PIENET SUURET VALINNAT

- pelionjeet -

2-4 45 14+

Työnhakuopas

Jos sinulla on kaikki ammattiin tarvittavat taidot

Tulos:
- **1** — Et valiteltavasti pääse tällä kertaa töihin. Vuoroasi päätty tähän. Laita ammatti poistopinoon ja nosta uusi tilalle.
- **2-3** — Saat kutsun työhaastatteluun.
- **4-6** — Sinut valitaan pelkän hakemuksesi perusteella. Onneksi olkoon!

Jos sinulta puuttuu korkeintaan 1 piste jotakin taitoa (mutta on tietoa muuta)

Tulos:
- **1-2** — Et valiteltavasti pääse tällä kertaa töihin. Vuoroasi päätty tähän. Laita ammatti poistopinoon ja nosta uusi tilalle.
- **3-5** — Saat kutsun työhaastatteluun.
- **6** — Sinut valitaan pelkän hakemuksesi perusteella. Onneksi olkoon!

Jos sinulta puuttuu enemmän kuin 1 taito

Tulos:
- **1-4** — Et valiteltavasti pääse tällä kertaa töihin. Vuoroasi päätty tähän. Laita ammatti poistopinoon ja nosta uusi tilalle.
- **5-6** — Saat kutsun työhaastatteluun.

Jos tulit valituksi

Onneksi olkoon!

Ota ammattikortti ja laita se lornakkeesi ammatti-kohtaan.
* Poista entinen ammattisi.
* Nosta pakasta uusi ammattikortti työmarkkinolle.

Heitä noppaa

Työhaastattelu

Työhaastattelu: vasemmalla puolellasi oleva pelaaja kysyy sinulta valitsemansa kaksi kysymystä seuraavista:

- Mikä motivoi sinua?
- Miten olet muuttunut viimeisen viiden vuoden aikana?
- Miksi haet tätä työtä?
- Mihin tähtäät työuallasi?
- Miksi meidän tulisi palkata sinut?
- Millaisena näet tämän alan kehityksen tulevaisuudessa?
- Missä olet hyvä?
- Missä olet huono?
- Kerro jokin epäonnistumisesi, ja mitä opit siitä?

Haastattelun jälkeen kaikki kerrssapelaajasi (haastattelijasi) antavat sinulle yhtä aikaa pisteitä näyttämällä joko nyrkkiä tai peukalloa.
- Jos vähintään puolet näyttää peukkua, tulit valituksi.
- Jos pelaaja näyttää nyrkkiä, hän perusteleee miltä olisi toivonut lisää.

HUOM! Arvoikaa vastausta reilusti: jos hakija vastaa hyvin, näyttäkää peukku, jos ette usko hänen pärjäävän ammatissa, näyttäkää nyrkki.

Jos et tullut valituksi, laita ammatti poistopinoon ja nosta uusi tilalle.

PIENET SUURET VALINNAT

PIENET SUURET VALINNAT

pelin idea

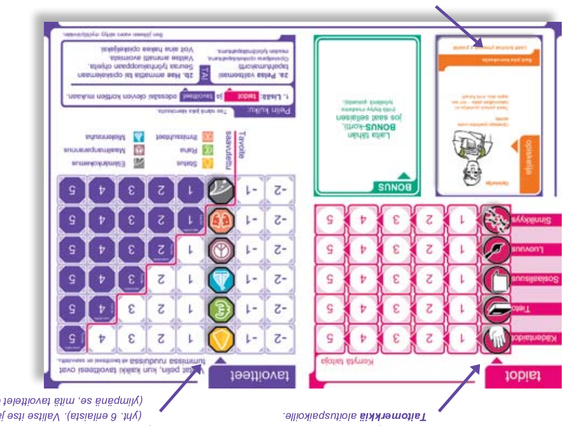
Pienet suuret valinnat *pelissä edellisen oman elämän taitoilla koti ja tehdään päätöksiä opiskelu- ja työelämässä sekä esitellään itsele epävirallisia ammattia.*

- Pelaaja aloittaa pelin alussa ***henkilökohtaiset Tavoitteensa***. Tavoitteet saavutamalla voittaa pelin.
- Pelaaja kerää pelin alussa **Tailoa opiskeluista**. Tailojen avulla voi saada **ammatin**. Ammanlista saat **Tavoitteita**. Taidot eivät koskaan vähene, mutta tavoitteet voivat lisääntyä ja vähentyä.
- Pelissä **Tapahtumat voivat vaikuttaa** sekä Tailoihin että Tavoitteisiin. Opiskelijalle on omat tapahtumat (sinisen kortti), työelämässä omansa (vihreät kortit).

