

# ALKUSEURAKUNTIEN APUNA

Antti Timonen

# ALKUSEURAKUNTIEN APUNA

Lautapeli seurakuntien nuorisotyöhön

Antti Timonen  
Opinnäytetyö, syksy 2014  
Diakonia-ammattikorkeakoulu  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön  
suuntautumisvaihtoehto  
Sosionomi (AMK) +  
Kirkon nuorisotyönohjaajan vir-  
kakelpoisuus

## TIIVISTELMÄ

Timonen, Antti. Alkuseurakuntien apuna – lautapeli seurakuntien nuorisotyöhön. Kauniainen, syksy 2014, 58 s., 5 liitettä.

Diakonia-ammattikorkeakoulu. Sosiaalian koulutusohjelma, Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön suuntautumisvaihtoehto, sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyönohjaajan virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa lautapeli, jossa käsitellään alkuseurakuntaa, apostolien tekoja ja kristillisen kirkon historiaa. Yhteistyötahona opinnäytetyölle toimi Hämeenkyrön seurakunta. Lautapeli on tarkoitettu erityisesti rippikoulun jälkeiseen nuorisotyöhön, jossa peliä voidaan käyttää opetuksen tai leirikokonaisuuksien osana. Yhtenä tavoitteena oli tuoda esille lautapelien käyttömahdollisuuksia osana nuorisotyötä. Peli työstettiin yksilötyönä pelitestivaiheeseen, jolloin se annettiin Hämeenkyrön seurakunnan nuorisotyöhön testattavaksi. Saadun palautteen pohjalta peliin tehtiin muutoksia ja tarkennuksia.

Lautapeliä varten tutustuttiin pelisuunnitteluun ja pelaamiseen opettamisen välineenä, kristilliseen nuorisotyöhön, kristilliseen kasvatukseen ja toiminnallisuuden sekä ryhmässä toimimiseen. Pelin teemojen kannalta oleellisiksi nousivat myös apostolien tekoihin ja alkukirkon historiaan tutustuminen.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi Alkuseurakuntien apuna -lautapeli. Peli on viiden pelaajan peli, jossa pelaajat auttavat apostolien roolissa kuutta alkuseurakuntaa selviytymään niitä kohtaavista ongelmista ja haasteista. Peli opettaa pelaajia toimimaan yhdessä yhteisten haasteiden voittamiseksi ja myös kuvaa kristillisen kirkon historian alkua. Peli on yhteistyöpeli, jossa pelaajat voittavat tai häviävät yhdessä.

Asiasanat: alkuseurakunta, apostolit, lautapelit, nuorisotyö, oppiminen, pelaaminen, Raamattu

## ABSTRACT

Timonen, Antti. First steps of the early church – board game for church youth work. 58 p., 5 appendices. Language: Finnish. Kauniainen, autumn 2014.

Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services, Option in Christian Youth Work. Degree: Bachelor of Social Services.

The goal of this thesis was to create a board game that deals with the history of the early church and the book of Acts. The aim of this board game and thesis was to offer new methods of teaching, learning and having fun while learning about Bible, for both youth and church youth workers. Also it was important to make playing games more visible as a method of teaching and learning. Thesis was commissioned by Hämeenkyrö parish and its youth work.

The theoretical part of the thesis focuses on Christian youth work and Christian education but also on other topics. The history of the early church and deeds of the apostles are in main focus on this game and thus important to the theoretical foundation of this thesis. Also game design principles and theory behind it was important for this thesis. This thesis also tries to prove that games can be used as teaching aids, so it was important to get familiar with learning theories and theory about how gaming can be used as teaching method.

The result of this thesis is a board game called Alkuseurakuntien apuna. The game is a five-player game in which players take the roles of the apostles and help six different parishes that are in trouble. The game teaches players to work together to defeat challenges, and also describes the history of the early Christian church. The game is a cooperative game where players win or lose together.

Keywords: early church, apostles, board games, gamification, learning, youth work, Bible

## SISÄLLYS

1 PELIN KEINOIN APOSTOLIEN JÄLJILLÄ.....	7
2 KRISTILLINEN NUORISOTYÖ.....	8
2.1 Nuorisotyön olemus ja kristillinen kasvatus .....	8
2.2 Kristillisen kasvatuksen ulottuvuudet .....	9
2.3 Toiminnallisuus metodina .....	11
3 APOSTOLISEN AJAN MERKITYS .....	12
3.1 Apostolien teot ja kirjeet .....	12
3.2 Raamattu ja alkuseurakunnat.....	12
3.3 Apostolit esikuvina.....	13
3.4 Apostolisen ajan merkitys.....	16
4 LAUTAPELAAMINEN .....	17
4.1 Pelisuunnittelu .....	17
4.2 Pelaamisen hyödyt .....	18
4.3 Ryhmässä pelaaminen .....	19
5 PELIT, OPPIMINEN JA KASVATUS.....	21
5.1 Oppimisteoriat .....	21
5.2 Leikki ja pelaaminen kasvatuksena .....	22
5.3 Kristillinen kasvatus ja pelaaminen.....	23
5.4 Pelillistäminen .....	24
6 PRODUKTIN KUVAUS .....	26
6.1 Tavoite.....	26
6.2 Peli produktin muotona ja pelin lyhyt kuvaus.....	26
6.3 Kohderyhmä .....	27
6.4 Hämeenkyrön seurakunta .....	28
7 TEORIA KÄYTÄNNÖKSI .....	30
7.1 Ideasta eteenpäin.....	30
7.2 Resurssien kartoitus .....	30

7.4 Teorian vaikutuksista peliin .....	31
8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....	34
8.1 Lähtökohtia arviointiin.....	34
8.2 Arvioinnin toteuttaminen .....	34
8.3 Pelistä saatu palaute .....	35
8.3.1 Nuoret .....	36
8.3.2 Työntekijät .....	37
8.3.3 Palautteen merkitys .....	38
8.3.4 Eettisyys .....	39
8.2 Oma arvio pelistä .....	40
8.3 Ammatillinen kasvu ja jatkokehittämisideat .....	41
LÄHTEET .....	44
LIITE 1: Säännöt .....	47
LIITE 2: Vinkkejä peliä käyttävälle työntekijälle.....	52
LIITE 3: Kortit.....	53
LIITE 4: Pelilauta.....	59
LIITE 5: Arviointikysymykset .....	60

## 1 PELIN KEINOIN APOSTOLIEN JÄLJILLÄ

Tämä opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa lautapeli, jossa on kristinuskoon linkittyvä teema. Alkuseurakuntien apuna -lautapeli on tästä opinnäytetyöstä valmistunut produkti. Pelien pelaaminen on itselleni tärkeä osa vapaa-aikaani ja tämän opinnäytteen myötä myös osa ammatillista identiteettiäni. Tavoitteenani on myös työllistyä kirkon nuorisotyöhön, joten tätä työalaa kehittävä opinnäytetyö oli itselleni tärkeä asia.

Kaikkea työtä on kehitettävä ja löydettävä uusia tapoja tehdä työtä. Tämän opinnäytetyön yksi tavoite oli tuoda esille pelien mahdollisuuksia olla uudella tavalla osa seurakunnan nuorisotyötä. Ei vain yhtenä tapana viettää aikaa yhdessä vaan myös osana opettamis- ja koulutuskokonaisuuksia, joita nuorisotyössä on. Pelaaminen on myös uusi tapa lähestyä raamatunopetusta, peli voi herättää mielenkiintoa Raamatun lukemiseen. Nuorille voidaan näin erilaisia mahdollisuuksia oppia kristinuskon pääasioista ja myös luoda mielikuvia apostolisesta ajasta.

Yksi tämän opinnäytteen keskeisistä kysymyksistä oli apostolisen ajan kuvaaminen lautapelin muodossa. Apostolien teot ja apostoliset kirjeet tarjoavat mielenkiintoisen kuvan alkukirkon ja apostolien elämästä, josta oli mielenkiintoista lähteä tekemään peliä. Tämä näkökulma oli itselleni myös hyvin tärkeä koska apostolien elämä ja teot ovat olleet monen oman opetuspuheen aiheena ollessani kesätöissä.

Peli muodostuu säännöistä, korteista ja pelilaudasta, jotka löytyvät tämän opinnäytetyön liitteistä. Peli on suunniteltu erityisesti rippikoulun jälkeiseen nuorisotyöhön mutta sitä voidaan käyttää myös muissa seurakunnan työmuodoissa.

## 2 KRISTILLINEN NUORISOTYÖ

### 2.1 Nuorisotyön olemus ja kristillinen kasvatus

Kristillisessä nuorisotyössä on nähtävissä kolmea erilaista piirrettä: hengellinen, pedagoginen ja sosiaalinen. Hengellinen toiminta liittyy yksilön sekä yhteisön uskoon ja sen harjoittamiseen. Pedagoginen toiminta sisältää taas opettamisen ja kasvattamisen eri muodot, joita nuorisotyössä käytetään. Sosiaalinen toiminta näyttäytyy syrjäytymisen ehkäisynä, osallisuuden lisäämisenä ja yhteisenä toiminnan suunnitteluna ja toteuttamisena. (Launonen 2008, 85.)

Niin hengellinen, pedagoginen kuin sosiaalinen piirre muokkaavat sitä miten nuorisotyötä määritellään ja ymmärretään. Se miten nämä elementit painottuvat, vaikuttavat siihen, miten kristillinen nuorisotyö tulee todeksi missäkin seurakunnassa. Tätä painotusta tekevät erityisesti nuorisotyönohjaajat, heidän näkemyksensä ja tavoitteensa vaikuttavat paljon siihen millaista nuorisotyö on. Toisaalta taas nuorten elämäntilanteista ja siellä olevista haasteista nousee toinen painotukseen vaikuttava tekijä. Myös nuorilla, joiden kanssa työtä tehdään, on vaikutusta tapaan jolla työskennellään. (Launonen 2008, 78.)

Kristillinen nuorisotyö on siis työtä nuorten parissa, jossa on esillä niin hengellinen, pedagoginen kuin sosiaalinen näkökulma. Yhteen kokoontuminen on hyvin keskeinen nuorisotyön toimintatapa, yhdessä eläminen ja toimiminen ovat kristillisen kasvatustoiminnan kannalta hyvin tärkeitä kokonaisuuksia. (Seppälä 1988, 158.) Nuorisotyöllä on siis kasvatuksellinen näkökulma, josta puhutaan kristillisenä kasvatuksena.

Kasvatuksella on aina tietoisia tavoitteita sekä päämääriä, joilla pyritään kohti muutosta sekä tukemaan kasvua, kehitystä sekä oppimista. Kasvatus siis tapahtuu harvoin vahingossa vaan se on tavoitteellista toimintaa, jolle asetetaan tavoitteita sen mukaan, mitä pidetään tärkeänä ja tavoiteltavana. Kasvatus on



siis arvosidonnaista. Se tapahtuu myös vuorovaikutussuhteissa kasvattajan ja kasvajan välillä. (Muhonen & Tirri 2008, 64—65.)

Kristillinen kasvatusta voidaan määrittellä useammalla tavalla. Se voi olla kristillisen perinteen välittämistä yhdeltä sukupolvelta toiselle, jolloin yksi sukupolvi yrittää välittää omaksumansa asiat eteenpäin. Kristillinen kasvatusta voi olla myös kristilliseen uskoon kasvatusta, jolloin se on uskontokasvatusta. Kolmas määritelmä on kasvatusta, jonka tavoitteena on saada aikaan kristillistä oppimista. (Muhonen ja Tirri 2008, 67.)

## 2.2 Kristillisen kasvatuksen ulottuvuudet

Kristillistä kasvatusta voidaan hahmottaa myös sen kuuden ulottuvuuden kautta. Nämä ulottuvuudet ovat opillinen, rituaalinen, kokemuksellinen, eettis-moraalinen, huolenpidollinen ja pedagoginen ulottuvuus. Näistä kolme ensimmäistä (opillinen, rituaalinen, kokemuksellinen) ovat hengellisiä ulottuvuuksia kun taas kolme viimeistä (eettis-moraalinen, huolenpidollinen ja pedagoginen) ovat inhimillisiä ulottuvuuksia. Ulottuvuudet ovat toisiinsa yhteydessä, minkä takia rajaa hengellisen ja inhimillisen välille ei voida vetää. (Muhonen & Tirri 2008, 77.)

Rituaalinen ulottuvuus havainnollistuu tapojen ja perinteiden kautta. Yhteiset rituaalit, kuten jumalanpalvelukseen osallistuminen, rukoileminen ja hengelliset laulut, tarjoavat turvallisuutta ja kokemuksia jotka yhdistävät osallistujia. Kristillinen kasvatusta auttaa ymmärtämään näiden merkitystä, eli rituaaliseen ulottuvuuteen yhdistyy myös opillista ja kokemuksellista ulottuvuutta. (Muhonen & Tirri 78.)

Kristillisen kasvatuksen kautta on mahdollista tarjota kasvatettavalle kokemus rakastavasta ja turvallisesta Jumalasta, tätä kutsutaan kokemukselliseksi ulottuvuudeksi. Luottamus elämään ja tulevaisuuteen syntyy kokemuksesta luotettavasta Jumalasta. (Muhonen & Tirri 2008, 78—79.)

Kristilliseen kasvatukseen yksi tehtävä on välittää kasvatettavalle tärkeitä arvoja sekä ohjata heitä kohti hyvää ja oikeaa. Tämä on eettis-moraalinen ulottuvuus. Pelkkä tieto eettisistä periaatteista, kuten kultainen sääntö, rakkauden kaksoiskäsky, ei vielä riitä, vaan kristilliseen kasvatukseen kuuluu myös näiden toteuttaminen käytännössä. (Muhonen & Tirri 2008, 80.)

Huolenpidollinen ulottuvuus painottaa turvallisen ilmapiirin, huolenpidon ja rakkauden osaa kristillisessä kasvatuksessa. Kristillisyyden ja siihen kuuluvat arvot eivät ole arjesta irrallisia, vaan niiden tulee näkyä siinä edellä mainitulla tavalla. Arkinen yhdessäolo ja tavallisen elämän arvostaminen ovat osa kristillisyyttä. (Muhonen & Tirri 2008, 80.)

Opillinen ulottuvuus sisältää kristinuskoon kuuluvat opit ja uskomukset sekä niiden välittämisen. Erityisen tärkeässä osassa ovat raamatunkertomukset. Raamattu kertoo Jumalan toiminnasta ihmiskunnan historiassa ja siitä lukeminen sekä keskusteleminen mahdollistavat tärkeiden elämäntieteiden pohtimisen myös tässä ajassa. Tärkeä näkökulma on myös se, että vaikka kasvattaja ei voi synnyttää uskoa kasvatettavassa, Raamatusta puhuminen ja sen pitäminen esillä saattaa kasvatettavan Raamatun äärelle ja näin Jumalan puhuteltavaksi. Raamatunkertomukset ovat siis opillisen ulottuvuuden ilmentäjiä. (Muhonen & Tirri 2008, 78.)

Pedagogisella ulottuvuudella tarkoitetaan kasvatukseen liittyviä sisällöllisiä ratkaisuja, joilla pyritään kohti asetettuja tavoitteita ja lähtökohtia. Perinteisiä menetelmiä kristillisessä kasvatuksessa ovat kerronta ja keskustelu, mutta muiden menetelmien hyödyntäminen on mahdollista kristillisen kasvatuksen kokonaisvaltaisuuden vuoksi. Ei ole olemassa vain yhtä menetelmää, joka sitoisi kristillistä kasvatusta. Pedagogisen ulottuvuuden kannalta tärkeää on myös kasvatuksen hengellisen puolen huomioiminen. Usko ei ole edellytys kristillisessä kasvatustehtävässä toimimiselle, mutta sitoutuminen yhteisiin arvoihin ja tavoitteisiin on tärkeää. Kaikessa kristillisessä nuorisotyössä on havaittavissa pedagogisen toiminnan piirteitä. (Launonen 2008, 85; Muhonen & Tirri 2008, 80.)

