

OSUMA-PELI

Innostusta yhteiskehittelyyn!

Katri Halonen, Mai Salmenkangas, Riikka Wallin



Osuma-peli on fasilitoitu hyötypeli, jonka alkuperäinen idea kehitettiin Euroopan sosiaalirahaston osarahoittamassa Vyyhti-hankkeessa. Kehittämistyöstä voi lukea lisää projektipäällikkö Susanna Snellmanin kulttuurituotannon ylemmän ammattikorkeakoulututkinnon [opinnäytetyöstä](#).

Osuma – osallistamalla osaamista -koordinaatiohanke on kehittänyt peliä edelleen, testannut sen mekaniikkaa ja mallintanut pelin käyttöä nuorten parissa työskenteleville. Näin syntyi Osuma-pelipaketti, joka sisältää pelilaudan, esimerkkijumien kokonaisuuksia ja ohjeet oman Päivän pelin kehittämiseen.

© **Metropolia Ammattikorkeakoulu 2019**
Osuma – osallistamalla osaamista, Halonen, Salmenkangas, Wallin

Julkaisija: Metropolia Ammattikorkeakoulu, Helsinki 2019
Pelimekaniikan kehittäminen: Katri Halonen, Mai Salmenkangas ja Riikka Wallin
Peliohjeen käsikirjoitus: Mai Salmenkangas
Pelin graafinen suunnittelu: Riikka Wallin

www.metropolia.fi/julkaisut/osuma.metropolia.fi



Osuma-peli on julkaistu CC BY-NC-SA -lisenssillä. Saat käyttää sitä vapaasti ja mieluusti muokata sitä juuri sellaiseksi, joka palvelee sinua parhaiten missäkin tilanteessa. Laudassa on kuitenkin pidettävä mukana EU-lippu, Vipuvoimaa-tunnus sekä *Metropolia Ammattikorkeakoulu, Osuma – osallistamalla osaamista, Halonen, Salmenkangas, Wallin 2019* -teksti.

Pelilauta ja peliohjeet sähköisenä: osuma.metropolia.fi/osuma-peli

OSUMA - OSALLISTAMALLA OSAAMISTA -HANKE

Osuma-hanke on Osallistamalla osaamista -toimenpidekokonaisuuden koordinaatiohanke, joka lisää ja vahvistaa oppilaitosten sekä nuorten kanssa toimivien julkisen, yksityisen ja kolmannen sektorin toimijoiden monialaista yhteistyöosaamista ja yhteistyötä. Tehtävänä on tiedon- tuotannon, viestinnän ja teemaseminaarien avulla kehittää oppilaitosten sekä kulttuuri-, liikunta- ja nuorisovalmiuksien ja -motivaatiota. Koordinaatiohanke tukee muita Euroopan sosiaalirahaston rahoitusta saaneita hankkeita (toimintalinja 4) innostuneella ja innostavalla otteella mm. hankehallinnossa, verkostoitumisessa ja tulosten juurruttamisessa vuosina 2018–2020.

Tutustu Osumaan ja toimenpidekokonaisuuden muihin hankkeisiin osoitteessa osuma.metropolia.fi



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

OSUMA-PELI INNOSTUSTA YHTEISKEHITTELYYN

Tervetuloa innostumaan Osuma-pelin äärelle!	2
Peli-idea kiteytetysti	3
Vaiheet Päivän pelin valmistelussa	4
Kirkasta Päivän pelin tavoite	4
Päivän peliin sopivien jumi-tehtävien suunnittelu	5
Tunne ryhmäsi!.....	5
Selkeys ja ytimekkyys helpottavat pelaamista	5
Monipuoliset jumit innostavat!.....	5
Jumin arviointi mietittävä etukäteen	7
Aikataulun suunnittelu napakaksi	7
Tilanvaraus ja käytännölliset pelin valmistelut.....	9
Muistilista Päivän pelin tarvikkeista	11
Vaiheet Päivän pelin pelaamisessa	12
Pelin tavoite ja turvallisen ilmapiirin luominen.....	12
Joukkueiden muodostaminen ja pelimerkin tekeminen	12
Peliohjeiden esittely	13
Jumin suorittaminen, pisteiden ryöstö ja tuomarointi	13
Voittajan julkistaminen ja arvioiva loppukeskustelu.....	15
Yhteenveto ohjaajan tehtävistä Päivän pelin aikana	16

Liitteet

- Liite 1. Iso värikäs Osuma-pelilauta
- Liite 2. Pieni värikäs Osuma-pelilauta
- Liite 3. Pieni mustavalkoinen Osuma-pelilauta
- Liite 4. Ison pelilaudan jumi- ja hutikiekkomallit
- Liite 5. Pienten pelilautojen jumi- ja hutikiekkot

Valmiita Osuma-esimerkkipelejä

TERVETULOA INNOSTUMAAN OSUMA-PELIN ÄÄRELLE!

Osuma-pelipaketti sisältää välineet innostavan, toiminnallisen pelitilaisuuden järjestämiseen.

Osuma-pelilaudan, ohjeet ja esimerkkijumien kokonaisuudet voi ottaa käyttöön vaikka sellaisenaan. Parhaiten ne kuitenkin toimivat, jos niiden sisältöjä mukautetaan erikseen jokaiseen tilanteeseen ja ryhmään sopivaksi. Myös täysin uusia Päivän pelejä upouusine jumeineen voi tuottaa! Osuma-hankkeessa peliä on käytetty eniten nuorten parissa työskentelevien ammattilaisten ryhmissä. Se soveltuu kuitenkin hyvin myös nuorille itselleen ja kenelle vain pelillisyydestä innostuvalle.

Osuma-pelin tavoitteena on aktivoida ja sitouttaa osallistujia kepeän kilpailullisella otteella käsittelemään valittua Päivän pelin teemaa. Keskiössä on yhteisen ymmärryksen rakentaminen, yhteiskehittely ja oppiminen. Peliä voidaan käyttää välineenä esimerkiksi seuraaviin:

- **ryhmäytyminen:** toisiin tutustuminen, ilmapiirin rentoutuminen, yhteistyön helpottaminen
- **viestintä:** ymmärryksen tai tiedon lisääminen, uuden oppiminen
- **kehittäminen:** kokemusten jakaminen, uusien ideoiden tuottaminen.

