

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Marraskuu 2020	Tekijä/tekijät Katja Pudas
Koulutus Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö		<input checked="" type="checkbox"/> AMK <input type="checkbox"/> YAMK
Työn nimi SEIKKAILU RAAMATUSSA –pakopeli alakoululaisille		
Työn ohjaaja KT Sari Virkkala		Sivumäärä 44 + 5
Työelämäohjaaja Nuorisotyönohjaaja Annika Alatalo, Kalajoen seurakunta		
<p>Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa alakoulukäisten Raamattu-pakopeli Kalajoen seurakunnan varhaisnuorisotyöhön. Pakopeliä kokeiltiin Kalajoen seurakunnan alakoululaisten päiväleirillä. Opinnäytetyö hankkeistettiin Kalajoen seurakunnalle.</p> <p>Opinnäytetyössä kerrotaan pakopeleistä ja esitellään alakoululaisten Raamattu-pakopeli. Opinnäytetyön pakopeli on suunniteltu sellaiseksi, että sitä voivat käyttää muutkin nuorisotyönohjaajat ja lasten kanssa työskentelevät henkilöt.</p> <p>Pakopelin pelanneita lapsia haastateltiin. Heiltä kysyttiin, mitä he ajattelivat pelistä. Lapsilta kysyttiin, oppivatko he jotain uutta Raamatusta. Opinnäytetyön pakopeli havaittiin toimivaksi. Palautteen perusteella pakopeliin tehtiin pieniä muutoksia.</p>		

<p>Asiasanat kirkon varhaisnuorisotyö, leikkilinen oppiminen, pakopeli, pedagoginen pakopeli, pelillinen oppiminen, Raamattu, ryhmä, ryhmäytyminen</p>

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date November 2020	Author Katja Pudas
Degree programme Bachelor of Humanities, Community Educator		
Name of thesis AN ADVENTURE IN THE BIBLE. A room escape game for primary school-aged kids		
Instructor Ed.D Sari Virkkala	Pages 44 + 5	
Supervisor Youth worker Annika Alatalo, Kalajoki Parish		
<p>The objective of this thesis was to plan and carry out a Bible-based escape room game for the primary school-aged kids that take part in the the Kalajoki Parish youth work. The room escape game was tested at a day-camp for primary-aged kids. The project was planned and carried out for the Kalajoki Parish.</p> <p>The thesis consists of theory of room escape games and the introduction of this Bible-based room escape game for primary school-aged kids. The room escape game is designed to such a form, that it can be used by other youth workers and any people who work with kids as well.</p> <p>The kids that played the room escape game were interviewed. Thwe were asked, what they thought of the game. The kids were also asked, whether they learned something new about the Bible. The room escape game was found to be functional. A few small changes were made to the game based on the feed-back.</p>		

<p>Key words Bible, chuch youthwork for primary school-aged children, forming groups, learning with games, playful learning, pedagogical room escape game, room escape game, group</p>

KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

LEIKILLISYYS OPPIMISESSA

Leikillinen oppiminen on leikillistä, luovaa ja mielikuvituksellista, tarinallista, yhteisöllistä, kehollista ja mediarikasta oppimista. (Krokfors, Kangas & Kopisto 2014, 85.)

PAKOPELI

Pakopeli on fyysinen tosielämän ryhmäpeli, jossa ratkotaan erilaisia ongelmanratkaisutehtäviä luovasti. Ne ovat toimintaa, joka yhdistää ilmiö-oppimisen, tarinallisuuden ja pelillisyyden. (Koiranen 2019, 14.) Pakopeli on myös hyvä väline ryhmätyötaitojen oppimiseen ja ryhmäyttämiseen. Pelissä onnistuminen voi motivoida ottamaan muut ryhmäläiset huomioon ja kun ryhmä huomaa, että heidän kannattaa pelata yhdessä, he alkavat mahdollisesti toimia toisensa huomioon ottaen myös arjessa. (Koiranen 2019, 36.)

PEDAGOGINEN PAKOPELI

Pedagogisessa pakopelissä oppiminen on upotettu osaksi peliä. Pelin tarina ja tehtävät ovat niin viihdyttäviä, ettei pelaaja huomaa oppivansa samalla. (Koiranen 2019, 57-58.) Hyvässä oppimispelissä oppimisen kohteena oleva sisältö on integroitu pelin toimintamekanismeihin (Krokfors ym. 2014, 209).

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY
SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT	3
3 RAAMATUN KÄYTTÖ VARHAISNUORISOTYÖSSÄ.....	7
3.1 Raamattu Suomessa	7
3.2 Varhaisnuori ja Raamattu.....	8
4 RYHMÄ.....	13
4.1 Ryhmä ja ryhmäytyminen	13
4.2 Ryhmän merkitys ja hyödyt.....	15
5 OPPIMINEN PELISSÄ JA LEIKISSÄ.....	17
5.1 Pelit ja pelillisuus oppimisessa	17
5.2 Leikillisuus pelissä.....	18
6 PAKOHUONEPELIT.....	20
6.1 Tosi elämän seikkailupeli	20
6.2 Pakopelien historiaa	20
6.3 Pedagogiikka pakopelissä	21
6.4 Pakopeli nuorisotyössä	22
6.5 Vaikuttavat pakopelit.....	23
6.6 Pakopelin suunnittelu.....	24
6.7 Peliohjaajan tehtävä.....	25
6.8 Lineaarinen ja epälineaarinen pakopeli.....	26
7 KUINKA SUUNNITTELIN PAKOPELIN	28
7.1 Pakopelin tarina	28
7.2 Pakopelin tehtävät ja niiden integrointi tarinaan	30
7.3 Pakopeli käytännössä.....	31
7.4 Lapsilta saatu palaute	35
7.5 Pakopelin toimivuuden arviointi.....	36
8 POHDINTA	41
LÄHTEET.....	41
LIITTEET.....	43

1 JOHDANTO

Ihmiset ovat aina kertoneet toisilleen tarinoita. Opettavaisia tarinoita nuotion ympärillä. Sellaisia tarinoita, jotka liittivät lapset ja nuoret osaksi kansaansa ja perintöään. Eräs suosikkitarinastani on savesta tehty, maalattu arizonalainen intiaanien kulttuuriin liittyvä *storyteller*, tarinankertoja. Se on kirjahyllyn päällä äitini kodissa. Toin sen Arizonasta. Se on naisfiguuri, jonka olkapäillä ja pään päällä ja sylissä kiipeilee lapsia kuuntelemissa tarinaa. Nämä figuurit kuvaavat sitä kulttuuria, jossa lapsille kerrottiin paljon tarinoita.

Ihmeellisin tarina, jonka itse tiedän, on niin sanottu pelastushistoria. Se tarina, joka alkoi paratiisista ja kulki autiomaan ja Egyptin ja Luvatum maan ja pakkosiirtolaisuuden halki Betlehemiin ja Golgatalle ja ylös taivaaseen asti. Olen aina pitänyt Raamatun opettamista tärkeänä. Haluaisin, että lapset innostuisivat Raamatusta ja saisivat käsityksen siitä, millainen kirja Raamattu on. Haluaisin myös, että lapset saisivat yleiskuvan Raamatun tapahtumista ja siitä, että Jeesus on Raamatun kantava teema: Se tai hän, joka sitoo Vanhan ja Uuden Testamentin yhteen. Joelin kirjan ensimmäisen luvun kolmannessa jakeessa sanotaan: "Kertokaa siitä lapsillenne, kertokoot he omille lapsilleen ja lastenlapset seuraavalle sukupolvelle." (Joel. 1:3). Haluan olla osa tätä traditiota ja elämäntapaa.

Opinnäytetyöni on toiminnallinen. Olen käytännönläheinen ihminen, joten toiminnallinen opinnäytetyö tuntui omalta. Halusin lisäksi tehdä jotain, joka hyödyttäisi nykyistä työpaikkaani Kalajoen seurakuntaa. Sovimme, että seurakunta hankkeistaa työn. Mietin, mitä varhaisnuorisotyön osa-alueita voisin kehittää tai mihin voisin tuoda jotain uutta. Päässäni syntyi ajatus alakoululaisille suunnatusta Raamatun pelastushistoriaa ja kristinuskon keskeisiä asioita käsittelevästä pakopelistä. Tämä yhdistää Raamatun, oppimisen ja sosiaalisen aspektin hausalla tavalla. Nämä asiat ovat parasta työssäni. Kalajoen seurakunnan varhaisnuorisotyö koostuu lähinnä kerhoista, toimintailloista, leireistä ja kouluyhteistyöstä, ja ajattelin, että minulla on myös hyvä mahdollisuus testata pakopelin toimivuutta seurakunnan

toiminnassa. Tämän takia voin palata suunnittelupöydälle helposti ja jouhevasti monta kertaa. Voin muokata pakopeliä sen perusteella, miten sen pelaaminen onnistuu käytännössä.

Keväällä ja syksyllä 2020 olemme joutuneet myös miettimään, miten voimme kohdata lapsia ja nuoria poikkeusaikana. Koska pakopelejä ratkotaan pienessä ryhmässä, ne sopivat minusta poikkeusaikaan. Pakopelin voi käydä tekemässä myös oman perheen kanssa ja niitä voi rakentaa ulos. Pakopelini pelivälineet ovat myös joko laminoituja tai muuten pestävissä tai pyyhittävissä. Minulle oli tärkeää suunnitella peli myös sellaiseksi, että kuka tahansa voisi käyttää sitä. Valitsin mahdollisimman edullisia materiaaleja ja välineitä ja pyrin suunnittelemaan pelin osista sellaiset, että ne on helppo tulostaa tai askarrella. Ajattelin, että kuka tahansa missä päin Suomea tahansa voisi käyttää tätä peliä.

2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT

Opinnäytetyöni on kristillinen pakopeli. Opinnäytetyön tarkoitus oli, että lapset oppivat kristinuskon perusasioita heille luonnollisella tavalla eli toiminnallisen pelin kautta ja saavat rakennustarvikkeita hyvään itsetuntoon ja sosiaalisiin taitoihin. Minulla oli kaksi kehittämistehtävää. Ensimmäinen oli rakentaa Raamattu-pakopeli, jonka kautta lapset voivat oppia kristinuskon perusasioita lapsille luontaisella tavalla eli tässä toiminnallisen pelin kautta. Toinen kehittämistehtäväni oli tukea lapsen itsetuntoa ja sosiaalisia taitoja tämän pakopelin pelaamisen kautta. Pyrin suunnittelemaan pakopelin sellaiseksi, että se edellyttää, että kaikki ryhmäläiset ovat aktiivisia ja saavat onnistumisen kokemuksia. Olen käyttänyt työssäni hyödyksi teoriaa pakopeleistä, pelillisestä ja leikillisestä oppimisesta, ryhmistä ja ryhmien hyödyistä ja Raamatun käytöstä varhaisnuorisotyössä.

Ensimmäinen kehitystehtäväni oli siis rakentaa Raamattu-pakopeli, jonka kautta lapset voivat oppia kristinuskon perusasioita lapsille luontaisella tavalla eli tässä toiminnallisen pelin kautta. Raamattu oli tärkein lähteeni ja työvälineeni. Kävin läpi myös esimerkiksi uskontunnustusta ja muita lähteitä, joissa on tiivistetty kristinuskon keskeisimpiä perusasioita ja mietin pelastushistoriaa ja pelastushistorian keskeisimpiä tapahtumia. Tätä osiota varten luin ja kirjoitin teoriaa erityisesti Raamatun käytöstä varhaisnuorisotyössä ja pelillisestä ja leikillisestä oppimisesta.

Kouluikäinen lapsi innostuu uusista asioista ja on hyvin toiminnallinen. (Heinonen, Luodeslampi & Salmensaari 2004, 135-136). Lapsen tapa oppia on kokonaisvaltainen ja on tärkeää, että lapsi saa kohdata Raamatun kaikilla aisteillaan ja sekä kognitiivisesti että emotionaalisella tasolla. Raamatun opetuksen on hyvä olla elämyksiä antavaa ja kuvallista. Lapsi saa näin kuulla Raamattua niin sanotusti omalla äidinkielellään, lapselle luonnollisella viestinnällä. Raamattu sopii tähän oikein hyvin. Se on täynnä kertomuksia ihmisistä, joita Jumala auttoi ja Raamattuun mahtuvat kaikki ihmiselämän tunteet. (Heinonen ym. 2004, 137.)

Lasten on tarkoitus oppia kristinuskon perusasioita pelin kautta. Leikkiminen on erittäin tärkeää oppimisen kannalta ja se on yksi tehokkaimpia tapoja oppia uusia asioita. (Järvilehto 2014, 119.) Leikkiminen auttaa myös pääsemään johdonmukaiseen ja keskittyneeseen tilaan. (Järvilehto 2014, 120.) Puhutaan leikillisestä oppimisesta, jota kuvastaa aktiivinen tekeminen, tekemisen ilo ja kokeileminen. (Krokkfors ym. 2014, 83.) Hyvä oppimispeli on sellainen, jossa oppimisen kohteena oleva sisältö on integroitu pelin toimintamekanismeihin. Oppimispelin pedagogiset tavoitteet, tarina, pelin luonne ja käyttötarkoitus ja muut tekijät voivat vaihdella. (Krokkfors ym. 2014, 209.)

Toinen kehittämistehtäväni oli tukea lapsen itsetuntoa ja sosiaalisia taitoja tämän pakopelin pelaamisen kautta. Syvennyin ryhmiin ja ryhmien hyötyihin ja pedagogisiin pakopeleihin. Ryhmässä toimimisen hyödyt ovat moninaiset. Oppilaiden vuorovaikutus- ja ryhmätaidot kehittyvät ja itsetuntemus vahvistuu. Oppilaat oppivat oma-aloitteiseksi, kasvavat vastuuseen sekä oppivat käyttämään vertaispuhetta. He oppivat myös toimimaan yhteisössä ja alkavat hahmottaa yhteisönsä toiminnan syy- ja seuraussuhteita. Ryhmässä toimimisen taidot ja ryhmässä opitut tiedot ja taidot siirtyvät parhaassa tapauksessa uusiin tilanteisiin ja usein myös motivaatio, tunnetaidot ja itsehillintä kasvavat. (Haapaniemi & Raina 2014, 154.) Oppilas oppii myös ilmaisemaan itseään ja suvaitsemaan muita paremmin ja oppilaasta tulee mahdollisesti aiempaa rohkeampi sosiaalisissa tilanteissa. Lisäksi oppilas oppii ratkaisemaan ongelmia ja hakemaan tietoa ja arvioimaan toimintaansa. Pienissä ryhmässä myös kiusaamisen mahdollisuus vähenee ja kiusaamistilanteet on helpompi havaita. (Haapaniemi & Raina 2014, 156.)

Pakopelit ovat ryhmäpelejä. Koska pakopeliä pelataan ryhmässä, positiiviset tunteet voimistuvat, kun peliä pelataan vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Jos peli on ryhmälle liian haastava, se saattaa tietysti aiheuttaa negatiivisia, esimerkiksi epäonnistumisen tunteita ja silloin ryhmässä saattaa ilmetä ristiriitoja. (Koiranen 2019, 20.) Pakopeli on myös hyvä väline ryhmätyötaitojen oppimiseen ja ryhmäytämiseen. Pelissä onnistuminen voi esimerkiksi

motivoida ottamaan muut ryhmäläiset huomioon ja kun ryhmä huomaa, että heidän kannattaa pelata yhdessä, he alkavat mahdollisesti toimia toisensa huomioon ottaen myös arjessa. (Koiranen 2019. 36.)

Tarkoitukseni oli suunnitella pakopeli sellaiseksi, että se edellyttää, että kaikki ryhmäläiset ovat aktiivisia ja saavat onnistumisen kokemuksia. Aikuisen rooli vaihtelee pedagogisissa pakopeleissä. Tässä pakopelissä ohjaan lapsia tarvittaessa. Pelin suunnittelussa täytyy kiinnittää erityistä huomiota itseohjautuvuuteen lasten kohdalla. Lapset eivät vielä kykene siihen samalla tavalla kuin aikuiset, joten lapset kysyvät usein pelin ohjaajalta enemmän kysymyksiä. (Koiranen 2019, 136.) Pelin ohjaaja voi myös tarvittaessa auttaa ristiriitatilanteissa.

