

LIITE 2

Alkopoli-lautapelin säännöt

Ikäsuositus: 7. luokasta aikuisiin

Tavoite: Pohtia alkoholia ja alkoholinkäyttöä terveyden, lain, kulttuurin ja mielipidekysymysten näkökulmista. Saada asiantietoa samoista teemoista.

Välineet: Pelikortit, pelilauta, noppia ja pelimerkkejä

Valmistelut: Monista jokaiselle ryhmälle pelikortit, -lauta ja säännöt.

Kuvaus: Pelataan lauta- tai korttipeliä ja keskustellaan tieto- ja mielipidekysymyksistä.

Kesto: Käytettävissä olevan ajan mukaan, vähintään 15–20 min

Miten alkoholi näkyy suomalaisessa kulttuurissa? Miten alkoholinkäyttö vaikuttaa terveyteen? Mitä laki sanoo alkoholimainonnasta? Onko alkoholinkäyttö jokaisen oma asia? Alkopoli-pelissä testataan alkoholiin liittyvää faktatietoa ja omia mielipiteitä alkoholista ja alkoholikulttuurista. Peliä voi pelata lautapelinä tai käyttää pelkkiä kysymyskortteja.

Pelin teemoista

Pelikortit on jaettu 5 eri aiheeseen, jotka on merkitty eri kuviolla.



Mielipide -kysymyksiin ei ole ainoaa oikeaa vastausta.



Jokaisen oma asia? -kysymyksissä pohditaan alkoholinkäytön sosiaalisia vaikutuksia.



Lainsäädäntökysymyksissä pohditaan suomalaisen alkoholilainsäädäntöön liittyviä asioita.



Terveyskysymyksissä käsitellään alkoholin terveysvaikutuksia.



Alkoholi kulttuurissa ja mediassa -kysymyksissä havainnoidaan, miten alkoholi näkyy mediassa ja suomalaisten ihmisten käyttäytymisessä.

Ikäsuositus: 13–100-vuotiaat

Pelin kesto: 20–45 min

Peli 1. Lautapeli

Pelin valmistelut

Pelilaudan ympärille mahtuu 2–6 pelaajaa, jotka jaetaan 2–3 joukkueeksi.

Pelilaudan viereen asetellaan aihekortit, kukin aihepiiri omaan pinoonsa.

Pelin alussa valitaan kirjuri, joka merkitsee joukkueiden pisteet paperille.

Pelin säännöt

Pelin alussa sovitaan, mihin asti on peliaikaa. Pelin ohjaaja tai soimaan laitettu herätyskello ilmoittaa peliajan päättymisestä. Kun peliaika päättyy, pisteet lasketaan yhteen. Voittaja on se joukkue, joka peliajan päätyttyä on saanut eniten pisteitä.

Pelin kulku

Joukkueet valitsevat itselleen pelimerkin (pyyhekumi, klemmari tai muu vastaava.) Pelimerkit asetetaan lähtöruutuun. Joukkueet heittävät noppaa vuorotellen. Se joukkue aloittaa, joka saa pienimmän silmäluvun.

Joukkueiden tehtävä on kuljettaa pelimerkkiään pelilaudalla ja vastata aihekorkeissa oleviin kysymyksiin. Kun joukkueen A pelimerkki pysähtyy silmäluvun osoittamaan ruutuun, joukkueen B tai C pelaaja lukee ruudun mukaisesta aihekortista joukkueelle A kysymyksen. Kysymyksen luenut pelaaja kertoo kortissa olevien vihjeiden perusteella, oliko vastaus oikea. Jos joukkue A vastaa oikein, se saa pisteen. Vuoro siirtyy heti seuraavalle joukkueelle. Mielipideruudusta saa aina pisteen. Sairaalassa oikein vastatusta kysymyksestä saa kaksi pistettä. Pelilaudalla on myös putka, johon joutuessaan joukkueen pitää odottaa yksi heittovuoro.

Peli 2. Kysymyskortit

Pelin valmistelut

Peliin osallistujat jaetaan 2 joukkueeseen. Yhdessä joukkueessa on mielellään 1–4 osallistujaa. Pelikortit sekoitetaan ja asetetaan yhteen pinoon. Valitaan kirjuri, joka merkitsee paperille joukkueiden saamat pisteet.

Pelin säännöt

Pelin alussa sovitaan, mihin asti on peliaikaa. Pelin ohjaaja tai soimaan laitettu herätyskello ilmoittaa peliajan päättymisestä. Kun peliaika päättyy, pisteet lasketaan yhteen. Voittaja on se joukkue, joka peliajan päätyttyä on saanut eniten pisteitä.

Pelin kulku

Joukkueet nostavat vuorotellen 1 kortin pinosta ja kysyvät vastustajajoukkueelta kortissa olevan kysymyksen. Jos vastaus on oikea, vastannut joukkue saa pisteen. (Kysymyksen luenut joukkue kertoo kortissa olevien vihjeiden perusteella, onko vastaus oikein.) Mielipide-korteista saa aina pisteen. Vuoro vaihtuu jokaisen kysymyksen jälkeen riippumatta siitä, vastasi-ko joukkue oikein vai väärin.