



Kuva: Tegan Mierle / unsplash.com

Nuorten aineisto Ekumeeniselle vastuuviikolle 2017

Ekumeeninen vastuuviikko on kirkkojen ja kristillisten järjestöjen yhteinen ihmisoikeuskampanja, jota Suomen Ekumeeninen Neuvosto koordinoi. Vuonna 2017 Vastuuviikko pureutuu naisiin ja tyttöihin kohdistuvaan syrjintään ja väkivaltaan, jota esiintyy kaikkialla maailmassa. *Omalla äänellä* –kampanja nostaa esiin naisten ja tyttöjen oikeudet ja osallisuuden merkityksen. Se kulminoituu 22.–29.10.2017, jolloin seurakunnat ympäri Suomen järjestävät Vastuuviikon tilaisuuksia.

Vastuuviikon nuorten aineiston pelit ja leikit herättävät pohtimaan Vastuuviikon teemaa toiminnallisella ja nuorille läheisellä tavalla. Aineiston ovat suunnitelleet ja toteuttaneet Kirkkonummen suomalaisen seurakunnan nuoret.

Aineistoon kuuluu kolme liikunnallista leikkiä – *Rauhan ja oikeudenmukaisuuden hippa*, *Sananvapaushippa* ja *Tasa-arvo-ameeba* – sekä *The Game* –peli, jossa nuoret suorittavat pienryhmissä tehtäviä, eläytyvät kehitysmaiden olosuhteisiin ja ideoivat tapoja, joilla he voivat osaltaan vaikuttaa naisten aseman kohenemiseen.

Toivotamme innostavaa Vastuuviikkoa!



SUOMEN EKUMEENINEN NEUVOSTO
EKUMENISKA RÅDET I FINLAND
FINNISH ECUMENICAL COUNCIL

www.vastuuviikko.fi

Sisällys

1. Rauhan ja oikeudenmukaisuuden hippa	3
2. Sananvapaushippa.....	3
3. Tasa-arvo-ameeba	3
4. The Game.....	4
Ohjeet The Gamen vetäjälle	4
The Game - Etuoikeudet.....	5
The Game - Pelikortit.....	7

1. Rauhan ja oikeudenmukaisuuden hippa

Yksi pelaajista on tiedostava ihmisoikeuksien ja rauhan puolustaja. Muut pelaajat juoksevat vihaisesti huutaen rajatulla alueella. Tiedostava pelaaja yrittää saada vihaisia kiinni ja koskettaessaan heitä hän saa heidätkin ymmärtämään tilanteen. Tällöin myös vihainen muuttuu tiedostavaksi ja lähtee ottamaan kiinni muita vihaisia. Peli loppuu, kun kaikki hiljentyvät ja rauha on maassa.

Voitte ottaa aikaa ja testata kuinka nopeasti saatte maailmaan rauhan.

2. Sananvapaushippa

Muutama pelaajista edustaa kaikkia syitä miksi tällä hetkellä naisia ei kuulla maailmassa (siitä voi keskustella yhdessä mitä nämä syyt voivat muun muassa olla). He jahtaavat muita pelaajia, jotka edustavat tyttöjä ja naisia ympäri maailmaa. Saadessaan heidät kiinni tulee tuon tyttöä/naista edustavan pelaajan sananvapaus riistetyksi. Hän joutuu pysähtymään ja peittämään suunsa käsillään. He saavat liikkua vasta, kun joku toinen pelaaja koskettaa heitä esimerkiksi olkapäästä ja sanoo ”Minä kuulen sinut”. Tällöin he saavat sananvapautensa takaisin ja voivat jatka peliä.

Halutessaan tyttöjä/naisia edustavia pelaajia voi kannustaa huutamaan naisten oikeuksien näkökulmasta tärkeitä asioita juostessaan. He joutuvat kuitenkin hiljenemään sananvapauden tullessa riistetyksi.

Pelaajien kanssa voi pohtia yhdessä myös sitä miten me voimme auttaa, että tytöt ja naiset ympäri maailman tulisivat kuulluksi ja nähdyksi.

