



KIUSAAMISEN EHKÄISEMINEN JALKAPALLON KAUTTA

PINBALL

Tehtävä 1 – “Kerro lisää”

Tehtävän kuvaus

Tämän tehtävän tavoitteena on kertoa nuorille kiusaamisesta ja sen seurauksista. Tehtävä on kaksiosainen: ensin nuoria pyydetään epäsuorasti jakamaan käsityksensä kiusaamisesta kuvaamalla sitä. Sitten he voivat kerätä siitä lisää tietoa ja havaita, että kiusaamiseen liittyy erilaisia tekijöitä (kiusaaja, uhri, sivustakatsojat ja liittolaiset), joilla on tiettyjä piirteitä (esim. voiman epätasapaino, ajallinen toistuvuus, voi perustua uhrin yksilöllisiin piirteisiin ja/tai hänen kuulumiseensa tiettyyn ryhmään...), ja voi johtaa erittäin vaarallisiin seurauksiin, ei ainoastaan uhrin, vaan myös kiusaajan ja sivustakatsojien osalta.



Project supported
by





Ikäryhmä: 10-14-vuotiaat

Tarjoaa tietoa kiusaamisesta	60 minuuttia
------------------------------	--------------

VAIHE 1 – Jos olisimme näyttelijöitä

AIKA: 20 minuuttia

Tämän tehtävän aluksi valmentaja pyytää joitain pelaajia (5–6 pelaajaa: yksi kiusaaja, yksi uhri ja 3–4 sivustakatsojaa) näyttelijöiksi esittämään kolme jalkapallossa mahdollisesti tapahtuvaa kiusaamistilannetta: yhden ryhmän tehtävänä on kuvata kiusaamistilanne treenien aikana (sosiaalinen eristäminen: ikätoverit sulkevat lapsen ulkopuolelle olemalla syöttämättä hänelle), toinen pukuhuoneessa (sanallinen kiusaaminen: lasta pilkataan) ja viimeinen pelin aikana (fyysinen kiusaaminen: isompi lapsi tönii lasta). Valmentajan on oltava valmiina tukemaan ja neuvomaan harjoituksen aikana ja inspiroimaan ryhmää kokeilemaan heidän ehdotuksiaan, jotta he eivät käytä liikaa aikaa yrittäessään keksiä "täydellistä esitystä". Lisäksi valmentajan on seurattava kaikkia skenaarioita ja varmistettava, ettei lapsille tapahdu mitään oikeasti haitallista. Tätä varten on noudatettava joitain varotoimia:

- Kolmessa skenaariossa roolit on sekoitettava niin, että eri lapset esittävät kiusaajaa/uhria;
- Toisessa skenaariossa valmentajan on huolehdittava, että uhria esittää lapsi, joka ei loukkaannu leikistä. Skenaariota voi alustaa joukkueelle esimerkiksi näin: "Leikimme, että kiusaaja pilkkaa yhtä teistä. Tämän leikin tarkoituksena ei ole kiusata ketään vaan



Project supported
by





näyttää, mitä kiusaaminen on, jotta voimme keskustella ja ymmärtää sitä paremmin.

Kenenkään ei ole pakko esittää uhria, mutta suostuisiko joku esittämään uhria?". (Jos kukaan ei halua, valmentaja voi kysyä muita vapaaehtoisia).

- Kolmannessa skenaariossa valmentajan pitää varmistaa, että pelaajat ymmärtävät, että tönimisen pitää olla leikkiä eikä kukaan saa loukkaantua oikeasti.

Skenaarioiden aikana kaikkien muiden lasten tehtävänä on katsoa niitä erittäin tarkkaan ja yrittää havaita yhtäläisyyksiä ja eroja. Tämän jälkeen pelaajilla on 5 minuuttia aikaa keskustella kaikista yhtäläisyyksistä ja eroista skenaarioiden välillä. Esim. "Aina oli joku, jota kohdeltiin väärin ja oli syyllinen", tai "Kiusaaja oli isompi/vahvempi, jne.", sekä "Yhdessä tapauksessa lapsi jätettiin ulkopuolelle, toisessa hänelle huudettiin ja viimeisessä häntä tönittiin, mutta se oli silti kiusaamista". Valmentaja voi herättää keskustelua seuraavilla kysymyksillä:

- Kuka/ketkä ovat alttiina kiusaamiselle?
- Kuka altistaa kiusaamiselle?
- Kuka/ketkä ovat passiivisia sivustaseuraajia?

