



3-7-vuotiaille



7-vuotiaasta
ylöspäin



yli 14-vuotiaille
nuorille sekä aikuisille



Kolmen INNOpoli -pelin Käyttöohje

INNOpoli PTK, OKM, SLK, MLL, LSKL, Lapset innovaattoreina.

Sisällys

Kolme INNOpoli -peliä	3
Vinkkejä pelien käyttäjille	4
INNOpoli Keksi!	6
INNOpoli Neronleimaus	10
INNOpoli Vario	14
Yhteistyössä	20



Kolme INNOpoli –peliä

INNOpoli koostuu kahdesta pelialustasta, joilla voi pelata kolmea erilaista peliä.

1. INNOpoli Keksi! on 3-7-vuotiaille lapsille soveltuva ideointipeli. Sen tarkoituksena on opetella ilmaisemaan itselle tärkeitä asioita ja keksimään tekemistä ideoimalla pelimaailmaan kivoja asioita pelin virikkeiden avulla.

2. INNOpoli Neronleimaus soveltuu kaikille pelaajille 7-vuotiaasta ylöspäin. Sen tarkoituksena on ideoida pelimaailmaa paremmaksi paikaksi olla ja elää. Vaikka ideointi tapahtuu pelimaailmassa, eikä ideoiden toteuttamismahdollisuuksista tarvitse kantaa huolta, pelin ja sen ideoinnin avulla voi kehittää myös todellisen lähiympäristön elämää ja toimintoja paremmiksi.

INNOpoli Keksi! ja INNOpoli Neronleimaus käyttävät samaa pelilautaa. Kummallakin pelillä on kuitenkin omat Pula- ja Lapsen oikeudet –korttinsa. Nämä pelit tuottavat parhaimmillaan vapaata ideointia, jonka avulla syntyy oivalluksia omasta luovuudesta sekä uusia näkökulmia ympäröivään maailmaan ja sen mahdollisuuksiin.

3. INNOpoli Vario on valitun teeman ympärille rakentuva innovaatiopeli, joka sopii yli 14-vuotiaille nuorille sekä aikuisille. Tätäkin peliä voidaan pelata pelkäästä pelaamisen ja ideoinnin ilosta, mutta teemoiksi soveltuvat myös vaativat kehittämis-kohteet.

INNOpoli Variolla on oma pelilautansa, jossa on vaihtuva teema. Peliä ohjaava teema valitaan jokaiseen peliin sen mukaan, mitä kulloinkin halutaan kehittää, tai mihin teemaan liittyviä ideoita halutaan koota. Pelin tarkoituksena voi olla esimerkiksi jonkin tietyn toiminnon kehittäminen (esim. tapahtuman/ leirin suunnittelu) tai brainstormin jonkin laajemman haasteen ympärillä (esim. nuorten toiminnan kehittäminen, toimitilojen uusiminen tai vaikkapa maahanmuuttajien kotouttaminen). Peliä voidaan käyttää myös nuorten osallistamisessa strategiatyöskentelyyn.

Vinkkejä pelien käyttäjille

Käyttötarkoituksia

INNOpoli –pelien tärkein tarkoitus on lasten ja nuorten innostaminen ideointiin ja heidän innovaatiotaitojensa kehittäminen. Pelaamisessa tärkeää on hauskanpito ideoinnin parissa. Ilo ja yhdessä ideointi ruokkivat luovuutta ja rohkaisevat miettimään, miten asioita voisi kehittää tai miten itse voisi vaikuttaa siihen.

Jokaisella lapsella ja nuorella on oma arvokas näkökulmansa. Yhteinen ideointi – ja varsinkin asioiden kehittäminen – tarvitsevat niitä kaikkia: Kukaan ei katsele maailmaa ihan samasta kohdasta kuin sinä – siksi juuri sinun päähäsi syntyvä idea voi olla avain!

Pelin kautta voi vahvistua kokemus osallisuudesta ja omista vaikuttamismahdollisuuksista. Mutta pelien kautta voidaan myös oikeasti osallistua asioiden muuttamiseen ja kehittää konkreettisesti lähiympäristöä sekä suunnitella tapahtumia ja kerhon tai koulun toimintaa.

Lisäksi INNOpoli –pelien avulla voidaan kartoittaa lasten ja nuorten mielipiteitä hyvästä toimintaympäristöstä ja heille tärkeistä asioista. INNOpoli Vario toimii mielipiteen kartoittajana kohdennetusti esimerkiksi joidenkin päätösvalmisteluun tulevien asian kohdalla. Sitä voidaan käyttää välineenä myös silloin kun halutaan osallistaa nuoria enemmän ja tehdä kehittämistoimintaa tai strategiatyötä yhteistyössä nuorten kanssa.

Pelihaaste

Kutakin INNOpoli –peliä voidaan pelata joko samanikäisten kesken tai niin, että mukana sekä lapsia ja/tai nuoria että aikuisia. Kun aikuiset ja lapset tai nuoret pelaavat yhdessä, INNOpoli ohjaa heidät tasavertaisina pelaajina kehittämään toinen toistensa ideoita eteenpäin.



**Toivotamme kaikille pelaaville lapsille,
nuorille ja aikuisille riemullisia pelihetkiä
ja iloista yhdessä kehittämistä!**

Lapsille ja nuorille ideoiminen on luontaista – jos he vain uskaltavat antaa ideoita. Ideoiden kuuleminen ja niiden kohdentaminen asioihin, joista aikuiset tekevät päätöksiä ei vain aina toimi. INNOpoli voi kuroa umpeen tämän kuilun!

Eriyistapauksena INNOpolin käytöstä on **Pelihaaste päättäjille**. Lapset tai nuoret voivat haastaa esimerkiksi vanhempiaan, koulun tai seurakunnan työntekijöitä, luottamushenkilöitä tai kunnallispäätäjiä pelitapahtumaan. Kutsu pelaamaan INNOpolia ja kehittämään sen avulla lapsille ja nuorille tärkeitä asioita voi olla toivottu mahdollisuus kurkistaa siihen, miten lapset näkevät oman lähiympäristönsä kehittämistarpeet.

