

Riia Memonen ja Sari Jokelainen

**Leirikouluille suunnattujen ohjelmapalveluiden tuotekehittäminen Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilässä**

Opinnäytetyö  
Kajaanin ammattikorkeakoulu  
Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala  
Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma  
Syksy 2009



**Kajaanin  
ammattikorkeakoulu**

## OPINNÄYTETYÖ TIIVISTELMÄ

Koulutusala Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala	Koulutusohjelma Liikunnan ja vapaa-ajan koulutusohjelma
Tekijä(t) Riia Memonen ja Sari Jokelainen	
Työn nimi Leirikouluille suunnattujen ohjelmalveluiden tuotekehittäminen Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilässä	
Vaihtoehtoiset ammattipinnot Yrittäjyys ja matkailu	Ohjaaja(t) Mikko Keränen
	Toimeksiantaja Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä
Aika Syksy 2009	Sivumäärä ja liitteet 47 ja 9
<p>Opinnäytetyömme toimeksiantajana toimii matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä, joka sijaitsee Pohjois-Karjalassa Nurmeksessa. Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä on valtakunnallinen nuorisokeskus, jonka ensisijainen tehtävä on tukea kasvattajien ja kouluttajien työtä sekä palvella kansallista ja kansainvälistä nuorisotoimintaa. Valtakunnallisten nuorisokeskusten yksi päätoimintamuoto on leirikoulujen järjestäminen. Leirikoulujen tavoitteena on muun muassa vuorovaikutustaitojen ja persoonallisuuden kehittäminen sekä itsetunnon vahvistaminen.. Leirikouluissa pyritään siihen, että oppilaat ovat aktiivisia osallistujia ja näin ollen lisäävät omia tietojaan ja taitojaan uusien kokemusten ja toimitapojen kautta.</p> <p>Opinnäytetyön tarkoituksena on tuotekehityksen kautta uudistaa, kehittää, ja monipuolistaa asiakkaille tarkoitettuja ja tarjottuja ohjelmalveluita matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilässä. Ohjelmalveluiden tuotekehittäminen pitää sisällään Hyvärilän pelimahdollisuuksien parantamista sekä alueella sijaitsevan turnajaisradan kehittämisen. Opinnäytetyön tavoitteena oli saada matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilän asiakkaille laajempi sekä osittain uudistunut ohjelmalvelutarjonta.</p> <p>Pelimahdollisuuksia uudistettiin ja monipuolistettiin luomalla tunnetuista suomalaisista yksilöpeleistä muunneltuja ryhmäpelejä. Tuotekehityksen myötä syntyi ohjelmalveluihin kolme uutta peliä; Ihmiskimble, Jättimölkky ja Jättiqwirkle. Kaikkien pelien tavoitteena on vuorovaikutustaitojen kehittäminen sekä uusien tietojen ja taitojen lisääminen. Toisena ohjelmalveluiden kehittämiskohteena oli turnajaisrata. Turnajaisradan tuotekehityksen prosessissa keskityttiin kehittämään turnajaisrataa toimivammaksi kokonaisuudeksi. Tuotekehityksen prosessi piti sisällään turnajaisradan ideoinnin, suunnittelun ja osittain toteuttamisen. Opinnäytetyönä kehitetyn turnajaisradan tarkoituksena on, tukea mahdollisimman hyvin seikkailukasvatuksen toiminnallisia tavoitteita.</p> <p>Opinnäytetyö kehitti, monipuolisti ja uudisti matkailu- ja nuorisokeskuksen ohjelmalvelutarjontaa. Tuotteet ovat testattu ja ne ovat asiakkaiden käytössä Hyvärilässä. Tuotteet ovat seikkailukasvatusta ja elämyspedagogiikkaa tukevia ohjelmalveluita, jotka ovat pääsääntöisesti suunnattu leirikoululaisille, mutta ovat sovellettavissa myös muille asiakkaille.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	Tuotekehitys, ohjelmalvelu, seikkailukasvatus/elämyspedagogiikka, leirikoulu
Säilytyspaikka	<input checked="" type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun Kaktus-tietokanta <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto

School Health and Sports	Degree Programme Sports and Leisure Management
Author(s) Riia Memonen and Sari Jokelainen	
Title Development of Program Services for Camp Schools in the Youth and Holiday Center Hyvärilä	
Optional Professional Studies Sport and Tourism	Instructor(s) Mikko Keränen
	Commissioned by Youth and Holiday Center Hyvärilä
Date Autumn 2009	Total Number of Pages and Appendices 47 and 9
<p>The commissioner of this thesis is the Youth and Holiday Center Hyvärilä which operates in Nurmes. Hyvärilä is a national youth-center the primary goal of which is to support the work of educators and instructors and to serve the national as well as the international youth work. One of the main forms of activities of the national youth centers is to organize camp schools.</p> <p>The aim of camp schools is, for example, to develop participants' personality, social skills and strengthen self esteem. They are encouraged to be active and thus increase their knowledge and skills through various new experiences and activities.</p> <p>The objective for the thesis was, through product development, to revise, improve and diversify the services offered for the clients of the Youth and Holiday Center Hyvärilä. The product development included improving the gaming possibilities and upgrading the tournament course located on the premises. The goal was to provide a larger scale of program services to Hyvärilä and to offer the old clients new experiences.</p> <p>The gaming possibilities were restructured and diversified by molding well-known Finnish games from single to multiplayer games. During the product development three new games were created: the human kimble, the giant "mölkkö" and the giant winkle. The objective of all these games is to develop social skills and increase knowledge and other skills of the participants.</p> <p>The other objective of the service development was the renovation of the tournament course. In the product development the focus was on making the course work better as a whole. The process included the planning and partly execution of the tournament course. The aim of the tournament course and the thesis is to support the activating objectives of adventure education as well as possible.</p> <p>The thesis developed, diversified and renovated the program supply of the Youth and Holiday Center. The products were tested and used by the clients in Hyvärilä. The products are program services improving experiential and adventure education and are mainly designed to camp schoolers but can also be adapted to other clients.</p>	
Language of Thesis	Finnish
Keywords	Product development, program services, adventure education, experiential education, camp school
Deposited at	<input checked="" type="checkbox"/> Kaktus Database at Kajaani University of Applied Sciences <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences



## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 SEIKKAILUKASVATUS JA ELÄMYSPEDAGOGIIKKA OHJELMAPALVELUISSA	3
2.1 Seikkailukasvatuksen historia ja nykytila Suomessa	3
2.2 Seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan määrittely	4
2.3 Seikkailukasvatustoiminnan tavoitteet	5
3 OHJELMAPALVELUN TUOTEKEHITYS	8
3.1 Ohjelmapalvelu käsitteenä	8
3.2 Tuotekehitys	9
3.3 Tuotekehityksen työvaiheet	10
3.3.1 Esitutkimusvaihe	11
3.3.2 Ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaihe	11
3.3.3 Tuotteistamisvaihe	12
3.3.4 Tuotteen testaus- ja arviointivaihe	13
3.3.5 Hinnoittelu- ja markkinointivaihe	15
4 HYVÄRILÄN MATKAILU- JA NUORISOKESKUS	17
4.1 Perustietoa ja historiaa	17
4.2 Nuorisotoiminta	18
4.3 Ohjelmapalvelut ja vapaa-aika	19
5 LEIRIKOULU	20
5.1 Leirikoulun historia	20
5.2 Leirikoulu käsite	21
5.3 Leirikoulun tarkoitus ja tavoitteet	22
6 OPINNÄYTETYÖNÄ TUOTTEISTETUT TUOTTEET	24
6.1 Pelien tuotteistamisen tavoite ja tarkoitus	25
6.2 Tuotekehitetyt pelit	25
6.3 Pelien tuotekehitysprosessi	27
6.3.1 Pelien ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaihe	27
6.3.2 Pelien tuotteistamisvaihe	28

6.3.3 Pelien testaus- ja arviointivaihe	29
6.4 Turnajaisradan tuotekehityksen tarkoitus ja tavoite	30
6.5 Turnajaisradan tuotekehitysprosessi	31
6.5.1 Turnajaisradan sisällön ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaihe	32
6.5.2 Turnajaisradan tuotteistamisvaihe	34
6.5.3 Turnajaisradan testaus- ja arviointivaihe	36
6.6 Tuotteiden hinnoittelu- ja markkinointivaihe	37
7 POHDINTA	39
7.1 Opinnäytetyöprosessi ja oma ammatillinen kehitys	39
7.2 Tuotekehitysprosessi	40
7.3 Aiemmat tutkimukset aiheesta	42
7.4 Seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka	42
LÄHTEET	44
LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Peruskoululaiset tekevät vuosittain tuhansia leirikouluja. Uusien vuonna 2005 voimaan tulleiden peruskoulujen opetussuunnitelmien mukaan, kouluissa korostetaan yhä enemmän ympäristö- ja luonnontieteitä sekä kestävästä kehityksestä. Koulujen opetussuunnitelman perusteissa (2004) sanotaan, että koulun tehtävänä on tarjota sekä antaa oppilaille mahdollisuus kokea vaihtelevien työtapojen kautta monipuolisia elämyksiä, kokemuksia ja oppimista. Nämä asiat tukevat usein oppilaan persoonallista ja sosiaalista kasvua sekä kehittymistä aktiiviseksi ja tasapainoiseksi yhteiskunnan jäseneksi. (Suomenleirikoulu yhdistys 1996, 3.)

Leirikoulujen kysynnän lisääntyessä Suomeen on syntynyt paljon leirikoulun tarjoajia. Suomen leirikouluyhdistyksessä on 42 leirikoulun tarjoajaa (Suomen leirikouluyhdistys 2009). Opetusministeriöltä tukea saavia leirikoulujen järjestäjiä ovat valtakunnalliset nuorisokeskukset, joita Suomessa on kymmenen. Yksi näistä valtakunnallisista nuorisokeskuksista on opinnäytetyömme toimeksiantaja, matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä, joka sijaitsee Pohjois-Karjalassa Nurmeksessa. Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilässä asiakkaille tarjotaan monenlaista toimintaa ympärivuoden. Ohjelmapalvelutarjonta ulottuu kädentaidoista erilaisiin liikuntatoimintoihin, joita alueen luonnonläheisyys ja varta vasten rakennetut puitteet tarjoavat. (Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009.)

Kaikki yritykset tarvitseva aika ajoin uudistuksia ohjelma ja tuotetarjontaansa parantamalla aikaisempia, kehittämällä uusia tuotteita käyttäjien palautteen tai henkilökunnan uusien ideoiden pohjalta. Tuotekehitys parantaa yrityksen kilpailukykyä. Tuotekehityksen on oltava jatkuvaa, jotta yrityksellä on tarjota asiakkailleen uusia tuotteita. (Komppula & Boxberg 2002, 92 ja 93.)

Opinnäytetyönä toteutimme tuotekehitystä matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilässä. Tuotekehityksen tarkoituksena on kehittää, uudistaa ja monipuolistaa Hyvärilän tarjoamia ohjelmapalveluita, jotka ovat pääsääntöisesti suunnattu nuorisoryhmille kuten leirikouluasiakkaille. Tuotekehittetyt tuotteet ovat sovellettavissa myös muiden asiakkaiden käyttöön. Opinnäytetyönä tuotekehittämme Hyvärilän alueen ryhmäpelimahdollisuuksia ja turnajaisrataa. Ryhmäpelejä kehitämme luomalla tunnetuista suomalaisista lautapeleistä uusia ryhmäpelimuotoja, joita voi käyttää nuorten vuorovaikutustaitojen ja ryhmähengen kehittämiseksi. Lisäksi tuotekehittimme seikkailukasvatusta tukevan turnajaisradan toimivammaksi kokonaisuudeksi.

Turnajaisradan tuotekehittämisen tavoitteena on saada sisältö vastaamaan paremmin seikkailukasvatuksen kasvatuksellista ja kehityksellistä näkökulmaa.

Suomen nuorisokeskusten asiakkaat koostuvat pitkälti nuorista ja kasvatustyötä tekevästä aikuisista. Tämän vuoksi nuorisokeskusten toiminta painottuu vahvasti nuorisoon esimerkiksi erilaisien leirien, tapahtumien ja koulutuksien myötä. Nuorisotyössä kehityksellisyys ja kasvatuksellisuus ovat toiminnan lähtökohtana, unohtamatta täysin virkistyksen mukanaan tuomaa avointa ja positiivista ilmapiiriä (Pulkamo 2008). Uusien tuotteiden tarkoitus on tarjota nuorille mahdollisuuksia omakohtaisiin onnistumisiin ja yhteisöllisiin elämyksiin, jotka ohjaavat nuorten kasvamista muun muassa opetussuunnitelman ja nuorisokasvatuksen tavoitteita tukien. (Suomen Nuorisokeskukset 2007)

## 2 SEIKKAILUKASVATUS JA ELÄMYSPEDAGOGIIKKA OHJELMAPALVELUISSA

Seikkailullinen, elämyksellinen ja kokemuksellinen toiminta ovat aina olleet osa suomalaista kulttuuria ja arkipäivän elämää. (Karppinen 2005, 34). Nykyajan kaupungistunut ja teollistunut suuntaus, sääntöineen ja rajoitteineen, on kuitenkin hiljaa alkanut syrjäyttämään luonto- ja elämyskeskeistä toimimista, erityisesti vapaa-ajalla. Kaupungeissa varttuneille lapsille ja nuorille voi luonnossa liikkuminen olla jopa pelottava kokemus (Kokljuschkin 1999, 15). Kurt Hahn oli jo aikoinaan huolestunut yhteiskunnallisista menetyksistä, joita toiminnan liiallinen kontrollointi mahdollisesti aiheuttaisi (Telemäki 1998a, 13).

Luonnon, elämysten ja kokemusten vaikuttavuutta ei kasvatus, opetus tai virkistysmielessä tule aliarvioida, vaan niitä tulisi jatkossakin vaalia osaksi arvokasta kulttuuriperintöämme. Tässä luvussa käsitellään ohjelmanpalveluihin sisältyvää seikkailukasvatusta ja elämyspedagogiikkaa. Seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka luovat tuotekehitysprosessin kautta syntyneiden ohjelmanpalveluiden toiminnan lähtökohdan. Käymme läpi seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan määrittelyn ja tavoitteet sekä historiaa ja nykypäivää.

### 2.1 Seikkailukasvatuksen historia ja nykytila Suomessa

Kautta aikojen ihmisen elämä on ollut seikkailua, sillä elämä on ollut kamppailua kylmyyttä ja nälkää vastaan, erilaisten ongelmien ratkaisemista ja hengissä pysymistä. Seikkailun taustana on ollut maallisen vaurauden tai lisämaan haaliminen toisaalta ihmisen seikkailuvietti on ollut voimakkaasti myötävaikuttamassa myös löytöretkeilyyn. (Cavén 1995, 6 ja 8.)

Seikkailullinen, elämyksellinen ja kokemuksellinen toiminta ovat kuuluneet perinteisesti suomalaiseen kulttuuriin ja arkipäiväiseen elämään. Eläminen maaseudulla tai lähellä luontoa tarjoaa runsaasti toiminnallisia virikkeitä, jossa luonnolla ja ulkona toimimisella on ollut tärkeä sija. (Somerkoski 1998, 89.) Kouluissa elämyspainotteisia tapahtumia ja opetusta on ollut eri muodoissa kautta aikojen. Näistä esimerkkinä ovat leirikoulut, teema- ja liikuntapäivät, vuoden eri juhlat sekä vierailut eri kohteisiin. Aikaisemmin seikkailukasvatusta ja elämyspedagogiikka ei ole tietoisesti toteutettu, vaan jännitys, toiminnallisuus ja elämykset ovat olleet luonnollisena osana opetuksessa. (Karppinen 2005, 34 ja 35.)

Nyky aika ja kaupungistuminen ovat kuitenkin luoneet ympärillemme mukavuuksien verkon, josta toden antaa ihmisen ja luonnon välisen suhteen etääntyminen (Kokljuschkin 1999, 15). Peter Beckerin (2000) mukaan nämä yhteiskunnalliset muutokset ovat saaneet aikaan ”sairauksia”, joita ovat kokonaiskuvan kadottaminen, kulutusmyönteisyys tai – alttius, ruumiillisuuden ja kunnon heikkeneminen, aistiherkkyiden tylsistyminen, pitkäaikaisen sitoutumisen taidon ja sääntelyn romahtaminen, kokemusten sirpaloituminen, perinteiden häviäminen sekä tekniikan holhoukseen joutuminen. Luonnollinen toiminta ei kuitenkaan lopu vaan se saa uusia piirteitä. (Telemäki 2001, 30.)

Muuttoliike kaupunkeihin on Suomessa tapahtunut verrattavan myöhään, joka saattaa olla osa syynä siihen että seikkailutoiminta on maassamme vielä lasten kengissä. (Somerkoski 1998, 89). Elämys ja seikkailutoiminta ovat kuitenkin saaneet lähiaikoina piristysruiskeen ja levinnyt lähes kaikilla yhteiskunnan alueilla viimeisten vuosien aikana. Kokemuksellinen, jännittävä ja motivoiva toiminta on yhä tietoisemmin otettu osaksi erilaisia toimintaympäristöjä, kuten sosiaalityötä, nuorisotoimintaa, terapiaa, kuntoutusta sekä koulujen opetustoimintaa ja ammatillista koulutusta. (Karppinen & Latomaa 2007, 9; Prouty 2007, 4.)

## 2.2 Seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan määrittely

Käsitteet seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka ovat hyvin läheisiä käsitteitä toistensa kanssa. Näiden käsitteiden välille on vaikea vetää selkeää rajaa ja siksi niiden määrittelemine on usein hankalaa. Elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen taustalta ei siis löydy yhtenäistä kasvatusteoriaa, vaan useita teorioita. Näissä teorioissa on ongelmana se, että seikkailukasvatuksen sisällä on vallinnut suuri erimielisyys pelkästä seikkailun olemuksesta ja seikkailukasvatuksen päämääristä. Seikkailukasvatus voidaan määritellä monesta eri lähtökohdasta. (Karppinen & Latomaa 2007, 11; Telemäki 2001, 25.) Jyrkimmän määritelmän seikkailukasvatukselle antaa Linnonsuo (1998, 203) jonka mukaan ”Seikkailu on kuollut, jos se määritellään”.

Elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen yksi tunnetuimmista kehittäjistä on ollut Kurt Hahn. Hän näki seikkailukasvatuksessa mahdollisuuden lasten ja nuorten kokonaisvaltaiselle luonteen kehittämiseksi. Todellisten elämäntilanteiden kautta tunteet pyrittiin muuttamaan teoiksi, samalla mahdollistui tilaisuus harjoitella itsensä voittamista. Fyysisillä harjoitteilla puolestaan tavoiteltiin rohkeuden, päättäväisyyden, kunnon sekä elinvoiman kohentamista.

(Telemäki 2001, 48 ja 49.) Ihmisille asetettujen vaatimusten, tulee olla mitoitettu osanottajien mahdollisuuksien ja kykyjen mukaan, jotta heillä on paras mahdollisuus saavuttaa haluttu kasvatuksellinen tavoite (Panicucci 2007, 41). Oikein kohdennetun toiminnan kautta ihmiset huomasivat selviytyvänsä vaikeista tehtävistä ja tilanteista, joihin he ennen eivät olisi ennen kyenneet (Telemäki 2001, 54).

Cavén näkee seikkailukasvatuksen integroivana ja kokonaisvaltaisena lähestymistapana käsitellä yksilön kasvamista. Seikkailukasvatuksessa oleellista on haasteen vastaanotto, uudesta haasteesta selviytyminen, omien kykyjen ja rajojen havainnoiminen sekä saavuttaminen ja huippuelämyksen kokeminen. Seikkailukasvatuksessa korostuu ryhmässä tapahtuva vuorovaikutus ja toisten kunnioittaminen sekä huomioiminen. Teorian mukaan positiivinen kokemus rakentuu toiminnallisuudesta, haasteellisuudesta, riskien hallinnasta ja jännityksestä. (Cavén 1992, 62.)

Seikkailullinen ja elämyksellinen toiminta sijoittuu usein luontoon tai pääasiallisesti ainakin osallistujille vieraaseen ja haasteita asettavaan ympäristöön. Näihin tilanteisiin liittyy aina toimintaa, josta on vaikea kieltäytyä. Seikkailutoiminta sisältää erilaisia aktiviteetteja, jotka haastavat yksilön tai ryhmän kokeilemaan ja ylittämään omia rajojaan. Haasteelliset tilanteet tuovat mukanaan seikkailun ja elämyksellisyyden, joita ei voi ennalta suunnitella. Kun seikkailutoimintaan osallistutaan avoimin mielin luo se mahdollisuuden laaja-alaisesti eri taitojen ja valmiuksien kehittymiselle. (Lehtonen 1998, 97 - 99; Telemäki 1998a, 42 ja 43.)

Kokemuksellinen oppiminen on merkittävä osa seikkailukasvatusta. Tekemällä oppimiseen perustuva oppimiskäsitys perustuu Kraftin ajatukseen, että paras tapa oppia ratkaisujen löytämistä ja hahmottamista, on harjoitella sitä käytännössä, ei lukea kirjoista (Priest & Gass 1997, 17). Oppiminen ei tapahdu pelkästään tietoa omaksumalla, vaan mitä nuoremmasta ihmisestä on kysymys, sitä tärkeämpänä oppimisprosessissa on elämysten ja kokemusten osuus (Kokljuschkin 1999, 31).

### 2.3 Seikkailukasvatustoiminnan tavoitteet

Seikkailukasvatus ei ole seikkailua vain seikkailun vuoksi. Se on kasvamaan saattamista, itsetunnon kasvattamista ja yhteisöön sopeutumista, hyväksikäyttäen seikkailullisia elementtejä. Seikkailukasvatuksen pyrkimyksenä on kääntää osallistujien heikkoudet heidän vahvuusik-

seen (Priest & Gass 1997, 17 ja 18.) Seikkailukasvatustoiminnan muoto ei ole niinkään tärkeää, kuin se mitä se mahdollistaa ihmisten välillä. Seikkailukasvatustoiminnalla saadaan paljon aikaiseksi, jos ryhmän ilmapiiri muodostuu avoimeksi niin, että jokainen voi olla oma itsensä ja kokeilla rajojaan. (Linnonsuo 2007, 205.)

