

# ELÄMÄ PELISSÄ

Valintoja ja niiden seurauksia käsittelevä elämäntapapeli  
yläasteikäisille

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Sosiaalipedagoginen lapsi- ja nuorisotyö  
Opinnäytetyö  
Syksy 2009  
Sami Hietanen

Lahden ammattikorkeakoulu  
Sosiaalialan koulutusohjelma

HIETANEN, SAMI:

Elämä Pelissä  
Valintoja ja niiden seurauksia käsittelevä  
elämänhallintapeli yläasteikäisille

Sosiaalipedagogisen lapsi- ja nuorisotyön opinnäytetyö, 32 sivua, 3 liitesivua

Syksy 2009

TIIVISTELMÄ

---

”Elämä Pelissä” –elämänhallintapeli on tarkoitettu yläasteikäisille nuorille toiminnalliseksi ja innostavaksi tavaksi käsitellä elämässä tehtäviä valintoja ja niiden seurauksia monipuolisesti ja kattavasti. Pelin tavoite on tukea nuorten yhteiskunnallista kasvua ja ennaltaehkäistä syrjäytymistä.

Elämänhallintapelin teoreettisena viitekehyksenä on sosiaalipedagogiset teorit elämänhallinnasta, subjektiudesta ja yhteiskunnalliseen kasvuun tukemisesta. Lisäksi peliä varten on perehdytty nuoruuteen ikävaiheena sekä kouluissa tehtävään sosiaalipedagogiseen työhön.

Pelissä käydään pienryhmissä läpi ryhmien itse luoman fiktiivisen hahmon ikävuodet viidestätoista kahteenkymmeneen viiteen, sillä niiden aikana tapahtuu monia ihmisen loppuelämää määrittäviä tärkeitä valintoja. Ikävuodet on jaettu neljään vaiheeseen, joissa jokaisessa käydään läpi neljä eri elämänavuotta: *Koulutus*, *Työ-elämä*, *Ihmissuhteet* ja *Vapaa-aika*. Mukaan peliin on liitetty myös sattuman vaikutukset.

Elämänhallintapeli toteutettiin keväällä 2008 yhdelle lahtelaisen Mukkulan koulun kahdeksannelle luokalle, ja peliin osallistuneen luokan oppilailta kerättiin seuraavana päivänä palaute pelistä. Palautteesta kävi ilmi, että osa oppilaista oli kokenut pelin mielenkiintoisena ja ajatuksia herättävänä, mutta suurin osa ei ollut pystynyt keskittymään peliin. Siksi peliä tulisi kehittää ja kokeilla edelleen, jotta se voitaisiin ottaa käyttöön sosiaalipedagogiseksi toimintamuodoksi.

Avainsanat: elämänhallinta, nuoruus, valinnat, yläaste

Lahti University of Applied Sciences  
Degree Programme in Social Care

HIETANEN, SAMI:

Life At Stake

A game of coping in life about choices and their consequences for upper comprehensive school students

Bachelor's Thesis in Social Pedagogy of Child and Youth Work, 32 pages, 3 appendices

Autumn 2009

ABSTRACT

---

"Life At Stake" –game of coping in life is aimed for upper comprehensive school students as an active and inspiring way to process choices made in life and their consequences from multiple perspectives. The intention of the game is to support the societal growth of the youth and prevent their alienation from the society.

The theoretical contexts of the game include social pedagogic theories about coping in life, subjectivity and supporting societal growth. Youth as a phase of life and the social pedagogic work done in schools have also been explored for the purposes of the game.

During the game, small groups create a fictitious character and go through that character's life from the age of fifteen to the age of twenty-five, since many of the most important choices done in human life are made between those ages. The ages are divided into four phases, and in each phase the groups go through four different areas of life: *Education*, *Work*, *Relationships* and *Leisure*. Included in the game are also the effects of coincidence.

The game of coping in life was enacted in spring 2008 in an eighth-grade class in Mukkula School in Lahti, and feedback from the students who participated in the game was collected on the following day. The feedback indicated that part of the students thought the game had been interesting and thought-provoking, but that most of the students hadn't been able to concentrate to it. That is why the game should be developed and tried out further in order to utilize it as a social pedagogic activity.

Keywords: choices, coping, upper comprehensive school, youth

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET	3
3	SOSIAALIPEDAGOGIA JA ELÄMÄNHALLINTA	3
	3.1 Sisäinen ja ulkoinen elämänhallinta	4
	3.2 Subjektius ja itsemääräämisoikeus	6
4	NUORUUS	8
	4.1 Nuoruuden kehitysvaiheet	8
	4.2 Nuoruuden kehitystehtävät	10
	4.3 Nuoruus ja yhteiskunnallinen integraatio	10
5	SOSIAALIPEDAGOGINEN TYÖ KOULUSSA	12
	5.1 Peruskoulun jälkeisen siirtymävaiheen tuki	13
	5.2 Sosiaalipedagogiset projektit kouluissa	14
	5.2.1 Koulua ja elämää varten –hanke	14
	5.2.2 Duuri-projekti	15
6	ELÄMÄNHALLINTAPELI	16
	6.1 Opinnäytetyöprosessin kuvaus	16
	6.2 Rajaukset	18
	6.3 Aikataulu ja resurssit	19
	6.4 Pelin kuvaus	20
	6.5 Toimintakerran kuvaus	23
7	ARVIOINTI	25
	7.1 Nuorten palaute	25
	7.2 Itsearviointi	26
8	YHTEENVETO	28

## LIITTEET

## 1 JOHDANTO

Jokainen meistä joutuu jo pikkulapsena suuren kysymyksen ääreen: ”Mikä minusta tulee isona?”. Kysymys muokkautuu ikävuosiemme karttuessa: ”Mihin haluan peruskoulun jälkeen?”, ”Mikä työ sopisi minulle?”, ”Onko hän se oikea minulle?”. Jokainen joutuu siis toistuvasti miettimään, mitä oikeastaan haluaa elämältään. Elämä on täynnä valintoja, ja jokaisella valinnalla on omanlaiset, joskus arvaamattomatkin seurauksensa.

Monet elämän tärkeimmistä ja kauaskantoisimmista valinnoista tehdään jo yllättävän varhaisessa vaiheessa ihmiselämässä. Jo viisitoistavuotiaana joutuu pohtimaan, haluaako yläasteen päätyttyä jatkaa lukioon, ammattikouluun tai kenties jonnekin muualle. Opintoputkessa valinnat seuraavat toisiaan, kunnes ollaan valmiina siirtymään työuralle. Sama toistuu ihmissuhteissa, paljon elämässä riippuu siitä minkälaisen kaveripiirin tai seurustelukumppanin valitsee. Myös se, miten valitsee viettävänsä vapaa-aikansa, ratkaisee monia asioita.

Näitä valintoja ja niiden seurauksia lähdin tutkimaan yhdessä erään lahtelaisen Mukkulan koulun kahdeksannen luokan nuorten kanssa. Opinnäytetyönäni suunnittelin ja toteutin sosiaalipedagogisen ja toiminnallisen ”Elämä Pelissä” –elämänhallintapelin, joka sopii juuri yläasteikäisille nuorille, joilla on vielä oikeastaan kaikki tiet avoinna elämään. Tausta-ajatuksenani toimi nuorten yhteiskunnallisen kasvun tukeminen ja toisaalta myös yhteiskunnasta syrjäytymisen ennaltaehkäiseminen. Halusin myös henkilökohtaisella tasolla kokeilla, miten sosiaalipedagoginen toimintamuoto sopii koulumaailmaan.

Tässä raportissa käyn ensin läpi opinnäytetyötäni taustoittaneet teoreettiset kehykset. Luvussa *Sosiaalipedagogia ja elämänhallinta* yhdistän sosiaalipedagogisen työn perusteet elämänhallintateoriaan ja pohdin subjektiivisen käsitettä. Luvussa *Nuoruus* käsitelen nuoruutta elämänvaiheena ja nuoruuden kehitystehtäviä, sekä yhteiskunnallisen integraation teoriaa. Luvussa *Sosiaalipedagoginen työ koulussa*

tarkastelen koulumaailman erityisasemaa nuorten elämässä, peruskoulun jälkeisen siirtymävaiheen riskejä sekä sosiaalipedagogisen työn edellytyksiä kouluympäristössä, esitellen kaksi erilaista peruskouluissa toteutettua sosiaalipedagogista projektia.

Raportin toinen puoli koostuu opinnäytetyöprosessini erittelemisestä ja ”Elämä Pelissä” –elämänhallintapelin esittelystä. Kerron, kuinka pelin toteutus edellämäinitulla kahdeksannella luokalla toimi, ja mitä palautetta sain pelistä. Lopuksi vielä arvioin peliä ja sen vaikutusmahdollisuuksia. Elämänhallintapeli on kokonaisuudessaan liitetty raportin oheen, jotta jokainen lukija voi tarkastella sitä itse ja halutessaan soveltaa sitä käytäntöön.

## 2 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET

Opinnäytetyöni tarkoituksena oli mallintaa toimintamuoto, joka käsittelee sosiaalipedagogisesti nuorten elämänvalintoja ja niiden seurauksia ennaltakäsin ja kattavasti, ja joka jäisi elämään toteutuspaikan arkeen. Täksi toimintamuodoksi valikoitui pienryhmätyöskentelyyn pohjautuva elämönhallintapeli.

Elämönhallintapelin tavoitteena on tukea nuorten sosiaalista ja yhteiskunnallista kasvua ja subjektiivisen tunnetta sekä lisätä tietämystä aihealueista, joista heidän tietonsa voivat olla puutteellisia. Pelin pelaamisen on tarkoitus olla mielenkiintoista, innostavaa ja ajatuksia herättävää.

## 3 SOSIAALIPEDAGOGIA JA ELÄMÄNHALLINTA

Sosiaalipedagogiikka on teoriaa ja käytäntöä yhdistävä kokonaisuus, joka käsitteenä on kaikkea muuta kuin yksiselitteinen. Tämä johtuu siitä, että sosiaalipedagogista ajattelua ja toimintaa sovelletaan monella tasolla: niin yksilöiden kesken, yhteisöissä kuin koko yhteiskunnankin tasolla, kuten myös etiikan ja tieteellisen tutkimuksen parissa. Käsitteessä yhdistyy *pedagogia*, eli kasvatustiete, ja *sosiaalisuus*, joka voi merkitä käyttöyhteydestä riippuen yhteiskunnallisuutta, yhteisöllisyyttä, vuorovaikutusta tai vähäosaisista huolehtimista. Sosiaalipedagogia kattaa kaikki nämä merkitykset. (Hämäläinen & Kurki 1997, 10–15.)

Sosiaalipedagogia ei rajaudu mihinkään instituutioihin tai ammattikuntiin, vaan yhtäläillä sosiaalipedagogisesti suuntautunutta työtä voi tehdä niin sosiaali- ja nuorisotyössä kuin koulussa tai seurakunnassa. Puhutaan sosiaalipedagogisesta viitekehystä, eli siitä, kuinka työntekijä huomioi työssään pedagogisen ajattelutavan itsepuun auttamisesta, henkisten voimavarojen vahvistamisesta ja elämönhallinnan tukemisesta. (Hämäläinen & Kurki 1997, 18.) Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että työntekijä ei tee kaikkea asiakkaan puolesta, vaan ymmärtää, että aito muutos ja apu tilanteeseen voi tulla vain asiakkaasta itsestään lähtien. Sosiaalipe-

dagoginen ajatteluperinne näkeekin ihmisen humanistisen käsityksen mukaisesti järjellisenä olentona, joka haluaa kasvaa ja kehittyä (Mönkkönen, Nurro & Väisänen 1999, 10), ja siksi ihmisen sisäisten voimavarojen käyttöönotto on olennaista.

Sosiaalipedagogisessa työssä on kaksi painopistettä, joissa molemmissa on kysymys ihmisen tukemisesta kasvussaan yhteiskunnan jäsenenä tai jäseneksi: joissakin toimintamuodoissa tuetaan yleisesti ihmisten yhteiskunnallista kasvua ja kehitystä, kun taas joissakin keskitytään erityistä tukea tarvitseviin, erilaisista ongelmista kärsiviin ihmisiin (Nivala 2007, 78). Elämönhallintapelissäni halusin keskittyä nimenomaan yleisen yhteiskunnallisen kasvun tukemiseen. Koin, että keskusteleva ja ajatuksia herättävä peli on erityisen dialoginen ja toiminnallinen – eli siis sosiaalipedagoginen - tapa auttaa nuoria käsittämään yhteiskunnallinen merkityksensä.

### 3.1 Sisäinen ja ulkoinen elämönhallinta

Elämönhallintatutkimuksen uranuurtajia ovat amerikkalainen psykologi ja stressitutkija Richard S. Lazarus ja hänen kollegansa Susan Folkman. He määrittelivät termin ”elämönhallinta” (englanniksi *coping*) stressitilanteista aiheutuvien ulkoisten ja sisäisten ristiriitojen sietämiseksi, lieventämiseksi ja hallitsemiseksi. (Riihinen 1996, 17.)

Elämönhallinta-käsitteen juuret ovat sekä psykologiassa että yhteiskuntatieteissä, vaikka sen käyttö on leimallisempaa psykologialle. Yhteiskuntatieteissä keskitytään enemmän ”elämänlaadun” ja ”elintason” käsitteisiin kuin varsinaiseen yksilön elämönhallintaan. (Riihinen 1996, 17–18.) Suomalaiseen tieteeseen elämönhallinta on kuulunut vasta parisenkymmentä vuotta, ja vasta 1990-luvulla sen suosio alkoi kasvaa eri tieteenaloilla (Järvikoski 1996, 35). Elämönhallinnan käsitettä on tietävästi käsitelty vain laadullisissa tutkimuksissa. (Riihinen 1996, 32.)

Elämönhallinta on kattokäsite, jonka alaisuuteen sijoittuu monia elämäntilanteita ja siirtymävaiheisiin liittyviä prosesseja, joten sitä ei pyritäkään kuvaamaan erillisenä



kokonaisuutena. Ihmisen elämä koostuu sekä tasaisista suvantovaiheista että niiden välisistä ns. siirtymävaiheista. Jokaisessa tasaisessa vaiheessa ihminen toteuttaa sille vaiheelle asettamia tavoitteita ja arvoja, joita voivat olla esim. opiskeluaikana valmistuminen ja itsenäistymisvaiheessa lapsuuden kodista lähteminen. Suvantovaiheen päättyessä ihminen arvioi tavoitteensa ja arvojensa toteutumista, ja luo sen pohjalta uudet seuraavaa vaihetta varten. Siirtymävaihe merkitsee siis ristiriitatilannetta, arviointia siitä, mihin suuntaan ihminen elämäänsä jatkaa, mitä säilyttää ja mitä jättää taakseen. (Järvikoski 1996, 44.) Elämönhallinta tarkoittaa siis näiden erilaisten vaiheiden käsittelemistä ja hallintaa, eli sitä, että osaa ottaa uuden suunnan elämässään aina, kun yksi elämänvaihe on käyty läpi.

Kasvopsykologian piirissä on kehitelty ajatusta ”terveestä persoonallisuudesta”, jonka päämääritelmä on oman elämän tietoinen hallinta. Terveen persoonan omaavat ihmiset tiedostavat omat vahvuutensa ja heikkoutensa sekä ovat suvaitsevaisia itseään ja muita ihmisiä kohtaan. (Riihinen 1996, 17–18.) Tämä on siis elämönhallinnan ihanteellinen yksilöllinen taso. Yksilön tunne hyvästä elämännhallinnasta on sitä, että hän ja hänen ympäristönsä ovat sovussa keskenään, eli että ympäristön vaatimukset eivät ylitä sen yksilölle tarjoamia mahdollisuuksia (Uutela 1996, 50). Tästä käy ilmi elämönhallinnan kaksi tasoa: sisäinen ja ulkoinen hallinta.

