



Worry
escape

TALOUSPAKOPELI

Pelinvetäjän ohje:

3-4 PELAAJAA, 15+ VUOTTA

MISTÄ ON KYSE?

Talouspakopeli on WorryEscape-hankkeessa suunniteltu ja testattu pakopeli. Peli on kehitetty yhdessä kotitalousopettaja- ja sosionomiopiskelijoiden kanssa. WorryEscape-hankkeen on rahoittanut oikeusministeriö ja toteuttanut Laurea-ammattikorkeakoulu yhdessä Itä-Suomen yliopiston sekä Kilpailu- ja kuluttajaviraston kanssa. Peliä saa pelata vapaasti ja jakaa ei-kaupalliseen tarkoitukseen toteuttajat mainittaessa.

Sisältö: Pelinvetäjän ohje (tämä pdf), talouspakopeli (pdf), loppukeskustelumateriaali (pdf) ja pelinvetäjän esitys (pp) ohjeistuksien näyttämiseen, tunnelman luontiin ja loppukeskustelun vetämiseen.

Ikätaso: 15+ vuotta. Peli on tarkoitettu kaikille ammattilaisille käytettäväksi työkaluna talousopetuksessa ja nuorten ohjauksessa.

Pelin kesto: Suunniteltu peliaika on 45 minuuttia + loppukeskustelu.

Tavoitteet: WorryEscape-talouspakopeli tekee näkyväksi monipuolisesti arjessa tarvittavaa talousosaamista ja kehittää sosiaalisia ryhmätyöskentelytaitoja. Pelin aikana käydään läpi nuoren aikuisen arjessa kohtaamia tilanteita, joissa talousosaamista tarvitaan. Pelin pelaaminen toimii ajatuksien herättelijänä ja asioiden kertauksena. Pelaaminen voi toimia myös aloitukseksi talousasioiden käsittelylle.

Ennen pelin aloitusta käy pelisäännöt läpi pelaajien kanssa.

ENNAKKOVALMISTELUT PELINVETÄJÄLLE

- Jaa pelaajat 3–4 henkilön ryhmiin (ks. miten muodostan pakopeliryhmiä)
- Tulosta pdf-pelitiedostoja tarvittava määrä (ryhmien lukumäärä) **YKSIPUOLISENA MUSTAVALKOISENA A4-TULOSTEENA**
- Varaa jokaiselle ryhmälle sakset, pyyhekumi ja kaksi lyijykynää
- Tee luokkaan tarvittava määrä pöytäryhmiä
- Jaa pelituloste, sakset, pyyhekumi ja kynät valmiiksi pöytäryhmiin

MITEN MUODOSTAN PAKOPELIRYHMIÄ?

Pakopeliryhmien muodostaminen on yksi osa onnistunutta pelikokemusta, ja pelaajatyyppeihin perustuva ryhmittely voi parantaa sekä pelin sujuvuutta että tiimityötä. Hyvä **pakopeliryhmä sisältää eri vahvuuksia ja pelaajatyyppejä**, jotta tiimi pystyy ratkaisemaan pulmia tehokkaasti. Vaikka et aina ehtisi muodostaa täydellisiä ryhmiä, pyri kokoamaan ryhmät niin, että niissä on erilaisia pelaajia.

Tässä tiivistetysti pelaajatyypit (The Real Escape 2018):

Johtaja – Pitää tiimin kasassa

Ekspertti – Ratkaisee pulmia nopeasti

Ajattelij – Syventyy vihjeisiin ja etsii eri vaihtoehtoja

Tutkija – Löytää piilotetut esineet ja vihjeet

Rohkaisija – Pitää yllä positiivista ilmapiiriä

Tarkkailija – Näkee kokonaisuuden ja tuo esiin uusia näkökulmia

Intoilija – Aktivoi muita ja luo tunnelmaa

Yliajattelij – Näkee vihjeitä kaikkialla ja saattaa harhauttaa muita

Kilpailija – Tuo nopeutta, mikä voi näkyä hosumisena

Panikoija – Eläytyy peliin suuresti ja tarvitsee tukea

Pyri siihen, että jokaisessa ryhmässä olisi ainakin johtaja tai rohkaisija, ekspertti tai ajattelij, tarkkailija tai intoilija ja tutkija.

