



Liikennebiljardi pähkinänkuoressa

- 1 Keskustele nuorten kanssa heidän rooleistaan ja asenteestaan liikenteessä.
- 2 Jakakaa roolit joko keskustelussa nousseiden teemojen pohjalta tai liitekorteista.
- 3 Pelatkaa 2-3 biljardipeliä kasipallon säännöillä ja samoilla pelaajilla, rooleja voi vaihtaa. Muistakaa ulkopuoliset osallistujat/tarkkailijat.
- 4 Keskustelkaa roolien näkymisestä pelissä ja siitä, miten ne näkyvät liikenteessä. Keskustelun rooleista ja asenteista liikenteessä voi toistaa uudelleen esimerkiksi parin viikon päästä pelaamisesta. Jos keskustelun synnyttäminen tuntuu hankalalta, hae vinkkejä liitteen kysymyksistä.

Suosittellemme ennen ensimmäistä käyttökertaa perehtymään koko materiaaliin. Lisätietoa nuorten liikenneturvallisuudesta löydät osoitesta www.liikenneturva.fi -> Eri-ikäisenä.

Keskustelemalla omat asenteet ja roolit tutuksi

Liikenne on osa jokapäiväistä elämäämme. Ajoimmepa sitten autolla, pyörällä, mopolla tai liikumme jalan, liikennettä emme voi välttää. Tilastojen valossa liikenne asettaa varsinkin lapset ja nuoret monesti vaaraan, osittain siksi, että heillä on vähemmän kokemusta erilaisista liikennetilanteista, sosiaalisista tilanteista liikenteessä ja siitä, miten liikenteessä tulee toimia. Tämä materiaali on suunnattu herättämään nuorisotaloilla keskustelua erilaisista rooleista liikenteessä ja siitä, miten ne vaikuttavat omaan käytökseen ja turvallisuuteen. Kuten biljardissa, liikenteessäkin tilanteet ovat monen osatekijän summia ja muuttuvat nopeasti.

Materiaalin avulla herätetään keskustelu siitä, miten jokainen voi omilla tietoisilla valinnoillaan vaikuttaa liikenteeseen. Keskustelu kannustaa jokaista myös löytämään oman tavan eli roolin toimia liikenteessä. Liikennekasvatus on pitkäaikainen prosessi, joten aivan yhdellä pelikerralla asenteisiin tuskin tulee muutoksia. Siksi onkin tärkeää, että keskusteluja käydään useammin, pitkällä aikavälillä ja erilaisista näkökulmista. Jos jokin aihe on erityisen ajankohtainen (esimerkiksi mopokypärän oikeanlainen käyttö), keskustelu voidaan rakentaa sen ympärille (esimerkiksi: takaa tulevaa autoa ei voi nähdä, kypärä on takaraivolla ja kiinnittämättä, tai päihtyneenä kypärän käyttö unohtuu herkästi).

Biljardipelistä omaan roolityöstöön

Ensimmäisessä vaiheessa nuorten kanssa käydään keskustelua siitä, mikä heidän liikennekäyttäytymiseensä vaikuttaa (esimerkiksi sosiaalinen paine, tarve liikkua, vanhempien asettamat rajat). Tarkoitus on keskustella myös siitä, millaiset roolit ja asenteet (luonteenpiirteet) liikenteessä näkyvät: onko itse esimerkiksi aggressiivinen, huolimaton tai varovainen liikkuja.

Toisessa vaiheessa siirrytään biljardipöydän ääreen ja pohditaan, miten aiemmassa keskustelussa näkyneet roolit vaikuttavat peliin. Jos joku esimerkiksi tunnustautuu liikenteessä vauhdin hurmasta huumatuvaksi, hänelle voi ehdottaa rooliksi pelityyliä, jossa omaa lyöntiä ei mieti ollenkaan tai palloa lyö aina täysinä. Tällöin voidaan herättää keskustelua siitä, miten reagointi nopeasti muuttuvassa tilan-

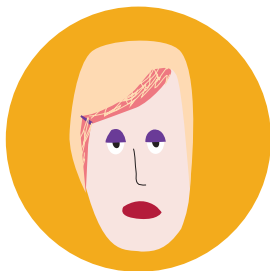


teessa on mahdollinen, kun harkinta-aikaa ei ole. Jos keskustelusta ei nouse selkeitä rooleja, niitä on lueteltu roolikuvauksissa. Pelejä suositellaan pelattavaksi samoilla pelaajilla kahdesta kolmeen kertaan. Rooleja voi vaihtaa pelien välillä.