J.P. Roosin teorian mukaan ulkoinen elämönhallinta tarkoittaa odottamattomien, elämäkulkua järkyttävien asioiden torjumista ja elämälle asetettujen tavoitteiden toteuttamista. Siksi ulkoiseen elämönhallintaan vaikuttavat lähinnä ulkoiset seikat, kuten sukupuoli, sosiaalinen asema, koulutus ja varallisuus. Ulkoiseen elämönhallintaan kuuluu aineellisten päämäärien toteuttaminen, kuten työllistyminen ja vaurastuminen. (Riihinen 1996, 29 mukaan.)

Sisäiseksi elämönhallinnaksi Roos taas määrittää henkisen sopeutumisen kaikkeen siihen, mitä elämä eteen tuo. Esimerkiksi eettisten ja aatteellisten päämäärien toteuttaminen luetaan sisäiseksi elämönhallinnaksi. (Riihinen 1996, 29 mukaan.)

Sisäinen ja ulkoinen elämänhallinta ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään, siksi on vaikeaa määritellä täysin tyhjentävästi, mitkä elämänalueet kuuluvat sisäiseen ja mitkä ulkoiseen hallintaan. Ongelmana on varsinkin ulkoiseen elämänhallintaan liittyvä kulttuurinen ja yhteiskunnallinen taso. Onko hyvää elämänhallintaa se, mitä ympäröivä yhteiskunta ja paljon puhuttu ”enemmistö” arvostaa, kuten maine ja menestys, vai voiko yksilö itse määrittää, mitä hän pitää hyvänä elämänä? Onko Roosin mainitsema sopeutuminen siis oman elämän hallintaa vai alistumista vallitseviin normeihin? (Riihinen 1996, 29–30.)

On siis niin, että henkilö, jonka sisäinen elämänhallinta on vahvaa, eli hänellä on esimerkiksi hyvä itsetunto ja myönteinen minäkuva, voi hallita elämäänsä itseään tyydyttävästi huonoissakin olosuhteissa, kun taas heikommin omaa sisäistä elämäänsä hallitseva ihminen voi murtua jo suhteellisen pienissä vastoinkäymisissä. Tässä mielessä ulkoinen elämänhallinta on riippuvaista sisäisestä, vaikka aivan äärimmäisissä olosuhteissa tämä riippuvuus voi kääntyä päinvastaiseksi. (Riihinen 1996, 30.)

### 3.2 Subjektius ja itsemääräämisoikeus

Subjektius on jotain, joka pyrkii esiin kaikissa ihmisissä. Jokaisella ihmisellä on pääsääntöisesti tarve olla jotakin, jos ei muuta niin edes aktiivinen toimija omassa elämässään. Pelkästään ylhäältäpäin luotuja sääntöjä noudattavan ihmisen subjektius on tukahdutettu, ja siksi pelkkä ylhäältäpäin määrääminen ei saa ihmistä muuttamaan toimintaansa pitkällä tähtäimellä, vaan ihmisellä, jolla on ongelmia, tulee aina olla tahto ratkaista ne, jotta häntä voidaan auttaa. (Särkelä 1993, 70-71.)

Sosiaalipedagogisen työn yksi peruseriaate onkin dialogisuus, joka yhdistyy subjektuuden käsitteeseen. Sen perustana on vastavuoroisuus, jossa subjekti kohtaa subjektin, eli sekä työntekijä että asiakas ovat molemmat tekijöitä prosessissa. Venäläisen kirjallisuuden tutkijan ja dialogiteoreetikon Mihail Bahtinin mukaan

dialogisessa ihmisten vuorovaikutuksessa voidaan aina löytää jotain, joka ei näy ulkopuolisessa tarkastelussa. Tämä katoaa, jos toista osapuolta kohdellaan objektina, eli pelkkänä työn kohteena tai robottimaisena raha-automaattina. (Mönkkönen ym. 1999, 24–25.)

Kun puhutaan asiakkaan subjektiudesta, ymmärretään, että asiakkaan toimintaa voi muuttaa ja hallita vain asiakas itse. Sen sijaan työntekijän subjektiuus sosiaalialan työssä liittyy toimintaedellytysten muuttamiseen, eli asiakkaan auttaminen pois vanhoista toiminnoista sekä uudenlaisten toimintaedellytysten luominen. Asiakkaan tarvitsemiin toimintaedellytyksiin voi kuulua materialistiset asiat, kuten raha, asunto ja työpaikka, tai sosiaaliset ja henkiset asiat, kuten koulunkäynnin tuki, tukiperhe tai uusi ystäväpiiri. (Särkelä 1993, 40–41.) Työntekijän tulee ikään kuin liittoutua asiakkaan kanssa ongelmia vastaan, ja tarjota tälle keinot selviytyä niistä ja alkaa taas hallita omaa elämäänsä (Särkelä 1993, 74).

Jotta asiakas voi täysin hallita omaa elämäänsä, tulee hänen lähtökohtaisesti olla ”autonominen” ihminen, jolla on sekä edellytykset tehdä järkeviä valintoja, fyysinen vapaus että itsemääräämisoikeus. Tämän vuoksi esimerkiksi lapset, vakavasti kehitysvammaiset, psyykkisesti sairaat ja koomapotilaat suljetaan useimmiten autonominen ihmisen määritelmän ulkopuolelle. (Riihinen 1996, 18.) Ongelmana tässä on näiden kategorioiden suhteellisuus, kuten esimerkiksi se, mikä on lapsen ja nuoren ero. Voiko siis alaikäinen nuori, joka on huoltajansa määräysvallan alainen, olla oman elämänsä subjekti, eli tekijä ja hallitsija?

Autonomian käsitettä ovat arvostelleet erityisesti behaviorismi ja muut tieteelliset suuntaukset, joiden mukaan ihmisen käyttäytyminen on täysin tyhjentävästi selitettävissä ja ennustettavissa. Elämänhallinta on siis ensisijaisesti humanistiseen ihmiskäsitykseen nojautuva termi, sillä siinä nähdään ihmisen käyttäytymisessä vaihtoehtoja. Geeniperimä ja kasvuympäristö asettavat yksilön valinnanvapaudelle rajoituksia, mutta juuri tällainen vapauden ja sen rajoitusten välinen ristiriita korostaa elämänhallinnan tärkeyttä. (Riihinen 1996, 22.) Tästä voinee tulkita, että ihanteellisessa tilanteessa ihminen siis tiedostaa, mihin kaikkeen hänellä on oman elinympäristönsä ja asemansa puitteissa mahdollisuus vaikuttaa. Sitä vastoin ih-

minen, joka ei tunne hallitsevansa elämäänsä, näkee vain rajoitukset, ei mahdollisuuksia, ja alistuu niihin.

## 4 NUORUUS

Nuoruus ikävaiheena katsotaan alkavan yksilöstä riippuen 12-14 vuoden iässä murrosiän kynnyksellä, ja päättyvän noin 20-21 vuotiaana (Dunderfelt 1997, 92; Turunen 2005, 113). Nuorisoikää seuraa niin kutsuttu varhaisaikuisuus, eli ikävuodet 20/21–27/28 (Turunen 2005, 145), johon myös elämäntapelinä ulottuu.

Nuoruuden ikävaiheessa yksilö siirtyy lapsuuden naivistisesta, mustavalkoisesta maailmasta monimutkaiseen aikuisuuteen. Yksilön sisäinen maailma avartuu voimakkaasti, ja tietoisuus ympäristöstä kasvaa. Nuoren olemus muuttuu kypsemmäksi niin fyysisesti kuin henkisesti. (Turunen 2005, 113.) Nuori itsenäistyy lapsuuden perheestään ja hänen yksilöllisyytensä voimistuu. Tämä johtaa usein konflikteihin ympäristön kanssa, kun lapsuuden mustavalkoinen ajattelutapa kohtaa aikuisuuden monet ongelmat. (Dunderfelt 1997, 93.) Yhteiskunnan näkökannalta aikuistumiseen liitetään opintojen päättäminen, työuran valinta ja työpaikan löytäminen sekä itsensä ja mahdollisen perheensä elättäminen (Opetusministeriö 2007, 14). Elämäntapelinä käsittelee juuri tätä kehitystä, siksi erittelen sitä tarkemmin tässä osiossa.

### 4.1 Nuoruuden kehitysvaiheet

Nuoruuden ensimmäisinä ikävuosina yksilö kokee hurjan fysiologisen muutoksen, jota kutsutaan murrosiäksi. Muutoksen pituus ja rajuus on kullekin yksilöllinen, ja tytöt kehittyvät yleensä poikia nopeammin, mutta kaavamaisesti se sijoitetaan ikävuosiin 13-16. Murrosiässä nuoresta tulee sukukypsä, eli hänen ruumiinsa ja elintoimintonsa muuttuvat niin, että hän pystyy jatkamaan sukua. Raju muutos kehossa aiheuttaa myös muutoksia tunne-elämässä ja henkisessä kypsytydessä, vaikka

nämä eivät useinkaan muutu samassa tahdissa ruumiin kanssa. (Turunen 2005, 114.)

Nuoruuden varhaisessa vaiheessa yleensä myös aletaan irtaantua vanhemmista ja lapsuuden perheestä, ja viettämään yhä enemmän aikaa ikätovereiden seurassa ja yksin. Irttaantuminen näkyy monilla avoimena protestina vanhempien sekä myös muiden aikuisten, kuten opettajien, auktoriteettia vastaan. Nuorilla on palava halu näyttää pystyvänsä pärjäämään omillaan. (Dunderfelt 1997, 92.)

Murrosiän loppuvaiheessa nuoret joutuvat miettimään uudestaan paikkaansa maailmassa. Sosiaalinen ja seksuaalinen identiteetti muokkautuu sisäisen maailman ja ympäristön välisten paineiden alaisena. Hakiessaan identiteettiään ja rooliaan nuoret kokeilevat omia rajojaan, shokeeraavat aikuisia ja ihastuvat toisiin ihmisiin. (Dunderfelt 1997, 93.)

Nuoruuden vaihtuessa varhaisaikuisuuteen, yksilö alkaa pohtia yhä enemmän myös oman elinympäristönsä ulkopuolisia, maailmanlaajuisia asioita. Sisäinen myllerryksen rauhoittuessa ideologinen ja uskonnollinen identiteetti selkeytyy. Nuori kokee varsinaisen itsenäistymisen muuttaessaan lapsuudenkodistaan omilleen, ryhtyessään vakaviin parisuhteisiin ja joissakin tapauksissa jo perustaessaan perhettä. (Dunderfelt 1997, 93.)

Saavutettuaan varhaisaikuisuuden, yksilö ei kuitenkaan ole valmis ihminen, vaan muutokset jatkuvat läpi elämän. Nuoruudessa koetut vaikeudet esimerkiksi koulunkäynnissä ja itsenäistymisessä vaikuttavat ihmisen koko loppuelämään. Jotkut haluavat korjata nämä ongelmat myöhemmin, menemällä vaikka aikuiskoulutukseen. Elämönhallintapelissä halusinkin osoittaa nuorille, että vaikka nuoruudessa tehdyillä valinnoilla on seuraamuksensa, harva asia voi mennä peruuttamattomasti pieleen.

## 4.2 Nuoruuden kehitystehtävät

Robert Havighurst (1900–1990) oli yhdysvaltalainen professori ja opettaja, joka tuli tunnetuksi ihmiselämän kehitystehtäväteorian kehittäjänä. Kehitystehtävät ovat kullekin elämänvaiheelle ominaisia haasteita, joista selviytyminen mahdollistaa ihmisen siirtymisen seuraavaan elämänvaiheeseen. (Dunderfelt 1997, 94.) Elämänhallintapelissäni käsitellään useita nuoruuden ja varhaisaikuisuuden kehitystehtäviä.

Havighurstin mukaan nuoruuden kehitystehtäviä on saavuttaa uusi, kypsempi suhde molempiin sukupuoliin ja siihen liittyen löytää itselleen ominainen rooli maskuliinisuus-feminiinisyys-akselilla. Nuoren tulee myös hyväksyä oma ulkoinen olemuksensa ja oppia käyttämään ruumistaan tarkoituksenmukaisesti. Tunne-elämän kehitystehtävänä on itsenäistyä lapsuuden perheestä ja valmistautua oman perheen perustamiseen. Tätä varten nuoren täytyy myös oppia ottaa vastuuta taloudestaan. Nuoren tulee myös löytää elämänsä ohjaava maailmankatsomus ja moraali sekä pyrkiä käyttäytymään sosiaalisesti vastuullisesti ja hyväksyttävästi. (Dunderfeltin 1997, 94–95 mukaan.)

Havighurstin kehitystehtävät nuorille heijastavat perinteistä ja konservatiivista maailmankuvaa, jota eivät kaikki nyky-yhteiskunnassa hyväksytyt elämäntavat enää noudata. Nykymaailmassa on hyväksyttävämpää esimerkiksi pysyä lapsettomana omasta tahdostaan tai rikkoa sukupuolirooleja kuin Havighurstin elinaikana. Tämä elämäntapojen monimuotoistuminen vaatii kuitenkin nuorilta aiempaa enemmän tiedostamista ja identiteetin hakua. Myöskään me ammattikasvattajat emme saa olla sokeita nyky-yhteiskunnan ihanteille ja vaatimuksille.

## 4.3 Nuoruus ja yhteiskunnallinen integraatio

Tämän vuosituhannen alussa yhteiskuntatieteissä varmin ennustus tulevaisuudelle oli, että kaikenlaiset vastakohtaisuudet tulisivat lisääntymään (Hoikkala & Roos 2000, 9) – rikkaat rikastuvat, köyhät köyhtyvät, turvallisuus vaihtuu äkillisesti turvattomuuteen. Nyt vuonna 2009 näin näyttää todella tapahtuneen. Jo vuoden

2001 syyskuussa terrori-iskut Yhdysvalloissa ja niiden jälkeiset tapahtumat saivat läntiset teollisuusmaat jatkuvaan epävarmuuteen ja hälytystilaan, joka näkyy yhä puolustuspolitiikassa, lentokenttien turvatarkastuksissa ja talousmarkkinoiden mullistuksissa.

Tämä yleinen epävarmuus koskettaa rankasti myös nuoria täällä Suomessa, kuten on nähtävissä kärjistyneinä tapahtumina Myyrmannin pommiräjähdyksessä loka-kuussa 2002 ja kouluampumisissa marraskuussa 2007 Jokelassa ja syyskuussa 2008 Kauhajoella. Kaikissa näissä tapahtumissa tekijöinä oli parikymppinen, yksinäinen mies, joka vietti paljon aikaa internetissä. Vaikka nämä ovat ääritapauksia, on selvää, että juuri 2000-luvun globalisoitunut tietoyhteiskunta on tehnyt tällaiset tapaukset mahdollisiksi asettamalla aivan uudenlaisia paineita nuorille (Opetusministeriö 2007, 15). Sen takia nuorten yhteiskunnallista sopeutumista ja aktiivisuutta omassa elämässään tulisi tukea entistä enemmän, ja tämä tavoite on kirjattu myös Opetusministeriön laatimaan Lapsi- ja nuorisopolitiikan kehittämissuunnitelmaan (Opetusministeriö 2007, 33).

Nuoruus on erityisen herkkä ikäkausi yhteiskuntaan sopeutumisen kannalta, sillä nuoret joutuvat ensimmäistä kertaa tarkastelemaan yhteiskuntaa itsenäisinä yksilöinä, ei enää vanhempiensa ja perheensä kautta. Nuorelle on jo kehittynyt valmiuksia ottaa itse aktiivisesti osaa yhteiskunnallisiin asioihin, mutta toisaalta häneltä puuttuu kokemusta ja tietotaitoa pärjätäkseen täysin yksin. (Nivala 2007, 87–88.) Toisaalta myös yhteiskunta tarvitsee nuoria ylläpitämään järjestelmiänsä, ja siksi lasten ja nuorten hyvinvointi on yhteiskunnalle itseisarvoinen tavoite (Opetusministeriö 2007, 15).