PELISÄÄNNÖT

(KÄYDÄÄN LÄPI ENNEN PELIÄ)

- Kun saatte luvan, voitte koskea peliin.
- Peliä pelataan tiiminä. Älkää häiritkö toisten tiimien peliä.
- Kun ratkaisette tehtävän, älkää kertoko sitä muille tiimeille.
- Saksia saa käyttää vain kuvasymbolin niin osoittaessa.
- Jos jätte jumiin, voitte pyytää apua pelinvetäjältä.
- Peliäika on 45 minuuttia.
- Pelissä ei ole pelilautaa. Kaikki ratkaisuun tarvittavat vihjeet ja pulmat löydätte edessänne olevasta paperinipusta.
- Aloittakaa pelaaminen lukemalla Kainon tarina ja edetkää pelin ohjeistamalla tavalla.
- Kun uskotte ratkaisseenne yhden tehtävän, kirjoittakaa vastaus taloussuunnitelmaan ja siirtykää seuraavaan tehtävään.
- Kun uskotte ratkaisseenne koko pelin, nostakaa käsi pystyyn, ja pelinvetäjä tarkistaa, pääsittekö pelin läpi.

Tehtävänänne on selvittää oikea numerokoodi yhteistyönä pulmia selvittämällä. Pulmat ja niiden vastaukset löydätte edessänne olevasta materiaalista. Osaatteko ratkaista koodin vai palaatteko kotiin?

Onnea peliin! Nyt voitte aloittaa pelaamisen.

VASTAUKSET JA VINKIT PELAAJILLE

- PELINVETÄJÄN LUNTTILAPPU

KÄYTETTÄVISSÄ OLEVAT RAHAT	LOKAKUUN ARVIO
Palkka	0
Asumistuki	300
Opintoraha	280
Säästötili	0
Muut tulot	50
Yhteensä	630
Opintolaina	850
Yhteensä	1480

MENOT	
Ruoka kotona	234
Ruoka koulussa	68
Kotiin tilattu ruoka	0
Vuokra + lämmitys ja vesi	435
Sähkö	10
Vaatteet	20
Terveys	0
Bussi- ja junaliput	0
Puhelin & internet	50
Vakuutusmaksu	10
Säästötilille laitettava	63
Muut menot	185
Menot yhteensä	1075

YHTEENSÄ	405
-----------------	------------

Jos pelaajille tulee ongelmia pelin edessä, voit tästä tarkistaa oikean vastauksen ja antaa pelaajille pienen vinkin. Esimerkiksi: Luitteko tietoiskut?

Oikeat vastaukset kerätään **taloussuunnitelma- taulukkoon**. Pako huonosta taloustilanteesta on onnistunut, jos **budjetti yhteensä on + 405 €**.

Palkka 0 €. Sarake tehtävästä selviää palkan vastaus viimeinen sarake ylhäältä alaspäin. Sanojen ensimmäiset kirjaimet muodostavat sanan palkka ja numerot löytyvät sanojen perästä.

Asumistuki 300 €. Asumistuen määrä selviää sarake tehtävästä ensimmäinen sarake ylhäältä alaspäin. Sanojen ensimmäiset kirjaimet muodostavat sanan asumistuki ja numerot löytyvät sanojen perästä.

Opintoraha 280 €. Opintotuesta kerrotaan tietoiskuissa ja Pakolliset menot lokakuu -kirjeessä. Opintotuen kokonaismäärä

(opintoraha+opintolaina) selviää sarake tehtävästä 280+850 € - vastaus on keskirivillä ylhäältä alaspäin. Sanojen ensimmäiset kirjaimet muodostavat sanan opintotuki ja numerot löytyvät sanojen perästä.

Säästötili 0 €. Kainon tarinasta selviää, että Kaino on käyttänyt syyskuussa loputkin säästönsä.

Muut tulot 50 €. Selviää mammalta saadusta viestistä.

Käytettävissä olevat rahat yhteensä 1480 €.

Opintolaina 850 €. Opintotuesta kerrotaan tietoiskuissa ja Pakolliset menot lokakuu -kirjeessä. Opintotuen kokonaismäärä (opintoraha+opintolaina) selviää sarake tehtävästä 280+850 € - vastaus on keskirivillä ylhäältä alaspäin. Sanojen ensimmäiset kirjaimet muodostavat sanan opintotuki ja numerot löytyvät sanojen perästä.