3. Tasa-arvo-ameeba

Leikkijät liikkuvat tilassa äännellen ja käsillään tehden oman vaiheensa mukaisia eleitä (miimisesti). Kohdatessaan toisen samoja asioita tekevän, he pelaavat kivi-sakset-paperi-peliä, kunnes toinen voittaa. Voittaja siirtyy seuraavaan vaiheeseen ja häviöjä palaa edelliseen vaiheeseen, (paitsi jos on valmiiksi ensimmäisessä vaiheessa). Saavuttuaan viimeiselle tasolle pääsee pelistä pois. Sitä ennen voi kuitenkin käydä auttamassa jonkun pelaajan seuraavaan vaiheeseen.

Jos toista samassa vaiheessa olevaa ei löydy, tulee odottaa kunnes sellainen kehittyy.

Pelin jälkeen voidaan pohtia, miten kyseisissä elämäntilanteissa eläviä naisia ja heidän oikeuksiaan voisi tukea.

1. Afrikkalainen tyttö, joka haluaisi kouluttautua, mutta joutuu työskentelemään kotonaan. (lauleskelee aakkoslaulua ja kantaa vesiastiaa päänsä päällä)
2. Intialainen nainen, joka tekee vaatetehtaalla 16h työpäiviä. (Tervehtii muita sanomalla ”namaste!” ja ompelee mennessään)
3. Perheensä viljelyillään suunnilleen pärjäävä nainen Etelä-Amerikasta. (Puhelee espanjaksi ja kerää satoa koriin)
4. Länsimaalainen yksinhuoltajaäiti (työntää ostoskärriä ja puhelee lapsilleen.)
5. Feministi havahtuu epätasa-arvoon ja päättää puuttua siihen. Hän voi käydä auttamassa jonkun pelaajan seuraavaan vaiheeseen ennen kuin poistuu pelistä.

4. The Game

Ohjeet The Gamen vetäjälle

- Leikelkää pelikortit ja piilottakaa ne eri paikkoihin pelialueella.
- Valitkaa keskuudestanne pelinjohtaja / pelinjohtajat (mielellään useampi). Pelikorttien tehtävät suoritetaan kyseiselle / kyseisille pelinjohtajille. Pelinjohtajan tulee pysyä koko ajan samassa paikassa pelipöytien läheisyydessä.
- Jakakaa The Gamen pelaajat pieniin (n. 3-5 jäsenen) ryhmiin. Varatkaa jokaiselle ryhmälle pelipöytä tai jokin muu erillinen alue (samassa huoneessa), josta löytyy:
 - Valvoja, joka pitää kirjaa, missä vaiheessa ryhmä etenee. Valvoja tarvitsee mukaansa sekuntikellon, jota voidaan joutua käyttämään joissakin tehtävissä.
 - Noppa
 - Muistiinpanovälineet. Joissakin tehtävissä voi tulla tarpeen merkitä asioita muistiin.
- Varatkaa myös mm. sideharsoa ja muita ensiapuvälineitä peliä varten.

Pelissä on myös erilaisia etuoikeuksia, joita annetaan harvoille ja valituille. Ohjeet etuoikeuksista löytyvät seuraavalta sivulta.

Ohjeistakaa ryhmät aloittamaan tehtävästä numero 1. Tämän tehtävän suoritettuaan ryhmät siirtyvät heittämään noppaa pelipöydälle. Pelipöydän oma vetäjä merkkää, mihin "ruutuun" ryhmä pääsee. Tämän jälkeen ryhmä etsii kyseistä "ruutua" vastaavan paperilapun ja suorittaa siihen kirjoitetun tehtävän pelinjohtajalle / muulle ihmiselle (mainitaan erikseen tehtävänannossa).

Huom: Koko ryhmän pitää olla suorittamassa tehtävää, jotta suoritus voidaan hyväksyä. Koko ryhmän on oltava myös pelipöydän luona, jotta noppaa voidaan heittää.

Osassa tehtävistä on myös mahdollista, että ratkaisua on vaikeaa keksiä. (Esim. kortti numero 4; Köyhissä maissa voi olla hyvin vaikea saada ulkopuolista apua perheväkivallan kohdatessa.) Tällaisten korttien on tarkoitus johdattaa ryhmä ajattelemaan sitä, miten hyvin asiat ovat meillä; kuinka usein ja helposti voimme hakea apua tarvittaessa.

