



OPETTAJAN PELIKIJA

= AVAIMET UNIONIIN

Euroopan unioni, federalismi, komissio, parlamentti, subsidiaattiperiaate... Monilta meistä on varmasti jossain vaiheessa opetusta päässyt haukotus ja mieleen on juolahtanut ajatus siitä, miten tämänkin aiheen voisi opiskella mielekkäämmin. Opettajan pelikirja on syntynyt vastaamaan tähän tarpeeseen. Pelillisyyden avulla uusien, joskus vaikeidenkin asioiden oppiminen sujuu kuin itsestään.

Opettajan pelikirja ei käsittele pelkästään EU:ta - Eurooppaan ja eurooppalaisuuteen päästään tutustumaan pelien kautta myös ajalta ennen unionin syntyä. Tutuiksi tulevat niin eurooppalaiset aatteet kuin kulkutauditkin. Miten käy kun kunta päättää katkaista välinsä niin Suomen tasavaltaan kuin Euroopan unioniinkin? Mikä on aatteista eurooppalaisin? Miksi yksinkertaisen oloiset ratkaisut voivat vaatia poliittisessa järjestelmässämme niin paljon ponnisteluja? Näihin kaikkiin pelaajat pääsevät etsimään ratkaisua Opettajan pelikirjassa.

Opettajan pelikirja on rakennettu lukion opetussuunnitelman historian ja yhteiskuntaopin oppimistavoitteiden pohjalta. Jokaista peliä avataan opettajalle -kohdassa, jossa kerrotaan pelin kulusta, tavoitteista ja moduuleista, joihin peli sopii. Pelit ovat lueteltuna vaikeustason mukaan: ensimmäinen peli on helpoin omaksua, kun taas viimeinen vaatii pelaajilta enemmän eläytymisen ja tiedon hakemisen ja käsittelyn taitoja. Pelikirjan avulla opitaan erityisesti ymmärtämään nykyisyyttä historian kautta, tarkastelemaan globalisaatiota ja kehityskulkuja sekä asettumaan menneisyyden ihmisten asemaan historiallisen empatian kautta.

Opettajan pelikirjan pelit auttavat opiskelijaa kasvamaan sivistyneeksi ja avarakatseiseksi yhteiskunnan jäseneksi. Pelikirjaa voi käyttää opetuksen tukena, johdatuksena uuteen oppisisältöön, moduulien loppupuolen kevennyksenä ja toisinaan jopa pääasiallisena opetusmenetelmänä. Pelejä voidaan soveltaa myös muuhun toisen asteen opetukseen sekä yläkouluihin. Huomaathan, että pelit etenevät järjestyksessä helpoimmasta vaikeimpaan.

Opettavaisia, mutta ennen kaikkea hauskoja pelihetkiä!

SISÄLLYSLUETTELO

OPETTAJALLE	4
2 TOTUUTTA, 1 VALHE	6
UNIONI TUTUKSI	8
KULKUTAUTIKLINIKKA	16
EUROOPAN AATE	26
POLITIIKAN ILMAPUNTARI	36
KOVA RAJA	45

OPETTAJALLE

1. 2 TOTUUTTA, 1 VALHE

Jos kurssinne on juuri aloittanut tai ette ole vielä tutustuneet keskenään, on tästä harjoituksesta hyvä aloittaa. Kaksi totuutta ja yksi valhe on helppo jäänmurtajapeli ja tarvitsette siihen vain toisenne. Peli on ihanteellinen 10-15 henkilölle, mutta jos osallistujamäärä on suurempi, voitte jakaa ihmiset ryhmiin. Pelin kesto on noin 15 - 20 minuuttia.

Peli sopii kaikille yläkoulusta toiselle asteelle.

2. UNIONI TUTUKSI

Unioni tutuksi -pelin kautta päästään käsittelemään Euroopan Unionin päätöksenteon prosesseja. Säädökset, asetukset, direktiivit... Pelissä päästään luomaan käytännön merkityksiä toisinaan vaikeaselkoisen EU-päätöksentekoon. Monelle suomalaisille epäselväksi jääneet termit pyritään tässä pelissä pelaamaan ja eläytymään auki. Oppimiskokemuksen myötä pelaajat saavat uusia välineitä soveltaa ja ymmärtää EU-päätöksenteon eri tasoja omassa elämässään ja elämänpiirissään.

Onko EU kaukana Brysselissä vai onko paikallinen kylä sittenkin EUn ydintä?

Peli sopii erityisesti lukion moduuleihin YH1 ja YH3.

3. KULKUTAUTIKLINIKKA

Kulkutautiklinikka -pelissä päästään tutustumaan pandemioihin historian tutkijan sekä nykyaikaisen lääketieteellisen tiedon näkökulmasta. Pelissä opitaan historiallisen tiedon hakemista ja soveltamista. Menneisyyden maailmankuvan ymmärtäminen ja historiallinen empatia nousevat keskiöön, kun asiakirjojen sijaan eteen tuodaan potilas potilaskertomuksineen. Peli auttaa ymmärtämään nykyistä pandemiaa ja asettamaan COVID-19-pandemia osaksi eurooppalaista pandemioiden jatkumoa. Pelissä opitaan myös maailman verkottuneisuudesta jo ennen nykyaikaista globalisaatiota, niin tiedon kuin tautienkin osalta.

Peliä voi pelata kahdella tavalla. Opiskelijoista valitaan potilaskertomuksen esittäjä, joka vastaa parhaansa mukaan kysymyksiin tai niin, että ryhmille annetaan potilaskertomukset luettavaksi ja jokainen ryhmä toteuttaa tehtävän omassa tahdissa tai työpisteitä kiertäen.

Peli sopii erityisesti lukion moduuleihin HI1, HI3 ja HI4.

4. EUROOPAN AATE

Pelissä tutustutaan Euroopassa Ranskan vallankumouksen jälkimainingeissa kehittyneisiin ja yhä vaikuttaviin poliittisiin aatteisiin. Pelin tiimellyksessä opitaan historiallista empatiaa asettumalla ja eläytymällä eri aikakausina eläneiden eurooppalaisten alati muuttuviin tilanteisiin. Pelin avulla opitaan myös, miten aatteet ovat kehittyneet ja vaikuttaneet eurooppalaisiin yhteiskuntiin. Ymmärrys poliittisten ideologioiden kehityksestä ja suhteesta toisiinsa avartuu aivan eri tavalla pelin tiimellyksessä.

Peli perustuu lukioissa 2021 käyttöön otettavan opetussuunnitelman oppimistavoitteille erityisesti moduuleissa HI1, HI2 ja HI4. Peli on sovellettavissa myös muille toisen asteen koulutusohjelmille sekä yläkoulun opetukseen.

5. POLITIIKAN ILMAPUNTARI

Tässä pelissä pelaajat pääsevät kokemaan, miksi yksinkertaisilta tuntuvat päätökset ovat parlamentarisessa päätöksenteossa toisinaan vaikeita saavuttaa. Ilmastomuutoksen vastaisiin tavoitteisiin pääsemisen tärkeydestä ollaan yhtä mieltä, mutta niin päättäjiin vaikuttavilla lobbaajilla kuin hallituksen ministereilläkin on politiikan pelissä omat etunsa ajettavanaan. Peli on neuvottelusimulaatio, jossa pelaajilla on yhteisen ilmastotavoitteen lisäksi omat erilliset sivutavoitteensa, aina jatkokaudelle pääsemisestä oman viiteryhmän etujen ajamiseen.

Peli sopii erityisesti YH01 moduuliin. Pelissä päästään uppoutumaan suomalaiseen sopimussyhteiskuntaan ja päätöksentekojärjestelmään, tutustutaan moninaiisiin kansalaisen sekä kolmannen sektorin vaikuttamiskeinoihin äänestämisen ulkopuolella.

6. KOVA RAJA

Pelin tarkoituksena on opettaa pelillistämisen keinoin opiskelijoille millainen merkitys vapaalla liikkuvuudella on globaalissa maailmassa. Peli perustuu lukioissa 2021 käyttöön otettavan opetussuunnitelman oppimistavoitteille erityisesti moduuleissa YH3 ja YH1. Peli on sovellettavissa myös muille toisen asteen koulutusohjelmille sekä yläkoulun opetukseen.

Tavoitteena on, että opiskelija osaa harjoituksen jälkeen paremmin eritellä globalisaation ja Euroopan yhdentymisen tarjoamia etuja ja haittoja oman elämänsä ja Suomen taloudellisen ja poliittisen järjestelmän kannalta. Opiskelija oppii hahmottamaan globalisaatiota ja Suomen asemaa osana sitä. Lisäksi harjoitus auttaa ymmärtämään eurooppalaista ja kansainvälisiin sopimuksiin perustuvaa yhteistyötä ja verkottumista.

Harjoituksessa kunta on päättänyt perustaa alueelleen autonomisen valtion, jonka seurauksena on syntynyt ”kova raja” entisen kunnan ja muun Suomen ja samalla EU:n välille. Ennen tuntia opiskelijoille voi antaa kotitehtäväksi täyttää viisumihakemus. Tämän voi tehdä myös tunnin alussa. Opiskelijat jaetaan kolmeen ryhmään: rajavalvojiin, lupaviranomaisiin sekä matkustajiin, jotka luovat saamansa virtuaalisen matkalaukkuun perustuvan roolin ja pyrkivät uuden valtion alueelle. Opettajan roolina on avata lähtöasetelmaa, ohjata opiskelijoita ja purkaa harjoitus tunnin lopuksi tai seuraavan tunnin alussa.

TEHTÄVÄ 1

2 TOTUUTTA, 1 VALHE

KESTO
TARVIKKEET

15-20 min
Kyniä ja paperia tai mobiililaite



OPISKELIJOILLE

Jos kurssinne on juuri aloittanut tai ette ole vielä tutustuneet keskenään, on tästä harjoituksesta hyvä aloittaa. Kaksi totuutta ja yksi valhe on helppo jäänmurtajapeli ja tarvitsette siihen vain toisenne. Peli on ihanteellinen 10-15 henkilölle, mutta jos osallistujamäärä on suurempi, voitte jakaa ihmiset ryhmiin. Pelin kesto on noin 15 - 20 minuuttia.

TEHTÄVÄ 1 2 TOTUUTTA, 1 VALHE

PELIN KULKU:

1. Jokainen ryhmän jäsen yksi kerrallaan esittelee itsensä kertomalla kolme väitettä itsestään: kaksi totuutta ja yhden valheen. Totuuksien ja valheiden ei tarvitse olla intiimejä, elämää paljastavia asioita, vaan ne voivat olla esimerkiksi harrastuksia, kiinnostuksen kohteita tai menneitä kokemuksia. Kuitenkin, mitä uskomattommilta ne saa kuulostamaan, sitä vaikeampi on arvata, mikä väitteistä ei pidä paikkaansa.