Yksi sosiaalipedagogisen työn tärkeimmistä tehtävistä onkin auttaa nuoria löytämään paikkansa yhteiskunnassa, kiinnittymään sen eri osa-alueisiin eli *integroitumaan* siihen. Tästä tehtävästä puhutaan myös termillä kansalaiskasvatus. Kyse ei ole vain sopeuttamisesta yhteiskunnan normeihin, vaan myös yksilön kasvusta omaksi itsekseen. Siinä missä yksilön tulee jossain määrin mukautua yhteiskunnan normeihin, myös yhteiskunta muokkautuu jatkuvasti paremmin yksilöittensä tar-

peita vastaavaksi. Kansalaiskasvatuksella pyritään siis kasvattamaan yksilöitä vuorovaikutteiseen suhteeseen yhteiskunnan kanssa. (Nivala 2007, 78-85).

Yhteiskunnassa on erilaisia toimintajärjestelmiä, joihin olen perustanut myös elämänhallintapelin eri osa-alueet. Nuoren tulee löytää paikkansa niin taloudellisessa, sosiaalisessa kuin kulttuurisessakin järjestelmässä. Tätä jakoa voi jäsentää myös Erik Allardtin teoriolla *having*, *loving* ja *being* –tarpeiden täyttämisestä. Koulutus- ja työjärjestelmä on tärkeä *having*- eli elintaso koskevien tarpeiden täyttämässä, kun taas sosiaalinen järjestelmä mahdollistaa *loving*-tarpeiden täyttämisen. Kulttuuriset ja poliittiset järjestelmät antavat nuorille mahdollisuuden toteuttaa itseänsä, eli täyttää *being*-tarpeensa. (Nivala 2007, 86.)

## 5 SOSIAALIPEDAGOGINEN TYÖ KOULUSSA

Koulutuksen tärkeimpänä tehtävänä on perinteisesti pidetty antaa lapsille ja nuorille sivistystä, tietoa ja taitoa pärjätä myöhemmässä elämässään, erityisesti työelämässä. Koulutus ohjaa nuoret yhteiskunnan eri tehtäviin ja tasoille, ja opettaa heille vallitsevat yhteiskunnalliset arvot ja normit. (Järvinen 1999, 81; Nivala 2007, 92)

Perusopetuksessa oppilaiden yhteiskunnalliseen kasvuun ja elämänhallintaan kiinnitetään huomiota erityisesti terveystiedon, yhteiskuntaopin ja oppilaanohjauksen oppiaineissa, jokaisessa tosin eri lähtökohdista. Terveystieto on monitieteellinen oppiaine, jossa käydään läpi ihmisen fyysistä, psyykkistä ja sosiaalista kehitystä ja terveyttä (Opetushallitus 2004, 197). Yhteiskuntaopin tavoite on puolestaan antaa oppilaille perustiedot yhteiskunnan järjestelmistä ja kansalaisuuden merkityksestä (Opetushallitus 2004, 228). Oppilaanohjauksessa taas keskitytään edistämään opiskelunvalmiuksia ja auttamaan oppilaita elämänsä suunnittelussa (Opetushallitus 2004, 258). Nämä kolme oppisisältöä nivoutuvat yhteen myös elämänhallintapelissäni.

Koulutuksen keskenjääminen nähdään vakavana uhkana yhteiskunnalliselle integ-



raatiolle, sillä se johtaa helposti työttömyyteen ja syrjäytymiseen muistakin yhteiskuntajärjestelmistä. (Nivala 2007, 92; Opetusministeriö 2007, 54). Koska työmarkkinat ovat muuttuneet yhä epävarmemmiksi työttömyyden ja pätkätöiden kasvaessa, on myös koulutuksen merkitys entisestään lisääntynyt (Nivala 2007, 92).

Kouluissa ja kunnissa on viime vuosina kiinnitetty yhä enemmän huomiota lasten ja nuorten tukemiseen ja neuvontaan, erityisesti siirtymävaiheessa koulu-asteelta toiselle (Nivala 2007, 93). Siirtymävaiheen tuen tärkeys on kirjattu myös perusopetuksen opetussuunnitelman perusteisiin (Opetushallitus 2004, 23). Siksi myös sosiaalipedagoginen työ, jonka perustehtäviin kuuluu elämänhallinnan ja integraation tukeminen, on saamassa tilaa toimia kouluilla, esimerkiksi koulusosionomien ja erilaisten projektien kautta.

### 5.1 Peruskoulun jälkeisen siirtymävaiheen tuki

Tutkimuksessaan ”Peruskoulusta toisen asteen koulutukseen. Siirtymävaiheen kokemukset ja koulutusvalintojen taustatekijät oppilaiden kertomina.”, Tero Järvinen (1999, 38-41) jaottelee peruskoulusta eteenpäin siirtyvät nuoret neljään ryhmään tekemiensä haastatteluiden perusteella. *Kulttuurin uusintajat* jatkavat perheestä saatujen roolimallien mukaisella tiellä, ja siten tietävät minne haluavat jatkaa peruskoulun jälkeen. *Individualistit* taas tekevät ratkaisunsa oman pohdinnan tuloksena, ja he ovat jo irtaantumassa lapsuuden perheestään. *Etsijöillä* on valintaprosessi vielä kesken, ja he kaipaavat lisää aikaa eri vaihtoehtojen pohtimiseen. *Ajelehtijoilla* on puolestaan ongelmia monilla elämänalueilla, ja he ovat kiinnittyneet ennemminkin vertaisiinsa kuin perheeseensä tai koulutukseen. Tämä jaottelu tekee selväksi sen, että osa nuorista on jatkuvasti vaarassa syrjäytyä koulutuksesta ja sitä myötä työelämästä ja muusta yhteiskunnasta jo tässä peruskoulua seuraavassa vaiheessa. Tällä hetkellä arvioidaan koulutus- ja työmarkkinoiden ulkopuolella elävän kymmeniä tuhansia nuoria (Opetusministeriö 2007, 54).

Syrjäytyminen itsessään on suhdekäsite, jolla tarkoitetaan syrjäytymistä jostakin, ei siis yleistä elämäntilannetta (Huhtanen 1999, 224). Esimerkiksi työelämästä syrjäytyminen ei siis tarkoita automaattisesti sosiaalisesta elämästä syrjäytyneisyyttä. Koulutuksesta syrjäytyminen tarkoittaa huonoja arvosanoja, pinnausta ja etenkin jatko-opintoihin pääsemisen vaikeutta. Koulu on kuitenkin vain yksi nuoren elämänalueista, joten syrjäytymisen ehkäisyssä tulee katsoa nuoren elämää laajemmin, kiinnittäen huomiota perhesuhteisiin, vapaa-ajan viettoon ja harrastuksiin (Huhtanen 1999, 224). Näistä elämänalueista saattaa löytyä nuorelle se voimavara, joka auttaa ja motivoi häntä jatkamaan myös koulunsa loppuun.

Siirtymävaiheen tueksi ja syrjäytymisen ehkäisyksi on tarjolla useita toimenpiteitä: opinto-ohjauksen ja neuvonnan lisäämistä, opintojen tarkempaa seuraamista, ammatilliseen koulutukseen valmistavaa koulutuskokeilua, ”kymppiluokkia” ja työpajatoimintaa (Opetusministeriö 2007, 54-57).

## 5.2 Sosiaalipedagogiset projektit kouluissa

Esittelen seuraavaksi kaksi peruskoulussa toiminutta projektia, joissa molemmissa työskenteli sosionomikoulutuksen saaneita työntekijöitä. Nämä projektit toimivat käytännön esimerkkeinä siitä sosiaalipedagogisesta työstä, jota peruskouluissa on jo tehty. Toinen projekteista on helsinkiläisillä Myllypuron ala- ja yläasteella vuosina 2003-2006 toiminut Helsingin ammattikorkeakoulu Stadian *Koulua ja elämää varten* –hanke, jossa etsittiin sosionomeista uudenlaisia työntekijöitä koulujen arkeen (Stadia 2007), ja toinen on lahtelaisella Salinkallion yläkoululla vuosina 2006-2008 Lahden nuorisopalveluiden toteuttama Duuri-projekti, joka keskittyi peruskoulun jälkeisen siirtymävaiheen tukemiseen (Lahden nuorisopalvelut 2009). Olin itse Duuri-projektissa harjoittelussa kaksi kuukautta loppuvuodesta 2007.

### 5.2.1 Koulua ja elämää varten –hanke

Koulua ja elämää varten –hanke kuului Urban II yhteisöaloiteohjelmaan, ja sen toteutti 1.1.2003–31.6.2005 välisenä aikana Helsingin ammattikorkeakoulu Stadi-

an sosiaali- ja terveysalalta sosiaalialan koulutusohjelmat. Hankkeeseen palkattiin projektityöntekijöiksi kaksi sosionomia kahdelle helsinkiläiselle ala-asteelle. Hankkeen tavoitteena oli kehittää elämänhallintaa tukevia ja syrjäytymistä ehkäiseviä sosiaalipedagogisten toimintamalleja, suvaitsevaisuuskasvatusta, koulujen yhteisöllisyyttä sekä vanhempien kanssa tehtävää yhteistyötä. (Stadia 2007.)

Hankkeen kohdekouluissa tehtiin muun muassa suvaitsevaisuuskartoitus ja sen pohjalta toteutettiin erilaisia toimintoja koululaisten suvaitsevaisuuskäsityksiin ja asenteisiin vaikuttamiseksi. Vanhempien yhteistyöllä toteutettiin esimerkiksi tuloksetkas somalinaisten vertaistukiryhmä, ja vanhempien tuki koettiin koko koulun yhteisöllisyyttä tukevaksi toiminnaksi. (Stadia 2007.)

Sosionomin työnkuva ja tarve kouluissa selkiintyi ja vahvistui hankkeen edetessä. Työn pääpainopisteiksi hahmottui koulun arjen tukeminen, syrjäytymisen ehkäisy, elämänhallinnan tukeminen ja koko koulun yhteisöllisyyden kehittäminen. (Stadia 2007.)

### 5.2.2 Duuri-projekti

Duuri-projekti toteutettiin 9.1.2006–30.9.2008 Salinkallion yläkoululla. Projektia hallinnoi Lahden nuorisopalvelut ja rahoitti Etelä-Suomen lääninhallitus. Projektissa työskenteli kaksi nuorisotyöntekijää, joista toisella oli sosionomikoulutus. Työntekijät olivat tiiviissä yhteistyössä niin oppilaiden kotien, koulun henkilökunnan, oppilashuoltoryhmän kuin poliisinkin kanssa. (Lahden Nuorisopalvelut 2009.)

Toiminta keskittyi 8.- ja 9.-luokkalaisten koulunkäynnin tukemiseen elämänhallinnan kautta, tavoitteenaan koulupudokkuuden ehkäiseminen varmistamalla siirtymisen toisen asteen koulutukseen tai työpajoihin. Menetelminä käytettiin suoria ja yksinkertaisia intervention keinoja, kuten oppilaiden herättämistä aamuisin, koulunkäynnin seuranta ja kahdenkeskisiä keskusteluja. (Lahden Nuorisopalvelut 2009.)

Projektin piirissä oli lopulta ollut mukana 29 nuorta, jotka oppilashuoltoryhmä oli valinnut projektiin koulunkäyntiongelmien takia. Projektin tuloksellisuudesta kertoo se, että vain yksi noista nuorista jäi ilman päättötodistusta. Muille tehtiin lisäksi suunnitelma jatkoa varten. Vuoden 2008 alussa Lahteen palkattiin nivelvaihtotyöntekijä, jonka työn piiriin osa nuorista siirtyi. (Lahden Nuorisopalvelut 2009.)

Omalta työharjoitteluaikaltani projektissa mieleeni on jäänyt, kuinka luottamuksellinen ja syvä suhde projektityöntekijöiden ja projektissa mukana olleiden nuorten välille oli syntynyt. Myös opettajat ja oppilashuoltoryhmä olivat hyväksyneet projektityöntekijät osaksi koulujärjestelmää, ja heihin nojaututtiin muidenkin nuorten ongelmia setviessä. Mielestäni projekti osoitti hyvin sen, kuinka huutava tarve etenkin yläkouluissa on opetuksen ulkopuolisille aikuisille, jotka ehtisivät ja jaksaisivat pitää huolta nuorten elämänhallinnasta, sillä huonosti voivalla nuorella on myös paljon muita huonommat edellytykset selvitä koulusta.

## 6 ELÄMÄNHALLINTAPELI

Toteutin opinnäytetyönäni ”Elämä Pelissä” –elämänhallintapelin yhdelle lahtelaisen Mukkulan koulun kahdeksannelle luokalle. Sain opinnäytetyön tekemiseen luvan Lahden kaupungin vs. koulutusjohtajalta (Liite 1). Nuorille suunnatussa pelissä osallistujat saavat tehdä pienryhmissä valintoja heidän itsensä luoman kuvitteellisen hahmon elämässä kymmenen vuoden ajan, samalla reflektoiden omia ajatuksiaan tulevaisuudesta ja elämänvalintojen tärkeydestä. Peli antaa pelaajille mahdollisuuden hahmottaa näitä valintoja ja niiden seurauksia ennalta käsin.

### 6.1 Opinnäytetyöprosessin kuvaus

Aloitin opinnäytetyöprosessini ajatuksella sosiaalipedagogisen toiminnan kokeilemisestä koulumaailmassa, sillä olin jo opintojeni alusta lähtien ollut kiinnostunut sosionomin työmahdollisuuksista kouluissa. Asiassa oli myös tapahtunut kehi-

tystä opintojeni aikana, ja sain itsekin kokemusta koulussa työskentelystä Lahden nuorisopalveluiden Duuri-projektissa tekemäni työharjoittelun ansiosta. Jo opin- näytetyön aihetta miettiessäni itselleni oli selvää, että haluan tehdä nimenomaan toiminnallisen oppinäytetyön, jossa voin kokeilla ja luoda jotain uutta.

Elämönhallintapeli ei ollut alkuperäinen ideani, vaan ensimmäisessä toiminta- suunnitelmassa hahmottelin sosiaalipedagogisen elämönhallintakerhon mallia, jonka olisin toteuttanut samalla yläasteella talven 2007–2008 aikana. Kerhon tar- koituksena oli tukea nuorten sosiaalista kasvua sekä lisätä tietämystä niistä elä- mänalueista, joista osallistujat olisivat kokeneet tietonsa olevan puutteellista. Näi- tä asioita olisi aiheesta riippuen käsitelty usein eri menetelmin ja välinein, kuten musiikin, kuvataiteen ja vierailukäyntien avulla. Tavoitteena oli luoda uusi työ- kentelymenetelmä koululle käytettäväksi itseään etsivien nuorten kanssa.

Kävin tiedottamassa kerhosta kaikille yläasteen kahdeksansille luokille, jonka lisäksi rehtori ehdotti kerhoon muutamaa osallistujaa, joiden kanssa juttelin asias- ta. Kerho ei kuitenkaan toteutunut, koska en saanut siihen yhtään osallistujaa. Kerhon konsepti oli mielestäni lopulta liian teoreettinen, laaja ja vaikeasti käsitet- tävä sekä nuorille että minulle itselleni, jotta se olisi voinut onnistua. Kehittelin tilalle elämönhallintapelin, joka oli paljon konkreettisempi, pienimuotoisempi ja helpommin toteutettavissa kuin alkuperäinen kerho. Pelin nimeksi valitsin yksin- kertaisesti ”Elämä Pelissä”, joka kuvaa pelin sisältöä ja toimimistapaa helposti sisäistettävällä tavalla.