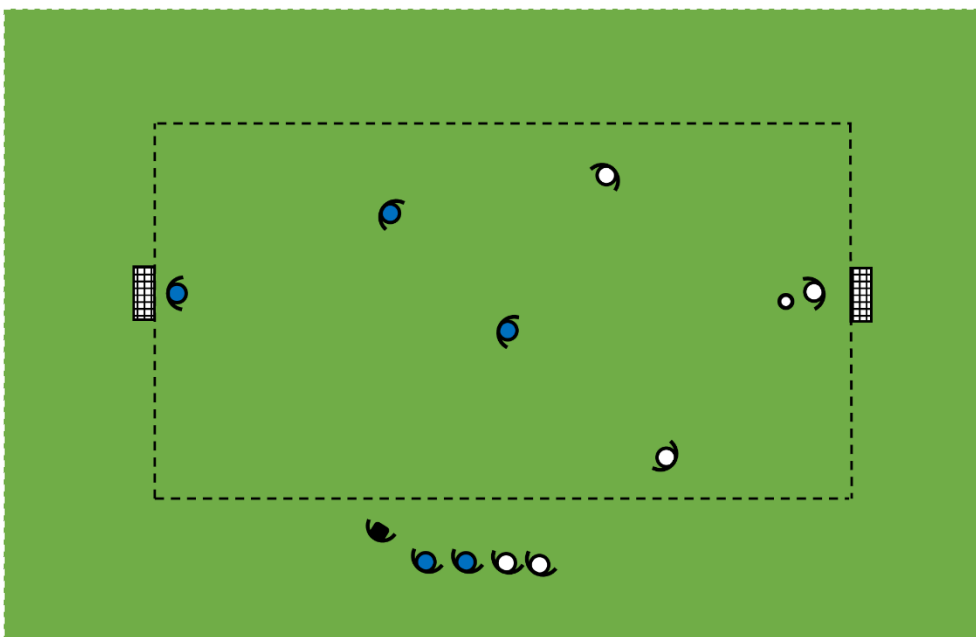
Kommentit kirjoitetaan taululle (**katso Liite 1.1**) valmentajan aiheittain jaottelemana [TEKIJÄT-OMINAISUUDET-SEURAUKSET] ja säilytetään käytettäväksi tehtävän toisessa vaiheessa. Tämän tehtävän toteuttaminen niin sanoituissa "vaikeissa" ryhmissä voi olla hankalaa. On tärkeää, että valmentaja selittää alusta asti, että tehtäviin on suhtauduttava





vakavasti, kuten kaikkeen muuhunkin harjoitteluun. Jos valmentaja kuitenkin huomaa, että nuoret eivät ole riittävästi mukana tehtävässä, VAIHE 1:tä voidaan lyhentää hieman, jotta VAIHE 2:lle jää enemmän aikaa.

Kuva tehtävästä alla:



VAIHE 2 – Kiusaamisen ominaisuudet

AIKA: 30 minuuttia

Tässä 15 minuutin pelissä pelaajat jaetaan kolmeen ryhmään ja heitä pyydetään suorittamaan kolme haastetta palkinnon saamiseksi: nämä haasteet (sekä haasteeseen määrätty ryhmä) voivat olla valmentajan suunnittelemia sen perusteella, missä pelaajien tulisi hänen mielestään

