



HUKKAPUTKI

OPEOPAS 7.-8.LK, OPPITUNTI 45 MIN

MIKÄ HUKKAPUTKI?

- interaktiivinen tarinapeli
- pelattavissa ilmaiseksi tietokoneella, tabletilla tai puhelimella
- ohjeet pelaamiseen pelin alussa
- pelikerran kesto noin 7–8 min
- ei latauksia, suora linkki: nuortenlinkki.fi/hukkaputki

MITÄ AIHEITA PELISSÄ KÄSITELLÄÄN?

- energiajuoma
- nuuska
- alkoholi
- kannabis
- sosiaalinen paine (nuuska, alkoholi)
- kiusaaminen
- mielenterveys (viiltely, ahdistus, paniikkikohtaukset)
- avun hakeminen

PELIN IDEA

Nuori tekee valintoja tutuissa ja arkipäiväisissä tilanteissa. Tarina etenee riippuen nuoren valinnoista. Peli tarjoaa tietoa, mutta pääpaino on pysähtyä pohtimaan tilanteita, joissa näitä valintoja tehdään. Miksi ajattelen näin? Mitä seurauksia valinnoilla on itselleni ja muille?

HUOM!

Peli kannattaa pelata ainakin kahdesti täysin eri valinnoin. Tarkoitus ei ole löytää ”oikeita vastauksia”, vaan kokeilla eri valintoja seurauksineen!

PELIN KESKEISIMMÄT HAHMOT

Krisu: pelaajan paras kaveri, jolla on vaikeuksia. Kirsua kiusataan ja hän lintsaa koulusta. Ystävän paha olo ja pahasta olostu puhuminen luotettavalle aikuiselle ovat pelin kantava teema.

Vilma: kaveri, joka ostaa energiajuomaa.

Emil: kaveri, jota kiinnostaa nuuska.

Puiston vanhemmat nuoret: polttavat kannabista ja juovat kaljaa.

Krisun äiti: kannattaako vanhemmille puhua?

KESKUSTELUKYSYMYKSIÄ RYHMILLE (2-5 OPPILASTA)

1. Mitä aiheita ja tilanteita pelissä tuli vastaan. Listatkaa ainakin neljä.
2. Millaisia valintoja teitte näissä tilanteissa?
3. Mitä valinnoista seurasi tai voisi seurata?
4. Mitä saitte selville Krisusta?
5. Millä tavalla paha olo ja alkoholinkäyttö voivat liittyä toisiinsa?
6. Mitkä asiat vaikuttavat nuorten päätöksiin esimerkiksi kiusata tai käyttää nuuskaa?

KYSYMYKSIIN VOI VASTATA RYHMISSÄ TAI PAREITTAIN JO TOISEN PELIKERRAN AIKANA!

PURKU KOKO LUOKAN KANSSA YHDESSÄ, JOS JÄÄ AIKAA!