

Paula Kivioja

MULTISPORT KIDS 2014 – SEIKKAILU-URHEILUA LAPSILLE

Sosiaalialan koulutusohjelma

2014

MULTISPORT KIDS 2014 – SEIKKAILU-URHEILUA LAPSILLE

Kivioja, Paula
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Sosiaali-alan koulutusohjelma
Tammikuu 2014
Ohjaaja: Kumpulainen, Pasi
Sivumäärä: 43
Liitteitä: 2

Asiasanat: seikkailu-urheilu, seikkailukasvatus, elämyspedagogiikka

Opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella 5-8-vuotiaille lapsille seikkailu-urheilutapahtuma kesälle 2014. Työn tilaajana toimii porilainen yhdistys, Porin Seikkailu-urheilijat ry. Seikkailu-urheilussa tunnusomaista ovat eripituiset urheilusuoritukset, jotka voidaan suorittaa yksin tai joukkueissa. Lajeina voi olla esimerkiksi suunnistus, pyöräily, uinti, juoksu, melonta ja erilaiset yllätystehtävät.

Tehtävä oli suunnitella tapahtuma niin, että se sopii lapsille ja muuntaa lajit ja matkat sellaisiksi, että pienet lapset voivat osallistua toimintaan. Suunnitelmien ja esitysten pohjalta käytiin yhdistyksen kokouksissa läpi tapahtumaa ja kehitettiin tapahtuman lopputulos.

Projektin lopputulos oli valmis suunnitelma lasten seikkailu-urheilutapahtumalle, joka sisältää muun muassa urheilulajit, aikataulun, budjetin, resursoinnin ja turvallisuus asiat.

Tapahtumassa on selkeät seikkailu-urheilulle tyypilliset piirteet, siinä muodossa, kuin ne voi pienillä lapsilla toteuttaa. Työn teoriapohjana on käytetty seikkailukasvatusta ja elämyspedagogiikkaa.

MULTISPORT KIDS 2014

Kivioja, Paula

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Social Services

January 2014

Supervisor: Kumpulainen, Pasi

Number of pages: 43

Appendices: 2

Keywords: adventure sports, adventure education, experience pedagogy

The purpose of this thesis was to create an adventure sport event for 5-8 years old children in summer 2014. The subscriber of this work is Porin Seikkailu-urheilijat ry. The main idea in adventure sports are different length sport performances which can be done alone or in a group. Often used sport types are orienteering, cycling, swimming, running, canoeing and different kind of surprise assignments.

The main job was to create an event so it's suitable for children and transform sports and lengths right for them. On the basis of my presentation we discuss and develop an event for children.

The final outcome of this project was completed plan for children adventure sports event, which includes different types of sports, schedule, budget, resources and safety.

The result has now typical adventure sports features in a form which can be used with children. I have used adventure education and experience pedagogy as a basis in this thesis.

SISÄLLYS

1	LÄHTÖKOHDAT.....	6
1.1	Aihevalinnan perustelut	6
1.2	Mitä on seikkailu-urheilu?	8
1.3	Porin Seikkailu-urheilijat ry.....	9
1.4	Yhdistyksen jäsenten kommentteja seikkailu-urheilusta.....	9
1.5	Oma kiinnostus seikkailu-urheiluun	11
1.6	Aihevalinnan liittyminen opintoihin.....	11
2	TEORIA	13
2.1	Elämyspedagogiikan historiaa	13
2.2	Elämyspedagogiikka.....	14
2.3	Seikkailukasvatus.....	15
2.4	Seikkailu varhaiskasvatuksessa	17
2.5	Sosiaalinen vuorovaikutus seikkailussa.....	19
2.6	Lapsen motorinen kehitys	19
2.7	Aikuinen-lapsi –liikunnan merkitys.....	20
2.8	Turvallisuus	21
2.9	Ohjaajan rooli	23
3	KEHITYSTYÖN TOTEUTUS	25
3.1	Sopimus toimeksiannosta	25
3.2	Ensimmäinen palaveri lokakuussa 2013.....	25
3.3	Toinen palaveri marraskuussa 2013	28
3.4	Loppupalaveri ja palaute joulukuussa 2013.....	31
4	PROJEKTIASETELMA	33
4.1	Yhteenveto	33
4.2	Hankkeen tausta ja tarve	33
4.3	Kohderyhmät ja hyödynsaajat	33
4.4	Tavoitteet ja mittarit.....	34
4.5	Tuotokset	34
4.6	Hankkeen toteutusmalli	35
4.7	Työsuunnitelma	35
4.8	Panokset	35
4.9	Kustannusarvio	36
4.10	Projektin riskit ja oletukset	36
5	TOIMINTAMALLIN LOPPUTULOS	38
5.1	Tapahtuma	38
6	YHTEENVETO	41

LÄHTEET.....	43
LIIKTEET	

1 LÄHTÖKOHDAT

1.1 Aihevalinnan perustelut

Opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella 5-8-vuotiaille lapsille seikkailu-urheilutapahtuma, jonka järjestäjänä toimii porilainen urheiluyhdistys, Porin Seikkailu-urheilijat ry. Tämä yhdistys järjestää seikkailu-urheilutapahtumia ja kilpailuja aikuisille ja heillä on tulevaisuudessa tarkoitus järjestää toimintaa myös lapsille. Tällä hetkellä heillä ei ole vielä toiminnassaan tarjolla lapsille suunnattua toimintaa. Ongelmaksi kuitenkin tulee se, että heillä on pääasiassa kokemusta vain aikuisille suunnatusta urheilusta. Olen ollut yhteydessä yhdistyksen toiminnanjohtajaan Outi Seppään ja hän kertoi yhdistyksen tarpeesta saada lisättyä toimintaansa myös lapsille suunnattua urheilua.

Oman opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella alusta loppuun seikkailu-urheilutapahtuma n. 5-8-vuotiaille lapsille. Tapahtuman ajankohta on heinäkuussa 2014. Koska ajankohta on vasta ensi kesänä, en opinnäytetyössäni arvioi tapahtuman onnistumista. Suunnittelun onnistumista sen sijaan arvioin yhdessä toiminnanjohtajan ja yhdistyksen jäsenten kanssa.

Haluan opinnäytetyötäni tehdessäni ja siihen liittämäni teoriakirjallisuuden avulla saada lisätietoa lapsille soveltuvasta liikunnasta ja seikkailukasvatuksesta. Tavoitteeni on löytää kirjallisuudesta tietoa, jota voin käyttää hyödyksi seikkailu-urheilutapahtumaa suunnitellessani. Perehdyn työssäni elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen käsitteisiin ja pääpiirteisiin, sekä niiden toimintamallien hyödynnettävyyden kautta pyrin kehittämään seikkailu-urheilulajeista lapsille soveltuvia.

Lapsille suunnatuissa tapahtumissa tulee kuitenkin ensisijaisesti huomioida heidän ikänsä ja kehitystasonsa. Eteneminen ja tehtävät eivät saa olla liian haastavia ja oman opinnäytetyön tarkoituksena on tuoda seikkailu-urheilua tutuksi lapsille, tarjota erilaisia lyhyitä urheilusuorituksia, hauskaa tekemistä ja yhdessäoloa. Lapset pääsevät harjoittelemaan myös ryhmässä toimimista ja parityöskentelyä.

Yhdistykselle on tullut paljon kysymyksiä siitä, että onko heillä mahdollista tarjota toimintaa myös lapsille. Muun muassa asiasta ovat olleet kiinnostuneita viime vuoden pilottikilpailuun, Porin Raasto 2013 -multisport kilpailuun osallistuneet. Asiasta on luvattu ottaa selvää. Tämän vuoksi yhdistyksen toiminnanjohtaja Outi Seppä on ollut minuun yhteydessä asian osalta.

Yhdistyksen on tarkoitus tulevaisuudessa ottaa lapset yhdeksi toiminnan kohteeksi ja ensi kesänä toteutettavan tapahtuman on tarkoitus toimia pilottina mahdolliselle jatkoiminnalle.

Olen saanut yhdistykseltä toimeksiannon suunnitella kesäksi 2014 seikkailu-urheilutapahtuman lapsille. Suunnittelen toimintamallin, jonka esittelen yhdistyksen jäsenille palaverissa. Palaverissa käymme yhdessä läpi, mitkä asiat menevän sinälään läpi, mitä tarvitsee vielä korjata ja mitkä kohdat eivät ole toteuttamiskelpoisia.

Kehittämis- ja suunnittelutyötä teen myös yhdessä yhdistyksen jäsenten kanssa. Esitysteni pohjalta käymme keskustelua ja ideointia tapahtumasta. Tapahtuma elää ja muokkaantuu näiden kehityspalaverien aikana ja tulee löytämään virallisen muotonsa joulukuun 2013 alkuun mennessä.

Haluan työlläni kehittää ja lisätä lasten liikuntamahdollisuuksia Porissa ja tukea liikumista luonnossa. Mielestäni seikkailu-urheilu sopii hyvin lapsille, koska siinä voidaan harjoitella monipuolisesti erilaisia liikuntamuotoja sosiaalisten taitojen lisäksi. On mielestäni tärkeää saada lapset liikkumaan ulkona luonnossa perinteisten sisäliikuntamuotojen lisäksi. Toiminnan ei tarvitse olla suorituspainotteista vaan siinä pysyy helposti huomioimaan eri ikäiset ja tasoiset lapset. Tärkeintä on mukava tekeminen yhdessä.

Koen, että seikkailu-urheilu ja sen hyödyntäminen esimerkiksi varhaiskasvatuksessa on melko helppoa ja hyödyllistä monin puolin. Perinteistä sisäliikuntaa on helppo korvata luonnossa liikkumisella ja seikkailu-urheilua on mahdollista toteuttaa päiväkotien ulkoiluhetkillä, koulussa ja lastensuojelulaitoksissa. Tämän tyyppinen urheilu ei rajaa ketään pois toiminnasta. Toiminnan vetäjältä se vain vaatii tietämystä eri

ikäisille sopivasta liikunnasta ja luovuuden avulla sitä voi soveltaa hyvin myös motorisesti heikosti kehittyneille tai kehitysvammaisille lapsille.

1.2 Mitä on seikkailu-urheilu?

Seikkailu-urheilulle tunnusomaista on luonnossa liikkuminen, itsensä haastaminen, omien rajojen hakeminen, taktikointi sekä monipuoliset ja vaihtelevat lajit. Urheilukilpailut voidaan jakaa kahteen osaan: multisport- ja seikkailu-urheilukilpailuihin. Multisport kilpailut ovat usein lyhyitä, noin 2-10 tunnin mittaisia ja ne on mahdollista suorittaa joko yksin tai 2-4 hengen joukkueissa. Multisport kilpailut sopivat myös aloittelijoille, koska niissä on yleensä kaksi sarjaa: kunto- ja kilpasarja. Eroja näissä on kuljettavan matkan pituus ja suunnistuksen vaativuus. Kilpailu etenee niin, että kilpailijat saavat kartat ja reittikirjat vasta tapahtuman alussa tapahtumapaikalla, jossa kerrotaan lajit ja niiden suoritusjärjestykset.

Suomessa käytävät Spring Adventure, No Limit Adventure, Archipelago Adventure ja X-Kaato kuuluvat tähän kategoriaan. Maailmalla tunnetuin Multisport kilpailu on Wulong Outdoor Challenge Kiinassa. (Multisport.fi.)

Seikkailu-urheilukilpailut ovat äärimmäisen vaativia kokeita, jotka pitävät sisällään kestävyysurheilua ja itsensä voittamista. Ne kestävät usein monta vuorokautta peräkkäin ja joukkueet itse saavat määritellä taukonsa, siksi useimmiten nukkuminen jää todella vähäiselle. Kilpailu suoritetaan 4 hengen joukkueissa, jossa tulee olla vähintään yksi nainen. Voiton saattaa ratkaista hyvä taktikointi, joten eri osuuksille lähteminen, taukojen pitäminen ja nukkuminen pitää suunnitella tarkoin.

Tunnetuin ja ainoa seikkailu-urheilukilpailu Suomessa on Endurance Quest. Maailmalla lajissa kilpaillaan maailmancup sarjaa (ARWS), johon kuuluu n. 10 karsintakilpailua ympäri maailmaa. Karsintakisojen perusteella osa joukkueista saa paikan vuosittain järjestettävään MM-kilpailuun. (Multisport.fi)

Lajeina seikkailukisoissa voi olla esimerkiksi juoksu, coastaleering eli vesiosuuksien suorittaminen/kahlaaminen juosten, melonta, suunnistus, rullaluistelu, vaijeriliuku, maastopyöräily, purjehdus, kanootti tai uinti laudalla. Lisäksi matkalla saattaa tulla vastaan quest- eli yllätystehtävä.