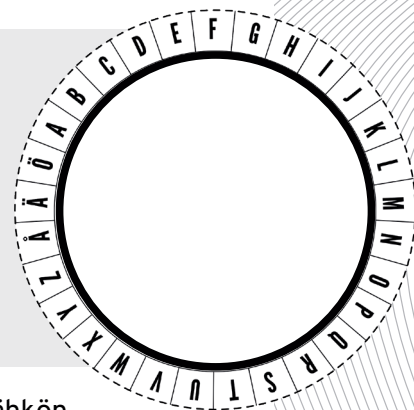
Ruoka kotona 234 €. Vastauksen saa selville lukemalla talousartikkelin ja hyödyntämällä vihjettä kuvasta.

Ruoka koulussa 68 €. Koulussa syömisellä tarkoitetaan tässä opiskelijalounasta. Vihjeitä löytyy talousartikkelin kuvasta. Vastauksen löytää lukemalla artikkelin ja etsimällä lihavoidut numerot.

Kotiin tilattu ruoka 0 €. Aloitustarinassa kerrotaan tämän olleen Kainon pahe edellisinä kuukausina. Lokakuulle tähän ei budjetoida yhtään rahaa.

Vuokra + lämmitys ja vesi 435 €. Vuokran suuruus selviää Pakolliset menot lokakuu -kirjeestä samoin lämmityksen ja veden hinta. Kirjeen lukemiseksi tulee käyttää koodinmurtajaa.

Koodinmurtajan käyttö: Leikkaa paperista molemmat kiekot irti. Katso Pakolliset menot lokakuu -kirjeen alareunasta koodiavain W=E. Aseta kiekot päällekkäin (eri kokoisia) niin että kirjaimet W ja E kohtaavat. W tulee ulommaksi (isompi ympyrä) ja E sisemmäksi (pienempi ympyrä). Nyt pystyt selvittämään sanat. Sisäkehällä on oikeat kirjaimet ja ulkokehällä kirjeessä lukevat. Esimerkiksi K J D Ö G S – V U O K R A



Sähkö 10 €. Sähkösopimuksesta kerrotaan tietoiskuissa. Sähkön hinnan saa lukemalla sopimusvahvistuksen. Lisäksi on tekstiviestejä, joista yksi on huijaus. Sopimusvahvistuksesta ilmenee kuukausilaskun olevan noin 10 € sisältäen perusmaksun. Sähkönsiirtoa ei tässä ole huomioitu, koska tulee eri yhtiöltä eikä lasku osu juuri lokakuulle.



Vaatteet 20 €. Pakolliset menot lokakuu -kirjeessä kerrotaan talvitakin oston olevan pakollinen meno. Talvitakin hinta selviää perheen keskusteluista. Budjettiystävällisempi ja turvallisempi vaihtoehto on äidin ehdottama takki kirpparilta 20 €.

Terveys 0 €. Selvittämällä Pakolliset menot lokakuu -kirjeen kaikki sanat selviää, ettei terveyteen mene lokakuussa rahaa.
I W G K W N I W W C – T E R V E Y T E E N

Bussi- ja junaliput 0 €. Pakolliset menot lokakuu -kirjeestä selviää, ettei lokakuussa ole tiedossa matkustamista. Koulumatkojen osalta vinkiksi on annettu kartta ja arvoitus. Budjetin ja terveyden kannalta Kainon on fiksumpi kulkea reitti kävellen.

Puhelin & internet 50 €. Pakolliset menot lokakuu -kirjeen sanat selvittämällä tiedetään internetin (Å C I W G C W I) maksavan 20 € (kaksikymmentä – Ö S Ö H Å Ö N B B W C I Q) ja puhelin (E J Z W A Å C) -laskun olevan 30 €.

Vakuutus 10 €. Pakolliset menot lokakuu -kirjeen sanojen selvittämisen jälkeen selviää vakuutus (K S Ö J J I J H) -maksun suuruus.

Säästötilille laitettavat 63 €. Vinkki löytyy tietoiskuista – kohdasta Säästäminen. Oikean summan saa prosenttilaskulla. Tuloista (ei huomioida lainaa) tulee laskea 10 %.

