

Soluelämää rahatta!

Jos raha katoaisi maailmasta.

Osallistujamäärä: 2-4 pelaajaa. Peli on suunniteltu neljälle pelaajalle, mutta alussa jaettavien hyödyke-korttien määrää muuttamalla peliä voi pelata myös kahden tai kolmen hengen ryhmissä.

Pelin kesto: 60-90 min

Materiaalit: Tulostettava pelilauta, tulostettavat pelikortit, kynä ja noppa.

Pelin säännöt

Pelin tavoite on pohtia, kuinka nykyinen maailma toimisi ilman rahaa. Pelaajat asuvat yhdessä soluasunnossa ja pyrkivät selviämään arjestaan ilman rahaa. Kuinka se on mahdollista? Kuinka taitoja tai hyödykkeitä arvotetaan? Mikä on lopulta tärkeää?

Pelin pelaaminen vaatii onnen lisäksi luovuutta ja kekseliäisyyttä. Epäselvissä tilanteissa pelaajat voivat sopia, kuinka tilanne ratkeaa. Esimerkiksi käsitöitä harrastava pelaaja voi korjata pyörän, vaikka hänellä ei olisi oikeita työkaluja. Sedän voi kutsua paikkaamaan rikkoutuneen vesiputken jne. Ratkaisuja keksiessä pelaajien tulisi pyrkiä mahdollisimman realistisiin eli oikeassakin elämässä mahdollisiin vaihtoehtoihin. Opettajan mielipidettä voi aina kysyä riitatilanteissa.

Pelin säännöt

Pelaajan tavoitteena on kerätä itselle mahdollisimman paljon hyvinvointia. Pelaajat saavat tai menettävät hyvinvointia erilaisista korteista. Myös pelikavereiden hyvinvointi vaikuttaa omaan hyvinvointiin. Hyvinvointipisteet merkitään pelaajalomakkeeseen. Pelaajalomakkeet löytyvät viimeisistä dioista.

Pelissä on seuraavanlaisia kortteja:

Hyödykkeet: Asioita ja tavaroita, joita voi hyödyntää erinäisissä tilanteissa.

Sattumat: Pelaajan henkilökohtaisia arjen sattumuksia, jotka voivat koskea kaikkia soluasunnon asukkaita. Ne voivat olla positiivisia tai negatiivisia.

Ammatit: Ammattiin valmistuneet pelaajat oppivat uusia taitoja ja saavat palkkaa.

Kortit jaetaan omiin pakkoihin.

Pelin aloittaminen

Aluksi pelaajat miettivät seuraavia kysymyksiä:

- Mistä kolmesta omistamastasi esineestä et voi luopua?
- Miksi ne ovat tärkeitä?

Pelaajat valitsevat tärkeistä esineistä kaksi, jotka otetaan peliin mukaan. Tiedot täytetään pelaajalomakkeeseen. Lomakkeet löytyvät viimeisistä dioista.

Ylös: esineen nimi

Keskelle: kuva esineestä

Kortit toimivat tavallisten hyödyke-korttien tavoin. Jos pelaaja käyttää tämän kortin pelin aikana, niin se merkitään rastilla pelaajalomakkeeseen. Korttia ei voi käyttää enää tämän jälkeen. Kun kaikki pelaajat ovat tehneet omat korttinsa, pelaajat voivat nostaa yhden hyödyke-kortin. Peli voi alkaa, kun jokaisella pelaajalla on kolme korttia.



Esimerkki hyödyke-kortista

Pelin kulku: Menot

Pelaajat kustantavat elämisensä hyödykekorteilla. Hyödyke-korteilla maksetaan vuokra, ruoka, sekä muut elämän aiheuttamat kulut. Jokainen kierros alkaa vuokran ja ruoan maksamisella ja päättyy ruoan maksamiseen.

Vuokran maksaminen: Aluksi vuokra maksaa kaikille pelaajille yhteensä yhden hyödykkeen. Pelaajien tulee sopia kenen hyödykkeellä vuokra maksetaan. Hyödykekortti laitetaan takaisin pakkaan maksun merkiksi.

Ruoan maksaminen: Yhdellä hyödykekortilla ostetaan ruoka 1–4 soluasukkaalle. Jos soluasuntoon muuttaa lisää asukkaita, esim. lemmikkejä, lapsia tai puolisoita, pelaajien tulee maksaa silloin toinen hyödyke-kortti.

Asukkaita	Ruoan hinta
1–4	1 hyödykekortti
5–8	2 hyödykekorttia
9–12	3 hyödykekorttia

Pelin kulku: Tulot

Peli kestää kymmenen kierroksen ajan. Jokaiselle kierrokselle on merkitty ohje, miten kyseisellä kierroksella toimitaan. Aluksi pelaajat ovat opiskelijoita. Pelin edetessä he valmistuvat ammattiin. Jos pelaaja saa useita ammatteja, hän saa pitää kaikki ammattikortit ja valita, missä ammatissa hän työskentelee. Jos pelaaja saa potkut, hänen on luovuttava ammattikortista.