Pelissä edetään seuraavasti:

Jaetaan roolit.

- Yksi mahdollisuus on ensimmäisessä pelissä ottaa joko itselle tyypillinen rooli tai päinvastainen rooli.
- Jos halutaan keskittyä pelissä päihdevalistukseen, yhdelle nuorelle voidaan antaa humalaisen rooli. Millaisia käsityksiä nuorella on humaltumisesta, ja miten se vaikuttaa esimerkiksi koordinaatiokykyyn?
- (Jos roolit aiheuttavat ylivarovaisuutta nuorten pelityyleissä, on aiheellista pohtia, miten ylivarovaisuus vaikuttaa liikenteessä. Voiko se estää esimerkiksi pääsemästä perille kotiin?)
- Yksi mahdollinen rooli on myös sääntöjen rikkominen. Miten sekä biljardipelissä että liikenteessä vaikuttaa se, etteivät kaikki noudata samoja sääntöjä, tai sääntöjä tulkitaan oman edun mukaisesti? Millaisia vaaratilanteita se voi aiheuttaa?
- Jos peliä pelataan joukkueena, miten vaikuttaa, jos yksi pelaaja keskittyy vain omaan yksilösuoritukseensa? Entä jos liikenteessä keskittyy vain omaan ajoonsa, vaikka noudattaisikin sääntöjä, jättäen muut liikkujat huomioimatta?



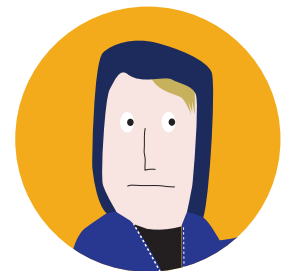
Väsynyt



Aggressiivinen



Epävarma



Helposti harhautuva

Valitaan ulkopuoliset osallistujat ja/tai tarkkailijat.

- **Ulkopuoliset** osallistujat kuvaavat esimerkiksi liikennetilanteeseen vaikuttavia muita liikkuja, joiden toiminta saattaa vaikuttaa keskittymiskykyyn tai huomion kohdentumiseen. Ulkopuoliset osallistujat voivat häiritä peliä huutelemalla, yllyttämällä erilaisiin ratkaisuihin, neuvomalla ja kertomalla omia kokemuksiaan sekä mielipiteitä. Pelkästään se, että ulkopuolinen siirtyy pois pelialueelta voi vaikuttaa muihin pelaajiin esimerkiksi siten, että he haluavat jättää pelin kesken.
- **Tarkkailijat** seuraavat roolien vaikutusta pelaajiin ja peliin. Ryhmän ohjaaja voi olla tarkkailija, tosin vertaisvalistuksen kannalta on parempi, jos tarkkailija on nuorten omasta ryhmästä. Tarkkailijat kertovat havaintojaan pelin päätyttyä. Tarkkailijoille on hyvä muistuttaa siitä, että välillä vointontahto pelissä voittaa pohdiskeltavaksi annetun roolin. Jos näin käy, mitä siitä voidaan päätellä ja millaiseen rooliin se viittaa?

Kolmas vaihe eli loppukeskustelu käydään varsinaisten pelien jälkeen. Suosittelemme keskustelun käymistä heti pelitilanteen jälkeen ja uudelleen noin parin viikon kuluttua pelistä. Silloin nuoren kanssa voi toistaa pohdintoja rooleista ja nuoren omista asenteista liikenteeseen. Jos keskustelun synnyttäminen tuntuu hankalalta, voit hakea siihen ajatuksia kappaleesta loppukeskustelujen kysymyksiä pohdittavaksi

Roolikuvaukset

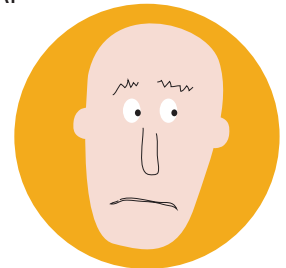
- turvallisuushakuinen
- impulsiivinen (harkitsematon)/riskejä ottava (niin kovaa kuin pääsee)
- neuvoo kaikkia ja koko ajan (dominoiva TAI kannustava)
- epävarma (mistä epävarmuus johtuu)/loukkaantuva (suuttuu epäonnistumisesta/toisen onnistumisesta)/mukautuva eli pyytää apua jokaiseen lyöntiin
- harkitseva tyyli
- itsenäinen/itsekeskeinen tyyli
- esittäjä (halu näyttää)
- kiusaaja (häiritsee, pilkkaa jne.)

