäli valitsit vaihtoehdot a) tai b) voit siirtyä 3 ruutua eteenpäin. Vaihtoehdolla c) siirry 2 ruutua taaksepäin.

Valaistusosa: Oletko miettinyt kuinka paljon tupakointi itse asiassa maksaa. Aski päivässä tekee 4.0 euroa, aski/päivä tekee kuukaudessa 120 euroa, aski/päivä tekee ½-vuodessa 720 euroa, aski/päivä tekee vuodessa 1.440 euroa!

*Linkkivinkki!* Katso [www.tupakka.org](http://www.tupakka.org)

## 3. Tilanne (ruutu nro 16)

Piri ja Vade päättävät lähteä hankkimaan rahaa iltaa varten. Joudut mukaan, koska et halua jäädä tuntemattomien poikien seuraan. Piri päättää ryövätä ohi kulkevan vanhuksen saadakseen rahaa.

**Kysymys:** Miten toimit?

- Vaihtoehdot:
- a) Toppuuttelet Piriä ja yrität saada hänet perumaan aikomuksensa
  - b) Olet mukana ja teet osuutesi (joka sinulle määrätään)

c) Viimeistään nyt päätät lähteä pois ja ilmoitat asiasta poliisille

Mikäli valitsit vaihtoehdon a) voit siirtyä 2 ruutua eteenpäin, vaihtoehdolla c) pääset 3 ruutua eteenpäin. Vaihtoehdolla b) siirry 2 ruutua taaksepäin ja häpeä.

**Valaistusosa:** Varastaminen ja ryöstäminen on väärin, josta joutuu aina tekemisiin virkavallan ja omantunnon kanssa. Vanhoilla ihmisillä on usein ongelmia mm. sydämen kanssa ja seuraukset voivat olla erittäin vakavat.

**Linkkivinkki!** Katso [www.poliisi.fi/neuvot/vakivalta](http://www.poliisi.fi/neuvot/vakivalta)

#### 4. Tilanne (ruutu nro 24)

Pirin ja Vaden hankkimilla rahoilla järjestyy viinapullojen hakeminen, kun Vaden isoveli hakee teille pullot mieheen. Olette menossa puistoon, johon saitte sovituksi treffit kolmen mukavan tytön kanssa. Piri ja Vade tarttuvat puiston penkillä pulloihin ja juovat pullonsa. Voimakkaan nousuhumalan jälkeen pojat pitävät "hauskaa" eli mölyävät, sekoilevat, oksentavat ja sammuvat.

**Kysymys:** Mitä sinä teet? Pidät hauskaa selvinpäin ja nautit kavereittesi seurasta niin, että sinulle jää mukavia muistoja. Vai heitätkö myös pullon hui-viisi?

**Vaihtoehdot:**

- a) Olet valinnut päihteettömän tien. Sinulla on kesätöitä ja säästöillesi löytyy järkeviä vaihtoehtoja.
- b) Jos vedit pullon, heräät kaameassa kankkusessa ja olet todennäköisesti sekoittanut ihmissuhteesi ja raha-asiasi.
- c) Juot pullon saadaksesi rohkeutta puhua nätillä tytölle. Harmiksesi tapaamasi tyttö ei siedä alkoholin käyttöä ja jättää sinut siihen paikkaan.

Vaihtoehdoilla...

- a) siirry 4 ruutua eteenpäin
- b) joudut huilaamaan seuraavan heittokierroksen ja
- c) siirry 3 ruutua taaksepäin.

**Valaistusosa:** Alkoholi on vaarallista hermomyrkkyä nuoren vielä kehittymättömille aivoille (aivot kehittyvät aina 24 ikävuoteen saakka). Humalatilán voimistuminen lamaa sekä henkisiä että fyysisiá toimintoja. Suorituskyky laskee, arvostelukyky, liikkeiden säätely, reaktioaika ja kipukynnys heikentyvät.

Runsaasti alkoholia ottava nuori ei kykene suunnittelemaan elämänsä eteenpäin ja elää nykyhetkessä, toimii impulsiivisesti, tunne-elämän kypsyminen taantuu ja murrosikä ei tunnu loppuvan. Erityisen vaarallista on ottaa alkoholia yhdistettynä esim. särkylääkkeiden tai mielialalääkkeiden kanssa. Tällöin voi kyseessä olla tappava yhdistelmä.

*Linkkivinkki!* Katso [www.paihdelinkki.fi](http://www.paihdelinkki.fi)

## 5. Tilanne (ruutu nro 28)

Puistosta matkanne jatkuu kohti Vaden kotia, johon on kutsuttu muitakin koulunne nuoria. Vade on selvinnyt sen verran, että osaa viedä teidät kotiinsa. Pari tuntia nukuttuaan Vade huomaa, että hänen kodissaan on suuret juhlat menossa. Mukana on täysin ventovieraita ihmisiä, joista lähes kaikki ovat päihtyneitä. Tyylikkäästi pukeutunut hemmo vie Piriä ja Vaden takapihalle, jossa hän tarjoaa pojille "nappeja" omasta purkistaan. Piriä ja Vade kiinnostuvat ja tarttuvat tilaisuuteen, koska ovat tarpeeksi sekaisin jo valmiiksi.

