

Ville-Valtteri Valtonen

OULUJOKI ALL-STARS

Lautapelikerho seurakunnan nuorten ja nuorten aikuisten työn muotona

Opinnäytetyö

CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU

Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö

Huhtikuu 2016

TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Huhtikuu 2016	Tekijä/tekijät Ville-Valtteri Valtonen
Koulutusohjelma Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö		
Työn nimi OULUJOKI-ALL STARS. Lautapelikerho seurakunnan nuorten ja nuorten aikuisten työn muotona		
Työn ohjaaja KT Reetta Leppälä		Sivumäärä 31 + 0
Työelämäohjaaja		
<p>Opinnäytetyöni Oulujoki All-Stars – Lautapelikerho seurakunnan nuorten ja nuorten aikuisten työn muotona on toteutettu Oulujoen seurakunnalle. Toiminta on aloitettu vuonna 2012. Opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda itsenäisesti toimiva lautapelikerho joka hyödyntää toiminnassaan miniatyyripelejä, erityisesti kiinnostuksen seurauksena Games Workshopin julkaisemaa Blood Bowl – lautapeliä. Tarkoituksena oli luoda sosiaalista toimintaa, jonka lautapeleistä kiinnostuneet nuoret ja nuoret aikuiset voivat löytää mielekkäänä ja näin löytää paikkansa seurakunnan toiminnan piiristä. Kerhon toiminta jatkuu yhä vuonna 2016 ja muutamat toimintaan osallistuneista ovat tuoneet ilmi halukkuutensa jatkaa kerhon toiminnan järjestämistä ja ohjausta tulevaisuudessa.</p>		

Asiasanat

Kasvatus, Nuoret, Nuoret aikuiset, Nuorisotyö, Seurakunta, Kirkko, Lautapelit, Pelit

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date April 2016	Author Ville-Valtteri Valtonen
Degree programme Bachelor of Humanities, Community Educator		
Name of thesis The Oulujoki All-Stars. A Board game club as a part of the Church's youth and young adults work		
Instructor Ed.D Reetta Leppälä	Pages 31 + 0	
Supervisor		
<p>My thesis was about the Oulujoki All-Stars – a Board game club as a part of the Church's youth and young adults work took place in the Oulujoki parish. The club started in 2012. Our goal was to create a stand-alone club, which would use board games as a part of its activities and, due to the risen interest in it, especially of the Games Workshop's release Blood Bowl. The goal was to create social activity that could be found meaningful by those youth and young adults to be interested in board-games and thus help them find their own place inside the church. The club is still running in 2016 and some among those who have participated have shown their interest in keeping the club running in the future.</p>		

Key words

Board Game, Church, Education, Games, Parish, Young, Young adults Youth Work

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT.....	2
3 PELIEN HYÖDYNTÄMINEN NUORISOTYÖSSÄ	3
3.1 Pelaaminen kerhonohjauksen välineenä	4
3.2 Innostaminen ja osallistaminen	7
4 NUORET AIKUISET KIRKON TYÖN KOHTEENA.....	9
4.1 Nuorten aikuisten työ seurakunnissa	9
4.2 Oulujoen seurakunta.....	12
5 OULUJOKI – ALL STARS KERHON TOTEUTUS.....	14
5.1 Lautapeli Blood Bowl	14
5.2 Lautapelikerhon aloitus	17
5.3 Oulujoki – All Stars liigana	21
5.4 Oulujoki All – Stars –liiga viikkotoimintana.....	24
5.5 Oulujoki All – Stars –kerhon arviointi	25
6 POHDINTA.....	28
LÄHTEET.....	31

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tarkoituksena on etsiä erilaisia, matalan kynnyksen työtapoja kirkon piirissä tehtävälle nuorten ja nuorten aikuisten työlle. Opinnäytetyössä työtapana käytetään nimenomaan seurakunnan puitteissa järjestettävää kerhotoimintaa, joka rakentuu yksittäisen tietyn lautapelin ja siihen liittyvän pitkäkestoisemman liigan ympärille. Omassa kerhossamme pelaamme peliä "Blood Bowl". Kyseessä on amerikkalaiseen jalkapalloon löyhästi perustuva, fantasiamaailmaan sijoittuva humoristinen lautapeli. Peli valikoitui heränneen kiinnostuksen ja pelin erinomaisten liigaominaisuuksien pohjalta. Lisäksi peli on yhtäaikaaisesti sekä tarpeeksi haastava että perussäännöiltään sopivan yksinkertainen.

Kerhon tarkoituksena on koota erin ikäisiä ja erilaisissa elämäntilanteissa olevia nuoria ja nuoria aikuisia saman pelin ääreen ja näin tarjota mahdollisimman monelle oma paikkansa seurakunnassa sekä ympäristö, jossa kaikki tasa-arvoisina saavat liigan merkeissä haastaa toisensa omien taitojensa pohjalta. Opinnäytetyö toteutetaan Oulujoen seurakunnassa, Oulussa. Ryhmän ja pelattavan liigan nimeksi valikoitui "Oulujoki All-Stars".

Opinnäytetyössä tarkoituksena on hyödyntää peleihin ja pelaamiseen liittyviä positiivisia, kehitystä edistäviä ja sosiaalisia ilmiöitä.

2 KEHITTÄMISTEHTÄVÄT

Opinnäytetyöni on toiminnallinen kehittämishanke. Työn tarkoituksena on järjestää säännöllisesti kokoontuva kerho, jossa pelataan valittua lautapeliä, Blood Bowlia, sekä maalataan siihen liittyviä miniatyyreja. Pyrkimyksenä olisi luoda kestävä ja omalla painollaan pyörivä kerho, jonka jäsenet kokisivat toiminnan itselleen tärkeäksi. Optimitilanteessa kerhon toiminta jatkuisi vaikka itse en sitä enää jossain vaiheessa pyörittäisi.

Toiminta suuntautuu nuorille ja nuorille aikuisille järjestettävään työhön. Tavoitteena olisi luoda ympäristö, josta erilaisissa tilanteissa oleville nuorille ja nuorille aikuisille löytyisi mahdollisesti oma paikka seurakunnan toiminnan piirissä, jossa voisi toimia jonkinlaisen oman intressinsä parissa. Toiminnan pääpainona on luoda mahdollisimman matalan kynnyksen työmuoto kirkon toiminnan piiriin.

Toiminnassa tarkoituksena on hyödyntää pelejä ja niihin ja pelaamiseen liittyviä positiivisia vaikutuksia ja ilmiöitä. Toiminnan tarkoituksena on myös tukea nuoren ja nuoren aikuisen omaa ilmaisua ja luovuutta sekä osallistaa tätä seurakunnan toimintaan.

3 PELIEN HYÖDYNTÄMINEN NUORISOTYÖSSÄ

Oulujoki All-Stars – kerhon toiminnan oleellinen osa ja elementti on lautapeli Blood Bowl. Kerhon kokoontumiskerrat ja säännöllinen toiminta perustuu täysin kerhossa pelattavaan Blood Bowl liigaan ja siihen liittyvään toimintaan.

Lautapelit nuorisotyön välineenä eivät ole erityisen uusi ajatus. Lautapelit ovat kokemukseni mukaan varsin tavallinen osa nuorisotilojen varustusta ja esimerkiksi rippikouluopetusta varten on luotu erilaisia opettavia lautapelejä, joiden lähtökohtana ovat Raamatun kertomukset ja opetukset.

Pelien vaikutuksista on keskusteltu viime vuosina paljon. Peleihin liittyvät haittatekijät kuten syrjäytyminen ja mahdollinen väkivaltaisuus ja riippuvuudet ovat olleet tutkimusten kohteina. Kuitenkin pelien vaikutuksista puhuttaessa ja niitä tutkittaessa myös pelien positiiviset vaikutukset ja ilmiöt ovat tulleet esille.

Pääasiallisesti käsittelenkin tässä osiossa pelien myönteisiä vaikutuksia ja muiden kokemuksia pelien käytöstä nuorisotyössä. Erilaisia peliryhmiä ja kerhoja on käytetty nuorisotyön välineenä Suomessa ja niiden toiminnasta on raportoitu. Suurin osa peleihin liittyvästä tutkimuksesta ja toiminnasta kuitenkin käsittelee nimenomaan digitaalista pelaamista, kuten tietokone ja konsolipelejä ja näihin liittyviä pelaajayhteisöjä. Kuitenkin lautapeleihin liittyy paljon samankaltaisia elementtejä yksilön kehittävyden kannalta. Erityisesti sosiaalisessa merkityksessä digitaalisten pelien ja pelaajayhteisöjen positiiviset vaikutukset voivat toteutua myös lautapelejä pelatessa.

Tärkeä osa Oulujoki All-Stars kerhon toimintaa onkin juuri kerhon toiminnan sosiaalinen ulottuvuus. Kerhon toiminnan keskiössä oleva lautapeli, Blood Bowl, edellyttää kerhon jäsenten kokoontumista yhteisiin tilanteisiin ja kohtaamaan muita kerhon jäseniä pelitilanteis-

sa. Pelaamisen ollessa kilpailuluontoista myös pelaajien hyvä käytös ja ”urheilijamaisuus” toisten pelaajien kesken korostuu.

Pelaaminen kerhon toiminnassa vaatii myös pelaajalta itsenäisyyttä. Pelaajan tulee itse suunnitella joukkueensa ja pelistrategiansa ja kerhon liigassa menestyminen vaatii harkintaa ja perehtymistä. Kerhon toiminnan kannalta tärkeää on, että kerhon ohjaajat antavat valmiudet kerhon jäsenille ymmärtää peliä ja pärjätä siinä itsenäisesti. Tämä vaatii kerhon ohjaajilta perehtymistä ja omistautumista kerhon toiminnalle.