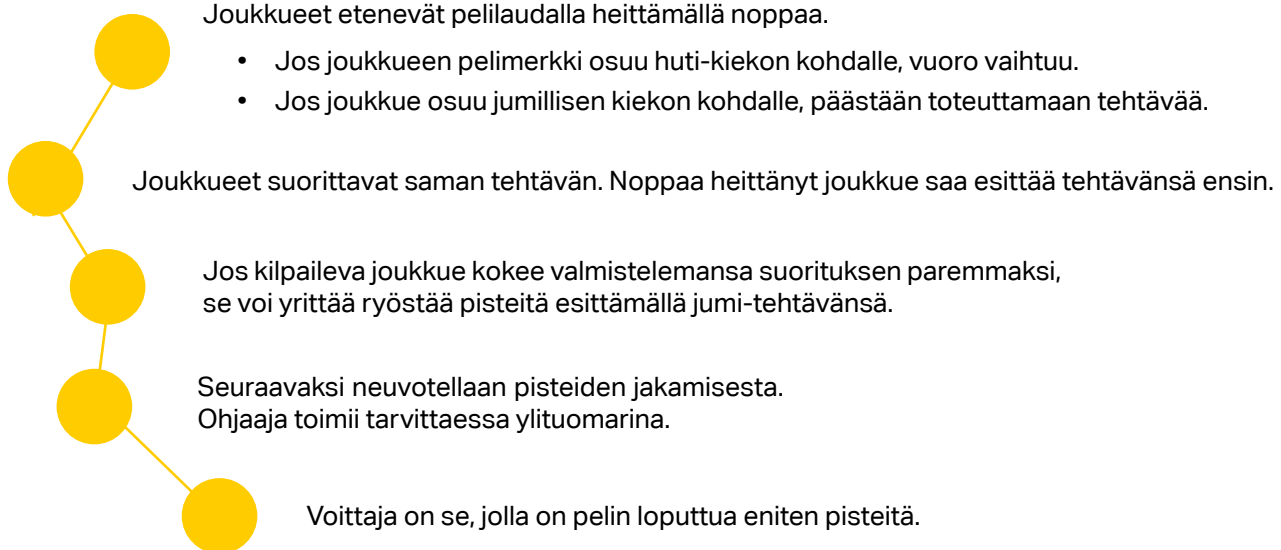
Osuma-hanke tarjoaa pelilaudan, ohjeet ja esimerkkipelit kaikkien käyttöön. Pelin käyttäjiltä taas kuulemme mielellämme erilaisista käyttäjäkokemuksista, kehittämisideoista ja parhaita pelisisällöistä.

Tervetuloa mukaan meidän pelaajajengiin!

Katri Halonen, Mai Salmenkangas, Riikka Wallin

PELI-IDEA KITEYTETYSTI

Osuma-pelissä 2–3 ryhmää kilpailee leikkimielisesti lautapelin äärellä. Tavoitteena on kerätä mahdollisimman monta pistettä.



Jumien toteutustavat voivat vaihdella esimerkiksi suullisista draamallisiin tai piirtämistä hyödyntäviin tehtäviin. Pelaamisen tavoitteen kirkastaminen helpottaa jumien sisältöjen suunnittelua ja osallistujien innostumista.

PÄIVÄN PELI = Päivän peli voi viitata sekä Osuma-hankkeen kehittämiin että täysin uusiin jumi-kokonaisuuksiin. Jokaisen Päivän pelit ovat vähän erilaisia!

JUMI = Kiekko, joka sisältää Päivän peliin räätälöidyn tehtävän. Tehtävän suorittamalla joukkue voi saada pisteitä. Jumi on laadittu edistämään Päivän pelin tavoitteita.

HUTI = Joukkueen etenemistä hidastava tai nopeuttava kiekko, joka ei sisällä jumia ja siksi siitä ei voi saada pistettä.

OSUMA-PELIN STRATEGISET MITAT

- Pelaajien määrä:** 6–20 henkilöä (2–3 joukkueessa)
- Suosittelu peliaika:** 1,5–2 tuntia (vähintään 1 tunti)
- Pelilaudan koko:** 1) iso pelilauta on kokoa A0 (841 x 1189 mm) tai
2) pieni itse tulostettava pelilauta on kokoa A3
- Pelille sovelias tila:** isohko tila, johon mahtuu pöytä ja tilaa 2–3 pienryhmälle liikkua ja keskustella mukavasti

VAIHEET PÄIVÄN PELIN VALMISTELUSSA

Kokenut ohjaaja kykenee ohjaamaan Päivän pelin yksinkin, mutta kaksin se on aina hausempaa! Mikäli osallistujia on paljon, voi useampia Osuma-pelejä pelata rinnakkain ja kutsua lopuksi ryhmät yhteiseen keskusteluun.

KIRKASTA PÄIVÄN PELIN TAVOITE

Ellei tavoitteena ole pelata puhtaasta pelaamisen ilosta, Päivän pelille on hyvä määritellä yksi tai useampia tavoitteita. Etenkin jos peliä käytetään ammattilaisten parissa, selkeästi määritellyt tavoite ja teema voivat auttaa epätyypillisen menetelmän käyttöön motivoitumisessa. Tavoitteet voivat liittyä esimerkiksi seuraaviin:

- ryhmäytyminen
- viestintä
- yhteiskehittäminen ja ongelmanratkaisu
- verkostoituminen.

Koska Osuma-hankkeen tavoitteena on vahvistaa nuorten parissa työskentelevien ammattilaisten verkostoitumista ja osaamista, myös hankkeessa kehitettyjen Päivän pelien teemat liittyivät niihin. Jokainen ohjaaja voi määritellä oman Päivän pelinsä tavoitteen tilanteen mukaan.