alkuvalmistelut

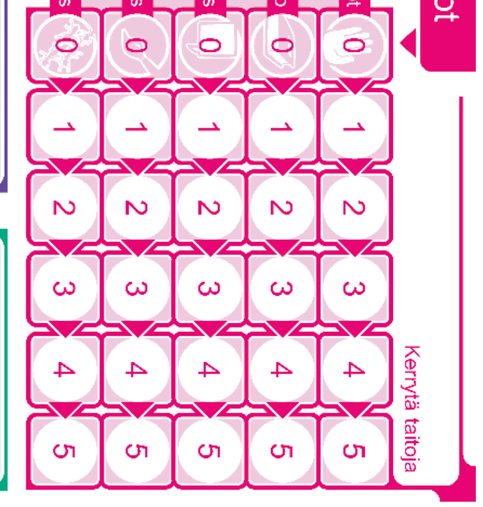
Vinkki: Katso alkuvalmisteilmi mallia ohjeviihon kansikuvasta.

Jokaisella on oma pelaajalomake. **Valmistele lomakkeesi seuraavasti:**



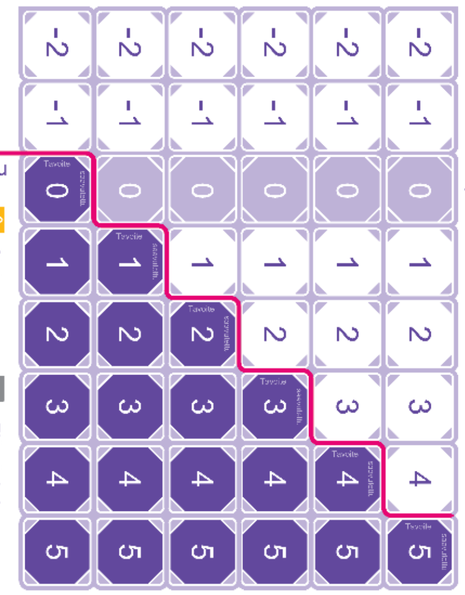
Valmistelkaa yhtenen pelipöytä seuraavasti:

taidot



tavoitteet

Voitat pelin, kun kaikki tavoitteesi ovat tummissa ruduissa ei tavoitteesi on saavutettu.



pelin kulku

Vinkki: Usein kannattaa hakea töitä vasta parin opiskelukierroksen jälkeen — näin oppii taitoja ja peli lähtee nopeasti liikkeelle.

Vinkki: Työnhakuopasta käytetään, kun haluat päästä ammattiin tai opiskelemaan. Se on ohjevihkon takakannessa ja erillisellä pahvilla.

pelin päättyminen

tekijät

Vinkki:
Voit tulostaa viereisen sivun pelaajalomaketta sivulta:
www.koukkuun.fi

Peli on kehitetty osana Koukku -Koulutusvalinnat kuntoon ESR-hanketta.

Alkuperäinen idea, suunnittelu: Aleksis Nokso-Koivisto
Tuottaja: Olli Juhala
Avustava suunnittelu: Atte Vieno, Tiia Villa sekä pelitestaajat
Kuvitus ja kansitaide: Susanna Alanne
Graafinen suunnittelu: Katri Vainiomäki / RollD6 Games
Pelitestaus ja -pilotointi: Alina Inkinen, Nina Lehtinen, Laura Paaso
Kiitokset: Koukku -hankkeen tiimi sekä Jere Linnanen / Eduplus; Esa Ryömä, Tapio Talvisalo / RollD6 Games
Erityiskiitos kaikille pilotointiin osallistuneille: sadoille nuorille ja muille vapaaehtoisille, kymmenille opoille ja muille vastuuhenkilöille, sekä kaikille oppilaitoksille, nuorisotiloille ja työpajoille, joissa kävimme.
Painatus: Nelostuote Oy Tactic, Pori

koulutusvalinnat kuntoon

OTUS

Vipuvoimaa EU:lta 2007–2013

Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

TULEVAISUUDEN TUTKIMUSKESKUS

OAMK OULUN AMMATTIKORKEAKOULU

© KOUKKU - koulutusvalinnat kuntoon -hanke ja tekijät.
Aineisto on saatavissa jatkokäyttöön,
lisätilaukset sekä aineiston jatkokäyttö katso: **www.koukkuun.fi**

Pelin kulku

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Peli etenee vuoroittain myötäpäivään.
Omalla vuorollasi tee seuraavat kaksi asiaa:

1. ***Lisää omalla pelilomakkeellasi olevien korttien*** (ammatti / työtön / opiskelija ja mahdollinen Bonus-kortti) mukainen määrä Tavoitteita ja Taitoja.

