



MLL <3 Kirjastot = Peliviikko

Ideita Peliviikon viettoon MLL:n yhdistyksille ja kirjastoille

Peliviikko on pelikasvatuksen teemaviikko, jonka tavoitteena on rakentaa positiivista pelikulttuuria ja kannustaa yhteisiin pelihetkiin ja keskusteluihin. Pelaaminen on monelle hyödyllinen ja hauska harrastus, joka sopii kaikenikäisille ja on parhaimmillaan sukupolvia ja eri kansallisuuksia yhdistävää toimintaa. Peliviikkoa koordinoi Kansallinen audiovisuaalinen instituutti.

Peliviikkoa vietetään jälleen 30.10.-5.11.2017

Tähän koosteeseen on kerätty 12 Peliviikkoon innostavaa ideaa, joita kirjastot ja MLL:n paikallisyhdistykset ja muut yhteisöt voivat toteuttaa yhdessä. Mukana on mm. erilaisia pelitapahtumia ja -keräyksiä, tapahtumaideoita eri ikäisten yhteisiin pelihetkiin ja toimintamalleja esimerkiksi kerhotoimintaan. Ideakoosteen loppuun on kerätty lisätietoa, nettilähteitä ja linkkejä pelikasvatukseen liittyen. Koosteen ovat toteuttaneet kirjaston ja MLL:n edustajat. Kiitokset kaikille ideoitaan jakaneille!

Tekstit: Pia Göös (Espoon kaupunginkirjasto), Liisa Kilpiäinen & Rauna Rahja (MLL) 2017.

Ideita Peliviikon viettoon

1. PehmoGo!.....	2
2. Perhekahvila goes Peliviikko.....	3
3. Kylämummi- tai vaari pelikylään Perhekahvilaan.....	3
4. Tunnekuohuista yhteisymmärrykseen – kirjat ja keskustelut avuksi	4
5. Pop up -pelirasti: Meidän perheen pelihahmo.....	4
6. Tasohyppelyrata	5
7. Some-, peli- tai nettiklinikka kirjastolla – nuoret vastaanoton asiantuntijoiksi	5
8. Nuorten peli-ilta kirjaston nuorten osastolla ja avoimet ovet	6
9. Pelinvaihto – tue tullessas, vie mennessäs.....	6
10. Pelit kiertoon -keräys yhteiseksi hyväksi	6
11. Perhekerhossa perheen tarinasta syntyy lautapeli	7
12. Peliviikko valtaa kaupungin: caset Kuopio ja Orivesi.....	7
13. Lisätietoa ja linkkivinkkejä	8

1. PehmoGo!

Pokémon Go! on tuttu peli monelle pienelle ja isolle pelaajalle ja inspiroi myös Peliviikon toimintoihin. MLL Haukiputaan paikallisyhdistys on kehittänyt PehmoGo! -pelin, jossa lapset ja aikuiset pääsevät yhdessä etsimään kuvavihjeiden avulla lähiympäristöön piilotettuja pehmoeläimiä.

Etsintää ohjaavat kuvavihjeet, joiden on tarkoitus kertoa missä pehmoeläimet odottelevat uutta omistajaa. Kuvavihjeet pehmojen olinpaikoista voi julkaista ja paljastaa esimerkiksi MLL paikallisyhdistyksen tai kirjaston omilla some-kanavilla tietyinä ajankohtana. PehmoGo! -pelistä ja sen aikataulusta on hyvä somessa tiedottaa jo etukäteen (esim. "PehmoGo! -pelin kuvavihjeet paljastetaan yhdistyksen / kirjaston Facebook-sivulla 4.11.2017 klo 12").