Ennen elämönhallintapelin toteuttamista testasin pelin teknisen toimivuuden kol- men oman luokkani opiskelijan avulla sunnuntaina 9. maaliskuuta 2008. Muokka- sin peliä jonkin verran testaajien palautteen mukaan, ja toteutin elämönhallintape- lin rehtorin valitsemalle kahdeksannelle luokalle keskiviikkona 19. maaliskuuta 2008, jonka jälkeen torstaina 20. maaliskuuta kävin keräämässä luokalta palaut- teen.

## 6.2 Rajaukset

Yhdessä Mukkulan koulun rehtorin ja opinnäytetyöni ohjaajan kanssa asiaa pohdittuani päätin suunnata elämänhallintapelin yläasteen kahdeksaluokkalaisille. Kouluympäristö valikoitui osaksi siksi, että koulussa tehtävä sosiaalipedagoginen työ on kiinnostanut minua ammatillisesti jo opintojeni alusta asti, ja toisaalta taas siksi, että sieltä tavoittaa kokonaisen ikäluokan sukupuoleen, terveydentilaan, sosiaaliseen asemaan ja tulotasoon katsomatta. Itsestäni tuntui, että juuri yläasteikäiset hyötyisivät tulevaisuuden suunnittelusta eniten, vaikka peli olisi mahdollista toteuttaa myös toisen asteen kouluissa. Viimeiseksi valitsin kohteeksi yhden kahdeksannen luokan, sillä se luokka-aste oli rehtorinkin mukaan eniten sisällä yläasteen maailmassa – seitsemäsluokkalaiset vasta aloittelevat yläasteaikaansa, ja yhdeksäsluokkalaiset ovat jo lähtemässä sieltä pois.

Lahtelaisella Mukkulan lähiöllä on mielenkiintoinen historia. Mukkula rakennettiin 1960- ja 1970-luvuilla, ja sen talot ovat enimmäkseen alkuperäisessä kunnossaan. Elinolojen kohentamiseksi ja yhteisöllisyyden parantamiseksi siellä on toteutettu ainakin kaksi lähiöprojektia kymmenen vuoden sisällä: Mukkula-projekti, joka päättyi vuonna 2000, sekä useassa Lahden kaupunginosassa toiminut OVI AUKI –projekti. (OVI AUKI –lähiöprojekti 2005.) Itse asuin lähiössä muutaman vuoden opiskelujeni aikana, ja näin siellä monenlaista elämää: toisaalta ostoskeskuksen alkoholisteineen ja suuret vuokrakerrostalokolossit lapsiperheineen, ja toisaalta taas suosittu rannan, idyllisen pientaloalueen ja rauhalliset senioriasunnot. Myös Mukkulan koulusta liikkui juttuja, sekä kehuja että vähemmän imartelevia. En siis malttanut olla näkemättä millaista oppilasainesta juuri Mukkulan koululla oli, ja miten he ottaisivat vastaan elämänhallintapelin.

Itse elämänhallintapeliä tehdessäni jouduin tekemään monia rajauksia. Jouduin tarkkaan pohtimaan, mitä elämän osa-alueita ottaisin peliin mukaan. Halusin käsitellä pelissä kattavasti niitä aiheita, jotka yläasteikäisille nuorille on tärkeitä ja ajankohtaisia, kuten koulutus, aikuistuminen ja työhön suuntautuminen. Minun täytyi myös olla tarkkana, että pelin tehtävistä tulisi mahdollisimman sukupuolineutraaleja ja ymmärrettäviä 14-vuotiaille. Tärkein rajaukseni oli valita peliin

käsiteltäväksi vain kymmenen ikävuotta yläasteen jälkeen, jotta peli ei paisuisi liian pitkäksi tai monimutkaiseksi, ja toisaalta sen takia, että valittuihin aihealueisiin pystyisi keskittymään paremmin. Halusin myös, että peliin sisältyisi yllätyksellinen ja ennalta-arvaamaton elementti, kuten elämään yleensä. Elämässä asiat eivät aina mene kuten on suunniteltu, joten lisäksi elämönhallintapeliin sattumanvaraisuutta sattumakorttien muodossa.

### 6.3 Aikataulu ja resurssit

Opinnäytetyöprosessini alkoi loppukeväästä 2007 aihepajalla. Jo silloin oli itselleni selvää, että haluaisin tehdä toiminnallisen opinnäytetyön nuorten kanssa. Toimintasuunnitelman sain tehtyä aikataulun mukaisesti syksyllä 2007, jonka jälkeen aloitin alkuperäisen toimintani, elämönhallintakerhon yläasteelle, valmistelun. Aikataulun suhteen opinnäytetyöni venyi kuitenkin monesta syystä. Ensimmäinen takaisku oli alkuperäisen toimintasuunnitelman epäonnistuminen, kun en pystynyt toteuttamaan elämönhallintakerhoa. Sain sen tilalle tehtyä ja toteutettua tässä raportissa esitellyn elämönhallintapelin kevään 2008 aikana, mutta energiani ja motivaationi opinnäytetyön tekemiseen katosi saman tien. Pääsyynä tähän koen sen, ettei minulla ollut paria opinnäytetyöprosessissa, joten kaikki vastuu ja työmäärä kasautui yksin minulle. Raportin kirjoitin viimein loppuun syksyn 2009 aikana. Opinnäytetyön valmistuminen venyi lopulta puolelatoista vuodella.

Opinnäytetyölläni ei ollut mainittavasti resursseja, sillä tein elämönhallintapelin yksin ja nollabudjetilla. Hankin peliä varten lähinnä tulostuspaperia, ja sain lahjoituksena kansioita pelin kokoamista varten. Tukea pelin kehittämiseen sain kuitenkin luokkatovereiltani, joista kolme tuli testaamaan elämönhallintapeliä siinä vaiheessa, kun se oli pääpiirteissään valmis. Heiltä sain arvokasta tietoa pelin teknisestä toimivuudesta ja myös nuoriin vetoavuudesta.

Mukkulan koulun rehtori Mirja Hirvikallio oli avoin ideoilleni, ja antoi luvan toteuttaa opinnäytetyö koulullansa. Hän oli myös tärkeä tekijä mietittäessä pelin kohderyhmää. Myös opinnäytetyöni ohjaajat Minna Mustonen ja Tarja Kempe-

Hakkarainen antoivat kaiken tukensa opinnäytetyöprosessilleni, kannustaen siinä eteenpäin.

#### 6.4 Pelin kuvaus

”Elämä pelissä” – elämäntapapeliä pelataan nuorista koostuvan ryhmän kanssa. Pelissä nuoret kuljettavat pienryhmissä luomansa hahmon elämää kymmenen vuotta eteenpäin. Vaikka kyse on pelistä, ei ole tarkoitus, että osallistujat kilpailisivat toisiaan vastaan, vaan painotuksena on yhteistyön tekeminen. Peliin onkin sisällytetty elementtejä, kuten eri vastuualueet ja tehtäväalueiden erilaisuus, jotka osallistavat jokaista pelaajaa pienryhmän sisällä.

Peli on suunniteltu pidettäväksi enintään 30 nuoren ryhmälle, jos pelissä on vain yksi vetäjä. Osallistuvien nuorten määrä riippuu vetäjien lukumäärästä ja käytettävissä olevasta tilasta ja ajasta. Vetäjän tehtävä on ohjata pelin kulkua, huolehtia sääntöjen noudattamisesta ja aikataulusta, sekä innostaa, kannustaa ja auttaa pelaajia puuttumatta kuitenkaan heidän pelissä tekemiin valintoihin. Mitä enemmän vetäjiä peliä on ohjaamassa, sitä enemmän myös nuoret saavat tukea pelin pelamiseen.

Pelivälineinä käytetään erilaisia lomakkeita ja lappuja (ks. liitteenä oleva elämäntapapeli), joiden lisäksi tarvitaan sopiva tila ryhmälle sekä kyniä jokaiselle ryhmälle. Käytössä on hyvä olla myös internet-yhteys, sillä jotkut tehtävät vaativat lisätiedon hankkimista. Tietokoneita ei tarvitse kuitenkaan olla käytössä kuin yksi, jolloin sen valvontakin on helppoa. Peli on siis vaivaton toteuttaa missä tahansa tilassa, kunhan aikaa varataan tarpeeksi. Peliin tulee varata noin kaksi tuntia, jos pelaajia on täysi määrä.

Pelin aluksi osallistujat jakautuvat pienryhmiin, kolmesta viiteen nuorta per joukkue. Jokainen pelaaja saa lapulla vastualueen, joita on viisi erilaista: tieto, taito, tunne, terveys ja talous. Kussakin pienryhmässä voi olla vain yksi kutakin vastuualuetta. Pienryhmille jaetaan myös hahmolomake sekä elämäntapapeli-lomake. Pien-



ryhmissä luodaan yhteinen, nuorten itsensä ikäinen hahmo hahmolomakkeen avulla. Hahmolomakkeessa on omat kohtansa eri vastuualueille. Myös pelin kuluessa joihinkin tehtäviin voi vastata vain tietyn vastualueen omaavat. Näin varmistetaan se, että jokainen pelaaja saa mahdollisuuden sanoa mielipiteensä sekä hahmosta että tämän elämän varrella tehdyistä valinnoista. Kun hahmolomakkeet on täytetty, on hyvä käydä hahmot läpi yhteisesti, jotta pelaajat kuulevat myös sen, minkälaisia hahmoja muut pienryhmät ovat valinneet itselleen.

Pelissä on neljä eri ikävaihetta, joita käydään läpi neljän eri aihealueen avulla. Joka ikävaiheessa pienryhmät kiertävät neljällä kansiolla, jotka sisältävät tehtäviä aihealueeseen liittyen. Aihealueet ovat *koulutus*, *työelämä*, *ihmissuhteet* ja *vapaa-aika*. Näiden aihealueiden ja tehtävien tarkoitus on käsitellä hahmon elämää mahdollisimman monipuolisesti ja kattavasti, sekä tarjota erilaisia vaihtoehtoja pelaajille. Kunkin tehtävän tulokset pienryhmä merkitsee elämänkaari-lomakkeeseen.

Ensimmäisenä käydään läpi pienryhmien luomien hahmojen viidestoista ikävuosi, johon kuuluu suurimpana asiana yläasteelta eteenpäin meneminen. *Koulutus*-osiossa valitaan, jatkaako hahmo opintojaan, siirtyykö työelämään vai tekeekö kenties jotain muuta. *Työelämä*-osiossa käsitellään työelämään tutustumisjakso (TET) sekä muut viisitoistavuotiaalle mahdolliset työt. *Ihmissuhteet*-osiossa tehtävänä on listata hahmolle tärkeitä ihmisiä, kun taas *Vapaa-aika*-osiossa pienryhmä päättää, mitä hahmo tekee mieluiten vapaa-aikanaan.

Kun ryhmät ovat käyneet läpi tämän ikävaiheen, siirrytään hahmon elämän 16–19. ikävuosiin, joihin kuuluvat yleisimpänä toiseen asteen opinnot. *Koulutus*-osion tehtävät jakautuvat sen mukaan, minkä vaihtoehdon ryhmä on valinnut edellisessä ikävuodessa: lukion valinneille oma tehtävä ylioppilaskirjoituksiin liittyen, ammattikoulun valinneille lopputyötä koskeva tehtävä ja muun vaihtoehdon valinneille tehtävä lisäkoulutusta koskien. Ryhmät voivat valita myös jatko-opiskelupaikan hahmoilleen. *Työelämä*-osiossa tehdään valintoja kesätöiden ja asevelvollisuuden suhteen. *Ihmissuhteet*-osiossa valitaan, seurustelee hahmo vai ei, ja tehdään tehtävä sen mukaan. *Vapaa-aika*-osion tehtävässä käydään läpi täysi-ikäisyyden mukanaan tuomat oikeudet.

Kahden ensimmäisen ikävaiheen jälkeen peliin astuvat sattumakortit, joita on kuusi erilaista. Puolessa niistä on positiivinen elämänmuutos – lottovoitto, työtarjous ja ulkomaan matka -, kun taas puolessa on negatiivinen sattuma – ryöstö, onnettomuus ja läheisen kuolema. Sattumakorttien tarkoitus on tuoda hahmojen elämään ennalta-arvaamaton käänne, jonka vaikutuksia pienryhmät joutuvat pohtimaan. Kukin pienryhmä nostaa yhden sattumakortin, ja se käydään heti yhteisesti läpi koko ryhmän kesken. Se, missä määrin sattumakortti vaikuttaa loppupelin valintoihin, jää pienryhmien itsensä päätettäväksi.

Kun sattumakortit on käsitelty, mennään hahmon 20.–24. ikävuosiin. *Koulutus*-osiossa jatko-opiskelun valinnot pienryhmät päättävät, kuinka pitkälle heidän hahmonsa koulutautuu. *Työelämä*-osion tehtävissä pienryhmät miettivät hahmon työuraa ja palkkaa. *Ihmissuhteet*-osiossa parisuhteessa elävälle hahmolle valitaan asioita, joita hänen parisuhteessaan tapahtuu ennen kuin hän täyttää 25 vuotta, kun taas sinkkuhahmoille valitaan tärkeimmät ihmissuhteet. *Vapaa-aika*-osiossa käydään läpi hahmon rahankäyttöä.

Viimeisessä pelivaiheessa käydään läpi 25. ikävuosi, joka sisältää myös päätöksiä loppuelämälle. *Koulutus*-osion tehtävänä on pohtia, mitä hahmo voisi opiskella vielä aikuisena. *Työelämä*-osiossa mietitään, mihin hahmon työura hänet johtaa. *Ihmissuhteet*-osiossa kehoitetaan palaamaan ensimmäisessä vaiheessa valittuihin tärkeisiin ihmisiin, ja miettimään miten nuo suhteet ovat muuttuneet kymmenessä vuodessa. *Vapaa-aika*-osiossa käsitellään hahmon elämäntapoja ja valitaan hänelle listasta sopivin ”uudenvuodenlupaus”.

Kun kaikki pienryhmät ovat käyneet läpi kaikki elämänvaiheet, on hyvä istua alas ja käydä yhdessä läpi kunkin pienryhmän elämänkaari-lomake niin, että pienryhmän jäsenet kertovat mielestään hahmonsa elämän kohokohdat ja suurimmat käännteet. Viimeiseksi voi kysyä päällimmäisiä tunnelmia pelitilanteesta saadaksesen välitöntä palautetta.

## 6.5 Toimintakerran kuvaus

Ennen elämönhallintapelin toteutusta kävin jakamassa kohderyhmäksi valikoituneelle kahdeksannelle luokalle tiedotteen koteihin (liite 2). Tiedotteessa kerroin pelin toteutuksen ajankohdan ja tarkoituksen. Korostin vielä, ettei yksittäisiä peliin osallistuneita oppilaita pysty tunnistamaan opinnäytetyöraportista. Tiedotteeseen laitoin myös yhteystietoni mahdollisia tiedusteluja varten, mutta yksikään huoltaja ei ottanut minuun yhteyttä.

Elämönhallintapeli toteutettiin siis Mukkulan koululle yhdelle kahdeksannelle luokalle kahden oppitunnin aikana keskiviikkona 19.3.2008 kello 9-11. Koko luokka osallistui peliin, ja toteutusta oli seuraamassa molemmilla oppitunneilla eri opettaja.

Menin koululle noin puolta tuntia ennen yhdeksää, mutta koska luokassa oli oppitunti, en päässyt järjestelemään pelitilana toimivaa luokkaa kuin vasta viisi minuuttia ennen pelin alkamista. Sitä ennen kopioin pelissä tarvittavia papereita rehtorin luvalla koulun kopiokoneella. Luokkaan päästyäni sijoitin neljä elämänaluekansiota eri puolille luokkaa ja laitoin luokan perällä olevan tietokoneeseen esille ne internet-sivustot, joista koin olevan apua osallistujille pelin eri tehtävien suorittamisessa.

Peliin osallistui 25 nuorta, joista muutama tuli myöhässä peliin mukaan, eivätkä siis kuulleet aluksi pitämäni alustusta pelin tarkoituksesta ja säännöistä. Korostin alussa sitä, että luokka oli ensimmäinen varsinainen ryhmä, jolle toteutin pelin, ja sen takia puoleeni sai ja piti kääntyä, jos mikä tahansa asia pelissä oli epäselvää.