Pelihaasteen ympärille voidaan järjestää eri toimijoiden, kuten järjestöjen, koulun, seurakunnan ja kunnan yhteistyössä myös iloinen **INNOpoli -turnaus**, jota voidaan juontaa kuin jännityspeliä huumorilla höystettynä. Tuloksena saadaan iso määrä erilaisia ideoita!

Toivotamme kaikille pelaaville lapsille, nuorille ja aikuisille riemullisia pelihetkiä ja iloista yhdessä kehittämistä!

Pelin kehittäjät

Suvielise Nurmi, Markku Autio ja Anita Ahtiainen

Graafinen ilme

Jani Käsmä, www.kasma.fi



*Pelaajien suositusikä on 3-7 v.
Suositeltu pelaajamäärä on 2-5 pelaajaa.*

PELIVÄLINEET SEKÄ RUUTUJEN JA KORTTIEN MERKITYKSET

Pelinappulat ja valmistautuminen

- Pelissä käytetään värinoppaa, jonka sivut ovat sininen, keltainen, vihreä, punainen, musta ja valkoinen.
- Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan.
- Jokaiselle pelaajalle jaetaan **10 Keksi! nappulaa**. Jokaisella pelaajalla on omannäköisensä Keksi! -nappulat. Kun pelaaja keksii johonkin ruutuun, hän asettaa oman Keksi! -nappulansa ruutuun. Keksi! -nappuloina voi käyttää tavallisia esineitä, kuten omanvärisiään pieniä legoja, klemmareita tai nappeja.
- **Ideavihko:** Pienten lasten peliä ohjaa aikuinen joko pelaajana tai pelin ohjaajana. Aikuinen voi pitää kirjaa pelin ideoista, etteivät ne unohdu. Jälkikäteen voidaan pohtia, mitkä ideoista olisivat toteuttamiskelpoisia oikeasti, ja nousiko pelissä joitakin erityisen kivoja ideoita, joita voitaisiin ehdottaa eteenpäin toteutettavaksi tai toteuttaa itse. Peli-ideoiden kokoaminen ja tallentaminen voi tuottaa myös arvokasta materiaalia lasten mielipiteistä myös myöhemmin käytettäväksi.
- **Pula- ja Lapsen oikeudet -kortit:** Pelin keskelle asetetaan kaksi korttipinoa. Kortteihin voi keksiä myös omaa, paikalliseen kontekstiin sopivia sisältöjä. Kortteja voi kirjoittaa ja tulostaa netistä pelin sivuilta (www.lapsivaikutukset.fi)

Kadut

Peli neljä sivua ovat lapsen elämään liittyviä katuja. Nopan värit kertovat, mille kadulle pelaaja siirtyy:

- **Kotikatu** - sininen
- **Koulukatu** - keltainen
- **Kirkkokatu** - vihreä
- **Keskuskatu** - punainen



Innopoli Keksi! -pelin tarkoitus on rohkaistua ilmaisemaan ajatuksiaan sekä oppia ideoimaan ja keksimään kivoja asioita pelimaailmassa erilaisten virikkeiden avulla.

- **Kotikatu** viittaa kotiin liittyviin asioihin
- **Koulukatu** viittaa lapsen arjessa keskeiseen paikkaan, kuten päiväkotiin liittyviin asioihin.
- **Kirkkokatu** viittaa lapselle tuttuun hyvän tekemisen yhteisöön, kuten omaan seurakuntaan, harrasteyhteisöön tai MLL:n perhekahvilaan.
- **Keskuskatu** viittaa lapsen arkiympäristöstä tuttuihin paikkoihin kuten kauppoihin ja kirjastoon liittyviin asioihin.
- Aina, kun lapsi saapuu jollekin kadulle, hänen kanssaan voidaan kerrata, mitä oman elinpiirin paikkoja ja asioita sillä kadulla on.

Ideointiruudut

Kullakin kadulla on viisi ruutua, joista neljä on ideointiruutuja.

Kadun nimi sekä ruudun kuva ohjaavat ideointia ja antavat sille vinkkiä.

Jokaisella kadulla toistuvat ideointiruudut ovat:

- **Puu** – viittaa ulkotilaan, esimerkiksi pihaan, lähimetsään, kerhotiehen, kenttään, puistoon tai toriin.
- **Ihmiset** – viittaa sosiaaliseen ympäristöön ja ihmissuhteisiin, esimerkiksi perheeseen, naapureihin, kavereihin, kerholaisiin, ohjaajiin tai opettajiin, joukkueeseen tai satunnaisiin kulkijoihin.
- **Huone** – viittaa mihin tahansa sisätilaan, esimerkiksi huoneeseen, kotiin, kouluun, päiväkotiin, kerhotilaan, kauppaan, kirjastoon tai uimahalliin.
- Jokaisella kadulla on lisäksi **yksi erityinen ideointiruutu**:
 - Kotikadulla: **Talot** – viittaa omaan kotiin, perheeseen, naapurustoon ja sen asukkaisiin.
 - Koulukadulla: **Piha** – viittaa leikkeihin, peleihin ja niiden mahdollisuuksiin.
 - Kirkkokadulla: **Kirkko** – viittaa kirkkoon, seurakuntaan tai muuhun uskonnolliseen tai arvoyhteisöön.
 - Pääkadulla: **Kulkuvälineet** – viittaa liikkumiseen, paikkakunnan keskustaan tai joihinkin lapsen elämään vaikuttaviin palveluihin.



Pelin voittaa se pelaaja, joka saa jokaiselle kadulle yhden Keksi!-nappulan.

Erikoisruudut

Jokaisella kadulla on lisäksi yksi valkoinen ruutu, ja kulmissa on kolmenlaisia ruutuja.