Facebook-sivuilla tai muissa some-kanavissa julkaistuja kuvavihjeitä yhdessä tutkimalla päästään vihille piilotettujen pehmolelujen olinpaikasta. Yhdessä pohtimalla voidaan hoksata, mistä paikasta on kyse ja lähteä etsintöihin. Jos piilotettu pehmo löytyy, voi somessa julkaistun kuvavihjeen alle laittaa viestin ja vaikkapa kuvan pehmolelusta ja sen uudesta omistajasta eli löytäjistä. Peliä voi pelata myös niin, että löydetty pehmo jätetään paikalleen odottamaan seuraavaa löytäjää ja pehmoista otetaan itselle talteen kännykkäkuva. Kuvia tapahtuman järjestäjälle näyttämällä löytäjä voi saada jonkin pienen palkinnon.

Jos peliin tarvittavia käytettyjä pehmoja ei ole omasta takaa, voi PehmoGo! -pelin järjestämistä varten käytettyjä pehmoleluja löytää usein esimerkiksi kirpputoreilta. Myös monista kirjastoista voi saada vanhoja pehmoleluja lahjoituksena.



Kuvat: MLL Haukiputaan paikallisyhdistys

PehmoGo sana-arvoitusratana

PehmoGo -pelin voi järjestää myös sana-arvoitusradaksi, jota perheet tai ryhmät lähtevät yhdessä selvittämään. Kiinnittäkää nippusiteellä, teipillä tai muulla tavalla pehmoleluihin paperilapuille kirjoitettuja tai tulostettuja kirjaimia, jotka muodostavat yhdessä jonkin valitsemanne sanan. Paperilaput voi tarvittaessa laminoida. Kiinnittäkää tai piilottakaa kirjaimella varustetut pehmolelut valitsemaanne tilaan tai lähiympäristöön (esimerkiksi päiväkodin tai koulun piha, lenkipolku, kirjasto tai leikkipuisto). Tässä PehmoGo-versiossa pehmolelua ei löydettyäessä oteta mukaan, ainoastaan sen ohesta bongattu kirjain merkitään muistiin. Osallistujille voi antaa mukaan kynän ja paperin, johon löydetty kirjaimet voi merkitä, jotta sanan muodostaminen on helpompaa. PehmoGo-radon arvoitussanan ratkaisseille perheille tai ryhmille voi mahdollisuuksien mukaan varata pienen palkinnon. Sana-arvoitusradalla mukana olleet pehmolelut voi jakaa radan päätyttyä osallistujille.

2. Perhekahvila goes Peliviikko

MLL:n Perhekahviloihin ovat kaikki tervetulleita! Perhekahvilassa vanhemmat tutustuvat paikkakunnan muihin, samassa elämäntilanteessa oleviin vanhempiin ja lapset saavat ikäistään leikkiseuraa. Perhekahvilassa jutellaan ja kahvitellaan, leikitään lasten kanssa tai kuullaan asiantuntija-alustuksia.

Perhekahvilan ja kirjaston yhteistyö voi olla esimerkiksi vierailua paikalliseen kirjastoon tai pienten lasten mediaan tai pelaamiseen liittyvien kirjojen ja pelien esittelyä perhekahvilassa. Kirjaston ammattilainen voi myös keskusteluttaa perhekahvilan kävijöitä perheissä pelattavista peleistä. Laittakaa samalla omat ja lapsille sopivat suosikkipelivinkit kiertoon.

Peliviikon kunniaksi perhekahvilassa voi järjestää peliaiheisen vinkkauksen, perhekahvilakävijöille pelipisteen tai tempuradan tai tulla kertomaan kirjaston pelimahdollisuuksista lapsiperheille. Perhekahvilan kävijöitä voi kannustaa etukäteen tuomaan Peliviikon kokoontumiseen oman perheen lempipelin, joita pelataan yhdessä kahvilan kävijöiden kesken. Perhekahvilan peliviikon teemapäivään voi keksiä myös pelillistä toimintaa: rakentakaa perhekahvilaan tasohyppelytempurata tai pisterata, jonka pisteillä kokeillaan erilaisia mobiili- tai lautapelejä.