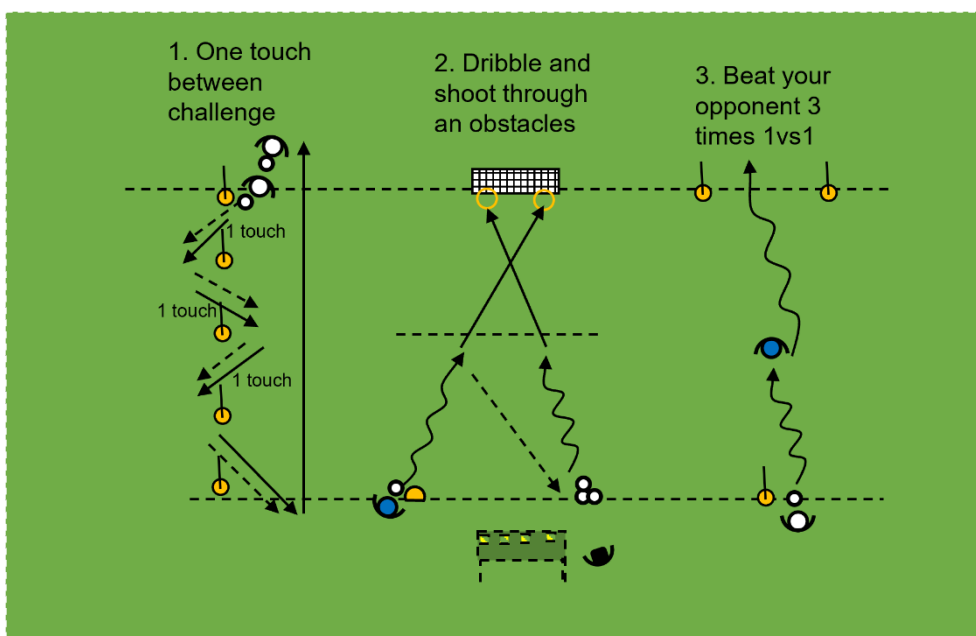


Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



kehittyä enemmän (esim. reaktionopeuden parantamista varten joukkuekaveri voisi potkaista palloa takaapäin ja se pitäisi saavuttaa ja pysäyttää ennen kuin se ylittää viivan vähintään neljällä viidestä yrityksestä). Aina, kun ryhmän jäsen saavuttaa tavoitteensa, hän voi noutaa palkintonsa - kortin, joka kuuluu tiettyyn kiusaamiseen liittyvään kategoriaan (**katso Liite 1.2 - ikä 10-14**), eli TEKIJÄT, OMINAISUUDET tai SEURAUKSET, ja joka auttaa oppimaan lisää aiheesta.

Kuva tehtävästä alla.



Haaste 1: "Yksi kosketus tötsien välissä".

Haaste 2: "Kuljeta ja lauo esteen läpi".

Haaste 3: "Voita 1v1-vastustajasi kolme kertaa"



Project supported
by





Tehtävän lopussa kaikki kortit kerätään yhteen ja liitetään aiheisiin, joita pelaajat ovat nostaneet esiin vaiheen 1 aikana. Valmentaja johtaa keskustelua kysymällä:

- Tiesitkö kaiken tämän kiusaamisesta jo valmiiksi?
- Mikä yllätti sinua eniten?
- Luuletko oppineesi jotain uutta tästä ilmiöstä?

Valmentaja voi lisätä tietoisuutta ongelman vakavuudesta kannustamalla nuoria seuraavilla kysymyksillä:

- Oletko koskaan kuullut lapsen oikeuksia koskevasta sopimuksesta?
- Tiesitkö, että sopimuksen mukaan jokaisella lapsella on oikeus suojaan kaikenlaiselta väkivallalta, myös kiusaamiselta? Miksi luulet, että on näin?

Mahdollinen lisäys. Jos tämän tehtävän jälkeen on vielä aikaa, valmentaja voi ehdottaa roolipelin pelaamista uudestaan pienellä mausteella. Tällä kertaa yleisö voi korvata kenet tahansa passiivisen sivustakatsojan. Pelaajat yleisössä voivat huutaa "stop" milloin tahansa ja vaihtaa mitä tahansa passiivista hahmoa. Sitten kohtausta jatkuu uudella näyttelijällä, joka yrittää parantaa, välttää tai muuttaa tilanteen paremmaksi kokemukseksi altistuneille henkilöille.

Lopuksi valmentaja voi päättää keskustelun sanomalla esimerkiksi: "Keskustelemme tästä aiheesta, koska me seurana pidämme kiusaamisen torjuntaa erittäin tärkeänä ja



Project supported
by





haluamme sinun ymmärtävän tätä ilmiötä ja miten sitä vastaan voi taistella. Jos tämä aihe triggeröi teitä tai tuntuu, että haluatte jutella jonkun kanssa, voitte milloin tahansa tulla minun luokseni. Jos en osaa vastata sinulle sillä hetkellä, yritän ohjata sinut jonkun luo, joka osaa vastata" <https://www.etoileyksin.fi/haluatko-jutella/> tai soita +358 503 025 942 Ma 12.00 – 14.00 tai chattaa www.etoileyksin.fi

KOTITEHTÄVÄ

Ensi viikolla, ennen kuin vitsaillet, yritä ajatella, voiko se loukata edessäsi olevaa henkilöä.

VALMENTAJALTA VALMENTAJALLE: KÄYTÄNNÖN EHDOTUKSIA

Tässä on muutamia käytännön ehdotuksia valmentajilta, jotka ovat jo toteuttaneet aktiviteetteja joukkueissaan.