Halusin tehdä nimenomaan kehittämishankkeen. Kehittämistoimintaa voidaan kuvailla neljällä eri mallilla: Lineaari- tai spiraalimallilla, tasomallilla tai spagettimaisena prosessina. Turun ammattikorkeakoulun yliopettaja Harri Jalonen on yhdistänyt lineaari- ja spiraalimallit konstruktivistiseksi malliksi, joka pitää sisällään hankkeen huolellisen suunnittelun, vaiheistuksen, toiminnassa oppimisen, osallisuuden, tutkimuksellisen kehittämisotteen ja monipuolisen menetelmäosaamisen. Pidin siitä, että sain tehdä tätä toiminnallista opinnäytetyötä eli kehittämistoimintaa oman työni ohessa. Vaikka suunnittelin pakopelin itsenäisesti, keskustelin monenlaisista asioista eri työkavereideni kanssa. Keskustelua käytiin erityisesti kristinuskon perusasioista, pelastushistoriasta ja pakopeleistä.

Konstruktivistinen malli huomioi myös sosiokulttuurisen aspektin. (Jalonen 2013, 17). Koska kirkon nuorisotyötä tehdään elävässä ja muuttuvassa toimintaympäristössä, konstruktivistinen malli on toimiva. Viime keväästä alkaen seurakuntien työ on elänyt jatkuvassa muutoksessa Covid-19 -pandemian takia. Tänä aikana olisi ollut lähes mahdotonta tehdä lineaarisen mallin mukaista pakopeli-hanketta. Seurakunnan toimintaa jouduttiin perumaan ja muuttamaan. Esimerkiksi kesän leirit muuttuivat päiväleireiksi. Seurakunnan työntekijät ja seurakuntalaiset ovat lisäksi yksilöitä ja esimerkiksi yhdelle päiväleirille mahtuu

paljon erilaisia oppijoita ja toimijoita. Konstruktivistinen malli huomioi hienolla tavalla eri toimijat ja heidän elämänsä ja toimintaympäristön.

3 RAAMATUN KÄYTTÖ VARHAISNUORISOTYÖSSÄ

Raamatulla on ollut suuri merkitys suomalaisille ja se voidaan lukea osaksi suomalaisten yleissivistystä, mutta Raamattu on monelle enemmän kuin historiankirja tai kertomus pelastushistoriasta. Raamattu voi vahvistaa lapsen turvallisuudentunnetta ja antaa hänelle kokemuksen Jumalasta rakastavana isänä. Raamattu on kirjasto, jossa on valtava määrä kertomuksia erilaisista ihmisistä. Lapsi voi löytää Raamatun kertomusten ihmisten elämistä samaistumispintaa omaan elämäänsä. Raamatusta voi tulla lapselle myös tärkeä henkilökohtainen kirja: sellainen kirja, jossa Jumala puhuu.

3.1 Raamattu Suomessa

Raamattu on kulttuurimme perusteos. Suomalainen kirjallisuus, tiede ja taide ovat täynnä viittauksia Raamattuun. Esimerkiksi Seitsemää veljestä tai Fingerporia ei voi ymmärtää hyvin ilman Raamattua. Myös länsimainen oikeuslaitos ja pohjoismainen tapa huolehtia heikommista perustuvat paljolti Raamattuun. Raamattu on yleissivistystä. Osa niistäkin ihmisistä, jotka eivät usko Raamattuun Jumalan erityisenä ilmoituksena, lukee Raamattua. Osalle taas Raamattu on Jumalan rakkauskirje ja elämän ylin ohje. (Thurén 2013, 10, 11.)

Raamatun käytön historia avaa ymmärrystä Raamatun käytöstä nykyään. Suomessa alettiin lukea Raamattua enemmän 1600-luvulla. 1700-luvulla ensimmäinen lasten Raamattu Johannes Pritiuksen Barna-Bibel Lasten-Biblia. Tämä Raamattu muistutti enemmän kristinoppia kuin nykyisiä Lasten Raamattuja. Kun syntyi tarve opettaa kansalle Raamattua, luotiin rippikoulu ja pyhäkoulu. Pyhäkoulu valmensi aluksi rippikouluun. Pyhäkoulu sanana viittasi kansanopetukseen. 1800-luvulla pyhäkoulu nähtiin ikään kuin lasten jumalanpalveluksena. (Heinonen ym. 2004, 135-136.) 1900-luvun loppupuolella pyhäkouluissa pidettiin erityisen tärkeänä, että lapsille opetettiin Raamatun kertomuksia. Pyhäkouluissa oli kuitenkin myös liturginen ja diakoninen ote. Päiväkerhotyö muodostui kirkon tavaksi tukea perheitä

tarjoamalla osa-aikaista päivähoitoa ja kristilliseen kasvatukseen pohjautuvaa toimintaa. 1970- ja 1980-luvuilla toiminnan kasvu teki siitä ammattimaista toimintaa. Päiväkerhoissa lapsi nähdään kokonaisuutena ja päiväkerhon hartaushetket ja toiminta nivoutuvat paitsi kirkkovuoteen myös vuoden kiertoon ja ajankohtaisiin tapahtumiin. Raamattua käytetään näin ollen monipuolisesti. (Heinonen ym. 2004, 138.) Monet suomalaiset lapset tutustuvat Raamattuun päiväkerhossa. Ensimmäiset kerrat, jolloin lapsi kuulee Raamatun kertomuksia, vaikuttavat siihen asenteeseen, mikä lapselle muodostuu Raamattua kohtaan. Raamatun kertomuksilla voidaan antaa lapselle kokemus Jumalasta turvallisena Isänä. Koska lasten ajattelu on konkreettista, on hyvä aloittaa kertomuksilla siitä, miten Jeesus kohtaa ja auttaa ihmisiä. Päiväkerhossa puhutaan myös eettisistä kysymyksistä. Lähinnä käsitellään anteeksipyyttämistä ja -antamista, mutta myös oikeaa ja väärää. (Heinonen ym. 2004, 140.)

3.2 Varhaisnuori ja Raamattu

Koulun uskonto-opetuksessa käsitellään Raamattua lähinnä tiedollisella tasolla. Varhaisnuorisotyötä tekevien voi olla hyvä tutustua paikallisiin opetussuunnitelmiin, että he tietävät, mitä asioita kouluissa käsitellään. Kouluikäinen lapsi innostuu uusista asioista ja on toiminnallinen. Siksi raamattutyöskentelyjen menetelmiä kannattaa miettiä. Raamatusta löytyy paljon sellaisia kertomuksia, jotka sopivat toiminnallisiin Raamattu-työskentelyihin. Samalla kannattaa huomioida myös rauhoittumisen tarve. Pienetkin lapset kohtaavat elämässään vaikeita asioita ja on tärkeää, että kirkon varhaisnuorisotyö tukee lasten turvallisuuden tunnetta. Jotkut Vanhan testamentin kertomuksista sopivat erityisen hyvin kertomaan ihmisistä, jotka kokivat vaikeita asioita, mutta selvisivät. (Heinonen ym. 2004, 142.)

Lapsen tapa oppia on kokonaisvaltainen ja siksi on tärkeää, että lapsi saa kohdata Raamatun kaikilla aisteillaan ja sekä kognitiivisesti että emotionaalisella eli tunteiden tasolla. 2000-luvulla huomattiin, ettei lapselle tulisi opettaa Raamattua vain tiedollisella tasolla. Opetuksen on hyvä olla elämyksiä antavaa ja kuvallista ajattelua ymmärtävää. Näin lapsi voi niin

sanotusti kuulla Raamattua omalla äidinkielellään, hänelle luonnollisella viestinnällä. Raamattu sopii tähän erittäin hyvin. Se on paitsi historian kirja myös kirja täynnä kertomuksia ihmisistä, joita Jumala auttoi. Lisäksi Raamattuun mahtuvat kaikki ihmiselämän tunteet. (Heinonen ym. 2004, 137.)

Eräs tapa auttaa lasta tuntemaan ja kokemaan Raamattua on parinkymmenen vuoden ajan käytetty niin sanottu narratiivinen kerronta. Siinä Raamatun kertomus kerrotaan niin, että lapsi voi samaistua kertomuksen henkilöön ja ikään kuin kokea kerrotun tapahtuman omanaan. Jos halutaan kertoa esimerkiksi tilanteesta, jossa Jeesus paransi halvaantuneen miehen, joka laskettiin alas katon läpi Jeesuksen luo, voidaan aluksi kertoa tapahtumapaikasta ja taustasta. Sitten voidaan valita kertomuksen kokemushenkilöksi paarella makaava mies tai vaikka parien kantaja. Voidaan miettiä, miltä tilassa näytti tai kuulosti, ja mitä sisällä olija ajatteli, kun katosta putoili palasia. On tärkeää, ettei kertoja paljasta kertomuksen loppuratkaisua. Lapsista on mukava pohtia ja jännittää yhdessä. Kertomuksen alku synnyttää jännitteen, joka riittää loppuratkaisuun asti. Koska kertomus antaa kuulijalle mahdollisuuden elää tapahtuma kokemushenkilön kautta, kertomuksen lisäksi ei tarvita erillistä pohdiskelua. Kertoja saa luottaa, että kertomus kantaa. Kertomusta ei tarvitse myöskään pilkkoa palasiksi, että nähtäisiin, ovatko lapset ymmärtäneet kaiken oikein. Kertomuksen herättämät tunteet voidaan kuitenkin purkaa keskustellen tai luovin menetelmin. (Heinonen ym. 2004, 146-147.)

On mahdollista, että tieteen suhde Raamattuun nousee esille jo lapsityössä ja viimeistään varhaisnuorisotyössä. Kysymys Raamatun tulkinnasta ja synnystä sekä sen auktoriteetista on myös aina ajankohtainen. Raamattu itse kertoo itsestään, että ihmiset ovat kirjoittaneet Pyhän Hengen johtamina sen, mitä ovat Jumalalta saaneet. Lapsen kanssa voidaan pohtia esimerkiksi luomiskertomuksia. Ei ole välttämättä oleellista, onko maailmaa luotu kuudessa päivässä. On oleellista, että kristityt uskovat, että Jumala on Luoja. Lapsen kysymykset eivät uhkaa Raamatun arvovaltaa. On hyvä, että lapsi saa pohtia Raamattua myös kirjana. Parhaimmassa

tapauksessa lapsi voi saada elinikäisen kiinnostuksen Raamattuun. (Heinonen ym. 2004, 149-150.)

Kun lapsi kasvaa varhaisnuoreksi, lapsuuden sadunomainen ajattelu muuttuu realistisemmaksi ajatteluksi. Lapset näkevät maailman konkreettisenä ja muuttuvat kriittisemmiksi verrattuna nuorempiin lapsiin. (Hakkarainen & Vappula 2105, 24.) Tämän ikäinen tarkastelee Jumalaa ja uskontoa arkiseen todellisuuteen painottuvan ajattelun kautta. Varhaisnuoruuden vuodet ovat yksi merkittävimmistä kausista. Tässä iässä lapsi muodostaa tai omaksuu oman uskonnollisen uskonsa suunnan. Tuo usko näkyy selkeämmin nuorena, mutta suunta muodostuu varhaisnuoruudessa. Tämän ikäisen lapsen usko suuntaa kohti henkilökohtaisempaa ja omakohtaisempaa uskonnollista elämää tai jää niin sanotuksi lapsenuskoksi eli ikään kuin lapsuuden turvaelementiksi. Sellainen elementiksi, jolla ei ole niin suurta merkitystä, että se näkyisi jokapäiväisessä elämässä. Kotien ja seurakunnan täytyy ymmärtää ja hyväksyä eri lasten erilaiset kasvukaudet ja se, että lapsi etsii omaa tietään. Lapsi on oman ikäkautensa teologi. Sellainen usko, joka kiinnittyy kokonaisvaltaiseen uskonnollisuuteen ja spiritualiteettiin ja käy keskustelua lapsen elämän peruskokemusten ja –tarpeiden kanssa, kestää lapsuudesta aikuisuuteen. Aikuisen paikka ei ole puhujankorokkeella vaan rinnalla etsimässä Jumalaa. (Hakkarainen & Vappula 2105, 25.)

Tytöistä 8-13-vuotiaat ja pojista 9-13-vuotiaat ovat myös murrosiässä. He miettivät sitä, millaisia he ovat ja yrittävät sopeutua kaikkiin muutoksiin. Heillä on tärkeänä kehitystehtävänä irtautua vanhemmista ja liittyä ikätovereihin. Lapsen kehitys on niin suurta, että se näkyy yleensä esimerkiksi käyttäytymisen muutoksina. Samaan aikaan nykynuoret tarvitsevat entistä enemmän tukea, tervettä harkintaa, arvojen miettimistä ja kypsää suhtautumista elämään. (Hakkarainen & Vappula 2015, 9.) Kun lapsen uskonnollisuudessa on iso taitevaihe noin kymmenen ja kahdentoista ikävuoden vaiheilla, on tärkeää, että seurakunnasta löytyy juuri tämän ikäiselle sopivaa toimintaa. Sopivalla tavalla tiedollista, elämyksellistä ja toiminnallista. Varhaisnuori tarvitsee toisaalta ravintoa, joka vahvistaa uskoa,

mutta myös materiaalia, jonka perusteella lapsi voi valita, mihin ja mitä hän uskoo. (Kinnunen 2011, 99.)

Nuorisotyöntekijän on erityisen tärkeä tehdä itselleen selväksi oma suhtautumisensa Raamattuun ja oma käsityksensä Raamatusta. Työntekijän on myös hyvä tietää perusasiat esimerkiksi eksegetiikasta, vaikka jokaisen ei tarvitse olla teologi. (Köykkä 2015, 55-56.) On tärkeää, että lapsi saa ihmetellä ja voi mahdollisesti löytää vastauksia tai ainakin vastakaikua elämänsä peruskysymyksiin. Tärkeää on se, miten lähestymme ihmisiä. Seurakunnan raamattuopetuksen tulee vastata lapsen ja nuoren elämän peruskysymyksiin. (Köykkä 2015, 55-56.) Nuorta ei kosketa sellainen tulkintatapa, jossa Raamattu on ulkopuolisen tarkastelun kohde. Hänen mukaansa nuoren elämäntunnot eivät kohtaa arvovapauden, tunnustuksettomuuden ja valinnan vapauden kanssa. Nuori haluaa ottaa kantaa ja etsiä totuutta ja vastauksia elämän syvimpiin kysymyksiin. Nuori kokee maailman oman subjektiivisuutensa kautta ja Raamatusta tulee hänelle tärkeä vain, jos se tulee hänelle rakkaaksi ja jos se koskettaa hänen elämäänsä. Tekstikokoelmasta tulee puhetta, jolla Pyhä kutsuu häntä. (Köykkä 2015, 59.) Raamattu voi vastata nuoren elämänskysymyksiin kolmella eri alueella. Se lohduttaa vaikeuksien keskellä, se kertoo Jumalan tahdosta ja siitä, mitä Jumala antaa ja lahjoittaa ja se kertoo kristillisestä elämäntavasta ja hyvästä elämästä (Köykkä 2015, 60.) Koska nuori on niin subjektiivinen, on vaarana, että hän katselee Raamattua hyvin voimakkaasti oman subjektiivisuutensa kautta. (Köykkä 2015, 62.) Kun nuori kasvaa, hän toivottavasti hahmottaa vielä paremmin Raamatun kokonaisuuden. Tärkeää on se, että Raamattua käytetään myös sellaisilla uusilla tavoilla, jotka sopivat nuorille. (Köykkä 2015, 64.)

Raamattu on yhteisöllinen ja sosiaalinen kirja. Se kirjoitettiin yhteisöjen keskellä ja sitä luetaan yhteisöissä ja se vaikuttaa siihen, miten ihmiset elävät toistensa kanssa. (Köykkä 2015, 66.) On tärkeää, että ilmapiiri on kannustava ja että se rohkaisee ilmaisemaan erilaisia mielipiteitä ja miettimään tulkintoja. Raamattua ei tarvitse myöskään ymmärtää valmiiksi nuorille ja lapsille. Jeesukseen ei aina selittänyt vertauksiaan. (Köykkä 2015, 67.) Sillä, miten aikuiset esimerkiksi kirkon työntekijät suhtautuvat Raamattuun on merkitystä. Lapset ja nuoret voivat imeä

itseensä aikuisen asenteen. On tärkeää, mitä tapahtuu sen jälkeen, kun Raamattu suljetaan. Siitä voi kehittyä elämän tukirakenne ja tulkinta-avain tai sen sanoma saattaa jäädä pinnalliseksi. (Köykkä 2015, 69.)

4 RYHMÄ

Ryhmätyöskentely on tärkeä osa oppimista. Ryhmässä oppiminen voi vaikuttaa lapsiin positiivisella tavalla. Ryhmästä voi saada tukea ja ryhmässä voi harjoitella tunnetaitoja ja muita sosiaalisia taitoja. Oppilas voi myös oppia tuntemaan itsensä paremmin, kasvaa vastuullisemmaksi ja kasvaa osaksi yhteisöä. (Haapaniemi & Raina 2014, 154.) Eräs ryhmätyöskentelyn hyvä puoli on, että kiusaamisen mahdollisuus pienenee ja opettajien on helpompaa huomata kiusaaminen ryhmätyöskentelyn aikana. (Haapaniemi & Raina 2014, 156.)

