

Asta Sajaniemi

DRAAMAPELI KANSALAISEKSI  
KASVAMISEN VÄLINEENÄ  
VAHINGONTEKOJEN ESTÄMISESSÄ

Opinnäytetyö

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma


Huhtikuu 2011




**MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU**

Mikkeli University of Applied Sciences

## KUVAILULEHTI

 <p><b>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU</b> Mikkeli University of Applied Sciences</p>		<b>Opinnäytetyön päivämäärä</b>  8.4.2011
<b>Tekijä(t)</b>  Asta Sajaniemi	<b>Koulutusohjelma ja suuntautuminen</b> Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma	
<b>Nimeke</b>  Draamapeli kansalaiseksi kasvamisen välineenä vahingontekojen estämisessä		
<b>Tiivistelmä</b>  Opinnäytetyö käsittelee Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapeliä kansalaiskasvatuksen välineenä ja kehittämistehtävänä on kehittää pelistä nuoria kiinnostava oppimiskokonaisuus, jolla on vaikutusta vahingontekoihin. Työn tilaaja on Nuorten Palvelu ry, joka on valtakunnallinen nuorisokasvatusjärjestö. Nuorten Palvelun keskuustoimisto on Kuopiossa. Työ nivoutuu Archipelago - yhteisapelillä vaikutetaan - hankkeeseen. Hankkeessa lisääntyneisiin vahingontekoihin haluttiin vaikuttaa ja löytää sosiaalipedagoginen menetelmä, jolla on vaikutusta kansalaiseksi kasvamisessa. Vahingontekoja lähestytään kansalaisuuden kautta. Kansalaisuus on kaksijakoista, vastuu omista teoista ja oikeus vaikuttaa asioihin kulkevat käsi kädessä.  Kouluterveystutkimuksen ja omien havaintojen perusteella nuorten tekemät vahingonteot ovat lisääntyneet. Opinnäytetyössä testaan vuonna 2000 tehtyä Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapeliä ja kehitän testiryhmän palautteen pohjalta sitä toiminnallisempaan suuntaan. Testiryhmänä toimi yksi Kallaveden koulun seitsemäs luokka. Palautekysely tehtiin internet-kyselynä käyttäen hyväksi koulun peda.net-sivustoa. Pelin päivittäminen Kuopion oloihin kuului myös opinnäytetyöhön.  Peli on yhteistoiminnallinen ja draamallinen kokonaisuus, joka tuottaa nuorilta tietoa alueen kehittämistarpeista. Osallistujille tavoitteena on ymmärtää kunnallisdemokratiaa ja vahingontekojen merkitystä, kasvaa ihmisenä ja toimia yhdessä.  Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapeli on valmis toimintakokonaisuus. Se toimii parhaiten nuorisotyön ja koulun yhteistyössä toteuttamana koulutyön sisällä. Testiryhmän mukaan peli on yhteistoiminnallinen ja se auttaa ymmärtämään kaupungin rahankulkua ja yksilön vastuuta omista teoistaan.		
<b>Asiasanat (avainsanat)</b> draamakasvatus, sosiaalipedagogiikka, Nuorten Palvelu ry, vahingonteko, kansalaiskasvatus		
<b>Sivumäärä</b> 49 + 4	<b>Kieli</b> suomi	<b>URN</b>
<b>Huomautus (huomautukset liitteistä)</b> sisältää liitteet Kuopion tulokset kouluterveystutkimus 2010; taulukot elinolojen osalta, kyselylupa, kysely, käsikirjoitus Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapelistä Kuopion oloihin		
<b>Ohjaavan opettajan nimi</b>  Pekka Penttinen	<b>Opinnäytetyön toimeksiantaja</b>  Nuorten Palvelu ry	

## DESCRIPTION

 <b>MIKKELIN AMMATTIKORKEAKOULU</b> Mikkeli University of Applied Sciences	<b>Date of the bachelor's thesis</b>  8.4.2011	
<b>Author(s)</b> Asta Sajaniemi	<b>Degree programme and option</b> Civic Activities and Youth Work	
<b>Name of the bachelor's thesis</b> How a role play game works as a method of civic education to prevent nuisance crime		
<b>Abstract</b> <p>This study deals with “Our City in Danger “-role play game method of civic education and development tool for the task of developing young people about the game interesting learning package, which acts is to prevent nuisance crime .</p> <p>This study was assigned by Nuorten Palvelu ry, which is a national youth organization, located in Kuopio. This study is related to a project called “Archipelago - influencing together”.</p> <p>The aim of the project is to have a positive influence on increased mischief and nuisance crime by youth through means of social education which will have a positive effect on growing up as a member of society. The two parts of being a member of society are taking responsibility for one’s actions and the right of youth to have their opinions heard. In this project, mischief is looked at from the perspective of citizenship and the surrounding society.</p> <p>Based on the national School Health Promotion Study and our own observations, nuisance crime conducted by youth is on the rise. In this study, we test a role play game called “Our City in Danger” which came out in 2000 and develop it towards a more functional direction based on the feedback of the test group. The test group consisted of one class of Kallavesi High School. The feedback was collected using an internet based questionnaire utilizing the intranet of the school. Updating the game to reflect the circumstances of Kuopio was also part of the study.</p> <p>The game is a combination of cooperation and role play and it produces information on the current needs of youth which can be used in the further development of the community. The goal of the game is to help the players understand how local democracy works, to learn about the consequences of doing damage to property and how to function and grow together.</p> <p>The “Our City in Danger” game is a tool that is ready to be used and will provide its best results utilized as part of organized youth work and integrated into a school’s curriculum. The opinions of the test group indicate that the role play game promotes cooperation and it helps to understand the structure of the city’s economy and also individual’s responsibility for his own actions.</p>		
<b>Subject headings, (keywords)</b>  role play, social education, Nuorten Palvelu Association, vandalism, member of society education		
<b>Pages</b> 49 +4	<b>Language</b> Finnish	<b>URN</b>
<b>Remarks, notes on appendices</b> School Health Promotion Study of Kuopio; living conditions, question to approve, question, manuscript of The “Our City in Danger” game in Kuopio		
<b>Tutor</b> Pekka Penttinen	<b>Bachelor's thesis assigned by</b> Nuorten Palvelu ry	

## SISÄLTÖ

1 JOHDANTO.....	1
2 VAHINGONTEON EHKÄISY KANSALAISKASVATUKSELLE.....	3
2.1 Kansalaiseksi kasvaminen.....	3
2.2 Vahingonteko ja ilkivalta .....	4
2.3 Vahingonteot Kuopiossa .....	5
2.4 Nuorten vahingonteot tutkimuksissa.....	6
2.4.1 Kouluterveystudkimus .....	6
2.4.2 Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos .....	7
2.5 Näkökulmia rikolliseen käyttäytymiseen .....	9
2.5.1 Kaveripiirin vaikutus.....	9
2.5.2 Köytöshäiriön yhteys rikolliseen käyttäytymiseen .....	10
2.5.3 Nuorten omat näkemykset rikoksien tekemiseen.....	11
3 KEHITTÄMISHANKKEEN TOTEUTUS.....	12
3.1 Kehittämistehtävä.....	12
3.2 Archipelago – yhteisapelillä vaikutetaan –hankkeen peli kansalaiskasvatuksen työkaluna.....	14
3.3 Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapeli sosiaalipedagogisesta näkökulmasta.....	15
3.3.1 Draamakasvatus kansalaiskasvatuksen menetelmänä.....	16
3.3.2 Yhteistoiminnallinen oppiminen draamapelissä .....	18
3.3.3 Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapeli.....	19
4 YHTEINEN KAUPUNKIMME VAARASSA –DRAAMAPELIN KEHITTÄMISPROSESSI .....	21
4.1 Pelin testaamisen olosuhteet ja testiryhmä.....	21
4.2 Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapelin kulku.....	22
5 PALAUTEKYSELY DRAAMAPELIN TOIMIVUUDESTA.....	33
5.1 Kyselyn tekeminen.....	33
5.2 Vastausten analysointi.....	35

6 KYSELYN TULOKSET.....	36
6.1 Peli nuorten kokemana.....	36
6.2 Pelin toiminnalliset kehittämisideat.....	39
6.3 Draamapeli kansalaiseksi kasvattamisen näkökulmasta.....	43
7 DRAAMAPELIN JATKOKEHITTELY JA HYÖDYNTÄMINEN OSANA NUORISOTOIMINTAA JA MUITA KAUPUNGIN PALVELUITA .....	45
7.1 Aloitekanava .....	46
8 POHDINTA .....	47
LÄHTEET .....	50

## LIITTEET

Kuopion kouluterveyystutkimuksen taulukoita

Kyselylupa

Kysely

Yhteinen kaupunkimme vaarassa –käsikirjoitus Kuopion oloihin

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni lähtökohtana ovat nuorten tekemät vahingonteot. Ilkivalta ja vahingonteot yleistyivät Kuopion Petosella syksyn 2009 aikana. Koulujen ja muiden kiinteistöjen sisä- ja ulkoseiniä töhrittiin, nuorisotilan, päiväkotien ja autojen ikkunoita rikottiin ja yleinen piittaamattomuus yhteistä omaisuutta kohtaa lisääntyi. Olen törmännyt tähän ongelmaan työssäni Petosen vapaa-aikatiilojen nuorisohjaajana ja alueella asuvana. Voisiko vahingontekoa ehkäistä jotenkin?

Petosen rakentaminen aloitettiin 1986 ja nykyisin siellä asuu Kuopion kaupungin väestölaskelmien mukaan noin 14 000 asukasta, joista nuoria, 13 - 18 vuotiaita, on noin 1320. (Kuopion kaupungin kotisivut) Palvelut keskittyvät Pyörön alueelle; kirjasto, terveyskeskus, ala- ja yläkoulut, vanhusten palvelutalo, pizzeriat, kioski, kampaamot, seurakuntakeskus ja ruokakaupat. Myös alueen nuorisotila Petosen vapaa-aikatilat, Pinari, on Pyörön keskuskadun varrella.

Petosen puistokaupunki sijaitsee noin 10 kilometriä Kuopion keskustasta etelään. Petosen puistokaupungista on kasvanut Kuopion eteläpuolelle moni-ilmeinen asuinalue, joka on saanut esim. SAFAN suunnittelupalkinnon aluesuunnittelusta vuonna 1992. Petosen puistokaupungin väestö on edelleen nuorta kaupungin keskimääräiseen verrattuna ja väestön keski-ikä on noin 33 vuotta. Petosella on 3 alakoulua ja 1 yläkoulu, 7 päiväkotia. Petosella on myös Pelastusopisto, jossa voi saada pelastusalan koulutusta aina perustutkinnosta AMK-tutkintoon. Samoissa tiloissa toimii myös Petosen sivupaoloasema. Alueen liikuntapalvelut ovat hyvät; lenkkeypolut, kentät, uima- ja jäähalli. Petosella on suuria ja pieniä omakotitaloja, paljon vuokra-asuntoja, tuettua asumista, nuorisoasuntoja, vanhusten palveluasumista ja omistusasuntoja kerrostaloissa ja rivitaloissa eli alueen asuntokanta on hyvin moni-ilmeinen. (Kuopion kaupunginosat - kotisivut.)

Petosen kaupunginosan nuorten vahingontekoa voidaan tarkastella syrjäytymiskehityksen uhkatekijöistä näkökulmasta. Tapio Kuure kirjoittaa Aikuistumisen pullonkaulat – kirjassa syrjäytymisen uhkatekijöistä ja toteaa, että poikien kohdalla syrjäytymiselle yksi uhkatekijä on rikollisuus. (Kuure 2001, 39) Vahingonteot ovat rikollista käyttäytymistä ja monesti tekoja, joihin ei ole mitään järkevää selitystä.

Nuorten Palvelu ry:n alaisen Archipelago – yhteisapelillä vaikutetaan –hankkeen puitteissa testaan ”Yhteinen kaupunkimme vaarassa” -draamapelin pohjalta työstämäni toimintakokonaisuutta, johon opinnäytetyöni pohjautuu. Toimintamalli jää työvälineeksi nuorisotoimintaan Kuopion alueella. Työn tarkoitus on kehittää pelistä nuoria kiinnostava elämyksellinen oppimistilanne, jonka avulla vaikutetaan positiivisesti lähiympäristöön suhtautumiseen. Lähestymistapa toimintaan on sosiaalipedagoginen. Opinnäytetyössäni pyrin löytämään vahingontekoihin ja ilkeiden ennaltaehkäisyyn nuorisotyöllisen ja sosiaalipedagogisen toimintatavan. Opinnäytetyöni vastaa kysymykseen, miten draamapelin avulla voidaan tukea kansalaiseksi kasvamista?

Vahingontekoa ja muuta rikollisuutta, nuorten osallisuutta ja kasvuyhteisön merkitystä nuorten elämässä käsittelevään kirjallisuuteen olen tutustunut omaa lähestymistapaani muodotaessa. Käyttämäni materiaali on vaikuttanut siihen, että olen valinnut toiminnallisen vaikuttamismuodon nuorten kanssa työskentelyyn ja lisännyt uskoa siihen, että nuoret itse voivat vaikuttaa asioihin.

## 2 VAHINGONTEON EHKÄISY KANSALAIKASVATUKSELLA

### 2.1 Kansalaiseksi kasvaminen

Vaikka opinnäytetyöni lähtökohta on vahingon teot, niin aktiiviseksi ja vastuulliseksi kansalaiseksi kasvaminen on kuitenkin se tavoite, johon toiminnalla pyritään. Vastuullinen kansalainen ymmärtää tekojensa merkityksen ja aktiivinen kansalainen haluaa vaikuttaa omaan ympäristöönsä. Nuorisolaki määrittelee aktiivisen kansalaisuuden olevan nuorten tavoitteellisista toimintaa kansalaisyhteiskunnassa. (Nuorisolaki.)

Myös perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden aihekokonaisuuksissa on kansalaiseksi kasvaminen mainittu. Aihekokonaisuuksia ovat ihmisenä kasvaminen, kulttuuri identiteetti ja kansainvälisyys, viestintä ja mediataito, osallistuva kansalaisuus ja yrittäjyys, vastuu ympäristöstä, hyvinvoinnista ja kestävästä tulevaisuudesta, turvallisuus ja liikenne sekä ihminen ja teknologia. (Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004) Kansalaiseksi kasvamista voi tarkastella ihmisenä kasvamisen ja osallistuvan kansalaisuuden kautta.

Elina Nivala toteaa sosiaalipedagogisen kansalaiskasvatuksen olevan kasvatusta yhteiselämään ja osallistumiseen yhteiskunnassa. Kansalaisuuden perustaksi määräytyy yhteiselämä, joka perustuu vuorovaikutukseen. (Nivala 2010, 111.)

Kansalaisuus tarkoittaa yksilön jäsenyyttä yhteisössä. (Nivala 2008, 25.) Kansalaiskasvatuksella pyritään kehittämään yksilön sellaisia ominaisuuksia, jotka ovat vallitsevan yhteiskunnan kannalta toivottavia ja yhteiskuntaa eteenpäinvieviä. (Nivala 2008, 27.)

Vahingontekojen ja rikollisen käyttäytymisen ehkäisy liittyy kansalaiseksi kasvamiseen, sillä kansalaiskasvatuksessa pyritään lisäämään nuoren ymmärtämäärrystä ympäröivästä yhteiskunnasta ja sen toiminnasta. Vastuullinen kansalainen ymmärtää tekojensa merkityksen. Osallistuva nuori saa äänensä kuuluviin yhteiskunnan kannalta hyväksytyjen muotojen kautta. Osallisuus lisää omistajuutta ja omistajuuden kautta syntyy välittämistä omasta ympäristöstään, mikä vähentää vahingontekoja.



## 2.2 Vahingonteko ja ilkivalta

Kansalaiseksi kasvattamisessa pyritään tuottamaan tietoisuus siitä mitä vahingonteoil- la ja ilkivallalla tarkoitetaan ja millaiset seuraamukset niillä on. Lain mukaan *vahingontekoja* ovat esimerkiksi seinien töhriminen, autojen potkiminen ja puhelinkoppien rikkominen. Myös tietovahingon aiheuttaminen on rangaistava vahingonteko, tällöin kohteena voi olla esimerkiksi asiakirjat, filmit, valokuvat tai tietokoneella tallennetut tiedot.

Rikoslaissa on säännökset erilaisista vahingonteoista, joita ovat tavalliset, törkeät ja lievät. Rangaistus määräytyy vahingonteon törkeysasteen mukaan. Jos vahingonteon tai lievän vahingonteon kohteena on ollut ainoastaan yksityinen omaisuus, poliisi ei voi tutkia asiaa, ellei asianomistaja eli vahinkoa kärsinyt ilmoita rikosta syytteen nostamiseksi. Vahingontekoa on kaikki yksityisen tai julkisen omaisuuden luvaton hävittäminen, vahingoittaminen, turmeleminen, likaaminen tai rikkominen

*Ilkivallaksi* katsotaan kaikenlainen hyviä tapoja loukkaava käyttäytyminen julkisella paikalla sekä aiheettoman hätäilmoituksen tekeminen. Poliisi voi ottaa kiinni ilkivallan tekijän, jos hän häiritsee muita ihmisiä kadulla, kiipeilee katolla tai häiritsee muuten ilkivaltaisesti lähiympäristön elämänmenoa. (Poliisin kotisivut)

Graffiteihin ja tageihin voidaan suhtautua myös kulttuuriharrastuksen tai taiteen näkökulmasta. Nuorisobarometrin 2009 mukaan nuoret suhtautuvat graffiteihin enemmän taiteena kuin rikoksena. Tätä olettamusta tukee myös barometrin mittarit taiteen harrastamisesta, koska niissä yhtenä kysyttynä asiana on graffitien tai tagien tekeminen kulttuuriharrastuksena. ([www.ungasvalmaskin.fi](http://www.ungasvalmaskin.fi)). Tästä huolimatta opinnäytetyössäni lähdän olettamuksesta, että myös graffitit ja tagit ovat vahingontekoja, koska Petosella ei ole laillisia paikkoja näiden tekemiseen.

Useimmiten arkikielessä puhutaan ilkivallasta, kun tarkoitetaan rikoslaissa määriteltyä vahingontekoa. Opinnäytetyössäni teoreettisessa osassa käytän vahingonteko-sanaa rikoslainsäädännön mukaisesti, draamapelin yhteydessä puhun arkikielen mukaisesti ilkivallasta kuvaamaan koko ilmiötä.

### 2.3 Vahingonteot Kuopiossa

Poliisin antamien tietojen mukaan vuoden 2009 aikana Kuopiossa poliisin tietoon tulleita vahingontekoja oli kaikkiaan 955, tähän on laskettu kaikki lievät, tavalliset ja törkeät tekemuodot, näistä teoista Petosen alueella oli 154. (Laakkonen, 2010.)

**TAULUKKO 1. Poliisille ilmoitettujen vahingontekojen määrä Kuopiossa vuosina 2008 - 2010**

vuosi	vahingonteoista tehtyjen rikosilmoitusten määrä	vahingonteoista nuorten tekemiä (alle 18-vuotiaita)
2008	829	79
2009	955	88
2010 <sup>1</sup>	802	68

<sup>1</sup> tiedot 19.11.2010 mennessä

Taulukon 1. lukujen perusteella voidaan todeta vahingontekojen lisääntyneen viime vuosina. Luvut eivät kerro koko totuutta sillä poliisin mukaan ”faktahan on, että iso osa vahingonteoista jää kokonaan ilmoittamatta ja lisäksi esim. alle 15-vuotiaiden tekemistä ei välttämättä tehdä rikosilmoitusta lainkaan, koska he eivät ole rikosoikeudellisesti vastuussa.” (Salo, 2010.)

Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen rikollisuustilanne 2009 katsauksen mukaan valtakunnallisesti vahingontekorikoksia tilastoitiin vuonna 2009 noin 50 700, mikä on 10 % vähemmän kuin edellisenä vuonna. Ennakkotietojen mukaan vahingonteot ovat vähentyneet vuoden 2009 ensimmäisellä puoliskolla 6 % edellisen vuoden vastaavaan ajankohtaan verrattuna.(Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen kotisivut.)

Kuopion hyvinvointikertomuksen mukaan nuoret alle 18-vuotiaat syyllistyivät rikoksiin hyvin harvoin verrattuna aikuisväestöön. Erilaisiin rikoksiin syyllisiksi epäiltyjä alle 18-vuotiaita oli 977 (v. 2008). Alle 15-vuotiaiden yleisimmät rikokset olivat näpistykset, myymälävarkaudet ja vahingonteot. 15-17-vuotiaiden tekemät yleisimmät rikokset olivat varkaus- ja omaisuusrikokset, pahoinpitelyt ja liikenne rikokset. Vuonna 2008 sovittelussa oli 53 epäiltyä nuorta. Henkilötutkintoja tehtiin 23 nuoresta (v. 2008). (Kuopion hyvinvointikertomus 2008, 2009)

## 2.4 Nuorten vahingonteot tutkimuksissa

### 2.4.1 Kouluterveystutkimus

Nuorten tekemiä vahingontekoja tarkastelen kouluterveystutkimuksen ja oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen nuorisorikollisuustutkimuksen pohjalta. Nuorisorikollisuustutkimuksen tiedot ovat on vanhempia, eikä siinä vielä näy vahingontekojen lisääntymisen, kun taas kouluterveystutkimus ja käytännön havainnot tunnistavat vahingontekojen lisääntymisen.

Kouluterveyskyselyssä kootaan valtakunnallisesti yhtenäisellä menetelmällä tietoa nuortenelinoloista, kouluoloista, terveydestä, terveystottumuksista, terveysosaamisesta sekä oppilas- ja opiskelijahuollosta. Kouluterveyskyselyllä tuetaan nuorten terveyttä ja hyvinvointia edistävää työtä, erityisesti oppilaitosten oppilas- tai opiskelijahuollon ja koulu- tai opiskeluterveydenhuollon kehittämistä.

Vuosina 2008 ja 2010 toteutetun kouluterveystutkimuksen kohteina olivat Etelä- ja Itä-Suomen läänit sekä Lapin lääni. Kysely tehtiin peruskoulut 8.-9. luokkalaiselle, lukion 1.-2.-luokkalaisille sekä ammattioppilaitoksen vastaavilla ikäryhmälle. Vuonna 2008 kysely toteutettiin 146 kunnassa. Vuonna 2010 kyselyyn osallistui noin 150 kuntaa.

Kouluterveystutkimuksen tulosten perusteella vahingonteot vähenevät iän myötä, lukiolaiset ja ammattioppilaitosten opiskelijat tekevät vähemmän vahingontekoja kuin peruskouluikäiset.

Tutkija Riikka Puusniekka Terveiden ja hyvinvoinnin laitokselta toteaa esittellessään kouluterveystutkimuksen tuloksia Kouluterveyspäivillä elokuussa 2010, että vuoden 2010 kouluterveystutkimuksen valtakunnallisten tulosten mukaan vuonna 2008 kasvuun kääntynyt yläluokkalaisten rikkeiden teko kasvoi edelleen. Toisen asteen opiskelijoiden kohdalla kasvu oli vähäisempää. Vuonna 2010 toistuvien rikkeiden syyllistyi 22 prosenttia yläluokkalaisista, 9 prosenttia lukiolaisista ja 13 prosenttia ammattiin opiskelevista, kun vuonna 2008 prosentit olivat yläkoululaiset 20 %, lukiolaisista 9

% ja ammattioppilaitoksessa opiskelevista 12 %. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitoksen kotisivut)

Seuraavien kouluterveydstutkimuksen kysymyksiin vastaukset kertovat tarkemmin nuorten muuttuneesta suhtautumisesta:

- Oletko kirjoittanut tai maalannut kirjoituksia tai graffiteja seiniin tai muihin paikkoihin viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana?
- Oletko tahallasi vahingoittanut tai tuhonnut koulun omaisuutta tai koulurakennusta viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana?
- Oletko tahallasi vahingoittanut tai tuhonnut muuta kuin koululle kuuluvaa omaisuutta viimeksi kuluneen 12 kuukauden aikana?

Vastausvaihtoehdot kysymyksiin ovat: en ole, kerran, 2-4 kertaa ja yli 4 kertaa.

Vuonna 2010 graffiteja tai kirjoituksia seiniin on tehnyt 14 % 8.-9. luokkalaista., kun vastaava luku vuonna 2008 oli 13 %, kasvu on tapahtunut luokassa 2-4 kertaa. Koulun omaisuuden tai kiinteistön vahingoittamista on tehnyt vuoden 2010 tutkimuksen mukaan 16 % ja vuoden 2008 tutkimuksessa 15 % vastanneista. Prosentin nousu on kohdassa kerran vahingoittanut. Muualla vahingontekoihin syyllistyi vuonna 2010 17 % ja vuonna 2008 16 % vastanneista, kasvu tapahtui luokassa kerran teon tehneet.

Liitteenä olevien taulukoiden mukaan Kuopion tuloksissa rikekäyttäytyminen vähenyi vuodesta 2008 vuoteen 2010 yhdellä prosenttiyksiköllä peruskouluikäisillä ja lukiolaisilla jopa kolme prosenttiyksikköä. Vertailussa Pohjois-Savoon tai valtakunnallisiin tuloksiin Kuopiossa on rikekäyttäytymistä vähäisempää kuin muualla. (Terveyden ja hyvinvoinninlaitoksen kotisivut.)

#### **2.4.2 Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos**

”Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tehtävänä on harjoittaa puolueetonta oikeuspoliittista tutkimusta ja siihen liittyvää julkaisutoimintaa, seurata koti- ja ulkomaisen oikeuspoliittisen tutkimuksen kehitystä, ylläpitää ja edistää kansallista ja kansainvälistä yhteistyötä oikeuspoliittisen tutkimuksen alalla sekä suorittaa oikeusministeriön laitokselle antamat erityiset tutkimus- ja selvitystehtävät. Laitoksessa harjoitettavan tutkimuksen leimallinen piirre on yhteiskuntatieteellisen ja oikeudellisen näkökulman yhdistäminen.” (Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen kotisivut.)

Nuorten rikoskäyttäytyminen 1995 - 2008 pohjautuu nuorisoriikollisuuskyselyyn, joka tehdään säännöllisin väliajoin. Tästä tutkimuksesta saa selville rikollisuuden ilmene-  
misen laajemmin kuin kouluterveystudkimuksesta. Vaikka vahingonteko ei olekaan  
suurin rikostyyppi, se on kuitenkin rikos, jonka vaikutus näkyy lähiympäristössä. Mo-  
nesti nuorten vahingonteko on teko, jonka olisi voinut jättää tekemättä. Näille teoille ei  
ole järjellistä selitystä.

Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen nuorten rikoskäyttäytymistä koskevien tutkimus-  
ten mukaan 15–16-vuotiaiden keskuudessa (peruskoulun yhdeksännen luokan oppi-  
laat) seiniin piirtely ja muu omaisuuden vahingoittaminen on harvinaistunut jaksolla  
1995–2004 (Kivivuori & Salmi 2005). Vuonna 1995 tällaisiin tekoihin kertoi syyllis-  
tyneensä 33 prosenttia tämänikäisistä nuorista, kymmenen vuotta myöhemmin 22  
prosenttia nuorista. Vuonna 2002 helsinkiläisistä yhdeksäsluokkalaisista pojista kui-  
tenkin vielä lähes joka viides (19 %) myönsi syyllistyneensä yleisöpuhelimien, katu-  
lampun tai ikkunan tahalliseen rikkomiseen (Kivivuori & Savolainen 2003).

(Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen kotisivut.)

Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen yhteenvedon mukaan vuoden 2008 vahingonteko-  
rikosta tuli poliisien tietoon runsaat 56 000 kappaletta, joka on kymmenvuotisjakson  
suurin määrä. Kuitenkin vain murto-osa teoista on ollut törkeitä vahingontekoja. Suu-  
rin osa (60 %) vahingonteosta kohdistuu yrityksiin ja yhteisöihin. Yhteisöjen omai-  
suuteen kohdistuneista vahingonteosta näkyvimpiä ovat luvattomat graffitit. Helsin-  
gissä graffitien määrän arvioidaan vähentyneen kymmenesosaan 1990-luvun lopun  
tilanteeseen verrattuna. Vähentymisen syynä voidaan pitää Ehkäisyprojektia.

Kotitalouksiin kohdistuneet vahingonteot ovat vähentyneet 2000-luvulla, vaikka niistä  
onkin tehty rikosilmoitus aiempia vuosia useammin. Yleisin kotitalouden vahingonte-  
on kohde on auto. Vuonna 2004 neljä kotitaloutta sadasta ilmoitti autoon kohdistu-  
neesta vahingonteosta. Suomessa autoihin kohdistuva vahingontekojen määrä on kan-  
sainvälisesti pieni. (Oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen kotisivut.)

## **2.5 Näkökulmia rikolliseen käyttäytymiseen**

Nuorisoriikollisuus kirjassa Salmen artikkelin mukaan kriminologisen tutkimuksen tavoite on selvittää, miksi ihmiset tekevät rikoksia ja mitkä tekijät vaikuttavat rikollisuuteen. Rikollisuudelle on etsitty selitystä biologiasta, taloudellisista, yhteiskunnallisesta kuin sosiaalisista tekijöitä. Rikolliseen käyttäytymiseen voidaan etsiä selityksiä myös kasvuympäristöstä.

Kaveripiirillä on nuorten käyttäytymiselle suuri merkitys. Tätä merkitystä voidaan tutkia sosiaalisen pääoman avulla. Myös psyykkiset ongelmat voivat olla merkittävät riski ajautua rikolliseen toimintaan. Nuorten itsensä luettelemia syitä rikolliselle toiminnalle ovat sattuma, huono seura, humala, kotiolot tai tarve saada nopeasti ja helposti jotain haluttavaa.

### **2.5.1 Kaveripiirin vaikutus**

Tarkasteltaessa nuorten rikollisuuden piirteitä, voidaan huomata, että ilmiönä nuorisoriikollisuus liittyy nuorten sosiaaliseen elämään ja nimenomaan kaverisuhteisiin varsin vahvasti. Nuoret tekevät rikoksia ryhmässä. Nuorempien ja lievien rikosten tekemistä nuorten kohdalla ohjaa vahvasti näyttämisen halu ja näin mahdollisuus saada ihailua ja arvostusta ryhmässä.

Tätä ilmiötä voidaan tarkastella sosiaalisen pääoman avulla. Sosiaalisella pääomalla tarkoitetaan ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa syntyviä resursseja ja verkostoja, jotka auttavat heitä saavuttamaan päämääriään ja tuottavat parhaimmillaan heille hyvinvointia, joka ilmenee mm. parempana terveytenä, parempina koulusaavutuksina ja taloudellisena turvallisuutena.

Tukittaessa sosiaalisen pääoman ja rikollisuuden välistä suhdetta on voitu todeta, että merkittäväksi tekijäksi rikoskäyttäytymisen kannalta nousi vanhempien tuki; puutteellinen vanhempien tuki oli yhteydessä rikoskäyttäytymisen riskiin, myös alhainen opettajien kontrolli ja oppilaan alhainen sosiaalinen luottamus säilyivät tilastollisesti merkittävänä rikoskäyttäytymistä suurentava riskinä. Myös vanhemmilta puuttuva vertais-

tuki voi olla vaikuttava tekijä sosiaalisen pääoman vähyyteen. (Honkatukia & Kivivuori 2006, 189.)

Rikollisessa kaveripiirissä rikosten tekeminen arkipäiväistyy ja alkaa tuntua omalla kohdalla mahdolliselta tai jopa houkuttelevalta. Rikollisuutta tukevan negatiivisen sosiaalisen pääoman lisäksi nuori voi saada samalta ryhmältä myös sosiaalista tukea ja muita kaveruuteen liittyviä etuja, siis positiivista sosiaalista pääomaa. (Honkatukia & Kivivuori 2006, 200.)

Hyvin monet nuoret tekevät rikoksia nuoruusiällä. Rikoskäyttäytyminen on jopa niin yleistä, että sitä voidaan pitää normina. Elämänaikaisen rikoskäyttäytymisen pieneen ryhmään kuuluvien henkilöiden asosiaalinen käytös alkaa jo hyvin nuorena.

Yksilökohtaiset ja ympäristöön liittyvät ongelmat kasaantuvat elämän aikana; epäsosiaalisista ja aggressiivisista lapsista kehittyä ongelmanuoria ja rikollisia aikuisia.

Vertaisryhmässä karttuu negatiivinen normien rikkomiseen yllyttävä sosiaalinen pääoma. Monesti kyseessä on kuitenkin nuoren normaaliin kehitykseen liittyvä ohimenevä vaihe, jolloin kapinoidaan ympäristön normeja vastaan. Samassa vertaisryhmässä nuoren positiivinen sosiaalinen pääoma kuitenkin kasvaa kaverisuhteiden muodossa, vain harvoille nuorille negatiivinen sosiaalinen pääoma muodostuu hallitsevaksi yhteisöllisyyden lähteeksi. Yhtäläillä voidaan riskitekijöiden määrän perusteella ennustaa rikoskäyttäytymistä. Riskitekijöitä voivat olla puutteellinen tuki ja kontrolli tai taipumus aggressiivisuuteen. Erityisesti vuorovaikutusongelmista kärsivien nuorten sosiaalisen käytöksen tukeminen ja tehostettu sosiaalinen tuki esimerkiksi koulussa voivat helpottaa nuoren elämää ja kiinnittymistä yhteiskuntaan.

(Honkatukia & Kivivuori 2006, 205.)

### **2.5.2 Käytöshäiriön yhteys rikolliseen käyttäytymiseen**

Mikäli halutaan etsiä rikolliselle käyttäytymiselle selitystä psyykkisten ongelmien kautta, voidaan ajatella käytöshäiriöisen lapsen tai nuoren olevan riskiryhmässä olla rikoksen tekijä. Terveyskirjaston mukaan käytöshäiriöinen lapsi ja nuori on todennäköinen ilkeiden ja vahingonteon tekijä, koska käytöshäiriöllä on ominaista toistuva ja itsepintainen muiden oikeuksia ja sosiaalisia normeja rikkova käytös kuten vilpilli-

syys, aggressiivisuus, toisten ominaisuuden tuhoaminen ja sääntöjen rikkominen. (Terveyskirjaston kotisivut.)

Käytöshäiriöinen lapsi rikkoo toistuvasti hänelle asetettuja rajoja, uhmaa aikuisia yhä uudestaan ja käyttäytyy ikätasoon nähden väkivaltaisesti. Hän ei kykene ajattelemaan tekojensa seurauksia. Käytöshäiriöön viittaavaa, poikkeavaa käyttäytymistä on, jos esimerkiksi yli kolmevuotias lapsi suuttuessaan aina lyö tai puree muita tai jättää noudattamatta selkeitä kieltoja. Häiriö voi kehittyä, jos aikuinen ei riittävästi ohjaa ja säätelee lapsen toimintaa, tai jos lapsi ei saa tunteilleen ymmärrystä ja tunnetta siitä, että hänen tunteitaan siedetään. Lapsen kehitykselle on vahingollista paitsi välinpitämättömyys, myös se, ettei hänelle kehity arkirutiineja tai että hänelle asetetut rajat ja kielletot horjuvat. (Terveyskirjaston kotisivut.)

### **2.5.3 Nuorten omat näkemykset rikoksien tekemiseen**

Luvaton nuoruus kirjassa on käsitelty syitä rikoksen tekemiselle. Henkilötutkinta-asiakirjoja tutkittaessa on voitu kirjata nuorten omia näkemyksiä rikosten tekemisen syistä. Yleisyysjärjestyksen mukaan ne ovat:

1. sattuma, hetken päähänpisto tai harkitsemattomuus
2. huono seura ja/tai kavereiden vaikutus
3. humala tai huumetila
4. kotiolot
5. tarve saada nopeasti ja helposti jotain haluttavaa

(Laitinen & Nyholm 1995, 64)

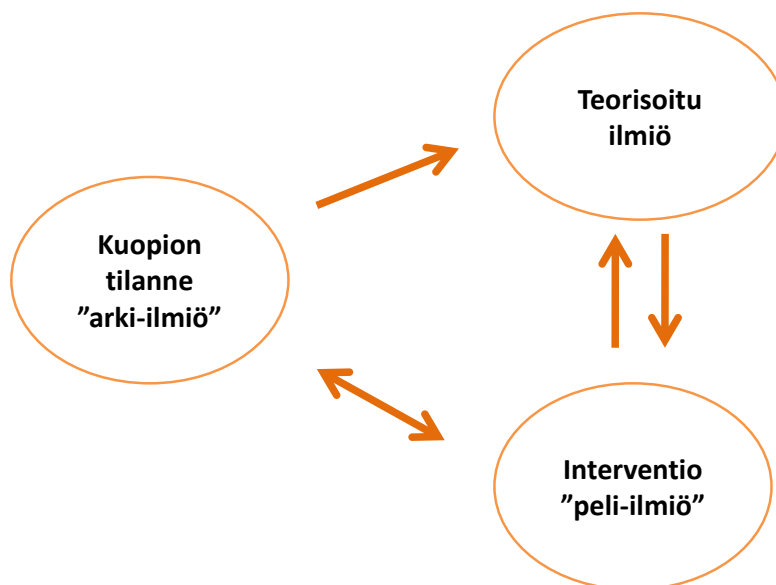
Oman kokemukseni mukaan yllä oleva luettelo on paikkaansa pitävä vieläkin. Hetken päähänpisto ja kavereiden vaikutus ovat vahingontekojen kohdalla merkittävimmät tekijät. Päihtymys lisää joukossa tapahtuvaa hölmöilyä. Kotioloilla en ole havainnut olevan merkitystä niiden nuorten kohdalla, jotka tietämykseni mukaan ovat aiheuttaneet vahingontekoja. Vahingontekoja tekevät hyvin erilaisista lähtökohdista tulevat nuoret.



### 3 KEHITTÄMISHANKKEEN TOTEUTUS

Opinnäytetyössäni tarkastelen Petosella syksystä 2009 lisääntyneen vahingontekojen arki-ilmiön, teoretisoidun ja intervention eli peli-ilmiön kautta. Ennen kaikkea keskityn arki-ilmiön ja peli-ilmiön välillä tapahtuviin asioihin. Peli toimii väliintulon välineenä vahingontekoihin. Pyrin siirtämään pelin tuottamaa tietoa käytäntöön ja toivon pelillä olevan merkitystä käytännössä eli arki-ilmiössä.

Kuopiolaisena ilmiönä vahingonteot näkyvät meidän kaikkien lähiympäristössä töhryinä seinissä, rikottuina roskiksina, autolämmitystolppina ja ikkunoina ynnä muina vastaavina tekoina. Teoretisoitu ilmiö käsittelee asiaa tutkimuksen näkökulmasta. Teoriasta löytyy peliin myös sosiaalipedagoginen näkemys. Peli-ilmiö tuottaa myös uutta tietoa, kun teoria on samalla vahvasti mukana pelin ideologiassa ja kasvatuksellisessa toiminnassa.



**KUVA 1. Opinnäytetyön ilmiön tarkastelu kaavion muodossa**

#### 3.1 Kehittämistehtävä

Opinnäytetyöni kehittämistehtävä on tehdä Yhteinen kaupunkimme vaarassa – draamapelistä nuoria kiinnostava ja vaikuttava kokonaisuus, jonka kasvatuksellisena

tavoitteena on tukea kansalaiseksi kasvamista niin, että myös vahingonteot konkreettisesti josta koskettavaksi asiaksi.