Peli päättyy, kun ensimmäinen ryhmä on suorittanut 100. tehtävän. Kun ryhmä on suorittanut tämän tehtävän, niin pelipöydän valvoja nostaa kätensä. Viimeiseen tehtävään ei tarvitse päästä tasaluvulla. Toisin sanoen esimerkiksi tehtävästä 97. voi päästä tehtävään 100. jos saa nopasta silmäluvuksi numeron kolme tai kolmea suuremman numeron. Sijoitus määräytyy joko pelin lopussa ryhmän omistamien etuoikeuksien tai nopeusjärjestyksen mukaan.

The Game - Etuoikeudet

Etuoikeudet ovat The Gamen vaikein osuus pelinjohtajalle. Seuraavalla sivulla on etuoikeuskortteja, joita ryhmät saavat suorittamalla tiettyjä tehtäviä. Etuoikeuksia ovat:

- Koulutus
- Sananvapaus
- Äänioikeus
- Työpaikka

Etuoikeuksien avulla voi siirtyä tietyistä ruuduista eteenpäin. Päinvastoin, jos etuoikeusruutuun joutuu ilman etuoikeuskorttia, joutuu siirtymään taaksepäin.

Etuoikeudet saadaan ja luovutetaan pelinjohtajalle.

Etuoikeuksista voi myös joutua luopumaan.

Koulutus-etuoikeuden voi saada tehtävästä 3, 8 ja 64.

Koulutus-etuoikeudesta joutuu luopumaan tehtävissä 5 ja 13.

Työpaikka-etuoikeuden voi saada tehtävistä 24, 38, 66 ja 88.

Työpaikka-etuoikeudesta joutuu luopumaan tehtävässä 92.

Äänioikeus-etuoikeuden voi saada tehtävistä 23, 55 ja 59.

Äänioikeus-etuoikeudesta joutuu luopumaan tehtävässä 75.

Sananvapaus-etuoikeuden voi saada tehtävistä 21, 54, 76 ja 83.

Sananvapaus-etuoikeudesta joutuu luopumaan tehtävissä 62, 73 ja 78.

Koulutus	Koulutus
Koulutus	Koulutus
Koulutus	Koulutus
Koulutus	Koulutus
Koulutus	Koulutus
Työpaikka	Työpaikka
Työpaikka	Työpaikka
Työpaikka	Työpaikka
Työpaikka	Työpaikka
Työpaikka	Työpaikka
Työpaikka	Työpaikka
Äänioikeus	Äänioikeus
Äänioikeus	Äänioikeus
Äänioikeus	Äänioikeus
Äänioikeus	Äänioikeus
Äänioikeus	Äänioikeus
Äänioikeus	Äänioikeus
Sananvapaus	Sananvapaus
Sananvapaus	Sananvapaus
Sananvapaus	Sananvapaus
Sananvapaus	Sananvapaus
Sananvapaus	Sananvapaus