Jaoin luokan pienryhmiin käyttämällä apuna vastuualuelappuja, joita siis oli viisi erilaista. Pienryhmät muodostuivat siis niin, että jokaisella ryhmän jäsenellä oli eri vastuualuelappu. Ryhmäytys epäonnistui siltä osin, että luokalla oli suuri enemmistö poikia, jotka menivät omiin ryhmiinsä vastuualuelapuista välittämättä. Tavoitteena oli, että pienryhmät jakautuisivat enemmän sattumanvaraisesti. En kui-

tenkaan tuntenut ryhmää etukäteen, joten jakaminen niin, etteivät kaverukset olisi samassa ryhmässä, oli mahdotonta.

Jaoin pienryhmille hahmolomakkeet, joiden avulla jokainen ryhmä loi oman hahmonsa. Kun hahmot oli luotu, ne esiteltiin koko luokalle. Toiset ottivat hahmon luomisen vakavammin kuin toiset, mutta ajattelin, että tämäkin oli pelaajien valinta, johon minun ei siis puuttua. Peli lähti käyntiin verkkaisesti, kun pelaajat ottivat tuntumaa pelin kulkuun ja sääntöihin. Toiset pienryhmät käyttivät aikaa jokaisella rastilla paljon, kun taas toisissa ryhmissä yksi osallistuja teki päätökset ja eteni nopeasti eteenpäin.

Pelin aikana pidin yllä yleistä järjestystä ja katselin yleistilannetta. Silloin tällöin menin kunkin ryhmän luo ja kyselin tarkentavia kysymyksiä ja annoin vastauksia pelaajia askarruttaviin kysymyksiin. Peli-tilassa mukana olevat opettajat pysyivät hiljaisina seuraajina, muutaman kerran komentaen äänekkäimpiä poikia.

Kun oli käsitelty ensimmäiset kaksi ikävaihetta, seurasi välitunti. Välitunnin jälkeen otin peliin sattumakortit, jotka käsiteltiin saman tien. Pelaajat kysyivät millä tavalla nämä sattumat vaikuttaisivat pelihahmon loppuelämään, johon vastasin, että sekin oli pelaajien oma valinta. Pelaajien vastuu pelihahmosta oli tarkoituksella suuri.

Viimeiset kaksi ikävaihetta käytiin läpi, mutta ensimmäinen pienryhmä oli kiirehtimisen vuoksi valmis noin varttituntia ennen viimeistä ryhmää, joten he joutuivat odottelemaan sen ajan kunnes kaikki olivat valmiita. Havaitsin luokan tunnelmassa jo kyllästymistä ja väsymistä.

Lopuksi kävimme läpi kunkin pienryhmän luoman hahmon elämä. Elämänkohtalot vaihtelivat kotiäidistä päihteiden sekakäyttäjään. Peli päättyi ajallaan oppitunnin loppumiseen, jonka jälkeen jäin vielä siivoamaan tilan.

## 7 ARVIOINTI

Elämänhallintapelin toteutusta seuraavana päivänä keräsin kohderyhmänäni toimineelta kahdeksannelta luokalta palautteen kyselylomakkeen muodossa (liite 3). Lomake oli yhden paperiarkin kokoinen. Olin paikalla koko palautetilaisuuden ajan, ja sekä jaoin että keräsin lomakkeet henkilökohtaisesti.

Lomakkeessa kysyttiin, mitä nuoret tunsivat oppineensa tai muistaneensa pelistä, mistä he pelissä pitivät ja mistä taas eivät, ja mitä palautetta he halusivat antaa pelinvetäjälle. Näiden lisäksi heidän tuli antaa pelille kouluarvosana, ja lopussa oli tilaa muulle palautteelle. Palautelomakkeita sain takaisin 17 kappaletta.

### 7.1 Nuorten palaute

Kohderymänä olleet kahdeksaluokkalaiset antoivat palautelomakkeessa elämänhallintapelille keskiarvosanaksi 6,5 kouluarvosana-asteikolla 4-10. Korkein arvosana oli 9,5 ja alin 4. Tästä voi jo päätellä, että jotkut nuorista pitivät pelistä paljon, mutta he olivat vähemmistössä.

Palautelomakkeen ensimmäinen avoin kysymys oli ”Mitä opit tai muistat pelistä?” Useissa vastauksissa korostui koulutus-osio ja siinä mainitut jatko-opiskelumahdollisuudet. Kahdessa vastauksessa vastaajat kirjoittivat tajunneensa pelin aikana kuinka vähän loppujen lopuksi tiesi eri koulutusmahdollisuuksista ja – paikoista. Yksi vastaus korosti sitä oppia, että elämän varrella voi sattua mitä tahansa.

Toinen kysymys oli ”Mistä pidit?”. Vastauksina siihen mainittiin oman hahmon luominen ja koulutuksen valitseminen, sekä se, että normaalit koulutunnit jäivät välistä. Seuraava kysymys oli ”Mistä et pitänyt?”, ja useassa vastauksessa tähän sanottiin pelin olleen tylsä ja joidenkin tehtävien olleen vaikeita. Jotkut sanoivat myös, etteivät mielestään olleet saaneet tarpeeksi osallistua pelissä tehtäviin valintoihin.

Palautelomakkeessa pyydettiin antamaan palautetta myös pelinvetäjälle. Yhdessä vastauksessa kaivattiin lisää huumoria. Myös avun antamista kiiteltiin, sekä sitä, että sai tunnilla tehdä jotain eikä tarvinnut vain istua paikoillaan kuuntelemassa opetusta. Viimeisenä lomakkeessa oli vielä tilaa vapaalle sanalle. Jotkut toivoivat lisää pelejä oppitunneille.

Suuri osa palautelomakkeista palautettiin melkein tyhjinä, ja useimpiin kysymyksiin oli vastattu ”en tiedä” tai muuta sen tapaista. Tämä kertoo mielestäni osaltaan siitä, ettei lomake ollut välttämättä paras tapa kerätä palautetta luokalta, tai ainakin siinä olisi voinut olla enemmän suljettuja monivalintakysymyksiä. Päädyin kuitenkin avoimiin kysymyksiin, sillä mielestäni monivalintakysymykset olisivat johdatelleet liikaa vastauksia, ja niistä olisi ollut vaikeampi saada konkreettista rakentavaa palautetta.

## 7.2 Itsearviointi

Opinnäytetyöprosessini oli monien sattumien summa. Alkuperäiset suunnitelmani elämänhallintakerhosta eivät toteutuneet, joten kehitin tilalle elämänhallintapelin. Tiesin alusta asti haluavani tehdä toiminnallisen opinnäytetyön, joka sijoittuisi koulumaailmaan ja liittyisi ongelmien ennaltaehkäisyyn. Saavutin mielestäni tämän määränpään hyvin.

Tarkensin opinnäytetyöni tavoitteeksi kehittää elämänhallintaa kattavasti käsittelevän toimintamuodon, ja elämänhallintapelistä tuli juuri sellainen. Toiminnan tavoitteena oli tukea nuorten kasvua ja subjektiivutta sekä lisätä tietämystä eri elämänalueista. Lisäksi toiminnan oli tarkoitus olla innostavaa ja mielenkiintoista. Kohderyhmänäni toimineilta nuorilta saadun palautteen perusteella koen onnistuneeni tarjoamaan uutta tietoa heille sekä luomaan heille tunteen subjektiivudesta, eli siitä, että heidän tekemillensä valinnoilla on aitoa merkitystä tulevaisuudelle. Koen suurelta osin epäonnistuneeni innostamisessa ja mielenkiinnon herättämisessä, sillä kohderyhmä oli minulle vieras, enkä saanut toiminnan toteutuksessa tilannetta täysin hallintaani. Siksi olisi ollut hyvä, että tukenani olisi ollut muita

pelinvetäjiä. Peliin olisi voinut myös laittaa enemmän toiminnallisia elementtejä, kuten leikkejä tai yllätyksellisyyttä, mutta osaltaan kohderyhmän koko ja pelille varattu aika rajoittivat sitä.

Olisin voinut ottaa myös peliä seuranneet opettajat enemmän mukaan pelitilanteeseen ja hyödyntää heidän tuntemustaan oppilaista, koska en itse tiennyt, minkälainen ryhmä peliin osallistuu. Opettajat olisivat voineet minun laillani kiertää pienryhmissä tarjoamassa tietoaan ja osaamistaan pelkän valvonnan sijaan.

Peliä olisi voinut myös kokeilla usealla luokalla. Näin olisin voinut saada enemmän palautetta pelistä. Olisin myös voinut vertailla pelitilanteita keskenään. Useampi kohderyhmä olisi kuitenkin vaatinut enemmän aikaa ja vaivannäköä sekä minulta että Mukkulan koululta, eivätkä rajalliset resurssini olisi välttämättä siihen riittäneet.

Koko opinnäytetyöprosessissani ongelmallisimmaksi kohdaksi osoittautui ajanhallinta. Kun elämönhallintakerhon toteutuminen epäonnistui, jouduin lyhyessä ajassa kehittelemään täysin uuden toimintamuodon. Vaikka elämönhallintapelin tekeminen oli mukavaa ja mielenkiintoista, vei se myös aikaani ja siten myös motivaatiotani varsinaisen raportin kirjoittamisesta. Pelin toteuttamisen jälkeen intoni koko opiskeluun ja opinnäytetyöhön lopahti, ja kesti kauan palautua takaisin kirjoittamisen ääreen. Huomasin prosessin aikana, ettei luonteeseeni sovi pitkäjänteinen ja tarkka kirjoittaminen, vaan että kirjallinen luovuuteni on hetkellistä ja paljon motivaatiosta riippuvaa.

Tavoitteeni siitä, että elämönhallintapeli olisi jäänyt elämään Mukkulan koulun arkeen, ei toteutunut, sillä koin, ettei peli ollut tarpeeksi testattu ja hiottu ollakseen valmis luovutettavaksi koululle käyttöön.

## 8 YHTEENVETO

Opinnäytetyöni lähtöajatuksena oli tuoda sosiaalipedagogista näkemystä ja toimintaa koulun arkeen. Tästä lähtökohdasta aloin suunnitella toimintamuotoa, joka parhaiten toisi esiin sosiaalipedagogisen osaamisen hyödyn koulumaailmassa, ja päädyin keskittymään oppilaiden elämänhallintaan ja tulevaisuudennäkymiin.

Teoreettisena viitekehyksenäni oli sosiaalipedagogia, elämänhallinnan teoriat ja nuoria koskevat kehitysteoriat. Opinnäytetyötäni varten perehdyin myös peruskoulun jälkeisen siirtymävaiheen ominaisuuksiin sekä kouluissa tehtyyn sosiaalipedagogiseen työhön. Esittelin kaksi projektia, Elämää ja koulua varten –hanke ja Duuri-projekti, joissa molemmissa oli käytetty sosiaalipedagogista työtettä kouluissa nuorten elämänhallinnan tukemiseksi.

Varsinaisena opinnäytetyönäni mallinsin tavoitteeni mukaisesti yläasteikäisille suunnatun toiminnallisen pelin elämän varrella eteen tulevista valinnoista ja niiden mahdollisista seuraamuksista. ”Elämä Pelissä” –elämänhallintapeli nivoi yhteen koulutukseen liittyvät vaiheet, työelämän aloittamisen, ihmissuhteiden kehittymisen ja vapaa-ajan käytön, ja laittoi pelaajat miettimään, miten heidänkin elämänsä saattaa kehittyä kymmenen seuraavan vuoden aikana. Taustatarkoituksena tällä oli herättää pelaajissa mielenkiintoa tulevaisuuttansa kohtaan ja samalla omalta osaltaan ehkäistä nuorten neuvottomuutta, koulupudokkuutta ja syrjäytymisen riskiä.

Peli onnistui herättämään ajatuksia kohderyhmänä toimineen kahdeksannen luokan oppilaissa ja antoi tietoa aiheista, joista heillä ei välttämättä ollut aikaisempaa tietämystä. Peli ei kuitenkaan vielä ole valmis jäämään elämään koulun arkeen, sillä pelin toimiminen käytännössä tarvitsee enemmän testausta.

Idean tasolla elämänhallintapeli soveltuu käytettäväksi esimerkiksi koulun opinto-ohjauksen ja terveystiedon tunneilla tai nuorisososiaalityössä. Peli tarvitsee enemmän kehittämistä vielä toiminnallisempaan, helppokäyttöisempään ja nuoria innostavampaan suuntaan. Peliä voisi myös muunnella tarpeen mukaan enemmän



koulutus- ja työelämäpainotteiseksi, tai toisaalta ihmissuhteisiin ja terveystietoon painottuvammaksi.

## LÄHTEET

Dunderfelt, T. 1997. Elämänkaaripsykologia. Porvoo: WSOY.

Hoikkala, T. & Roos, J.P. 2000. Onko 2000-luku elämänpolitiikan vuosituhat?  
Teoksessa Hoikkala, T. & Roos, J.P. (toim.) 2000-luvun elämä - sosiologisia teorioita vuosituhannen vaihteesta. Helsinki: Gaudeamus

Huhtanen, K. 1999. Kunnan omat voimavarat syrjäytymisen ehkäisemisessä. Teoksessa Kuorelahti, M. & Viitanen, R. (toim.) Holtittomasta hortoilusta hallittuun harhailuun – nuorten syrjäytymisen riskit ja selviytymiskeinot. Helsinki: Nuorisoasiain neuvottelukunta.

Hämäläinen, J. & Kurki, L. 1997. Sosiaalipedagogiikka. Porvoo: WSOY.

Mönkkönen, K., Nurro, M. & Väisänen, R. 1999. Sosiaalipedagogiikan käytännön sovelluksia. Kuopio: Kuopion yliopisto, Koulutus- ja kehittämiskeskus.

Nivala, E. 2007. Sosiaalipedagogiikka nuorten yhteiskunnallisen kasvun tukena. Teoksessa Hämäläinen, P. (toim.) Sosiaalipedagoginen aikakauskirja: vuosikirja 2007: 8. vuosikerta. Pori: Suomen sosiaalipedagoginen seura ry.

Lahden nuorisopalvelut 2009 [verkkodokumentti]. Nuorilahti.net. Duuri-projektin loppuraportti [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa:  
<http://www.nuorilahti.net/upload/File/Loppuraportti.pdf>

Järvikoski, A. 1996. Sisäinen elämänhallinta ja sosiaaliset paineet. Teoksessa Raitasalo, R. (toim.) Elämänhallintaa etsimässä. Helsinki: Kansaneläkelaitos.

Järvinen, T. 1999. Peruskoulusta toisen asteen koulutukseen. Siirtymävaiheen kokemukset ja koulutusvalintojen taustatekijät oppilaiden kertomina. Turku: Turun yliopisto.