- **Olen oikeutettu! Lapsen oikeudet** – nopan valkoinen sivu: Tähän ruutuun osuva pelaaja saa nostaa ”Lapsen oikeudet” –kortin.
- **Pula** – nopan musta sivu: Pulakulmassa pelaaja joutuu erilaisiin pulatilanteisiin, joihin kaivataan ratkaisua. Nosta pula –kortti ja vastaa kysymykseen.
- **Lähtö** –ruudusta aloitetaan peli.
- **Vapaa ideointi:** Pelaaja, joka heittää kaksi kertaa peräkkäin saman värin, pääsee jälkimmäisellä heitolla vapaa ideointi –ruutuun. Ruudussa pelaaja on oikeutettu keksimään mihin tahansa pelilaudalla olevaan kohteeseen jonkun uuden toiminnan tai idean ja lisäämään sinne oman ideointinappulansa.

Kortit: Lapsen oikeudet, pula ja kiusaaja

Pelin keskellä on kaksi korttipinoa: Pula ja Lapsen oikeudet.

Lapsen oikeudet –korttien joukkoon kätkeytyy myös muutama ikävä Kiusaaja –kortti.

- **Lapsen oikeudet:** Olet oikeutettu! Korteissa on jokin YK:n lapsen oikeuksista poimittu lause tai ajatus, sekä kuvaus siitä, mihin se pelissä oikeuttaa. Lapsen oikeudet –ruutuun pääsee heittäessään valkoisen värin.
- **Pula:** Nyt olet pulassa! Pelaaja nostaa pula –kortin ja ratkaisee siinä esitetyn ongelman parhaan kykynsä mukaan. Pelinjohtaja tai pelaajat yhdessä päättävät onnistuiko hän tehtävässä. Onnistuessaan ratkaisemaan pulman pelaaja saa ylimääräisen heittovuoron. Jos pelaaja ei keksi ratkaisua ongelmaan, hän jää paikalleen yhden heittokierroksen ajaksi. Pulaan joutuu heittäessään mustan värin.
- **Kiusaaja -kortit:** Lapsen oikeudet –korttien joukkoon on piiloutunut Kiusaaja. Kiusaaminen haittaa luovuutta ja kutistaa rohkeutta. Jos pelaaja nostaa Kiusaajan, hänen kekseliäisyytensä tyrehtyy, ja hän menettää seuraavan kierroksen pelivuoronsa.

PELAAMINEN

Pelin kulku

Kukin pelaaja saa pelin alussa oman pelinappulan ja kymmenen Keksi! –nappulaa. Legot ja napit ovat hyviä peli- ja Keksi! –nappuloita.

Pelissä käytetään värinoppaa. Noppaa heitetään vuorollaan. Oma pelinappula siirretään nopean **värin osoittamalle kadulle**. Ideointiruudun saa itse valita. Haluttaessa voidaan sopia, että yhdessä ruudussa saa käydä vain kerran pelin aikana.

Kun pelaaja saapuu johonkin ruutuun, häneltä kysytään: Haluatko keksiä? Halutessaan pelaaja keksii jotain, mitä tuossa paikassa voisi tehdä tai mitä siellä pitäisi hänen mielestään olla. Keksittyään pelaaja saa laittaa ruutuun oman Keksi! –nappulansa.

Keksimistä ohjaa aina ensin katu, vasta sitten kuvasymboli.

- Esim1: Ruutu – Kotikatu, ihmiset – pelaaja keksii mitä voisi tehdä/ mikä olisi mieluinen tapa olla perheenjäsenen/läheisten ihmisten kanssa?
- Esim2: Ruutu – Keskuskatu, huone – pelaaja keksii mitä voisi tehdä/kuinka mielekkäästi olla kirjastossa, kaupassa tai vastaavassa julkisessa tilassa?

Peliä ohjaava aikuinen voi halutessaan kirjata lasten keksinnöt ylös. Lapsia voi kannustaa myös hassuttelemaan. Tärkeintä on, että pelaajat keksivät asioita, jotka kuvaavat jollain tavoin heidän näkemystään siitä, mikä on kivaa tai hyvää. Keksinnöt voi sanomisen lisäksi myös esittää ja toiset voivat arvata, mitä pelaaja on keksinyt. Hyvistä esityksistä voi saada lisäpisteitä osallistujien ja aikuisen ohjaajan yhteisellä päätöksellä.

Pelin päättyminen ja voitto

Pelin voittaa se pelaaja, joka saa jokaiselle kadulle yhden Keksi!-nappulan. Vaihtoehtoisesti voidaan pelata niin, että voittaja on se, joka saa kaksi/kolme/ Keksi!-nappulaa jokaiselle kadulle. (Voittajalle voidaan tarjota palkinnoksi vaikka keksi.)

INNOpoli Keksi! –pelin pelitarvikkeet:

- Pelilautana käytetään INNOpoli Keksi!/ INNOpoli Neronleimaus –pelilautaa
- Pula –kortteja, joiden taustana INNOpoli Keksi!
- Lapsen oikeudet –kortteja, joiden taustana INNOpoli Keksi!
- Kiusaaja –kortteja sekoitettuna Lapsen oikeudet –korttipakkaan
- Värinoppa
- Pelinappula kullekin pelaajalle
- Yksilölliset Keksi! –nappulat (10 kpl/ pelaaja)