The Game - Pelikortit

<p>1. Perheeseen syntyy kaunis tyttövauva. Nimetkää hänet ja esitelkää hänet pelinjohtajalle.</p>	<p>2. Pyörikää jokainen itsenne ympäri 7 kertaa.</p>
<p>3. Perheenne esikoiselle tarjoutuu mahdollisuus aloittaa koulu. Etsikää ryhmänne kanssa seuraavat koulutarvikkeet: Kynä, paperia ja pyyhekumi. Käykää näyttämässä nämä tarvikkeet pelinjohtajalle. Saatte näillä tarvikkeilla lunastettua itsellenne etuoikeuskortin Koulutus pelinjohtajalta.</p>	<p>4. Perheenne äiti on löytänyt uuden miehen elättämään perhettä. Mies on kuitenkin hyvin aggressiivinen ja käyttäytyy väkivaltaisesti. Pohtikaa erilaisia keinoja selvittää tästä ja kertokaa pohdintanne tulokset pelinjohtajalle.</p>
<p>5. Perheenne joutuu muuttamaan paikasta toiseen pilalle menneestä sadosta johtuvan nälänhädän takia. Lähimpään kylään on 20 kilometriä. Suunnitelkaa ryhmänä, miten pääsette perille. Miettikää ainakin: mitä kaikkea tarvitsette mukaan, miten matkustatte, missä yöytte ja mitä riskitekijöitä matkalla pitää huomioida ja miten ne voisi välttää? Suunnitelmasta voi tarvittaessa tehdä muistiinpanoja. Tämä tarkoittaa myös sitä, että jos olet päässyt jo aloittamaan koulunkäynnin, joudut luopumaan siitä etuoikeudesta.</p>	<p>6. Perheen isä on ollut hyvin aggressiivisella päällä. Hän löi perheenne äitiä takaraivoon ja nyt tämä vamma vaatii hoitoa. Miettikää ja toteuttakaa yhdelle ryhmäläisistänne vammaa varten jonkinlainen suoja (esim. sidettä, laastaria, etc.) Käykää tämän jälkeen näyttämässä tuotoksenne pelinjohtajalle.</p>
<p>7. Myrsky nousee! Suojautukaa! Siirtykää pelipöytänne ääreen. Pelipöytänne valvoja mittaa sekuntikellolla 2 minuuttia. Kun nämä pitkät minuutit ovat kuluneet, voitte heittää noppaa.</p>	<p>8. Olette saaneet koulutus-etuoikeuden! Voitte lunastaa etuoikeuskortin pelinjohtajalta laulettuanne hänelle ABC-laulun.</p>
<p>9. Löydätte vettä! Vesi ei ole puhdasta, mutta parempaakaan ei ole. Käykää kukin juomassa lasillinen vettä ja jatkakaa peliä.</p>	<p>10. Saavutte toiseen kylään. Kylän asukkaat eivät ole kovin ilomielisiä naisia kohtaan. Heidät nähdään lähinnä työjuhtina, jotka voivat tehdä kaikki kotityöt. Perheen miehet toki herrasmiehinä tarjoutuvat auttamaan naisia. Käykää näyttelemässä pantomiimiteatteria, jossa työskentelette eri tavoin pelinjohtajalle. Pelinjohtaja yrittää arvata, mikä teidän työtehtävänne on.</p>
<p>11. Voitte Koulutus-etuoikeudella siirtyä tehtävään 12. Jos ryhmällä ei ole etuoikeuskorttia, menkää tehtävään 10.</p>	<p>12. Tehkää puhuttelevaa taidetta.</p>

13. Joki on tulvinut yli! Menkää kanoottiasetelmaan ja melokaa 20 sekuntia.	14. Kylän johtaja on tulossa vierailulle! Selvittäkää pelinjohtajan suosikkiruoka.
15. Suunnitelkaa ryhmässänne iskulause naisten ja tyttöjen oikeuksia puolustavalle kampanjalle.	16. Miettikää ryhmänä kolme eri tapaa parantaa naisten asemaa maailmassa.
17. Miettikää perheellenne sukunimi, sekä kaikille keitä ei ole vielä nimetty, nimet. Käykää tämän jälkeen kertomassa pelinjohtajalle keitä olette (etu+sukunimi; sukunimi yhteinen) ja mihin ammattiin haluaisitte isoina.	18. Jos ryhmällänne on Koulutus -kortti, etsikää veisu- tai virsikirja ja lukekaa ääneen minkä tahansa laulun ensimmäinen säkeistö. Muussa tapauksessa heittäkää noppaa ja palatkaa silmäluvun verran taaksepäin.
19. Perheeltänne on rahat lopussa! Etsikää jotakin arvokasta pelialueelta. Näyttäkää arvokkaat tavarat pelinjohtajalle.	20. On aika keskittyä johonkin positiiviseen. Sanokaa "Rakastan sinua." niin monella eri kielellä, kuin osaatte.
21. Ottakaa osaa mielenosoitukseen. Miettikää perheellenne iskulause, tehkää paperilaput, joissa tämä iskulause on ja käykää osoittamassa näiden lappujen avulla mieltänne pelinjohtajalle. Saatte Sananvapaus - etuoikeuden.	22. Käykää leikkimässä kivi, paperi, sakset -leikkiä valvojanne kanssa, kunnes joku teistä voittaa valvojan. Siirtykää tämän jälkeen eteenpäin.
23. Kylässänne järjestetään vaalit! Miettikää 3 ehdokasta (nimet riittää) ja äänestäkää käsiäänestyksellä, kuka ehdokkaista voittaa. Suoritettuanne tämän tehtävän saatte etuoikeuden Äänioikeus .	24. Etsikää siivousväline ja siivotkaa pelinjohtajan ympärillä oleva alue. Tämän suoritettuanne osa perheestänne valittiin siivousfirmaan töihin. Suoritettuanne tämän tehtävän saatte etuoikeuden työpaikka .
25. Olette saaneet deodoranttia, muttette tajunneet että se houkuttelisi kaikki paikalliset hyttyset ja mäkäräiset kimppuunne. Järjestäkää pelinjohtajalle esitys, jossa huidotte viidakkofaunaa kainaloidenne ympäriltä pois päin paniikissa.	26. Yksi teistä joutuu työskentelemään lapsenvahtina. Järjestäkää valvojallenne esitys, jossa yksi teistä vetää jonkin leikin muille ryhmäläisillenne.
27. Haastatelkaa toisen ryhmän pelaajaa naisten oikeuksista. Keksikää vähintään kolme kysymystä ja äänittäkää keskustelu.	28. Perheenne kuopus on hyvin uupunut. Kantakaa tämä poloinen yhdessä valvojan luokse.
29. Jos olette saaneet Työpaikka -kortin, kertokaa valvojalle tarina tavallisesta työpäivästänne. Muussa tapauksessa heittäkää noppaa ja palatkaa silmäluvun verran taaemmas.	30. Tanssikkaa sadetanssi. Jos sataa jo valmiiksi, yrittäkää lopettaa sade tulvimisen estämiseksi.