2. Ryhmän jäsenten on seuraavaksi arvattava, mitkä väitteistä on valhe. Peliä voi vaikeuttaa niin, että ryhmä esittää yhden tai useamman kysymyksen kutakin väitettä kohden ja kertojan on vastattava kysymyksiin tarkentaakseen väitteitään. Kun ryhmän muut jäsenet ovat valmiita arvauksensa kanssa, he kirjoittavat ylös sen väitteen, jonka uskovat olevan valhe. (Esimerkki: väite numero 2 oli valhe) Sen jälkeen ryhmän jäsenet kääntävät mobiililaitteiden näytöt tai paperit kertojan suuntaan ja kertoja paljastaa valheen.

3. Kukin ryhmän jäsen voi kirjata pisteitä nähdäkseen, kuka arvasi oikein eniten valheita. Peliä voi myös pelata, jotta opiskelijat oppivat tuntemaan toisensa ennen muita pelejä. Peli päättyy, kun jokainen ryhmän jäsen on kertonut väitteensä ja ryhmä on kokeillut arvata, mikä niistä ei pidä paikkaansa.

PELIN PURKU:

Joskus totuus voi olla valhetta ihmeellisempää ja totuuksista syntyy hauskoja tarinoita, joita voi jakaa ryhmän kesken. Toisaalta vähän vähemmän eppiset ja tosistaan erottumattomat tarinat tarjoavat oivan tilaisuuden huiputtaa kaveria hyvässä hengessä!

TEHTÄVÄ 2

UNIONI TUTUKSI

KESTO TARVIKKEET

45-90 min

Opiskelijoiden omat mobiililaitteet / koulun
mobiililaitteet / tuloste asiakirjoista



OPISKELIJOILLE

Asetukset, säädökset, direktiivit, suositukset, parlamentti, neuvosto, komissio... Ei ihme jos joskus tekee mieli erota koko unionista ja keskittyä myös opiskelussa pelkkään eduskuntaan! Olisipa joku helppo ja hauska tapa erottaa kaikki samankuuloiset termitkin toisistaan... Tässä pelissä yritetään juuri sitä!

Pääset eläytymään EU:n päätöksenteon sisään, millaisia päätöksiä mikäkin toimielin tekee ja mihin EU ylipäänsä pystyy vaikuttamaan. Toimiasi vahtii kansalaisten ja median armeija, joka on valmiina paljastamaan pienimmätkin vahingot väärinkäytöksinä... Olkaa tarkkana, sillä myös väärät vastaukset saattavat mennä lävitse mikäli neljäs valtiomahti eli media uinuu!

PS. Todellinen EU-tietäjä on se, joka muistaa myös kokeen jälkeen Euroopan neuvoston, Eurooppa-neuvoston ja Euroopan unionin neuvoston toisistaan!

LISÄTIETOA OPISKELIJOILLE

Perustietoa EU:n eri toimielimistä

https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/types-institutions-and-bodies_fi

Perustietoa EU:n päätöksenteosta

<https://europarlamentti.info/fi/paatoksenteko/>



TEHTÄVÄ 2 UNIONI TUTUKSI

PELIN KULKU:

Ryhmäjako

Ryhmä jaetaan kolmeen osaan. Ryhmät eläytyvät Komission, Euroopan parlamentin sekä Euroopan neuvoston rooleihin. Ryhmien tehtävä on löytää ratkaisu ongelmaan, joka EU:ssa on ilmennyt. Ratkaisun on oltava ryhmän toimivallan piirissä.

Päätöksenteko

Jokainen ryhmä paneutuu yhteen ongelmaan kerrallaan ja pohtii ratkaisua oman toimivaltansa piirissä. Tähän on hyvä käyttää aikaa 10-30 minuuttia per ongelma, ryhmien nopeudesta riippuen.



Tiedotustilaisuus

Tiedonhaun, keskustelun ja neuvottelun jälkeen jokainen ryhmä pääsee esittämään oman ratkaisunsa tiedotustilaisuudessa muiden seurattessa tiedotustilaisuutta toimittajien ja kansalaisten roolissa. Toimittajien on oltava tarkkana ettei yksikään EU:n toimielin ylitä valtuuksiaan! Joskus yksiselitteistä ratkaisua ei myöskään ole mahdollista saada näköpiiriin. Tiedotustilaisuuden lopuksi yleisöllä on mahdollisuus kysyä lisäkysymyksiä.

Ryhmä voi valita keskuudestaan henkilöt, jotka esittelevät ratkaisun tai esiintyä koko ryhmän voimin.

Kun yksi ongelma on ratkaistu, palataan taas päätöksentekovaiheeseen uuden ongelman parissa.

Vähiten pisteitä kerännyt voittaa.

3 p toimivallan ylittäminen (esim. lain säätäminen vailla toimielimen oikeutta siihen)

1 p epäselväksi jäävä vastaus tiedotustilaisuudessa esitettyyn kysymykseen



TEHTÄVÄ 2 UNIONI TUTUKSI

PELIN ROOLIT:

Ryhmiä roolit

Euroopan komissio

Euroopan komissio on Euroopan unionin toimielin, joka valmistelee ja panee täytäntöön Euroopan unionin neuvoston asettamia erilaisia säädöksiä ja päätöksiä ja valvoo niiden noudattamista EU:n jäsenvaltioissa. Voi ehdottaa uutta lainsäädäntöä.

Koostuu komissaareista, joilla jokaisella on oma salkkunsu. Suomea edustaa Jutta Urpilainen.

Euroopan parlamentti

EU-kansalaiset parlamentin jäsenet suorilla vaaleilla, jotka järjestetään joka viides vuosi. Euroopan parlamentti kehittää uutta lainsäädäntöä ja tekee EUn talousarvion. Suomea edustavat 14 meppiä eli europarlamentaarikoita.

Eurooppa-neuvosto

Eurooppa-neuvoston jäseninä ovat EU:n jäsenmaan valtion- tai hallitusten johtajat, Eurooppa-neuvoston puheenjohtaja ja Euroopan komission puheenjohtaja. Suomea edustaa yleensä pääministeri. Neuvosto tunnetaan myös nimellä EU:n huippukokous.

Eurooppa-neuvosto määrittelee EU:n yleisen poliittisen suunnan ja prioriteetit, perinteisesti hyväksymällä päätelmiä. Se ei neuvottele eikä hyväksy EU:n lainsäädäntöä.

Media ja kansalaiset

Aina, kun yksi yllä mainituista instituutioista pitää tiedotustilaisuuden kehittämistään ratkaisusta, on loput simulaation osallistujista median ja kansalaisten roolissa. Tämä ryhmä seuraa haukan silmin tiedotustilaisuutta ja arvioi, onko instituutio ylittänyt toimivaltuutensa, vai onko puhujanpöytä pönöttävä byrokraatti kenties antanut epäselvän vastauksen.

EU - Perustietoa

Tavoitteisiin pyritään EU:ssa säädöksillä:

Asetukset ovat sitovia säädöksiä, joita on sovellettava kaikilta osiltaan kaikkialla EU:ssa.

Direktiiveissä määritellään tavoitteet, joihin kaikkien EU-maiden on yllettävä. Tapa on vapaa, mutta tulokseen on yllettävä. Maat saavat itse päättää laeista, joilla tämä toteutetaan.

Päätökset sitovat niitä, joille ne on osoitettu (esimerkiksi yksittäinen EU-maa tai yritys), ja niitä sovelletaan sellaisinaan. Päätös koskee vain siinä mainittuja organisaatioita.

Suositukset eivät ole sitovia, niillä ei ole oikeudellisia seurauksia. Suosituksen avulla eri toimielimet voivat ilmaista kantansa ja ehdottaa toimia ilman, että suosituksen kohteena oleville seuraisi siitä oikeudellisia velvoitteita.

Lausunnolla toimielimet voivat ilmaista kantansa, mutta siitä ei seuraa lausunnon vastaanottajille mitään oikeudellisia velvoitteita. Lausunto ei ole sitova.

ONGELMAT



1. Mikromuovi ja muovisaaste on noussut hälyttäväksi ongelmaksi koko maailmassa. Miten muovin määrää voidaan EU:n alueella vähentää?



3. Nuorisotyöttömyys on hälyttävällä tasolla useissa EU-maissa. Miten nuorille voidaan EU:n toimivallan rajoissa järjestää paremmat mahdollisuudet päästä työuran alkuun?



2. Biodiversiteetin eli luonnon monimuotoisuuden katoaminen kiihtyy vääjäämättä. Millä keinoilla EU:n toimielin voisi parantaa luonnon tilaa?



4. EU-kansalaisten liikkumattomuus on merkittävä hyvinvointia rajoittava tekijä. Miten EU:n kansalaiset saataisiin ylös, ulos ja liikkumaan?

TEHTÄVÄ 2 UNIONI TUTUKSI

PELIN PURKU:

Harjoituksen jälkeen tunnin lopuksi tai seuraavalla tunnilla puretaan harjoitus opettajajohtoisesti. Opiskelijat voivat muodostaa aluksi pieniä ryhmiä (2-4 henkilöä), joissa keskustellaan pelin sujumisesta, harjoituksen herättämistä tuntemuksista sekä siitä mitä uutta pelin avulla opittiin. Tämän jälkeen jaetaan ryhmien ajatukset muulle luokalle.



KEHITYSIDEOITA

Keksikää luokassa uusia ongelmia ratkaistavaksi. Entä miltä näyttäisi, jos samoja ongelmia ratkottaisiin kansallisella tasolla eduskunnassa..?

TEHTÄVÄ 3

KULKUTAUTIKLINIKKA

KESTO 30-75 min

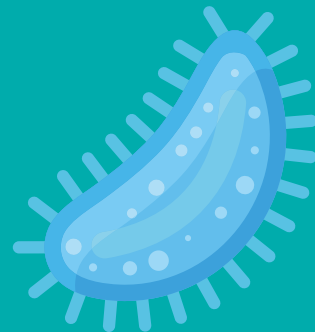
OPISKELIJOILLE

Ideoiden, aatteiden ja esineiden lisäksi valtakuntien rajoja ovat ylittäneet myös ikävämät asiat: kulkutaudit. Ihmiskasutuksen vakiintumisen jälkeen pandemia-aallot ovat käyneet tasaisen epätasaisesti kyllä ja kaupunkia lävitse, eikä nykyaika ole tuonut vapautta bakteerien, virusten ja loisten ikeestä. Kulkutaudit tuntuvat ilmaantuvan erityisesti silloin, kun niitä vähiten kaivataan, yleensä nälänhätien ja sodan keskellä.

Tässä pelissä heittäydytään historian tutkijan, että lääkärin rooliin. Pelaajat saavat eteensä elävöitetyt potilaskertomukset, joissa erilaisista taudeista kärsivät menneisyyden henkilöt kertovat oireistaan. Selvittääkää menneisyyden mysteerit, paras tutkijaryhmä voittakoon!