ESIMERKKEJÄ ERI TARKOITUKSIIN SUUNNITELLUISTA OSUMA-PELEISTÄ

PÄIVÄN PELIN NIMI	PÄIVÄN PELIN TAVOITE
Hyvät käytännöt nuorten kanssa työskentelyyn	VIESTINNÄLLINEN: Osuman asiakashankkeiden tulosten näkyväksi tekeminen ja uusien työvälineiden käyttöönoton helpottaminen
Nuoria tavoittava viestintä	ONGELMAN RATKAISUUN LIITTYVÄ: Yhteistoiminnallinen arjen viestintähaasteiden ratkaisu
Miten olisi moniammatillinen yhteistyö?	VERKOSTOITUMISTA VAHVISTAVA: Nuorten parissa työskentelevien verkostoitumisen lisääminen

PÄIVÄN PELIIN SOPIVIEN JUMI-TEHTÄVIEN SUUNNITTELU

Jumit ovat Osuma-pelin tärkein elementti, joista pelin onnistuminen riippuu. Siksi vanhojen jumien tuunaamiseen tai uusien ideointiin kannattaa varata aikaa. Vaikka hutitehtävät eivät ole välttämättömiä, ovat ne suositeltavia lisäämään pelaamisen ennakoimattomuutta ja yllätyksellisyyttä. Jumien ja hutien kesken on hyvä saada sopiva tasapaino, joka voi olla esimerkiksi seuraava:

- 12 kiekon isolla pelilaudalla 8–9 jumia ja 3–4 hutia
- 6 kiekon pienellä pelilaudalla 5–6 jumia ja 0–1 hutia.

TUNNE RYHMÄSI!

Osuma-pelin pelaamisessa voi hyödyntää olemassa olevia materiaaleja. Silti jokaista jumia kannattaa tarkastella kriittisesti ennen käyttöönottoa, sillä väärin muotoillulla jumilla ei saavuteta ihanteellista innostusta ja pelaamisen imua.

Mitä paremmin ohjaaja tuntee ryhmänsä, sitä helpompaa jumien työstäminen on. Jos peliä pelataan täysin vieraalla ryhmällä, täytyy osallistujien taustoja vain arvailla. Vaihtoehtoisesti voi haastatella henkilöä, joka tuntee ryhmän paremmin.

Arvioitaessa jumien sopivuutta, voidaan pohtia esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Edistääkö tämä jumi Päivän pelin tavoitetta parhaalla mahdollisella tavalla juuri tässä ryhmässä?
- Voiko jokainen osallistua jumien toteuttamiseen? Onko kaikilla oletettavasti riittävästi tietoa, näkemyksiä tai kykyjä?
- Onko jumien haastavuuden taso riittävä, mutta ei liian iso, jotta se motivoi osallistujia?

SELKEYS JA YTIMEKKYYS HELPOTTAVAT PELAAMISTA

Jumien muotoilussa ytimekkyys on valttia. Selkeyden ja kiteytetyn ilmaisun tärkeys korostuu, jos osallistujat kuulevat jumitekstin jonkun ääneen lukemana. Mitä vähemmän jumissa on tekstiä, sitä todennäköisemmin osallistujat kykenevät käynnistämään tehtävän toteuttamisen yhden lukukerran jälkeen. Mikäli tekstiä on enemmän, jumitekstit voidaan vaikka heijastaa seinälle niin, että kaikki pystyvät lukemaan ne itsenäisesti.

Myös jumitekstin muotoon kannattaa kiinnittää huomiota. Esimerkiksi riittävän kookas fontti ja tärkeimpien viestien, kuten arvioinnin kohteena olevan elementin korostaminen helpottavat joukkueita pääsemään käyntiin.

MONIPUOLISET JUMIT INNOTAVAT!

Jumien vaihtelevuus näyttää lisäävän pelaamisen innostavuutta. Monipuoliset jumit voivat myös auttaa välttämään turhaa ryppyotsaisuutta ja tuomaan osallistujien osaamista monipuolisesti esiin. Esimerkiksi muistamista, analysointia, asioiden sanoittamista, reflektointia ja perustelemista sisältävät jumit lienevät monella työpaikalla luontevia. Ei pidä silti arastella toiminnallisia jumeja virallisissakaan yhteyksissä, koska ne tuovat pelaamiseen mukavaa kepeyttä!

Samaa sisältöä on mahdollista käsitellä jumeissa monella eri tavalla. Jos pelaamisen tavoitteena on ryhmäytymisen tukeminen tai yhteiskehittäminen, kannattaa suosia erityisesti yllätyksellisyyttä ja kepeyttä pelaamiseen tuovien toteutus-
tapojen käyttämistä.

ESIMERKKEJÄ JUMIEN ERILAISISTA TOTEUTUSTAVOISTA, KUN TEEMANA ON NUORTEN OSALLISTUMINEN

TOTEUTUSTAPA	OHJEISTUS
Uusi idea	<i>"Ideoikaa uusia, ennennäkemättömiä tapoja, miten organisaatiossanne voitaisiin kuulla nuorten ääntä toiminnan suunnittelussa paremmin. Valitkaa niistä paras ja perustelkaa valintanne."</i>
Fiktiivinen puheenvuoro	<i>"Nuori on vaikuttanut siitä, miten hyvin hänet on otettu mukaan toiminnan suunnitteluun organisaatiossanne. Kirjoittakaa nuoren pitämä, noin minuutin pituinen, innostunut kiitospuhe siitä, miten tämä toteutui. Esittäkää puhe."</i>
Pitkä idealista arkeen	<i>"Kerätkää mahdollisimman pitkä, realistinen idealista, miten nuorten ääni voitaisiin saada paremmin kuuluviin organisaatiossanne."</i>
Elävä patsas	Elävä patsas

Jos ohjaaja epäröi haastavamman toiminnallisen toteutustavan valintaa, hän voi tarjota myös kahta vaihtoehtoista toteutustapaa. Niistä joukkueet voivat valita heille mieluisamman.