3.1 Pelaaminen kerhonohjauksen välineenä

Peleillä ja leikeillä on ihmisen kehityksessä tärkeä asema eri taitoja oppiessa. Suuri osa lasten ja nuorten oppimisesta pelaamisen kautta tulee kuitenkin epämuodollisen oppimisen eikä aina välttämättä juuri oppimiseen tarkoitettujen pelien kautta. Pelaaminen kehittää monia eri taitoja ja voi olla hyvä keino varsinaisen oppimisen tukena. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 32.)

Pelien vaikutusta kehitykseen tutkittaessa on huomattu pelaamisella olevan monia positiivisia vaikutuksia. Digitaalisten pelien on todettu kehittävän silmän ja käden koordinaatiota, tilanhahmottamiskykyä sekä reaktioaikoja. Monia digitaalisia pelejä pelatessa pelaaja joutuu käsittelemään suurta määrää informaatiota kerralla ja poimimaan siitä tarpeellisen tiedon toteuttaakseen tehokkaita siirtoja pelissä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 32.)

Lautapelejä pelatessa pelaaja joutuu tekemään monesti hyvin samankaltaisia ratkaisuja reagoidessaan vastustajan liikkeisiin. Vaikka Blood Bowl on vuoropohjainen lautapeli eikä reaaliaikainen, kuten monet digitaaliset pelit, on pelaajalla kuitenkin tiukka aikaraja vuoronsa toteuttamiseen. Samoin kuin monissa digitaalisissa peleissä, joutuu pelaaja tekemään pelin kannalta kriittisiä ratkaisuja nopeasti poimimaansa informaatioon nojaten (Pelikasvattajan

käsikirja 2013, 32). Lisäksi Blood Bowlin jatkuvan ja kehittyvän luonteen myötä pelaajan tulee pystyä hahmottamaan samalla oman ja muiden pelaajien joukkueiden mahdollinen myöhempi kehitys.

Pelit ovat suuri ja monipuolinen kulttuurin muoto, johon liittyy paljon erilaisia ja tasoisia pelejä ja peliyhteisöjä. Pelit vaihtelevat yksinkertaisista pulmanratkaisuun perustuvista ja ajanvietepeleistä massiivisiin seikkailupeleihin ja roolipeleihin. Pelit tarjoavat paljon erilaisia tunteita ja kokemuksia, myös monia sellaisia joita pelaaja ei voi taikka halua elämässään kokea. Näin pelit voivat tarjota negatiivisille tunteille kuten surulle, pelolle ja suuttumukselle turvallisen ympäristön fiktiivisen ympäristön kautta. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 35.)

Tällä tavoin pelit ovatkin varsin samankaltaisia kuin kirjat tai elokuvat, poiketen näistä kuitenkin interaktiivisuudellaan. Pelaaja itse osallistuu kokemukseen pyrkiessään voittamaan pelin. Näin pelit tarjoavatkin pelaajalle onnistumisen ja haasteen kokemuksia. Pelatessa muita vastaan pelaaja saa kilvoitella taidoissaan ja kyvyissään. Pelissä onnistuminen tuottaa positiivisia tunteita ja pelaamisella itsessään on pelaajalle viihdearvoa. Kaikki tämä lisää henkistä hyvinvointia. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 35-36.)

Pelatessaan pelaaja kuitenkin joutuu käsittelemään myös epäonnistumisen ja pettymyksen tunteita. Peleissä epäonnistuminen voi aiheuttaa pettymyksen ja epäonnistumisen tunteita. Pelien sosiaalinen ympäristö antaa mahdollisuuden solmia ystävyysuhteita ja käsitellä peleissä epäonnistumisen ja onnistumisen kautta onnistumisen ja pettymyksen tunteita myös ystävyysuhteissa. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 36.)

Pelaamiseen liittyvä sosiaalinen ulottuvuus on huomattava. Yksinkin ratkaistut ja suoritettut pelikokemukset jaetaan muiden kanssa ja eri peleillä on suuria ja aktiivisia yhteisöjä. Digitaalisten pelien sosiaalisuus huipentuu pelatessa toisia pelaajia vastaan, joko verkon kautta tai kasvokkain. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 33.) Lautapelejä kuten Blood bowl-liigaa pelates-

sa pelaajat kokoontuvat samaan sosiaaliseen tilanteeseen pelaamaan toisiaan vastaan. Digitaalissa peleissä pelaajien kesken muodostuu erilaisia yhteisöjä, kuten "klaaneja", joissa pelistä riippuen ratkotaan yhdessä peleihin kuuluvia haasteita ja ongelmia (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 33). Vaikka Blood Bowlia pelataankin aina toisia pelaajia vastaan selkeästi kilpailumielessä, korostuu pelaamisen sosiaalisuus yhteisissä kokoontumisissa ja pelaajien kesken muodostuu oma yhteisönsä samankaltaisesti kuin verkkopeleissä.

Pelit voivat toimia yhteisenä kiinnostuksen kohteena ja auttaa luomaan ystävyyssuhteita erilaisista piireistä tulevien ihmisten välille. Sosiaalinen ympäristö myös opettaa sosiaalisia taitoja ja käyttäytymistä sosiaalisessa ympäristössä. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 33 – 34.) Nuoret kokevatkin tärkeäksi oman pelaajaryhmän säilymisen sekä yhdessä pelaamisen yksin pelaamisen sijasta (Verke 2015).

Blood Bowlista on olemassa ainakin kaksi digitaalista sovitusta, jotka ovat pelimekaniikaltaan käytännössä identtisiä lautapeliin nähden. Kuitenkin lautapeliä pelatessa pelaaja koontuu saman ryhmän kanssa pelaamaan toisia pelaajia vastaan kasvokkain yhteisessä liigassa. Lautapeliä pelatessa myös peliin liittyvien miniatyyrien maalauksesta tulee osa sosiaalista kanssakäymistä ja yhteistä kokemuspohjaa niiden kesken, jotka maalaavat itse miniatyyrinsa. Kaiken tämän voi tulkita lisäävän ryhmän koheesiota, ryhmähenkeä (Ahokas, Lahikainen, Pirttilä-Backman & Suoninen 2010, 199).

Pelien sosiaaliset vaikutukset ulottuvat pelaamisen ulkopuolellekin. Peleistä käydään keskusteluja sekä kasvokkain että myös verkon välityksellä. Peleihin liittyy erilaisia keskustelufoorumeita, arvosteluja ja strategiaoppaita. Peleihin liittyy oman pelaajaryhmän ulkopuolinen pelaajayhteisö, joka jakaa samoja kiinnostuksen kohteita. Pelaaminen voi olla tärkeä osa pelaajan identiteetin rakentamista. (Pelikasvattajan käsikirja 2013, 34.)

3.2 Innostaminen ja osallistaminen

Sosiokulttuurillisen innostamisen juuret löytyvät toisen maailmansodan jälkeisestä Ranskasta. Käsite sai erityisesti vastakaikua Etelä-Amerikasta. Paolo Freiren innostamisen toimitavat pyrkivät valamaan innostusta ja toiveikkuutta myös sellaisissa oloissa, joissa toivoa oli tuskin nimeksikään. (Innostaja.)

Innostamisessa on kyse ihmisen omasta toiminnasta. Innostamisessa herätetään ihmisten kiinnostus ja motivoidaan heitä. Etenkin alkuvaiheessa innostajan rooli on tärkeä pohjatyön ja organisoinnin luomisessa ja toteuttamisessa. (Kurki 2000, 81-83.)

Tärkeä osa kuuluvuuden tunnetta ja osallisuutta on olla osa jotain yhteisöä tai ryhmää. Sosiokulttuurisen innostamisen tavoitteena on tarjota ihmiselle mahdollisuus olla osa ryhmää tai yhteisöä ja päästä näin irti syrjäytyneisyydestä ja kuulumattomuudesta. Ihmiselle on tärkeää olla osa jotain yhteisöä, kuulua johonkin. (Innostaja.)

Jotta yksilö voi kokea olevansa osa ryhmää tai yhteisöä on hänen kyettävä toimimaan ryhmässä ja tiedostettava ryhmän tavoitteet ja päämäärät. Yhdessä toimimalla saa mahdollisuuden tulla osalliseksi sellaisesta osallisuudesta. Syvimmillään osallisuus on yksilön aktiivista ja omaehtoista toimintaan osallistumista, jossa hän on itse perillä omista motiiveistaan. (Innostaja.)

Osallistavassa menetelmässä innostaja ei tee työtä osallistujien puolesta vaan tukea omalla tiedollaan heidän tietojaan ja taitojaan (Innostaja). Lautapelikerhoa ohjatessa pyrkimyksenä on ollut antaa kerholaisille mahdollisuus toimia itsenäisesti kerhon jäsenenä. Jokaisella kerhon jäsenellä on mahdollisuus tehdä Blood Bowl -joukkueensa ja yksittäisten pelien sekä koko liigan suhteen omat ratkaisunsa. Kerhon ohjaajat tarjoavat pelaajalle tarvittavan avun ja peruslähtökohdat kerhon liigassa menestymiseen. Pelaajan yksilöllinen menestys on kuitenkin pelaajasta itsestään kiinni.