4.1 Ryhmä ja ryhmäytyminen

Lapsi oppii ensimmäiset sosiaalisen kanssakäymisen tavat ja säännöt kotona. Yhteistyötaidot ovat tärkeitä taitoja viimeistään päiväkotikäiselle lapselle. (Laaksonen 2012, 3). Vertaistaitoja opitaan yhdessä leikkimällä. Vertaissuhteet ovat erityisen tärkeitä siksi, että vertaisten hyväksyntä luo pohjan monille lapsuuden kehitysprosesseille. Lapsi alkaa muodostaa käsitystä omasta itsestään vertaissuhteissa. (Laaksonen 2012, 4.) Hyvät vertaissuhteet kantavat ja edistävät lapsen sosiaalista ja emotionaalista kehitystä ja vuorovaikutustaitojen oppimista. (Laaksonen 2012, 5.) Lapsen kokema torjunta vertaissuhteissa voi olla riskitekijä lapsen sosio-emotionaaliselle kehitykselle. (Laaksonen 2012, 5.) Itsensä ilmaisemisen taito kehittyy vain harjoittelemalla ja kouluikäinen lapsi harjoittelee vielä osallistumasta sosiaalisiin tilanteisiin. (Laaksonen 2012, 4.) Tutkimusten mukaan aktiivinen osallistuminen vertaistoimintaan sekä yhdessä toimiminen ja vuorovaikutus vertaisten kanssa tukevat lapsen oppimista. (Laaksonen 2012, 5; [Fawcett & Garton 2005].)

Nykyisessä koulujärjestelmässä pitäisi painottaa sisäistä motivaatiota, oppimisen merkityksellisyyttä ja oppilaiden viihtymistä. (Haapaniemi & Raina 2014, 8-9.) Opettajien paremmat taidot ryhmien ohjaamisessa vaikuttaisivat merkittävästi oppilaiden koulussa

viihtymiseen. Opettaja-oppilassuhde onkin tutkimusten mukaan luultua tärkeämpää oppimisessa. Lapsen tai nuoren hyvä suhde vanhempiin ja opettajaan vaikuttaa positiivisesti koulumenestykseen. Turvallinen olo aktivoi lapsen tai nuoren halun oppia uutta. (Haapaniemi & Raina 2014, 30-32.) Opettajien tulisi siksi tuntea ryhmäilmiöitä. Ryhmässä oppiminen vaikuttaa tutkimusten mukaan parhaassa tapauksessa positiivisesti itsetuntoon ja motivaatioon sekä epäitsekkyYTEEN ja itsekontrolliin. (Haapaniemi & Raina 2014, 23-24.)

Motivaatio on tärkeä asia. Jos lapsella tai nuorella on jonkinlaiset sisäiset tavoitteet, hän voi ohjautua niiden mukaan ja arvioida omaa toimintaansa. On tärkeää, että lapsi voi kokea, että hän voi vaikuttaa elämänsä asioihin ja on tärkeää, ettei lapsi tai nuori koe, että hän vastaa vain aikuisten odotuksiin ja tavoitteisiin vaan myös omiinsa. (Haapaniemi & Raina 2014, 66.) Tämä on samalla tärkeää myös demokratiakasvatuksen näkökulmasta. Lapsesta kasvaa aktiivinen kansalainen, jos hän oppii vaikuttamaan. (Haapaniemi & Raina 2014, 105.)

Nuorisotutkimuksessa otetaan nykyään huomioon lasten ja nuorten elämän kokonaisvaltaisuus. Se aika, jonka lapsi tai nuori viettää koulussa, on osa lapsen kokonaisvaltaista elämää. Oppilaat asettavat koulu-elämään paljon odotuksia ja toiveita. Jotkut puhuvat kouluorganisaation virallisesta ja epävirallisesta tasosta. Aiemmin on usein ajateltu, että epävirallinen taso häiritsee virallista tasoa, mutta nykyään koulu nähdään yhtenä lasten ja nuorten toiminta-areenana. Kouluympäristössä lasta ja nuorta arvioidaan yksilönä, mutta toiminta tapahtuu yleensä ryhmässä. Eräs oppilaiden suurimpia pelkoja onkin yksin jäämisen pelko. (Haapaniemi & Raina 2014, 26.)

Turvallisuus, uteliaisuus ja vuorovaikutus ovat pedagogisen viihtymisen kulmakivet. Oppilas viihtyy, kun hän kokee olonsa turvalliseksi. Paras motivaatio on lapselle ja nuorelle luontainen uteliaisuus. Se herättää kiinnostumisen ja innon ja ilon. Oppimista kuvataan emotionaalisenä ja sosiaalisena asiana. Opettajan ja oppilaan vuorovaikutus on tärkeä asia. Kun halutaan luoda lapsiryhmään turvallisen ilmapiiri, on hyvä luoda tila itseohjautuvalle leikille. Opettaja voi

viedä lapset vaikka metsään ja istua itse kivelle ja katsoa mitä tapahtuu. Parhaassa tapauksessa lapset ottavat itse roolit ja kantavat vastuun leikistä (Haapaniemi & Raina 2014, 81.)

Oppilaslähtöisessä opetuksessa opettaja tai ohjaaja voi kysyä itseltään ainakin seuraavia asioita: Mitä uutta haluan ryhmän oppivan? Mitä he tietävät tästä asiasta ennestään? Miten he voisivat helpoiten liittää uuden asiaan jo ennalta tietämäänsä? Mikä on näille oppilaille luonnollinen tapa oppia? Oppilaslähtöisessä opetuksessa opettajan tulee tuntea ryhmä sekä yksilöinä että ryhmänä. (Haapaniemi & Raina 2014, 103-104.)

4.2 Ryhmän merkitys ja hyödyt

Pienryhmässä toimimisella on tärkeä merkitys. Lapsi tai nuori voi saada ryhmästä tukea. Lapsi on aktiivinen osallistuja ja voi sitoutua ryhmään. Ryhmä käyttää sisäistä kontrollia ja ryhmässä voi oppia pyrkimään yksimielisyyteen muiden kanssa ja välttämään ristiriitoja. (Haapaniemi & Raina 2014, 128.) Ryhmän turvallisuus rakentuu hyväksynnästä ja välittämisestä, luottamuksesta, haavoittuvaksi alistumisesta, tuen antamisesta sekä sitoutumisesta. (Haapaniemi & Raina 2014, 128.) Toisaalta erilaiset temperamentit, eri tavalla ymmärretyt normit, statukset, otetut tai annetut roolit ja vuorovaikutus ja tunnesuhteet liikuttavat ryhmää eri suuntiin ja aiheuttavat välillä ristiriitoja. (Haapaniemi & Raina 2014, 130.)

Ryhmässä toimimisen hyödyt ovat moninaiset. Ryhmässä oppilaiden vuorovaikutus- ja ryhmätaidot kehittyvät ja oppilaan itsetuntemus vahvistuu. Lisäksi oppilaat oppivat oma-aloitteiseksi ja kasvavat vastuuseen sekä oppivat käyttämään vertaispuhetta. He oppivat myös toimimaan yhteisössä ja alkavat hahmottaa yhteisön toiminnan syy- ja seuraussuhteita. Parhaassa tapauksessa ryhmässä toimimisen taidot ja niissä opitut tiedot ja taidot siirtyvät uusiin tilanteisiin ja usein myös motivaatio, tunnetaidot ja itsehillintä kasvavat. (Haapaniemi & Raina 2014, 154.) Oppilas oppii itsenäistä, luovaa ja kriittistä ajattelua. Hän oppii myös ilmaisemaan itseään ja suvaitsemaan muita ja oppilaasta tulee mahdollisesti aiempaa

rohkeampi sosiaalisissa tilanteissa. Oppilas oppii edelleen ratkaisemaan ongelmia ja hakemaan tietoa ja arvioimaan toimintaansa. Kiusaamisen mahdollisuus vähenee myös pienissä ryhmissä. Kasvattajankin kannalta pienryhmistä on paljon etua. Esimerkiksi kiusaamistilanteet on helpompi havaita. (Haapaniemi & Raina 2014, 156.)

5 OPPIMINEN PELISSÄ JA LEIKISSÄ

2000-luvulta alkaen on alettu kiinnittää entistä enemmän huomiota pelillisyyteen ja leikillisyyteen opetuksessa. Leikki on lapsen luontainen tapa toimia, mutta myös erilaiset digitaaliset pelit ovat tulleet yhä vahvemmin osaksi lasten maailmaa. Teknologia on läsnä sekä koulussa, että kotona. Opettajat ja kasvattajat ovat alkaneet miettiä, miten pelejä ja pelillisyyttä voisi hyödyntää oppimisessa.

5.1 Pelit ja pelillisuus oppimisessa

Jokainen meistä on oppinut ensimmäisiä taitojaan paljolti leikkien ja pelien kautta. Leikkiminen on erittäin tärkeää oppimisen kannalta ja se on yksi tehokkaimpia tapoja oppia uusia asioita. Neurotieteen tutkimuksessa on havaittu, että leikkiminen stimuloi uusien synapsien kasvua aivojen kognitiivisissa ja emotionaalisissa ohjausjärjestelmissä eli mantelimumakkeessa ja otsalohkon etuosassa. Tämä johtaa myös kokonaisvaltaisempaan kasvuun aivoissa. (Järvilehto 2014, 119 [Brown 2009].) Leikkiminen auttaa myös pääsemään johdonmukaiseen ja keskittyneeseen flow'hun. (Järvilehto, L. 2014, 120.) Lasten ja nuorten maailmassa pelit ja leikit ovat tärkeitä oppimisen tiloja. (Krokfors ym. 2014, 57.)

Kouluissa formaalissa opetuksessa ei ole kuitenkaan käytetty pelillisyyttä tai leikillisyyttä. Aiemmin on jopa protestanttisesti ajateltu, että oppimisen ei pitäisi olla liian hauskaa. Näinä digitalisaation aikoina ihmiset hyödyntävät teknologiaa sekä kotona että koulussa ja töissä, ja pelit ovat laajentuneet virtuaalimaailmoiksi ja elämyksellisiksi peleiksi, kuten esimerkiksi pakopeleiksi. Pelisukupolven uudenlainen oppija on aktiivinen toimija, joka rakentaa itsenäisesti ja ryhmässä kokeilemalla ja ongelmia ratkaisemalla uusia taitoja ja tietämystä. (Krokfors ym. 2014, 10-11.)

Pelit voivat auttaa lapsia ja nuoria oppimaan tärkeitä taitoja, vaikka pelillisuus on jo itsessään yksi tärkeä tulevaisuuden tietotaito. Pelit ovat myös lasten ja nuorten tapa oppia. Kouluihin on pitkään haluttu lisätä samankaltaista kokemuksellisuutta ja uppoutumista kuin peleissä. Hyvä oppimispeli on lyhyesti määriteltynä sellainen, jossa oppimisen kohteena oleva sisältö on integroitu pelin toimintamekanismeihin. Oppimispelin pedagogiset tavoitteet, tarina, pelin luonne ja käyttötarkoitus ja muut tekijät voivat vaihdella. (Kroksfors ym. 2014, 209) Peleistä on toivottu apua esimerkiksi matematiikan oppimiseen, koska on tutkittu, että matematiikan opiskelun motivaatio laskee peruskoulun aikana. Opettajat toivovat, että oppimispelit voisivat motivoida ja auttaa keskittymään matikkaan. (Kroksfors ym. 2014, 38-39.)

Haasteena on tehdä opetuspeleistä yhtä kiinnostavia kuin viihdepeleistä. (Kroksfors ym. 2014, 40). Jos halutaan, että lapset oppivat esimerkiksi matematiikkaa, peliin täytyy integroida matematiikkaa joko vaivihkaa tai niin, että pelin sisältö on näkyvästi matemaattinen. Voi olla, että lapsi tekee uusia matemaattisia oivalluksia tai että hänen hallitsemansa taidot tulevat sujuvammiksi. Motivoivana tekijänä voi silloin olla matemaattisen tehtävän ratkaiseminen ja siitä tuleva mielihyvä, kuten vaikka sudokuja ratkaistessa tai jonkun tehtävän ratkaiseminen matematiikan avulla. Matematiikka voidaan myös integroida peliin sillä tavalla, että se auttaa lasta ymmärtämään matematiikan käsitteitä tai sääntöjä. Koulukäytössä on tärkeää, että matematiikan asiat integroidaan peleihin johdonmukaisessa järjestyksessä. Matematiikkatehtävät eivät voi olla sekalaisia ja irrallisia, sillä silloin niillä ei saada niin paljon aikaa, vaan ne toimivat peleissä lähinnä pienenä piristysnä. (Kroksfors ym. 2014, 41-44.)

5.2 Leikillisuus pelissä

Leikillisyyttä on tutkittu Suomessa vuodesta 2003 alkaen. Välillä leikillisuus pelissä nähtiin jopa suomalaisena vientituotteena. Tästä hyvä esimerkki on Rovio. Suomessa on havahduttu huomaamaan, että leikillisuus oppimisessa edistää oppilaiden motivaatiota ja intoa. (Kroksfors ym. 2014, 73.) Leikillisuus on asennoitumista, orientoitumista, sitoutumista ja yhdessä

tekemistä. Pedagogisessa kontekstissa leikillisyyttä kuvaa hyvin termi *playful learning*. Leikillisyydessä peli ja leikki nivoutuvat toisiinsa. (Krokfors ym. 2014, 74.) Leikillisyyden yhteydessä puhutaan myös leikillisestä tilasta. Kun yksilö on vuorovaikutuksessa muihin, voi syntyä leikillinen tila, joka on hyvä perusta yhteiselle tekemiselle ja oppimiselle. Se voi johtaa yhteisen ymmärryksen rakentamiseen ja uuteen ymmärrykseen itsestä, tilanteesta ja muista. Leikillisyyks voi näkyä positiivisena vuorovaikutuksena ja huumorina sekä esimerkiksi sanoilla leikkimisenä tai hassutteluna, mutta myös fyysisenä tekemisellä. Krokfors ym. 2014, 78.) Kehollinen toiminta auttaa usein oppimisessa paljon. Puhutaan myös leikillisestä oppimisesta, jota kuvastaa aktiivinen tekeminen, tekemisen ilo ja kokeileminen. (Krokfors ym. 2014, 83.)

Leikki, pelin leikillisyyks ja pelillisyyks ovat osittain toisensa läpäiseviä. Leikillinen oppiminen on leikillistä, luovaa ja mielikuvituksellista, tarinallista, yhteisöllistä, kehollista ja mediarikasta. Mediaa voidaan käyttää välineenä leikillisessä oppimisessa. (Krokfors ym. 2014, 85.) Tarinoilla edesautetaan uutuutta, ongelmanratkaisua ja jännityksen tunnetta. Narratiivit ovat myös pelillisen ajattelun muotoja. Tarinalla voidaan luoda juoni ja johdattaa pelin prosesseja ja auttaa lapsia tai nuoria eläytymään ”tarinaan” eli peliin leikillisesti. (Krokfors ym. 2014, 85.) Tarinat ja hahmot ovat tärkeitä ja siksi lasten vapaa-ajalta esimerkiksi mediasta, peleistä tai viihteestä tutut hahmot saattavat innostaa lapsia mukaan, jos niitä käytetään leikillisessä oppimisessa. (Krokfors ym. 2014, 152.)

6 PAKOHUONEPELIT

Pakopeli on fyysinen ryhmäpeli, jossa ratkotaan erilaisia tehtäviä. Useimmissa pakopeleissä on joku tarina tai teema, joka näkyy pelin lavastuksessa ja tehtävissä. Pakopelin ideana on yleensä paeta jostain tilasta, mutta pakopelin tavoitteena voi myös olla, että ryhmä löytää jotain tai ratkaisee jonkun mysteerin. Pakopeleistä voidaan käyttää termiä huonepakopeli tai pakopeli. Jotkut käyttävät kotikutoisista pakopeleistä myös nimeä pulmapeli.