Draamapeli on yksi nuorisotyön menetelmä, jota kehitän ja testaan opinnäytetyössäni. Toiminnalla tulee olla vahingontekojen ehkäisevä vaikutus. Perinteinen kieltäminen ja faktojen kertominen eivät enää riitä ”valistustyössä”. Nuoriin on pyrittävä vaikuttamaan heidän oman ymmärryksen kautta. Poliisien kanssa keskustellessa he ovat todenneet saman asian valistuksen luonteesta. Valistuksen tulee olla elämyksellistä, monia aisteja käyttävää ja mahdollisimman toiminnallista ja osallistavaa.

Aikaisempien kokemusteni perusteella elämyspedagogiset harjoitteet toimivat hyvin nuorten kanssa yhdessä oppimisessa ja ryhmässä vastausten löytämiseksi. Saadessani käsiini Lahden Lahti Games – taistelu ilkeästä vastaan - ja Helsingin Sallittu Kaupunki – materiaalit halusin tehdä näiden pohjalta Kuopioon oman mallin. Menetelmä on Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapeliin pohjautuvaa draamakasvatusta.

Kansalaiseksi kasvamisen tärkeä osa on ymmärtää omien tekojen merkitys yhteiskunnalle. Yhtäläillä oman osallisuuden kokemuksen kautta syntyy välittämistä yhteisestä omaisuudesta. Pelin alkuosa herättelee nuorten omia toiveita, joita voidaan myöhemmin jalostaa ja viedä päättäjille tiedoksi. Toinen osa taas kertoo ilkeiden kustannuksista konkreettisesti. Pelissä itsessään syntyy hyvää vuoropuhelua niin vetäjien (aikusten) ja osallistujien välille kuin myös osallistujien kesken.

Alkuperäisen pelin tekijöiden mukaan otollisin aika nuorten mielipiteisiin vaikuttamiselle on murrosiän kynnyksellä. Peli sisältää paljon vaikeita käsitteitä ja jos pelissä halutaan painottaa kunnallisdemokratian oppimista, se voi tuntua viides –kuudes luokkalaisista liian hankalalta. Lahden mallissa peli oli suunnattu yläkouluikäisille. Kehittämistyössä valitsin kohderyhmäksi seitsemäsluokkalaiset, koska he pystyvät hahmottamaan kokonaisuuksia ja heiltä saa vastauksia, joiden perusteella peliä voi kehittää.

Kuopiolaisen mallin kehittäminen on tapahtunut Archipelago – yhteispelillä vaikutetaan – hankkeen puitteissa.

### **3.2 Archipelago – yhteisapelillä vaikutetaan –hankkeen peli kansalaiskasvatuksen työkaluna**

Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapelin kehittämistyö on osa Archipelago – yhteisapelillä vaikutetaan –hanketta. Hanke on Ely-keskuksen rahoittama nuorisotyön alueellinen kehittämishanke, jota koordinoi Nuorten Palvelu ry. Nuorten Palvelu ry on valtakunnallinen nuorisokasvatusjärjestö, jonka keskustoimisto on Kuopiossa. Hankkeen tavoitteena on saada nuorten oma ääni ja toiveet kuuluville omassa asuin- ympäristössä, sen mahdollisuuksissa ja viihtyvyydessä. Hankkeen teemoina ovat aktiivinen kansalaisuus, osallistuminen ja vastuullisuus. Keskeistä olisi saada nuoret ymmärtämään kansalaisuuden kaksijakoisuus, se tuo mukanaan sekä oikeuksia että velvollisuuksia. Samaan aikaan kun osallistumisoikeutta ja vaikuttamisen mahdollisuuksia tuetaan, tarvitaan myös ymmärrystä kansalaisen vastuusta omassa elinympäristössään. Todellista viihtyvyyttä ei synny ilman osallisuutta. Asuinympäristömme on paljon muutakin kuin torit ja rakennukset – todellisen ympäristön muodostamme me, kaupungin tai lähiön asukkaat.

Osallisuus on toiminnallista ja siksi menetelmäksi on valittu draamapeli ”Yhteinen kaupunkimme vaarassa”. Peli tuottaa nuorten toiveita asumiseen ja elämiseen ja samalla muistuttaa jokaisen omasta vastuusta yhteistä omaisuuttamme kohtaan. On tärkeää, että luottamus omiin vaikutusmahdollisuuksiin syntyy jo nuorena. Osaavista, itseensä luottavista, toisiaan ja ympäristöään arvostavista ja niistä vastuuta kantavista nuorista kasvaa tulevaisuuden aktiivisia ja yhdessä toimivia kansalaisia. Nuorten näkemykset muuttuvasta kasvu- ja elinympäristöstä ovat tärkeitä hyvinvoinnin ylläpitämissä ja kehittämisessä. Aina nuorilla ei ole taitoja ilmaista mielipidettään elinympäristöstään aikuisten hyväksymällä tavalla ja se saa aikaan ei-hyväksyttävää nuorisokulttuuria esim. tagien ja graffitien muodossa. (Archipelago-hanke materiaali.)

Hankkeen puitteissa peliä on pelattu useamman kerran. Toisella pelikerralla, marraskuussa 2010, pelaajina olivat Jynkänlahden koulun oppilaskunnan jäsenet. Tällöin on ollut mahdollisuus käytännössä testata toimintamalliin tehtyjä muutoksia. Myös tämän pelikerran jälkeen nuorten kanssa keskusteltiin ja heiltä kerättiin palaute pelin toimivuudesta. Jynkänlahden pelikerralla opinnäytetyön pohjana olevan testiryhmän esittämiä muutostarpeita ei enää ollut, vaan peli oli koettu opettavaiseksi ja mielenkiintoiseksi. Tämän toimintakokeilun jälkeen keskustelin peliin osallistuneen työparini kans-

sa pelin toimivuudesta ja mahdollisista muutostarpeista. Uudet parannustarpeet ovat tulleet näiden reflektiokeskustelujen kautta ja myös nämä muutokset on kirjattu käsikirjoitukseen.

### **3.3 Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapeli sosiaalipedagogisesta näkökulmasta**

Pelin tarkoituksena on auttaa nuoria ymmärtämään, miten yhteiskunta toimii kaupungin rahojen käytön suhteen, mistä rahat tulevat ja mihin niitä käytetään, sekä mitä seurauksia vahingonteoilla on yksilön ja yhteiskunnan kannalta. Sosiaalipedagogiikka paneutuu samoihin yhteiskunnallisiin ongelmiin. Sosiaalipedagogisen työn pyrkimys on vaikuttaa sosiaalisten ongelmien pedagogiseen ehkäisyyn ja lieventämiseen, ihmisten yhteiskunnallisen identiteetin vahvistamiseen ja selkeyttämiseen, subjektiivisuuden ja elämänhallinnan tukemiseen sekä osallisuuden ja osallistumisen edistämiseen. Perusajatuksena on auttaa ihmisiä itseään oivaltamaan. Sosiaalipedagogisessa työssä korostuu toiminnallisuus, yhteisöllisyys ja elämyksellisyys. (Hämäläinen, 1999,66)

Sosiaalipedagogiikassa käytetään luovaan toimintaan perustuvia työmuotoja. Luovia työmuotoja voivat olla musiikki, kuvataiteet, seikkailu, draama, kirjallisuus ja muut vastaavat. (Hämäläinen 1999, 67) Kuten myöhemmin tarkemmin pelin kulkua esitellessä käy ilmi Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapelissä on käytetty draamaa, valokuvia, kuvataiteita ja musiikkia. Kehittämistehtävässä pyrin lisäämään alkuperäiseen käsikirjoitukseen draamallisia elementtejä eli kehitän toiminnasta luovempaa ja osallistuvampaa.

Sosiaalipedagogiikka pyrkii auttamaan ihmisiä itse apuun. Pelissä nuoret tekevät itse suunnitelmia itselleen tärkeistä asioista ja esittelevät ideansa ”kaupunginjohtajalle”. Pelin avulla voi oppia myös käytännössä päätöksen tekoa ja omiin asioihin vaikuttamista.

Sosiaalipedagogiikassa on keskeistä vuorovaikutus ja omien voimavarojen käyttö. Pelin ajatus rakentuu ryhmässä oleviin taitoihin ja tietoihin, joita ohjataan käyttämään. Ohjaajalla ei ole valmiita vastauksia ongelmien ratkaisemiseksi, ryhmän tulee yhdessä löytää vastaukset. Heti pelin alussa kaupungin suunnittelu lähtee nuorten tarpeista ja toiveista, joita pelin aikana jalostetaan.

Peli herättää yhteistä vastuuta asioihin. Jokaisen teoilla on merkitystä. Konkreettisesti tämä näkyy pelissä, kun Ilkeän Vallan tuhojen jälkeen ryhmät joutuvat miettimään mistä voi omista suunnitelmista ja kehittämisideoista on valmis luopumaan.

Pelin elämyksellisyyttä olen pyrkinyt vahvistamaan. Pohtiessani, miten vahingonteot tuodaan mahdollisimman konkreettisesti nuorten tietoisuuteen, en halunnut tuoda paljoa rekvisiitta paikalle kuten Lahden mallissa oli tehty. Helsingin ohjeistuksessa oli käytetty vain Ilkeä Valta logoja, jotka oli liimattu suunnitellun kaupungin päälle. Nyt Ilkeä Valta konkretisoituu omasta ympäristöstä otetuilla valokuvilla, jotka heissasteetaan seinälle kaoottisen musiikin soidessa.

Sosiaalipedagoginen työote näkyy myös pelin kehittämistyössä, koska kehitän peliä ryhmältä saadun palautteen perusteella. Osallistujilta on kysytty eri pelikertojen jälkeen, mitä haluaisit muuttaa tai kehittää pelissä. Esimerkiksi ennen ensimmäistä pelikertaa ei pelin pituudesta tai toiminnallisuudesta ollut tarkkaa kuvaa. Nuorilta saatu palaute on auttanut löytämään kehittävät kohdat.

### **3.3.1 Draamakasvatus kansalaiskasvatuksen menetelmänä**

Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapeli on draamakasvatusta parhaimmillaan. Heikkinen toteaa kirjassaan Vakava leikillisuus draamakasvatuksen olevan ”maailman ja kulttuurin hahmottamista esteettisten prosessien kautta. Draamakasvatus ei ole opettamista perinteisessä mielessä, vaan kyse on erilaisten näkökulmien ja vaihtoehtoisten mahdollisuuksien luomisesta – siis tulevaisuuden hahmottamista.”

(Heikkinen 2007, 30)

#### *Prosessidraama*

Draamakasvatuksen muodoista Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapeli noudattelee prosessidraaman periaatteita. ”Prosessidraaman käsitettä käytetään kuvaamaan työskentelytapaa, jossa on valmiiksi suunniteltu rakenne ja joka toimii aiheen käsitteilyn lähtökohtana, siinä yhdistyvät sekä taiteen tekeminen että kasvatuksellinen näkökulma, muoto, prosessi ja sisältö.”

(Korhonen & Östern 2001, 114).

Hannu Heikkinen puhuu katsojien draamasta, soveltavaa draamasta ja osallistujien draamasta. Prosessidraama on osallistujien draamaa, jonka tunnuspiirteitä ovat , että luodaan fiktiivinen maailma, jonka sisällä voidaan eri tavoin aktiivisesti työskennellä yhdessä osallistujien kanssa. Prosessidraamassa ei ole ulkopuolista yleisöä. Asioita tutkitaan, niillä leikitään, etsitään merkityksiä ja luodaan uusia.

Oleellista prosessidraamassa on, että

- ohjaaja tai opettaja on luonut draamatarina, joka ohjaa työskentelyä.
- ryhmä luo fiktion yhdessä.
- rooli otetaan ja sitä rakennetaan yhdessä.
- opettaja on roolissa, joka on strategian osana toimintaa.
- keinot ovat fiktiossa ja reaali maailmassa vuorotellen.
- toimintaa voi ottaa etäisyyttä ja sille on reflektio, näiden avulla asioille saadaan merkitys. (Heikkinen 2007, 34.)

Korhosen mukaan prosessidraamasta löytyy aina kaksi ominaispiirrettä, vaikka jokainen ryhmän vetäjä ja ryhmä toteuttaakin prosessia oman laillaan.

1. Tarvitaan ryhmää kiinnostava aihe tai perusidea, joka konkretisoidaan draamatarinaan, prosessidraaman strategiaan, joka on etukäteen suunniteltu rakenne, eräänlainen käsikirjoitusluonnos aiheen käsittelyyn. Draamatarinan avulla ryhmä pääsee helposti ja turvallisesti draamatyöskentelyyn, jossa osallistujat joutuvat työstämään omia tietojaan ja taitojaan ja kokemuksiaan ja ymmärrystään todellisesta maailmasta draamatarinan kuvitteellisessa tarinassa. Samoin toimivat lapset leikeissään ja näyttelijät teatterissa.

2. Prosessin vetäjällä, esim. opettajalla, on keskeinen osuus toiminnassa, vaikka ryhmä itse synnyttää draamatarinan. Vetäjä pitää prosessin käynnissä. Hän voi samanaikaisesti toimia tarinan sisällä roolissa tai ohjata ulkopuolelta tarinan etenemistä. Hän rakentaa tarinaa eteenpäin ja täydentää sitä osallistujien ideoilla. Hän voi yhdistää osallistujien kokemuksia ja draamatarinan tapahtumia niin ,että osallistujien ymmärrys asioiden ja tekojen merkityksestä syntyy toiminnassa konkreettisesti tilanteessa. (Korhonen 2001, 114 - 115)

Vaikka Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapelissä nuorten ryhmälle ei etukäteen paljon kerrottu pelin aiheesta tai perusideasta, se oli prosessin vetäjälle selvä. Pelin teemoina ovat kunnallisdemokratia, osallisuus ja ilkeä. Draamapeli on käsi-

kirjoitettu ja etenee käsikirjoituksen mukaisesti. Ohjaaja ohjaa ryhmän työskentelyä haastaen nuoret käyttämään omia tietojaan. Vaikeita käsitteitä kuten eri toimialojen tehtäviä avataan draaman keinoin, verokarhu on konkreettinen karhupäähineeseen pukeutunut henkilö, ammatteja esitetään, kaupunginjohtajan puheilla käydään virallista keskustelua rahan käytöstä. Ilkeää Valtaa voi esittää henkilö kuvasarjan pyöriessä taustalla. Loppuvaiheessa omista suunnitelmista luopuminen on näyteltyosuus. Ilkivallasta kiinnijääminen näyteltynä poliisin, ilkeäntekijän ja vanhemman roolein konkretisoi yksilön vastuuta omista teoistaan. Prosessin vetäjä on välillä ohjaajan roolissa ja välillä esim. kaupungin johtajana, joka antaa lautakunnille erilaisia tehtäviä.

Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapeli on prosessidraamaa. Käytän kuitenkin toimintana esitellessä draamapeli nimitystä, koska haluan olla lojaali toiminnan kehittäjille ja alkuperäisen käsikirjoituksen tekijöille. Myös toiminnan markkinointi on nuorille helpompaa draamapeli-nimellä kuin prosessidraamana.

### **3.3.2 Yhteistoiminnallinen oppiminen draamapelissä**

Draamakasvatus on yhteistoiminnallista oppimista. Se on tavoitteellista, vastuullista ja kurinalista yhdessä työskentelyä. Yhteistoiminnallisen oppimisen kulmakiviä ovat:

- ryhmän jäsenten erilaisuuden hyödyntämien; jokainen jäsen tuo oman osaamisensa ryhmän käyttöön
- vuorovaikutuksen ja yhteistyötaitojen kehittäminen: eri rooleissa toimiminen,
- myönteinen keskinäinen riippuvuus: tavoitteellinen yhdessä tekeminen
- yksilöllinen vastuu: jokainen osallistuu sovitulla tavalla
- yhteiset pohdinnat: ryhmän itsearviointi

Draamakasvatuksessa kaikkea tekemistä leimaa sosiaalisuus. Oppiminen nähdään aktiivisena ja luovana prosessina. Kokemuksellisen oppimisnäkömyksen ydin ajatus on, että oppiminen etenee konkreettisia kokemuksia ja toimintaa refleктоimalla kohti ilmiöiden teoreettista ymmärtämistä ja parempaa toimintamallia. Reflektion avulla yksilö saavuttaa uuden ymmärtämisen tason. (Heikkinen 2007, 126)

Meidän pelissä koko toiminta tapahtuu samassa tilassa yhdessä muiden kanssa, kaikki tehtävät tehdään ryhmässä tai pareittain ja välillä on kuunneltava toisia osallistujia,

mitä heillä on sanottavaa. Tiedon tuottaa ryhmä, joka toimii käsikirjoituksen puitteis-  
sa.

Draamakasvatuksessa syntyy draamallisia hetkiä, jotka koskettavat – puhtaan ”merki-  
tyksellisistä oppimiskokemuksista”. Pelissä on kolmenlaisia tavoitteita: osallisuuden  
kokemus, ilkivallan ymmärtäminen ja yhdessä toimiminen, joihin pyrittiin eri tavoin.  
Osallisuutta tuetaan tekemällä tehtävät ryhmissä tai yksilösuorituksina. Yksilösuori-  
tuksia ovat ammattien esittäminen ja kaupungin suunnittelun aloittaminen itsenäisesti.  
Ilkivalta esitellään kuvien ja musiikin avulla. Ilkivallan jäljet konkretisoituvat piirtä-  
mällä tuhojen jälkiä ja poliisin esitellessä kustannuksia ja yhteisellä kriisikokouksella.  
Yhdessä toimiminen on koko pelin perusajatus.

### 3.3.3 Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapeli

Pohtiessani keinoja, miten voisi vaikuttaa nuorten asenteisiin vahingontekojä kohtaan,  
kuulin Lahdessa käytössä olleesta Lahden nuorisopalvelujen toteuttamasta toiminnal-  
lisen osallisuuspelistä Lahti Games – taistelu välinpitämättömyyttä vastaan. Pelin  
idea pohjaa helsinkiläisten ympäristökasvattajien Elina Nummen ja Sanna Koskisen  
tekemään *Sallittu Kaupunki –oppaaseen*, jossa on draamapeli ”Yhteinen kaupunki  
vaarassa”. Oppaan tekijät kuvaavat peliä seuraavasti:

” Muutoksen paineissa hyvän kaupunkilaisuuden pelisäännöt unohtuvat  
helposti. Yhteisöllisyys, yhteinen omaisuus ja yhteiset tilat eivät ole  
itsestään selviä asioita. Aina kun ihminen sotkee, rikkoo tai turmelee  
kaupunkiaan, hän tekee pahaa omalle omaisuudelleen. Tämän  
opettaminen ennen varsinaisen murrosiän kuohuja on hyvin tärkeää.  
Lapsesta, joka oppii rakastamaan kotikulmiaan ja ymmärtää miten  
kaupunki kokonaisuutena toimii, kasvaa aktiivinen ja vastuullinen  
kansalainen.

Osallisuus on toiminnallista ja siksi opetuskokonaisuus aloitetaan  
draaman keinoin. ”Yhteinen kaupunkimme vaarassa” – opetusdraama  
on kokemuksellinen ja innostava aloitus osallisuuden opiskelulle. Se  
konkretisoi hankalia käsitteitä ja asioita ja sen avulla oppilaat pääsevät  
itse eläytymään kaupungin hallinnon moniulotteiseen todellisuuteen.”  
(Nummi & Koskinen 2000, 1, 6)

Pelin tavoitteena on ymmärtää mistä tulevat varat yhteisten palveluiden, tilojen ja alu-  
eiden hoitoon ja toisena tavoitteena on ymmärtää, miten ilkivalta (vahingonteot) vai-  
kuttaa kaupungin rahojen käyttöön.