Osallistavassa menetelmässä innostajan tehtävänä on järjestää tilanteita ja mahdollisuuksia, joissa ihmiset pääsevät itse miettimään ratkaisuja ongelmiin (Innostaja). Innostajan tehtävä on saattaa liikkeelle sosiaalisia prosesseja ja toimia esimerkkinä ja ryhmänjohtajana (Kurki 2000, 81.) Pelikerhon ohjaaja järjestää pelattavalle liigalle otolliset olosuhteet, joiden puitteis- sa kerhon jäsenet voivat turvallisesti kokoontua pelaamaan ja toteuttamaan omaa visiotaan pelistä ja pelaamisesta liigassa. Vaikka kerhossa pelattava liiga noudattaakin tiettyä selkeää perusrakennetta, saa jokainen pelaaja itse suunnitella oman joukkueensa menetelmät ja toi- mitavat. Kerhon ohjaajat opastavat kerholaisia pelin säännöissä ja pelissä menestymistä edis- tävissä taktiikoissa, mutta rohkaisevat kerholaisia myös itse tutustumaan pelin sääntöihin ja yksityiskohtiin. Näin pelaajia rohkaistaan myös löytämään omat keinonsa menestyä pelissä.

Pelissä käytettävien miniatyyrien maalauksessa ohjaajat tarjoavat tietonsa ja tukensa kerho- laisten käytettäväksi. Silti jokaisella kerholaisella on mahdollisuus yksilöidä oman joukku- eensa miniatyyrit itse haluamallaan tavalla.

4 NUORET AIKUISET KIRKON TYÖN KOHTEENA

Nuorten aikuisten työ kirkossa on ollut paljon keskustelua ja huoltakin herättänyt aihe viimeisen kymmenen vuoden aikana. Rippikoulun jälkeen kirkon jäsenet tuntuvat menettävän kiinnostuksensa ja kiinnekohtansa kirkon toimintaan, ja merkittävä osa kirkosta eronneista ovatkin juuri ikähaarukasta 18 – 29 –vuotiaat.

Nuorten aikuisten työhön on seurakunnissa alettu viime vuosina kiinnittää huomiota aiempaa enemmän. Kirkon toimitapoja on muutettu suuntaan, jonka tulisi tarjota enemmän sisältöä nuorille aikuisille ja uusia toimintamuotoja on kehitetty.

Oulujoki All-Stars – kerhon toiminta suuntautuu nuorten ja nuorten aikuisten toimintaan. Kerhon jäsenet ovat 15 – 29 – vuotiaita, joista suuri osa on tai on ollut osa seurakunnassa järjestettävää nuorten toimintaa. Osa kerhon jäsenistä ei ole kirkon jäseniä. Kaikki kerhon jäsenet ovat käyneet rippikoulun.

Kerhon päämääränä on ollut antaa kerhon jäsenille tapa osallistua seurakunnan toimintaan mielekkäällä tavalla. Kerhon tavoitteena on ollut muodostaa Oulujoen seurakuntaan uusi, kestävä toimintamuoto, jolla tavoittaa nuoria ja nuoria aikuisia.

Tässä osiossa käsittelen kirkon nuorten aikuisten työn tilaa ja kehitystä aikavälillä 2003 – 2011 sekä sitä tarvetta, johon kerhon toiminnan tulisi vastata. Käsittelen osiossa myös Oulujoen seurakuntaa ja sen toimintaa.

4.1 Nuorten aikuisten työ seurakunnissa

Nuoret aikuiset ovat kirkolle haasteellinen jäsenryhmä. Vaikka kirkon piirissä tiedostetaan nuorten aikuisten kriittinen tärkeys kirkon tulevaisuuden kannalta, koetaan silti, että nuoret

aikuiset ovat laiminlyöty ja heikosti huomioitu ryhmä kirkon piirissä. (Uskosta osallinen 2006, 4.)

Valtionhallinnon mukaan nuorella aikuisella viitataan useimmiten täysi-ikäiseen alle kolmekymmentä -vuotiaaseen. Tähän ikäryhmään kuului vuonna 2006 kirkon jäsenistä noin yksi kuudesosa, noin 680 000 henkeä. Tässä ikäryhmässä myös kirkosta eroaminen oli kaikkein yleisintä. (Uskosta osallinen 2006, 4.)

Kirkkohallitus ja Kirkkopalvelut ry toteutti vuosina 2006 – 2009 Nuori aikuinen kirkon jäsenenä – projektin. Projektin tarkoituksena oli tukea nuorten aikuisten kasvua uskonnollisuuteen ja sitä, että nuori aikuinen ja kirkko voisivat kokea keskinäisen suhteensa ja vuorovaikutuksensa merkitykselliseksi. Nuorten aikuisten työn tekijöille pyrittiin antamaan uusia työvälineitä nuorten hengellisyyden tukemiseksi, jotta kirkon perustoiminnassa näin voitaisiin ottaa paremmin huomioon nuorten aikuisten elämäntilanteelliset kysymykset ja hengelliset tarpeet. (Haastettu kirkko 2012, 163.) Rippukoulun jälkeisten kohtaamisten kirkon kanssa on todettu olevan satunnaisia, ja tämän uskottiin olevan syy siihen, että näkemys kirkosta ja kristinuskosta ei saa mahdollisuutta kypsyä aikuiseksi uskonnollisuudeksi (Uskosta osallinen 2006, 5).

Nuori aikuinen kirkon jäsenenä – projektin tarkoituksena ei ollut varsinaisesti luoda uusia toimintamuotoja, vaan kehittää ja tukea jo olemassa olevaa toimintaa siten, että se ottaisi nuoret aikuiset ryhmänä paremmin huomioon. Julkaisu Kirkosta kiinni laadittiin tukemaan seurakuntatyön kehittämistä. (Haastettu kirkko 2012, 164.)

Projektin alkuvaiheessa tehdyssä seurakuntakartoituksessa tavoitetusta 167 seurakunnasta 97 eli 58 prosenttia pystyi nimeämään henkilön, jolle nuorten aikuisten työ kuului työalana. 23 seurakunnassa eli 14 prosenttia nuorten aikuisten työhön oli nimetty oma pappi. 23 seurakuntaa, eli 14 prosenttia, ei osannut nimetä nuorten aikuisten työstä vastaavaa työntekijää. 14 seurakuntaa eli kahdeksan prosenttia ilmoitti, etteivät he järjestäneet nuorille aikuisille

mitään omaa toimintaa. 27 seurakuntaa eli 16 prosenttia ilmoitti nuorten aikuisten työn olevan seurakunnassa erityinen painopiste, ja 84 seurakuntaa eli prosentuaalisesti puolet ilmoitti nuorten aikuisten olevan jonkinlainen osa seurakunnan toimintasuunnitelmaa tai yksi toiminnan painopiste. (Haastettu kirkko 2012, 164.)

Nuorille aikuisille järjestettävässä työssä seurakunnat päätyivät erilaisiin ratkaisuihin. Seurakunnissa järjestettiin kohdennettuja tapahtumia ja toimintaa nuorille aikuisille. Joissain seurakunnissa seurakunnan näkyvyyttä kirkon toiminnan ulkopuolella olevien nuorten aikuisten elämässä parannettiin verkkotyön ja viestinnän kehittämisellä. (Haastettu kirkko 2012, 164.) Tyypillisesti noin kaksikymmentävuotias nuori aikuinen kohtaa kirkon ainoastaan häiden, lapsen kasteen, sukulaisten konfirmaatioiden ja hautajaisten myötä (Uskosta osallinen 2006, 7). Osa seurakunnasta pyrkikin kehittämään nimenomaan seurakunnan perustyötä nuoria aikuisia paremmin huomioon ottavaksi, kuten seurakunnan lapsi - ja perheyötä, Jumalanpalveluselämää, kirkollisia toimituksia ja musiikkityötä (Haastettu kirkko 2012, 164).

Seurakuntien nuorten aikuisten työ on lisääntynyt. Vuonna 2007 erillistä nuorten aikuisten kokoavaa toimintaa järjestettiin 32 prosentissa seurakunnista ja vuonna 2003 vain 22 prosentissa. Vuonna 2011 toimintaa järjesti 37 prosenttia seurakunnista ja suurista seurakunnista jopa 76 prosenttia. (Haastettu kirkko 2012, 165).

Nuorten aikuisten työn koordinointi seurakunnissa on myös lisääntynyt ja työalaa tekeviä työntekijöitä on aiempaa enemmän. Vuonna 2007 kymmenellä seurakunnalla oli oman ilmoituksen mukaan kokoaikainen nuorten aikuisten työn pastori tai pastoreita ja viidellätoista osa-aikainen. Vuonna 2011 luvut olivat kohentuneet. Kokoaikaisena seurakunnissa oli nuorten aikuisten työtä tekevä pastori tai pastoreita 16 seurakunnassa ja osa-aikaisena 17 seurakunnassa. Neljässä prosentissa seurakunnista tällainen työntekijä oli seurakuntayhtymässä ja 43 prosentissa nuorten aikuisten työ oli yhdistetty osaksi muun työntekijän työtehtäviä. Kui-

tenkin 45 prosentissa seurakunnissa nuorten aikuisten työtä ei koordinoanut kukaan. (Haastettu kirkko 2012, 165).

Myös nuorten aikuisten ryhmien jäsenmäärät kasvoivat. Nuorten aikuisten ryhmiä oli vuonna 2007 219. Vuonna 2011 ryhmien määrä säilyi samana, mutta jäsenmäärä ryhmissä kasvoi vuoden 2007 2900 jäsenestä 3800 jäseneen. (Haastettu kirkko 2012, 165).

4.2 Oulujoen seurakunta

Oulujoen seurakunta on yksi Oulun seurakuntayhtymän neljästä ”vanhasta” seurakunnasta. Oulun seurakuntayhtymään kuuluu Tuiran seurakunta, Karjasillan seurakunta, Tuomiokirkko seurakunta ja Oulujoen seurakunta sekä myöhemmin liittyneet Kiimingin seurakunta, Haukiputaan seurakunta sekä Oulunsalon seurakunta. (Oulun seurakuntayhtymä. Perustietoa seurakunnasta. 2016.)