### 2.3 Toiminnallisuus metodina

Toiminnallisesti oppiminen tapahtuu kokeilemalla, tekemällä ja osallistumalla. Myös ajatuksellinen toiminta, joka syntyy fyysisen tekemisen kautta, on toimintaa. Toiminnallinen oppiminen on usein myös sosiaalinen tapahtuma, usein tarvitaan yhteistyötä ongelmien ratkaisemiseen. Toiminta itsessään ei ole tavoite, vaan sen avulla oppiminen joten päämäärän tai oppimisen tavoitteen asettaminen on tärkeää. (Räsänen 2008, 299; Kataja, Jaakkola & Liukkonen 2011, 30.)

Toiminnallisuus on yksi nuorisotyön metodi. Se on pedagoginen ratkaisu, joka tuo mukanaan sosiaalisen aspektin. Taas palaamme kristillisen nuorisotyön olemukseen, jossa nämä molemmat piirteet ovat edustettuina.

Seurakuntien nuorten toiminnassa leikitään, pelataan ja tehdään asioita yhdessä. Toiminnalliset oppimismenetelmät ovat siis lähtökohtaisesti mukana seurakunnan nuortentoiminnassa, mutta kuten Räsänen (2008, 304) toteaa, menetelmä on vain väline ja ilman suunnitelmaa tämän välineen käyttäminen on usein turhaa. Toiminnallisuuden tulee siis olla suunniteltu osa nuorisotyötä, jos ja kun sitä halutaan käyttää ja ottaa siitä kaikki hyöty irti.

## 3 APOSTOLISEN AJAN MERKITYS

### 3.1 Apostolien teot ja kirjeet

Apostolien teot ja apostoliset kirjeet muodostavat ison osan Uutta testamenttia, isomman kuin evankeliumit. Niin Apostolien teot kuin kirjeet näyttävät lukijalle, millaista elämää seurakunnat ja niiden apuna toimineet apostolit elivät, millaisia haasteita ja vaikeuksia mutta myös onnistumisia he saivat kokea.

Apostolien teot on luonteeltaan apologeettinen, uskoa puolustava. Tämä näkyy useissa puheissa, joita teokseen on tallentunut: puheita on yhteensä 24, joiden pääasiana on evankeliumi. Pietarin puhe helluntaina on hyvä esimerkki uskoa puolustavasta puheesta heti Apostolien tekojen alkupuolella. Toinen Apostolien tekojen tärkeä rooli on olla linkki evankeliumien ja kirjeiden välillä. Ilman Apostolien tekoja kirjeiden kirjoittamistilannetta olisi vaikea ymmärtää. Tästä linkkinä toimimisesta kertoo myös se, että Apostolien tekojen kirjoittaja on Luukas, yksi evankeliumien kirjoittajista. (Norvanto 2000, 9—10; Peltola i.a.; Ranta 2007, 10.)

### 3.2 Raamattu ja alkuseurakunnat

Kristillisen seurakunnan syntymäpäivä on helluntai, jolloin Pyhä Henki vuodatettiin apostoleihin. Helluntai oli aloitus kristinuskon leviämiseksi. Jeesuksen lähetyksensä noudattaen apostolit, Pietarin johdolla, lähtevät viemään evankeliumia eteenpäin ja kristillinen kirkko, sellaisena kun me sen ymmärrämme, alkaa syntyä. (Ap.t. 2:1—13.)

Apostolien teot kuvaa syntyneitä seurakuntia ja niiden ihmisiä. Apostolien teoista on löydettävissä kuusi keskeistä piirrettä seurakunnalle: uskovien keskinäinen yhteys, Pyhän Hengen työ seurakunnissa, seurakunnan kokoontuminen kodeissa, evankelioimisen eri menetelmät, voimateot ja lähetystyö. Toisaalta

Apostolien teot kuvaa myös seurakuntien ja apostolien kohtaamia haasteita: Ananias ja Safiran yrittävät huijata seurakuntaa ja kohtaavat sen vuoksi loppunsa ja Paavali ja Barnabas riitautuvat, koska Barnabaksen ehdottama matkatoveri ei kelpaa Paavalille. Kokonaisuutena Apostolien teot antaa siis hyvin inhimillisen ja rehellisen kuvan alkuseurakunnan elämästä. (Ap.t. 2:42—47, 4:31, 5:1—16, 8:6—8, 9:20—22, 15:36—41, 16:6—10; Beuamont 2006, 103; Peltola i.a.; Ranta 2007, 85—87.)

Paavalin kirjeet välittävät myös kuvaa alkuseurakunnista, niin hyvässä kuin pahassa. Korintin seurakunta on esimerkki jälkimmäisestä vaihtoehdosta. Seurakunnassa eletään siveettömästi, seurakuntalaiset haastavat toisiaan oikeuteen riita-asioissa ja se on jakautunut ryhmiin, joilla on omat suosikkiopettajansa. Toisesta kirjeestä korinttilaisille löytyy myös Paavaliin kohdistuvia henkilökohtaisia syytöksiä. Toisaalta esimerkiksi Tessalonikan seurakunta saa kehuja Paavalilta, seurakunta tunnetaan siitä, miten usko ja rakkaus vaikuttavat seurakunnassa ja miten Tessalonika on esimerkki myös muille lähialueen seurakunnille. (1. Tess. 1:3,7; Beuamont 2006, 112—113, 1. Kor. 1:12, 5:1—2, 6:1, 6:12—20; 2.Kor. 1:15—22, 3:1—3, 10:1, 10.)

Uuden testamentin tutkiminen antaa lukijalle kattavan kuvan siitä, millaista seurakuntaelämää kristinuskon alkuaikoina elettiin. Alkuseurakuntien elämään tutustuminen tarjoaa mahdollisuuden oppia kristillisen kirkon kasvusta ja siitä miten Jumalan suunnitelma toteutuu sen toiminnassa. Apostolien teot ja Uuden testamentin kirjeet luovat kuvan inhimillisestä kirkosta, joka silti julistaa evankeeliumia eteenpäin. Apostolien tekojen pohjalta voidaan todeta, että syntyneellä kirkolla on lähetystehtävä, joka ylittää kaikki rajat. (Dowley 2005, 106—107; Ranta 2007, 18.)

### 3.3 Apostolit esikuvina

Pelkästään seurakuntien elämä ei tee apostolisen ajan tarkastelusta mielenkiintoista vaan myös apostolien elämästä, teoista ja toimista löytyy monia mielen-

kiintoisia näkökulmia. Apostoleilla on oma historiansa, josta käsin heidän toimintansa uuden kirkon lähetteinä on hyvä peilata. Tässä luvussa keskityn lähinnä kahteen merkittävämpään apostoliin, Pietariin ja Paavaliin.

Pietari oli kalastaja, josta tuli Jeesuksen kutsun kautta apostoli, joidenkin tulkintojen mukaan apostolien johtaja. Pietari on apostoleista eniten äänessä evankeliumeissa ja hän myös pitää helluntaina puheen Jerusalemissa oleville juutalaisille. Vaatimattomasta kalastajasta, jonka usko on heikko, tulee uskossaan vahva opettaja ja julistaja. (Beaumont 2006, 104—105; Dowley 2005, 211; Janatuinen 2007, 365.)

Apostoli Pietari muistetaan evankeliumeista kalansaaliinsa mutta myös Jeesuksen kieltämisen vuoksi. Pietari on seurannut Jeesusta noin kolmen vuoden ajan, nähnyt ihmetekoja ja kuullut opetusta mutta silti hän kieltää tuntevansa opettajaansa ja kieltää samalla myös uskonsa. Silti tästä samasta miehestä tulee alkuseurakunnan johtaja, joka lopulta kuolee uskonsa vuoksi. Evankeliumit antavat kuvan opetuslapsesta jolla on uskoa tunnistaa Jeesuksen todellinen luonne mutta, hän on myös hämmentynyt, anteeksiantamaton ja pelokas. Apostolien teoissa Pietarista tulee kuitenkin se kallio, joka vie evankeliumia eteenpäin. (Beaumont 2006, 104—105; Janatuinen 355—356.)

Pietarin arvo ja merkitys nykypäivän kristityille korostuukin hänen inhimillisyydessään. Pietari ja muut opetuslapset eivät ole valmiita tai täydellisiä kristittyjä vaan keskeneräisiä, he oppivat elämään ja olemaan kristittyjä Jeesuksen opetuksien myötä. Esimerkki, jonka Pietarin elämä antaa anteeksiannosta, sovitukselta ja kristityn kasvusta on vaikuttava. (Gärtner 2003, 142—143.)

Saul, joka myöhemmin sai nimen Paavali, oli kristittyjä vainonnut fariseus, jonka elämä otti uuden suunnan hänen kohdattuaan ylösnousseen Kristuksen matkalla Damaskokseen. Entisestä kristittyjen vainoajasta tuli apostoli, joka vei evankeliumia kaikille kansoille, kohdaten samalla ennakkoluuloja menneisyytensä vuoksi. Paavalin työn tuloksena syntyi monia uusia seurakuntia. Kristittyjen vainoajasta tulee yksi eniten kristinuskon oppiin vaikuttaneista henkilöistä. (Beau-

mont 2006, 108—109, 112; Dowley 2005, 217; Norvanto 2000, 99—102; Mustakallio 2007, 5—6, 21—22.)

Paavalin elämä näyttää meille, että äänekkäimmästäkin kristinuskon vastustajasta voi tulla sen eteenpäin viejä. Paavalin toinen tärkeä vaikutus liittyy kristinuskon oppiin: Paavali on kristinuskon historian ensimmäinen teologi. Paavalin kirjeet muodostavat yli puolet Uuden testamentin sisällöstä ja vaikka ne oli tarkoitettu alun perin tilanteisiin joihin seurakunnat olivat joutuneet, niistä muodostui keskeinen osa kristinuskon perinnettä. Kirjeet olivat Paavalin keino auttaa ja antaa ohjeita seurakunnille kun hän ei itse ollut paikalla. Paavalin sanoilla on edelleen merkitystä tänä päivänä, Paavalin opetuksen ydin sanoma on Jeesuksen kuolema ja ylösnousemus, sovitus ja lunastus. (Beaumont 2006, 112—115; Hahn 2014, 99, 101—102; Mustakallio 2007, 12—15, 30—31, 42—45; Rahkonen & Riikonen 2012, 114.)

Kirjeidensä lisäksi Paavali tunnetaan lähetysmatkoistaan, häntä voidaan kutsua ensimmäiseksi lähetystyöntekijäksi, vaikka muutkin apostolit matkustivat paljon. Paavali teki kolme lähetysmatkaa ympäri Välimeren, keskittyen nykyisen Turkin ja Kreikan alueille. Paavalin lähetysmatkat ovat myös yksi osoitus kristityn vaelluksesta, lähetysmatkat vaativat paljon Paavalilta ja hänen matkatovereiltaan. 2. kirjeessä korinttilaisille Paavali kuvaa omaa vaellustaan ja kohtaamiaan vaaroja:

--Olen saanut raataa kovemmin kuin he, olen ollut enemmän vankeudessa, minua on ruoskittu ylen määrin, monesti olen ollut kuolemanvaarassa. Olen juutalaisilta viisi kertaa saanut "yhtä vaille neljäkymmentä" ruoskaniskua, kolmesti olen saanut raippoja, kerran minua on kivitetty, kolme kertaa olen joutunut haaksirikkoon, olen ajelehtinut meressä vuorokauden. Olen yhtenäni ollut matkoilla, olen ollut vaarassa hukkaa jokiin ja joutua rosvojen käsiin, vaarassa niin maanmiesteni kuin vierasheimoi-  
sten joukossa, vaarassa kaupungissa ja autiomaassa, vaarassa merellä, vaarassa valeveljien parissa. Olen raatanut ja nähnyt vaivaa, valvonut paljon, kärsinyt nälkää ja janoa, paastonnut usein, palellut vähissä vaatteissa. Kaikkien näiden hankaluuk-  
sien lisäksi minua joka päivä painaa huoli kaikista seurakunnista. (2. Kor.11:22—28.)

Toisaalta Paavalin ja hänen tovereiden työ on esimerkki siitä, että lähetystyötä tehdessä kaikki keinot ovat sallittuja. Paavali väittelee, keskustelee, julistaa ja näyttää esimerkillään millaista on olla kristitty. Paavalin ansiota on myös se, että kristinusko on universaali, kaikille kuuluva eikä vain juutalaisuuden alalahko. Paavalia kutsutaankin pakanoiden apostoliksi juuri tästä syystä. (Beaumont 2006, 110—111; Hahn 2014, 103—104; Mustakallio 2007, 13—14.)

### 3.4 Apostolisen ajan merkitys

Molemmat apostolit, Pietari ja Paavali, ovat kristinuskon kannalta merkittäviä henkilöitä. Hahn (2014, 99) toteaaakin, että olisi vaikeaa edes kuvitella viimeistä kahtatuhatta vuotta ilman Paavalin tekemää työtä, niin merkittävä on apostolin vaikutus. Pietari taas on hyvä esimerkki kristitystä, jonka elämässä on useita erilaisia vaiheita ja muutoksia mutta joka pitää silti uskonsa. Yllä esitetyt näkökulmat molempien apostolien merkityksellisyydestä tukevat ajatusta, että Apostolien teot ja Uuden testamentin kirjeet ovat kristityille tärkeä osa Raamattua. Apostolien elämään ja ajatuksiin tutustuminen voi tarjota uusia näkökulmia myös nykyajan kristittyjen hengelliseen elämään.

Alkuseurakuntien elämään tutustuminen taas tarjoaa näkymää siitä, millaista kristittyjen yhteiselo on ollut ja mistä esimerkiksi Paavali seurakuntia kehuu tai toruu. Mahdollisuus peilata nykypäivän ja historiallisten seurakuntien elämää on mielenkiintoinen mahdollisuus. Mitä nykyisin tehdään toisin ja mistä syistä? Onko alkuseurakuntien toiminnassa jotain sellaista mistä nykypäivän seurakuntien olisi hyvä ottaa oppia?



## 4 LAUTAPELAAMINEN

### 4.1 Pelisuunnittelu

Pelisuunnittelu luo pohjan jolle peliä rakennetaan. Sen avulla syntyy pelisuunnitelma, jonka pohjalta peliä lähdetään toteuttamaan. Pelisuunnitteluun liittyy esimerkiksi pelin sääntöjen, haasteiden, tavoitteiden ja peli-ilmeen luominen tai hahmottelu pelisuunnitelmaa varten. Pelisuunnittelulla hahmotellaan pelin perusmuoto ja kokonaisuus. (Manninen 2007, 28—30.)

Käytännössä pelisuunnittelussa pyritään vastaamaan tiettyihin kysymyksiin liittyen suunnitteilla olevaan peliin. Näitä kysymyksiä voivat olla muun muassa seuraavat: kuka peliä pelaa? Miten peli voitetaan, mihin pelaaja pyrkii pelissä? Millaisia sääntöjä, rajoituksia ja ominaisuuksia pelissä on? Nämä kysymykset ovat vasta pelisuunnittelun ensimmäinen vaihe mutta niihin vastaaminen on tärkeää tulevan työskentelyn kannalta. Pelisuunnittelu ei vielä sisällä pelitestaamista tai tuotantoon liittyviä seikkoja, kuten esimerkiksi grafiikan tuottamista vaan se on selvästi oma erillinen osansa pelin syntyä. Pelisuunnittelu on myös ennakoimista, linjauksien ja valintojen tekemistä pelin suhteen. (Manninen 2007, 29—30.)

Pelisuunnittelu muodostuu osa-alueista, joiden välille pyritään hakemaan tasapainoa. Mannisen (2007, 31—32) mukaan pelisuunnittelun tärkeimpiä tavoitteita ovat: pelin ”sielun” luominen, hyvän pelikokemuksen muodostaminen, virheiden välttämisen suunnittelu, riskien minimointi ja suunnan varmistaminen tuotannon aikana. Ilman pelisuunnittelua tuotanto voi ajautua väärään suuntaan.