- humalainen tai muita päihteitä käyttävä
- ylinopeutta ajava (ei harkitse hetkeäkään lyöntiään)
- voitonhaluinen/kilpailuhenkinen
- helposti harhautuva (auton ulkopuolinen häiriö: ympäristöön kiinnittyvä TAI auton sisältä tuleva häiriö: esim. lukee lehteä samalla)
- hermostuva (menee esim. paniikkiin)

- väsynyt
- välttelijä (seuraa, muttei ota mitenkään kantaa)



Päihtynyt



Hermostuva

Loppukeskustelujen kysymyksiä pohdittavaksi

Loppukeskustelun teemoina voi pohtia esimerkiksi seuraavia asioita:

- Miten ennakkoinnilla voi vaikuttaa omaan peliinsä?
- Voiko kaverin peliin vaikuttaa ja miten? Onnistuuko sekä hyvällä että huonolla tavalla vaikuttaminen myös liikenteessä?
- Miten vaikuttaa, jos keskittyy vain omaan suoritukseensa liikenteessä? Millaisiin tilanteisiin se johtaa?
- Ovatko suorituspaineeet samankaltaisia sekä liikenteessä että biljardipelissä?
- Mitä jos joku ei noudata yhteisiä sääntöjä?
- Parantavatko harjoituskerrat suorituksia?

8-Pallon säännöt

8-palloa pelataan lyöntipallolla ja 15:sta numeroidulla kohdepallolla. Numerot 1-7 ovat yksivärisiä, ja numerot 9-15 raidallisia. Musta 8 pussitetaan viimeiseksi. Aloituksessa pallot asetetaan kolmioon kiinni toisiinsa. 8 on pakan keskellä. Kolmion alakulmiin tulee toiseen yksivärinen- ja toiseen raidallinen pallo. Muuten pallojen järjestys on sattumanvarainen.

Jos aloituksesta menee lyöntipallo pussiin, on vuoroon tulevalle pelaajalle käsipallo ylälinjan takaa. Pussiin menneet pallot jäävät pussiin. Jos aloituksesta kohdepallo lentää pöydältä voi vuoroon tuleva pelaaja joko (1) hyväksyä pallot sellaisinaan ja jatkaa peliä, tai (2) ottaa käsipallon ylälinjan takaa.

Lyöntivuorossa olevalla pelaajalla on vapaus valita kohdepallonsa niin kauan, kun yhtään palloa ei ole mennyt pussiin. Jos aloituslyönnillä menee yksi tai useampia numero-palloja pussiin, aloittaja saa jatkaa. Ensimmäinen laillisesti pussitettu maalattu pallo määrää minkä ryhmän pallot ovat pelaajan kohdepalloja kyseisessä erässä. Pelaaja jatkaa niin kauan, kun hän pystyy hyväksytysti pussittamaan oman ryhmänsä palloja. Lyöntivuoro vaihtuu, jos pelaaja ei pussita laillisesti kohdepalloa tai hän tekee virheen. Pelin voittaa pelaaja, joka on ensin pussittanut kaikki omat pallonsa ja sen jälkeen pussittanut käsipallon maalattuun pussiin. Peli päättyy vasta, kun kasi poistuu pöydältä.

Peli hävitään:

- 1 Jos kasi pussitetaan ennen vuoroaan (paitsi aloitus) tai,
- 2 kasi lentää pöydältä tai,
- 3 kasi pussitetaan virhelyönnin yhteydessä tai,
- 4 kasi pussitetaan muuhun kuin maalattuun pussiin.

Sääntöjen lähde: <http://www.aurabiljardi.com/pool/saannot/8-ball/>

Liikenneturva 2014