Oulujoen seurakunnassa oli vuonna 2011 noin 23500 jäsentä (Oulun seurakuntayhtymä. Oulujoen seurakunnan historiaa. 2016). Oulujoen seurakunnassa käy rippikoulun ja konfirmoidaan vuosittain noin 250 nuorta (Oulun seurakuntayhtymä. Perustietoa seurakunnasta. 2016).

Oulujoen seurakunnassa toimii isoskoulutus. Vuonna 2012 isoskoulutukseen ilmoittautui noin 80 rippikoulun käynnyttä ja konfirmoitua nuorta. Isostoimintaan vuonna 2012 ilmoittautuneista aktiivisia vielä seuraavana vuonna olivat tästä luvusta noin puolet. Toisena vuonna jatkaneista aktiivisia kolmantena vuonna olivat jälleen noin puolet. Isoskoulutus on Oulujoen seurakunnassa rippikoulutyön jälkeen suurin nuorisotyön työmuoto. Oulujoen seurakunnassa toimii myös nuorten kerhonohjaajakoulutus ja lasten ja nuorten kerhot. (Heikinheimo 2016.)

Oulujoen seurakunnan nuorten aikuisten työ on sekä seurakunnan sisällä että seurakuntayhtymän tasolla tapahtuvaa. Oulujoen seurakunnassa nuorten aikuisten työstä vastaamaan on osoitettu työntekijä. Oulujoen seurakunta on osa Oulun seurakuntayhtymän nuorten aikuisten toiminnan työryhmää. Työryhmä järjestää viikoittaista toimintaa alueen nuorille aikuisille konserttien ja avoimien ovien periaatteella toimivien kokoontumisten kautta. (Heikinheimo 2016.)

Oulujoen seurakunnan sisällä tapahtuvaa nuorten aikuisten työ on pääasiallisesti osallistavaa. Kahdeksantoista vuotta täyttäneet tai samana vuonna täyttävät nuoret ja nuoret aikuiset voivat osallistua yökahvila ja avoimet ovet –ohjaajakoulutukseen sekä yövalvojakoulutukseen. Koulutus järjestetään yhteistyössä Tuiran seurakunnan kanssa. Koulutukseen osallistuneet ja sen suorittaneet saavat kahdeksantoista vuotta täytettyään toimia ohjaajina Oulujoen ja Tuiran seurakunnan avoimet ovet – tapahtumissa ja yökahviloissa sekä toimia yövalvojina leireillä. Oulujoen seurakunnan nuorten aikuisten työ suurilta osin vuonna 2012 keskittyikin antamaan toiminnassa mukana olleilla mahdollisuuden olla järjestämässä toimintaa. (Heikinheimo 2016.)

Vuonna 2012 Oulujoen seurakunnassa toimi myös vuosittainen K-18 – leiri, joka järjestettiin toiminnassa mukana olleille, jo kahdeksantoista vuotta täyttäneille nuorille aikuisille. Sittemmin toimintamuoto on jäänyt pois supistuneiden osallistujamäärien myötä. (Heikinheimo 2016.)

Oulujoen seurakunnassa toimi myös Missioklubi. Missioklubi on osa nuorten ja nuorten aikuisten lähetystyötä, jossa osallistujat seurakunnan työntekijöiden johdolla keräävät talkootyönä varoja lähetyskohteeseen tehtävää matkaa varten. Missioklubi toimi jo vuonna 2012 ja toimii yhä. (Heikinheimo 2016.)

5 OULUJOKI – ALL STARS KERHON TOTEUTUS

Seuraavassa osiossa käsittelen lautapelikerhon suunnittelua ja toteutusta. Tarkoituksena oli luoda vähintään kuukausittain kokoontuva kerho, joka pelaisi Blood Bowlia liigana. Myös peliin liittyvät miniatyyrit ja niihin liittyvä maalaaminen oli tarkoitus olla oleellinen osa kerhon toimintaa.

Kerhon toiminnassa lautapelillä Blood Bowl on erityinen rooli. Pelin pelattavuus ja jatkuva luonne tarjoavat kerhon toiminnalle erinomaisia mahdollisuuksia. Esittelenkin osiossa myös Blood Bowlia ja siihen liittyviä erityisiä ominaisuuksia sekä pelin perusluonnetta.

Kerhon toimintaa varten tuli myös kehittää pelisarja, liiga, jonka puitteissa peliä pelattaisiin. Blood Bowl on suunniteltu pelinä kehittyväksi ja jatkuvaksi ja antaakin pelaajalle enemmän pitkäjänteisenä sarjana pelattuna.

5.1 Lautapeli Blood Bowl

Blood Bowl on Jervis Johnsonin luoma lautapeli, jonka on julkaissut britannialainen yritys Games Workshop. Peli on alun perin julkaistu vuonna 1987 ja on sen jälkeen muuttunut monella tapaa lukuisten päivitysten myötä. (Achilli 2007. 28–30.) Pelin viimeisin julkaistu painos sisälsi pelilaudan, tarvittavat nopat, mitat ja pelimerkit sekä kaksi kahdentoista minityyrin joukkuetta. Mukana tuli lisäksi pelin sääntökirja, ”Living Rulebook 1”. Vuonna 2013 Games Workshop lakkasi myymästä sivuillaan pelin kopioita ja siihen liittyviä tuotteita sekä levittämästä sääntökirjaa internet-sivuillaan. Sääntökirjaa on kuitenkin kehitetty pelin käyttäjökunnan toimesta ja muokatut säännöt löytyvät internetistä. Kerhossamme käytimme versiota ”Living rulebook 5”.

Blood Bowlin perusideana on parodisoida amerikkalaista jalkapalloa vuoropohjaisen lautapelin muodossa. Pelissä pelataan joukkueilla, joiden koko vaihtelee yhdestätoista kuuteentoista pelaajaan. Pelin teemana on jalkapalloparodian lisäksi eräänlainen fantasiamaailma, jossa ihmisten lisäksi erilaiset fantasiarodut, kuten Haltijat, Örkit, Kääpiöt, Hiidet ja Epäkuolleet toimivat pelattavina joukkueina. Jokaisella joukkueella on oma pelaajalistansa, ”roster”, josta pelaaja saa ”ostaa” sovitulla aloitussummalla itselleen oman joukkuekokonaisuuden.

Erityinen piirre Blood Bowlissa on pelissä käytettävät pelinappulat. Joukkueen pelaajia pelilaudalla edustavat peliä varten tehdyt miniatyyrifiguurit. Jokaiselle yksittäiselle pelaajalle on kentällä oma figuuri, joka kuvastaa jollain tapaa pelaajan ominaisuuksia. Pelissä käytettäviä figuureja valmisti Games Workshop, mutta myös moni muu pienempi miniatyyrivalmistaja valmistaa figuureja teemalla ”Fantasy Football” (fantasiajalkapallo). Games Workshopin lopetettua Blood Bowl-miniatyyrien valmistuksen ja levityksen, on pelaajien ollut pakko etsiä peliin käytettävät figuurinsa muilta valmistajilta. Jokaisella eri joukkueella on omat tietyt ominaispiirteet paitsi pelin säännöissä, myös pelissä käytettävissä figuureissa. Erilaisia figuureja onkin näin satoja. Omat figuurit myös tyypillisesti yksilöidään maalaamalla.

Pelissä tarkoituksena on eri pelaajahahmojen kykyjä hyödyntäen tehdä pisteitä kuljettamalla pallo vastustajan maalialueelle. Pelin luonne on amerikkalaisen jalkapallon hengessä varsin fyysinen ja vastustajan maalintekoyrityksiä pyritäänkin torjumaan kovakätisin keinoin. Pelin perusluonne on kaikesta huolimatta yleisesti ottaen hyväntuulinen ja parodisoiva ja näin ollen mielestäni soveltui kerhon tarkoituksiin hyvin. Myös pelin pituus oli turnaus ja kerhotarkoituksiin varsin sopiva – pelissä molemmilla pelaajilla on yhteensä kuusitoista vuoroa, joista jokainen saa kestää enimmillään kolme minuuttia. Näin jokaisen pelatun pelin tiukka peliaika on aina enimmillään tunti ja kolmekymmentäkuusi minuuttia. Vuorojen harvemmin kestäessä täyttä kolmea minuuttia, voi kokonaisen pelin kestoksi järjestelyineen laskea avokätisesti noin kaksi tuntia. Tämä helpottaa turnausten ja pelikertojen aikataulujen järjestelyä merkittävästi.

Pelin erityinen piirre on kuitenkin sen jatkuvuus. Peliä pelattaessa liigana joukkueet ansaitsevat "rahaa" peleistä ja voivat näin ostaa uusia pelaajia ja muita etuja. Liigassa pelaajan joukkueen hahmot kehittyvät sen mukaan, mitä ne saavuttavat pelikentällä. Pelaajahahmojen kentällä suorittamien tehtävien onnistuminen ja epäonnistuminen pohjautuu pelaajahahmon neljään fyysiseen perusarvoon: nopeuteen, voimaan, ketteryyteen ja kestävyYTEEN. Noppaa heittämällä ja näitä arvoja vertaamalla hahmot suorittavat nille annettuja tehtäviä, kuten heittävät palloa tai taklaavat vastustajia. Hahmoilla on myös erilaisia kykyjä, "Skills", jotka auttavat erilaisin tavoin pelaajan peliä. Pelien edetessä ansaitsevat pelaajahahmot onnistumisten myötä pisteitä, "Star-player points", joita keräämällä voi pelaaja kehittää hahmojaan paremmiksi nostamalla fyysisiä arvoja tai valitsemalla uusia kykyjä. Hahmojen kehittyessä koko joukkue kehittyy, ja näin pelaaja pärjää liigassa koko ajan paremmin. Vastaavasti pelaajahahmot voivat pahasti loukkaantuessaan menettää arvojaan tai peräti pudota pelistä kokonaan. Liigan edetessä ja joukkueiden kehittyessä kiinnostavaa ei olekaan vain itse pelaaminen, vaan myös pelin jälkeen kerättyjen pisteiden laskeminen ja joukkueen kehittäminen edelleen seuraavaa peliä varten. Liigana pelattuna peli säilyykin mielenkiintoisena pitkään pelaajien joukkueiden keskeisten voimasuhteiden muuttuessa ja kehittyessä. Pelaaja pitää itse kirjaa omasta joukkueesta ja sen kehityksestä siihen tarkoitettulla lomakkeella.