- Opetushallitus 2004. Perusopetuksen opintosuunnitelman perusteet 2004 [verkkodokumentti]. Opetusministeriö [viitattu 23.10.2009]. Saatavissa: [http://www02.oph.fi/ops/perusopetus/pops\\_web.pdf](http://www02.oph.fi/ops/perusopetus/pops_web.pdf)
- Opetusministeriö 2007. Lapsi- ja nuorisopoliitikan kehittämisohjelma 2007-2011 [verkkodokumentti]. Opetusministeriö [viitattu 23.10.2009]. Saatavissa: [http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisopoliitika/kehittaemisohjelma/liitteet/lapsi\\_ja\\_nuorisopoliitikan\\_kehittamisohjelma.pdf](http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/nuorisopoliitika/kehittaemisohjelma/liitteet/lapsi_ja_nuorisopoliitikan_kehittamisohjelma.pdf)
- OVI AUKI –lähiöprojekti 2005. Loppuraportti [verkkojulkaisu]. Lahden kaupunki [viitattu 14.10.2008]. Saatavissa: [http://www.lahti.fi/www/images.nsf/files/17BB4A3EE6454E15C2257107004C5F24/\\$file/OVIAUKI\\_loppuraportti\\_valmis.pdf](http://www.lahti.fi/www/images.nsf/files/17BB4A3EE6454E15C2257107004C5F24/$file/OVIAUKI_loppuraportti_valmis.pdf)
- Riihinen, O. 1996. Elämänhallinta-käsitteen erittelyä ja ongelmia. Teoksessa Raitasalo, R. (toim.) Elämänhallintaa etsimässä. Helsinki: Kansaneläkelaitos.
- Stadia 2007 [verkkodokumentti]. Koulua ja elämää varten – hanke [viitattu 21.10.2009]. Saatavissa: [http://www.selma-net.fi/temporary/file.asp/data\\_id=1871/stadia.doc](http://www.selma-net.fi/temporary/file.asp/data_id=1871/stadia.doc)
- Särkelä, A. 1993. Sosiaalityön asiakas subjektina ja ei-subjektina. Lahti: Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus.
- Turunen, K. 2005. Ikävaiheiden kriisit. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.
- Uutela, A. 1996. Ulkoinen ja sisäinen elämänhallinta ja sairauskäyttäytyminen. Teoksessa Raitasalo, R. (toim.) Elämänhallintaa etsimässä. Helsinki: Kansaneläkelaitos.

## LIITTEET

Liite 1: Opinnäytetyön lupapäätös

Liite 2: Tiedote koteihin

Liite 3: Palautelomake

Lisäksi opinnäytetyöraportin ohessa on ”Elämä Pelissä” –elämänhallintapeli ohjeineen ja lomakkeineen.

13.11.2007 10:40

VIRANHALTIJAPÄÄTÖS

Lahden kaupunki

Viranhaltija: Koulutusjohtaja

Pykälä: 920

Päätöspäivä: 13.11.2007

Määräpäivä

Organisaatio: Sivistystoimiala

Toimielin

Julkinen

Asianro: 2007-03499

Hallintokunta: Koulutuspalvelukeskus

Asia

Toimintaluvan myöntäminen opinnäytetyön tekemiseen sosionomiopiskelija  
Sami Hietaselle

Päätösteksti

Päätin myöntää sosionomiopiskelija Sami Hietaselle toimintaluvan  
opinnäytetyön tekemiseen ja siihen liittyvän elämäntalvntakerhon  
toteuttamiseen Mikkulan yläasteella. Lupa myönnetään sillä edellytyksellä,  
että Mikkulan yläasteen rehtorilla ei ole estettä opinnäytetyön  
tekemiseen.

Lisätietoja: Vs. koulutusjohtaja [REDACTED] (puh. [REDACTED])

Peruste

Nähtävilläolo

21.11.2007

Hyvä 8A:n kotiväki!

Olen sosionomiopiskelija Lahden ammattikorkeakoulusta, ja järjestän nuorene luokalle elämänhallintapelin opinnäytetyönäni. Peli pidetään Mukkulan yläasteella keskiviikkona 19.3. kello 9-11. Tarkoitus olisi, että koko luokka osallistuu peliin. Pelissä käsitellään elämässä tehtäviä valintoja ja niiden seurauksia ennaltakäsin.

Opinnäytetyötäni varten kirjoitan pelistä raportin, johon ei tule mitään tunnistetietoja yksittäisistä peliin osallistujista. Nuortanne ei siis voida tunnistaa raportista. Opinnäytetyöni raportti on luettavissa Lahden ammattikorkeakoulun Sosiaali- ja terveysalan laitoksen kirjastossa ensi syksystä lähtien.

Jos teillä on muuta kysyttävää peliin liittyen, vastaan mielelläni!

Ystävällisin terveisin,

*Sami Hietanen*

Puh: [REDACTED]

E-mail: [REDACTED]

---

Elämä Pelissä

## PALAUTE

Vastaa nimettömänä.

Tarvittaessa voit jatkaa vastauksiasi paperin toiselle puolelle.

1. Minkä kouluarvosanan (4-10) antaisit Elämä Pelissä –pelille? \_\_\_\_\_

2. Mitä opit tai muistat pelistä?

---

---

3. Mistä pidit?

---

4. Mistä et pitänyt?

---

5. Palautetta pelinvetäjälle?

---

6. Muuta sanottavaa?

---

---

---

Kiitos palautteestasi ja osallistumisestasi! - Sami

# ELÄMÄ PELISSÄ

= < + ~ ? ~ + > =

Elämänhallintapeli yläasteikäisille

Sami Hietanen

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Sosiaalipedagoginen lapsi- ja nuorisotyö  
Opinnäytetyö  
18.12.2009



# PELIOHJEET

**Pelaajia:** 5-30

**Ikäsuositus:** 13-15 v.

**Kesto:** n. 2 tuntia

Elämä Pelissä –elämänhallintapeli on suunniteltu yläasteikäisille nuorille auttamaan heitä hahmottamaan elämänvalintoja ja niiden seurauksia monipuolisesti ennaltakäsin. Pelin tarkoitus on tukea nuorten kasvua aikuisuuteen ja lisätä tietämystä aiheista, joista heidän tietonsa saattavat olla puutteellisia. Vaikka kyse on pelistä, ei ole tarkoitus, että nuoret kilpailevat toisiaan vastaan, vaan tekevät yhteistyötä. Peliin on sisällytetty on elementtejä, jotka osallistavat jokaista pelajaa tasapuolisesti.

Peli on suunniteltu pidettäväksi enintään 30 nuoren ryhmälle, esim. koululuokalle. Pelin kesto on noin kaksi tuntia. Peli tulisi pitää tilassa, jossa on sekä lattia- että pöytätilaa. Joidenkin tehtävien suorittamiseen tarvitaan avuksi internetiä tai vastaavia tietolähteitä (ks. Pelivälineet).

Pelinvetäjän vastuulla on ohjata pelin kulkua, pitää huolta ajankäytöstä ja auttaa pelaajia tarvittaessa, puuttumatta kuitenkaan heidän tekemiin valintoihin.

## **Pelivälineet:**

30 vastuualuelappua (yksi jokaiselle pelaajalle, viisi per pienryhmä)

6 hahmolomaketta (yksi per pienryhmä)

6 Elämänkaarta (yksi per pienryhmä)

4 osa-aluekansiota, joissa ohjeet jokaiseen elämänvaiheeseen:

- Koulutus
- Työelämä
- Ihmissuhteet
- Vapaa-aika

6 sattumakorttia

1 nettilinkkilista

## **Lisäksi tarvitaan:**

1-2 tietokonetta internetyhteydellä JA/TAI

Yhteishakuoppaita

## Pelin kulku:

### 1. Valmistelu

Ennen kuin pelaajat saapuvat pelitilaan, pelinvetäjä sijoittaa osaluokansiot eri puolille tilaa, käynnistää internetin ja laittaa muut mahdolliset tietolähteet valmiiksi.

Pelinvetäjän tulee myös varmistua siitä, että hahmolomakkeita ja vastuualuelappuja on tarpeeksi pelaajien määrään nähden.

Keskilattia on syytä jättää tyhjäksi, jotta pelaajat voivat kokoontua siihen aluksi.

### 2. Esittely ja säännöt

Kun pelaajat saapuvat tilaan, pelinvetäjä ohjaa heidät istumaan keskilattialle eteensä. Pelinvetäjä esittelee itsensä ja kertoo ryhmälle, että he ovat tulleet pelaamaan Elämä Pelissä-nimistä elämänhallintapeliä, jossa he saavat itse tehdä valintoja ja nähdä niiden vaikutuksia.

Pelaajille tulee tehdä heti alussa selväksi, että kyse ei ole kilpailusta, eikä pelissä jaeta palkintoja lopuksi. Pelaajille kerrotaan, että he tulevat pelaamaan sattumanvaraisissa pienryhmissä, joissa heidän tulee toimia yhteistyössä tovereidensa kanssa.

Pelaajille kerrotaan, että peli kestää noin kaksi tuntia, ja sovitaan, jos välissä pidetään tauko.

Pelinvetäjä kertoo, että hänen puoleensa voi kääntyä missä tahansa pelin vaiheessa, jos on jotain kysyttävää tai epäselvyyksiä säännöissä.

Sitten käydään läpi, miten peliä pelataan. Pelinvetäjä kertoo pelaajille, että heidät tullaan kohta jakamaan viiden hengen pienryhmiin, joissa he luovat ryhmälleen ikäisensä hahmon, jonka elämää he elävät pelin ajan. Pelissä käydään läpi kymmenen vuotta hahmon elämästä neljän eri vaiheen avulla.

Jokaisessa vaiheessa pienryhmät kiertävät läpi neljä osa-aluekansiota (pelinvetäjä voi osoittaa kansioiden paikat tilassa), joissa on heille tehtäviä auttamaan valintojen teossa. Kunkin osa-alueen tapahtumat kirjataan pienryhmän omaan Elämänkaareen, joka käydään yhdessä läpi pelin lopuksi.

Tässä vaiheessa pelinvetäjän on hyvä kysyä, onko kenelläkään mitään kysyttävää.

### 3. Pienryhmiin jakautuminen

Kun säännöt ja pelin kulku on tehty pelaajille selväksi, pelinvetäjä jakaa sekoitetut vastuualuelaput pelaajille, yhden kullekin. Sitten hän kehottaa heitä muodostamaan viiden hengen pienryhmän siten, että kaikilla ryhmäläisillä on eri vastuualue lapussaan.

Jos pelaajien määrä ei ole jaollinen viidellä, voidaan muodostaa myös muutama kolmen tai neljän hengen ryhmä, jolloin joku vastuualue on kaikilla pienryhmän jäsenillä. Pääasia on, ettei kukaan jää yksin tai kaksin, eikä missään ryhmässä ole viittä pelajaa enempää.

Kun ryhmät ovat jakaantuneet, esitellään kukin vastuualue:

- TIETO vastaa hahmon älykkyydestä ja tiedollisista kyvyistä
- TAITO vastaa hahmon kädentaidoista ja osaamisesta
- TUNNE vastaa hahmon tunteista ja suhteista
- TERVEYS vastaa hahmon kunnosta ja elämäntavoista
- TALOUS vastaa hahmon rahankäytöstä ja hankinnoista

Pelinvetäjä voi tarpeen mukaan korostaa, että koska jokaisessa ihmisessä on nämä viisi ominaisuutta, kukin pelaaja on yhtä kyvykäs hoitamaan mitä tahansa vastuualuetta.

### 4. Hahmon luominen

Tässä vaiheessa pelinvetäjä jakaa kullekin ryhmälle yhden hahmolomakkeen yhteisen hahmon luomista varten sekä yhden Elämänkaaren.

Ennen lomakkeen täyttöö pelinvetäjän tulee toistaa, että pienryhmät luovat tässä vaiheessa oman ikäistensä hahmoa. Pelaajat täyttävät hahmolomakkeet yhteistyössä, huomioiden siinä mainitut erityiset vastuualueet.

Kun kaikki pienryhmät ovat saaneet oman lomakkeensa valmiiksi, hahmot esitellään muille ryhmille. Pelinvetäjä voi näin myös havainnoida, kuinka tosissaan pelaajat lähtevät mukaan peliin.

## 5. Hahmon 15. ikävuosi

Ennen kuin pelinvetäjä antaa pienryhmille luvan lähteä kiertämään osa-aluepisteitä, hän varmistaa, että jokaisessa kansiossa on esillä aukeama "15-vuotiaana...". Hän voi samalla kehottaa pelaajia lukemaan koko aukeama, ennen kuin he alkavat suorittamaan tehtäviä.

Yhdelle pisteelle tulisi mahtua ainakin kaksi pienryhmää samaan aikaan, ja pelinvetäjän tulee valvoa internetin käyttöä pelaamisen aikana. Pelinvetäjä voi myös muistuttaa pelaajia kirjaamaan valintansa elämänkaareen.

Tähän elämänvaiheeseen kuuluu hahmon siirtyminen yläasteelta eteenpäin.

Vasta kun kaikki ryhmät ovat käyneet kaikissa pisteissä, siirytään seuraavaan vaiheeseen.

## 6. Hahmon 16-19. ikävuosi

Toimitaan samalla tavalla kuin edellisessä vaiheessa. Pelinvetäjä käy kääntämässä kansioista aukeaman "16-19-vuotiaana..." ja peli jatkuu.

Tässä elämänvaiheessa hahmo voi toisen asteen opinnoissa, aloittelemassa työelämäänsä tai jo syrjäytymässä elämästään.

## 7. Sattumakorttien jako

Jos pelissä pidetään yhteinen tauko, on se hyvä pitää joko ennen tätä vaihetta tai jälkeen tämän jälkeen.

Kun kaksi ensimmäistä elämänvaihetta on käyty läpi, voi pelinvetäjä jakaa pienryhmille yhden sattumakortin, joka vaikuttaa heidän hahmonsa elämään joko positiivisesti tai negatiivisesti.

Pelinvetäjä alustaa jakoa kertomalla, että ihmisen elämässä tulee aina eteen tilanteita, joihin hän ei itse voi vaikuttaa, mutta jotka vaikuttavat kuitenkin peruuttamattomasti hänen elämäänsä.

Kun kortit on nostettu, ne käydään yhteisesti lävitse vastaamalla kortissa esitettyyn kysymykseen. Kukin ryhmä miettii, miten heidän hahmonsa elämä voisi muuttua yllättävän käänteen myötä.

Pelinvetäjä voi kysyä tarkentavia kysymyksiä ryhmiltä, jonka jälkeen peliä jatketaan.

## 8. Hahmon 20-24. ikävuosi

Toimitaan kuten kahdessa edellisessä elämänvaiheessa. Pelinvetäjä käy kääntämässä kansioista aukeaman "20-24-vuotiaana..." ja peli jatkuu.

Tämän elämänvaiheen hahmo voi viettää jatko-opinnoissa, siirtyä jo työelämään, perustaa perhettä tai olla jo vakavassa syrjäytymiskierroksessa.

## 9. Hahmon 25. ikävuosi

Pelinvetäjä käy kääntämässä kansioista viimeisen aukeaman "25-vuotiaana...". Pienryhmät joutuvat tässä vaiheessa katsomaan taaksepäin tehtyjä valintoja ja miettimään, miten ne vaikuttavat hahmon elämään tulevaisuudessa.

Kun kaikki pienryhmät ovat tehneet viimeiset tehtävät ja kirjanneet tulokset Elämänkaareen, kokoonnutaan jälleen yhteen keskilattialle.

## 10. Purku

Pienryhmät esittelevät hahmonsaa Elämänkaaren toisilleen elämänvaihe kerrallaan. Pelinvetäjä tai muut pelaajat voivat esittää tärkeitä kysymyksiä, esim. miksi johonkin valintaan on päädytty. Tarkoituksena ei ole kuitenkaan kyseenalaistaa pelaajien valintoja.

Kun kaikki Elämänkaaret on käyty läpi, pelinvetäjä kysyy päälimmimpiä tunteita pelistä. Kun pelaajat ovat saaneet purkaa tilannetta tarpeekseen, pelinvetäjä kiittää heitä osallistumisesta.

Jos pelaajilta kerätään kirjallinen palaute, on se hyvä tehdä vasta parin päivän päästä pelitapahtumasta, mutta tässä vaiheessa heitä voi tiedottaa siitä.