Vuorela (2007, 41—65) kuvaa pelisuunnittelua hieman toisenlaisesta näkökulmasta kuin Manninen. Vuorela puhuu työsuunnitelmasta, joka jakautuu kolmeen osaan: esituotantoon, tuotantoon ja jälkituotantoon. Näistä vaiheista esituotanto tulee lähimmäksi Mannisen pelisuunnitelmaa. Vuorisen esituotantovaihe pitää sisällään konseptoinnin, eli tiiviin peli-idean kuvauksen; resursoinnin, eli käytös-

sä olevien resurssien kartoittamisen; tuotespeksin, eli tarkemman kuvauksen pelistä, josta ulkopuolinenkin saa idean pelistä ilman suunnittelijan selontekoa; ja tehtävienjaon, eli pelintekijän suunnitelma siitä kuka tekee mitäkin tai missä vaiheessa hän itse tekee mitäkin peliin liittyvää.

#### 4.2 Pelaamisen hyödyt

Pelaaminen on sosiaalinen tilanne, jossa tapahtuu vuorovaikutusta pelaajien välillä. Mahdollisuus vuorovaikutukseen on pelien erikoispiirre, verrattuna muuhun ajanviettoon kuten esimerkiksi elokuvien katsomiseen tai kirjojen lukemiseen. Vuorovaikutusta tapahtuu myös kahdessa tasossa: pelaajien välillä kuin myös pelin ja pelaajan välillä. Jälkimmäinen on enemmän tietokonepelien ominaisuus, pelaaja voi reagoida peliin ja peli reagoi pelaajaan. Ryhmässä toimiminen on yksi näkökulma pelaamisen sosiaalisuuteen, varsinkin yhteistyöpelien tai ryhmäpelien kohdalla. Yhteistyöpelit opettavat ryhmässä toimimista ja kommunikointia sekä vastuun ottamista ryhmän jäsenenä. Kääntöpuolena on mahdollisuus sosiaalisen paineen syntymiseen. (Meriläinen i.a, 33—34; Vuorela 2007, 21.)

Pelissä onnistuminen tuottaa positiivisia kokemuksia, joka osaltaan on luomassa henkistä hyvinvointia. Onnistuminen haasteessa niin yksin kuin yhdessä tuottaa hyvin erilaisen kokemuksen kuin esimerkiksi elokuvan katsominen. Yhdessä koettu onnistuminen on elämys, jolla on vaikutuksia kaikkiin ryhmän jäseniin. Toisaalta jo pelkästään pelin äärellä viihtyminen voidaan nähdä positiivisena kokemuksena, onnistumiset eivät ole ehto hyvälle pelikokemukselle. (Meriläinen i.a, 36.)

Meriläinen (i.a, 36) näkee myös epäonnistumisen peleissä kasvattavana kokemuksena. Epäonnistuminen antaa mahdollisuuden käsitellä tunteita joita vastoinkäyminen herättää ja näin varustaa yksilöä tulevaisuutta varten. Sosiaalisessa ympäristössä tapahtuvat epäonnistumiset antavat mahdollisuuden myös oppia käsittelemään ystävyysuhteita pettymysten kohdatessa. Käsitteet hyvä

ja huono häviäjä ovat kaikille tuttuja. Myös uudelleen yrittäminen tappion jälkeen on tärkeä näkökulma kun mietitään pelien sosiaalisuutta ja sitä mitä niistä voidaan oppia.

#### 4.3 Ryhmässä pelaaminen

Ryhmiä on monenlaisia ja niissä jokaisella on rooleja. Ryhmä voidaan määritellä joukoksi yksilöitä: jotka ovat toistensa kanssa vuorovaikutuksessa, joilla on käsitys siitä, että he kuuluvat ryhmään, jotka jakavat ryhmän tavoitteet ja päämäärät ja heidän välillään on yhteistoimintaa. Satunnaiset ryhmät ovat meille tavallisimpia ryhmiä, esimerkiksi ihmiset lähijunassa ovat osa satunnaista ryhmää. Kukaan ei siis välty ryhmään kuulumiselta jossain vaiheessa elämäänsä. (Kopakkala 2008, 32; Vilkkö-Riihelä 1999, 647.)

Ryhmät voidaan jakaa primaariryhmiin ja sekundaariryhmiin. Primaariryhmät ovat pitkäaikaisia ja niiden jäsenet tuntevat toisistaan henkilökohtaisia asioita sekä pystyvät vastaamaan yksilön tarpeisiin paremmin kuin sekundaariryhmä. Sekundaariryhmässä suhteet ovat etäisempiä ja siinä ryhmän tavoite korostuu. (Vilkkö-Riihelä 1999, 648.)

Pelatessa syntyy ryhmä, jonka tarkoituksena on pelata peliä ja mahdollisesti pitää hauskaa. Pelaaminen esimerkiksi seurakunnan nuorisotyössä voi luoda ryhmän, joka on sekundaarinen sekä hyvin satunnainen ryhmä. Kopakkalan (2008, 33) mukaan satunnaisessa ryhmässä ei ole selkeitä sovittuja tapoja vaan silloin tukeudutaan yleisesti hyväksytyyn toimintatapaan, joka on turvallinen ratkaisu vieraassa ryhmässä. Voidaan puhua ”etiketistä” tai oikein toimimisesta. Esimerkiksi rippileirillä voi syntyä peliryhmä, jossa on leirin ohjaaja, isosia ja leiriläisiä. Usein tällaisessa ryhmässä vilkkaampikin leiriläinen rauhoittuu ja pysyy huomioimaan muut läsnäolijat paremmin kuin tutussa primaariryhmässään. Peli yhdistää ryhmää ja antaa yhteisen tavoitteen ryhmälle, jolla ei muutoin olisi yhteistä tavoitetta tai yhdistävää tekijää. Tätä näkemystä tukee myös Pruukin

(2008, 143) ajatus siitä, että leikit ja pelit poistavat jännitystä, helpottavat ryhmän tutustumista ja luovat spontaania vuorovaikutusta osallistujien välille.

## 5 PELIT, OPPIMINEN JA KASVATUS

### 5.1 Oppimisteoriat

Oppiminen ei aina ole opettamisen tulos vaan oppimista tapahtuu monenlaisissa tilanteissa, usein niin ettemme itse edes tiedosta oppivamme jotain (Pruuki 2008, 8—9). Tällaista oppimista tapahtuu usein pelatessa, pelaajat eivät suoraa tiedosta olevansa oppimistilanteessa ja oppivansa jotain. On olemassa pelejä, joiden pääasiallinen tavoite on opettaa tai olla opetuksen kevennys, kuten monet ala- ja yläkoulun oppikirjoihin laitettut lyhyet pelit. Hyvä esimerkki löytyy Ihan Sama -rippikouluoppikirjasta. Synti-osioon kuuluu ”Hyvä vai Paha”-peli, jossa pelaajat liikkuvat 50 ruudun mittaisen pelilaudan halki. Pelin ytimen muodostavat ruudut, joissa tapahtuu jotain: milloin pelaaja tekee syntiä ja joutuu palaamaan ruutuun, jossa kerrotaan Jeesuksen sovittaneen ihmisten synnit. Peliä on vaikeaa voittaa nopeasti, koska aiempiin ruutuihin palauttavia ruutuja on paljon. (Koivisto, Paalanen & Siukonen 2010, 60—62.)

Oppimisteorioista sosiaalinen oppiminen ja sosiaalinen konstruktivismi ovat keskeisiä puhuttaessa pelien kautta oppimisesta. Sosiaalinen oppimisen ydin on yksilön ja yhteisön vuorovaikutuksessa. Oppija oppii suhteessa muihin, tarkkailemalla muiden käytöstä ja toimintaa. Muiden tarkkailusta syntyy sisäinen malli, jota oppija jäljittelee toiminnassaan. Ryhmä, jossa oppija on ja toimii, vaikuttaa oppijaan. Palkinto vahvistaa oppijan halua toimia mallin mukaisesti, rangaistus toiminnasta taas vähentää halua toimia mallin mukaisesti. Tällöin puhutaan sijaisvahvistamisesta. (Pruuki 2008, 12.)

Konstruktivistinen oppimisteoria jakautuu yksilö- ja sosiaaliseen konstruktivismiin. Oppimisteorian ydin ajatus on silti sama: oppiminen on prosessi, jossa oppija rakentaa ja muokkaa ajattelunsa ja toimintansa malleja. Uusi tieto rakentuu vanhan päälle. Sosiaalinen konstruktivismi pohjautuu ajatukseen, että oppiminen tapahtuu vuorovaikutuksessa niin sosiaalisiin tilanteisiin kuin kulttuuriin ja kieleen. Oppimisen perusidea on sisäistäminen, ensin oppimisprosessi on

vain oppijan ja opettajan vuorovaikutusta, mutta vähitellen opitusta tulee osa oppijan psykologista kokonaisuutta. Oppiminen on myös sidoksissa tilanteeseen, jossa oppiminen tapahtuu. Oppiminen on tehokasta tilanteessa, jossa opittua on tarkoitus käyttää ja hyödyntää. (Pruuki 2008, 16—21; Vilkkö-Riihelä 1999, 337—338.)

## 5.2 Leikki ja pelaaminen kasvatuksena

Leikkiminen tukee lapsen kehitystä, kuten havainnoin, oppimisen, muistin ja kielen kehitystä. Esikoulu- ja kouluikäiset lapset leikkivät usein sääntöleikkejä, joiden avulla he oppivat ottamaan toisen leikkijän näkökulman huomioon, samoin syy-seuraus-suhteiden hahmottaminen kehittyy. Tällaisia sääntöleikkejä ovat esimerkiksi polttopallo tai Afrikan tähden pelaaminen. (Horppu, Leppämäki, Nurmiraanta 2009, 59—61.)

Manninen (2007, 16) on todennut pelin ja leikin suhteesta seuraavasti:

Peli on eräänlainen leikin välimuoto, joka tapahtuu kuvitellussa todellisuudessa ja missä osallistujat yrittävät saavuttaa vähintään yhden pelin asettamista tavoitteista pelin sääntöjä noudattaen.

Pelin ja leikin erottavin asia on siis säännöt ja niiden luoma mahdollisuus voittaa. Leikkiä harvemmin kukaan voittaa, pelissä taas voittajaksi voi selviytyä yksi tai useampi pelaaja. Pelin säännöt ovat myös suhteellisen pysyvät, verrattuna leikin mahdollisiin ”sääntöihin” jotka saattavat muuttua leikin aikana nopeasti. (Manninen 2007, 17.) Pelaaminen on siis kehittynyttä leikkimistä, joka voi myös olla lapsen ja nuoren kehittymistä tukeva toiminnanmuoto.

Kirkon varhaiskasvatuksen tavoite on nähdä ihminen psykofyysissosiaalisena kokonaisuutena ja tämän vuoksi myös kirkonkasvatustyössä ihminen (lapsi, nuori tai aikuinen) tulisi kohdata myös kokonaisuutena. Lapselle on luontaista kohdata asioita kokonaisvaltaisesti. Kasvun tukeminen tapahtuu arkisissa tilanteissa, leikissä ja muissa toiminnoissa. Leikin tukeminen on kasvun kannalta

tärkeää, leikki on erinomainen oppimisen väline. Leikki kehittyy lapsen kehittyessä ja saa uusia muotoja, esimerkiksi pelaamisen. Leikkiminen on lapselle luontainen tapa ymmärtää asioita, myös uskonnollisia ja hengellisiä. (Suomen evankelisluterilainen kirkko 2013, 16—17.)

### 5.3 Kristillinen kasvatus ja pelaaminen

Aiemmin jo todettiin, että kristilliseen kasvatukseen ei ole olemassa vain yhtä menetelmää, jolla sitä voidaan toteuttaa. Kristillisellä kasvatuksella ei siis ole omaa pedagogiikkaa, opetuskäytäntöä tai didaktiikkaa, opetussuunnitelmaa. Kasvatus on kristillistä, kun sen sisältö ja tavoitteet ovat kristillisiä. Kristillistä ihmisarvoa, kasvatettavaa yksilöä sekä Jumalaa kunnioittavat opettamistavat ovat sopivia työvälineitä kristillistä kasvatusta toteuttaessa. (Räsänen 2008, 288.)

Leikki on lapselle tapa käsitellä uusia asioita ja leikin mahdollisuuksia ei tule rajoittaa vain lapsiin vaan näkee siinä mahdollisuuksia myös nuorten ja aikuisten kanssa käytettynä. Leikin välityksellä on helppoa tutustua toisiin leikkijöihin, se rentouttaa sekä kehittää sosiaalisia taitoja, itsekuria, joustavuutta, sääntöjen noudattamista ja johtamiskykyä. Räsänen pitää raamatunkertomuksia hyvinä roolileikkien aineksena, koska tarinat pitävät sisällään draamallisia aineksia. Leikkien ja pelien tärkein asia kasvatuksen näkökulmasta on kasvatuksellisuus, kasvattajan pitää miettiä leikin tai pelin tavoitteet, mihin pyritään. Toisaalta vapaan leikin ja pelaamisen arvoa ei sovi unohtaa. (Räsänen 2008, 300.)

Kristillisiä pelejä on markkinoilla niin lauta- kuin tietokonepeli muodossa. Erilaiset Raamattu-visat ovat yleisiä mutta myös muita pelejä kuin tietovisailuja on olemassa. Yksi esimerkki on Ark of the Covenant nimellä kulkeva versio Carcassonne -pelistä. Carcassonessa pelaajat rakentavat teitä, kaupunkeja ja pelloja ja saavat niistä pisteitä. Ark of the Covenant on muokattu versio Carcassonesta, siinä pelaajat liikuttavat myös liitonarkkia valmistuvia teitä pitkin ja saavat lisäpisteitä. Ark of the Covenant on kehuttu sisarpelejä Carcassonnelle, jota

suositellaan myös muille kuin uskonnollisista aiheista kiinnostuneille. Myös Catanin Uudisasukkaista on olemassa vanhatestamentillinen versio Settlers of Caanaan. Siinä pelaajat pelaavat Israelin heimoja heidän asuttaessaan Kaanainmaata ja kilpailevat esimerkiksi Jerusalemin muurin rakentamisesta, jonka hallinnasta saa pelin lopussa pisteitä. (BoardGameGeek i.a.a.; Saari 2007, 57, 63.)

Pelejä, joiden teemat tulevat Raamatusta on siis olemassa ja kristilliseen kasvatukseen kuuluu hyvin avoin suhtautuminen uusiin ja erilaisiin kasvatukseen menetelmiin. Olemassa olevat lauta- ja tietokonepelit kertovat siitä, että kristillisiä teemoja halutaan tuoda myös matalan kynnyksen toiminnan kautta esille. Opinnäytetyöni ei siis ole aiheeltaan aivan tuntematon tapa tuoda kristillisiä arvoja ja teemoja ihmisten arkeen ja pelipöytään

#### 5.4 Pelillistäminen

Pelaamisesta ja oppimisesta puhuttaessa usein esille nousevat oppimispelit, joita Manninen (2007, 22) kutsuu hyötypeleiksi. Meriläisen (i.a, 32) mukaan pelaamisen kautta syntyvässä oppimisessa suurin hyöty tulee epämuodollisen oppimisen kautta, kuten tämän luvun alussa jo todettiin. Oppimispelit eivät siis ole paras mahdollinen lähestymistapa, jos pelaamisen kautta halutaan jotain opettaa vaikka näin voisi aluksi luulla. Yksi vaihtoehto oppimisen on myös pelillistäminen (eng. gamification).

