

Pelaa Napposen kanssa!

Napposen eväät ja Napposen rahat -pelien avulla voi hauska tavalla opetella ravitsemukseen ja elintarvikkeisiin sekä omaan talouteen liittyviä tietoja ja taitoja. Internetissä pelattavien pelien pääosassa seikkailee Suomen Kuluttajaliiton uusi pieni apuri, Kultsi Napponen.



Napposen eväät

Lapsena omaksutut ruokailutottumukset muodostavat pohjan aikuisiän ruokavalinnoille ja terveydelle. Päivittäiset, usein toistuvat ruokavalinnat ovat avainasemassa ja ratkaisevat ruokavalion terveellisyyden. Tämänhetkinen trendi ei lupaa lapsille tervettä aikuisuutta; nuoret ikäryhmät ovat painavampia kuin aikaisemmin, napostelu on yleistä sekä makeisia ja virvoitusjuomia käytetään yhä enemmän. Kauppojen tuoteviidakko on melkoinen. Lasten ja nuorten tietotaitoa omasta ruokavaliosta on edelleen lisättävä. Kohderyhmän ravitsemusvalistus on käytännössä kotitalousopetuksen ja kodin vastuulla. Suomen Kuluttajaliitto tarjoaa ravitsemusvalistuksen tueksi uudenlaista opetusmateriaalia, jota voivat hyödyntää niin opettajat työssään kuin lapsen tai nuoren perhe.

Napposen eväät -pelissä pelaaja auttaa Napposta tekemään ruokavalintoja päivän mittaan. Valintoja on tehtävä mm. aamupalalla, koululounaalla ja välipalalla. Napposta on myös autettava ravitsemusaiheisessa kokeessa ja koulutehtävissä sekä tulkittava pakkausmerkintöjä ruokaostoksilla. Pelissä käsitellään lautasmallia, päivittäisiä tuotevalintoja, rasvan laatua sekä piilosokeria ja piilorasvaa konkreettisin keinoin. Myös liikunta kuuluu Napposen päivään. Peli on suunnattu yli 10 -vuotiaille ja kaikille ravitsemuksesta kiinnostuneille.

Napposen rahat

Kuluttaminen ja rahankäyttö ovat taitoja, joita tarvitaan elämässä joka päivä. Nuorten saamat taloudenhallinnan mallit ja taidot ratkaisevat sen, miten he tulevaisuudessa selviävät taloutensa hoitamisesta. Lapset kasvavat jo varhaisella iällä kuluttajiksi ja kulutustottumukset opitaan nuorena. Samaan aikaan, kun nuorilla on yhä enemmän rahaa käytössään, muuttuu taloudenpito yhä monimutkaisemmaksi. Uudet tuotteet ja teknologia, informaatiotulva,

Tiedote
10.3.2008

lisääntyneet valinnanmahdollisuudet ja virtuaaliraha asettavat haasteita jokaiselle kuluttajalle. Vaikka lapset ja nuoret ovat usein teknisesti taitavia, kokonaiskäsityksen saaminen yksityistalouden toiminnasta on tärkeää. Taloudenhallinnan taitoja ei opita pikaisesti täysi-ikäisyyden kynnyksellä, vaan niitä täytyy harjoitella kaikissa elämänvaiheissa.

Napposen rahat –pelissä pelaaja voi testata omaan talouteen liittyviä tietojaan. Peli tutustuttaa taloussanastoon, auttaa hahmottamaan ostoksien hintoja ja herättelee miettimään, miten voi toimia erilaisissa valintatilanteissa. Pelaaja voi laskea laskurilla omia menojaan, yhdistää sekaisin menneitä tavuja, arvioida tuotteiden hintoja ja suorittaa testin, joka kertoo kuinka taloudellisesti, terveellisesti ja eettisesti pelaaja toimii. Tietovisassa kysytään mm. säästämisestä, luotoista, prosenttilaskusta, kuluttajansuojasta ja kansantaloudesta. Kysymykset muuttuvat sitä haastavammiksi, mitä pidemmälle pelaaja etenee. Omat vastaukset voi tarkistaa pelin jälkeen ja sen voi pelata uudelleen. Kysymykset arvotaan kysymyspankista, joten ne vaihtuvat joka pelikerralla. Peli on suunnattu 12-16-vuotiaille ja kaikille kiinnostuneille. Pelin pelanneet voivat osallistua palkintokilpailuun toukokuuhun asti.

Napposen rahat –peli täydentää Suomen Kuluttajaliiton talouskasvatukseen liittyvää materiaalia – lapsille suunnattua [Taloussaapista](#) ja nuorten [Valtti](#)-sivuja.

Hankkeita ovat tukeneet Raha-automaattiyhdistys, Maa- ja metsätalousministeriö (Laatuketju), Kansan Sivistysrahaston Viola Järvisen rahasto ja Opetusministeriö.

Napposen eväät ja Napposen rahat –pelit osoitteessa:
www.kuluttajaliitto.fi/napposenpelit

Suomen Kuluttajaliiton muita materiaaleja:
www.kuluttajaliitto.fi/opetuksenavuksi