NETTILINKIT:

=KOULUTUS=

[www.opintoluotsi.fi](http://www.opintoluotsi.fi)  
[www.haenyt.fi](http://www.haenyt.fi)  
[www.koulutusnetti.fi](http://www.koulutusnetti.fi)

<TYÖELÄMÄ>

[www.mol.fi](http://www.mol.fi)  
[http://www.stat.fi/tup/suoluk/suoluk\\_palkat.html](http://www.stat.fi/tup/suoluk/suoluk_palkat.html)

+IHMISSUHTEET+

[www.mll.fi/nuortennetti](http://www.mll.fi/nuortennetti)

~VAPAA-AIKA~

[www.nuorilahti.net](http://www.nuorilahti.net)  
[www.nuori-x.net](http://www.nuori-x.net)

\*YLEISTÄ\*

[www.nuorisotutkimusseura.fi](http://www.nuorisotutkimusseura.fi)

# ---LOMAKKEET---

## SISÄLLYS:

- Hahmolomake
- Elämänkaari
- Vastuualuekortit
- Sattumakortit



## HAHMOLOMAKE

<b>Nimi:</b> (yhteisvalinta)	<b>Kuva:</b> (yhteisvalinta)
<b>Sukupuoli:</b> (yhteisvalinta)	
<b>Perhe:</b> (yhteisvalinta)	
<b>Lemmikit:</b> (yhteisvalinta)	
<b>Seurusteleeke:</b> (TUNNE valitsee)	
<b>Rahatilanne:</b> (TALOUS valitsee)	
<b>Kunto:</b> (TERVEYS valitsee)	
<b>Suosikkiaineet koulussa:</b> (TIETO & TAITO valitsevat)	<b>Inhokkiaineet koulussa:</b> (TIETO & TAITO valitsevat)
<b>Mistä pitää:</b> (yhteisvalinta)	<b>Mistä ei pidä:</b> (yhteisvalinta)

## VASTUUALUEKORTIT

TIETO	TERVEYS
TIETO	TERVEYS
TIETO	TERVEYS
TIETO	TERVEYS
TIETO	TERVEYS
TIETO	TERVEYS
TAITO	TALOUS
TAITO	TALOUS
TAITO	TALOUS
TAITO	TALOUS
TAITO	TALOUS
TAITO	TALOUS
TUNNE	TUNNE
TUNNE	TUNNE
TUNNE	TUNNE

## SATTUMAKORTIT

## LOTTOVOITTO

Onneksi olkoon, olet voittanut satatuhatta euroa lotossa. Voit heittää hyvästit taloushuolille moneksi vuodeksi! Vai voitko?

## LÄHEISEN KUOLEMA

Pahoittelut, olet menettänyt itsellesi tärkeän ihmisen. Miten pääset yli surusta?

## ONNETTOMUUS

Jouduit onnettomuuteen, jossa loukkaannuit sairaalakuntoon. Mitä tapahtuu elämässäsi sillä aikaa kun paranet?

## RYÖSTÖ

Kotiisi on murtauduttu! Kaikki arvotavarat on viety. Mitä voit tehdä saadaksesi ne takaisin?

## ULKOMAAN MATKA

Onnittelut, ystäväsi on kutsunut sinut mukaan pitkälle lomamatkalle. Voitko lähteä tuosta vaan?

## TYÖTARJOUS

Sinulle on tarjottu unelmiesi työpaikkaa. Otatko sen riskin, että se voi olla liian hyvä ollakseen totta?

===KOULUTUS===

## =KOULUTUS=

### 15-vuotiaana...

... suomalainen nuori on yleensä peruskoulun yhdeksännellä luokalla, päättämässä oppivelvollisuuttaan. Tällöin tehdään päätös, jolla saat-  
taa olla hyvinkin kauaskantoiset vaikutukset nuoren elämään: mihin  
jatkaa yläasteen jälkeen?

Vaihtoehtoja on useita, ja niiden paremmuus riippuu nuoresta itses-  
tään. Koulutuksen jatkaminen on vaihtoehto, jonka useimmat valitse-  
vat.

### TEHTÄVÄ 1

Valitkaa hahmollenne sopivin jatkopaikka, miettien samalla syitä miksi  
kyseinen paikka olisi tälle paras (vinkki: vastatkaa suluissa olevaan ky-  
symykseen vaihtoehdon perässä). Käyttäkää yhteishakuopasta tai in-  
ternettiä apunanne tarvittaessa.

1. **Lukio** (normaali vai erityislinja?)
2. **Ammattikoulu** (mikä ammattilinja?)
3. **Muu vaihtoehto** (mikä se on?)
4. **Työelämään siirtyminen** (minkälaisen työpaikan voi saada pelkäl-  
lä peruskoulutodistuksella?)

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Koulutus/15. ikävuosi.

## =KOULUTUS=

### 16-19-vuotiaana...

... nuori yleensä opiskelee valitsemassaan toisen asteen koulussa. Opinnot kestävät noin kolme vuotta, tosin tehdyistä valinnoista riippuen ne voivat venyä tai keskeytyä.

Jos nuori on valinnut lukion, on hänellä nämä ikävuodet aikaa miettiä, minkälaiseen ammattiin hän haluaa opiskella. Pelkällä ylioppilaskirjoituksella ei vielä pääse moneenkaan työpaikkaan, vaan tarvitaan jatkokoulutusta.

Ammattikoulusta valmistutaan useimmiten suoraan tiettyyn työhön, mutta johtotehtäviin vaaditaan korkeampaa koulutusta.

### TEHTÄVÄ 2a (Lukion valinneille)

Hahmonne TIETO valitsee, mitä aineita hahmonne kirjoittaa ylioppilaskirjoituksissa. Kirjoitettavia aineita täytyy valita vähintään neljä, joista yksi on äidinkieli ja yksi joko toinen kotimainen kieli, pitkä matematiikka tai pitkä vieras kieli:

- **Äidinkieli** (pakollinen)
- **Toinen kotimainen kieli** (suomenkielisille ruotsi)
- **Matematiikka** (pitkä/lyhyt opintomäärä)
- **Vieraat kielet** (englanti, saksa, ranska, venäjä, espanja jne.)
- **Reaaliaineet** (historia, yhteiskuntaoppi, fysiikka, kemia, biologia, maantieto, filosofia, psykologia, uskonto/ET, terveystieto)

Valitkaa yhdessä tämän jälkeen mahdollinen jatkopaikka hahmollenne. Ottakaa huomioon se, mitä aineita hahmonne kirjoitti. Käyttäkää apuna korkeakoulujen valintaopasta tai internetiä.

1. **Yliopisto/korkeakoulu/ammattikorkeakoulu** (mikä linja?)
2. **Työelämään siirtyminen** (minkälaisen työpaikan voi saada ylioppilastodistuksella?)
3. **Muu** (mikä?)

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Koulutus/16.-19. ikävuosi.

### TEHTÄVÄ 2b (Ammattikoulun valinneille)

TAITO päättää, minkälaisen lopputyön hahmonne tekee. Lopputyö on joko kirjallinen tai käytännössä tehtävä työ, joka liittyy olennaisesti opiskeltavaan alaan.

Valitkaa yhdessä tämän jälkeen mahdollinen jatkopaikka hahmollenne. Ottakaa huomioon ala, jolle hahmonne valmistui. Käyttäkää apuna korkeakoulujen valintaopasta tai internettiä.

1. **Yliopisto/korkeakoulu/ammattikorkeakoulu** (mikä linja?)
2. **Työelämään siirtyminen** (minkälaisen työpaikan voi saada valitsemallanne ammatillisella koulutuksella?)
3. **Muu** (mikä?)

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Koulutus/16.-19. ikävuosi.

### TEHTÄVÄ 2c (Muun vaihtoehdon tai työelämän valinneille)

Miettikää yhdessä, voisiko hahmonne täydentää peruskoulutustaan esimerkiksi joillain kursseilla tai oppisopimuskoulutuksella. Käyttäkää apuna internettiä, jos tarvitsette. TIETO ja TAITO tekevät lopullisen päätöksen.

Kirjatkaa pohdintanne elämänkaareen kohtaan Koulutus/16.-19. ikävuosi.

## =KOULUTUS=

### 20-24-vuotiaana...

... opiskeleva nuori suorittaa jatko-opintojaan yliopistossa, korkeakoulussa tai ammattikorkeakoulussa. Valinnanvaraa on vielä enemmän kuin toisella asteella, mutta opiskelu vaatii yhä enemmän aikaa ja väivannäköä.

#### TEHTÄVÄ 3a (jatko-opiskelupaikan valinneille)

Valitkaa yhdessä, kuinka pitkälle hahmonne opiskelee.

Yliopistossa:

1. **Alempi korkeakoulututkinto** (nimikkeenä kandidaatti; opinnot kestävät noin kolme vuotta)
2. **Ylempi korkeakoulututkinto** (nimikkeenä maisteri; opintoihin tulee noin kaksi vuotta lisää)
3. **Tohtorin tutkinto** (nimikkeenä tohtori; tehdään väitöskirja)

Ammattikorkeakoulussa:

1. **Alempi ammattikorkeakoulututkinto** (nimike vaihtelee aloittain, mutta sen perään lisätään tunnus (AMK); opinnot kestävät noin 3,5 – 4,5 vuotta)
2. **Ylempi ammattikorkeakoulututkinto** (nimike vaihtelee aloittain, mutta sen perään lisätään tunnus (ylempi AMK); opinnot kestävät noin vuoden, mutta sitä ennen vaaditaan muutama vuosi työntekoa)

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Koulutus/20.-24. ikävuosi.



### TEHTÄVÄ 3b (Muun vaihtoehdon tai työelämän valinneille)

Miettikää yhdessä, voisiko hahmonne täydentää toisen asteen koulutustaan esimerkiksi joillain kursseilla tai oppisopimuskoulutuksella. Käytäkää apuna internettiä, jos tarvitsette. TIETO ja TAITO tekevät lopullisen päätöksen.

Kirjatkaa pohdintanne elämänkaareen kohtaan Koulutus/20.-24. ikävuosi.

## =KOULUTUS=

### 25-vuotiaana...

... useimpien nuorten koulutie alkaa olla jo kuljettu, ja he ovat jo siirtyneet tai siirtymässä työelämään. Mutta oppia ikä kaikki, kuten sanotaan. Vielä aikuisiälläkin on monia mahdollisuuksia jatkaa opiskelua, esimerkiksi kouluttautumalla uuteen ammattiin.

### TEHTÄVÄ 4

Miettikää yhdessä, mitä hahmonne voisi vielä opiskella tulevaisuudessa. Käyttäkää apuna internettiä tai hakuoppaita, jos on tarvetta. TIETO ja TAITO valitsevat yhden uuden ammatin, jolle hahmonne voisi vielä kouluttautua myöhemmin elämässään.

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Koulutus/25. ikävuosi.

<<<TYÖELÄMÄ>>>

## <TYÖELÄMÄ>

### 15-vuotiaana...

... nuori on saanut ensikosketuksensa työelämään TET-jaksoilla tai taksvärkkipäivinä, ja monet tekevät töitä taskurahapalkalla esim. mainoksia jakamalla tai puhelinmyynnillä.

### TEHTÄVÄ 1

Valitkaa hahmollenne kiinnostava TET (työelämään tutustumisjakso)-paikka.

Miettikää myös, tekeekö hän töitä kouluajan ulkopuolella. Paljonko hän voisi todellisuudessa tienata näistä töistä? TALOUS tekee lopullisen päätöksen.

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Työelämä/15. ikävuosi.

## <TYÖELÄMÄ>

### 16-19-vuotiaana...

... monet nuoret saavat jo ensimmäiset kunnan kesätyöpaikkansa. Tämän ikäisellä nuorella on mahdollisuus kokeilla monia eri aloja ilman paineita siitä, että tekisi koko elämänsä vastaavaa työtä.

Ammatillisessa koulutuksessa pääsee kokemaan työelämän haasteita käytännössä työharjoitteluiden kautta, jotka ovat pidempiä kuin TET-jaksot yläasteella.

Monet nuoret miehet ja jotkut nuoret naiset suorittavat myös asevelvollisuutensa joko armeijassa tai siviilipalveluksessa heti toisen asteen opintojen päätyttyä. Kieltäytyminen tästä velvollisuudesta tietää miehelle (ja tietyn koeajan jälkeen myös palveluksen aloittaneelle naiselle) vankeilatuomiota.

#### TEHTÄVÄ 2a (Lukion tai ammattikoulun Koulutus-osiossa valinneille)

TALOUS päättää, minkälaisissa kesätyöpaikoissa hahmonne viettää kesänsä (voitte valita useamman jos haluatte). Ovatko ne sellaisia töitä, joita hahmonne voisi tehdä lopun ikänsä?

TERVEYS ja TUNNE valitsevat yhdessä, meneekö hahmonne armeijaan tai siviilipalvelukseen opintojensa jälkeen. Miettikää syy valintaanne.

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Työelämä/16.-19. ikävuosi.

### TEHTÄVÄ 2b (Työelämän Koulutus-osiossa valinneille)

Miettikää yhdessä, minkälaisia töitä hahmonne voi saada, kun hänellä on vain peruskoulun päättötodistus. TALOUS saa valita jonkun realistisen työpaikan hahmollenne.

TERVEYS ja TUNNE valitsevat yhdessä, meneekö hahmonne armeijaan tai siviilipalvelukseen tässä ikävaiheessa. Miettikää syy valintaanne.

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Työelämä/16.-19. ikävuosi.

### TEHTÄVÄ 2c (Muun vaihtoehdon Koulutus-osiossa valinneille)

Hahmonne ei siis ole töissä eikä koulussa. Miettikää, mitä hän elämältään haluaa. Mistä hän saa rahaa elämiseen?

TERVEYS ja TUNNE valitsevat yhdessä, meneekö hahmonne armeijaan tai siviilipalvelukseen tässä ikävaiheessa. Miettikää syy valintaanne.

Kirjatkaa pohdintanne ja valintanne elämänkaareen kohtaan Työelämä/16.-19. ikävuosi.

## <TYÖELÄMÄ>

### 20-24-vuotiaana...

... jotkut nuoret ovat jo töissä, kun taas jotkut opiskelevat korkeakouluissa. Jatko-opintoihin kuuluu myös monesti työharjoitteluita.

Asevelvollisuus tai siviilipalvelus on mahdollista suorittaa myös tässä vaiheessa, aina siihen vuoteen saakka, jolloin asevelvollinen täyttää 29 vuotta.

#### TEHTÄVÄ 3a (Jatko-opiskelupaikan Koulutus-osiossa valinneille)

Pohtikaa yhdessä, minkälaisia kesätyöpaikkoja tai harjoittelupaikkoja hahmonne löytää. Ne voivat liittyä läheisesti opiskeltavaan alaan. TALOUS tekee lopullisen päätöksen.

Jos hahmonne täytyy suorittaa asevelvollisuus, TERVEYS ja TUNNE valitsevat, tehdäänkö se tässä vaiheessa vai jätetäänkö myöhemmäksi.

Kirjatkaa valintanne elämänkaareen kohtaan Työelämä/20.-24. ikävuosi.

#### TEHTÄVÄ 3b (Työelämän Koulutus-osiossa valinneille)

Minkälaisissa töissä hahmonne nyt on? Miettikää hänen taitojaan ja etenemismahdollisuuksia työurallaan. Tiedättekö minkäsuuruinen hänen palkkansa voi olla?

Jos hahmonne täytyy suorittaa asevelvollisuus, TERVEYS ja TUNNE valitsevat, tehdäänkö se tässä vaiheessa vai jätetäänkö myöhemmäksi.

Kirjatkaa pohdintanne ja valintanne elämänkaareen kohtaan Työelämä/20.-24. ikävuosi.

### TEHTÄVÄ 3c (Muun vaihtoehdon Koulutus-osiossa valinneille)

Hahmonne ei siis opiskele eikä tee töitä. Mitä hän sitten tekee? Keskustelkaa, millä keinoin hahmonne elättää itsensä.

Jos hahmonne täytyy suorittaa asevelvollisuus, TERVEYS ja TUNNE valitsevat, tehdäänkö se tässä vaiheessa vai jätetäänkö myöhemmäksi.

Kirjatkaa pohdintanne ja valintanne elämänkaareen kohtaan Työelämä/20.-24. ikävuosi.