LISÄTIETOA OPISKELIJOILLE

Kysymyksiä ja vastauksia kulkutautien historiasta:
www.historianswithoutborders.fi/kulkutaudit/



TEHTÄVÄ 3 KULKUTAUTIKLINIKKA PELIN KULKU:

Pelaajat jaetaan 3-6 ryhmään. Ryhmän jäsenet jakavat keskenään taudit, joista he lähtevät etsimään tietoa. Tiedonhakuun voidaan käyttää aikaa ryhmistä riippuen 10-30 minuuttia. Peliä voi pelata myös korkeammalla vaikeustasolla jättämällä tiedonhaun kokonaan pois.

TAUDIT

Influenssa

Tuberkuloosi

Kolera

Lepra

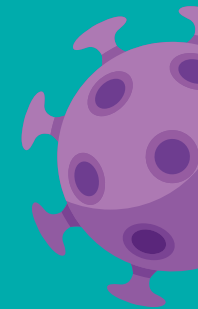
Kuppa

Isorokko

Rutto

Jokaisesta ryhmästä yksi pelaaja saa pelinjohtajalta potilaskertomuksen, jossa kerrotaan potilaan oireista, ammatista ja olinpaikasta. Tämän jälkeen potilaskertomuksen saaneet potilaat saapuvat vastaanotolle ja kertovat oireistaan. Jokainen ryhmä voi kysyä tarkentavia kysymyksiä. Lopulta ryhmät valitsevat, mikä potilaan diagnoosi on eli mikä kulkutauti on kyseessä.

Peliä jatketaan, kunnes kaikki potilaskertomukset on käyty lävitse. Ryhmät saavat pisteen jokaisesta oikein diagnosoidusta potilaasta. Eniten pisteitä kerännyt ryhmä voittaa.



POTILASKERTOMUKSET

Nimi:	John Graves
Ikä:	20-vuotias, syntynyt vuonna 1900.
Ammatti:	Siviiliammatiltaan rakennusmies Yhdysvaltain keskilänneestä, Chicagon kaupungista. Palvelee tällä hetkellä 1. jalkaväkidivisioonassa länsirintamalla.
Oireet:	John evakuoitiin kenttäsairaalaan kovan kuumeen vuoksi. Lisäksi hänellä ilmenee päänsärkyä ja väsymystä. Samasta yksiköstä myös moni muu on tuotu kenttäsairaalaan samanlaisilla oireilla. Kuumeilu on alkanut poikkeuksellisen nopeasti ja rajusti.

Nimi:	Maria Matintytär
Ikä:	48-vuotias, syntynyt vuonna 1592
Ammatti:	Torpparin vaimo
Oireet:	Potilaalla on jo useamman vuoden ajan ollut havaittavissa muutoksia ihossa, jotka ilmenevät tummina laikkuina. Aivan viime kuukausina on lisäksi ilmestynyt kyhmyjä ympäri vartaloa. Potilaalla ei ole suurempia kipuja, paitsi lisääntyntä nenäverenvuotoa. Potilas pelkää kovasti tulevansa hyljityksi fyysisten muutosten takia. Paikalliset viranomaiset ovat ehdottaneet siirtoa kaukana sijaitsevalle Seilin saarelle, mikäli tauti ei parane.

Nimi:	Johannes Mickelsson
Ikä:	37- vuotias, syntynyt vuonna 1794
Ammatti:	Kauppias
Oireet:	Potilaalla on ilmennyt pitkäkestoista oksentelua, ripulia ja kramppailua. Potilas on senaatin yleisen hoitosuosituksen mukaisesti mennyt lämmitettyyn saunaan kuumalla vastalla hierottavaksi, lepäämään ja hikoilemaan saunan lauteilla sekä pukeutumaan lämpimästi saunan jälkeen. Oireet eivät ole helpottaneet. Potilas on selkeästi uupunut ja aliravittu, sillä ravinto ei kerkeä taudin vuoksi imeytyä kunnolla.

Nimi:	Lorenzo de' Medici
Ikä:	26-vuotias, syntynyt vuonna 1492
Ammatti:	Firenzen hallitsija, Urbinon herttua
Oireet:	Potilaalla on lihaskipuja, kuumeilua sekä särkyä. Ihossa ilmenee haavaumia erityisesti nivusten alueella sekä limakalvoilla. Lisäksi imusolmukkeet ovat turvonneet. Potilaan yläluokkaisuus viittaa siihen, ettei tauti olisi levinnyt huonon hygienian tai ahtaiden olojen välityksellä.

Nimi:	Sylvi Korhonen
Ikä:	12-vuotias, syntynyt vuonna 1935
Ammatti:	Keskikoulun oppilas
Oireet:	Potilaalla on jo useamman kuukauden ajan ilmennyt yskää, väsymystä, kuumetta, kurkun limoittumista sekä toisinaan verisiä ysköksiä. Toistaiseksi kelloään muulla perhepiiristä ei ole ilmennyt samanlaisia oireita.

Nimi:	Henrik Ahlgren
Ikä:	34-vuotias, syntynyt vuonna 1676
Ammatti:	Haudankaivaja
Oireet:	Potilaalla ilmenee kovaa kuumetta ja päänsärkyä. Lisäksi imusolmukkeet ovat turvoksissa ja oksentelua ilmenee. Iholle on ilmestynyt tummia paisteita. Potilas on kenraalikuvernöörin ohjeiden mukaisesti polttanut katajanhaavuja asunnossaan, sekä pitänyt kykynsä mukaan huolta siisteydestä.

Nimi:	Ulrika Eleonoora
Ikä:	53-vuotias, syntynyt vuonna 1688
Ammatti:	Ruotsin kuningatar, Hessenin maakreivi
Oireet:	Potilaalla on kuumetta, päänsärkyä ja väsymystä. Potilaan iholla on tämän lisäksi ihottumaa sekä märkiviä rakkuloita iholla. Jo parantuneet iho-oireet ovat jättäneet jälkeensä arpeutumia.

OIKEAT TAUTIKUVAUKSET

Nimi: John Graves

Oikea vastaus on Espanjantauti eli influenssapandemia vuosina 1918-1920, jota pidetään historian pahimpana pandemiana. Kuolleiden kokonaismäärää ei luultavasti koskaan saada selville, mutta on arvoitu, että tautiin menehtyi jopa 50-100 miljoonaa ihmistä. Nimestään huolimatta tauti ei ollut Espanjasta lähtöisin, vaan se havaittiin siellä ensimmäisen kerran. Sotaa käymättömänä maana sotasensuuri ei estänyt taudin käsittelyä julkisuudessa Espanjassa.

Tauti on hyvin läheistä sukua COVID-19-pandemialle sekä ns. Aasialainen influenssa 1957-1958.

Nimi: Johannes Mickelsson

Oikea vastaus on kolera. Tauti levisi 1800-luvulla Suomeen asti osana kansainvälistä pandemiaa. Tauti leviää saastuneen ruoan sekä juomaveden välityksellä, erityisesti huonon hygienian takia. Koleraa esiintyy edelleen maissa, joissa on riittämätön hygienia sekä puutetta puhtaasta juomavedestä.

Nimi: Maria Matintytär

Oikea vastaus on lepra eli spitaali. Vanhimpia ihmiskunnassa esiintyviä tauteja, joka aiheuttaa pitkän ajan kuluessa ihomuutoksia, raajojen tai kasvojen epämuodostumia sekä hermostovaurioita. Lepra ilmenee jo Raamatun vanhassa testamentissa.

Nimi: Lorenzo de' Medici

Oikea vastaus on kuppa eli syfilis. Kyseessä on 1500-luvulla Euroopassa yleistynyt seksitauti, joka tarttuu limakalvokontaktin välityksellä. Kuppa aiheuttaa solumuutoksia eri puolilla kehoa ja hoitamattomana saattaa aiheuttaa lukuisia muutoksia niin luissa kuin hermostossa. Pahimmillaan kuppa voi levitä aivoihin ja aiheuttaa kuoleman.

Nimi: Sylvi Korhonen

Oikea vastaus on tuberkuloosi, jota on esiintynyt jo antiikin ajoista lähtien. Tuberkuloosibakteeri aiheuttaa keuhkoihin tulehduspesäkkeen ja tarttuu yskimisen ja aivastamisen avulla ilman välityksellä. Tuberkuloosi tarttuu erityisesti lapsiin ja nuoriin. Suomessa oli vielä 50 vuotta sitten useita tuberkuloosiparantoloita, eikä tauti ole vieläkaan hävinnyt lopullisesti.

Nimi: Ulriika Eleonoora

Oikea vastaus on isorokko. Isorokko on tauti, joka yhdessä sukulaistautinsa Kuuban kutinan lisäksi on saatu hävitettyä maailmasta rokotusten avulla. Isorokko on ollut Euroopassa voimakkaasti väestönkasvua rajoittanut tekijä uudella ajalla, ja ensimmäiset rokotukset kehitettiin juuri isorokon torjuntaan. Tauti aiheuttaa näkyviä, kipeitä rakkuloita sekä elinikäisiä arpeumia.

Nimi: Henrik Ahlgren

Oikea vastaus on rutto. Rutto on esiintynyt kolmena suurena epidemiana Euroopassa aina ajanlaskun alusta lähtien. Myöhäiskeskiajalla siihen uskotaan kuolleen kolmasosan Euroopan väestöstä. Pohjoismaiden viimeinen ruttoepidemia koettiin Suuren Pohjan sodan aikoihin 1700-luvun alussa.