Pelin ollessa jatkuvan luonteensa ja reippaan asenteensa puolesta kerhon tarkoituksiin erittäin sopiva aiheuttaa sen monimutkaisuus tietynlaisia ongelmia. Käyttämässämme versiossa Blood Bowlista, "Living Rulebook 5.0", on 60 sivua sääntöjä. Vaikka pelin pelaamiseen tarvittavat perussäännöt onkin mahdutettu reilulle kymmenelle ensimmäiselle sivulle, ovat varsinaisen liigan pelaamiseen tarvittavat säännöt merkittävässä määrin laajemmat. Lisäksi pelin säännöt ovat kokonaisuudessaan englanniksi, mikä voi helposti tarkoittaa sitä, ettei joku pelaajista pysty opettelemaan sääntöjä sääntökirjasta itsekseen laisinkaan.

Myös pelin saatavuus voi tuottaa ongelmia. Pelin painosta ei enää Games Workshopin puolesta valmisteta tai levitetä. Kuitenkin, pelilauta ja mitat ovat askarreltavissa itse ja joukkueissa käytettävät figuurit voi korvata Games Workshopin muiden pelien miniatyyreilla tai ostaa

muiden valmistajien samalla teemalla valmistamia tuotteita. Myös pelin päivitettyt säännöt ovat saatavilla ilmaiseksi PDF- muodossa internetistä.

Myös joukkueiden kehittyminen voi peliä liigana pelattaessa osoittautua ongelmalliseksi, ellei sitä huomioida liigan säännöissä. Oman kokemukseni mukaan on tärkeää järjestää liigan pelit siten, että mahdollisimman usein pelaajilla on mahdollisuus pelata sellaista pelaajaa vastaan, jonka joukkueella on suunnilleen saman verran pelejä takanaan. Näin vältytään epätasaisilta peleiltä, jotka voivat pelin kovakätisen luonteen vuoksi hidastaa altavastajan joukkueen kehitystä ylivoimaisen tappion myötä merkittävästi samalla kehittäen toista joukkuetta helpon voiton myötä kohtuuttomasti.

Yksittäisten pelaajahahmojen kehittyessä ja erottuessa muusta joukkueesta pelaajat usein myös nimeävät omat pelaajahahmonsansa. Samoin joukkueet tyypillisesti nimetään. Vaikka tämä osaltaan vahvistaakin pelin jatkuvaa luonnetta, voi tämä käydä tietyllä tapaa myös kokemukseni mukaan ongelmalliseksi. Pelissä toisinaan pelaajahahmoja putoaa pelistä, ”kuolee”, ja tällaiset tapahtumat voivat olla pelaajille varsin ikäviä kokemuksia näiden tietyllä tapaa kiinnittyä pelaajahahmoihinsa ja joukkueisiinsa, joita ovat liigan myötä tunnollisesti kehittäneet. Tällaisissa tilanteissa urheilijamainen asenne ja kannustava ilmapiiri muiden pelaajien ja etenkin kerhon ohjaajien puolelta ovat osoittautuneet hyviksi keinoiksi pitää pelaaminen mielekkäänä.

5.2 Lautapelikerhon aloitus

Alkuperäinen ajatus liigamuotoisen lautapelikerhon järjestämisestä osana seurakunnan toimintaa lähti syksyllä 2012 omasta kiinnostuksesta lautapeliin Blood Bowl ja Oulujoen seurakunnan nuorisotyönohjaajan ehdotuksesta järjestää pelin ympärille kerhotoimintaa Oulujoen seurakunnan tiloissa. Pelin suhteellisen korkean haastavuustason myötä päätimme heti alusta alkaen, että kerhoon osallistujien olisi suotavaa olla suunnilleen rippikouluikäisiä tai sitä

vanhempia. Kerhoa järjestämään ja pitämään pyydettiin samalla myös toista yhteisöpedagogi-opiskelijaa.

Ennen kerhon toiminnan aloittamista oli tärkeää, että kerhon ohjaajat osasivat pelin varsin monipuoliset säännöt likimain täydellisesti. Tätä tarkoitusta varten pelin sääntöjä tuli opiskella omalla ajalla sekä kokoontua yhdessä pelaamaan itse peliä muutamaan otteeseen. Tarkoituksena oli, että kerhon ohjaajat pelaisivat liigassa mukana ja kerhonohjaajan tehtävissä auttaisivat sääntöjen ja syntyvien epäselvyyksien suhteen kerhon muita pelaajia.

Kerhon toiminnan aloitusta varten täytyi seurakunnan tehdä joitain hankintoja. Blood Bowl peruspakettia myytiin joissain erikoistuneimmissa lautapeliliikkeissä ja seurakunta osti niitä kerhoa varten kaksi. Seurakunnan nuorisotyönohjaajan kanssa toimme myös omat kappaleemme peliä kerhon käytettäväksi. Pelin ollessa kahden pelaajan peli, neljä lautaa mahdollistaisi kerralla kahdeksan pelaajan pelaamisen. Päätelimme tämän olevan tarpeeksi, sillä alustavien tiedusteluiden pohjalta nuorten keskuudessa uskoimme kerhon aloitukseen osallistuvan enimmillään kuusi pelaajaa kerhon ohjaajien ja nuorisotyöntekijän lisäksi.

Pelin pelaamiseen käytettäviä joukkueita tulee pelin peruspaketin mukana vain kaksi, joten päätimme ostaa vielä kolme erilaista joukkuetta kerhon pelaajia varten. Pelissä käytettävät miniatyyrit ovat verrattain arvokkaita (noin 40-80 euroa joukkue), joten päätimme, että kaikki halukkaat saavat kerholta joukkueen lainaan liigaa varten. Kerhon ohjaajat toivat myös omia miniatyyreitaan kerholaisille lainattaviksi. Jokaiselle kerholaiselle annettaisiin näin halutessaan kerhon aloituksessa haltuun oma joukkue miniatyyreita (11-16 miniatyyria), jolla kerholainen saisi pelata liigassa ja maalata haluamiinsa joukkueen väreihin. Ajatuksena oli, että kerholainen saisi näin käyttää kerhon joukkuetta yksinoikeudella niin kauan kuin haluaisi sillä kerhossa pelata. Kerholaisen luovuttua joukkueesta, joko lopettaessaan kerhossa pelaamisen tai vaihdettuaan uuteen joukkueeseen, joukkue annettaisiin taas käyttöön seuraavalle kerholaiselle. Aluksi tarkoituksena oli, että kerholaisella olisi pelatun liigan jälkeen mahdollisuus lunastaa kerhon omistama joukkue itselleen hieman alkuperäisestä myynti-

hinnasta alennetulla summalla, jonka jälkeen kerho olisi voinut jälleen ostaa tilalle uusia joukkueita. Games Workshopin lopetettua alkuperäisten Blood Bowl -joukkueiden ja tuotteiden julkaisun vuonna 2013 ajatuksesta kuitenkin luovuttiin.

Pelissä käytettävien miniatyyrien ollessa yksivärisen harmaita, hankimme kerholle myös maalaustarvikkeita. Kerholle ostettiin suhteellisen kattava valikoima (noin 20 eri värisävyä) miniatyyrien maalaamiseen tarkoitettuja akryylimaaleja sekä tähän tarkoitettuja pensseleitä. Hankintoihin kuului myös muita tarpeellisia työkaluja, kuten mattoveitsiä, pihtejä, leikkureita ja pikaliimaa.

Alusta asti tarkoituksena oli, ettei kerhon toiminnassa mukana oleminen maksaisi kerholaiselle itselleen mitään, vaan kaikki tarvittava löytyisi kerholta. Kaikki kerhon aloitukseen tarvittavat hankinnat kerhon ohjaajien itse tuomia tarvikkeita lukuun ottamatta teki Oulujoen seurakunta. Kustannukset olivat lopulta noin 350 euroa.

Hankintojen jälkeen täytyi pelin säännöt opettaa kerholaisille. Minä ja toinen kerhon ohjaaja vierailimme Oulujoen seurakunnan ”yökahvila”-illassa esittelemässä peliä kiinnostuneille. Mielestämme helpoin tapa opettaa pelin kulku uudelle pelaajalle oli pelata tämän kanssa lyhyt ”demopeli”, jossa kokeneempi pelaaja selittäisi opettelijalle pelin kulkua ja mekaniikkaa pelin edetessä. Näin peliä oppii pelatessa, eikä uuden pelaajan tarvitse lukea ja opetella kymmeniä sivuja sääntökirjaa päästäkseen pelaamaan. ”Demopelin” jälkeen laitoimme sitten kaksi uutta pelaajaa pelaamaan kokonainen peli toisiaan vastaan. Näin uudet pelaajat pääsivät suoraan pelaamaan itse peliä ja sääntöjä koskevien epäselvyyksien sattuessa olimme paikalla auttamassa. Tämän kaltaisia esittelyiltoja pidimme kahdesti ja saimme näin viisi uutta pelaajaa mukaan kerhoon. Samoissa tilaisuuksissa opetimme pelin myös jo aiemmin kiinnostusta osoittaneille kerholaisille.