Mielestäni draamapeli on vahvasti nuorisotyöllinen menetelmä puuttua vahingontekoihin. Draamapeli sisältää nuorisotyön kolme perustehtävää sosiaalifunktion, persoonallisuusfunktion ja kompensatiofunktion. Sosiaalisuuskompensointifunktion tehtävänä on nuoren liittäminen yhteiskunnan, kulttuurin ja oman lähiyhteisönsä jäseneksi, persoonallisuusfunktio tukee nuoren persoonallista kasvua ja kehittymistä omaksi itsekseen ja kompensatiofunktio on jo korjaavaa työtä, kun elämänhallinta ei ole nuorella kunnossa. Draamapelin tyyppinen työ onnistuu parhaiten koulutyön sisällä, joten pohdittavaksi jää, onko se silloin enää puhtaasti nuorisotyön tehtävänä, koska perinteisesti nuorisotyötä on tehty nuorten vapaa-ajalla ja nuorten vapaaehtoisuuteen pohjautuen. (Nieminen, 2007). Peruskoulun opetussuunnitelman aihekokonaisuuksissa on löydettävissä samansuuntaiset tavoitteet nuoren kasvun tukemiseksi ihmisenä kasvamisen ja osallistuvan kansalaisuuden alta.

Pelistä löytyvät myös Nuorisoriikollisuus-kirjan esittelemät varhaisen puuttumisen ja koko koulu yhteisöä koskevat ennaltaehkäisevän työn toimintamuodot. Peli toteutetaan pienryhmissä, joissa ajattelutapoja ja moraalista oppimista voi ohjata oikeaan suuntaan.

Omaa toimintakokonaisuutta valmistellessa minulla on ollut käytössä molemmat pelit. Pääasiassa olen käyttänyt Koskisen ja Nummen tekemää materiaalia, joka on selkeää ja helppokäyttöistä. Lahden malli on ollut rinnalla vertailukäytössä.

## **4 YHTEINEN KAUPUNKIMME VAARASSA –DRAAMAPELIN KEHITTÄMISPROSESSI**

Elokuun 2010 aikana tein Helsingin ja Lahden pelien pohjalta kuopiolaisen pelin käsikirjoituksen, kuvasin ilkivaltaa Petosen ja Saaristokaupungin alueilta, päivitin peliin liittyvän materiaalin kuten toimiala- ja tuhokortit sekä hankin ammattien esittämiseen tarvittavan rekvisiitan. Peliä testasin ensimmäisen kerran elokuun 2010 lopulla. Tämän testiryhmän jälkeen peliä on parannettu nuorten antaman palautteen perusteella ja jokaiseen pelikertaan on pyritty huomioimaan ryhmän erityisominaisuudet ja tarpeet. Pelin painotus on voinut vaihdella eri pelikerroilla; painopisteenä on voinut olla osallisuus, suunnittelun tai vahingontekojen vaikutukset. Tässä työssä keskityn Kallaveden koulun yhden seitsemännen luokan pelikertaan.

### **4.1 Pelin testaamisen olosuhteet ja testiryhmä**

Yhteinen kaupunkimme vaarassa -draamapeliä testasin ensimmäisen kerran elokuussa 2010 yhden Kuopion Kallaveden seitsemännen luokan leirikoulussa Haminalahdes-  
sa. Luokalla on 26 oppilasta ja leirikoulussa oli mukana myös kaksi 9-luokkalaista tukioppilastyttöä, jotka myös osallistuivat peliin. Lupalaput (liite) osallistua tutkimukseen sain takaisin yhteensä 25 nuorelta.

Leirikoulu toteutettiin Kuopion kaupungin nuorisopalveluiden leirikeskuksessa, johon oppilaat tulivat pyörillä. Ohjaajina leirikoulussa olivat luokanvalvoja ja minä. Ruuat tulivat valmiina koululta, nuoret huolehtivat niiden esille laitosta ja poissiivoamista ryhmissä. Maanantain päiväohjelmasta vastasi opettaja ja aiheena oli KiVa-koulu –teemoja. Iltaohjelmassa oli leikkejä ja pelejä, jotka olivat minun vastuulla.

Toisen leiripäivän aamupäivä käytettiin Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapeliin. Toimintatilana oli noin 54 m<sup>2</sup> luokka-huone. Tilaan liittyviä ongelmia oli sen pienuus ja kaikuminen. Samaa tilaa olimme käyttäneet myös ruokailuihin ja edellisen päivän KiVa-koulu –teeman työstämiseen. Tiistaina oli ohjelmassa pelin ja ruuan lisäksi vain leirin lopetus ja kotiin pyörillä ajamisen.

Toiminta pelin aikana taltioitiin digivideolle. Videokamera oli asetettu tilan nurkkaan pyörimään itsekseen. Lisäksi toiminnasta otettiin digikuvia. Kuvaajina toimivat luokanvalvoja ja minä. Videoinnissa oli teknisiä ongelmia ja molempien osioiden lopusta puuttuu vähän, mutta onneksi puuttuvista osista oli digikuvia. Tallennettua materiaalia olen käyttänyt itselleni toiminnan mieleen palauttamisessa ja nuorille tehdyssä kyselyssä samassa tarkoituksessa.

## 4.2 Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapelin kulku

Toivotin oppilaat tervetulleeksi tilaan ja kerroin, että teidän tehtävänänne on alkaa suunnittelemaan ihannekaupunkia ja kaupunkiin tarvitaan asukkaita. ”Kaupungissa asuu erialaisia tyyppisiä, jaan teille nyt tällaiset laput, joissa on erinimisiä henkilöitä. Tehkää samanimisten henkilöiden kanssa yksi ryhmä.” Näin saimme ryhmät myös myöhempää toimintaa varten. Kaupungin kooksi sovimme Kuopion kokoisen kaupungin.

### *Kaupungin suunnittelu*

Nuorten tehtävänä oli suunnitella ihanne kaupunki. Mitä palveluita siellä on, millainen sen pitäisi olla, jotta siellä viihtyisi. Aluksi nuoret miettivät ryhmissä, mitä palveluita olisi hyvä olla. Olin varannut voimapaperia ja väriliituja piirtämistä varten. Paperi oli lattialla lähes koko huoneen kokoisena. Pyysin piirtäjiä samalla kertomaan, mitä kukin piirtää, ettei kaupunkiin tule montaa uimahallia tms. Nuoret halusivat myös kirjoittaa, mitä olivat piirtäneet, koska kokivat, etteivät kaikki saa selvää pelkästä piirtämisestä.

Paperille piirrettiin liikuntatiloja, k-18 palveluita, koulu, musiikkikeskus, liikuntahalli, x-games areena, puisto, kauppoja (vaate-, urheilu ja marketteja) kirkko, sairaala ja hautausmaa (vrt. alla oleva lista). Toisessa vaiheessa piirrettiin oma koti ja mahdollisesti palveluita lisää. Tässä vaiheessa suunnitelmaan tuli myös nuorisotilat.

Nuoret piirsivät ryhmissä, ryhmä kerrallaan kaupunkiin palveluita. Loppuvaiheessa sai kaksi ryhmää piirtää yhtä aikaa. Ensimmäisen vaiheen suunnittelussa esille tulleet asiat: (palvelut on kirjattu siinä järjestyksessä kun ne piirrettiin)

- K-18 palveluita; erotiikka klubit, striptease-borbellit ja Karhunpesä-pub
- pizzeria
- jalkapallokenttä
- koulu
- uima- ja jäähalli

- urheiluhalli (vrt. Kuopiohalli)
- musiikkikeskus
- liikuntapaikat
- kioskit
- kirjasto
- vankila
- työkkäri
- taidemuseo
- sairaala
- chipsitehdas
- kirkko
- puisto
- vaatekaupat ja isot kaupat kuten marketit
- erityisliikkeet (urheilukaupat)
- poliisiasema
- x-games arena, tämä edusti nuorille sitä tekemisen paikkaa, ei niinkään nuorisotalo

Lisäsuunnittelussa piirrettiin nuorisotalo, huoltoasema, elokuvateatteri, apteekki, hautausmaa ja paloasema ja oma koti. Kodin sai sijoittaa mihin halusi.



**KUVA 2. Kaupunkisuunnittelun loppuvaihe**

### *Ammatit, työnteke, palkanmaksu ja verojen keräämien*

Nuoret miettivät, mitä ammatteja kaupungissa on. Ammatit kirjoitettiin tarralapuille, jotka kiinnitettiin kaupungin eri rakennuksiin. Jokainen sai valita näistä lapuilla olevista ammateista itselleen mieleisen. Olin varannut rekvisiittaa eri ammattien esittämistä varten. Ammatin valinnan jälkeen sai katsoa löytyisikö vaatteista tai muista tavaroista jotain, mikä helpottaisi ammatin esittämistä. Tämän jälkeen nuorilla oli työpäivä. Jokainen esitti pantomiimina valitsemaansa ammattia hetken aikaa.

Sitten oli palkan maksun aika. Kaikki saivat saman verran palkkaa, 2 400 euroa. Sitten iski verokarhu. Kaikki maksoivat palkastaan 1/3 osan veroja. Kerroin Kuopiossa veroäyrin olevan 19,5. Verojen maksu ärsytti, mutta näin yhteiskunta toimii.



### **KUVA 3. Ihmisiä työssään**

#### *Kaupungin eri toimialat*

Ryhmä oli jaettu valmiiksi 7 ryhmään. Jokainen ryhmä edusti yhtä hallintokuntaa tai toimialaa. Toimialat jaettiin ryhmille sattumanvaraisesti. Jokaisesta toimialasta oli kirjoitettu valmis peruspalvelua kuvaava tehtävä. Ryhmän tuli valita itselleen toimialajohtajan ja muut ryhmäläiset olivat poliittisesti valittuja luottamusmiehiä.

Toimialojen valinnassa käytin Kuopion kaupungin sen hetken toimialoja ja niiden tehtäviä. Pohtiessani Kuopiossa meneillään olevan palvelualueuudistuksen ottamista peliin totesin, että se on niin iso ja vielä epäselvä asia, ettei sitä kannata ottaa mukaan. Pysin pitämään mallin mahdollisimman yksinkertaisena.

Samalla mietin, miten mikäkin toimiala liittyy nuorten elämään. Kuopiossa vapaa-ajankeskuksen toimialaan kuuluvat sekä liikunta- että nuorisopalvelut. Nämä palvelut olin jakanut tarkoituksella kahdelle eri ryhmälle, koska nämä molemmat ovat lähellä nuorten omaa elinpiiriä ja nuorten helposti miellettaväksi kaupungin palveluiksi. Tehtävissä olivat seuraavat hallintokunnat: koulutuspalvelukeskus, kulttuuripalvelukeskus, sosiaali- ja terveystieteiden keskus, tekninen toimi, nuorisopalvelut, liikuntapalvelut ja ympäristökeskus.

### **MALLI 1. Toimialakortti**

#### **Koulutuspalvelukeskus**

Tehtävänä on kouluista ja päiväkodeista huolehtiminen.

Kouluja ja päiväkoteja on rakennettava tarpeeksi ja huonokuntoisia on remontoitava.

Huolehditaan, että opettajat ovat päteviä ja oppimateriaali on ajantasalla.

Pyritään kehittämään koulutuspalveluja ajan vaatimusten mukaan.

Koulutuspalvelukeskuksen toimialaan kuuluu päivähoidon, perusopetuksen, kaupungin omistamien oppilaitosten osalta nuorten ja aikuisten lukiokoulutuksen, vapaan sivistystyön sekä taiteen perusopetuksen ja neuvontapalveluiden järjestäminen

Kuopion kaupungin päivähoito-, opetus- ja koulutuspalvelujen tarjonnasta huolehtii 37 päiväkotia, 33 peruskoulua, 5 lukiota sekä aikuislukio ja kansalaisopisto.



**KUVA 4. Ryhmä miettii Kaupungin juhluvuoden lisäpalveluita**

*Kaupungin juhluvuoden erillismääräraha*

”Kaupungin kassaan on säästynyt rahaa ja kaupunki haluaa tarjota asukkailleen lisäpalveluita juhluvuoden merkeissä.” kerroin kaupunginjohtajan roolissa. Nuorten tehtävä oli miettiä toimialansa puitteissa mitä hyvää ja ylimääräistä he tarjoisivat kaupunkilaisille. Ehdotukset esiteltiin kaupunginjohtajalle, joka myönsi määrärahan toiminnan toteuttamiseen. Kaupunginjohtajan roolissa toimi nyt luokan opettaja.

Tehtävän avulla oli tarkoitus saada uusia ideoita palveluihin. Tehtävä oli vaikea, mutta nuorten ideat olivat hyviä ja vähän erilaisia kuin olisi luullut. Omat harrastukset näkyvät selvästi ideoiden pohjalla esim. tanssitapahtuma ja skeittaaminen. Myös Peikkometsän lähiliikuntapaikan vaikutus näkyy liikunta- ja leikkipuistohaaveena.

Ylimääräisellä rahalla nuoret halusivat seuraavia toimintoja.

*Koulutuspalvelukeskus* toivoi kouluruokaa paremman makuiseksi ja kouluille enemmän rahaa välituntitoimintaan sekä välitunteja pidemmiksi. Kaupunginjohtaja ehdotti luokkakoon pienentämistä ja satoi määrärahan tähän toimintaan, ryhmää hyväksyi ehdotuksen pitkin hampain. Nuorten oma ajatus ei ollut pienentää luokkakokoa. Nuoret kokevat suuret luokkakoot erilaisilla kuin opettajat eli normaalioppilaat eivät kärsi suu-

rista ryhmistä. Heräsi myös kysymys, pystyykö nuoret ylipäänsä ajattelemaan sitä, että pienessä ryhmässä oppiminen olisi helpompaa ja yksilöt huomioitaisiin paremmin.

*Ympäristökeskus*-ryhmä rakennuttaisi jalkapallokentälle uuden nurmen, paremman ja isomman jätteiden lajittelupaikan, eläinlääkärit saisivat enemmän kaupungin tukea joten eläinten hoito halpenisi, Siisti Kuopio –hanketta tuettaisiin. Kuopiossa toimii Siisti Kuopio –hanke, todennäköisesti nuoret ovat osallistuneet hankkeen organisoi- maan piirustuskilpailuun tai siivoustalkoisiin, koska tiesivät hankkeesta.

*Sosiaali- ja terveystakeskus* tarjoaisi rahaa enemmän vanhustenhoitoon ja raha-avustusta sairaaloille ja terveystakeskuksille.

*Nuorisotoimen* ylläpitämän x-games-areenan hinnat voisivat nousta, jos siihen sisäl- tyisi vakuutus ja joskus olisi ilmaisia päiviä esim. yksi päivä viikossa. Kouluihin jär- jestettäisiin enemmän liikunnallista tarjontaa vapaa-ajalle.

*Tekninen toimi* rakentaisi uuden ison skeittipuiston ja vanhoja skeittipaikkoja huollet- taisiin lisäksi rakennettaisiin karkkikauppoja ja huvi- ja vesipuisto.

*Liikuntapalvelut* hankkisi kuntosaleille uusia laitteita ja rakentaisi liikunta- ja leikki- puistoja.

*Kulttuuripalvelut* tarjoaisi Kuopio rockiin ilmaisen sisäänpääsyn , taidenäyttelyitä ja suuren tanssitapahtuman.





**KUVA 5. Kaupunginjohtaja jakaa rahaa toimialajohtajan esityksen mukaisesti**



#### Tauko

Oppilaat pitivät tauon ja tauon aikana valmistelin seuraavaa osiota.

Olin kuvannut Petosen ja Saaristokaupungin alueelta elokuun 2010 rikkomista ja sotkemista eli vahingon- tekoja, joiden jäljet näkyvät nuorille tutussa lähiym- päristössä. Kuvat näytin datatykin ja kannettavan tie- tokoneen avulla seinälle. Dia-esityksen taustalla oli musiikkina Matrix Revolution , music from motion picture: Juno Reactor and Don Davis/ Tetsujan ja Pale 3/ In my head. Toisena vaihtoehtona musiikiksi olin valinnut Pendulum the terminal.

Musiikiksi halusin valita jotain muuta kuin heavy-musiikkia, koska mielestäni heavy- musiikkia leimaa monesti turhaan aggressiivisuus ja jos olisin valinnut jotain tuttua, olisi saattanut valita jonkun nuoren lempimusiikkia ja silloin olisin leimannut hänet. Musiikin avulla pyrin luomaan kaoottisen ja epämiellyttävän olotilan.

Lisäksi kaadoin tilasta tuoleja suunnitellun kaupungin päälle ja laitoin valmiiksi monistettuja Ilkeä Valta – logoja suunniteltuun kaupunkiin ja tuoleihin kiinni.



**KUVA 6. Tuhokuvia Petosen ja Saaristokaupungin alueelta**

### *Ilkeä Valta ja sen aiheuttamat tuhot*

Oppilaat tulivat takaisin tilaan kaaoksen ollessa päällä. Itse esitin hätäantynyttä ja hermostunutta tilanteen saamasta käänteestä. Hetken ihmeteltyään pyysin heitä istumaan paikalleen ja kerroin, että kaupungissa on riehunut ilkeä valta, joka on saanut paljon tuhoja aikaiseksi.

Pyysin oppilaita ottamaan itselleen parin. Jaoin pareille kortit, joissa kerrottiin, mitä oli tapahtunut, kortin toisella puolella oli tuholle määritelty hinta. Oppilaat piirsivät pareittain valmiiden tuhokorttien avulla, mitä oli tapahtunut. Työt kiinnitettiin kaupunkiin ja lisäksi tuhokortit laitettiin piirustuksiin kiinni. Piirtämisen taustalla soi edelleen Matrixin musiikki ja myös diasarja pyöri.

Osalla oppilaista mielenkiinto jäi kuviin ja tuhojen piirtämien unohtui. Monet miettivät mistä kuvat olivat. Kuului myös kommentteja, että kuulun tuohon PFC-jengiin.

### *Tuhojen hinta*

Pyysin poliisia astumaan uudelleen rooliinsa ja ottamaan itselleen työparin. Työpari sai itselleen taskulaskimen. Poliisin tehtävä oli lukea tuhokorteista, mitä oli mennyt rikki ja paljon sen korjaaminen maksaa. Apulainen laski summat yhteen. Minä, kaupunginjohtajan roolissa, voivottelin tilannetta ja sanoin: ”Koska ketään ei saatu kiinni, joutuu kaupunki maksamaan korjaamisesta aiheutuneet kulut.” Kokonaissumma oli suurempi kuin kaupungin juhluvuoden tapahtumiin varattu budjetti.

## **MALLI 2. Tuhokortti**

**Ilotulitteilla räjäytetty  
sähköjakokaappi  
Ihmiset ovat alueella ilman sähköä**

Kortin takateksti:

Kaapin korjauskustannus 15 000 €

Loppusumman selvittyä, nuorten tuli miettiä omissa toimialaryhmissään, mistä olisivat valmiita luopumaan ja paljon siitä syntyisi säästöä. Päädyimme jakamaan summan kaikille toimialoille tasan, sillä vahingot olivat kohdistuneet niin moneen eri toimi-

alaan, ettei kuluja voinut laittaa vain yhdelle toimialalle ja näin saimme nopeammin säästöjä aikaiseksi. Toimialajohtaja esitteli ryhmän säästöideat kaupungin johtajalle, joka hyväksyi ehdotukset. Samalla rahat palautettiin kaupungin kassaan. Minä toimin tällä kertaa kaupunginjohtajana ja vakavin mielin hyväksyin säästöehdotukset.