TEHTÄVÄ 3 KULKUTAUTIKLINIIKKA

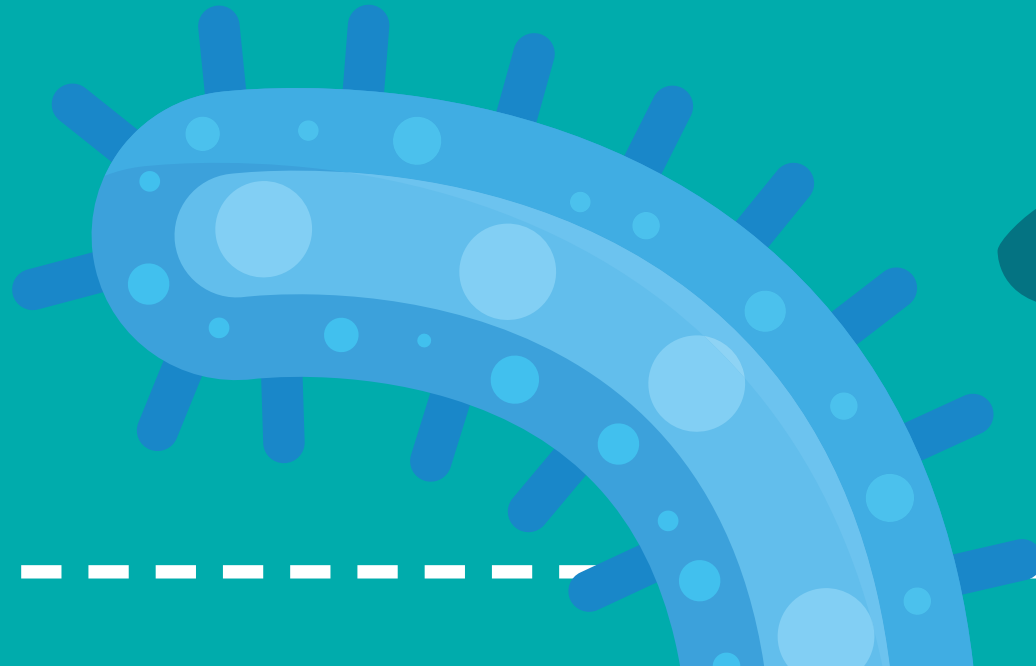
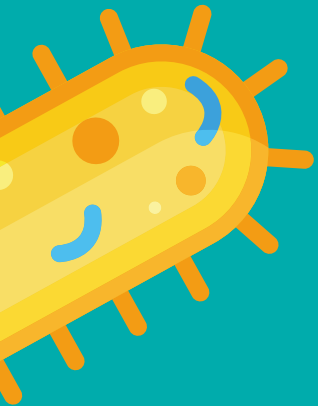
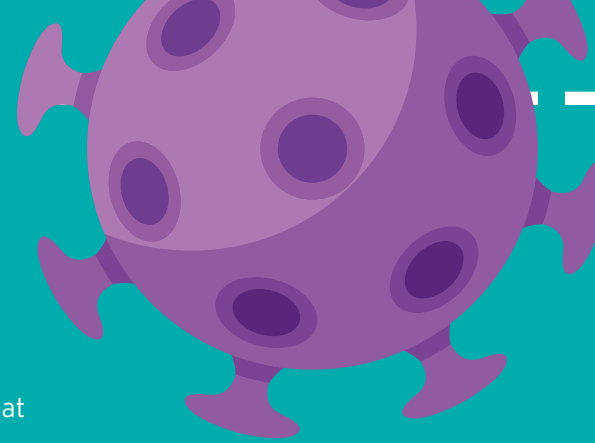
PELIN PURKU:

Harjoituksen jälkeen tunnin lopuksi tai seuraavalla tunnilla puretaan harjoitus opettajajohtoisesti. Opiskelijat voivat keskustella aluksi ryhmissään pelin sujumisesta, harjoituksen herättämistä tuntemuksista sekä siitä, mitä uutta pelin avulla opittiin. Tämän jälkeen jaetaan ryhmien ajatukset muulle luokalle.



KEHITYSIDEOITA

Pelaajat voivat keksiä omia potilaskertomuksiaan historian pandemioihin pohjautuen. Entä löytyisikö potilaskertomusten sijaan lähteitä, kuten kirjeitä tai kirkonkirjoja, joita voisi käyttää diagnoosien vihjeinä?



TEHTÄVÄ 4

EUROOPAN AATE

KESTO TARVIKKEET

45-75 min

Opiskelijoiden omat mobiililaitteet / koulun
mobiililaitteet / muistiinpanovälineet



OPISKELIJOILLE

Tutkijoita on pitkään kumastuttanut kysymys siitä, mikä on Euroopan suosituin poliittinen aate. Yleiskuva on selvillä, mutta menneisyydessä on useampi jakso tietämättömyyden verhoama. Teidän luokkanne on valittu osallistumaan simulaatioon, joka selvittää eurooppalaisten aatemaailman viimeisetkin salat. Simulaatio vie teidät usean ajanjakson lävitse, ympäri Eurooppaa. Tehtävänne on edustaa saamaanne aatetta parhaanne mukaan ja vakuuttaa paikalliset kansalaiset siitä, että teidän aatteenne on paras keino saavuttaa parempi yhteiskunta. Jokaiselle aatteelle on varattu enintään yhden minuutin puheenvuoro. Näin tutkijoille viimein selviävät historiankirjoituksen jääneet tuntemattomat aukot.

Mikä on Euroopan aate? Simulaatio alkakoon!

LISÄTIETOA OPISKELIJOILLE

Tässä pelissä keskiössä ovat poliittiset ismit, kuten sosialismi, liberalismi tai feminismi. Ismeihin olet varmasti törmännyt jossain: mediassa, keskusteluissa tai vaikka vaalikeskusteluissa. Ismejä voisi kutsua myös aatteenksi tai ideologiaksi. Ne ovat ajatustapoja tai -maailmoja, yritys selittää ja ymmärtää yhteiskunnan nykytilaa ja yhteiskunnallista muutosta.

Suurin osa tässäkin pelissä käytetyistä ismeistä on saanut alkunsa 1789 alkaneesta Ranskan vallankumouksesta, jossa rahvas ja porvaristo syrjäyttivät aateliston ja kuninkaan vallan. Kun aiemmin hallitsija ja aatelisto olivat päättäneet asioista, vallan saikin kansa. Vapaus, veljeys ja tasa-arvo nousivat vallankumouksen tunnuslauseeksi. Pian vallankumouksen jälkeen syntyivät ensimmäiset poliittiset ismit, jotka vaikuttavat politiikassa vielä nykyäänkin: konservatismi, liberalismi ja sosialismi. Poliittisten aatteiden kirjo on vain kasvanut tuosta, tähän harjoitukseen on otettu mukaan 7 aatetta.

Lähteet ja lisätietoja:

Kuka on populistisi, kuka konservatiivisi, entä "oikea" liberaali?
yle.fi/uutiset/3-11862622

Eduskuntavaalitutkimus 2019

julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162429/OM_2020_05_SO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

TEHTÄVÄ 4 EUROOPAN AATE

PELIN KULKU:

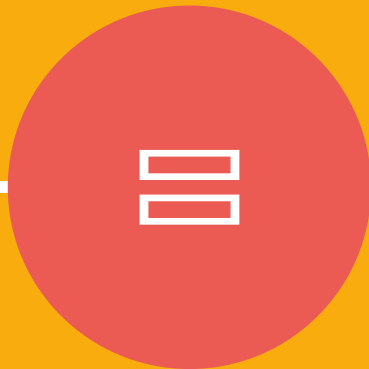


Opiskelijat perehtyvät esipuheeseen johdatuksena peliin. Tämän jälkeen heidät jaetaan 2-5 henkilön ryhmiin opettajan valitsemalla tavalla. Ryhmät valitsevat tai heille arvotaan oma aate, jota he edustavat. Ryhmät perehtyvät omaan ideologiaansa "aatteet" osion kohdalta ja voivat täydentää tietojaan oppikirjojen tai muiden lähteiden avulla.



Jokaisesta ryhmästä valitaan yksi henkilö, jolle opettaja jakaa roolin kansalaisena. Myös opettaja voi halutessaan toimia kansalaisen roolissa. Kansalaisen tehtävä on kuunnella kaikkien ryhmien puheenvuorot sekä halutessaan esittää lisäkysymyksiä. ne lopuksi asteikolla 1-5 (5 paras, 1 huonoin). Pisteet kirjataan muistiin ja lopuksi ne lasketaan yhteen joka ryhmälle.

Ensimmäinen skenaario esitellään opiskelijoille. Heillä on hetki aikaa pohtia taktiikkaansa, jolla he yrittävät voittaa kansalaisen puolelleen. Tämän jälkeen jokainen ryhmä saa pitää maksimissaan minuutin mittaisen puheenvuoron, jolla vakuuttaa kansalainen puolelleen.



Arvioinnin jälkeen käydään lävitse seuraava skenaario. Lopuksi lasketaan pisteet yhteen, suurimman potin kerännyt ryhmä voittaa!

Pelin lopussa on lueteltu kunkin skenaariota seuranneiden vaalien suurimmat puolueet. Miten hyvin äänestystulos vastasi luokkanne kohtaamisia kansalaisten kanssa? Onko puolueiden joukossa yllätyksiä? Osaatteko sanoa mitä edustamianne aatteita puolueet edustavat?

TEHTÄVÄ 4 EUROOPAN AATE

AATTEET:

Sosialismi

Sosialismi

Valta ja tuotantovälineet kansalle!

Liberalismi

Sosialismiin kuuluu laaja kirjo erilaisia aatesuuntauksia aina kommunismista sosiaalidemokratiaan. Suurimmalle osalle yhteistä on pyrkimys tuotantovälineiden kuten viljelysmaan, pääoman ja tehtaiden yhteisomistukseen. Keinot vaihtelevat aina yhtä äkkisestä vallankumouksesta hitaammin etenevään parlamentarismiin. Sosialismin tärkeimpänä pääideologina pidetään Karl Marxia, joka on kirjoittanut teoksen Pääoma.

Nationalismi

Feminismi

Konservatismi

"Vaviskoot vallassa olevat luokat kommunistisen vallankumouksen edessä. Proletaareilla ei ole siinä muuta menetettävää kuin kahleensa. Voitettavana heillä on koko maailma. Kaikkien maiden proletaarit, liittykää yhteen!"
-Karl Marx

Anarkismi

Liberalismi

Vapaus kuuluu kaikille!

Liian pitkään yhteiskunta on kahlinnut yksilöitä turhilla säännöillä ja esteillä. On kaikkien etu, ettei valtio puutu yksittäisten ihmisten asioihin. Liberalismin alle mahtuvat niin arvo-, talous- kuin sosiaaliliberaalitkin. Yhteistä on kielteinen suhtautuminen yksilön asioihin puuttumiseen, erityisesti valtion taholta, oli kyse sitten yritystoiminnasta, uskonnosta tai filosofiasta. Ihmisten mahdollisuus toteuttaa itseään vapaasti on yhteiskunnallisen kehityksen ja kaikkien kansalaisten etu.

"Olen liberaali, koska liberalismi tarkoittaa minulle uskoa ihmisiin - luottamusta siihen, että ihminen itse osaa hoitaa asiansa paljon paremmin kuin muut joille nämä asiat annettaisiin hoidettavaksi."
-Millicent Fawcett

Nationalismi

Kansa on itsenäinen vasta omassa valtiossaan! Jokaisella ihmisryhmällä tulee olla päätösvalta omiin asioihinsa, kansalla on siis oltava oma valtionsa. Kansa voidaan määritellä esimerkiksi yhtenäisen kielen tai kulttuurin perusteella. Nationalismi on aate, joka on hajottanut ja luonut uusia valtakuntia ympäri maailman. Yhteistä eri nationalismin suuntauksille on käsitys kansallisvaltioista parhaana valtiomuotona ja isänmaallisuudesta yhtenä tärkeimmistä kansalaisen hyveistä.

“Mitä paremmin kansakunnat hoitavat asioitaan, sitä enemmän ihmiskunta kehittyy ja kukoistaa. Kukaan muu ei osaa hoitaa meidän asioitamme paremmin, emmekä mekään muiden asioita. Itsenäisten maiden sisäinen kehitys on siis koko ihmiskunnan kehitystä. Kansallinen etu ei ole kansainvälisyyden vastakohta.”

