

## Pikaopas opettajalle Hukkaputki-tuntia varten

Oppaan tarkoitus on avata Hukkaputki-pelin ideaa sekä antaa vinkkejä pelin käyttöön osana opetusta. Peli on jokaisella pelikerralla hieman erilainen, joten opas antaa myös yleiskatsauksen pelissä vastaantuleviin aiheisiin.

### Pelin idea

Nuortenlinkin julkaisema Hukkaputki-peli on tarinapeli, jossa pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat pelin kulkuun. Pelin pelaaminen alusta loppuun kestää valinnoista riippuen noin 3-10 minuuttia. Peliä voi kuitenkin pelata useita kertoja, koska eri valintoja tekemällä vastaan tulee erilaisia tilanteita ja aiheita. Pelaaja voi näin ollen myös ottaa halutessaan eri rooleja ja testata, millaisiin tilanteisiin eri valinnat johtavat.

Pelissä on pelaajan lisäksi kolme keskeistä hahmoa, joiden nimet ovat Vilma, Joonas ja Krisu.

**Krisu** on pelaajan paras kaveri, jolla on vaikeuksia. Krisu lintsa, mikä johtuu mm. sosiaalisten tilanteiden ahdistuksesta ja kiusaamisesta. Kiusaajien motiiviksi pelissä annetaan Krisun koulussa saamat paniikkikohtaukset sekä vanhempien ero. Ystävän paha olo ja siitä puhuminen luotettavalle aikuiselle (vanhempi, terveydenhoitaja, opettaja, koulukuraattori) ovat pelin kantava teema.

Sivuteemoina pelissä käsitellään energiajuomaa sekä eri päihteitä (nuuska, alkoholi, kannabis). **Vilma** haluaa ostaa kioskilta energiajuomaa ja **Joonas** nuuskaa, jota kuulemma myydään kioskin tiskin alta. Kotimatkan varrella olevassa puistossa on puolestaan vanhempia nuoria, jotka juovat alkoholia ja polttavat kannabista. Vilma kiinnostuu vanhempien nuorten polttamisesta ja Krisu yrittää pyytää heiltä kaljaa. Pelaaja tekee tilanteissa valintoja itsen ja muiden puolesta. Pelin tavoitteena onkin tiedon jakamisen lisäksi herätellä nuorta pohtimaan eri valintojen seurauksia.

### Pelissä jaettava tieto

Pelissä annetaan tietoa esimerkiksi nuuskan ja kannabiksen vaikutuksista ja laittomuudesta Suomessa. Pelissä myös kehoitetaan mm. vähentämään energiajuomien käyttöä. Kaikkiin tilanteisiin ei kuitenkaan tarjota ns. oikeita vastauksia, vaan moni aihe jätetään tarkoituksella avoimeksi. Näihin on tarkoitus paneutua pelaamisen jälkeen etsimällä tietoa tai keskustelemalla. Avoimeksi jäävät teemat ovat päihde- ja mielenterveysongelmien limittyminen, sosiaalinen paine päihteidenkäytön taustalla sekä keinot puuttua kiusaamiseen ja ystävän pahaan oloon.

## Ohjeistus ennen peliä

Peliä pelataan omalla puhelimella/muulla laitteella kuten tietokoneella tai tabletilla. Peli löytyy osoitteesta: <https://nuortenlinkki.fi/hukkaputki/>

Peliä pelataan yksin, mutta oppilaat voivat istua valmiiksi ryhmissä (esimerkiksi 6 ryhmää).

Ensimmäistä pelikertaa ei tarvitse ohjeistaa erikseen.

Ensimmäisen pelikerran jälkeen kannattaa oppilaita kehottaa pelaamaan uudelleen niin, että kokeilee täysin erilaisia valintoja kuin ensimmäisellä kerralla. Peliä voi hyvin pelata useamman kerran.

Oppilaita voi rohkaista juttelemaan esimerkiksi pienryhmissä jo pelaamisen aikana.

## Pelin kulku

Alla on selitetty pelin kulku lyhyesti kohtaus ja käsiteltävä aihe kerrallaan. Pelin runko saattaa helpottaa keskustelun vetäjää seuraamaan pelin tapahtumia.

1. **Koulun ruokala:** kioskille lähteminen (joko energija juoma tai nuuska), Krisun lintsaminen
2. **Kioski:** joko energija juoman (Vilma) tai nuuskan (Joona) ostaminen, ostamatta jättäminen
3. **Oppitunti:** jos juotu energija juomaa, sen seurausten läpikäynti
4. **Bussipysäkki:** Krisun kiusaamiseen puuttuminen ja pahasta olostä kysyminen
5. **Puisto:** kannabis, kaljan pummiminen vanhemmilta nuorilta
6. **Krisun koti:** Krisun pahaan oloon puuttuminen, äidille kertominen
7. **Pelaajan oma koti:** omien valintojen pohtiminen

## Keskustelukysymyksiä pelin jälkeen

**Kaikki aiheet ja tilanteet eivät tule vastaan jokaisella pelaajalla,** koska pelissä on useita eri polkuja, pelaajan valinnoista riippuen. Keskustelua onkin hyvä käydä koko luokan kesken, jolloin kaikki aiheet tulevat läpikäytyiksi. Jos keskustelussa nousee esiin hankalia kysymyksiä, voi oppilaille rehellisesti sanoa: "en osaa nyt juuri vastata, mutta otetaan selvää". Nuortenlinkki auttaa mielellään hankalien kysymysten kanssa.

## Alla on esitetty kysymyksiä keskustelun tueksi:

Johdattelu:

- ✓ Mitä pelissä tuli vastaan?
- ✓ Muistuu ko mieleen joku tilanne, josta haluat kertoa?
- ✓ Kävikö joku kioskillä? Mitä siellä tapahtui? Entä puistossa?