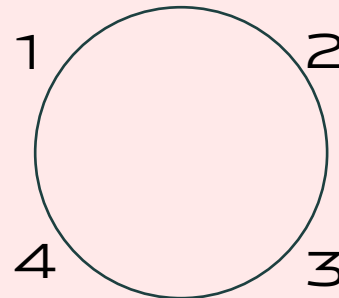
Palkan maksaminen: Kun pelaaja on saanut ammatin, hän voi nostaa ammattinsa mukaisen palkan jokaisen kierroksen lopuksi. Jos ammatti vaatii nopanheittoa, noppaa heitetään ennen palkan maksamista.

Pelin lopputulos: Hyvinvointipisteet

Merkitseminen: Sattuma- ja ammattikorttien hyvinvointipisteet merkitään omaan pelaajalomakkeeseen heti, kun kortti on nostettu. Jokaisesta ammattikortista pelaaja saa +10 hyvinvointipistettä. Potkut saaneen pelaajan on vähennettävä hyvinvoinnistaan -10. Hyödykekorttien hyvinvointipisteet merkitään vasta pelin lopuksi.

Laskeminen: Koska soluelämä on yhdessä koettua ja jaettua arkea, pisteetkin määräytyvät yhteisöllisesti. Jokainen pelaaja laskee omat hyvinvointipisteensä ja lisää niihin puolet vasemmanpuoleisen pelaajan pisteistä.

Esimerkki: Pelaaja 1:llä on 10 p., 2:lla 8 p., 3:lla 14 p. ja 4:lla 7 p.
Pelaaja A:n kokonaispisteet ovat $10 + 8 : 2 = 14$
Pelaaja B:n kokonaispisteet ovat $8 + 14 : 2 = 15$
Pelaaja C:n kokonaispisteet ovat $14 + 7 : 2 = 18$ (pyöristetään ylös)
Pelaaja D:n kokonaispisteet ovat $7 + 10 : 2 = 12$



Jälkipohdintaa

1. Luovuitko pelin aikana alussa tärkeäksi merkitsemästäsi esineestä?
2. Tuliko pelin aikana vastaan jotakin sellaista hyödykettä, jonka koit siinä tilanteessa tärkeämmäksi kuin alussa valitsemasi esineen?
3. Olisiko valitsemistasi esineistä hyötyä oikeasti maailmassa, jossa ei olisi rahaa?
4. Millaiset hyödykkeet olisivat arvokkaita?
5. Millä muilla tavoin voitaisiin maksaa maailmassa, jossa ei ole rahaa?

Jälkipohdintaa: Maksaminen ilman rahaa – aika on rahaa?

Kuvitellaan, että elämiseen tarvittavat hyödykkeet voisi maksaa ilman rahaa aikapankkiin talletettavalla omalla ajalla ja osaamisella. Millaisia taitoja tai ominaisuuksia sinulla on, joita voisit käyttää maksuvälineenä aikapankeissa?

- Mitä olisit valmis maksamaan aikapankissa esimerkiksi parturi-kampaamon palveluista?
- Mitä voisit maksaa asunnosta?
- Entä kengistä?

Tulostettavat materiaalit

Pelilauta
Pelaajalomakkeet
Pelikortit (erillinen tiedosto)

ALOITA TÄSTÄ

1. KIERROS
Nosta yksi
HYÖDYKE-kortti
luomiesi
hyödykekorttien
lisäksi.

2. KIERROS
Kaikki nostavat
HYÖDYKE-kortin.
Pelaaja 1 nostaa
SATTUMA-
kortin.

3. KIERROS
Pelaaja 2 nostaa
SATTUMA-
kortin.

4. KIERROS
Kaikki nostavat
HYÖDYKE-kortin.
Pelaaja 3 nostaa
SATTUMA-
kortin.

10. KIERROS
Kaikki nostavat
SATTUMA-
kortin.

Tehkää jokaisella kierroksella:
a) Vuokran maksaminen
b) Kierroksen tehtävä
c) Ruoan maksaminen

5. KIERROS
Pelaaja 4 nostaa
SATTUMA-
kortin.

9. KIERROS
Ei korttien nostoa.

8. KIERROS
Pelaajat 3 ja 4
nostavat
SATTUMA-
kortin.

7. KIERROS
Pelaajat 1 ja 2
nostavat
SATTUMA-
kortin.

6. KIERROS
VALMISTUMINEN!
Kaikki pelaajat
nostavat AMMATTI-
ja HYÖDYKE-kortin.

PELAAJA 1: _____

TÄRKEÄT HYÖDYKKEET:

nimeä ja piirrä

hyvinvointi +5

hyvinvointi +5

hyvinvointipisteet +

hyvinvointipisteet -

PELAAJA 2: _____

TÄRKEÄT HYÖDYKKEET:

nimeä ja piirrä

hyvinvointi +5

hyvinvointi +5

hyvinvointipisteet +

hyvinvointipisteet -

PELAAJA 3: _____

TÄRKEÄT HYÖDYKKEET:

nimeä ja piirrä

hyvinvointi +5

hyvinvointipisteet +

hyvinvointi +5

hyvinvointipisteet -

PELAAJA 4: _____

TÄRKEÄT HYÖDYKKEET:

nimeä ja piirrä

hyvinvointi +5

hyvinvointipisteet +

hyvinvointi +5

hyvinvointipisteet -