-J. V. Snellman

Feminismi

Ilman tasa-arvoa ei kukaan voi olla vapaa! Historiassa feminismi on erityisesti ajanut naisten ja miesten tasa-arvoa vaatimalla naisille äänioikeutta, omistusoikeutta, oikeutta työntekoon sekä oikeutta yleiseen yhteiskunnalliseen toimijuuteen. Feminismi, kuten muutkin aatteet, elää ja muuttuu aikakautensa mukana. Yhteistä feministisille liikkeille on pyrkimys sukupuolten väliseen tasa-arvoon.

“Puhutaan alin-omaa naisen luontaisesta heikkoudesta, niin kuin muka esteenä hänen oikeuksiinsa pääsemiselle. Kasvatettakoon poikaa yhtä typerästi ja ahdasmielisesti kuin naista, puristettakoon nuorukainen kureuumiin ja katsottakoon, kuinka pitkälle hänellä voimia ja terveyttä riittää -- Naiskysymys ei ole ainoastaan naiskysymys vaan ihmiskunnan kysymys.”

-Minna Canth



Konservatismi

Sitä mikä ei ole rikki, ei tule korjata!

Perinteisten hyväksi havaittujen arvojen hylkääminen johtaa vain rappioon. Konservatiivisuus tarkoittaa säilyttämistä. Vallankumouksista on vain haittaa, asioita tulee kehittää varovaisesti ja huolella. Perhe, uskonto ja armeija - niihin yhteiskunnassa kannattaa tukeutua.

“Mitä on konservatismi? Eikö se ole pitäytymistä vanhassa ja hyväksitodetussa, uuden ja arvaamattoman sijaan?”

-Abraham Lincoln

Anarkismi

Ihmisten on luotava omat sääntönsä lakien sijaan! Anarkismi pyrkii vapauteen yhteiskunnan pakkovalasta, kuten laeista ja hierarkioista. Edustuksellinen demokratia ei toimi ja ihmisten vapauteen yhteiskunnasta on pyrittävä vaikka vallankumouksen keinoin. Anarkismiin sisältyy monenlaisia aatesuuntauksia.

“Valtiolla on aina vain yksi päämäärä, rajoittaa, sitoa ja alistaa, asettaa yhteiset asiat hänen edelleen. Valtio kutsuu individuaalin väkivaltaa rikokseksi, mutta omaansa laiksi”

-Max Stirner



TEHTÄVÄ 4 EUROOPAN AATE SKENAARIOT:

1.

SUOMI, TAMPERE. 1906.

Suomalainen yhteiskunta on muuttumassa, yhdistymisvapaus on viimein saatu. Suomen suuriruhtinaskuntaa ovat viime vuosikymmeninä leimanneet niin sortokaudet, nälänhätä kuin fennomanian eli suomenmielisyyden nousu. Suomi teollistuu hitaasti, väestö on vielä köyhää ja suurin osa väestöstä saa elantonsa maata viljelemällä. Pian edessä ovat ensimmäiset eduskuntavaalit, miten niissä mahtaakaan käydä...

Aino Nieminen

19-vuotias työläistaustasta tuleva nuori, joka tehtaan töiden ohella harrastaa teatteria. Ainoa kiinnostavat mahdollisuudet tehdä jotain muuta kuin raskasta tehdastyötä, ehkä opiskella tai jopa matkailla!

2.

ESPAÑJA, BARCELONAN LÄHISEUTU. 1932.

Entinen merien suurvalta ja eurooppalaisten tutkimusretkien sekä imperialistinen mahtivalta Espanja menetti merten herruuden jo viime vuosisadalla Isolle-Britannialle. Useista eri kuningaskunnista muodostettu katolinen Espanja omaa vuonna 1934 paljon tasa-valtalaista virtaa, ja poikkeuksellisempia liikkeitä, jopa anarkosyndikalistista ammattiyhdistystoimintaa. Miltähän Espanjan tulevaisuus näyttäytyy vaaliurnilla?

Rafael Márquez

25-vuotias Rafael on tavallinen barcelonalainen nuori, katolisesta perheestä. Hän työskentelee maaseudulla perheensä tilalla ja tulee toimeen muy bien, oikein hyvin. Hän on seurannut paikallisen syndikalistisen ammattiyhdistysliikkeen nousua hämmentyneenä ja Espanjan tulevaisuus muuttuvassa Euroopassa arveluttaa häntä.

3.

WEIMARIN TASAVALTA, LEIPZIG. 1932

Viisikymmentä vuotta aiemmin perustettu Saksan keisarikunta muuttui ensimmäisen maailmansodan jälkeen Weimarin tasavallaksi. Moni saksalainen koki maailmansodan häviäjän roolin ja sitä seuranneen sovun nöyryyttävänä. Mielialoja ovat alentaneet maailmanlaajuinen ja erityisesti Saksaa koetteleva lama.

Heidi Berezovsky

25-vuotias Heidi on muuttanut puolisonsa kanssa Puolan alueelta Saksaan jo ennen lamaa. Uusi maa, kieli ja kulttuuri tuottavat vielä vähän hankaluuksia, eikä säännöllisiä töitäkään ole huonon taloustilanteen takia vielä löytynyt. Heidi on kuitenkin luottavainen tulevaisuuteen.

4.

BELGIA, BRYSEL. 1950

Entinen Alankomaiden osa Belgia, saavutti edellisellä vuosisadalla itsenäisyyden. Sen jälkeen belgialaisilla on riittänyt ihmeteltävää kuninkaansa suorittama kolonialismi nousi kansainväliseksi ihmisoikeuskysymykseksi ja molemmissa maailmansodissa Saksa miehitti maan. Toisen maailmansodan jälkeen Belgia ja Länsi-Eurooppa on uuden ajan kynnyksellä. Ilmassa on kansainvälisen yhteistyön tuntua kun maan poliittinen johto hieroo uusia kauppasopimuksia hiili- ja terästeollisuuden alalla...

Emiel Maes

18-vuotias Emiel selvisi maailmansodasta naarmuitta, mutta muistaa elävästi jälleenrakennuksen ajan sekä vanhempien ihmisten tarinat. Hän työskentelee tavallisena työläisenä kaivosteollisuuden palveluksessa ja tapaa paljon uusia ihmisiä eri puolilta Länsi-Eurooppaa. Tulevaisuus vaikuttaa lupaavalta ja Emiel onkin toiveikas. Miten saisit vakuutettua Emielin puolellesi?

5.

TALLINNA, VIRO. 1992

Kylmä sota on juuri päättynyt Neuvostoliiton romahdettua ja Viro julistautui itsenäiseksi tasavallaksi. Entisissä Neuvostoliiton muodostaneissa valtioissa kuten Virossa etsitään nyt uutta poliittista suuntaa kommunistisen yksipuoluejärjestelmän tilalle...

Ott Viirlaid

19-vuotias Ott on juuri valmistunut lukiota vastaavasta gymnaasiumista. Hän on kiinnostunut kansainvälistymisestä, seuraa aktiivisesti uutisia ja pohtii mihin hänen seuraavaksi kannattaisi suunnata opiskelemaan. Maailma vaikuttaa aukenevan uudella tavalla! Miten sinä lähtisit neuvomaan häntä?

6.

UNKARI, BUDAPEST. 2010

Entinen Unkarin kommunistinen kansantasavalta kääntyi muiden entisten Neuvostomaiden tapaan monipuoluejärjestelmäksi kylmän sodan päätyttyä 1980- ja 1990-luvun taitteessa. Puoluejärjestelmän uusiutuessa uudet aatteet valtasivat kommunistiselta puolueelta jäänyttä alaa. Unkari liittyikin pian Natoon ja Euroopan unioniin. Millainen suunta Unkarissa otetaan 2010-luvulla?

Zsófia Szabó

29-vuotias Zsófia on Budapestilainen yliopisto-opiskelija yhteiskuntatieteiden parista. Hän on käynyt useasti vaihto-opiskelemassa ja käy mielellään ulkomailla tutustumassa uusiin kulttuureihin. Mihin suuntaan arvellet Zsófiain vievän Unkaria?

7.

LUOKKAHUONE. NYKYHETKI

Suomi on kylmän sodan ja suomettumisen ajan jälkeen liittynyt Euroopan unioniin ja avautunut osaksi muuta Eurooppaa ilman ulkopoliittisia painolasteja. Poliitiikkaan on tullut uusia, Euroopan poliittista kehitystä mukailevia puolueita haastamaan vanhoja. Globalisaation hyvät ja huonot puolet kohtaavat päivittäin Suomen kansalaiset uutispalstoilla ja päiväkahvikeskusteluissa. Millainen aate voisi vakuuttaa suomalaisen nuoren tarpeellisuudestaan nykyaikana? Tarvitaanko uusia aatteita vanhojen lisäksi?

Vaalitulokset

Suomen eduskuntavaalit 1907.

Suomen sosialidemokraattinen puolue	37 %
Suomalainen puolue	27,3 %
Nuorsuomalainen puolue	13,6 %

Espanjan parlamenttivaalit 1933

Espanjan autonomisten oikeistopuolueiden konfедераatio	31,02 %
Espanjan sosialistinen työväenpuolue	21,64 %
Radikaali republikaanipuolue	14,10 %

Saksan valtiopäivävaalit 1932

Saksan kansallissosialistinen työväenpuolue	37,8 %
Saksan sosialidemokraattinen puolue	21,9 %
Saksan kommunistinen puolue	14,6 %

Belgian parlamenttivaalit 1954

Kristillissosiaalinen puolue	47,68 %
Sosialistinen puolue	34,51 %
Liberaalipuolue	11,25 %

Viro parlamenttivaalit 1992

Isänmaaliitto	22 %
Turvallinen koti -liitto	13,6 %
Viron kansanrintama	12,2 %

Unkarin parlamenttivaalit 2010

Fidesz-KDNP	52,7 %
Unkarin sosialistinen puolue	19,3 %

TEHTÄVÄ 4 EUROOPAN AATE PELIN PURKU:

Harjoituksen jälkeen tunnin lopuksi tai seuraavalla tunnilla puretaan harjoitus opettajajohtoisesti. Opiskelijat voivat muodostaa aluksi pieniä ryhmiä (2-4 henkilöä), joissa keskustellaan pelin sujumisesta, harjoituksen herättämistä tuntemuksista sekä siitä mitä uutta pelin avulla opittiin. Tämän jälkeen jaetaan ryhmien ajatukset muulle luokalle.

Muuttuiko käsitys poliittisista ideologioista tai löytyikö pelin avulla uutta tietoa?
Miten historia jatkui skenaarioiden jälkeen, miten vaikkapa Weimarin Saksan tai Espanjan lopulta kävi 1930-luvulla?

Miten aatteet näkyvät nykyään Suomessa?
Onko aatekentälle tullut uusia kilpailijoita?