## <TYÖELÄMÄ>

### 25-vuotiaana...

... ovat useimmat jo kiinni työelämässä, ja monille on jo selvää, minkälaista työtä haluaa tulevaisuudessakin tehdä.

Monissa paikoissa työuralla voi edetä aina johtoasemaan saakka. Työpaikkaa voi myös vaihtaa, tai sen voi töppäilyjen takia menettää.

Vaihtoehtona on myös perustaa yritys, jossa voi olla oma pomonsa. Tähän liittyy kuitenkin aina taloudellinen riski, jos yritys ei olekaan kannattava.

### TEHTÄVÄ 4

Keskustelkaa siitä, mitä hahmonne tekee tulevaisuudessa työkseen. Nouseeko hän kenties johtoasemaan? Vai perustaako hän oman yrityksen? Vai jääkö hän kenties kotiäidiksi tai –isäksi, tai pitkäaikaistyöttömäksi?

Kirjatkaa keskustelunne tulos elämänkaareen kohtaan Työelämä/25. ikävuosi.

# +++IHMISSUHTEET+++

## +IHMISSUHTEET+

### 15-vuotiaana...

... nuori asuu yleensä vielä kotona lapsuudenperheensä kanssa. Hänen kaveripiirinsä saattaa koostua ihmisistä, jotka hän on tuntenut pikkulapsesta asti. Kavereita hän on voinut saada koulun lisäksi myös harrastusten kautta tai internetissä. Hän saattaa myös jo seurustella.

Muita läheisiä ihmisiä perheen ja kavereiden lisäksi nuoren elämässä voivat olla opettajat, sukulaiset ja harrastusten ohjaajat.

#### TEHTÄVÄ 1

Miettikää yhdessä, ketkä ovat hahmollenne tärkeitä ihmisiä eri elämänaalueilta. TUNNE valitsee heistä viisi tärkeintä ja pistää heidät tärkeysjärjestykseen.

Kirjatkaa valitsemanne viisi ihmistä elämänkaareen kohtaan Ihmissuhteet/15. ikävuosi.

## +IHMISSUHTEET+

### 16-19-vuotiaana...

... nuori saa uusia kavereita peruskoulun jälkeisestä opiskelu- tai työkentelypaikasta. Nuorta myös opettavat aivan toiset ihmiset kuin peruskoulussa.

Jos nuori muuttaa toiselle paikkakunnalle opiskelemaan, voivat ihmissuhteet vaihtua radikaalisti samalla. Lapsuuden perhe ja vanhat ystävät jäävät entiselle asuinpaikkakunnalle, ja heitä näkee yhä harvemmin.

Joillakin tämän ikäisillä nuorilla on jo useita seurustelusuhteita takanaan, toisilla taas ei yhtään. Niin koulussa kuin vapaa-ajalla nuoret muodostavat pareja, toiset enemmän tosissaan kuin toiset.

#### TEHTÄVÄ 2a (Jos hahmonne seurustelee)

Keskustelkaa hahmonne seurustelusta. Minkälaisesta tulevaisuudesta hahmonne haaveilee seurustelukumppaninsa kanssa? Onko hänen haaveissaan yhteinen asunto, avoliitto, naimisiinmeno, lapsia vai katseleeko hän jo seuraavaa kumppania? Minkälaisen ihmisen kanssa hän haluaisi viettää loppuelämänsä?

TUNNE päättää, mikä on hahmonne mielestä tärkein ominaisuus, jota vaaditaan elämänkumppanilta.

Kirjatkaa haaveet ja elämänkumppanin tärkein ominaisuus elämänsä kaareen kohtaan Ihmissuhteet/16.-19. ikävuosi.

## TEHTÄVÄ 2b (Jos hahmonne ei seurustele)

Hahmonne elää siis sinkkuelämää. Keskustelkaa hahmonne kaveripiiristä. Minkälaisten ihmisten kanssa hahmonne ystävystyy helposti, minkälaisia ihmisiä hän ei taas voi sietää lähellään?

TUNNE päättää, mikä on hahmonne mielestä tärkein ominaisuus, jota ystävältä vaaditaan.

Kirjatkaa keskustelunne ja ystävän tärkein ominaisuus elämänkaareen kohtaan Ihmissuhteet/16.-19. ikävuosi.

## +IHMISSUHTEET+

### 20-24-vuotiaana...

... ihmiset nuoren ympärillä vaihtuvat jälleen, kun tämä aloittaa jatko-opinnot tai siirtyy työelämään. Usein kuitenkin parhaimmat ystävät säilyvät, vaikka ei enää opiskellakaan samassa paikassa. Perhettä ja sukua taas ei saa helpolla katoamaan elämästä, vaikka haluaisikin.

Tässä iässä jotkut alkavat jo perustaa perhettä, muuttavat yhteen kumppaninsa kanssa, kihlautuvat ja menevät naimisiin, voivat saada lapsiakin. Vakituksen kumppanin kautta elämään astuvat myös tälle tärkeät ihmiset, tämän suku ja ystävät.

Jotkut taas haluavat pysyä sitoutumattomina ja omistaa aikansa opiskelulle, työuralle, harrastuksille tai hauskanpidolle.

#### TEHTÄVÄ 3a (jos hahmonne elää parisuhteessa)

Nyt on aika elää viime ikävaiheessa haaveiltuja asioita, ja kohdata arjen todellisuus. Valitkaa yhdessä, mitkä seuraavista asioista toteutuu hahmonne parisuhteessa **ennen kuin hän täyttää 25 vuotta**:

- **Yhteinen asunto** (avoliitto)
- **Kihlautuminen**
- **Naimisiinmeno** (avioliitto/rekisteröity parisuhde)
- **Yhteinen lemmikki** (tai useampi)
- **Yhteinen lapsi** (tai useampi)
- **Pettäminen**
- **Ero**
- **Leskeksi jääminen** (kumppanin kuolema)
- **Uuden kumppanin löytäminen**
- **Uusioperhe** (omat ja uuden kumppanin lapset)
- **Muu** (mikä?)

Kirjatkaa valitsemanne asiat elämänkaareen kohtaan Ihmissuhteet/20.-24. ikävuosi.

### TEHTÄVÄ 3b (jos hahmonne ei elä parisuhteessa)

Hahmonne elää siis sinkkuelämää. Valitkaa alla olevasta listasta, min-kälaisia ihmissuhteita hahmonne arvostaa ja haluaa:

- Läheiset suhteet lapsuuden perheeseen
- Ison suvun, joka pitää tiiviisti yhteyttä
- Paljon kavereita, joiden kanssa pitää hauskaa
- Muutaman läheisen ystävän, joille voi kertoa kaiken
- Työ/opiskeluporukan, jonka kanssa viihtyy töissä/koulussa
- Samanmielisiä harrastuskavereita
- Viisaamman henkilön opettamaan elämän totuuksia
- Jännittäviä tuttavuuksia ympäri maailmaa
- Irtosuhteita hauskanpidon merkeissä ilman sitoumuksia
- Jonkun, joka maksaa hänen elämisensä
- Löytää "sen oikean" vielä joskus
- Muu, mikä?

Kirjatkaa valitsemanne suhteet elämänkaareen kohtaan Ihmissuhteet/20.-24. ikävuosi.

## +IHMISSUHTEET+

### 25-vuotiaana...

... alkavat nuoren aikuisen ihmissuhteet olla jo vakinaisempia. Monet ovat viettäneet kumppaninsa kanssa jo monta yhteistä vuotta, jotkut liitot ovat jo päättyneet ja kumppani vaihtunut.

Läheskään kaikki eivät kuitenkaan elä vielä parisuhteessa, jotkut eivät koskaan. Joillekin muut ihmissuhteet ovat tärkeämpiä kuin elämänkumppanuus jonkun kanssa.

### TEHTÄVÄ 4

Keskustelkaa siitä, mitä hahmonne ihmissuhteille on tapahtunut kymmenessä vuodessa. Palatkaa siihen viiden ihmisen listaan, jonka laaditte ensimmäisessä elämänvaiheessa. Onko se muuttunut?

Miettikää uudelleen hahmonne viisi tärkeintä ihmistä tässä elämänvaiheessa. TUNNE saa laittaa heidät tärkeysjärjestykseen.

Kirjatkaa uusi lista elämänkaareen kohtaan Ihmissuhteet/25. ikävuosi.



~~~~VAPAA-AIKA~~~~

## ~VAPAA-AIKA~

### 15-vuotiaana...

... nuori viettää vapaa-aikaansa yhä enemmän muiden ikäistensä seurassa kuin vanhempiensa tai muun perheensä kanssa. Hän saa iltaisin valvoa entistä myöhempään, ja hänen odotetaan ottavan yhä enemmän vastuuta itsestään ja elinympäristöstään huolehtimisessa.

Nuori on voinut tähän ikään mennessä harrastaa monia erilaisia asioita, joista mieluisimpia hän yleensä harrastaa edelleen. Vapaa-aika voi kulua myös television, musiikin, internetin, sarjakuvien, pelien, lehtien tai kirjojen parissa.

Tässä iässä mukaan on voinut astua myös päihteiden käyttö, oli kyseessä sitten alkoholi, tupakka tai huumeaineet.

### TEHTÄVÄ 1

Keskustelkaa siitä, mitä hahmonne tekee mieluiten vapaa-aikanaan. Jokainen ryhmän jäsen saa valita yhden toiminnon tai asian. TERVEYS pistää ne sen jälkeen tärkeysjärjestykseen.

Käyttäkää apuna ohessa olevaa listaa tai keksikää asiat itse.

Kirjatkaa valitsemanne harrastukset tai muut toiminnot tärkeysjärjestyksessä elämänkaareen kohtaan Vapaa-aika/15. ikävuosi.

## Vapaa-ajan toimintoja:

- **Ohjatut harrastukset** (esim. urheilulajit, kamppailulajit, tanssi, kuoro, teatteri)
- **Pelaaminen** (esim. videopelit, lautapelit, korttipelit, biljardi, roolipelit)
- **Internet** (esim. surffaus, chat, foorumit, nettiyhteisöt, kuvagalleriat)
- **Liikunta** (esim. lenkkeily, jumppa, kuntosali)
- **Musiikki** (esim. kuuntelu, soittaminen, laulaminen, oma bändi)
- **Lukeminen** (esim. kirjat, sarjakuvat, lehdet)
- **Kirjoittaminen** (esim. tarinat, runot, fanitarinat, artikkelit, mielipidekirjoitukset)
- **Taide** (esim. piirtäminen, maalaaminen, valokuvaus, kuvanveisto, näyttelyt)
- **Käsityöt** (esim. kutominen, neulominen, puutyöt, koneet, tuunaus)
- **Eläinten hoito** (esim. lemmikit, ratsastus, maatilan hoito)
- **Hengailu** (esim. ulkona, ravintolassa, kaverin luona, kotona)
- **Päihteen** (esim. alkoholi, tupakka, nuuska, kannabis, sekakäyttö)

## ~VAPAA-AIKA~

### 16-19-vuotiaana...

... nuorella on yhä vähemmän aikaa ja intoa ohjatuille harrastuksille, kun opiskelu, työt ja ihmissuhteiden hoito vievät yhä suuremman osan hänen elämästään. Vapaa-ajasta alkaa monelle tulla ylellisyys, ei enää itsestäänselvyys.

Täysi-ikäisyys tuo tullessaan monia oikeuksia, mutta myös velvoitteita.

### TEHTÄVÄ 2

Käykää läpi täysi-ikäisen Suomen kansalaisen oikeudet alla olevasta listasta. Valitkaa sekä hyödyllisin että turhin hahmonne kannalta.

- Oikeus äänestää vaaleissa
- Oikeus olla ehdokkaana vaaleissa
- Oikeus mennä naimisiin ilman huoltajan lupaa
- Oikeus hankkia ajokortti ja ajaa autoa
- Oikeus käydä baareissa ja ostaa mietoja alkoholijuomia sekä tupakkaa
- Oikeus erota uskonnollisesta yhteisöstä tai liittyä siihen ilman huoltajan lupaa
- Oikeus solmia sopimuksia ilman huoltajan lupaa
- Oikeus todistaa oikeudenkäynnissä

Kirjatkaa hyödyllisin ja turhin oikeus elämänkaareen kohtaan Vapaa-aika/16.-19. ikävuosi.

## ~VAPAA-AIKA~

### 20-24-vuotiaana...

... nuori aikuinen käy yleensä harvemmin ohjatuissa harrastuksissa, mutta niiden tilalle tulevat lyhyet kurssit ja koulutukset, joihin ei tarvitse sitoutua. Omaehtoiset harrastukset ovat suosiossa.

Itsenäistyneen nuoren tulee myös hallita ikävät paperityöt ja taloudenhoito. Kun nuori ei elä enää lapsuuden perheen huomassa, hän joutuu huomaamaan, että kaikki maksaa, ja harvasta asiasta selviää kertamaksulla: asunto, matkat, televisio, vesi, sähkö, vaatteet ja ruoka syövät jatkuvasti rahaa.

### TEHTÄVÄ 3

Miettikää hahmonne rahankäyttöä. Valitkaa listasta viisi hahmollenne tärkeintä panostuskohdetta. TALOUS pistää ne tärkeysjärjestykseen.

- Asuminen
- Matkustaminen
- Ruoka
- Pukeutuminen
- Elektroniikka
- Auto
- Kodinkoneet
- Sisustus
- Viihde
- Juhliminen
- Rahapelit
- Osakkeet
- Hyväntekeväisyys
- Päihteen
- Muu (mikä?)

Kirjatkaa viisi rahankäyttökohdetta tärkeysjärjestyksessä elämänkaareen kohtaan Vapaa-aika/20.-24. ikävuosi.

## ~VAPAA-AIKA~

### 25-vuotiaana...

... nuorella aikuisella on usein jo varaa käyttää vapaa-aikaansa mihin tahtoo, esimerkiksi matkusteluun. Omat rajoituksensa asettaa mahdollisesti lapset ja työelämä. Nykyaikana ei lapsille saa välttämättä tuosta vain hoitajaa, eikä työelämässä paljoa jousteta.

Tässä iässä alkaa näkyä myös terveydessä se, kuinka elämä on tähän asti eletty. Teini-iästä asti pullon kanssa tuttavuutta tehneillä alkaa kaljamaha jo näkyä, kun taas pienestä pitäen urheilleet ovat vielä elämänsä kunnossa. Myös erilaiset kansantaudit kuten diabetes, syövät ja verenkiertohäiriöt yleistyvät. Nuoruus eletään vain kerran, mutta se, kuinka se eletään, vaikuttaa pitkälle tulevaisuuteen.

### TEHTÄVÄ 4

Keskustelkaa hahmonne elämäntavoista. Onko hän harrastanut liikuntaa? Minkälaiset ruokailutottumukset hänelle on? Onko hän käyttänyt päihteitä, ja minkä verran?

TERVEYS valitsee hahmolle yhden terveystavoitteisen "uudenvuodenlupauksen" alla olevasta listasta. Päätäkää myös, aikooko hahmonne pitää sen.

- Lupaani viettää tipattoman tammikuun.
- Lupaani lenkkeillä joka päivä.
- Lupaani käydä kuntosalilla kerran kuussa.
- Lupaani vaihtaa auton polkupyörään.
- Lupaani vähentää herkkujen syömistä.
- Lupaani ryhtyä tupakkalakkoon.
- Lupaani olla lupaamatta mitään.
- Lupaani jotain muuta. (Mitä?)

Kirjatkaa valittu lupaus elämänkaareen kohtaan Vapaa-aika/25. ikävuosi.

# ELÄMÄNKAARI

|              | 15. ikävuosi | 16-19. ikävuosi | 20-24. ikävuosi | 25. ikävuosi |
|--------------|--------------|-----------------|-----------------|--------------|
| Koulutus     |              |                 |                 |              |
| Työelämä     |              |                 |                 |              |
| Ihmissuhteet |              |                 |                 |              |
| Vapaa-aika   |              |                 |                 |              |