Käytettävissä oleva aika, tila ja tarvikkeet voivat asettaa joitakin rajoitteita sille, millaisia toiminnallisuutta sisältäviä jumeja pelissä voidaan käyttää. Tavallisesti niitäkin voi toteuttaa monella tapaa ja vähin ylimääräisin tarvikkein.

TOIMINNALLISUUTTA SISÄLTÄVIÄ JUMI-IDEOITA

KEHOLLISET JUMIT	MATERIAALEJA HYÖDYNTÄVÄT JUMIT
<ul style="list-style-type: none"> • kehollinen patsas • pantomiimi • leikillinen kilpajuoksu tai viesti • kehorytmiikkaa hyödyntävä loru • tanssi • aerobic- tai cheerleading-ohjelma 	<ul style="list-style-type: none"> • kollaasin askartelu, esim. kuvan, otsikon, sanan, kirjaimen valinta lehdestä • patsas läsnäolijoiden vaatteista tai muista tavaroista • luovan käyttötarkoituksen keksiminen jollekin esineelle • piirros • muovailuvaha- tai legoveistos
ÄÄNTÄ JA SANOJA HYÖDYNTÄVÄT JUMIT	KÄNNYKKÄÄ HYÖDYNTÄVÄT JUMIT
<ul style="list-style-type: none"> • uudelleen sanoitettu laulu • tuutulaulu, itkuvirsi, räp • runo, haiku • vakuuttava hissipuhe • ylistyspuhe • mietelause 	<ul style="list-style-type: none"> • kuvakollaasi kännykstä löytyvistä kuvista • mainosvideon kuvaaminen • radiomainoksen äänittäminen

JUMIN ARVIOINTI MIETITTÄVÄ ETUKÄTEEN

Kilpailuasetelma näyttäisi olevan osallistujien sitoutumisen ja innostumisen näkökulmasta hyödyllinen myös aikuisten kanssa pelattaessa. Kilpailua ja arviointia ei kuitenkaan kannata korostaa liiaksi, jotta pelaamisen kepeys ei kärsi.

Jumien on hyvä sisältää selkeät, arvioitavat elementit. Selkeys ennaltaehkäisee pitkiä neuvotteluja pisteiden laskun yhteydessä ja tukee pelin sulavaa etenemistä. Joidenkin jumien kohdalla ohjaaja voi ennakoida, että joukkueet saavat jumien suorittamisesta todennäköisesti saman verran pisteitä. Esimerkiksi kahden draamallisen jumin tuotokset voivat olla niin erilaisia, ettei niitä ole mielekästä verrata toisiinsa. Tällöin täydet pisteet joukkueille vahvistavat kannustavaa ja yhteistä onnistumista juhlivaa tunnelmaa!

ESIMERKKEJÄ ARVIOINTIA HELPOTTAVISTA JUMIOHJEISTUKSISTA

JUMIN OHJEISTUS	ARVIOINTIKRITEERI
Listatkaa mahdollisimman monta	Lukumäärä
Valitkaa paras ja perustelkaa valintanne	Perustelujen vakuuttavuus
Ideoikaa mahdollisimman uusi ja yllättävä	Uutuus ja yllättävyys
Suorittakaa annetussa ajassa mahdollisimman monta	Suoritusten lukumäärä
Valmistelkaa tunteisiin vetoava	Tunteisiin vetoavuus
Ratkaiskaa mahdollisimman nopeasti	Aika
Suunnitelkaa mahdollisimman hauska	Nauru =)

AIKATAULUN SUUNNITTELU NAPAKAKSI

Toiminnalliset menetelmät yleensä ja myös Osuma-peli onnistuvat parhaiten, jos niille varataan aikaa. Lähtökohtaisesti Osuma-peliä ei kannata käyttää, jos aikaa on vähemmän kuin yksi tunti. Täytyy muistaa, että pelin käynnistäminen kestää oman aikansa ja lisäksi pelaamisen jälkeen on syytä varautua arvioivaan loppukeskusteluun. Toisaalta liian pitkä pelaamisaika voi uuvuttaa. Ihanteellisessa tapauksessa Päivän peliin voitaisiin käyttää 1,5–2 tuntia.

Sopivan peliajan määrittelyyn vaikuttavat mm. nämä tekijät:

- Tuntevatko osallistajat toisensa entuudestaan: tarvitaanko aikaa esittäytymiselle?
- Mitä syvällisyyden tasoa tavoitellaan: toimiiko peli orientaationa johonkin teemaan vai onko se pääasiallinen aiheen käsittelymenetelmä?
- Kuinka suuri ryhmä on: pelataanko 2 vai 3 joukkueessa?
- Montako jumia on käytössä: pelataanko isolla vai pienellä pelilaudalla?
- Onko tavoitteena tehdä kaikki jumit?

Itse pelin toteutus kannattaa kuitenkin suunnitella napakasti aikataulutetuksi ja ripeäksi. Parhaimmillaan pieni aikapaine aikaansaa kutkuttavan jännitteen, joka lisää kilpailutilanteessa motivaatiota ja keskustelujen intensiteettiä. Sopivalla tavalla kohdennettujen jumien ohella juuri aikapaine näyttää edesauttavan sitä, että peli imaisee osallistajat mukanaan!