1. **VAIHEESSA 1**, jos ryhmä on suuri (30 pelaajaa tai enemmän), se kannattaa jakaa useaan pienempään ryhmään, jotka voivat leikkiä roolileikkiä rinnakkain.
2. On tärkeää tarjota vahvaa ohjausta aktiviteetin aikana, jotta pelaajat tuntevat olonsa turvalliseksi roolipelin aikana: Näytä läsnäolosi ja tule kuulluksi.
3. **VAIHEESSA 2** voit muokata materiaaleja, jos korttien tulostaminen ja leikkaaminen on haasteellista. Voit esimerkiksi käyttää pelin aikana kerättäviä merkkejä ja tulostaa vain yhden korttisarjan, joka voidaan "vaihtaa" pelin lopussa. Näin voit edelleen keskustella materiaaleista, mutta sinun ei tarvitse leikata kortteja tai askarrella niitä.



Project supported
by





Ikäryhmä: 15-18-vuotiaat

Tarjoaa tietoa kiusaamisesta	50 minuuttia
------------------------------	--------------

VAIHE 1 – Kiusaamisen roolileikki

AIKA: 20 minuuttia

Valmentaja pyytää 4–5 pelaajaa esittämään joukkueovereilleen kiusaamistilanteen jalkapallossa: tilanteessa pitää olla kiusaaja, uhri ja sivullisia. Lisäksi sen pitäisi osoittaa, miltä kaikista näyttelijöistä tuntuu ja miten he käyttäytyvät kiusaamistilanteen JÄLKEEN. Heillä on 5 minuuttia aikaa tilanteen valmisteluun ja 5 minuuttia tulkintaan. Sillä välin muita pelaajia pyydetään vastaamaan paperilla (**katso Liite 1.3**) seuraaviin kysymyksiin:

1. Ketkä tekijät ovat osallisena tässä tilanteessa?
2. Mikä antaa kiusaajan toimia, kuten hän tekee?
3. Mitä seuraamuksia kiusaamisesta on kaikille osallisille?

Seuraavassa 10 minuutin keskustelussa pelaajat etsivät vastauksistaan yhtäläisyydet, jotka kirjataan pahville (**katso Liite 1.1**).

VAIHE 2 – Kiusaamisen ominaisuudet

AIKA: 30 minuuttia



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Kuten edellä, myös tässä 20 minuutin pelissä pelaajat jaetaan kolmeen ryhmään ja heitä pyydetään suorittamaan kolme haastetta palkinnon saamiseksi. Haasteet voivat olla valmentajan suunnittelema sen perusteella, missä pelaajien tulisi hänen mielestään kehittyä enemmän: tässä tapauksessa pelaajalla on mahdollisuus asettaa omat tavoitteensa (esim. suorittamalla 15 dribbleä). Aina, kun ryhmän jäsen saavuttaa tavoitteensa, hän voi noutaa palkintonsa, kortin, joka kuuluu tiettyyn kiusaamiseen liittyvään kategoriaan (**katso Liite 1.2 - ikä 15-18**), eli TEKIJÄT, OMINAISUUDET tai SEURAUKSET, jossa on lisätietoa aiheesta. Jokainen pelaaja voi saada mahdollisuuden kilpailla useita kertoja 20 minuutin aikana nostamalla rimaa (esim. 20 dribbleä).

Tehtävän lopussa kaikki kortit kerätään yhteen ja liitetään vastauksiin, jotka on kerätty vaiheen 1 aikana. Valmentaja johtaa keskustelua kysymällä:

- Tiesitkö kaiken tämän tiedon kiusaamisesta? Todistitko sitä koskaan?
- Mikä on uutta sinulle? Mikä näistä tiedoista yllättää sinua eniten?
- Miltä sinusta tuntuu, kun olet oppinut tämän kaiken?

Lopuksi valmentaja voi päättää keskustelun sanomalla esimerkiksi: "Keskustelemme tästä aiheesta, koska me seurana pidämme kiusaamisen torjuntaa erittäin tärkeänä ja haluamme sinun ymmärtävän tätä ilmiötä ja miten sitä vastaan voi taistella. Jos tämä aihe triggeröi teitä tai tuntuu, että haluatte jutella jonkun kanssa, voitte milloin tahansa tulla minun luokseni. Jos en



Project supported
by





osaa vastata sinulle sillä hetkellä, yritän ohjata sinut jonkun luo, joka osaa vastata"

<https://www.etoileksin.fi/haluatko-jutella/>

tai soita +358 503 025 942 Ma 12.00 – 14.00 tai chattaa www.etoileksin.fi.

KOTITEHTÄVÄ

Ensi viikolla, ennen kuin vitsaillet, yritä ajatella, voiko se loukata edessäsi olevaa henkilöä.

TARVITTAVAT MATERIAALIT

Liite 1.3 (kopio jokaiselle pelaajalle) (vain 15-18-vuotiaat)

Liite 1.1

Tussi

Liite 1.2

Kirjekuoret

Jalkapallot

Haasteisiin tarvittavat materiaalit

Tehtävä 2 – “Miltä se tuntuu?”