1.3 Porin Seikkailu-urheilijat ry

Porin Seikkailu-urheilijat ry on kesällä 2013 perustettu yhdistys, joka järjestää seikkailu-urheilutapahtumia ja kilpailuita. Yhdistyksen ensimmäinen projekti, seikkailu-urheilutapahtuma Porin Raasto järjestettiin Yyterissä kesällä 2013. Yhdistyksen tarkoituksena on edistää kuntourheilua ja levittää kuntourheilun harrastusta, kohottaa jäsentensä terveyttä ja fyysistä kuntoa sekä herättää heissä oikeaa urheiluhenkeä ja pysyvää harrastusta kuntourheiluun. Tarkoituksensa toteuttamiseksi yhdistys järjestää muun muassa harjoitus- ja valmennustilaisuuksia, toimeenpanee kilpailuja, hankkii tarvittavia välineitä yhdistyksen käyttöön sekä järjestää yhdistyksen tarkoitukseen liittyviä matkoja jäsenilleen.

Yhdistyksen perustajissa on mukana pitkän urheilutaustan omaavia urheilijoita. Toiminnanjohtaja Outi Seppä on harrastanut seikkailu-urheilua yli 10 vuotta ja toiminut tämän lisäksi partiossa ohjaajana lapsille. Hän on kilpaillut useasti MM-, EM- sekä SM-tasolla ja voittanut myös kansainvälisiä kilpailuja. Seppä toimii yhdistyksen puolesta opinnäytetyön yhteyshenkilönä ja tilaajana.

Muilla jäsenillä on pitkä historia muun muassa yleisurheilun, vuori- ja jääkiipeilyn, melonnan, maratonjuoksun, suunnistuksen, pyöräilyn ja uinnin parissa.

1.4 Yhdistyksen jäsenten kommentteja seikkailu-urheilusta

Seikkailu-urheilu on kiinnostava laji siksi, koska se on niin monipuolinen lajeiltaan ja haastava. Kaikissa lajeissa pitäisi olla hyvä ja harjoitella monipuolisesti. Aina kui-

tenkin joissakin lajeissa on parempi kuin toisissa. Haastavuutta urheiluun tuo se, että kilpailut ovat usein pitkiä ja niissä korostuu tiimihenki. Pääasia ei ole vain nopea eteneminen. Kiinnostavaa on tehdä reittivalintoja ja kisastrategia porukalla. Parhaimpia kisoja ovat ne, joissa saa edetä tiiminä omaa vauhtia, eikä muita tiimejä ole heti näkyvissä. Raskaimpia osuuksia ovat ne, joissa kilpaillaan muiden tiimien kanssa rinnakkain, tällöin koko joukkue joutuu antamaan itsestään extraa, mikä on henkisesti todella raskasta. Tällainen tilanne voi jatkua tunteja ja on hyvin kuluttavaa. (Seppä)

Kun tiimissä on 2-4 henkilöä, tuo se kaivattua seuraa kilpailuun ja hyvä porukka nostattaa hyvää tiimihenkeä. Koska kilpailut ovat pitkiä, on niissä myös yksilöllisesti välillä aina huonoja hetkiä. Kuitenkin se, että kilpailijalla on tuki ja kannustajat mukana, auttaa jaksamaan. Huonot hetket kestetään, kunhan ne tulevat tiimissä eri aikaan. Kannustus ja kaverien tuki on suuressa arvossa silloin kun tuntuu, että omat voimat eivät riitä. ”Seikkailu-urheilu on kiva harrastus, koska se tarjoaa arkeen monipuolista tekemistä eri lajien puitteissa, johon ei kyllästy näköjään ikinä”. (Seppä)

Seikkailu-urheilussa mielenkiintoista tekee se, että on mahdollista harrastaa monipuolisesti eri lajeja. Siinä missä tämä on positiivinen asia, tuo se mukanaan myös haastavuutta, koska kaikki lajit tulisi olla ainakin jossakin määrin hallussa. Aina ennen kilpailupäivää saa jännittää, mitä lajeja kisaan on valittu. Lajit paljastetaan usein vasta kilpailupaikalla. Usein kuitenkin harjoittelu on painottunut joihinkin tiettyihin lajeihin ja täytyy vain toivoa, että ne olisi valittu kilpailuun. Tasapainoa urheilulajeihin tuo se, että kilpaillaan tiimeissä ja tiimi etenee aina heikoimman mukaan. Joku laji on aina toiselle heikompi kuin toiselle ja näin on joka tiimissä. (Yhdistyksen miesjäsen)

Ehdottomasti paras asia seikkailu-urheilussa on se, että lajit ovat hyvin monipuolisia. Toiset tehtävät ovat joskus melko jännittäviä esimerkiksi kalliokiipeilyosuudet tai koskimelonta. Melonnassa saa jännittää pysyykö kanootti pystyssä ja väsyneenä saa olla hyvin tarkkana ettei törmää kiviin. Taktikointi ja tiimityö ovat myös tärkeitä ja mielenkiintoisia asioita. Mitä paremmin tuntee tiiminsä, sitä paremmin pystyy taktikoimaan. Tällöin on myös helpompi jakaa vastuualueita kilpailussa. Usein esimer-

kiksi suunnistuksessa tiimin vahvimmalla suunnistajalla on vetovastuu, koska yhdessä kartan tuijottaminen vie liikaa aikaa. (Yhdistyksen naisjäsen)

1.5 Oma kiinnostus seikkailu-urheiluun

Olen harrastanut monipuolisesti liikuntaa pienestä pitäen, mutta jotenkin perinteiset sisäliikuntamuodot tai kuntosalilla käynti, eivät ole koskaan erityisemmin innostaneet minua. Pyrin viemään liikuntamuotoja ulos mikäli puitteet ja sää ovat sen mahdollistaneet. Enimmäkseen olen harrastanut lenkkeilyä, juoksemista, suunnistusta ja melontaa. Sain myös ensimmäisen kanoottini jo 5-vuotiaana. Koskaan kuitenkaan sen enempää ajattelematta, olen kuvannut kysyttäessä harrastavani vähän kaikenlaista liikuntaa ulkona. Noin reilu vuosi sitten rupesin enemmän tutustumaan seikkailu-urheiluun ja siitä lähtien olen kyseistä lajia harrastanut. Tätä kautta olen saanut harrastukselleni nimen.

Porin Seikkailu-urheilijat ry tarjoaa hyvin mahdollisuuksia harrastaa laajasti eri seikkailu-urheilulajeja Porissa. Olen myös innostunut kehittämään yhdistyksen toimintaa, kun minulle tarjottiin mahdollisuutta suunnitella lapsille suunnattua toimintaa, en voinut kieltäytyä. Lisäksi tapahtuman suunnittelun ja opinnäytetyön tekemisen yhteensovittaminen on mielestäni ollut hyvä idea, koska olen kiinnostunut liikunnasta ja sen sovittamisesta yhteen lasten kanssa tekemään työhöni.

1.6 Aihevalinnan liittyminen opintoihin

Opinnäytetyön pohjalta tulen perehtymään eri ikäisille ja kehitystasoisille lapsille sopivaan liikuntaan. Työssäni on huomioitava lapsen kehitys, eri ikäkausille jakautuva motorinen kehitys ja leikin kautta oppiminen. Erilaisten tehtävien kautta on mahdollisuus tutustuttaa lapsia luontoon, harjoitella hienomotoriikkaa ja mahdollisesti harjoitella myös lukemista ja laskemista. Oman kehon hallinta tulee tutuksi hyvin seikkailu-urheilun muodossa.

Haluan itse tutustua lisää lapsille suunnattuun liikuntaan ja kehittää itseäni sen suunnittelussa. Opinnäytetyö lisää tietouttani liikunnasta ja lapsen kehityksestä ja näiden yhdistämisestä. Käytän opinnäytetyössäni teoriana seikkailukasvatusta ja elämyspedagogiikkaa ja tutustun sen tuomaan kirjallisuuteen. Suomeksi näitä teoksia on melko vähän, mutta kirjallisuutta löytyy esimerkiksi englanniksi ja saksaksi.

2 TEORIA

2.1 Elämyspedagogiikan historiaa

Elämyspedagogiikka-käsitteen käyttö on viime vuosien aikana yleistynyt monilla koulutuksen aloilla Suomessa. Suora lainaus elämyspedagogiikalle tulee saksan *Erlebnispädagogik*-käsitteestä, jonka lanseerasivat Keski-Euroopasta Suomeen Pentti Tiainen ja Matti Telemäki, liittäen sen 1990-luvun alussa Suomen koulutusseman tiikkaan. Samaan aikaan myös englannin *Outdoor Adventure Education* –käsite alkoi yleistyä. (Karppinen & Latomaa 2007, 83.) Elämys- ja seikkailupedagogiikan kehittäjänä parhaiten tunnetaan kuitenkin Saksalainen Kurt Hahn (1886-1974). (Telemäki 1998, 13).

Keski-Euroopassa vaihtoehtoiset kasvatukseen menetelmät olivat elinvoimaisia vielä ennen toista maailmansotaa. Sodan jälkeen kuitenkin painotettiin tehokkuutta ja tietoa, ei niinkään ihmisen kokonaisvaltaista hyvinvointia ja tasapainoista kehittymistä. Elämyspedagoginen näkemys kasvatuksessa sai tämän vuoksi pienemmän painoarvon eurooppalaisessa koulutusajattelussa. Elämyspedagoginen näkemys ja vaihtoehtoinen kasvatustapa tulivat kuitenkin uudelleen suosituksi 1980-luvulla etenkin Saksassa, kun alettiin etsiä uusia ratkaisumalleja yhteiskunnan murroksesta aiheutuviin sosiaalisiin ongelmiin, syrjäytymiseen, nuorisotyöttömyyteen ja mielenterveys- sekä käytösongelmiin. Suomessa muun muassa sivistys-, kasvatust- ja opetustyön saralla menetelmien hyödyntäminen on lisääntynyt. Lisäksi sitä on hyödynnetty Suomessa myös sosiaalipedagogiikan toimintamuotojen vaihtoehtoina. (Karppinen 2007, 83.) Hahn oli esittänyt, että lasten ja nuorten tuli oppia muuttamaan tunteensa teoiksi ja samalla oppia voittamaan itsensä. Fyysisten harjoitusten avulla oli mahdollista kehittää kuntoa, päättäväisyyttä, ja rohkeutta. Tämän ohella vahvistui itseluottamus ja itsensä arvostaminen. Tekemisestä tulevien pettymysten kautta oli mahdollista oppia ja korjata tekemistä ja näin käyttää sitä hyväksi.. Hahn moitti ylihuolehtivia vanhempia, jotka yrittivät suojella lasta pettymyksiltä ja näin vain edesauttoivat väärän minäkuvan syntymistä. (Telemäki 1998, 14.)

Karppisen mukaan, elämyspedagogiikka ja kokemuksellinen oppiminen ovat toisilleen läheisiä käsitteitä ja aiheuttavat sekaannusta, sillä jotkut mieltävät ne jopa synonyymeiksi. Englantilainen lähdekirjallisuus käyttää usein laajaa, experiential learning- tai experiential education –käsitettä, jossa yksilöä ja yhteisöä pyritään muuttamaan tarkoituksenmukaiseen suuntaan, kokemusten avulla pyritään oppimiseen. Saksankielessä on helpompi erottaa toisistaan käsitteet elämys (Erlebnis) ja kokemus (Erfahrung). Kokemuksellisessa oppimisessa ja elämyspedagogiikassa oppiminen kuvataan prosessiksi. Se etenee syklisesti, sillä onnistunut oppimisprosessi tuottaa uutta tietoa ja uusia kokemuksia, jotka jälleen käsitellään. (Karppinen 2007, 84.)

Telemäki (1998) kuitenkin muistuttaa, että seikkailujen ja jännittävien elämysten käyttämistä kasvatuksellisena menetelmänä ei ole uusi. Sen juuret on löydettävissä jo Platonin ja Aristoteleen ajalta. Varhaisin esimerkki seikkailun kasvatuksellisesta käytöstä liitetään ohjaamisen, valvonnan ja alistamisen kautta Spartaan, jossa nuorukaisia kasvatettiin äärimmäisillä keinoilla. Heidät saatettiin esimerkiksi karkottaa vuorille, josta heidän piti selvitä hengissä keinolla millä hyvänsä. Toinen esimerkki liittyy Roomaan, sillä siellä karaistiin nuoria miehiä pakottamalla heidät uimaan jääkylmässä Tiberissä. (Telemäki 1998, 11-12.)