Pelillistämällä tarkoitetaan peleistä tuttujen hyvien ominaisuuksien, kuten innostuksen, hauskuuden, sosiaalisuuden ja tavoitteiden saavuttamisesta palkittamisen, tuomista oppimistilanteisiin. Peleistä lainatut ominaisuudet otetaan siis uudelleen käyttöön uusissa tilanteissa. Tavoitteena on tehdä esimerkiksi oppimistilanteesta uudella tavalla mielenkiintoinen oppijoille. Tärkeää on kuitenkin muistaa, että vaikka pelillistäminen mahdollistaa uudenlaista oppimista, se ei ole temppu jolla oppimisesta tehdään helppoa. Pelillistetty oppiminen voi ja saa olla haastavaa ja stressaavaa. Hyvin suunniteltu peli auttaa oppijia saamaan



taitoja ja tietoja, se ei ole oikotie oppimiseen tai tapa laittaa oppijia arvojärjestykseen. Pelillistämisen yksi tärkeä ajatus on, että pelejä ei niinkään tuoda oppimistilanteisiin vaan opetustilanteita valmistellessa pelimäisyys otetaan huomioon rakenteena ja mahdollisuutena. (Hentonen i.a, 70; Kapp 2012, 9—15.)

## 6 PRODUKTIN KUVAUS

### 6.1 Tavoite

Yhteen kokoontuminen on hyvin keskeinen nuorisotyön toimintatapa, yhdessä eläminen ja toimiminen ovat kristillisen kasvatustoiminnan kannalta hyvin tärkeitä kokonaisuuksia. (Seppälä 1988, 158.) Tämän produktion tavoitteena on saada nuoret toimimaan yhdessä yhteisen päämäärän saavuttamiseksi. Pelin äärellä toimitaan yhdessä, keskustellaan yhdessä ja luodaan kontakteja toisiin läsnäolijoihin. Tavoitteena on myös saada nuoria kiinnostumaan Apostolien teoista yhtenä Raamatun kirjana ja kirkkomme historiasta ja sen vaiheista.

### 6.2 Peli produktin muotona ja pelin lyhyt kuvaus

Peleinä voidaan pitää kaikkea sellaista vapaaehtoista toimintaa, jossa yhdessä sovittujen sääntöjen kautta tehdään asioista, jotka tuntuvat haastavilta ja mielekkäiltä, ja jossa yleensä on selkeästi havaittava lopputulos. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen i.a, 7.)

Peli produktin muotona luo mahdollisuuksia ja haasteita. Pelien äärelle voidaan kokoontua kaverien, perheen tai työntekijöiden kanssa viettämään aikaa yhdessä. Peli tarjoaa puitteet, säännöt ja syyn yhteiselle kokoontumiselle. Tiimipeli tarjoaa mahdollisuuden toimia yhdessä kohti yhteistä päämäärää. Tällaisia mahdollisuuksia tai tarpeita on seurakuntien nuortentoiminnassa esimerkiksi isoskoulutusillat, nuortenillat, leirit ja vaellukset. Nuoria on koolla ja he miettivät yhteistä toiminnan muotoa ja peli kaivetaan esille kaapista. Pelaaminen on myös sosiaalista toimintaa, jossa ollaan vuorovaikutuksessa toisiin ihmisiin pelin äärellä. Pelaaminen synnyttää aina ryhmiä, joissa on eritasoisia jäseniä, joilla kaikilla on kuitenkin yhteinen päämäärä. Peli voi siis toimia ”jään rikkojana”, syynä aloittaa keskustelu myös itselle vieraamman ihmisen kanssa.

Pelityyppinä Alkuseurakuntien apuna on lautapeli, jota pelataan yhdessä muiden pelaajien kanssa. Lautapeliin genressä peli sijoittuu tiimityöpelien joukkoon, pelaajat eivät pelaa toisiaan vaan peliä vastaan. Pelissä siis kaikki pelaajat joko voittavat tai häviävät.

Pelissä jokainen pelaaja ottaa itselleen huolehtimisen apostolin roolin ja he kiertävät laudalla olevissa seurakunnissa auttamassa ja tukemassa niitä kasvaamaan ja kehittymään. Pelin satunnaismekaniikka aiheuttaa erilaisia ongelmia apostoleille ja heidän seurakunnilleen mikä tekee pelistä haastavan. Kun seurakunnat on saatu autettua pahimpien haasteiden yli, pelaajat voittavat. Jos seurakunnat hautautuvat ongelmiin ilman apostolien apua, pelaajat häviävät.

Pelaajat pyrkivät siis yhteistyöllä voittamaan pelin asettamat haasteet. Yhteistyöpeleissä pitää olla mahdollisuuksia toimia yhdessä ja suunnitella, Alkuseurakuntien apuna -pelissä tämä toteutuu lähtökohtaisesti koko pelin ajan. Pelaajilla ei ole kiire vaikka apostoleilla pelissä saattaisikin olla kiire. Jokaista ratkaisua on mahdollista suunnitella ja miettiä ennen toteuttamista. Muiden pelaajien on myös mahdollista auttaa toisiaan jakamalla yhteisiä resursseja toisilleen.

### 6.3 Kohderyhmä

Produktin pääasiallisena kohderyhmänä ovat nuoret, jotka ovat mukana seurakunnan toiminnassa. Peliä voidaan pelata myös nuorempien kanssa mutta pelin teemojen tarjoamat keskustelu- ja opetusmahdollisuudet on mietitty rippikoulu- ja sitä vanhempia nuoria varten. Nuoria halutaan saada ajattelemaan niin kristillisen kirkon historiaa, siihen linkittymistä kuin myös seurakuntaa yhteisönä, jossa jokaisella on paikkansa ja tehtävänsä. Toisaalta esimerkiksi alakouluikäisten kanssa peliä voidaan pelata yhteistyön näkökulmasta katsoen: miten selviämme pelin asettamista haasteista yhdessä. Tämä näkökulma on totta kai esillä myös nuorten pelatessa.

Produktin yhtenä kohderyhmänä voidaan pitää myös nuorisotyönohjaajia ja muita nuorisotyötä tekeviä. Heitä produkti haasta tarkastelemaan pelejä yhtenä mahdollisena opetuksen ja toiminnan välineenä. Kiva-projektin julkaisun KIVA JUTTU (Suomen evankelis-luterilainen kirkko 2004) alkupuheessa toivotaan työntekijöiden visioivan omia kohtaamistapoja erilaisten varhaisnuorten kohtaamiseen. Itse haluaisin muuttaa toiveen haasteeksi ja laajentaa sen koskemaan koko kristillisen nuorisotyön kenttää. Miten minä voin kohdata nuoria omalla tavallani? Voisivatko lautapelit olla yksi tapa?

#### 6.4 Hämeenkyrön seurakunta

Hämeenkyrön seurakunta on Tampereen hiippakuntaan kuuluva Suomen evankelis-luterilaisen kirkon seurakunta, jossa on noin 8500 jäsentä. Seurakunnan toiminnot jakautuvat hyvin laajalle kunnan alueelle mutta pääpaino on kirkkorakennuksen ympäristössä ja Kyröskosken seurakuntatalolla. Seurakunnan nuortentilat sijaitsevat seurakuntatalolla. Rippileirejä seurakunnassa järjestetään vuoden aikana yleensä viisi. Nuorteniltoja on lähes joka viikko ja raamis koontuu kaksi kertaa viikossa lähes läpi vuoden. (Hämeenkyrön seurakunta i.a; Rinne 2014).

Nuortentoiminnassa lautapelit ja pelaaminen oli paljon esillä vuodesta 2011 eteenpäin kun nuortentilan pelivalikoimaa kasvatettiin niin nuorten kiinnostuksen kuin nuorisotyönohjaajien intressien vuoksi. Peli-iltoja järjestettiin arki-iltaisina ja perjantaisin, kun virallista nuorteniltaa ei ollut. Tämän produktin idea syntyi tästä seurakuntanuorten kasvaneesta kiinnostuksesta lautapeleihin. Näin ollen opinnäytetyölle Hämeenkyrön seurakunta oli hyvin looginen yhteistyötaho.

Hämeenkyrön seurakunnan nuortentoiminnassa käy nuoria aktiivisesti, vaikka ennen syksyä 2013 toiminta painottui isoskoulutukseen ja nuorteniltoihin perjantaisin. Uusi nuorisotyönohjaaja aloitti raamisten pitämisen, mikä on hitaasti kasvattanut suosiotaan vuoden aikana. Kesäaikaan viikkotoiminnassa on vähem-

män nuoria kuin kouluaikoina. Keskiarvallisesti nuorteniltaan tavallisena perjantaina osallistuu noin 15–25 nuorta.

## 7 TEORIA KÄYTÄNNÖKSI

### 7.1 Ideasta eteenpäin

Alkuperäinen ajatukseni lautapelistä, jossa pelaajat ottavat apostolin roolin ja lähtevät perustamaan seurakuntia oli mielenkiintoinen. Kuitenkin peli-idean toteuttaminen osoittautui haastavaksi. Huomasin, että ajatuksen muuttaminen peliksi oli haastavampaa kuin olin ajatellut. Vuorelan (2007) teos kuitenkin auttoi tässä eteenpäin: idean kirjoittaminen auki ja lähempi tarkastelu toi ajatuksen pelistä siihen muotoon missä se on liitteessä 1.

Pelin sisältö kehittyi vuoden 2014 kesällä ja syksyllä eteenpäin. Sen sijaan, että pelaajat perustaisivat seurakuntia, he olisivat auttamassa niitä erilaisten vaikeuksien keskellä. Alkuseurakunnan historia on vainotun kristikunnan historiaa, joten erilaisten ongelmien ja haasteiden kehittäminen apostolien (eli pelaajien) vaivaksi ei ollut kovin haastavaa. Tässä kohtaa myös pelilauta sai ensimmäisen muotonsa: Välimeren kartta, johon on merkitty muutama alkuseurakunta, jotka saavat toimia pelaajien huolenpidon kohteina.

Seurakuntien ongelmat tulevat apostolien eteen korttien muodossa. Korttiajatus on lainattu muutamasta eri pelistä, kuten Arkham Horror ja Pathfinder Adventure Card Game, joiden pohjalta loin myös omat korttini (BoardGameGeek i.a.b.). Molemmissa peleissä esille käännetty kortti kertoo kaiken siitä, mitä on tapahtunut (pelin tarinassa) kuin mitä pelaajan tulee tehdä ratkaistakseen seurakunnan ongelman. Korttien kirjoittaminen ja suunnittelu vei jonkin verran aikaa ja pelitestaukseen päästiin vasta kovin myöhään syksyllä.

### 7.2 Resurssien kartoitus

Materiaalisia resursseja peli vaati lähinnä pahvin, paperin ja muiden askartelutarvikkeiden muodossa. Pelinsuunnitteluun ja askarteluun kului vain omaa ai-

kaani. Pelin askarteleminen oli arvioitu muutaman tunnin projektiksi, jos sisällön luominen jätetään pois laskuista. Pelin sisällön luominen, kuten korttien suunnittelu ja sääntöjen kirjoittaminen oli selvästi enemmän aikaa vievä osa kuin itse askartelu ja pelin saaminen valmiiksi fyysisesti. Materiaaleissa Hämeenkyrön seurakunnan nuorisotyö tuki opinnäytetyötä.

Pelin testaamiseen tarvittiin ulkopuolisia resursseja, joita olivat kiinnostuneet nuoret ja nuoret aikuiset Hämeenkyrön seurakunnassa ja kaveripiirissäni. Peli-testaaminen muodostui itse pelin pelaamisesta ja palautteen antamisesta joko kirjallisessa tai suullisessa muodossa.

#### 7.4 Teorian vaikutuksista peliin

Olen opinnäytetyössäni luonut pelin, jonka äärellä on mahdollista oppia ja kokea onnistumisen kokemuksia yhdessä muiden kanssa. Pelin äärellä voidaan tehdä oivalluksia Raamatusta, erityisesti Apostolien teoista ja kirjeistä. Kristillisen kasvatuksen ulottuvuuksista työlleni keskeisimmät näkökulmat olivat pedagoginen ja opillinen. Kristillisen kasvatuksen pedagoginen näkökulma on avoin uusille menetelmille, joilla kasvatustyötä voidaan tehdä. Näin ollen pelaamisen ja erityisesti lautapelien tuomat mahdollisuudet ovat täysin soveltuvia kristillisen kasvatuksen työvälineiksi. Opillinen ulottuvuus on opinnäytetyöni kannalta tärkeä, koska pelissä käsitellään Apostolien tekoja ja alkuseurakuntien syntyä. Pelin tapahtumien sijoittuminen Raamatussa kuvattuun aikaan luo mahdollisuuden tuoda raamatunkertomuksista tuttuja teemoja esille pelissä ja saattaa pelaajat Raamatun äärelle myös pelin pelaamisen jälkeen. Peli tarjoaa myös nuorisotyön ammattilaisille uuden tavan lähestyä näitä ulottuvuuksia omassa työssään.

Pietarin ja Paavalin työ kristinuskon säilymisen ja opin muodostumisen kannalta on erittäin merkittävä, samoin molempien apostolien elämän antama esimerkki

(Gärtner 2003, 142—143; Hahn 2014, 99). Apostolien teot ja apostoliset kirjeet toimivat lähteenä pelin teemalle. Pelin sisältöjen tuottamisen kannalta Apostolien teot oli lähtökohta, josta kaikki valinnat tehtiin. Esimerkiksi monet pelin koristeista ottavat sisältönsä Apostolien teoista: seurakunta voi kohdata niin opillisia haasteita kuin joutua vainojen kohteeksi. Apostolisen ajan kuvaus ja elävöittäminen pelin avulla muodosti ison osan suunnittelua, millaisia valintoja ja ratkaisuja olisi tehtävä, että tämä tärkeä aikakausi kristinuskon historiassa tulisi parhaalla mahdollisella tavalla esille. Myös apostolien elämällä oli vaikutusta pelin sisäiseen tarinaan. Vaikka Pietari ja Paavali eivät pelissä seikkaile omilla nimillään, ovat molemmat apostolit silti esikuvia pelin rooleille. Esimerkiksi yksi pelin rooleista on johtaja, joka on saanut innoituksensa Pietarista. Julistaja tai opettaja taas on hyvin paavalimainen rooli, jonka pelaaja voi pelissä saada. Kaiken kaikkiaan apostolinen aika on ollut hyvin tärkeä osa pelin syntymistä, niin teorian kuin innoituksen tasolla.

Oppiminen tapahtuu usein tilanteissa, joissa emme edes tiedosta oppivamme (Pruuki 2012, 8—9). Pelit tarjoavat välineitä uudenlaiseen oppimiseen, esimerkiksi pelillistämällä oppimistilanteita, voidaan saada aikaiseksi juuri Pruukin kuvaamaa oppimista, jossa hauskanpidon ja pelaamisen lomassa opimme tiedostamatta (Hentonen i.a., 70; Kapp 2012, 9—15). Alkuseurakuntien apuna-pelissä oppimisen teemat ovat esille juuri aiemmin kuvatulla tavalla. Tarkoituksena oli tehdä peli, jonka äärellä voidaan tehdä oivalluksia tai jonka pelaaminen voidaan linkittää uusiin kokonaisuuksiin. Peli ei itsessään siis pyri opettamaan mitään (verrattuna esimerkiksi oppimispeleihin) vaan toimii virikkeenä ja muodollisen oppimisen kanavana. Tämä näkyy siinä, ettei pelillä ole selvää oppimiseen liittyvää tavoitetta. Sen sijaan pelin tavoitteena oli lisätä kiinnostusta esimerkiksi Apostolien tekoja ja apostolien työtä kohtaan. Toisaalta pelille valittu yhteistyömuotoisuus mahdollistaa pelaajalle oppimiskokemuksen ryhmässä toimimisesta ja taktisesta ajattelusta.