Esimerkki 1: Heikin Ammatin mukaan hän saavuttaa 1 Elämänkokemuksen ja 1 Rahan. Hän siirtää Tavoitteitaan vastaavasti eteenpäin:

Esimerkki 2: Timo on Opiskelija. Hän valitsee kaksi pistettä Taitoja lisää, yhden pisteen Kädentaitoihin ja yhden Tietoon.

2. Tee jompikumpi seuraavista toiminnoista:

JOKO Pelaa valitsemasi tapahtumakortti.
Ota yksi esille laitetuista tapahtumakorteista (**opiskelija** opiskelutapahtumista, **ammatissa** oleva tai **työtön** työelämätapahtumista, suoraan pakasta ei voi ottaa), lue sen ohjeet ääneen ja toimi niiden mukaan. Laita kortti poistopinoon ja nosta tilalle pakasta uusi.

Esimerkki: *Raimo on **työtön**. Hän valitsee työelämätapahtumakortin ja toteuttaa sen ohjeet. Lopuksi Raimo laittaa kortin poistopinoon ja nostaa sen tilalle uuden.*

TAI Hae ammattia tai opiskelemaan.
Valitse yksi pöydällä olevista ammattikorteista tai hae opiskelijaksi.
Seuraa Työnhakuoppaan ohjeita.

Tämän jälkeen vuoro siirtyy myötäpäivään seuraavalle pelaajalle.

Peli päättyy kun:

1. JOKO Yksi pelaajista saavuttaa kaikki Tavoitteensa, eli saa kaikki Tavoite-merkkinsä tummiin ruutuihin. Kierros pelataan loppuun. Pelin voittavat kaikki, jotka kierroksen lopussa ovat päässeet Tavoitteisiinsa.

2. TAI Ennalta sovittu kierrosmäärä tai pelaika tulee täyteen. Pelikierros pelataan loppuun asti, ja pelin voittavat ne pelaajat, joilla puuttuu vähiten Tavoitteita.

pelin kulku

Vinkki: Usein kannattaa hakea töitä vasta parin opiskelukierroksen jälkeen — näin oppii taitoja ja peli lähtee nopeasti liikkeelle.

Vinkki: Työnhakuopasta käytetään, kun haluat päästä ammattiin tai opiskelemaan. Se on ohjevihkon takakannessa ja erillisellä pahvilla.

pelin päättyminen

UKK

Usein kysyttyjä kysymyksiä

- **Olen ammatissa. Pitääkö minun erota ennen kuin haen uutta työtä?**
  VASTAUS: Voit aina hakea työtä, sinun ei tarvitse erota ennen sitä. Jos et saa työtä, jäät vanhaan ammattiisi.
- **Voiko saavutettu Tavoite vähentyä?**
  VASTAUS: Voi. Jos tavoite vähenee liikaa, voit joutua saavuttamaan sen uudelleen.
- **Miten haen opiskelijaksi?**
  VASTAUS: Opiskelijaksi haetaan pelissä samalla tavalla kuin ammattiin. Pelin kannalta sinulla on aina tarvittavat taidot eli käytä vasemmanpuoleista laatikkoa nopanheitossa. Voit hakea opiskelijaksi ollessasi työtön tai ammatissa.
- **Tavoitteeni (tai Taitoni) menevät yli taulukosta, mitä teen?**
  VASTAUS: Pelissä Taidot ja Tavoitteet eivät voi tulla suuremmiksi tai pienemmiksi kuin taulukoissa olevat luvut. Taito tai Tavoite jää siis paikalleen maksimiarvoon (tai minimiarvoon).
- **Miksei tähän Bonus-kohtaan tule mitään korttia?**
  VASTAUS: Bonuskortit kuvaavat työuran aikana tapahtuvaa edistymistä tai muutoksia. Osa työelämätapahtumista on Bonus-kortteja, ja niitä ei ole opiskelutapahtumissa. Kun pelaat jonkun aikaa pelä olemalla ammatissa, saat todennäköisesti jossain vaiheessa jonkin Bonus-kortin.

