

1.

## DIGILÄMPPI

Nostakaa vuorotellen digilämpäkortti. Vastatkaa kortin kysymykseen.

DIGILÄMPPI

2.

## DIGIKOMPASSI

### KORTTIPAKKA:

Mikä ajaa muutosta kunnassa? Muodostakaa korttiryhmiä: Valitkaa neljä pääkorttia ja kytkekää niihin 2-4 korttia.

### HAASTE:

Mitä ongelmaa tai tarvetta haluatte ratkaista kunnassa? Kirjoittakaa se pelilautaan Haaste-kohtaan.

### TAVOITE:

Asettakaa tavoite haasteen ratkaisuun. Kirjoittakaa se pelilautaan Tavoite-kohtaan.

### HYÖDYT:

Millaisia hyötyjä ja vaikutuksia tavoitteella on? Tarkastelkaa hyötyjä kolmesta näkökulmasta: kunta, asukas, ekosysteemi.



DIGI