ESIMERKKI 1. KAKSI TUNTIA KESTÄVÄN PÄIVÄN PELIN AIKATAULUSUUNNITELMA, KUN KAKSI JOUKKUETTA PELAA ISOLLA PELILAUDALLA EIVÄTKÄ OSALLISTUJAT TUNNE TOISIAAN ENTUDESTAAN

AIKA	PELIN VAIHEET AIKATAULUN NÄKÖKULMASTA
5 min	Johdanto pelaamisen tavoitteeseen
5 min	Kahteen joukkueeseen jakautuminen, toisiin tutustuminen, joukkueenimen ideointi, pelimerkin rakentaminen
3 min	Lyhyt johdanto Osuma-pelin toimintaperiaatteisiin
1 min	Peliaika joka kerta, kun pelimerkki osuu hutiin (3-4 kertaa)
3-4 min	Joukkueen suoritus aika joka kerta, kun pelimerkki osuu jumiin (8-9 kertaa)
4-5 min	Keskimääräinen aika jokaisen jumin kohdalla kahden joukkueen jumin esittelyyn, mahdolliseen pisteiden ryöväykseen, jumin arviointiin
20-30 min	Voittajan nimeäminen, arvioiva loppukeskustelu
120 min	YHTEENSÄ PELAAMISEEN KÄYTETTY AIKA

ESIMERKKI 2. PUOLITOISTA TUNTIA KESTÄVÄN PÄIVÄN PELIN AIKATAULUSUUNNITELMA, KUN KOLME JOUKKUETTA PELAA PIENELLÄ PELILAUDALLA JA OSALLISTUJAT TUNTEVAT TOISENSA ENTUDESTAAN

AIKA	PELIN VAIHEET AIKATAULUN NÄKÖKULMASTA
5 min	Johdanto pelaamisen tavoitteeseen
8 min	Kolmeen joukkueeseen jakaantuminen, joukkueenimen ideointi, pelimerkin rakentaminen
3 min	Lyhyt johdanto Osuma-pelin toimintaperiaatteisiin
1 min	Peliaika joka kerta, kun pelimerkki osuu hutiin (0-1 kertaa)
3-4 min	Joukkueen suoritus aika joka kerta, kun pelimerkki osuu jumiin (5-6 kertaa)
6-7 min	Keskimääräinen aika jokaisen jumin kohdalla kahden joukkueen jumin esittelyyn, mahdolliseen pisteiden ryöväykseen, jumin arviointiin
15-20 min	Voittajan nimeäminen, arvioiva loppukeskustelu
90 min	YHTEENSÄ PELAAMISEEN KÄYTETTY AIKA

Vaikka suunnitelmat olisivat kuinka napakat ja pyrkimys aikataulusta kiinni pitämiseen kuinka määrätietoinen, on mahdollista, että toiminnallisten jumien ja keskustelun lomassa aika kuitenkin loppuu kesken. Jos näyttää siltä, että näin käy, ei kannata ylioptimistisesti puskea eteenpäin vaan valmistautua hallittuun lopetukseen. Ohjaajan tulee myös pitää huolta, että arvioivaan loppukeskusteluun jää riittävästi aikaa.

Päivän pelin voi ohjata loppuun myös näin:

- **PRIORITEETTIJUMIEN MÄÄRITTELY.** Etukäteen määritellään tärkeimmät jumit, joita osallistujien halutaan pelaavan ennen pelin päättymistä. Jos aika loppuu kesken, ohjaaja vaihtaa tällaisen prioriteettijumin joukkueelle suoritettavaksi jumien avaamisen hetkellä. Vähemmän tärkeitä jumit jätetään pelaamatta.
- **LOPETUS KESKUSTELLEN.** Julistetaan voittaja ja lopetetaan virallinen peliosuus hyvissä ajoin ennen ajan loppumista. Käydään ryhmässä vapaamuotoisesti keskustellen läpi jäljellä olevien jumien sisältöjä ilman kilpailua tai aikapainetta.

TILANVARAUS JA KÄYTÄNNÖLLISET PELIN VALMISTELUT

Päivän pelin suunnitteluun vaikuttaa se, millaisessa tilassa sitä käytetään. Kannattaa tarkistaa etukäteen esimerkiksi seuraavat:

- Mahdollistavatko tilat toiminnalliset jumit?
- Mahtuvatko joukkueet työskentelemään tilassa ilman, että toinen ryhmä on aivan vieressä?
- Löytyykö osa tarvikkeista paikan päältä vai pitääkö ohjaajan tuoda kaikki mukana?

Päivän peli edellyttää myös joitakin materiaaleihin liittyviä valmisteluja. Pelin toteuttamisessa voidaan käyttää valmisteta Osuma-pelilautaa, joista löytyy kolme vaihtoehtoista versiota:

- **ISO VÄRIKÄS OSUMA-PELILAUTA** on A0-kokoinen ja sisältää 12 jumia. Peli soveltuu erityisen hyvin isojen ryhmien käyttöön ja tilanteisiin, joissa on runsaasti aikaa. Pelin painaminen voi olla perusteltua, jos sitä käytetään organisaatiossa paljon. Pelilaudan voi painaa esimerkiksi lateksille, joka kestää hyvin sisäkäyttöä ja jopa ulkona. (LIITE 1)
- **PIENI VÄRIKÄS OSUMA-PELILAUTA** on A3-kokoinen ja sisältää 6 jumia. Peli sopii pienille ja isoille ryhmille, kun aikaa on käytössä rajallisesti. Pelin voi joko printata itse A3-kokoon, mielellään hiukan paksummalle paperille tai viedä tulostettavaksi. (LIITE 2)
- **PIENI MUSTAVALKOINEN OSUMA-PELILAUTA** on samankokoinen kuin värikäskin eli A3 ja sisältää 6 jumia. Se mahdollistaa kuitenkin esim. pelaajien osallistumisen visuaalisen ilmeen tuunaamiseen tai pelialustan värittämisen oman hankkeen väreihin sopivaksi. (LIITE 3)

Pelilaudat löytyvät osoitteesta <http://osuma.metropolia.fi/osuma-peli>.

PELIKIEKOT. Pelilaudan lisäksi Päivän peliin tarvitaan pelikiekot, jotka käännetään, kun joukkueen pelimerkki osuu siihen. Pysyvään käyttöön tarkoitettujen kielten voi teettää Osuma-hankkeen tavoin esimerkiksi akryylistä. Myös pannun- tai lasinaluset voivat soveltua kiekkojen materiaaliksi. Väliaikaisemmat kiekot voi askarrella vaikkapa pahvista tai kartongista. Valmiiksi taitettuja kiekkopohjia löytyy tämän oppaan liitteestä 4 ja 5.