Nuorten säästöehdotukset koostuivat palveluiden supistamisesta aukiolojen puitteissa, museot, liikuntapaikat, terveyskeskukset ja nuorisotilat olisivat kiinni tiettyinä päivinä viikossa, ei uusia laitteita hankittaisi, ei huollettaisi olemassa olevia luontopolkuja, vähennettäisiin henkilökunnan palkkoja (tämä ei kyllä lainsäädännöllisesti onnistu, jos ei myös työaika vähennetä, tämän myös kerroin nuorille), ei rakennettaisi uutta skeittipuuhaa, mutta huollettaisiin kuitenkin vanhoja skeittipaikkoja, peruutettaisiin lisäpalvelut ja vähennetään tapahtumatarjontaa.

Säästöjä tehdessä kuului ryhmistä seuraavanlaisia kommentteja: ”saadaanko laittaa myös omaa rahaa”, ”ei meidän rahat riitä”, ”mistään perusjutuista ei voi vähentää.”



**KUVA 7. ryhmä miettii mistä voisi säästää ja paljonko rahaa menee tuhojen korjaamiseen**

*Pelin lopettamien ja palaute*

Kun kaupunkiin oli saatu järjestys palautettua ja rahat korjauksiin löydetty, oli peli päättynyt.

Lopuksi pyysin nuoria menemään siihen paikkaan kaupungissa, mikä oli herättänyt ajatuksia, mikä oli vaikuttavin. Monet pojat menivät k-18 palveluihin, osalle oppilais- ta koti oli tärkein. Myös tuhot olivat vaikuttaneet osaan. Kävimme lyhyen keskustelu- kierroksen, missä kukakin oli ja miksi.

Seuraavaksi pyysin nuoria vielä käden nostolla ilmaisemaan, kumpi osio oli heistä mielenkiintoisempi alku vai loppupuoli. Tällöin ajatukset jakaantuivat puoliksi.

Lopetuksessa olisi voitu vielä luoda kaupungille omat säännöt, keskustella ilkvallan luonteesta ja rikosoikeudellisista seuraamuksista. Nyt meiltä loppui aika.



**KUVA 8. Loppupalaute**

## 5 PALAUTEKYSELY DRAAMAPELIN TOIMIVUUESTA

### 5.1 Kyselyn tekeminen

Halusin tehdä kyselyn, johon vastaaminen onnistuisi kotona omalla ajalla kaikessa rauhassa. Kyselyn tulisi pohjautua toiminnan aikana ottuun kuvamateriaaliin. Alkuperäinen idea kyselyn toteuttamisesta Facebookista vaihtui luokan kotisivujen kautta tehtävään kyselyyn. Edelleen nuoret vastasivat kyselyyn kotona kaikessa rauhassa ja kysely pohjautuu toiminnan aikana otettuihin valokuviin, videopätkät jätin pois teknisen toteutuksen vaikeuden vuoksi. Koulujen yhteisen Peda.netin käyttö palvelee nuorten oppimista ja koulua hyvin, koska sitä he joutuvat käyttämään myös muihin koulutöihin. Kysely oli luokan kotisivuilla ja johon jokainen sai omat tunnukset. Tunnukset olivat hankalaa muotoa, eivätkä kaikki saaneet omia tunnuksiaan toimimaan.

Kotisivuilla toteutettuna kuvista kertomisesta jäi pois vuorovaikutus, mikä olisi toteutunut Facebookissa kuvien kommentoinnin yhteydessä. Suunnitellessa Facebookin käyttöä en huomioinut nuorten ikää tarpeeksi hyvin. Monet toimintaa osallistujista ovat vasta 12 -vuotiaita ja vanhempien mielestä liian nuoria käyttämään facebookia. Vanhempainillassa, jossa esittelin asiaa ensimmäisen kerran, kukaan vanhemmista ei sanonut asiaa ääneen, mutta Facebook aiheutti mielenkiintoista liikehdintää aikuisten keskuudessa ja jäin miettimään asiaa.

Nuorilta kysyin pelin loputtua suljetulla kädennostoäänestyksellä (silmät kiinni käden nosto, jolloin kaverin mielipide ei vaikuta niin paljon omaan äänestykseen), kuka ei käytä Facebookia ja ryhmässä oli 7-8 nuorta, joille se oli vieras foorumi, joten se ei ollut oikea paikka tehdä kyselyä.

Seuraavassa vanhempainillassa, jossa kerrottiin leirikoulun kuulumisia, vanhemmat kertoivat, millaisen keskustelun Facebookin käyttöidea oli saanut aikaan kotona. Nuori olisi halunnut tehdä oman profiilin Facebookiin ja vanhemmat olivat kieltäneet. Profiilin laatimisen perusteluissa nuori oli vedonnut siihen, että olin ehdottanut kyselyä tehtäväksi Facebookin kautta.

Kallaveden koulun rehtori auttoi kyselyn teknisessä toteutuksessa. Ryhmän luokanvalvojan kanssa katsoimme, ettei kuvissa ole kuvaamisen kieltäneitä nuoria, tämä aiheutti muutaman kuvan muuttamisen ja joidenkin kuvien rajaamisen.

Kyselyn oikolukivat työelämäohjaajani ja 15-vuotias nuori. Nuorelta sain kriittistä palautetta kyselystä. Halusin luetuttaa kyselyn samaan kohderyhmään kuuluvalla nuorella, varmistaakseni, että kysymykset ovat ymmärrettäviä. Hän ehdotti lausetta ohjeistuksessa olevaa lausetta: ”Kaikkiin kysymyksiin ei ole pakko vastata, jos sinulla ei ole asiaan mitään sanottavaa.” Minusta tämä oli hyvä lisäys, koska haluan korostaa kyselyssä, ettei se ole koe siitä mitä jäi mieleen, vaan tuntemuksia ja ajatuksia keräävä kysely. Toivon saavani vaikuttavampia vastauksia kuin niin, että jokaiseen kohtaan vastataan pakosta, joka on luokkaa ihan sama, en osaa sanoa.

Kysely noudattelee pelin kulkua. Joka osioista on kuva, joka palauttaa toiminnan mieleen ja siitä johdatteleva kysymys ja sitten avoin paikka kirjoittaa ajatuksia ja kokemuksia. Tähän osioon toivon nuorten kirjoittavan rehellisesti omia ajatuksiaan.

Luokan suullisessa ohjeistuksessa pyrin painottamaan, ettei ole kyse kokeesta vaan tarvitsen heidän omia mielipiteitään ja mahdollisemmin todenmukaisia vastauksia kehittääkseni peliä mielenkiintoisemmaksi ja kokemuksellisemmaksi. Luokan kanssa sovittiin viikko vastausaikaa. Vastauksia tuli noin kolmen viikon ajan, jonka jälkeen kysely sulkeutui. Kyselyyn vastasi 15 nuorta, 6 poikaa ja 9 tyttöä.

Kysely toimii myös pelin reflektioijana, koska emme yhdessä enää palanneet pelin nostattamiin ajatuksiin, ja näin samalla tehostaa oppimisprosessia.

Nuorten vastauksia käytän pelin kehittämiseen nuoria kiinnostavammaksi ja siihen miten nuoret kokivat pelin, mitä ajatuksia ja tuntemuksia peli sai aikaan. Vastausten perusteella analysoin myös pelin kasvatuksellisten tavoitteiden toteutumista. Kokivatko nuoret pelin aikana osallisuutta tai vahvistiko toiminta vaikuttaa tulevaisuudessa omiin asioihin? Ymmärsivätkö he ilkeiden merkityksen? Oliko toiminta yhteistoinnallista oppimista?

Kysely netissä koulun kotisivuilla toimi hyvin, sain riittävänä määrän vastauksia, yhteensä 15 vastaajaa ja vastaukset olivat vastaajiensa näköisiä, sisälsivät nuorten kieltä ja niistä välittyi heidän omakohtainen kokemuksensa

Tutkimus ei ole perinteinen laadullinen sosiaalitutkimus, sillä en käyttänyt haastattelua tutkimusmenetelmänä. Laadullinen tutkimus se kuitenkin on, koska en mittaa tuloksia määrällisesti ja kysymykset on laadittu siten, että niihin tulisi mahdollisimman moninaisia ja nuorten näköisiä vastauksia. Kysymykset ovat avoimia kysymyksiä, jotta vastaukset olisivat vastaajan itse miettimiä. Kysymyksien laadinnassa olen pyrkinyt ottamaan vastaajien iän huomioon. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2007, 196)

## **5.2 Vastausten analysointi**

Nuorten vastaustauksia olen analysoinut ymmärtämisen näkökulmasta teemoittamalla, tyypittämällä ja erittelemällä vastauksien sisältöjä. (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2007, 219) Kysely on laadittu niin, että se tuottaa suoraan vastauksia pelin toiminnallisuuden kehittämiseen. Vastauksia tulkitsemalla löytyvät vastaukset myös peliin liittyviin kokemuksellisiin ja kasvatuksellisiin tavoitteisiin.

Yhden kysymyksen kohdalla vastaajat olivat ymmärtäneet kysymyksen eri tavoilla. Muut kysymykset olivat yksiselitteisiä. Kysymys tuhojen hinnan kohdalla, voiko näin tapahtua oikeasti, sisälsi kolme eri asiaa. Rikkooko joku oikeasti paikkoja ja ovatko kustannukset todella näin suuret tai joutuuko kaupunki karsimaan suunnittelemistaan palveluista ilkeiden takia? Nuoret vastasivat tähän näistä eri lähtökohdista. Itse olin ajatellut kysymyksen koskettavan nimenomaan oikeasti tapahtuvia vahingontekoja. Olivatko pelissä esitetyt vahingonteot todentuntuksia ja kustannuksiltaan realistisia?

Vastausten pituudesta ja siitä kuinka moni oli vastannut tai jättänyt vastaamatta kyseiseen osa-alueeseen olen tehnyt johtopäätöksiä osuuden vaikuttavuudesta.

Tyttöjen ja poikien vastaukset erosivat pituudeltaan, mutta eivät sisällöltään. Tytöt ovat monisanaisempia ja pohtivampia, pojat vastaavat lyhyesti ilman perusteluja.



## 6 KYSELYN TULOKSET

### 6.1 Peli nuorten kokemana

Nuorten vastausten perusteella voi pelin kulkusta, nuorten toiminnasta ja nuorten oman tekemisen onnistumista tehdä johtopäätöksiä eri asioista. Esittelen nuorten vastauksien perusteella pelistä nousseita näkemyksiä.

#### *Kaupungin suunnittelu*

Suunnitteluun nuoret olivat tyytyväisiä. Pääsääntöisesti nuorten mielestä kaupunki, jonka he suunnittelivat, oli hyvä paikka asua, siellä oli tarvittavat palvelut. Pelin aikana toisten ehdottamia palveluita ei voinut poistaa, mutta nyt vastauksissa tuli jo kritiikkiä osaan suunnitelmia.

*”No, kyllä siellä voisi ihan hyvin asua. Joitain juttuja ois sinne voinu vielä lisätä, ja muutamia poikien lisäämiä kauppoja poistaa..”* tyttö 8

Vastaaja kritisoi poikien piirtämiä bordelleja ja erotiikka-kauppoja, mutta oli kuitenkin tyytyväinen yhdessä tehtyyn kokonaisuuteen.

Kaupungin suunnittelun nuoret olivat kokeneet mielenkiintoiseksi ja kivaksi tehtäväksi. Kaksi vastaajaa toivoi, että oman kodin suunnittelun osuutta olisi voinut lisätä. Muiden nuorten vastaukset olivat tyttö 1 vastauksen suuntaisia. Hän kertoo asian kiteytetysti omassa vastauksessaan:

*” Oli mukava kun saimme itse suunnitella kaupungin, mutta sieltä saattoi/voi puuttua tärkeitä palveluita, mutta sehän oli meidän kaupunki. Ehkä olisin jotenkin sitä omaa kotia siinä tehnyt enemmän tai jotain siihen liittyen, mutta eihän se sillä tavalla ollut kyllä tärkeä”* tyttö 1

Tyttö 1 epäilee, ettei kaupungissa ole kaikkea, mitä tarvitaan, mutta lohduttautuu sillä, että sehän on heidän kaupunki. Vaikka tyttö 1 ajatteleekin, ettei kodilla ole niin väliä kaupunkisuunnittelun kannalta, on kodin osuus muilla pelikerroilla noussut merkittäväksi ja lähiympäristön hahmottamisen kannalta sillä on suuri merkitys. Kodin osuuden huomioiminen onkin muuttanut joillain pelikerroilla suunnittelun ohjeistuksen

järjestystä. Pienten ryhmien ja erityistä tukea tarvitsevien nuorten kanssa on suunniteltu aloitettu kodista ja omasta pihapiiristä.

### *Kaupungin hallinto ja talous*

Kaupungin talouden nuoret olivat hahmottaneet hyvin. Rahat kaupungin kassaan tulivat veroista 10 vastausta 15 vastasi suoraan veroilla, osan vastauksesta voi tulkita saman asian, koska vastaus oli valtion rahoilla. Kaupungin rahan käyttö hahmottui nuorten mielestä hyvin tehtävän kautta.

Kaupungin hallinnon hahmottaminen oli vaikeaa ja se näkyi myös nuorten vastauksissa. Jälkeenpäin ei muistettu toimialoja tai ne oli sotkettu ammatteihin. Mutta se, miksi eri toimialoja on, muistettiin vielä. Tätä asiaa ei erikseen tehtävän aikana painotettu eli omaa oivaltamista on tapahtunut. Nuorten mielestä eri toimialoja on koska

*”no, jotta toimialat voisivat erikoistua niinkun yhteen osa-alueeseen ja miettiä järkevästi mihinkä raha kannattaa laittaa”* tyttö 6

Tämä vastaaja oli hienosti ymmärtänyt kaupungin hallinnon kokonaisuuden, monimuotoisuuden ja rahojen käytön vaikeuden.

Kysymyksellä, jos nyt saisit toivoa kolme toivomusta kaupungille esitettäväksi uusista palveluista tai toimintamuodoista, mitä ne olisivat, halusin nähdä muuttuivatko toiveet kuukauden aikana ja kun saa itsekseen pohtia asioita. Nyt nuoret toivoivat eniten liikuntaan liittyvä asioita eniten; tiloja, kenttiä, urheilukeskuksia, kuntosalia, kunnan uimarantaa, liikuntatapahtumia toiseksi kehittämiskohteeksi nousi koulu; hygienia ja yleensä raha kouluissa. Uusia asioita olivat bussimatkojen hinnat ja nuorten toiminta- ja ajanviettopaikat.

Pelin aikana osan mielestä uusien asioiden keksimien oli hauskaa ja mielenkiintoista, osa taas koki raha-asiat rasittavina. Sillä perusteella, mitä nuoret keksivät pelin aikana ja kyselyssä uusiksi palveluiksi, pitäisi nuorilta kysellä enemmän mielipiteitä tarpeista. Nuorisotila ei suinkaan ole nuorten ykköstoive vaan yhteinen kokoontumistila esim. kahvilamuotoisena ja hyvät ilmaiset liikuntapaikat.

### *Ilkeä Valta ja sen aiheuttamat tuhot*

Ilkeän Vallan aiheuttamat tuhot laittoivat nuoret miettimään vahingontekojen seuraamuksia. Musiikin ja kuvien vaikutuksen kaikki olivat kokeneet negatiivisena. Vastauksista olen koonnut erilaisia ryhmiä, siitä ketkä tekevät vahingontekoja.. Nuorten mielestä tuhoja tekevät:

- idiootit, tyhmät ihmiset, hölmöt ihmiset
- tyyjit joilla ei välttämättä kaikki ole hyvin, jotka juo ja polttaa ja liikkuu porukoissa
- jotka yrittää olla kovia
- nuoriso
- humalaiset
- kodittomat

Ilkeää Valtaa koskeviin kysymyksiin nuoret vastasivat pidemmin ja tarkemmin. Tästä voi päätellä, että mieleen on jäänyt tämä osio ja se on ollut vaikuttava kokemus.

### *Palaute*

Palautetta kysyttiin pelin aikana vain mielikuvakartalla eli ”mikä paikka pelin aikana oli *sinulle* vaikuttava, mene siihen ja perustele valintasi muille.” Nyt kuukauden päästä halusin palauteosiossa tarkentaa tuntemuksia ja mieleen jääneitä asioita.

Peli oltiin koettu opettavaisena ja ajatuksia herättävänä, mutta jotenkin tylsänä ja pitkänä. Nuorten palautteen perustella voidaan päätellä, että peli toimii hyvin ennaltaehkäisevänä. Myös sosiaalipedagogisen työn näkemys on puuttua ennaltaehkäisevästi asioihin.

*” No, aika tylsiä mutta niin kuin jo sanoin niin tuo ilkivalta pisti kyllä miettimään jonkun verran”* tyttö 6

*”että Kuopiossa luonto on aika sotkuista”* tyttö 5

Tyttö 6 pohtii vastauksissa ilkivaltaa, myös tyttö 5 miettii ilkivaltaa sotkemisen näkökulmasta. Tyttö 5 käyttää luonto-sanaan tarkoittaessaan ympäristöä.

*”Toivottavasti tässä tehtävässä jokainen meidän luokalta ymmärsi että ilkivalta ei oikeasti kannata, Ainakin itselleni tuli sellainen olo”* tyttö 6

Tyttö 6:n vastauksesta voidaan päätellä, että hän on vahvasti sitä mieltä, että pelillä on ollut hänelle merkitystä vahingontekoja vähentävästi ja hän toivoi, että muutkin ovat kokeneet samoin.

Mieleenpainuvana asiana osa nuorista kertoi koko draamapelin kulun, osa taas jonkin yksittäisen osion, myös yhdessä tekeminen oli jäänyt mieleen. Kahdeksan vastaajaa ei vastannut mitään tai ei enää muistanut mitään.

*” kun tultiin sinne huoneeseen pienen tauon jälkeen ja siellä soi ne ilkeä valta musiikit ja kaupungissa oli käyny ilkeä valta. Toinen taas kun ruettiin pukemaan niitä ammatti vaatteita päälle kun kaikki oli niin huvittavan näköisiä”* tyttö 9

Tyttö 9:lle vastauksen perusteella mieleenpainuvia osia ovat olleet ne kohdat pelistä, missä on erilaiset luovat menetelmät käytössä. Ilkeä Valta näyttäytyy kuvien ja musiikin avulla ja roolivaatteet antavat luvan hassutella ja leikkiä.

Nuorten mielestä peli sopii parhaiten 10,2- 12,7 (nuorten vastausten keskiarvot minkä ikäisille he suosittelisivat peliä) Yksi vastaaja ilmoitti, että kaiken ikäisille. Kaksi vastaajaa mielsi pelin lapselliseksi ja he suosittelivat peliä 5-8 ja 3-6 -vuotiaille. Nuorten vastusten perusteella peli ei ole liian vaikea, koska kaikki olivat antaneet alaiäksi itseään nuoremman tai samanikäisen kuin itse on.

Mikä pelille nimeksi, antoi vastauksiksi seuraavaa: oma kaupunki, ilki-valta, kaupunki ja sen ongelmat, kaupunkimme, luonnon kehitys, rakenna kaupunki, kaupungin verot, kaupunkipeli, tosi elämän kaupunki, nyky aikaa, kaupungin kehitys. Nimien perusteella kaupungin toiminta oli jäänyt mieleen, vain yksi vastaaja nimeäisi pelin ilki-valtan mukaan, muutama tuo myös ongelmat esille. Kolme vastasi: emt (en minä tiedä).