6.1 Tosi elämän seikkailupeli

Pakopeli on fyysinen tosielämän ryhmäpeli, jossa ratkotaan erilaisia ongelmanratkaisutehtäviä luovasti. Pakopelit ovat toimintaa, joka yhdistää ilmiö-oppimisen, tarinallisuuden ja pelillisyyden. Peleissä on yleensä teema tai tarina, johon pelin lavastus ja rekvisiitta perustuvat. Tarina voi olla pelin mukana etenevä ja juonellinen tai sitten tarina voi olla kehys toiminnalle. (Koiranen 2019, 14.) Pakopelin ideana on yleensä paeta jostain tilasta ratkaisemalla tarvittavat tehtävät tietyssä ajassa, mutta joskus tavoitteena on ratkaista jokin mysteeri tai löytää jokin kadonnut esine. (Koiranen 2019, 15.) Pulmapeli taas on vähän kuin pakopelin pikkusisar. Siihen ei tarvitse kallista rekvisiittaa tai sähköisiä vempaimia. Kaupalliset pakopelit ovat usein *escape room* -tyyppisiä huonepakopelejä, mutta Suomessa on toteutettu myös kaupunkiseikkailuja ja saari- ja maatilapakopelit. (Koiranen 2019, 15.)

6.2 Pakopelien historiaa

Tosielämän pakopelit saivat alkunsa *osoita ja klikkaa* -videopeleistä. Niissä pelaajan täytyy löytää ympäristöstä vihjeitä ja tavaroita, joiden avulla hän pääsee pois tilasta tai seuraavaan tilaan. Pakopelit ovat saaneet vaikutteita myös kummituskävelyistä, aarrejahdeista, interaktiivisesta teatterista ja roolipeleistä. (Koiranen 2019, 15.) Nykyään pakopeleissä

hyödynnetään joskus myös näyttelijöitä. Ensimmäisenä koskaan toteutettuna pakopelinä pidetään Japanin Kiotossa 2007 pidettyä peliä, jossa ratkaistiin erityisesti logiikkapulmia. Budapestissa taas perustettiin 2011 Parapark-niminen pakopeliyrittäjä, joka toi pakopelien keinovalikoimaan muun muassa kätkeytyneiden esineiden etsimisen. Pakopeligenre on siis nuori, mutta se on onnistunut valloittamaan maailmaa muutamassa vuodessa. (Koiranen 2019, 16.) Ensimmäinen suomalainen pakopeliyrittäjä oli InsideOut Productions, joka avasi toimipisteen Helsingissä 2014, mutta nykyään pakopeliyrittäjiä on useita. Aluksi pakopeleissä ratkaistiin ongelmia suljetussa huoneessa ja niissä käytettiin erityisesti erilaisia lukkoja. Niin sanotuissa toisen aallon pakopeleissä käytetään mekaanisten lukkojen sijaan kehittyneitä teknologioita ja jotkut käyttävät myös virtuaalitekniikkaa. Lisäksi on muun muassa pimeitä pakohuoneita, joissa tehtäviä ratkotaan muiden aistien kuin näön varassa sekä ulkoilmapelejä, linnapelejä ja vankilapelejä. (Koiranen 2019, 17-18.) Uuden aallon peleissä on herätty käyttämään pakopelejä oppimisessa. Suomessa tätä on tapahtunut vasta 2010-luvulta alkaen. Pakopelejä on käytetty myös vaikuttamisviestinnän välineinä. Joissain peleissä on voinut päästä kokemaan ilmastonmuutoksen vaikutuksia maailman toisella puolella tai tulevaisuudessa ja toisissa on voinut osallistua turvapaikanhakijoiden matkalle sodan keskeltä kohti turvaa. (Koiranen 2019, 37.)

6.3 Pedagogiikka pakopelissä

Pakopeli vie mukaan. Siinä pääsee innostuksen ja keskittymisen tilaan eli flow-tilaan. Parapark-pakopeliyrittäjän perustaja suunnitteli pelinsä flow-teorian mukaisesti. Flow-teoriaa käytetään nykyäänkin aika paljon pelisuunnittelussa ja oppimisen tutkimisessa. (Koiranen 2019, 25.) Arki unohtuu ja ajantaju saattaa kadota ja kokemus omasta itsestä voi hämärtyä, jos ryhmä pelaa hyvin yhteen. Moni kuvaakin pakopelejä rentouttavaksi toiminnaksi. (Koiranen 2019, 29-30.) Flow-kokemus aiheuttaa sen, että ihmisen kokemus omasta itsestä hämärtyy, mutta palaa voimakkaana kokemuksen jälkeen. Tämän takia

pakopeleissä satsataan yleensä purkukeskusteluun pelin jälkeen. Purkukeskustelussa voi esimerkiksi tarkastella mahdollista opittua asiaa tietoisesti. (Koiranen 2019, 31.)

Pakopeli on hyvin motivoiva, koska se on haaste (Koiranen 2019, 19). Pulmien kannattaa olla mieluummin liian vaikeita kuin liian helppoja erityisesti silloin, kun pelissä on ohjaaja. Ensimmäinen tehtävä voi olla helppo, mutta tehtävät vaikeutuvat yleensä loppua kohden. Pakopelissä on hienoa myös se, että se tarjoaa välittömän palautteen silloin, kun peliin kuuluu monia ongelmia. Pelaajat hihkuvat usein ratkaistessaan tehtävän. Onnistuminen pakopelissä luo itsevarmuutta, tuottaa pelaajalle mielihyvää ja saa keskittymään. (Koiranen 2019, 29.) Koska pakopeliä pelataan ryhmässä, positiiviset tunteet voimistuvat, kun peliä pelataan yhdessä. Jos peli on ryhmälle liian haastava, se saattaa tietysti vaikuttaa negatiivisia, esimerkiksi epäonnistumisen tunteita ja silloin ryhmässä saattaa ilmetä ristiriitoja. (Koiranen 2019, 20.) Osa tehtävistä voi olla yhteistyötehtäviä, joiden ratkaisemiseen tarvitaan ainakin kaksi ihmistä, mutta joskus ryhmä voi myös hajaantua ja suorittaa jotain tehtävää eri puolilla tilaa. Jos ryhmä on pienempi, se ratkoo tehtävät usein yhdessä. (Koiranen 2019, 34-35.) Pakopeli on hyvä väline ryhmätyötaitojen oppimiseen ja ryhmäyttämiseen. Pelissä onnistuminen voi motivoida ottamaan muut ryhmäläiset huomioon ja kun ryhmä huomaa, että heidän kannattaa pelata yhdessä, he saattavat alkaa toimia toisensa huomioon ottaen myös arjessa. (Koiranen 2019, 36.)

6.4 Pakopeli nuorisotyössä

Oppimiseen suunnattuja pakopelejä on käytetty erityisesti nuorisotyössä ja alakouluikäisille lapsille. Se, saako oppimispakopeli nuoret tai lapset innostumaan, riippuu pitkälti siitä, miten hyvin oppiminen saadaan upotettua osaksi peliä. Peli ei saa olla sellainen, että siitä näkee heti, että nyt on tarkoitus oppia jotain ja että pelillisyyks on vain lisä. Toisaalta viihteellisessäkin pelissä voi oppia. Pelin tarinan ja tehtävien pitäisi olla niin viihdyttäviä, ettei pelaaja huomaa oppivansa samalla. (Koiranen 2019, 57-58.) Lasten kohdalla täytyy kiinnittää huomiota

itseohjautuvuuteen. Lapset eivät vielä kykene siihen samalla tavalla kuin aikuiset, joten lapset kysyvät usein pelin ohjaajalta enemmän kysymyksiä. (Koiranen 2019, 136.)

Nuoret sopivat hyvin myös pakopelien suunnittelijoiksi. Siinäkin opitaan tiimitaitoja, neuvotellaan ja tehdään kompromisseja. Lisäksi nuoret sitoutuvat, kun peli toteutetaan nuorten osallisuutta tukien. Pakopeli auttaa nuoria keksimään tarinoita ja juonia ja pelien tekemiseen voi yhdistää esimerkiksi mediatuottamista, teknisten vimpainten rakentamista tai vaikka pakopelitapahtuman järjestämisen. Partiolaiset ovat rakentaneet useampia pakopelitapahtumia. (Koiranen 2019, 66) Pakopeliyrittäjä Koirasen kolme vinkkiä pakopelin tekijälle ovat, että tekijän kannattaa pitää kynnyksen matalana, hyödyntää valmiita materiaaleja ja tehdä yhteistyötä, jos se on mahdollista. Aloittelevan tekijän kannattaa etsiä tietoa olisiko joku tehnyt samasta aiheesta pelin, josta voisi saada ideoita tai katsoa olisiko olemassa joku valmis pohja, jota voisi hyödyntää. Internetistä löytyy myös paljon erilaisia ongelmanratkaisutehtäviä ja vihjeitä. Kannattaa myös jakaa ja vaihtaa pakopelejä muiden tekijöiden kanssa. (Koiranen 2019, 68.) Pakopelejä voi hyödyntää eri tavoilla oppimisessa. Joskus peli voi olla jonkin aiheen lämmittelyä tai motivoimista tuohon aiheeseen. Jotkut taas käyttävät isompaa kokonaisuutta niin, että joku pelin osa ratkaistaan esimerkiksi kerran viikossa. Siinä on etuna se, ettei koko peliä tarvitse suunnitella kerralla. Jos tarkoituksena on päästä flow-tilaan, pakopeli ei voi tosin olla kovin lyhyt. (Koiranen 2019, 69.)

6.5 Vaikuttavat pakopelit

Esimerkiksi järjestötyössä käytetään vaikuttavia pakopelejä. Järjestön pakopeli voi olla viesti. Tällöin viesti välittyy pelillisyyden ja tarinallisuuden ja pelaajan oman toiminnan kautta ja jättää syvemmän muistijäljen. Se, että viesti välittyy kokemuksen kautta, vaikuttaa pelaajan tunteisiin ja ajatuksiin voimakkaammin kuin jos viesti saataisiin vain kuultuna. Tällaista viestiin keskittyvää pakopeliä suunniteltaessa kannattaa keskittyä tarinaan ja siihen, miten tehtävät integroidaan tarinaan. Kannattaa varoa, etteivät tehtävät vie pääosaa. Jos voidaan

luoda tunnelma ja panostaa tarinallisuuteen, tarina saa pääosan. Kannattaa huomioida myös pelin tempo. Nopeatempoisessa pelissä tarina ja viesti saattavat hukkuu toiminnan alle.

Usein pakopeli yritetään suorittaa mahdollisimman nopeasti tai tietyssä ajassa mutta pelissä kannattaisi olla mahdollisuus edetä rauhallisesti tai pysähtyä. Sellaisessa pelissä, joka sisältää viestin, on hyvä suunnitella tehtävät niin, että pelaajien huomio kohdistuu oikeisiin asioihin. (Koiranen 2019, 92-93.)

Hyvä esimerkki on Punaisen ristin Myrskyvaroitus-peli. Siinä 11-vuotias on eksynyt alueelle, jonne myrsky pian iskee. Lähellä on auto, josta puuttuvat avaimet. Aikaa lapsen pelastamiselle ja myrskystä pakenemiselle on 15 minuuttia. Autosta löytyy erilaisia esineitä ja vihjeitä, joilla voi ratkaista tehtävät. Takatilassa on lukittu lipas ja hansikaslokerossa iPad, jonka avaamiseen tarvitaan PIN-koodi. Kun pelaajat saavat iPadin auki, he kuulevat äänitiedostosta hätäpuhelun, jossa tuo pelästynyt lapsi yrittää kertoa sijaintinsa. Autosta löytyy myös karttoja, mutta sijainti pitää selvittää. Sijainnin koordinaatit toimivat koodina takatilan lukittuun lippaaseen ja sieltä löytyvät avaimet auton ulkopuolella olevaan kassakaappiin, jossa auton avaimet ovat. Auton avaimien saaminen on myös pelin lopetus. Jos ryhmä selviää pelistä alle 15 minuutissa, heille näytetään onnittelukylttiä. Jos aikaa menee yli 15 minuuttia, heille näytetään ”jumissa – lähettäkää apua”-kyltti. Pelin viesti on, että luonnonkatastrofit ovat kamppailua aikaa vastaan, eikä niistä selviydy yksin. (Koiranen 2019, 94-95.)

6.6 Pakopelin suunnittelu

Pakopeli kannattaa suunnitella systemaattisesti. Koirasen mallissa suunnitellaan reunaehdot ja alustava pelirunko, sitten hiotaan runkoa ja mietitään materiaalit ja lopuksi testataan ja hiotaan peliä vielä lisää. Reunaehtoja ovat esimerkiksi tilat ja kohderyhmä ja pelin kesto tai tavoiteaika. Alle puolen tunnin peli ei yleensä riitä flow-kokemuksen saavuttamiseen, mutta pelejä voi käyttää esimerkiksi kiinnostuksen herättämiseen. Jos pelitila on esimerkiksi

koulussa, sitä kannattaa hyödyntää sellaisena kuin se on. Pelitilassa voidaan käyttää äänimaisemaa ja lisäksi voidaan käyttää esimerkiksi hämääriä valoja tai kuvia. Pedagogisissa pakopeleissä ei kannata käyttää hämäysesineitä tai harhaanjohtavia vihjeitä. (Koiranen 2019, 150-151.) Pelin oppimistavoitteet tai sisällöt kannattaa miettiä jo aluksi esimerkiksi ranskalaisin viivoin. Sitten voi suunnitella alustavan pelirungon ensimmäisen luonnoksen, joka auttaa viemään peliä eteenpäin kokonaisuutena. Rungossa on teema ja tarina, mutta alustavassa pelirungossa ei tarvitse vielä olla yksityiskohtia. Koiranen pitää siitä, että hän voi alustavan rungon tehtyään jättää sen jäsentymään ja sitten hän voi saada ehkä ahaa-elämyksiä esimerkiksi lenkillä tai nukkuessa. Tarkoitus on, että peli kehittyy aina kokonaisuutena eikä yksittäisten tehtävien ketjuna. (Koiranen 2019, 134-143.) Kun on tarkoitus viestiä tai opettaa jotain, peli täytyy rakentaa tarina ja tavoitteet edellä. Tämän jälkeen hiotaan runkoa. Silloin voi ottaa yhden tehtävän kerrallaan työn alle ja miettiä samalla tehtävään tarvittavat materiaalit. Pakopelit täytyy aina myös testata. Usein jo yksi kerta tuo esille pahimmat ongelmakohdat, mutta joskus esiin tulee yllätyksiä, vaikka peliä olisi pelannut jo useampi ryhmä. Ongelmia, joita voi tulla vastaan, on esimerkiksi se, että ryhmä etenee tehtävissä väärässä järjestyksessä eli toisin sanoen eri järjestyksessä kuin pelin suunnittelija on ajatellut tai että jokin ohje on huono tai johonkin osaan tai tehtävään menee liikaa aikaa. (Koiranen 2019, 146.) Toinen pakopelien valmistaja Katleena Kortesus neuvoo pelaamaan ensin paperipelin. Hän tekee sitä varten pohjapiirustuksen ja käyttää tarralappuja. (Kortesus 2018, 54.)

6.7 Peliohjaajan tehtävä

Peliohjaaja kertoo pelaajille mahdollisen kehystarinan ja säännöt sekä antaa tarvittaessa vinkkejä. Peliohjaaja voi myös tarvittaessa varmistaa, että kaikki ryhmät pääsevät läpi. (Koiranen 2019, 153.) Säännöt voivat olla esimerkiksi sellaisia, että pelaajien pitää tutkia pelialuetta, mutta he eivät saa rikkoa mitään tai että lukkoja ei saa avata väkivalloin eikä tehtäviä saa ratkaista arvaamalla. Yksi sääntö voisi olla sellainen, että lukkoja, avaimia tai muita esineitä ei saa laittaa taskuun, vaan ne pitää jättää pöydälle. Erityisesti lasten kohdalla

kannattaa myös painottaa yhteistyön merkitystä. (Koiranen 2019, 154) Jos ohjaaja on samassa tilassa pelaajien kanssa, hänellä täytyy olla jokin rooli ja mahdollisesti joitakin tehtäviä pelissä, ettei immersio eli pelaajien peliin uppoutuminen rikkoudu. Muussa tapauksessa ohjaajan rooli voi olla ”pelimestari”. Lasten peleihin kannattaa useimmiten suunnitella ohjaajalle rooli. (Koiranen 2019, 155.)