**Kysymys:** Toimitko yhtä typerästi kuin kaverisi?

**Vaihtoehdot:**

- a) Pysäytät pojat ja yrität puhua heille järkeä. Hemmo hermostuu ja "luikkii" paikalta.
- b) Haluat olla "messissä" ja pyydät itsellesikin nappeja.
- c) Hyväksyt tapahtuneen ja seuraat vain sivusta, kun Piriä ja Vadea viedään.

Vaihtoehdoilla...

a) siirry 4 ruutua eteenpäin

- b) siirry 4 ruutua taaksepäin ja
- c) valintasi johdosta mieti vielä ratkaisiasi

Valaistusosa:

Pirille ja Vadelle tarjottu nappi voi olla mitä tahansa huumetta. Piri ja Vade tekivät äsken huumauserikoksen, joka vaarantaa heidän terveytensä ja tulevaisuutensa.

Mikäli tarjottu nappi oli ekstaasi nimistä huumetta vaikuttaa se mm. keskushermostoa piristävästi, siksi sitä oli otollista tarjota juuri Pirille ja Vadelle. Ensi kokeilija ottaa aina erittäin suuren riskin kokeillessaan huumeita sillä aineiden todellista alkuperää ei kukaan tiedä. Näin ollen kyseessä voi olla aine, jonka nauttimisen seurauksena pahimmassa tapauksessa on kuolema. Moraalisesti on väärin tehdä sellaista mikä on laitonta.

*Linkkivinkki!*

Katso [www.irtihuumeista.fi](http://www.irtihuumeista.fi)

## 6. Tilanne (ruutu nro 33)

Löydät eräästä huoneesta tiedottomana makaavan tytön tabupurkki kädessään.

**Kysymys:** Miten toimit?

Vaihtoehdot:

- a) Menet tytön luo, yrität herätellä häntä ja soitat apua.
- b) Nappaat tytön purkista loput pillerit ja vietät yösi putkassa, koska olet riehunut kaupungilla ja rikkonut mm. ikkunoita liikkeistä.
- c) Soitat 112 ja tilaat tytölle ambulanssin, jolla pelastat hänen henkensä. Raivoissasi tytön kohtalosta ilmoitat poliisille bileissä vierailleen nappikauppiaan tuntomerkit.

Mikäli valitsit vaihtoehdon a) siirry 3 ruutua eteenpäin, vaihtoehdolla b) siirry 4 ruutua taaksepäin ja vaihtoehdolla c) siirry 4 ruutua eteenpäin.

Valaistusosa:

Lääkkeiden sekakäyttö voi johtaa esim. ennalta arvaamattomiin muistin menetyksiin, kontrolloimattomaan väkivaltaiseen käyttäytymiseen, tapaturmisiin myrkytystiloihin ja usein ennenaikaiseen väkivaltaiseen, tapaturman tai itsemurhan kautta tapahtuvaan kuolemaan. Lääkkeiden väärinkäyttötapauksissa on aina haettava apua välittömästi.

*Linkkivinkki!*

Katso [www.irtihuumeista.fi](http://www.irtihuumeista.fi)

## 7. Tilanne (ruutu nro 37)

Pirillä ja Vadella kävi hyvä tuuri, kun ovat vielä voimissaan rajusta päihteiden seka-  
käytöstä huolimatta. Ilta on jo vaihtunut yöksi ja kotibileisiin ovat jääneet vain ran-  
kimmat juhlijat. Olohuoneeseen on muodostunut piiri, jossa on hyvin sekavaa meinin-  
kiä. Huomaat, että piippu kiertää ringissä ja osuu pian kohdallesi.

**Kysymys:** Otatko piipun ja teet ensimmäisen huumekokeilusi?

Vaihtoehdot:

- a) Olet itsekin sen verran jo nauttinut alkoholia, että estosi ovat madaltuneet ja otat piipun välittämättä seurauksista.
- b) Onnistut jättämään ensimmäisen kierroksen väliin, mutta jätät vielä tilanteeseen.
- c) Viittaat kintaalla pilvenpolttelulle. Uskallat tehdä omia valintoja ja elämäsi on terveellä pohjalla.

Vaihtoehdoilla...

- a) siirry 4 ruutua taaksepäin
- b) mieti vielä valintaasi ja
- c) siirry suoraan ruutuun 43, jossa sinua odottaa ”yllätys-palkinto” (opettaja ideoi!) ja terve tulevaisuus.