*Pelaajien suositusikä on 7+.
Suositeltu pelaajamäärä on 2-5 pelaajaa.*

PELIVÄLINEET SEKÄ RUUTUJEN JA KORTTIEN MERKITYKSET

Pelinappulat ja valmistautuminen

- Pelissä käytetään kahta noppaa.
- Jokainen pelaaja valitsee itselleen pelinappulan.
- Jokaiselle pelaajalle jaetaan aluksi **4 kpl ideointinappuloita**. Ideointinappuloiksi sopivat esimerkiksi pienet legot. Jokaisella on omannäköisensä ideanappulat, joita hän asettaa niihin ruutuihin, joihin hän keksii idean. Ideointinappuloina voi käyttää myös muita tavallisia esineitä, kuten klemmareita tai nappeja. Toisen ideaa kehittävä asettaa oman nappulansa edellisen päälle niin, että syntyy torni.
- **Ideatarrat:** Pelin johtaja (esim. peliä ohjaava aikuinen) kirjaa pelissä syntyvät ideat tarralappuliuskolle, jotka liimataan kyseisen ruudun kohdalle. Näin ideat eivät unohdu ja niiden kehittäminen onnistuu nopeasti. Jälkikäteen voidaan pohtia, mitkä ideoista olisivat toteuttamiskelpoisia oikeasti, ja nousiko pelissä joitakin erityisen hyviä ideoita, joita voitaisiin ehdottaa eteenpäin toteutettavaksi tai toteuttaa itse. Peli-ideoiden kokoaminen ja tallentaminen voi tuottaa arvokasta materiaalia lasten ja nuorten mielipiteistä myös myöhemmin käytettäväksi.
- **Tiimalasi tai kello:** Ideointiin ei saa juuttua, vaan ratkaisut on tehtävä max 30 sekunnissa. Aikaa lasketaan tiimalasilla tai kellolla. Ajan päätyminen lopettaa vuoron. Pula –kulmassa viivytely aiheuttaa myös yhden heittovuoron menettämisen.
- **Pula- ja Lapsen oikeudet –kortit:** Pelin keskelle asetetaan kaksi korttipinoa. Kortteihin voi keksiä myös omaa, paikalliseen kontekstiin sopivia sisältöjä. Kortteja voi kirjoittaa ja tulostaa netistä pelin sivuilta (www.lapsivaikutukset.fi).

Kadut

Pelin neljä sivua ovat lasten ja nuorten elämään ja ympäristöön liittyviä katuja:

- Kotikatu, Koulukatu, Kirkkokatu, Keskuskatu (ks. Tarkemmin INNOpoli Keksi!) s. 6.



Pelin tarkoitus: Pelaajat ideoivat erilaisten virikkeiden avulla pelimaailmaa paremmaksi paikaksi olla ja elää.

Ideointiruudut

Kullakin kadulla on viisi ruutua, joista neljä on ideointiruutuja.

Kadun nimi sekä ruudun kuva ohjaavat ideointia ja antavat sille vinkkiä.

Jokaisella kadulla toistuvat ideointiruudut ovat:

- **Puu** – viittaa ulkotilaan, esimerkiksi pihaan, lähimetsään, kerhotiehen, kenttään, puistoon tai toriin.
- **Ihmiset** – viittaa sosiaaliseen ympäristöön ja ihmissuhteisiin, esimerkiksi perheeseen, naapureihin, kavereihin, kerholaisiin, ohjaajiin tai opettajiin, joukkueeseen tai satunnaisiin kulkijoihin.
- **Huone** – viittaa mihin tahansa sisätilaan, esimerkiksi huoneeseen, kotiin, kouluun, luokkaan, kerhotilaan, kauppaan, kirjastoon tai uimahalliin.
- Jokaisella kadulla on lisäksi **yksi erityinen** ideointiruutu:
 - Kotikadulla: **Talot** – viittaa omaan kotiin, perheeseen, naapurustoon ja sen asukkaisiin.
 - Koulukadulla: **Piha** – viittaa leikkeihin, peleihin ja niiden mahdollisuuksiin.
 - Kirkkokadulla: **Kirkko** – viittaa kirkkoon, seurakuntaan tai muuhun uskonnolliseen tai arvoyhteisöön.
 - Pääkadulla: **Kulkuvälineet** – viittaa liikkumiseen, paikkakunnan keskustaan tai joihinkin palveluihin.

Erikoisruudut

- **Lähtö:** Lähtö-ruudun ohittaessaan saa yhden uuden ideointinappulan (=yksi piste).
- **Olen oikeutettu! Lapsen oikeudet:** Tähän ruutuun osuva pelaaja saa nostaa ”Lapsen oikeudet” –kortin.
- **Pula:** Pulakulmassa pelaaja joutuu erilaisiin pulatilanteisiin, joihin kaivataan ratkaisua. Nosta pula –kortti ja vastaa kysymykseen. Aikaraja ongelman ratkaisemiseen on 30 sekuntia.
- **Vapaa ideointi:** Pelaaja, joka pääsee Vapaa ideointi –ruutuun, on oikeutettu keksimään mihin tahansa pelilaudalla olevaan kohteeseen jonkun uuden kehittämisidean. Hän saa laittaa sinne oman ideointinappulansa, mutta ei siirrä pelinappulaansa kyseiseen ruutuun.

Kortit: Lapsen oikeudet, pula ja kiusaaja

Pelin keskellä on kaksi korttipinoa: Pula ja Lapsen oikeudet.

Lapsen oikeudet –korttien joukkoon kätkeytyy myös muutama ikävä Kiusaaja –kortti.

- **Lapsen oikeudet:** Olet oikeutettu! Korteissa on jokin YK:n lapsen oikeuksista poimittu lause tai ajatus, sekä kuvaus siitä, mihin se pelissä oikeuttaa.
- **Pula:** Nyt olet pulassa! Pelaaja nostaa pula –kortin ja ratkaisee ongelman parhaan kykynsä mukaan. Pelinjohtaja tai pelaajat yhdessä päättävät onnistuiko hän tehtävässä. Onnistuessaan hän saa ylimääräisen heiton. Jos pelaaja ei keksi ratkaisua ongelmaan riittävän nopeasti, hän jää paikalleen yhden heittokierroksen ajaksi.
- **Kiusaaja -kortit:** Lapsen oikeudet –korttien joukkoon on piiloutunut Kiusaaja. Kiusaaminen haittaa luovuutta ja kutistaa rohkeutta. Jos pelaaja nostaa Kiusaajan, hänen kekseliäisyytensä tyrehtyy, ja hän menettää yhden ideointinappulan.