Peliohjaaja valmistelee tietysti huoneen. Kansainvälisesti tätä kutsutaan *set-upiksi*. *Set-upissa* on kätevä käyttää listaa ja siihen voi merkitä esimerkiksi seuraavat tarkistettavat asiat: Mihin mikäkin tavara kuuluu ja miten se pitää valmistella? Toimiiko jokainen tehtävän laite tai väline oikein? Ovatko kaikki vihjeet ja tavarat ehjiä? Onko huoneeseen unohtunut edellisten pelaajien tavaroita? Kun tekee *set-upia*, kannattaa aloittaa loppuratkaisusta ja edetä ensimmäiseen tehtävään. (Kortesus 2018, 65.) Varsinkin juonellisessa pakopelissä on hyvä käyttää ohjaajaa. Juonellinen pakopeli viittaa sellaiseen peliin, jossa tarina etenee pelattaessa pala palalta tehtäviä ratkaistessa. Pelissä on draaman kaari, mahdollisesti käännekohtia ja usein hyvä lopetus. Koska lopetus on se, mitä pelistä jää viimeisenä mieleen, sen kannattaa olla hyvä. Tyypillinen juonellinen pakopeli voi olla esimerkiksi sellainen, jossa on tavoitteena ratkaista jokin arvoitus tai selvittää jokin rikos. (Koiranen 2019, 159-160.)

6.8 Lineaarinen ja epälineaarinen pakopeli

Lineaarinen eli suoraan etenevä pakopeli on sellainen, jossa tehtävät ratkaistaan tietyssä järjestyksessä, eikä niitä edes voi ratkaista väärässä järjestyksessä. Tässä ratkaistuaan tehtävän saa jonkin vihjeen tai esineen, jonka avulla löytää ja voi ratkaista seuraavan tehtävän. Lineaarissa pelissä yhtä tehtävää voi ratkaista vain muutama ihminen. Tämä on perinteinen pakopelin malli. (Koiranen 2019, 164-165.) Epälineaarissa pelissä tavoitteena on päästä loppuratkaisuun ja tehtäviä voidaan ratkaista eri järjestyksessä tai yhtä aikaa ja siksi se sopiikin paremmin isoille kuin pienille ryhmille. Epälineaarissa pelissä voi olla esimerkiksi matkalaukku, jossa on muutama lukko, ja jokaisen lukon koodia varten pitää ratkaista yksi

tehtävä. Pelaajat voivat jakaantua ratkomaan eri tehtäviä missä tahansa järjestyksessä. Joissain tapauksissa epälineaarinen pakopeli voi olla joskus myös rastiratamainen. (Koiranen 2019, 167-168.)

Pakopeleissä voi käyttää tehtävinä esimerkiksi lukkoja, piilotettuja esineitä, salakirjoitusta, laskutehtäviä, vihjeitä kuvissa tai esineissä, aistitehtäviä, videoita tai äänitteitä sekä fyysisiä tehtäviä. Fyysiset tehtävät voivat olla vaikkapa tilasta toiseen ryömimistä, jonkin tavaran tai laitteen kokoamista, onkimista tai nesteen kaatamista. Fyysiset tehtävät ovat hyvää *kädet saveen* -oppimista ja monet pelaajat pitävät niitä kaikista hauskimpina. (Koiranen 2019, 172-185.)

7 KUINKA SUUNNITTELIN PAKOPELIN

Aloin suunnitella pakopeliä samaan aikaan, kun aloin kirjoittaa teoriaa. Jälkikäteen ajatellen minun olisi kannattanut kirjoittaa teoria ensin. Huomasin, että opin paljon erityisesti huonepakopelejä ja pelillistä oppimista koskevasta kirjallisuudesta. Pakopelien tehtäviä voisin sijaan etsiä ja kirjata talteen koska vain. Kun olin oppinut pedagogisista pakopeleistä, aloin hahmotella omaa pakopeliäni. Kävin samalla läpi teologiaa ja Raamattua. Halusin pohtia tarkkaan, mitkä kristinuskon perusasiat laittaisin osaksi pakopeliä. Yhtenä päivänä pakopelin tarina ja idea kirkastuivat minulle ja sitten aloin integroida tarinan osasia pakopelin tehtäviin.

7.1 Pakopelin tarina

Minulle kävi niin kuin monelle varmasti käy. Ajatukseni siitä, miten toteuttaisin käytännön osuuden, muuttui matkan varrella. Ryhdyin aluksi katselemaan tätä asiaa ikään kuin opettajan ja kasvattajan näkökulmasta ja mietin hyvin paljon sitä, mitä haluaisin lasten oppivan. Keräsin teorian tietoa ja tutkimuksia ja pyörittelin monia tunteja ajatuksia siitä, mitkä ovat ne keskeiset kristinuskon perusasiat, jotka haluaisin ottaa peliin. Pohdin Raamatun kohtia, pelastushistoriaa ja uskontunnustusta. Mietin myös sitä, minkälaisilla sanoilla voisin välittää kristillisiä asioita tämän ajan lapsille. Rakastan itse esimerkiksi sanaa Messias. Se kertoo minulle niin paljon. Sillä on todella syvä merkitys. Lapsille se on kuitenkin hankala ja esimerkiksi suomalainen termi Pelastaja olisi jonkun verran parempi. Kävin läpi myös sitä, ketkä olisivat juuri ne keskeiset Raamatun henkilöt, joihin haluaisin lasten tutustuvan. Kohtaan työssäni lapsia, jotka tuntevat Raamattua ja kristinuskoa varsin paljon ja lapsia, jotka eivät tiedä Raamatusta juuri mitään ja siksi halusin rakentaa pakopelin, jossa olisi jokaiselle lapselle jotakin. Haastattelin lisäksi yhtä henkilöä, joka on töissä pakopelihuoneita toteuttavassa yrityksessä. Kävin läpi joitakin ideoita hänen kanssaan ja sain häneltä hyviä neuvoja. Hän kertoi minulle myös, mitkä ovat hänen kokemuksensa mukaan tärkeimpiä

huomioitavia asioita pakopeliä rakentaessa ja toteuttaessa. Ne tuntuivat sellaisilta asioilta, joita vain pakopelihuoneissa työskentelevä voisi tietää, joten haastattelu oli todella hyödyllinen.

Moni asia tuntui aika selvältä, kunnes kirjoitin teorian ja opin monta uutta asiaa. Yksi tärkeä asia oli ajatus siitä, että varhaisnuori on oman ikäkautensa teologi, eikä halua aikuista vierelleen niinkään opettamaan vaan ihmettelemään yhdessä sitä, voisiko kristinuskolla olla annettavaa juuri hänelle. (Hakkarainen ym. 2015, 25.) Kun ajattelin asiaa, totesin että monet lapset esimerkiksi eivät tosiaan pidä siitä, jos aikuinen edes ”lähestyy liian tietäväsellä ilmeellä.” Tämä on sitaatti toiselta omista varhaisnuoristani. Lisäksi opin Joonas Koiraselta sen, että lapset havaitsevat heti, jos pelissä on tarkoitus oppia. Se vie tunnelman ja hauskuuden. (Koiranen 2019, 57-58.) Tarinaan ei voi suunnitella vain oppimisen näkökulmasta, vaikka pelissä voi oppia ja siinä on sanoma. Jossain vaiheessa sain kiinni tarinani päästä. Keksinkin, mitä sanon lapsille. (LIITE 3)

Tarinani alkaa näin: ”Minulla on paha pulma! Minun pitäisi olla lähdössä pitämään Siipijengi-toimintailtaa Rautioon puolen tunnin kuluttua ja jätin Raamattuni hetkeksi toimistoon auki. (LIITE 4) Se aukesi toimiston pöydällä ja kertomukset levisivät toimistoon ja viisi Raamattuni henkilöistä hyppäsi sen lehdiltä ja katosi nuortentilaan. En voi mitenkään lähteä minnekään ilman niitä viittä. Ne viisi ovat tosi tärkeitä henkilöitä ja yksi niistä on jopa koko Raamatun avain! - Voitteko te auttaa?!” Jos minä yhtään lapsia tunnen, kyllä he voivat.

Nuortentilan pöydällä on ”Raamattu” tai oikeastaan kartongista tehdyt Raamatun kannet ja on helppo nähdä, että siitä puuttuu viisi kuvaa teksteineen. Lapset eivät tietenkään tiedä, ketkä hyppäsivät Raamatusta ja keitä he lähtevät etsimään ja pyydystämään takaisin Raamattuun. Kerron vielä lapsille, että tavoitteena on siis löytää viisi Raamatun henkilöä nuortentilan sisältä. Henkilöt ovat kuvien muodossa ja nuo kuvat sopivat ääri viivoille Raamatun sivuilla. Kerron, että he löytävät henkilöt ratkaisemalla pulmia. Kaikki ratkaisevat pulmat yhtenä ryhmänä ja pulmat täytyy myös ratkaista järjestyksessä vihje ja ratkaisu kerrallaan.

Ensimmäinen vihje on: "Alussa". Seuraavat henkilöt ovat kadoksissa: Aadam, Aabraham, Mooses, Daavid ja Jeesus. Alussa-vihje johtaa tehtävien kautta Aadamin luo.

7.2 Pakopelin tehtävät ja niiden integrointi tarinaan

Pakopeleihin löytyy valtava määrä erilaisia tehtäväideoita. Niitä löytyy pelien lisäksi kirjoista, internetistä etsimällä ja *Pinterestistä*. Tehtäväksi sopii myös moni sellainen idea, jota ei ole alun perin tehty pakopeliin. Minä etsin ideoita tietyin reunaehdoin. Koska en halunnut tehdä sellaista pakopeliä, johon kuluisi paljon rahaa, rajasin pois kalliit gadgetit eli laitteet ja suuret rakenteet, kuten salaovet. Etsin erityisesti ideoita, jotka ovat kotikutoisia. Halusin toteuttaa tehtävät lukot ja laatikot pois lukien itse. Halusin myös tehtäviä, jotka sopivat jollain tapaa tarinaan. Kun rajasin ideoita vielä lisää, jäljelle jäivät ne ideat, jotka olivat minusta kiinnostavimpia.

Näiden joukossa olivat myös erilaiset perinteiset lukot, joihin tarvitaan avain tai koodi ja laatikot sekä lisäksi erilaiset kielet ja salakielet, joista halusin käyttää hieroglyfejä Mooseksen takia. Monet käyttävät kooderia, jonka voi tehdä talouspaperirullasta ja kartongista tai kaikista yksinkertaisimmillaan pinosta pahvimukeja. Usein käytetään myös tavaroita, joita on esillä ja tavaroita, jotka on piilotettu. Esillä olevia tavaroita voivat olla esimerkiksi kuvat, julisteet tai taskulamppu, ja piilossa olevia esineitä voivat olla esimerkiksi hamahelmiastian sisään piilotetut koodin osat tai jokin kirjaan tai tennispallon sisään piilotettu esine tai viesti. Aika monessa pelissä on myös maljakko, jota ei voi siirtää ja johon täytyy kaataa vettä, että sieltä saa ulos avaimen, joka on kiinni pääsiäismunan sisuksessa tai filmirullan kotelossa. Minun mielestäni esimerkiksi näkymätön muste, UV-lamppu ja taskulamppu ovat hauskoja juttuja. Eräs helppo tapa käyttää näkymätöntä tekstiä on kirjoittaa A4:lle valkoisella liidulla, niin että lapset saavat kirjoituksen näkymään, kun he laveeraavat paperin vesivärillä. Taskulamppua voi käyttää joko niin, että sillä kurkistetaan esimerkiksi pahvilaatikkoon, jotta nähdään koodi tai sillä tavalla, että lampun edessä on muovikalvoa, jossa lukee jotain. Koodin päälle voi tehdä

myös raaputuskohdan laittamalla paperin päälle saippuan ja maalin sekoitusta. Lisäksi monet käyttävät erilaisia labyrintteja tai ratoja, joissa liikutetaan avain esiin magneetin avulla ja jotkut vaikkapa kauko-ohjattavaa junaa tai autoa, joka tulee esiin koodi mukanaan. Muita hyviä pulmia ovat tyhjä palapeli, johon voi kirjoittaa jotain, jokin geometrinen kuvio ja suuri määrä mahdollisia matemaattisia pulmia.

Pelkästään kirjoja voi käyttää niin monella tavalla. Kirjan sivunumeron voi antaa vihjeeksi tai kirjan sivua voi katsoa sellaisen kartongin läpi, joka jättää esiin avainsanat. Joskus kirjan sivujen väliin on piilotettu avain tai jonkin vanhan kirjan sisuksesta on leikattu osa pois. Kirja voi olla myös murolaatikosta tehty salalaatikko tai kirjojen selkämyksistä voi muodostua koodi. Koska Raamattu on aikamoinen kirjasto, kirjoihin liittyvät pulmat sopivat minusta tähän hyvin. Tärkein osa minun pakopeliäni on tietysti Raamattu. Pohdin siksi, millaisia kristillisiä pulmia voisin keksiä. Ajattelin, että voisin esimerkiksi tehdä sellaisen pulman, jossa lasten täytyy selvittää, mikä tavara kuuluu kellekin Raamatun henkilölle: linko kuuluisi esimerkiksi Daavidille ja kori Moosekselle. Ajattelin myös, että voisin mahdollisesti käyttää kristillisiä symboleja tai hepreaa tai kreikkaa.

7.3 Pakopeli käytännössä

Pakopeli täytyy aina valmistella etukäteen ja on tärkeää huomioida, että siihen kuluu yllättävän paljon aikaa. (LIITE 1) Ennen kuin lapset tulevat pelitilaan kerron lapsille ensin laatimani säännöt ja sitten kehystarinan. (LIITE 3) Kerron säännöt ensin siksi, että lapset pääsevät lähtemään liikkeelle heti kehystarinan jälkeen. Säännöt ovat, että lasten täytyy selvittää yksi vihje kerrallaan koko ryhmänä ja edetä järjestyksessä. Heidän täytyy selvittää pelin viisi osaa yksi henkilö kerrallaan ja jos he lähtevät seuraamaan väärää vihjettä vahingossa, pelinohjaaja voi sanoa: "kuumaa" tai "kylmää" ja viestiä sillä tarvittaessa, että lapset ovat oikeilla tai väärillä jäljillä. Jos joku löytää vihjeen, pulman tai kuvan, kaikki menevät paikalle ja ratkovat tehtävän yhdessä. Lasten kannattaa muistaa, että jos he eivät

keksi, miten edetä, he voivat kysyä pelinohjaajalta lisävihjettä. Peli loppuu siihen, kun kaikki viisi osaa on ratkaistu. Säännöt voi laittaa myös seinälle yksinkertaisen kartonkisen sääntötaulun muodossa.

Tavoitteena on siis löytää pakopelitulasta eli nuorisotila Artoksesta viisi Raamatun henkilöä: (LIITE 5) Aadam, Aabraham, Mooses, Daavid ja Jeesus. ja laittaa heidät takaisin Raamattuun paikalleen. Olen tehnyt sinisestä kartongista Raamatun kannet. (LIITE 4) Niiden sisällä on valkoiset "sivut" ja näistä sivuista on nähtävissä, että viisi kuvaa puuttuu paikaltaan. Kuvat ovat aikajärjestyksessä niin, että Aadam on ensimmäinen vasemmalta. Kuvat on leikattu sen malliseksi, että niistä näkee, mihin kohtaan ne kuuluvat eikä niitä voi laittaa väärään kohtaan. Kuvat ovat Freebibleimages.org -sivustolta. Käytän freebibleimages.org -sivustoa työssäni todella paljon. Sieltä löytyy Lumo-projektin valokuvia ja piirroskuvia Raamatun henkilöistä ja kertomuksista. Kertomukset voi ladata valmiiksi Power Point-tiedostona ja niille voi halutessaan ladata jopa englanninkielisen kertomuskulun. Olen käyttänyt näitä kuvia ja kertomuksia opettaessani lapsille Raamattua toimintailloissa ja pelkkiä A4-kokoisia kuvia, kun olen pitänyt lapsille hartauksia esimerkiksi perhekahvilassa. Freebibleimages.org-sivuston kertomuksia ja kuvia saa käyttää vapaasti Raamatun opettamisessa.

