Pelikäsikirjoitus EduLarp



Teemana avun antaminen hätätilanteissa

Pyöräily metsäretkellä ja eksyminen

Valmistelu ja roolit
Pelaajiksi valitaan 5-10 esikouluikäistä. Yksi peliskenaario kestää kokonaisuudessaan noin tunnin. Pelaajille kerrotaan pelin teema. Pelaajilta varmistetaan vielä, että he haluavat osallistua pelaamiseen. Pelin aikuiset jakavat kuvallisen roolikortin ja tarralapun, johon kirjoitetaan roolihahmon nimi. Yhdessä roolikortissa on puhelimen kuva. Tällä lapsella on puhelin mukanaan. Ennen pelin alkua pelaajille annetaan mahdollisuus virittäytyä rooliin siten, että peliin siirryttäessä jokainen on valmis.

Aikuisten roolit:
Pelinjohtaja pyöräilevä pikkusisko (aikuinen 1), Keuliva Hulivili-pyöräilijä (aikuinen 2), Ylioppilas (aikuinen 3), päiväkodin opettaja (aikuinen 4), harhaileva ja pahoinvoiva retkeilijä (aikuinen 5)

Jokaisen pelitilanteen jälkeen rooleista luovutaan vaihtamalla huonetta ja riisumalla roolivarusteet. Peliin osallistunet lapset ja aikuiset kootaan loppukeskusteluun, jossa peliä reflektoidaan ja opittuja asioita muistellaan.

Varusteet: PELIKELLO, TARRALAPUT, PYÖRÄILYKYPÄRÄ, PYÖRÄN SARVET, ENSIAPULAUKKU, LAASTARIA, KYLMÄPUSSI, TASKULAMPUT, REPPUJA, MAKKARAT, PUHELIN, TALON KUVAT SEINILLÄ, TIENVIITAT, LIIKENNEMERKIT, VESIPULLO, HEIJASTIMET, PELASTAJIEN ASUT

Pelin aloitusmerkki

Tarinan alku
Päiväkodin opettaja sopii lasten kanssa retkelle lähdöstä. Lapset odottelevat, kun opettaja lähtee vielä varmistamaan jotakin sisältä ja pyytää lapsia odottamaan hetken. Hän antaa yhdelle lapsista puhelimen, vesipullon, ensiapulaukun ja makkaroita retkeä varten. Tällä välin pihalle tulee kaksi muuta lasta, villisti ajeleva isoveli ja avuton pikkusisko, jotka liikkuvat pyörillä. Lapset juttelevat pyöräilijöiden kanssa ja isoveli haluaa esitellä pyörää ja näyttää pyörätemppuja.

Pyörällä kaatuminen

Isoveljen temppuilu loppuu, kun hän kaatuu pyörällä. Hänen puhelimensa putoaa ja särkyy. Pikkusisko itkee. Molemmat ovat hiukan avuttomia. Isoveli on loukannut jalkansa. Hän ei pysty astumaan sillä. Odotetaan, että joku lapsista keksii soittaa hätänumeroon. Isoveljen puhelin on rikki. Lapsella on puhelin tai ehkä lainaavat ylioppilaalta. Ylioppilas voi lainata tavaroita, mutta hän ei lähde auttamaan tilanteessa, puhuu mahdollisesti muuta kieltä. Lasten on toimittava itse.

Hätäkeskus: Hätänumeroon soittaminen. Numeron tietäminen. (Hätäkeskus on huoneen nurkassa.) Kaikki kuulevat hätäpuhelun sisällön. Kysymyksiin vastaaminen. Sijainnin selvittäminen. Opastuksen järjestäminen.

Pikkusisko vaatii, että soitetaan myös äidille. Hän muistaa äidin puhelinnumeron ja kysyy muilta lapsilta, missä ollaan. Apuun tulee kaksi pelastajaa, iso ja pieni. Isoveli saa apua ja siirtyy pelastajien kanssa huoneen hoitoon.