KEHITYSIDEOITA

Voitte tehdä luokkanne kanssa omia skenaarioita. Millaisia henkilöitä niissä olisi?
Mihin aikaan ne sijoittuisivat?

Entä mitä uusia tai vanhoja ismejä jo valittujen 7 joukkoon voisi ottaa?
Miten esimerkiksi patriotismi, imperialismi tai kolonialismi näkyisivät pelin ismien joukossa?
Entä populismi tai ympäristöliike?



TEHTÄVÄ 5

POLITIIKAN ILMAPUNTARI

KESTO 50-70 min
PELAAJIEN MÄÄRÄ 14-25 pelaajaa



OPISKELIJOILLE

"Mitä me halutaan? Ilmastotekoja! Milloin? Nyt! ...Ja 2035!"
"Miten niihin päästään?"
"..."

Viimeiseen huutoon suomalainen yhteiskunta vastaa moniäänisellä kakofonialla. Hiilineutraalius on asetettu Suomen tavoitteeksi vuodelle 2035. Aikaa on vähän, keinoja on paljon? Vai vähän? Mikä on oikea tapa ratkaista ilmastokriisi? Onko oikeaa tapaa olemassa? Kenen ääni tulee kuuluviin, kenen keinot valitsette, kuka pääsee jatkokaudelle? Eläydy ministerin tai etujärjestön rooliin ja ota parhaat argumentointitaitosi käyttöön, jotta saat omat tavoitteesi näkymään neuvottelutuloksessa!

Onko sopu lopulta mahdoton saavuttaa kaikkia tyydyttävällä tavalla?

LISÄTIETOA OPISKELIJOILLE

Suomen hallitus on määrittänyt tavoitteekseen turvata luonnon monimuotoisuuden ja tehdä Suomesta hiilineutraali vuonna 2035. Tavoitteeseen pääsemiseksi on listattu monenlaisia verotuksellisia keinoja, joilla suositetaan vähäpäästöisempiä energia-, kuljetus-, liikenne ja ruoantuotantomuotoja.

IPCC-raportti eli hallitustenvälisen ilmastomuutospaneelin raportti toimii tieteellisenä selkärankana niin Suomen kuin koko maailman ilmastomuutoksen torjumisessa. Raportteja julkaistaan tasaisin väliajoin ja ne tuottavat tilannekuvaa ilmastomuutoksen etenemisestä sekä erilaisista keinoista ja niiden tehokkuudesta ilmastomuutoksen torjumisessa. Suomessa julkiseen keskusteluun ovat nousseet erityisesti ruoka, julkinen ja yksityinen liikenne, turpeen käyttö, metsien käyttö sekä maatalous. Erilaiset ryhmät käyvät keskustelua siitä, millä tavoin ilmastomuutoksen torjuntaan tulisi ryhtyä ja mitkä ilmastotoimet ovat tärkeimpänä prioriteettina ja miten toimet hoidetaan oikeudenmukaisesti monesta eri näkökulmasta katsottuna.

Tärkeimpiä yksittäisiä ilmastomuutosta hidastavia toimia ovat fossiilisten polttoaineiden radikaali vähentäminen, uusiutuvan energian lisääminen ja teollisuuden päästöjen vähentäminen.

Lähteet:

Marinin hallituksen hallitusohjelma

valtioneuvosto.fi/marinin-hallitus/hallitusohjelma/hiilineutraali-ja-luonnon-monimuotoisuuden-turvaava-suomi

IPCC-raportti eli hallitustenvälisen ilmastomuutospaneelin raportti ilmastomuutoksesta

ilmatieteenlaitos.fi/kuudes-arviointiraportti

TEHTÄVÄ 5 POLITIIKAN ILMAPUNTARI

PELIN KULKU:

ROOLIEN JAKO

Pelaajat jaetaan neljään ministerirooliin, jotka muodostavat hallituksen, sekä seitsemään etujärjestöjen lobbariryhmään. Kaikkien tavoitteena on päästä hallituksen ilmastotavoitteeseen Suomen hiilineutraaliudesta vuonna 2035. Ministerit voittavat pelissä, mikäli heidät valitaan jatkokaudelle. Järjestöjen edustajat voittavat pelissä, mikäli heidän omat tavoitteensa toteutuvat.

Mikäli pelaajia on useampi kuin 14, voidaan ministereille määrätä avustajaksi valtiosihteeri, sekä etujärjestöille puheenjohtajan lisäksi pääsihteeri. Näin pelaajien määrää voidaan kasvattaa 28 pelaajaan.



Hallituksen tiedotustilaisuus

Suomen hallitus kertoo tiedotustilaisuudessa pyrkivänsä hiilineutraaliuteen vuonna 2035. Alustavan suunnitelman mukaan neuvotteluissa on yhdeksän eri neuvottelukysymystä:

Toimi	Toimenpiteen laajuus			Vaikutus ilmastotavoitteen saavuttamiseen		
Turpeen käytön vähentäminen	100%	/50%	/ 0%	-4	/ -2	/ 0 vuotta
Peltojen metsitys	10%	/ 5%	/ 0%	-4	/ -2	/ 0 vuotta
Teollisuuden päästöjen vähennys	50%	/ 25%	/ 0%	-8	/ -4	/ 0 vuotta
Ydinvoiman lisärakentaminen	50%	/ 25%	/ 0%	-4	/ -2	/ 0 vuotta
Tuulivoiman lisärakentaminen	50%	/ 25%	/ 0%	-2	/ -1	/ 0 vuotta
Laiduneläinten vähentäminen	25%	/ 13%	/ 0%	-2	/ -1	/ 0 vuotta
Yksityisautoilun vähentäminen	50%	/ 25%	/ 0%	-2	/ -1	/ 0 vuotta
Sähköautoilun lisääminen	100%	/ 50%	/ 0%	-2	/ -1	/ 0 vuotta
Betonin ja sementin käyttö	50%	/ 25%	/ 0%	-6	/ -3	/ 0 vuotta
Kasvisruoan määrää lisätään	100%	/ 50%	/ 0%	-2	/ -1	/ 0 vuotta
Kierrätystä lisätään	200%	/ 100%	/ 0%	-4	/ -2	/ +2 vuotta

Hiilineutraaliustavoitteihin päästään vuonna 2035, kun löydetään keinot nopeuttaa toimia 14 vuodella.





1. Neuvottelukierros

Hallitus neuvottelee keskenään suljetusti siitä, millä keinoilla ilmastotavoitteita lähdetään tavoittelemaan ja pyrkii muodostamaan alustavan ehdotuksen ilmastotoimista.

Samaan aikaan etujärjestön edustajat neuvottelevat keskenään samoista keinoista luokassa niin sanotussa ”julkisessa keskustelussa”. Mitä useampi etujärjestö on saman tavoitteen takana, sen todennäköisemmin se toteutuu.



2. Neuvottelukierros

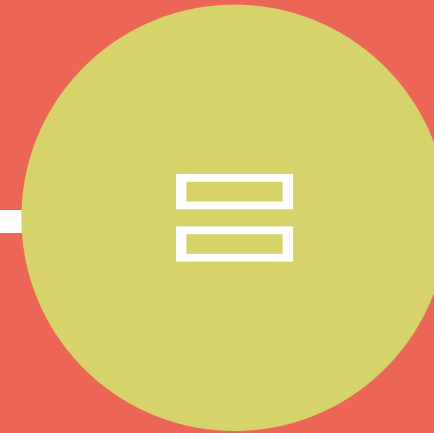
Hallitus valitsee keskuudestaan puheenjohtajan, joka lähtee käsittelemään yksi kohta kerrallaan ilmastotoimia.

Lopullinen päätäntävalta ilmastotoimista on hallituksella, mutta etujärjestöt voivat neuvotella vaihtoehtoisia keinoja käyttämällä hyväkseen kannanottojen sekä mielenosoitusten, että lakkojen uhkaa. Hallituksen on oltava tarkkana. Jos heidän läheiset äänestäjäryhmänsä eivät ole ilmastotoimien keinoihin tyytyväisiä, saattaa tuloksena olla putoaminen eduskunnasta ensi vaalikaudella.



Hallitus järjestää toisen tiedotustilaisuuden

Tiedotustilaisuudessa hallitus kertoo, onko sopua ilmastotoimista syntynyt hallituksen kesken ja millä keinoin. Jos kaksi ministeriä jättää hallituksen, hallitus kaatuu eikä ilmastotavoitteisiin päästä. Jos ilmastotavoitteeseen päästään, etujärjestöillä on mahdollisuus antaa kannanottoja tai järjestää lakkoja tai mielenosoituksia järjestöstä riippuen ja siirrytään vaaleihin.



Vaalit

Ilmastotoimet ovat onnistuneet, hyvä hallitus ja järjestöt!

Seuraavaksi opettaja paljastaa ketkä ministereistä ovat onnistuneet säilyttämään asemansa, ja ketkä putoavat eduskunnasta etujärjestöjen toimenpiteistä riippuen. Vaali-illan jännitys on suorastaan sietämätöntä!



TEHTÄVÄ 5 POLITIIKAN ILMAPUNTARI

PELIN ROOLIT:

ROOLIT

Hallitus

Hallitus voittaa pelin, kun ilmastotavoitteisiin päästään ja 3/4 hallituksesta on pysynyt koossa. Yksittäiset ministerit voivat kuitenkin hävitä pelin, mikäli heitä ei valita jatkokaudelle. Etujärjestöjen kannanotot tai mielenosoitukset rajoittavat jatkokaudelle pääsyä. Jatkokaudelle pääsyn ministerit saavat selville vasta neuvottelujen päätyttyä ja kannanottojen synnyttyä.

Maatalousministeri

Keskisuomalainen maanviljelijä, äänestäjäkunta koostuu viljelyksestä elinkeinonsa saavista maakuntien asukkaista, jotka usein omistavat metsää. Putoaa eduskunnasta, jos Peltöjen puolesta tai Turpeesta turvaa ry:t molemmat tekevät kannanoton ja ministerinä jää silti hallitukseen.

Elinkeinoministeri

Pirkanmaalainen yrittäjä, äänestäjäkunta koostuu yrittäjistä ja valtion menojen hillintää vaativista ihmisistä. Jos teollisuudesta katoaa työpaikkoja tai teollisuusyritysten verotus kiristyy liikaa, saattaa Elinkeinosta elanto ry julistaa kannanoton tai autoilijoiden etujärjestö järjestää mielenosoituksen, sinua ei valita ensi vaaleissa jatkokaudelle, jos jätät hallitukseen.

Ympäristöministeri

Helsinkiläinen järjestöosaaja, äänestäjäkunta koostuu opiskelijoista ja ilmastotekojärvä arvostavista ihmisistä. Jos riittäviä ilmastotekojärvä ei tapahdu ja joko tiedeyhteisö tai Uhanalaisuuden Uhma -liike järjestää mielenosoituksen jäädessäsi hallitukseen, sinua ei valita ensi vaaleissa.