Simon Priest (1996) on jaotellut tasot, joita seikkailutoiminnalla tavoitellaan 1) Virkistäytyminen, jolla pyritään vaikuttamaan tunteisiin sekä saavuttamaan uutta energiaa ja hauskuutta. 2) Kouluttautuminen, jolla pyritään vaikuttamaan ajatteluun, saavuttamaan uutta tietoa sekä tietoisuutta ja asenteita. 3) Kehityksellinen, jolla pyritään vaikuttamaan käyttäytymiseen ja saavuttamaan uusia tapoja toimia. 4) Terapeuttinen, jolla pyritään vaikuttamaan haitalliseen käyttäytymiseen ja saavuttamaan uusia tapoja selviytymiseen. (Linnonsuo 1998, 222).

Lasten ja nuorten seikkailukasvatuksessa kehityksellisyys ja kasvatuksellisuus ovat toiminnan lähtökohtana. Virkistysentaso on myös tärkeä, koska yhteisen hauskan tekemisen avulla voidaan toiminnalle luoda rento ja hyväksyvä ilmapiiri. Virkistystä ei saa nostaa seikkailukasvatuksen kasvatuksellisia periaatteita tärkeämmäksi, sillä kokonaan virkistuksen tasolla toimimisessa on kysymys vapaa-ajanvietosta. (Telemäki 1998a, 42-44.).

Elämästä selviytymisen tärkeimpiä taitoja ovat sosiaalisen vuorovaikutuksen taidot eli kyky tulla toimeen erilaisten ihmisten kanssa elämän eri tilanteissa. Seikkailukasvatustoiminnan yhteistoiminnallisen luonteen ansiosta, lapsi tai nuori voi huomaamatta harjoitella näitä taitoja. Oikein toteutettu seikkailukasvatus pitää sisällään erilaisia ongelmanratkaisutehtäviä, yhteisistä asioista päättämistä, tuen antamista toiselle, yhteisten tavoitteiden asettelua sekä vastuunottoa. Ryhmän tulee toimia yhdessä yhteisien päämäärien saavuttamiseksi. (Kokljuschkin 1999, 42.) Yhteisen tekemisen ja toimimisen kautta tutustutaan ja rakennetaan pohjaa myös luottamukselle. Saavutettu luottamus ohjaajaan sekä ryhmään mahdollistaa henkilökohtaisen sitoutumisen, antaen näin kasvatukselle ja kasvulle mahdollisuuden (Linnonsuo 2007, 205.)

Ihmisen itsetietoisuus rakentuu itsetunnon, itsenäisyyden, koetun pätevyyden ja tarpeellisuuden tunteen aspekteista, jotka parhaimmillaan voimistuessaan vahvistavat ihmisen positiivista identiteettiä (Stielh & Parker, 69). Jokainen on erilainen ja jokaisella on omat tarpeensa. Siitä johtuen tulisikin tarjota erilaista ja monipuolista toimintaa, jotta kaikilla olisi mahdollisuus kyvykkyyden ja onnistumisten tuntemisiin. Seikkailukasvatuksessa ja elämyspedagogiikassa oikein mitoitettujen haasteiden, elämysten ja seikkailujen avulla saavutetut positiiviset onnis-

tumisenkokemukset, siirtyvät yksilön voimavaraksi muihin tilanteisiin. (Kokljuschkin 1999, 39, 40 ja 44.) Siirtovaikutuksesta puhutaan silloin, kun ihminen kykenee yleistämään ja sisäistämään yhdessä tilanteessa oppimansa asian toiseen erilaiseen asiayhteyteen. Seikkailukasvatuksessa siirtovaikutuksella ja pyritään vaikuttamaan yksilön kokonaisvaltaiseen minän kasvuun, kehittymiseen, toimintatapojen ja roolien kyseenalaistamiseen sekä uudelleen prosessointiin. Siirtovaikutuksen luominen on helpointa silloin, kun asioilla on tietoisia yhteisiä tekijöitä oppijan elämäntilanteen ja todellisuuden kanssa. (Clarke 1998, 72 ja 73.)

Elämys on moniaistillinen, positiivinen ja kokonaisvaltainen tunnekokemus, joka parhaimmillaan tuo kokijalleen henkilökohtaisen muutoskokemuksen. Elämys voi olla positiivinen muisto, uuden asian oppiminen tai kokeminen. Elämysten kokemisen kirjo on mielikuvittellinen. (Karppinen & Latomaa 2007, 13.) Jokainen yksilö liittyy seikkailuun omat subjektiiviset merkityksensä, jotka riippuvat elämänhistoriaan kuuluvista kokemuksista ja elämyksistä (Heinonen 1995, 10). Koska elämys on jokaisen omakohtainen ja yksilöllinen kokemustila, sen takaaminen on mahdotonta. Elämys voi rakentua yksilöllisyyden huomioiden niin ostamalla, käyttämällä, kuluttamalla tai kokemalla tuotetta. Palveluntarjoajalle tämä tuo haastetta, sillä elämyksen henkilökohtainen ja sitä ei voi kenellekään takuu varmasti tuottaa. Elämyksen tuottamiseen on kuitenkin mahdollista luoda puitteet, joissa elämyksien syntyminen ja kokeminen on mahdollista tai jopa todennäköistä. (Heikkanen 2007, 8 ja 9; Latomaa 2007, 21.)

### 3 OHJELMAPALVELUN TUOTEKEHITYS

Tuotekehitys on yksi yrityksen tärkeimmistä menestymisen edellytyksistä. Tuotekehitystoiminnan jatkuvuus takaa yrityksen ajan tasalla pysymisen. (Jokinen 2001, 9.) Yritysten tuotekehitys perustuu asiakkailta saatuihin kehitysehdotuksiin tai työyhteisöstä lähteneisiin ideoihin, joiden pohjalta kehitetään yrityksen toimintaa. Ohjelmapalvelun tuotekehitys lähtee aina liikkeelle asiakkaan tarpeesta. Ohjelmapalveluja tuottavan yrityksen menestyminen perustuu aina palveluiden hyvään tuotteistamiseen, vahvaan osaamiseen, turvallisuuteen ja markkinointiin. (Komppula & Boxberg 2002, 92 ja 93.)

Seuraavassa osiossa käsittelemme ohjelmapalveluiden tuotekehitystä, koska opinnäytetyönä toteutimme uusia tuotteita, jotka markkinoidaan ja myydään matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilän asiakkaille ohjelmapalveluina. Tuotekehitysprosessia käsittelemme eri työvaiheiden kautta.

#### 3.1 Ohjelmapalvelu käsitteenä

Ohjelmapalvelu käsitteen tarkasteluun ja sen määrittelemiseen on käytetty monenlaisia jaotelmia. Ohjelmapalvelut voidaan jaotella joko laajasti tai tarkasti erilaisiin ryhmiin riippuen mistä näkökulmasta asiaa tarkastellaan. Jakoperusteluina voidaan käyttää esimerkiksi ohjelmapalvelun sisältöä ja teemaa, asiakkaiden osallistumisaktiivisuutta sekä ohjelmapalveluiden sisältämää ohjausta. Kokonaisuudessaan ohjelmapalvelutarjonta on erittäin laajaa ja monipuolista vaihdellen passiivisesta toiminnasta aktiiviseen fyysisiä ja henkisiä voimavaroja vaativiin aktiviteetteihin. Komppula ja Boxberg (2002) jakavat ohjelmapalvelut kolmeen eri osaan niiden toiminnallisuuden perusteella. Nämä kolme osaa ovat passiiviset, puoliaktiiviset ja aktiiviset ohjelmapalvelut. (Komppula & Boxberg 2002, 133; Komppula & Boxberg 2007, 16.)

Ohjelmapalvelut voidaan jakaa myös niiden sisältämän ohjauksen mukaan omatoimisiin sekä ohjattuihin palveluihin. Omatoimisessa ohjelmapalvelussa asiakkaille tarjotaan mahdollisuus tekemiseen, jonka he toteuttavat itsenäisesti, kun taas ohjattu ohjelmapalvelu sisältää ohjauksen. Verhelä ja Lacman (2003) ovat käsittelevät ohjelmapalveluja teemojen mukaan. He ovat jakaneet teemat luonnonympäristössä tapahtuviin aktiviteetteihin, harrastus- ja virkistysta-

pahtumiin, rakennetuissa puitteissa tapahtuviin aktiviteetteihin ja huvikohteisiin, kilpailutapahtumiin sekä kulttuuri- ja taidetapahtumiin. (Verhelä & Lacman 2003, 8 ja 97.) Hemmi ja Vuoristo (1993) ovat teoksessaan jaotelleet ohjelmapalvelut harrastus- ja virkistyspalveluihin sekä kulttuuri- ja taidepalvelut. Harrastus- ja virkistyspalvelut sisältävät muun muassa luonto, ympäristö-, huvi-, tapahtuma- ja kilpailuaktiviteetit sekä rakennetuissa puitteissa tapahtuvan toiminnan. (Hemmi & Vuoristo 1993, 227.) Suomessa toteutetut ohjelmapalvelut ovat usein ohjattuja ja ne sijoittuvat pitkälti luontoon. (Ryymän 2004, 7).

Ohjelmapalvelu käsitetään usein pakettina eli kokonaisuutena, joka koostuu useista eri osista. Se muodostuu ohjelman vetovoimasta, palvelusta, saavutettavuudesta, mielikuvista ja hinnasta. Yrityksen tarjoamat ohjelmapalvelut ovat usein asiakkaiden valintapäätökseen vaikuttavia tekijöitä, sillä yleensä asiakas valitsee käyntikohteensa yrityksen tarjoamien tuotteiden tai ohjelmapalveluiden perusteella. (Ryymän 2004, 7). Useimmiten ohjelmapalvelut ovat yrityksen tarjoamia palveluita, joihin asiakkaat osallistuvat vapaaehtoisesti omien tarpeiden ja mielenkiinnon mukaan (Kompula & Boxberg 2007, 18).

Ohjelmapalveluita tuottavat ja tarjoavat monet eri toimijat. Nykyisin suurimmanosan ohjelmapalveluista tarjoavat erilaiset palveluyritykset, yksityisyrittäjät, kunnalliset ja alueelliset matkailuorganisaatiot sekä erilaiset yhteisöt ja järjestöt. Tuotteiden monipuolistuessa sekä asiakkaiden tarpeiden ja vaatimusten lisääntyessä myös ohjelmapalveluiden tuotantoon on jouduttu kiinnittämään enemmän huomiota ja erilaisiin ohjelmapalveluihin on jouduttu erikoistumaan. (Verhelä & Lacman 2003, 21.)

### 3.2 Tuotekehitys

Tuotekehityksellä pyritään luomaan uusia tuotteita sekä parantamaan markkinoilla jo olevien tuotteiden toimivuutta, turvallisuutta tai kilpailukykyä. Johtoajatuksena tuotekehityksessä on parantaa, monipuolistaa, kehittää tai uudistaa yrityksen tarjoamia tuotteita tai palveluita. Tuotekehitys on osa yrityksen kehitystä, joka parantaa yrityksen kilpailukykyä. Kaikki yritykset tarvitsevat tuotantoonsa aika ajoin uudistuksia parantamalla aikaisempia, kehittämällä uusia tai muokkaamalla vanhoja tuotteita käyttäjien palautteen tai henkilökunnan uusien ideoiden pohjalta. Tuotekehityksen lisäksi yrityksen on osattava karsia vanhoja tuotteita pois. Tällaisia tuotteita voivat olla esimerkiksi taloudellisesti kannattamattomat tai jostakin muusta syystä sopimattomat tuotteet. (Kompula & Boxberg 2002, 92 ja 93.)

Tuotekehitystä tarvitaan yrityksen tulevaisuuden turvaamiseksi, voitonmahdollisuuksien turvaamiseksi sekä vanhojen tuotteiden aiheuttaman heikon kannattavuuden torjumiseksi. Tuotteistamisen ja tuotekehityksen tarvitaan yrityksen kilpailuaseman vahvistamiseksi tai tuotevalikoiman täydentämiseksi, asiakkaiden alati muuttuviin tarpeisiin mukautumiseksi, uusiin kaupallisiin ja muihin järjestelyihin sopeutumiseksi, oheispalveluiden hyödyntämiseksi, myynnin edistämiseksi ja yrityksen vajaan käytön poistamiseksi tai uuden osaamisen tuomiseksi yritykseen. (Hemmi 2005, 533.)

Tuotekehitys on monivaiheinen prosessi johon kuuluu muun muassa tuoteidean etsiminen, kehitysnäkymien, markkinoiden ja muiden tuotekehityksen käynnistämiseen tarvittavien tietojen selvittäminen. Lisäksi se sisältää varsinaisen tuotteen luonnostelun, suunnittelun, optimoinnin, työpiirustusten tekemisen ja tarvittaessa käyttöohjeiden sekä tuotantomenetelmien kehittämisen. Jokainen tuotteistamisprosessi on erilainen riippuen yrityksen omista tavoitteista ja strategiasta, eikä sen käytännön toteuttamiseen ole vain yhtä oikeaa tapaa tai kaavaa. Tuotekehitysprosessia on kuvattu eri teoksissa useilla eri tavoilla, riippuen siitä mitä asiaa kussakin teoksessa on haluttu painottaa. Näiden kaikkien kuvausten perusidea on kuitenkin sama. (Jokinen 2001, 10 ja 14.)

### 3.3 Tuotekehityksen työvaiheet

Tuotekehitys on prosessi, jossa selvitetään tuotteisiin liittyvien eri osapuolten tarpeita ja hyödyn odotuksia, yrittäen toteuttaa niiden mukainen uusi tuote. Tuotekehitysprosessin edistyessä syntyy markkinoille asteittain uusi tuote. (Välimaa ym. 1994, 25 ja 26.) Tuotekehitysprosessin voi jakaa useaan eri vaiheeseen. Jokinen (2001) jakaa tuotekehityksen neljään eri työvaiheeseen, jotka ovat tuotteistamisprosessin käynnistäminen, luonnostelu, kehittäminen ja viimeistely (Jokinen 2001, 14 ja 15). Välimaan ym. (1994) tuotekehitysprosessin kuvaus käsittää esitutkimusvaiheen, luonnosteluvaiheen, suunnitteluvaiheen sekä tuotanto- ja markkinointivaiheen.

Opinnäytetyönä tehtyjen tuotteiden tuotekehitysprosessia kuvaa hyvin Raivion ja Lepolan (2000) kuvaus tuotekehitysprosessista. He jakavat tuotekehitysprosessin neljään eri vaiheeseen, jotka ovat esitutkimustutkimusvaihe, ideointi-, esisuunnittelu- ja luonnosteluvaihe, toteutusvaihe sekä markkinointi- ja hinnoitteluvaihe. (Raivio & Lepola 2000, 23 ja 24.)

### 3.3.1 Esitutkimusvaihe

Esitutkimuksien suoritustavat, kokonaisuudet ja laajuudet vaihtelevat paljon siksi myös esitutkimuksien suorittajat vaihtelevat paljon. Esitutkimusta voi suorittaa yksittäinen henkilö tai pieni ryhmä ihmisiä. Esitutkimus toteutetaan yleensä lyhyessä ajassa ja sen kustannukset ovat pienet verrattuna koko tuotekehitysprosessin kustannuksiin. Välimaa ym. (1994) mukaan esitutkimusvaiheen tarkoituksena ja tavoitteena on tuotekonseptin selvittäminen, tuotteen spesifiointi, riskien kartoitus ja vähentäminen, tuotantomahdollisuuksien selvittäminen sekä liiketoimintaedellytyksien kartoittaminen. (Välimaa ym. 1994, 28.)

Uuden tuotekehitysprosessin käynnistämisen perusedellytys on se, että uudelle tuotteelle on tarve ja sen toteuttamismahdollisuuksista on mielikuva. Ennen tuotteen tarkempaa suunnittelua ja toteutusta tarvitaan esitutkimusta jolla pyritään selvittämään juuri tätä tarvetta, projektin tavoitteita, päämääriä ja vaihtoehtoisia toteuttamismahdollisuuksia. Esitutkimusvaiheessa on tärkeää ottaa huomioon tuotteelle asetetut perusvaatimukset. Nämä perusvaatimukset uutta tuotetta kehittäessä on se, että tuotteen tulee sopia yrityskuvaan, yrityksen tuotevalikoimaan täydentämään tuotekokonaisuutta tai korvaamaan sieltä joku pois jäävä tuote. Perusideana on se, ettei uusi tuote saa heikentää yrityksen muiden tuotteiden kysyntää. (Rai-vio & Lepola 2000, 23)

### 3.3.2 Ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaihe

Kirjallisuudessa on todettu yleisesti, että työmäärä ja panostus tuotekehityksen alkupään toimintoihin maksavat itsensä takaisin projektin myöhemmissä vaiheissa säästyneen ajan, pienentyneiden kulujen sekä parantuneen laadun muodossa. Tämä pätee varsinkin ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaiheeseen. Lähes poikkeuksetta uuden tuotteen ideointi ja suunnittelu vaatii tuntemaan hyvin sen ympäristön ja sosiaalisen tilanteen, jossa tuotetta tullaan käyttämään. Siksi on jokseenkin välttämätöntä, että ainakin suunnitteluryhmään kuuluu jäsen, jäsenenä tai vähintään neuvonantajina henkilöitä siitä todellisesta joukosta, jolle tuote on tarkoitettu. (Jokinen 2001, 14 ja 27.)

Ideointivaihe voidaan toteuttaa kolmessa osassa. Ensiksi kootaan yhteen kaikki mahdolliset ideat ja vaihtoehdot uusista tai kehitettävistä tuotteista. Kokoamisen jälkeen ideoista karsi-

taan pois kelvottomimmat tai toteutuksellisesti mahdottomat vaihtoehdot. Kolmannessa vaiheessa valitaan jäljelle jääneiden ideoiden joukosta potentiaalisimmat vaihtoehdot, joita aletaan toteuttaa tai kehittää. Tämän jälkeen aloitetaan tarkempi tuotekehitystyö, suunnittelemalla ja luonnostelemalla toteutettavaa tai kehitettävää tuotetta. (Raivio & Lepola. 2000, 23 ja 24.) Suunnitteluvaihe aloitetaan useimmiten laatimalla tuotteelle tarkemmat vaatimukset ja tavoitteet. Tässä vaiheessa saattaa tulla esille hankalia tilanteita, joita ei ole otettu aiemmin huomioon esitutkimuksessa tai ideoinnissa. Ongelman kohdatessa luonnosteluvaihe jatkuu kehityspäätöksen tekijöiden kanssa ongelmanratkaisumahdollisuuksien etsimisellä. Jos ongelmaan ei löydetä ratkaisuja, joudutaan palaamaan takaisin ideointivaiheeseen. (Jokinen 2001, 14.)

Yleensä suunnitteluvaiheessa havaitaan ideoinnissa tulleet teknisesti ja taloudellisesti heikot kohdat. Kun kyseessä on tuote, joka on yrityksen kannalta merkittävä, etsitään tuotteesta kustannuksiin ja teknisiin ominaisuuksiin eniten vaikuttavat osat ja pyritään optimoimaan ne. Suunnitteluvaiheessa punnitaan eri vaihtoehtoja tuotteen kehittämiseen liittyen, esimerkiksi raaka-aineiden, työnorganisoinnin ja työmenetelmien suhteen. (Jokinen 2001, 15.)

Lopullisen päätöksen tuotteistamisvaiheen aloittamisesta tekee yrityksen johto, varsinkin silloin kun kyseessä on uusi tuote tai yrityksen tuotealueen laajentaminen. Jos kyseessä on olemassa olevan tuotteen vähäinen parantaminen tai tuotekehityksen kustannukset jäävät pieniksi voi päätöksen tuotteistamisvaiheen aloittamisesta tehdä usein myös tuotekehitysosaston johto tai muu kyseisestä asiasta vastaava henkilö. (Jokinen 2001, 21.)

### 3.3.3 Tuotteistamisvaihe

Tuotteistamisvaiheessa aletaan toteuttaa varsinaista tuotetta tarvittaessa sen prototyyppiä. Tässä vaiheessa tuote saatetaan sellaiseen muotoon, että sitä voidaan myydä, markkinoida ja ostaa. (Hemmi 2005, 532.) Tässä vaiheessa voi sattua yllättäviä tapahtumia, jotka vaikuttavat projektin kulkuun. Nämä yllättävät tapahtumat voivat vaikuttaa tuotteen lopputulokseen, niin ettei tuotteesta tulekaan aivan alkuperäisen suunnitelman mukainen. Tuotteistamisvaiheessa pyritään luomaan sellainen tuote, joka täyttää asiakkaan tarpeet ja odotukset niin laadullisesti kuin teknisesti. Tässä yhteydessä laadulla tarkoitetaan tuotteen kykyä täyttää sille asetetut vaatimukset. (Jokinen 2001, 18; Raivio & Lepola 2000, 24 ja 25.)

### 3.3.4 Tuotteen testaus- ja arviointivaihe

Tuotteen testaus ja arviointi ovat tärkeä osa tuotekehitystä. Tuotteen testaus ja arviointi täytyy suorittaa ennen kun tuotetta ja palvelua aletaan tarjota asiakkaille. Tuotteen testauksessa tulee esille mahdolliset tuotteen toiminnalliset puutteet, joita voi korjata vielä testitilanteen jälkeen. (Verhelä & Lacman 2003, 78.) Testauksen ja sen analysoinnin avulla pystytään kriittisesti tarkastelemaan tuotteen toimivuutta ja sisältöä. Tuotearviointia voi tehdä deskriptiivisestä tai preskriptiivisestä näkökulmasta. Deskriptiiviseltä arviointi perustuu käyttäjälähtöiseen tapaan arvioida tuotetta. Toinen vaihtoehto on tehdä tuotearviointia preskriptiivisestä näkökulmasta jolloin lähtökohtana on tuotteen ideamalli, joka muodostetaan esimerkiksi tutkimuskirjallisuuden pohjalta. Tällöin arvioinnissa tarkastellaan tuotetta ja sitä millainen tuotekehitysprosessi yleensä vaaditaan, jotta haluttu tuote saadaan kehitettyä. (Työministeriö 2005, 62 ja 63.)

Testaustilanteen tulisi olla mahdollisimman aito, että testitilanne olisi mahdollisimman luotettava ja näin ollen antaisi oikean kuvan tuotteen toimivuudesta. Testiryhmän on hyvä olla ulkopuolinen, koska tällöin testattavien on helpompi asettua oikeiden asiakkaiden rooliin. Tuotearviointia voi toteuttaa itsearviointina tai ulkopuolisen asiantuntijahenkilön apua käyttäen. Mikäli arviointia suorittaa tuotekehittäjä itse olisi suotavaa, että arviointiin osallistuisi mahdollisimman paljon osallistujia ja mahdollisimman moni projektin tai työpaikan jäsen. (Verhelä & Lacman 2003, 78.) Useamman arviointiin osallistuvan henkilön myötä saadaan aikaan enemmän mielipiteitä arvioitavasta tuotteesta, sen toimivuudesta ja kehittämisen tarpeista. Arvioinnissa tulisi tarkastella esimerkiksi tuotteen tarpeellisuutta ja kohderyhmälähtöisyyttä, innovatiivisuutta ja uutuusarvoa sekä käytettävyyttä ja siirrettävyyttä. (Työministeriö 2005, 63.)