Valaistusosa:

Kaikki huumeet luokitellaan Suomessa laittomiksi päihteiksi. Hasiksen käytön vaikutukset ovat yksilöllisiä. Osa käyttäjistä ahdistuu voimakkaasti. Osalla ilmenee ajan, paikan, etäisyyden ja nopeuden tajussa häiriöitä. Käyttäjät ovat yleensä passiivisia ja haluttomia nuoria. Käytön seurauksena voi esiintyä harha-aistimuksia, sekavuustiloja ja mielenterveysongelmia. Valinnoissa on aina pelissä oma terveytesi ja tulevaisuutesi.

*Linkkivinkki!*

Katso [www.irtihuumeista.fi](http://www.irtihuumeista.fi),  
[www.stakes.fi/neuvoa-antavat](http://www.stakes.fi/neuvoa-antavat)

## 8. Tilanne (ruutu nro 44)

Ystäväsi Piri ja Vade ovat molemmat ajautuneet yhä syvemmälle päihdeongelmissaan. Alkoholi ja tupakka ovat vaihtuneet huumeisiin, joiden hankkimiseen he tarvitsevat yhä enemmän ja enemmän rahaa. Molemmilta on koulu jäänyt kesken. Pojat viettävät epäsäännöllistä elämää, varastelevat ja myyvät varastettua tavaraa eteenpäin saadakseen rahaa huumeisiin. Piri jää säännöllisin väliajoin kiinni rikoksista ja lopulta katoaa...

**Vaihtoehto:** Jos saat heitettyä nopalla kuutosen pääset maaliin ja Vade katkaisuhuoltoon. Samalla Vade saa mahdollisuuden yrittää uudelleen.

**Valaistusosa:** Säännöllinen päihteiden käyttö tekee elämästä epäsäännöllistä ja epämääräistä. Koulunkäynti häiriintyy ja käy lopulta ylivoimaiseksi. Kaveripiiri vaihtuu ja harrastukset jäävät taka-alalle. Huumeisiin tarvitaan rahaa entistä enemmän ja rahaa tehdään tekemällä rikoksia. Ennen pitkää ollaan tekemisissä virkavallan kanssa ja joudutaan vastaamaan tekemisistään. Käyttäjä siirtyy entistä kovempiin huumeisiin ja päihde- ja rikoskierre syvenee. Tällaisen käyttäjän elämä päättyy usein ennenaikaisesti yliannostuskuolemaan, terveyden pettämiseen tai väkivaltaiseen kuolemaan.

**Loppukysymys:** Mitä hyviä vaihtoehtoja keksit korvaamaan päihteitä?

*Linkkivinkki!* Katso [www.sankarit.net](http://www.sankarit.net)

## 9. Tilanne (ruutu nro 48)

Paikkakunnallasi järjestetään lapsille suunnatut harrastemessut. Mietit uskallatko lähteä tutustumaan messualueeseen ja etsimään itseäsi kiinnostavia juttuja.

Päätit, että pyydät ystäväsi mukaan ja lähdette rohkeasti messuille. Tämän seurauksena löysitte itsellenne uudet kiehtovat harrastukset, mutta mitkä?

**Kotitehtävä:** Ota selvää paikkakuntasi harrastusmahdollisuuksista

<b>Idea ja lähteet:</b>	Nuorisoyhdistys Funsters ry:n julkaisema päihdepelejä (1995), Elämäni Sankari 2000 ry:n koulutusmateriaali ja linkkivinkit.
<b>Julkaisija ja lisätilaukset:</b>	Elämäni Sankari 2000 ry, projektipäällikkö Henrik Norrena Kauppalankatu 7-11, 05800 HYVINKÄÄ puh. 019/453 700, 040/535 9495 e-mail: <a href="mailto:henrik.norrena@sankarit.net">henrik.norrena@sankarit.net</a> , internet: <a href="http://www.sankarit.net">www.sankarit.net</a>
<b>Kuvitus:</b>	Nina Paananen
<b>Sivunvalmistus:</b>	Hyvinkään Lehtitalo
<b>Painos:</b>	3000 kpl
<b>Paino:</b>	Riihimäen Painotalo Oy 2002
<b>Tukijat:</b>	RAY, Hyvinkään Mainosbrodeeraus, Hyvinkään kaupungin valistuspalveluyksikkö ja nuorisotoimisto / katupäivystys Lämpäri ja Riihimäen Painotalo Oy.
<b>Pelin myyntihinta:</b>	2 € kpl sis. postimaksun 0,74 € ja ohjaajan oppaan
<b>Opetuspaketti:</b>	10 kpl pelilautoja, 5 kpl ohjaajan opasta, värillinen piirtoheitin kalvo pelilaudasta + 10 kpl noppia yhteishintaan <b>20 €</b> (sis. postimaksun 2,05 €).