Ensin etsitään Aadamia. Annan lapsille lapun, jossa on ensimmäinen vihje (LIITE 2). Se on "Alussa." Lapussa on lisäksi kuva Raamatusta. Jos lapset eivät keksi, että missä lukee Alussa, voin antaa lisävihjeeksi lauseen "Alussa Jumala loi taivaan ja maan." tai sanoa tarvittaessa, että se on Raamatun ensimmäinen jae. Osalle lapsista kannattaa ehkä sanoa, että se on Raamatun ensimmäinen lause tai sitten selitän lapsille mikä on jae. Pöydällä on Raamattu ja sen ensimmäisen luvun kohdalla on seuraava vihje, joka on sana laatikko ja kuva laatikosta. Lapset huomaavat pahvilaatikon, jossa on pieni reikä yhdellä sivulla ja jonka kyljessä ovat kuvat taskusta ja lampusta. Lasten täytyy etsiä taskulamppu ja osoittaa sillä laatikon reikään ja kurkata sisään laatikkoon. Laatikon sisälle sen pohjaan on kiinnitetty lappu, jossa lukee vihje sohvan jalka. Vihjeessä on myös kuva sohvasta ja nuoli, joka osoittaa sohvan jalkaa. Nuortentilan sohvan yhdessä jalassa on kiinni lanka, jota vetämällä tulee esiin kuva

Aadamista. Kuvassa on piirros Aadamista ja Eevasta omena kädessä ja paratiisista sekä parista eläimestä. Kuvan alla on teksti: "Alussa Jumala loi taivaan ja maan." 1. Moos. 1:1. (Ihminen teki syntiä, mutta Jumala lupasi Pelastajan.) Raamatun jakeen teksti on erilaisella fontilla. Lapset vievät Adamin kuvan Raamatun päälle ensimmäiselle paikalle ja minä annan heille seuraavan vihjeen. (LIITE 5)

Toiseksi etsitään Abrahamia. Ensimmäinen vihjelappu, jonka annan, on "haluaisitko maalata jotain?" Vihjeessä on myös kuva pensselistä. Lapset löytävät valkoisen paperin, vesivärejä ja vähän vettä pahvimukissa. Olen kirjoittanut valkoiselle paperille valkoisella liidulla. Kun paperia maalaa, esiin tulee sana ja kuva; tähti. Lapset huomaavat seinältä julisteen, jossa on tähtiä melkein lukematon määrä. Joihinkin tähtiin on kirjoitettu sanat: "Minä teen sinusta suuren kansan". Lapset huomaavat, että julisteen oikeassa alanurkassa lukee pienellä: katso taakse. Julisteen takaa löytyy etsittävä kuva Abramista ja tähdistä ja teksti: Jumala lupasi tehdä Abrahamista suuren Israelin kansan: "Katso taivaalle ja laske tähdet, jos kykenet ne laskemaan. Yhtä suuri on oleva sinun jälkeläistesi määrä." 1. Moos. 15:5. (LIITE 5) Abrahamin kuva viedään paikalleen ja lapset saavat seuraavan vihjeen lapulla.

Kolmanneksi etsitään Moosesta. Ensimmäinen vihje on sana hieroglyfi ja kuva hieroglyfistä. Lapset etsivät tilasta hieroglyfikooderin. Kooderin vierellä on paperi ja kynä. Paperissa lukee täydennä lause: "Faraon tytär antoi hänelle nimeksi Mooses sanoen: 'Olen nostanut hänet vedestä ylös.'" Olen jättänyt sanan vedestä kirjoittamatta. Sen tilalla on seitsemän alaviivaa sen merkiksi, että sana täytyy täydentää. Tämän sanan seitsemän alaviivan yläpuolella on seitsemän hieroglyfiä. Hieroglyfikooderi on salasanakooderi, joka muodostuu kahdesta kartonkikiekosta, joista toinen on toisen edessä. Ne on kiinnitetty toisiinsa haaraniitillä, niin että kiekkoja voi pyörittää. Pienemmän kiekon reunoilla on aakkosia ja isomman hieroglyfejä. Kooderiin on merkitty kohta, joissa kiekkojen reunojen täytyy kohdata toisensa, että sillä voi ratkaista salakielen. Kooderilla lapset saavat vastaukseksi vedestä. Kun lapset katselevat ympärilleen, he huomaavat maljakon ja kannun, jossa on vettä. Maljakossa olevassa lapussa lukee "ei saa nostaa". Kun maljakkoon kaataa vettä, pintaan nousee fimirullakotelo, jossa on

vihjelappu, jossa lukee "tuolin alla". Erään tuolin alta löytyy kuva, jossa on Mooses korissa ja palava pensas ja Mooses viemässä Israelin kansan Punaisen meren yli. Kuvassa on teksti: Jumala sanoi Moosekselle: "Mene siis, minä lähetän sinut faraon luo. Sinun on vietävä minun kansani, israelilaiset, pois Egyptistä." 2. Moos. 3:10. Kolmaskin kuva viedään paikalleen ja annan seuraavan vihjeen. (LIITE 5)

Neljänneksi etsitään Daavidia eli paimenta, sotilasta ja kuningasta. Ensimmäinen vihje, jonka annan lapulla, on sana kaappi ja piirros kaapista. Kun lapset avaavat kaappien ovia, he näkevät erään kaapin ovesa kuvia. Isommassa kuvassa on mies ja teksti: mitkä tavarat kuuluvat Daavidille? Lauseen alla on kolme tyhjää neliötä. Pienemmissä neliönmuotoisissa kuvissa on erilaisia tavaroita ja jokin numero. Lapset huomaavat ehkä, että sauva, linko kivineen sekä kruunu kuuluvat Daavidille. Kun lapset laittavat nämä kuvat paikoilleen, ylimääräiseksi jäävät esimerkiksi kalaverkko, rahasäkki, öljylamppu ja ruukku. Myös ylimääräisissä on joku numero. Numerot viisi, kuusi, seitsemän ja kahdeksan. Sauva-, linko- ja kruunukuvassa olevat numerot ovat punainen numero kaksi, keltainen numero kolme ja vihreä numero neljä. Kun lapset katsovat ympärilleen ja miettivät, mitä tehdä seuraavaksi, he huomaavat lähistöllä laatikon, jossa on numerolukko ja neliönmuotoiset värikoodit punainen, keltainen ja vihreä. Numerosarja 2-3- 4 avaa laatikon, jossa on kuva Daavidista taistelemassa paimenessa, taistelemassa Goljatia vastaan ja kuninkaana ja teksti: Jumala valitsi Iisain nuorimman pojan Daavidin Israelin kuninkaaksi. "Herra ei katso kuten ihminen. Ihminen katsoo ulkokuorta, mutta Herra näkee sydämeen." 1. Sam. 16: 7. Nyt huomataan, että jo neljä kuvaa on paikoillaan ja ollaan lähestymässä pakopelin ratkaisun tai valmiiksi saamisen hetkeä. (LIITE 5)

Viidenneksi etsimme kaikista tärkeintä eli Jeesusta. Ensimmäinen vihje, joka on lapulla, on sana enkeli ja kuva enkelistä. Eräältä seinältä löytyy enkeli ja enkelin takana lukee: "Yhtäkkiä heidän edessään seisoivat Herran enkeli, ja Herran kirkkaus ympäröi heidät. Pelko valtasi paimenet, mutta enkeli sanoi heille: 'Älkää pelätkö! Minä ilmoitan teille ilosanoman, suuren ilon koko kansalle. Tänään on teille Daavidin kaupungissa syntynyt Vapahtaja. Hän on Kristus, Herra.'" Luuk. 2:10-11. Enkelin alla on myös pahvikappale, jossa lukee sivu xxx ja

jossa on aukko. Vieressä on kuva Raamatusta. Kun lapset avaavat huoneen pöydällä olevan Raamatun oikean sivun kohdalta ja laittavat pahvin Raamatun päälle, aukossa näkyy ”Jumala on rakastanut maailmaa niin paljon, että antoi ainoan Poikansa, ettei yksikään, joka häneen uskoo joutuisi kadotukseen vaan saisi iankaikkisen elämän.” Joh. 3:16. Vieressä on laatikko, jossa on vielä viimeinen lukko. Koodi 3-1-6 avaa lukon ja laatikossa on kuva, jossa on Jeesus seimessä ja Jeesus pitämässä lapsia sylissä ja risti ja tyhjä hauta. Tekstinä on ”Jumala on rakastanut maailmaa niin paljon, että antoi ainoan Poikansa, ettei yksikään, joka häneen uskoo hukkuisi, vaan saisi iankaikkisen elämän.” Joh. 3:16. (LIITE 5)

7.4 Lapsilta saatu palaute

Kortesuo (2018) pitää professori-pelisuunnittelija Adam Claren kehotuksesta kysyä testiryhmältä spesifejä kysymyksiä. Sellaisia kysymyksiä kuin: kuinka hauska asteikolla 1-5 huone oli pelata? Pitivätkö pelaajat pelin tarinasta? Pitivätkö he pelin tehtävistä? Mitä lisäyksiä tai muutoksia suosittelisit huoneeseen. (Kortesuo 2018, 53.) Kun testasin peliä ensimmäisiä kertoja, kysyin vahingossa lapsilta kahdella ensimmäisellä kerralla, että oliko peli mukava. Lapset kyllä vastasivat, että peli oli mukava, mutta kysymyksenasettelu ontui tietysti. Rajasin vastausmahdollisuuksia tahtomattani. Seuraavalta ryhmältä kysyin, mitä he ajattelivat pelistä ja he sanoivat, että peli oli heidän mielestään hauska. Kysyin lapsilta, oliko peli heidän mielestään helppo vai vaikea, suurin osa vastasi, että peli oli heidän mielestään helppo. Kahdessa ryhmässä oli vain poikia. Isompien poikien eli 5.-6.-luokkalaisten mielestä pelin vaikeustaso oli helpon ja vaikean puolivälissä. Pienemmistä pojista eli 1.-3.-luokkalaisista koostuvan ryhmän mielestä viimeisen henkilön eli Jeesuksen kohta oli vaikea. Aabrahamin kohta koettiin helpoksi, vaikka jotkut kokivat, että heistä oli vähän vaikeaa löytää se naru, joka oli kiinni tuolinjalassa.

Kysyin ryhmäläisiltä, oliko heidän mielestään helppoa ratkaista peli yhdessä. Lapset sanoivat, että se oli heidän mielestään helppoa. Eräessä ryhmässä oli vain tyttöjä. Nämä tytöt toivat kesken pelin ilmi, että heistä tuntui, että pari tyttöä sai ratkoa pulmia enemmän kuin toiset

tytöt. Sovimme tämän jälkeen etukäteen, kuka tai ketkä saisivat toimia kaikista aktiivisimmassa osassa seuraavassa kohdassa peliä. Kun kysyin tytöiltä pelin lopuksi, kokivatko he, että kaikki saivat tehdä yhtä paljon, he sanoivat kokeneensa niin. Lopuksi kaikki olivat siis tyytyväisiä omaan ja toisten lasten rooliin aktiivisuuden puolesta. Kun kysyin oppivatko lapset jotain uutta Raamatusta, jotkut lapsista sanoivat oppineensa ainakin nimiä. Ryhmiltä kului noin viidestätoista minuutista puoleen tuntiin aikaa ratkaista peli. Isoimmilla 4.-6.-luokkalaisilla pelin ratkaisemiseen kului vain noin kymmenestä viiteentoista minuuttiin. Pienempien ryhmällä ja ryhmällä, jossa oli eri-ikäisiä lapsia, pelin ratkaisemiseen kului noin puoli tuntia.

7.5 Pakopelin toimivuuden arviointi

Pakopelin tavoitteena oli, että lapset oppivat kristinuskon perusasioita heille luonnollisella tavalla eli toiminnallisen pelin kautta ja saavat rakennustarvikkeita hyvään itsetuntoon ja sosiaalisiin taitoihin. Minulla oli kaksi kehittämistehtävää. Ensimmäinen oli rakentaa Raamattu-pakopeli, jonka kautta lapset voivat oppia kristinuskon perusasioita lapsille luontaisella tavalla eli toiminnallisen pelin kautta. Toinen kehittämistehtäväni oli tukea lapsen itsetuntoa ja sosiaalisia taitoja tämän pakopelin pelaamisen kautta. Koin, että nämä tavoitteet saavutettiin. Kaikki lapset oppivat jotain Raamatusta pelaamalla peliä. He tutustuivat hieman viiteen Raamatun henkilöön ja kuulivat tai lukivat joitakin Raamatun jakeita. (LIITE 5) Pakopeli koettiin myös mukavaksi tai hauskaksi toiminnaksi ja pakopeliä oli lasten mukaan mukava pelata ryhmässä. Kaikki lapset saivat myös onnistumisen kokemuksia löytäessään tavaroita ja ratkaistessaan pulmia. Oli tärkeää, että lapsi sai kokea olevansa osa ryhmää. Pakopelissä edetään yhdessä ja se mahdollistaa sen, että jokainen lapsi tulee kuulluksi, huomioituksi ja nähdyksi myös toisten lasten osalta ainakin hetkittäin. Jokaisella on oma tärkeä rooli. Koska lapset pelasivat peliä ryhmässä, he saivat harjoitusta myös sosiaalisiin taitoihinsa.

Yhdellä ryhmällä oli aluksi hieman haasteita, koska osa koki jäävänsä paitsioon. He kokivat, että jotkut saivat olla aktiivisempia kuin toiset. Mutta kun sovimme yhdessä etukäteen, ketkä saisivat tehdä mitään, lapset kokivat ryhmän tasapuoliseksi ja pelin hauskaksi. Pakopelin pelaaminen oli hyvä tapa harjoitella ryhmässä toimimista. Tein sellaisen huomion, että yksi tytöistä oli erityisen innokas ja aloitteellinen. Hän osasi ajatella pulmia ikään kuin pakopelin tapaan. Tuo tyttö mietti esimerkiksi Daavidin nelikulmaisten tavaroiden kohdalla, voisiko kolmen numeron yhdistelmä olla koodi. Hän oli siinä oikeassa. Näytti siltä, että tuo lapsi oli niin sanotusti elementissään. Samaan aikaan ryhmä koostuu erilaisista yksilöistä ja olin iloinen, että kaikki saivat lopulta tehdä yhtä paljon. Minusta vaikutti siltä, että joillekin tytöille oli erityisen tärkeää, että he itse tai kaikki ryhmäläiset saisivat toimia tasapuolisen aktiivisissa rooleissa. Näille tytöille matka oli ikään kuin tärkeämpi kuin päämäärä. Huomasin, että niillä 4.-6.-luokkalaisilla pojilla, joille ohjasin pelin, oli hieman kilpailullisempi asenne. Heille tuntui olevan tärkeää, että he saisivat pelin nopeasti valmiiksi. Nämä isommatkin pojat nauttivat silti pelin pelaamisesta silminnähden.

Huomasin, että on erityisen tärkeä huolehtia, ettei peliä voi pelata väärässä järjestyksessä, mikäli haluaa, että se pelataan esimerkiksi aikajanan kannalta oikeassa järjestyksessä. Minulla oli kaapin ovissa kaksi julistetta. Toinen julisteista oli kuva Aabrahamista ja tähdistä ja toinen enkeleistä kedolla. Pelin kannalta oli tärkeää, että lapset päätyivät tähti-vihjeen jälkeen Aabraham-julisteen kohdalle. Jotkut lapset menivät aluksi enkelit kedolla-julisteen luokse. He katsoivat tarkkaan, että näkyykö siinä julisteessa tähtiä. Tajusin, että minun täytyy olla tarkkana siitä, että enkelijulisteessa ei näy yhtäkään tähteä. Enkeli-vihje liittyi nimittäin vasta Jeesukseen. Joissain asioissa pelin voi rakentaa niin, ettei sitä voi tehdä väärässä järjestyksessä. Minulla oli esimerkiksi heti alusta esillä kaksi laatikkoa lukkoineen. Se ei haitannut, koska ensimmäinen koodi eli Daavidin koodi toimi vain toiseen. Toisen Jeesukseen liittyvän lukon sai aukaistua vasta silloin, kun etsittiin Jeesusta.

Minulle kävi pelin aikana yksi kömmähdys. Annoin yhdelle ryhmälle vahingossa viimeisen henkilön eli Jeesuksen ensimmäisen vihjeen. Tästä seurasi, että nuo lapset lähtivät seuraamaan

sitä vihjettä ja päätyivät viimeiselle laatikolle. Tässä ei käynyt kuitenkaan kuinkaan. Kun huomasin kömmähdykseni, pysäytin pelin hetkeksi ja annoin pojille oikean vihjeen. Kun pojat pääsivät pelissä riittävän pitkälle, he saivat jatkaa siitä, mihin olivat viimeksi jääneet. Yleisesti ottaen peli toimi oikein hyvin. Peli toimi ainakin sen jälkeen, kun tajusin, että maljakon täytyy olla erityisen kapea, etteivät lasten pienet kädet mahdu sen sisälle. Pakopelin tekeminen on todellakin *learning by doing* -tyyppistä tekemistä. Peliä ei voi suunnitella pelkästään paperilla ja melkein kaikkea täytyy kokeilla käytännössä. Yksinkertaisenkin tehtävän voi valmistella väärin. Huomasin esimerkiksi, että valkoinen liitu näkyy A4-paperista, jos on tarpeeksi valoisaa. On mahdollista, että pelin suunnittelija joutuu muuttamaan joitain kohtia vielä ensimmäisten testauskertojen jälkeen. Eikä se välttämättä riitä, että kokeilee jotain pulmaa itse, vaan pulmia täytyy testata kohderyhmällä.

