

www.humak.fi

Opinnäytetyö

Suuntamysteeripeli

Opetuksellisen luontomysteeripelin kehitys

Tiivo Uuksulainen

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma
(210 op)

03/2019



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu

Koulutuksen nimi: Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjema

Tekijät: Tiivo Uuksulainen

Opinnäytetyön nimi: Suuntamysteeripeli – Opetuksellisen luontomysteeripelin kehitys

Sivumäärä: 35 ja 9 liitesivua

Työn ohjaaja: Tiina Valkendorff

Työn tilaaja: Suomen Latu ry

Suomen Latu ry on yksi osatoteuttaja LUODE - Luonto ja taide nuorten työelämätaitojen oppimisympäristönä -hankkeessa. Hankkeen tarkoituksena on kehittää ja tarjota uudenlaisia kokemus- ja toimintaympäristöjä nuorille. Suomen Latu vastaa hankkeessa luonnossa tapahtuvasta ohjausvalmiuksia parantavasta toiminnasta.

Opinnäytetyön tilaajana toimii Suomen Latu, joka on liikuttamiseen ja ulkoilijoiden edunvalvontaan keskittynyt ulkoilujärjestö. Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää uutta toimintaa LUODE-hankkeeseen. Opinnäytetyön tuloksena syntyi *Suuntamysteeripeli* niminen pelialusta. Ulkona luonnossa pelattavaa Suuntamysteeripeliä on vaivatonta muokata pelaavien ryhmien ja oppimistavoitteiden mukaan.

Suuntamysteeripeli on luonteeltaan toiminnallinen ja opetuksellinen. Pelialustan kehityksessä on hyödynnetty sekä seikkailukasvatuksen että opetuksellisten pelien tietopohjia. Suuntamysteeripeliin on otettu vaikutteita suosituista pakohuonepeleistä. Opinnäytetyöhön kuuluu pelin kehitystä kuvaava prosessikuvaus.

Suuntamysteeripelin kehitykseen osallistui lisäksi Suomen Ladun hankesuunnittelija Elli Keister-Sipilä sekä luonto- ja ympäristöneuvojaksi opiskeleva Sonia-Meri Fomin. Suuntamysteeripelin kehitykseen vaikutti suurelta osalta myös testipeleistä saatu palaute ja niiden kautta tulleet uudet ideat.

Asiasanat: työelämätaidot, seikkailukasvatus, pakohuonepelit, toiminnalliset menetelmät

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences

Degree programme in Youth Work and Civic Activities

Author: Tiivo Uuksulainen

Title: Direction mystery game – Development of educational mystery game.

Number of Pages: 35 and 9 attachment pages

Supervisor: Tiina Valkendorff

Subscriber: The Finnish Outdoor Association

The Finnish Outdoor Association (Suomen Latu ry) is one of the participants of the project called LUODE - Nature and the arts as a learning environment for skills young people need in working life. Mission of the project is to develop and offer new kinds of experiences and activity environments for young people. The Finnish Outdoor Association is responsible to create nature activities that improves group counseling skills.

The subscriber for the final thesis is the Finnish Outdoor Association which is a promoter of outdoor activities. The aim of this thesis is to develop new activities for LUODE project. The final result of the thesis is an educational gaming platform, called Directional mystery game, or in Finnish Suuntamysteeripeli. Directional mystery game is designed to be played in the nature. It is easy to modify to the needs of the group and learning objectives.

The nature of this gaming platform is functional and educational. The adventure education knowledge base has been utilized in game development. In addition, the Direction mystery game has been influenced by the escape rooms, that have gained popularity in recent years. The thesis includes a report of the development of the Direction mystery game and background for the information base that I have been using.

The Finnish Outdoor Association Project Planner Elli Keister-Sipilä and Nature and Environmental Advisor student Sonia-Meri Fomin took also part in developing Directional mystery game. The development of the Directional mystery game was largely influenced by feedback from test games and new ideas that came through them.

Keywords: employability skills, adventure education, escape rooms, activity-based methods

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 SUOMEN LATU RY JA LUODE-HANKE.....	8
3 SUUNTAMYSTEERIPELIN TIETOPERUSTA.....	10
3.1 Seikkailukasvatus osana pelaamista.....	10
3.2 Pelien soveltaminen opetuksessa.....	12
3.3 Suuntamysteeripeli opetuksessa	14
3.4 Hyödyt luonnossa tapahtuvassa opetuksessa	15
4 KIERRÄTYS MATERIAALIT JA KESTÄVÄ KEHITYS	16
5 ESTEETTÖMYYS	16
6 SUUNTAMYSTEERIPELIN KEHITYKSEN PROSESSIKUVAUS	19
6.1 Tarpeiden ja tavoitteiden kartoitus	19
6.2 Ideoiden kerääminen.....	20
6.3 Ensimmäinen testipeli.....	26
6.4 Testipelistä saatu palaute	28
6.5 Seikkailukasvatuspäiviin valmistautuminen	29
6.6 Suuntamysteeripelin esittely Seikkailukasvatuspäivillä.....	31
7 SUUNTAMYSTEERIPELIN KEHITYKSESSÄ TUOTETTU MATERIAALI	33
8 POHDINTAA.....	34
LÄHTEET	36
LIITTEET	39

1 JOHDANTO

Monet tahot pohtivat miten lapset ja nuoret saadaan liikkumaan enemmän, ja miten liikkuminen sekä muut toiminnalliset keinot voidaan paremmin integroida osaksi koulunkäyntiä ja oppimista. Monista hyvistä hankkeista ja ohjelmista, kuten vaikka Liikkuva koulu –ohjelmasta huolimatta, Suomessa on tarvetta uudentlaisille toimintoille. Alle kahdeksan vuotiaiden lasten tulisi liikkua ainakin kolme tuntia päivässä (Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä 2016, 13). Tällä hetkellä vain harva lapsi saavuttaa tämän määrän liikuntaa, joka tukee heidän kasvua ja kehitystä (Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä 2016, 13). Myös nuorten fyysinen aktiivisuus ei vastaa tällä hetkellä voimassa olevia liikuntasuosituksia (Tammelin, Tuija & Laine, Kaarlo & Turpeinen, Salla 2011.). Samalla nuorten psyykinen hyvinvointi on vähentynyt (Tiihonen, Maria 2017.).

Lasten ja nuorten liikkumisen lisäämiseen voi löytyä ratkaisu yllättävänkin läheltä, luonnosta. Luonto on ehtymätön lähde erilaisille liikkumis- ja toimintamuodoille. Toiminnasta pitää vain saada kehitettyä tarpeeksi motivoivaa, palkitsevaa sekä mielenkiintoa herättävää. Luonnossa liikkuminen parantaa niin fyysistä kuin psyykkistäkin hyvinvointia (Keisteri-Sipilä, Elli 2017, 14). Lisäksi ryhmässä toimiminen lisää yhteenkuuluvuutta ja osallisuuden tunnetta.

Miten siis saamme lapset ja nuoret liikkumaan luonnossa. Usein kuulee puhuttavan, että ongelmana ovat he itse sekä heidän haluttomuutensa liikkua luonnossa. Oikeastaan on suotavaa, että miettisimme mitä me aikuiset olemme tehneet sen eteen, että lapset ja nuoret lähtisivät liikkumaan luontoon ja vielä viihtyisivät siellä. Samoin on tärkeää pohtia mitä eri järjestöt Suomessa ovat tehneet houkutellakseen lapsia ja nuoria mukaan toimintaansa. Meidän on haettava uusia vaikutteita muualta, jos vanhat liikunta- ja ulkoilutavat eivät tällä hetkellä houkuttele lapsia ja nuoria.

Liikkumisen ja ulkoilun edunvalvontaan keskittyneessä ulkoilujärjestö Suomen Ladussa koetaan, että uudentlaiselle toiminnalle on tarvetta. Lasten ja nuorten liikuntatottumukset ja vapaa-ajankäyttö ovat muuttuneet ja ne muuttuvat koko ajan. Tässä muutoksessa Suomen Latu haluaa olla mukana. Suomen Ladussa on tehty konkreettisia tekoja lasten ja nuorten liikkumisen lisäämiseksi ja kehittämiseksi. Suomen Latu kuuluu LUODE-hankkeen valtakunnalliseen toteuttajaverkostoon. Kolmivuotinen

LUODE-hanke on EU-rahoitteinen. Hankkeessa kehitetään uusia metodeja, joiden avulla parannetaan nuorten työelämätaitoja, osallisuutta ja kriittistä ajattelua, hyödyntäen luontoa, taiteita ja liikuntaa (LUODE-hanke, hankekuvaus 2018.). Opinnäytetyön lähtökohdaksi on otettu Suomen Ladun ja LUODE-hankkeen tavoitteet saada uudenlaista toimintaa nuorille, lisättyä nuorten aktiivisuutta ja liikunnallisuutta luonnossa.

Minulle oli selvää jo opinnäytetyön aloittamisesta asti, että opinnäytetyöstäni tulisi enemmänkin toiminnallinen kuin tutkimuksellinen. Suomen Laatu kuin minäkin halusimme saada tuotettua jotain konkreetista ja helppokäyttöistä materiaalia, jota voitaisiin hyödyntää LUODE-hankkeessa, Suomen Ladussa sekä muiden järjestöjen, koulujen ja seurojen toiminnassa. Yhteistyö opinnäytetyön tilaajan Suomen Ladun kanssa alkoi hyvin ja tein tiiviisti yhteistyötä hankesuunnittelija Elli Keisteri-Sipilän kanssa, joka vastaa Suomen Ladussa LUODE-hankkeen organisoimisesta.

Tämän opinnäytetyön tuloksena on syntynyt kuvaus *Suuntamysteeripeli* nimisen luontomysteeripelin kehittämisestä. Opinnäytetyön tavoitteena oli kuvata pelipohjan rakentuminen mahdollisimman käytännönläheisesti. Kehittämistyön tuloksena syntyi Suuntamysteeripeli niminen pelipohja, joka on helposti muokattavissa monenlaiseen opetukseen. Suuntamysteeripelin pelikentässä hyödynnetään ilmansuuntia ja maastoon merkittyjä kompassinuolia. Pelissä joukkueet lähtevät suorittamaan erilaisia tehtäviä eri ilmansuuntien mukaan. Tehtävän suorittamisen jälkeen joukkueilla on mahdollisuus ansaita pisteitä tehtävästä saadulla koodilla. Peli on suunniteltu niin, että nuoret voivat itse olla pelituokion suunnittelijoita, ohjaajia sekä pelaajia.

Suuntamysteeripeli kehitettiin seikkailukasvatuksellisia menetelmiä hyödyntäen sekä muista opetuksellisista peleistä vaikutteita ottaen. Kehityksessä hyödynnettiin erilaisia teemoja kuten turvallisuus, esteettömyys ja kierrätys. Tärkeässä asemassa pelin kehityksessä on myös ollut palaute ja kokemukset testipeleistä sekä pelin esittelystä Seikkailukasvatuspäivillä. Seikkailukasvatuspäivät järjestettiin Pikku-Syötteellä helmikuussa 2019.

Opinnäytetyön aihetta pohtiessa halusimme Elli Keisteri-Sipilän kanssa huomioida Suomen Ladun sekä LUODE-hankkeen tavoitteet. Aluksi päädyimme aiheeseen, jossa olisimme kehittäneet Suomen Ladussa tapahtuvaa metsävaeltaja toimintaa. Metsävaeltaja toiminnassa 7–12-vuotiaat lapset retkeilevät lähiluonnossa (Söderlund,

Marja, Räike, Nina, Eskelinen, Tiia, Jahkola, Sanna, Metsäpelto, Juhani 2017). Tarkoituksenamme oli saada toimintaan mukaan myös lukio- ja ammattikouluikäisiä nuoria ja kouluttaa heistä uusia metsävaeltaja ohjaajia. Metsävaeltaja toiminnan esittely nuorille ei innostanut saamaan uusia vapaaehtoisia nuoria mukaan, hylkäsimme Metsävaeltaja toiminnan kehittämisen.

Lähdimme uudelleen pohtimaan toimintoja ja menetelmiä, jotka kiinnostavat nuoria. Huomiomme kiinnittyi viime vuosina yleistyneisiin pakohuonepeleihin ja kaupunkiseikkailuihin (Kortesuo 2018, 21). Pakohuonepelien suosio on kasvanut merkittävästi vuodesta 2015 lähtien, jolloin Suomessa oli vain viisitoista toiminnassa olevaa pakohuonepeilyritystä. Vuoteen 2018 mennessä Suomessa oli jo 68 erilaista pakohuonepeilyritystä (Kortesuo 2018, 21). Kiinnostus pakohuonepelejä kohtaan nähdään myös erilaisten opinnäytetöiden kasvamassa määrässä. Vuosina 2017 ja 2018 tehtiin useampia opinnäytetöitä aiheesta, miten pakohuone- ja mysteeripelejä voitaisiin hyödyntää erilaisissa opetus- ja hyötykäytössä (Kukkonen, Tiina & Vöntönen, Saanatuuli 2017; Lähdemäki, Marika & Kiuru, Mira 2018; Airasto, Pinja 2018.). Yhdessä vuoden 2019 opinnäytetyössä käsitellään pakohuonepelin hyödyntämisestä liikenneturvallisuudessa (Hämäläinen, Sonja 2018.).

Erilaiset järjestöt ovat huomanneet, että pakohuonepelejä voi hyödyntää mitä erilaisimmissa tilanteissa. Esimerkiksi Suomen Punaisella Ristillä on oma ensiapuun liittyvä pakohuonepeli (Suomen Punainen Risti 2019.). Tutkimme Suomessa olevaa pakohuone- ja kaupunkiseikkailutarjontaa, ja päädyimme siihen tulokseen, että vaikka tarjontaa on runsaasti, ei Suuntamysteeripelin kaltaista konseptia ollut aikaisemmin kehitetty.

Aloimme luonnostelemaan uudenlaista peliä, johon otettiin vaikutteita pakohuoneista ja kaupunkiseikkailuista. Lähtökohtana oli suunnitella opettavaista ja LUODE-hankkeen tavoitteet huomioivaa pelikonseptia, joka olisi samalla mielenkiintoinen ja innostusta herättävä.

Ensimmäiseksi tavoitteeksi asetimme luoda Suuntamysteeripelille ohjekirjan, jonka avulla jokainen nuori voi itse suunnitella ja ohjata pelin toimintaa. Toisena tavoitteena halusimme hyödyntää kierrätysmateriaaleja pelin toteutuksessa. Lisäksi halusimme, että nuoret osallistuvat pelin suunnittelutyöhön.

2 SUOMEN LATU RY JA LUODE-HANKE

Opinnäytetyöni tilaajana toimi Suomen Latu ry. Suomen Latu on perustettu vuonna 1938 ja sen juuret ovat vahvasti hiihdossa. Suomen Latu perustettiin Suomen Hiihtoliiton rinnalle, koska tunturihiihdon valtaisan suosion vuoksi tarvittiin oma järjestö. Alusta alkaen Suomen Ladun tavoitteena on ollut edesauttaa suomalaisten hiihto- ja ulkoiluharrastusta ilman kilpailutoimintaa. (Meidän tarinamme 2019.)