Pelisuunnittelun vaikutukset tähän opinnäytetyöhön ovat nähtävissä tämän luvun alussa, alaluvuissa 7.1—7.3. Oli alusta asti selvää, ettei lautapeli synny



ilman tutustumista pelisuunnitteluun ylipäättään. Työsuunnitelma, pelin idean muotoilu, käytössä olevien resurssien pohtiminen sekä arvioinnin toteuttamisen suunnittelu ovat kaikkea pelisuunnittelua yhdistäviä tekijöitä, jotka myös tässä työssä tuli ottaa huomioon. Erityisesti arvioinnin suunnittelussa teoria tarjosi hyviä apuvälineitä, Wilsonin kolmijako oli erittäin mielenkiintoinen tapa lähestyä pelin arviointia ja toimivuutta. Manninen, Vuorela ja Wilson olivat merkittäviä lähteitä tämän pelin toteutuksessa, suunnittelu ja toteutus tässä pelissä nojaa vahvasti näihin kolmeen pelisuunnittelijaan.

## 8 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

### 8.1 Lähtökohtia arviointiin

Arviointia pelin kanssa tehtiin koko pelin kehityksen ajan. Tärkeät arvioinnin toteuttamisen työkalut olivat oma havainnointi ja pelitestaajilta saatu palaute pelistä.

Saadun palautteen pohjalta peliä muokattiin arvioidun tarpeen mukaan. Tärkeää oli pitää mielessä alkuperäinen suunnitelma ja ajatus pelistä, sitä ei lähdetä muuttamaan saadun palautteen perusteella. Palautteen arvo nousee esiin pienissä asioissa: miltä pelin pelaaminen tuntuu, onko pelissä liikaa tai liian vähän tuurielementtejä, miten helppo peli oli lähteä pelaamaan, ovatko säännöt helposti ymmärrettävissä.

Yksi palautteen näkökulmista liittyi pelin sovellettavuuteen. Miten peli toimii osana seurakunnan nuorisotyötä? Miten peliä voidaan käyttää osana esimerkiksi nuorteniltoja tai leirejä? Näihin kysymyksiin tarvittiin palautetta yhteistyöseurakunnan työntekijöiltä sekä nuorisotyönohjaajiksi opiskelevilta. Pelin sovellettavuuden arvioiminen oli tärkeää, koska tämä mahdollistaa uusien käyttötarkeitusten keksimistä ja uutta innovointia pelin äärellä.

### 8.2 Arvioinnin toteuttaminen

Arviointi perustui niin pelitestaajien kuin omiin havaintoihin pelistä ja sen ominaisuuksista. Havainnointi auttoi selvittämään miten peli toimii ja mikä siinä kaipaa hiomista. Pelitestaajien tekemiä havaintoja kerättiin lomakkeella sekä suullisesti. Tiedon kerääminen tapahtui mahdollisimman pian pelin pelaamisen jälkeen, jotta saatu informaatio on mahdollisimman luotettavaa, eikä perustu esimerkiksi muistikuviiin.

Pelitestaaajia pyydettiin arvioimaan esimerkiksi seuraavanlaisia asioita:

- Pelin säännöt (miten selkeästi säännöt on kirjoitettu, syntyikö säännöistä tulkinta eroja, miten säännöistä löytyi vastauksia pelin aikana esiin nousseisiin kysymyksiin)
- Pelin mekaniikka (miten pelin keskeiset mekaniikat (pelaajien toiminnot, Haaste-korttien lisääminen) toimivat, miten arvioit tuurin/taktiikan osuutta pelissä)
- Pelin tarina (miltä pelin pelaaminen tuntui, mistä pelissä välittyi pelin tunnelma, miten peliin voisi lisätä tunnelmaa, mikä on pelin uudelleen peluu arvo)

Säännöt, mekaniikka ja tarina muodostavat arvioinnin kivijalan. Jako perustuu löyhästi Wilsonin (2013) pelisuunnitteluun, joka jakautuu matemaattiseen, psykologiseen ja taiteelliseen puoleen. Matemaattinen puoli viittaa pelin mekaniikkaan, miten todennäköistä voittaminen on ja miten tuurilla on osaa pelissä. Psykologinen taas kuvastaa pelaajien innostusta tai kiinnostusta peliin, mitkä ovat hetkiä jolloin pelaajat nauttivat pelistä eniten ja mikä saa heidät palaamaan pelin äärelle. Myös pelin koukku, syy pelata, liittyy psykologiseen puoleen. Se miltä peli näyttää pelin alkaessa ja pelin aikana liittyy taiteelliseen puoleen mutta myös pelin sisäinen tarina. Mitä pelissä tehdään ja miten. Miltä peli näyttää, vastaako pelin ulkoasu sen sisältöä. Wilsonin kolmijaon pohjalta oli yksinkertaista suunnitella ja toteuttaa arviointi.

### 8.3 Pelistä saatu palaute

Pelistä kerättiin palautetta niin nuorilta kuin työntekijöiltä. Molempien näkökulmien saaminen mukaan arviointiin oli tärkeää, pelin tarkoituksena on toimia virikkeenä ja mahdollisuutena oppimistilanteissa niin nuorille kuin työntekijöille.

### 8.3.1 Nuoret

Alkuseurakuntien apuna -pelistä kerättiin palautetta luvussa 7.3 esitetyllä tavalla. Peliä testattiin Hämeenkyrön seurakunnassa niin nuorisotyössä nuorten parissa kuin myös työntekijöiden parissa. Nuoria pelaamiseen osallistui seitsemän, joista vain viideltä saatiin palautetta pelistä. Työntekijöitä osallistui samansuuruinen joukko ja heiltä saatiin kerättyä yksi yhteinen palaute, jonka koosti Hämeenkyrön seurakunnan nuorisopastori Henna-Riikka Rinne. Nuorien vähäinen määrä oli yllätys, jota ei arvioinnin suunnitteluvaiheessa osattu ottaa huomioon. Seuraavaksi käyn läpi saatua palautetta, ensin nuorten antamaan palautetta ja tämän jälkeen työntekijöiden palautetta. Arviointikysymykset löytyvät liitteestä 5.

Nuorilta saatu palaute oli hyvin vaihtelevaa. Pääosin kommentit pelistä olivat niukkoja ja lyhyitä. Kokemukset pelin pelaamisesta olivat pääosin kuitenkin positiivisia: pelin idean tajuamisen jälkeen pelaaminen on ollut mukavaa. Palautteesta näkyy, että pelin idean hahmottamisessa on ollut vaikeuksia, säännöt eivät ole tarjonneet nopeaa tapaa aloittaa peliä vaan sääntöjä on jouduttu lukemaan monesti, hieman jopa tulkitsemaan. Eräs nuorista kommentoi, että pelin aloittaminen oli vaikeaa mutta nähtyään korjaillut säännöt (jotka ovat liitteessä 1), hän totesi pelin aloittamisen olevan nyt ehkä hieman helpompaa.

Pelin aikana nuoret eivät oman kokemuksen mukaan ole oppineet mitään. Pelin tavoitteena oli tuoda esille apostolisen ajan tärkeyttä kristinuskon historian kannalta ja herättää kiinnostusta apostoleihin ja heidän tekoihinsa. Toisenlaista oppimista sen sijaan pelatessa oli tapahtunut: eräs nuorista toteaa, että oli oppinut miten ryhmänä pelataan peliä vastaan. Yhteistyöpeli ei siis ollut kaikille tuttu pelaamisen muoto. Nuorten mielestä pelissä joutui tekemään yhteistyötä ja pelin voittaminen tai häviäminen ei ollut vain tuurin varassa.

Pelin haasteellisuus oli yksi teema arvioinnissa ja pääosin nuoret pitivät pelin vaikeutta sopivana, yksi nuori piti peliä liian helppona. Nuoret kommentoivat haasteellisuutta esimerkiksi seuraavasti:

Joutui ajattelemaan ja suunnittelemaan mutta peli ei ollut ihan mahdoton. – nuori 1

Pelin vaikeustaso oli mun mielestä ihan sopiva, jollei alkua lasketa mukaan. Alotus oli vähän vaikeaa. – nuori 2

Selasin äsken sääntömuutokset ja täytyy edelleen sanoa [peliä] liian helpoksi... – nuori 3

Eräs nuorista antoi pitkän palautteen pelin ongelmista pelin jälkeen. Tämä palaute oli mielenkiintoista luettavaa, nuori listasi pelin ongelmia kokemuksensa pohjalta. Pelin mekaniikka oli hänestä tylyn toimiva mutta tylsä, peli muuttui pelikäksi nopan heittämiseksi ja peli ei onnistu piilottamaan tätä nopan heittämisen tarvetta hyvin. Peli ei myöskään hänen mielestään saavuta tavoitettaan apostolisen työn merkityksestä. Muut pelaajat eivät antaneet näin yksityiskohtaista palautetta, esimerkiksi teeman toimivuudesta he eivät osanneet sanoa palautteessaan mitään.

### 8.3.2 Työntekijät

Peliä pelanneiden työntekijöiden palaute oli pohdittua ja perusteltua. Heiltä kysyttiin muutama ylimääräinen kysymys liittyen pelin käyttömahdollisuuksiin ja teeman vahvistamiseen. Työntekijät pelasivat peliä yhteensä useammin kuin nuoret.

Työntekijät pitivät peliä mielenkiintoisena ja kehittämiskelpoisena. Pelin säännöistä ja mekaniikoista tehdyt huomiot olivat sellaisia, joihin pystyin puuttumaan ilman, että koko peliä olisi tarvinnut lähteä muuttamaan. Työntekijät arvioivat yhdeksi tärkeäksi piirteeksi pelissä sen yhteistyömuotoisuuden, joka tuli esille ”me vastaan tuo peli” – ajatuksena. Pelaajien keskinäisen kilpailemisen puuttuminen on siis ollut sekä nuorille, että työntekijöille uusi ja mielenkiintoinen piirre pelissä.

Käyttö- ja soveltamismahdollisuuksia arvioitaessa työntekijät pitivät peliä lähtökohtaisesti hyvänä lisämateriaalina esimerkiksi isoskoulutukseen ja nuortenleirille mutta löysivät myös muita käyttömahdollisuuksia. Yhtenä mahdollisuutena nähtiin peli apuna nuorten tai koululaisten opettamisessa kun puhutaan apostolien työstä. Peliä hieman muuttamalla voitaisiin työntekijöiden mielestä myös opettaa kokonaista koululuokkaa ja pelin kautta käsitellä apostolien matkoja ja ongelmia joihin apostolit seurakunnissa puuttuivat.

Työntekijöiden mielestä apostolien työ näyttäytyy pelin kautta hyvin ongelmakeskeisenä, joka tosin ei ole kovin kaukana siitä kuvasta jonka Raamatun kirjeet antavat. Työntekijät olivat tyytyväisiä siihen, että roolikorttien kautta välittyy kuva erilaisilla armolahjoilla varustetuista apostoleista:

Roolikorteissa oli ansiokkaasti annettu eri apostoleille eri armolahjoja ja vahvuuksia muistuttamaan siitä, etteivät hekään olleet joka paikan supermiehiä, vaikka moneen asiaan vaikuttivatkin. Myös se, että seurakuntia on enemmän kuin apostoleja, antaa sen muistutuksen, etteivät apostolit kyenneet olemaan aina läsnä kaikissa seurakunnissa, vaikka tarvettakin olisi ollut.

Kaiken kaikkiaan työntekijät olivat peliin tyytyväisiä. Säännöistä saatu palaute oli hieman samansuuntaista kuin nuorilta saatu: pelin säännöt olettivat, että pelaajat tuntevat yhteistyöpelejä jo ennen pelaamista. Näitä virheitä korjailtiin sääntöihin nopeasti, esimerkiksi säännöissä olevat sivuhuomiot, jotka tarkoittavat suunnittelijan ajatuksia ovat tämän palautteen tulosta.

### 8.3.3 Palautteen merkitys

Arviointia lukiessa oli tärkeää pitää mielessä oma ajatukseni pelistä. Vaikka saatu palaute oli tärkeää pelinkehittämisen kannalta ja sääntöjen selkeyttämisen vuoksi, palautteen tarkoitus ei ollut muuttaa peliä täysin toisenlaiseksi. Esimerkiksi jos palautteessa olisi toivottu peliä Nooan arkista, ei peliä olisi muutettu tämän toiveen suuntaan. Saadun palautteen tärkein merkitys tulee esille pienissä korjauksissa ja pohdinnassa siitä, onko pelin tavoitteet saavutettu.

Eräs nuorista antoi palautteen, että ”peli on hyvin kökkö”, viitaten pelin kokonaisuuteen. Kuitenkin muilta saatu palaute pelistä oli hyvin toisenlaista: työntekijät pitivät peliä kehittämiskelpoisena ja mielenkiintoisena, muut nuoret taas pääosin pitivät pelistä. Yksittäisen pelitestaajan arviolle ei siis anneta tällaisessa arvioinnissa kovin suurta merkitystä, asia jota en osannut ottaa huomioon arviointisuunnitelmaa tehdessä. Mielenkiintoisen kyseisestä palautteesta tekee se, että nuori on perustellut mielipiteensä vahvasti kun taas pelistä pitäneet eivät ole esittäneet perusteluita.

Toinen näkökulma palautteen merkitykseen nousee esiin oppimisen näkökulmasta. Nuoret vastasivat pääosin, etteivät oppineet pelin aikana apostolien elämästä tai teemasta ylipäättäen mitään. Kuitenkin pelin opetuksellisia vaikutuksia on vaikeaa arvioida tämän palautteen pohjalta. Peli on voinut luoda mielikuvia, jotka palautuvat mieleen toisessa asiayhteydessä. Nyt peliä pelattiin ilman muuta kontekstia mutta tilanne olisi varmasti eri, jos peliä olisi pelattu nuortenillassa, jossa olisi käsitelty opetuksessa apostolien työtä ja alkuseurakuntia. Peli ei siis ole epäonnistunut tavoitteessaan, vaikka palautteen kautta ei synny kuvaa oppimisesta ja oivaltamisesta. Oppimista tapahtuu vaikka opittua sisältöä ei ehkä osata nimetä.

Kaiken kaikkiaan palaute oli pääosin sellaista kuin osasin odottaa. Nuorten pelitestaajien vähyys on osoitus siitä todellisuudesta, että nuorisotyötä on tehtävä nuorten lähtökohdista: viime vuosien kiinnostus lautapeleihin ei enää ehkä ole Hämeenkyrön seurakunnassa samalla tasolla. Saatu palaute vaikutti sääntöihin ja niiden esitystapaan, ei niinkään pelin sisältöihin.

#### 8.3.4 Eettisyys

Pelin arvioinnin yksi merkittävä eettinen haaste oli palautteen kerääminen kotiseurakuntani nuorilta, jotka tunnen kohtuullisen hyvin. Palautetta kerättiin nuorilta niin paperisena versiona johon ei tarvinnut laittaa nimeä mutta myös Facebookin kautta, jossa omaa nimeään ei voi piilottaa. Erityisesti Facebookin kautta

palautteen kerääminen oli eettinen kysymys: vaikuttaako tämä nimellä vastaaminen palautteeseen verrattuna nimettömänä vastaamiseen. Työntekijät taas pääsivät vastaamaan ryhmänä, josta yksilö ei pääse erottumaan. Nuorten kohdalla myös palautteen antajien vähäinen määrä oli merkittävä tekijä: pystynkö tunnistamaan palautteen kautta kuka on vastannut milläkin tavalla.

Nuorille itselleen tämä ei kuitenkaan ollut ongelma, johtuen siitä olen heille tuttu ihminen. Tilanne olisi voinut olla eri, jos opinnäytettä olisi tehnyt joku heille tuntemattomampi, silloin omalla nimellä vastaaminen olisi voinut olla vaikeampaa. Kuitenkin nyt pelin testaamiseen osallistuneista monet olivat minulle hyvin tuttuja, osittain tästä syystä he juuri halusivat peliä pelata. Eli vaikka yksittäinen vastaaja ei ehkä päässyt pysymään niin piilossa kuin olisi ehkä halunnut, en näe palautteen keräämisessä olleen eettisiä ongelmia.