Steve Bowles kirjoittaa myös OAE:n (Outdoor Adventure Education) historiasta ja esiintymismuodoista. Hän liittää sen esiintymisen siirtomaa aikaan, sotavaltauksiin ja miesten ottaessa valta toisten omaisuudesta sotien. Kunnian ja vallan tavoittelu oli miehille tärkeää. Erilaisten sotiin liittyvien ja rankkojen leirien termistö on liitetty miehiin ja muun muassa Boot-camp –leirit ovat toimineet äärimmäisinä koetuksina miehille. Bowles kirjoittaa lisäksi, että vielä tänäkin päivinä on harvinaista nähdä OAE ohjaajana naista. (Bowles 1999, 24-25.)

2.2 Elämyspedagogiikka

Oppimisessa on keskeistä yksilön ja ympäristön välinen yhteistyö. Oppijan käsitysten pysyvyys ja/tai toiminnasta aiheutuvat muutokset syntyvät jokaisen yksilön persoonallisuuden ja ulkoisten tekijöiden välisenä vuorovaikutuksena. (Karppinen 2007, 84.)

Prosessi painottuu elämyspedagogiikassa, mutta etusijalla ovat kuitenkin elämykset ja oppiminen niiden kautta. Luonto ja siellä toimiminen on tärkeää, jotta koettaisiin elämyksiä. Iso-Britanniassa ja Pohjois-Amerikassa käytetään käsitettä Outdoor education ulkona tapahtuvasta kasvatustoiminnasta, jolle löytyy useita eri tulkintoja. Outdoor education –käsite painottaa elämysten ja kokemusten käyttöä ulkoilmassa ihmisen kokonaisvaltaista kasvua ja kehitystä varten, eikä toiminnassa korosteta korkean riskin seikkailulajeja. Elämyspedagogiset menetelmät painottavat ihmisen laaja-alaista kasvua ja oppimista maltillisten seikkailutilanteiden avulla. Tämä eroaa perinteisen seikkailukasvatuksen ideasta. (Karppinen 2007, 85.)

Edelliseen verrattuna, seikkailukasvatus (Outdoor Adventure Education) taas sisältää monia elämyksellisen ja kokemuksellisen pedagogiikan painotuksia. Pääpainon ottavat kuitenkin korkean riskin seikkailun eri osa-alueet, muun muassa: korkealla tapahtuva köysikiipeily, sukellus, koskimelonta, vuorikiipeily, vaellus erämaahan ja selviytymisleirit. Seikkailukasvatuksessa erotetaan kolme ulottuvuutta: seikkailun (adventure), ulkoilman ja ympäristön (outdoor) ja kasvatuksen (education) ulottuvuudet. Seikkailu voi tapahtua yksilön fyysisellä, henkisellä ja hengellisellä tasolla sekä sosiaalisena ryhmätoimintana. (Karppinen 2007, 85.)

2.3 Seikkailukasvatus

Telemäki kirjoittaa, että käytännössä on melko vaikea tehdä ero seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan välille. Hän jakaa käytännön toiminnot neljään osaluokkaan:

1. Sosiaalistamisleikkeihin, joissa tarkoitus on tutustua ryhmän jäseniin. Suosittuja leikkejä ovat kaatumisleikit, jossa kaatujan on luotettava jäseniin, jotka ottavat hänet kiinni käsien varaan. Käytettyjä ovat myös rengasharjoitukset, joissa ryhmäläiset joutuvat turvautumaan toisiinsa.
2. Ryhmäaloitteisuuteen liittyviin tehtäviin, joissa ryhmäläiset yhdessä yrittävät ratkaista heille asetetut tehtävät ja ongelmat.

3. Yksilöllisiin haasteita sisältäviin köysi- ja kiipeilytehtäviin.
4. Ulkoilmatoimintoihin, kuten maastopyöräily, melonta, koskenlasku, purjehdus, vuorikiipeily ja hiihto. (Telemäki 1998, 21.)

Tämän lisäksi Telemäki jakaa taidot seuraavasti kolmeen luokkaan:

- koviin (hard) taitoihin, jotka ovat fyysisiä taitoja, kuten kyky kiivetä tai meloa.
- pehmeisiin (soft) taitoihin, kuten organisointiin, ohjeiden antamiseen ja opettamiseen.
- metataitoihin, kuten johtajuustaitoihin, kykyyn kommunikoida sekä tehdä päätöksiä ja valintoja. (Telemäki 1998, 21.)

Timo Lehtosen toimittamassa kirjassa *Elämän seikkailu*, Heli Clarke pohtii artikkelissaan, Keinot ja päämäärät seikkailukasvatuksessa, seikkailukasvatuksen päämääriä ja sitä, mitä on seikkailukasvatus. Hän kysyykin, miten voi kuvailla sanoin toimintamuotoa, jonka olemassaolon pääasiallinen tarkoitus on irtaantua liiasta sanojen käytöstä ja sen sijaan oppia elämyksellisesti? Seikkailukasvatuksen päämäärän määrittelyn Clarke jakaa seuraavasti:

- Seikkailu kasvattaa ja tukee henkilön luonnetta ja kasvua. Seikkailu on suunniteltava niin, että yksilö joutuu omille rajoilleen.
- Oppiminen tapahtuu reflektion kautta. Seikkailun jälkeen on tärkeää, että ryhmäläisille annetaan mahdollisuus keskusteluun.
- Elämyshakuisuuteen perustuva seikkailukasvatus. Ihmiset kaipaavat elämyksiä vaihtelevassa määrin. Toiset ovat elämyshakuisia ja kaipaavat elämäänsä enemmän jännittävyyttä. Näillä ihmisillä on suurempi riski ajautua laittomuuksiin, koska nyky-yhteiskunta tarjoaa vain vähän laillisia jännittäviä elämyksiä varsinkin nuorille.
- Seikkailu ajanvietteenä, tarkoitus pitää vain hauskaa.
- Seikkailu metaforana. Tämä melko uusi suuntaus seikkailukasvatuksessa ja elämyspedagogiikassa perustuu ajatukseen, että seikkailusta saadut elämykset ja niiden kautta tapahtuma oppiminen on siirrettävissä seikkailutilanteista arkielämään. (Clarke 1998, 62-67.)

2.4 Seikkailu varhaiskasvatuksessa

Kokljuschkin (1999) kirjoittaa seikkailun olevan melko uusi asia varhaiskasvatuksen piirissä. Lasten kanssa työskentelevien on ollut vaikeaa löytää suomenkielistä materiaalia asiasta tai saada itselleen koulutusta. Media ja tiedotusvälineet antavat meille helposti väärän kuvan siitä, mitä seikkailu yleensä on. Extreme-lajit on yhdistetty seikkailuliikuntaan ja näin sen sopivuutta kasvatusmenetelmäksi on pohdittu. Näin koko seikkailutoiminta on saanut kielteisen ilmiön leiman. Sana seikkailu, tarkoittaa jokaiselle ihmiselle eri asiaa, ja se, mitä se pitää sisällään riippuu puhujasta. Tästä johtuen ihmiset saattavat saada seikkailuliikunnasta vääristyneen ja liian voimakkaan kuvan toiminnan luonteesta. (Kokljuschkin 1999, 30.)

Seikkailu-urheilu on äärimmäistä kestävyyttä vaativa ja ihmisen ääri rajoja testaava laji. Laji tuntuu vaaralliselta ja toisaalta myös järjettömältä. On kuitenkin hyvä muistaa, että seikkailu-urheilu voi olla myös kevyempää, ulkona liikkumista, perinteisiä urheilusuorituksia ja mukavaa yhdessä tekemistä. Varsinkin, jos yhdistetään seikkailuharrastus ja lapset, tulee ymmärtää, että tarkoitus ei ole laittaa lapsia pyöräilemään maastoon moneksi tunniksi, uimaan kilometrien matkaa vedessä, laskemaan kanoottilla koskea tai laskeutumaan vaarallisilta jyrkänteiltä. Lapselle jo metsään ja luontoon meneminen voi olla seikkailu.

Seikkailukasvatuksen keskeisimmät tekijät ovat kasvatus- ja kasvuprosessi, jossa kokonaisvaltaisesti lapsi on mukana. Lasten toimiessa luonnossa yhdessä toisten lasten kanssa, lapset oppivat heille mielekkäällä tavalla yhdessä tekemisestä, luonnosta ja uusia asioita itsestään. (Kokljuschkin 1999, 31.)

Mitä pienemmästä lapsesta on kyse, sitä suurempaa roolia toiminnallisuus näyttelee lapsen oppimisessa. Siksi seikkailussa, joka sijoittuu varhaiskasvatukseen, toiminnallisuus on keskeisessä osassa. Lapsi kehittää toimimalla ajattelukykyään ja uusien asioiden oppiminen tapahtuu tekemällä niitä. Kokemuksen ja elämyksen osuus lapsen oppimisessa on tärkeää, koska oppiminen ei tapahdu vain tietoa omaksumalla. (Kokljuschkin 1999, 31.)

Kokljuschkinin (1999) mukaan, toiminnallisuuden korostaminen lapsen kasvatuksessa ei ole uusi asia. Jo vuosisatoja sitten Jean Rousseau (1712-1778) totesi, että lasten ehdoilla tapahtuvat asiat ja lapsen omat kokemukset ovat oppimisen kannalta tärkeimpiä: ”Älä opeta sanoilla, mikäli teot ovat mahdollisia.” Lapsi oppii uusia asioita parhaiten tekemällä niitä itse (”learning by doing”). (Kokljuschkin 1999, 31.)

Varhaiskasvatuksen seikkailun kannalta keskeiset elementit Kokljuschkinin (Kokljuschkin 1999, 35.) mukaan ovat:

- kehittää liikunnallisia taitoja
- huomioida erilaiset lapset
- ongelmanratkaisutilanteet
- omien rajojen kokeilu ja jännitys
- elämykset
- turvallisuus

Karvonen ym. (Karvonen & Siren-Tiusanen & Vuorinen 2003, 236) ovat lisänneet teokseen tutkimuksen (Davies 1996, Grahn et al. 1997) luonnossa liikkumisen merkityksestä lapselle. Tutkimuksen mukaan:

- motoriset taidot ovat paremmin kehittyneet luonnossa paljon liikkuvilla lapsilla.
- luonnossa liikkuminen mahdollistaa lapsille lihasten monipuolisen käytön ja luonnossa tulee enemmän liikkeiden vaihtelua.
- luontopäiväkodeissa lasten keskittymiskyky todettiin paremmaksi. Leikeissä mahdollistui pitkäjänteisyys, koska lapset saivat jättää leikit paikoilleen.
- tavalliseen päiväkotiin verrattuna luontopäiväkodeissa lapset ja henkilökunta sairastivat vähemmän.
- jos aikuinen liikkuu paljon luonnossa, hän vie sinne myös lapsia.
- lempipaikakseen lapset mainitsivat luonnon
- luonnossa lapsilla on mahdollisuus pitää kovaa ääntä ja siellä on mahdollisuus kokea vapauden tunnetta.
- luonnossa voi touhuta vapaasti ja käyttää rakennelmissa luonnon materiaaleja.
- luonnossa liikkuminen lisää yhteistoimintaa lasten kesken, esimerkiksi lapset voivat rakentaa yhdessä majan.

- luonnossa pääsen myös omaan rauhaan, pois melusta ja jatkuvasta vuorovaikutuksesta.
- lapsi-aloitteisen leikin mahdollisuus kasvaa luonnossa.
- luonnossa lapsilla on mahdollisuus tehdä enemmän itseohjautuvia leikkimuotoja, olla spontaaninen, syventyä, kokea jännitystä ja hauskuutta.
- tutkimistoimintaa on lapsilla enemmän luonnossa.

2.5 Sosiaalinen vuorovaikutus seikkailussa

Seikkailussa on luontevaa harjoitella sosiaalisuutta vuorovaikutuksen ja yhteistyön kautta. Sosiaalisuutta tukevat muun muassa: yhdessä asioista päättäminen, yhteisten tavoitteiden asettaminen, vastuunotto, ongelmanratkaisu ja toisten kannustaminen. Seikkailutoiminta on perusluonteeltaan yhteistoimintaa. Jokainen yksilö ryhmässä on tärkeä ja jokaista tarvitaan, jotta ryhmä selviytyisi. Tämä edellyttää sitä, että jokaisen henkilön on tuotava oma panoksensa ryhmän eteen ja osallistumista toimintaan, eli yhteistyötä. Se, että toimitaan ryhmässä tuo mukanaan myös vastoinkäymisiä. Toiminta tuo lapselle eteen ongelmia, mutta myös niistä selviytymistä ja onnistumisen kokemuksia. Ryhmän on ponnisteltava yhdessä ongelmanratkaisutilanteissa ja keksittävä uusia malleja selviytymiseen. Ryhmä tuo lapselle ja jäsenilleen vaihtoehtoisia ajattelu- ja ongelmanratkaisutapoja. (Kokljuschkin 1999, 42-44.)

