



Yleisesittely

Korttipelit on kehitetty Erasmus+ Sport -hankkeeseen: Pidetään nuoret mukana urheilussa. Ne ovat työkalupakin tärkein työkalu. Nämä korttipelit auttavat saamaan lisää tietoa siitä, miten urheiluseurassa voidaan toteuttaa toimia, joiden avulla nuoret (12–19-vuotiaat) pidetään mukana ja estetään heitä lopettamasta.

Kortit liittyvät **14 tekijään** jotka ehkäisevät urheilun lopettamista ja sisältävät konkreettisia toimia.

Eri korttipelit voivat auttaa nuorten, nuorten aikuisten ja urheiluseurojen kanssa työskenteleviä ammattilaisia ja vapaaehtoisia ymmärtämään, miten nuoria koskevia käytänteitä voidaan parantaa ja luoda urheiluseuralle toimintasuunnitelman.

Tässä asiakirjassa on esitetty kolmen eri korttipelin metodologiat.

Korttipelin tulokset

- Enemmän vuoropuhelua nuorten, kouluttajien/valmentajien, ammattilaisten, hallituksen jäsenten, vapaaehtoisten ja muiden välillä.
- Mistä nuoret pitävät urheiluseuran nuoria koskevien käytänteiden suhteen? Mitä he ajattelevat niistä? Mitä he tarvitsevat niiden parantamiseen?
- Lisää tietoa tavoista, joilla urheiluseura voi lisätä nuorten tyytyväisyyttä
- Tutustuminen 14 tekijään ja toimeen, jotka ehkäisevät nuoria lopettamasta urheilun
- Toimintasuunnitelman luominen omalle urheiluseuralle nuorten lopettamisen ehkäisemiseksi
- Tietojen vaihtamista osapuolten kesken
- Toistensa innostamista urheiluseuran nuoria koskevien käytänteiden parantamisen suhteen



[Paina tästä ladataksesi kortit](#)

Kortit

Toimia on yhteensä 169 (ja 169 korttia). Jokaista tekijää kohden voit valita erilaisia kortteja. Voit valita kortit ja tulostaa ne värillisinä käyttöä varten. Leikkaa ne irti ✂, ja ne ovat valmiita käytettäväksi.

Korttipelejä on kolme:

1. Valitse korttisi
2. Pidetään nuoret mukana -roolipeli
3. Lähdetään kalaan

14 tekijän esittely

Linkki 14 tekijään:

Ennen korttipelien pelaamista voitte esitellä 14 tekijää tai 14 tekijää voidaan esitellä yleisölle eri tavalla.



[Paina tästä siirtyäksesi 14 tekijän kuvaukset](#)



[Paina tästä ladataksesi 14 tekijän kuvaukset](#)

Kohderyhmä

Voit pelata korttipelejä erilaisten ihmisten kanssa: kouluttajat, valmentajat, urheiluseurojen hallituksen jäsenet, nuorisourheilun koordinaattorit, nuorisourheilun parissa työskentelevät vapaaehtoiset ja nuoret itse, jotka ovat vanhempia kuin 11 vuotta (kun he pystyvät lukemaan kortit hyvin).

1,5 tai 2 tunnin työpajan valmistelu

Korttipelit tarvitsevat johdatuksen aiheeseen. "Pidetään nuoret mukana" -aiheen voi esitellä:

- näyttämällä Pidetään nuoret mukana -sivustolla olevan elokuvan ja kyselemällä yleisön reaktioita
- esittelemällä uusimmat tiedot ja luvut nuorista ja liikunnasta
- haastatteleamalla nuoria itse.

Esittele [14 tekijää!](#) ja jaa monisteita [monisteita 14 tekijästä!](#)

KORTTIPELI 1:

VALITSE KORTTISI

VALMISTELUT PELIÄ VARTEN

PELIN PELAAMINEN

Asettelu kokoustan tapaisesti

Paras mahdollinen asetelma huoneessa on juhlatilaisuuksien tyyliin. Ryhmän kokonaisuudesta riippuen käytä 8 hengen pöytiä.



Osallistajat voivat istua pöydän ympärillä, jotta he voivat keskustella ja pystyvät kuulemaan ja kuuntelemaan toisiaan.

Osallistajat

8 henkilöä per alaryhmä, käytä yhteensä niin monta pöytää kuin luomiesi ryhmien määrä.