PELAAMINEN JA PISTEIDEN LASKEMINEN

Pelin kulku

Kukin pelaaja saa pelin alussa **neljä ideointinappulaa**. Kukin kädessä oleva ideointinappula on yhden pisteen arvoinen.

Pelissä käytetään **kahta normaalia noppaa**, joita heitetään, ja siirretään omaa pelinappulaa silmäluvun osoittama askelmäärä.

Ideointi: Kun pelaaja saapuu johonkin ideointiruutuun, häneltä kysytään: Haluatko ideoida? Halutessaan pelaaja keksii jonkun kehittämisidean kyseisen kadun ja ruudun osoittamin vinkein ja saa sen merkiksi laittaa ruutuun oman ideointinappulansa. Ideointi on tehtävä tiimalasin asettamassa aikarajassa, joka on 30 sekuntia. Pelin ohjaaja voi kirjata idean tarraliuskalle, joka kiinnitetään pelipöytään kyseisen ruudun kohdalle. Jokaisesta keksitystä ideasta saa pelissä **kaksi pistettä**. Jos pelaajalla ei ole ideoidessaan nappuloita on hänen siirrettävä joku jo pelilaudalle laittamansa nappula siihen ruutuun, jota hän ideoi. Tällöin pisteitä ei tule lisää, vaan pisteet vain siirtyvät toiseen kohteeseen. Halutessaan pelaaja voi jättää myös ideoimatta.

Idean kehittäminen: Osuessaan ruutuun, johon joku pelaaja on jo ideoinut, pelaaja voi halutessaan jatkaa ideointia jollakin jatkoidealla. Vanhan idean jatkamisesta pelaaja saa **kolme pistettä**. Hän voi myös keksiä uuden idean samaan ruutuun, jolloin hän saa ideasta kaksi pistettä.

Erikoisruudut: Kun pelaaja osuu **Lapsen oikeuksien** ruutuun, hän nostaa vastaavan kortin, lukee tekstin ääneen ja toimii ohjeen mukaan. Jos pelaaja nostaa pakasta **Kiusaajan**, hänen innovatiivisuutensa lamautuu ja hän **menettää seuraavan heittovuoronsa**.



Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa – ei siis välttämättä se, jonka pelivuoroon peli päättyy.

Kun pelaaja osuu **Pula –kulmaan**, hän nostaa pula –kortin ja ratkaisee ongelman. Aikaraja on 30 sekuntia. Onnistuessaan pelaaja saa **ylimääräisen heiton**, mutta jos hän ei keksi ratkaisua aikarajassa, hän **menettää seuraavan heittovuoronsa**.

Pelin päättyminen

Peli päättyy silloin, kun ensimmäinen pelaaja saa jokaiselle kadulle yhden ideointinappulan. Tämä pelaaja ei kuitenkaan välttämättä voita peliä. Voiton ratkaisee kerätyt pisteet.

Pisteiden laskeminen

Pelin päättyessä kaikkien pelaajien pisteet lasketaan yhteen. Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa – ei siis välttämättä se, jonka pelivuoroon peli päättyy.

Pisteitä kertyy seuraavasti:

- Ideointinappula kädessä = 1 piste
- Ideointinappula pelilaudalla = 2 pistettä
- Aloitetun idean kehittäminen = 3 pistettä

INNOpoli Neronleimaus –pelin pelitarvikkeet:

- Pelilautana käytetään INNOpoli Keksi!/ INNOpoli Neronleimaus –pelilautaa
- Pula –kortit, joiden taustana INNOpoli Neronleimaus
- Lapsen oikeudet –kortteja, joiden taustana INNOpoli Neronleimaus
- Kiusaaja –kortteja sekoitettuna Lapsen oikeudet –korttipakkaan
- Kaksi silmäluvullista noppaa
- Tiimalasi (30 s.) tai kello
- Pelinappula kullekin pelaajalle
- Yksilöllisiä ideointinappuloita (varattava 10/ pelaaja)



*Pelaajien suositusikä on 14+ Suositeltu pelaajamäärä on 3-5 pelaajaa.
Pelin tarkoitus: Pelaajatideoivat valitsemaansa teemaa pelin avulla.
Peliä voidaan pelata pelkämästä pelaamisesta ja ideoinnin ilosta,
mutta teemoiksi soveltuvat myös vaativat kehittämiskohteet.*

INNOpoli Variolla on oma pelilautansa, jossa on vaihtuva teema. Peliä ohjaava teema valitaan jokaiseen peliin sen mukaan, mitä kulloinkin halutaan kehittää, tai mihin teemaan liittyviä ideoita halutaan koota. Pelin tarkoituksena voi olla esimerkiksi jonkin tietyn toiminnon kehittäminen (esim. tapahtuman/ leirin suunnittelu) tai brainstorm jonkin laajemman haasteen ympärillä (esim. nuorten toiminnan kehittäminen, toimitilojen uusiminen tai mikä tahansa asia, johon nuoret haluavat vaikuttaa). Peliä voidaan käyttää myös nuorten osallistamisessa strategiatyöskentelyyn.