Tarkastelemalla tarpeellisuutta ja asiakasryhmälähtöisyyttä selvitetään se, mihin käyttötarkoitukseen tuote on kehitetty ja vastaako käyttötarkoitus kohderyhmien tarpeita. Samalla on hyvä tarkastella myös tavoittaako tuote oikeat kohderyhmät ja palveleeko se oikeita kohderyhmiä. Usein tuotekehityksessä syntyneet tuotteet voivat palvella yhtäaikaaisesti useita kohderyhmiä. Tällöin arvioinnissa tulisi miettiä tavoittaako tuote kaikki asiakasryhmät joille se on tarkoitettu. Innovatiivisuuden ja uutuusarvon arvioinnissa tarkastellaan sitä, toteuttaako tuote jotakin täysin uutta, jotakin mitä ei ole aiemmin toteutettu. Tässä osiossa on hyvä pohtia myös sitä, miten uusi tuote eroaa muista vastaavista tuotteista ja mitä lisäarvoa se tuottaa ver-

rattuna muihin tuotteisiin. Kolmantena asiana tuote arvioinnissa tarkastellaan tuotteen käytettävyyttä ja siirrettävyyttä eli sitä, voiko tuotetta siirtää toiseen toimintaympäristöön tai voiko sitä käyttää eri kohderyhmille. Usein tuote voi olla sille tarkoitettussa alkuperäisessä toimintaympäristössä toimiva, mutta jossain toisessa ympäristössä toimimaton. Tällöin kannattaa selvittää onko tuotetta tarkoitus käyttää myös toisessa toimintaympäristössä. (Työministeriö 2005, 63.)

Joskus tuotteen testauksen ja arvioinnin jälkeen voi käydä myös niin, että tuotteen kehittäminen päätetään lopettaa kokonaan. Tällainen tilanne voi tulla eteen esimerkiksi silloin, kun testissä tai arvioinnissa ilmenee, että tuote ei vastaa tarkoitustaan ajatellusti tai se on mahdollisesti yhdistettävissä johonkin toiseen tuotteeseen. Tuotteiden yhdistämisen myötä saavutetaan yleensä huomattavia etuja, kuten esimerkiksi rahallista säästöä, tällöin yhdistäminen on kannattavampaa kuin uuden tuotteen tuotteistaminen tai jatko kehittäminen. (Tuominen, Paananen & Virtanen 2005, 63.)

### Havainnointi

Havainnoinnilla tarkoitetaan aistien avulla tapahtuvaa tiedonkeruuta. Sen avulla voidaan saada tietoa verbaalisesta ja nonverbaalisesta viestinnästä, ryhmän tai henkilön toiminnasta sekä vuorovaikutuksesta ja ympäristöstä. Havainnointi sopii menetelmänä erityisen hyvin vuorovaikutuksen tutkimiseen, vaikeasti ennakoitaviin tilanteisiin tai jos halutaan saada tietoa asioista, joita ei voi nähdä suoraan. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2004, 202 - 206.) Osallistuva havainnointi voi olla aktiivista tai passiivista. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija on aktiivisesti mukana toiminnassa jolloin tutkija vaikuttaa läsnäolollaan tilanteiden kulkuun. Osallistuvana havainnoijana tutkijan osallistuminen ei vaikuta tilanteiden kulkuun millään tavalla, tällöin tutkija on vain havainnoijana ja seuraamassa testitilannetta. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Videotallennetta avulla pystytään tallentamaan myös nonverbaalista aineistoa, kuten liikkeitä ja ilmeitä. Videoinnin avulla pystytään usein tallentamaan sellaista tietoa, mikä tavallisesti jäisi tilanteessa oman havainnointikykyimme ulkopuolelle. Samanaikaisesti tapahtuvien asioiden ja pienten yksityiskohtien havainnointi on helpompaa videotallenteen avulla, koska videomateriaali mahdollistaa palaamisen alkuperäiseen tilanteeseen yhä uudelleen ja uudelleen. Oikealla tavalla kuvattu testitilanne antaa aidon ja luotettavan kuvan testitilanteesta sekä tuotteiden

toimivuudesta. Siksi kuvatessa on tärkeää muistaa, ettei kuvan ulkopuolelle saa jäädä tilanteen kannalta merkittäviä asioita vaan testitilanteet on kuvattava tilannekokonaisuuksina. Vuorovaikutustilanteen analysointi on puutteellinen, jos ei ole mahdollista hahmottaa, miten tutkittava tilanne on alkanut tai päättynyt. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

Videoiduissa tutkimus- ja testitilanteissa luotettavuuden kannalta ongelmana pidetään usein sitä, että kameran läsnäolo saattaa vaikuttaa tutkittavien käyttäytymiseen. Kontrolliefektin vähentämiseksi tutkittavat kannattaa totuttaa kameran läsnäoloon, mikäli mahdollista. Salaa kuvaaminen tuottaa totuudenmukaisempaa aineistoa, mutta on usein eettisesti ongelmallista. (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006.)

### 3.3.5 Hinnoittelu- ja markkinointivaihe

Kun tuote on testattu ja todettu olevan valmis asiakkaille tarjottavaksi, aletaan miettiä tuotteen hinnoittelua. Hinnoittelu on keskeinen osa ohjelmopalvelun tuotekehitysprosessia. Ohjelmopalvelun hinnoittelun tavoitteena on tavoitteiden mukainen myynti ja palvelukohtainen kannattavuus. Ohjelmopalvelutuotteen hinnoitteluun vaikuttavat tekijät voidaan jakaa yrityksen sisäisiin ja ulkoisiin tekijöihin. Sisäisiä tekijöitä ovat muun muassa kustannukset, aiemmat kokemukset hinnoittelusta, voitontavoitteet sekä yrityksen liiketoiminta-, markkinointi- ja hinnoittelustrategia. Ulkoisia tekijöitä ovat esimerkiksi kysyntä, kohderyhmä ja kilpailu. (Sipilä 2003, 158; Hollanti & Koski 2007, 100.)

Hinnoittelun lähtökohta on se, että asiakkaan tai asiakkaiden maksaman hinnan tulisi riittää kaikkiin niihin kustannuksiin, joita tuottaja on tuotteeseen ja siihen liittyviin palveluihin panostanut. Jos asiakkaiden maksama hinta ei riitä tuotteesta syntyviin kustannusmenoihin, tuote tai palvelu ei ole kannattava. Tämä tarkoittaa sitä, että ennen tuotteen ja sen sisältämän palvelun hinnan määrittelyä täytyy tietää tuotteeseen liittyvät kustannusmenot. (Verhelä & Lacman 2003, 82.)

Ohjelmopalvelu hinnoissa tulee ottaa huomioon muun muassa henkilöstökulut, raaka-aine- ja materiaalikulut, hintaan sisältyvät aterioiden ja muu tarjoilu, laitteiden ja välineiden käyttö, ulkopuolelta vuokrattavien varusteiden ja välineiden vuokrat sekä asiakkaille jaettava oheismateriaali. Nämä edellä mainitut kulut muodostavat tuotteen ja siihen liittyvien palveluiden muuttuvat kulut. Muuttuvien kulujen lisäksi hintaan lisätään kate sekä mahdolliset arvolisäverot ja

muut viranomaismaksut. Kate sisältää yrityksen kaikkia tuotteita ja palveluita koskevat yhteiset kulut esimerkiksi markkinointi-, myynti- ja hallintokulut, pääomakulut, vuokrat, tietoliikenne ja vakuutukset. Yleensä yritys määrittelee kiinteiksi kuluiksi tietyn prosenttiosuuden, jonka lisää muuttuviin kuluihin. (Verhelä & Lacman 2003, 82 ja 83.)

Hinnoittelun jälkeen tuote tai ohjelmapalvelu on valmis asiakkaille markkinoitavaksi. Markkinointiin ja myyntiin tarvitaan perustietoa ja esitysmateriaalia tuotteesta. Perinteisten paperiesitteiden lisäksi nykyaikana markkinointia helpottamassa ovat sähköiset kanavat. (Verhelä & Lacman 2003, 84.) Ohjelmapalveluja tarjoavan yrityksen markkinointi koostuu pitkälti yrityksille, erilaisille ryhmille ja yksittäisille matkailijoille suoraan kohdistuvasta markkinoinnista. Markkinointia toteutetaan suoraan kohdejoukoille esitteiden, lehtien ja sähköisten kanavien kautta sekä yhteistyökumppaneiden ja erilaisten neuvonta yritysten ja pisteiden kautta. (Boxberg, Komppula, Korhonen, Mutka 2001, 128 – 131.)

## 4 HYVÄRILÄN MATKAILU- JA NUORISOKESKUS

Opinnäytetyön toimeksiantaja oli matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä. Tässä luvussa esittelemme tarkemmin toimeksiantaja yritystä ja yrityksen historiaa. Käymme läpi yrityksen asiakasprofiilia ja henkilökuntaa sekä yrityksen tarjoamia ohjelmapalveluita ja vapaaajantoimintoja. Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä on valtakunnallinen nuorisokeskus, joten nuorisotoiminta on olennaista huomioida yritystä esiteltäessä ja toimintaa kuvailtaessa.

### 4.1 Perustietoa ja historiaa

Opinnäytetyön toimeksiantaja on matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä, joka sijaitsee Pohjois-Karjalassa Nurmeksessa. Hyvärilän alueen matkailullisen hyödyntämisen aloitti Loma-Nurmes ry, joka perustettiin 1970 – luvun alussa. Loma-Nurmes ry lakkautettiin 1980 – luvulla ja samoihin aikoihin nykyinen Loma-Nurmes Oy aloitti toimintansa. Yhtiön tehtävänä oli harjoittaa matkailuliiketoimintaa, tuottaa nuorisokeskuspalveluita sekä edistää kaupungin matkailuelinkeinoa ja tarjota matkailuneuvontapalveluita. Valtakunnallisena nuorisokeskuksena Hyvärilä aloitti toimintansa vuonna 1982. Nuorisokeskus-, nuorisotyö-, erikoisnuorisotyö- ja matkailutoiminnot kaikkine monipuolisine osa-alueineen ovat nykyisellään yrityksen keskeisimpiä toimintoja. (Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009.)

Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä on monimuotoinen palvelutarjoaja, joka koostuu moniammatillisesta työyhteisöstä. Henkilökunta koostuu 18 työntekijästä, jotka koostuvat vastaanotto- ja myyntipalveluhenkilöstöstä, ravintola-, siivous- ja huoltohenkilöstöstä, hanke- ja projektityöntekijöistä sekä nuorisotyöntekijöistä. Lisäksi työyhteisöön kuuluu paljon kausi- ja sesonkityöntekijöitä. (Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009.)

Valtakunnallisten nuorisokeskuksien asiakkaat koostuvat suurimmaksi osaksi nuorista muun muassa opiskelijoista, kouluista ja opettajista, nuorisojärjestöistä sekä seurankunnista, nuorisoleirien ja – tapahtumien järjestäjistä, perhekodeista, urheilu- ja liikuntaryhmistä, nuorisotyöntekijöistä, erilaisista järjestöistä sekä vanhempainyhdistyksistä. Merkittävin asiakaskunta Hyvärilässä ovat leirikouluihin saapuvat koulut ympäri Suomen. Siksi kohdistammekin opinnäytetyömme pitkälti koululaisryhmien tarpeiden mukaiseksi. Opinnäytetyössä otamme kuitenkin leirikoululaisten lisäksi huomioon muut asiakkaat ja näin ollen kehitämme tuotteista

sellaisia, jotka soveltuvat myös muiden asiakkaiden käyttöön. (Suomen Nuorisokeskukset 2007; Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009.)

#### 4.2 Nuorisotoiminta

Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä on yksi kymmenestä valtakunnallisesta nuorisokeskuksesta, jota Opetusministeriö tukee. Nuorisokeskusten yksi päätoimintamuoto on leirikoulujen järjestäminen. (Suomen leirikouluyhdistys 2009.) Kaikkien valtakunnallisten nuorisokeskusten ensisijainen tehtävä on tukea kasvattajien ja kouluttajien työtä sekä palvella kansallista ja kansainvälistä nuorisotoimintaa (Suomen Nuorisokeskukset 2007).

Nuorisokeskukset tuottavat leirikoulujen, luonto- ja harrasteleirien, koulutusten, kokousten, perhe- ja virkistyslomien ja nuorisotapahtumien järjestämiseen liittyviä palveluita. Tavoitteena on, että nuorille tarjotaan omakohtaisia onnistumisia ja yhteisöllisiä elämyksiä -hetkiä, jotka ohjaavat nuorten kasvamista muun muassa opetussuunnitelman ja nuorisokasvatuksen tavoitteita tukien. Keskukset tarjoavat lapsille, nuorille, nuorisojärjestöille ja nuorisoryhmille turvallisen toimintaympäristön. Koko valtakunnan kattavalla sijoittumisellaan, osaamisellaan ja monipuolisilla palveluillaan nuorisokeskukset voivat tukea asiakkaitaan niin arjessa kuin yhteiskunnan muutostilanteissa. Keskukset ovat kiinteä osa suomalaisen nuorisotyön ketjua. Nuorisokeskukset toimivat kansainvälisen nuorisotoiminnan koordinoijina ja kohtauspaikkoina. Valtakunnallisten nuorisokeskusten tehtävät ja toiminta määritellään nuorisolaissa sekä sitä tarkentavissa asetuksissa. (Suomen Nuorisokeskukset 2007.)

#### ***” Nuorisolaki 27.1.2006 / 72 (1 §).***

*Lain tarkoituksena on tukea nuorten kasvua ja itsenäistymistä, edistää nuorten aktiivista kansalaisuutta ja nuorten sosiaalista vahvistamista sekä parantaa nuorten kasvu- ja elinoloja. Tavoitteen toteuttamisessa lähtökohdina ovat yhteisöllisyys, yhteisvastuu, yhdenvertaisuus ja tasa-arvo, monikulttuurisuus ja kansainvälisyys, terveet elämäntavat sekä ympäristön ja elämän kunnioittaminen.”*

Suomessa nuorisotyölakia on uudistettu noin 10 vuoden välein. Viimeisin uudistus astui voimaan 1.3.2006, jolloin lakia päivitettiin vastaamaan tulevaisuuden haasteisiin. (Suomen Nuorisokeskukset 2007.)

### 4.3 Ohjelmapalvelut ja vapaa-aika

Hyvärilän monipuolinen ohjelmatarjonta ulottuu kädentaidoista erilaisiin liikuntatoimintoihin. Ohjelmistossa on esimerkiksi jousiammuntaa, seinäkiipeilyä ja boulderointia, laskeutumista, elämyspedagogisia tiimitehtäviä, kisailuja, melontaa ja kirkkovenesoutua, leivontaa, kädentaitoja, vaelluksia, ympäristöherkkyystehtäviä, erätaitoja ja tanssia. Lähialue mahdollistaa päiväretkiä esimerkiksi Ruunaalle, Kolille, Murtovaaran, Ikolan ja Pielisen museoihin sekä Bomba -talolle karjalaiskylään. Monipuolisen ohjelmatarjonnan lisäksi Hyvärilässä on hyvät vapaa-ajan viettomahdollisuudet. Alueelta löytyy monitoimikenttä, joka mahdollistaa koripallon, sählyn, sulkapallon, tenniksen, käsipallon ja rantalentopallon pelaamisen. Lisäksi Hyvärilästä löytyy vuokravälineitä esimerkiksi kanootteja, lumikenkiä ja kävelysauvoja. Hyvärilän erikoisuus on Pohjoismaiden ainoa freestylevesihyppyri. (Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009.)

Hyvärilän tarjoamat ohjelmapalvelut soveltuvat hyvin esimerkiksi virkistäytymiseen, työ - toimintaan, kokouspäivien piristykseksi sekä tietenkin erilaisten leirien ja leirikoulujen sisällyksi. Hyvärilän tarjoamat ohjelmapalvelut sijoittuvat suurimmaksi osaksi ohjattuihin puoli - aktiivisiin ja aktiivisiin toimintoihin. Verhelän ja Lacmanin (2003) jaottelutapaa apuna käyttäen suurin osa Hyvärilän tarjoamista ohjelmapalveluista sijoittuvat luonnonympäristössä tapahtuviin, harrastus ja virkistys sekä rakennetuissa puitteissa tapahtuviin aktiviteetteihin (katso luku 3.1). (Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009.)

Matkailu- ja nuorisokeskuksen ohjelmapalveluiden asiakkaat koostuvat muun muassa nuorisoryhmistä, yritysporukoista, koulutusporukoista, lomalaisista ja matkailijoista. Syksyn ja kevään sesonkiaikana ohjelmapalvelu asiakkaat ovat pääsääntöisesti ympäri suomea tulevat leirikouluasiakkaat eli eri-ikäiset koululaiset, heidän opettajat ja vanhemmat. Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä tarjoaa valmiita sekä asiakkaiden toiveiden mukaan räätälöityjä ohjelmapalveluita ja ohjelmapalvelupaketteja. Leirikoulut sisältävät usein monenlaista aktiviteettia ja koostuvat useista ohjelmapalveluista, vapaa-ajanvietosta, ruokailusta sekä majoituksesta. Suurin osa ohjelmapalveluista toteutetaan Hyvärilän ympäristössä, luonnossa tai pihapiirissä omia resursseja käyttäen. Ohjelmapalvelutarjonnasta löytyy myös alihankkijoiden tuottamia ohjelmapalveluita kuten esimerkiksi ratsastus, kalastus, tanssi, koskenlasku sekä erilaiset käyntikohteet kuten kivikeskus, museot ja porotilavierailu. (Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009.)

## 5 LEIRIKOULU

Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilän yksi tärkeimmistä nuorisotoiminannan muodoista on leirikoulutoiminta. Opinnäytetyönä tuotekehitetty tuotteet ovat suunnattu pääsääntöisesti leirikouluasiakkaille. Kohderyhmänä leirikoululaiset asettavat toimintaan ja sen muotoihin, tietyt rajat, jotka mukailevat leirikoulutoiminnan kasvatus- ja kehitystavoitteita. Tässä luvussa perehdymme tarkemmin leirikouluun, sen historiaan, käsitteeseen, tarkoitukseen ja tavoitteisiin.

### 5.1 Leirikoulun historia

Lahdenperä ym. (1989) kertovat teoksessaan, että Suomi aloitti leirikoulutoiminnan Pohjoismaiden viimeisenä maana. Suomessa ensimmäisiä opintoretkeä järjestettiin 1950 -luvulla, näitä opintoretkeä voidaan pitää sen aikaisina leirikouluina. Ensimmäinen leirikoulu yhdistys perustettiin vuonna 1975, se oli koko maanlaajuinen ja kaksikielinen. Tällä hetkellä Suomen leirikoulu yhdistyksessä on 43 jäsentä, jotka ovat pääsääntöisesti urheilu-, nuoriso-, luonto- ja leirikeskuksia. Isompien keskuksien lisäksi leirikouluja järjestävät erilaiset yritykset (Leirikoulu yhdistys 2009).

Vuonna 1972 kouluhallitus perusti ensimmäisen työryhmän, jonka tehtävänä oli selvittää Suomen leirikoulutoimintaa. Vuoden 1985 alusta voimaan tulevien koululakien mukaan, koulun ulkopuolella tapahtuvaa opetusta sai toteuttaa vain kymmenen päivää vuodessa kutakin vuosiluokkaa kohden. Leirikoulutoiminta yleistyi Suomessa 1980 -luvulla, jolloin kouluhallitus antoi ohjeita koulun ulkopuolella tapahtuvaan toimintaan. Näillä ohjeilla haluttiin tarkemmin määritellä koulun ulkopuolella tapahtuvan opetuksen tavoitteita, tarkoitusta, sisältöä sekä siihen liittyviä vastuu- ja turvallisuusasioita. (Lahdenperä, Virtanen, Saarinen & Salmi 1989, 16; Kinnunen & Lindroos 1996, 19 ja 20.)

## 5.2 Leirikoulu käsite

Nimensä mukaisesti leirikoulu on leirin ja koulun yhdistelmä. Niin leirikoulu, kuin muutkin luokan kanssa toteutettavat retket ovat tänä päivänä tärkeitä opetuksen muotoja kouluissa. Leirikoulut vaihtelevat kestoltaan yhden yön mittaisista yli viikon kestäviin leireihin. Leirikoulu on kokonaisvaltainen paketti, johon kuuluu eri oppiaineiden opetus ja niiden integrointi, vapaa-ajanvietto, ruokailu ja majoitus. Leirikoulut voivat suuntautua kotipaikkakunnalle, toiselle puolelle Suomea tai jopa ulkomaille saakka, riippuen leirikoulun tarkoituksesta, tavoitteista ja resursseista. Leirikoulun toteuttamistavat voi jakaa jonkin aihekokonaisuuden ympärille esimerkiksi teemaleirikouluun, tietyn leirikoulukeskuksen tarjoamiin mahdollisuuksiin eli kohdeleirikouluun, luonnossa tapahtuvaan vaellusleirikouluun tai vaikkapa leirikoulun aikana paikkakunnalta toiselle siirtyvään ”liikkuvaan” -leirikouluun. (Kinnunen & Lindroos 1996, 9 – 11.)

Leirikoulu kuuluu opiskelumuotona koulun ulkopuolella tapahtuvaan opiskeluun. Leirikoulun lisäksi on myös olemassa opintokäyntejä, opintoretkeä ja luontokouluja. Opintokäynti on lyhyt noin tunnin tai kolmentunnin mittainen vierailu jossakin paikassa tai kohteessa esimerkiksi museossa tai laitoksessa. Opintokäynteihin liittyy usein annettuja tehtäviä, joita oppilaat suorittavat opintokäynnin aikana. Opintoretkeä on opintokäyntiä pidempi vierailu jossakin kohteessa tai paikassa. Opintoretkeä kestää yleensä yhden tai kaksi koulupäivää ja retken tavoitteet ovat huomattavasti laajemmat kuin opintokäynnin tavoitteet. Luontokoulu on lähes sama asia kuin opintoretkeä, mutta nimensä mukaisesti se painottuu luontoon ja ympäristössä tapahtuvaan integroituun opiskeluun. Meillä luontokoulutoimintaa koordinoi Suomen ympäristökasvatuksen Seuran luontokouluryhmä. (Suomen leirikoulu yhdistys 1996, 3.)