2.6 Lapsen motorinen kehitys

Koska seikkailu-urheilu pitää sisällään paljon erilaisia lajeja on sen avulla helppo tutustua ja harjoitella erilaisia taitoja. Eri maastot tulevat tutuiksi sekä eri elementit. Lapset voivat harjoitella motorisia taitojaan muun muassa tasapainoilemalla, yhdellä jalalla hyppelemällä, jalan ja käden yhteistyöllä ja erilaisilla tarkkuustehtävillä.

Mahdollisimman monipuolisen liikunnan tarjoaminen lapsille on tärkeää. Se, millaiset liikkumistottumukset aikuisella on, on avain lasten liikkumiseen ja sen tuomaan

iloon. Yhdessä tekeminen, kannustaminen ja monipuolisten liikkumismahdollisuuksien luominen ovat tärkeitä. Liikunnan monipuolisuus toteutuu, kun huomioidaan lapsen yksilölliset valmiudet erilaisiin liikuntalajeihin, motoriset taidot ja koordinaatiokyky eri olosuhteissa. Lapsille mielenkiintoisia liikkumisalustoja ovat muun muassa hiekka, nurmi, asfaltti, vesi, lumi ja jää. Kun aikuinen mahdollistaa toiminnan niin, että lapsella on mahdollisuus kokea paljon onnistumisen iloa, opitaan vuorovaikutusta ja toisten lasten kohtaamista. (Karvonen ym. 2003, 54.)

2.7 Aikuinen-lapsi –liikunnan merkitys

Multisport Kids –tapahtumassa vanhempi kulkee lapsen mukana rataa ympäri. Vanhempi ei varsinaisesti osallistu toimintaan muutoin kuin läsnäolollaan. Vanhempi voi olla kuitenkin auttamassa, mutta hänen täytyy antaa lapsille tilaa ja mahdollisuus toimia, jolloin lapsilla on mahdollista edetä omaa tahtiaan.

Lapsen kanssa yhdessä tekeminen ja leikkiminen ovat erittäin arvokasta aikuisen ja lapsen välisen suhteen kehittymiselle. Mielekkään toiminnan tarjoaminen ja osallisuus ovat lapselle tärkeitä asioita. Aikuinen pystyy kannustamaan ja antamaan onnistumisen kokemuksia lapselle. Siksi on tärkeää, että aikuinen osallistuu toimintaan ja liikkumiseen. (Karvonen ym. 2003, 294.)

Tapahtuman tarkoitus on tarjota lapsille mukavaa tekemistä, tarjota erilaisia urheilukokemuksia ja tutustuttaa heitä seikkailu-urheilu –tyyppiseen liikuntamuotoon. Urheilusuoritusten ei ole tarkoitus olla liian haastavia tai rankkoja. Eivätkä ne saa olla liian vaativia pienille lapsille. Tarkoitus ei ole, että lapsi pelkäisi suorittaa jotakin tehtävää vaan, että hän innolla suorittaisi rasteja ja saisi paljon hyviä onnistumisen kokemuksia.

Kun lapsi touhuaa, hän tarvitsee välillä aikuista viereensä seuraamaan ja kommentoimaan hänen tekemisiään. Kun aikuinen rohkaisee lasta toimimaan ja antaa myönteistä palautetta yrityksistä, hän vaikuttaa myönteisesti lapsen minäkäsityksen kehittä-

tymiseen. Uusien asioiden opetteluun tuo turvallisuutta tuttu aikuinen. Lapsen ehdoilla toimiminen on keskeisintä aikuinen-lapsi –liikunnassa. Liikunnan tuoma ilo, nauraminen ja jännitys kuuluvat toimintaan. (Karvonen ym. 2003, 294-295.)

Karvonen ym. listaavat kirjassa aikuinen-lapsi –liikunnan merkityksen seuraavasti:

- yhdessäolo on iloista ja mielekästä
- turvallisuus ja luottamus
- liikunta tuo yhteisiä kokemuksia ja muistoja
- toiminnallista yhdessäoloa
- totuttaminen lapsi liikunnalliseen elämäntapaan
- aikuisen ja lapsen välillä fyysinen kontakti
- yhteisessä toiminnassa kohtaavat eri perheet (Karvonen ym. 2003, 295.)

2.8 Turvallisuus

Lapsi ei saa kokea oloaan turvattomaksi liikkueessaan. Liikunnan suunnittelussa on huomioitava, minkä ikäisille ja tasoille lapsille liikuntaa suunnitellaan. Tehtävät eivät saa olla liian vaativia tai raskaita. Kuitenkin osaksi niiden täytyy olla lasta haastavia, jotta mielekkyys asiaan säilyy ja lapsi saa onnistumisen tuomaa iloa. Liian haastavan ja liian helpon välimaaston löytyminen vaatii aikaa ja asiaan perehtymistä. Haastavuutta tuo mukanaan myös se, jos liikuntaa lapsille suunnitteleva aikuinen ei tunne entuudestaan lapsiryhmää. Liian vaativat tehtävät tai urheilusuoritukset voivat olla suuri kynnyksen lähtö edes kokeilemaan niitä. Lapsi voi pelätä epäonnistumista. Tämä ei ole liikunnan tuoma tarkoitus lapselle.

Lasta rupeaa pelottamaan, jos jännitys kasvaa liian suureksi seikkailun aikana. Tällä on lamaannuttava vaikutus lapsen kehoon. Kun jännitys muuttuu peloksi, siitä tulee oppimisen este. Tällaisessa primitiivisessä tilassa adrenaliini virtaa aivoissa niin, että se estää uuden oppimisen. Havainnoimisen tai oppimisen sijaan energia siirtyy pelon voittamiseen. Jännitys ja pelko vaikuttavat mielen lisäksi myös moniin kehon toimintoihin, kuten hermoihin ja lihaksiin. Psykkisellä turvallisuudella on suuri merkitys lapselle ja toiminnan mielekkyydelle. Elämysten kokeminen muodostuu lapselle kun

haasteet eivät ole liian vaativia hänen taitoihinsa nähden. Liian helpot tehtävät taas kyllästyttävät lasta. Psykkisen turvallisuuden rinnalla kulkee fyysinen turvallisuus. Aikuisen tulee varmistaa, että esimerkiksi kiipeilypaikat ja välineet sopivat lapsille. Kiipeilypaikan alla oleva maasto tulee myös huomioida ja poistaa vaaralliset tekijät maastosta, kuten kivet, jotka saattavat nyrjäyttää nilkan. Seikkailutoiminnan suunnittelussa on otettava huomioon seuraavat vaiheet: 1) valmistelu, 2) toteutus ja 3) purku. (Kokljuschkin 1999, 47-49. 53-54, 61)

Turvallisuus on yksi tärkeimmistä tekijöistä onnistuneen seikkailun saavuttamiseksi. ”Turvallisuus mahdollistaa seikkailun, se ei ole sen este”. (Kokljuschkin 1999, 51.)

Pelkäämisen ja jännittämisen huomioiminen jätetään usein melko vähälle. Vaikka henkilö olisi hyvä liikunnallisilta taidoiltaan ja fyysisesti kyvykäs, voi hän esimerkiksi pelätä korkeita paikkoja. Jos ihminen kokee liikaa jännitystä, ei hän pysty keskittymään suorittamiseen. Ohjaajan tulee huomioida ohjattavan psyykinen tila, tekniesten taitojen ja fyysisen kunnon lisäksi. Ohjaajaa ei saa kannustaa ja laittaa ohjattavaa tekemään sellaisia suorituksia, joihin hän ei ole taidoiltaan valmis. Jos pelko ja jännitys vaikuttavat suoritukseen heikentävästi, vaarantuu siinä myös henkilön turvallisuus. (Karppinen 2007, 133.)

Karvonen ym. ovat ottaneet kirjaansa otoksen Zimmerin (2001) tutkimuksesta, jossa on mitattu lasten tapaturmiin johtavia tekijöitä ja niitä ehkäiseviä tekijöitä. Vaillinaiset motoriset taidot ovat olleet suurin syy päiväkodeissa tapahtuviin tapaturmiin. Tutkimuksen mukaan liikunnan harrastus vähentää tapaturmien määrää. Vastaavasti hän on verrannut sitä, että ne lapset, jotka eivät ole harrastaneet liikuntaa eivät tutkimuksen mukaan välttyneet liikuntatilanteissa samassa määrin tapaturmilta. Tämän pohjalta Karvonen ym. kirjoittavat, että ylikorostunut pyrkimys turvallisuuden varmistamiseen voi päinvastoin altistaa lapsia onnettomuuksille. Jos lapsi ei esimerkiksi ole oppinut kaatumaan, ei hän kaatumistilanteessa pysty hallitsemaan omaa painoaan ja ottamaan sitä vastaan. Tällöin matalaltakin putoaminen saattaa aiheuttaa loukkaantumisen. Kun lasta tarkastellaan kasvatuksen kautta, tavoitteisiin kuuluu, että lapset parantavat ja kehittävät omia arvioitaan kyvyistään, oppivat asennoitumaan niihin ja toimia niissä tarkoituksen mukaisesti. Aikuisten on tärkeää hankkia omakohtaisia

liikunnallisia kokemuksia oppiakseen ymmärtämään liikunnan merkityksen lapsille. (Karvonen ym. 2003, 110-112)

Kokljuschkin (1999) jakaa kirjassaan turvallisuuden muun muassa seuraaviin seikkoihin:

- lapsella on oltava mahdollisuus sanoa, jos hänestä tuntuu jokin pahalta tai hän ei halua enää jatkaa
- pelon osoittaminen ei ole hävettävää
- aikuisen/liikuntaa ohjaavan on tutustuttava maastoon etukäteen
- etukäteen tulee miettiä lasten fyysisiä rajoituksia ja mahdollisuuksia ja ottaa ne huomioon toiminnan suunnittelussa
- seikkailun jälkeen lapselle on järjestettävä purkutilanne, jossa lapsi saa kertoa miltä hänestä tuntui (psykykinen turvallisuus). Jos lapselle jäi pelkoja ne puretaan turvallisesti yhdessä

(Kokljuschkin 1999, 51.)

2.9 Ohjaajan rooli

Tärkeää seikkailu-urheilutapahtumaa suunniteltaessa lapsille, on se, että ohjaajat tutustuvat hyvin maastoon, lajeihin ja välineisiin, joita tapahtumassa käytetään. Ohjaajilla tai jollakin heistä tulisi olla kokemusta lapsille suunnatusta liikunnasta tai sen vetämisestä. Tapahtuma tulee aina elämään lasten mukana. Suunnitelma tuskin tulee toteutumaan sinällään, koska lasten kanssa tilanteiden ennustettavuus on mahdotonta. Tämä vaatii ohjaajalta luovuutta ja pysymistä nopeasti muuttuvissa tilanteissa mukana.

Seikkailussa ennakkosuunnitelma on välttämätön, mutta se ei saa olla liian joustamaton, vaan lapsen mielikuvitukselle pitää jättää tilaa. Jokainen toimintaprosessi on ainutkertainen, koska luonnon asettamat haasteet, lasten ideat ja yksilön kokemukset muokkaavat toimintaa. (Kokljuschkin 1999, 61.)

Ohjaajan rooli on varmistaa, että lapset saavat kehitystasolleen sopivaa ja monipuolista liikuntaa. Tämä tarkoittaa osaksi myös sitä, että aikuinen varmistaa etukäteen ympäristön suotuisuuden liikkumiselle. Liikunta toteutetaan niin, että lapsi saa toteuttaa itseään uteliaisuuden, leikin ja oppimisen ilon kautta. (Karvonen ym. 2003, 97.)

Lajivalinnoissa on myös huomioitava se, mihin itsellä on valmiuksia. Valitut lajit tulee olla itsellä hallussa, jotta niitä voi opettaa lapsille. On myös tärkeää huomioida se, ettei lasta voi laittaa uimaan jos ei itse ole valmis menemään veteen ja näyttämään mallia.