Liikenneministeri

Pohjoispohjanmaalainen duunari, äänestäjäkunta koostuu työväestöstä, joista moni työskentelee teollisuuden palveluksessa. Mikäli työpaikkoja katoaa tai teollisuusyritysten menestys takkuilee, voi autoilijoiden keskusjärjestö järjestää mielenosoituksen, jolloin sinua ei valita ensi vaaleissa, mikäli jätät hallitukseen.

ETUJÄRJESTÖT

Etujärjestön tehtävänä on ajaa jäsentensä etua. Jäsenet voivat olla työntekijöitä, yrityksiä, autoilijoita, melkein ketä vain. Neuvotteluissa etujärjestöt pääsevät keskustelemaan hallituksen kanssa ilmastotavoitteisiin pääsystä. Mikäli jokin etujärjestö ei ole tyytyväinen hallituksen ratkaisuun, voi järjestö lähettää tiedotteen, jolla järjestö ilmaisee tyytymättömyytensä hallituksen ratkaisuun ja vähentää hallituksen suosiota kansan silmissä ja vaaliurnilla. Tämä mielenilmaus voi pudottaa ministerin jatkokaudelta.

Turpeesta tuottoa ja turvaa ry

Turvealan yrittäjien ja työntekijöiden elinkeinon turvaaminen on teidän tehtävänne. Tavoitteenne on turpeen käytön jatkaminen mahdollisimman pitkään, jotta turveala ehtii rauhassa valmistautua toiminnan lopettamiseen. Ihanne on tietenkin se, ettei turpeen nostoa lopetettaisi ollenkaan. Voitatte pelin, kun ilmastotavoitteisiin päästään vuonna 2035 eikä turpeen käyttöä vähennetä. Mikäli ette ole tyytyväisiä hallituksen ratkaisuun, voitte lähettää **tiedotteen**, jolla ilmaisette tyytymättömyyttenne ratkaisuun ja vähennätte hallituksen suosiota.

Peltöjen puolesta ry

Edustatte maanviljelijöitä. Viljelijöille tärkeää on paitsi ilmastomuutoksen torjunta, myös sen tekeminen tavalla, joka mahdollistaa maanviljelyn ympäri Suomea niin, ettei peltopinta-alaa vähennetä. Voitatte pelin, kun ilmastotavoitteisiin päästään vuonna 2035 eikä peltopinta-ala pienene tai laiduneläinten määrä vähene 13% enempää. Mikäli peltopinta-ala lisääntyy, olette ansainneet palkankorotuksen!

Elinkeinosta elanto ry

Yritysmaailman edustajina teidän tehtävänne on pitää huolta siitä, että Suomessa on mahdollista tehdä voittoa myös teollisuusalalla. Tuottavuudesta pidetään huolta niin, ettei teollisuuden päästöjä leikata 25% enempää eikä teollisuudessa tarvittavien fossiilisten polttoaineiden saatavuus heikenny uusiutuvan energian myötä 25% enempää. Tällöin voitatte pelin.

Betoniduunarit ry

Rakennustyöntekijöiden edunvalvojana teille on tärkeää se, ettei betonielementtien käyttäminen rakennusmateriaalina vaarannu. Ammattitaitoinen betonirakentaminen säilyy mahdollisena tulevaisuudessakin, mikäli betonia pystytään käyttämään saman verran kuin nykyisin tai vähentämään enintään 25% nykyisestä. Tavoitteenne toteuduttua voitatte pelin.

Uhanalaisuuden uhma -liike

Luonnon monimuotoisuutta ja ilmastomuutosta vastustava kansalaisliike on valinnut teidät edustajakseen. Teille tärkeintä on saada ilmastomuutos pysäytettyä. Neuvottelutavoitteisiin on päästy, kun ilmastotavoitteet toteutuvat, eikä ydinvoimaa ole lisärakennettu. Mikäli ette ole hallituksen ratkaisuun tyytyväisiä, voitte järjestää mielenosoituksen, joka vähentää hallituksen suosiota aivan kuten kannanottokin.

Tiedettä tietäväksii ry

Tiedeyhteisön edustajina teille tärkeää on pitäytyä ilmastomuutoksen torjunnassa tieteelliseen tietoon turvautuen. Tavoitteeseen pääsette, kun neuvottelut ovat johtaneet ilmastotavoitteiden saavuttamiseen ajoissa.

Autot kuuluvat teille ry

Yksityisautoilijoiden etujen ajajina teidän tulee varmistaa se, että polttomootorilla saa päristellä jatkossakin. Ei siis rajoituksia yksityisautoiluun, eikä varmasti mitään sähköautojen suosimisia, ainakaan 50% enempää. Näillä eväillä neuvotteluista ei tule helppoja, mutta eihän se ole neuvottelun tarkoituksaan.

TEHTÄVÄ 5 POLITIIKAN ILMAPUNTARI PELIN PURKU:

Harjoituksen jälkeen tunnin lopuksi tai seuraavalla tunnilla puretaan harjoitus opettajajohtoisesti. Opiskelijat voivat muodostaa aluksi pieniä ryhmiä (2-4 henkilöä), joissa keskustellaan pelin sujumisesta, harjoituksen herättämistä ajatuksista sekä siitä, mitä uutta pelin avulla opittiin. Tämän jälkeen jaetaan ryhmien ajatukset muulle luokalle.



KEHITYSIDEOITA

Mitä muita ilmastotavoitteita voisi ottaa mukaan peliin? Entä voisiko neuvottelujen kohteena olla vaikkapa valtion budjetti, koulutusleikkaukset tai Puolustusvoimien hävittäjähankinnat? Tehkää luokan kanssa oma versio neuvottelusimulaatiosta.

TEHTÄVÄ 6 KOVA RAJA

KESTO
TARVIKKEET

45 min
Opiskelijoiden omat mobiililaitteet / koulun
mobiililaitteet / tuloste asiakirjoista



OPISKELIJOILLE

Kunta, jossa oppilaitoksenne sijaitsee, on viime iltana pitämässään ylimääräisessä kriisikokouksessa todennut, että Suomen eduskunta ei kykene ajamaan riittävällä tavalla valvomaan ja ajamaan kuntalaisten etua. Opetussuunnitelmat eivät vastaa 2020-luvun nuoren tarpeita eikä eduskunnassa ole edes yhtään alle 18-vuotiasta päättäjää. Tilanne on kärjistynyt ja tämän aamun kriisineuvottelut koskien kunnallisen itsehallinnon lisäämistä alueellanne ovat päättyneet tuloksettomina.

Neuvotteluiden epäonnistuttua kunnanvaltuusto on päättänyt irtautua suomalaisesta yhteiskunnasta ja muodostaa uuden, aidoille demokratian ihanteille perustuvan sivistysvaltion kunnan alueelle. Moni kysymys odottaa yhä vastaustaan, mutta uuden valtion tarve rajojensa turvaamiselle on akuutti.

Osalle teidän luokkaanne on annettu tehtäväksi huolehtia uuden valtion rajavalvonnasta yhdessä Suomen viranomaisten kanssa. Osa opiskelijoista joutuu läpikäymään uuden valtion rajavalvonnan turvatoimet varmuuden vuoksi. Uuden valtion odottaessa Suomen hallituksen sekä EU:n rajankäyntineuvotteluita, on kuntanne alueelle muodostunut ”kovan rajan vyöhyke”. Rajan ylittäminen ei suju yhtä helposti kuin ennen, sillä rajavalvonta huolehtii, ettei uuden valtion alueelle päädy kiellettyjä tuotteita...

LISÄTIETOA OPISKELIJOILLE

Rajatarkastukset

Rajatarkastuksilla tarkoitetaan rajaturvallisuuden ylläpitämiseksi suoritettavia rajanylityksen tai sen aikomuksen perusteella toteutettavia henkilön sekä hänen tavaroidensa ja kulkuneuvonsa tarkastamista ja henkilöiden kuulemista. Rajatarkastus toimitetaan rajanylityspaikalla, tai liikenteen sujuvuuden turvaamiseksi tai muusta perustellusta syystä julkiseen liikenteeseen käytettävässä kulkuneuvossa ja muussa paikassa.

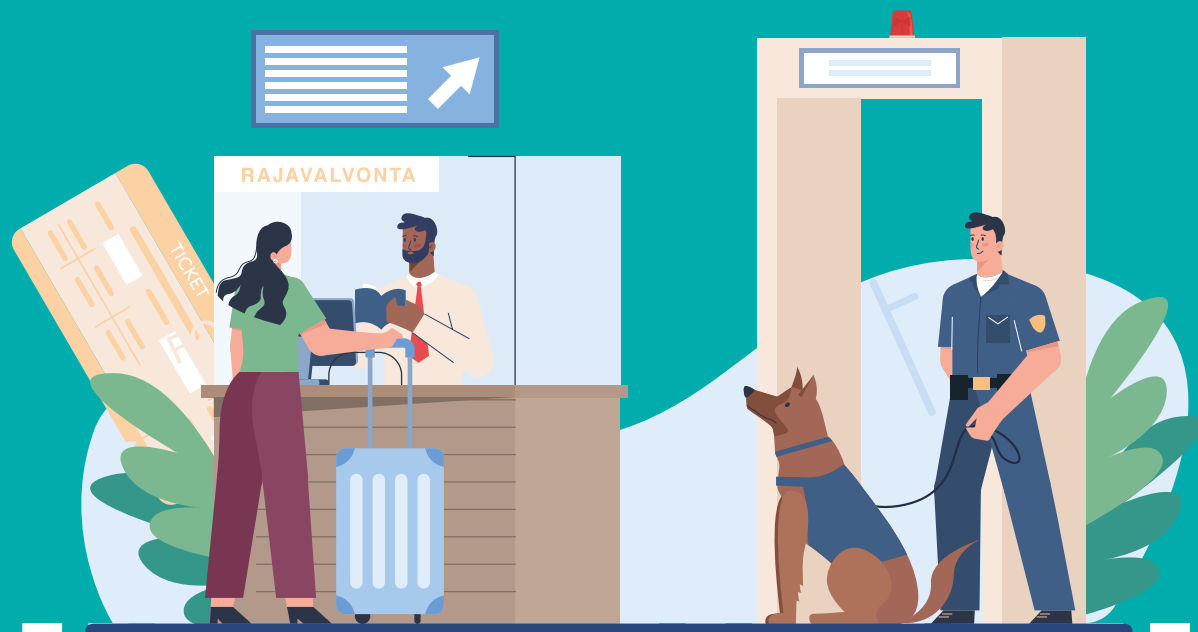
Lähde: Rajavartiolaitos
www.raja.fi/raja Alvonta

Schengen alue

Schengeniin kuuluu 26 jäsenmaata: 22 EU-maata ja neljä EU:n ulkopuolista maata. Schengen-alueen sisällä on mahdollista matkustaa maasta toiseen ilman tarkastuksia rajoilla. Yrityksiä voidaan perustaa alueen sisällä vapaasti, töitä ja opiskelua voidaan harjoittaa toisessa maassa alueen sisällä.