3. Kylämummi- tai vaari pelikylään Perhekahvilaan

MLL:n kylämummit ja -vaarit ovat vapaaehtoisia, jotka toimivat lasten kanssa muun muassa perhekahviloissa, päiväkodeissa, kerhoissa, kouluissa ja kirjastoissa. Kutsukaa kylämummi tai -vaari Peliviikon kunniaksi Perhekahvilaan tai muuhun tapahtumaan kertomaan oman lapsuutensa lempipeleistä, juttelemaan pelikulttuurista ja pelaamaan yhdessä. Kylämummeja ja -vaareja voi pyytää myös lukemaan peliaiheisia loruja tai kirjoja. Peliaiheisia kirjavinkkejä voi kysyä kirjastosta. Myös moni leikki sisältää pelillisiä elementtejä. Kylämummin tai -vaarin kanssa voi kokeilla pelejä vaikkapa eri vuosikymmeniltä. Leikkivinkkejä menneille vuosikymmenille löytyy [Leikkipäivän sivuilta](#).



Kuva: Espoon kaupunginkirjasto

4. Tunnekuohuista yhteisymmärrykseen – kirjat ja keskustelut avuksi

Moni nuori viihtyy somen ja mobiililaitteiden äärellä. Myös pelaaminen voi olla monelle nuorelle tärkeä harrastus. Erilaiset mediankäytöt saattavat toisinaan aiheuttaa kodeissa erilaisia tilanteita tai eripuraa. Jotta kotona kaikilla olisi mukavaa, on pohjalle hyvä saada ymmärrystä, yhteistyötä ja kaikille sopivia pelisääntöjä arkea sujuvoittamaan. Netti ja pelikulttuuri eivät ole irrallisia ilmiöitä, joilta oman kodin oven voi sulkea ainoastaan laittamalla laitteet pois. Avoin ja keskustelevalle ilmapiiri on nuorelle arvokkain tuki erilaisissa elämän kuohuissa ja tilanteissa. Apua, neuvoja sekä vertaistukea asiaan on saatavilla.

MLL:n Vanhempainnetin Lapset ja media -osio tarjoaa runsaasti tietoa ja tukea aiheen käsittelyyn osoitteessa www.mll.fi/lapsetjamedia. Mediankäyttöön liittyvissä kysymyksissä vanhemmat ja kasvattajat voivat ottaa yhteyttä MLL:n Vanhempainpuhelimien palveluihin: www.mll.fi/vanhempainpuhelin.

Kirjastoista löytyy runsaasti kirjoja, jotka auttavat vanhempia ymmärtämään ja toimimaan teini-ikäisten kanssa vastaantulevien tilanteiden kanssa. Kirjastojen kanssa on myös mahdollista järjestää avoimia tilaisuuksia, joissa kuka tahansa aikuinen voi käydä kysymässä lukuvinkkejä siihen miksi nuori toimii, miten toimii. Paikallisyhdistys voi olla mukana tilaisuudessa kertomassa omasta toiminnastaan, kutsua mukaan alueen tukioppilaat ja suunnitella heidän kanssaan nuoria kiinnostavaa toimintaa. Tukioppilaat voivat halutessaan olla mukana vastaamassa aikuisten kysymyksiin.

Useissa kirjastoissa on työntekijöitä, joille nuorten kanssa toimiminen on arkea ja yhteistyö koulujen ja vanhempien välillä tärkeää. Kirjaston henkilökuntaa voi pyytää kertomaan työstään tai toiminnastaan nuorten kanssa esimerkiksi vanhempainiltaan tai järjestää yhteisen peli-illan.

5. Pop up -pelirasti: Meidän perheen pelihahmo

Lapsiperheille voi järjestää yhdistyksen ja kirjaston väen voimin Peliviikon toiminnallisen tehtäväradan. Rataa varten riittävän iso tila, johon mahtuu kokoamaan 4-5 toimintapöytää tai rakentamaan tehtäväpisteitä.