Miniatyyrien maalaamisen ollessa suuri osa joukkueiden yksilöintiä ja peliin liittyvää harrastusta, päätimme järjestää kerhon jäsenille opastusta myös tähän. Esittelykerroilla annoimme

jo joukkueensa valinneille kerholaisille mahdollisuuden harjoitella maalausta opastetusti. Kerhon ohjaajat tarjoutuivat myös maalaamaan joukkueen halukkaille valmiiksi niissä tapauksissa, joissa itse maalaaminen ei varsinaisesti pelaajaa kiinnostanut.

Opetettuamme peliä kerhon toiminnasta kiinnostuneille, loin kerholle oman suljetun Facebook-ryhmän, johon kutsuin kaikki kerhon toimintaan ilmoittautuneet. Facebook-ryhmän ensisijainen tarkoitus oli toimia kerhon tiedotus- ja keskustelukanavana kerhon jäsenten kesken. Ryhmän sivulla julkaisimme linkin Blood Bowlin ilmaiseen sääntökirjaan "Living Rulebook 5" (Johnson 2006). Ryhmän sivulla julkaisimme myös kaikki liigaa koskevat sääntömuutokset ja päivitykset, jotka koimme kerhon sujuvuuden kannalta tarpeelliseksi. Facebook-ryhmän ja samalla koko kerhon nimeksi tuli "Oulujoki All-Stars".

Kerhon toiminnan varsinaisena aloitustapahtumana järjestimme täysimittaisen, viikonlopun mittaisen turnauksen Oulujoen seurakunnan tiloissa Hintan seurakuntatalolla. Turnauksessa pelasi kymmenen joukkuetta, joista kaksi oli kerhonohjaajien ja yksi nuorisotyönohjaajan. Kerholaisia siis saapui lopulta seitsemän.

Turnausta varten jokainen pelaaja loi itselleen oman joukkueen ja halukkaille annettiin peliä varten kerhon miniatyyreja. Turnauksessa pelattiin lyhyt runkosarja, pudotuspelit, välierät ja lopulta mestaruuspelejä kahden parhaiten menestyneen joukkueen kesken. Pelien edetessä pyrimme kerhonohjaajina neuvomaan ja opastamaan uusia pelaajia mahdollisimman tasapuolisesti, myös monesti omaksi tappioksemme. Vaikka tarkoituksenamme olikin kilpailla kerhon liigassa myöhemmin kerholaisten kanssa, ei mielestämme turnauksen tarkoituksen ja kerhon tulevaisuuden kannalta olisi ollut erityisen mielekäästä tai hyödyllistä, jos kerhon ohjaajat olisivat keskenään voittaneet kaikki pelit laajemmalla kokemuksellaan pelistä. Käytimmekin lopulta omat pelimme pääasiallisesti vastapuolen neuvomiseen. Turnauksen voittikin lopulta uusi kerholainen.

Turnaukseen seurakunta hankki myös palkintoja, kuten lahjakortteja paikalliseen lautapeli-kauppaan. Turnauksen voittajalle annettiin palkinnoksi ja muistoksi erillinen mestaruussormus. Myöhempiä turnauksia ajatellen kerholle ostettiin myös mestaruuspokaali kiertopalkinnoksi.

5.3 Oulujoki – All Stars liigana

Kerhon toiminnan päätarkoituksena on pelata Blood Bowlia sarjaluontoisesti. Pelin ollessa luonteeltaan kehittyvä ja pitkäjänteisyyttä vaativa eivät yksittäiset pelit vailla jatkumoa olleet mielestämme erityisen palkitseva tapa toimia. Päätimme siis pelata Blood Bowlin pelejä sarjana, ”liigana”.

Kerhon liigassa jokainen pelaaja pelasi joukkueellaan kymmenen peliä runkosarjassa, jonka pelejä kerhon tavallisilla kokoontumiskerroilla pelattiin. Runkosarjan tarkoituksena oli kerätä sarjapisteitä runkosarjan jälkeen pelattaviin pudotuspeleihin. Sarjapisteitä joukkueet saivat yhden tappiosta, kolme tasapelistä ja viisi voitosta. Pelin säännöissä esiteltiin myös toinen sarjan pisteytyksen malli, jossa tappiosta sai nolla, tasapelistä yhden ja voitosta kolme sarjapistettä. (Johnson 2006, 31.) Päädyimme kuitenkin malliin, jossa pisteitä jaettiin enemmän. Emme halunneet joutua liigan aikana tilanteeseen, jossa jollain pelaajalla ei runkosarjan lopuksi olisi yhtään pistettä. Pelaajat myös antoivat jokaisen pelin jälkeen vastustajalleen yhdestä kolmeen reilun pelaajan pistettä, ”Fair Player – points” tai ”FP - points”. Liigan lopuksi eniten pisteitä kanssapelaajiltaan saaneelle annettiin kerhon puolesta jonkinlainen ystävällismielinen palkinto kiitokseksi hyvästä ja urheilijamaisesta pelistä. Kuitenkin, varsin pian vakiintui tavaksi antaa täydet kolme pistettä lähes aina, etenkin jos vastustaja oli pelannut poikkeuksellisen epäurheilijamaisen ja häijyn pelin. Näin reilun pelaajan palkinto helposti saattoi mennä myös liigan epäreiluimmalle pelaajalle.

Liigan lähdettyä käyntiin sovimme päivämäärän pudotuspeleille. Pudotuspelit pelattiin turnausmuotoisesti yhden viikonlopun aikana verrattain tiukalla aikataululla. Pudotuspelien ensimmäisen kierroksen vastustajat määräytyivät runkosarjan pistesijoituksen mukaan. Eniten sarjapisteitä kerännyt pelaaja pelasi pudotuspeleissä vähiten pisteitä kerännyttä pelaajaa vastaan, toiseksi eniten pisteitä kerännyt toiseksi vähiten pisteitä kerännyttä vastaan ja niin edelleen. Vaikka tämä tekeekin pudotuspelit osittain erittäin epätasaisiksi, parhaiten pärjänneen pelatessa huonoiten pärjännyttä vastaan, oli mielestämme kuitenkin tärkeää järjestää pudotuspelit niin, että runkosarjan peleillä ja niiden sijoituksella olisi todellista merkitystä liigan lopputuloksen kannalta. Päätimme hoitaa asian myös niin, että jokainen joukkue pääsee pudotuspeleihin runkosarjan pistesijoituksesta huolimatta. Tämä tarjoaa runkosarjassa huonomminkin pärjänneelle mahdollisuuden vielä menestyä liigassa sekä, mikä tärkeintä, jokainen kerhon pelaaja pääsee mukaan kauden päätösturnaukseen. Tasoitimme ensimmäistä pudotuspelien kierrosta kuitenkin niin, että pelaaja eteni toiselle kierrokselle vasta kahden voiton jälkeen vastustajastaan. Näin saatiin myös pelattavien pelien määrää turnauksessa lisättyä.

Ensimmäisen pudotuspelien kierroksen jälkeen voittaneet pelaajat arvottiin vastustajiksi toisilleen toiselle pudotuspelien kierrokselle, "välieriin". Välierissä pelattiin jälleen enimmillään kolme peliä vastustajaa vastaan, kahden voiton taattua etenemisen seuraavalle kierrokselle. Näistä peleistä voittavat neljä pelaajaa arvottiin toisiaan vastaan semifinaaleihin, joiden voittajat pääsivät lopulta finaaliin. Tämä vaatii kuitenkin pudotuspeleissä varsin tarkkoja pelaajalukuja: ensimmäisellä kierroksella pitäisi olla tarkalleen kuusitoista pelaajaa, jotta välieriin pääsisi kahdeksan voittajaa ja välieristä niin edelleen neljä semifinaaleihin. Ensimmäisessä turnauksessamme pelaajia oli yksitoista. Ratkaisimme ongelman siten, että päästimme yhden pelaajan suoraan ensimmäiseltä kierrokselta jatkoon. Koska halusimme päästää kaikki kerholaiset pelaamaan mahdollisimman paljon, valitsimme automaattisen jatkoon menijän kerhon ohjaajien ja nuorisotyönohjaajan keskuudesta. Myöhemmissä turnauksissa kuitenkin mahdollinen automaattisesti jatkoon menevä pelaaja arvottiin kaikkien liigassa pelaavien kesken. Ensimmäisten pudotuspelien kierroksen jälkeen oli

jatkossa ja välierissä näin kuusi pelaajaa yhdestätoista, viisi voittajaa ja yksi automaattisesti jatkoon mennyt pelaaja. Tämän jälkeen välieriin pääsi vielä kaksi parhaiten pärjännyttä, hävinnyttä pelaajaa, kuten vaikkapa vasta kolmannessa pelissä pudonneet tai eniten maaleja tehneet pelaajat. Näin välieriin saatiin tarvittava määrä pelaajia ja lisäksi ensimmäisellä kierroksella pudonneiden määrä saatiin pysymään alhaisen a, mahdollistaen mielenkiintoisen turnauksen mahdollisimman monelle.

Välierien jälkeen pelattavissa semifinaaleissa pelattiin vain yksi peli, jonka voittanut meni jatkoon ja mestaruusotteluun. Hävinneiden kesken olisi tarkoitus pelata vielä "pronssipeli" liigan kolmannesta sijoituksesta, mutta olemme huomanneet, että semifinaaleista pudonneet pelaajat harvemmin enää jaksavat kamppailla kolmannesta sijasta, vaan vain yksinkertaisesti jakavat sen. Liigan mestaruusottelun nimeksi annoimme kerhossamme "Über Bowl".