Tehtävän yleinen kuvaus

Tämän tehtävän tarkoituksena on edistää näkökulman ottamista ja emotionaalista empatiaa kiusaamista kokeneita kohtaan. Kun pelaajat määrätään satunnaisesti tiettyyn "merkkiin", pelaajat kokevat, miltä tuntuu pelata joko ystävien kanssa, jotka ovat mukana ja tukevat tai tyyppien kanssa, jotka kiusaavat ja loukkaavat. Jokainen pelaaja kokeilee molempia puolia,



Project supported
by



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



jotta he voivat tuntea ja vertailla hyvän ja ystävällisen kohtelun sekä häirinnän ja huonon kohtelun välisiä eroja. Seuraava keskustelu auttaa a) ymmärtämään, miltä ihmisistä tuntuu, kun heitä kiusataan (sekä suora sanallinen väkivalta että/tai sosiaalinen eristäminen) ja b) pohtimaan, kuinka käyttäytymisemme voi vaikuttaa muiden hyvinvointiin.

Ikäryhmä: 10-14-vuotiaat

Lisää empatiaa uhreja kohtaan	50 minuuttia
-------------------------------	--------------

VAIHE 1 – Katso otsaani!

AIKA: 30 minuuttia

Tässä pelissä, joka on tavallinen 10+10 minuutin jalkapallopele (5 minuutin tauko välissä), kaikki pelaajat käyttävät otsanauhaa. Ennen pelin alkua jokainen pelaaja menee valmentajan luo, joka kiinnittää nauhaan lapun (**katso Liite 2.1), joka osoittaa muille pelaajille käyttäytymissäännön. Mahdolliset laput ovat seuraavia (puolet ovat "kiusaamislappuja" ja puolet ovat "osallistavia ja tukilappuja"):**

- Älä koskaan syötä palloa minulle.
- Syötä pallo minulle aina mahdollisimman pian.
- Kommentoi peliäni epämiellyttävästi.
- Kehu minua paljon siitä, miten paljon panostan peliini.
- Lohduta minua, jos teen virheen.
- Jos teen virheen, pahenna oloani.



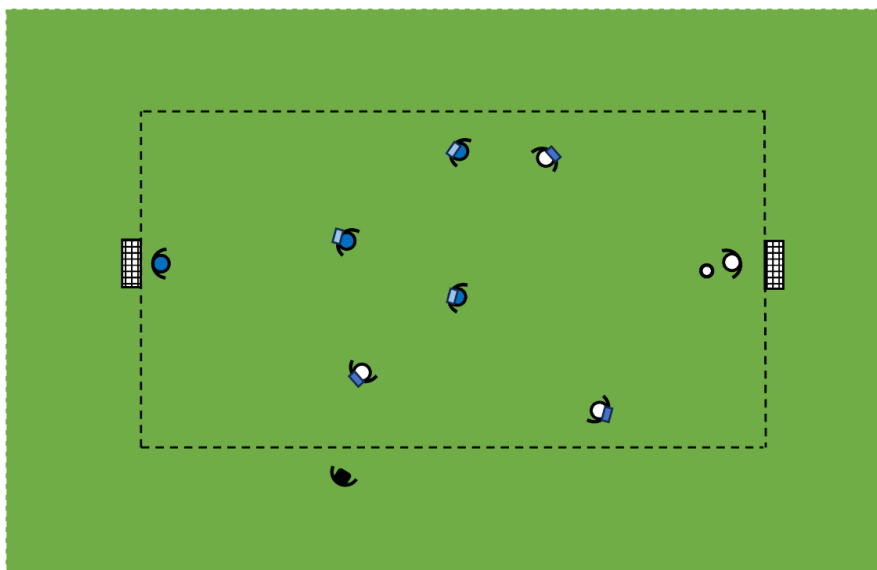
Project supported
by





Pelaajille annetaan aikaa katsoa toistensa lappuja. Sääntönä on, että toisten lappuja ei paljasteta. Pelin aikana pelaajien on toimittava tiettyä pelaajaa kohtaan hänen lappunsa mukaisesti. Tauon jälkeen laput vaihdetaan ja ne, kenellä oli kiusaamislappu, saavat osallistavan lapun ja päinvastoin.

Kuva tehtävästä alla.



VAIHE 2 – Puhutaan tunteista

AIKA: 20 minuuttia

Pelin päätyttyä nuoret pelaavat 5 minuutin pelin ennen keskustelun aloittamista. Pelin tarkoituksena on harjoitella tekniikoita hyvän ilmapiirin edistämiseksi sekä havainnollistaa näkymättömyyden ja syrjinnän seurauksia. Pelissä pelaajat pääsevät eri rooleihin ja yrittävät kuvata sekä näkymättömyyttä että näkyvyyttä. Peliä varten:

- Jaa ryhmä pareiksi.