## 8.2 Oma arvio pelistä

Pelin suunnittelija tuntee pelinsä parhaiten. Useat testipelit yksin pelin eri vaiheissa antavat syväluotaavan kuvan omasta tuotoksesta. Kaiken kaikkiaan peliä pelasin itse kymmeniä kertoja, pelit olivat hyvin erimittaisia ja niissä testattiin erilaisia asioita, kuten roolien toimivuutta, noppamekaniikan mielekkyyttä ja haaste-korttien vaikeustasoa.

Mielestäni peli on toimiva kokonaisuus, jonka yksityiskohtia voisi kehittää vielä eteenpäin. Pelin yhteistyöelementit ja haaste-kortteihin perustuva mekaniikka ovat mielestäni pelin parhaiten toimivat osuudet. Sen sijaan pelin teemaa voisi vahvistaa jatkamalla pelin parissa työskentelyä. Myös noppien käyttöä pelin ongelmanratkaisumekaniikkaa voisi vielä katsoa kriittisellä silmällä, esimerkiksi korttipakan käyttäminen ongelmien ratkaisuun muuttaisi peliä mielenkiintoisella tavalla.

Peli on mielestäni parhaimmillaan viiden pelaajan pelinä, jossa ryhmänä pelaaminen korostuu. Pelaajia vähentämällä saadaan pelistä selvästi haastavampi



mutta vaikka haasteiden määrä pysyy samana, yhteistyön määrä vähenee koska pelaajien on pakko hajaantua. Viidellä pelaajalla on niin sanotusti varaa siihen, että yhdessä seurakunnassa on useampia apostoleita.

Eniten peli kaipaa ympärilleen muita toimintoja, joiden osana peliä käytetään. Mielestäni yksittäisenä pelinä muiden joukossa Alkuseurakuntien apuna -peli ei olisi oma valintani peliksi mutta osana esimerkiksi nuortenleiriä tai nuortenillan opetusta peli toimii. Peliä ei testattu tällaisessa ympäristössä mutta yhteistyötahon mielipide oli samansuuntainen kuin omani. Peli on tällöin eniten omassa elementissään, kun sen teemat linkittyvät toisiin kokonaisuuksiin, joissa pelin herättämiä ajatuksia voidaan käyttää hyväksi.

Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen Alkuseurakuntien apuna -peliin. Se on pitkän ajatus- ja kehittämistyön tulos johon myös yhteistyötaho oli tyytyväinen.

### 8.3 Ammatillinen kasvu ja jatkokehittämisideat

Pelin kehittäminen on antanut omaan ammatillisuuteeni paljon. Ensinnäkin olen pitänyt itseäni luennoitsija-tyyppisenä ihmisenä, en uutta luovana ja kehittäväenä vaan enemmän puhumalla asioita esittävänä. Tämä opinnäytetyö on kuitenkin osoittanut, että itseltäni löytyy kykyä nähdä erilaisia käytännön ratkaisumalleja ja lähestymistapoja uusien ideoiden ja ajatusten valmiiksi kehittämiseen.

Näen pelit ja pelillistämisen yhtenä kristillisen nuorisotyön mahdollisuutena tulevaisuudessa. Niin tavalliset lautapelit kuin digitaaliset pelit ovat ja tulevat olemaan suosittuja nuorten parissa ja tämä on yksi mahdollisuus nuorisotyötä tekeville. Erilaiset peli-illat voivat olla mahdollisia kohtaamis- ja kokoontumispaikkoja seurakunnassa myös niille nuorille, joita esimerkiksi musiikki tai urheilu ei kiinnosta. Musiikki ja urheilu ovat hyvin yleisiä seurakuntanuorten toimintamuotoja, joten nämä kaipaavat rinnalleen jotain toisenlaista. Itse näkisin pelit ja pelaamisen erityisesti pojille suunnattuna toimintamuotona, joka tavoittaa myös peleistä

kiinnostuneita tyttöjä. Tämä on näkökulma, josta käsin haluan itse tulevaisuudessa tehdä kristillistä nuorisotyötä.

Työn kehittämisen näkökulmasta pelit tarjoavat vaihtoehtoja myös muille työmuodoille kuin nuorisotyölle. Nuoret aikuiset ja aikuiset pelaavat pelejä, myös heille voidaan tarjota pelaamista toiminnanmuotona. Pelit sopivat mielestäni myös esimerkiksi kehitysvammatyöhön tai lastensuojeluun. Tämä pelien näkökulma tulee olemaan itselleni hyvin tärkeä mitä tahansa työtä teenkään. Mitä enemmän pelejä käytetään osana sosiaali- ja nuorisotyötä, sitä enemmän saamme käytettyä niiden tarjoamia vahvuuksia ja etuja hyväksemme työssämme.

Pelit eivät siis ole vain hauskanpitoa vaan tämä opinnäytetyöprosessi on osoittanut, että ne ovat tapa tehdä työtä ja kohdata ihmisiä.

Aiemmin totesin, että Alkuseurakuntien apuna -peliä voisi vielä kehittää eteenpäin. Tärkeämpää on kuitenkin luoda uusia pelejä, joita voidaan käyttää osana nuorisotyötä. Yksi mahdollinen jatkokehittämissidea on siis luoda uusia pelejä, jotka toimivat samalla perusidealla kuin tämä peli: yhteistyöpohjaisia pelejä, joiden teemat nousevat Raamatusta ja kristinuskon teemoista.

Toinen mielenkiintoinen jatkokehittämissidea olisi lähteä kehittämään nuorisotyönohjaajille ja muille ammattilaisille tuotetta, jossa heitä opastetaan pelien käyttöön omassa työssään. Harviaisen, Meriläisen ja Tossavaisen Pelikasvattajan käsikirja tulee jo lähelle tällaista tuotetta mutta se keskittyy vahvasti digitaalisiin peleihin. Yleisesti pelien käyttöä sosiaali- ja nuorisotyöhön tuova tuote olisi mielestäni erittäin hyödyllinen.

Erilaiset peli- ja pelillistämiprojektit voisivat myös olla tulevaisuudessa hyödyllisiä projekteja. Esimerkiksi kehitysvammatyöhön suunniteltu pelikerho voisi olla hyvin mielenkiintoinen projekti kehitettäväksi. Samoin pelien käyttö lastensuojelussa olisi mielenkiintoinen kehittämistyön kohde. Pelin käyttöä voisi myös lähestyä tutkimuksen näkökulmasta, miten pelejä käytetään nykyään eri työmuo-

tojen osana ja miten työntekijät siihen suhtautuvat. Esimerkiksi digitaaliset pelit ja nuorisotyö voisi olla hyvin mielenkiintoinen jatko tälle opinnäytetyölle.

Pelaaminen ja pelaamisen näkökulmat ovat mielestäni tulevaisuudessa yhä enemmän esillä niin kirkon nuorisotyössä kuin muissakin työmuodoissa. Erilaisien sovellutusten ja produktien tuottaminen on tärkeää myös tämän opinnäytetyön jälkeen.

## LÄHTEET

- Beaumont, Mike 2006. Joka kodin raamattuopas. Helsinki: Kustannus Oy Arkki.
- BoardGameGeek i.a.a. Ark of the Covenant ja The Settlers of Canaan. Viitattu 14.10.2014. <http://boardgamegeek.com/boardgame/6779/ark-covenant> & <http://boardgamegeek.com/boardgame/3655/settlers-canaan>
- BoardGameGeek i.a.b. Arkham Horror ja Pathfinder Adventure Card Game. Viitattu 24.10.2014. <http://boardgamegeek.com/boardgame/15987/arkham-horror> & <http://boardgamegeek.com/boardgame/133038/pathfinder-adventure-card-game-rise-runelords->
- Dowley, Tim 2005. Suuri raamattutieto. Kauniainen: Perussanoma.
- Gärtner, Bertil 2003. Simon Pietari. Kauniainen: Perussanoma.
- Hahn, Scott 2014. Angels and Saints: A Biblical Guide to Friendship with God's Holy Ones. New York: Image.
- Harviainen, Tuomas; Meriläinen, Mikko & Tossavainen, Tommi i.a. Johdanto. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja, 7—9. Viitattu 23.10.2014. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Hentonen, Erkki i.a. Oppimispelit. Teoksessa Tuomas Harviainen, Mikko Meriläinen & Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja, 68—70. Viitattu 23.10.2014. <http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Horppu, Sari; Leppämäki, Päivi; Nurmiraanta, Hanna 2009. Kehityspsykologiaa lapsuudesta vanhuuteen. Helsinki: Kirjapaja.
- Hämeenkyrön seurakunta 2014. Viitattu 18.9.2014. <http://www.hameenkyronseurakunta.fi/>
- Janatuinen, Mailis 2007. Sankareita ja pelkureita, Raamatun miehiä Adamista Pietariin. Kauniainen: Perussanoma.
- Kapp, Karl M. 2012. The Gamification of learning and instruction. San Francisco: Pfeiffer.
- Kataja, Jukka; Jaakkola, Timo & Liukkonen, Jarmo 2011. Ryhmä liikkeelle! Toiminnallisia harjoituksia ryhmän kehittämiseksi. Juva: PS-kustannus.

- Koivisto, Johanna; Paalanen, Helena; Siukkonen, Antti 2010. Ihan sama: eilen, tänään ja ikuisesti. Helsinki: LK-kirjat.
- Kopakkala, Aku 2008. Porukka, jengi, tiimi – ryhmädynamiikka ja siihen vaikuttaminen (2. painos). Helsinki: Edita
- Launonen, Pekka 2008. Kirkon nuorisotyö – hengellisen, pedagogisen ja sosiaalisen kolmiyhteys. Teoksessa Tommi Hoikkala & Anna Sell (toim.) Nuorisotyötä on tehtävä, 78—89. Helsinki: Nuorisotutkimusseura.
- Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja – Ideasta eteenpäin. Tallinna: Kustannus Oy Rajalla.
- Meriläinen, Mikko i.a. Pelien positiiviset vaikutukset. Teoksessa Tuomas Harvainen, Mikko Meriläinen ja Tommi Tossavainen (toim.) Pelikasvattajan käsikirja. 32—37. Viitattu 18.2.2014.  
<http://www.pelipaiva.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>
- Muhonen, Mervi; Tirri, Kirsi 2008. Mitä on kristillinen kasvatus? Teoksessa Jouko Porkka (toim.) Johdatus kristilliseen kasvatukseen. Helsinki: LK-kirjat, 63—82.
- Mustakallio, Antti 2007. Paavali. Helsinki: WSOY.
- Norvanto, Jukka 2000. Raamattu elämään: Seurakunta syntyy. Kauniainen: Perussanoma OY.
- Peltola, Olavi i.a. Apostolien teot. Viitattu 16.10.2014  
<http://www.kolumbus.fi/rov.o.peltola/ut/ut2f.html>
- Pruuki, Lassi 2008. Ilo opettaa: tietoa, taitoa ja työkaluja. Helsinki: Edita.
- Raamattu. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Helsinki: Kirjapaja.
- Rahkonen, Teuvo; Riikonen Pekka 2012. Ave Pave! Paavali iki- ja nykynuorille. Kauniainen: Perussanoma OY.
- Ranta, Erkki 2007. Ilosanoma yli rajojen: Apostolien teot kaikelle kansalle. Kauniainen: Perussanoma OY.
- Rinne, Henna-Riikka 2014. Kappalainen, Hämeenkyrön seurakunta. Henkilökohtainen tiedonanto 24.7.2014.
- Räsänen, Antti 2008. Kristillinen kasvatus teoriassa ja käytännössä. Teoksessa Jouko Porkka (toim.) Johdatus kristilliseen kasvatukseen. Helsinki: LK-kirjat, 287—304.
- Saari, Mikko 2007. Uudet lautapelit. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Seppälä, Jarkko 1988. Opettava ja kasvattava kirkko. Helsinki: Yliopistopaino.

Suomen evankelis-luterilainen kirkko 2004. KIVA JUTTU – toimintaideoita 12—14-vuotiaiden parissa tehtävään työhön. Helsinki: Kirkkohallitus.

Suomen evankelis-luterilainen kirkko 2013. Lapset seurakuntalaisina. Helsinki: Kirkkohallitus.

Vilko-Riihelä, Anneli 1999. Psykye – psykologian käsikirja. Helsinki: WSOY

Wilson, Kevin 2013. Three Pillars of Game Design. Luento pelisuunnittelusta Ropeconissa 2013. Viitattu 18.2.2014.  
<http://www.youtube.com/watch?v=U0qRDFLNxJI>

Vuorela, Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.

## LIITE 1: Säännöt

### Alkuseurakuntien apuna

*Helluntaina sai alkunsa ensimmäinen kristillinen seurakunta, kun Pyhä Henki vuodatettiin Pietariin ja muihin apostoleihin. Myöhemmin apostolien joukkoon liittyi myös Paavali ja kristinusko lähti leviämään ja uusia seurakuntia syntyi nykyisen Turkin, Kreikan ja Italian alueille. Näiden seurakuntien elämä ei kuitenkaan ollut aina helppoa ja vaivastonta vaan ne tarvitsivat apostolien huolenpitoa, ohjausta ja opetusta niin hengellisissä kuin maallisissa asioissa.*

*Miten sinä mahdat pärjätä apostolien saappaissa kun alkuseurakunnat kaipaavat apua?*

#### Sisältö

- Pelilauta
- 30 Haaste-korttia (ruskea)
- 20 Resurssi-korttia (punainen)
- 5 Rooli-korttia (sininen)
- 5 Noppa-korttia (vihreä)
- Tarvitsette myös pelaajien lukumäärän verran pelimerkkejä ja vähintään 5 noppaa

#### Tavoite

Pelin tavoitteena on apostolien roolissa auttaa pelilaudalla olevia seurakuntia niitä kohdanneissa ongelmissa ja haasteissa. Pelaajat liikkuvat pelilaudalla seurakunnasta toiseen, ratkovat seurakunnissa olevia Haaste-kortteja heittämällä noppaa ja käyttämällä keräämiään resursseja. Pelaajilla on kuitenkin kiire, sillä mikäli seurakuntiin kerääntyy liikaa ongelmia, he häviävät pelin. Yhteistyöllä ja suunnittelulla haasteet ovat kuitenkin voitettavissa ja seurakunnat pelastettavissa.

#### Alkuvalmistelut

1. Sotkekaa kaikki samanväriset kortit huolella ja asettakaa kortit pelilaudalle tai sen läheisyyteen omiin pinoihin niin, että kaikki pelaajat yltävät niihin.
2. Valitkaa roolit sattumanvaraisesti, ylimääräiset rooli-kortit (alle 5 pelaajaa) laitetaan takaisin pelilaatikkoon. Rooli-kortit paljastetaan.
3. Kaikille pelaajille jaetaan yksi Resurssi-kortti, palvelijalle kaksi.
4. Jakakaa yksi Haaste-kortti jokaiseen seurakuntaan tekstipuoli alaspäin. Tämän jälkeen jakakaa jokaiseen seurakuntaan yksi Haaste-kortti tekstipuoli ylöspäin.
5. Asettakaa pelimerkinne Jerusalemiin tai sen läheisyyteen, apostolit lähtevät liikkeelle sieltä.
6. Nuorin pelaaja aloittaa pelin, vuoro

## Miten pääsen alkuun?

Lue säännöt huolella ja tee alkuvalmistelut (sivupalkki). Kertaa voittoehdot kohdasta **Voittaminen ja häviäminen**, tutkikaa roolikorttien kyvyt sekä vertailkaa roolien vahvuuksia eri haasteiden voittamisessa. Kertaa pelaajien toiminnot kohdasta **Kierros ja vuoro**. Myös Haaste-korttien ratkominen on hyvä kerrata kohdasta **Haasteet ja Tehtävät**.