Nykyään Suomen Latuun kuuluu noin 190 jäsenjärjestöä ja niiden kautta 87 000 yksittäistä jäsentä. Suomen Latu ei ole enää pelkästään hiihtoon liittyvä järjestö vaan se pyrkii edesauttamaan kaikenlaista ulkoilua, retkeilyä ja liikunnallista elämäntapaa. Suomen Latu järjestää erilaisia tapahtumia ja kampanjoita ympäri vuoden. Näkyvimpiä Suomen Ladun organisoimia tapahtumia ja kampanjoita ovat olleet *Nuku yö ulkona* -tapahtuma, johon osallistui vuonna 2018 noin 43 000 suomalaista nukku-malla ulkona (Kymmenet tuhannet vastasivat Suomen Ladun Nuku yö ulkona -haasteeseen 2018.) sekä *Ulkona kuin lumiukko* -kampanja, johon vuonna 2018 osallistui yli puolitoista miljoonaa suomalaista tekemällä lumiukon (Suomalaiset innostuivat lumiukoista 2018.). Tapahtumien ja kampanjoiden lisäksi Suomen Latu julkaisee erilaisia kannanottoja ja julkaisuja. Vuoden 2019 tammikuussa Suomen Latu julkaisi mm. ohjeet miten laturaivo saadaan kuriin (Laturaivo kuriin helppoilla vinkeillä 2019). Edellä mainitun toiminnan lisäksi Suomen Ladun tehtäviin kuuluu jäsenjärjestöjen auttaminen ja tukeminen. Lisäksi Suomen Latu pyrkii lisäämään kiinnostusta vapaaehtoistyöhön omassa sekä jäsenjärjestöjensä toiminnassa.

Itselleni Suomen Latu on tullut tutuksi sen *Latu ja polku* -jäsenlehden kautta. Ulkoilun ja liikunnan edistäminen sekä erityisryhmien retkeily mahdollisuuksien lisääminen kiinnostaa minua. Tämän vuoksi lähestyin Suomen Latua opinnäytetyön tekemisen merkeissä. LUODE-hankeeseen osallistuessani pääsin vaikuttamaan toiseen mielenkiinnon kohteeseeni, nuorten työelämätaitojen parantamiseen.

LUODE-hanke on Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittama, kolmevuotinen hanke, jonka tavoitteena on hyödyntää luontoa ja taidetta, nuorten työelämätaitojen parantamisessa. Hankkeen toteuttajina ovat Helsingin yliopiston, Lahden yliopistokampuksen koordinaatioyksikkö, Lappeenrannan teknillisen yliopisto, LUT

Lahti, Outward Bound Finland ry, Suomen Latu, Suomen Urheilupisto, Vierumäki ja Taideyliopisto. (LUODE-hanke, hankekuvaus 2018.)

LUODE-hankkeen ensisijaisena tavoitteena on kehittää ja toteuttaa uudenlaisia kokemus- ja toimintaympäristöjä nuorille. Nämä kokemus- ja toimintaympäristöt hyödyntävät erilaisia menetelmiä kuten luontoa, liikuntaa, taiteita, mediaa sekä yrittäjäyyskasvatusta. Näiden menetelmien avulla nuorille voidaan opettaa työelämässä tarvittavia taitoja kuten yhteistyökykyä, vuorovaikutustaitoja, kriittistä ajattelua, luovuutta sekä sisäistä yrittäjäyttä. (LUODE-hanke, hankekuvaus 2018.) Toimenpiteillä on tarkoitus kasvattaa nuorten sosiaalista vahvistamista. Samalla auttaa heitä löytämään työpaikkoja tai muita työllistymistä edistäviä tahoja kuten opiskelupaikkoja. Lisätä yleisesti nuorten osallisuutta ja osallisuuden tunnetta yhteiskunnassa. Tällä hetkellä nuoret eivät aina löydä itseään aidosti kiinnostavia työpaikkoja, joissa suoritaisivat mm. työelämään tutustumista. (LUODE-hanke, hankekuvaus 2018.)

Nuorille annetaan hankkeessa mahdollisuus itsetutkiskeluun sekä löytää omia vahvuuksiaan uudessa ympäristössä, samalla hyödyntäen uusia työskentelytapoja. Tuloksien toivotaan olevan toimintatapoja, joita voidaan käyttää tulevaisuudessa ja joita nuoret voivat ottaa omakseen. (LUODE-hanke, hankekuvaus 2018.) LUODE-hankkeen kantavia tavoitteita on lisäksi toiminnan pitkäjänteisyys, tavoitteellisuus sekä nuorten osallistuminen suunnitteluun heti alusta alkaen. (LUODE-hanke, hankekuvaus 2018.)

Suomen Ladun vastuulla on toteuttaa hankkeessa pilotteja sekä luonto-, liikunta-, taide-, kulttuuri-, media- ja yrittäjäyyskasvatuksen sisältöä, yhdessä Taideyliopiston, Suomen urheilupisto, Vierumäen ja Outward Bound Finland yhdistyksen kanssa. Näiden pilottien pohjalta rakennetaan materiaalipankkeja, joita voidaan hyödyntää nuorten työelämään tutustumisessa ja työelämätaitojen kartuttamisessa. (LUODE - luonto ja taide nuorten työelämätaitojen oppimisympäristönä 2018.) Tuotoksien tehtävänä on tuottaa voimaannuttavia ja hyvinvointia kehittäviä oppimiskokemuksia. Piloteista on tarkoitus olla hyötyä niihin osallistuville nuorille ja niiden kehittäjille. (LUODE-hanke, hankekuvaus 2018.)

3 SUUNTAMYSTEEPIELIN TIETOPERUSTA

3.1 Seikkailukasvatus osana pelaamista

Seikkailukasvatus määritellään turvalliseksi, tavoitteelliseksi ja ammattimaisesti ohjatuksi toiminnaksi, jossa käytetään seikkailullisia aktiviteetteja. Seikkailukasvatuksen menetelmät sopivat mainiosti Suuntamysteeripelille. Menetelmiä on hyödynnetty pelin kaikissa kehitysvaiheissa. (Suomen nuorisokeskukset 2019).

Aivan ensimmäiseksi tulisi varmistaa, että Suuntamysteeripelin suunnittelu ja pelaaminen olisi kaikille osallistujille turvallista. Kun puhutaan turvallisuudesta seikkailukasvatuksen yhteydessä, huomioidaan niin fyysinen, psyykinen kuin sosiaalinenkin turvallisuus (Widenius, Suvi 2017, Liite 1). Kun kokonaisvaltainen turvallisuus on taattu kaikille osallistujille, on helppoa ja mielekästä kehittää opetuksellista sisältöä itse Suuntamysteeripeliin.

Suuntamysteeripeliin on helppoa sisällyttää tavoitteellisuutta. Tavoitteellisuus sekä tavoitteiden toteutumisen seuranta kertoo ammattimaisuudesta. Tavoitteet tulisi asettaa aina osallistuvan ryhmän ja yksilöiden mukaan. Suuntamysteeripelin muokattavuus edesauttaa oppimistavoitteiden kanssa työskentelyä. (Widenius 2017, Liite 1) Tavoitteista sekä niiden toteutumisesta kannattaa keskustella pelaajien kanssa. Reflektointi on olennainen osa seikkailukasvatusta (Widenius 2017, Liite 1). Suuntamysteeripelissä reflektointia voi hyödyntää kaikissa pelin vaiheissa. Ennen peliä peliohjaaja voi esitellä teemoja joita käsitellään pelissä. Pelaajille voidaan myös jakaa erityiset roolit, pelin ajaksi. Tällöin peliohjaaja voi keskustella pelaajien kanssa, roolien synnyttämistä ennakoajatuksista. Pelin aikana peliohjaajaohjaa on aktiivisesti mukana pelissä sekä käy vuoropuhelua pelaajien kanssa. Pelin jälkeen on hyvä käydä pelin tapahtumat läpi. Loppurefleksio on tärkeä hetki pelaajille, tällöin he pääsevät vertailemaan kokemuksiaan. Kokemusten jakaminen syventää opittujen asioiden sisäistämistä sekä lisää ryhmähenkeä ja osallisuuden tunnetta.

Seikkailukasvatuksen tulisi olla autenttista. Luonto ja aidot toimintatilanteet parantavat osallistujien keskittymistä sekä motivovat toimintaan. (Widenius 2017, Liite 1) Suuntamysteeripelissä hyödynnetään lähiluonnon sekä metsien tarjoamia mahdollisuuksia. Pelikenttänä toimiva kompassi antaa hyvät raamit seikkailullisen pelin rakentamiselle. Suuntamysteeripelin pelikenttä edesauttaa sitä, että pelaaja voi kokea

jokaisen tehtävän seikkailuna. Joka kerta kun pelaajat lähtevät kompassilta pienelle löytöretkelle, suuntaavat he eri ilmansuunnissa oleviin tehtävärasteihin. Maassa olevat ilmansuuntia osoittavat kompassinuolet helpottavat pelin ohjaamista ja hallintaa. Pelin voi rakentaa niin, että yksi pelinohjaaja voi samalla sekä tarkkailla että ohjata jopa kahdeksaa eri joukkuetta yhtäaikaa.

Jokainen tehtävä on pelaajalle omanlaisensa kokemus ja se saattaa vaikuttaa pelaajaan monella tavalla. Tehtävissä käytetään paljon muitakin aisteja kuin näkö- ja kuuloaistia. Tällöin oppiminen on paljon kokonaisvaltaisempaa kuin pelkän tekstin opettelu esimerkiksi kirjasta. Tehtävissä hyödynnetään pelaajan kehollisuutta. Ihminen on monipuolinen kokonaisuus, joka pystyy tekemään monimutkaisia ja haastaviakin suorituksia. Pelitehtävät yhdistävät fyysisen liikkumisen ja loogisen ajattelun yhdeksi suoritukseksi. Tällöin sekä liikkumiseen että ajattelemiseen tulee uutta haastetta. Tehtävien etsiminen ja ratkaiseminen antaa luontevan sekä aktivoivan ympäristön ryhmätoiminnalle ja ryhmäytymiselle. Tehtävien ratkaiseminen ja pisteiden ansaitseminen kasvattaa myös pelaajien yhteisöllisyyttä ja kannustaa heitä toimimaan ryhmässä jatkossakin. (Suomen nuorisokeskukset 2019)

Yksi hyvän seikkailun ja seikkailukasvatuksen piirteistä on yllätyksellisyys ja ennalta arvaamattomuus. Tämä muokkaa oppimiskokemusta uuteen suuntaan ja samalla motivoi oppimista turvallisella tavalla. (Widenius 2017, Liite 1) Näitä kannattaa hyödyntää tehtävärastien sijainneilla ja sisällön pohdinnalla.

Suuntamysteripeliformaatti ja -peliympäristö mahdollistavat pelaajille uusien asioiden tutkimisen eri näkökulmasta. Samalla pelaajilla on mahdollisuus irtaantua vanhoista toimintatavoista ja rooleista. (Suomen nuorisokeskukset 2019). Suuntamysteripelissä kannattaa kannustaa pelaajia kokeilemaan erilaisia rooleja pelatessa. Pelaajia voi rohkaista siirtymään pois omasta mukavuusalueesta ja kokeilemaan uusia asioita. Suurimmat ja merkittävimmät oppimiskokemukset tulevat toiminnasta joka on tarpeeksi haastavaa. Vaikka toiminnan tulee olla haastavaa, se pitää olla hallittavissa. Pelinohjaajan tärkeimpiä tehtäviä on haastavuuden säätely eri peliryhmien mukaan. Haastavuutta tulisi säädellä asteittain korkeammaksi pelaajien tietojen ja taitojen karttuessa (Widenius 2017, Liite 1).

Suuntamysteripeli on osallistavaa toimintaa alkusuunnittelusta aina pelin päättymiseen asti. Pelaajat ovat pelin ajan aktiivisesti vuorovaikutuksessa ohjaajan, peliympä-

ristön sekä oman peliryhmänsä kanssa. Pelaajat osallistuvat pelin toimintaan jo pelin suunnitteluvaiheessa. Näin pelaajat sitoutuvat vielä tiiviimmin pelikokemukseen. Osallisuuteen ja seikkailuun liittyy lisäksi pelaajan vapaus tutkia ja tehdä itse päätöksiä. (Widenius 2017, Liite 1) Suuntamysteeripelissä pelinohjaajan on helppoa ja turvallista antaa pelaajille vapauksia tutkia ja tehdä itsenäisiä päätöksiä.

Seikkailukasvatus saattaa herättää mielikuvia kalliokiipeilystä ja koskenlaskusta. Näistä pienimuotoisempi toiminta voi olla usein hyödyllisempää toivottujen opetus-tavoitteiden kannalta. Jos toiminta on liian kaukana pelaajan omasta normaalista elämästä, saattaa kokemus jäädä irralliseksi, eikä siirtovaikutusta opitusta ja koetusta synny pelaajan normaaliin elämään. Suuntamysteeripeli antaa työkalut tehdä seikkailullisen pelin lähiluontoon ja metsiin, niin että pelillä on selkeitä yhtymäkohtia pelaajien arkielämään.

Suuntamysteeripelissä korostuu seikkailukasvatuksen yhteistoiminnallinen lähtökoh-ta. Pelaavat ryhmät lähtevät etsimään tehtävärasteja yhdessä. Tehtävissä korostetaan yhteistyötä ja kommunikaatiota. Ryhmät joutuvat myös tekemään yhteisiä päätöksi. Yhdessä tehdyt päätökset sekä yhteinen toiminta korostuukin Suuntamysteeripeliä pelattaessa. (Widenius 2017, Liite 1)

3.2 Pelien soveltaminen opetuksessa

Joskus pelaaminen on saatettu mieltää päämäärättömäksi leikkimiseksi. Varsinkin videopelien pelaamisen käytettyä aikaa on haluttu rajoittaa. Videopeleistä puhuttaes-sa päällimmäisenä on ollut huoli pelien mahdollisista haitoista. Asenteet videope-laamista kohtaan ovat muuttumassa, koska videopelit ovat nykyään varteenotettavia työkaluja opetuksessa. Pelit ja leikit sekä lapsille että nuorille tuttuja toimintaa, mut-ta nykyään niitä sovelletaan enenemässä määrin myös aikuisille (Lonka, Kirsi 2014, 112).

Peleissä ja pelaamisessa paljon ominaisuuksia, jotka edesauttavat oppimista pelaami-sen yhteydessä. Näihin ominaisuuksiin kuuluu pelaajan aktiivinen rooli, sääntöjen noudattaminen, tavoitteellisuus, onnistuneen kokemusten tuoma lisääntynyt moti-vaatio. Hyvin rakennettu peli voi olla koukuttava ja sen kokemuksen pariin pelaajat haluavat palata uudelleen. Useat tutkimukset ovat todistaneet, että pelaamisesta on hyötyä, erilaisten kielten ja motoristen taitojen oppimisessa (Lonka 2014, 112).