Osuma pelissä käytettyjen jumi- ja hutikiekkojen koko:

- Iso pelilauta: halkaisija 18 cm (LIITE 4)
- Pieni pelilauta: halkaisija 6,5 cm (LIITE 5)

Tulostettavat pelikiekot löytyvät osoitteesta <http://osuma.metropolia.fi/osuma-peli>.

JUMI- JA HUTITEKSTIT. Ison pelialustan pelikiekot ovat niin isot, että niihin voi kiinnittää jumi- ja hutitekstit suoraan. Pieniin pelikiekkoihin voidaan esimerkiksi kirjoittaa numero, jota vastaava teksti heijastetaan kaikkien nähtäväksi seinälle tai jonka tekstin ohjaaja lukee ääneen erilliseltä paperilta.

PELIMERKIT. Joukkueiden etenemistä osoittamaan tarvitaan pelimerkit, joilla joukkueet erottuvat toisistaan. Pelimerkin valinta tai rakentaminen voi olla hyvä tapa vahvistaa leikkisää ilmapiiriä ja joukkueen ryhmähenkeä.

Pelimerkkeinä voivat toimia esimerkiksi seuraavat:

- hullunkurisesti erilaiset arjen esineet, kuten papiljotti, snapsilasi, pastillirasia, pieni pehmolelu, jättimäinen mutteri ja pippurimyly
- ohjaajan valmiiksi etsimät supersankareiden, eläinten tai julkisuuden henkilöiden kuvat, jotka joukkue liimaa pystyssä seisovaan pidikkeeseen
- joukkueen Duploista rakentama pelimerkki
- yksi joukkueen valitsema Duplo-palikka, jota se pelin edetessä täydentää saamiaan pisteitä vastaavalla palikoiden määrällä, jolloin pelimerkin täydentäminen korvaa pisteiden laskun.

NOPPA. Osuma-pelissä tarvitaan myös noppa, jonka heittäminen määrittää joukkueiden etenemistä pelissä. Pienelle pelialustalle käy oivallisesti tavallinen, pieni noppa. Sen sijaan isolle pelialustalle sopii paremmin samanlaisen mittasuhteen vuoksi suurempi pehmonoppa.

MUUT TARVIKKEET. Lisäksi ohjaajan tulee koota pelipaikalle tarvikkeet, joita tarvitaan jumien suorittamisessa. Esimerkkejä mahdollisista tarvikkeista: kyniä, tusseja, vesivärejä, papereita, fläppitauluja, post-it-lappuja, palloja, tikkaat, hypynaruja, soittimia, kännyköitä, tabletteja, roolivaatteita ja satunnaisia arjen esineitä.

MUISTILISTA PÄIVÄN PELIN TARVIKKEISTA

PÄIVÄN PELIN EDELLYTTÄMÄT TARVIKKEET

TARVIKE	LISÄTIETOJA
PELILAUTA	Tilanteesta riippuen voidaan käyttää isoa tai pientä Osuma-pelilautaa. Pienen voi printata A3-paperille ja isosta voi tilata painotalosta kestävä version. Pelilautojen pohjat löytyvät Osuman nettisivulta .
TEKSTIT JUMIHIIN JA HUTIHIIN	Päivän pelissä voidaan käyttää Osuma-hankkeen valmiita jumeja tai niitä voidaan ideoida itse. Suositeltava jumien ja hutien lukumäärä eri pelilautoilla: <ul style="list-style-type: none">• iso pelilauta: 8–9 jumia, 3–4 hutia• pieni pelilauta: 5–6 jumia, 0–1 hutia
JUMI- JA HUTIKIEKOT	Kiekot voi teettää esimerkiksi akryylista tai askarrella vaikka pahvista tai kartongista. Kiekkoihin voi kiinnittää jumi- ja hutitekstit tai niitä vastaava numero, jonka perusteella ohjaaja lukee tekstin ääneen tai heijastaa sen seinälle.
PÄIVÄN PELIIN KEHITETTYJEN JUMIEN EDELLYTTÄMÄT TARVIKKEET	Päivän pelin suunnittelussa voidaan päättää, mitä tarvikkeita jumien suorittamisessa tarvitaan. Niitä voivat olla esimerkiksi paperi, kynät, post-it-laput, kännykät ja roolivaatteet.
PELIMERKIT JOUKKUEILLE	Joukkueiden etenemistä osoittavina pelimerkkeinä voivat toimia esimerkiksi hupsut, arkisesta yhteydestään irrotetut esineet. Osuma-hankkeessa käytettiin Duploja, joista joukkueet rakensivat omat pelimerkinsä.
NOPPA	Pelissä edetään nopan silmäluvun mukaan. Pienellä pelialustalla pienet nopat käyvät, isommalle kannattaa hankkia iso pehmonoppa.
MUISTIINPANOVEHKEET	Pisteiden ja mahdollisesti pelin aikana saatujen kehittämissideoiden kirjaamiseen tarvitaan paperia ja kynä tai jokin sähköinen väline.
AJASTIN	Ajan kulumista Päivän pelin eri vaiheissa voi seurata esimerkiksi kellon tai tiimalasin avulla.

VAIHEET PÄIVÄN PELIN PELAAMISESSA

PELIN TAVOITE JA TURVALLISEN ILMAPIIRIN LUOMINEN

Kilpailuasetelma ja aikapaine voivat tuntua hyvinkin epämukavilta, mikäli pelaajien ryhmässä ei ole turvallista, kannustavaa ilmapiiriä. Siksi on tärkeää, että ohjaaja korostaa alusta lähtien, ettei kyse ole vakavasta asiasta ja tärkeintä on Päivän pelin tavoitteen käsittely eikä voittaminen sinänsä. Hän voi myös omalla esimerkillään näyttää, että hupsuttelu ja mokaaminen ovat sallittuja.