Valvoja

- Tarvitset 1 valvojan 30 henkilöä kohden. Osanottajien määrälle ei ole enimmäiskokoa. Se riippuu huoneen koosta ja käytettävissä olevien pöytien kokonaismäärästä.
- Valvoja selittää pelin ja pitää silmällä aikaa. Valvojan vastuulla on myös prosessin ajankäytön hallinta ja ilmoittaa jäljellä oleva aika.

Valinnaiset

- Jokaisella pöydällä on keskustelujohtaja, joka on tietoinen prosessin kulusta.
- Keskustelujohtaja auttaa lomakkeen selittämisessä ja käynnistämään keskustelun, yrittää saada kaikki mukaan keskusteluun ja stimuloi tiedonvaihtoa ryhmän sisällä.

Vaihe 1

- Valitse yhteensä 56 korttia (4 korttia tekijää kohden) yhtä alaryhmää kohden ja aseta ne pöydälle. Jokaisella 8 hengen pöydällä on 56 korttia. Jaa osallistajat 8 hengen ryhmiin ja jokaiselle ryhmälle annetaan 56 korttia.



3 minuuttia



[Paina tästä ladataksesi kortit](#)

Vaihe 2

Jaa kuvaukset 14 tekijästä (pdf)



[Paina tästä ladataksesi 14 tekijän kuvaukset](#)



Vaihe 1

Tutustukaa toisiinne. Esitelmää itsenne ja kaikki omalle alaryhmällemme.

10 minuuttia

Vaihe 2

Jokainen osallistuja valitsee 3 innostavinta korttia. Valitut kortit voivat olla kortteja, joilla saa tietää enemmän (toisen osallistujan kokemuksista), tai ne voivat olla kortteja, joilla henkilö kertoo tarinan/kokemuksen ryhmälle.

5-10 minuuttia

Vaihe 3

Osallistajat lukevat valitut kortit yksitellen. Osallistajat jakavat tietoa ja kertovat syyn kortin valintaan (kokemuksia, kysymyksiä, tarpeita, neuvoja?) Vuorotellen jaatte tietoa alaryhmän valitsemista korteista. Pitäkää silmällä aikaa. Jakakaa aika ja käyttäkää valittuihin kortteihin yhtä paljon aikaa.

30 minuuttia

Vaihe 4

Valitkaa ryhmän 3 tärkeintä korttia kussakin alaryhmässä.

5-10 minuuttia

Vaihe 5

Jakakaa nämä koko ryhmälle. Yksi henkilö ryhmästä jakaa ja esittelee nämä yleisölle.

10-15 minuuttia

Vaihe 6

Pyydä jokaista osanottajaa kirjoittamaan muistiin olennaiset toimet, joilla he laativat toimintasuunnitelman urheiluseuralleen (voit pyytää joitakin osallistujia kertomaan ne yleisölle).

5 minuuttia

VAIHTELU (ALA)RYHMISSÄ

- 1 Henkilöitä eri urheiluseuroista mahdollisuuksien mukaan
- 2 Saman seuran jäsenistä muodostuvia ryhmiä. Tässä asetelmassa voidaan tehdä ylimääräinen **vaihe 7**:

'Laatikaa toimintasuunnitelma seuralle, joka sisältää tärkeimmät toimenpiteet.'

Voitte myös määrittää, mitkä tekijät/toimet tekevät seurasta ihanteellisen seuran nuorille (miten seuralla menee nyt ja millainen olisi ihanteellinen seura).

- 3 Pieni ryhmä, joka koostuu saman urheiluseuran 6-8 nuoresta ja 2 tai 3 kouluttajasta tai valmentajasta.

Mitä enemmän monimuotoisuutta ryhmässä on, sitä parempi!

Esim. eri alojen ammattilaisia, eri ikäisiä nuoria, ihmisiä eri taustoista, naisia ja miehiä.

KORTTIPELI 2: Pidetään nuoret mukana ROOLIPELI

VALMISTELUT PELIÄ VARTEN

Peli

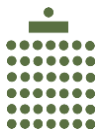
Korttipeli suuremmalle osallistujamäärälle.

Tavoite

Tutustua 14 tekijään ja toimenpiteeseen, kokea miten toimenpiteitä voidaan käyttää nuoren motivoimiseen.