Erilaisten tietojen ja taitojen opettamisen lisäksi pelaamisella on lisäksi itseisarvo. Pelaamisen ei kuitenkaan tarvitse olla aina hyödyllistä ja opettavaista. Joskus rento pelaaminen voi olla paras valinta, kun suunnitellaan toimintaa. (Mikko Meriläinen 2016.) Tämä on hyvä tiedostaa kun toimintaa kohdennetaan erilaisille ryhmille.

Pelien kehittyminen on muuttanut asenteita ja tuonut pelaamisen osaksi oppimista. Monet eri tahot ovat kiinnostuneita pelillisten elementtien tuomisesta osaksi oppimista. Pelejä ja leikkejä on hyödynnetty nuorisotyössä alusta asti. Nykyään pelejä sovelletaan myös muiden ryhmien toiminnassa ja opetuksessa (Lauha, Heikki & Huttunen, Tero 2014, 11). Esimerkiksi yritykset ovat löytäneet pakohuonepelit työhyvinvointia ja ryhmähenkeä kohottavana toimintana. Lisäksi yrityksiä kiinnostaa erilaiset tiimianalyysit ja ryhmätyöharjoitukset. Yritysten lisäksi pakohuoneita hyödyntävät erilaiset yhdistykset, julkinen sektori sekä seurakunnat. Ulkopuolisten pakohuonepalveluiden ostamisen lisäksi, yritykset ja yhdistykset ovat kehittäneet omia pakohuonepelejä. Pakohuonepelejä käytetään esimerkiksi promootiovälineinä sekä osana koulutuksia. (Tamminen, Maija 2017.) Vuoteen 2018 mennessä, tällaisia yritysten ja yhdistysten omia pakohuonepelejä oli toteuttanut vain muutama toimija. Esimerkiksi Nokia kehitti oman pakohuonepelin parantaakseen työntekijöiden ryhmähenkeä. Suomen Punainen Risti kehitti yhdistyksen toimintaa markkinoivan pakohuonepelin joka liittyi ensiapuun (Tamminen 2017.).

Talous ja nuoret TATin Yrityskylä Yläkoulu on oppimisympäristö jossa pelillisyyttä hyödynnetään taloustietojen oppimisessa. Työelämätaitoja ja taloustaitoja opettava Yrityskylä Yläkoulu soveltaa digitaalista peliympäristöä sekä ihmisten välisiä vuorovaikutus tilanteita. Yhdessä nämä elementit opettavat niin talouteen liittyviä termejä, kun neuvottelu- ja yhteistyötaitoja. Yrityskylä Yläkoulussa on otettu huomioon nykyinen opetussuunnitelma ja osa yläkouluista hyödyntävät Yrityskylä Yläkoulua taloustiedon opettamisessa. Suomessa ei ole vielä tehty kovinkaan monta tutkimusta siitä, miten pelillistetyt oppimisympäristöt toimivat oppimistyökaluina. Vuosien 2017 ja 2018 aikana Vaasan yliopiston teki tutkimuksen Yrityskylä Yläkoulusta. Tutkimuksessa todetaan, että Yrityskylä Yläkoulu parantaa selvästi yläkoululaisten talousosaamista. Yrityskylä Yläkoulu keskittyy talousosaamisen lisäämiseen mutta Yrityskylässä käytettyä konseptia voi hyvin muokata muiden oppiaineiden opettamiseen. Yksi syy positiivisiin tuloksiin on tekemisen kautta tapahtuva aktivoituminen, joka

parantaa asioiden oppimista ja omaksumista. (Tuore tutkimus osoittaa Yrityskylä Yläkoulun vaikuttavuuden 2018)

3.3 Suuntamysteeripeli opetuksessa

Suuntamysteeripeli on kehitetty erilaisten aiheiden opetustarkoitukseen. Opetuksellisuus on otettu huomioon pelipohjan kaikissa kehitysvaiheissa. Tavoitteena on ollut kehittää pelipohja, jonka käyttö olisi mahdollisimman vaivatonta. Pelin muokattavuutta haluttiin korostaa. Pelipohja itsessään on yksinkertainen, eikä siihen suoraan liity mitään opetuksellista teemaa. Opetuksellisuus näkyy siinä miten pelipohjaa voi käyttää ja muokata. Pelipohjaa voi hyödyntää ryhmäytymiseen. Ryhmätyöskentelytaitoja harjoitetaan pelin suunnittelussa, aiheiden ideoimisessa ja pelattaessa. Peli on suunniteltu niin että pelirasteja hyödyntämällä, pelissä voidaan käsitellä monia eri teemoja. Suuntamysteeripelin kirjallisessa ohjeistuksessa sekä Suomen Ladun verkkosivuilla olevista ohjeista annetaan pelaajille ja pelinkehittäjille virikkeitä ja vinkkejä siihen, miten tehtävärasteja voidaan muokata ja hyödyntää opetustarkoitukseen. Suuntamysteeripeli on suunniteltu mahdollisimman helpoksi toteuttaa käytännössä. Tavoitteena on että koulut, järjestöt ja urheiluseurat ottavat pelipohjan laajasti käyttöönsä.

Pelipohjan on kehitetty niin että nuorten on helppo soveltaa peliä omiin tarpeisiinsa. Pelin toteuttaminen ja ohjaaminen tutulle tai vieraalle ryhmälle on kokonaisvaltainen oppimiskokemus. Siinä yhdistyy ryhmätyöskentely, luovuus, ja ohjaamisen harjoittelu. Ryhmätyöskentely ja erilaisten ryhmien ohjaaminen lisää osallisuuden tunnetta ja samalla kehittää nuorten minäpystyvyyttä ja resilienssiä, eli sinnikkyyttä sekä selviämistä yllättävissä tilanteissa (Heinonen, Paavo & Hakoköngäs, Eemeli 2019.).

Suuntamysteeripeliä voi hyödyntää kahden tai useamman täysin itsenäisen ryhmän ohjaamiseen. Yksi ryhmä voi kehittää peliä työpajana ja toinen ryhmä voi pelata kehitetyn pelin. Myöhemmin ryhmät voivat vaihtaa rooleja, niin että myös toinen ryhmä pääsee pelaamaan. Tällöin tulee huomioida, että tehtävärastit ovat selkeästi erilaisia. Ensimmäiseksi peliin tutustuneelle ja pelin rakentaneelle ryhmälle voidaan antaa jokin yllättävä tapahtuma, jota he eivät osaa odottaa. Tällöin molemmat joukkueet kokevat pelin yllätyksellisyyden.

3.4 Hyödyt luonnossa tapahtuvassa opetuksessa

Luonnossa tapahtuvalla opetuksella on paljon hyötyjä, joita sisätiloissa ei voida saavuttaa. Luonto ja metsät koetaan usein rentouttavaksi paikaksi, missä stressin hallinta on helpompaa. Opetettavaan asiaan on helpompi keskittyä luonnossa ja asia sisäistetään nopeammin. (Hoikkala, Gun & Martin, Nina 2019.) Meillä kaikilla on oma tapa oppia asioita. Toiset oppivat paremmin näön kuin kuulon kautta. Erilaisten luonnossa tapahtuvien aistiärsykkeiden on todettu parantavan oppimista. (Hoikkala & Martin 2019.)

Luonnossa voi saada omaa rauhaa ja hiljaisuutta. Tämä ei ole aina mahdollista koulutai sisäympäristössä. Vaikka pelitilanne on nopeampoinen ja haastava ulkona luonnossa, voidaan tämä silti kokea vähemmän rasittavana kuin sisätiloissa tapahtuva pelitilanne. Luonnossa on myös helpompi erkaantua jo muodostuneista rooleista, jotka saattavat olla ylimääräinen rasite oppimistilanteessa (Keisteri-Sipilä 2017, 54).

Luonnossa tapahtuva liikunta sekä toiminnalliset menetelmät haastavat ihmiskehoa. Liikuntasalin tasainen pinta ei anna samanlaista motorista haastetta kuin metsässä tapahtuva liikkuminen. Tämän lisäksi luonto motivoi ja aktivoi lisäämään liikuntaa. (Hoikkala & Martin 2019.)

4 KIERRÄTYS MATERIAALIT JA KESTÄVÄ KEHITYS

Suuntamysteripeli on kehitetty kestävän kehityksen periaatteiden mukaisesti sekä käyttäen kierrätysteemaa. Kierrätysteemalla herätellään nuoria ymmärtämään sitä, kuinka paljon pelkistä kierrätysmateriaaleista voidaan saada aikaiseksi Suuntamysteripeliä rakennettaessa. Suuntamysteripelin voi valmistaa kierrätetystä materiaaleista ja kotoa lainatuista esineistä. Kierrätyksellä ja esineiden lainaamisella on myös taloudellinen näkökulma. Halusimme kehittää pelialustan, jonka hyödyntäminen ei vaadi uusien pelivälineiden ostamista. Kierrätysmateriaaleihin sitoutuminen ja pelivälineiden kehittäminen ruokkii luovuutta ja itsensä ilmaisua. Itse tekeminen myös sitouttaa nuoria paremmin toimintaan.

Kierrätystyöpajassa jossa rakennetaan peliä, voidaan harjoittaa aluksi tiedonhakua ja tiedustella mistä kaikkialta ryhmä saisi kerättyä kierrätysmateriaaleja. Esimerkiksi kierrätyskeskuksista voi nuoret saada ilmaiseksi ympäristökoulutusta ja pelissä hyödynnettäviä kierrätysmateriaaleja (Kierrätyskeskus. Lapset, nuoret, opiskelijat 2019). Materiaalia pelin toteuttamiseen voi myös hakea luonnosta ja metsistä. Jokamiehen oikeudet tulisi olla tiedossa ja niitä tulisi kunnioittaa materiaaleja kerätessä. Jokamiehen oikeuksia voi opettaa samalla materiaalien keräämisen ja pelivälineiden tekemisen yhteydessä. Kierrätysmateriaaleja käytettäessä on pelistä helppo tehdä ympäristökasvatukseen liittyvä oppimiskokonaisuus. Tällöin tehtävien teemat ja materiaalit keskustelevat keskenään ja tukevat toisiaan. Kierrätysmateriaalien käyttö edesauttaa osallisuuden tunnetta pelin kehittämisessä. Materiaaleihin muodostuu tunnetta jo niiden hankintavaiheessa. Lisäksi rajattu valikoima materiaaleja pakottaa luovuuteen pelin suunnittelussa.

5 ESTEETTÖMYYS

Kaikissa Suuntamysteripelin kehitysvaiheissa on haluttu ottaa huomioon esteettömyys. Peli on suunniteltu niin että sitä voi helposti soveltaa erilaisille ryhmille. Näitä soveltamisvaihtoehtoja esittelemme Suuntamysteripelin kirjallisessa oppaassa ja Suomen Ladun verkkosivuilla. Ohjaajia rohkaistaan soveltamaan Suuntamysteripeiliä omalle ryhmälle sopivaksi.

Pelin suunnittelussa keskityttiin ensin fyysiseen esteettömyyteen. Pelattavalle alueelle ei haluttu erityisiä vaatimuksia ja peli suunniteltiin pelattavaksi tasaisella alustalla.

Peliä voi pelata myös sisätiloissa jos lähiluontoon tai metsään ei ole välitöntä pääsyä. Pelipaikan valitseminen on kuitenkin aina lähtökohtaisesti pelinohjaajan vastuulla. Ohjaajan kuuluu tietää minkälaisia erityistarpeita pelaavalla ryhmällä on. Mikäli peliohjaaja ei tunne pelaamaan tulevia pelaajia, tulee peli rakentaa täysin esteettömäksi. Jos Suuntamysteripeli halutaan tehdä esteettömäksi, esteettömyyden tarkistamiseen löytyy paljon hyvä oppaita, neuvoja ja työkaluja. Tässä opinnäytetyössä ja Suuntateeripelin suunnittelussa olen käyttänyt Invalidiliiton Esteettömyyskeskuksen ESKE:n ja Suomen Vammaisurheilu ja –liikunta VAU ry:n yhteistyössä kehittämää *Esteetön ja saavutettava liikuntatapahtuma* – tarkistuslistaa. Esteettömyyden tarkistaminen voi kuulostaa työläältä ja haastavalta. Esteettömän pelin rakentaminen on hyvin helppoa, lisäksi esteettömyys palvelee muitakin kuin erityisryhmiä. Esteettömyys selkeyttää pelialuetta ja vähentää loukkaantumisriskejä. (Esteetön ja saavutettava liikuntatapahtuma – tarkistuslista 2019.)

Jos pelaajaryhmässä on mukana pyörätuolilla liikkuva henkilö, tulee pelialue tarkastaa pyörätuolille soveliaaksi. Pelaavan ryhmän taito- ja kalustotason tuntemus auttaa Suuntamysteripelin suunnittelua ja toteuttamista. Pyörätuoleja sekä pyörätuolin käyttäjiä on hyvin erilaisia. Toiset kulkevat tottuneesti maastossa kun taas toiset tarvitsevat tasaisemman alustan. Maastossa liikkuminen on huomattavasti helpompaa maastopyörätuolilla. Maastossa liikkumiseen tarkoitettuja pyörätuoleja voi vuokrata eri tahoilta, kuten Soveltavan liikunnan apuvälinetoiminta SOLIALta. Pelaajat voi tutustuttaa pyörätuoleihin ja muihin apuvälineisiin, rakentamalla Suuntamysteripelin niiden testauksen ympärille. Järjestöt ovat halukkaita tulemaan esittelemään apuväline- ja liikuntakalustoaan, joten Suuntamysteripelin yhteydessä voidaan tutustua, vaikka maastopyörätuolilla liikkumiseen. (Soveltavan liikunnan apuvälinetoiminta SOLIA 2019; Välineet 2019.)

Fyysiseen esteettömyyteen liittyy myös tehtävärastien sijoittelu sekä niihin liittyvien kirjallisten ohjeiden luettavuus. Tehtävärasteja sijoitettaessa tulee huomioida, että pelaajat eivät joudu missään vaiheessa vaaratilanteeseen. Tehtävärastien tulee olla luonteeltaan sen tyyppisiä, että pelaajat voivat keskittyä turvallisesti tehtävän ratkaisemiseen. Kaikkien peliin liittyvien opasteiden tulee olla selkeitä ja helppolukuisia. Pelaajien keskimääräinen pituus on myös huomioitava, kun pelirastien ohjeistuksia kiinnitetään puihin. Esteetön pelipaikka pitää sisällensä myös sen, että saapuminen pelipaikalle on esteetöntä. Pelialue tulee sijoittaa lähelle parkkipaikkoja. Siirtyminen

parkkipaikalta tai saattoliikenteen pysähdyspaikalta tulee olla esteetön. (Esteetön ja saavutettava liikuntatapahtuma – tarkistuslista 2019.)