Koulut kokevat jatkuvasti muutoksia ja uudistuksia hallinnollisesti sekä pedagogisesti. Päättövaltaa on siirretty kokoajan enemmän ja enemmän koulun tasolle ja opetussuunnitelmat tehdään pitkälti koulukohtaisesti. Yhteiset yleiset opetuksen tavoitteet on määritelty hyvinkin tarkasti, mutta koulukohtaiset opetussuunnitelmat mahdollistavat koulujen omat opetukselliset sisällöt ja työtavat. (Suomen leirikoulu yhdistys 1996, 3.)

### 5.3 Leirikoulun tarkoitus ja tavoitteet

Vuonna 2005 tuli voimaan uusi peruskoulujen opetussuunnitelma, jonka mukaan kouluissa tulisi korostaa yhä enemmän ympäristö- ja luonnontieteitä sekä kestävää kehitystä. Suomessa järjestettävät leirikoulut painottuvat yleensä pitkälti juuri näihin asioihin. Opetuksen ja oppimisen kannalta on tärkeää, että leirikoulun tavoitteet ovat sopusoinnussa koulun opetussuunnitelman tavoitteiden kanssa. Leirikoulun avulla pyritään luomaan ”toimintakulttuuria”, joten tavoitteena on ohjata oppilaita työskentelemään yhdessä esimerkiksi erilaisten ryhmätöiden ja ryhmäytymisharjoitusten avulla. Leirikoulu on siis sosiaalinen oppimistapahtuma, joka vahvistaa muun muassa luokan yhteenkuuluvuutta. (Opetushallitus 2006)

Leirikoulun tehtävät ovat määritelty peruskoululaissa (2-3§) ja ne ovat samat kuin koulun tehtävät. Yleisesti ottaen leirikoulun tehtävät ja tavoitteet tulevat olla sopusoinnussa koulun ja kodin kasvatustavoitteiden kanssa. Leirikouluun liittyy aina kasvatuksellisia, taidollisia ja tiedollisia tavoitteita. Oleellisena asiana leirikouluun kuuluu se, että oppilaat ovat aktiivisia osallistujia ja oivaltavat uusia tietoja sekä taitoja omien kokemusten ja toimintojen kautta. Leirikoulun avulla voidaan monipuolistaa oppimisympäristöä sekä kokeilla ja edistää uusia oppimismenetelmiä sekä työtapoja. Se, että asioita päästään välillä harjoittelemaan oikeassa ympäristössä ja tilanteissa, parantaa oppilaiden aktiivisuutta ja oppimismotivaatiota. Siksi se on omiaan myös lisäämään oppilaiden hyvinvointia ja osallistuvaa kansalaisuutta. (Lahdenperä yms. 1989, 43; Kinnunen & Lindroos 1996, 11).

Useimmiten ”pysyvä oppiminen” perustuu itse koetuille elämyksille ja kokemuksille. Varsinkin lapset oppivat parhaiten samaistumalla, elämällä ja kokemuksen kautta tiedostamalla. Siksi perusopetuksessa tulisi yhä enemmän pyrkiä vähentämään muistinvaraisuutta ja sitä vastoin tulisi lisätä toimintaa, tunne-elämyksiä ja mielikuvia. (Suomen latu 1988, 12.)

Lahdenperä ym. (1989) ovat määritelleet leirikoululle päätavoitteita. Näiden mukaan leirikoulussa tulisi pyrkiä toteuttamaan koulun omaa opetussuunnitelmaa integroimalla oppiaineita, käsittelemällä aihekokonaisuuksia, kokoamalla tietoa suuremmiksi kokonaisuuksiksi sekä soveltamalla ja syventämällä tietoja ja taitoja. Tavoitteena on, että leirikoulussa oppilas voi jäsentää laajoja tietokokonaisuuksia ilman ulkopuolisia häiriöitä. Usein leirikoulu tarjoaa oppilaalle mahdollisuuden perehtyä tarkemmin omaan kotiseutuunsa tai aivan toisenlaiseen ympäristöön. Tavoitteena on saada oppilas tuntemaan, että hän on osa ympäristöään ja luontoa. (Lahdenperä ym. 1989, 43 – 46)

Lähes poikkeuksetta leirikouluissa pyritään lisäämään nuorien vuorovaikutusta koulun ja ympäröivän yhteiskunnan välillä. Leirikoulussa käytettyjen erilaisten ja vaihtelevien työtapojen myötä aktivoidaan oppilas omatoimiseen kysymysten tekemiseen, kokeilevaan tiedonhankintaan ja tulosten esittämiseen. Tällä voidaan luoda pohjaa oppilaan myöhemmälle opiskelulle ja elämälle sekä suhtautumistavoille. Leirikoulussa harjaannutaan ryhmä- ja yhteistyöhön (oppilaiden kesken, opettajien kesken, oppilaiden ja opettajien kesken, koulun ja huoltajien kesken, sekä oppilaiden ja huoltajien kesken), opitaan iloitsemaan yhdessä tekemisestä, tutustutaan paremmin ”työtovereihin” ja lujitetaan me-henkeä. Samalla ohjataan oppilaan kantamaan vastuuta sekä itsestään että muista yhteisön jäsenistä sekä kasvatetaan oppilasta suvaitsevaksi ja empaattiseksi. (Lahdenperä ym. 1989, 43 – 46.)

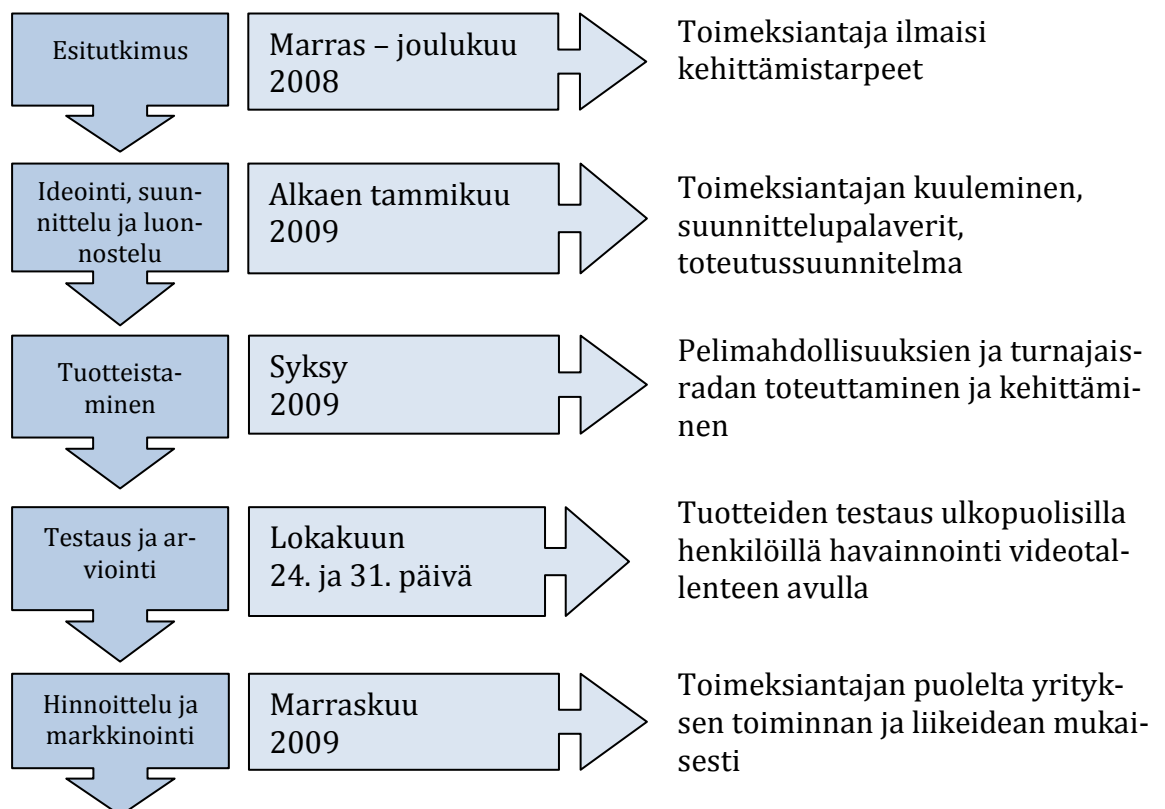
Leirikoulujen tavoitteena on myös vahvistaa oppilaan itsetuntoa. Usein leirikoulussa oppilas havaitsee selviytyvänsä itsenäisesti ilman huoltajien tai muiden aikuisten alituista huolehtimista. Leirikoulussa harjoitellaan mielekästä vapaa-ajan viettämistä ja pyritään antamaan oppilaalle virikkeitä jatkuvan, antoisan harrastuksen löytämiseen. Tarjoamalla elämyksiä leirikoulu kehittää oppilaan emotionaalisuutta, arvo- ja asennemaailmaa ja koko persoonallisuutta. Leirikoulu pyrkii lisäämään oppilaan koulunkäyntimotivaatiota osoittamalla, miten koulussa opituilla ja käytännön elämällä on kiinteä vuorovaikutussuhde, Tietoisuus siitä, että koulussa teoriassa opitut asiat havainnollistuvat leirikoulussa, lisää jo ennakolta opiskeluhalukkuutta. (Lahdenperä 1989, 43 – 46.)

## 6 OPINNÄYTETYÖNÄ TUOTTEISTETUT TUOTTEET

Opinnäytetyönä toteutettiin kaksi tuotekehitysprosessia, joista toisen toteutti Riia Memonen ja toisen Sari Jokelainen. Riian tehtävänä oli tuotteistaa matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilään uusia ryhmäpelejä ja Sarin tehtävänä oli kehittää Hyvärilän alueella sijaitsevaa turnajaisrataa. Tässä luvussa esitellään opinnäytetyönä tuotekehityt tuotteet ja niiden tuotekehitys työvaiheet. Tuotteiden kuvauksessa olemme soveltaneet Telemäen (1998a, 44) jaottelua käytännötoiminnoista, jotka ovat 1) sosiaalistamisleikit 2) ryhmäaloitteisuutta tukevat leikit 3) yksilöllisiä haasteita antavat leikit ja 4) luonnon ympäristössä tapahtuvat leikit.

Tuotteiden tuotekehitysprosessia kuvataan Raivion ja Lepolan tuotekehitysprosessimallia apuna käyttäen. Raivion ja Lepolan kuvaus tuotekehityksen työvaiheista sisälsi esitutkimusvaiheen, ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaiheen, toteuttamisvaiheen, sekä markkinointi- ja hinnoitteluvaiheen. Meidän tuotteiden kannalta työvaiheisiin lisätään vielä testaus- ja arviointivaihe. Tarkastelemme molempien tuotteiden tuotekehitysprosessia omana osiona, mutta markkinointi- ja hinnoitteluvaihe on yhtenäinen (luku 6.6), koska molempien tuotteiden markkinointi ja hinnoitteluvaihe on samanlainen.

Tuotteistamisprosessin etenemistä havainnollistamme alla olevan taulukon avulla.



## 6.1 Pelien tuotteistamisen tavoite ja tarkoitus

Hyvärilän alueella on monipuoliset ulkopelimahdollisuudet. Alueella voi pelata katusählyä, koripalloa, lentopalloa, rantalentopalloa, tennistä, sulkapalloa, kyykkä sekä omatekoista curlingia muistuttavaa peliä hyrlinkiä. Lisäksi alue mahdollistaa pienempien ulkopelien kuten mölkyn, betankin ja kroketin pelaamisen. Hyrlinkiä lukuun ottamatta, kaikki edellä mainitut pelit ovat tavallisia suomalaisia perinnepelejä. Tuotekehityksen myötä on tarkoitus saada Hyvärilään uusia pelejä, jotka ovat muunnelmia perinteisistä suomalaisista peleistä.

Vaikka Hyvärilän alueen ulkopelimahdollisuudet ovat hyvät, peleihin kaivataan uudistusta. Pelien tuotekehityksen avulla Hyvärilä voi tarjota vanhoille asiakkaille uusia kokemuksia ja uusille asiakkailleen monipuolisemman ja laajemman ohjelmatarjonnan. Pelien tuotteistaminen monipuolistaa ja parantaa leirikoulujen ryhmäpelimahdollisuuksia ja näin ollen myös vapaa-ajanvietto mahdollisuuksia. Tällä hetkellä kaikki Hyvärilän pelit ovat ulkopelejä, mutta uusien pelien tarkoituksena on tuoda mahdollisuus sisällä pelaamiseen. Opinnäytetyönä on tarkoitus tuotteistaa kolme uutta peliä, jotka ovat Ihmiskimble, Jättimölkky ja Jättiqwirkle. Ihmiskimbleä ja jättiqwirkleä on mahdollista pelata sisällä.

## 6.2 Tuotekehitetty pelit

Opinnäytetyönä tuotekehitetty Ihmiskimble on muunnelma tavallisesta tunnetusta suomalaisesta lautapelistä Kimblestä, jonka Aarne Heljakka toi suomeen vuonna 1967. (Nelostuote Oy 2009.) Kimbleä on yksilöpelinä, mutta Ihmiskimbleä pelataan ryhmänä. Yksi ryhmä muodostaa joukkueen ja joukkueet kisaavat keskenään voitosta. Ihmiskimblessä ei ole pop-o-matic noppaa vaan sitä pelataan tavallisella 30 cm x 30 cm kokoisella nopalla. Ihmiskimblen pelilauta on toteutettu kankaasta ja se on kooltaan 700 cm x 700 cm. Ihmiskimble on helpposti sovellettavissa erikokoisille ryhmille ja se soveltuu sekä lapsille, että aikuisille. Pelissä voi olla mukana 4-20 henkilöä.. Ihmiskimblen säännöt, pelaajamäärä ja muunneltavuus löytyvät liitteestä 1.

Toinen tuotteistettu peli on Jättimölkky, joka on muunnelma tavallisesta suomalaisesta perinnepelistä Mölkystä. Nimensä mukaisesti Jättimölkky on isonnettu versio perinteisestä Mölkystä. Varsinaisen Mölkyn historia ulottuu kauas, siinä on vaikutteita jo vuosisatoja sitten

pelattuun Kyykkään. Mөлkyyn valmistus Suomessa aloitettiin 1990 –luvun puolivälissä. Pelinä Jättimölky sopii lapsille, aikuisille ja vanhemmille ihmisille. Perinteistä mөлkyä pelataan yksin, mutta Jättimölkyä pelataan ryhmänä. Tarkemmat pelinsäännöt, pelaajamäärä ja pelitarvikkeet löytyvät liitteestä 2.

Kolmas tuotteistettu peli Jättiqwirkle on muunnelma uudesta suomalaisesta lautapelistä nimeltä Qwirkle, joka on ilmestynyt vuonna 2008. Qwirklen on suunnitellut Susan McKinley Ross ja sen on julkaissut Midvare Competo. Qwirkle on yksilöpel, mutta uusi tuotteistettu Jättiqwirkle on tarkoitettu ryhmäpeliksi. Tarkemmat Jättiqwirklen pelisäännöt, pelaajamäärä ja pelitarvikkeet löytyvät liitteestä 3.

Tuotteistetut pelit tukevat hyvin kolmea Telemäen (1998a, 44) jaottelusta sovellettua käytännötoimintoa, jotka ovat sosiaalisten taitojen kehittäminen, ryhmäaloitteisuuden ja yhteistoiminnan kehittäminen sekä yksilöllisiä kokemusten aikaansaaminen.

- 1) Sosiaalisten taitojen kehittäminen perustuu peleissä tarvittavaan yhteistoimintaan, pelaajien ja ohjaajan väliseen kommunikointiin sekä omien ajatusten ja ideoiden esille tuomiseen. Yhdessä tekemisen ja toimimisen myötä tavoitellaan parantamaan vuorovaikutustaitoja. Sosiaalisin taitoihin kuuluu esimerkiksi toisten kuunteleminen, keskustelut, kysymysten esittäminen, ohjeiden seuraaminen, muiden mielipiteiden hyväksyminen ja kompromissin tekeminen.
- 2) Ryhmäaloitteisuutta ja yhteistyötaitoja kehitetään peleissä toisten auttamisen ja sääntöjen noudattamisen myötä. Pelien avulla pyritään lisäämään koko ryhmän keskinäistä yhteishenkeä sekä pienemmissä porukoissa toimiessa porukan sisäistä yhteistoimintaa. Pääajatuksena on, että ryhmän tulisi yhdessä ryhmänä tai joukkueena selviytyä pelien alusta loppuun yhteistuumin. (Aalto 2000, 280 – 283.)
- 3) Yksilöllisten kokemusten aikaansaaminen. Pelit ovat tuotteistettu niin, että jokainen voi osallistua aktiivisesti toimintaan ja näin ollen jokaista pelaajaa tarvitaan. Tällöin pelaajat tuntevat, että heidän kykyjään tarvitaan ja pystyessään ratkaisemaan jonkin pelissä ilmenevät ongelman pelaajat voivat saada helposti aikaan positiivisia onnistumisen kokemuksia. (Aalto 2000, 280 – 283.)

### 6.3 Pelien tuotekehitysprosessi

Pelien tuotekehitysprosessi alkoi marraskuussa 2008, kun matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilässä tuli esille uusien pelien tarve. Raivion ja Lepolan tuotekehitysprosessimallia pelaten tuotekehitysprosessi lähti liikkeelle tammikuussa 2009 ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaiheesta, koska esitutkimusvaihe oli suoritettu jo aiemmin. Kaikkien pelien tuotteistaminen aloitettiin kesällä 2009. Pelien testaus suoritettiin lokakuussa, jonka yhteydessä ja jälkeen pelejä arviointiin. Tuotteiden hinnoittelu- ja markkinointi käynnistyi marraskuussa, jonka jälkeen tuotteet ovat asiakkaiden käytettävissä Hyvärilän tarjoamissa ohjelmapalveluissa.

#### 6.3.1 Pelien ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaihe

Pelien tuotekehitysprosessi alkoi esitutkimusvaiheesta, jonka matkailu- ja nuorisokeskuksen työntekijät olivat suorittaneet jo ennen opinnäytetyön aloitusta. Tämä tarkoitti sitä, että uusien pelien tarve oli selvillä jo tuotekehitysprosessin aloittamista. Pelien tuotekehitysprosessi alkoi ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaiheesta. Ideoinnin alkuvaiheessa kokosimme listaan kaikki mahdolliset ideat uusista peleistä. Listaan oli koottu muun muassa Ihmiskimble, Jättimölkky, Jättiqwirkle, Ihmiskiinanshakki, Jättihuojuvatorni, Krokettigolf ja Jättibandu. Ideoinnin jälkeen teimme toimeksiantajan kanssa päätöksen toteutettavista peleistä, jotka olivat Ihmiskimble, Jättimölkky ja Jättiqwirkle. Koko tuotekehitysprosessin ajan kaikki kolme tuotetta valmistuivat rinnakkain.

Ideointivaihetta seurasi Ihmiskimblen, Jättimölkyn ja Jättiqwirklen tarkempi suunnittelu. Suunnitteluvaihe sisälsi pelien luonnostelua, tuotteiden toteutustapoja kuten materiaalien vertailua ja valintaa, kustannuksien laskemista, työmenetelmien ja aikataulun suunnittelua. Suunnittelussa pyrimme siihen, että tuotekehitysprosessin kustannukset jäisivät mahdollisimman pieniksi. Suunnittelimme kaikki tuotteet helposti toteutettaviksi ja sen myötä henkilöstöresurssiin menevien kustannusten minimoimiseen. Lisäksi pyrimme materiaalien uusiokäyttöön varastossa käyttämättömänä olevien materiaalien suhteen. Jättimölkyn ja Jättiqwirklen suunnittelimme tehtäväksi Hyvärilän varastosta löydetyistä materiaaleista. Jättimölkyn ajattelimme käyttää vanhoja opastekylttien runkoja ja Jättiqwirklen vanhoja lautoja. Molempiin peleihin tarvittavat maalit löytyivät myös Hyvärilän varastosta.

Ihmiskimbleen tarvittavat materiaalit päädyimme ostamaan. Ihmiskimblen toteuttamismateriaali vaihtoehtoina olivat pressu, johon maalaisimme eriväriset peliympyrät, kangas johon ompelisimme peliympyrät tai pelkkä asfaltti johon maalaisimme peliympyrät. Hintavertailussa kangas osoittautui kalleimmaksi vaihtoehdoksi, mutta päädyimme silti toteuttamaan Ihmiskimblen kankaasta. Perusteluina se, että ommellut peliympyrät kestävät paremmin kuin pressuun maalatut peliympyrät, kangasta on helppo siirrellä paikasta toiseen ja sitä voi pelata myös sisällä. Kankaan suhteen tein hinta-laatu vertailuja erikaupoissa ja päädyin ostamana osan kankaista tavaratalosta ja osan kangaskaupasta. Kankaan täytyi olla kestävä, koska sen päällä tullaan olemaan kengät jalassa. Lisäksi kankaan täytyi olla kevyt kantaa sillä sitä siirrellään paikasta toiseen. Pohjakankaan väri tuli olla neutraali, että pelipaikkojen eri värit erottuvat selvästi pohjakankaasta. Pelipaikkojen viisi väriä sininen, punainen, keltainen, vihreä ja harmaa tulivat suoraan oikeasta Kimble pelistä.

Ihmiskimblen suunnittelussa suurin ongelma oli nopan toteutuksen miettiminen, koska perinteisessä Kimblessä on erikoinen pop-o-matic noppa. Toimeksiantajan kanssa päätimme tehdä Ihmiskimbleen normaalin irtonaisen jättinopan, joka mahdollistaisi nopan monipuolisen käytön. Päätimme toteuttaa nopan Hyvärilässä käyttämättöminä olleista superlonpatjoista. Superlonin päällystimme vedenkestävällä kankaalla, koska se estää nopan sisällä olevan superlonin kastumisen. Pyrimme suunnittelemaan kaikki tuotteet helposti toteutettaviksi ja sen myötä henkilöstöresurssiin menevien kustannusten minimoimiseen.

### 6.3.2 Pelien tuotteistamisvaihe

Jättimölkyn ja Jättiqwirklen tuotteistaminen suoritettiin kokonaan Hyvärilän tiloissa ja Ihmiskimblen valmistus kotona. Tuotteistamisvaihe aloitettiin Jättiqwirklen ja Jättimölkyn valmistuksesta. Haimme Hyvärilän varastosta 12 metriä pitkää ja 10 senttimetriä leveää lautaa sekä kolme opastekylttiä. Laudoista sirkelöimme 108 kappaletta 10 senttimetrin pituisia pätkiä ja opastekylttien rungot sahasimme 12 kappaleeseen noin 23 senttimetrin pituisiin pätkiin (jättimölkkykeilat) sekä yhteen 30 senttimetrin pätkään (jättimölkyn heitto kapula).