## **6.2 Pelin toiminnalliset kehittämissideat**

Kehittämistä kysyin nuorilta kysymyksellä, miten kehittäisit peliä. Tämän kysymyksen vastauksien perusteella ja nuorten avoimen fiilis-kysymyksen pohjalta nousee seuraavat teemat kehittämiskohteiksi:

- Piirtämiseen liittyvät asiat. Kahdessa vastauksessa oman kodin suunnittelun osuutta olisi voinut lisätä, piirtää olisi voinut mihin halusi.
- Ammattien esittämistä oli pidetty ja sitä osiota toivottiin pidemmäksi.
- Monessa vastauksessa tuli pelin pituus kehittämiskohteeksi; pitkät tauot, vain kuuntelu tai rahojen laskeminen oli tylsää.
- Pelitilaa oli pieni ja kaikuva.
- Yksi vastaaja veisi toimintaideoita rahojen suhteen pitemmälle.

Nuorten vastauksista voi päätellä, että pelin toiminnallisuuteen ja pituuteen tulee kiinnittää enemmän huomioita. Nämä asiat korostuivat myös videotaltioinnissa. Asioiden tekeminen lomittain lyhentää peliä ja draaman keinoin käsiteltävien osioiden lisääminen elävöittää toimintaa. Testiryhmän toiminnan ohjasin yksin ja tämä oli yksi toimintaa hidastava tekijä. Mikäli ohjaajia on kaksi, he pystyvät myös samalla havainnoimaan ryhmän reaktiota ja puuttumaan niihin heti tai palautekeskustelun aikana.

#### *Pelin aloitus*

Jonkun toisen ryhmän kanssa alkulämmittelyyn ja ryhmien muodostamiseen tulee käyttää enemmän aikaa. Testiryhmä oli toisilleen tuttu ja valmiiksi orientoituneet toimimaan yhdessä. Alkulämmittelyksi toimii joku liikuntaa ja iloittelua sisältävä leikki, jonka voi kytkeä kaupunki-teemaan esim.” robottiautot”.

#### *Kaupungin suunnittelu*

Jo pelin aikana tuntui, että odotusaika muodostui liian pitkäksi ja tämä oletamus vahvistui myös pelistä otettua videota katsoessa. Luokka oli jaettu seitsemään ryhmään, joka ryhmässä 4 jäsentä. Vaikka olin antanut ajan piirtämiselle, niin tehtävä venyi.

Tehtävää voi jouduttaa siten, että puolet ryhmästä piirtää kerrallaan. Ja kun oman kaupunkiin tarvittavan asian piirtänyt, voi ruveta piirtämään omaa kotiaan. Kodin piirtämisen jälkeen voi ruveta miettimään ammatteja, joita tarvitaan, jotta palvelut pelaisivat. Eli tehdään asioita lomittain ja yhtäaikaisesti.

Kaupungin rakennetta voidaan yhdessä suunnitella etukäteen; piirretään lähiölle rajat ja mahdollinen pääkatu. Näin palveluiden sijoittelulle tulee merkitystä. Nyt nuoret eivät miettineet, miten palvelut sijoittuivat toisiinsa tai kotiin nähden.

Kodin sijoittelusta olisi voinut tehdä vielä kyselykierroksen ja miettiä mitkä palvelut ovat itselle tärkeitä ja mitä pitää olla lähellä ja mitä voi hakea kauempaa. Tällä pelikerralla kodin sijoittelussa oli kaverin kodin läheisyys ehkä tärkeämpää kuin palveluiden.

Kaupungin suunnittelun voi aloittaa myös kodin piirtämisestä, näin kodin sijainti palveluihin nähden korostuu ja tehtävän hahmottaminen helpottuu. (testattu pelitilanteessa joulukuussa 2010)

#### *Ammatin esittäminen*

Osa nuorista ei olisi millään malttanut odottaa ohjeistusta kun rekvisiitta otettiin esille. Esittäminen oli kivaa ja jokainen tuntui löytävän jonkun roolin. Tätä osiota voi pidentää ja ohjata esittämistä esim. työpäivän kulun mukaiseksi. Mukaan voi ottaa myös still-kuvia työelämästä, joita voi esittää ryhmissä. Still-kuvien aiheita voisi olla esim. kokouksessa, hoitotoimenpiteitä, opetustilanne yms.

#### *Kaupungin tehtävät*

Kaupungin eri hallintokuntien tehtävien ymmärtämistä voi konkretisoida still-kuvien tai pantomiimin avulla. Toiset ryhmät yrittävät arvata, mitä ryhmä esittää. Näin tämäkin osio saadaan osallistuvammaksi. Ohjaajan rooliksi jää juontaa esitykset ja tehdä toimialoista kysymyksiä ja tarkentaa niiden tärkeimpiä tehtäviä.

#### *Juhlavuoden erillismääräraha*

Lisämäärärahan käytön suunnittelua voi helpottaa konkretisoimalla juhlavuoden toimintoja nuorten tarpeisiin ja omaan lähiympäristöön. Vaarana tarkasti rajattujen ohjeiden kohdalla on, että ideoista tulee rajoittuneita.

Pienemmän ryhmän kanssa voidaan ottaa kaupungin hallitus mukaan toimintaan ja se päättää mille toimialalle/toimialoille annetaan juhlavuoden rahat.

Tehtävän aikana ei tarkoituksella puututtu siihen mille toimialalle tehtävä oikeasti kuuluu. Esimerkiksi nuoret mielsivät jalkapalloskentän ympäristöön kuuluvaksi. Nuorisotoimen ehdotuksen X-games-areenaa Kuopiossa ei ole ja muuallakin nämä palvelut ovat kaupallisia. Nuorisotoimen kohdalla olisi luullut, että nuorisotalotoiminta olisi noussut edes jotenkin esille, mutta nämä nuoret eivät todennäköisesti käytä nuorisotalojen palveluita tai sitten ne ovat sopivia.

### *Ilkeä Valta ja sen aiheuttamat tuhot*

Ilkeä Valta osio oli tällä tavoin sopivan konkreettinen ja myös helposti toteutettava; ei tarvitse siirtää isoja rekvisiittoja tai rakentaa jotain erityistä.

Kuvien kuvaaminen avasi myös minun silmät sotkujen määrästä. Kuvatessa pyrin kuvaamaan mahdollisimman erilaisia kohteita, tämän vuoksi en kuvannut kaikkea vaan mahdollisimman erilaisia kohteita ja eri puolilta Petosta ja Saaristokaupunkia.

*” tämä niinku tavallaan avas silmät, kun en oo oikein tienny mitä täällä on tehty, oon nähny vain koulun seinät... oli hyvä että kuvat näytettiin ja me jouduttiin maksamaan vahingot, niin sai käsityksen kaupungin rahoista, tai siis älyä että näiden tuhojen maksamiseen menee tosi paljon rahaa....”* tyttö 1

Tyttö yksi kertoo vastauksessaan miten häneen vaikutti kuvien erilaisuus ja ilkevallan määrä hänen lähiympäristössään ja hän ymmärtää myös ilkevallan seuraukset niin pelissä kuin oikeassa elämässä. Joku joutuu aina maksamaan ilkevallasta aiheutuvat kustannukset.

Kuvakoosteen esittäminen leirikoulussa ei toiminut aivan suunnitellulla tavalla. Käytössä ollut kannettava tietokone ei vaihtanut kuvia automaattisesti eikä mukana ollut CD-soitin soittanut poltettuja levyjä. Onneksi minulla oli vaihtoehtomusiikki alkupeiräisellä CD:llä ja opettaja toimi kuvien vaihtajana. Jatkoa ajatellen musiikki ja kuvakoosteesta tulee työstää yksi kokonaisuus, joka toimii itseksensä.

Ilkeän Vallan toimintaa voi vielä konkretisoida ja tehostaa henkilöllä, joka esittää graffitin tekijää ja paikkojen särkijää samanaikaisesti kun kuva-musiikkikooste pyörii.

Ilkeän vallan jälkien tarkasteluun tulee käsikirjoittaa myös se tilanne, että joku jää kiinni tekemästään ilkevallasta ja saa siitä rangaistuksen. Näin myös kiinnijäämisestä koituneet korvausveloitteet konkretisoituvat. Tilanteen voi näytellä rooleilla poliisi, ilkevallan tekijä ja tekijän vanhemmat.

### *Pelin lopetuksesta*

Nyt ajan puutteen vuoksi loppu jäi jotenkin ilmaan. Se, mihin pelillä pyritään, voidaan lopussa nostaa tärkeäksi asiaksi. Halutaanko painottaa ilkevallaa vai suunnittelua.

Lopetuksessa olisi voitu luoda kaupungille omat säännöt, keskustella ilkevallan luonteesta ja sen todellisista kustannuksista Kuopiossa, miten itse on kokenut ilkevallaa ja voiko ilkevallaltaan itse vaikuttaa ja ilkevallan rikosoikeudellisista seuraamuksista. Tai vastaavasti nostaa suunnitteluosuutta ja sieltä nuorten tarpeita ja sitä miten näitä asioita oikeasti voi viedä eteenpäin.

## **6.3 Draamapeli kansalaiseksi kasvattamisen näkökulmasta**

Kyselyssä ei ollut kysymyksiä, jotka suoraan mittaisivat yhteistoiminnallisuutta, dialogisuutta tai reflektiivisyyttä, jotka ovat Nivalan mukaan sosiaalipedagogisen kansalaiseksi kasvattamisen lähtökohtia. Vastauksista ja tallennetusta materiaalista voi kuitenkin löytää näihin asioihin vastauksia.

Yhteistoiminnallisuus tarkoittaa, että pyritään saamaan aikaan, tukemaan ja laadullisesti kehittämään osallistujien yhteistoimintaa. Yhteistoiminnallisuus edellyttää aktiivista yhdessä tekemistä. ( Nivala, 2010, s.117) Nuorten vastauksissa yhteistoiminnallisuus korostui. Useammassa vastauksessa oli mietitty, miten yhdessä piti pohtia ongelmiin ratkaisuja ja joutui myös itse osallistumaan. Kukaan ei tehnyt tehtäviä yksin.

Nuorten vastausten perusteella voidaan sanoa, että peli oli yhteistoiminnallista oppimista ja merkityksellinen oppimiskokemus. Osa nuorista nosti kaupungin suunnittelun tärkeäksi, osalle ilkevallan ymmärtäminen oli ollut tärkeä kokemus, osa mietti peliä vain yhteistoiminnallisena kokemuksena ja luokkaa jäseniä lähentävänä toimintana. Kaikki nämä kokemukset ovat yhtä tärkeitä.

*”Tehtävä oli mukava ja lähenti luokan välejä (:” tyttö 8*



*”Kavereiden kanssa oli kiva touhuta.”* tyttö 4

Tyttö 8 ja tyttö 4 kertovat vastauksissaan yhteisen tekemisen tärkeydestä ja myös siitä, että luokassa on hyvä henki ja kavereita.

Dialogisuus on vuorovaikutteinen oppimisprosessi, joka voi toteutua kahden ihmisen välisessä suhteessa tai yhteisöllisessä vuorovaikutuksessa. Omien ajatusten ilmaisemisen lisäksi dialogissa on tärkeää kuunnella muiden mielipiteitä ja pohtia asioita yhdessä kriittisesti ( Nivala, 2010, s. 120). Nuorten vastausten perusteella dialogisuutta oli todennäköisesti liikaakin, koska pelin aikana joutui kuuntelemaan muiden mielipiteitä ja perustelemaan omiaan ja isossa ryhmässä tähän meni paljon aikaa.

*”aika pitkä peli olisi voinut ollut vähän lyhyempi niin olisi vielä ollut mielenkiintoa”* tyttö 9

Tyttö 9 kritisoi pelin pituutta ja pituus johtui osaksi ryhmän isosta koosta ja siitä, että joutui kuuntelemaan toisten mielipiteitä ja esittämään perustellusti omia eli käymään dialogia.

Toisaalta dialogisuus näkyy minun tavassa ohjata ja suhtautua nuoriin tasavertaisina toimijoina. Ohjaustilanteessa pyrin huolehtimaan, että kaikki saavat sanoa mielipiteensä ja niitä myös kommentoidaan. Toiminnan lopuksi kiitin ryhmää hyvästä työskentelystä ja myös siitä, että olivat mahdollistaneet myös itselleni hyvän oppimiskokemuksen.

Reflektio on toiminnan ja siitä saatujen kokemusten yhdessä tarkastelua. ( Nivala, 2010, s. 119) Reflektiivisyys jäi tämän toimintakokeilun kohdalla kaikkein vähimmälle ja huonosti hoidetuksi. Pelin jälkeen kysyi, mikä oli vaikuttavin/merkityksellinen asia, ja pyysin menemään kaupungissa siihen paikkaan. Tämän jälkeen kävimme lyhyen keskustelun, miksi kukakin oli valinnut sen paikan kaupungista. Kysely itsessään toimi refleктоivana, vaikkakin siitä puuttui vuorovaikutus. Kyselyn ohjeistustilanteessa keskustelimme yleisesti pelistä ja katsoimme kuvat. Lisäksi toisessa vanhempainillassa kerroin vanhemmille, mitä olimme tehneet leirikoulussa ja miten peli oli mennyt. Esitin toiveen, että vanhemmat kyselisivät pelistä ja jatkaisivat keskustelua ilkivallasta ja kunnallisdemokratiasta kotona. Tähän vanhempainiltaan nuoret eivät osallistuneet.

## **7 DRAAMAPELIN JATKOKEHITTELY JA HYÖDYNTÄMINEN OSANA NUORISOTOIMINTAA JA MUITA KAUPUNGIN PALVELUITA**

Nuorisotyössä tulee olla myös kasvatuksellisia toimintamuotoja, draamapeli on silloin yksi hyvä menetelmä. Sen avulla voidaan vahingon tekojen ehkäisemisen lisäksi markkinoida aloitkekanavaa, siitä voidaan tehdä jollekin luokka-asteelle vakituinen toimintamuoto koulun ja nuorisotoimen yhteistyöhön tai sitä voidaan hyödyntää nuorten omassa toiminnassa suunnittelun apuna tai pelin sisällön tuottamisessa. Pelin avulla voidaan myös kerätä nuorten toiveita asuinympäristöstään.

Kuopiossa on perinteisesti nuorisotoimi tehnyt yhteistyötä yläkoulujen kanssa seiskaluokkien ryhmäyttämiseksi. Yhteinen kaupunkimme vaarassa –draamapeli voisi toimia samantapaisena pakettina 8. luokkalaisille. Toiminta on yhteistoiminnallista ja opettavaa ja jos toiminta toteutetaan muussa kuin kouluympäristössä, siihen saadaan myös viihdyttäviä elementtejä. Nuorisotyöntekijöiden vetämänä peli antaa nuorisohjaajille oivan mahdollisuuden osallistua nuorten koulutyöhön ja tavoittaa tätä kautta suuren joukon alueen nuoria. Koulutyöhön peli tuo erilaisia oppimiskokemuksia nuorille.

Mikäli nuoret, jotka ovat pelanneet peliä, haluavat jatkaa pelin kehittelyä, siinä riittää aina päivittämistä esim. valokuvien ottamisessa ja musiikin tekemisessä. Antamalla nuorille tehtäväksi kuvata omasta ympäristöstään vahingonteon jälkiä tulee asia vielä konkreettisemmaksi ja nuorten silmin vahingonteot näyttävät varmasti erilaiselta kuin aikuisen näkökulmasta. Musiikkiakin pystyisi luomaan itse ja silloin ei tarvitsisi mieltä teostoa ja gramex maksuja. Musiikin tekeminen tarvitsee ammattitaitoisen ohjaajan ja myös välineet musiikin tekemiseen.

Draama ja osallistava toiminta tulee olla yksi nuorisotyön menetelmä. Pelin mallin pohjalta voi työstää muitakin ideoinnin ja suunnittelun malleja. Esim. nuorten kanssa voi tehdä nuorisotalon toimintasuunnitelmaa samalla idealla. Aloitetaan ihanteista ja toiveista -> pyöritetään perustoimintoja -> saadaan lisäresursseja -> seuraa jokin kriisi tai katastrofi, johon menee paljon rahaa -> joudutaan arvottamaan, mikä on tärkeintä ja voinko itse vaikuttaa siihen, ettei kriisitilannetta synny.

Peli tuottaa paljon käyttökelpoista materiaalia nuorten toiveista omaa asuinympäristöön kohtaan. Tulkitsemalla nuorten suunnittelemaa ihannekaupunkia saadaan tietoa nuorten tarpeista. Peliä voidaan tietoisesti käyttää suunnittelun apuna ja siitä syntyneet ideat voidaan raportoida eteenpäin ja ottaa huomioon aluesuunnittelussa.

## **7.1 Aloitekanava**

Pelissä syntyneiden hyvien ideoiden jatkotyöstämiseen voi kytkeä Aloitekanava.fi –toiminnan. Aloitekanava on Opetusministeriön nuorisoyksikön tukema sähköinen vaikuttamisen kanava, jonka kautta nuori pystyy tekemään idean tai aloitteen oman elinpiirinsä asioista koskien koulua, kotiympäristöä tai harrastetoimintaa. Aloitteet toimitetaan kunnan tai kaupungin päättävälle elimille ja nuorille kerrotaan verkon kautta miten aloitteille on käynyt.

Aloitekanava on suunniteltu julkisen ja kolmannen sektorin verkkodemokratian edistämiseen. Sen tarkoitus on lisätä viestinnän avoimuutta ja madaltaa kynnystä osallistua yhteiseen päätöksentekoon. Aloitekanava mahdollistaa ajasta ja paikasta riippumattoman vaikuttamisen.

Aloitekanava tarjoaa virtuaalifoorumin ajatusten esittämiselle. Sen viisivaiheinen prosessi seuloa ideoiden joukosta kehityskelpoisimmat osallistujien argumenttien ja äänestysten perusteella ja seuraa näin syntyneiden aloitteiden kehittymistä koko niiden elinkaaren ajan – idean esittämisestä sen mahdolliseen toteutumiseen saakka. (Nuoren aloitekanavan kotisivut.)

Aloitekanavan markkinointiin peliä käytettiin toisella pelikerralla marraskuussa 2010 Jynkänlahden oppilaskunnan kanssa. Kuopiossa Aloitekanava on otettu käyttöön 15.9.2010, mutta sen markkinointi on vielä kesken.

## 8 POHDINTA

Nuorten Palvelu ry:n koordinoima Archipelago – yhteisapelillä vaikutetaan –hanke on mahdollistanut pelin kehittelyn ja testaamisen käytännössä. Kehittämistehtävänä oli tehdä draamapelistä nuoria kiinnostava ja vaikuttava kokonaisuus, jonka kasvatuksellisenä tavoitteena on tukea kansalaiseksi kasvamista niin, että myös vahingonteot konkretisoituvat jokaista koskettavaksi asiaksi. Pelin laadinnassa käytin Helsingissä ja Lahdessa käytössä olleita toiminnallisia malleja, joiden pohjalle rakensin Kuopion mallin. Draama-pelin kehittäminen onnistui sisällöllisten ja toiminnallisten tavoitteiden mukaisesti.

Peli on toimiva nuorisotyön menetelmä, jonka avulla voidaan vaikuttaa nuorten mielialoihin. Nuorten vastaukset kertovat saman. Varsinaisten asenteiden muutosten mitaaminen ei ole ollut tämän työn tarkoitus, mutta vihjeitä nuorten asenteiden muuttamisesta vahingontekojen vastaisiksi voidaan saada heidän esittämistään kommentteista pelin aikana ilkeistä kertovan kuvakoosteen pyöriessä ja kyselystä pelin vaikuttavuuden perusteella. Nuoret olivat vastanneet monisanaisemmin vahingontekoja käsittelevän osion kysymyksiin kuin muiden osioiden kysymyksiin.