pelivariaatiot

Muita pelimahdollisuuksia

- **Vaativampi peli:** Asettakaa kaikki tavoitteet kohtaan **-1**. Peli on kestoltaan pidempi ja tavoitteiden saavuttaminen vaativampaa.
- **Nopeutettu peli:** Asettakaa pelin alussa kaikki taidot arvoon **1** ja tavoitteet arvoon **1**.
- **Helpompi työnhaku:** Pelatkaa työnhaku niin, että ette arvioi toistenne työhaastattelu-vastauksia. Haastatteluun pääsevä pääsee aina ammattiin.
- **Ei työnhakua:** Pelatkaa peliä ilman työnhakuohjetta. Saat ammatin itsellesi automaattisesti, jos taitosi riittävät.

taustaa

"Et voi yhdistää pisteitä katsoessasi eteenpäin, näet yhteydet vasta katsoessasi taaksepäin."
Steve Jobs, puhe Stanfordin yliopiston valmistuville 12.6.2005, vapaa suomennos.

Pelin taustafilosofia

Albert Einsteinin tiedetään todenneen: "Käsittämättömintä maailmassa on se, että se on ymmärrettävissä." Vähintäänkin yhtä ihmeellistä on se, miten suuri osa maailmasta on meille ihmisille avoinna valittavaksi, jos niin haluamme ja päätämme.

Valinnan tekemistä edeltää usein — hiljaisena tai ääneen lausuttuna — kysymys siitä, mitä minun pitäisi tehdä tässä ja nyt. Tämän kysymyksen myötä mahdolliset vaihtoehdot sinkoutuvat kohti tulevaisuutta ja kohti niitä päämääriä ja arvoja, joita haluamme tai odotamme saavuttavamme valinnoillamme. Kun katsotaan tulevaisuuteen, valinta ei ole enää selkeärajainen tekninen ongelma, jota yritetään ratkaista, vaan kysymys muotoutuu uudelleen: jos harkitsemani vaihtoehto on ratkaisu johonkin, mikä on ongelma?
Tai pelin kielellä: mitkä ovat tavoitteeni ja mitä reittiä niihin yritän?

Yhtä tärkeää kuin tiedostaa ja arvioida erilaisia vaihtoehtoja, on pysähtyä — ottaa hetki aikaa ja antaa mahdollisuus omien päämäärien ja niiden taustojen paremmalle ymmärtämiselle. Pienet suuret valinnat on peli, joka tarjoaa leikkimieliset puitteet pohtia koulutus- ja ammatti-valintoja. Pelatessa on mahdollista myös hahmottaa laajemmin tulevaisuuteen suuntautuvaan toimintaamme tietoisesti tai tiedostamatta liittyviä arvoja, odotuksia ja tavoitteita. Pelin tavoite ei ole kuvata tarkasti maailmaa tai jakaa faktatietoa erilaisista vaihtoehdoista. Pelin tavoite ei myöskään ole toisten pelaajien voittaminen tai kilpailu heitä vastaan, vaan oman tien löytäminen ja ymmärtäminen. Voittamisen mahdollisuus pelissä on vain siksi, että pelille on pelinä määriteltävä loppu. Oikeassa elämässä yhden voitto ei vähennä toisen mahdollisuutta voittaa. Pelin johtoajatus on, että henkilökohtaisissa valinnoissa tietoa tärkeämpää on tiedon merkitys valitsijalle.

Peli auttaa ymmärtämään, että tehdyillä valinnoilla on seurauksia, joita ei voi valinnan hetkellä tietää ja ennakoida. Jos päätät vaikkapa lähteä vaihto-opiskelijaksi tai paiskia ylitöitä (näet valinnan kortin selästä), et tarkalleen tiedä, mitä siitä seuraa, mitä esimerkiksi opit (näet kortin toisen puolen vasta valinnan tehtyäsi). Tekemällä valintoja täytyy, ja ennen kaikkea saa, ottaa kantaa ja vaikuttaa omaan elämään. Kun tehdään valintoja, toimitaan aina lopulta epävarmuuden vallitessa ilman varmaa tai lopullista tietoa. Valintojen hienous piileekin juuri epävarmuudessa: jos ei olisi mahdollisuutta valita väärin, ei voisi valita myöskään omalta kannaltaan oikein. Silloin olisi vain välttämättömyyttä ilman valinnan mahdollisuutta.

merkitykset

Mitä pelin eri osat merkitsevät?