Esimerkki tehtäväpisteestä kannustaa perheen omien pelihahmojen suunnitteluun. Välineiksi tarvitaan kyniä, värikyniä, esim. A4-kokoisia paperiarkkeja ja seinätilaa valmiiden pelihahmojen ripustusta varten.

1. Taittakaa paperiliuska kolmeen suunnilleen yhtä suureen osaan.
2. Yksi ryhmästä piirtää liuskan ylimpään taitokseen pelihahmolle pään. Kaulaosa kannattaa piirtää niin, että se näkyy hieman myös keskimmäisen taitoksen yläosassa, jotta seuraavan piirtäjän on helpompi jatkaa kuvaa. Taittakaa pääosa piiloon liuskan taakse. Muut eivät saa nähdä piirrosta vielä tässä vaiheessa.
3. Seuraava perheenjäsen jatkaa piirrosta. Hän piirtää hahmolle keskivartalon niin, että piirroksen alareuna näkyy hieman alimman taitoksen yläreunassa.
4. Seuraava perheenjäsen jatkaa piirrosta. Hän piirtää hahmolle vartalon alaosan.
5. Avatkaa taitokset, ja uusi pelihahmonne on syntynyt! Keksikää hahmolle nimi ja ideoikaa, millaisessa peliympäristössä pelihahmonne voisi toimia. Mitä ominaisuuksia sillä on?
6. Ripustakaa pelihahmonne seinälle muiden pelihahmojen joukkoon. Katselkaa toisten pelihahmoja. Mitä hauskaa niissä on? Muistuttaako hahmonne jotakin olemassa olevaa pelihahmoa?

Tämän ja muita vinkkejä mediaan liittyvistä tehtäväpisteistä voi poimia Mainiot Mediaperheet -tehtävistä, joita on koottu Mediakasvatuskeskus Metkan, MLL:n ja Suomen Vanhempainliiton oppaaseen.

6. Tasohyppelyrata

Miltä tuntuisi olla Mario tai Luigi? Entä Donkey Kong? Kuuluisat tasohyppelypelit voi siirtää myös livepeleiksi perheen pienimmille. Mistä mennään yli ja mistä ali, missä kohti tarvitaan hyppyjä tai ryömimistä? Onko kirjaston lattia vettä ja kirjat pieniä kiviä, joiden yli pääsee huoneen toiselle laidalle? Mitä tapahtuu, jos aikuisilla on peliohjaimet ja lapset liikkuvat radalla niiden mukaan? Entä mitä tapahtuu, kun lapset pääsevät ohjaimiin? Vain mielikuvitus on rajana! Tasohyppelyradan oheen voi järjestää myös rekvisiittaa ja askartelutarvikkeita, joilla pienet ja isot tasohyppelijät voivat muuntautua pelihahmoiksi. Radan oheen kirjastolle voi järjestää kirja- ja pelivinkkausta piirustuspeleitä, joille voi jäädä suunnittelemaan ja piirtämään omaa unelmiensa peliä tai pelihahmoa. Tempausta voidaan tehdä yhteistyössä alueen järjestöjen, muiden ammattilaisten ja pelitoimijoiden kanssa järjestämällä kirjastolle esimerkiksi tietokirjasto tai kokoamalla jaettavaa peli- ja mediakasvatusmateriaalia.