Liigan sujuvuuden kannalta kokonaisuudessaan oli kerhonohjaajien kesken hyvä sopia roolijaoista. Blood Bowl - liigan säännöissä määritellään "League Commissioner", liigavaltuutettu, jonka tehtävänä on järjestää pelit pelaajien kesken ja pitää niistä kirjaa (Johnson, 2006. 30). Hieman laajennetuilla velvollisuuksilla valitsimme kerhon toiminnan alussa minut itseni kerhon liigavaltuutetuksi tai "liigamestariksi". Liigamestarin velvollisuuksiin kerhossa kuuluu kaikki käytännön asiat, kuten pelikertojen järjestäminen, liigan pelien arpominen ja yleensäkin koko liigan organisoinnin muodostaminen. Toiselle kerhonohjaalle taas jäi pääasiallinen vastuu säännöistä liigan "ylituomarin" roolissa. Molempien kerhon ohjaajien pelatessa itse liigassa, oli mielestämme tärkeää, että viimeinen sana säännöistä kiistatilanteessa olisi toisella ohjaajista. Toinen kerhonohjaajista valittiin tähän tehtävään kerhoa perustettaessa. Hänen jäätyään pois kerhon toiminnasta, valittiin tähän ja avustavan kerhonohjaajan tehtävään yksi vanhemmista kerholaisista.

5.4 Oulujoki All – Stars –liiga viikkotoimintana

Aloitusturnauksen tarkoituksena oli aloittaa toiminta ja esitellä kerholaisille liigassa käytettävä sarjarunko sekä joukkueiden kehittämiseen liittyvät yksityiskohdat. Kerhon varsinainen toiminta pyrittiin aloittamaan mahdollisimman pian turnauksen jälkeen ja ensimmäinen kokoontumiskerta olikin vain kaksi viikkoa turnauksen jälkeen.

Ensimmäisellä kokoontumiskerralla palasimme aiemman turnauksen tunnelmiin lyhyellä palkintojenjakotilaisuudella. Palkintoja jaettiin muillekin kuin turnauksen voittajalle, esimerkiksi lahjakortteja arvottiin osallistuneiden kesken, jotta nuoremmilla pelaajilla olisi näin varaa ja mahdollisuus sijoittaa omaan joukkueeseen.

Ensimmäisen kokoontumiskerran oleellisin tehtävä oli auttaa kaikki pelaajat alkuun joukkueidensa kanssa sekä organisoida uuden liigan pelit. Päätimme luoda varsinaista liigaa varten kaikille pelaajille kokonaan uudet joukkueet. Vaikka turnauksessa käytetyt joukkueet olivatkin pidemmälle kehitettyjä, saattoi monen pelaaminen kärsiä turnauksen aikana vielä kokemattomuudesta. Aloitusturnauksen tarkoituksena oli opettaa itse peli sekä liigan käytännöt, joten tulkitsimme kokonaan uusien joukkueiden luomisen olevan reilumpi menettelytapa. Näin kukaan ei joutuisi kärsimään varsinaisen viikkotoiminnan aikana turnauksessa mahdollisesti tekemistään arviointivirheistä. Uusien joukkueiden luomisprosessi sujui turnauksen jäljiltä merkittävästi nopeammin, mutta monet vielä tarvitsivat kerhonojajilta ja vanhemmilta pelaajilta apua.

Tulevan liigan pelit arvottiin jokaiselle pelaajalle ensimmäisellä kokoontumiskerralla. Jokaiselle pelaajalle arvottiin runkosarjaa varten vastustajat kymmeneen peliin. Kerhonojajat pitivät itsellään sarjataulukon, johon oli kirjattu kaikkien pelaajien kaikki pelit ja vastustajat. Jokainen pelaaja itse kirjoitti itselleen listan omasta kymmenestä vastustajastaan. Jokainen pelaaja hakisi itse kokoontumiskerroilla itselleen listastaan vastustajan, jolla olisi takanaan sama määrä pelejä. Jokaiselle kerholaiselle myös annettiin oma kansio joukkueen lomaketta,

vastustajalistaa ja muita liigaan mahdollisesti liittyviä muistiinpanoja varten. Myös kerhon ohjaajat loivat itselleen joukkueet ja osallistuivat vastustajien arvontaan.

Kerhon viikkotoiminnan perusajatus oli kokoontua säännöllisesti joka toinen perjantai pelaamaan jaettuja runkosarjapelejä. Kokoontumiset järjestettiin nuorten kokoontumistilassa Oulujoen seurakuntatalolla Hintassa. Kokoontumiset alkoivat kello 18.00 ja päättyivät 00.00. Kuuden tunnin kokoontumisen aikana jokainen pelaaja ehtii näin halutessaan pelata kolme peliä, parhaimmillaan jopa neljä.

Kerhon ohjaajat ohjasivat kokoontumiskerroilla pelaajat pöytiin sopivien vastustajien kanssa ja toimivat tuomareina pelien aikana. Merkittävä osa aikaa kului myös toisinaan ohjatessa maalausta. Myös ohjaajat pelasivat pelejä omilla joukkueillaan. Kerhon ohjaajien tarkoituksena oli neuvoa jokaista pelaajaa tätä vastaan ensimmäistä kertaa pelatessaan vähintään yhdessä tilanteessa, jossa ohjaaja huomasi pelaajan olevan aikeissa tehdä virheen, jollaista kokeneempi pelaaja ei tekisi. Vaikka ohjaajat osallistuivatkin liigaan ja tavoittelivat voittoa, oli mielestämme tärkeämpää opastaa uusia pelaajia liigan alkuvaiheissa. Myös pelien jälkeisen joukkueen kehitysvaiheen suhteen pelaajat tarvitsivat ohjaajilta apua säännöllisesti. Joukkueen kehittämiseen liittyvät käytännöt ovat melkoisen monimutkaisia ja niiden täydellinen oppiminen vaatii keskittymistä. Myös joukkueen kehitykseen liittyvät ostot ja pelaajahahmojen kehittäminen vaativat säännöllisesti kerhon ohjaajien huomion ja neuvoja.

5.5 Oulujoki All – Stars –kerhon arviointi

Oulujoki All-Stars-kerho on kattanut toiminnan aloituksen jälkeen kaksi alusta loppuun pelattua kautta Blood Bowlia. Yksi toiminnan aikana aloitetuista kausista jäi pelaajien ja kerhon ohjaajien aktiivisuuden puutteen vuoksi kesken. Tämän jälkeen on kuitenkin pelattu yksi eheä kausi.

Kerhossa 2012 aloittaneista kerholaisista ainoastaan yksi on jäänyt pois toiminnasta vuoteen 2016 mennessä. Kerhon toimintaan on tullut mukaan vuoden 2012 toiminnan aloituksen jälkeen vielä viisi pelaajaa. Kerho on yhä toiminnassa, joskin kokoontumisten säännöllisyys on laskenut noin yhteen kokoontumiskertaan kuukaudessa. Turnausten lähestyessä usein kerhon kokoontumiset tihenevät. Monet vanhemmat pelaajat pelaavat liigan pelejä myös keskenään kerhon kokoontumisten ulkopuolella.

Osa kerhon toiminnassa aloituksesta asti olleista kerhon jäsenistä on osoittanut kiinnostuksensa jatkaa kerhon toiminnan järjestämistä jatkossa. Osa nuoremmista kerholaisista järjestää myös peli-iltoja kerhon toimintaan löyhästi liittyen joka toinen viikko.

Kerhon toimintaa on jossain määrin laajennettu myös muihin samanhenkisiin lautapeleihin. Näiden pelaaminen on kuitenkin selkeästi kertaluontoisempaa kerhon päätoiminnan keskittyessä Blood Bowlin ympärille. Tähän syynä on lähinnä kerhon jäsenten vähäisempi kiinnostuneisuus muita pelejä kohtaan.

Kerhon tavoitteina oli luoda omalla painollaan toimiva lautapelikerho Blood Bowlin ympärille. Tavoite on omasta mielestäni osittain onnistunut. Kerhon toiminta on epäsäännöllisempää kuin olisi kerhon toiminnan kannalta ideaalia. Pitkät aikavälit kokoontumiskertojen välillä tuntuvat heikentävän pelaajien innostuneisuutta liigaa kohtaan. Kokoontumiskertojen välisiin pitkiin aikaväleihin vaikuttavat pääasiallisesti kerhon ohjaajien ja jäsenten yksityiselämän kiireet. Kerhon kokoontumiskertoja harvoin järjestetään, jos paikalle ei tiedettävästi pääse enempää kuin kolme pelaajaa. Noin puolet kerhon jäsenistä ei myöskään ole innostuneet omien joukkueidensa maalaamisesta. Tämä ei vaikuta liigan sujuvuuteen, mutta vähentää selkeästi kerhon pelin ulkopuolisia aktiviteetteja.

Kerhon jäsenet ovat kuitenkin pysyneet toiminnassa mukana kiitettävän aktiivisesti. Kerhon sisältä noussut innostus jatkaa kerhon toimintaa tulevaisuudessa vastaa kerhon perustamisen tavoitteita. Kerhon jäsenet ovat myös solmineet uusia kaveri – ja ystävyysuhteita mui-

den kerhon jäsenten kanssa kerhon toiminnan ulkopuolella. Toiminnan kautta kerhon jäsenet ovat myös joissain tapauksissa löytäneet tiensä muihin seurakunnan toimintoihin.