Draamapeli on vahvasti sosiaalipedagoginen toimintamuoto. Se on dialoginen, yhteistoiminnallinen, tavoitteena sosiaalisten ongelmien pedagogiseen ehkäisy ja lieventäminen, ihmisten yhteiskunnallisen identiteetin vahvistaminen ja selkeyttäminen, subjektiivisuuden ja elämänhallinnan tukeminen sekä osallisuuden ja osallistumisen edistäminen. Draamapelin avulla voidaan tukea kansalaiseksi kasvamista, koska pelin avulla nuoret ymmärtävät kansalaisuuden kaksijakoisuuden, se tuo mukanaan sekä oikeuksia että velvollisuuksia. Omilla teoilla on merkitystä. Osallisuuden kokemuksen kautta syntyy omistajuutta, joka vähentää vahingontekoja.

Peliprosessissa vaikeinta oli reflektoinnin järjestäminen. Miten ajatusten kertomisen ja kokemuksista keskustelun saa liitettyä luontevasti nuorten maailmaan? Tässä kokeilussa se jäi vähimmälle ja huonoiten hoidetuksi.

Peli toimii parhaiten kouluympäristössä, koska se sisältää niin paljon teoreettista tietoa ja vapaa-ajalla nuorten keskittyminen kahden tunnin mittaiseen toimintaan ei välttämät-

tä onnistu. Mikäli peliä käytetään vapaa-ajalla, pelin osallistujien tulee olla jo valmis ryhmä ja motivoitunut toimimaan yhdessä. Nuorisotyö sisältää paljon hyviä menetelmiä, jotka sopivat myös koulutyöhön.

Peli tuottaa paljon materiaalia esim. kaupunkisuunnittelua varten. Nuorten keksimät kaupungin palveluiden parannusehdotukset ja kaupungin suunnittelusta syntyneet ideat voidaan viedä käytäntöön tai ainakin aloitteiksi kaupungin organisaatioon. Nuorten ideoita voi työstää [Aloitekanava.fi](http://Aloitekanava.fi) –palvelun kautta.

Archipelago-hankkeen puitteissa draama-peliä on pelattu useita kertoja, peli on kehittynyt ja jäntevöitynyt jokaisella pelikerralla. Kun ohjaaja on oppinut peliprosessin hyvin, hänellä on ollut mahdollisuus toimia ryhmän reaktioiden mukaan ja muokata alkuperäistä käsikirjoitusta myös toiminnan aikana eli antaa aikaa ja tilaa toiminnan aikana nouseville kysymyksille. Prosessidraama menetelmänä on elävä ja muuntuva tapa käsitellä asioita. Draamapelin käsikirjoitus tulee tarkastaa jokaista toimintakertaa varten, halutaanko siinä painottaa jotain tiettyä kohtaa, onko ryhmän koolla merkitystä toiminnalle tai vaikuttaako tila jotenkin prosessin kulkuun. Menetelmänä prosessidraamaa voi käyttää myös muiden asioiden käsittelyyn kuten kiusaamisen tai seurustelun.

Kuopion kaupungin palvelualueuudistus luo omat haasteet kaupungin hallinnon esittelylle. Uudistus on otettu käyttöön tammikuussa 2011 ja vielä eri palvelut eivät ole jäsenyneet kaupunkilaisten mielissä paikoilleen ja palvelualueiden nimet ovat uusia ja vaikeita. Kun palvelualueuudistus on ollut käytössä jonkun aikaa, peliä voi jatkossa käyttää myös tämän uuden mallin opetteluun. Tätä varten tulee tehdä uudet toimialakortit.

Kysely koulun kotisivujen kautta onnistui hyvin, 15 nuorta vastasi kyselyyn, vastaajissa oli sekä tyttöjä että poikia. Tutkimuksen luottavuus kyselyn vastausprosentin perusteella on hyvä. Vastaukset ovat nuorten näköisiä ja sisältävät heidän käyttämää kieltään. Vastaukset antoivat hyviä ehdotuksia pelin kehittämiseksi. Pelin sosiaalipedagoginen sisällön tarkastelu perustuu testiryhmän vastauksiin ja testitilanteesta olevaan taltioituun materiaaliin ja on tässä mielessä ainutkertaista. Olen pyrkinyt analysoimaan materiaalia objektiivisesti. Mikäli testiryhmän toimintaa olisi ollut ohjaamassa kaksi

henkilöä, olisi sisällön tulkinta voinut olla erilainen, nyt tulkinta perustuu minun kokemukseen pelitilanteesta ja nuorten vastausten analysointiin pelitilanteen perusteella.

Opinnäytetyö vahvisti näkemystäni, että sosiaalipedagogiikka on mielenkiintoista ja nuorisotyölle sopiva teoria. Nuorten keskuudessa tapahtuvan toiminnan tarkastelu vaatii pohjaksi vahvaa teoriaa ja lisäopiskelua.

## LÄHTEET

Autio, Eräranta & Myllyniemi (toim.) 2008: Polarisoituva nuoruus?, Nuorten elinolot –vuosikirja. Helsinki

Gretschel, Anu & Kiilakoski, Tommi (toim.) 2007. Lasten ja nuorten kunta: Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto

Ellonen, Noora 2008. Kasvuyhteisö nuoren turvana. Tampere: Nuorisotutkimusverkosto.

Hakala, Juha T. 2004. Opinnäytetyöopas ammattikorkeakouluille. Tampere: Gaudeamus

Heikkinen, Hannu 2007. Vakava leikkisyys, Draamakasvatusta opettajille. 2.-3.tarkennettu painos. Vantaa: Kansanvalistusseura

Heiskanen, Hannu L.T., Rovio Esa ja Syrjälä Leena (toim.)2006. Toiminnasta tietoon, toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. Vantaa: Kansanvalistusseura

Hirsijärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2007. Tuki ja kirjoita. 13. painos. Keuruu: Tammi.

Hirvonen, Elna 2009. Nuorisotyön ja sosiaalityön jaetut kentät, Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto

Hoikkala & Sell (toim.) 2008. Nuorisotyötä on tehtävä, Menetelmien perustat, rajat ja mahdollisuudet. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto

Honkatukia & Kivivuori (toim.) 2006. Nuorisorikollisuus. Helsinki: Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos, Nuorisotutkimusverkosto

Hämäläinen, Juha 1999. Johdatus sosiaalipedagogiikkaan. Kuopio: Kuopion yliopisto

Korhonen, Pekka & Östern, Anna-Leena (toim.) 2001. Draama, teatteri ja kasvatus, Jyväskylä : Atenaa Kustannus

Koskinen, Sanna 2010. Lapset ja nuoret ympäristökansalaisina, ympäristökasvatuksen näkökulmia osallistumiseen. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto

Kouluterveyspäivät 2010, 24.-25.8.2010. Tampereen Yliopisto. Tiivistelmät ja posterit. PDF-dokumentti. Riikka Puusniekka. <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/5ac348a4-4ba9-4a55-93a0-1452cbe317d5>. Luettu 15.11.2010

KUOPION HYVINVOINTIKERTOMUS 2009, Kuvaus kuopiolaisten hyvinvoinnista ja hyvinvointistrategian tavoitteiden toteutumisesta

Kuopion kaupungin suunnitteluosaston julkaisuja Väestömäärät ikäryhmittäin <http://www.kuopio.fi/yks.nsf/TD/251006133416716?OpenDocument>. Luettu 30.11.2010.

Kuopion kaupungin teknisen viraston kotisivu kaupunginosaesitte-  
lythttp://www.kuopionkaupunginosat.fi/index.php?id=58.Ei päivitystietoja. Luettu  
12.1.2011.

Kurki, Leena & Nivala, Elina (toim.) 2006. Hyvä ihminen ja kunnan kansalainen,  
Johdatus kansalaisuuden sosiaalipedagogiikkaan. Tampere: Tampere University Press

Kuure, Tapio(toim.) 2001. Aikuistumisen pullon kaulat, Nuorten elinolot –vuosikirja,  
Pieksämäki

Laakkonen, Maarit, 2010. Sähköpostikeskustelu 14.4.2010. Poliisi. Kuopion poliisi

Laitinen, Ahti & Aromaa, Kauko1994. Näkökulmia rikollisuuteen, Tampere: Hanki ja  
jää

Laitinen, Ahti& Nyholm Marja-Liisa 1995. Luvaton nuoruus. Helsinki: Edita Pub-  
lishing Oy

Lämsä, Anna-Liisa 2009. Tuhat tarinaa lasten ja nuorten syrjäytymisestä, Lasten ja  
nuorten syrjäytyminen sosiaalihuollon asiakirjojen valossa. Oulu: Oulun yliopisto

Nuorisolaki 27.1.2006. WWW-dokumentti.

http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Nuoriso/lait\_ja\_saeaedoekset/nuorisol  
aki.pdf. Ei päivitystietoja. Luettu 15.12.2010.

Nummi, Elina & Koskinen, Sanna 2000. Sallittu kaupunki, opettajan opas. Helsinki:  
Helsingin kaupungin opetusvirasto ja Helsingin kaupungin rakennusvirasto.  
http://www.hel.fi/static/hkr/julkaisut/sallittu\_kaupunki\_opettajan\_opas.pdf. Luettu  
6.1.2010.

Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004. Opetushallitus. pdf-dokumentti.  
http://www02.oph.fi/ops/perusopetus/pops\_web.pdf. Luettu 29.3.2011.

Poliisin kotisivut vahingontekojen ja ilkivallan määritelmät

http://poliisi.fi/poliisi%5Chome.nsf/pages/15885CC664C9A860C2256BC90036215B  
?opendocument. Ei päivitystietoja. Luettu 16.03.2010.

Oikeuspoliittinen tutkimuslaitoksen kotisivut. WWW-dokumentti.

http://www.optula.om.fi. Luettu 13.3.2010

Oikeuspoliittinen tutkimuslaitos. Tiedote tiedotusvälineille 22.10.2010. Rikollisuus-  
tilanne 2009 http://www.optula.om.fi/uploads/q8lqnzxm.pdf. Luettu 31.10.2010.

Salo, Esko, 2010. Sähköpostikeskustelu 19.11.2010. Poliisi. Kuopion poliisi

Sosiaalipedagoginen aikakauskirja, vuosikirja 2010. Kuopio. Suomen sosiaalipeda-  
goginen seura ry

Suomen nuorisotyö Allianssi. WWW-artikkeli. Sami Myllyniemi.

Nuorisobarometri: Kulttuurin merkitys nuorten elämässä lisääntyy koko ajan  
http://www.ungasvalmaskin.fi/sivu.php?artikkeli\_id=4912. Luettu 31.1.2011



Terveyden ja hyvinvoinninlaitos. Kouluterveys. WWW-dokumentti.  
<http://info.stakes.fi/kouluterveyskysely/FI/index.htm>. Päivitetty 15.11.2010. Luettu 1.12.2010

Terveys kirjasto. Lasten ja nuorten käytöshäiriö. WWW-dokumentti. Ei päivitystietoja  
[http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p\\_artikkeli=dlk00382](http://www.terveyskirjasto.fi/terveyskirjasto/tk.koti?p_artikkeli=dlk00382). Luettu 15.10.2010

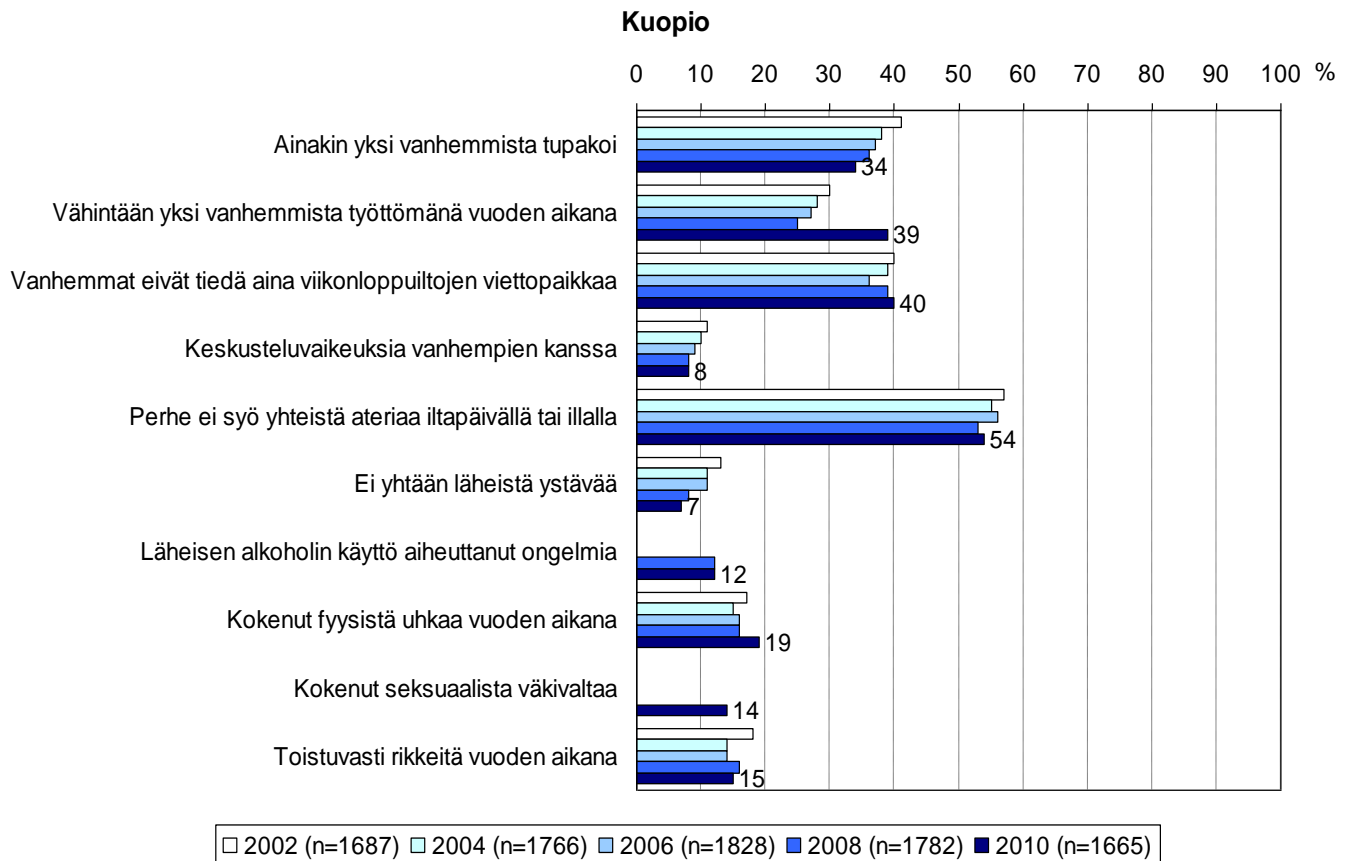
Vilka, Hanna & Airaksinen, Tiina 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Tammi

Vaikuttamistaidot. Nuorten Aloitekanava. Toteutus Ari Tammi. Ei päivitystietoja  
WWW-dokumentti.  
<http://www.vaikuttamistaidot.fi/opas/demokratia/demokratiatoiminta/verkkodemokrati-a-suomessa-ja-ulkomailla/nuorten-aloitekanava-verk>. Luettu 27.10.2010

## KUOPION KOULUTERVEYSTUTKIMUKSEN TULOKSET

### ELINOLOT

Vakioidut prosenttiosuudet

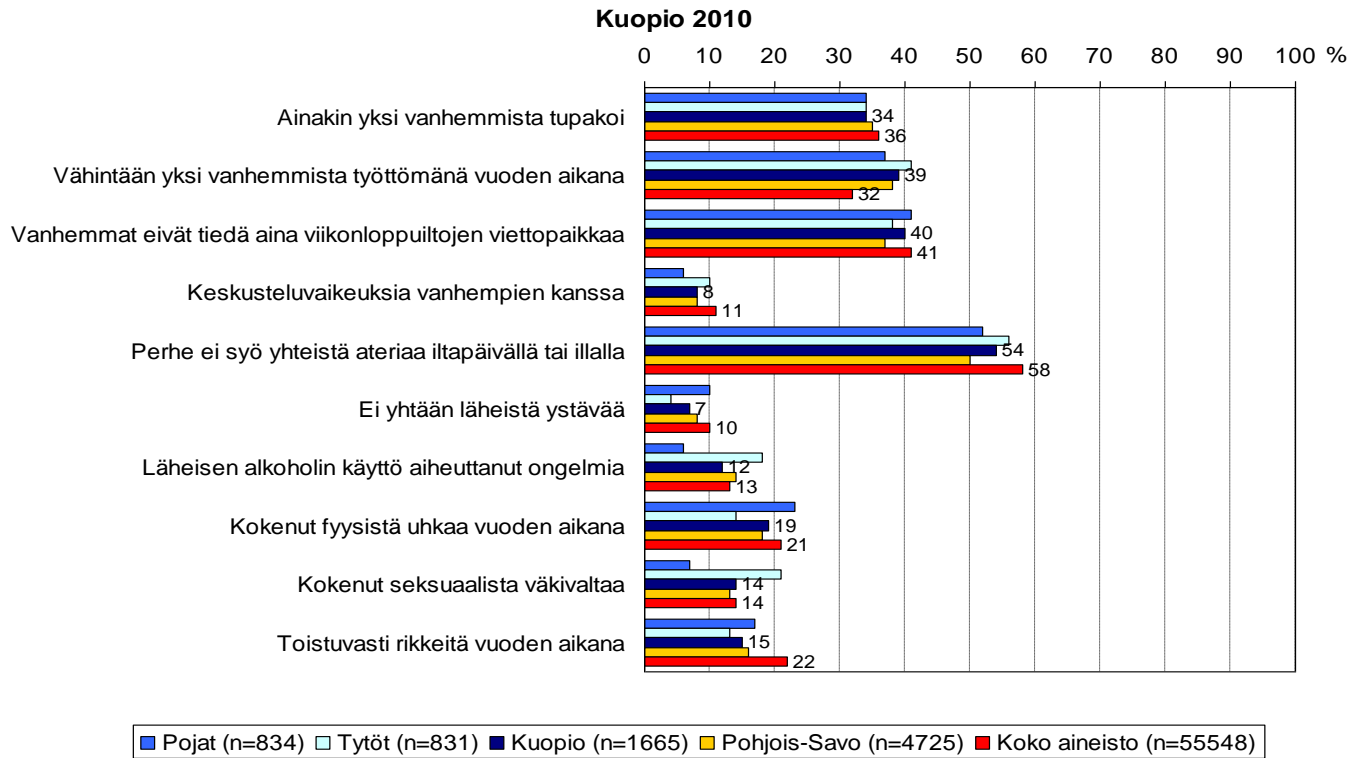


Peruskoulun 8. ja 9. luokan oppilaat

THL: Kouluterveyskysely

## ELINOLOT

Vakioidut prosenttiosuudet



Peruskoulun 8. ja 9. luokan oppilaat

THL: Kouluterveyskysely

**TUTKIMUSLUPA**

Asta Sajaniemi

040 487 4806

asta.sajaniemi@nuortenpalvelu.fi

TUTKIMUSLUPA

Opiskelen Mikkelin ammattikorkeakoulussa yhteispedagogiksi ja teen opinnäytetyöni liittyen nuorten osallisuuteen ja toiminnallisen mallin kehittämiseen. Mallin kehittäminen liittyy myös tämän hetkiseen työhöni, jota teen Nuorten Palvelu ry:lle. Työskentelen tämän toimikauden Archipelago - yhteisapelillä vaikutetaan –hankkeessa ja toiminta-alueena on Saaristokaupunki.

Leirikoulun aikana on tarkoitus testata toiminnallista osallisuuspeleä, jonka teemoina ovat kunnallinen demokratia, osallisuus ja ilkeä.