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.

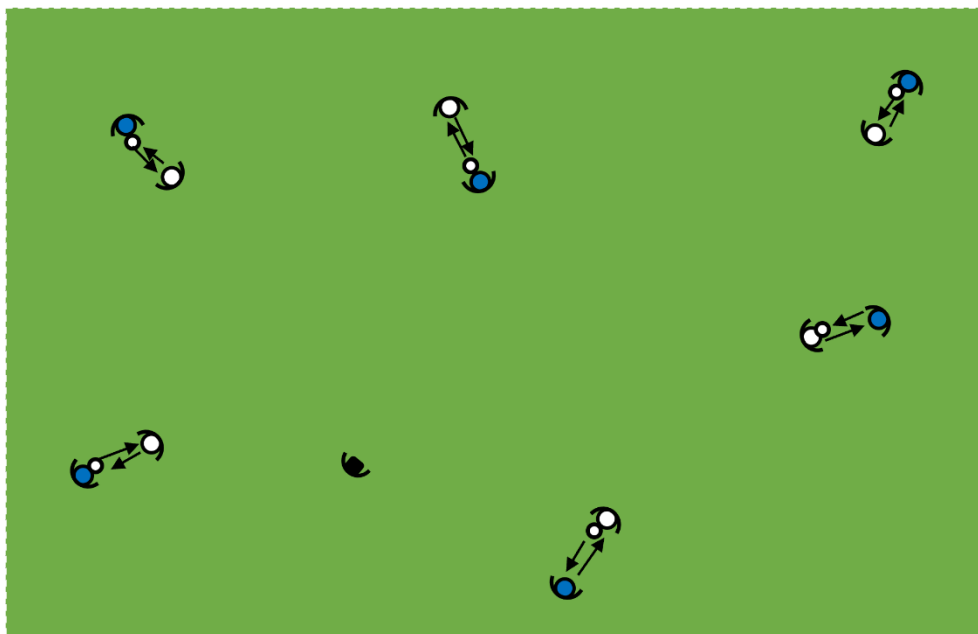


- Yksi parin jäsenistä alkaa puhua (mistä tahansa, esim. kesälomasta, lempiruoosta, hyvästä kirjasta jne.) minuutin ajan. Toista pyydetään olemaan välinpitämätön sen minuutin ajan, jonka kumppani puhuu.
- Vaihda rooleja. Se, joka aloitti puhumisen, on nyt välinpitämätön minuutin ajan.
- Toista (puhu samasta asiasta), mutta tällä kertaa kumppani, joka ei puhu, osoittaa aidosti olevansa kiinnostunut.

Valmentaja kerää nopeasti pelaajien ensireaktiot:

- Miltä tuntui puhua toiselle, joka oli välinpitämätön? Mitä tapahtui sinulle, tarinalle?
- Miltä tuntui puhua toiselle, joka osoitti kiinnostusta? Mitä tapahtui sinulle, tarinalle?

Kuva tehtävästä alla.



Project supported
by





Tämän jälkeen pelaajia pyydetään yhdistämään tämä pikapeli jalkapallotoimintaan ja keskustelemaan tunteistaan, jotka liittyvät kiusaamiseen ja ystävälliseen kohteluun. Valmentaja kerää heidän ajatuksiaan ja mielipiteitään taululle (**katso Liite 2.2**).

- Miltä tuntui, kun sinua kiusattiin tai kukaan ei syöttänyt palloa sinulle?
- Miltä tuntui, kun kaikki olivat ystävällisiä ja tsemppaavia?
- Onko mielestäsi tärkeää olla ystävällinen muille ihmisille? Miksi?
- Voitko antaa konkreettisia esimerkkejä siitä, mitä voit tehdä tai sanoa osoittaaksesi tukea tai ystävällisyyttä toiselle pelaajalle?
- Lapsen oikeuksien yleissopimuksen mukaan kaikilla nuorilla on oikeus **olla sellaisia kuin ovat**. Miten luulet pystyväsi vaikuttamaan ikätovereihisi pitämällä tämän mielessäsi?

KOTITEHTÄVÄ

Sitoudu ensi viikolla sanomaan ystävällinen sana yhdelle henkilölle päivässä ja katso hänen reaktiotaan.

VALMENTAJALTA VALMENTAJALLE: KÄYTÄNNÖN EHDOTUKSIA

Tässä on muutamia käytännön ehdotuksia valmentajilta, jotka ovat jo toteuttaneet aktiviteetteja joukkueissaan.