PELIVÄLINEET SEKÄ RUUTUJEN JA KORTTIEN MERKITYKSET

Pelinappulat ja valmistautuminen

- Pelissä käytetään kahta noppaa.
- Jokainen pelaaja valitsee itselleen **pelinappulan**.
- Jokaiselle pelaajalle jaetaan aluksi **5 kpl ideointinappuloita**. Ideointinappuloiksi sopivat esimerkiksi pienet legot. Jokaisella on omannäköisensä ideanappulat, joita hän asettaa niihin ruutuihin, joihin hän keksii idean. Ideointinappuloina voi käyttää myös muita tavallisia esineitä, kuten klemmareita tai nappeja. Toisen ideaa kehittävä asettaa oman nappulansa edellisen päälle (lego) niin, että syntyy torni.
- **Ideatarrat:** Tarralappuliuskoja, joihin kunkin pelaajan keksimät ideat kirjoitetaan (sanalla tai parilla, korkeintaan yhdellä lauseella). Ideatarrat liimataan kyseisen ruudun kohdalle. Näin ideat eivät unohdu ja niiden kehittäminen onnistuu nopeasti. Jälkikäteen voidaan pohtia vielä ideoiden toteuttamiskelpoisuutta ja sitä, nousiko pelissä joitakin erityisen hyviä ideoita, joita voitaisiin ehdottaa eteenpäin toteutettavaksi tai toteuttaa itse (ks. Jälkipelit). Peli-ideoiden kokoaminen ja tallentaminen voi tuottaa arvokasta materiaalia mielipiteen hahmottamiseksi myös jotakin myöhempää tarvetta varten.
- **Tiimalasi tai kello:** Ideointiin ei saa juuttua, vaan ratkaisut on tehtävä max 30 sekunnissa. Aikaa lasketaan tiimalasilla tai kellolla.

PELILAUDAN VAIHTUVAT OSAT

Valitaan pelille teema

Pelin teema valitaan sen mukaan, mitä tarkoitusta varten peliä pelataan. Teema asetetaan pelin keskelle. Pelin nettisivulla voi tulostaa ja kirjoittaa itse erilaisia teemakylttejä (esim. Kerho, Leiri, Nuorisotila, Nuorten vaikuttamismahdollisuudet, Lasten mielipiteiden kuuleminen, Kunnan/kaupungin kehittäminen, Toimitilat, Liikuntamahdollisuudet, Harrastetoiminta, Seurakuntaudistus, Työntekijöiden ja nuorten yhteistyö, Erilaisten nuorten välinen yhteistyö, Nuoret seurakunnassa, Rippikoulu, Isostoiminta, Koulun kehittäminen, Maahanmuuttajien kotoutuminen).

PELILAUDAN KIINTEÄT OSAT

Sivut

Kukin sivu on jaettu 5 ruutuun, joista 4 on sivun teemaan liittyviä ideointipaikkoja, yksi on mahdollistaja –ruutu. Jos peliin halutaan lisää haastetta, sivut voidaan nimetä peliohjeen lopussa olevan vinkin avulla.

- **Ideointipaikat** on merkitty värein.
 - Sininen: toiminta ja tekeminen
 - Vihreä: ympäristö, rakenteet ja erilaiset fasiliteetit
 - Punainen: ihmisten väliset suhteet, vuorovaikutus, tiedonkulku ja vaikuttamismahdollisuudet
 - Keltainen: tunnelma
- **Mahdollistaja** –ruutu: Kun pelaaja saapuu tähän ruutuun, hän voi kehittää mitä tahansa kyseisen sivun ideaa eteenpäin sellaisella idealla, joka mahdollistaisi tuon idean toteuttamisen. Esimerkiksi jos idea on uimahallin saaminen paikkakunnalle, mahdollistamisidea voi koskea sitä, mistä kunta voisi säästää uimahalliin tarvittavat rahat. Tai jos idea on esimerkiksi se, että suunnittelukohteena olevalla leirillä saunottaisiin joka ilta, mahdollistamisidea voi koskea vaikka sitä, mitä ohjelmasta jätettäisiin vastaavasti pois.
 - Mahdollistamisidean voi toteuttaa vain jos joku on jo ehtinyt ideoida sivulle idean.

Kulmat

- **Lähtö:** Lähtöruudun ohittaessaan pelaaja saa aina yhden uuden ideointinappulan.
- **Haaste:** Pelaaja, joka pääsee Haasteruutuun, on oikeutettu haastamaan minkä tahansa pelilaudalla olevaan kohteeseen kehitetyn idean ja pyrkimään näin varastamaan itselleen tuon kohteen pisteet. Jos haastaja voittaa idea-battle –tilanteen, eli muut pelaajat peukuttavat hänen idensa voittajaksi, hän saa itselleen kaikki kyseiseen ideaan liittyvät pisteet (alkuperäinen idea sekä sen kehittämisen syntyneet pisteet). Toiset pelaajat menettävät vastaavat pisteensä.



Pelin tarkoitus: Pelaajat ideoivat valitsemaansa teemaa pelin avulla. Peliä voidaan pelata pelkstä pelaamisen ja ideoinnin ilosta, mutta teemoiksi soveltuvat myös vaativat kehittämiskohteet.

PELIN ETENEMINEN JA PISTEIDEN KERTYMINEN

- Pelissä käytetään kahta noppaa, joita heitetään ja siirretään omaa pelinappulaa silmäluvun osoittama askelmäärä.
- RUUDUN VALTAAJA: Kun pelaaja saapuu johonkin ideointiruutuun hän saa ruudun omistukseensa ideoimalla sinne jotakin, eli kehittämällä yhdessä sovittua teemaa värin antama aihealue huomioiden.
 - **Ruudun väri ohjaa ideointia** (ks. värit kohdasta Pelin kiinteät osat s. 15).
 - Esim: Leiriohjelmama koskeva punainen ruutu ohjaa kehittämään ohjelmaan idean, joka tekisi leiriläisten välisestä vuorovaikutuksesta hyvää, siis vaikkapa ryhmäytymisleikkejä tai että leirillä toteutetaan salainen ystävä -idea.
 - Esim. Nuorten mahdollisuudet koulussa, sininen ruutu voisi ohjata ideoimaan vaikkapa oppituntien sisältöä tai muotoa, kuten enemmän konkreettista tekemistä ja itse kokeilemistä.
 - Kun pelaaja keksii kehittämissidean, hän saa sen merkiksi laittaa ruutuun oman ideointinappulansa (kullakin pelaajalla on omannäköisensä nappulat)
 - Idea kirjoitetaan lyhyesti tarraliuskalle ja sijoitetaan kyseisen ruudun viereen pelipöydälle. Kun ideaa kehitetään edelleen, kehitysidea kirjataan samaan liuskaan.
- Ruutuun kehitetty idea on **kahden pisteen arvoinen** (ruutupisteet).
- KEHITTÄJÄ: Pelaajan, joka saapuu jonkun toisen valtaamaan ruutuun (ruutuun, jossa on jonkun toisen idea), on kehitettävä siellä ennestään olevaa ideaa eteenpäin jollakin tavalla. Ideoinnin suunta ja kehittämisen tapa ovat vapaat. Kehittäjän ideointinappula sijoitetaan jo ruudussa olevan ideointinappulan päälle (torni)
 - Kehitysideaasta pelaaja saa itse **kolme pistettä**.
 - Ruudun valtaaja, eli se pelaaja, joka on keksinyt alkuperäisen idean, saa jokaisesta ideansa kehittämisen vaiheesta yhden pisteen.
 - Mikäli ruutuun saapunut pelaaja ei keksi uutta kehittämissideaa, hän saa **sakkokortin**. Sakkokortit (= 1 miinus piste/ sakko) lasketaan pelin lopussa.
 - Myös omalle idealleen voi tehdä kehitysideaan.



Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

-
- MAHDOLLISTAJA-ruutu: Kun pelaaja saapuu tähän ruutuun, hän voi kehittää mitä tahansa kyseisen pelilaidan ideaa eteenpäin sellaisella idealla, joka mahdollistaisi tuon idean toteuttamisen.
 - Mahdollistamisidea rinnastetaan pelissä ruudun valtaajan ideaan, eli se on **kahden pisteen arvoinen**. Lisäksi pelaaja saa ideointinappulansa ruutuun idean alkuperäisen kehittäjän rinnalle.
 - Mikäli mahdollistaja-ruutuun saapuva pelaaja ei keksi mitään mahdollistamisideaa, tai pelissä ei vielä ole ideoita, hän menettää vain mahdollisuutensa, muttei menetä pisteitä (ei sakko-korttia).
 - HAASTAJA-ruutu: Haastaja-ruutuun saapuva pelaaja saa halutessaan haastaa minkä tahansa peliin kehitetyn idean jollakin mielestään paremmalla idealla. Haasteen voi esittää kuluvan kierroksen aikana milloin vain, kuitenkin ennen seuraavaa omaa heittoa.
 - HAASTE ja IDEA-BATTLE:
 - Haastaja ilmoittaa, että hänellä on parempi idea ruutuun x, ja esittelee ideansa.
 - Mikäli ruudussa olevaa ideaa on kehitetty eteenpäin, haastaja joutuu kehittämään ideaansa yhtä pitkälle (yhtä monta lisäaskelta tai kehitysaspektia kuin edellisessä).
 - Kun haaste on esitetty, syntyy IDEA-BATTLE: ideat kilpailevat keskenään, ja muut pelaajat päättävät voittajasta peukuttamalla kannattamaansa ideaa.
 - Mikäli haastaja voittaa, hänestä tulee ruudun valtaaja, ja hän saa itselleen haastetun ruudun valtaajan pisteet (alkuperäiset 2 pistettä + 1 piste/kehitysidea). Haastajan ideointinappula asetetaan ruutuun ja haasteen hävinneen pelaajan ideointinappula poistetaan ruudusta. Kehitysideat jäävät ruutuun, ja pelaajat saavat pitää pisteensä. Haastajan pelinappula ei siirry voitettuun ruutuun.
 - Mikäli pelaajalla ei ole kädessään ideointinappuloita, hän ei voi tehdä haastetta.
 - Jos idea, kehitysidea tai mahdollistaminen on pelikavereiden mielestä kyseenalainen, voidaan sen hyväksymisestä suorittaa äänestys peukku nostamalla. Äänestyksen tuloksena teko joko hyväksytään tai hylätään.

PELIN PÄÄTTYMINEN JA PISTEIDEN LASKEMINEN

Peli päättyy kun ennen aloittamista sovittu peliaika tulee täyteen, esim. 45min. Sen jälkeen pelataan yksi täysi pelikierrros ja peli päättyy. Yhteisesti voidaan myös sopia että pelataan kunnes a) kun kaikilta loppuvat ideointinappulat, tai b) kun pelin kaikilla sivuilla on kolme ideaa.

Pelin päättyessä kaikkien pelaajien pisteet lasketaan yhteen.

Pisteitä saa seuraavasti:

- Ideointinappula kädessä = 1 piste
- Ideointinappula pelilaudalla = 2 pistettä
- Mahdollistaja = 2 pistettä
- Kehitysidea (ideointinappula tornissa) = 3 pistettä
- Sakkokortti = -1p.
- Esimerkki tornin pisteiden laskemisesta: Pelaaja A on ruudun valtaaja, jonka ideaa on kehitetty kolme kertaa (tornissa neljä palikkaa) siten, että pelaaja B on kehittänyt kaksi kertaa ja pelaaja C kerran.
 - Pelaaja A saa 5 pistettä = ideointipisteet 2p. + pisteet toisen pelaajan tekemästä kehitysideasta 3 X 1p.
 - Pelaaja B saa 6 pistettä = kehityspisteet 2 X 3p.
 - Pelaaja C saa 3 pistettä = kehityspisteet 1 X 3 p.

Eniten pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

JÄLKIPELIT

Pelin päätyttyä on hyvä mahdollisuus pohtia, mitkä ideoista ovat toteuttamiskelpoisia oikeasti, ja mitä haasteita keksittyjen ideoiden toteuttamiseen mahdollisesti liittyy (esim. resurssit, taidot, yleinen mielipide). Entä nousiko pelissä joitakin erityisen hyviä ideoita, joita voitaisiin ehdottaa eteenpäin toteutettavaksi tai toteuttaa itse? Miten niihin mahdollisesti sisältyvät haasteet voitaisiin ratkaista? Peli-ideoiden kokoaminen ja tallentaminen voi tuottaa arvokasta materiaalia mielipiteen hahmottamiseksi myös jotakin myöhempää tarvetta varten.