Kokoustila-asetelma

Teatteri



Ryhmän koko

20–200 henkilöä

Valvoja

1 valvoja

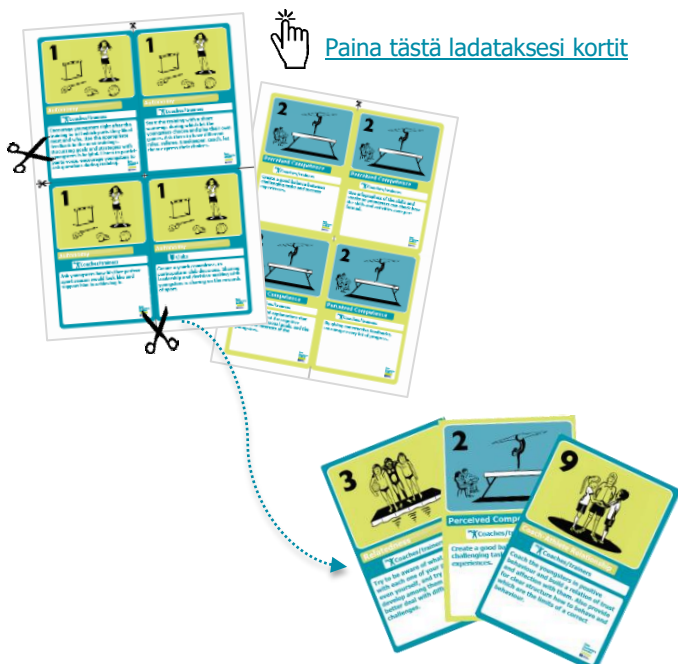
Valmistelut

- Valitse 5 pelaajaa (vapaaehtoista) ennen tapaamisen alkua.
- Kaikille annetaan pelissä eri roolit.
- Anna aikaa valmistautua rooliin

15 minutes

Kesto

- 15 minuuttia valmisteluun
- 15 minuuttia peliin
- 10 minuuttia palautteeseen



[Paina tästä ladataksesi kortit](#)

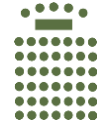
PELIN PELAAMINEN

Aloitus

5 pelaajaa seisoo yleisön edessä esittämässä roolejaan.

Loput yleisöstä seuraa peliä.

Seuran koordinaattori



Roolit

1 Rooli 1: **Nuori** joka ei ole enää niin motivoitunut urheilun suhteen (mieti syitä, miksi et ole enää niin motivoitunut (14 tekijää)). Myös aikuinen voi esittää tämän roolin.

2 Rooli 2: **Seuran kouluttaja** joka yrittää selvittää syyn nuoren motivaation puutteeseen. Selvitä tekijöillä 1–4 ovatko nämä syynä nuoren kohdalla. (Käytä tekijöitä ja toimintakortteja tukenasi)

3 Rooli 3: **Seuran koordinaattori** joka yrittää selvittää syyn nuoren motivaation puutteeseen. Selvitä tekijöillä 5–9 ovatko nämä syynä nuoren kohdalla (käytä tekijöitä ja toimintakortteja tukenasi)

4 Rooli 4: **Seuran valmentaja** joka yrittää selvittää syyn nuoren motivaation puutteeseen. Selvitä tekijöillä 10–14 ovatko nämä syynä nuoren kohdalla (käytä tekijöitä ja toimintakortteja tukenasi)

5 Rooli 5: **Vanhempi** joka on huolissaan pojastaan tai tyttärestään. Vanhempi antaa lisätietoja nuoren käytöksestä.

Pelatakaa tätä peliä 15 minuutin ajan yleisön edessä

15 minuuttia

Pelin jälkeen (palautte)

Kysy nuorelta (henkilö, joka esitti kyseistä roolia) palautetta.

- Mikä toimi?
- Mikä ei toiminut?



Pyydä yleisön palautetta:

- Mikä toimi hyvin?
- Mikä ei heidän mielestään toiminut hyvin?



10 minuuttia

KORTTIPELI 3:

LÄHDETÄÄN KALAAAN

VALMISTELUT PELIÄ VARTEN

PELIN PELAAMINEN

Pohjautuu:



<https://www.bicyclecards.com/how-to-play/go-fish/>

(NL/BE): *Kwartet*

Tämä korttipeli on suosittu lastenpeli joissakin Euroopan maissa, kuten Alankomaissa ja Belgiassa.