1. Lappujen tulostamisen ja pelaajien otsaan kiinnittämisen sijaan voit laittaa pelaajien selkään teippiä ja kirjoittaa niihin heidän ”roolinsa”.
2. Kotitehtävät ovat tärkeitä! Ne auttavat pelaajia pitämään tiedot mielessään aktiviteettien välillä.



Project supported
by





Ikäryhmä: 15-18-vuotiaat

Lisää empatiaa uhreja kohtaan	50 minuuttia
-------------------------------	--------------

Peli on samanlainen kuin 10-14-vuotiaiden ikäryhmässä, mutta keskustelun kysymykset ovat tarkempia.

- Miltä tuntui, kun kaikki olivat ystävällisiä ja tsemppaavia?
- Miltä tuntui, kun sinua kiusattiin tai kukaan ei syöttänyt palloa sinulle?
- Tuntuiko sinusta joskus tältä jalkapallossa? Tuntuiko sinusta joskus tältä jalkapallon ulkopuolella?
- Miten toivoisit muiden käyttäytyvän sinua kohtaan jalkapallossa ja sen ulkopuolella?
- Miltä sinusta tuntuu, kun näet, että jotakuta kiusataan?
- Mietitkö koskaan, miltä SINUN käytöksesi tuntuu muista ihmisistä?
- Miten luulet voivasi vaikuttaa muihin ihmisiin?
- Lapsen oikeuksien yleissopimuksen mukaan kaikilla nuorilla on oikeus olla **sellaisia kuin ovat**. Miten luulet pystyväsi vaikuttamaan ikätovereihisi pitämällä tämän mielessäsi?

KOTITEHTÄVÄ

Sitoudu ensi viikolla sanomaan ystävällinen sana yhdelle henkilölle päivässä ja katso hänen reaktiotaan.

TARVITTAVAT MATERIAALIT

Jalkapallot



Project supported
by





Peliliivit joukkueen jakamiseen
Maalit
Pilli
Otsanauhut (yksi jokaiselle pelaajalle)
Liite 2.1
Liite 2.2
Tussi



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Liiitteet

Tehtävän 1 materiaalit

Liite 1.1 (iät 10-14)



Project supported
by



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Liite 12 10-14
Taka

Sanallinen kiusaaminen Rumat sanat, loukkaukset, toisten pilkkaaminen esim. pukeutumisesta, fyysisestä olemuksesta tai perheolanteesta	Kiusaaja Joku vahva, joka on aggressiivinen heikompiin kohtaan näyttääkseen valtaansa tai saadaakseen jotain	Uhri Joku, jota kiusaaja kohtelee toistuvasti huonosti ja joka tuntee itsensä heikoksi ja pelokkaaksi	Sivulliset He, jotka todistavat kiusaamista. He voivat olla joko kiusaajan kannattajia, hiljaisia tarkkailijoita tai uhrien liittolaisia ("puolustajia")
Fyysinen kiusaaminen Potkiminen, lyöminen, tönnäminen, myös toisten ihmisten omaisuuden tuhoaminen tarkoituksella	Sosiaalinen eristäminen Pahan puhuminen toisen selän takana, tavoitteena toisen eristäminen	Henkilöiden välinen kiusaaminen Kiusaaminen, joka kohdistuu toisen henkilökohtaisiin ominaisuuksiin (kuten ylipaino tai ujous)	Ennakkovaluotoin perustuva kiusaaminen Kiusaaminen johtuu siitä, että uhri kuuluu tiettyyn ryhmään (esimerkiksi on ulkomaalainen)

Liite 12 10-14
Etä



Project supported
by





Liite 12 10-14
 Taka

Seuraukset uhreille (1) Kiusaamisen uhrin voivat olla hyvin surullisia ja niin peloissaan, että he eivät voi lähteä kotoa yksin	Seuraukset kiusaajille (1) Aikuisena kiusaajilla on vähemmän ystäviä ja huonommat työt kuin muilla ihmisillä	Seuraukset uhreille (2) Kiusaamisen uhrin tuntevat olonsa epävarmaksi ja lopettavat koulunkäynnin	Seuraukset kiusaajille (2) Aikuisena kiusaajilla on todennäköisemmin sairauksia kuin muilla ihmisillä
--	---	--	--

Seuraukset sivullisille

Ihmiset, jotka todistavat kiusaamista, tuntevat olonsa jokapäiväisessä elämässä huonommaksi kuin ikätoverinsa