INNOpoli Vario –pelin pelitarvikkeet:

- Pelilautana käytetään Innopoli/Vario –pelilautaa
- Kaksi silmäluvullista noppaa
- Tiimalasi (30 s.) tai kello
- Pelinappula kullekin pelaajalle
- Yksilöllisiä ideointinappuloita (varattava 10/ pelaaja)
 - Ideatarrat
 - Sakko -kortteja
 - Pelin Teema-kortti
 - Pelin Tiet-kortit

LISÄMAHDOLLISUUS KOKENEILLE PELAAJILLE

Jos peliin halutaan lisää vivahteita, voidaan jokaiselle pelin neljästä sivusta antaa nimi, joka ohjaa lähestymään teemaa eri näkökulmista. Tässä on kaksi ehdotusta mahdollisiksi teiden nimiksi. Ehdotuksia on tarjolla netissä, josta voi tulostaa myös omaan peliin itse kehitettyjä sivujen nimiä.

A) Konkretisointia suunnitteluun

Suunniteltaessa esimerkiksi tapahtumaa, leiriä tai esimerkiksi kerhon vuosiohjelmaa, voidaan peliin ottaa neljä omaan tarkoitukseen sopivaa, ideointia johonkin konkreettiseen suuntaavaa nimeä. Esimerkiksi (tai keksi omasi):

- **Ohjelmapolku:** Tällä tiellä niin tekemistä, ympäristön hyväksi käyttämistä, vuorovaikutusta kuin tunnelmaakin mietitään ohjelman kautta. Miten ohjelmassa voidaan käyttää eri tiloja ja ympäröivää luontoa? Miten luoda jotakin tiettyä tunnelmaa ohjelmaan? Millä eri tavoin ihmiset asettuvat vuorovaikutukseen erilaisissa ohjelmissa?
- **Runkotie:** Tämä tie ohjaa miettimään kokonaisuutta, kuten leirin rakennetta, kerhokertojen tai oppituntien kokonaisuutta jne. eri värien osoittamista näkökulmista.
- **Kokeilutie:** Tällä tiellä ideointia lähestytään avoimen kokeilevin mielin. Mitä kaikkea voisikaan/ olisikaan mukava tapahtua? Tätä ei ehkä ole tehty ennen, mutta miksei...
- **Kimppakatu:** Tällä kadulla suunnittelussa otetaan huomioon erityisesti se, että suunnitteilla on jotakin yhteistä. Miten eri värien näkökulmasta yhteisyyttä voidaan vahvistaa, tai miten erilaisia yksilö- ja ryhmätekemisen muotoja voisi vaihdella? Miten "minä" ja "muut" näkökulmat voi yhdistää?

B) Näkökulmia ideointiin

Pelin neljä sivua antavat neljä eri lähestymistapaa teeman ideointiin ja kehittämiseen. Ne ovat esimerkiksi Tavoitetie, Sinuntie, Testitie ja Ei ikinä! -tie, mutta pelaajat voivat halutessaan muuttaa jonkun/jotkut/kaikki sivut tai keksiä kokonaan omat nimet teille.

- **Tavoitetie:** Tällä tiellä innostetaan miettimään asioita tavoitteiden näkökulmasta ja kyseenalaistamaan olemassa olevia tavoitteita. – Millaisia tavoitteita minä haluaisin asettaa? Mitä ideoita syntyisi, jos tavoitteet olisivat toisenlaiset? Miten tavoitteiden kanssa voitaisiin leikkiä/ miten niitä voisi tarvittaessa haastaa?
- **Sinuntie:** Tällä tiellä pitää vaihtaa roolia. – Mitä ideoisin, jos olisin "sinä" tai joku ihan erilainen ihminen kuin olen? Asetu toisten saappaisiin ja yritä arvata, mitä toiset pelaajat toivoisivat. Tai mitä ideoita tulisi mieleeni, jos katsoisit asiaa jonkun erityisen ihmisen näkökulmasta (esim. hiljattain Suomeen muuttanut, kuuro, ujo, liikunnallisesti suuntautunut, jne.)
- **Testitie:** Tällä tiellä kokeillaan jotakin, jota ennen ei ole ehkä tullut testattua. Tie innostaa hyvin vapaaseen ideointiin ja toiset pelaajat voivat vaatia ideoijalta uusia juttuja.
- **Ei-ikinä! -tie:** Tälle tielle kasautuu asioita, jotka halutaan torjua ja sulkea pois. Lähtökohtana voivat olla asiat, jotka koetaan todellisessa elämässä omia tai jonkun toimintamahdollisuuksia rajoittaviksi tai muuten ongelmallisiksi asioiksi.

Vaihtoehtoisia nimiä näille voivat olla: Toivetie, Mahdollisuuskuja, Kivikkotie, Unelmapolku, Yhteystie, Umpikuja, Hullutteluraitti, Perustelupolku, Uusitie, Kopiokuja, Rajatie, Kalliskatu, Byrokratiapolku, Heitinläpällätie.



INNOpoli -pelit

**INNOpoli on Opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittaman
Lapset innovaattoreina –hankkeen tuottama
pelillinen konsepti lasten ja nuorten luovuuden
vahvistamiseen sekä heidän mielipiteittensä kuulemiseen.**

**INNOpolin avulla lapset ja nuoret voivat osallistua
erilaisten itseään lähellä olevien asioiden
sekä toimintaympäristön kehittämiseen
ja opetella ideoimaan parempaa lähiympäristöä.**

**Pelin julkaisija on
Suomen poikien ja tyttöjen keskus – PTK ry.**



INNOpoli PTK, OKM, SLK, MLL, LSKL, Lapset innovaattoreina.