Muut menot 185 €. Vinkkejä saa Pakolliset menot lokakuu -kirjeestä, jossa kerrotaan muiden menojen koostuvan kahdesta erääntyneestä laskusta. Lisää vinkkejä saa tietoiskuista, joissa kerrotaan laskujen maksamisesta ja maksumuistutuksista - perintä. Oikean vastauksen saa laskemalla kahden maksumuistutuslaskun summan yhteen. Yksi maksumuistutuslasku on tullut kahdesti samasta laskusta, joten ensimmäistä ei huomioida virheiden vuoksi. Maksuvaatimuksessa on ilmoitettava päivämäärämuotoisena se määräpäivä, jona maksu on viimeistään suoritettava. Hyvän perintätavan vastaista on siis esimerkiksi ilmoittaa määräpäivän olevan heti tai tietyn ajan kuluttua maksuvaatimuksen päiväyksestä.

Menot yhteensä 1075 €.

Pelin vaiheet:

- peliohjeiden ja Kainon tarinan lukeminen
- taloussuunnitelman etsiminen ja siihen tutustuminen
- tietoiskujen etsiminen ja lukeminen
- Budjetti-kohdan noudattaminen
- käytettävissä olevien tulojen selvittäminen (asumistuki, opintotuki, palkka)
- menojen selvittäminen
- matkustus (bussi- ja junalippu)
- muut Pakolliset menot lokakuu -kirjeen etsiminen ja selvittäminen (vuokra, lämmitys, vesi, terveys, puhelin, internet, vakuutusmaksu)
- maksumuistutuksien etsiminen ja ratkaiseminen (muut menot)
- lehtiartikkelin etsiminen ja ruokakustannusten selvittäminen (ruoka kotona ja ruoka koulussa)
- sähköyhtiön viesteihin tutustuminen ja sopimusvahvistuksen lukeminen (sähkö ja muut tulot)
- perhe-chattiin tutustuminen (vaatteet)
- taloussuunnitelman läpikäynti ja tietoiskujen lukeminen uudelleen (säästötilille laitettava summa)
- laskutoimituksen suorittaminen ja pelin läpäisy

OHJEET LOPPUKESKUSTELUUN

Pakopelissä loppukeskustelun aikana voi tapahtua suurempaa oppimista kuin itse pelissä. Loppukeskustelulle onkin hyvä varata riittävästi aikaa. Loppukeskustelun aikana pelaajat löytävät usein yhteyksiä pelin ja oman elämän väliltä. Keskustelu voi olla vapaamuotoista, pelaajien omista huomioista kumpuavaa tai kysymyksiin pohjautuvaa keskustelua.

Pakopeli on rakennettu idealla, jossa ilman yhden kuukauden opintolainan nostamista Kaino ei saa omaa talouttansa kuntoon (emme suosittele kenellekään nostamaan lainaa, mutta tämä on esimerkki siitä, kuinka opiskelija voi opintolainalla mahdollistaa opiskelunsa). Nostamalla lainan 850 € Kaino pystyy maksamaan kaikki erääntyneet laskut pois ja aloittamaan laskennallisesti marraskuun +405 € varoilla sen lisäksi että on laittanut säästöön rahaa. Pelaajien kanssa olisikin hyvä keskustella pelin jälkeen opintolainan hyödyistä ja haitoista sekä muista mahdollisuuksista saada talous tasapainoon ja talouden ennakoinnista.

TEEMOJA, JOISTA VOITTE KESKUSTELLA:

- budjetointi – oman talouden suunnittelu
- talousosaaminen
- sopimusten laatiminen (vuokra, sähkö)
- hankinnat (vaatteet)
- säästäminen
- arjen rahankäyttö
- elämisen rahoittaminen (laina, työt, verot yms.)

KYSYMYKSIÄ LOPPUKESKUSTELUUN:

- Mitä opit pelistä?
- Onko budjetin laatiminen sinusta järkevää? Miksi ei? Miksi on?
- Jäikö joku asia mietityttämään talouspakopelin teemoista?
- Oletko koskaan laskenut, paljonko sinulla menee rahaa viikossa? Yllättikö summa?
- Mikä talousosaamisen asioista tuntuu hankalalta?
- Oletko koskaan laatinut jotain talouteen liittyvää sopimusta?
- Mihin kannattaa säästää? Mihin olet itse säästänyt?

Lisämateriaalia loppukeskustelun tueksi sekä talousosaamisen opetuksen tueksi löydät Loppukeskustelumateriaali-tiedostosta.