

Circula-paja, esimerkki aikataulusta (n. 3,5-4 h)

Intro: motivointi kiertotalouteen ja pelaamiseen (5 min.)

Jos ryhmälle on annettu ennakkotehtävä: purku (5 min.)

Kiertotalouskävely (20 min.)

Ryhmien muodostaminen, siirtyminen tiimipöytiin (5 min.)

Toimeksianto peliin (5 min.)

- Pelin idea ja tavoite
- Jokainen teistä tuo yritykseen oman persoonansa ja taitonsa: niitä edustavat taito- ja vahvuuskortit.
- Lisäksi saatte resurssikortteja: jollekin muulle ylimääräiseksi jääneitä materiaaleja, tavaraa tai tiloja.
- Näiden pohjalta ideoitte liiketoimintaa ja pitchaatte yritysideoinne pelin päätteeksi toisille tiimeille (tai raadille)
- Pelilauta edustaa yritystänne: nostatte pelilaudalle vain ne resurssikortit, taidot ja vahvuudet, joita oikeasti hyödynnätte yrityksessänne. Pelilaudalle tulevat myös tarralaput, joihin kirjaatte ideanne tarkemmin.
- Edetkää ohjeiden avulla vaihe vaiheelta. Koko ohjetta ei tarvitse lukea kerralla.

Peli alkaa; ideointia tiimeissä, n. 20 min. Seuraa, ettei taitojen ja vahvuuksien valintaan juututa liikaa.

Resurssien vaihto (5 min.)

- Kun perusidea alkaa löytyä tiimeissä, pyydä pelaajien huomio.
- Lyhyt kierros, joka tiimi kertoo: mikä on yritysidea, mitä resurssikortteja aiotte käyttää, mitä jää yli
- Kierroksen jälkeen tiimit voivat vaihtaa resursseja keskenään

Idean kehittelyä tiimeissä, n. 45 min.

Ideointiaika päättyy – siirtyminen pitchaukseen (25 min.)

- Kerro pitchaamisen idea
- Katsokaa pitchausvideo
- Pitchaamisen ohje löytyy tiimien pöydistä / voit jakaa sen tässä vaiheessa, kerro pitchauksen maksimikesto (60 sekuntia tai 3 min.)
- Tiimeille aikaa pitchauksen valmisteluun (10 min.)
- Kannusta harjoittelemaan ja testaamaan kesto

JOKO: Pitchaukset ja vertaispalaute: 5-10 min. / tiimi

- Vertaispalautteen yhteydessä suositellaan 60 sekunnin pitchausta.
- Jaa tiimeille palautekortit ja kerro niiden tarkoitus (vastuunjako)
- Ennen tiimin pitchausta sovi, mikä tiimi antaa heille palautteen
- Kun tiimi on pitchannut, palautteet KEHU, KYSY, HAASTA ja EHDOTA sekä yritystiimille mahdollisuus vastata palautteeseen

TAI: Pitchaus ja raadin tai pelinjohtajan arviointi 10 min. / tiimi

- Raadin arviointiin suositellaan 3 minuutin pitchausta. Tällöin kuitenkin myös pitchauksen valmistelu-aikaa on syytä varata hieman enemmän.
- Kaikki pitchaukset kuunnellaan yhteen menoon.
- Pelinjohtaja / raati tekee pisteyttää alustavasti pitchauksen kuunnellessaan. Hyödyntäkää arviointilomakkeita.
- Kun kaikki esitykset on kuultu, raati linjaa pisteytyksen ryhmän tason mukaan.
- Jokaiselle tiimille vuorollaan annetaan palaute (onnistumiset, kehittymisen mahdollisuudet) ja mahdollisuus vastata palautteeseen sekä pisteytys.
- Raati voi nimetä koko pelin voittajatiimin lisäksi ”voittajia” eri kategorioissa, esim. innostavin esiintyminen, luovin idea, monipuolisin kiertotalousajattelu...

Loppukeskustelu (10 min.)

1. Pelitilanteen purku

- Mikä fiilis jäi pelistä?
- Miten oma tiimisi toimi? Millaisen roolin otit itse?
- Miten peli vedettiin, koitko pelin sujuvaksi ja oikeudenmukaiseksi?
- Esim. porina parin / tiimin kanssa, halukkaat voivat jakaa ajatuksensa koko ryhmälle

2. Oppimisen reflektointi ja jakaminen

- Mitä ajatuksia heräsi, mitä opit?
- Mitä aiot kertoa kiertotaloudesta tänään esim. kavereille, perheelle tai muille?