6 POHDINTA

Opinnäytetyöprosessina Oulujoki All-Stars – pelikerho oli hyvin monipuolinen ja haastava kokonaisuus. Kerhon alkuperäinen suunnitelma oli jo puhtaasti ajatuksen tasolla haasteellinen. Blood Bowl ja samantyyppiset, selkeästi keskivertoa haastavammat lautapelit vaativat mielestäni paljon kiinnostusta ja innostusta aiheeseen, eikä oman kokemukseni mukaan nuorista erityisen monet ole tällaisesta varsin kiinnostuneita. Kerhon toiminnan aloitusta leimasikin omalta osaltani epäusko kerhon toiminnan aloituksen onnistumiseen lainkaan.

Kerhon aloitusta suunnitellessa kiinnitimmekin paljon huomiota Blood Bowlin ja kerhon toiminnan mainostamiseen ja sellaisten potentiaalisten pelaajien innostamiseen, joita tämän kaltaiset pelit eivät välttämättä ole aiemmin kiinnostaneet. Mielestäni tämä toimi varsin hyvin ja kerhon aloituksen pelaajamäärä tulikin itselleni positiivisena yllätyksenä. Myös kerhon toiminnan aloittanut turnaus onnistui yli omien odotusteni.

Kerhon viikkotoiminnan aloitus keväällä ja kesällä 2012 toimi mielestäni hyvin. Kerhon kokoontumiskerrat olivat säännöllisiä ja osallistujamäärät olivat riittäviä, neljästä kymmeneen pelaajaan. Vaikeutena oli kuitenkin pelien pitäminen tasaisena. Osa pelaajista ei toistuvasti päässyt kokoontumiskertoihin ja näin jäivät joukkueidensa kehityksessä muista pelaajista jälkeen. Kerhon toiminnan ollessa vielä alkuvaiheessa myös kokemustason välille tuli suuria eroja. Kerhon kokoontumisissa säännöllisesti käyneet pelaajat nousivat taitotasoltaan selkeästi paikalle harvemmin päässeitä pelaajia korkeammalle.

Myöhemmin kerhon kokoontumiskertojen välille alkoi syntyä selkeitä taukoja. Töiden ja opiskelujen myötä sekä kerhon ohjaajien että jäsenten oli yhä vaikeampi päästä pelikertoihin paikalle. Pisimmillään kerhon toiminnassa oli useamman kuukauden tauko, jonka jälkeen käynnissä ollut liigakausi täytyi epäsäännöllisyyden ja sekaannusten myötä keskeyttää. Keskeytykseen syynä olivat osittain myös kerhon toiminnasta kiinnostuneet uudet pelaajat, joi-

den mukaan ottaminen kesken kauden oli lähes mahdotonta. Meneillään ollut kausi näin ollen keskeytettiin ja uusi kausi aloitettiin seuraavalla kokoontumiskerralla. Tämän jälkeen on pelattu yksi kokonainen kausi ja toinen on tätä kirjoitettaessa huhtikuussa 2016 meneillään.

Kerhon toiminnan ongelmia ovatkin mielestäni olleet pääasiallisesti osallistujien aktiivisuus ja aikataulujen sovittaminen sekä uusien pelaajien mukaan tuominen kerhon toimintaan. Kerhossa pelattavan liigan päättyessä turnausmuotoisesti voi pahimmillaan koko kauden aktiivisesti pelanneita pelaajia jäädä aikataulujen sopimattomuuden vuoksi kokonaan kauden lopetuspeleistä pois. Kokoontumiskertojen osallistujamäärien epäsäännöllisyyden vuoksi turnauspäivää on myös ollut lähes mahdoton sopia niin paljon ennakkoon, että kaikki osallistujat saisivat varmistettua pääsynsä. Sarjan pudotuspelit voisikin pelata kerhon tavallisissa kokoontumiskerroissa. Tässä toimintamallissa kauden pituus kuitenkin voi venyä lähes kaksinkertaiseksi, minkä epäilisin jälleen heikentävän kerhon jäsenten innostusta kerhon toimintaan. Oman kokemukseni mukaan kerhon liigakauden ideaali enimmäispituus olisikin noin kuusi kuukautta.

Liigakauden pituus taas omalta osaltaan tekee uusien jäsenten mukaan ottamisen kerhon toimintaan hyvin vaikeaksi. Uuden, Blood Bowlia ennen pelaamattoman pelaajan on lähes mahdotonta tulla liigaan mukaan kesken kauden siten, että pelaaminen olisi mielekästä ja tarjoaisi pelaajalle onnistumisen kokemuksia. Kokeneemmat pelaajat kehittyneemmillä joukkueilla jättäisivät uudelle pelaajalle vähän jos yhtään mahdollisuuksia menestyä kaudella. Kerhon toiminnan jatkuvuuden kannalta olisi kuitenkin kriittisen tärkeää löytää kerhoon uusia pelaajia. Tätä ongelmaa olemme pyrkineet ratkaisemaan opetuspeleillä ja kevyemmällä sivuliigoilla, joissa uudet pelaajat saavat pelata Blood Bowlia kauden ollessa käynnissä muiden pelaajien tätä varten luomia, kevyempiä joukkueita vastaan. Mitään varsinaisesti toimivaa ratkaisua emme kuitenkaan ole ongelmaan keksineet.

Kerhon toiminta on kuitenkin kaiken kaikkiaan onnistunut yli omien odotusteni. Kerhon jäsenmäärä on pysynyt hitaan kasvuvoittoisena koko toiminnan ajan. Kerhon jäsenet ovat myös olleet kerhon kokoontumiskerroissa käytyjen keskustelujen mukaan kerhon toimintaan tyytyväisiä.

Erityisesti kerhon tavoitteita vastaa kerhon jäsenten halukkuus jatkaa kerhon toimintaa. Kerhon toisen alkuperäisen ohjaajan jäädessä toiminnasta pois löytyi kerhon jäsenistä kerholla nopeasti uusi ohjaaja. Osa kerhon nykyisistä jäsenistä on myös ilmaissut halukkuutensa jatkaa kerhon toimintaa tulevaisuudessa. Osa kerhon jäsenistä järjestääkin kerhon toimintaan liittyviä lautapeli-iltoja vuoroviikoin seurakunnan nuortentilassa, jossa pelataan myös Oulujoki All-Starsin Blood Bowl – liigaa. Tämä toiminta ei kuitenkaan ole toistaiseksi saanut pelaajia juurikaan liikkeelle.

Kerhon toimintaa on myös aloituksen jälkeen jossain määrin muutettu. Pelaajien vastustajia ei enää kauden alussa arvota vaan pelaajat saavat vapaasti valita keskenään vastustajansa sillä periaatteella, että samaa vastustajaa vastaan pelataan runkosarjan aikana vain kaksi peliä. Pelaajien joukkueilla tulee olla myös suunnilleen sama määrä runkosarjan pelejä pelattuna pelin tasaisuuden säilyttämiseksi.

LÄHTEET

Achilli, J. 2007. Hobby Games: The 100 Best. Green Ronin Publishing.

Ahokas, M., Lahikainen A. R., Pirttilä-Beckman, A-M. & Suoninen, E. 2010. Arjen sosiaali-psykologia. Helsinki: WSOYpro Oy.

Heikinheimo 2016. Oulujoen seurakunnan nuorisotyönohjaajan henkilökohtainen tiedonanto. Keskustelu keväällä 2016.

Innostaja. Www – artikkeli. Luettavissa: http://www.innostaja.net/sivu.php?artikkeli_id=19. Viitattu 1.4.2016.

Johanson, J. 2006. Blood Bowl Living Rulebook 5.0. PDF saatavissa: <http://www.bloodbowlonline.com/LivingRulebook5.pdf>. Viitattu 3.4.2016.

Haastettu kirkko. 2012. Suomen evankelis- Luterilainen kirkko vuosina 2008 - 2011. Kirkon tutkimuskeskuksen julkaisuja 115. PDF saatavissa: [http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/4D9073DDB9C38745C22576F20030A70E/\\$FILE/Haastettu%20kirkko.pdf](http://sakasti.evl.fi/sakasti.nsf/0/4D9073DDB9C38745C22576F20030A70E/$FILE/Haastettu%20kirkko.pdf). Viitattu 3.4.2016.

Kurki, L. 2000. Sosiokulttuurillinen innostaminen. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Oulun seurakuntayhtymä. Oulujoen seurakunnan historiaa. Luettavissa: <http://www.oulunseurakunnat.fi/oulujoen-seurakunta/historiaa>. Viitattu 3.4.2016.

Oulun seurakuntayhtymä. Perustietoa seurakunnasta. Luettavissa: <http://www.oulunseurakunnat.fi/oulujoen-seurakunta/perustietoa-seurakunnasta>. Viitattu 3.4.2016.

Pelikasvattajan käsikirja. 2013. PDF-julkaisu. Saatavissa: <http://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja.pdf>. Viitattu: 1.4.2016

Uskosta osallinen. 2006. Nuorten aikuisten asema, merkitys ja tehtävä kirkossa. Nuoret aikuiset – työryhmän mietintö. PDF saatavissa: [http://sakasti.evl.fi/julkaisut.nsf/082deda6d7238210c225730700357032/292e91c742fcf931c2257e2e0012d431/\\$FILE/2006%203.pdf](http://sakasti.evl.fi/julkaisut.nsf/082deda6d7238210c225730700357032/292e91c742fcf931c2257e2e0012d431/$FILE/2006%203.pdf). Viitattu 3.4.2016.

Verke 2015. Hyvä käytäntö: Nuorisotalon peliryhmä. Materiaali 1.6.2015. Saatavissa: <https://www.verke.org/material/hyva-kaytanta-nuorisotalon-peliryhma-2/> Viitattu: 1.4.2016.