- ✓ Miten peli päättyi?

**Seuraavat aihealueet voi käydä läpi keskustelemalla tai halutessa aihekohtaisten mind mappien avulla (tukena voi käyttää myös Nuortenlinkin infokortteja):**

#### 1. Energiajuoma:

- ✓ Miksi Joonan mielestä energiajuomaa ei kannata juoda? (levottomuus, riippuvuus, hammasterveys, keskittymiskyky, sydämentykytys, unettomuus)
- ✓ Miten energiajuoman juominen vaikutti Vilman keskittymiskykyyn? (Vilma ei osannut vastata opettajan kysymykseen)

#### 2. Nuuska:

- ✓ Miksi Joona halusi ostaa nuuskaa? (jalkapallojoukkue käyttäjä)
- ✓ Miksi nuuskaaminen ei kannata? (nikotiiniriippuvuus, suun terveys)
- ✓ Miksi Joona oli helpottunut, kun rasiassa olikin karkkia? (sosiaalisesta paineesta huolimatta ei tarvinnutkaan käyttää nuuskaa)

#### 3. Alkoholi:

- ✓ Jättikö joku pummimatta puistossa kaljaa vanhemmilta nuorilta? Onko sillä merkitystä, mitä kaverit tekevät?
- ✓ Pummiko joku Krisun kanssa kaljaa vanhemmilta nuorilta? Miksihän ne eivät antaneet kaljaa? (välittäminen alaikäiselle rikos)
- ✓ Oliko Krisu juonut jonkun pelissä äidin liköörit? Mitä sitten tapahtui?

#### 4. Kannabis:

- ✓ Kuka pelissä poltti kannabista? (vanhemmat pojat puistossa)
- ✓ Mitä ajatuksia siitä heräsi?
- ✓ Minkälaisia ongelmia kannabiksen polttamisesta saattaa seurata? (laittomuus, rikosrekisteri, mielenterveyden ongelmat)

#### 5. Mielenterveys:

- ✓ Miksi Krisulla oli naarmuja käsivarsissa? Miksi Krisu viilteli? (pahan olon purkaminen)
- ✓ Mitä voi tehdä, jos kaverilla on paha olla? (kuunnella ja jutella, kannustaa kertomaan aikuiselle, lähteä mukaan terveydenhoitajalle)
- ✓ Miksi Krisun äiti sanoi, ettei päihteitä kannata käyttää jos on paha mieli? (vahvistaa usein haittavaikutuksia)
- ✓ Mitä kannattaa tehdä jos itsellä on paha olla? (jutella kavereille tai jollekin aikuiselle, ei kannata käyttää päihteitä)
- ✓ Mitä pahan olon taustalla voi olla? (kiusaaminen, sosiaalisten tilanteiden ahdistus, vanhempien ero, päihteidenkäyttö)

#### 6. Kiusaaminen:

- ✓ Miten kiusaamiseen voi puuttua ja kenelle kannattaa kertoa?
- ✓ Miksi Joona halusi lyödä kiusaajilta hampaat kurkkuun?
- ✓ Onko vanhempien ero tai paniikkikohtaus hyvä syy kiusata?

### **Lisäksi voitte pohtia yhteisesti seuraavia kysymyksiä:**

1. Mitä tarkoitetaan sosiaalisella paineella ja miten se ilmenee? (nuuska kaveriporukassa, kaljan pyytäminen vanhemmilta nuorilta, oman toiminnan vaikutus muihin)
2. Miten mielenterveys ja päihteidenkäyttö sopivat yhteen? (syy-seuraussuhteiden pohtiminen)

### **Esimerkkioppitunti tiivistettynä:**

- Tunnin ohjeistus ja varmistaminen, että kaikilla oppilailla on jokin laite käytössä, millä peliä voi pelata. (noin 10min)
- Pelataan peliä useamman kerran (noin 15-20min). Peli löytyy osoitteesta:

<https://nuortenlinkki.fi/hukkaputki/>

- Yhteinen purkukeskustelu luokan kanssa esimerkiksi apukysymysten avulla (15min)
- Palautekyselyyn vastaaminen Webropol-linkin kautta (noin 5min):

<https://webropol.com/s/hukkaputki>

- Mikäli jää aikaa tai työskentelyä voi jatkaa toisella oppitunnilla, voi pelin teemojen käsittelyä jatkaa Nuortenlinkin infokorttien (rahapelaaminen, digipelaaminen, nuuska, tupakka, kannabis, alkoholi & energijuomat) avulla.

### **Etäohjeistus (tarvittaessa):**

Mikäli vallitsevista olosuhteista johtuen siirytään etäopetukseen, voi Hukkaputki-tunnin toteuttaa hyvin myös etäyhteyksin. Tässä tilanteessa peliä pelataan yksitellen kotioloissa ja yhteinen purkukeskustelu järjestetään luokan kanssa käytettävällä etäyhteydellä. Palautekyselyyn vastataan myös itsenäisesti omalla laitteella.

**Mikäli käsiteltävät aiheet jäävät mietityttämään oppilaita**, voi heidät ohjata Nuortenlinkin nettineuvontaan. Nettineuvonnassa voi kysyä nimettömästi ja maksuttomasti sosiaali- tai terveysalan ammattilaiselta itseään mietityttävästä aiheesta. Vastauksen saa muutamassa päivässä ja se on luettavissa joko sähköpostin kautta tai kysymyksen lähettämisen yhteydessä saadulla koodilla (jos sähköpostia ei halua jättää).

Nettineuvonta on osoitteessa: <https://nuortenlinkki.fi/nettineuvonta>