Karppinen ym. (2007) jakaa kirjassaan seikkailuohjaajan taidot seuraaviin osiin: 1) ohjaajan omiin taitoihin ja kokemuksiin, 2) ohjaustaitoihin ja 3) turvallisuusosaamiseen. Seikkailuohjaajaksi ei synnytä, vaan se vaatii pitkän ajan kokemusta seikkailulajeista, niiden ohjaamisesta ja ohjattavana olemisesta sekä omaa kiinnostusta ja halua kehittyä ohjaajana. (Karppinen 2007, 127)

Ohjaajien tulee huomioida ja jättää tarpeeksi aikaa varsinaisen toiminnan jälkeen sen purkamiseen. Usein tähän on jätetty liian vähän aikaa. 5-6-vuotiaille lapsille on jo mahdollista ilmaista tunteitaan sanojen avulla, jos vain annamme siihen tilaisuuden. Purkutilanne tulisi olla heti toiminnan jälkeen. Tämä on koko tapahtuman kannalta tärkeä vaihe ja Kokljuschkin (1999) jakaakin seikkailun purkamisen seuraaviin perusteltuihin teemoihin:

- lapsella on mahdollisuus jakaa ja tunnistaa omia tunteitaan
- lapsi ei jää yksin tunteidensa kanssa
- lapsi kokee, että hänen tunteensa ovat tärkeitä. Tunteiden hyväksyminen ja hyväksytyksi tuleminen on lapselle kasvun kannalta välttämätöntä
- lapsi huomaa, ettei ole yksin tunteidensa kanssa, vaan että muillakin on samanlaisia tunteita ja kokemuksia (Kokljuschkin 1999, 63.)

3 KEHITYSTYÖN TOTEUTUS

3.1 Sopimus toimeksiannosta

Porin Seikkailu-urheilijat ry toiminnanjohtaja Outi Seppä otti elokuussa 2013 puheeksi yhdistyksen kokouksessa lapsille suunnatun toiminnan. Hän kertoi, että asiasta oli tullut hänelle kysymyksiä muun muassa Porin Raasto 2013 -tapahtumaan osallistuneilta kilpailijoilta. Tähän hallituksen varapuheenjohtaja lisäsi, että häntä on lähestytty myös samasta asiasta ja että tästä olisi hyvä keskustella. Keskustelimme resursseista ja siitä, pitäisikö tällaiseen toimintaan lähteä mukaan. Yksipuolisesti tulimme siihen tulokseen, että lapsille suunnattua toimintaa voitaisiin kokeilla kesällä 2014. Kysymys siitä, minkälaista toimintaa olisi ja mitä se vaatii, nousi esille. Myös se, että oliko kenelläkään entuudestaan tuttua ohjata lapsille toimintaa. Hallituksen varapuheenjohtaja on työskennellyt liikunnanopettajana, joten hänellä oli ideoita toiminnan suhteen. Seppä kysyi olisiko minulla mahdollisuus ottaa asiasta suunnitelluvastuu ja että voisinko käyttää sitä hyödyksi opinnäytetyössäni. Kerroin olevani kiinnostunut asiasta. Päätimme palaverin siihen, että seuraavalla kerralla esittelen alustavaa runkoa tapahtumasta ja esille nousseita ajatuksia ja ideoita.

3.2 Ensimmäinen palaveri lokakuussa 2013

Projektin ensimmäinen kehitys- ja suunnittelupalaveri järjestettiin lokakuussa 2013. Kehitystyöhön ja arviointiin osallistui yhdistyksen puolesta toiminnanjohtaja ja hallituksen puheenjohtaja. Esityslistalla oli muun muassa tapahtuman runko, mahdolliset lajit, osallistujamäärä, henkilökunnan määrä, turvallisuusasiat ja mahdolliset tarvittavat välineet.

Esittelin suunnittelemani tapahtuman rungon ja lajit. Lajit olivat: valokuvasuunnistus, pyöräily, vesiosuus ja yllätystehtävä eli quest -osuus. Rungossa oli huomioitu seikkailu-urheilulle tyypilliset piirteet ja lajien toteutettavuus. Suunnitelmassa tapah-

tumapaikkana oli Porin Kirjurinluoto, koska Pelle-Hermannin puistosta löytyy puitteet ja telineet, jotka ovat suunniteltu lapsille ja niitä pystyy hyödyntämään myös suunnistuspaikan maastona. Rakennuksia ja telineitä voi käyttää valokuvasuunnistuksen rasteina. Telineet on suunniteltu lapsille kiipeilyyn, joten seikkailu-urheilulle tunnusomainen kiipeilyosuus on turvallista suorittaa puiston telineissä.

Tapahtuma jatkuu suunnitelman mukaan vesiosuudella, jossa on mahdollista käyttää Kirjurinluodon uimarantaa. Pelle-Hermannin puistosta on lyhyt matka siirtyä lasten kanssa rannalle ja ranta soveltuu hyvin lapsille, koska se ei ole äkkisyvä ja siinä on hiekkapohja. Vedestä kahlaamalla tulee lasten hakea kaksi rastia. Rastit eivät saa olla kuitenkaan syvemmällä kuin noin 0,6 metrin syvyydessä, jotta kaikilla lapsilla olisi mahdollista kahlata ne vedestä. Vesiosuudesta tulee mainita lasten vanhemmille kilpailukutsussa. Vanhemmilla on tällöin tieto vesiosuudesta ja he pystyvät varautumaan ja pohtimaan sitä, että soveltuuko se heidän lapselleen. Lapsi ei saa pelätä vettä ja näin joutua ikävään tai liian pelottavaan tilanteeseen tapahtumassa.

Vesiosuuden jälkeen Kirjurinluodon uimarannalle suunniteltiin tehtäväosuutta. Sen työstäminen siirrettiin palaverin loppuun.

Suunnitelmassa pyöräily toimii viimeisenä tapahtumaosuutena. Uimarannalta siirrytään ohjaajien johdolla Kirjurinluodon pyörätelineille, josta pyöräilysuunnistus alkaa. Reitti esitettiin alustavasti olevan noin 1500 metriä.

Tapahtuma suunniteltiin alkavaksi ja päätettäväksi Kirjurinluodon parkkipaikalle, Pelle-Hermannin puiston päähän.

Edellä on kuvattuna alustava suunnitelma lasten seikkailu-urheilutapahtumalle. Palaverissa keskusteltiin eri lajivalinnoista, matkoista ja ideoitiin yleisesti tapahtuman kulkua. Lajit suunniteltiin pidettävän perinteisissä seikkailu-urheilu lajeissa, eli suunnistuksessa, uinnissa ja pyöräilyssä.

Tapahtumapaikasta käytiin paljon keskustelua, koska yhdistys on aikaisemmissa tapahtumissaan käyttänyt Porin Yyterin maastoa. Tapahtumapaikkaa pohdittiin keräämällä molempien paikkavalintojen hyviä ja huonoja puolia. Tämän pohjalta tapah-

tumapaikaksi valittiin suunnitelman mukaan Porin Kirjurinluoto muun muassa sen vuoksi, koska siirtymämatkat ovat siellä lyhempiä, lapsille helpommin tunnistettavia maamerkkejä on Kirjurinluodossa enemmän ja kynnys osallistua tapahtumaan koettiin matalammaksi Kirjurinluodon kohdalla kuin Yyterin ajomatkan suhteen Porin keskustasta.

Tapahtuman suunnittelu eteni koskien lasten ikää ja osallistujamäärää. Alustavassa suunnitelmassa tapahtumaan osallistuu alle 10-vuotiaita lapsia. Asiasta keskusteltiin ja jäsenet esittivät omia mielipiteitään asiaan liittyen. Ehdotuksissa punnittiin hyvät ja huonot puolet, jonka jälkeen asiasta äänestettiin. Ratkaisevaa oli se, että lasten tulee pystyä ikänsä puolesta suorittamaan lajit, eikä ikähaarukka saa olla liian suuri. Tapahtuman ikärajaksi päätettiin 5-8-vuotta.

Osallistujamäärä päätettiin samalla menettelyllä kuin ikäkysymys. Äänestyksessä 10 joukkueen tapahtuma sai eniten ääniä. Perusteluiksi esitettiin muun muassa lapsiryhmän hallittavuus ja se, että riski tapahtuman epäonnistumiselle koettiin pienemmäksi pienemmällä osallistujamäärällä. Yhdistyksen käytäntö on yleisesti myös se, että pilottitapahtumaan otetaan aina mukaan pieni osallistujamäärä, jotta saadaan käsitys tapahtuman sujuvuudesta ja kehityskohteista. Suurella osallistujamäärällä huomio siirtyy helposti itse tapahtuman onnistumisesta liian suuren osallistujamäärän tuomiin ongelmiin.

Suunnittelutyö eteni tehtäväosuuksien ideoinnilla. Mitkä tehtävät otetaan mukaan ja mitä ne pitävät sisällään? Alustava suunnitelma sisälsi kaksi tehtäväosuutta, jotka lapset suorittavat Kirjurinluodon hiekkarannalla ennen vesiosuutta ja vesiosuuden jälkeen. Toiminnanjohtajan kilpailukokemus auttoi tehtävien suunnittelussa, koska hänellä oli ehdottaa laajalti erilaisia tehtäviä, joita oli nähnyt käytettävän seikkailu-urheilussa. Ehdotusten ja ideoiden pohjalta äänestettiin tehtävistä. Ensimmäiseksi rannalla suoritettavaksi tehtäväksi valittiin hiekkakasan rakentaminen. Tehtävä ei tällöin vaadi hankittavia välineitä ja se on helppo toteuttaa. Tehtävä on myös aikaisemmin suoritettu aikuisten tapahtumassa. Tehtävän suorittamisen lisäksi nopeimmat joukkueet voivat koristella tekeleensä. Näin estetään se, että nopeimmat joutuvat odottamaan toisia. Koristelu tapahtuu luonnon materiaaleilla, esimerkiksi kivillä, risuilla ja lehdillä.

Palaverissa päätettiin, että toisen tehtäväosuuden suunnittelu ja siitä päättäminen siirretään seuraavan palaverin esityslistalle.

Viimeiseksi palaverissa sovittiin tapahtuman ajallisesta kestosta. Minkä mittainen tapahtuma olisi sopiva 5-8-vuotiaille lapsille? Tapahtuma ei saisi olla liian pitkä, mutta ei myöskään liian lyhyt. Alustava suunnitelma tapahtuman kokonaiskestoksi oli noin kaksi tuntia. Tämä sisältäisi aloitukset, varsinaisen tapahtuman, palkintojen jaon ja purkukeskustelun. Lisäksi suunnitelma piti sisällään purkukeskustelun. Käyty läpi, mikä on purkukeskustelu ja miksi se tulee pitää.

Pyöräilymatka aiheutti myös paljon keskustelua. Alustavassa suunnitelmassa pyöräilymatkat pituudeksi esitettiin 1500 metriä. Keskustelun yhteydessä kävi ilmi, että se kuulosti kovin lyhkäiseltä. Perustelin asiaa sillä, että pientä lasta ei voi laittaa pyöräilemään moneksi tunniksi. On otettava huomioon myös se, että jollakin lapsella saattaa olla pyörässä apupyörät ja matka ja maasto tulisi tällöinkin olla suotuisa.

Koska käsiteltäviä asioita oli paljon, osa asioista siirrettiin marraskuun 2013 palaverin esityslistalle. Käsittelemättä jääneet asiat olivat: tarkka tapahtumakuvaus, toinen mahdollinen quest –tehtävä, aikataulu, lupa-asiat, henkilökunnan määrä, turvallisuus kysymys/ensiapuvalmius, yhdistyksen vastuu, varusteet (lapset/yhdistys), kustannukset/budjetti ja tapahtumakutsun laatiminen.

3.3 Toinen palaveri marraskuussa 2013

Palaveri järjestettiin samalla kokoonpanolla kuin edellisellä kerralla. Siihen osallistui yhdistyksen puolesta toiminnanjohtaja ja hallituksen puheenjohtaja. Palaveri aloitettiin lokakuun 2013 palaverissa käsittelemättömillä asioilla. Tapahtuman runko oli nyt pääpiirteittään valmis ja vaati vain yhdistyksen jäsenten hyväksynnän.

Palaverissa käsiteltiin toista tehtäväosuutta ja siihen esitettiin köysitehtävää. Köysi tulee parityöskentelynä avata solmuista. Suorituspaikkana on Kirjurinluodon uima-

ranta ja tehtävä sijoittuu seuraamaan vesiosuutta. Köysitehtävää puoltavaksi tekijäksi perusteltiin sen helppous toteuttaa, koska yhdistyksellä on siihen vaadittava materiaali jo valmiina.

Lisäksi tapahtuman yhtenäistämisen vuoksi esitettiin lisätehtävä, joka toimii loppu-tehtävänä. Tämä pitää sisällään valokuvasuunnistuksen yhteydessä rasteilta löytyvien kuvien/palapelin palasten kokoamisen kuvaksi. Lisäksi vesiosuuden rastien ja pyöräilymatkalta löytyvien rastien kuvat voidaan kaikki yhdistää lopussa. Näin koko tapahtuma nivoutuu yhteen ja lapset saavat jännittää koko tapahtuman ajan, mitä kuvasta lopulta paljastuu. Tämä koettiin yksimielisesti hyväksi ideaksi. Tapahtuman punainen lanka on palapeli, joka on piilotettu Kirjurinluodon maastoon ja lasten tehtävä on löytää palaset seikkailun ja tehtävien avulla. Suoritetuista quest –tehtävistä saa myös yhden palapelin palaset.