## Roolit

Pelissä on viisi erilaista roolia, viisi erilaista apostolia auttamassa seurakuntia. Pelin alussa roolit arvotaan pelaajille. Roolit ovat: palvelija, opettaja, rukoilija, opettaja ja julistaja. Jokaisella roolilla on oma roolikorttinsa, josta löytyvät roolin kyvyt ja tiedot.

Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi, jotkin roolit voivat jäädä täyttämättä. Tämä vaikeuttaa pelissä olevien apostolien työtä mutta ei tee siitä mahdotonta.

## Seurakunnat

Pelilaudalla on kuusi seurakuntaa (Rooma, Korintti, Filippi, Kolossa, Efesos ja Jerusalemi) joista huolehtiminen ja niiden auttaminen on apostolien vastuulla. Seurakunnat joutuvat erilaisten uhkien kohteeksi ja apostolien tehtävänä on auttaa seurakunnat yli näistä uhista.

## Kierros ja vuoro

Kierros koostuu kaikkien pelaajien vuoroista. Omalla vuorollaan pelaaja toimii pelilaudalla ja kun hän on tehnyt kaiken mitä vuorollaan haluaa ja voi tehdä, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Vuoro jaetaan kolmeen vaiheeseen: vuoron alku, pelaajan toiminnot, vuoron loppu.

Pelaajan toiminnot vaihe koostuu toiminnoista, joita ovat *liikkuminen*, *auttaminen* ja *ratkominen*. Toiminnot tulee tehdä tässä järjestyksessä. Mitään toimintoa ei ole pakko tehdä, tällöin siirrytään vuoron loppuun ja seuraavan pelaajan vuoroon. Pelaaja voi tehdä jokaisen toiminnon vain kerran vuorossa.

Liikkuminen: Apostoli voi liikkua seurakunnasta toiseen. Apostolit liikkuvat hitaasti, omalla vuorollaan apostoli voi vaihtaa seurakuntaa vain kerran.

Auttaminen: Apostoli auttaa toista apostolia samassa kaupungissa. Auttaessaan toista apostolia pelaaja voi antaa yhden kortin kädestään toiselle (vain auttava pelaaja voi antaa kortin toiselle). Pelaaja voi myös antaa Noppa-korttinsa toiselle pelaajalle auttaessaan.



Ratkominen: Apostoli ratkaisee ongelman siinä seurakunnassa, jossa on hän. Ratkoessaan ongelmaa pelaaja lukee haaste-kortin ja toimii sen mukaisesti heittäen noppaa tai käyttäen saamiaan kortteja.

## Kortit

Pelissä on useita erilaisia kortteja: Haaste-, Resurssi- ja Noppa-kortteja. Pelissä käytetään näitä kaikkia ja ne luovat pelin sisällön. Haaste-korteista löytyvät seurakuntia kohtaavat ongelmat, kun taas Resurssi-korteista löytyvät apostoleita työssään auttavia asioista.

Haaste-kortit pysyvät pelilaudalla, kunnes niissä oleva Tehtävä on suoritettu. Resurssi-kortit kuluvat kun pelaaja päättää käyttää Resurssi-korttinsa. Haaste- ja Resurssi-korteista ja niiden käytöstä löytyy tarkemmat ohjeet seuraavasta alaotsikosta.

Noppa-kortilla pelaaja voi auttaa toista pelaajaa Haaste-kortin ratkaisussa. Pelaaja voi antaa oman Noppa-korttinsa toiselle pelaajalle Auttaminen-toiminnossa. Noppa-kortti antaa toiselle pelaajalle yhden ylimääräisen nopan haasteen suorittamiseen. Pelaajat saavat Noppa-kortin pelin alussa.

## Haasteet ja Tehtävät

Pelin aikana seurakunnat kohtaavat erilaisia haasteita, jotka ovat yleensä uhkia ja vaaroja seurakunnille. Apostolit auttavat seurakuntia pääsemään yli näistä haasteista. Jokaisen kierroksen lopussa pelilaudalle lisätään uusia Haaste-kortteja. Mitä apostolilta vaaditaan seurakunnan auttamiseen yli näistä haasteista lukee haaste-kortissa kohdassa **Tehtävä**.

Tehtävän suorittamiseen liittyy lähes aina nopan heittoa ja/tai kerättyjen resurssien käyttämistä. Haaste-kortissa lukee aina mitä Tehtävän suorittaminen vaatii onnistuakseen, esimerkiksi ”väh. 2 onnistumista”.

Epäonnistuessaan Tehtävän suorittamisessa pelaajan vuoro päättyy ja vuoro siirtyy seuraavalle.

## Yhteistyöpeli?

*Alkuseurakuntien apuna* on yhteistyöpeli, jossa pelaajat voittavat tai häviävät yhdessä. Pelaajia kannustetaan yhteistyöhön, toisen pelaajan auttamiseen ja yhteiseen suunnitteluun Haaste-korttien ratkomisen suhteen.

On kuitenkin tärkeää muistaa, että jokainen pelaaja tekee silti itse päätökset liittyen omaan vuoroonsa. Toiset pelaajat voivat antaa neuvoja ja muistuttaa esimerkiksi Resurssi-korteista mutta muut pelaajat eivät saa pelata toisen pelaajan vuoroa tai pakottaa toista toimimaan haluamallaan tavalla. Pelaajat ovat joukkue jonka jäsenet tekevät itsenäisiä päätöksiä.

Haaste-kortteja ja näin ollen myös Tehtäviä on kolmea erilaista tyyppiä: kriisi, epäusko ja hätä.

Kriisi-tehtävät liittyvät seurakunnan sisäisiin tai ulkoisiin uhkiin.

Epäusko-tehtävät liittyvät seurakunnan hengelliseen elämään ja sitä uhkaaviin tekijöihin.

Hätä-tehtävät liittyvät toisten ihmisten auttamiseen ja lähimmäisen rakkauden toteuttamiseen.

Tehtävää suorittaessa pelaaja heittää niin montaa noppaa kuin rooli-kortilla sanotaan kyseisen haasteen kohdalla. Tavoitteena on saada vähintään yhtä monta onnistumista kuin mitä Haaste-kortissa vaaditaan. Pelaajalla on mahdollista pelata resurssi-kortteja ennen kuin hän heittää noppaa lisätäkseen mahdollisuuksiaan onnistua. Resurssi-kortteja ei voi pelata heiton jälkeen. Muut pelaajat voivat pelata resurssi-kortteja vain jos ovat samassa seurakunnassa kuin pelaaja, joka on suorittamassa tehtävää ja vain jos pelaaja ei itse pelaa yhtään korttia tehtävään.

Tehtävä on onnistuneesti suoritettu, jos heitetyistä nopista tulee riittävä määrä tuloksia 4,5 tai 6. Huomaa, että osalla rooleista on mahdollisuus lisätä yhteen heitettyyn noppaan +1, eli muuttaa nopan heittotulos kolme (3) neljäksi (4) eli muuttaa epäonnistuminen onnistumiseksi.

Kun Tehtävä on suoritettu, haaste-kortti palautetaan Haaste-korttien nostopinon alimmaiseksi ja pelaaja kerää mahdollisen palkkion Tehtävän suorittamisesta.

Joissain Haaste-korteissa on mahdollisuus kortin poistamiselle pelistä. Mikäli pelaaja pystyy poistamaan kortin pelistä, Haaste-korttia ei palauteta nostopinon alimmaiseksi vaan siirretään pelilaudan viereen. Kun suoritettu Haaste-kortti on palautettu nostopinon alimmaiseksi tai poistettu pelistä ja seurakunnassa on vielä Haaste-kortteja, käännetään uusi Haaste-kortti näkyville.

*Esimerkiksi* ”Perhe ilman kotia”-haastekortissa pelaajaa pyydetään suorittamaan hätäheitto, josta tarvitaan vähintään 2 onnistumista. Palvelija-roolilla on hätä-heittoihin käytössä kolme noppaa ja yksi resurssi-kortti, josta hän saa neljännen nopan. Pelaaja heittää neljää noppaa ja tulokset 1,4,3 ja 6. Hän onnistui tehtävässä, koska tuloksia 4,5 ja 6 on heitossa kaksi. Tämän jälkeen hän kerää haasteen palkkion, joka on resurssi-kortti. Peli jatkuu normaaliin tapaan.

### **Haaste-korttien lisääminen pelilaudalle**

Kierroksen lopussa, kun kaikki pelaajat ovat tehneet vuoronsa, heitetään noppaa. Nopan tulos kertoo mihin seurakuntaan lisätään uusi Haaste-kortti. Haaste-kortti lisätään teks-

tipuoli alaspäin seurakunnan kohdalla olevan Haaste-pinon alimmaiseksi kortiksi. Tämän jälkeen heitetään noppaa uudestaan ja jos tulos on sama kuin edellisellä heitolla, lisätään pelilaudalle toinen Haaste-kortti heittämällä noppaa. Tämä voi tapahtua vain kerran kierroksen lopussa.

Seurakuntien numerointi on seuraava:

- 1= Rooma
- 2=Korintti
- 3= Filippi
- 4= Kolossa
- 5= Efesos
- 6= Jerusalem

### Voittaminen ja häviäminen

Apostolit voittavat kun jokin seuraavista ehdoista täyttyy:

- Laudalla ei ole yhtään haaste-korttia
- Pelistä on poistettu 5 haaste-korttia ja pelaajilla on hallussaan kaikki seuraavista: Ehtoollinen-, Kirje apostolilta- ja Esirukous-kortti

Apostolit häviävät pelin kun jokin seuraavasti ehdoista täyttyy:

- Jossain seurakunnassa on enemmän kuin 3 haaste-korttia
- Resurssi-korttien nostopino on tyhjä

### Tarkennus korttiin

Opettajan erikoiskyky: Opettaja saa ylimääräisen nopan vain, jos hän saa kortista ylimääräisen nopan. Eli Esirukous-korttia käyttäessä opettaja **ei** saa ylimääräistä noppaa jos hän päättää käyttää kortin ”+2 mihin tahansa heittoon”-kykyä (koska hän ei tällöin ole saanut kortista ylimääräistä noppaa vaikka kortti sellaisen voisi antaa).

#### **Esimerkki Haaste-korttien lisäämisestä:**

*Pelaajat ovat tehneet vuoronsa ja on aika lisätä uusia Haaste-kortteja laudalle. Pelaaja 1 heittää noppaa ja saa tulokseksi 4, Kolossan seurakuntaan lisätään uusi Haaste-kortti tekstipuoli alaspäin. Pelaaja 2 heittää noppaa uudestaan ja tulos on taas 4, lisää haasteita! Pelaaja 1 heittää noppaa uudestaan ja saa tuloksen 2, Korintiin lisätään yksi Haaste-kortti. Nyt pelaajat eivät heitä enää uudestaan noppaa ja siirtyvät uudelle kierrokselle.*

*Seuraavalla kierroksella pelaaja 2 heittää noppaa, 1, ja Rooman seurakuntaan lisätään Haaste-kortti. Pelaaja 3 heittää noppaa ja saa tuloksen 4, uusia haasteita ei lisätä seurakuntiin koska nopan tulos (4) on eri kuin alkuperäisen nopan heiton tulos (1).*

## LIITE 2: Vinkkejä peliä käyttävälle työntekijälle

- Alkuseurakuntien apuna -peli on suunniteltu käytettäväksi osana opetuskokonaisuuksia. Peliä voidaan käyttää esimerkiksi leirillä, jossa apostolit, Apostolien teot ja alkuseurakunnat ovat opetuksen keskiössä.
- Pelin avulla voidaan luoda mielikuvia ja herättää ajatuksia apostolien tekemästä työstä. Pelin pelaaminen antaa myös niille mahdollisuuden osallistua keskusteluun alkuseurakuntien elämästä jotka eivät aiemmin ole tutustuneet alkuseurakuntien vaiheisiin.
- Apostolit ovat pelissä nimettömiä mutta heistä on löydettävissä persoonia, joiden pohjalta voidaan myös keskustella seurakunnan rakenteesta, miten siellä on tilaa ja tarvetta niin opettajille, julistajille, rukoilijoilla ja johtajille. Apostolien rooleja voidaan käyttää myös osana armolahjaopetusta.
- Peliä voidaan käyttää myös ryhmäyttämisessä sen yhteistyöluonteen ansiosta.
- Peli on suunniteltu käytettäväksi rippikoulun jälkeisessä nuorisotyössä mutta sitä voidaan käyttää myös nuorempien kanssa.
- Peliä voidaan yhdistää opetukseen esimerkiksi seuraavista teemoista: apostolit, vaikeudet, armolahjat, lähetys, diakonia, Paavalin lähetysmatkat ja niiden kohteet ja apostoliset kirjeet.

## LIITE 3: Kortit

### ROOLIT

#### **Palvelija**

Saat hätä-tehtävissä +1 yhteen heittoon.  
Pelin alussa saat ylimääräisen resurssi-kortin.

**Kriisi:** 3

**Epäusko:** 2

**Hätä:** 3

#### **Julistaja**

Voit palauttaa päällimmäisen epäusko-tehtävän haaste-pakan alimmaiseksi seurakunnasta, jossa aloitat vuorosi.

**Kriisi:** 3

**Epäusko:** 3

**Hätä:** 2

#### **Opettaja**

Kaikki kortit, jotka antavat lisänoppia, antavat sinulle yhden ylimääräisen nopan.

**Kriisi:** 2

**Epäusko:** 3

**Hätä:** 2

#### **Johtaja**

Omalla vuorollasi voit antaa yhden kortin toiselle pelaajalle vaikka hän ei olisi samassa seurakunnassa.

Saat kriisi-tehtävissä +1 yhteen heittoon.

**Kriisi:** 4

**Epäusko:** 2

**Hätä:** 2

#### **Rukoilija**

Seurakuntaan jossa olet, ei voi tulla uutta tehtävä-korttia kierroksen lopussa.

**Kriisi:** 2

**Epäusko:** 3

**Hätä:** 3

## HAASTE-KORTIT

### KRIISI

#### Vainot

Seurakunta on vainojen kohteena.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 2 onnistumista

Palkkio: Resurssi-kortti

*Autuaita ovat ne, joita vanhurskauden vuoksi vainotaan; heidän on taivasten valtakunta.*

#### Vainot

Seurakunta on vainojen kohteena.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 1 onnistuminen

Palkkio: Resurssi-kortti

*Autuaita ovat ne, joita vanhurskauden vuoksi vainotaan; heidän on taivasten valtakunta.*

#### Vainot

Seurakunta on vainojen kohteena.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 2 onnistumista

Palkkio: Resurssi-kortti

*Autuaita ovat ne, joita vanhurskauden vuoksi vainotaan; heidän on taivasten valtakunta.*

#### Vainot

Seurakunta on vainojen kohteena.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 3 onnistumista

Palkkio: Resurssi-kortti

*Autuaita ovat ne, joita vanhurskauden vuoksi vainotaan; heidän on taivasten valtakunta.*

### Sisäiset ristiriidat

Seurakunta on jakautunut kilpailemaan apostoleista.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 1 onnistuminen.

”Kirje Apostolilta”-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

Palkkio: Resurssi-kortti

*Toiset teistä sanovat: "Minä olen Paavalin puolella", toiset taas: "Minä Apolloksen", "Minä Keefaksen", "Minä Kristuksen".*

### Sisäiset ristiriidat

Seurakunta on jakautunut kilpailemaan apostoleista.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 1 onnistuminen.

”Kirje Apostolilta”-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

Palkkio: Resurssi-kortti

*Toiset teistä sanovat: "Minä olen Paavalin puolella", toiset taas: "Minä Apolloksen", "Minä Keefaksen", "Minä Kristuksen".*

### Sisäiset ristiriidat

Seurakunta on jakautunut kilpailemaan apostoleista.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 2 onnistumista.

Palkkio: Resurssi-kortti

*Toiset teistä sanovat: "Minä olen Paavalin puolella", toiset taas: "Minä Apolloksen", "Minä Keefaksen", "Minä Kristuksen".*

**Kokoontumispaikka tuhotaan**

Seurakunnalla ei ole enää paikkaa missä koontua.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 1 onnistuminen.