Pelissä jossa on mukana näkövammaisia henkilöitä, kannattaa ohjeistuksissa käytettävää fonttia suurentaa mahdollisimman isoksi. Käytettävän fontti kannattaa valita mahdollisimman selkeäksi. Kirjalliset ohjeet voi kirjoittaa myös pistekirjoituksella, jos tähän on mahdollisuus. Tiheässä metsässä kontrastit häviävät ja yksittäisten puiden huomaaminen on vaikeaa. Tällöin yksittäiset puut voidaan merkitä, pelin kulun helpottamiseksi. Muita aisteihin perustuvia opasteita, kuten vaikka ääniä, on hyvä lisätä peliin. Tämä helpottaa tehtävärastien löytämistä. Pelialueesta voi askarrella kohokartan ja tehtävät voi toteuttaa niin että niiden ratkaisemiseen ei tarvita näköaistia. Tehtävärastien suunnittelussa voi käyttää mielikuvitusta ja esimerkiksi riimukirjoituksen voi toteuttaa kohokuviona. Kirjalliset ohjeistukset kannattaa kirjoittaa selkokielellä, jotta teksti olisivat mahdollisimman helppolukuisia ja väärinkäsityksiltä vältyttäisiin.

Erityistä tukea tarvitsevat henkilöt tulee tämä ottaa huomioon pelirastien suoritukseen varatussa ajassa. Jos pelinohjaajalla ei ole ennakkotietoja pelaajien toimintakyvystä, voi hän ohjata toiminnallisen alkulämmittelyn ennen varsinaisen pelin alkua. Tämän perusteella pelinohjaaja voi vielä muokata tehtävärasteille varattua aikaa.

Suuntamysteripelin pelaaminen ja ohjaaminen ei edellytä virallisen pelastautumissuunnitelman tekemistä. Pelinohjaajan tulee olla tietoinen siitä, miten toimitaan hätätilanteessa. Pelipaikan sijainti tulee olla tiedossa ja pelinohjaajan varusteisiin kuuluu matkapuhelin sekä ensiapulaukku.

6 SUUNTAMYSTEEPIPELIN KEHITYKSEN PROSESSIKUVAUS

6.1 Tarpeiden ja tavoitteiden kartoitus

Kun tiedustelin opinnäytetyömahdollisuutta Suomen Ladusta, oli selvää, että opinnäytetyö liittyisi LUODE-hankkeeseen. Tämä oli hyvä asia koska LUODE-hanke antoi selkeät raamit opinnäytetyön kehittämiseksi. LUODE-hankkeen tavoitteet ja toimintamalli ovat mielestäni ajankohtaisia. Nuorten työelämätaitojen parantaminen sekä erilaisten oppimisympäristöjen kanssa työskentely on minulle mielekästä ja motivoivaa.

Aloitimme opinnäytetyöni ideoinnin Elli Keisteri-Sipilän kanssa aivoriivillä, jossa kävimme läpi LUODE-hanketta. Keskustelimme erilaisista ideoita hankkeeseen liittyen. Metsävaeltaja toiminta nousi esille yhtenä kehittämiskohteena. Metsävaeltaja toimintaa voisi kehittää nuorten ottamisella mukaan toiminnan ohjaajiksi. Mielestäni idea oli hyvä. Suomen Ladun jäsenjärjestö Karkkilan Latu oli hyvin kiinnostunut saamaan paikalliset nuoret mukaan metsävaeltajatoimintaan. Nuorten saaminen metsävaeltajatoimintaan vastasi mielestäni hienosti LUODE-hankkeen tavoitteisiin.

Olimme yhteydessä Karkkilan Latuun sekä Karkkilan lukioon. Tarkoituksenamme oli mennä Karkkilaan esittelemään metsävaeltaja toimintaa sekä kannustamaan nuoria mukaan toimintaan. Tarkoituksena oli tarjota nuorille ilmaisen koulutus toimintaan. Koulutusta voisi hyödyntää myös lukio-opinnoissa, opintopisteiden muodossa. Minun oli tarkoitus osallistua koulutukseen havainnoimalla sekä haastatteleamalla nuoria.

Menimme esittelemään metsävaeltaja toimintaa Karkkilan lukioon 11.10.2018. Elli Keisteri-Sipilän ja minun mukaani tuli siviilipalvelusta Suomen Ladussa suorittava nuori. Siviilipalvelusmies oli mukana kertomassa vapaaehtoistyöskentelystä ja sen tarkoituksenamme oli lisätä nuorten mielenkiintoa Suomen Latua kohtaan. Esitelmäämme oli kuuntelemassa noin kymmenen Karkkilan nuorten työpajoilla työskentelevää nuorta sekä arviolta kolmekymmentä nuorta lukiolaista.

Yritimme käyttää vielä muitakin kanaviajolla tavoittaisimme lisää innokkaita nuoria. Petyimme kun yksikään nuori ei ilmoittautunut koulutukseen. Tämän perusteella teimme Elli Keisteri-Sipilän kanssa päätöksen muokata opinnäytetyöni aihetta. Metsävaeltajakoulutus peruttaisiin syksyltä 2018.

Palasimme takaisin suunnitteluvaiheeseen mutta emme kuitenkaan unohtaneet Karkkilassa oppimaamme. Lähdimme miettimään mikä voisi olla nykynuoria kiinnostavaa toimintaa. Jos metsävaeltajatoiminta ei kerännyt innostusta, mitkä ovat niitä teemoja jotka kiinnostavat nuoria. Olimme samaa mieltä siitä, että meidän tuli löytää mielekäs konsepti joka herättäisi jo lähtökohtaisesti nuorten mielenkiinnon. Ideoinnin yhteydessä keskustelu siirtyi pakohuonepeleihin sekä kaupunkiseikkailuihin. Elli Keisteri-Sipilä oli käynyt tutustumassa Foxtail kaupunkiseikkailupeliin osana LUODE-hanketta. Minulle Foxtrail oli konseptina tuttu. Foxtrail on kaikenikäisille ja –kokoisille ryhmille tarkoitettu seikkailupeli. Pelissä ryhmät liikkuvat Helsingin keskustassa, selvitellen erilaisia tehtäviä (Foxtrail 2019). Elli Keisteri-Sipilän mielestä Foxtrail pelissä oli hyvä elementtejä, joita voisimme hyödyntää. Keskustelimme paljon myös pakohuonepelien elementeistä ja kuinka voisimme hyödyntää niitä tavoitteissamme. Lopulta päätimme, että siirtyisimme tekemään toiminnallista peliä, joka ottaisi vaikutteita pakohuonepeleistä sekä kaupunkiseikkailuista. Pelin tarkoitus oli kuitenkin olla aivan omanlaisensa konsepti. Alusta asti oli selvää että halusimme kehittää pelin jota voitaisiin muokata useisiin erilaisiin tarkoituksiin.

Elli Keisteri-Sipilän ja minun muodostamaan kehitystiimin liittyi luonto- ja ympäristöneuvojaksi opiskeleva Sonia-Meri Fomin. Hän suoritti työharjoittelua Suomen Ladulle ja oli myös kiinnostunut pelin kehittamisestä. LUODE-hankkeen tavoitteissa kannustetaan lisäämään nuorten aktiivisuutta ja korostamaan nuorten panosta pilot-tihankkeiden kehittämisessä (LUODE-hanke, hankekuvaus 2018). Sonia-Meri Fominin tulo kehitystiimiin vastasikin hyvin näihin tavoitteisiin sekä varmisti osaltaan sen että saisimme peliin myös nuorten omaa näkökulmaa.

6.2 Ideoiden kerääminen

Aloitimme varsinaisen pelin kehittämisen yhteisellä palaverilla, jossa keskustelimme erilaisista ideoista ja pelikonsepteista. Keräsimme paljon ideoita joita voisimme soveltaa pelissämme. Yritimme alusta asti olla mahdollisimman luovia ja keskittyä pelin omaperäisyyteen ja kiinnostavuuteen.

Ensisijaiseksi kohderyhmäksi valitsimme yläkouluikäiset nuoret. Tämä perustui kokemukseemme siitä että ala-aste ikäisille on kehitetty leikkejä ja pelejä mutta yläkouluikäisille saattaa olla vaikeaa löytää toimintaa joka heitä kiinnostaisi. Yläkouluikäiset ovat myös siinä iässä että he alkavat tutustua työelämään. Tässä vaiheessa olisi hyvä

hetki alkaa kehittämään myös työelämässä tarvittavia sosiaalisia taitoja. Vaikka päätimme kehittää peliä yläkouluikäisille nuorille, emme halunneet rajoittavan liikaa suunnitteluamme ja ideointiamme. Lähtökohtaisesti lähdimme kehittämään peliä jonka itse kokisimme kiinnostavaksi, niin pelaajina, kuin ohjaajinakin.

Kehitystyön alussa pohdimme myös sitä mikä olisi se kanava, jolla haluaisimme kertoa tuotoksestamme. Tutkimme erilaisia ajankohtaisia ja tulevia tapahtumia, jossa voisimme esitellä peliämme. Helmikuussa 2019 järjestettävät Seikkailukasvatuspäivät olivat tulossa muutaman kuukauden kuluttua. Mielestämme Seikkailukasvatuspäivät olivat juuri oikeanlainen foorumi pelimme esittelyyn. Otimme yhteyttä Kaisu Tuohiluotoon, joka vastasi Seikkailukasvatuspäivien järjestelyistä ja tiedustelimme mahtuisiko esittelymme vielä Seikkailukasvatuspäivien ohjelmaan. Saimme 45 minuuttia pelimme esittelyyn. Mielestämme se oli sopiva aika pelin esittelyyn ja pienimuotoiseen keskusteluun pelin tavoitteista ja kehittämisestä. Seikkailukasvatuspäiville pääseminen antoi meille selkeän aikataulun siitä milloin pelin pitäisi olla esittelykunnossa. Lisäksi pelin esitleminen tapahtumassa antoi meille lisäintoa pelin kehittämiseen ja ideointiin.

Ensimmäisen ideapalaverin jälkeen tutustuimme laajemmin erilaisiin pulmiin ja pakohuoneissa käytettäviin tehtäviin. Tutustuin vuonna 2018 julkaistuun, Katleena Kortesuon kirjoittamaan *Pakohuone* nimiseen kirjaan. Teos kuvaa pakohuonepelien suunnittelua ja toteutusta (Korteso 2018). Kirja antoi paljon hyviä vinkkejä, minkälaiset tehtävät olivat hyviä ja minkälaisia sudenkuoppia kannatti välttää, pakohuonepeliä suunniteltaessa. Vaikka emme suunnitelleetkaan varsinaisesti pakohuonepeliä, monet vinkit olivat täysin sovellettavissa suunnittelemaamme peliin.

Toinen taho, josta saimme vinkkejä ja ideoita pelin tekemiseen oli Eräpassi – tehtäväkokonaisuus. Eräpassi – tehtäväkokonaisuudessa hyödynnetään luontoa ja retkeilyä opetustarkoitukseen (Eräpassi - tehtäväkokonaisuus lapsille ja nuorille 2019). Kehitystiimimme hyödynsi opinnoissamme ja aikaisemmissa työtehtävissä käyttämiämme tehtäviä ja pulmia. Kehitystiimimme moniammatillisuus oli tässä suhteessa voimavara.

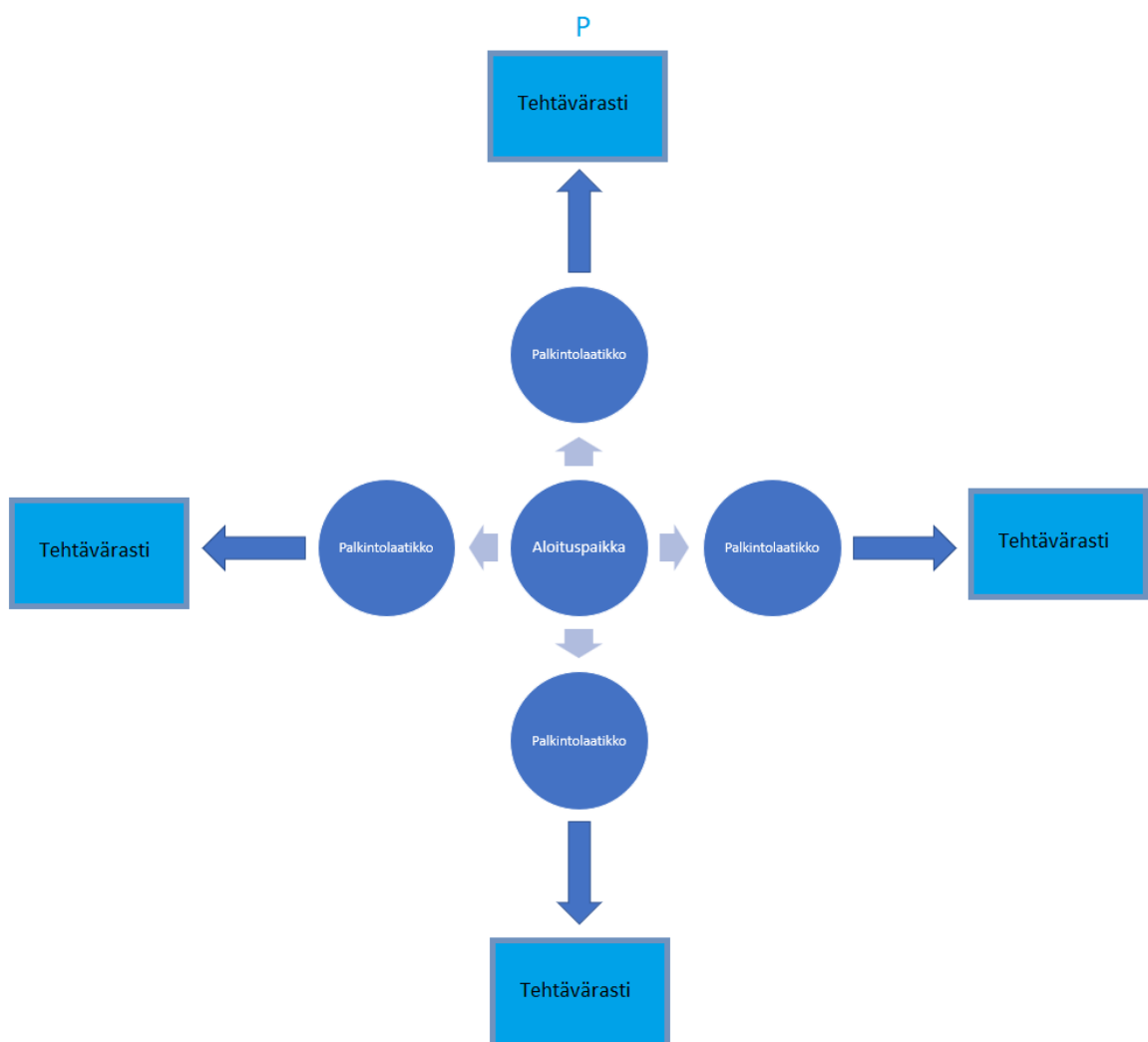
Pelin suunnittelun alkuvaiheessa pohdimme millä tavalla rakennamme tehtävärastit, niiltä siirtymisen sekä mikä olisi koko pelin yleinen rakenne. Pakohuoneita tutkineen professori Scott Nicholsonin mukaan pakohuoneet voidaan jaotella kolmeen tyyppi-

piin, niiden rakenteen mukaan. Ensimmäinen on rinnakkainen malli, jossa on useampia tehtävistä rakentuvia polkuja. Nämä kaikki polut pitää ratkaista, jotta huoneesta päästään pois. Tällöin ryhmä voi hajaantua ja ratkaista useampia polkuja samaan aikaan. Toinen pakohuone tyyppi on peräkkäinen malli, jossa on vain yksi tehtävistä koostuva polku, huoneen ratkaisuun. Muitakin vihjeitä ja pulmia saattaa olla näkyvillä mutta vain yksi pulma kerrallaan vie pelaajia lähemmäs huoneen ratkaisua. Kolmas ja viimeinen malli on avoin rakenne. Avoimessa rakenteessa on monta yksittäistä pulmaa tai lyhyttä polkua. Avoimessa rakenteessa ryhmän on esimerkiksi löydettävä huoneesta kahdeksan avainta, jotta ovi huoneesta pois saadaan auki. Jokainen avain vaatii omanlaisensa pulman tai tehtävän ratkaisemista. (Kortesuo 2018, 41)