31. Perheellänne on tiukkaa rahasta, joten kaikki tarvitaan työskentelemään viljelmille. Antakaa Koulutus -korttinne pelinjohtajalle.	32. Jos teillä on Koulutus -kortti, lukekaa yhteen ääneen pienoisevankeliumi. Jos kortti puuttuu, siirtykää numeroon 30.
33. Etsikää jotain syötävää ja esitelkää kulinaristinen kokonaisuutenne valvojalle.	34. Kumartakaa valvojaa viisi kertaa.
35. Asettukaa ryhmänne kanssa iltanuotiomuodostelmaan ja leikkikää laululeikki.	36. Pitäkää valvojalle puhe jonkin mielestänne tärkeän asian puolesta.
37. Käykää halaamassa lähintä puuta koska luontoäiti on magee gimma. Jokainen ryhmäläinen halua puuta.	38. Palvelkaa pelinjohtajaa keräämällä hänelle kukkakimppu (talvisaikaan mikä tahansa kasvi käy). Sillä voitte lunastaa Työpaikka –kortin.
39. Käykää ryhmänä muistuttamassa pelinjohtajaa paljonko kello on.	40. Yhden teistä naispuolinen ystävä joutuu teloitetuksi julkisesti. Menkää valvojanne luokse pitämään 30 sekunnin hiljaisuus ystävän muistolle. (Valvoja kellottaa)
41. Laskekaa ryhmänne kaikkien jäsenten iät yhteen ja kertokaa saamanne summa valvojalle.	42. Keskipäivän aurinko paahtaa.. Etsikää jostakin suojat päähänne auringonpistoksen välttämiseksi. Pitäkää päähineitä koko loppupelin ajan.
43. Pellolla työskennellessänne huomaatte, että aurinko porottaa ja kuivutte helposti. Käykää juomassa vettä (esim. käsillä).	44. Kylässänne puhkeaa flunssaepidemia. Huolehtikaa hygieniastanne käymällä ryhmänä pesemässä kätenne.
45. Kylän poliisi on perässänne. Etsikää koko ryhmälle yhteinen piilopaikka ja piileskelkää siellä 10 sekuntia.	46. Käykää kumartamassa pelinjohtajaa ja sanokaa hänelle yhteen ääneen "Hyvää päivää herra / rouva pelinjohtaja!"
47. Muodostakaa piiri, jossa jokainen ryhmän jäsen pitää jotain toista ryhmän jäsentä kädestä kiinni. Kävelkää tässä muodostelmassa iloisesti rallatellen takaisin pelipöytänne luokse.	48. Perheenne nuorimmalle puhkeaa flunssakuume. Miettikää, miten saisitte tämän elintasollanne tappavan taudin parannettua, kun teillä ei ole köyhinä kehitysmaiden asukkaina mahdollisuutta päästä lääkäriin. Kertokaa suunnitelmanne valvojalle.