Suunnitelma tapahtumasta on kokonaisuudessaan seuraavanlainen:

Kokoontuminen Porin Kirjurinluodon parkkipaikalla, Pelle-Hermannin puiston vieressä. Aloitetaan nimenhuudolla ja varustetarkastuksessa, jonka ohessa vanhemmille jaetaan reittikartta (reittikartta pitää sisällään kaikki tiedot tapahtumasta, muun muassa tapahtuman lajit, matkat ja reitit). Ohjaaja selittää samalla tapahtuman sääntöjä ja kulkua, eli avaa reittikirjan sisältöä suullisesti myös lapsille. Aloituksessa lapsilla on myös mahdollisuus saada kasvomaalaukset halutessaan. Tämä merkitsee tapahtuman alkamista. Ensimmäinen tehtäväosuus on aloituksen jälkeen valokuvasuunnistus Pelle-Hermannin puistossa. Joukkueille jaetaan kymmenen kuvakorttia ja heidän pitää löytää kyseiset paikat puistosta ja ottaa jokaiselta rastilta palapelinpalanen. Palasia varten on aloituksessa jaettu jokaiselle joukkueelle Minigrip-pussit. Osa rasteista sijaitsee maan tasalla ja osa telineissä, niin että lapset saavat kiivetä hakeakseen palaset. Seuraava osuus suoritetaan Kirjurinluodon uimarannalla, jonne siirrytään yhdessä. Rannan toisessa päässä suoritetaan quest –tehtävä, eli hiekkakasan tekeminen ja koristelu. Ohjaaja seuraa kasaamista ja ilmoittaa, kun hiekkakasa on tarpeeksi korkea, eli 0,5 metriä. Tämän jälkeen lapset saavat aikaa uimapukujen vaihtamiseen. Vesiosuus suoritetaan kuitenkin vain max, 0,6 metrin syvyydessä, joten uimapuku ei ole välttämätön, mutta suositeltava. Vedestä kahlataan kaksi rastia ja siirrytään samalla rannan toiseen päähän ja suoritetaan toinen quest –osuus, köyden avaaminen solmuista. Viimeiselle osuudelle siirrytään tämän jälkeen yhdessä. Siirrytään pyörä-

telineille, jotka sijaitsevat rannan vieressä parkkipaikalla. Vanhemmat ovat vieneet pyörät telineisiin aloituksen kasvomaalauksen aikana. Pyöräilyreitti kulkee kapellimestarinkadun – kirjurinluodontien- Pelle-Hermanninpolun – petanqueradan – Lokki-lavan – lintutarhan kautta takaisin parkkipaikalle, josta tapahtuma alkoi. Rata on noin 1400 metriä. Pyöräilyn jälkeen siirrytään parkkipaikan viereiselle nurmikentälle, jossa suoritetaan lopputehtävä, eli palapelin kokoaminen. Kun ohjaajat ovat tarkastaneet palapelit, jakavat he jokaiselle osallistujalle palkinnot. Tapahtuma päättyy purkukeskusteluun, jossa jokaisella lapsella on mahdollisuus kertoa tuntemuksiaan tapahtumasta. Vanhemmille jaetaan samalla palautelomake tapahtumasta. Lomakkeen voi myös täyttää sähköisesti ja palauttaa myöhemmin. Tarkoitus palautelomakkeella on se, että se täytetään yhdessä lapsen kanssa.

Ajallisesti tapahtuma kestää noin kaksi tuntia (aloitus 20 min, kuvasuunnistus 20 min, siirtyminen rannalle 5 min, tehtävä-, vesi- ja tehtäväosuus 25 min, vaatteiden vaihdot 10 min, siirtyminen pyörätelineille 5 min, pyöräilyosuus 20 min, lopputehtävä, palkintojen jako ja purku 30 min). Yhteensä 2 tuntia ja 15 minuuttia.

Suunnitelma ja aikataulu hyväksyttiin äänestämällä. Keskustelimme rastien paikoista niin Pelle-Hermannin puistossa kuin pyöräilyosuudella. Pohdimme, että tarkkoja paikkoja ei tässä vaiheessa ole järkevää päättää, koska esimerkiksi maisemat voivat talven aikana muuttua. Viralliset rastipaikat varmistuvat kesällä 2014 noin kaksi viikkoa ennen varsinaista tapahtumaa.

Palaveri jatkui keskustelemalla henkilökunnan määrästä. Ehdotin, että viisi ohjaajaa riittäisi. Tällöin olisi yksi ohjaaja kahta joukkuetta kohden. Asia hyväksyttiin äänestämällä. Koska jokaisella joukkueella on lisäksi oma vanhempi mukana, koettiin ohjaajamäärä riittäväksi.

Lupa-asioita yhdistyksellä on tehty linjaus, että hallituksen puheenjohtaja on vastuussa niiden hoitamisesta. Sovimme, että myös tässä tapahtumassa hän hoitaa asian. Ensiapuvalmiuden järjestäminen on kuulunut myös hallituksen puheenjohtajan vastuulle. Näin sovimme myös tässäkin tapauksessa. Hän hoitaa myös paikalle ensiapulaukun.

Yleisesti seikkailu-urheilutapahtumissa on käytössä se periaate, että kilpailijat osallistuvat tapahtumiin omalla vastuulla. Usein vastuunvapautuslomake kirjoitetaan joko ilmoittautumisen yhteydessä tai ennen kilpailuun osallistumista. Tämän vuoksi päädyimme siihen tulokseen, että vanhemmat kulkevat lasten mukana tapahtuman ajan ja heillä on päävastuu lapsista. Tarkastelimme asiaa palaverin aikana ja saimme Internetistä tietoa siitä, että näin on toimittu myös muissa lapsille suunnatuissa tapahtumissa.

Palaverissa käytiin läpi vanhemmille annettava tapahtumakutsu. Tapahtumakutsu löytyy liitteenä opinnäytetyön lopusta (Liite 1) Siihen ei yhdistyksen jäseniltä tullut korjattavaa vaan se meni sinällään läpi.

Viimeisenä kohtana esityslistalla oli varuste- ja tarvikelista. Lasten omat varusteet on esiteltynä tapahtumakutsussa. Tarvittavat tarvikkeet ovat: kasvovärit, rastimerkit, palapelinpalaset, mittanauha, vesipoijut, köydet ja palkinnot. Käyty läpi, että yhdistyksellä on valmiina jo listasta kaikki muut paitsi kasvovärit. Rastimerkit ja palapelinpalaset pystytään itse tekemään ja laminoimaan. Hallituksen puheenjohtaja varmistti, että yhdistyksen välineitä on mahdollista käyttää tapahtumassa. Hankinnoiksi listattiin ainoastaan kasvovärit.

Budjettiasioista käytiin lopuksi keskustelua. Kerroin, että olin suunnitellut tapahtuman niin, että se ei vaadi suurten kustannusten hankintoja, kuten edellä olen jo kuvannut. Hankintoja ovat vain kasvovärit ja mahdollisesti palkintojen yhteydessä jaettavat yllätuspussit. Yllätuspussit koettiin yksimielisesti hyväksi hankinnaksi. Pussin ideoinnin ja sisällön esittely siirrettiin joulukuun 2013 loppupalaveriin.

3.4 Loppupalaveri ja palaute joulukuussa 2013

Palaveri järjestettiin samalla kokoonpanolla kuin edellisetkin palaverit. Tapahtuman ohjelma oli nyt valmis ja jäljelle oli jäänyt vain budjettiesitys ja palkintopussien sisällön suunnittelu. Lisäksi olin hahmotellut valmiiksi mahdollista palautelomaketta. Esitin ehdotukseni palkinnosta ja se hyväksyttiin sellaisenaan. Budjettia kävimme

yhdessä läpi ja se kuulosti yhdistyksen jäsenten mielestä järkevältä ja kohtuulliselta. Sovimme, että mikäli jokin asia tapahtumaan liittyen jatkossa muuttuu, palattaisiin asiaan yhdistyksen kokouksessa. Tapahtumaan on vielä sen verran aikaa, että parannusideoita saattaa tulla vielä esiin.

Palautelomakkeeseen teimme avoimet kysymykset tapahtumaan liittyen. Kysymykset ovat osaksi samoja kuin purkukeskustelussa. Kysymme muun muassa, että mikä oli parasta ja mikä huonointa? Ja oliko tapahtuma kestoltaan sopiva kuin myös matkoiltaan? Sovimme, että palautelomakkeen voi palauttaa sähköisesti tai postitse. Myös mahdollisesti jo tapahtumapaikalla, mikäli joku siihen kerkeää jo heti vastaamaan. Palautelomake löytyy liitteenä opinnäytetyön lopusta (Liite 2).

Kävimme yhdessä läpi suunnittelutyötä ja valmista suunnitelmaa. Hallituksen puheenjohtaja ja toiminnanjohtaja olivat molemmat tyytyväisiä lopputulokseen. Tämän tyylinen tapahtuma sopii hyvin heidän palvelutarjontaan ja tapahtuma oli yleisesti sellainen, jopa monipuolisempi, mitä he olivat ajatelleet. Siinä yhdistyi hienosti heidän mielestään seikkailu-urheilun piirteet ja lajit kuin myös sen päätavoite, joka oli soveltuvuus lapsille.

4 PROJEKTIASETELMA

4.1 Yhteenvedo

Projektin päällimmäinen tarve oli tuottaa Porin Seikkailu-urheilijat ry:lle lapsille suunnattu seikkailu-urheilutapahtuma. Yhdistys halusi laajentaa tarjontaansa ottamalla lapset yhdeksi toimintansa kohteeksi. Yhdistykselle tulleiden kysymysten vuoksi, koskien lapsille suunnattua toimintaa, oli asiasta käyty keskustelua ja todettu se hyväksi ja mahdolliseksi vaihtoehdoksi. Tavoite oli suunnitella seikkailu-urheilu tapahtuma niin, että siinä huomioidaan lapset ja muunnetaan urheilulajit ja tehtävät lapsille sopiviksi. Malli kehitettiin syksyllä 2013 yhdistyksen palaverissa, joissa jäsenet yhdessä ideoivat ja suunnittelivat tapahtuman. Vastasin suunnittelutyöstä ja esittelin tapahtumaa koskevat suunnitelmani palaverissa. Lisäksi suunnitteluvastuussa olivat pääasiassa yhdistyksen toiminnanjohtaja ja hallituksen puheenjohtaja. Hallituksen puheenjohtaja otti myös vastuualueikseen turvallisuus- ja lupa-asiat.

4.2 Hankkeen tausta ja tarve

Porin Seikkailu-urheilijat ry:n jäsenillä on pitkä historia urheilun parissa ja kokemusta seikkailu-urheilusta. Kuitenkin lapsille suunnatusta toiminnasta jäsenillä oli vähän kokemusta. Tämän vuoksi yhdistyksen toiminnanjohtaja oli ottanut minuun yhteyttä asian osalta. Projekti lähti käyntiin yhdistykselle esitetyistä kysymyksistä lapsille suunnatusta toiminnasta. Kysymyksiä esittivät muun muassa yhdistyksen aikaisempiin tapahtumiin osallistuneet henkilöt. Tämä kysymys tuotiin esiin yhdistyksen palaverissa, jossa koettiin asia mahdolliseksi. Asia koettiin myös tärkeäksi, koska seikkailu-urheilu tapahtumia ei ole järjestetty lapsille vielä Porissa.

4.3 Kohderyhmät ja hyödynsaajat

Projektin tärkein kohderyhmä olivat lapset ja tässä tapauksessa ikäryhmäksi oli valittu 5-8-vuotiaat lapset. Lasten lisäksi työstä hyötyy yhdistys. Lapsille se on hyödylli-

sen siksi, että samanlaista toimintaa ei ole Porissa tarjolla. Yhdistyksellä on mahdollista lisätä tapahtuma palvelutarjontaansa ja vastata siten palvelun kysyntään.