Pohtiessamme mysteeripelimme rakennetta aloimme kallistua avoimen rakenteen suuntaan. Emme halunneet polkumaista rakennetta, jota käytetään esimerkiksi kaupunkiseikkailupeleissä. Polkumaisen mallin haastavuutena on polun merkitseminen tai muuten hallitseminen. Pelin ohjaaminen saattaisi olla hyvin työlästä. Halusimme pelistä mahdollisimman helposti järjestettävän ja ohjattavan, emmekä halunneet asettaa tapahtumapaikalle isoja vaatimuksia. Lähtökohtamme oli, että peli voitaisiin järjestää melkein missä vain. Pelin kehitysvaiheessa käytimme esimerkkinä pelipaikkana kaupungissa sijaitsevaa lähiluontopaikkaa, joka ei olisi kovinkaan iso mutta jossa olisi vaihtelevaa maastoa ja runsaasti puita. Avoin rakenne on helpompi rakentaa keskitetysti yhteen paikkaan ja tällöin ryhmän tai ryhmien hallinta on helpompaa. Tässä mallissa turvallisuuteen ja esteettömyyteen vaikuttavat asiat ovat helpommin hallittavissa. Päädyimme siis avoimeen rakenteeseen. Rakenteen valinnan lisäksi meidän tuli vielä päättää saisivatko joukkueet ratkaista tehtäviä vapaassa järjestyksessä vai olisiko ryhmillä vuorot tai jokin muu järjestys jonka mukaan ryhmät saisivat ratkaista tehtäviä. Pohdimme pelitilannetta ohjaajan ja pelaajan näkökulmasta. Mielestämme oli hyvä idea, että pelirastit sijoiteltaisiin pelialueen ulkoreunoille ja että pelaajaryhmät lähtisivät aina pelialueen keskeltä ratkaisemaan tehtäviä. Tehtävän jälkeen he palaisivat ohjaajan luo. Näin joukkueet pääsisivät suorittamaan tehtäviä eripaikoissa, eivätkä olisi toistensa tiellä.

Tässä rakenteessa oli ongelma, joka liittyi tehtävärastien hallintaan. Jos ohjaaja oli koko pelin ajan pelialueen keskellä, miten hän voisi valmistella tai nollata tehtävärastit. Tehtävärasti pitäisi valmistella aina sen jälkeen kun yksi joukkue oli sen ratkais-

sut. Tavoitteena oli että jokainen joukkue pääsisi yrittämään jokaisen tehtävän ratkaisua. Voisimme tietysti kehittää sen tyyppiset tehtävät, jotka eivät tarvitsisi minikäänlaisia huoltotoimenpiteitä. Emme kuitenkaan halunneet rajoittaa tehtäväras-
tiemme sisältöä tämän haasteen takia. Ratkaisimme tämän haasteen niin että an-
noimme jokaiselle joukkueelle oman värin. Tällöin heidän tulisi etsiä oman värinsä
mukainen tehtävä tehtävärastipaikalla. Tehtävät olisivat identtisiä kaikille joukkueille
mutta tehtävät olisi näin helppo valmistella etukäteen. Lisäksi joukkueiden asettami-
nen väreihin antoi myös meille uusia ideoita tehtäviin.



Kuvio 1:

Suuntamysteripeli pelikenttä neljällä ilmansuunnalla.

Halusimme tehdä pelistä myös mahdollisimman helppolukuisen ja yksiselitteisen. Kehitimme erilaisia tapoja miten joukkueet saataisiin opastettua oikeisiin suuntiin, etsimään tehtävärasteja. Luontoon ja retkeilyyn tutustuminen on ollut aina tärkeä osa Suomen Ladun toimintaa ja halusimmekin hyödyntää retkeilyyn tarvittavia taitoja pelissämme. (Meidän tarinamme 2019) Aloimme miettiä sitä miten voisimme ottaa suunnistuksen mukaan peliin. Aluksi pohdimme erilaisten karttojen käyttöä mutta lopulta se tuntui liian monimutkaiselta. Kartoista siirryimme kompassin käyttöön ja pohdimme sitä olisiko ilmansuuntien hyödyntäminen hyvä idea. Testasimme ideaa jossa tehtävärastit olivat ilmansuunnissa jotka kertoi iso maahan merkitty kompassi (Kuvio 1). Tällöin peli rajoittui automaattisesti kahdeksaan tehtävään. Ilmansuuntia on vain kahdeksan, vaikka väli-ilmansuunnat otetaan mukaan. Emme kuitenkaan kokeneet tämän olevan kovinkaan rajoittava tekijä. Kahdeksassakin tehtävässä on paljon ratkaistavaa ja tekemistä. Tehtävien sisällöllä voidaan lisäksi vaikuttaa pelin haastavuuteen ja työmäärään.

Suunnitteluvaiheessa pyrimme rakentamaan pelin kestoksi noin 30 minuuttia. Laskimme että tällöin yhden rastin ratkaisemiseen olisi aikaa noin 2 minuuttia. Aika tuntui sopivalta kun otetaan huomioon pelin ohjeistaminen, takaisin pelialueen keskelle siirtyminen sekä palkintolukkojen avaamiset. Ulkoistimme pisteiden jakamisen palkintolaatikoihin. Joukkueilla on mahdollisuus avata palkintolaatikko tehtävistä saaduilla koodeilla. Peliajan lyhyenä pitämisen päällimmäinen tarkoitus oli kuitenkin se että voisimme helposti esitellä lyhyttä peliä. Lisäsimme peliin myöhemmin vinkkejä, jolla pelistä saisi pidemmän ja haastavamman.

Pelkkä tehtävien ratkominen ei välttämättä ole kaikille mielekästä. Halusimme tuoda peliin jonkin teeman, joka antaisi meille hiukan tarinaa ja rakennetta. Testausvaiheessa olimme päättäneet, että pelaajat keräisivät itselleen pisteitä edustavia käpyjä. Kävyistä kehitimme ideaa eteenpäin. Pelin teemana toimisi urbanisoitunut orava, jota on autettava käpyjen keräämisessä. Halusimme pitää teeman kohtuullisen yksinkertaisena ja sopivan kevytmielisenä. Tarkoituksenamme oli antaa vain inspiraatiota pelin tuleville käyttäjille. Oma teemaa miettiessään he voisivat keksiä täysin uuden teeman tai he voisivat käyttää kaupunkioravaamme. Teeman ja tarinan on huomattu innostavan pelaajia ja se kuljettaa peliä eteenpäin. (Kortesuo 2018, 37)

Kun pelin kulku, rakenne ja teema alkoi olla selvillä, pääsimme keskittymään erilais-
ten tehtävien ideoimiseen ja kehittämiseen. Tässä vaiheessa kehitystä palasimme
uudestaan tavoitteisiimme. Pohdimme mitkä ovat niitä asioita joita haluamme pelis-
sämme korostaa. Tehtävärastien tulisi olla ryhmätyötä vaativia. Ainakin osassa tehtä-
viä tulisi kommunikoinnin olla keskeisessä roolissa rastin ratkaisussa. Lisäksi halu-
simme tarjota nuorille onnistumisen ja oivaltamisen kokemuksia. Olimme ideoineet
erilaisia tehtäviä jo aivan pelin suunnittelun alusta alkaen mutta nyt meidän tuli vali-
ta kahdeksan edustavinta ja hioa ne toimiviksi tehtävärasteiksi. Rakentamastamme
tehtäväpankista valitsimme seuraavat tehtävät:

Kullankappaleita, on tehtävä jossa selvitetään kolmenumeroinen koodi vaa'an,
kultaiseksi maalattujen pulttien sekä prikkujen avulla. Jokainen pultti painaa tietyn
määrän prikkvoja. Selvitettyään pulttien painon joukkueet saavat kolme numeroa.

Riimukirjaimet. Joukkueet saavat riimukirjaimilla kirjoitetun tekstin. Lähistöltä
löytyy myös lappu jossa on vihje. Vihjeessä kerrotaan mikä riimu vastaa mitäkin kir-
jainta. Selvitettävässä tekstissä kerrotaan paikka mistä koodia tulisi etsiä.

Kappaleet oikeaan järjestykseen tehtävässä joukkueiden tulee asettaa neljä
kappaletta oikeaan järjestykseen. Joukkueille ei suoranaisesti kerrota sitä mikä on
tapa jolla kappaleet tulisi asettaa järjestykseen. Testipelissä kappaleet olivat eri pai-
noisia. Kun joukkueet ovat saaneet kappaleet oikeaan järjestykseen paljastuu kappale-
leista numerokoodi.

Mysteeripurkit tehtävässä joukkueiden on löydettävä oman värisensä säilykepurk-
ki ja saatava se jollain keinolla auki. Lähistöltä löytyy tähän tarkoitukseen tarkoitettu
työkalu. Joukkueiden tulee hyödyntää työkalua säilykepurkin avaamisessa. Avattu-
aan purkin, joukkueet voivat lukea koodin purkin sisäpinnasta.

Suuntasokkelo tehtävässä hyödynnetään suuntalukkoa, jossa lukkoa avattaessa on
liikuteltava lukossa olevaa levyä eri suuntiin. Lukon suunnat pelaajat saavat, kun sel-
vittävät tehtävään liittyvän sokkelon. Sokkelossa käytetyt suunnat toimivat koodina.

Roskien hajoamisaika. Joukkueiden tehtävänä on laittaa erilaiset roskat järjes-
tykseen. Tarkoitus on järjestää roskat siinä järjestyksessä missä ne oikeasti hajoaisi-
vat luonnossa. Käytimme laminoituja kuvia kuvaamaan roskia. Kuvien kääntöpuolel-

la oli numero ja oikeaan järjestykseen asetettuna numeroista muodostui kolminumeroinen koodi.

Näkykö mitään tehtävässä ryhmän tuli etsiä ympäristöstä jotain mikä kiinnittäisi heidän huomionsa. Apunaan heille annettiin tehtäväraastille kiikarit. Jos ryhmä oli tarkkaavainen, he saattoivat huomata, että noin kymmenen metrin päähän oli ripustettu puun oksalle avain. Avaimessa oli heidän tiimensä värinen naru. Avaimella he saavat palkintolaatikon auki.

Mysteerilaatikko on pahvilaatikko, johon on tehty yksi käden mentävän reikä. Laatikko on täytetty luonnosta löydetyllä, kuten lehdillä, oksilla ja kävyillä. Ryhmän tehtävänä on löytää laatikosta jotain mikä ei kuulu luontoon. Laatikoon on piilotettu kumiankka, johon on kirjoitettu numerokoodi. Kumiankka on kiinni laatikon sisäpinnassa kuminarulla, joten ryhmä ei pysty ottamaan ankkaa mukaansa.

6.3 Ensimmäinen testipeli

Rakennettuamme nämä kahdeksan tehtävää, olimme valmiita ensimmäiseen testipeliin. Halusimme tehdä ainakin yhden testipelin ennen kun menisimme esittelemään peliä Seikkailukasvatuspäiville. Halusimme järjestää testipelin hyvin aikaisessa vaiheessa, jotta saisimme kitkettyä toimimattomat käytänteet pois pelistä. Testipeliä hyödyntämällä on mahdollista päästä eroon pelin suurimmista ongelmista. Testipelissä on hyvä havainnoida pelaajien toimintaa. Testipelistä on myös hyvä kirjata ylös korjauslista, niistä kohdista, joita olisi hyvä muokata testipelin jälkeen. (Kortesuo 2018, 52). Pelaajia varten laadittiin palautelomake (Liite 1). Palautelomake jaettiin pelaajille pelin päätyttyä. Ensimmäiseen testipeliin kutsuimme kaikki Suomen Ladun työntekijät. Pelipäivänä paikalle saapui kahdeksan Suomen Ladun työntekijää. He olivat kaikki täysi-ikäisiä ja päälisin puolin terveitä henkilöitä. Emme saaneet tietoomme mitään pelaamista rajoittavia tekijöitä. Palaajien ikähaitari oli noin kahdestakymmenestä viiteenkymmeneen.

Pelipaikka sijaitsi aivan Suomen Ladun toimiston vieressä. Elli Keisteri-Sipilä oli löytänyt pelille hyvän paikan, pienestä metsiköstä. Pelipäivänä saavuimme hyvissä ajoin paikalle ja rakensimme peliympäristön valmiiksi. Edellisenä päivänä oli satanut paljon lunta. Pääsimmekin kokeilemaan miten pelin vetäminen onnistuisi lumisessa- ja kylmässä ympäristössä. Yksi testipelissä tarkkailtavista asioista oli kuinka kauan ke-

hitystiimiltämme menisi pelipaikan rakentamiseen. Lisäksi tarkastelimme miten kauan koko pelin pelaaminen kestäisi. Jo pelipaikkaa rakentaessa huomasimme, että olimme valmistelleet tehtävärastit hyvin. Pelipaikan valmistelussa ei mennyt kovinkaan pitkää aikaa. Vain noin 10 minuuttia. Merkitsimme ilmansuunnat maastoon Elli Keisteri-Sipilän tekemillä kompassinuolilla. Kompassinuolet hän oli tehnyt vanhoista verhoista.

Kun pelaajat saapuivat pelipaikalle, heidän ensimmäinen reaktio oli huvittuneisuus. Teemaamme liittyvä rekvisiitta, kuten orava puku tuntui keventävän sopivasti pelin ilmapiiriä. Ennen peliä kerroimme testiryhmällemme hiukan taustaa pelin kehityksestä. Emme kuitenkaan halunneet, että pelaajat tietäisivät liikaa tavoitteistamme. Tämän jälkeen oheistimme pelaajat pelin pelaamiseen ja jaoimme pelaajat kolmeen joukkueeseen. Ohjeistimme joukkueet aloittamaan pelin niin että yksi joukkue lähtisi pohjoiseen, toinen etelään ja kolmas länteen. Jatkoimme peliä aina myötöpäivään, kunnes jokainen joukkue oli käynyt kaikissa ilmansuunnissa.