49. Käykää kehumassa valvojaanne hyvin vuolaasti 30 sekunnin ajan.	50. On aika puhua mukavia. Istuutukaa lattialle ja kertokaa kukin ryhmästä yksi lapsuudenmuisto.
51. Laulakaa ryhmänä jokaiselle tuttu laulu hyvin hiljaisella äänellä.	52. Teidän täytyy päästä nopeasti eteenpäin. Käykää lattialle selälleen makaamaan ja polkekaa ilmaan polkupyörää viidentoista polkaisun ajan.
53. Huonossa sosiaalisessa asemassa elävänä perheenä perheenne naiset joutuvat usein seksuaalisen häirinnän ja väkivallan kohteeksi. Miettikää erilaisia puolustautumiskeinoja. Listatkaa vähintään viisi keinoa ja kertokaa ne valvojalle.	54. Sananvapaus -etuoikeus on lähellä! Kirjoittakaa runo siansaksaksi ja lausukaa se pelinjohtajalle. Saatte tämän tehtävän suoritettuanne haettua itsellenne pelinjohtajalta Sananvapaus -etuoikeuden.
55. Saatte pelinjohtajalta Äänioikeus -edun kerrottuanne hänelle, mitä asiaa lähtisitte ensimmäisenä ajamaan ja minkä takia.	56. On aika keskittyä positiivisiin asioihin elämässä. Kertokaa kaksi asiaa, mitkä mielestänne ovat itsessänne hyvää. Tämän jälkeen kertokaa kaksi hyvää asiaa toisistanne.
57. Löydätte kadulta itsellenne lemmikin! Keksikää, millainen lemmikki on esimerkiksi, sen laji/rotu ja nimi. Esitelkää lemmikkinne valvojallenne.	58. Perustakaa bändi ja soittakaa kukin jotakin ilmasoitinta 30 sekunnin ajan. Eläytykää rooliinne. Valvoja hyväksyy suorituksen.
59. Tehkää vaalimainos ehdokkaalle, joka pyrkii ajamaan kylässänne tasa-arvoa. Näyttäkää mainos pelinjohtajalle saadaksenne Äänioikeus -etu.	60. Naispuolinen ystävänne pyrkii johtoportaaseen! Perustelkaa valvojallenne, miksi hänen näkökulmansa olisi tärkeää saada mukaan päätösten tekoon.
61. Pelatkaa arvauspeliä. Yksi teistä keksii jonkin asian, jota ajattelee (esim. vesivärit) ja muut arvaavat sitä kyllä/ei -kysymyksillä esim "Löytyykö sitä paikasta ____?" Kun joku ryhmästä arvaa kyseisen asian, siirtykää eteenpäin!	62. Kuvitelkaa tilanne, jossa yksi perheestänne joutuu vankilaan mielenosoituksen osallisena. Miettikää ryhmässä, miten saisitte vapautettua ryhmäläisenne ja esittäkää suunnitelmanne pelinjohtajalle. Menetätte oikeuden sananvapaus .

63. Kotipaikkanne nimi kaipaa kipeästi uudistusta. Keksikää kotipaikallenne uusi nimi (jokainen ryhmäläinen keksii yhden). Esittäkää ehdotuksenne valvojallenne.	64. Mainitkaa joitakin tärkeitä kouluaineita ja perustelkaa niiden tärkeys pelinjohtajalle. Saatte Koulutus –kortin.
65. Keksikää vähintään kolme iskulausetta poliittiseen kampanjaan, jolla pyritte nostamaan tietoisuutta naisten ja miesten välisestä epätasa-arvosta.	66. Kylään kaavaillaan uutta kaivoa. Perheenne naiset otetaan ensimmäisenä rakentamaan kaivoa, sillä perheenne miehet ovat sairaina. Saatte etuoikeuden Työpaikka esittämällä, että kannatte suuria raskaita kiviä pelipöydälle.
67. Miettikää kolme tapaa parantaa naisten oikeuksia Suomessa.	68. Kehukaa ryhmänne jokaista tyttöä 10 sekunnin ajan, jokaista erikseen. Jos ryhmässänne ei ole tyttöjä, niin kehukaa jonkun toisen ryhmän tyttöjä.
69. Päivittäkää instagramiin / Facebookiin / Snapchatin My storyyn jokin aiheeseen liittyvä kuva #thegame #vastuuviikko2017 #tasaarvo	70. Juoskaa kolme kertaa pelipöytäanne ympäri. Ottakaa huomioon käytössänne oleva tila ja olkaa varovaisia.
71. Miettikää kolme eri tapaa, miten naisia sorretaan kehitysmaissa ja miettikää erilaisia ratkaisuja näihin ongelmiin. Esittäkää ratkaisunne valvojalle.	72. Miettikää, kuinka voisitte itse edistää naisten oikeuksia.
73. Kylänne johtaja vaihtuu, eikä uusi johtaja ole rennoimmasta päästä. Hänen otteensa hallitsijana on pitkälti diktaattori. Luovuttakaa Sananvapaus -etuoikeutenne pelinjohtajalle. Jos ei ole, siirtykää kohtaan.	74. Perheellänne on liikaa tavaraa yhteen asuntoon. Perheenne naiset joutuvat luopumaan ensimmäisenä omastaan, jotta tavaranne mahtuisivat asuntoon. Viekää siis jokin oma esineenne valvojalle.
75. Kylänne päättää palata vanhaan vaalimuotoon. Vapaita vaaleja ei enää pidetä. Luovuttakaa Äänioikeus -korttinne pelinjohtajalle.	76. Tehkää pelin teemaan liittyvä patsas, jossa kaikki ovat osallisina. Esittäkää patsas pelinjohtajalle, jolta saatte Sananvapaus -kortin
77. Kuvailkaa kauniisti, pitkästi, rönsyilevästi ja monipuolisesti jotakin asiaa, jonka näette ikkunasta.	78. Olette joutuneet liian kärkeästä puheenvuoroista paikallislehden mielipidepalstalla ongelmiin. Luovuttakaa Sananvapaus -etuoikeutenne pelinjohtajalle. Jos oikeutta ei ole, siirtykää kohtaan 77.

