

KUKOISTAVAN KANSALAISTOIMINNAN PELI

MISTÄ KOOSTUU VASTAANOTTAVA JA SAAVUTETTAVA KANSALAISTOIMINTA?

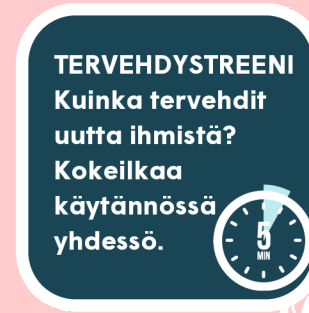
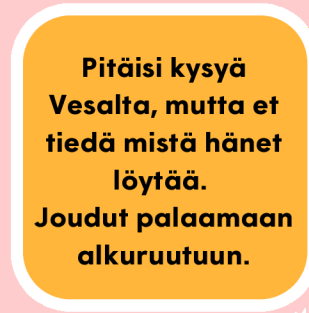
YHDISTYKSILLE JA JÄRJESTÖILLE SUUNNATTU PELI

Tulevaisuuden kansalaistoiminnan kannalta vastaanottavuus yhdistyksissä ja järjestöissä on elintärkeää. Meitä kaikkia tarvitaan!

Pelin avulla voi tunnistaa osallistumisen esteitä, tarkistaa kynnyksen korkeuksia ja tuulettaa ajatuksia toiminnasta, jotta mahdollisimman moni voisi ja haluaisi osallistua yhteiseen tekemiseen.



Milloin koit
olevasi
tervetullut?
Jaa kokemuksesi
ryhmän kanssa.



PELIOHJEET

*Pelin tavoitteena on synnyttää keskustelua, ei tarvitse siis kiirehtiä.
*3-5 pelaajaa.

* Pelivälineet: noppa +pelinappula/pelaaja

*Puhelin ajan seuraamista ja tehtävien suoritusta varten

*Paperi ja kynä muistiinpanoja varten

*Laudalla edetään nopan silmälukujen mukaan.

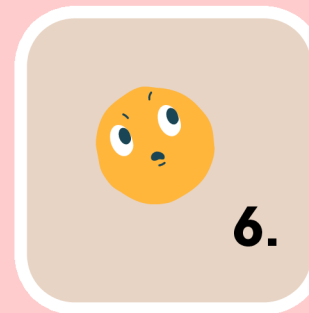
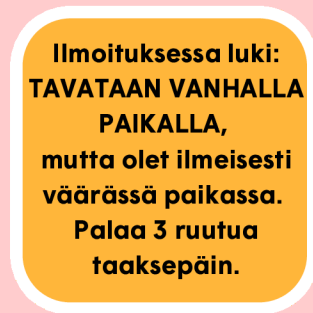
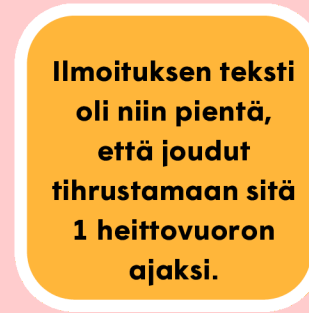
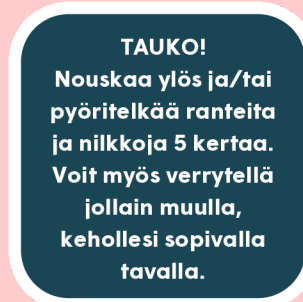
Suorita tehtäviä yhdessä ryhmän kanssa. Tehtävä on kirjoitettu joko suoraan peliruutuun tai se löytyy omalta tehtäväpaperilta.

Jos osutte useamman kerran samaan ruutuun, voitte halutessanne toistaa tehtävän/syventää aiheesta keskustelua.

Voitte tuki jatkaa peliä myös suoraan.

* Pelissä voittajaksi valitaan ensiksi maaliin ehtinyt tai vaihtoehtoisesti ryhmän päätöksellä se, joka jaksaa pohtia, innostaa ja kannustaa muita.

* Kun peli on ohi, jakakaa parhaat ideat, huomiot ja pohdinnat yhteisesti.



Pelilaudan tehtävät



1.

**SAAVUTETTAVUUS
MITÄ SE
MIELESTÄNNE
TARKOITTA?
Ryhmäporina.**



2.

**MITEN PARANTAISITTE
SEURAAVIEN TEKSTIEN
SAAVUTETTAVUUTTA?**

*Tule nauttimaan yhteisistä sävelistä ja kylän oikeitten
immesten ihavasta seurasta perinteisellä konserttitehtävällä*

Perinteinen yhteinen retkemme on siis viimeinjälleen täällä.

Ilmoittauduthan pikaisesti esimerkiksi Imalle ja tule taas

nauttimaan yhteisestä kyläretkestä musiikin maailmaan.

Aika ja paikka tutut samat viime vuosilta.

RYHMÄTEHTÄVÄ



3.

**Katsokaa videoviesti ja pohtikaa,
millaista on mukaansa ottava puhe
ja ulos sulkeva puhe.**

Katsokaa video:

**Miten toivotat tervetulleeksi
mukaan toimintaan?**

**Osoita QR -koodia puhelimen
kameralla ja seuraa linkkiä
RYHMÄTEHTÄVÄ**



4.

**Milloin ja miksi
käytetään
turvallisemman tilan
periaatteita?
Ryhmäporina.**



5.

**Ottakaa jotkin omat
verkkosivut esimerkeiksi
ja tarkastelkaa niitä
saavutettavuuden
näkökulmasta
Ryhmäporina.**



6.

**Tutkikaa oman
yhdistyksenne /järjestönne someviestintää:
millaisia ihmisiä esiintyy viimeisimpien
10 postauksen kuvissa?
Kelle toiminta näyttäisi olevan suunnattu?
Kuinka yhdistyksen viestinnässä voisi
tuoda esille sen, että
kaikki ovat tervetulleita mukaan?
Ryhmäporina.**



7.

**Toiminta on siirtynyt yhä enemmän verkkoon
digitalisaation myötä. Osallistumismahdollisuus
etäyhteydellä voi olla saavutettavuutta parantavaa,
mutta samalla tarvitaan tukea ja apua
digipalveluiden käyttöön.**

**Millaista digitukea teidän yhdistyksessänne
on, tai pitäisi olla tarjolla?**

**Keskustelkaa hyvistä käytännöistä
ja ideoikaa uusia!**

RYHMÄPORINA



8.

**Näet epäasiallista
kohtelua yhdistyksesi
tapahtumassa/
kokouksessa/toiminnassa.
Mitä voit tehdä?
Ryhmäporina.**



9.

**Ideoikaa kolme
tapaa saada uusia
ihmisiä mukaan
toimintaan.
Ryhmäporina.**



Tiesitkö? MSL Verkko-opistosta löytyy kaikille avoimia itseopiskelumateriaaleja liittyen vastaanottavuuteen ja saavutettavuuteen. Voit suorittaa aiheista myös osaamismerkki! Osoite: moodle.msl.fi

**Tukimateriaali: Vastaanottava ja saavutettava
yhdistystoiminta MSL -Verkko-opistossa**