Sovimme suunnittelutiimimme työnjaon niin että minä sekä Sonja-Meri Fomin tarkkailimme joukkueita. Elli Keisteri-Sipilä toimi pelin juontajana ja oravana. Teimme havaintoja siitä miten hyvin joukkueet ymmärsivät alkuohjeistuksen, tehtävärastien kirjalliset ohjeistukset sekä miten hyvin olimme määritelleet aikarajat tehtävien suorittamista ja palkintolaatikoiden avaamista varten. Lisäksi tarkastelimme pelaajien ilmapiiriä peliä pelatessa. Kirjasimme ylös myös sitä miten hyvin asettamamme opetukselliset tavoitteet toteutuivat pelin aikana.

Testipeli eteni odotusten mukaisesti. Joukkueet ratkaisivat suurimman osan tehtävistä mutta jokaisella joukkueella jäi jokin tehtävä ratkaisematta. Ilmapiiri oli testipelin päätyttyä iloinen ja saimme paljon suoraa palautetta. Palautetta saimme pelin hauskuudesta, teemasta sekä vaikeustasosta. Kirjasimme kaiken palautteen ja kävimme sen läpi pelin päätyttyä. Pelin loputtua jaoin palautelomakkeet, jossa oli kaksitoista kysymystä. Osaan kysymyksistä vastaajat pystyivät vastaamaan avoimesti. Toisissa kysymyksissä heidän tuli arvioida jotain teemaa numeroarvolla. Kysymykset liittyivät teemoihin, jotka vielä askarruttivat meitä. Sekä yleisesti siihen, miten pelaajat kokivat pelin. Palautelomakkeessa tiedusteltiin, miten testipelaajat kokivat pelin, ohjaajan näkökulmasta ja olisiko pelin vetäminen heille mielekästä tulevaisuudessa. Näin

saimme kartoitettua sitä miten mielekkäänä pelimme koettiin ammatillisesta näkökulmasta.

6.4 Testipelistä saatu palaute

Kahdeksasta testipelaajasta viisi pelautti palautelomakkeen. Tämän lisäksi kaksi henkilöä kävi antamassa suullista palautetta pelistä Elli Keisteri-Sipilälle. Testipelaajiemme ja saamiemme vastausten määrä ei ollut siis kovinkaan suuri. Eikä testiryhmämme vastannut ikärakenteelta kohderyhmäämme eli yläkouluikäisiä nuoria. Testipelistä ja siitä saadusta palautteesta oli meille paljon hyötyä. Pelaajien palautteesta saatujen huomioiden lisäksi huomasimme itse paljon epäkohtia pelissä. Näitä asioita emme olleet vielä ottaneet huomioon suunnittelussa. Monet puutteet ilmenit vasta kun peliä pelattiin aidossa ympäristössä ja oikeilla ihmisillä.

Ajan käytön olimme suunnitelleet hyvin. Peli ei venynyt ja pelaajat kokivat, että annettu aika tehtävärastien ratkaisemiseen ja lukkojen avaamiseen oli sopiva. Saimme kuitenkin hyvän vinkin yhdeltä testipelaajalta. Testipelaaja ehdotti ideaa miten pystyimme helposti vaikuttamaan tehtävärastin ratkaisemiseen käytettyyn aikaan. Vaikeat tehtävärastit sijoitettaisiin lähelle kompassinuolia ja helpommat kauemmaksi. Tällöin pelaajilla kuluisi enemmän aikaa saavuttaa tehtävärasti. ja itse ratkaisemiseen jäisi vähemmän aikaa.

Alkuohjeistuksessa emme vielä huomanneet ohjeistaa joukkueita ottamaan yksi käpy palkintolaatikoista. Tämä tuotti sekaannusta ensimmäisen tehtävän päätteeksi.

Testiryhmältä kuulimme, että itse tekemämme koodilukot toimivat talvella paremmin kuin kaupasta ostetut lukot. Itsetehtyjä lukkoja pystyi käsittelemään helpommin hanskat kädessä. Oli yllättävää että itsetehdyt lukot toimivat paremmin kuin kaupasta ostetut. Päätimme jatkossa keskittyä enemmän omien lukkojen käyttöön.

Suurimmat epäselvyydet pelaajille olivat suuntalukon käyttö sekä riimukirjoitus tehtävän ohjeistus. Suuntalukko pitää nollata aina avaamisyritys kertojen välissä ja tämä tuotti hiukan epäselvyyttä. Tähän keksimme ratkaisuksi sen että liimasimme lukon mukana tulevan ohjeistuksen palkintolaatikkoon. Riimukirjotustehtävässä yksikään joukkue ei ymmärtänyt sitä että teksti kertoi paikan mistä joukkueiden tuli etsiä koodia. Joukkueet luulivat, että riimukielestä käännetty teksti toimi itsessään koodina.

Riimukirjoitus tehtävän ohjeistusta päätimme muokata niin, että ohjeistuksessa kerrotaan selkeästi mitä joukkueiden tulee tehdä löytääkseen koodin.

Testiryhmältä tuli lisäksi muutama erittäin hyvä idea pelin sisällön ja tehtävien kehittämiseen. Osittain ideat sivusivat aiheita, joita olimme jo käsitelleet pelin ideointivaiheessa. Osaltaan tämä vahvisti mielikuvaamme siitä, että olimme pohtineet aivan oikeita asioita. Yhdessä palautteessa kerrottiin, että saattaisi olla hyvä idea rakentaa peli jonkin oppitunnin ympärille ja opettaa pelin avulla, vaikka maantietoa.

Näiden parannusehdotusten lisäksi saimme paljon positiivista palautetta ja kaikki kyselyyn vastanneet kokivat pelin erittäin hyödylliseksi ja monikäyttöiseksi. Positiivista oli myös kuulla, että pelin teema koettiin Suomen Ladun arvojen mukaiseksi ja että oravaa ei koettu liian lapselliseksi yläasteikäisille. Palaute muokkasi peliä hiotumpaan muotoon ja antoi motivaatiota kehittää peliämme vielä paremmaksi. Loppujen lopuksi, testipelistä jäi positiivinen maku ja se nosti kehitystiimimme itsetuntoa. Huomasimme kuinka tärkeää oli kerätä palautetta ihmisiltä. Erityisen hyödyllistä oli kuulla mielipiteitä ihmisiltä jotka eivät olleet mukana pelin kehitysprosessissa. He näkivät pelin erilaisesta näkökulmasta kuin kehitystiimimme.

6.5 Seikkailukasvatuspäiviin valmistautuminen

Testipeliin asti olimme käyttäneet kehittämästämme pelistä *Metsämysteeriopisto* nimeä. Pelin kehittämisen mukana oli kulkenut Orava teema sekä tietyt tehtävärastit. Testipelin jälkeen halusimme kuitenkin panostaa neutraalin pelipohjan hiomiseen. Ensimmäisessä testipelissä pelatun Metsämysteeriopisto pelin sijasta menisimme esittelemään Seikkailukasvatuspäiville Metsämysteeriopisto pelin, joka pohjautuisi Suuntamysteeriopisto pohjaan. Tavoitteenamme oli esitellä Suuntamysteeriopisto peliä jota esittelyyn osallistuvat henkilöt voisivat jälkeinpäin muokata. Päätimme vakinaistaa pelin viralliseksi nimeksi *Suuntamysteeriopisto*.

Ensimmäisen testipelin jälkeen aloimme heti tekemään tarvittavia parannuksia peliin sekä kirjoittamaan pelin kirjallista ohjeistusta. Seikkailukasvatuspäiville ilmoittautuessamme olimme lupautuneet ohjaamaan pelin alusta loppuun. Tämän lisäksi tarkoituksenamme oli jakaa osallistujille kirjallinen materiaali. Tähän materiaalin kuului ohjeistus jonka avulla he voisivat alkaa ohjata Suuntamysteeriopisto peliä. Ohjeistuksen lisäksi materiaalissa kerrotaisiin vinkkejä tehtävien tekemiseen.

Kirjallisesta ohjeistuksesta halusimme tehdä mahdollisimman yksinkertaisen ja samalla kuitenkin hyödyllisen ja innostava. Kehitystiimimme päätti että ohjeistuksen pituus saisi olla maksimissaan neljä sivua. Ohjeistukseen halusimme sisällyttää lyhyen johdannon. Johdanto käsittelisi sitä minkä tyyppinen peli Suuntamysteeripeli oikeastaan oli sekä mihin Suuntamysteeripeliä voisi hyödyntää. Ohjeistuksessa olisi myös osio jossa käytäisiin läpi pelissä tarvittavat pelivälineet ja rekvisiitat, pelin valmistelut, pelinkulku sekä voittajan ratkaiseminen. Lisäksi ohjeistuksessa olisi erilaisia esimerkkejä siitä miten peliä voisi helposti muokata ohjaajan ja pelaajien toiveiden ja tarpeiden mukaiseksi.

Ohjeistuksen teko ei ollut niin yksinkertainen prosessi, kun olin alun perin ennakoinut. Toiminnallisen pelin selkeä kuvaaminen on haastavaa kun käytössä on vain rajattu määrä tilaa tekstille. Jouduin miettimään mikä oikeastaan oli kaikkein tärkeintä Suuntamysteeripeliä suunniteltaessa ja pelattaessa. Samalla pääsin tutustumaan peiliin uudesta näkökulmasta. Karsin Metsämysteeripelistä kaiken mikä ei varsinaisesti liittynyt pelin runkoon ja kulkuun. Suuntamysteeripelin ohjeistuksen ulkopuolelle jäi Orava teema sekä kahdeksan tehtävää joita käytimme testipelissä. Jäljelle jäi hyvin yksinkertainen mutta mielestämme toimiva pelipohja, jota olisi helppo hyödyntää ja muokata.

Ohjeistuksesta pyrittiin tekemään myös esteettisesti hyvän näköinen. Tekstin fontti valittiin helppolukuisuuden mukaan. Ohjeistuksen ulkoasun tehtiin Canva-ohjelmalla, jonka käytön opettelin ohjeistuksen kehitys vaiheessa. Ohjeistuksessa käytetyt havainnekuvat tehtiin Paint-ohjelmalla. Ohjeistusta tehdessäni tutustuin myös muiden tahojen tekemiin ohjeistuksiin. Tutustuin Suomen Punaisen Ristin, ensiapuun liittyvän pakopelin ohjeistus sekä *Pakuhuone* kirjassa esiteltyjen pakuhuonepelien ohjeistuksiin. (Kortesuo 2018, 116-131 ; Suomen Punainen Risti 2019.)

Ennen Seikkailukasvatuspäiville lähtöä pidimme vielä palaverin, jossa kävimme läpi pelin ohjeistuksen sekä tarvittavat pelivälineet. Jaoimme roolimme pelin ajaksi ja kävimme läpi pelin kulkua. Seikkailukasvatuspäivien ohjelmistossa olimme tiedottaneet, että työpajassamme käytäisiin ensin pelin tavoitteet ja valmistelut läpi ja vasta sen jälkeen pelattaisiin peli. Päätimme kuitenkin muokata järjestystä. Pelaisimme ensin pelin ja sen jälkeen kertoisimme enemmän pelin taustoista ja tavoitteista. Tä-

mä päätös pohjautui testipelistä saamaamme palautteeseen. Palautteessa korotettiin sitä että testipelaaja pääsi kokemaan pelin aidosti pelaajan näkökulmasta.

Koska Seikkailukasvatuspäivillä on tiukka aikataulu, suunnittelimme ajankäyttöämme tarkasti. Suuntamysteeripelille oli varattu 45 minuuttia pelin esittelemiseen, halusimme hyödyntää ajan mahdollisimman tehokkaasti. Pelin aloittamiseen varasimme viisi minuuttia. Tässä ajassa jakasimme pelaajat ryhmiin ja opastaisimme heidät pelin pelaamiseen. Itse pelin pelaamiselle varasimme 30 minuuttia. Aika riittäisi jos vain noudattaisimme pelin rakennetta. Loput 10 minuuttia keskustelisimme pelin muokkaamisesta ja erilaisista hyödyntämisvaihtoehdoista.

Päätimme säilyttää melkein kaikki samat tehtävärastit joita käytimme ensimmäisessä testipelissä. *Mysterilaatikko*-tehtävää muokkasimme paremmin talviympäristöön sopivaksi. Nimesimme muokatun tehtävän *Kadonneet esineet* -tehtäväksi. Tehtävässä on tarkoitus löytää kumiankka lumikuutiosta. Kumiankkaan on kirjoitettu koodi, jolla joukkue saa lukon auki.

6.6 Suuntamysteeripelin esittely Seikkailukasvatuspäivillä

Saavuttuamme Seikkailukasvatuspäiville, valmistauduimme Suuntamysteeripelin esittelyyn. Suuntamysteeripelin esittelylle oli osoitettu avara kenttä, jota ympäröi metsä ja poroaitaus. Paikka oli erinomainen Suuntamysteeripelin demonstroimiseen. Teimme kompassinuolet lumesta koska halusimme hyödyntää toiminnassamme valitsevaa vuodenaikaa. Lisäksi huomasimme että ensimmäisessä testipelissä käyttämämme kompassinuolet eivät toimineet niin hyvin kuin olimme toivoneet. Kun kompassinuolet oli tehty, tarkastelimme ympärillämme olevaa luontoa ja päätimme mitkä rastit asettaisimme mihinkin ilmansuuntaan. Kun olimme päättäneet tehtävärastien paikat, teimme vielä viisi lumipilaria. Näiden pilarien sisään piilotimme *Kadonneet esineet* tehtävän kumiankat.

Testipeliimme saapui 25 henkilöä. Testipelaajat tuntuivat olevan innokkaita pelistä. Jaoinme pelaajat viiteen viidenhengen ryhmään. Ryhmiin jako tapahtui yksinkertaisesti, jako viiteen menetelmällä. Jaoinme ryhmät tarkoituksellisesti tällä menetelmällä. Halusimme nähdä miten toisillensa vieraat ihmiset toimivat keskenään pelissä. Edellisessä testipelissä kaikki pelaajat olivat toisilleen tuttuja.

Ryhmiin jaon jälkeen kerroimme pelaajille, että he pääsisivät aluksi pelaamaan Suuntamysteeripeliin perustuvaa Ihan käpynä nimistä peliä. Pelin jälkeen kertoisimme lisää pelistä ja ottaisimme mielellämme vastaan palautetta pelistä. Tämän alustuksen jälkeen pelaajat kuulivat pelin säännöt ja aloitimme testipelin.