Mikäli ryhmä tuntee toisensa entuudestaan, rento ilmapiiri saavutetaan ehkä nopeastikin. Silti joku saattaa kokea varauksellisuutta uuden menetelmän äärellä. Jos ohjaaja ei tunne osallistujia tai osallistujat eivät tunne toisiaan, pelamisen käynnistämiseen on syytä kiinnittää erityistä huomiota. Jos aikaa on käytettävissä runsaasti, erillisten lämmitelyharjoitusten tekeminen voi olla perusteltua.

Leikkillisyyttä pelitilanteeseen voi saada esimerkiksi valitsemalla hupsuja pelimerkkejä, vaihtelemalla jumien toteutus- tapoja tai soittamalla jotakin yllättävää taustamusiikkia. Tärkeintä kuitenkin on, ettei ketään haasteta liiallisessa määrin oman mukavuusalueensa ulkopuolelle. Ohjaaja voi muuttaa jumien tehtäväkuvausta myös lennossa, jos vaikuttaa siltä, että suunniteltu toteutustapa ei ryhmälle sovi.

Tänään tavoitteena on ideoida ratkaisuja organisaatiomme viestintään käyttämällä Osuma-peliä välineenä.

Samalla voidaan miettiä, miten pelillistäminen sopisi muiden aiheiden käsittelyyn.

Vaikka Osuma-pelissä joukkueet kilpailevat, ei voittaminen ole tärkeintä - vai onko? =)

Tietysti lopuksi julkistetaan voittajajoukkue, mutta keskustellaan myös siitä, mitä kaikkea tästä opittiin.

JOUKKUEIDEN MUODOSTAMINEN JA PELIMERKIN TEKEMINEN

Pelaajat jakautuvat joukkueisiin, joissa jokainen kykenee osallistumaan ja joissa voidaan käydä monipuolista keskustelua. Joukkueen ihanteellinen ryhmäkoko on 5–7 henkilöä, mutta tarpeen mukaan voidaan toki pelata pienemmissä tai isommissakin ryhmissä. Jäntevintä työskentely on, jos joukkueita on kaksi, enintään kolme.

Ohjaaja voi kannustaa ryhmää jakautumaan joukkueisiin omatoimisesti, määritellä joukkueet etukäteen tai toteuttaa joukkueisiin jakamisen spontaanisti paikan päällä. Taustan mukaan mahdollisimman moninaiset joukkueet voivat tuottaa eniten kiinnostavia oivalluksia ja hyödyllistä verkostoitumista.

Pelimerkin valinnan tai valmistamisen voi valjastaa joukkuehengen nostattamiseen ja leikkimieliseen vastakkainasettelun luomiseen. Samoin joukkueiden tulee ideoida itselleen sopiva nimi. Mikäli ryhmässä on paljon henkilöitä, jotka eivät tunne toisiaan etukäteen, viimeistään tässä vaiheessa on syytä varata aikaa esittäytymiseen ja keskinäiseen tutustumiseen.

ESIMERKKI OHJAUKSESTA:

1. *"Koska monet eivät tunne vielä toisiaan, esittäydytään kertomalla oma nimi ja lapsuuden unelma-ammatti."*
2. *"Menkää joukkueeseen, jossa tunnette mahdollisimman vähän ihmisiä entuudestaan."*
3. *"Keksikää joukkueellenne nimi ja tehkää pelimerkki, jotka kuvastavat teitä parhaiten."*

PELIOHJEIDEN ESITTELY

Pelin ohjaaja kuvaa alussa Osuma-pelin toimintaperiaatteet kiteytettynä.

ESIMERKKI OHJAUKSESTA:

1. *"Osuma-pelin voittaja on joukkue, joka saa kerättyä omalle joukkueelle mahdollisimman paljon pisteitä suorittamalla jumi-tehtäviä."*
2. *"Pelissä edetään heittämällä noppaa. Pelimerkillä täytyy jatkaa tarkalleen nopan osoittamaan kohtaan. Joukkue voi itse päättää, mihin suuntaan se kulkee."*
3. *"Jos pelimerkki osuu tyhjään ympyrään, vuoro siirtyy eteenpäin, jos taas kiekon kohdalle, joukkue saa avata sen."*
4. *"Pelikiekoista löytyy huteja tai jumeja. Hudin jälkeen vuoro vaihtuu. Jumin jälkeen joukkueet voivat suorittaa tehtävän. Tärkeintä on löytää jumeja."*
5. *"Joukkueet valmistelevat jumin osoittaman tehtävän, ja jumin avannut joukkue esittää sen ensin. Jos kilpaileva joukkue haluaa ryöstää pisteitä, myös sen tulee esittää oman jumi-tehtävänsä."*
6. *"Kun kiekko on avattu yhden kerran, se poistetaan pelistä."*

JUMIN SUORITTAMINEN, PISTEIDEN RYÖSTÖ JA TUOMAROINTI

Kun joukkueen pelimerkki osuu jumiin, ohjaajan tehtävänä on varmistaa, että kaikki kuulevat tai pääsevät lukemaan ohjeistuksen ja ymmärtävät sen oikein ennen etenemistä. Vaikka kaikkien ei tarvitse esittää jokaista jumiä, on erittäin tärkeää, että kaikki joukkueet valmistelevat jokaisen jumin. Vain sillä tavalla saadaan aikaan kutkuttavaa jännitystä ja leikkimielistä paremmuudesta kisailua.

Toinen ohjaajan tärkeä tehtävä on ilmoittaa jokaisen jumin kohdalla tehtävän suorittamiseen käytettävä aika ja seurata ajan kulkua. Tavallisesti kannattaa pitää annetusta ajasta kiinni, vaikka se tuntuisikin lyhyeltä. Jos molemmilla joukkueilla jumit ovat pahasti kesken, ylimääräisen puoliminuuttisen voi varmasti lisätä ajanottoon huomaamattomasti.

