

# ARVOT JA ARVOSTUS –TYÖSKENTELE NUORISOTYÖHÖN

## Tavoite

Työskentely auttaa nuoria pohtimaan omia arvojaan ja elämänvalintojaan sekä laajentaa heidän kuvaansa namibialaisten nuorten elämästä ja valinnoista. Lisäksi tavoitteena on rakentaa siltaa suomalaisten ja namibialaisten nuorten välille.



**Kohderyhmä:**

rippikoulu- ja  
nuorisotyö



**Käyttötilanne:**

piiri tai ryhmä



**Kesto:**

45 min, lisätehtävän  
kanssa 60 min



**Teema:**

arvot, kulttuuri

**Alue:** Namibia

## Tarvikkeet:

- Monistettuina ja leikattuina arvolaput (Nuorten lappuja on 45 erilaista. Monista lappuja riittävästi, jotta jokainen rippikoululainen saa niitä pelin alussa 5 kappaletta. Myös jokaisella vanhemman roolia esittävällä isosella tulee olla useita rooliinsa sopivia lappuja.)

- Tämä PDF eli työskentelyohje

### Lisätehtävän tarvikkeet:

- Videomateriaali: Ambomaan nuoret (6:45)

- Lämpäri ja dataprojektori tms. videomateriaalin katseluun, kaiuttimet

## Työskentelyn kulku

1. Aloitus (2 min)

Toivota osallistujat tervetulleiksi. Kerro, että tarkoituksena on pohtia arvoja ja tutustua namibialaisten nuorten elämään.

## 2. Pelin valmistelu (5–10 min)

Opasta etukäteen viisi isosta karrikoituihin vanhemman rooleihin: materialistinen vanhempi, harras kristitty vanhempi, perhekeskeinen vanhempi, kulttuurikeskeinen vanhempi, hällä väliä -vanhempi. Jaa isosille heidän rooleihinsa kuuluvat laput.

Vanhemmat voivat vaihtaa lappujaan vain tiettyihin nuorten lappuihin, jotka edustavat vasta-arvoja vanhemman omaan elämään:

**Materialistinen vanhempi** ottaa vastaan ns. henkisten ja kulttuuristen arvojen lappuja.

**Harras, kristitty vanhempi** ottaa vastaan materiaalien arvojen lappuja.

**Perhekeskeinen vanhempi** ottaa vastaan epäsosiaalisen elämän lappuja (esim. työttömyys, asunnottomuus).

**Kulttuurikeskeinen vanhempi** ottaa vastaan materiaalien elämän lappuja.

**Hällä väliä -vanhempi** ottaa vastaan turvallisen elämän ja henkisten arvojen lappuja.

Jaa jokaiselle rippikoululaiselle sattumanvaraisesti 5 nuorten lappua kullekin.

## 3. Pelin kulku (15–20 min)

Anna ohjeet tarkasti! Tarkoituksena on käydä kauppaa arvoilla ja asioilla. Nuori yrittää hankkia itselleen mielestään mahdollisimman hyvän elämän, mikäli jaetut kortit eivät miellytä. Vanhemmat puolestaan haluavat välittää nuorelle omia arvojaan tai arvostuksiaan. Nuorilla tulee olla koko ajan viisi lappua. Kun yhden antaa pois, täytyy ottaa toinen tilalle. Vaihtokaupan täytyy sopia molemmille. Nuoret yrittävät vaihtaa toistensa ja vanhempien kanssa lappuja mieleisikseen perustellen oman näkemyksensä. Vanhemmat perustelevat omansa. Vanhemmat eivät vaihda lappuja keskenään.

## 4. Yhteenvedo (15–20 min)

Kootaan ensin isosryhmissä. Jokainen kertoo, millaisia lappuja on onnistunut vaihtamaan. Käydään läpi myös, millaisiin asioihin on tyytyväinen, mihin tyytymätön. Sen jälkeen koonti yhdessä. Isokset kertovat, millaisia perusteluja kuulivat vaihtokaupalle. Mietitään yhdessä, millaisiin asioihin omassa elämäkuluksaan voi vaikuttaa, mihin ei, ja onko täydellistä elämää. Millaiseen elämään voi olla tyytyväinen?

### 5. Lisätehtävä (15 min)

Katsokaa video: Ambomaan nuoret (6:45). Namibiassa useimmilla nuorilla on kännykkä, mutta ei polkupyörää tai mopoa, autosta puhumattakaan. Vanhempien ja sukulaisten taloudellinen tuki on välttämätöntä, jotta nuori pystyy opiskelemaan. Ilman perheen tukea kaupunkiin muuttanut nuori on helposti aivan hukassa. Suvun merkitys on suuri. Videon jälkeen kysy rippikoululaisilta/osallistujilta:

- Millaisiin asioihin namibialaiset nuoret voivat mielestänne vaikuttaa?
- Millaisia asioita he joutuvat valitsemaan?
- Mitä tunnistatte tutuksi myös Suomessa?

### 6. Päätös (2 min)

Kiitä osallistujia. Anna lopuksi mahdollisuus esittää kysymyksiä ja/tai jakaa ajatuksia.