Joukkueet lähtivät innoissaan ratkaisemaan tehtäviä. Tehtävärastien idea ja päämäärä valkeni nopeasti joukkueille. Vain yksi tehtävärasti ymmärrettiin toistuvasti väärin. *Mysteeripurkki* tehtävässä ei käytetty annettua purkinavaajaa vaan kilpailijat repivät purkit auki. Tätä ei ollut tapahtunut edellisessä testipelissä.

Joukkueet ansaitsivat kaiken kaikkiaan viidestä seitsemään käpyä. Tämä oli mielestämme oikein sopiva tulos. Tulos vastasi hyvin tavoitettamme vaikeusasteen osalta.

Pelin kiinnostavuuden puolesta kertoi se, että pelaajat ottivat valokuvia tehtävärasteista ja palkintolaatikoistamme. Testipelaajat pelasivat peliä hyvin kunnianhimoisesti. Vaikka olimme korostaneet että kyseessä oli testipeli, pelaajat olivat selvästi voitonhaluisia. Osa pelaajista tiedusteli kesken pelin, voisivatko he palata takaisin niihin tehtäviin jotka olivat jääneet heiltä ratkaisematta.

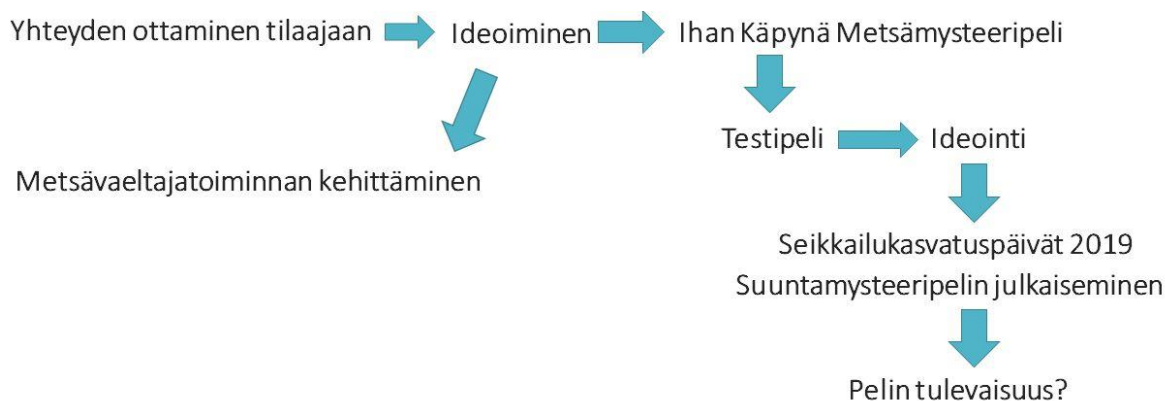
Testipelin päätyttyä, kerroimme pelaajille LUODE-hankkeesta ja Suuntamysteeripelin kehitysprosessista. Kerroimme myös mahdollisista pelin muokkaamismahdollisuuksista. Lopuksi tiedustelimme mitä mieltä pelaajat olivat pelistä ja olisiko heillä peliin liittyviä parannusehdotuksia. Yleisesti pelaajat tuntuivat pitävän kovasti pelistä. Pelin muokattavuutta pidettiin hyvänä ideana. Saimme myös positiivista palautetta käyttämistämme luonnonmateriaaleista sekä itsetehdyistä laatikoista ja lukoista. Lukkojen ja laatikoiden tekeminen nähtiin hyvänä tapana osallistaa nuoret mukaan pelin toteutukseen. Lumipilareiden tuhoaminen ja kumiankkojen etsiminen koettiin hauskaksi ja hyödylliseksi tavaksi lisätä peliin liikunnallisuutta. Eräs pelaaja kehui pelin pakohuonemaisuutta sekä sitä että peliä voi pelata ulkona. Testipelaajan mielestä Suuntamysteeripeli voisi olla henkisesti turvallisempi vaihtoehto kuin pakohuonepelit. Suuntamysteeripelissä ei ole suljettua tilaa joka voi ahdistaa joitain henkilöitä.

Toinen saamamme palaute koski pelaavien ryhmien kokoa. Palautteen antajan mielestä voisi olla hyödyllistä pelata peliä pareittain, jolloin arempi pelaaja voisi saada tukea toisesta pelaajasta. Kokemustemme perusteella Suuntamysteeripeli toimii parhaiten kun pelaavan ryhmän koko oli 2-4 henkeä. Viiden hengen joukkueissa kaikille

pelaajille ei aina riittänyt tekemistä. Toisaalta tehtävistä voisi tehdä haastavampia ja monimutkaisempia pelaajamäärän mukaan. Pelin rakenteeseen liittyvien palautteiden lisäksi saimme tehtäviin liittyviä vinkkejä.

Testipelin jälkeen, kävimme pelin tapahtumat läpi kehitystiimimme kesken. Keskustelimme saamastamme palautteesta. Testipeli sujui toivotusti. Saimme uusia ideoita sekä teimme huomiota siitä mikä jo toimii hyvin ja mitä meidän kannattaisi vielä hioa pelin sujuvuuden kannalta.

Suuntamysteeri kävi läpi tapahtumarikkaan kehityskaaren (Kuvio 2). Peliä kehitettiin ennakkoluulottomasti, ja se muokkaantui jokaisessa kehitysvaiheessaan. Testipeleistä saatu palaute ja ideat olivat merkittävässä roolissa lopullisen pelin muodostumisessa.



Kuvio 2:

Suuntamysteeri-pelin kehitysvaiheet

7 SUUNTAMYTEERIPELIN KEHITYKSESSÄ TUOTETTU MATERIAALI

Suuntamysteeri-pelin kehityksen aikana kirjoitin paljon muistiinpanoja. Näitä muistiinpanoja hyödynnettiin pelin kirjallisessa ohjeistuksessa. Suuntamysteeri-pelin kirjallisen ohjeistuksen oli alun perin tarkoitus olla pieni vihko, jossa käytäisiin läpi pelin valmisteleminen, tehtävärastit ja muokkaamisvaihtoehdot. Kirjallisen ohjeistuksen suunnittelu prosessin aikana päätimme kuitenkin tiivistää ohjeistuksen kahteen kaksipuoliseen A4 sivuun. Kirjallinen ohjeistus jaettiin Seikkailukasvatuspäivillä testipeliimme osallistujille. Lisäksi kirjallinen ohjeistus julkaistiin Suomen Ladun verkkosivuille PDF tiedostona, jonka kuka vain voi ladata.

Kirjallisen ohjeistuksen lisäksi aloimme tuottamaan muutakin Suuntamysteeripeliä koskevaa sisältöä Suomen Ladun verkkosivuille. Suuntamysteeripelin verkkosivulle lisäsimme laajemmin vinkkejä pelin toteutukseen. Keräsimme verkkosivulle vinkkejä pelialustan rakentamiseen, teeman suunnitteluun, erilaisten koodien hyödyntämiseen sekä tehtävärastien ideoihin. Vinkkien lisäksi Suuntamysteeripelin verkkosivulta löytyy kuvia, joista voi hakea inspiraatiota ja uusia ideoita pelin toteuttamiseen (Liite 3).

Kehitystiimimme valmisti paljon erilaista tarpeistoa Suuntapelin pelaamiseen. Askartelimme palkintolaatikoita, lukkoja sekä tehtäviin ja pulmiin liittyviä esineitä. Esineiden askartelu toimi hyvänä tapana tutustua pelin sisältöön. Lisäksi se valmistaa ohjaaja erilaisten askartelupajojen ohjaamiseen.

8 POHDINTAA

Suuntamysteeripelin kehityskaari oli monipuolinen kokemus. Työskentely oli luovaa ideointia ja uusien asioiden oppimista. Suuntamysteeripeli syntyi ryhmätyöskentelyn tuloksena ja kehitystiimimme jokaisen jäsenen työpanos näkyy lopputuloksessa. Minulla, Elli Keisteri-Sipilällä sekä Sonia-Meri Fominilla oli erilaiset lähtökohdat Suuntamysteeripelin suunnittelua aloittaessa. Ryhmätyöskentelymme toimi moitteettomasti ja pystyimme hyödyntämään kaikkien ryhmämme jäsenten tietoja taitoja ja vahvuuksia.

Tämän tyyppinen ryhmässä ideoiminen ja toiminnan kehittäminen on hyvin lähellä sitä yhteisöpedagogin työtä, jota haluan jatkossakin tehdä. Kehitystiimillämme ei ollut suunnitteluvaiheen alkupuolella mitään käsitystä siitä minkälaiseksi peli lopulta muodostuisi. Aloimme ennakkoluulottomasti kehittämään uutta ja otimme vaikutteita sieltä mistä koimme sen olevan kaikkein järkevintä ja mielekkäintä. Lopullinen Suuntamysteeripeli onkin kokoelma kehitystiimin työpanosta, vaikutteita muista peleistä sekä kehitysideoita, joita saimme testipelaajilta. Lopputulos on sekä minun että kehitystiimimme mielestä onnistunut pelialusta, jota varmasti hyödynnämme tulevaisuudessa. Suomen Latu on jo ottanut Suuntamysteeripelin käyttöön koulutustoitinnassaan.

Itsessään Suuntamysteeripeli sekä siihen liittyvät pelin muokkaamisvinkit ovat hyödyllinen työkalu kaikille ohjaamista ja opettamista työkseen tekeville. Samalla tämä

opinnäytetyö kertoo oman tarinansa niistä työskentelytavoista ja vaiheista, joita minä ja kehitystiimimme kävimme läpi peliä kehittäessämme. Suuntamysteripelin kehityksessä oli monia yhtymäkohtia menetelmiin ja teemoihin joita opin yhteisöpedagogiopinnoissani. Humanistisesta ammattikorkeakoulusta saamani opetus olikin valmistanut minut hyvin tämän tyyppisen kehittämistyön tekemiseen. Kokemukseni Suuntamysteripelin kehittämisestä sekä pelin ohjaamisesta, ovat vakuuttaneet minut Suuntamysteripelin mahdollisuuksista toimia tehokkaana työkaluna työelämätaitojen parantamiseen.

Suuntamysteripelin tulevaisuus näyttää valoisalta. Suuntamysteripeli otettiin käyttöön heti Seikkailukasvatuspäivillä pidetyn esittelyn jälkeen. Useat ammattilaiset ovat ilmaisseet mielenkiintonsa Suuntamysteripeliä kohtaan. Jo ennen Seikkailukasvatuspäiville osallistumistamme, kehitystiimiämme lähestyi opetusalan ammattilainen. Hän tiedusteli voisimmeko tulla esittelemään peliämme Liikkuva koulu hankkeessa mukana oleville opettajille. Seikkailukasvatuspäivillä yksi nuorisotyöntekijä kertoi alkavansa käyttää Suuntamysteripeliä toiminnassaan. Hän kertoi hyödyntävänsä peliä nuorisoryhmien ryhmäyttämiseen sekä yhteistyön kehittämiseen. Pelin esittely Seikkailukasvatuspäivillä oli monin tavoin hyödyllistä. Palautteen kerääminen pelistä edesauttaa pelin jalkautumista kentälle. Testipelaajat pääsivät osalliseksi pelin kehitystä ja omalla osallaan vaikuttamaan pelin lopputulokseen.

Suuntamysteripelin polku on toivottavasti vasta alussa ja toivon että sen antamia mahdollisuuksia hyödynnetään niin opetus- kuin viihdekäytössäkin. Toivon että Suuntamysteripeli ja tämä opinnäytetyö rohkaisee ihmisiä kehittämään uusia pelillisiä menetelmiä sekä huomaamaan kuinka antoisaa on kehittää ryhmässä jotain täysin uutta. Suuntamysteripelin ja tämän opinnäytetyön tekeminen on ollut paikoitellen haastavaa mutta samalla olen saanut kokea monia onnistumisen kokemuksia. Suurin onnistumisen kokemus olisikin varmasti nähdä Suuntamysteripeli aktiivisessa käytössä ja päästä pelaamaan jonkun toisen suunnittelemaa versiota Suuntamysteripelistä.

LÄHTEET

Airasto, Pinja 2018. Vuorovaikutustaitoja työhyvinvointiin pakopelillä. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Sosionomin perustutkinnon opinnäytetyö.

Ensiapu-teemainen pakohuonepeli – käsikirjoitus ja ohjeet toteutukseen. Suomen Punainen Risti, Hämeen piiri. Viitattu 17.2.2019.

https://rednet.punainenristi.fi/system/files/page/pakohuonepeli_ohjeet.pdf

Eräpassi - tehtäväkokonaisuus lapsille ja nuorille. Viitattu 17.2.2019.

<https://www.eraluvat.fi/erareppu/erakasvatus/erapassi.html>

Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittaman LUODE-hankeen hankekuvaus. Viitattu 10.2.2019. <https://www.eura2014.fi/rrtiepa/projekti.php?projektikoodi=S21120>

Foxtrail – City Adventure. Viitattu 17.2.2019. <https://foxtrail.fi>

Heinonen, Paavo, Hakoköngäs, Eemeli. Seikkailupedagogiikka työelämätaitojen oppimisympäristönä. Suomen Urheiluopisto. Luento Seikkailukasvatuspäivillä 15.2.2019.

Hoikkala, Gun, Martin, Nina. Viedään toiminta ulos! Folkhälsan. Luento Seikkailukasvatuspäivillä 14.2.2019.

Hämäläinen, Sonja 29.1.2018. Pro-valmennus 2, Humanistinen ammattikorkeakoulu.

Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä. Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2016:21.

Invalidiliiton Esteettömyyskeskus, Suomen Vammaisurheilu ja –liikunta VAU ry.

Esteetön ja saavutettava liikuntatapahtuma – tarkistuslista. Viitattu 17.2.2019.

https://www.vammaisurheilu.fi/images/tiedostot/Esteettomyys/eske_vau_tapahtumajrjestjn_muistilista_web.pdf

Keisteri-Sipilä, Elli 2017. Liikuttava luonto - Lähellä koko perhettä. Metsäkustannus.

Kierrätyskeskus. Lapset, nuoret, opiskelijat . Viitattu 17.2.2018

(https://www.kierratyskeskus.fi/ymparistokoulutus/lapset_nuoret_opiskelijat)

Kortesuo, Katleena 2018. Pakohuone – Suunnittele, toteuta, pakene. Karisto.

Kukkonen, Tiina, Vöntönen, Saanatuuli 2017. Time out -mysteriapelipaketti - Yhdeksäsluokkalaiset kirjaston käyttäjiksi. Oulun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelma tutkinnon opinnäytetyö.

Lauha, Heikki & Huttunen, Tero 2014. Nuorisotyö pelaa. Verke – Verkkonuorisotyön valtakunnallinen kehittämiskeskus.

Lonka, Kirsi 2014. Oivaltava oppiminen. Otava.

Lähdemäki, Marika, Kiuru, Mira 2018. Pelastakaa Karvamato Pakohuone ryhmäytymisen välineenä alakoulussa. Laurea Ammattikorkeakoulu. Ammattikorkeakoulun perustutkinnon opinnäytetyö (Sosionomi).