Palkkio: Ylimääräinen noppa seuraavalle kierokselle.

*Sanokaa terveisiä myös heidän talossaan koontuvalle seurakunnalle.*

**Kokoontumispaikka tuhotaan**

Seurakunnalla ei ole enää paikkaa missä koontua.

Tehtävä: Kriisi-heitto, väh. 1 onnistuminen.

Palkkio: Ylimääräinen noppa seuraavalle kierokselle.

*Sanokaa terveisiä myös heidän talossaan koontuvalle seurakunnalle.*

**EPÄUSKO****Harhaoppia**

Harhaoppi leviää seurakunnassa.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 2 onnistumista.

*Te olette maan suola. Mutta jos suola menettää makunsa, millä se saadaan suolaiseksi?*

**Harhaoppia**

Harhaoppi leviää seurakunnassa.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 1 onnistuminen.

*Te olette maan suola. Mutta jos suola menettää makunsa, millä se saadaan suolaiseksi?*

**Harhaoppia**

Harhaoppi leviää seurakunnassa.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 2 onnistumista.

*Te olette maan suola. Mutta jos suola menettää makunsa, millä se saadaan suolaiseksi?*

**Epävarmuus pelastuksesta**

Seurakunta elää epäuskossa ja on hylkäämässä pelastuksen.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 2 onnistumista.

Ehtoollinen-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

*Mutta Jumala osoittaa rakkautensa meitä kohtaan siinä, että Kristus kuoli meidän puolestamme, kun vielä olimme syntisiä.*

**Epävarmuus pelastuksesta**

Seurakunta elää epäuskossa ja on hylkäämässä pelastuksen.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 2 onnistumista.

Ehtoollinen-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

Palkkio: Resurssi-kortti.

*Mutta Jumala osoittaa rakkautensa meitä kohtaan siinä, että Kristus kuoli meidän puolestamme, kun vielä olimme syntisiä.*

**Epävarmuus pelastuksesta**

Seurakunta elää epäuskossa ja on hylkäämässä pelastuksen.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 2 onnistumista.

*Mutta Jumala osoittaa rakkautensa meitä kohtaan siinä, että Kristus kuoli meidän puolestamme, kun vielä olimme syntisiä.*

**Laki vai evankeliumi?**

Seurakunta pohtii lain ja evankeliumin suhdetta.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 3 onnistumista.

Palkkio: 2 Resurssi-korttia.

*Hengen laki, joka antaa elämän Kristuksen Jeesuksen yhteydessä, on näet vapauttanut sinut synnin ja kuoleman laista*

**Laki vai evankeliumi?**

Seurakunta pohtii lain ja evankeliumin suhdetta.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 3 onnistumista.

Palkkio: 2 Resurssi-korttia.

*Hengen laki, joka antaa elämän Kristuksen Jeesuksen yhteydessä, on näet vapauttanut sinut synnin ja kuoleman laista.*

**Väärät apostolit**

Seurakunnassa on opettajia, jotka julistavat toista Jeesusta kuin Paavali ja muut apostolit.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 2 onnistumista.

”Kirje Apostolilta”-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

Palkkio: Ylimääräinen noppa ensi kierroksella.

*--väärää apostoleja, petollisia työntekijöitä, he vain tekeytyvät Kristuksen apostoleiksi.*

**Väärät apostolit**

Seurakunnassa on opettajia, jotka julistavat toista Jeesusta kuin Paavali ja muut apostolit.

Tehtävä: Epäusko-heitto, väh. 2 onnistumista.

Palkkio: Ylimääräinen noppa ensi kierroksella.

*--väärää apostoleja, petollisia työntekijöitä, he vain tekeytyvät Kristuksen apostoleiksi.*

**HÄTÄ****Perhe ilman kotia**

Seurakunta etsii kodittomalle perheelle yösijaa.

Tehtävä: Häätä-heitto, väh. 2 onnistumista.

Palkkio: Resurssi-kortti.

*Minä olin koditon, ja te otitte minut luoksenne*

**Perhe ilman kotia**

Seurakunta etsii kodittomalle perheelle yösijaa.

Tehtävä: Häätä-heitto, väh. 2 onnistumista.

Palkkio: Resurssi-kortti.

*Minä olin koditon, ja te otitte minut luoksenne.*

**Perhe ilman kotia**

Seurakunta etsii kodittomalle perheelle yösijaa.

Tehtävä: Häätä-heitto, väh. 2 onnistumista.

Palkkio: Resurssi-kortti.

*Minä olin koditon, ja te otitte minut luoksenne.*

**Nälänhäätä**

Seudulla on pulaa ruuasta ja jakaa omastaan.

Tehtävä: Häätä-heitto, väh. 2 onnistumista.

*"Antakaa te heille syötävää", sanoi Jeesus.*

**Nälänhäätä**

Seudulla on pulaa ruuasta ja jakaa omastaan.

Tehtävä: Häätä-heitto, väh. 2 onnistumista.

*"Antakaa te heille syötävää", sanoi Jeesus.*

**Ahdistunut seurakuntalainen**

Seurakuntalainen tarvitsee hengellistä ohjausta ja tukea

Tehtävä: Häätä-heitto, väh. 1 onnistuminen.

Esirukous-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

*--rukoilkaa toistenne puolesta, että te parantuisitte.*



**Ahdistunut seurakuntalainen**

Seurakuntalainen tarvitsee hengellistä ohjausta ja tukea

Tehtävä: Hätä-heitto, väh. 1 onnistuminen.

Esirukous-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

*--rukoilkaa toistenne puolesta, että te parantuisitte.*

**Ahdistunut seurakuntalainen**

Seurakuntalainen tarvitsee hengellistä ohjausta ja tukea

Tehtävä: Hätä-heitto, väh. 1 onnistuminen.

Esirukous-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

*--rukoilkaa toistenne puolesta, että te parantuisitte.*

**Palvelutehtävään kutsuminen**

Seurakuntalaisia kutsutaan ottamaan vastuuta seurakunnan toiminnasta.

Tehtävä: Hätä-heitto, väh. 3 onnistumista. Esirukous-kortti poistaa tämän kortin pelistä.

Palkkio: 2 Resurssi-korttia.

*Palvelkaa toisianne, kukin sillä armolahjalla, minkä on saanut--*

**Palvelutehtävään kutsuminen**

Seurakuntalaisia kutsutaan ottamaan vastuuta seurakunnan toiminnasta.

Tehtävä: Hätä-heitto, väh. 3 onnistumista.

Palkkio: 2 Resurssi-korttia.

*Palvelkaa toisianne, kukin sillä armolahjalla, minkä on saanut--*

**RESURSSI-KORTIT****Kirje Apostolilta**

Saat kaksi ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.

*Meidän on kuitenkin lähetettävä heille kirje--*

**Kirje Apostolilta**

Saat kaksi ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.

*Meidän on kuitenkin lähetettävä heille kirje--*

**Kirje Apostolilta**

Saat kaksi ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.

*Meidän on kuitenkin lähetettävä heille kirje--*

**Ehtoollinen**

Saat yhden ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon tai kaksi noppaa Epäusko-heittoon.

*Niin usein kuin te syötte tätä leipää ja juotte tästä maljasta, te siis julistatte Herran kuolemaa, siihen asti kun hän tulee.*

**Ehtoollinen**

Saat yhden ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon tai kaksi noppaa Epäusko-heittoon.

*Niin usein kuin te syötte tätä leipää ja juotte tästä maljasta, te siis julistatte Herran kuolemaa, siihen asti kun hän tulee.*

**Ehtoollinen**

Saat yhden ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon tai kaksi noppaa Epäusko-heittoon.

*Niin usein kuin te syötte tätä leipää ja juotte tästä maljasta, te siis julistatte Herran kuolemaa, siihen asti kun hän tulee.*

**Esirukous**

Saat yhden nopan mihin tahansa heittoon tai +2 mihin tahansa heittoon.

*"Minä sanon teille: mitä tahansa asiaa kaksi teistä yhdessä sopien maan päällä rukoilee, sen he saavat minun Isältäni, joka on taivaissa."*

**Esirukous**

Saat yhden nopan mihin tahansa heittoon tai +2 mihin tahansa heittoon.

*"Minä sanon teille: mitä tahansa asiaa kaksi teistä yhdessä sopien maan päällä rukoilee, sen he saavat minun Isältäni, joka on taivaissa."*

**Esirukous**

Saat yhden nopan mihin tahansa heittoon tai +2 mihin tahansa heittoon.

*"Minä sanon teille: mitä tahansa asiaa kaksi teistä yhdessä sopien maan päällä rukoilee, sen he saavat minun Isältäni, joka on taivaissa."*

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

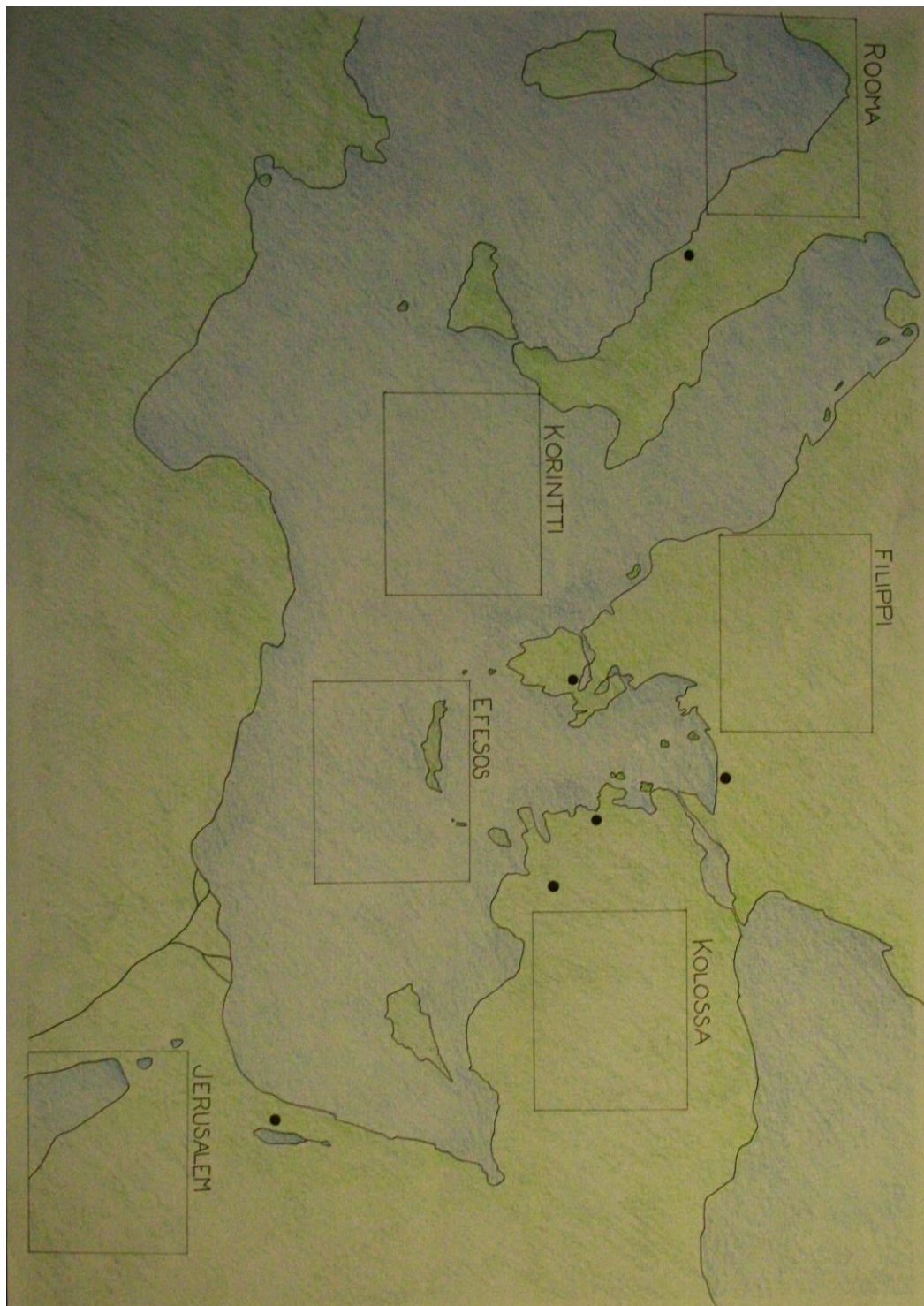
**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

**Lahjoitus seurakunnalta**

Saat ylimääräisen nopan mihin tahansa heittoon.  
--hän antoi vähästään, kaiken mitä hänellä oli--

## LIITE 4: Pelilauta



## LIITE 5: Arviointikysymykset

Olet nyt pelannut *Alkuseurakuntien apuna* -lautapeliä. Pelin tavoitteena on tuoda esille apostolien työn merkitystä kristinuskon syntymisen ja säilymisen kannalta sekä herättää kiinnostusta tutustua Apostolien tekoihin. Haluaisin kuulla sinun kokemuksiasi pelin pelaamisesta, vastaa alla oleviin kysymyksiin ja jätä vastauspaperi nuortentilassa olevaan kirjekuoreen.

Kerro ensin joitakin perustietoja:

- kuinka monta pelaajaa oli mukana pelaamassa?
- kuinka pelissä kävi, voititteko vai hävisittekö?

Millainen kokemus pelin pelaaminen oli?

Opitko jotain uutta pelatessasi peliä? Jos opit, kerro mitä?

Mikä oli pelaamasi pelin paras/jännittävin hetki tai vaihe?

Entäs huonoin tai tylsin hetki tai vaihe?

Miten arvioisit pelin vaikeustasoa, onko se sinun ikäisillesi pelaajille

- sopiva
- liian helppo vai
- vaikea?

Perustele vielä vastauksesi ja kerro siitä, mikä tekee pelistä mielestäsi sopivan, liian helpon tai liian vaikean?

Miten arvioisit pelin sääntöjen toimivuutta kokonaisuutena?

Pyytäisin sinua vielä tarkentamaan: mikä pelin säännöissä mielestäsi toimii ja mikä kenties ei toimi?

Arvioi pelin luonnetta ja kerro mitä mieltä olet seuraavasta väitteistä:

Pelin pelaamisessa on enemmän kyse onnesta kuin pelaajien yhteistyöstä (valitse jokin seuraavista vaihtoehdoista):

1. olen täysin eri mieltä, pelissä onnistumisessa ei ole kyse onnesta vaan pelaajien yhteistyöstä
2. jokseenkin eri mieltä, onni ei ole kovinkaan merkittävässä roolissa
3. en osaa sanoa
4. jokseenkin samaa mieltä, onnea kyllä tarvitaan, mutta pelaajien yhteistyötä myös
5. täysin samaa mieltä, onni ratkaisee tässä pelissä onnistumisen

Miten pelin keskeiset mekaniikat (toiminnot, kortit, noppien heittäminen) toimivat pelissä?

Pelin tavoitteena on tuoda esille apostolien työn merkitystä kristinuskon syntymisen ja säilymisen kannalta sekä herättää kiinnostusta tutustua Apostolien tekoihin. Pelattuasi peliä, miten hyvin arvioit tämän tavoitteen toteutuvan?

1. erittäin huonosti
2. melko huonosti
3. en osaa sanoa
4. melko hyvin
5. erittäin hyvin

Toteutuiko tämä tavoite sinun kohdallasi?

Mikä fiilis sinulle jäi pelin jälkeen, pelaisitko uudestaan?

### **Työntekijöiltä kysyttiin myös:**

Millainen on yleisarviosi pelistä ja sen toimivuudesta?

Mitä käyttö- ja soveltamismahdollisuuksia näet pelillä?

Millainen kuva alkuseurakunnasta ja apostolien työstä välittyi pelin kautta?

Mitä lisäisit peliin, että sen teema vahvistuisi tai tulisi vahvemmin esille?