Eksyminen
Päiväkodin opettaja tulee ulos. Hän ihmettelee, mitä oikein on tapahtunut. Lapset kertovat. Opettaja ehdottaa, että kuitenkin lähdetään retkelle. Koska jo iltapäivä hämärtää, lapset saavat kukin myös taskulamput. Lapset menevät nuotiopaikalle ja alkavat paistaa makkaraa. Huoneessa alkaa hämärtää. Makkara maistuu. Aikuinen harhailee paikalle. Hän vaikuttaa vähän väsyneeltä. Hänellä on jano, häntä oksennuttaa, hänellä on hankaavat kengät ja polvi kipeä, koska hän on kävellyt pitkään kuumassa auringossa koko päivän. Hän on tullut metsän läpi, eikä hän oikein tiedä, missä on. Yhdellä lapsella on ensiapulaukku ja hän antaa sieltä laastarin eksyneen kantapäähän. Toinen lapsista antaa juomapullosta vettä. Toivottavasti joku huomaa, että pitää soittaa hätänumeroon. Päiväkodin opettaja ei yhtäkkiä löydäkään silmälaseja, eikä voi soittaa. Lasten täytyy toimia.

Hätäkeskus. Lapsia pyydetään selvittämään sijainti. Lapset tiirailevat talon numeroita ja katukylttejä. Tähän annetaan aikaa. Jos lapset eivät vielä ole hoksanneet, hätäkeskus kehottaa antamaan eksyneelle vettä. Eksyneeltä kysytään vanhempien nimiä, osoitetta ja voisiko joku tulla hakemaan. Kyyti järjestyy ja eksynyt pääsee turvallisesti kotiin. Häntä kehotetaan juomaan paljon vettä ja lepäämään kunnolla. Lapset ja päiväkodin opettaja palaavat päiväkodille.

Pelin lopetusmerkki ja loppupiiri

Lapset tulevat pois pelihuoneesta. Roolivaatteet jätetään pöydälle. Yhdessä istutaan piiriin ja kaikki saavat pillimehun. Pelinjohtaja ja aikuiset yhdessä osallistuvat loppukeskusteluun, jossa kerrataan oma osoite, vanhempien nimet, hätänumeroon soittaminen.

Loppukeskustelun teemoja:

- Jos voit, auta hätätilanteessa olevaa.
- Voit auttaa soittamalla hätänumeroon 112.
- Hätänumeroon voi soittaa, jos tarvitaan poliisin, pelastajien tai ambulanssin apua.
- On tärkeää tietää osoite. Osoitteen voi päätellä esimerkiksi tienviitoista tai kysymällä ohikulkijoilta.
- Oma kotiosoite kannattaa opetella ulkoa.
- Isän ja äidin nimetkin on hyvä osata.

Tapahtumia voidaan reflektoida saduttamalla esimerkiksi piirtämällä kuva ja keksimällä kuvaan tarina.

Oikea toiminta tulipalotilanteessa

Valmistelu ja roolit
Pelaajiksi valitaan 5-10 esikouluikäistä. Yksi peliskenaario kestää kokonaisuudessaan noin tunnin. Pelaajille kerrotaan pelin teema. Pelaajille kerrotaan pelin teema, joka on perheenjäsenen syntymäpäivä. Pelin aikuiset jakavat jokaiselle roolin mukaisen, kuvallisen roolikortin ja tarralapun, johon kirjoitetaan roolihahmon nimi. Yhdessä roolikortissa on puhelimen kuva. Tällä lapselle on pelissä puhelin käytössä. Lapset ovat perheen lapsia. Kaksi lapsista on pelastajia. Perhe keksii itselleen osoitteen ja nimen. Nimilappuihin kirjoitetaan etunimi ja sukunimi. Ennen pelin alkua pelaajille annetaan mahdollisuus virittäytyä rooliin siten, että peliin siirryttäessä jokainen on valmis. Perheelle kerrotaan, että kesken kaiken ovikello soi ja joku tulee kylään. Kuka? Pelaajat voivat päättää tämän etukäteen.