Liite 12 10-14
 Etu



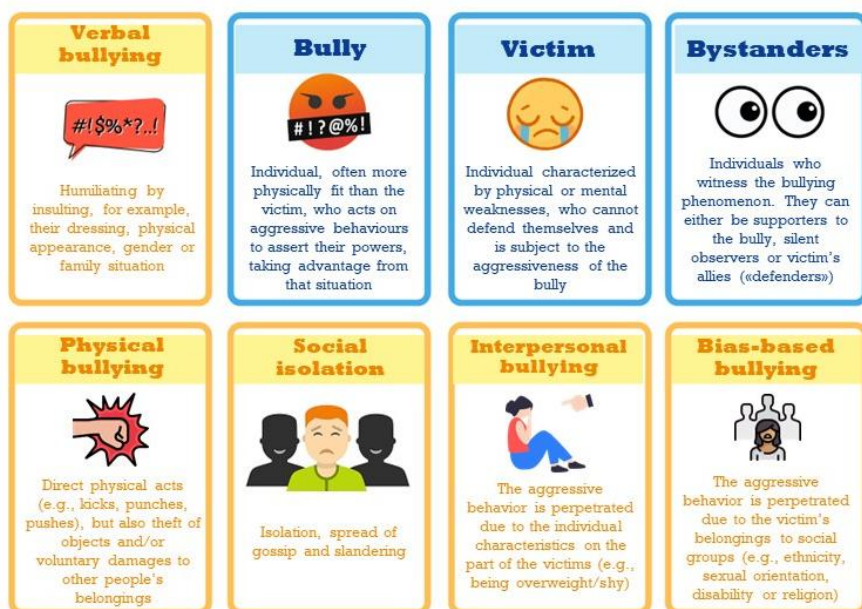
Project supported
 by





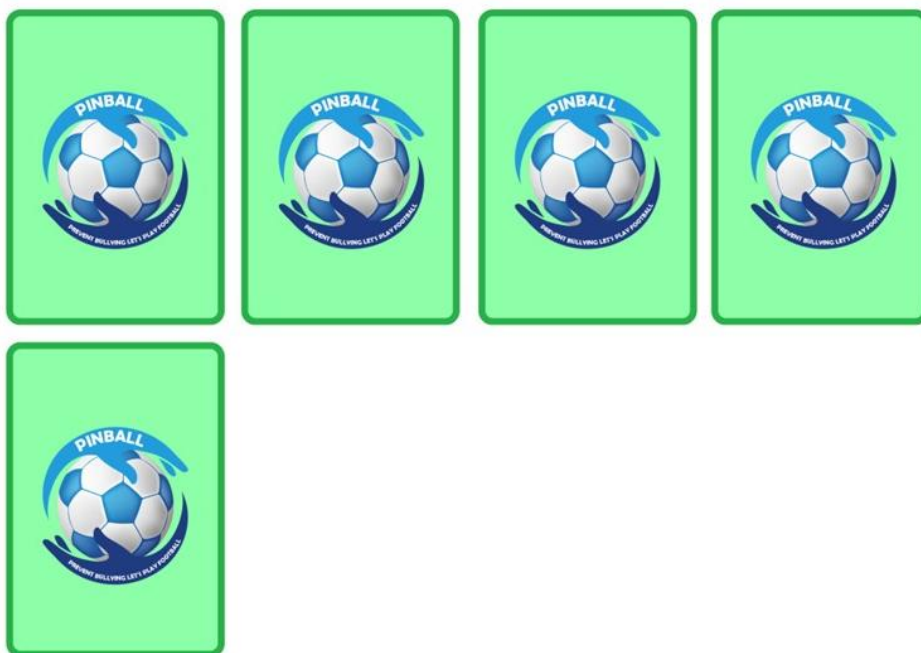
Liite 12 10-14
 Taka

Liite 1.1 (iät 15-18)



Project supported
 by





Consequences for victims (1)


Victims of bullying tend to develop anxiety and depression

Consequences for bullies (1)


Research shows that bullies are more likely, when adults, to work failure, poor relationships and physical illness

Consequences for victims (2)


Victims of bullying tend to have a deterioration in school performance and can even end up abandoning their studies prematurely

Consequences for bullies (2)


Bullies, when adults, can manifest very aggressive behaviours and have mental illnesses (more than average)

Consequences for bystanders


A recent study showed that bystanders of bullying are more likely to report lower satisfaction than youngsters who are not bystanders



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Tehtävän 2 materiaalit

Liite 2.1



Liite 2.1



Euroopan unionin rahoittama Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanoviraston (EACEA) kantaa. Euroopan unioni tai EACEA eivät ole vastuussa niistä.