Sahauksien jälkeen siirryimme maalausvaiheeseen. Ennen varsinaista maalausta teimme piirtoheitinkalvosta muotit, joilla maalasimme Jättiqwirklen paloihin kuviot (näkyvät liitteessä 6). Maalaamisen aloitin maalaamalla Jättiqwirklen palasiin kuviot kuudella eri värillä (liite 6). Seuraavaksi maalasimme pensselillä Jättimölkkykeiloihin numerot 1 - 12 (liite 5). Lopuksi

valmistimme Jättimölkyn heittokapulan poraamalla jo aiemmin sahattuun 10 senttimetriä leveään ja 30 senttimetriä pitkään puuhun reiät (näkyvät liitteessä 5). Lopuksi pujotimme molemmin puolin heittokapulaa kahden metrin narut, jotka sidoin kiinni.

Tuotteistamisvaiheessa eniten aikaa vei Ihmiskimblen valmistus. Ihmiskimblen valmistus aloitettiin leikkaamalla ja ompelemalla ruskeasta kankaasta 7 metriä pitkä ja 7 metriä leveä pelilaudan pohjan. Seuraavaksi leikkasin sinisestä, punaisesta, keltaisesta ja harmaasta kankaasta 30 senttimetriä pitkiä ja 30 senttimetriä leveitä paloja pelipaikoiksi, jotka ommeltiin kiinni pelilaudan pohjaan (näkyvät liitteessä 4). Ihmiskimble nopan valmistaminen aloitettiin Hyvärilän varastossa olevien käyttökelvottomien superlonpatjojen leikkaamisesta. Superlonin päälle ompelimme kankaat, joihin oli ommeltu nopansilmäluvut. Noppa ja sen mitat ovat havainnollistettu liitteessä neljä. Ihmiskimble pelilaudan ja nopan lisäksi valmistimme vielä värikankaista nauhat, jotka laitetaan pelattaessa pelaajille käsivarteen kiinni. Nauhojen avulla pystytään helpommin erottamaan eri joukkueet toisistaan pelin aikana.

### 6.3.3 Pelien testaus- ja arviointivaihe

Ennen varsinaista testausta olin miettinyt testin toteutustapaa muun muassa sitä mitä testitilanteessa havainnoin ja mitä havainnointikeinoja käytän. Pelien testaus suoritettiin lokakuun 24. päivä matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilässä. Testiryhmänä toimivat Hyvärilässä koulutuksen myötä asiakkaana olleet nuoret. Näistä nuorista 19 henkilöä osallistui ihmiskimblen testaukseen, 18 henkilöä jättimölkyn testaukseen ja 18 henkilöä jättiqwirklen testaukseen. Testiryhmä osallistui testaukseen vapaaehtoisesti.

Testiryhmän lisäksi paikalla peleihin tutustumassa ja testausta seuraamassa oli Hyvärilässä toimivia leirikouluohjaajia ja opinnäytetyön työelämäohjaaja. Passiivisen havainnoinnin lisäksi havainnointikeinona käytettiin videotallennetta, jonka avulla pystyimme jälkikäteen havainnoimaan tuotteiden toimivuutta. Videotallenteeseen kysyttiin lupa kaikilta testiryhmään osallistuvilta nuorilta. Videokuvauksen toteutti ulkopuolinen henkilö, annettujen ohjeiden mukaisesti. Videon lisäksi testiryhmältä kysyttiin testauksen jälkeen mielipiteitä peleistä ja niiden toimivuudesta. Testiryhmän lisäksi palautetta pelien toimivuudesta ja säännöistä antoivat Hyvärilän leirikouluohjaajat. Havainnoinnissa kiinnitettiin huomiota muun muassa seuraaviin asioihin.

Ihmiskimble: Toimivatko peliin laaditut säännöt? Onko säännöt ymmärrettävät? Montako pelaajaa peliä voi minimissään ja maksimissaan pelata? Toimiiko peli ryhmäytymisessä vai onko se enemmän yksilö peliä?

Jättiqwirkle: Toimivatko peliin laaditut säännöt? Onko säännöt ymmärrettävät? Onko peli sopivantasoinen nuorille vai onko se liian vaikea? Montako pelaajaa peliä voi pelata ja kuinka isoissa ryhmissä? Toimiiko peli ryhmäytyksessä vai onko pelaaminen enemmän yksilö peliä? Olisiko tuotetta jollain tavalla muutettava?

Jättimölkky: Toimivatko peliin laaditut säännöt? Onko säännöt ymmärrettävät? Poikkeako peli alkuperäisestä Mölkystä tarpeeksi? Kuinka monta pelaajaa pelissä voi olla minimissään ja maksimissaan? Toimiiko peli ryhmäytyksessä vai onko peli enemmän yksilö peliä?

Testitulannetta seurattaessa sekä osallistujien ja leirikouluohjaajien mielipiteiden ja videotallenteen perusteella tuli ilmi, että pelit olivat toimivia. Ihmiskimblen ja jättimölkyn pelisääntöihin tuli pieniä muutoksia. Aluksi olin suunnitellut, että ihmiskimbleä pelataan samoilla säännöillä, kuin normaali kimble peliä. Normaalissa kimblessä pelaaja voi lähteä pelilautaa kiertämään nopan luvulla kuusi. Testitulanteen aikana sääntöjä muutettiin siten, että pelaajat saavat lähteä pelilautaa kiertämään nopan luvuilla yksi, kolme ja kuusi. Tällä sääntömuutoksella pyritään siihen, että pelaajille ei tulisi niin paljon seisomista vaan he voisivat aktiivisesti osallistua peliin. Sääntömuutoksen myötä myös pelin kokonaiskesto vähenee. Jättimölkyn osalta sääntömuutoksia tuli pelaajamäärään. olin suunnitellut, että peliä voi pelata 4 – 16 pelaajaa. Testitulanteessa osoittautui, että 16 pelaajaa jättimölkkyssä on liikaa. Muutoksen myötä jättimölkkyä voi pelata 4 – 12 pelaajaa.

#### 6.4 Turnajaisradan tuotekehityksen tarkoitus ja tavoite

Turnajaisrata on yksi Hyvärilän tarjoamista ohjelmapalveluista, jonka tavoitteena on elämyksellinen tuokio, joka syntyy haasteellisen toiminnan kautta. Turnajaisrata koostuu erilaisista elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen tehtävistä, joissa pääosissa toimivat fyysinen aktiivisuus, yhdessä toimiminen ja elämysten saaminen. Ensisijaisesti turnajaisrata on tarkoitettu leirikoululaisille. Kovassa käytössä ja isoissa ryhmissä toimiessa turnajaisrata on ajan myötä alkanut osoittamaan hajoamisen ja kulumisen merkkejä. Myös tehtävien tavoitteellisuutta ja toteutumiskelpoisuutta ei ollut aikaisempia tehtäviä koostettaessa mietitty tarkemmin.

Tuotteistamisprosessin mukaisesti on tärkeää vastata yrityksen muuttuviin tarpeisiin jotta yrityksellä on tarjota asiakkailleen uusia kokemuksia.

Sarin opinnäytetyön tarkoituksena on yhden erillisen elämys- ja seikkailu kasvatusta tukevan turnajaisradan uudelleen ideointi, alustava suunnittelu ja toteutus ajallisten ja rahallisten resurssien puitteissa. Lopullisesta toteutuksesta ja tarkemmista toteuttamistavoista ja materiaallivalinnoista vastaa toimeksiantajanpuolelta alanammattilainen. Hankkeen ensisijaisena tavoitteena on suunnitella yritykselle tuote, jota pienin muutoksin voitaisiin muokata tarkoituksiin sopivaksi osallistuvista yksilöistä ja ryhmistä riippuen. Samalla se toimisi opetuksellisena työvälineenä seikkailukasvatuksen mukaisesti. Turnajaisrata myös monipuolistaisi Hyvärilän palvelutarjontaa, tarjoten niin lapsille että heitä ohjaaville aikuisille positiivisia kokemuksia. Tavoitteena oli tehdä turnajaisradasta kiinnostava ja laaditun laatukriteerit täyttävä; toimiva, luonnonläheinen ja mahdollisimman pitkäikäinen ratkaisu, joka antaa leirikouluasiakkaille mahdollisuuden elämysten ja onnistumisten kokemiseen, iästä ja aikaisemmasta käyntimäärästä riippumatta. Toiminnot on suunniteltu niin että ne tukevat kohderyhmän kokonaisvaltaista kehitystä unohtamatta virkistyneen mukanaan tuomaa ilmapäiriä.

## 6.5 Turnajaisradan tuotekehitysprosessi

Turnajaisradan tuotekehitysprosessi alkoi marraskuussa 2008 matkailu- ja nuorisokeskuksen työntekijöiden keskuudessa syntyneestä tarpeesta kehittää ja parantaa turnajaisradan toimivuutta. Tuotekehitysprosessissa lähdettiin toteuttamaan vaiheittain Raivion ja Lepolan tuotekehitysprosessimallia apuna käyttäen. Varsinainen ideointi, suunnittelu ja luonnostelu aloitettiin turnajaisradan osalta tammikuussa 2009, jolloin kuultiin toimeksiantajaa ja heidän odotuksiaan turnajaisradan suhteen. Tuotteistaminen aloitettiin syksyllä 2009, jolloin päätettiin toteuttaa pieni kustanteisimmat turnajaisradan osa-alueet. Tuotteistamisen jälkeen lokakuussa 2009 suoritettiin vielä testaus ja arviointi, ennen tuotteen käyttöönottoa. Turnajaisradan hinnoittelu toteutettiin marraskuussa 2009, jonka jälkeen sitä alettiin markkinoida.

### 6.5.1 Turnajaisradan sisällön ideointi-, suunnittelu- ja luonnosteluvaihe

Tarve kehitystyölle oli jo syntynyt ennen opinnäytetyöprosessin aloittamista toimeksiantajan puolesta, joten erillistä esitutkimusvaihetta ei tarvinnut toteuttaa. Vierailu toimeksiantajan luona sekä tutustuminen turnajaisradan sisältöön havainnollisti kehittämistyön tarpeellisuuden. Suorituspaikkojen vähyys ja jo olemassa olevien rakenteiden uusiminen olivat olennaisia kehittämiskohteita. Aikaisemmin puusta rakennetut rakenteet olivat lahoamisen vuoksi turvallisuusriski. Toiminta lähti käyntiin kokonaistilanteen kartoittamisella ja toimeksiantajan kuulemisella mitä he odottavat uudistusten myötä saavansa. Ilmi tuli, että suorituspaikkojen vähydestä johtuen ryhmän organisointi on hankalaa ja joidenkin tehtävien suorittaminen aikaa vievää. Ryhmien suuret koot suhteessa käytettävään aikaan koettiin myös ongelmana. Uusia ideoita kaivattiin toimivuuden lisäämiseksi sekä uusien elämysten ja kokemusten mahdollistamiseksi.

Näiden pohjalta mietimme toimintaperiaatetta radalle. Aikaisemmin toteutettu joukkueina toimiminen, oli havaittu hyväksi joten sitä ei ollut tarvetta muuttaa. Toimivuuden lisäämiseksi lähdimme kehittämään ideaa, jossa joukkueet voisivat lyhyen alkuperähdytyksen jälkeen kiertää radan omatoimisesti. Tällä vältyttäisiin ohjaajajohtoiselta toimimiselta ja liialta odottamiselta.

Sisällön ideointi alkoi keväällä 2009 kirjaamalla ja luonnostelemalla kaikki syntyneet kehityskelpoiset ideat ylös. Toimeksiantajan kanssa kävimme ideat läpi ja teimme alkukarsinnan, jossa otimme huomioon turvallisuusasiat, kestävän kehityksen näkökulman sekä toteutettavuuden, joka määräytyi käytännön toteuttamisen ja resurssien puitteista. Haasteensa ideoinnissa oli toimivuus, joka tuli ottaa huomioon niin organisoinnissa ja tehtävästä toiseen siirryttäessä.

Kohderyhmänä leirikoululaiset olivat haastava, sillä haasteellisuus radalla tuli olla oikein mitoitettu. Myös toiminnan tuli mahdollisimman monipuolisesti tukea seikkailukasvatuksen toiminnan periaatteita. Tällöin lähti syntymään ajatus mahdollisuudesta, että turnajaisradalla olisi mahdollista kilpailla yhtäaikaaisesti neljän joukkueen voimin. Tämä siksi, että leirikoulussa ryhmäkoot ovat useasti suuria, yli kaksikymmentä leirikoululaista. Joukkueiden runsaus ja kohtuullinen joukkue koko antaisivat suuremman mahdollisuuden onnistumisten kokemiselle ja aktiivisemmalle osallistumiselle. Ajatuksen toteuttaminen toi haastetta ideointi-, suunnit-

telu- ja luonnosteluvaiheeseen. Jotta kilpaileminen olisi mahdollista, tulee tehtävien sisällön ja suorituspaikkojen määrän olla tarkoin mietitty kokonaisuus.

Syksyllä 2009 alkoi suunnittelu ja luonnosteluvaihe Toimeksiantajan ja sieltä tulleen rakennusvastaavan kanssa kävimme yhdessä ideat vielä kertaalleen läpi. Valitsimme yksitoista eri tehtävää turnajaisradan sisällöksi (LIITE 6), joita lähdemme viemään eteenpäin. Valitsemisperiaatteina olivat mahdollinen rakennusmateriaali, helppo ja edullinen toteutus toimeksiantajan resurssit huomioiden sekä toimivuus, jota arvioimme aikaisempien kokemusten perusteella. Valittu sisältökokonaisuus myös tuki monipuolisesti Telemäen (1998a, 44) esitystä, jossa seikkailukasvatuksen käytännön toiminnot voidaan jakaa neljään osa-alueeseen 1) Sosiaalistamisleikkeihin 2) Ryhmäaloitteisuutta tukeviin leikkeihin 3) Yksilöllisiä haasteita antaviin leikkeihin 4) luonnonympäristössä tapahtuviin leikkeihin. Turnajaisradan toiminnan sisältö rakentuu kolmesta sovelletusta osa-alueesta.

1) Ryhmäaloitteellisuutta ja yhteistoimintaa tukevista tehtävistä, joissa päätavoitteena on ryhmänä toimiminen. Tehtävillä pyritään lisäämään ryhmän keskinäistä turvallisuuden tunnetta ja me-henkeä. Pääajatuksena toimii se, että ryhmän tulisi yhdessä ratkaista annetut tehtävät ja ongelmat. Yhdessä tekemisellä tavoitellaan parantamaan vuorovaikutustaitoja sekä saamaan aikaiseksi onnistumisen kokemuksia. Harjoitteet tehdään ryhmässä tai sarjoittain, niin että jokaiselle löytyy tehtävä, jossa hänen kykynsä tarviin. (Aalto 2000, 280-283.)

2) Yksilöllisiä haasteita tarjoavista tehtävistä, joilla pyritään vaikuttamaan henkilön itsetuntoon onnistumisten ja mahdollisten elämysten kautta. Tehtävät koostuvat pääosin fyysisistä ominaisuuksista, joissa pyritään itsensä voittamiseen. Hahnin teoriassa fyysisillä harjoitteilla kohennettiin rohkeutta, päättäväisyyttä, kuntoa sekä elinvoimaa. Vaikka ihmisille asetettiin vaatimuksia, mitoitettiin ne osanottajien mahdollisuuksien ja kykyjen mukaan. Olennaista oli, että ihmiset huomasivat selviytyvänsä vaikeista tehtävistä ja tilanteista, joihin he ennen eivät olisi kyenneet. (Telemäki 1998, 14 ja 15.) Yksilöllisiä haasteita tarjoavia tehtäviä ovat sellaiset, jossa toiminta tapahtuu yksin jokaiselle ominaisella tavalla.

3) Ulkona toimimisesta, jossa toiminta tapahtuu ulkona luonnon ympäristössä ja osittain rakennetuissa puitteissa. Luonto on toiminnallisesti ja elämyksellisesti innostava ympäristö oppimiselle. Luonto tarjoaa myös hyvät olosuhteet virkistymiselle kaiken

fyysisen toiminnan lomassa. Luonnossa liikuttaessa myös kokemuksellisuus ja elämyksellisyys korostuvat (Kokljuschkin 1999, 56 ja 57).

Valintojen jälkeen teimme kartoitusta vastaavanlaisista aikaisemmin toteutetuista töistä. Materiaalin runsaus tarjosi hyviä neuvoja toteuttamistapoihin ja rakennusmateriaalivalintoihin. Suunnittelu jatkui jokaisen tehtävän luonnostelemisella sekä tarkemmalla tarkastelulla mietittäessä mahdollista kokoa, käytettäviä rakennusmateriaaleja sekä toteuttamistapoja. Näiden luonnosten perusteella pidimme rakennusvastaavan kanssa uuden palaverin, jossa hän toi ilmi oman ammattitaitoisuutensa ja näkökulmansa asioihin. Toiminnan yhteydessä kartoitimme toimeksiantajan varaston mahdollisen uusiokäytön hyödyntämiseksi tukien näin kestävän kehityksen periaatetta.

Huomioiden käytettävissä olevan ajan ja työvoimaresurssit päädyimme toteuttamaan suuren palapelin sekä reikäputken. Näistä tehdyn alustavan kustannuslaskelman (LIITE 7) perusteella, toteutuminen tämän vuoden puolella olisi mahdollista. Päädyimme kokonaistoteutuksessa siihen, että syksyllä 2009 toteutamme resursseiltaan pienimmät tehtävät. Suurempien ja vaativampien kokonaisuuksien toteuttaminen nähtiin parhaaksi siirtää ensivuoden puolelle. Samalla rakentaminen jää toimeksiantajalle. Tähän päädyimme koska ajalliset resurssit eivät olisi omalta, eivätkä toimeksiantajan osalta riittäneet. Aikaa vievien ja kalliimpien tehtävien rakentaminen ensi vuoden puolella oli myös ajankohta huomioiden kannattavampaa. Rakentamisen rajaus mahdollisti oma-aloitteisen työskentelytavan, sillä toteutettavat tehtävät eivät vaatineet laajempaa rakennusalan tietoutta tai suuria rakennusresursseja..

### 6.5.2 Turnajaisradan tuotteistamisvaihe

Kustannusarvion esittämisen ja hyväksymisen jälkeen tehtiin tarvittavat materiaali hankinnat neljän suuren palapeliin sekä neljään reikäputkeen. Osassa rakennusmateriaaleja hyödynsimme toimeksiantajan jo aikaisemmin hankkimia tarvikkeita. Toteutetuissa osa-alueissa suorituspaiikkoja rakennettiin neljä, toiminnan sujuvuuden lisäämiseksi. Osa-alueiden toteuttaminen oli myös kustannusystävällisempää, verrattuna muihin tehtäviin.

Turnajaisradan tuotteistamisvaihe aloitettiin suurien palapeliin toteuttamisesta. Palapeliin materiaaliksi valikoitui, toimeksiantajan aikaisempien kokemusten myötä, monikäyttöisen Finnfoam. Yleisesti routaeristeenä käytetty lämmöneriste, kestää kosteutta, jäätymistä ja

suurtakin kuormitusta. Lisäksi se on kevyt, suhteellisen edullinen ja helposti työstettävä materiaali. Suurien palapeliä toteuttaminen alkoi leikkaamalla seitsemän Finnfoam levyä (2500cm x 600cm) 144:ksi neliön muotoiseksi palaksi (sivun leveys oli 25cm). Palojen toiselle puolella toteutettiin 72 palan muistipeli. Toimeksiantajan kansainvälisyys huomioiden palapeli toteutettiin niin, että kuvallisen parin vastinpari oli suomen- tai englanninkielinen sana. Toteuttaminen koostui kuvien piirtämisestä ja sanojen kirjoittamisesta, jotka työstettiin suoraan paloihin neljällä erivärisellä vedenpitävällä Textmark-huopakynällä. Jokaisella värillä työstettiin 36:teen palaan, jotta saataisiin yhtenäinen värimaailman palapelin kanssa.

Palapelin toteuttamistavassa päädyin toteuttamaan palapelin neliöistä, jossa jokainen pala muodostaa yhdessä suuremman kuvan. Tuotteistamisvaihe alkoi halutun lopputuloksen määrittelystä. Tavoitteena oli saada keksittyä mahdollisimman monta kuvaa, samalla tavalla maalatuista paloista, jotta saataisiin kokoamiseen eri variaatioita. Lopulta maalasimme jokaisesta 36:den palan palapelistä kahdeksan palaa täysin, kaksitoista palaa puoleksi ja loput kuusitoista palaa jätettiin maalaamatta. Värimaailma koostui joukkueen väreistä punainen, sininen, vihreä ja oranssi. Tarvittavat maalit löytyivät toimeksiantajan puolesta. Paloista on mahdollista toteuttaa mallikuvat: Hahmo, vene, kukka, sydän, lintu, kuusi (LIITE 8). Mallikuvat tulostettiin ja laminoitiin A4 kokoisiksi. Tyhjä mallikuva mahdollistaa uusien mallikuvioiden hahmottelemisen. Mallikuvateline toteutettiin uusiokäytöllä vanhoista laudoista.

Reikäputkien päämateriaaliksi valikoitui kestävä ja edullinen aaltopintainen viemäriputki. Puu olisi ollut ihanteellinen materiaali, jos tehtävässä ei olisi ollut mukana vesielementtiä. Kestävyyden nimissä myös alusteline toteutettiin rautaista tukitelinettä hyväksikäyttäen. Tämä helpottaa myös siirtämistä. Tuotteistamisvaihe alkoi 120 senttimetrinen putkien tiivistämisellä tulpalla sekä saumojen vuoraamisella Sikaflexillä. Tämän jälkeen putket oli helppo kiinnittää. Reiät toteutettiin ulkopinnan aaltomaisuuden vuoksi kolvilla polttamalla. Muut tarvittavat välineet, kohot ja ämpärit, löytyivät toimeksiantajan puolesta.

Kesällä toimeksiantaja oli itsenäisesti toteuttanut ylitys - alituksen sekä vaakatikkaat. Aikaisemmin toteutettu miekkailu jätettiin myös paikoilleen. Miekkailuun on olemassa tuotekehityksentuloksena kehittämisehdotus, jossa käy ilmi parannusehdotukset joilla vaikutettaisiin tehtävän toimivuuteen että haasteellisuuteen.