4.4 Tavoitteet ja mittarit

Päätavoite työllä oli tuottaa ja suunnitella seikkailu-urheilutapahtuma lapsille kesälle 2014. Suunnittelutyö ja kehittäminen oli jaettu kahteen suunnittelupalaveriin ja loppupalaveriin. Palavereissa esittelin sille kerralle määritetyt asiat ja niiden pohjalta kävimme keskustelua ja ideointia. Toimeksiannon pohjalta ideoin tapahtumarunkoa, jota muokkasimme lokakuun 2013 palaverissa. Palaverissa käytiin läpi, vastasiko esitys yhdistyksen ajatusta toiminnasta ja sitä kehitettiin niin, että suunnitelma vastasi yhdistyksen ajatusta, kuin myös huomioi lapset. Suunnittelutyön onnistumista arvioitiin lopuksi viimeisessä palaverissa. Muun muassa niin, että vastasinko projektilla yhdistyksen toimeksiantoon ja miten tyytyväisiä lopputulokseen oltiin? Eli toinko vastauksia esityslistalla olleisiin kysymyksiin, jotka minun oli määrä hoitaa. Saamani palautteen pohjalta suunnittelu eteni ja muokkaantui. Lopputulos oli suunnittelun osalta valmis työ, joka vastasi yhdistyksen toimeksiantoa ja on mahdollista toteuttaa kesällä 2014.

4.5 Tuotokset

Projektin lopputuloksena saatiin aikaan toimintamalli, joka oli tässä tapauksessa seikkailu-urheilutapahtuma lapsille. Toimintamalli oli yhdistyksen hyväksymä ja sen suunnittelutyötä oli arvioitu yhdessä yhdistyksen toiminnanjohtajan ja hallituksen puheenjohtajan kanssa. Toimintamallin lisäksi projektilla saatiin aikaan tapahtumakutsut ja palautelomakkeet, jotka ovat varsinaisen tapahtuman sivutuotoksia.

4.6 Hankkeen toteutusmalli

Työ eteni niin, että sille oli asetettu kaksi palaveria, joissa käytiin läpi siihen mennessä valmiina oleva suunnitelma, kehitettiin sitä ja annettiin palautetta siitä. Palaveri-ihin oli määritelty ennalta, mitkä asiat siihen mennessä pitää olla hoidettuna, jotta työ etenee ja se saadaan valmiiksi. Loppupalaverissa käytiin läpi koko prosessi, valmis suunnittelutyö ja miten se oli toimeksiantajan mielestä onnistunut. Työtehtävien jakaminen hoidettiin myös näissä palavereissa. Vastuualueet työstä jaettiin yhdistyksen jäsenille niin, mihin kullakin oli parhaat valmiudet tai sen mukaan, miten yhdistys oli linjannut aikaisemmin tehtävien jakautumisesta ja vastuualueista.

4.7 Työsuunnitelma

Aikataulutin projektille työsuunnitelman, jotta työn eteneminen pysyi selkeänä ja aikataulussa. Työsuunnitelma on jaettu osiin ja niille annettu tietty aikataulu ja tehtävä viikkotasolla. Työsuunnitelman vaiheiden kuvaus on kohdassa 3, kehitystyön toteutus.

Taulukko 1. Projektin aikataulutettu työsuunnitelma.

Viikko	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
Toimeksianto															
Suunnittelutyö															
Palaveri 1															
Suunnittelutyö															
Palaveri 2															
Suunnittelutyö															
Loppuarviointi															

4.8 Panokset

Hoidin pääasiassa toimintamallin suunnittelutyön, mutta palaveri-ihin osallistui myös yhdistyksen puolesta toiminnanjohtaja ja hallituksen puheenjohtaja. Varsinaiseen suunnittelutyöhön oli varattu vuoden 2013 loka-, ja marraskuu. Loppupalaveri sijoitui joulukuun 2013 alkuun. Palavereja oli yhteensä neljä: toimeksiantopalaveri, kaksi

välipalaveria ja loppupalaute. Palavereihin osallistui 3-5 yhdistyksen jäsentä. Työntunteja ja suurempaa henkilöstömäärää tarvitaan lähempänä tapahtumaa, kun rataa merkataan, tehdään valmisteluja, hoidetaan karttoja ja rasteja ja hoidetaan yleisesti järjestelyjä ja kuljetuksia. Myös varsinainen tapahtuma vaatii viisi ohjaajaa tapahtumapaikalle.

Tapahtuma on suunniteltu niin, että se ei vaadi suurta rahallista panosta, jotta sen voisi toteuttaa. Välineitä yhdistyksellä on käytössä omasta takaa ja osan on mahdollista valmistaa lähempänä tapahtumaa. Mahdolliset matkakustannukset kirjataan ylös ja näissä asioissa toimitaan samalla tavalla, kuin muihinkin tapahtumiin liittyvissä asioissa.

Vastuualueet ja niistä huolehtiminen päätettiin yhdistyksen palavereissa. Osa vastuualueista oli jo aikaisemmin sovittu.

4.9 Kustannusarvio

Varsinaisia hankintoja tapahtumaa koskien ovat ainoastaan kasvovärit ja yllätyspus-
sit. Tapahtuma oli suunniteltu niin, että osallistumismaksu kattaa tulevat kustannukset. Osallistumismaksu on melko pieni kuin myös osallistujamäärä, joten tapahtumalla ei ole tarkoitus hakea voittoa, eikä se rahallisesti kata jäsenten siihen käyttämää aikaa. Koska tapahtuma toimii pilottina, tämä on yhdistyksen hallituksen linjaus ja päätös asiasta. Palaverit oli pyritty pitämään niin, että ne sijoittuvat yhdistyksen omien palaverien alkuun tai loppuun, jotta erillistä siirtymäaikaa tai matkakuluja ei tule.

4.10 Projektin riskit ja oletukset

Suunnittelutyössä ja sen onnistumisessa suurin riski oli se, että aikataulut tai ajatukset tapahtumasta eivät kohtaa. Aikataululliseen ongelmaan kuitenkin pystyi vaikuttamaan sillä, että palaverien ajankohtaa pystyttiin siirtämään niin, että kaikilla osanottajilla oli mahdollisuus osallistua niihin. Tarkoin määriteltyjä päivämääriä projekti ei vaatinut. Riskiksi voitiin myös luokitella sen, että yhdistyksen jäsenten mielipiteet tapahtumasta eivät kohtaa. Varsinaisen tapahtuman osalta oli löydettävissä enemmän

varsinaisia riskejä. Niitä olivat esimerkiksi: osallistujakato, huono sää, tapahtuma aika suhteessa muihin Kirjurinluodossa järjestettäviin tapahtumiin ja yhdistyksen jäsenten käytettävyys tapahtumapäivänä.

Suurimmiksi riskeiksi itse koin sopivan päivämäärän löytymisen ja yhdistyksen jäsenten käytettävyyden tapahtumassa. Koska monet Porin Seikkailu-urheilijat ry:n jäsenistä kilpailevat itse kesällä 2014 ja ovat ulkomailla pitkiä aikoja harjoittelemassa kisoihin, voi aikataulujen yhteensovittaminen olla ongelma.

5 TOIMINTAMALLIN LOPPUTULOS

5.1 Tapahtuma

Multisport Kids 2014 –tapahtuma valmistui kokonaisuudessaan suunnittelun osalta joulukuun 2013 ensimmäisellä viikolla. Tapahtumarunko on esitelty kokonaisuudessaan jo edellä, toisessa palaverissa. Tapahtuma koostuu näin ollen aloituksesta, joka sisältää kasvomaalauksen, kuvasuunnistuksesta, kahdesta tehtäväosuudesta, vesiosuudesta, pyöräilyosuudesta, lopputehtävästä ja purkukeskustelusta. Ajallisesti se kestää noin 2 tuntia ja 15 minuuttia. Tarkat rastipaikat varmistuvat kahta viikkoa ennen varsinaista tapahtumaa. Tällöin valmistamme valokuvasuunnistuksen rastit, hoidamme kartat ja palapelin palaset. Palkinnot ja yllätyspussit hoidetaan siinä vaiheessa, kun ilmoittautuminen on päättynyt.

Projektin suunnittelutyön lopputulos on seuraavanlainen: Tapahtuman aloitus tapahtuu Porin Kirjurinluodon parkkipaikalla, Pelle-Hermannin puiston vieressä. Ensimmäisenä suoritetaan nimenhuuto ja varustetarkastus, jonka ohessa vanhemmille jaetaan reittikartta (reittikartta pitää sisällään kaikki tiedot tapahtumasta, muun muassa tapahtuman lajit, matkat ja reitit). Ohjaajan alustuksella käydään läpi tapahtuman sääntöjä ja kulkua. Reittikirjan sisältö avataan suullisesti myös lapsille. Alustuksen yhteydessä on osallistujilla ja vanhemmilla mahdollisuus esittää kysymyksiä. Tapahtuman aloituksessa lapsilla on mahdollisuus saada kasvomaalaukset.

Ensimmäinen tehtäväosuus on aloituksen jälkeen valokuvasuunnistus Pelle-Hermannin puistossa. Joukkueille jaetaan kymmenen kuvakorttia ja heidän pitää löytää kyseiset paikat puistosta ja ottaa jokaiselta rastilta palapelinpalanen. Palasia varten on aloituksessa jaettu jokaiselle joukkueelle Minigrip-pussit. Osa rasteista sijaitsee maan tasalla ja osa telineissä, niin että lapset saavat kiivetä hakeakseen palaset. Rastimerkit, palaset ja kuvat ovat muovitettuja, jotta ne kestävät käsittelyä ja vettä. Suunnistus on tyypillinen seikkailu-urheilulaji. Siksi suunnistus on teemana myös koko lastentapahtuman ajan. Rastipaikat ja matkat ovat muutettu lapsille sopiviksi. Esimerkiksi rastivälit ovat lyhyitä, 10 metristä 100 metriin.

Tapahtuman toinen osuus suoritetaan Kirjurinluodon uimarannalla, jonne siirrytään yhdessä. Rannan toisessa päässä suoritetaan quest –tehtävä, eli hiekkakasan tekeminen ja koristelu. Ohjaaja seuraa kasaamista ja ilmoittaa, kun hiekkakasa on tarpeeksi korkea, eli 0,5 metriä. Tämän jälkeen lapset saavat aikaa uimapukujen vaihtamiseen. Quest –osuudet ovat myös tyypillisiä seikkailu-urheilulle. Niissä testataan urheilijan keskittymiskykyä ja toisinaan ne ovat myös fyysisesti erittäin raskaita. Lasten tapahtumaan valitut tehtävät ovat järjestetty aikaisemmin aikuisten seikkailu-urheilu kilpailuissa, mutta muunnettu vaikeudeltaan lapsille sopiviksi.

Tapahtuman kolmas osuus suoritetaan vedessä, max, 0,6 metrin syvyydessä, joten uimapuku ei ole välttämätön, mutta suositeltava. Vedestä kahlataan kaksi rastia ja siirrytään samalla rannan toiseen päähän ja suoritetaan toinen quest –osuus, köyden avaaminen solmuista. Vesiosuudet ovat seikkailu-urheilussa tyypillisiä etenemisosuuksia. Eteneminen voi tapahtua muun muassa kahlaamalla, uimalla tai melomalla. Näistä lajeista on myös olemassa eri variaatioita, jotka vaikeuttavat etenemistä. Uintiosuuden voi joutua suorittamaan kaikkien kilpailuvarusteiden kanssa, uimapatjauintina tai Styrox-levyllä. Lasten tapahtumaan valittiin lyhyt vesiosuus ja myös turvallisuuden kannalta veden syvyys rajattiin max. 0,6 metriin, koska kaikki osallistujat eivät mahdollisesti osaa uida.

Viimeiselle tapahtumaosuudelle siirtyminen tapahtuu ohjaajien johdolla. Kirjurinluodon parkkipaikan pyörätelineillä varmistetaan, että kaikilla on asianmukainen varustus yllä. Varusteisiin luetaan ulkoiluvaatteet, lenkkikossut, pyörä ja kypärä. Vanhemmat ovat vieneet pyörät telineisiin aloituksen kasvomaalauksen aikana. Pyöräilyreitti kulkee kapellimestarinkadun – kirjurinluodontien- Pelle-Hermanninpolun – petanqueradan – Lokki-lavan – lintutarhan kautta takaisin parkkipaikalle, josta tapahtuma alkoi. Rata on noin 1400 metriä. Pyöräilyreitti voi vielä ennen tapahtumaa muuttua, kuitenkin niissä rajoissa, että se ei ylitä pituudeltaan 1500 metrin matkaa. Kaikki tapahtumalajit ovat perinteisiä seikkailu-urheilulajeja, siksi ne ovat valittu lastentapahtumaan. Kirjurinluodon maasta on myös helppokulkuista ja matkat on helppo suunnitella niin, että niistä ei tule liian pitkiä.