Kuva: Espoon kaupunginkirjasto

7. Some-, peli- tai nettiklinikka kirjastolla – nuoret vastaanoton asiantuntijoiksi

Some, pelit ja nettiympäristöt saattavat askarruttaa vanhempia ja kasvattajia. Nuorilla on usein ajantasaista tietoa ja kokemusta pelikulttuurista ja erilaisista nettialustoista. Kirjasto ja MLL:n paikallisyhdistys voivat järjestää yhdessä esimerkiksi kirjaston tiloissa vanhemmille, perheille ja muille kiinnostuneille suunnatun some-, peli- tai nettiaiheisen ”klinikkan”. Tapahtuman suunnitteluun ja toteuttamiseen voi kutsua mukaan esimerkiksi alueen koulujen tukioppilaita tai muita nuoria kertomaan someympäristöistä tai peliharrastuksista ja opastamaan vanhempia ja muita kirjastokävijöitä. Samalla voidaan opastaa klinikalla kävijöitä erilaisten pelien lainaamiseen kirjastoista tai järjestää peliaiheisen kirjavinkkauksen. Klinikkan yhteyteen voi järjestää pelipisteitä, joissa tukioppilaat yhdistyksen ja kirjaston väki kannustavat perheitä ja muita kirjastokävijöitä kokeilemaan erilaisia digitaalisten pelejä ja lautapelejä.

8. Nuorten peli-ilta kirjaston nuorten osastolla ja avoimet ovet

Peliviikko on hyvä tilaisuus järjestää kirjastolla peleihin liittyvää vapaa-ajan ohjelmaa nuorille. Nuorten tilaan voi koota esille esimerkiksi erilaisia pelejä ja peleihin liittyvää kirjallisuutta. Tarjolla voi esimerkiksi olla pelivinkkausta, kirjalistoja aiheeseen liittyvistä kirjoista tai vaikkapa valmiita pelipisteitä, joihin istahtaa pelaamaan hetkeksi. Tarjolle voi mahdollisuuksien mukaan järjestää pientä naposteltavaa. Voisiko ohjelmaa suunnitella ja tuottaa yhdessä nuorten, alueen nuorisotyötä tekevien yhdistysten tai muiden nuorisotoimijoiden kanssa?

Peliaiheisia kirjalistoja ja kirjallisuutta löytyy esimerkiksi kirjastojen Kirjasampo.fi -sivustolta, joka on kirjallisuuden verkkopalvelu. Kirjasampon voi tallentaa omia kirjahyllyjään, joihin on listattu tietyn aiheen ympärille liittyvää kirjallisuutta. Peleihin liittyvää kirjallisuutta on listattu valmiiksi Kirjasampon useisiin kirjahyllyihin, esimerkkeinä [videopeleihin liittyvin kirjojen hylly](#) ja [kirjahylly, jonka kirjoihin perustuu erilaisia pelejä](#).

Avoimet ovet vanhemmille kirjastojen nuortentiloihin

Tapahtumaa järjestäessä voi myös miettiä, olisiko samalla mahdollisuus pitää kirjaston nuorten tilassa ns. avoimien ovien päivä tai ilta, jolloin nuorten vanhemmat pääsevät tutustumaan tilaan, jossa nuoret viettävät paljon aikaa. Samalla nuorten vanhemmilla olisi mahdollisuus tutustua eri toimijoihin ja ammattilaisiin, jotka oman alueen nuorten kanssa työskentelevät. Yhteistyökumppaneita voivat olla esimerkiksi MLL:n paikallisyhdistys, nuorisotyöntekijät, opettajat ja muut ammattilaiset.

9. Pelinvaihto – tue tullessas, vie mennessäs

Lelujen- ja kirjojenvaihtopisteet ovat tuttua toimintaa monille yhdistyksille ja kirjastoille. Toteuttakaa yhdessä Peliviikon kunniaksi oman alueen Pelinvaihtopiste ja pistäkää hyvät, käytetyt pelit kiertoon! Pisteelle voi tuoda tullessaan ehjän digitaalisen pelin tai lautapelin omista hyllyistä pölyttymästä ja ottaa mennessään uuden tilalle. Idea vaatii vain vaihtopisteeksi sopivan paikan tai hieman etukäteismarkkinointia. Piste voi jatkua pitkin Peliviikkoa esimerkiksi kirjaston tiloissa tai olla yhden päivän tempaus jollain keskeisellä paikalla, jonka yhdistys ja kirjastot järjestävät yhdessä.