Lähde: Euroopan parlamentti
www.europarl.europa.eu/news/fi/headlines/security/20190612STO54307/schengen-opas-euroopan-vapaan-liikkuvuuden-alueeseen

Schengen alueen ja EU:n ulkopuolelta tultaessa kiellettyjä tai luvanvaraisia aineita on paljon erilaisia. Valvontaa tekevät niin Tulli, Rajavartiolaitos kuin Ruokavirasto Suomessa. Lisätietoja kielletyistä aineista ja esineistä löydät



TEHTÄVÄ 6 KOVA RAJA

PELIN ROOLIT:

ROOLIT

Rajavalvoja	tarkistaa matkalaisten matkatavarat ja matkan tarkoituksen
Lupa-viranomainen	antaa uusia passeja sekä lupia esineiden maahantuontiin
Työmatkalainen	haluaa käydä valtion alueella töissä
Lomailija	tarkoituksena vierailla valtion alueella virkistystarkoituksessa
Sijoittaja	haluaa etsiä uusia sijoituskohteita valtion alueelta kiinteistöjen muodossa
Maanviljelijä	toimii yrittäjänä maataloillaan Suomen ja uuden valtion alueella
Turvapaikanhakija	Suomen kansalainen, joka kokee Suomen valtion ja oikeusjärjestelmän kohdelleen häntä väärin ja hakee turvapaikkaa uudesta valtiosta
Taidekeräilijä	kartuttaa harvinaisia kokoelmiaan



Rajavalvojat

Kuntanne alueelle perustetun uuteen valtioon tulijoiden on noudatettava lakia. Ennen kuin uusi lainsäädäntö saadaan muodostettua valtioon, pohjana toimii Suomen lainsäädäntö. Suomeen tultaessa jokainen tarvitsee viisumin ja yli 90 päiväiseen oleskeluun tarvitaan oleskelulupa. Näin menetellään myös uuden valtion alueella.

Kiellettyjä aineita ovat muun muassa liha- ja maitotuotteet, vaaralliset esineet, kidutukseen käytettävät esineet, otsonikerrosta heikentävät aineet ja huumausaineet. Asianmukaisen luvan tarvitsevat muun muassa lemmikkieläimet, yli 100 vuotta vanhat taide- sekä kulttuurihistoriallisesti merkittävät esineet, ammatinharjoittamiseen tarkoitetut siemenet sekä taimet, metsästyskäyttöön tarkoitetut aseet ja loppukäsittelyyn kuuluva jäte. Jos ihmisellä on kiellettyjä esineitä mukanaan, heitä ei saa päästää maahan ennen kuin he luopuvat niistä. Ilman asianmukaisia lupia maahan pyrkivät tulee ohjata hankkimaan luvat lupaviranomaisilta ja sen jälkeen takaisin rajatarkastusjonoon.

Rajavalvojen ohjeet repliikkeineen kanssakäymiseen matkustajien kanssa:

- Passi tai henkilökortti, kiitos
- Mikäli vanhentunut niin lupaviranomaiselle hakemaan uusi passi:
PF<<<T4RK15T4<<<T4M4<<<P4551<<<53<<<ON<<<V4NH4<<<<
- Mikä on matkanne tarkoitus? Onko mukana kiellettyjä aineita tai suuria summia rahaa?
- Mikäli kiellettyjä aineita, ne on poistettava matkalaukusta tai niille on haettava lupa
- Mikäli passi ja matkatavarat lupineen ovat kunnossa, päästetään eteenpäin

Lupaviranomainen

Edustat uuden valtion Tullia, Ruokavirastoa ja rajavalvontaa. Myönnät uusia passeja sekä lupia esineille, joita uuteen valtioon matkustavilla on mukanaan. Kirjaat luvat ylös ja välität tiedon rajavalvojille.



TEHTÄVÄ 6 KOVA RAJA PELIN KULKU:



Opiskelijat jaetaan kolmeen ryhmään: neljään rajavolvoaan sekä kahteen lupaviranomaiseen loppujen opiskelijoiden toimiessa matkustajina. Matkailijoina toimivat opiskelijat saavat virtuaalisen matkalaukun, joka sisältää passin, viisumin ja matkatarjoita. Suomeen matkustettaessa EU:n ja Schengen alueen ulkopuolelta tarvitaan viisumi tai oleskelulupa.



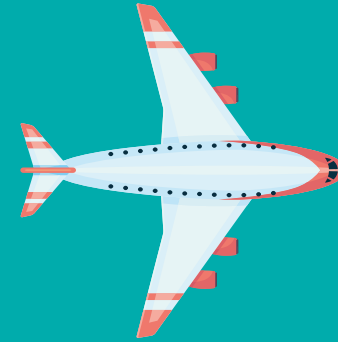
Opiskelijoiden tehtävä on kehittää itselleen uskottava rooli virtuaalisen matkalaukkunsa perusteella ja läpäistä valtion rajavalvonta. Tämän jälkeen on haettava viisumia. Se täytetään mahdollisuuksien mukaan sähköisesti. Opiskelijoiden tulee myös valita, hakevatko he joillekin esineille maahantuonti- tai vientilupaa.



Mikäli esine on kielletty, se on jätettävä matkasta. Jos esine tarvitsee luvan, opiskelijan on käytävä anomassa lupaa. Luvan anominen hoituu käymällä lupaviranomaisen tiskillä. Lupaviranomainen kirjaa haetun luvan ylös ja välittää sen rajavolvoille.



Kun opiskelija on päässyt lävitse rajatarkastuksesta, on hänellä aikaa reflektoida kokemaansa. Miten Schengen alueen ulkopuolella olominen vaikuttaa elämään? Miten valtion sisäinen rajavalvonta vaikuttaa alueen ihmisten elämään?



Matkalaukkujen sisältö

Kielletyt aineet ja esineet määrittävät pelissä Suomen lakien mukaan. Pelissä kiellettyjä ovat Schengen alueen ulkopuolelta Suomeen tultaessa kielletyt esineet. Yllättävän monen esineen tuonti Schengen tai EU:n alueelle tultaessa tai poistuttaessa on kielletty tai tarvitsee luvan. Sallitut erikoisemmat sekä kielletyt esineet perustuvat Tullin ja Ruokaviraston esimerkkitaipauksiin.

Koosta matkalaukku näistä esineistä rooliisi sopivaksi, sinulla tulee olla vähintään 7 esinettä laukussasi.

Sallitut esineet

Passi
Viisumi
Hammasharja
Alusvaatteita
Reseptilääkkeet
Deodorantti
Eväät (ilman liha- tai maitotuotteita)
Elektroniikka
Käteinen (yli 10 000 € tarvitsee käteisvarailmoituksen Tullille)
Maksuvälineet

Sallitut, erikoisemmat esineet

Kaviaaria (alle 20 kg)
Lohi (tai muu kala. Ainoastaan yksi, suolistettuna)
Hunajaa (alle 2 kg)
Makeiset
Leivonnaiset (ilman lihaa)
Kalalla täytetyt oliivit
Koira tai kissa (lemmikkieläinpassilla ja tunnistusmerkinnällä varustettuna)
Ampuma-ase (Euroopan ampuma-asepassilla)
Siemenet, kävyt (alle 10 g, yksityiseen käyttöön)
Etanat (syömiseen, alle 2 kg)
Kultaharkko
Suuri määrä käteistä (yli 10 000 € tarvitsee ilmoituksen, mutta ei sinänsä ole kiellettyä)

Kielletyt esineet

(kielletty aine suluissa)

Maitotetra (maito)
Kinkkusämpylä (liha)
Yli 100 vuotta vanha taulu (vaatii vientiluvan)
Koira tai kissa (vaatii lemmikkieläinpassia ja tunnistukseen käytettävää mikrosirua tai tatuointia)
Mannerheim-risti (vaatii vientiluvan)
Ampuma-ase (vaatii Euroopan ampuma-asepassin)
Jäte, kuten vaikkapa vanha elektroniikka (vaatii jätesiertoluvan tai asiakirjatodisteen esineen toimivuudesta)
Kääntöveitsi/stiletti (vaarallinen esine)
Männyn taimet tms. (suurempi määrä vaatii Ruokaviraston tuontiluvan)

Lähde: Ruokavirasto, Tulli
<https://www.ruokavirasto.fi/viljelijat/elaintenpito/elainten-terveys-ja-elaintaudit/elaintaudit/siat/afrikkalainen-sikarutto/matkailijoille-afrikkalaisesta-sikarutosta/kun-matkustat-eun-ulkopuolelta-suomeen/>

<https://tulli.fi/tietoa-tullista/tullin-toiminta/rajoituskasikirja>

TEHTÄVÄ 6 KOVA RAJA PELIN PURKU:

Harjoituksen jälkeen tunnin lopuksi tai seuraavalla tunnilla puretaan harjoitus opettajajohtoisesti. Opiskelijat voivat muodostaa aluksi pieniä ryhmiä (2-4 henkilöä), joissa keskustellaan pelin sujumisesta, harjoituksen herättämistä tuntemuksista sekä siitä mitä uutta pelin avulla opittiin. Tämän jälkeen jaetaan ryhmien ajatukset muulle luokalle.

Tunnin lopuksi opettaja voi todeta, että siirtyminen luokasta välitunnille vastaa rajavalvonnaltaan Schengenin alueella siirtymistä valtiosta toiseen. Vaikkapa Saksasta Ranskaan tai Suomesta Ruotsiin. Kätevää vai mitä!

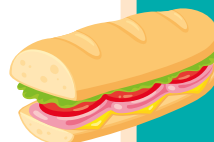
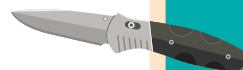
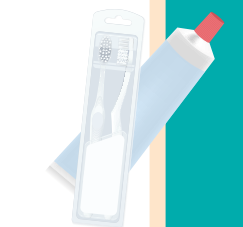
Purkamisen lopuksi voi myös kertoa muista EU-käsikirjan pelien aiheista ja teemoista.



KEHITYSIDEOITA

Opettajana voit laajentaa opiskelijoiden kokemusta pyytämällä poliisin, tullin tai Rajavartiolaitoksen edustajan oppilaitokseen vierailulle. Peliä voi myös pelata uudestaan vaihtamalla opiskelijoiden rooleja sekä sekoittamalla matkalaukut.

Voitte myös luokan kesken pohtia millainen uudesta valtiosta tulisi luokan opiskelijoiden johdolla? Millainen nimi, lippu, yhteiskuntamalli, lait ja instituutiot valtiolle rakentuisivat? Peliin tulee paljon lisää syvyyttä, kun opiskelijat saavat itse päättää, millä perusteilla Rajavalvonnalla tulisi toimia.





Tuettu
Eurooppa-tiedottamisen
valtionavusta