Pyöräilyn jälkeen siirrytään parkkipaikan viereiselle nurmikentälle, jossa suoritetaan lopputehtävä, eli palapelin kokoaminen. Kun ohjaajat ovat tarkastaneet palapelit, ja-

kavat he jokaiselle osallistujalle palkinnot. Tapahtuma päättyy purkukeskusteluun, jossa jokaisella lapsella on mahdollisuus kertoa tuntemuksiaan tapahtumasta. Vanhemmille jaetaan samalla palautelomake tapahtumasta. Lomakkeen voi myös täyttää sähköisesti ja palauttaa myöhemmin. Tarkoitus palautelomakkeella on se, että se täytetään yhdessä lapsen kanssa.

Ajallisesti esitin, että tapahtuma kestäisi noin kaksi tuntia (aloitus 20 min, kuva-suunnistus 20 min, siirtyminen rannalle 5 min, tehtävä-, vesi- ja tehtäväosuus 25 min, vaatteiden vaihdot 10 min, siirtyminen pyörätelineille 5 min, pyöräilyosuus 20 min, lopputehtävä, palkintojen jako ja purku 30 min). Yhteensä 2 tuntia ja 15 minuuttia.

Aikaisempaan kuvaamaani suunnittelutyöhön tulee lisätä vielä markkinointi. Kävin asiasta puhelinkeskustelua yhdistyksen puheenjohtajan kanssa. Yhdistys on ilmoittanut tapahtumistaan tähän asti sosiaalisessa mediassa ja luonut omat sivunsa. Tätä kanavaa on ollut helppo käyttää ilmoitustauluna ja viestit ovat tavoittaneet yleisönsä. Sovimme, että lasten tapahtumaa voidaan markkinoida tätä kanavaa kautta. Kiinnostuneet saavat lisätietoja ja kilpailukutsut yhdistyksen profiilin kautta. Koska tapahtumaan mahtuu mukaan melko pieni osallistujamäärä, ei markkinointi varmasti ole ongelma.

6 YHTEENVETO

Olen tyytyväinen siihen lopputulokseen, johon päädyimme lasten tapahtuman suunnittelussa. Tapahtumasta tuli mielestäni hyvä ja monipuolinen. Kun idea syksyllä tapahtumasta syntyi ja nyt kun miettii lopputulosta, olen kaikin puolin tyytyväinen. Ajatus oli aluksi paljon suppeampi, mitä lopputulos nyt on. Tapahtuman piti sisältää aluksi vain pyöräilyä ja suunnistusta, mutta paisui lopulta paljon suuremmaksi. Oikeastaan alun perin sen piti olla vain lapsille suunnattu pyörälenkki tai muuta vastaavaa. Mutta kun istuimme alas palaverissa, lähti ajatus melko nopeasti tapahtumasta kasvamaan ja ideointi kävi vilkkaana. Lopputulos on mielestäni tarkoin mietitty ja osaksi suunnittelutyötä on auttanut kesällä 2013 tehty Porin Raasto. Vaikka tapahtumat ovat täysin erilaiset, noudattavat ne silti suunnittelutyössä samoja kaavoja. Samanlaisia asioita tulee ottaa huomioon. Muun muassa lupa-asiat, turvallisuus, kutsut ja tiedottaminen, budjetointi, resurssit ja henkilökunnan järjestäminen ovat tapahtuneet samanlaisena suunnittelutyönä kuin vuosi sitten.

Yleisesti tapahtuman järjestäminen ja suunnittelu ovat laajoja kokonaisuuksia. Aluksi jokin asia saattaa tuntua hyvältä idealta, mutta kun sitä aletaan hiomaan valmiiksi tapahtumaksi, kuluu siihen lukuisia työtunteja enemmän kuin on aluksi osattu arvioida. Leikkimielisesti siitä voisi vitsailla yhteisenä taloprojektina. Budjettiin ja työtunteihin saa aina alkulaskelmien jälkeen lisätä noin 10-20 prosentin yllätyslisän. Tässä projektissa budjetti tuskin ylittyy, koska se on suunniteltu niin, että rahallisesti se ei lohkaise suurta pottia yhdistykseltä, vaan vaikuttavuuselementit löytyvät jo itsessään luonnosta ja hauska tekemisestä. Työtunneista voi tässä vaiheessa sanoa sen verran, että ne varmasti noudattavat tuota 20 prosentin yllätyslisää.

Vaikka tapahtuman suunnittelutyö on nyt valmis, tapahtuma on vasta edessä. Kesällä valmistelutyö ja radan rakentaminen vievät aikaa ja tiedän, että siihen saamme käyttää vielä paljon työtunteja.

Tapahtuman suunnittelutyö ja sen käyttö osana opinnäytetyötäni, ovat olleet mielestäni edelleenkin hyvä ja innostava idea. Suunnittelutyö jo sinällään pisti minut pohtimaan monenlaisia huomioitavia asioita ja laittoi minut ajattelemaan lopputulosta

lasten näkökulmasta. Kuitenkin se, että samalla perehdyin seikkailukasvatuksen kirjallisuuteen, elämyspedagogiikkaan ja lapsille suunnattuun liikuntaan eri teosten avulla, oli minulle hyvinkin opettava kokonaisuus. Ajattelen nyt yleisesti lasten liikkumisesta ulkoilmassa ja sen monipuolisuudesta melko eri tavalla kuin ennen opin- näytetyö aloittamista. Alkuasetelma oli minulle ehkä se, että löytäisin lasten ulkona touhuamiselle, pyöräilylle, juoksemiselle, uimiselle nimen, seikkailu-urheilu. Nyt minulle ei nimeäminen tai sanojen löytyminen ole niinkään tärkeää, vaan ymmärrys siitä, että lapsille elämykset tuovat kokemuksia, kokemukset ja uudelleen tekeminen oppimista ja oppiminen erilaisten elämysten kautta on lapsille mielekästä ja helppo tapa oppia.

Pääsin myös opinnäytetyötä tehdessäni tekemään minulle mieluisaa suunnittelu ja kehittämistyötä. Kesän 2013 pilottitapahtuma oli minun ja Porin Seikkailu-urheilijat ry:n ensimmäinen suuri projekti. Lapsille suunnattu seikkailu-urheilu tapahtuman on sitten toinen. Pidän paljon kehittämistyöstä ja tehdä suunnittelutyötä erilaisissa projekteissa. Olen siis pystynyt hyvin yhdistämään opinnäytetyötä tehdessäni monta minulle tärkeää asiaa. Tämä asia on toiminut hyvänä motivaation lähteenä ja uskon, että oma kiinnostukseni aiheesta näkyy myös työssä. Päällimmäinen ajatus näin jälkikäteen tästä projektista on kuitenkin se, että työ oli erityisen mielenkiintoinen.

LÄHTEET

Bowles, S. 1999. Reasonably Doing the Impossible – Active-Inbetweens. Journeying with both Passion and Conviction with a Concentric Imagination. Teoksessa: Suoranta, J: Nuorisotyöstä seikkailukasvatukseen. Tampere. Tampereen Yliopistopaino Oy.

Clarke, H. 1998. Keinot ja päämäärät seikkailukasvatuksessa. Teoksessa: Lehtonen T. Elämän seikkailu. Jyväskylä: Atena kustannus Oy.

Karppinen, S. & Latomaa, T. 2007. Seikkaillen elämyksiä. Seikkailukasvatuksen teoriaa ja sovelluksia. Rovaniemi. Lapin yliopistokustannus.

Karppinen, J. A. 2007. Elämyksistä kokemukseen ja oppimiseen. Teoksessa: Karppinen S. & Latomaa T.: Seikkaillen elämyksiä. Rovaniemi. Lapin yliopistokustannus.

Karvonen, P. Siren-Tiusanen, H. & Vuorinen, R. 2003. Varhaisvuosien liikunta. Jyväskylä: VK-Kustannus Oy.

Kokljuschkin, M. 1999. Seikkailuun! Varhaiskasvatuksen seikkailukirja. Helsinki. Kirjayhtymä Oy.

Lehtonen, T. (toim.) 1998. Elämän seikkailu. Näkökulma elämyksellisen ja kokemuksellisen oppimisen kysymyksiin Suomessa. Jyväskylä. Atena kustannus Oy.

Lehtonen, K. Mäkelä, E. & Pulli, K. 2007. Ohjaus seikkailutoiminnassa. Teoksessa: Karppinen S. & Latomaa T.: Seikkaillen elämyksiä. Rovaniemi. Lapin yliopistokustannus.

Suoranta, J. 1999. Nuorisotyöstä seikkailukasvatukseen. Tampere. Tampereen Yliopistopaino Oy.

Telemäki, M. 1998. Kurt Hahn ja elämyspedagogiikka. Teoksessa: Lehtonen T. Elämän seikkailu. Jyväskylä: Atena kustannus Oy.

Seikkailu-urheilu www-sivut. Viitattu 19.11.2013
www.multisport.fi

Seppä, O. 2013. Toiminnanjohtaja, Porin seikkailu-urheilijat ry. Pori. Henkilökohtainen tiedonanto 1.9., 27.10., 24.11., 2.12. ja 8.12.2013.

Multisport Kids 2014

Porin Seikkailu-urheilu ry järjestää 5-8-vuotiaille tytöille ja pojille suunnatun multisport-tapahtuman Porin Kirjurinluodossa heinäkuussa 2014. Tapahtumassa edetään pareittain. Tiimi voi koostua kahdesta tytöstä, kahdesta pojasta tai tyttö ja poika parista.

Tapahtuma kestää kokonaisuudessaan noin kaksi tuntia ja se pitää sisällään erilaisia urheilu- ja tehtäväsuorituksia. Tapahtumassa on mukana vesiosuus, joka suoritetaan max. 0,6 metrin syvyisessä vedessä. Lisätietoa radasta ja tapahtuman kulusta saa lisää tapahtumapäivänä, jolloin reitti ja lajit paljastetaan. Tapahtumapäivänä kokoonnutaan aluksi Kirjurinluodon parkkipaikalle, Pelle-Hermannin puiston viereen.

Ilmoittautuminen

Tapahtumaan ilmoittaudutaan sähköpostitse outi.seppa(at)..... viimeistään 2 viikkoa ennen tapahtumaa. Sähköpostissa ilmoitetaan osallistujien nimet ja tämän lisäksi myös joukkueen nimi. Paikan päällä ei tapahtumaan voi enää ilmoittautua. Mukaan mahtuu 10 joukkuetta ilmoittautumisjärjestyksessä.

Sarjat

Tapahtumassa on yksi sarja, johon voi siis osallistua joko tyttöpari, poikapari tai sekapari. Mikäli tapahtumaan olisi osallistumassa esimerkiksi sisaruspari, joista toinen on nuorempi kuin 5-vuotias, ota yhteyttä puhelimitse numeroon tai sähköpostitse outi.seppa(at).....

Tapahtumamaksu

Joukkueen osallistumismaksu on 20 euroa ja sen voi suorittaa yhdistyksen tilille Maksun tulee olla hoidettuna viimeistään viimeisenä ilmoittautumispäivänä.

Palkinnot

Kaikki joukkueet palkitaan tapahtuman jälkeen Porin Seikkailu-urheilijat ry:n perinteisellä mitalilla.

Varusteet

Osallistujilla tulee olla ulkoiluun sopivat urheiluvarusteet. Tapahtumalla ei ole säävarausta.

Pakolliset varusteet:

Urheiluvaatteet + uimapuku ja pyyhe

Lenkkarit

Pyörä + pyöräilykypärä

Juomapullo

Säännöt

Joukkueen tulee edetä rataa yhdessä, kuten Multisportissa on tapana. Järjestäjien ohjeita tulee noudattaa ja rataa edetä edeltä mainitussa järjestyksessä. Joukkueen mukana on oltava huoltaja, joka kulkee mukana, mutta ei saa auttaa/osallistua tapahtuman kulkuun. Huoltaja vastaa joukkueen turvallisuudesta. Tapahtumapaikalla on ensiapulaukku ja ensiapuvalmius

Palautelomake

Kiitämme teitä osallistumisesta Multisport Kids 2014 -tapahtumaan. Pyydämme vielä, että vastaisitte tällä palautelomakkeella seuraaviin kysymyksiin tapahtumaa koskien. Palautteenne on meille tärkeä, jotta voimme kehittää tapahtumaa ja tehdä siitä jatkossa vielä monipuolisemman.

1. Mikä oli lapsen mielestä parasta tapahtumassa?

2. Mikä oli lapsen mielestä huonointa tapahtumassa?

3. Oliko tapahtuma lapsen mielestä: a.) liian helppo, b.) sopiva vai c.) liian haastava?

4. Oliko tapahtuma ajallisesti: a.) liian lyhyt, b.) sopiva vai c.) liian pitkä?

5. Oliko lapsilla tarpeeksi aikaa suorittaa:

a.)tehtäviä? _____

b.)siirtymiä? _____

6. muuta:

Kiitos palautteestanne