### 6.5.3 Turnajaisradan testaus- ja arviointivaihe

Suoritimme tuotteiden testauksen ja arvioinnin, jotta mahdollisiin toiminnallisiin puutteisiin voitaisiin puuttua ennen käyttöönottoa. Kesällä toteutettu puomien ylitys - alitus on ollut aktiivisesti käytössä Nurmeksen urheiluseuralla fyysisyyttä parantavana harjoituksena, joten tähän ei erillistä testaus- ja arviointivaihetta enää nähty tarvittavan. Tuotekehitysprosessin myötä rakennettujen suurien palapeliä testaus- ja arviointi toteutettiin tuotekehitettyjen laupapeliä ohessa lokakuun 24 päivä matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilässä. Tällöin testiryhmänä toimi neljä leirikouluohjaajaa. Toinen testaus- ja arviointi tilaisuus pidettiin lokakuun 31 päivä Nurmeksen tanssijoitten Halloween tapahtumassa.

Testiryhmäläiset olivat ulkopuolisia jolloin testaus tilanne oli todenmukaisempi ja luotettavampi. Toimiessamme itse testaajina pyrimme saamaan testitilanteisiin mahdollisimman paljon osallistujia. Testiryhmiä löytyi eri ikä kategorioista; Alle kouluikäiset lapset yhdessä vanhempien kanssa, kouluikäiset lapset yhdessä nuorten kanssa, kouluikäiset keskenään. Myös ryhmäkoot vaihtelivat 2 - 10 välillä. Kaikki testiryhmät osallistuivat testaukseen vapaaehtoisesti. Testaus tilanteet tallennettiin videonauhalle, jonka avulla pystyimme havainnoimaan jälkikäteen tuotteen toimivuutta. Videotallennukseen kysyimme luvat lasten vanhemmilta, pitämällä yleisen esittelyn toimintamme tarkoituksesta ja tavoitteista. Halukkaiden lasten saapuessa paikalle, vanhemman tai vanhempiensa kanssa, kerroimme vielä yksityiskohtaisemmin asioiden kulusta. Vanhemmat saivat sen jälkeen päättää, saako lapsi osallistua kuvattavaan testitilanteeseen. Videokuvauksen toteutti ulkopuolinen henkilö, annettujen ohjeiden mukaisesti.

Tiedonkeruu arvioinnin suorittamiseksi tapahtui testitilanteessa havainnoimalla. Testitilanteessa pyrimme saamaan tietoa ryhmän toimimisesta ja toimimisen muodoista, tuotteen kiinnostavuudesta ja toimivuudesta sekä seikkailukasvatuksen toiminnan tavoitteiden toteutumisesta. Havaintomme kirjassimme ylös testitilanteen jälkeen, verrataksemme niitä videotallenteen tallentamaan tietoon. Havainnoimme testitilanteessa seuraavien oletusten ja kysymysten pohjalta. Toimii ko palapeleihin käytetty Finnfoam -materiaali käyttötarkoitukseen? Ovatko toimintaohjeet palapeliä kokoamisesta toimivat ja selkeät? Onko malliesimerkki selkeä? Onko palapeli sopivantasoinen nuorille? Toteutuvatko seikkailukasvatuksen toiminnan tavoitteet? Montako voi minimissään ja maksimissaan olla kokoamassa palapeliä? Mahdolliset soveltavat käyttötarkoitukset?

Näiden kysymysten pohjalta analysoimme oliko tuote valmis käyttöönottoon vai täytyykö tehdä muutoksia sääntöjen ja toimintaohjeiden suhteen. Videotallenteen perusteella materiaalivalinta on oikea, sillä se kesti aikuisen ihmisen painon moitteettomasti mutta oli silti lapsilla helposti siirrettävissä. Kuviot olivat selkeät ja yksiselitteiset, joka helpotti kokoamista lapsilla. Lapsilla ei ollut kuitenkaan kilpailutilanteen tuomaa painetta. Leirikouluohjaajien testitilanteessa kilpailutilanne oli käynnissä, tämä toi haasteellisuutta toimintaan. Myös mallikuva oli sijoitettu jonkin matkan päähän, jolloin muistaminen ja toiminnan suunnittelu oli tärkeää turhan työn välttämiseksi. Tehtävän suorittaminen vaati ryhmiltä vuorovaikutustaitoja ja sosiaalista kanssakäymistä. Onnistumisten kokeminen ja elämykset mahdollistuivat palapelin valmiiksi saannin myötä, joka näkyi myös lasten kasvoilta.

Suuri palapeli toimii testausten perusteella hyvin ja mahdollisten variaatiomuunnelmien myötä se palvelee muiltakin kuin alustavaa kohderyhmää, esimerkiksi juuri kansainvälisiä ryhmiä. Palapelillä ja muistipelillä itsessään on uutuuden arvoa toimeksiantajalle, sillä vastaavanlaista ei ole samassa mittakaavassa toteutettu. Yhden tehtävän sijaan he saavat jo palapelistä kaksi erilaista aktiviteettia. Sisä- ja ulkokäyttömahdollisuuksiensa ansiosta toimeksiantaja saa laajennettua ohjelmapalvelutarjontaansa, sillä kokoamista ei ole rajattu tiettyyn toimintaympäristöön. Siirtäminen leirikoulukeskusten välillä on myös helppoa, sillä opinnäytetyöstämme tulee ilmi kaikki rakennuksessa käytetty materiaali sekä toteuttamisohjeet.

## 6.6 Tuotteiden hinnoittelu- ja markkinointivaihe

Uusien tuotteiden hinnoittelussa ja markkinoinnissa käytetään matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilän liiketoiminta-, markkinointi-, hinnoittelustrategia. Lisäksi hinnoittelussa on otettava huomioon valtakunnallisten nuorisokeskusten omat hinnoittelun säännöt ja periaatteet, joita ohjaa nuorisotyölaki. Valtakunnallisen nuorisokeskusten tarjoamien ohjelmapalveluiden hinnoittelussa on otettava huomioon asiakkaat, koska nuorisosiakkaille tarjottujen palveluiden hinnoitteluun vaikuttaa nuorisotyölaki ja Opetusministeriöltä saatu tuki. Nuorisokeskustoiminnan koulutusluonteisuuden perusteella nuorisokeskusten liiketoiminta on arvolisäverotonta (Arvolisäverolaki 30.12.1993/1501, 4 luku 39§). (Suomen nuorisokeskukset 2007; Sipilä 2003, 158.)

Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä hinnoittelee ja markkinoi leirikouluasiakkaille leirikoulupaketteja, joiden perushintaan sisältyy tiettyjä leirikouluohjelmia eli ohjelmapalveluita. Tuote-

kehitetty pelit ja turnajaisrata ovat aktiviteetteja, jotka sisältyvät leirikoulun perushintaan. Perushintaan kuuluville leirikouluohjelmille ei luokitella yksittäistä hintaa jos kyseessä on leirikouluasiakkaat. Jos kyseessä on muu nuorisotoiminta, lasketaan tuotteiden hinta muuttuvien kulujen mukaan, joita ovat henkilöstökulujen, materiaalikulujen ja välineiden käytön mukaan. Muille asiakkaille hinnoittelussa on otettu huomioon muuttuvat, kate sekä arvolisävero. Pelit ja turnajaisradan käyttö maksu ovat noin 40 - 60 euroa, riippuen ryhmä koosta ja käytetystä ajasta. (Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009; Suomen nuorisokeskukset 2007.)

Valtakunnallisten nuorisokeskusten hinnoittelu perustuu yhteishyödylliseen hinnoitteluun, joka tarkoittaa sitä että nuorisotoiminnoista ei ole tarkoitus saada tuottoa. Muilta asiakailta tullut mahdollinen ylijäämä ohjataan nuorisopalvelujen kehittämiseen. Tämä tarkoittaa sitä, että matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilän palveluja käyttävät asiakkaat tukevat suomalaista nuorisotyötä ja sen toiminnan edellytyksiä. (Suomen nuorisokeskukset 2007.)

Tuotteiden markkinointi tapahtuu pääsääntöisesti sähköisesti matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilän kotisivujen kautta. Hyvä markkinointi kanava on myös Suomen nuorisokeskukset ry (SNK ry), joka on perustettu suomen nuorisokeskusten edunvalvontaa, yhteismarkkinointia ja sen kehittämistä varten. Lisäksi Hyvärilän markkinointia edistämässä on kaupungin matkailuinfo, yhteistyökumppanit ja Nurmeksen markkinoinnin yhteistyöryhmä, jonka tarkoituksena on markkinoida paikallisia matkailukohteita. Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä 2009; Suomen nuorisokeskukset 2007.)

## 7 POHDINTA

Tässä luvussa pohdimme opinnäytetyöprosessia, ammatillista kehittymistä sekä tuotteistamisprosessiin liittyviä asioita. Ammatillisen kehittymistä pohdimme muun muassa koulutusalamme kompetenssien mukaan. Lisäksi käymme läpi opinnäytetyömme tulosta ja hyödynnettävyyttä.

### 7.1 Opinnäytetyöprosessi ja oma ammatillinen kehitys

Opinnäytetyö oli kokonaisuudessaan laaja ja monipuolinen kokemus, joka tuki ja vahvisti monipuolisesti aiemmin koulussa läpikäytyjä asioita. Opinnäytetyömme suuntautui valitsemamme yrittäjyys ja matkailu vaihtoehto-opintojen mukaisesti. Halusimme vahvistaa juurista ammatillista osaamista, joka meitä itseämme eniten kiinnostaa ja jonka parissa haluaisimme tulevaisuudessa työskennellä. Opinnäytetyöprosessi vaati ja kehitti paljon omaaloitteisuutta, vastuullisuutta ja sitoutumista, täsmällisyyttä, päätöksentekotaitoa ja organisoitokykyä sekä vuorovaikutustaitoja. Parityönä tehty opinnäytetyö vaati kokoaikaista yhteistyötä, toisen tukemista, auttamista ja paljon joustamista sekä molempien vahvojen mielipiteiden myötä kompromissien tekemistä. Opinnäytetyöprosessin aikana kehitimme työelämävalmiuksia sekä oman alan asiantuntijuutta. Työelämä valmiuksia vahvistimme ja kehitimme muun muassa sosiaalisten taitojen, vuorovaikutustaitojen, luovuuden ja innovatiivisuuden myötä.

Opinnäytetyötä tehdessä otimme kokoajan huomioon eettisyyden periaatteet. Kirjoittaessamme teoriaa emme ole käyttäneet plagiointia ja olemme pyrkineet merkitsemään lähteet mahdollisimman tarkasti, jotta tarvittaessa lukijan on helppo löytää alkuperäinen lähde. Lähteinä olemme käyttäneet vain alanasiantuntijoiden laatimaa materiaalia. Teoriatietoa etsiessä käytimme hyväksi monipuolisia tiedonhakumenetelmiä. Teoriatietoa olemme keränneet kirjoista, raporteista, Internetistä, artikkeleista, erilaisista tutkielmista ja tilastoista. Toimeksiantajan esittelyssä olemme käyttäneet tietolähteinä yrityksen työntekijöitä. Kokonaisuudessaan opinnäytetyö kehitti meitä tiedonhakijoina ja tiedonhakumenetelmien käyttäjänä. Opinnäytetyön aikana kehitimme omaa lähdekriittisyyttä. Koko opinnäytetyön ajan olemme pyrkineet perustelemaan tekemämme valinnat ja päätökset, jotta opinnäytetyön luotettavuus säilyisi.

Opinnäytetyössä arkieettisyys ilmeni siinä, että noudatimme toimeksiantajan ja koulun kanssa tehtyjä sopimuksia sekä pelisääntöjä, aikatauluja ja pyrimme kokoajan laadittuihin tavoitteisiin. Opinnäytetyötä tehdessämme pyrimme ottamaan kokoajan huomioon toimeksiantaja yrityksen toimitavat. Otimme huomioon toimeksiantajan tarpeet, mielipiteet ja neuvot sekä pidimme ohjaavaa opettajaa ja toimeksiantajaa tietoisina opinnäytetyömme etenemisestä. Opinnäytetyöprosessin aikaan sai paljon palautetta ohjaavalta opettajalta, vertaisarvioijalta ja toimeksiantaja taholta. Saamamme palautteen sisäistäminen, käsittely ja sen mukaan opinnäytetyön kehittäminen kasvatti meitä palautteen vastaanottajana. Muiden palautteen lisäksi opinnäytetyöprosessiin liittyi vahvasti myös itsearviointi, jonka koemme hyvänä tapana käsitellä omaa toimintaa, työtapoja ja omien vahvuuksien ja heikkouksien löytämistä.

Opinnäytetyön raportoinnin ja muiden kirjallisten töiden aikana kehitimme omaa äidinkielistä ilmaisua. Toimeksiantajan ja koulun kanssa toimiminen opinnäytetyöprosessin aikana kehitti meidän vuorovaikutus ja yhteistyötaitojamme. Teoriaa läpi käydessämme ja raportointia kirjoittaessa saimme paljon uutta yleistä tietoa esimerkiksi seikkailukasvatuksesta ja elämyspedagogiikasta sekä niiden soveltumisesta nuorten kasvatukseen. Lisäksi saimme paljon uutta tietoa liittyen tuotteistamiseen ja tuotekehitysprosessiin, jota käymme läpi tarkemmin seuraavassa luvussa.

Opinnäytetyöprosessi on ollut meille haastava oppimisprosessi, joka on kasvattanut meitä niin ihmisinä ja alamme asiantuntijoina.

## 7.2 Tuotekehitysprosessi

Ennen opinnäytetyön tekemistä kokonaisvaltaisesti toteutettu tuotekehittämisprosessi oli meille molemmille uutta. Olemme aikaisemmin olleet mukana vain jossain osissa tuotekehitysprosessia esimerkiksi suunnittelemassa tai arvioimassa uutta tuotetta. Koska emme olleet aiemmin toteuttaneet kokonaista tuotekehitysprosessia, oli tärkeää, että perehdyimme ensin hyvin kyseisen asian teoriaan eri lähteiden avulla. Tuotteistamisprosessi oli opinnäytetyömme eniten aikaa vievä osuus.

Tuotekehitysprosessin työvaiheista esitutkimusvaihe oli yrityksen sisällä tehty jo ennen kuin me aloitimme opinnäytetyön tekemisen. Tämä tarkoitti sitä, että tieto uusien ryhmäpelien ja turnajaisradan kehittämistarpeesta oli selvillä. Lisäksi tuotekehityksen tavoitteet, tarkoitukset

ja päämäärät olivat selvillä, mutta tarkempaa ideointia ja tuotesuunnittelua sekä toteuttamismahdollisuuksia ei ollut mietitty. Tuotteiden ideointiin ja suunnitteluun saimme omasta mielestämme aika vapaat kädet, joten saimme käyttää luovuuttamme todella hyväksi ideoinnissa. Tietolähteiden ja asiantuntijoiden opastuksella aloitimme tuotteistamisprosessin kokoajan tukien ja auttaen toisiamme. Tuotekehitysprosessin testausvaiheessa käytimme havainnointikeinona videotallennetta. Tässä huomioimme eettisyyden siten, että testiin osallistujat olivat vapaaehtoisesti mukana testissä. Testiin osallistujilta kysyttiin lupa videokuvaukseen ja heille kerrottiin ennen kuvausta videotallenteen käyttötarkoitus. Koko tuotekehitysprosessi sujui hyvin ilman ongelmia. Tarvittaessa saimme apua toimeksiantajalta, mutta pääsääntöisesti toteutimme tuotteet itse. Saimme kuitenkin kokoajan neuvoja ja apua siitä, miten tuotteet kannattaa toteuttaa ja mitä välineitä ja tarvikkeita meidän kannattaa tuotteiden valmistamisessa käyttää.

Kokonaisuudessaan ajateltuna, ennen tuotekehitysprosessia luettu ja tarkasteltu teoria sekä käytännössä toteuttamamme tuotekehitysprosessit vastasivat ja tukivat todella hyvin toisiaan ja se näkyy meidän mielestä myös kirjallisessa opinnäytetyössämme. Opinnäytetyönä saimme aikaan matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilään uusia tuotteita, joita yritys voi tarjota asiakkailleen. Mielestämme onnistuimme tuotekehitysprosessissa ja saimme aikaan sen, mitä olimme etukäteen suunnitelleet. Tuotteistamisprosessissa välttyimme suuremmilta ongelmilta, johon vaikutti muun muassa hyvä tuotteiden etukäteissuunnittelu. Tuotekehityksessä pyrimme kokoajan siihen, että tuotteista tulisi mahdollisimman monikäyttöiset ja helposti sovellettavat erilaisille asiakkaille. Mielestämme onnistuimme tässä, sillä uudet tuotteet ovat sovellettavissa monenlaisille ryhmille ja asiakkaille vaikka ne ovat pääsääntöisesti tarkoitettu leirikoulu-ryhmille.

Hyvärilän ohjelmopalvelut ovat pitkälti ulkotoimintoja. Uudet tuotteistetut pelit monipuolistavat sisäpelimahdollisuuksia, koska Ihmiskimbleä, Jättiqwirkleä ja turnajaisradan palapeliä voi pelata sisällä. Lisäksi tuotteet ovat monikäyttöisiä sillä esimerkiksi Jättiqwirkleä voi käyttää moneen tarkoitukseen. Sillä voi pelata muistipeliä tai sitä voi käyttää ryhmien muodostamiseen. Myös turnajaisrata on monikäyttöinen, koska sen sisällön eri osioita voi käyttää erillisinä yksittäisinä toimintoina.

Opinnäytetyössä pyrimme havainnollistamaan valmiita tuotteita, niiden suunnittelua ja toteuttamistapoja liitteiden avulla. Annamme kaikki oikeudet tuotteiden käyttöön ja kehittämiseen liittyvistä asioista matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilälle. Halutessaan toimeksiantaja voi

antaa tuotetta lainaan toisille yrityksille, yhteistyökumppaneille, alihankkijoille tai muille nuorisokeskuksille.

### 7.3 Aiemmat tutkimukset aiheesta

Suomalaisen seikkailukasvatuksen sivustolle on kerätty erilaisia tutkimuksia ja töitä liittyen seikkailukasvatukseen ja elämyspedagogiikkaan. Panzar ja Karppinen ovat tehneet vuonna 2008 seikkailukasvatukseen liittyen tutkimuksen jossa on tarkasteltu millaisia seikkailukasvatukseen liittyviä opinnäytetöitä ja tutkimuksia Suomessa on 2000 -luvulla tehty. Näiden toteutettujen töiden ja tutkimuksien tarkastelussa huomasimme, että seikkailukasvatusta ja elämyspedagogiikkaa on tarkasteltu erilaisten erityisryhmien kannalta muun muassa käyttäytymiseen, päihteisiin ja asenteisiin liittyen. Toinen merkittävä ryhmä seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka tutkimuksien kannalta ovat lapset.

Panzarin ja Karppisen lisäksi kokoelmaa seikkailukasvatukseen ja elämyspedagogiikkaan liittyvistä töistä on tehnyt Kylkisalo vuonna 2009. Hän on koonnut seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan opinnäytebibliografian, jossa mukana ovat pro-gradu työt, lisensiaatin tutkimukset ja väitöskirjat. Kylkisalo on myös koonnut listan aiheeseen liittyvistä julkaisuista. (Suomalaisen seikkailukasvatuksen sivusto 2009.)

Seikkailukasvatukseen ja elämyspedagogiikkaan liittyen on toteutettu myös paljon erilaisia tapahtumia, leiri- ja kerhotoimintaa. Meidän työhön liittyen on Räisänen tehnyt Lahden ammattikorkeakoulussa opinnäytetyön ”Miten tuotteistaa elämys- ja seikkailupedagoginen tuote”. Tämä opinnäytetyö on toteutettu Outward Bound Finland ry:lle. Etsiessämme ja tarkastellessamme aikaisemmin tehtyjä töitä, emme löytäneet varsinaiseen seikkailukasvatukseen ja elämyspedagogiikkaan liitettyä tuotekehitystä jossa olisi toteutettu konkreettinen tuote.

### 7.4 Seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka

Seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan monimuotoisuus avautui meille opinnäytetyön ohessa. Perehtyminen seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan takana vaikuttaviin ajatuksiin ja toimintamalleihin oli vallitsevista mielipide eroista huolimatta antoisa ja opettavainen retki näiden kahden kasvatustieteen taakse.

Toimeksiantajamme matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä käyttää erityisesti leirikoulutoiminnassa hyväksi seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan tarjoamia toimintamalleja. Josta seikkailu- ja elämyspalveluiden sekä tuotteiden runsaus on hyvä esimerkki.

Seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan tavoitehakuinen toiminta, on kokonaisvaltaista innostavaa yhdessä oppimista, jota on alettu käyttämään yhä laajemmin moninaisten ryhmien kanssa. Kasvatusmenetelminä niissä korostuu ihmisen yksilöllisyys ja sen monimuotoinen tukeminen. Vaikka ryhmänä toimiminen on olennaista, nähdään jokainen omana persoonallisena yksilönä, jolla on omat tavoitteensa johon pyrkiä. Työssä huomioimme yksilöllisyyden tehtävien ja toiminnan monimuotoisuudella. Pyrimme siihen että jokaisella on mahdollisuus kokea positiivisia kokemuksia, sillä positiiviset kokemukset ovat tärkeitä itsetietoisuuden ja minän kehittymisen kannalta.

Seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka sisältävät aina tavoitteellista toimintaa. Nuo toiminnalla pyritään kasvatuksellisuuteen ja kehityksellisyyteen. Virkistyminen sen sijaan nähdään oikeanlaisen oppimisilmapiirin muodostajana. Toiminnan oikeanlaisella kohdentamisella ja tavoitteellisuudella pyritään saamaan aikaan positiivisia muutoksia niin yksilö, ryhmä kuin yhteiskunta tasolla. Tuotekehitysprosessin myötä syntyneet ohjelmalvelut tukevat sisältönsä puolesta hyvin Simon Priestin määritelmää seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan toiminnan tavoitteista.

Näkemyksemme seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan monimuotoisuudesta vahvistui tuodessamme teoriaa käytännön tasolle. Seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan menetelmät ovat hyvin monipuolisia ja variaatorikkaita. Perehtymistä seikkailukasvatukseen ja elämyspedagogiikkaan voimmekin hyödyntää myöhemmin niin vapaa-ajalla kuin työssämme. Kasvatusmenetelmien laaja tunteminen on myös tärkeää ajatellen omaa ammatillista osaamistamme. Opinnäytetyömme käytännönläheisyys edesauttaa kasvatusmenetelmien soveltamista myös muilla osa-alueilla.