Meriläinen, Mikko 2016. Pelaamisen hyödyt. Viitattu 17.2.2019.

<https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/lapset-ja-media/digitaalinen-pelaaminen/pelaamisen-hyodyt>

Seikkailukasvatus menetelmänä. Suomen nuorisokeskukset. Viitattu 17.2.2019.

<http://www.snk.fi/seikkailukasvatus/seikkailukasvatus-menetelmana.html>

Soveltavan liikunnan apuvälinetoiminta SOLIA. Viitattu 17.2.2019.

<https://www.vammaisurheilu.fi/palvelut/solia>

Suomen Latu. Kymmenet tuhannet vastasivat Suomen Ladun Nuku yö ulkona – haasteeseen. Kymmenet tuhannet vastasivat Suomen Ladun Nuku yö ulkona – haasteeseen. Viitattu 17.2.2019. <https://www.suomenlatu.fi/uutiset/kaikki-uutiset/ulkoile/kymmenet-tuhannet-vastasivat-suomen-ladun-nuku-yo-ulkona-haasteeseen.html?p77=2>

Suomen Latu. Laturaivo kuriin helpoilla vinkeillä. Viitattu 17.2.2019.

<https://www.suomenlatu.fi/uutiset/kaikki-uutiset/ulkoile/laturaivo-kuriin-helpoilla-vinkeilla.html>

Suomen Latu. LUODE - luonto ja taide nuorten työelämätaitojen oppimisympäristönä. Viitattu 17.2.2019. <https://www.suomenlatu.fi/vaikuta/me-vaikutamme/hankkeet/kaynnissa-olevat-hankkeet.html>

Suomen Latu. Meidän tarinamme. Viitattu 17.02.2019.

<https://www.suomenlatu.fi/ota-yhteytta/tietoa-meista/historiamme.html>

Suomen Latu. Suomalaiset innostuivat lumiukoista. Viitattu 17.2.2019.

<https://www.suomenlatu.fi/uutiset/kaikki-uutiset/ulkoile/suomalaiset-innostuivat-lumiukoista.html?p77=5>

Suuntamysteeri - Luo oma älypeli luontoon! Viitattu 17.2.2019.

<https://www.suomenlatu.fi/ulkoile/nuoret/suuntamysteeri.html>

Suvi Widenius 2017. Mistä on hyvä seikkailukasvatus tehty?

Suomalaisen seikkailukasvatuksen tunnuspiirteiden ja arvojen määrittäminen laadukkaana toiminnan kuvaajiksi. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelman opinnäytetyö.

Söderlund, Marja, Räike, Nina, Eskelinen, Tiia, Jahkola, Sanna, Metsäpelto, Juhani 2017. Metsävaeltajatoiminta – Ohjaajan opas. Suomen Latu ry.

Tammelin, Tuija, Laine, Kaarlo, Turpeinen, Salla 2011. Liikunnan ja kansanterveyden julkaisuja 272. Jyväskylä.

Tamminen, Maija 2017. Pakohuone opettaa työelämätaitoja – näin Nokia hyödyntää peliä työntekijöiden kehittämisessä. Viitattu 17.2.2019.

https://www.tekniikkatalous.fi/talous_uutiset/yritykset/pakohuone-opettaa-tyoelamataitoja-nain-nokia-hyodyntaa-pelia-tyontekijoiden-kehittamisessa-6682189

Tiihonen, Maria 4.6.2017. Savon Sanomat. Nuorten mielenterveysongelmat ennätyslukemissa: "Kansallinen ilmiö". Viitattu 17.2.2018.

<https://www.savonsanomat.fi/kotimaa/Nuorten-mielenterveysongelmat-r%C3%A4j%C3%A4ht%C3%A4neet-k%C3%A4siin-l%C3%A4hetteiden-m%C3%A4%C3%A4r%C3%A4-kaksinkertaistui/996337>

Tuore tutkimus osoittaa Yrityskylä Yläkoulun vaikuttavuuden. Viitattu 17.2.2019.

<https://yrityskylä.fi/tuore-tutkimus-osoittaa-yrityskylä-yläkoulun-vaikuttavuuden/>

Välineet.fi. Viitattu 17.2.2019. <https://www.valineet.fi>

LIITTEET

Liite 1 Suomen Latu ry:n työntekijöille järjestetyn testipelin palautelomake

Ihan käpynä metsämysteeri peli.

Mitä mieltä olit pelin teemasta?

Kuinka kiinnostavia pelin haasteet olivat?

Mikä oli mieluisin haaste sinulle?

Oliko pelissä jotain, joka tuntui epäselvältä?

Mitkä olivat pelin hauskimmat tai mielenkiintoisimmat asiat?

Oliko haasteita mielekästä suorittaa ryhmässä?

Olivatko haasteiden aikarajat mielestäsi sopivia?

Ohjeistettiin sinut hyvin pelin pelaamiseen?

Olisitko kaivannut enemmän tietoa pelistä, ennen pelin aloittamista?

Mitä lisäyksiä tai muutoksia tekisit peliin?

Voisitko nähdä itsesi vetämässä Ihan käpynä peliä?

Vapaat terveisesi Ihan käpynä metsämysteeri pelin tekijöille:

Kiitos osallistumisestasi ja palautteestasi!

Liite 2 Suuntamysteeripelin kirjallinen ohjeistus



Luode

SUUNTAMYTEERIPELI

Suuntamysteeripeli on Suomen Ladun ja LUODE-hankkeen kehittämä pelialusta, jota voit helposti muokata ryhmän ja oppimistavoitteiden mukaan.

Suuntamysteeripeliä pelataan ulkona, vaikkapa lähiluonnossa. Pelissä on tavoitteena ratkaista erilaisia pulmia joukkueittain.

Pelissä joukkueet pääsevät hyödyntämään ryhmätyöskentely- ja ongelmanratkaisutaitojaan.

Pelin kehityksessä on otettu erityisesti huomioon kestävä kehitys, luonnonmateriaalit ja opetuksellisuus.

Pelivälineet

-Tehtävärastien ohjeistus kirjallisesti. Hyvä idea on laminoida ohjeistus jolloin se kestää säätä ja on helpommin kiinnitettävissä vaikkapa puuhun.

-Tehtävien ratkaisuun tarvittavat välineet.

-Sekunttikello tai tiimalasi jolla mitataan tehtävien ja lukkojen avaamiseen käytetty aika.

-Torvi, pilli tai pyöränkello, aikamerkkien antamiseen.

-Erilaisia lukkoja. Tehtävärastit ja niistä saadut vastaukset määrittelevät, minkälaisia lukkoja pelissä käytetään. Voit käyttää koodilukkoja, avaimellisia lukkoja, suuntalukkoja sekä kassakaappilukkoja. Lukkoja on myös helppo valmistaa itse laatikoihin.

-Käpyjä, nappeja tai muita pieniä esineitä joita joukkueet keräävät palkinnoiksi tehtävistä.

-Laatikoita, purkkeja tai muita astioita jotka saadaan suljetuksi lukoilla ja joihin saadaan piilotettua joukkueiden palkinnot tehtävistä.

Pelin kulku

Lähtötilanne

Pelin ohjaaja etsii pelille sopivan pelipaikan. Lähiluonto tarjoaa varmasti hyvän paikan pelille. Pelialueella on hyvä olla ainakin muutamia puita. Tämä auttaa pelirastien rakentamista.

Maastoon merkitään pää- ja väli-ilmansuuntia kuvaavat nuolet. Nuolet voidaan merkitä luontoon vaikkapa lumesta muotoilemalla, kepeillä, köysillä, kivillä... Nuolet asettaa oikeisiin ilmansuuntiin kompassin avulla. Jokaisen nuolen päähän asetetaan yksi lukollinen laatikko jossa on jokaiselle joukkueelle palkinto (kävyt, napit tms.)

Nuolista eteenpäin, sopivan matkan päähän sijoitetaan tehtävärastit. Näin maastoon merkityn kompassinuolien ympärille muodostuu kahdeksan tehtävää.

Tehtävärastien suorittaminen

Jokainen joukkue lähtee eri ilmansuuntiin. Tehtävänään heillä on löytää tehtävärasti, ratkaista annettu tehtävä ja palata takaisin lähtöpaikkaan. Tehtävän löytämiseen ja ratkaisemiseen on aikaa 2 minuuttia.

Annettua aikaa voit myös lisätä tai vähentää riippuen tehtävien haasteellisuudesta ja tehtävärastien sijoittelusta pelipaikalla.

Kun tehtävän suorittamiseen annettu aika on kulunut loppuun, pelin ohjaaja antaa äänimerkin ja kaikkien joukkueiden tulee palata viipymättä takaisin lähtöpisteeseen.

Kun kaikki joukkueet ovat palanneet ohjaajan luo, annetaan joukkueille 1 minuutti aikaa avata laatikko.

Jos joukkue on ratkaissut tehtävän, ovat he saaneet joko koodin tai avaimen jolla avata laatikko. Jos joukkue saa laatikon auki, he saavat ottaa laatikosta yhden pisteen. Palkintolaatikoiden avaamisen jälkeen joukkueet siirtyvät myötöpäivään uuteen ilmansuuntaan ja valmistautuvat seuraavaan tehtävään.

Voittajan ratkaiseminen

Kun joukkueet ovat käyneet kaikissa kahdeksassa ilmansuunnassa, on pisteiden laskennan aika. Pelin ohjaaja kutsuu kaikki joukkueet luokseen ja joukkueet pääsevät paljastamaan palkintopottinsa. Pelin ohjaaja julistaa eniten pisteitä keränneen joukkueen voittajaksi.



Pelin soveltaminen

-Nuoret voivat osallistua suuntamysteeripelin suunnitteluun. Nuoret voivat ideoida ja toteuttaa itse tehtävärastit, palkintolaatikot ja tehtävistä saadut palkinnot.

-Suuntamysteeripelin voi räätälöidä osaksi erilaisia oppitunteja. Tehtävärastit voivat liittyä vaikkapa ympäristötietoon, maantietoon tai historiaan.

-Tehtävärastien sijoittelulla ja toiminnallisuudella pelistä voi tehdä hyvinkin liikunnallisen jolloin painopiste muuttuu pähkäilystä liikuntaan.

-Tehtävärastien sijoittelulla voi vaikuttaa rastille siirtymisen aikaan ja näin joko helpottaa tai vaikeuttaa tehtävärasteja.

-Suuntamysteeripelistä saa tehtyä täysin esteettömän. Jos pelistä halutaan esteetön tulee pelipaikan sekä tehtävärastien sijoitteluun kiinnittää erityistä huomiota. Näkövammaiset pelaajat tulee huomioida pistekirjoituksella, kohokuvioisilla tai muuten tunnusteltavilla tehtävillä sekä äänimajakoilla.

-Kilpailullisuutta voidaan korostaa tai se voidaan jättää kokonaan huomioimatta, riippuen pelaavasta ryhmästä.

-Suuntamysteeripelin teemaa ideoitaessa voidaan hyödyntää ajankohtaisia tapahtumia kuten erilaisia juhlapäiviä.

-Vaikeustason asettamisessa tulee ottaa huomioon ryhmän tieto- ja taitotaso. Kokeneemille joukkueille voi tehdä hyvinkin haastavia tehtäviä.

-Peliä voi myös pelata pienimuotoisemmin, neljällä ilmansuunnalla.

-Rastien löytämisen voi tehdä haasteellisemmaksi, ottamalla mukaan kartan ja suunnistamisen.

Lisätietoa ja inspiraatiota pelin rakentamiseen löydät nettisivulta:

www.suomenlatu.fi/nuoret



SUOMEN LATU

Liite 3 Suomen Ladun verkkosivuille koottu sisältö liittyen Suuntamysteeripelin kehittämiseen.

Suuntamysteeri

Luo oma älypeli luontoon!

Suuntamysteeri-pelialustan avulla voit luoda oman toiminnallisen pelin luontoon.

Suuntamysteeripeli on pelialusta, jota voit helposti muokata ryhmän ja oppimistavoitteiden mukaiseksi. Suuntamysteeripeliä pelataan ulkona, vaikka lähiluonnossa. Pelissä on tavoitteena ratkaista erilaisia pulmia joukkueittain. Pelissä joukkueet pääsevät hyödyntämään ryhmätyöskentely- ja ongelmanratkaisutaitojaan. Pelin kehityksessä on otettu erityisesti huomioon kestävä kehitys, luonnonmateriaalit ja opetussellisuus.

Suuntamysteerissä hyödynnetään ilmansuuntia pelipaikkoina. Peliä johdetaan kompassin keskeltä ja joukkueet lähtevät aina omalta ilmansuunnalta suorituspaikalle ja palaavat annetun ajan päätyttyä lähtöpaikalle avaamaan mysteerejä. Tarkoituksena on, että jokainen joukkue käy jokaisella ilmansuunnalla suorittamassa tehtävän. Maksimissaan joukkueita voi olla 8. Hyvä ryhmän koko on 2-4 henkilöä.

Idea sai alkunsa siitä, että haluttiin luoda peli, joka pysyisi hallussa ulkona ja että peliä olisi helppo ohjata pienemmälläkin määrällä ohjaajia.

Täällä tarkemmat ohjeet pelialustan käyttöön ja soveltamiseen.

Vinkkejä

Pelialusta

Hyödynnä pelialustana toimivaan isoon kompassiin luonnonmateriaaleja.

- Piirrä hiekalle
- Muotoile lumella
- Merkitse kepeillä, kivillä, kävyillä, narulla



Pelin teema

- Kouluaine(historia, maantieto, biologia, liikunta)
- Ilmastonmuutos
- Tapahtuma
- Synttärit
- Avaruus
- Luonto

Koodit

- Tehtävien ratkaisuna voi olla sana, numero- tai kirjainyhdistelmä.
- Jännitystä peliin tuo avattavat laatikot ja aikaraja tehtäviin
- Koodilukkoja voi tehdä myös itse. Googlega löytyy videoita (DIY locks, DIY safe)
- Lukkoja on paljon erilaisia (suunta-, avain- ja koodilukkoja)



Rasti-ideoita

- Etsi rajatulta alueelta tai laatikosta (esim. luontoon kuulumaton esine)
- Etsi mahdollisimman paljon esineitä(esim. pyykkipoikia) sovitussa ajassa
- Laita oikeaan järjestykseen(paino, koko, ikä, maatumisaika)
- Valokuvasuunnistus
- Kurota korkealta vihje(ryhmätyö)
- Siirtyminen paikasta toiseen nopeasti(esim. pahvinpalalla, matolla, laatikolla)
- Tietovisa
- Salakirjoitukset
- Avaa purkki työkalulla joka pitää ensiksi löytää
- Punnitaan vaa'alla esineitä ja saadaan kappalemääristä koodi
- Apuvälineiden käyttö koodin/avaimen etsinnässä (kiikarit, kompassi, metallinpaljastin, lapio, kartta)
- Avataan solmu ja vapautetaan koodi tai avain
- Siirretään vettä/hiekkaa pois ja löydetään koodi astian pohjalta