Tärkeimpiä huomioitani oli se, että viimeisessä Jeesukseen liittyvässä pelin kohdassa oli vielä hiomista. Olin ensiksikin jättänyt Raamatun päälle laitettavan kartonginpalan näkyville enkeli-julisteeseen kulmalle. Se ei välttämättä ollut viisasta, koska jotkut lapset katsovat kartonginpalaa liian aikaisessa vaiheessa peliä. Varsinainen ongelma oli kuitenkin kohta, jossa lapset etsivät Raamatusta kohdan Joh. 3:16. Lasten on varsin hankala löytää tiettyä Raamatun kohtaa varsinkin Uudesta testamentista. Minun työ-Raamatussani Johanneksen evankeliumin kolmannen luvun kuudestoista jae on sivulla 128 ja se on vasemmalla sivulla, kun tuo Raamatunkohta on auki. Totesin, että lapsille täytyy joko ilmaista, että Raamatusta löytyy kaksi sivua sivumerkinnällä 128, tai sitten Raamattu täytyy jakaa Vanhaan ja Uuteen testamenttiin esimerkiksi kartonginpalalla. Jos lapset katsovat jotain Raamatun jaetta, he eivät osaa myöskään päätellä, miten tuo kohta merkitään. Minun työ-Raamattuni sivun 128 jae "Jumala on rakastanut maailmaa niin paljon..." ei siis kerro lapsille, että se Raamatun kohta on Joh. 3:16 ja että lukon koodi on 3-1-6. Muokkasin peliä tämän kohdan osalta jo ensimmäisten testikertojen aikana, mutta tajusin, että sitä täytyi muokata lisää. Alun perin lapset löysivät siis enkeli-julisteeseen luota pahvin, joka täytyy laittaa Raamatun Uuden testamentin sivun 128 päälle niin, että reiästä näkyy haettava Raamatun kohta Joh. 3:16. ja numerot 3-1-6 ovat viimeisen laatikon lukon koodi ja sieltä löytyy Jeesuksen kuva. Huomasin, että tämä ei toimi. En ollut

osannut kuvitella sitä, miten peli sujuu käytännössä. Totesin, että peliä täytyy muokata seuraavalle pelikerralle niin, että enkelin kohdalle julisteeseen on kirjoitettu pöytäliina ja pöytäliinan alla on tuo pahvi, jossa on reikä ja teksti Uusi testamentti s. 128. vasen sivu. Kartonginpalassa on myös pieni lukon kuva, joka johtaa lapset ajattelemaan vielä avaamattoman laatikon lukon koodia. Kun lapset laittavat pahvin sivun päälle he voivat lukea kohdan Joh. 3:16: ”Jumala on rakastanut maailmaa niin paljon, että antoi ainoan Poikansa, ettei yksikään, joka häneen uskoo hukkuisi vaan saisi iankaikkisen elämän.” Seinällä on vielä kolmas juliste, jossa on sama jae ja maapallo ja jaamerkintä: Joh. 3:16. Kun lapset kokeilevat numeroita lukkoon, se avautuu ja sisältä paljastuu viimeinen kuva eli kuva Jeesuksesta. On aika ällistyttävää, miten pienetkin vivahteet vaikuttavat pelin kulkuun ja pelin kulun sujuvuuteen. Pelin rakentaja joutuu joskus pyörittelemään erilaisia vaihtoehtoja vielä testaamisen jälkeenkin.

Huomasin myös, että pelin valmistelemiseen kului yllättävän paljon aikaa. Olin alun perin kuvitellut, että yhden tunnin aikana ehtisi pelata kaksi 20-30 minuutin peliä, mutta valmistelemiseen menee n. 5-10 minuuttia ja tarinaan ja sääntöihin vähintään viisi minuuttia. Tämän johdosta ainoastaan kaksi isompien lasten ryhmää ehtisi mahdollisesti ratkaista pelin tunnin aikana. Huomasin myös, että vaikka Joonas Koiranen neuvoa aloittamaan pelin valmistelemisen lopusta, minä koin, että oli luonnollisempaa aloittaa alusta. Käytin listaa apuna, kun kävin pelin vaiheet läpi. Noin 20-30 minuutin pituiseenkin pakopeliin tarvitaan monia vaihteita, eikä niitä opi ulkoa kovin pian. Ihminen voi myös aika helposti erehtyä jossain asiassa tai unohtaa jotain ja joka yksityiskohdan täytyy olla kohdillaan pakopelissä. Minulla oli välillä apuna yksi isonen, joka esimerkiksi sulki lukot. Kaksi ihmistä voi tehdä pakopelin alkuvalmistelut, jos he vain sopivat keskenään, mitä kumpikin tekee.

Opin lisäksi, että joihinkin juttuihin kuten esimerkiksi hieroglyfi-kooderiin täytyy olla valmiiksi tulostettuna valmiita pohjia koodin ratkaisemiseen. Samoin ”haluatko maalata jotain?” -kohtaan tarvitaan valmiiksi useampia valkoisia papereita, joihin on kirjoitettu ja piirretty tähti. On myös tärkeää, että tarvittavat välineet, kuten esimerkiksi maalarinteippi

ovat käsillä alkuvalmisteluita tehdessä. Näiden lisäksi totesin, että mahdollisimman monet paperista tai kartongista tehdyt tarvikkeet kannattaa laminoida kestävyuden ja hygienian takia, niin että ne voi tarvittaessa pyyhkiä välillä desinfioivalla aineella. Lopuksi totesin vielä, että pakopeli näyttää minusta huolitellummalta, jos kuvat ovat printtejä ja jos tekstit on tulostettu eikä kirjoitettu käsin. Lapset eivät välttämättä kiinnitä siihen niin paljon huomiota, mutta itse pidän yhteneväisestä ilmeestä. Pakopeli oli siis toimiva, mutta yksi kohta olisi voinut olla vielä parempi ja siksi muokkasin sitä kohtaa. Opin samalla asioita pakopelin ohjaamisesta ja suunnittelusta. Pakopelejä ei voi suunnitella vain paperilla ja on ehdottoman tärkeää, että niitä testataan käytännössä.

8 POHDINTA

Ajattelin lokakuun lopulla, kun kahdeksantoista lasta ja isosta leikkivät kirkon pihamaalla sitä, miten lapset ovat hyvin kehollisia. Lapset eivät välitä istua niin paljon kuin aikuiset. Lapsille on luontaista esimerkiksi kiivetä ja tunnustella ja liukua. Toivon, että voisin muistaa tämän omassa työssäni ja että voisin mahdollistaa sen, että lapset saisivat toimia seurakunnassa myös näillä heille luontaisilla tavoilla. Pidän esimerkiksi liikunnallisesta Isä meidän -rukouksesta, jossa käytetään koko kehoa suun lisäksi. Eräs puhutteleva kohta on minusta se, jossa pyydetään antamaan anteeksi niille, jotka ovat meitä vasta rikkoneet. Tuossa kohdassa nyrkeillään ilmaan ja se kuvaa minusta hyvin käskyjen rikkomista. Ajattelen, että lapset oppivat Isä meidän -rukouksen paremmin, jos he liikkuvat, ja ajattelen, että on tärkeää, että he saavat rukoilla kokonaisvaltaisina olentoina, joissa on paitsi sielu niin myös keho. Lapset oppivat erityisesti myös liikkumalla ja tekemällä, eivät istumalla ja kuuntelemalla. Tämän takia Raamattu ja toiminnallisuus sopivat minusta erityisen hyvin yhteen lapsi- ja varhaisnuoriso- ja nuorisotyössä, vaikka toiminnallisuus tekee hyvää kaikenikäisille. Olen iloinen siitä, että tutustuin pakopeleihin. Uskon, että ne ovat hyvä työkalu kristillisessä nuorisotyössä.

Raamattu on minulle tärkeä työssäni. Halusin siksi tiivistää eräät Raamatun keskeisistä tapahtumista ja henkilöistä tähän pakopeliin. Tämä pakopeli on minulle hiukan kuin Raamattu pähkinänkuoressa tai pelastushistoria lyhyesti. Siinä on viisi henkilöä, joista haluan kertoa alakoululaisille. Kun pidin pakopeliä päiväleirillä, pidin päiväleirin loppuhartauden pelin pohjalta. Levitin vielä kuvat eli henkilöt "Raamatulle" ja kävin heidät lyhyesti läpi. Aloitin alusta, jossa Jumala loi maailman ja ihmiset, ja kerroin, että ihmiset tekivät syntiä, mutta Jumala lupasi onneksi Pelastajan. Kerroin, että Jumala lupasi tehdä Aabrahamin jälkeläisistä suuren Israelin kansan ja johdatti israelilaisia muun muassa Egyptiin ja pois sieltä Luvattuun maahan. Puhuimme lyhyesti myös kymmenestä käskystä ja siitä, että niitä ei ole helppoa noudattaa. Kerroin vielä siitä, miten Jumala valitsi erilaisia ihmisiä esimerkiksi

Daavidin johtamaan kansaansa. Ihan lopuksi osoitin kuvaa Jeesuksesta ja sanoin, että niin kuin pakopelissä luettiin Johanneksen evankeliumista, Raamattu kertoo, että Jumala rakasti ihmisiä niin paljon, että antoi oman Poikansa. Jeesus kuoli ristillä, jotta ihmiset voisivat saada syntinsä anteeksi ja iankaikkisen elämän. Raamatusta kerrotaan erityisesti Jeesuksesta. Tämä pakopeli sopii minusta hyvin johdannoksi pelastushistorian tapahtumille.

Teoria oli tärkeä osa pakopelin tekemistä. Huomasin, että suhtautumiseni moneen asiaan muuttui ja että pystyin tarkastelemaan pakopelejä syvällisemmällä tasolla vasta sen jälkeen, kun olin lukenut teoriaa ja kirjoittanut teoriaosion. Toivottavasti muistan tämän vastakin. Koin erityisen tärkeäksi lukea teoriaa pelillisyydestä ja leikillisyydestä, oppimisesta pelissä sekä ryhmistä, mutta pidin kovasti myös Koirasen ja Kortesuon hyvin käytännönläheisistä kirjoista. Aion syventyä aiheeseen lisää. Käytän tätä pakopeliä työssäni myös tulevaisuudessa, mutta kokeilen tehdä myös muitakin pakopelejä. Koen että olen hyötynyt tästä prosessista yksilönä ja ammatillisesti. Lisäksi koen, että myös työpaikkani on hyötynyt siitä, että olen tutustunut pakopelien historiaan ja oppimiseen pelissä. Tämä pakopeli oli toivottavasti vasta ensimmäinen pakopeli useampien pelien sarjassa.

LÄHTEET

Brown, S. 2009. Play. How it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul. New York: Avery

Fawcett, L. & Garton, A. 2005. The Effect of Peer Collaboration on Children's Problem-Solving Ability. *British Journal of Educational Psychology* 75, 164–166.

Free Bible images. Free sets of Bible story images for teaching. Saatavissa: <http://www.freebibleimages.org> Viitattu 28.10.2020

Haapaniemi, R. & Raina, L. 2014. Rakenna oppiva ryhmä. Pedagogisen viihtymisen käsikirja. Juva: PS-kustannus

Hakkarainen, K. & Vappula, K. 2015. Mikä ikä? 10-14-vuotiaat seurakuntalaisina. Lasten keskus.

Heinonen K., Luodeslampi, J. & Salmensaari, L. 2004. Lapsityön käsikirja. Jyväskylä: Gummerus.

Jalonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turku: Turun AMK. Saatavissa: <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf> Viitattu 28.10.2020

Järvilehto, L. 2014. Hauskan oppimisen vallankumous. Juva: Bookwell Oy.

Kinnunen, S. 2011. Miten lukea lapsen hengellistä kasvua? Hämeenlinna: Kustannus Oy Uusi tie.

Kortesuo, K. 2018. Pakohuone: suunnittele, toteuta, pakene. Hämeenlinna: Karisto.

Koiranen, J. Pedagogiset pakopelit. 2019. Helsinki: Ääres eduEscape.

Krokkfors, L., Kangas, M. & Kopisto, K. 2014. Oppiminen pelissä – pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa. Vantaa: Hansaprint.

Köykkä, A. 2005. Raamattu ja nuorisotyö. Teoksessa Paananen, T. & Tuominen, H. (toim.) Nuorisotyön käsikirja. Pieksämäki: Rt-Print oy. Lahti, J. 1983. Seitsemästä neljääntoista. Jyväskylä: Gummerus. 221-234.

Laaksonen, V. 2012. Vuorovaikutustaidot ja lasten osallistuminen vertaisryhmässä. Katsaus monitieteiseen tutkimuskirjallisuuteen. Helsinki: Nuorisotutkimusseura. Saatavissa: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ELE-1755273>. Viitattu 1.11.2020.

Pyhä Raamattu. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Helsinki: Suomen Pipliaseura.

Thurén, L. 2013. Raamatun käyttöohje 2. Helsinki: Karas-Sana Oy.

LIITTEET**Tarvittavat tavarat**

Säännöt halutessa tulostettuna tai kirjoitettuna kartongille

Kartongista tehdyt "Raamatun" kannet ja kuvat teksteineen

Oikea Raamattu, jota tarvitaan kahdesti

yksi pahvilaatikko, yksi metalli- tai muovilaatikko, jonka sulkee koodi 2-3-4 värikoodeilla punainen, keltainen ja vihreä neliöinä ja yksi puu- tai muovilaatikko, jonka koodissa 3-1-6

kettinkiä ja kaksi numerokoodilukkoa, taskulamppu, langan pätkä sohvan jalkaa varten, maalarinteippiä

A4-paperi, valkoinen liitu, vesiväripaletti ja pensseli sekä vähän vettä pahvimukissa juliste, jossa Abraham ja tähtiä

hieroglyfikooderi (kartonkia, paperia ja haaraniitti), A4-paperi, johon on tulostettu ratkaistava teksti ja kynä

läpinäkyvä kapea-aukkoinen maljakko, jossa filmirulla, sekä kannu, jossa vettä ja lappu, jossa lukee, että ei saa nostaa kannua

kuvia tavaroista ja yksi isompi kuva Daavidista ja teksti: "mitkä tavarat kuuluvat Daavidille?" sekä kolme tyhjää neliötä ja lisäksi pienempiä neliönmallisia kuvia, joissa erilaisia tavaroita ja numero: sauva, linko kivineen, sekä kruunu kuuluvat Daavidille näissä olevat numerot ovat punainen kakkonen, keltainen kolmonen ja vihreä nelonen., ylimääräiseksi jää esimerkiksi kalaverkko, rahasäkki, öljylamppu ja ruukku (ylimääräisissä on numerot: viisi, kuusi, seitsemän ja kahdeksan)

juliste tai kuva enkelistä sekä pahvikappale, jossa on aukko ja jossa lukee sivu xxx ja on Raamatun kuva sekä teksti Joh. 3:16.

LIITE 2

Vihjelaput

Adam: Alussa ja sohvan jalka kuvineen

Abraham: "haluaisitko maalata jotain?" ja tähti tekstinä ja kuvana

Mooses: hieroglyfi ja paperi, jossa ratkaisuna sana vedestä eli vesi sekä tuolin alla kuvineen

Daavid: kaappi ja numerosarja 2-3-4 värikoodeilla punainen, keltainen ja vihreä neliöinä

Jeesus: enkeli ja pöydän alla

Pakopelin kulku

Ennen kuin lapset tulevat pelitilaan kerron lapsille ensin säännöt ja sitten kehystarinan. Kerron säännöt ensin siksi, että lapset pääsevät lähtemään heti kehystarinan jälkeen liikkeelle. Säännöt ovat seuraavat: Kuunnelkaa pelinohjaajaa, selvittäkää yksi vihje kerrallaan koko ryhmänä ja edetkää järjestyksessä. Selvittäkää pelin viisi osaa yksi henkilö kerrallaan ja jos lähдете vahingossa seuraamaan väärää vihjettä, pelinohjaaja voi sanoa: "kuumaa" tai "kylmää" ja viestiä sillä tarvittaessa, että olette oikeilla tai väärillä jäljillä. Jos joku löytää vihjeen, pulman tai kuvan, menkää kaikki paikalle ja ratkokaan tehtävää yhdessä. Kannustakaa toisia ja muistakaa, että jos ette keksi, miten edetä, voitte kysyä pelinohjaajalta lisävihiä. Peli loppuu siihen, kun kaikki viisi osaa on ratkaistu. Säännöistä tulee seinälle myös simppelellä kartonkainen sääntötaulu.