## LÄHTEET

- Boxberg, M. Komppula, R. Korhonen, S. & Mutka, P. 2001. Matkailutuotteen markkinointi- ja jakelukanavat. Helsinki. Edita Oyj.
- Cavén, S. 1995. Seikkailutoiminnan historiaa. Teoksessa Aaltonen, T. (toim.) Seikkailuohjajan käsikirja. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.
- Cavén, S. 1998. Terapeuttinen seikkailu. Teoksessa Cavén, S. (toim.) Seikkailun mahdollisuus. Helsinki. Kansalaiskasvatuksen Keskuksen julkaisuja.
- Clarke, H. 1998. Keinot ja päämäärät seikkailukasvatuksessa. Teoksessa Lehtonen, T. (toim.) Elämän seikkailu. Näkökulma elämyksellisen ja kokemuksellisen oppimisen kysymyksiin Suomessa. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.
- Heikkanen, S. 2007. Henkiseen hyvinvointiin tähtäävien elämyspalveluiden tulevaisuuden näkymiä. Pro gradu -työ. Lapin yliopisto / LEO.
- Heinonen, O. 1995. Löytöretki seikkailuun. Teoksessa T. Aaltonen (toim.)
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2004. Tutki ja kirjoita. Helsinki. Tammi.
- Hollanti, J. & Koski, J. 2007. Markkinoinnin soveltaminen liiketoiminnassa. Keuruu. Otavan Kirjapaino Oy.
- Isoviita, A. & Lahtinen, J. 2004. Markkinoinnin perusteet. Tampere. Avaintulos Oy.
- Joensuu, J-P. 1992. Ajatuksia seikkailusta. Teoksessa Cavén, S. (toim.) Seikkailun mahdollisuus. Helsinki. Kansalaiskasvatuksen Keskuksen julkaisuja.
- Jokinen, T. 2001. Tuotekehitys. Helsinki. Hakapaino Oy.
- Karppinen, S. & Latomaa, T. 2007. Elämyksestä ja kokemuksesta teoriaa ja käytäntöä. Teoksessa Karppinen, S. & Latomaa, T. (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Rovaniemi. Lapin Yliopistokustannus.

Karppinen, S. 2005. Seikkailullinen vuosi haastavassa luokassa. Etnografinen toimintatutkimus seikkailu- ja elämyspedagogiikasta. Kasvatustieteiden ja opettajankoulutuksen yksikkö. Oulun Yliopisto.

Kinnunen, I. & Lindroos, K. 1996. Kasvatustieteen pro-gradu tutkielma. Leirikoulu pedagogisena vaihtoehtona. Suomalaisten oppilaiden ja opettajien näkemyksiä yhteispohjoismaisesta leirikoulusta syksyllä 1996.

Kokljuschkin, M. 1999. Seikkailuun! Varhaiskasvatuksen seikkailukirja. 1.-2. painos. Tampere. Tammer-paino Oy.

Kompula, R. & Boxberg, M. 2002. Matkailuyrityksen tuotekehitys. Helsinki. Edita Prima Oy.

Latomaa, T. 2007. Mieli elämys-, merkitys- ja kokemusmaailmana – psyko(loginen ja) semi-oottinen tarkastelu. Teoksessa Karppinen, S. & Latomaa, T. (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Rovaniemi. Lapin Yliopistokustannus.

Lehtonen, T. 1998. Kunnioittava kohtaaminen elämyspedagogisessa työssä. Teoksessa Lehtonen, T. (toim.) Elämän seikkailu. Näkökulma elämyksellisen ja kokemuksellisen oppimisen kysymyksiin Suomessa. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.

Linnonsuo, O. 2007. Seikkailukokemusten vaikuttavuuden tutkimus. Teoksessa Karppinen, S. & Latomaa, T. (toim.) Seikkaillen elämyksiä. Rovaniemi. Lapin Yliopistokustannus.

Matkailu- ja nuorisokeskus Hyvärilä. 2009. Verkkosivusto. Viitattu 26.10.2009. [www.hyvarila.com](http://www.hyvarila.com).

Nelostuote Oy. 2009. Verkkosivusto. Viitattu 5.10.2009. <http://www.nelostuote.fi/Kimble/kimble.html>.

Opetushallitushallituksen tiedote 4/2006. Verkkolähde. Viitattu 30.11.2009. <http://www.oph.fi/prime147/prime200/prime101/prime63.aspx>

Panicucci, J. 2007. Cornerstones of Adventure Education. Teoksessa Prouty, D. & Panicucci, J. (toim.) & Collinson, R. Adventure education. Theory and Applications. United States of America. Human Kinetics.

- Priest, S. & Gass, M.A. 1997. *Effective Leadership in Adventure Programming*. United States of America. Human Kinetics.
- Prouty, D. 2007. *Introduction to Adventure Education*. Teoksessa Prouty, D. & Panicucci, J. (toim.) & Collinson, R. *Adventure education. Theory and Applications*. United States of America. Human Kinetics.
- Pulkamo, H. 2008. Seikkailukasvatus ja elämyspedagogiikka: vallan väline, yhteisöllinen osallisuuden menetelmä vai kivaa tekemistä? Viitattu 30.11.2009. [http://www.kommentti.fi/tiedoston\\_katsominen.php?dok\\_id=294](http://www.kommentti.fi/tiedoston_katsominen.php?dok_id=294).
- Raivio, L. & Lepola, R. 2000. *Tuotetuntemus*. Porvoo. WSOY.
- Ryymän, M. 2004. *Matkailun ohjelmapalvelut*. Toimialaraportti. KTM:n ja Te-keskuksen julkaisusarja.
- Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto Tampere* : Yhteiskuntatieteellinen tietoarasto. Verkkosivusto. Viitattu 31.10.2009. <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>
- Sipilä, J. 2003. *Palvelujen hinnoittelu*. Porvoo. WSOY.
- Suomalaisen seikkailukasvatuksen sivusto. 2009. Viitattu 25.11.2009. <http://seikkailukasvatus.fi>
- Suomen Nuorisokeskukset ry. 2007. *Nuorten keskellä*. Teoksessa Karjalainen, J. (toim.). *Visio Suomen nuorisokeskusten huomisesta 2015*. Hämeen Offset – Tiimi Oy.
- Somerkoski, K. 1998. *Seikkailu kasvatuksessa*. Teoksessa Cavén, S. (toim.) *Seikkailun mahdollisuus*. Helsinki. Kansalaiskasvatuksen Keskuksen julkaisuja.
- Suomenleirikoulu yhdistys. 1996. *Ulos luontoon ja leirikouluun*. Helsinki. Suomenleirikoulu yhdistys ry.
- Suomenleirikoulu yhdistys ry. 2009. Verkkosivusto. Viitattu 4.10.2009. [www.leirikoulut.com](http://www.leirikoulut.com).
- Stiehl, J. & Parker, M. 2007. *Individual Outcomes of Participating in Adventure*. Teoksessa Prouty, D. & Panicucci, J. (toim.) & Collinson, R. *Adventure education. Theory and Applications*. United States of America. Human Kinetics.

Telemäki, M. 1998a. Johdatus seikkailukasvatuksen teoriaan. Oulun yliopiston Kajaanin opettajakoulutuksen julkaisuja. B 11.

Telemäki, M. 1998b. Kurt Hahn ja elämyspedagogiikka. Teoksessa Lehtonen, T. (toim.) Elämän seikkailu. Näkökulma elämyksellisen ja kokemuksellisen oppimisen kysymyksiin Suomessa. Jyväskylä. Gummerus Kirjapaino Oy.

Telemäki, M. & Bowles, S. 2001. Seikkailukasvatuksen teoria ja käytäntö. Oulun yliopiston Kajaanin opettajakoulutuksen julkaisuja. B 15.

Tuominen, A., Paananen M. & Virtanen P. 2005. Projektituotteistajan opas. Helsinki. Oy Edita Ab.

Verhelä, P. 2007. matkailun ohjelmapalvelujen turvallisuus. Helsinki. Edita Prima Oy.

Verhelä, P. & Lacman, P. 2003. Matkailun ohjelmapalvelut. Teoksessa Kaitila, S. (toim.) Matkailuelämyksen tuottaminen ja toteuttaminen. Porvoo. WSOY.

Välimaa, V., Kankkunen, M., Lagerroos, O. & Lehtinen M. 1994. Tuotekehitys. Asiakastarpeesta tuotteeksi. Helsinki. Painatuskeskus Oy

## LIITTEIDEN LUETTELO

LIITE 1 IHMISKIMBLEN SÄÄNNÖT

LIITE 2 JÄTTIMÖLKYN SÄÄNNÖT

LIITE 3 JÄTTIQWIRGLEN SÄÄNNÖT

LIITE 4 IHMISKIMBLEN SUUNNITELMA

LIITE 5 JÄTTIMÖLKYN SUUNNITELMA

LIITE 6 JÄTTIQWIRKLEN SUUNNITELMA

LIITE 7 TURNAJ AISRADAN SISÄLTÖ

LIITE 8 ALUSTAVA KUSTANNUSLASKELMA

LIITE 9 PALAPELIN MALLIKUVAT

## **IHMISKIMBLEN SÄÄNNÖT**

### **Peliin tarvitset**

Ihmiskimble pelilaudan, jätti nopan, värinauhat ja 8-20 pelaajaa.

### **Pelin idea**

Ihmiskimble -pelin päämääränä on, että jokainen pelilaudalla oleva pelaaja kiertää kerran peliradan ympäri ja tulee maaliin. Pelin aikana jokainen pelaaja yrittää lähettää vastapuolen pelaajia takaisin lähtöpaikalle. Voittaja joukkue on se, jonka kaikki pelaajat ovat ensimmäisenä omassa maalissa.

### **Pelin aloitus**

Pelaajat merkitään joukkueisiin erivärisin nauhoin; punaiset, siniset, keltaiset ja vihreät. Joukkueista valitaan pelijohtajat, jotka toimivat pelialustan ulkopuolella. He heittävät noppaa ja tekevät lopulliset päätökset siirroista. Muut pelaajat asettuvat pelilaudalle oman joukkueen väriselle lähtöpaikalle. Jokaisen joukkueen yksi pelaaja heittää kerran noppaa, isoimman noppaluvun saanut joukkue aloittaa.

### **Pelin pelaaminen**

Jokainen joukkue heittää vuorotellen noppaa pelilaudan keskellä. Nopan luvut 1, 3 ja 6 antaa yhdelle joukkueen pelaajalle luvan pois kotipesästä, kiertämään pelirataa myötäpäivään aloittaen oman värisestä ”nuoli” ruudusta.

Joukkueen pelaajat, jotka ovat lähteneet kotipesästä voivat liikkua pelialustalla kaikilla noppa luvuilla. Tarkoitus on saada kaikki pelaajat kiertämään pelialusta kerran, jonka jälkeen he koettavat päästä oman joukkueen maaliin. Ensimmäisenä maaliin saapuva pelaaja menee maaliin joka sijaitsee lähimpänä pelialustan keskiosaa, toisena maaliin tuleva menee toiseksi lähimmäiseen maaliin jne.

Pelaajan sattuessa samalle ruudulle, missä vastustajan pelaaja on, joutuu vastapuolen pelaaja palaamaan lähtöruutuun ja lähteä peliradalle uudelleen luvan saatuaan.

### **Muunnelmat**

Peliä voidaan soveltaa pelaajamäärän mukaan. Peliä voidaan pelata kahden joukkueen välisenä kisana tai neljän joukkueen välisenä kisana. Peliajasta ja pelaaja määrästä riippuen pelin lopetus voidaan toteuttaa niin, että maaliin saavuttaessa tarvitsee tai ei tarvitse tasalukua.

Jos pelin pelaamiseen on vähän aikaa, voidaan kotipesästä lähteä kaikilla noppa luvuilla, näin saadaan peliä nopeutetuksi. Joukkueiden ollessa erikokoiset, voidaan joukkueisiin ottaa kuviteltuja pelaajia (esimerkiksi kanisteri tai reppu).

## **JÄTTIMÖLKYN SÄÄNNÖT**

### **Peliin tarvitset**

12 kappaletta jättimölkky keiloja, jättimölkyn, kynän ja paperin pisteiden merkkäämistä varten sekä 4-12 pelaajaa.

### **Pelin idea**

Joukkueet kisaavat keskenään siitä, kenen joukkue saa jättikeiloja kaatamalla kasattua ensimmäiseksi tasan 50 pistettä. Pelissä joukkueet heittävät ryhmänä jättikeiloja jättimölkkyllä. Jos pisteet menevät yli 50:nen, joukkueen pisteet tippuvat 25 :een pisteeseen.

### **Pelin aloitus**

Jaetaan pelaajat 2-4 henkilön joukkueisiin ja arvotaan joukkueiden heittojärjestys. Jättimölkky keilat asetetaan pystyyn yhteen kasaan, aivan kuten tavallista mölkkyä pelattaessa.

### **Pelin pelaaminen**

Heittovuorossa oleva joukkue asettuu heittoviivan taakse ja heittää yhdessä jättimölkkyllä jättimölkky keiloihin, yrittäen kaataa jotakin/joitakin keiloja. Heiton jälkeen ohjaaja laskee heittäneen joukkueen pisteet ja joukkue itse nostaa kaatuneet mölkkykeilat pystyyn siihen paikkaan mihin ne kaatuivat. Seuraava joukkue asettuu heittokuoppiin ja heittää jättimölkkyä.

### **Heittäminen**

Heittäessä jokaisen joukkueen jäsenen tulee pidellä kiinni jättimölkyn naruista ja heittää mölkkyä yhteisvoimin. Jos joku joukkueen jäsen ei pidä naruista kiinni heitto hylätään ja joukkue heittää uudelleen.

### **Pisteen lasku**

Kaadetun keilan numero kertoo joukkueelle tulevan pistemäärän. Jos keiloja kaatuu useampi kuin yksi, pisteitä tulee kaatuneitten keilojen verran ja tällöin keiloissa olevat pisteet eivät merkitse mitään. Vain kokonaan kaatuneet keilat lasketaan eli nojaavien keilojen katsotaan olevan vielä pystyssä. Joukkue tavoittelee tasan 50 pistettä. Jos 50 pistettä ylittyy, putoaa joukkueen pisteet 25:een pisteeseen. Joukkueen heittäessä kolme kertaa peräkkäin huti, saa toinen joukkue/muut joukkueet viisi pistettä.

## **JÄTTIQWIRKLEN SÄÄNNÖT**

### **Peliin tarvittavat**

Jättiqwirkle pelipalikat, kynän ja paperin pisteiden merkkäämistä varten sekä 3-16 pelaajaa.

### **Pelin idea**

Pelaajat tai joukkueet kisaavat keskenään siitä, kuka saa eniten pisteitä. Pisteitä saa pelipalikoitten avulla muodostetuista kuvio tai väri suorista.

### **Pelin aloitus**

Asetetaan kaikki pelipalikat kuva puoli alaspäin maahan. Ohjaaja asettaa muutaman pelipalikan pelin valmiiksi pelin aloitusta varten. Joukkueena pelattaessa osallistujat jaetaan joukkueisiin. Jokainen joukkue/pelaaja valitsee pelipalikoista kuusi itselleen, kun pelipalikat on valittu ne saa katsoa.

### **Pelin pelaaminen**

Jokainen joukkue/pelaaja asettaa vuorotellen pelipalikoita peliin. Jokaisen laitettujen pelipalikan täytyy olla kiinnikkäin vähintäänkin yhteen aikaisemmin laitettuun pelipalikkaan. Pelipalikoita laitetaan peliin niin, että ne muodostavat väri- tai kuviosuoria. Väri suorassa saa olla vain yksi kappale jokaista kuviota ja kuviosuorassa saa olla vain yksi kappale jokaista väriä, joten toisissa kiinnikkäin olevia pelipalikoita suorassa voi olla enintään kuusi kappaletta (kuvioita on kuusi ja värejä on kuusi).

Pelipalikoita voi laittaa useamman kerrallaan, mutta vain niin että laitettujen palikat ovat samassa suorassa kiinnikkäin toisissaan. Kun joukkueen/pelaajan oma vuoro on ohi, ottaa hän kuvapuoli alaspäin olevista pelipalikoista itselleen niin monta kuin on peliin viime pelivuorollaan laittanut (pelaajalla siis kokoajan kuusi pelipalikkaa aina oman vuoron jälkeen).

### **Pelin loppuminen**

Kuvapuoli alaspäin olevia pelipalikoita nostetaan niin pitkään kuin niitä riittää. Kun kuvapuoli alaspäin olevat palikat loppuu, jatketaan peliä niillä pelipalikoilla mitä joukkueilla/pelaajilla on. Kun joltakin joukkueelta/pelaajalta loppuu kaikki palat peli päättyy. Voittaja on se joukkue/pelaaja joka on kerännyt eniten pisteitä pelin aikana.

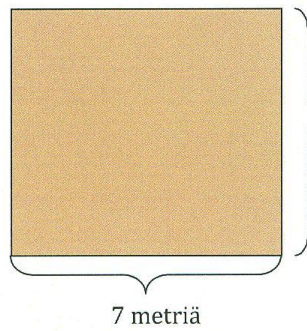
### **Pisteen lasku**

Ohjaaja laskee pelin ajan pisteitä. Jokaisesta sen rivin palikasta saa pisteen, johon joukkue/pelaaja pelipalikoitaan laittaa.

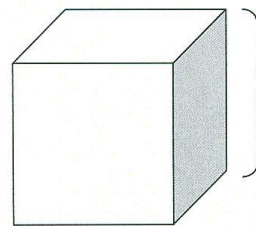
## IHMISKIMBLE suunnitelma

Ihmiskimblen pelilaudan pohja

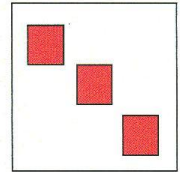
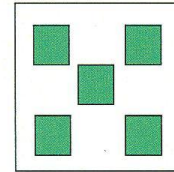
Pelilaudalla olevat pelipaikat, kaikkien koko 30 cm x 30 cm



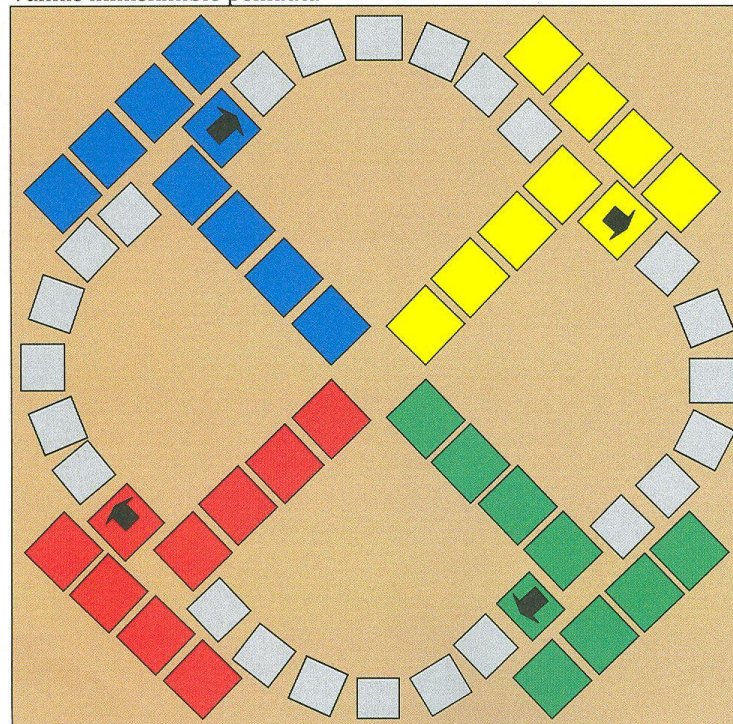
- Punaisia 9 kpl
- Vihreitä 9 kpl
- Sinisiä 9 kpl
- Keltaisia 9 kpl
- Harmaita 24 kpl



esimerkit



Valmis ihmiskimble pelilauta



**Kankaat yhteensä**

Pohjakangas

740 cm x 740 cm

Sininen, punainen,

keltainen, vihreä

150 cm x 102 cm

Harmaa

720 cm x 720 cm

Nopan pohjakangas

150 cm x 64 cm

## JÄTTIMÖLKYN suunnitelma

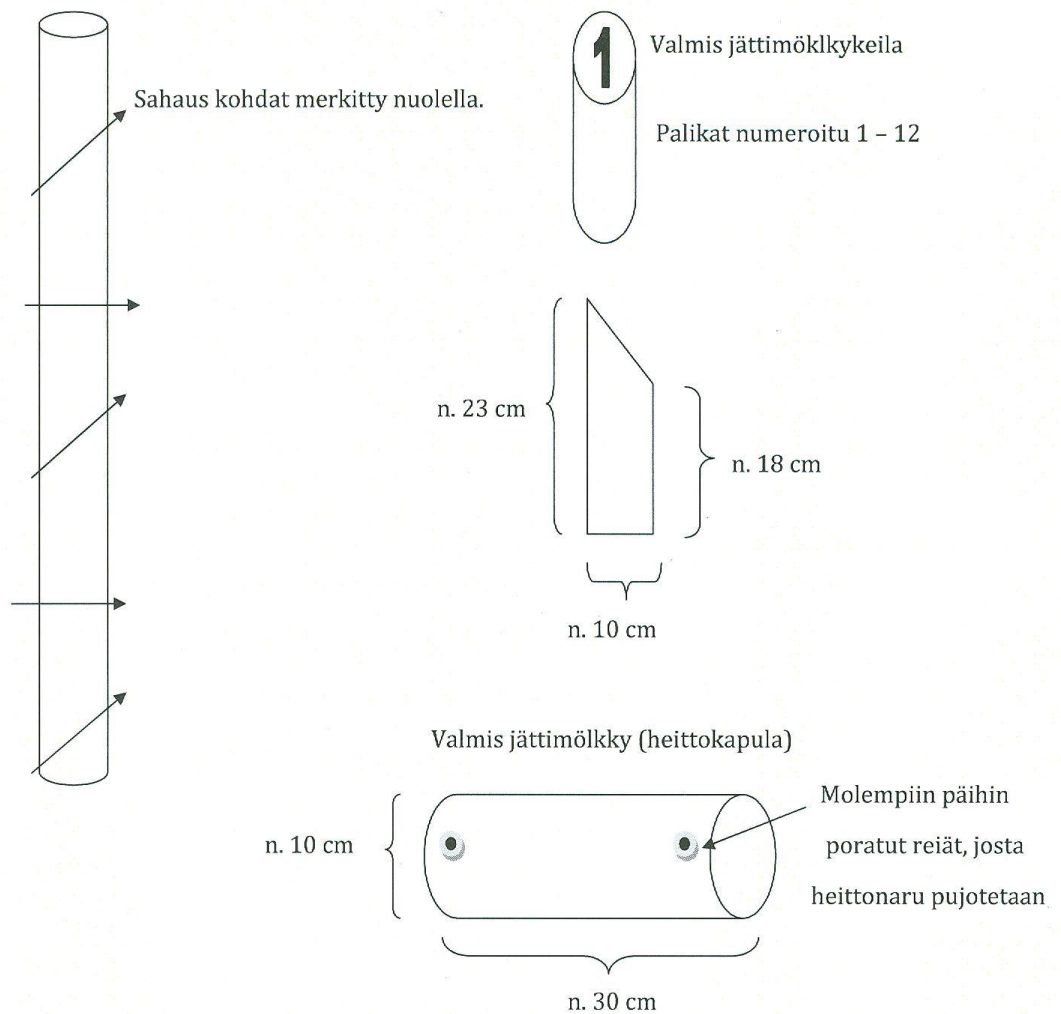
### Tarvikkeet:

12 kappaletta jättimölkkykeiloja joiden halkaisia n. 10 cm ja korkeus n. 23 cm

Jättimölkky (heitto kapula) halkaisia n.10 cm ja pituus 30 cm

**Yhteensä halkaisijaltaan 10 cm pyöreää puuta n. 3m**

**Tummaa maalia (musta tai sininen) sekä 4 m narua**



## JÄTTIQWIRKLEN suunnitelma

Palojen koko leveys ja pituus 10 cm, syvyys 2 cm

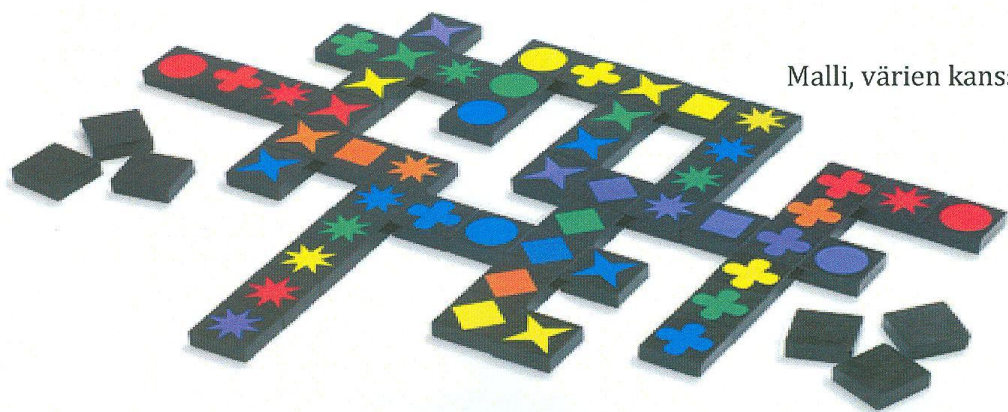
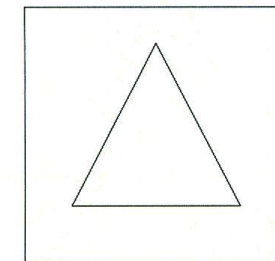
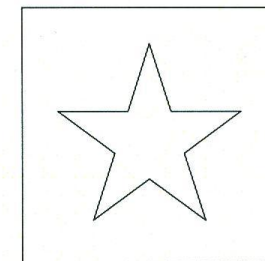
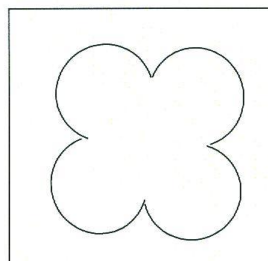
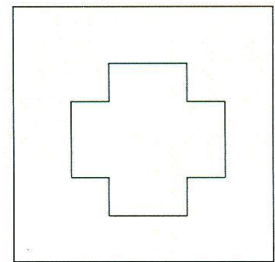
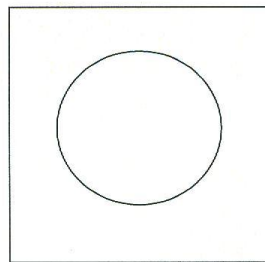
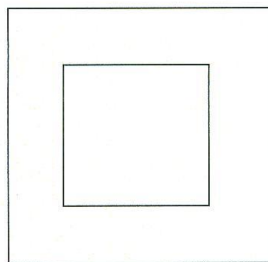
Yhteensä tarvitaan noin 12 m lautaa

Maalit: sininen, punainen, vihreä, oranssi, ruskea ja violetti

Jokaista palaa 18 kappaletta eli yhteensä 108 kappaletta

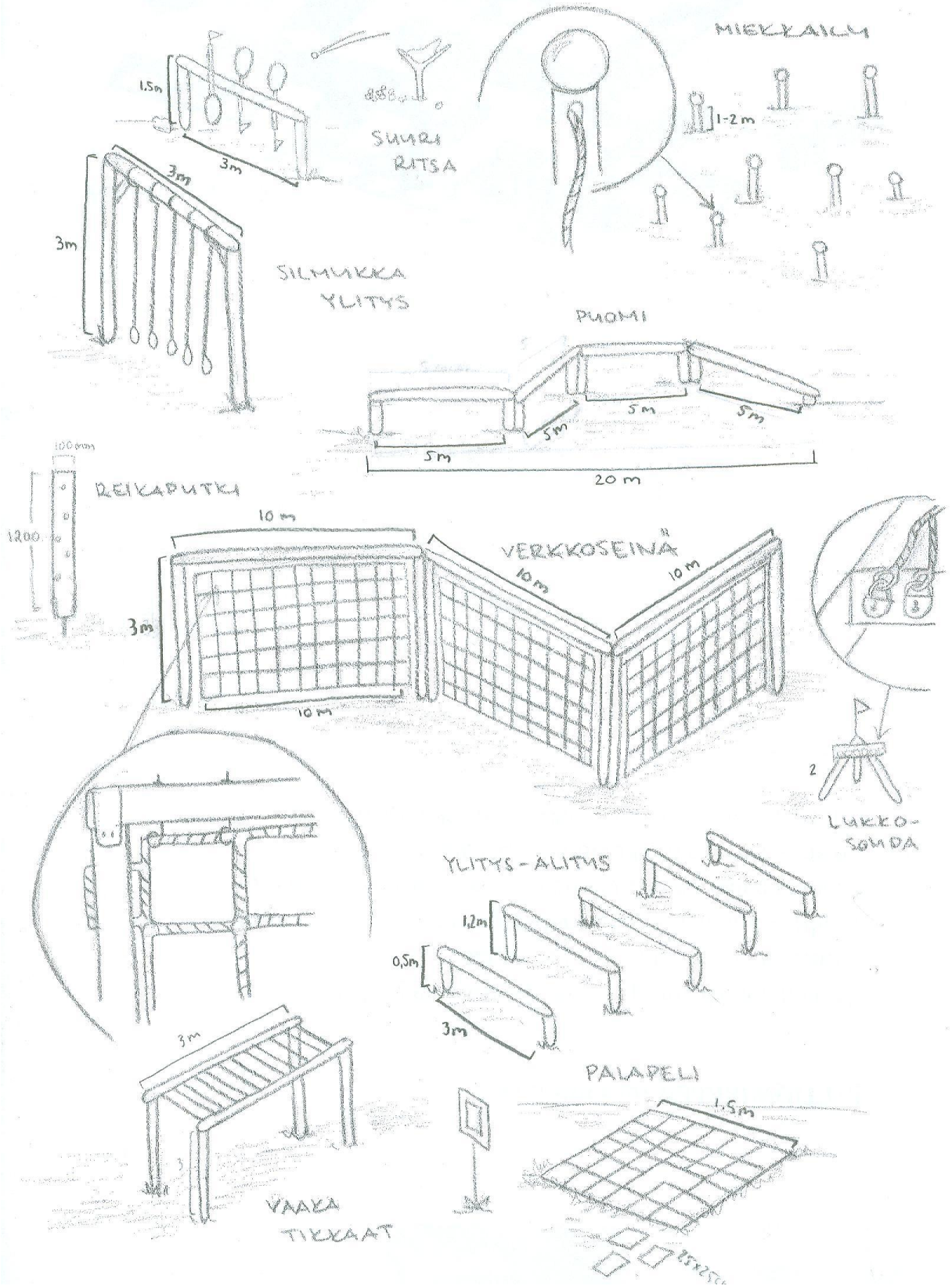
Jokaista väriä/ yhtä kuviota 3 kappaletta

Huom! Kuviot poikkeava oikean Qwirklen kuvioista.



Malli, värien kanssa

# **TURNAJAISRATA**



## MIEKKAILU

---

Maahan on upotettu eri korkeuksilla olevia tukkeja. Jokainen tukin pää on koverrettu, jotta narunpäähän sidottu pallo pysyy paremmin aloillaan tukin päällä. Joukkueen ensimmäiselle annetaan puinen miekka, jolla pallojen alas tiputtaminen tapahtuu. Ohjaajan merkistä ensimmäinen lähtee liikkeelle, tavoitteena pudottaa pallot. Suorituksen jälkeen käy samainen henkilö nostamassa pallot ylös, jonka jälkeen hän vie miekan seuraavalle jonossa olevalle. Tätä jatketaan niin kauan että joukkueesta jokainen on suorittanut annetun tehtävän.

### Variaatiot

- Yhtenä erillisenä tehtävänä suoritettaessa variaatioita voi keksiä kohderyhmän mukaan; Suoritus tapahtuu silmät peitettynä, parin kanssa jaloista yhteen sidottuna...
- Aika on suhteissa pisteisiin
- Joukkueen saavuttama yhteisaika voi ratkaista lähtöjärjestyksen radalle.

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	*****
Me –hengen nostattaminen	*****
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	***
Onnistumisien mahdollistaminen	**
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	*
Virkistäytyminen	*****

## PUOMI

---

Tarkoituksena on edetä puomi koskematta maahan. Puomi sisältää nousuja ja laskuja, niin etene-  
mis- kuin sivusuunnissa. Maahan koskiessa täytyy kuitenkin palata alkuun, jolloin suoritus alkaa  
tipahtaneen osalta alusta. Suoritusta jatketaan niin kauan kun jokainen joukkueesta on selviytynyt  
haasteesta onnistuneesti.

### Variaatiot

- Voidaan suorittaa silmät sidottuna tai takaperin, jolloin se vaatii erityistä luottamusta ja yhteistyötä joukkuelaisten välillä.
- Toimii myös erinäisenä tasapainoharjoitteena.

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	**
Me –hengen nostattaminen	**
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	**
Onnistumisien mahdollistaminen	***
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	****
Virkistäytyminen	***

**YLITYS – ALITUS**

---

Suorituspaikka sisältää viisi puomia. Joukkueen tulee edetä puomit niin, että joka toinen ylitetään ja toinen alitetaan. Tarkoituksena on mennä esteiden ohi mahdollisimman nopeasti. Kun jokainen joukkueesta on suorittanut esteet onnistuneesti, voi joukkue jatkaa matkaa.

## Variaatiot

- Voidaan suorittaa erillisenä fyysisenä harjoitteena

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	**
Me –hengen nostattaminen	**
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	**
Onnistumisien mahdollistaminen	***
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	****
Virkistäytyminen	***

## VAAKATIKKAAT

---

Tarkoituksena on edetä vaakatikkaiden toiseen päähän pelkästään käsiä käyttäen. Maahan tipahtessa suoritus alkaa alusta. Tavoitteena on edetä tikkaat mahdollisimman nopeasti. Kun jokainen joukkueesta on suorittanut vaakatikkaat onnistuneesti, voi joukkue jatkaa matkaa.

### Variaatiot

- Voidaan suorittaa erillisenä fyysisenä harjoitteena
- Jos eteneminen on kohderyhmälle liian haastavaa, voi toimintaa helpottaa esimerkiksi sillä, että joukkuelaiset saavat olla tukemassa jaloista.

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	**
Me –hengen nostattaminen	**
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	**
Onnistumisien mahdollistaminen	***
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	****
Virkistäytyminen	***

## SUURI RITSA

---

Jokaiselle joukkueelle on oma suorituspaikka, joka sisältää suuren ritsan, 10 palloa, sekä kolme maalitaulua. Tarkoituksena on saada osuma kaikkiin kolmeen mahdollisimman nopeasti. Osumisen merkiksi maalitaulu pyörähtää ja nostaa ylös lipun. Jos ammuksat loppuvat kesken, käy joukkue keräämässä kaikki kymmenen ammusta kasaan ja kokeilee uudestaan. Ampumisen saa aloittaa vasta sitten kun joukkueen kaikki osallistujat ovat osuma-alueen ulkopuolella.

### Variaatiot

- Tehtävänjakoja suorituspaikalla voi vaihdella
- Suoritus voi olla erillinen tai osana rataa
- Suoritusta voidaan vaikeuttaa sitomalla ampujan silmät, jolloin yhdessä tekeminen korostuu

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	*****
------------------------------------	-------

Me –hengen nostattaminen	*****
--------------------------	-------

Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	***
--	-----

Onnistumisien mahdollistaminen	***
--------------------------------	-----

Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	*
------------------------------------	---

Virkistäytyminen	*****
------------------	-------

**SILMUKKA YLITYS**


---

Suorituspaikka sisältää suuren puisen kehikon, jossa yläkehikosta riippuu noin kymmenen köyttä joissa päässä on jalan mentävä silmukka. Silmukka jää maasta noin 10-15 cm ja köysien väli on noin puolisen metriä. Tarkoituksena on päästä mahdollisimman nopeasti köysialueen läpi koskematta maahan. Jos kosketus kuitenkin tapahtuu, tulee osallistujan palata köysipisteen alkuun yrittämään uudelleen. Kun jokainen joukkueesta on suorittanut silmukka ylityksen onnistuneesti, voi joukkue jatkaa matkaa.

## Variaatiot

- Suoritus voi olla erillinen tai osana rataa

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	**
Me –hengen nostattaminen	**
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	***
Onnistumisien mahdollistaminen	****
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	****
Virkistäytyminen	****

## PALAPELI

---

Tarkoituksena joukkueen on koota 36 finnfoam palasta 6x6 palapeli. Kokoaminen tapahtuu sovitulle alueelle, etäämpänä olevan ohjeen mukaisesti. Tavoitteena on koota palapeli mahdollisimman nopeasti. Erillisiä teknisiä apukeinoja ei mallikuvan muistamisessa hyväksytä. Kun joukkueen on suorittanut palapelin kokoamisen onnistuneesti, voi joukkue jatkaa matkaa.

### Variaatiot

- Kokoamisohjeen etäisyyttä vaihtelemalla voidaan lisätä vaikeutta. Suuri etäisyys laittaa miettimään taktiikkaa ennen toimintaa
- Palapeli voidaan suorittaa esimerkiksi sokkona niin että joukkueesta on valittu erikseen näkevä neuvoja.
- Onnistuu joukkue kuin yksilö suorituksena, erillisenä tai osana rataa
- Kaikki neljä palapeliä yhdessä muodostavat 72 palan muistipelin. Tarkoituksena on löytää jokaiselle kuvalle kirjoitettu suomenkielinen tai englanninkielinen vastine. Se kuka tai mikä joukkue saa kerätty eniten pareja voittaa.

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	*****
Me –hengen nostattaminen	*****
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	*****
Onnistumisien mahdollistaminen	***
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	*
Virkistäytyminen	*****

## REIKÄPUTKI

---

Joukkueen tavoitteena on saada 120 cm:sen putken pohjalla, kellukkeessa kiinni oleva, avain pois. Tarkoituksena on hakea erillisestä vedenotto paikasta vettä ja kaataa sitä putkeen, niin paljon että avain nousee saavutettaviin. Haastetta tähän tuo putkeen poratut reiät ja sankkojen vähyys suhteessa joukkuelaisiin. Joukkue saa itse valita strategiansa, siihen miten toimitaan. Esimerkiksi jäävätkö jotkut tukkimaan aukkoja?

### Variaatiot

- Vaikeutta voi säädellä reikien ja sankkojen määrällä sekä vedenottoaikan etäisyydellä
- Suoritus voi olla erillinen tai osana rataa

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	****
Me –hengen nostattaminen	****
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	****
Onnistumisien mahdollistaminen	**
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	*
Virkistäytyminen	****

## VERKKOSEINÄ

---

Verkkoseinä on viritetty pitkittäin 20cm maasta, niin että se toimii samalla tavoin kuin puolapuut. Joukkueen tavoitteena on edetä 20 metriä pitkä seinämä mahdollisimman nopeasti ja maahan koskematta. Kun joukkueen kaikki osallistujat ovat suorittaneet seinän onnistuneesti voi joukkue jatkaa matkaa.

### Variaatiot

- Suoritus voi olla erillinen tai osana rataa
- Haasteellisuutta etenemiseen voidaan tuoda verkkoseinään erikseen merkityllä reitillä. Eteneminen voi sisältää esimerkiksi vanteiden läpimenoja.

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	*
Me –hengen nostattaminen	**
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	**
Onnistumisien mahdollistaminen	****
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	****
Virkistäytyminen	****

## LUKKOSOMPA

---

Jokaiselta paikalta joukkueen on tullut kerätä oman värisensä avain. Radan päättää lukkosompa, jossa jokaisen joukkueen tulee sovittaa omat avaimensa joukkueen värin mukaisen suorituspaikan lukkoihin. Voittaja joukkue on se joka saa avattua kaikki kahdeksan lukkoa ja saa näin vapautettua lipun salkoon.

### Variaatiot

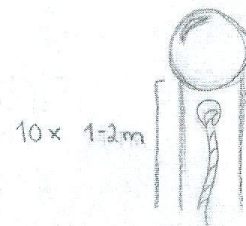
- Voidaan käyttää myös radan erivaiheissa
- Lukkosompaa voi helposti käyttää hyödyksi muissa peleissä

Vuorovaikutustaitojen kehittäminen	*****
Me –hengen nostattaminen	*****
Yhteenkuuluvuuden ja turvallisuuden lisääminen	*****
Onnistumisien mahdollistaminen	***
Fyysisen ominaisuuden kehittäminen	*
Virkistäytyminen	*****

## MATERIAALIKARTOITUS

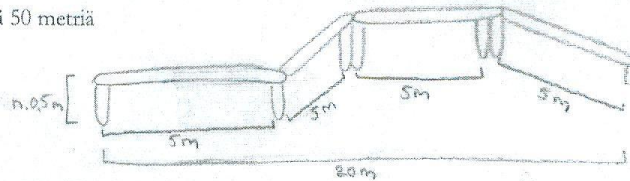
### MIEKKAILU (1 suorituspaikka)

- Arvioitu puutavaran määrä 20 metriä
- n. 15 metriä köyttä
- 10 palloa
- Puinen miekka
- Ajanottokello



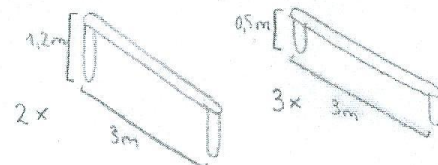
### PUOMI (2 suorituspaikkaa)

- Arvioitu puutavaran määrä 50 metriä



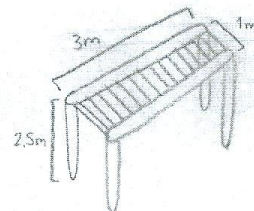
### YLITYS - ALITUS (1 suorituspaikka)

- Arvioitu puutavaran määrä 27 metriä



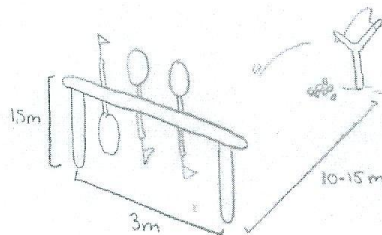
### VAAKATIKKAAT (1 suorituspaikka)

- Arvioitu puutavaran määrä 36 metriä
- Rautatankoa 16 metriä



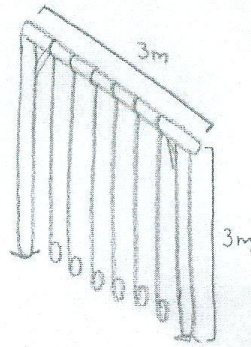
### SUURI RITSA (4 suorituspaikkaa)

- Arvioitu puutavaran määrä 24 metriä
- Vaneria ja rimaa
- Lippukangasta
- 40 hernepussipalloa
- Rautaputkea ritsan tekemiseen

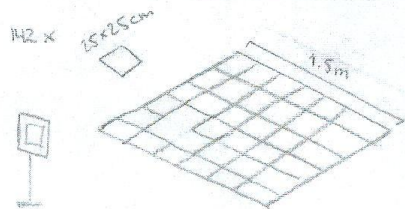


**SILMUKKA YLITYS** (2 suorituspaikka)

- Arvioitu puutavan määrä 11 metriä

**SUURI PALAPELI** (4 suorituspaikkaa)

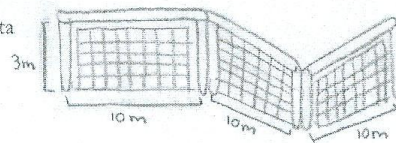
- 7 kpl Finnfoam levyjä.  
Finnfoam levyn leveys 600mm ja pituus 2500mm  
Yhdestä levystä saisi siis 20 kpl 25cm x 25cm paloja.
- Neljää eriväristä maalia a 0,3l
- Lautaa telineen ja tolpan rakentamiseen

**REIKÄPUTKI** (4 suorituspaikkaa)

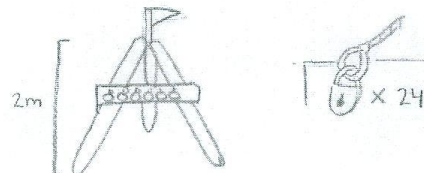
- 4,8 metriä muoviputkea
- Rautainen alusteline
- Koho
- Äyskäreitä/sankkoja

**VERKKOSEINÄ** (1 suorituspaikka)

- Arvioitu puutavaran määrä 48 metriä
- Köysiverkkoa kolme 3m leveä x 10m pitkä palasta

**LUKKOSOMPA** (4 suorituspaikkaa)

- Arvioitu puutavaran määrä 24 metriä
- Arvioitu köyden määrä 24 metriä
- 4 metriä lautaa
- 24 lukkoa ja avainta
- 4 eriväristä kangasta lippuihin



**TURNAJAISRATA****Alustava kustannusarvio****SUURET PALAPELIT**

---

Finnfoam levyt 7 kpl ( 60cm x 250cm x 5cm )	85 €
Maalia 4 eri väriä	0 €
Puutavara	0 €

**REIKÄPUTKI**

---

Muoviputkea 6m (100mm)		21,30 €
Tulpat putkiin 4kpl	( a 2,90 € )	11,60 €
Alustelineet 4kpl	( a 12,00 € )	48 €
Kohot 4kpl		0 €
Sankkoja 8 kpl	( a 2,00 € )	16 €