Peli

Korttipeli kahdesta viiteen pelaajalle, jotka yrittävät koota perheitä korteista pyytämällä vastustajilta tiettyjä kortteja

Tavoite

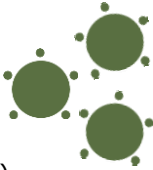
Saada perehdytys tai käsitys 14 tekijästä ja toimenpiteestä

Alaryhmän koko

2-5 henkilöä

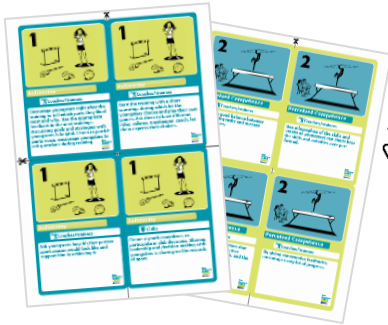
Kokoustila-asetelma

Pienet pöydät (enintään 5 henkilöä per pöytä)



Valmistelut

- Valitse 56 korttia (4 korttia tekijää kohden).
- Tulosta 4 valittua toimenpidettä jokaista tekijää kohti.



[Paina tästä ladataksesi kortit](#)

- Numeroi ne (tekijä- ja sarjanumero). Esimerkiksi: 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 2-1, 2-2 jne. aina 14-4 asti.
- Jokaisen pelaajan on tiedettävä pelissä käytettävät tekijät.
- Laita lista tekijöiden nimistä pöydälle tai anna lista jokaiselle pelaajalle.



[Paina tästä ladataksesi 14 tekijän kuvaukset](#)



Yrittäkää keskustella korteista pelatessanne. Voittaja on pelaaja, jolla on eniten perheitä.

Vaihe 1 – Jako

Yksi pelaajista jakaa jokaiselle yhden kortin kuvapuoli ylöspäin. Pelaaja, jolla on pienin kortti (tekijännumero), on jakaja. Jakaja sekoittaa kortit ja oikealla istuva pelaaja nostaa pakan.

Jakaja suorittaa pakan noston loppuun ja jakaa kortit myötöpäivään yksi kerrallaan kuvapuoli alaspäin aloittaen jakajan vasemmalla puolella olevasta pelaajasta.

Jos pelaajia on kaksi tai kolme, jokainen pelaaja saa seitsemän korttia. Jos pelaajia on neljä tai viisi, jokainen saa viisi korttia. Loppupakka asetetaan pöydälle kuvapuoli alaspäin nostopakaksi

Vaihe 2 – Pelaaminen

Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja katsoo suoraan yhtä vastustajaa ja sanoo esimerkiksi:

" Anna minulle tekijä autonomia: toimenpide"

pelaaja yleensä puhuttelee vastustajalle hänen nimellä ja tarkentaa haluamansa arvon neljästätoista yhteen.

Kalastelevalla" pelaajalla on oltava kädessään vähintään yksi kortti pyytämäänsä arvoa. Toisen pelaajan on luovutettava kaikki pyydetty kortit. Jos hänellä ei ole yhtään, hän sanoo:

" Mene kalaan! "

ja pyynnön esittänyt pelaaja nostaa pakan päällimmäisen kortin ja laittaa sen käteensä.

Jos pelaaja saa pyytämäänsä arvoa yhden tai useamman kortin, hänellä on oikeus pyytää korttia samalta tai toiselta pelaajalta. Hän voi pyytää samaa tai eri korttia. Niin kauan kuin hän onnistuu saamaan kortteja (löytämään samaa arvoa), hänen vuoronsa jatkuu. Kun pelaaja nappaa saaliin, hänen täytyy paljastaa kortti samanarvoisuuden varmistamiseksi. Jos pelaaja saa neljännen kortin perheestä, hän näyttää kaikki neljä korttia, asettaa ne eteensä pöydälle kuvapuoli ylöspäin, ja pelaa uudelleen.

Jos pelaaja lähtee kalaan "nappaamatta saalista" (ei saa pyytämäänsä korttia), vuoro siirtyy vasemmalle.

Peli päättyy, kun kaikki neljätoista perhettä on saatu kokoon. Voittaja on pelaaja, jolla on eniten perheitä. Pelin aikana – jos pelaaja jää ilman kortteja – hän voi (omalla pelivuorollaan) nostaa kortin pakasta ja pyytää kyseisen kortin arvoisia kortteja. Jos pakassa ei ole kortteja jäljellä, hän putoaa pelistä.D84