PISTEIDEN LASKUN VAIHEET OSUMA-PELISSÄ

1. Jumin avannut joukkue esittää tehtävänsä ensin.
2. Kilpaileva joukkue arvioi tehtävän. Jos suoritus on kilpailevan joukkueen mielestä täydellinen eikä sillä ole mitään lisättävää, jumin avannut joukkue saa 3 pistettä.
3. Jos kilpaileva joukkue kokee oman suorituksensa paremmaksi joiltakin osin, se voi yrittää ryöstää 1–2 pistettä itselleen esittämällä saman tehtävän. (Mikäli jumi on suoritettu ohjeiden mukaisesti, kaikkia 3 pistettä ei voi ryöstää.)
4. Esitysten jälkeen joukkueet neuvottelevat sopivasta kolmen pisteen jakamisesta joukkueiden kesken.
5. Jos joukkueet eivät pääse yhteisymmärrykseen, ohjaaja toimii ylituomarina ja määrittelee pisteet.

Jotta kannustava ilmapiiri säilyy, pisteiden laskukin on syytä toteuttaa joustavasti, yrittämistä palkiten ja onnistumista korostaen. Tavallisesti joukkueet kykenevät sopimaan yhteistuumin oikeudenmukaiset pisteet, mutta tarvittaessa pelin ohjaaja voi toimia ylituomarina. Hänellä tulee olla selkeät perusteet antamilleen pisteille. Perustelluista syistä ohjaaja voi myös päättää myöntää molemmille joukkueille 3 pistettä. Jos joukkueita on kolme, molemmat kaksi kilpailevaa joukkuetta voivat halutessaan yrittää ryöstää pisteitä, ja tasavahvojen suoritusten kohdalla ohjaaja voi kasvattaa annettavien kokonaispisteiden määrää.

Kun joukkueen pelimerkki osuu polun varrelle tai kun jumi on suoritettu, vuoro siirtyy toiselle joukkueelle. Huti-tekstissä kuvataan, saako joukkue ylimääräisen vuoron vai joutuuko se odottamaan yhden nopanheittovuoron ajan paikallaan.

ESIMERKKI OHJAUksesta:

1. *"Teillä on minuutti jumin suoritusajaa jäljellä – nyt on hyvä viimeistellä esitys. AIKA!"*
2. *"Mitä mieltä olitte jumin suorittaneen joukkueen perusteluista? Jos se on täydellinen, pisteitä ropisee 3. Jos teillä on mielestänne paremmat perustelut, pistäkääpä paremmaksi, niin voitte ehkä ryöstää 1–2 pistettä!"*
3. *"Molemmilla joukkueilla oli niin upeat suoritukset, että saatte poikkeuksellisesti 3 pistettä!"*

VOITTAJAN JULKISTAMINEN JA ARVIOIVA LOPPUKESKUSTELU

Kun kaikki Osuma-pelin jumit on suoritettu tai peliaika loppuu, ohjaaja julkistaa enemmän pisteitä saaneen joukkueen nimen. Se voidaan palkita raikuvien suosionosoituksin tai jollakin muulla palkinnolla.

Pelin lopettaminen on syytä toteuttaa hyvissä ajoin, jotta aikaa jää myös arvioivaan keskusteluun. Koska pelin aikana tahti on kova, täytyy osallistujien päästä jakamaan ajatuksiaan ja kokemuksiaan myös leppoisammin, ilman tiukkaa aikapainetta. Jos ryhmä on iso, keskusteluun valmistautumisessa voidaan hyödyntää pienempiä porinaryhmiä tai parikeskusteluja.

Loppukeskustelussa voidaan käydä läpi esimerkiksi seuraavia näkökulmia:

- Päästiinkö pelaamisen avulla lähemmäs Päivän pelin tavoitetta?
- Mikä oli hyödyllisintä, kiinnostavinta ja/tai yllättävintä, mitä pelin aikana koet oppineesi? Oivalsitko jotain uutta?
- Miltä Osuma-peli tuntui menetelmänä päivän teeman käsittelyyn? Miten sitä voisi kehittää? Millaisessa tilanteessa voisit ehkä itse kuvitella soveltavasi sitä?

YHTEENVETO OHJAAJAN TEHTÄVISTÄ PÄIVÄN PELIN AIKANA

TEHTÄVÄ	TEHTÄVÄ KÄYTÄNNÖSSÄ
TILAN VALMISTELU PELIKUNTOON	Ohjaaja valmistelee tilan esim. siirtämällä huonekaluja, asettamalla pelilaudan, pelimerkit, jumit ja nopan pöydälle sekä ottamalla pelissä tarvittavat tarvikkeet käden ulottuville.
TURVALLISEN, LEIKKISÄN ILMAPIIRIN LUOMINEN	Omalla esimerkillään, leikkisyyttä tukevilla yksityiskohdilla ja herkällä ryhmän kuuntelulla ohjaaja auttaa pelin onnistumista tukevan ilmapiirin syntymistä.
JOUKKUEISIIN JAKAMINEN	Ohjaaja suunnittelee osallistujien jakamisen sopivan kokoiisiin joukkueisiin, jotka kilpailevat keskenään.
PELISÄÄNTÖJEN SELITTÄMI- NEN	Alussa ohjaaja kuvaa pelin toimintaperiaatteet yleispiirteissään.
AJANOTTO	Ohjaaja seuraa, että jokaiselle pelin vaiheelle määriteltyä toteutusaikaa seurataan ja että arvioivaan loppukeskusteluun jää riittävästi aikaa.
YLITUOMARINA TOIMIMINEN	Mikäli joukkueet eivät pääse yhteisymmärrykseen pisteiden jakautumisesta, ohjaaja varautuu toimimaan ylituomarina ja perustelevaan päätöksensä.
PISTEIDEN LASKU JA VOITTA- JAN JULKISTAMINEN	Pelin edetessä ohjaaja merkitsee kullekin ryhmälle heidän saamansa pisteet ja julkistaa pelin päätteeksi voittajajoukkueen.
ARVIOINTIKESKUSTELUN FASILITOINTI	Pelitulanteen lopussa ohjaaja johdattelee arvioivaa keskustelua menetelmän käytöstä ja sisällöistä.



Opetus- ja
kulttuuriministeriö



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020