

# TIETOKILPAILU

## NUUSKA

### 1. Mitä näistä nuuskassa ei ole?

- a) arsenikki
- b) lyijy
- c) kamelinkakka

### 2. Nuuska aiheuttaa vaurioita suussa, koska:

- a) nuuskassa on lasinsiruja
- b) nuuska ärsyttää suun limakalvoja ja ikeniä
- c) nuuskapussi venyttää huulta

### 3. Nuuska vaikuttaa urheilussa suorituskykyyn:

- a) suorituskykyä parantamalla
- b) ei mitenkään
- c) heikentämällä suorituskykyä

### 4. Nuuskan myynti kiellettiin Suomessa:

- a) 1870-luvulla
- b) 1930-luvulla
- c) 1990-luvulla

### 5. Voiko nuuskaan jäädä koukuun?

- a) kyllä, nuuskasta voi olla jopa vaikeampi päästä irti kuin savukkeista
- b) ei
- c) niin ja näin, nuuskaan jää koukuun vain jos sitä käyttää yhdessä kahvin kanssa

## RAHAPELAAMINEN

### 6. Kuka on varmin voittaja, kun pelaat rahapelejä?

- a) minä
- b) marketin mummo
- c) rahapeliyhtiö

### 7. Mikä on rahapelaamisen ikäraja?

- a) 15 vuotta
- b) riippuu rahapelistä
- c) 18 vuotta

## DIGIPELAAMINEN

### 8. Miten voi varmistua siitä, ettei digipelaamiseen kulu liikaa rahaa?

- a) varaamalla pelaamiselle vain tietyn määrän rahaa
- b) pyytämällä kaveria maksamaan
- c) maksamalla vain pelivaluutalla, kuten timanteilla

### 9. Mistä tietää, että on pelannut liikaa?

- a) siitä, että päätä alkaa särkeä
- b) siitä, ettei mene nukkumaan ajoissa
- c) siitä, että unohtaa jonkun muun tärkeän asian, kuten syömisen tai harrastuksen

### 10. Mistä pelin ikäraja (PEGI) kertoo?

- a) sen ikäiset osaavat pelata peliä
- b) pelissä on sitä nuoremmille haitallista sisältöä
- c) se on suositus siitä, kenelle peli voisi sopia

Oikeat vastaukset kääntöpuolella



EHKÄISEVÄN PÄIHDETYÖN  
JÄRJESTÖVERKOSTO

1c

Nuuska sisältää 2500 kemiallista yhdistettä, joiden joukossa on mm. raskasmetalleja, kuten arsenikkia ja lyijyä sekä jäänteitä kasvi- ja tuholaismyrkyistä.

2b

Nuuska ärsyttää suun limakalvoja ja voi aiheuttaa limakalvovaurioita. Nämä muutokset yleensä palautuvat nuuskan käytön loputtua. Nuuska aiheuttaa myös pysyvää ienrajojen vetäytymistä ja syöpymisvaurioita sekä hampaiden kiinnityskudosten löystymistä.

3c

Nikotiini supistaa verisuonia ja sitä kautta nostattaa verenpainetta ja sydämen syketasoa. Tästä syystä nikotiinia käyttävän urheilijan sykereservi on kapeampi kuin kilpailijalla, joka ei käytä nikotiinia. Nikotiini vaikuttaa lihasten hapensaantiin ja aineenvaihduntaan suorituskykyä alentavasti.

4c

Nuuskan myynti kiellettiin 1995, kun Suomi liittyi EU:n. Ruotsi on ainoa EU-maa, jossa nuuskan myynti on sallittua.

5a

Nuuskan käyttäjä saa tavallisesti isomman määrän nikotiinia kuin savukkeita polttava, joten riippuvuuskin on vahvempi.

6c

Rahapeliyhtiöt ovat voittoa tavoittelevia yrityksiä. Pelaajan häviämät rahat ovat yhtiölle tuloa. Rahapelien palautusprosentti on aina alle 100 %, mikä tarkoittaa sitä, että peliyhtiö voittaa lopulta aina. Suomalaisten rahapelien palautusprosentit (40-92) kertovat sen, että keskimäärin 8-60 prosenttia peliin kulutetusta rahasta menee peliyhtiölle.

7c

Rahapelien ikäraja nousi kahdeksaentoista vuoteen 1.7.2011. Sitä ennen ikäraja oli 15 vuotta. Rahapelien pelaamista rajoitetaan Suomessa 18 vuoden ikärajalla, koska varhainen rahapelaamisen aloittaminen saattaa altistaa rahapeli ongelmille myöhemmin.

8a

Pelin sisäisiin ostoksiin voi kulua yllättävän paljon rahaa, vaikka yksittäiset summat ovat pieniä. Myös pelin sisäistä valuuttaa voi ostaa rahalla. Siksi kannattaa varata etukäteen syrjään se summa, jonka on valmis pelaamiseen käyttämään, jotta rahaa jää muuhunkin elämään.

9a, b ja c

Mikäli pelatessa ei pidä riittävästi taukoja, voi päätä alkaa helposti särkemään lihasjumin ja näytön kirkkaan valon vuoksi. Kirkas sinivalo myös pitää hereillä ja heikentää unen laatua, joten pelaaminen kannattaa lopettaa 1-2 h ennen nukkumaanmenoa. Jos pelaaminen vie elämästä aikaa muulta tärkeältä tekemiseltä ja ihmissuhteilta, on syytä pohtia pelaamisen määrän vähentämistä.

10b

Pelien ikärajat kertovat sisältöjen haitallisuudesta eri ikäisille lapsille ja nuorille. Haitalliset sisällöt on merkitty peleihin myös sisältösymbolein. Ikäraja ei siis ole esimerkiksi pelin taitotaso tai suositus, vaan sääntö, jota esimerkiksi pelikauppojen tulee lain mukaan noudattaa.