Toiminta dokumentoidaan valokuvaten ja/tai videoiden. Nuorilta kerätään mielipiteitä ja tuntemuksia pelistä Facebookissa, johon luodaan omat sivut. Sivuille hyväksytään kavereiksi vain tutkimusluvan saaneet oppilaat. Tekstit kopioidaan keksityille nimille tutkimuksen siinä vaiheessa kun henkilötiedoilla ei ole enää merkitystä. Alkuperäinen materiaali hävitetään työn hyväksymisen jälkeen. Valmiissa tutkimuksessa taataan tutkimukseen osallistuneiden anonyymisyys.

Nuorilta toivon avointa kritiikkiä ja hyviä ehdotuksia pelin toimivuuden parantamiseksi. Tässä vaiheessa tutkimusta nuoret toimivat testiryhmänä, mutta mikäli kiinnostusta toimintamallin kehittämiseen löytyy enemmän, ryhmästä voidaan muodostaa myös ”kehittämisryhmä” ja opinnäytetyö muuttuu toiminnallisesta opinnäytteestä toimintatutkimukseksi.

Työelämäohjaajana toimii Nuorten Palvelun toiminnanjohtaja Jaakko Nuotio ja Mikkelin ammattikorkeakoulussa työtäni ohjaa yliopettaja Pekka Penttinen.

Kuopiossa 19.8.2010

Asta Sajaniemi

Palauta .....

Annan lapselleni \_\_\_\_\_ luvan osallistua toiminnallisen osallisuuspeleiden tutkimukseen ja kehittämiseen.

Lapseni kuvia saa \_\_\_\_\_, ei saa \_\_\_\_\_ käyttää opinnäytetyön esittelyssä.

Allekirjoitus \_\_\_\_\_

## KYSELY

Kysely:

Palaa kuvien avulla leirikoulussa pelattuun peliin ja vastaa kysymyksiin.

Kaikki vastaukset ovat aivan yhtä oikeita. Mieti kuitenkin hetki ennen kuin vastaat, sillä voit vastata vain kerran. Toivon, että vastauksissa olisi sinun oma mielipiteesi ja kokemuksesi. Ihan sama, ok – eivät ole niitä vastauksia, joita haen. Perustele myös ajatuksiasi!

Voit myös kertoa omin sanoin, mitä peliin liittyvää kuvasta tulee mieleen.

Kaikkiin kysymyksiin ei ole pakko vastata, jos sinulla ei ole asiaan mitään sanottavaa.

## Kaupungin suunnittelu



1. Minkälaisen kaupungin suunnittelitte?
2. Olisiko siellä hyvä asua ja olisiko siellä kaikki nuorten tarvitsemat palvelut?
3. Omia ajatuksia, fiiliksiä ja kokemuksia

### Ihmisiä työssään



1. Millä rahoilla kaupunki pyörittää toimintaa?
2. Löytyikö toiveammatti?
3. Omia ajatuksia, fiiliksiä ja kokemuksia

### Kaupungin eri toimialat



1. Mikä oli sinun toimialasi ja sen tehtävät?
2. Miksi kaupungissa on erilaisia toimialoja?
3. Omia ajatuksia, fiiliksiä ja kokemuksia

### Kaupungin johtajan erillismääräraha



1. Jos nyt saisit toivoa kolme toivomusta kaupungille esitettäväksi uusista palveluista tai toimintamuodoista, mitä ne olisivat?
2. Omia ajatuksia, fiiliksiä ja kokemuksia

**Ilkeä valta ja sen aiheuttamat tuhot**



1. Millaisia ajatuksia kuvat ja musiikki sinussa herättivät?
2. Kuka tällaisia tuhoja oikeasti tekee?
3. Omia ajatuksia, fiiliksiä ja kokemuksia



### Tuhojen hinta



- 1.. Miltä tuntui, kun joutui luopumaan jostain itse suunnittelemastaan?
2. Voiko näin tapahtua myös oikeasti? Perustele!
3. Omia ajatuksia, fiiliksiä ja kokemuksia



### Palaute

1. Millaisia ajatuksia peli sinussa herätti
2. Mitä sinulle jäi mieleen toimintakokonaisuudesta?
3. Miten kehittäisit peliä?
4. Mikä olisi hyvä nimi pelille?
5. Minkä ikäisille suosittelisit peliä?
6. Omia ajatuksia, fiiliksiä ja kokemuksia!

Kiitos!

## **"YHTEINEN KAUPUNKIMME VAARASSA" – DRAAMAPELIN KÄSIKIRJOITUS**

### **Tarvikkeet:**

- paperia ja kyniä
- maalarinteippiä
- isoja papereita (voimapaperia)
- tusseja
- Outojengi-kortit ryhmiin jakamista varten ( tms)
- Kaupungin rahat
- taskulaskin
- asuterekvisiittaa: silmälaseja, hattuja, kravatteja tms.
- Verokarhulle karhunpää
- Ilkeälle Vallalle vaaterekvisiitta: mustaa ja aurinkolasit
- toimialakortit
- ilkivaltakortit
- datatykki
- kannettava tietokone
- kuvakooste musiikilla
- jatkojohto
- tarralappuja
- Ilkeä Valta kävi täällä A4 n. 10 kpl

Ohjaaja on vahvasti roolissa ja vetää koko tarinan. Kursiivilla kirjoitetut ovat vuoro-  
sanoja, joita ohjaaja voi käyttää olleessaan mm. kaupunginjohtajan roolissa. Suluissa  
olevat ajat antavat viitteitä toiminnan kestossa.

### **Lämmittely- ja aloitusleikit:**

- robottiautohippa (15min)
  - valitkaa pari, yhdestä yksinäisestä yrjänästä tulee hippa
  - rajataan alue millä robottiautot kulkevat
  - hipan idea on yrittää ottaa autoja kiinni, kun sinut saadaan kiinni tiput pois pelistä – ohjaaja tulee autoksi ja sinä siirryt ohjaajaksi
  - kaikki kulkevat tipu kävelyllä

- kaikkien käännösten on oltava 90 astetta
- sopikaa nimi, jolla ohjaaja kutsuu omaa robottiautoaan ja antaa ohjeita minne suuntaan mennään – huom. voi myös vaikuttaa nopeuteen, hitaasti/nopeasti

- ryhmiin jako korteilla (15min) Outo-jengi –kortit, jako tapahtuu nimien perusteella.

*”Kaupungissa asuu erilaisia ihmisiä. Jaan teille nyt kortit, joissa on eri tyyppien nimiä. Tehkää ryhmät nimien perusteella”*

### **ALOITUS** (5min)

*”Tänään pelaamme peliä, joka liittyy kaupunkiin ja sen toimintaan. Luomme aluksi itsellemme paikan asua. Olemme siis kaupunkilaisia. **Paljonko meitä on?** ”*

Ohjaaja kirjoittaa ylös oppilaiden määrittelemän kaupungin asukasluvun.

→ jos on suurilukuinen kaupunki, niin silloin kannattanee vaihtaa lähioön meidän piirtämistemme

### **PIIRTÄMINEN** (20–30 min)

*”Kaupunkimme on sijoittunut tällaiselle paperille. Mikä on kaupunkimme (lähiömme) nimi? Miltä kaupunkimme näyttää? Minkälaisia rakennuksia siellä on? **Mitä toimintoja ja palveluja kaupungissamme on?** ”*

TOTEUTUS: puolet oppilaista aloittaa piirtämisen (piirretään pääkatu ja mahdolliset lähiön rajat ennen tätä), jokainen oppilaista sanoo ääneen mitä alkaa piirtää, näin välitetään päällekkäisyydet (esim. monta sairaalaa). Toisissa tilanteissa päällekkäisyydet voivat olla tarkoituksen mukaisia (esim. koulu).

Kun puolet on piirtänyt hetken kaupunkia, siirtyvät he sijoittamaan omia kotitalojaan kaupunkiin. Samalla toinen puolikas oppilasta siirtyy piirtämään kaupungin toimintoja ja rakennuksia keskeemmälle.

Piirtäminen voidaan tehdä myös aloittaen omasta kodista. Kannattaa miettiä ryhmäkohtaisesti, mistä on hyvä aloittaa.

*Sidotaan yhteen kaupungin ammatit → kun olet piirtänyt kotisi, voit alkaa miettimään ammatteja joita kaupungissa esiintyy*

*HUOM! myös puistoja, penkkejä, ulkoilualueita...jne.*

### **KAUPUNGIN AMMATIT** (10min)

*”Nyt meillä on paikka jossa asua, ja oikein mukavalta paikalta näyttääkin. Kaupungissamme asuu monenlaisia ihmisiä ja harjoitetaan hyvin monenlaisia ammatteja. Mitä ammatteja meidän kaupungissamme harjoitetaan? ”*

Jokainen oppilas kirjoittaa yhden ammatin lapulle ja laittaa sen kiinni kaupunkiin siihen paikkaan missä kuvittelee sen ammattilaisen toimivan. Katsotaan yhdessä, mitä kaikkia ammatteja kaupungista löytyy.

### **TYÖNTEKOA** (15min)

*”Nyt alkaa tavallinen työviikko meidän XX- kaupungissamme. Te saatte mennä tekemään töitä. Katsotaanpas... Jokainen voi valita itselleen sopivan ammatin ja aloittaa työn teon. Voitte katsoa löytyykö täältä teidän ammattiinne sopivaa rekvisiittaa. ”*

Työntekoa esitetään pantomiimin keinoin. Kaikki työskentelevät samaan aikaan tilassa muutaman minuutin ajan.

Työpäivän kulkua voi ohjata esim. seuraavasti:

- *mitä teette kun lähdette aamulla töihin, ketä tapaatte yms.*
  
- *Still-kuvia – etsikää itsellenne kolme työkaveria ja mieltikää, joku työntekotilanne minkä esitätte still-kuvana.*

### **PALKANMAKSU**

*”Kylläpä olette ahkeria, teille pitää maksaa työstänne palkkaa. Tulkaa kaikki tänne palkanmaksuun!”*

Ohjaaja jakaa jokaiselle palkan. Kaikista töistä maksetaan sama palkka. Jokainen saa kolme rahaa. (3 x 800)

Tähän voi kertoa faktoja veroäyriin suuruudesta, keskipalkasta. Veroäyri on Kuopiossa 19,5.

*(kaupunginkassasta rahaa!)*

### **VEROVAROJEN KERUU** (10min)

*”Hetkinen! Olipa ihan unohtua. Täältä saapuu Verokarhu! Minä tarvitsen rahaa tähän kaupungin kassaan yhteisten asioittemme hoitamista varten. Haluan teiltä jokaiselta yhden kolmasosan palkastanne.”*

Ohjaaja kertoo oppilaille, että tämä kolmasosa palkasta vastaa Suomessa keskiverto-veroprosenttia, hyvin ansaitsevilta menee enemmän. Nämä ovat erittäin tärkeitä rahoja, sillä juuri näillä varoilla tätä meidän xx:n kaupunkiamme hoidetaan. Ilman näitä emme voisi tehdä yhtään mitään! Ei olisi kouluja, päiväkoteja, sairaaloita, teitä, kirjastoja.

### **KUNNALLINEN DEMOKRATIA JA PÄÄTÖKSENTEKO** (20min)

*”Mutta enhän minä voi yksin päättää, miten nämä rahat jaetaan. Onneksi kaupunkimme asukkaat ovat valinneet vaaleissa kaupunginvaltuuston, joka päättää kaupungin tärkeimmistä rahankäyttöasioista ja kaupungin hallinnon järjestämisestä. Valtuus-*

*to on asettanut eri toimialoille lautakunnat, jotka ovat kunkin toimen ylin päättävä elin. Toimialajohtaja esittää asian. kaupunginjohtajalle.*

*Nyt olisi mielenkiintoista kuulla ja nähdä, mitä kaikkia toimialoja täällä meidän kaupungissamme oikein onkaan. ”*

Jokainen ryhmä on saanut yhden toimialakortin, jossa on kerrottu sen toimialan perustehtävä. Ryhmän tehtävä on esittää pantomiimina oman toimialansa tehtäviä, niin että toiset voivat arvata mistä on kyse. Ohjaaja kertoo esityksen jälkeen tarkemmin kyseisestä toimiala-alasta ( tai sitten se luetaan suoraan kortista)

### **KAUPUNGIN JUHLAVUODEN TAPAHTUMAT** (15min)

*”Tänä vuonna meillä on suuri juhluvuosi. Kaupunkimme täyttää pyöreitä vuosia. Haluamme toki, että kaikilla asukkaillamme on erityisen hauskaa. Olemme säästäneet erityisen lisäbudjetin juhluvuotta varten. Voisittekin miettiä toimialoittain, mitä ylimääräistä hyvää haluaisitte kaupunkilaisille tarjota. ”*

Oppilaat miettivät mahdollisia vaihtoehtoja asukkaiden ilostuttamiseen. Ideoiden tulisi liittyä kunkin omaan toimialaan. Ideat kirjoitetaan paperille. Aikaa työskentelyyn annetaan noin 10 minuuttia. Ohjaaja voi kierrellä luokassa auttamassa ideoinnissa ja kannustamassa. Kaupunginjohtaja osoittaa puheensa kuvitteelliselle kaupungin hallitukselle.

*”Arvoisa kaupunginhallitus, olkaa hyvät ja käykää istumaan. Meillä on nyt käytettävissämme niin paljon erilaisia verotuloja, että perustoimintojen pitäisi sujua ja vähän jää vielä ylikin. Tämän ylijäämän jaamme mahdollisimman tasapuolisesti. Kaupungin toimialojen edustajat kertovat, mihin he ovat ajatelleet kohdistaa nämä lisärahat juhluvuotenumme. ”*

Oppilaat esittelevät vuorotellen oman toimialansa suunnitelmat. Kaupunginjohtaja johtaa kokousta ja voi halutessaan välillä kommentoida. Jokaiselle ehdotukselle annetaan raikuvat aplodit.

*”Todella hienoja ideoita!! Kaupunginhallitus tulee puoltamaan näitä hankkeita ja kaupunginvaltuusto hyväksyy ne. Kyllä asukkaamme nyt ovat tyytyväisiä!”*

Kaupunginjohtaja jakaa lisäbudjetin rahat tasapuolisesti toimialojen kesken. Nyt onkin aika pitää välitunnin mittainen tauko. Esittelevät kaupunginjohtajalle omat suunnitelmansa!

Mikäli osallistujien määrä on pieni voidaan siitä perustaa kaupunginhallitus, joka päättää, mille toimialalle juhluvuoden lisämääräraha annetaan. Päätöksen perustella voidaan jatkaa suunnittelua samoin kuin yllä.

**TAUKO** (10min)

Tauon aikana tilan seinille laitetaan Ilkeä Valta kävi täällä lappuja, suunnitellun kaupungin päälle kaadetaan tuoleja, liimataan lappuja, tilaa sotketaan. Laitetaan musiikkikuvakooste valmiiksi pyörimään.

**ILKEÄ VALTA KÄVI TÄÄLLÄ** (5min)

Kaaoksen esittäminen. Toinen ohjaajista esittää mustiin pukeutuneena sotkijaa ja rikkojaa.

Kaupunginjohtaja on shokissa... (vaimenna musiikki.)

*”Nyt on tapahtunut kauheita!! Kaupungissa riehui yön aikana epämääräinen jengi, joka ei ole kovin järjestäytynyt. Heillä on kuitenkin yhteinen nimi: ILKEÄ VALTA.”*

**ILKIVALTAA KÄYTÄNNÖSSÄ** (piirtäminen pareittain) (10 min)

*”Nyt kartoitamme, mitä he ovat tehneet. Piirtäkää (pareittain) ilkivaltakorteissa olevat tihutyöt papereille ja laittakaa sitten teipillä työ kaupunkiin kiinni ja teon nimi piirroksen kiinni.”*

Kuvakooste musiikkeineen voi pyöriä taustalla. Oppilaat vetävät pareittain kukin yhden ilkivaltakortin. He piirtävät nopeasti tuhojaan saamansa otsikon mukaan ja kiinnittävät otsikon kuvan alle. Ilkivaltakortin toisella puolella on tihutyön korjaamiseen kuluva rahasumma. Kun piirroksot ovat valmiita, oppilaat voivat hetken kierrellä luokassa katsomassa muiden töitä. Kaupunginjohtaja huudahtelee käydessään töitä läpi:

*”Voi ei! Kaupungin perustajan patsas on häväisty! Tuotakin katupuuta kasvatettiin 20 vuotta!”*

**VAHINKOJEN ARVIOINTI** (5-10min)

*”Nyt tarvitaan muutama poliisi arvioimaan vahinkoja! Oliko meillä äsken ammateissa poliisia?” Voit valita itsellesi apurin.”*

Valitaan joukosta kaksi poliisia, joista toiselle annetaan taskulaskin. Toinen poliisi kääntää esiin ilkivallan korjaamisen hinnan lapun kääntöpuolelta ja toinen laskee summat taskulaskimella yhteen. Sillä aikaa muu luokka voi keskustella ilkivallan kustannuksista ja sen seurauksista. Kun summa on laskettu, poliisit kertovat sen kaupunginjohtajalle.

*”Tästä teosta saatiin tekijät kiinni” Joudumme kuitenkin laskemaan tämänkin summan korjattaviin, sillä emme voi odottaa että maksu tulee vahingontekijältä meille asti. Mutta esitetään mitä oikein tapahtui”*

Tarvitaan 2 nuorta esittämään ilkivallan tekijöitä ja nuorten vanhemmat. Poliisit voivat jatkaa omissa rooleissaan. Näytellään tilanne kun nuoret jäävät paikanpäällä kiinni teosta. Soitto kotiin ja vanhempien reaktiot. Nuoret ovat yli 15-vuotiata eli myös rikosoikeudellisessa vastuussa teoistaan.

Tilanteelle voidaan miettiä eri ratkaisuja jatkotoimenpiteiden suhteen.

**KRIISIKOKOUS** (20 min)

*”Hyvät toimialajohtajat! Nyt pidämme kriisikokouksen. Näin paljon, yhteensä xx euroa, tulevat nämä vahingonteot maksamaan. Emme voi jättää kaupunkia tällaiseen kuntoon. Jos meillä on tämän näköistä, ILKEÄ VALTA rikkoo vain lisää! Turvattomuus ja rikollisuus lisääntyvät. Kaupunkimme joutuu rappiolle. Kukaan ei halua enää asua täällä! Meidän on keskusteltava, mistä itse kukin toimi voi luopua, että saamme tarvittavat rahat kokoon.”*

Oppilaat pohtivat ryhmittäin, mistä juhlaideoistaan ovat valmiita luopumaan. *”Kertoisitteko nyt ystävällisesti, mihin raskaisiin ratkaisuihin olette päätyneet! Kerään samalla rahat tänne kaupungin kassaan. Toimitan ne sitten yleisten töiden johtajalle vahinkojen korjaamista varten.”*

Kukin toimi kertoo vuorollaan, mistä he aikovat luopua ja tuovat rahat kaupungin kassaan. Samalla voidaan keskustella siitä, mistä kaupunkilaiset jäävät nyt paitsi, kun rahaa meneekin Yleisille töille ilkeiden jälkien korjaamiseen. *”Kiitos teille kaikille, olette olleet todella joustavia ja yhteistyökykyisiä!”*

**REFLEKTOINTI** (10 min)

*”Menkää siihen kohtaan kaupungissa, mikä oli teille vaikuttava/merkityksellinen paikka”*

- mikä oli vaikuttavin kohta, palautekartan avulla ja perustelut keskustellen
- jatkokeskustelu mitä haluaisi nostaa suunnitteluosioista tärkeimmäksi asiaksi ja mitä voisi tehdä ilkeiden ehkäisemiseksi lähiympäristössä
- käydään läpi rikosoikeudelliset vaatimukset, mikäli vahingonteoista jää kiinni