Tavoitteena on siis löytää pakopelitalasta eli nuorisotila Artoksesta viisi Raamatun henkilöä. Aadam, Aabraham, Mooses, Daavid ja Jeesus. ja laittaa heidät takaisin Raamattuun paikalleen. Olen tehnyt sinisestä kartongista Raamatun kannet. Niiden sisällä on valkoiset "sivut" ja näistä sivuista on nähtävissä, että viisi kuvaa puuttuu paikaltaan. Kuvat ovat aikajärjestyksessä niin, että Aadam on ensimmäinen vasemmalta. Kuvat on leikattu sen malliseksi, että niistä näkee, mihin kohtaan ne kuuluvat eikä niitä voi laittaa väärään kohtaan.

Ensin etsitään Aadamia. Annan lapsille lapun, jossa on ensimmäinen vihje. Se on "Alussa." Lapussa on lisäksi kuva Raamatusta. Jos lapset eivät hoksaa, että missä lukee Alussa, voin antaa lisävihiä lauseen "Alussa Jumala loi taivaan ja maan." Tai sanoa tarvittaessa, että se on Raamatun eka jae. Osalle lapsista kannattaa ehkä sanoa, että se on Raamatun ensimmäinen lause. Tai sitten selitän lapsille, että mikä on jae. Pöydällä on Raamattu ja sen ensimmäisen luvun kohdalla on seuraava vihje, joka on sana laatikko ja kuva laatikosta. Lapset huomaavat

pahvilaatikon, jossa on aika pieni reikä yhdellä sivulla ja jonka kyljessä ovat kuvat taskusta ja lampusta. Lasten täytyy etsiä taskulamppu ja osoittaa sillä laatikon reikään ja kurkata sisään laatikkoon. Laatikon sisälle sen pohjaan on kiinnitetty lappu, jossa lukee vihje sohvän jalka.

LIITE 3/2

Vihjeessä on myös kuva sohvasta ja nuoli, joka osoittaa sohvän jalkaa. Nuortentilan sohvän yhdessä jalassa on kiinni lanka, jota vetämällä tulee esiin kuva Aadamista. Kuvassa on piirros Aadamista ja Eevasta omena kädessä ja paratiisista sekä parista eläimestä. Kuvan alla on teksti: "Alussa Jumala loi taivaan ja maan." 1. Moos. 1:1. (Ihminen teki syntiä, mutta Jumala lupasi Pelastajan.) Raamatun jakeen teksti on erilaisella fontilla. Lapset vievät Adamin kuvan Raamatun päälle ensimmäiselle paikalle ja minä annan heille seuraavan vihjeen.

Toiseksi etsitään Abrahamia. Ensimmäinen vihjelappu, jonka annan, on "haluaisitko maalata jotain?" Vihjeessä on myös kuva kuva pensselistä. Lapset löytävät valkoisen paperin, vesivärejä ja vähän vettä pahvimukissa. Olen kirjoittanut valkoiselle paperille valkosella liidulla. Kun paperia maalaa, esiin tulee sana ja kuva; tähti. Lapset hoksaavat seinältä julisteen, jossa on tähtiä melkein lukematon määrä. Joihinkin tähtiin on kirjoitettu sanat: "Minä teen sinusta suuren kansan". Lapset huomaavat, että julisteen oikeassa alanurkassa lukee pienellä: katso taakse. Julisteen takaa löytyy etsittävä kuva Abramista ja tähdistä ja teksti: Jumala lupasi tehdä Abrahamista suuren Israelin kansan: "Katso taivaalle ja laske tähdet, jos kykenet ne laskemaan. Yhtä suuri on oleva sinun jälkeläistesi määrä." 1. Moos. 15:5. Abrahamin kuva viedään paikalleen ja lapset saavat seuraavan vihjeen lapulla.

Kolmanneksi etsitään Moosesta. Ensimmäinen vihje on sana hieroglyfi ja kuva hieroglyfistä. Lapset etsivät tilasta hieroglyfikooderin. Kooderin vierellä on paperi ja kynä. Paperissa lukee täydennä lause: "Faraon tytär antoi hänelle nimeksi Mooses sanoen: 'Olen nostanut hänet vedestä ylös.'" Moos. Olen jättänyt sanan vedestä kirjoittamatta. Sen tilalla on seitsemän alaviivaa sen merkiksi, että sana täytyy täydentää. Tämän sanan seitsemän alaviivan yläpuolella on seitsemän hieroglyfiä. Hieroglyfikooderi on salasanakooderi, joka muodostuu

kahesta kartonkikiekosta, joista toinen on toisen edessä. Ne on kiinnitetty toisiinsa haaraniihtillä, niin että kiekkoja voi pyörittää. Pienemmän kiekon reunoilla on aakkosia ja isomman hieroglyfejä. Kooderiin on merkitty kohta, joissa kiekkojen reunojen täytyy kohdata toisensa, että sillä voi ratkaista

LIITE 3/3

salakielen. Kooderilla lapset saavat vastaukseksi vedestä. Kun lapset katselevat ympärilleen, he huomaavat maljakon ja kannun, jossa on vettä. Maljakossa olevassa lapussa lukee "ei saa nostaa". Kun maljakkoon kaataa vettä, pintaan nousee fimirulla, jossa on vihjelappu, jossa lukee "tuolin alla". Erään tuolin alta löytyy kuva, jossa on Mooses korissa ja palava pensas ja Mooses viemässä Israelin kansan Punaisen meren yli. Kuvassa on teksti: Jumala sanoi Moosekselle: "Mene siis, minä lähetän sinut faraon luo. Sinun on vietävä minun kansani, israelilaiset, pois Egyptistä." 2. Moos. 3:10. Kolmaskin kuva viedään paikalleen ja annan seuraavan vihjeen.

Neljänneksi etsitään Daavidia. Paimenta, sotilasta ja kuningasta. Ensimmäinen vihje, jonka annan lapulla, on sana kaappi ja piirros kaapista. Kun lapset avaavat kaappien ovia he näkevät erään kaapin ovesa kuvia. Isommassa kuvassa on mies ja teksti: mitkä tavarat kuuluvat Daavidille? Lauseen alla on kolme tyhjää neliötä. Pienemmissä neliönmuotoisissa kuvissa on erilaisia tavaroita ja jokin numero. Lapset hoksaavat ehkä, että sauva, linko kivineen, sekä kruunu kuuluvat Daavidille. Kun lapset laittavat nämä kuvat paikoilleen ylimääräiseksi jää esimerkiksi kalaverkko, rahasäkki, öljylamppu ja ruukku. Myös ylimääräisissä on joku numero. Numerot viisi, kuusi, seitsemän ja kahdeksan. Sauva- linko- ja kruunukuvassa olevat numerot ovat punainen kakkonen, keltainen kolmonen ja vihreä nelonen. Kun lapset katsovat ympärilleen ja miettivät, mitä tehdä seuraavaksi, he huomaavat lähistöllä laatikon, jossa on numero -lukko ja neliönmuotoiset värikoodit punainen, keltainen ja vihreä neliöinä. Numerosarja 2-3- 4 avaa laatikon, jossa on kuva Daavidista taistelemassa paimenessa, taistelemassa Goljatia vastaan ja kuninkaana ja teksti: Jumala valitsi Iisain nuorimman pojan Daavidin Israelin kuninkaaksi. "Herra ei katso kuten ihminen. Ihminen katsoo ulkokuorta,

mutta Herra näkee sydämeen.” 1. Sam. 16: 7. Nyt huomataan, että jo neljä kuvaa on paikoillaan ja ollaan lähestymässä pakopelin ratkaisun tai valmiiksi saamisen hetkeä.

Viidenneksi etsimme kaikista tärkeintä eli Jeesusta. Ensimmäinen vihje, joka on lapulla, on sana enkeli ja kuva enkelistä. Eräältä seinältä löytyy enkeli ja enkelin takana lukee: Yhtäkkiä

LIITE 3/4

heidän edessään seisoivat Herran enkeli, ja Herran kirkkaus ympäröi heidät. Pelko valtasi paimenet, mutta enkeli sanoi heille: »Älkää pelätkö! Minä ilmoitan teille ilosanoman, suuren ilon koko kansalle. Tänäpä on teille Daavidin kaupungissa syntynyt Vapahtaja. Hän on Kristus, Herra. Luuk. 2:10-11. Enkelin kohdalla julisteessa lukee ”pöytäliinan alla” ja pöytäliinan alla on Raamatun kokoinen kartonginkappale, jossa lukee Uusi testamentti sivu 128 ja jossa on aukko ja pieni kuva lukosta. Kun lapset avaavat huoneen pöydällä olevan Raamatun oikean sivun kohdalta ja laittavat pahvin Raamatun päälle, aukossa näkyy ”Jumala on rakastanut maailmaa niin paljon, että antoi ainoan Poikansa, ettei yksikään, joka häneen uskoo joutuisi kadotukseen vaan saisi iankaikkisen elämän.” Seinältä löytyy juliste, jossa on kuva maapallosta ja tuo sama jae ja sen merkintä Joh. 3:16. Vieressä on laatikko, jossa on vielä viimeinen lukko. 3-1-6 avaa lukon ja laatikossa on kuva, jossa on Jeesus seimessä ja Jeesus pitämässä lapsia sylissä ja risti ja tyhjä hauta. Tekstinä on ”Jumala on rakastanut maailmaa niin paljon, että antoi ainoan Poikansa, ettei yksikään, joka häneen uskoo hukkuisi, vaan saisi iankaikkisen elämän.” Joh. 3:16.

Kartongista tehty "Raamattu" ja kuvat sekä muuta rekvisiittaa



Kuvat Aadam, Aabraham, Mooses, Daavid ja Jeesus teksteineen



”Alussa Jumala loi taivaan ja maan.” 1. Moos. 1:1.
Ihminen teki syntiä, mutta Jumala lupasi Pelastajan.



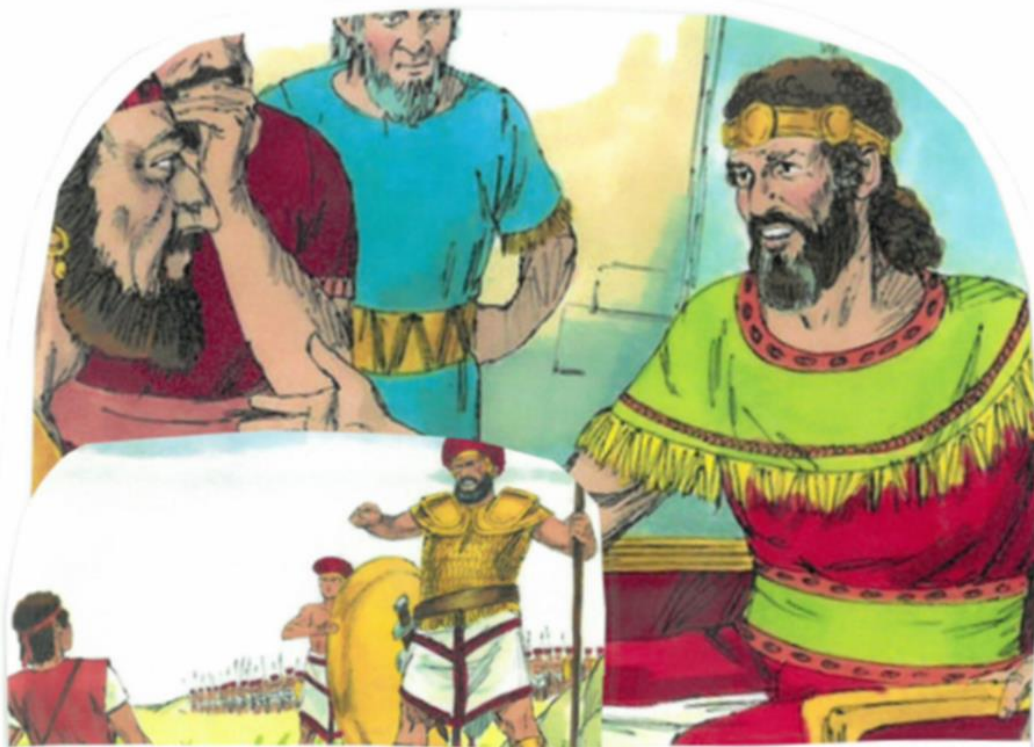
Jumala lupasi tehdä Abrahamista suuren Israelin kansan:
**”Katso taivaalle ja laske tähdet, jos kykenet ne laskemaan.
Yhtä suuri on oleva sinun jälkeläistesi määrä.” 1. Moos. 15:5.**



Jumala sanoi Moosekselle:

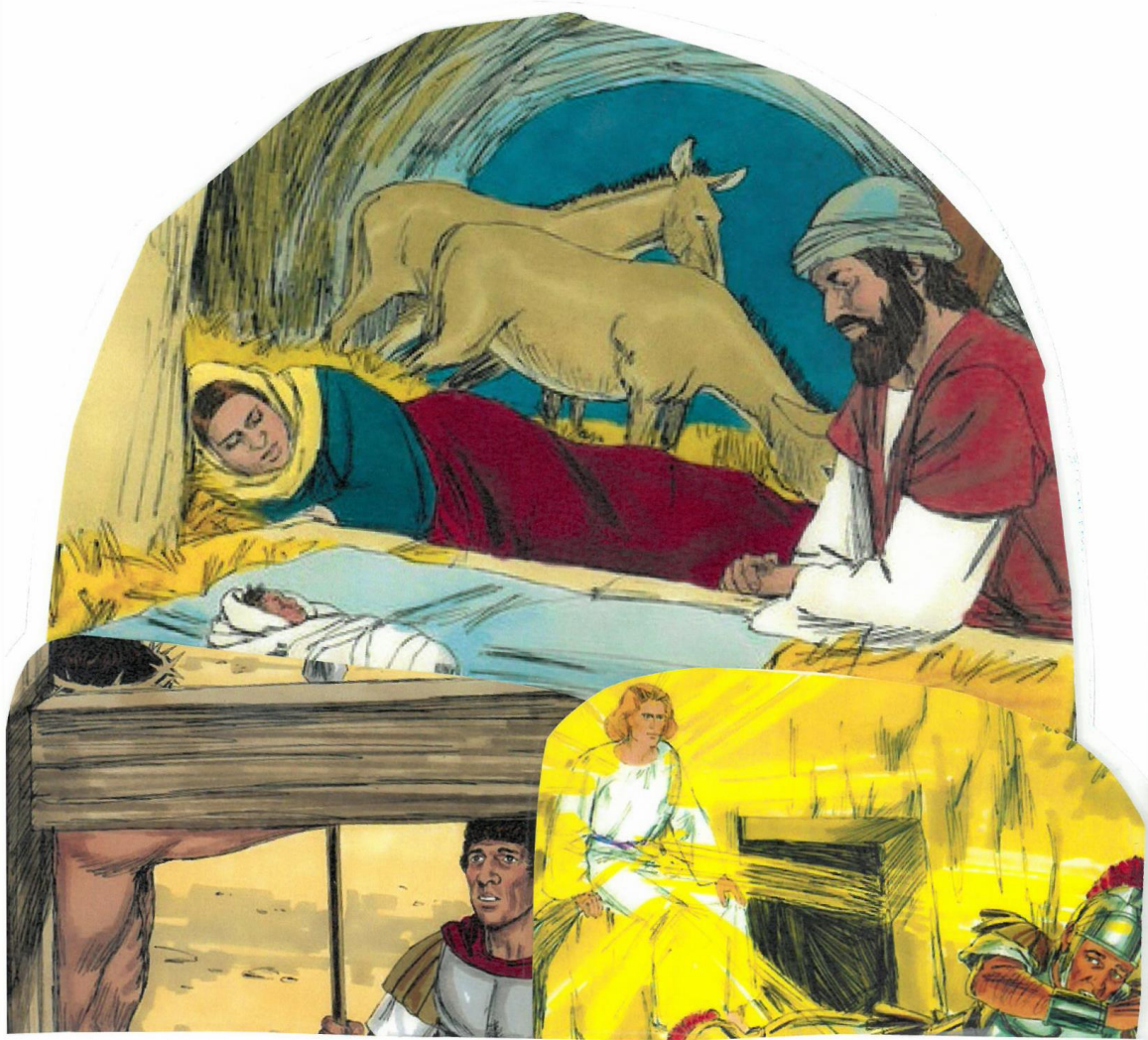
”Mene siis, minä lähetän sinut faraon luo. Sinun on vietävä minun kansani, israelilaiset, pois Egyptistä.”

2. Moos. 3:10.



Jumala valitsi lisäin nuorimman pojan Daavidin Israelin kuninkaaksi. **”Herra ei katso kuten ihminen. Ihminen katsoo ulkokuorta, mutta Herra näkee sydämeen.”**

1. Sam. 16: 7.



”Jumala on rakastanut maailmaa niin paljon, että antoi ainoan Poikansa, ettei yksikään, joka häneen uskoo hukkuisi, vaan saisi iankaikkisen elämän.” Joh. 3:16.