Pelinvaihtopisteelle on hyvä varata tietoa digitaalisten pelien ikärajoista. Pisteelle voi tilata etukäteen esimerkiksi Kansallisen audiovisuaalisen instituutin tarjoamia maksuttomia esitteitä ikärajoista. [Ikäraja-julisteiden tilauslomake KAVIn sivuilla](#).

10. Pelit kiertoon -keräys yhteiseksi hyväksi

Kirjastot ja yhdistykset voivat järjestää pelinkierrätystä myös hyväntekeväisyyskohteisiin. Alueellanne saattaa olla kohde, joka hyötyisi pelilahjoituksesta, kuten vaikkapa vanhainkoti, päiväkotikoti, sairaala, vastaanottokeskus, perhekahvila tai asukaspuisto. Sopikaa etukäteen kohde, jolle kerätyt pelit voi lahjoittaa. Kannattaa huomioida, että sairaaloissa saattaa olla rajoituksia siitä, millaisia tavaroita ne voivat ottaa vastaan. Digitaalisten pelien kohdalla on myös hyvä huomioida, että lahjoitettavien pelien ikäraajat sopivat mahdollisille pienille pelaajille lahjoituskohteessa. Sopikaa kohteen kanssa lahjoituksesta, sen toimittamisesta sekä muista toimenpiteistä.

Kun lahjoituskohde on sovittu, laatikaa Peliviikon keräystä varten mainos, jossa kerrotaan kohteen lisäksi lahjoitukseen liittyvät ohjeet. Lahjoituskohteita voi olla useitakin.

11. Perhekerhossa perheen tarinasta syntyy lautapeli

Peliviikko on oiva ajankohta ryhtyä suunnittelemaan myös pidempää peliteemaista yhteistyötä omalle paikkakunnalle esimerkiksi yhteisten perhekerhojen merkeissä. Kirjasto ja MLL:n Uudenmaan piiri toteuttivat yhdessä mm. Espoon Leppävaaran alueella perhekerhon. Kerho oli osa MLL:n Uudenmaan piirin Yhdessä vanhempana -hanketta, jonka tavoitteena oli tukea vanhemmuutta ja perheiden yhteistä tekemistä. Perhekerho kokoontui kirjastolla syys- ja kevätkaudella noin 4-6 viikon välein. Osallistuminen oli perheille maksutonta.

Perhekerhon toiminnan tarkoituksena oli tarjota perheille mielekästä tekemistä sekä tukea kaikkien perheenjäsenen osallisuutta. Ohjelma tuotettiin hankkeen ja kirjaston työntekijöiden kanssa yhteistyönä. Kolmesta kokoontumiskerrasta koostuva ohjelma keskittyi perheen oman tarinan ympärille. Teemoina olivat perheen muistot, arki ja unelmat. Tarinaa ja aiheita työstettiin erilaisin mediataitoja tukevin keinoin. Tapaamisissa toteutettiin perheille omia lautapelejä, jotka valmistuivat kokoontumiskerroilla pikkuhiljaa.

Kokoontumiskerrat sisälsivät erilaisia osioita. Jokaiseen kokoontumiskertaan sisältyi kirjaston järjestämä kirjavinkkaus, kirjaston tarjoamat tietotekniset välineet (esim. iPadit tai tietokoneet) aiheiden työstämiseen, hankkeen henkilökunnan pitämä osuus sekä osuus, jossa valmistettiin perheen omaa tarinaa pelillisin keinoin. Kerhosta muodostui tiivis ja intiimi yhteisö, jossa perheet tutustuivat toisiinsa. Kirjastojen työntekijöillä on vaihteluvallisuus ja kerhosta syntyi luottamuksellinen ja lämmin jakamisen paikka.

Perheen tarina -lautapelin ohjeet on kuvattu [Yhdessä vanhempana -hankkeen oppaassa](#) (s. 27 alkaen).

12. Peliviikko valtaa kaupungin: caset Kuopio ja Orivesi

Monessa kunnassa ja kaupungissa eri puolilla Suomea järjestetään Peliviikon hengessä tapahtumia, joissa myös kirjastot ja yhdistystoimijat ovat monin eri tavoin mukana.