Aikuisten roolit
Äiti (aikuinen 1), pelinjohtaja (aikuinen 2) pikkusisko, pikkuveli (aikuinen 3), vieras (aikuinen 4) hätäkeskuspäivystäjä (aikuinen 5)

Varusteet: PELIKELLO, PELASTAJAN ASU, TARRALAPUT, KYNÄ, PUHELIN, PIZZANPALAT, ASTIAT, HÄTÄKESKUSPÄIVYSTÄJÄN VARUSTEET (SUIKKA JA KUULOKKEET),

Pelin aloitusmerkki

Perhe valmistautuu yhden perheenjäsenen syntymäpäivään ja päättää ruveta valmistamaan pizzaa. Uuni laitetaan päälle, pizza uuniin ja pöytää katetaan. Yhtäkkiä ovikello soi. Vieras tulee, hän jututtaa perhettä, kysyy apua tms. Mutta sitten pikkusisko huomaa, että keittiön uunista tulee savua. Savua on niin paljon, että häntä alkaa yskittää. Perhe päättää pelastautua konttaamalla ja sulkea oven.

Hätänumeroon soittaminen
Yksi lapsista soittaa hätänumeroon, koska hänellä on puhelin. Muistellaan perheen nimi ja osoite. Kuunnellaan ohjeita. Kaksi pelastajaa hälytetään paikalle.

Pelastajat (2 lasta) saapuvat. He kytkevät lieden pois päältä. Perheen äiti päättää, että syntymäpäiviä jatketaan ravintolassa.

Pelin lopetusmerkki ja loppupiiri

Peli päättyy. Roolivaatteet kerätään pöydälle ja kokoonnutaan loppupiiriin, Juodaan pillimehut. Keskustellaan osoitteen muistamisesta ja vanhempien nimen muistamisesta. Puhutaan, mistä tulipalo voisi syttyä.

Loppukeskustelun teemoja:

- Jos uunissa on ruokaa, sitä pitää valvoa.

- Hätänumero 112 vastaa aina.
- Oma osoite on tärkeä. Se pitää muistaa ulkoa.
- Savusta pitää poistua nopeasti.
- Savuiseen porraskäytävään ei pidä mennä.
- Tulipalotilanteessa varoita muita, mene ulos ja soita apua turvallisesta paikasta numerosta 112.

Tapahtumia voidaan reflektoida saduttamalla, esimerkiksi piirtämällä kuva ja keksimällä kuvaan tarina.

Turvallinen toiminta uima-rannalla

Valmistelu ja roolit
Pelaajiksi valitaan 5-10 esikouluikäistä. Yksi peliskenaario kestää kokonaisuudessaan noin tunnin. Pelaajille kerrotaan pelin teema. Pelaajille kerrotaan pelin teema, joka on päivä rannalla. Pelin aikuiset jakavat jokaiselle kuvallisen roolikortin ja tarralapun, johon kirjoitetaan roolihahmon nimi. Yhdessä roolikortissa on hahmon lisäksi puhelimen kuva. Toisessa roolikortissa on hahmon ja pelastusrenkaan kuva. Aikuinen antaa lapsen kannettavaksi korin, jossa on rannalla tarvittavia tavaroita. Lapset pohtivat, mitkä tavaroista voi ottaa veteen (kelluvat, vettä kestävät) ja mitä ei voi ottaa (uppoavat, vettä kestämättömät tavarat). He pohtivat myös, mitä tavaroita rannalla voidaan tarvita. Pelissä tarvitaan pehmolelukoira, jota aikuinen ulkoiluttaa rannalla.