- Pelin keskiössä on pelaajan pelihahmo, johon vaikuttaa joukko asioita. Voit pelata hahmoa kuin olisit tilanteessa itse tai kuvitteellisena hahmona.
- Taito on pelaajan käytössä oleva työkalu, joka mahdollistaa tekemistä. Pelin taidot nostavat esiin joitain merkittäviä työuralla tarvittavia valmiuksia, jotka ovat yleisiä ja useita aloja koskevia. Pelissä ei mallinneta oppiaineita tai muodollisia pätevyysvaatimuksia — niistä puhutaan muutenkin paljon ja ne voi oppia hakuoppaista ja perinteisistä uravalinnan työkaluista.
- Tavoitteet mallintavat oikean elämän tavoitteiden kirjoa. Toisin kuin tunnetuimmissa lauta- ja korttipeleissä, tässä pelissä jokaisella on henkilökohtaiset tavoitteet, jotka päätetään itse.
- Tapahtumat ovat otos rikkaasta tapahtumien kirjosta, joka suuntaa elämäämme — näihin eivät kuulu taitojen karttumiseen opintojen aikana ja työpaikkojen saamiseen liittyvät asiat, jotka tapahtuvat ammatti- tai opiskelijakorttien avulla.
- Arpakuutio merkitsee satunnaisuutta: vaikka asioille voi usein löytää syitä, osa asioista elämässä tapahtuu myös siten, ettemme koskaan saa tietää syytä.
- Työmarkkinat sisältävät pelissä vaihtuvia auki olevia, osittain mielivaltaisesti valikoituja mahdollisuuksia. Voit valita jotain, johon haet - mutta toisaalta unelmapaikkasi ei ehkä olekaan saatavilla.
- Työnhaussa on merkitystä omilla taidoilla (Taidot), omalla hetken suorituksella (haastattelu) sekä lisäksi sattumalla (noppa) ja hiukan myös muiden ihmisten vaikutuksella (arvio). Nämä tekijät on sijoitettu pelissä työnhaun mekanismiin. Työnhakuprosessi ei oikeassa elämässä näytä aina täsmälliseltä eikä oikeudenmukaiselta, mutta aina tulee jokin tulos — samoin tässä pelissä. Työnhakuoppaassa käytetyt kysymykset ovat oikeissa työhaastatteluissa usein käytettyjä kysymyksiä.

viestit

Pelin tiivistetyt viestit:

- **Elämässä tavoitteet ovat henkilökohtaisia** — tärkeintä on ymmärtää, mitä itse tavoittelee. Tavoitteet voivat myös muuttua matkan varrella, ja niihin voi päästä eri reittejä.
- **Urat voivat vaihtua**, ja nuorena tehtävä valinta ei ole välttämättä lopullinen - nykyään on jopa varsin yleistä, että työuran aikana tapahtuu suuriakin muutoksia. Hyvin suuri osa osaamisesta on siirrettävissä alojen yli, vain vähän on kiinteästi yhteen ammattiin soveltuvaa osaamista.
- Myös **epävirallisemmassa toiminnassa** saavuttaa tavoitteitaan ja oppii: jonkun elämän tavoitteet voivat täyttyä voimakkaimmin työssä, toisen vapaa-ajalla. Kukaan ei elä vain yhtä asiaa varten.
- Merkitystä on omalla tahdolla ja tekemisellä sekä myös **ennalta-aavistamattomilla seikoilla**, jotka myöhemmin osoittautuvat arvokkaiksi. Voit saada yllättäen jonkin taidon, jota et pidä tarpeellisena - mutta myöhemmin huomaat tarvitsevasi sitä jossakin ammatissa. Myös sattumalla on osansa.
- Omaa **tulevaisuutta on vaikea ennakoida**, ja siksi kannattaa tarttua tähän hetkeen. Pelissä voit tehdä joka kierroksella joitain valintoja. Vaikka pelaajan kannattaa tarkastella osaamisiaan ja työmarkkinoita myös tulevaisuutta ajatellen, valinnat on kuitenkin tehtävä nykyhetkessä.
- **Työmarkkinat muuttuvat,** ja joskus on myös **sattumaa**, mihin kukakin päätyy. Aina et pääse niihin tehtäviin, johin haluaisit — niitä ei ole saatavilla tai joku vie paikan ennen sinua. Silloin kannattaa hakea jotain muuta ja tarkkailla, mitä mahdollisuuksia aukeaa jatkossa.

Pohjimmiltaan jokainen oivaltaa pelistä sen viestin, mikä on hänelle ajankohtaista.
Ehkä jonkin yllä kuvatuista, ehkä jotain muuta – tai ei mitään erityistä.
Tämä on avoinna ihan kuten koko elämä.