79. Jos teillä on etuoikeus Sananvapaus , siirtykää numeroon 81. Jos ei, siirtykää 77.	80. Tarkistakaa netistä tai kalenterista, milloin on pelinjohtajan nimipäivä.
81. Kuvitelkaa tilanne, jossa perheenne isä joutuu lähtemään kotoa. Esittäkää pelinjohtajalle tilanne, jossa äiti joutuu hoitamaan yksin perheenne lapsia. (Yksi äiti, loput lapsia.)	82. Sananvapaus -kortti mahdollistaa taiteen eri muotoja. Tehkää siis näytelmä ja esittäkää se valvojallenne.
83. Menkää ulos ja HUUTAKAA! Saatte Sananvapaus -kortin valvojalta.	84. Heittäkää noppaa, kunnes saatte silmäluvuksi numeron 6.
85. Keksikää jokin naisten oikeuksiin liittyvä pienempi teema, jonka puolesta voisitte lähteä feissareiksi kadulle. Esitelkää ideanne valvojalle.	86. Saatte pitää taukoa työstä. Menkää pelipöydän ääreen lepäämään kahden minuutin ajaksi. (Valvoja mittaa aikaa).
87. Joudutte työskentelemään pellolla koko päivän. Ennustakaa, millaista säätä saatte työpäivällenne.	88. Yksi ryhmäläisistänne toimii opettajana ja opettaa muille jonkin leikin säännöt. Tästä saa Työpaikka -kortin.
89. Miettikää viimeisin tilanne, jossa olette tehneet jotain pahaa jollekin tuntemallenne naiselle ja miettikää, miten muuten olisitte voineet toimia kyseisessä tilanteessa.	90. Tehkää naisten oikeuksiin liittyvä räppi ja esittäkää se valvojallenne. Jokaisen ryhmäläisen pitää olla mukana räppäämässä ja suunnittelemassa.
91. Piirtäkää kuva, joka kuvaa koko ryhmäanne ja asettakaa se seinälle.	92. Ette totelleet työyhteisössä sovittuja sääntöjä. Kävelkää pelinjohtajan luokse takaperin jonossa ja palauttakaa hänelle Työpaikka -kortti.
93. Taputtakaa käsiänne yhteen 93 kertaa. (Jokainen ryhmän jäsen tekee!)	94. Piirtäkää toisen ryhmän valvojan muotokuva. Hyväksyttäkää kuva omalla valvojallenne.
95. Hyppikää seinille. Jokainen tekee ainakin kolme kertaa.	96. Käykää laulamassa valvojallenne Paljon onnea vaan - laulu niin monella eri kielellä kuin osaatte.
97. Tanssikkaa letkajenkassa takaisin pelipöytänne ääreen.	98. Kontatkaa rivissä takaisin pelipöytänne ääreen.
99. Juoskaa paikallanne hidastetusti vähintään puolen minuutin ajan.	100. Tehkää suuri juliste naisten oikeuksiin ja niiden puolustamiseen liittyen. Kiinnittäkää juliste seinälle.