Aikuisten roolit: Äiti (aikuinen 1), pelinjohtaja, koiran omistajan rouva (aikuinen 2), hätäkeskuspäivystäjä (aikuinen 3), koiran ulkoiluttaja (aikuinen 4), jäätelöä syövä auringonpalvoja (aikuinen 5)

Varusteet: KADUN NIMI, KOIRA, PELASTUSRENGAS, LASTEN PÄÄHINEET, KORI, RANTATAVARAT, PYYHE, VESIPULLO, PUHELIN, SINISET VESIKANKAAT, TARRALAPUT, KYNÄ, KELLUKE, AURINKORASVA, LAPIO, KUMIANKKA, HÄTÄKESKUSVARUSTEET (SUIKKA JA KUULOKKEET), PILLIMEHUT, PELASTAJIEN ASUT

Pelin aloitusmerkki
Lapset tulevat rannalle. Äiti alkaa johdatella keskustelua sääntöihin. Hän kertoo vedestä, syvän veden merkistä, pelastusliivien tärkeydestä sekä rannan säännöistä, mihin saa mennä ja mitä saa tehdä. Äiti kiinnittää huomiota siihen, että kieltoja ei anneta, vaan kerrotaan vaaroista ja siitä, mitä rannalla voi tehdä.

Äiti kertoo, että yksi lapsista on ottanut mukaansa korin. Siellä on tarvikkeita, joita rannalla voi tarvita (aurinkorasva, puhelin, pallo, lapio, pyyhe, uikkarit, kumiankka, vesipullo). Lapset miettivät, millä tavaroilla voi leikkiä rannalla tai vedessä ja millä ei voi. Miksi voi – miksi ei voi?

Leikki keskeytyy, kun yksi rannan aikuisista ryntää veden äärelle. Hänen koiransa on nopeaakin nopeammin uinut syvään veteen. Hän ryntää hakemaan koiraansa ja yrittää uida sitä kiinni. Koira on kuitenkin nopeampi ja ui itse rantaan. Henkilö väsähtää ja hän alkaa pyytää apua. Äitikin tulee auttamaan. Hän antaa lapsille vihjeitä, miten pitää toimia. Yksi lapsista ottaa pelastusrenkaan. He alkavat heittää sitä väsähtäneelle. Viimein se onnistuu ja väsähtänyt saa renkaasta kiinni. Lapset vetävät yhdessä renkaan rannalle ja soittavat hätänumeroon 112.

Hätäkeskukseen soittaminen
Puhelun aikana selviää, että vedessä oleva saadaan rantaan ja hän on melko hyvävointinen, vaikkakin hengästynyt. Hätäkeskuspäivystäjä antaa ohjeet, mutta ei tee tapauksesta hälytystehtävää pintapelastajille. Väsähtäneelle annetaan pyyheliina. Ja hän istuu hiekalle hengähtämään. Koiralle annetaan vettä. Soitetaan pelastetun rouvalle, että jos tämä voisi tulla hakemaan koiran ja miehensä rannalta. Rouva kiiruhtaa ja kiittää pelastajia.

Pelin lopetusmerkki ja loppupiiri
Lapset tulevat pois pelihuoneesta. Roolivaatteet jätetään pöydälle. Yhdessä istutaan piiriin ja kaikki saavat pillimehun. Pelinjohtaja ja aikuiset yhdessä osallistuvat loppukeskusteluun, jossa kerrataan hätänumeroon soittaminen ja osoitteen tärkeys. Mistä saa tietää osoitteen?

Loppukeskustelun teemoja:

- Erityisesti rannalla on tärkeää kuunnella turvallisuusohjeet.
- Vesi voi olla syvää, vaikka ei näytä siltä.
- Ui aina rannan suuntaisesti ja kaverin kanssa.
- Huuda apua, jos et jaksa enää uida.
- Jos voit, auta hätätilanteessa olevaa.
- Voit auttaa soittamalla hätänumeroon 112.
- Hätänumeroon voi soittaa, jos tarvitaan poliisin, pelastajien tai ambulanssin apua.
- On tärkeää tietää osoite. Osoitteen voi päätellä esimerkiksi tienviitoista tai kysymällä ohikulkijoilta.
- Oma kotiosoite kannattaa opetella ulkoa.
- Isän ja äidin nimetkin on hyvä osata.

Tapahtumia voidaan reflektoida saduttamalla esimerkiksi piirtämällä kuva ja keksimällä kuvaan tarina.