Esimerkiksi Kuopiossa järjestetään peliviikolla runsaasti erilaisia tapahtumia. Peliviikkoa järjestävät yhdessä kuopiolaiset järjestötoimijat, Kuopion kaupunki, seurakunnat, oppilaitokset ja mm. pelialan yritykset. [Kuopion Peliviikon Facebook-sivua](#) seuraamalla voi tutustua paikallisiin tapahtumiin tarkemmin.

Orivedellä viikko kokoaa yhteen kaupungin palveluita, kuten kirjaston ja nuorisopalvelut, oppilaitoksia, yhdistyksiä kuten MLL Oriveden paikallisyhdistyksen sekä paikallisia peliharrastajia yhteisten tempausten ja tapahtumien järjestämiseksi. Viikko koostuu mm. laneista, pelialan ammattilaisten tietoiskuista, koodauksesta ja pelikerhoista ja -kahvilasta. Tapahtumissa jaetaan myös erilaista teemaan sopivaa materiaalia. Viikon toimintoihin voi tutustua [Oriveden Peliviikon Facebook-sivuilla](#).

Kaikki Peliviikon tapahtumat löytyvät Peliviikko.fi -sivuston [tapahtumakartasta](#), jonne voi ilmoittaa myös omia pelitapahtumiaan.

13. Lisätietoa ja linkkivinkkejä

Kirjastot.fi -sivuston peli- ja mediakasvatussivut tarjoavat kaikille kiinnostuneille runsaasti tietoa peleistä, pelikulttuureista ja pelaamisesta sekä toimintaideoita pelitoiminnan toteuttamiseen kirjastoissa.

www.kirjastot.fi/pelit/pelit-kirjastossa

www.kirjastot.fi/pelit/pikaohje-pelitoimintaan-kirjastoissa

www.kirjastot.fi/mediakasvatus

Useissa kirjastoissa järjestetään lapsille ja nuorille vapaa-ajan toimintaa erilaisten pelikerhojen muodossa. Seuraa oman kirjastosi tapahtumailmoittelua ja piipahda kirjastossa Peliviikolla kyselemässä lisätietoja!

MLL:n Vanhempainnetin digitaalista pelaamista käsittelevät artikkelit tarjoavat tietoa lasten ja nuorten pelikasvatuksen tueksi. Artikkeleissa käsitellään pelikulttuuria ja sen viehätystä, pelaamisen hyötyjä, kodin pelikasvatusta sekä pelihaittoja ja niiden ehkäisyä. Artikkelit löytyvät [Vanhempainnetin Lapset ja media -osiosta](#). [MLL:n verkkokaupasta](#) voi tilata mediakasvatusmateriaaleja erilaisiin tilaisuuksiin. Netistä MLL:n mediakasvatusaineistot löytyvät osoitteesta www.mll.fi/mediakasvatus.

- Lisää ideoita, tapahtumia ja tietoa Peliviikosta: www.peliviikko.fi
- Tietoa pelikasvatuksesta eri kohderyhmille www.pelikasvatus.fi
- Tutustu Pelikasvattajan käsikirjaan: www.pelikasvatus.fi/kasikirja
- The Game Educator's Handbook available also in English: www.pelikasvatus.fi/handbook
- Pelitaito.fi avaa digitaalista pelikulttuuria ja pelihaittojen ehkäisyä www.pelitaito.fi/digipelaaminen
- Mediakasvatusseuran 100 mediakasvatusideaa -kampanjan [pelikasvatusvinkit](#)

Ideat jakoon #Peliviikko -tunnuksella

Omia peleihin ja pelaamiseen liittyviä kuvia, kokemuksia ja hyviä käytäntöjä voi jakaa sosiaalisessa mediassa tunnuksella #peliviikko.

Pelaaminen on parasta yhdessä.

Hauskoja yhteisiä pelihetkiä ja iloista Peliviikkoa!

