

PIDÄ HUOLTA

Lautapeli diakoniatyöstä rippikouluun

Maarit Anttila

Opinnäytetyö, syksy 2011

Diakonia-ammattikorkeakoulu,

Diak Länsi, Porin toimipaikka

Hoitoalan koulutusohjelma

Diakonisen hoitotyön

suuntautumisvaihtoehto

Sairaanhoitaja (AMK) + diakonissa

TIIVISTELMÄ

Anttila, Maarit. Pidä huolta – lautapeli diakoniatyöstä rippikouluun. Pori, syksy 2011, 138 s., 15 liitettä.

Diakonia-ammattikorkeakoulu, Diak Länsi, Pori. Hoitoalan koulutusohjelma, Diakonisen hoitotyön suuntautumisvaihtoehto, sairaanhoitaja (AMK) + diakonissa.

Tämä opinnäytetyö on produktio. Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda diakoniatyöstä kertova peli käytettäväksi rippikoulutyössä. Peli on suunniteltu diakoniakasvatuksen tueksi suurissa ryhmissä. Työn tavoitteina olivat diakoniatyön tunnettuuden vahvistaminen, diakoniatyön kuvan selventäminen, herättää vastuuta lähimmäisestä ja saada nuori pohtimaan kirkollista ammattia.

Produkti lähti käyntiin syksyllä 2010 alan kirjallisuutta tutkimalla. Peliä testasivat ensimmäistä kertaa diakoniatyön opiskelijat, minkä jälkeen peli koki muutamia pelaamista helpottavia muutoksia. Pelin lopullista muotoa testattiin talvi- sekä kesärippikoululeirillä vuonna 2011. Kaikkiaan 45 rippikoululaista vastasi palautteeseen pelistä.

Opinnäytetyön tuloksena syntyi lautapeli Pidä huolta. Peli on jaettu kahteen samankaltaiseen peliin isojen ryhmien puolittamiseksi. Pidä huolta -diakoniapeli on pelimekaniikaltaan kevyt ja luo hyvää tunnelmaa. Rippikoululaisten antaman palautteen mukaan peli on opettavainen, viihdyttävä ja kiinnostava. Ohje on selkeä ja peli helposti opittavissa. Pelin kesto on lyhyt ja sitä voi pelata useita kertoja. Lautapeli sopii 4–32 hengen ryhmän pelattavaksi.

Työn raportti alkaa luvulla työn lähtökohdista. Siitä jatketaan työn kannalta yhä tarkentaviin kokonaisuuksiin: diakonia, rippikoulu, mielekäs oppiminen, diakoniakasvatukseen rippikoulussa, lautapeleihin ja tuotteen eli lautapelin valmistusprosessiin. Lopuksi käydään läpi testauksesta saatu palaute, tavoitteiden arviointi ja pohdinta. Tuote on koottavissa tämän opinnäytetyön liitteiden pohjalta, sekä hankkimalla muutamia perinteisiä pelitarvikkeita kuten nopan ja tiimalasin.

Asiasanat: produktio, diakonia, diakoniakasvatus, rippikoulu, lautapelit, pelaaminen, oppiminen

ABSTRACT

Anttila, Maarit.

Take Care – Board Game for Learning About Diaconal Work.

138 p. 15 appendices. Language: Finnish. Pori, Autumn 2011.

Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Nursing, Option in Diaconal Nursing. Degree: Nurse + Deaconess.

This thesis was a production. The objective was to create a board game for learning about diaconal work to use in confirmation classes. The game was designed to support diaconal education in large groups. The aim of the thesis was to strengthen the awareness of diaconal work, to clarify the image of diaconal work, to raise responsibility of your neighbor and get the youth to consider ecclesiastical professions.

The work started in autumn 2010 by studying literature. The game was tested for the first time by students of diaconal work. After that the game underwent its final changes, which made the game easier to play. The final form was tested in two confirmation camps in 2011. In all, 45 candidates for confirmation told their opinions on the game.

Take Care – board game for learning about diaconia work is light and creates good atmosphere. The game is divided into two similar games to enable to divide big groups in two. According to the feedback, the game is educational, entertaining and interesting. The instructions are clear and it is easy to learn to play. Playing time is short and the game can be played several times. This board game is suitable for 4-32 players in a group.

The report section of this thesis begins from work basis. The work continues into more detailed thematic areas: diaconia, confirmation class, meaningful learning, diaconia education, board games and the manufacturing process of the product. Finally given feedback, assessment and reflection are dealt with. The product can be gathered together from the appendices of this thesis. For instance dices and hourglasses are needed as well.

Keywords: production, diaconal work, diaconal education, confirmation camp, board games, playing, learning.

Pidä huolta

*Pidä huolta itsestä ja niistä, jotka kärsii.
Anna almu sille, joka elääkseen sen tarvii.
Muista siellä rakentaa, missä koti maahan sortuu.
Koeta niitä rohkaista, jotka päätöksissään horjuu.*

kertosäe:

*Sillä jokainen, joka apua saa,
sitä joskus tajuu myös antaa,
tajuu myös antaa, tajuu myös antaa.*

*Pidä huolta luonnosta, se susta huolen pitää.
Pidä kii päätöksistä, niistä voima itää.
Muista, vanhukset ei kuulu vanhainkotiin.
Toimi niin, ettei nuorukaiset joudu uusiin sotiin.*

(Maijanen 1981)

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
1 JOHDANTO	8
2 TYÖN LÄHTÖKOHDAT	10
2.1 Toiminnallinen opinnäytetyö	10
2.2 Produktion tavoitteet	10
2.3 Kohderyhmä	11
2.4 Yhteistyöseurakunnat	11
2.4.1 Kemijärven seurakunta	11
2.4.2 Keski-Porin seurakunta	12
3 DIAKONIA	13
3.1 Diakonian lähtökohdat	13
3.1.1 Raamattu	13
3.1.2 Diakoniatyön historiaa Suomessa	14
3.1.3 Diakonian teologia	15
3.1.4 Kristillinen ihmiskäsitys	15
3.1.5 Ihmisen kokonaisvaltaisuuden huomioiminen auttamistyössä	16
3.2 Diakonia käytännössä	17
3.2.1 Diakonian perustehtävät	18
3.2.2 Diakoniatyöntekijän ydinosaaminen	18
3.2.3 Diakoniatyön muodot	19
3.2.4 Diakoniatyötä tekevät tahot	21
3.2.5 Yhteistyökumppanit	21
3.3 Diakoniatyön keskeisimmät haasteet	22
4 RIPPIKOULU	24
4.1 Rippikoulun lähtökohdat	25
4.1.1 Raamattu ja katekismus	25
4.1.2 Rippikoulusuunnitelma 2001	26
4.2 Rippikoulu Suomessa	26
4.2.1 Konfirmaatio	27
4.2.2 Isostoiminta	27

4.3 Asennemuutos	28
5 MIELEKÄS OPPIMINEN RIPPIKOULUSSA.....	30
5.1 Murrosikäisen nuoren maailmankuva	30
5.1.1 Identiteetti	31
5.1.2 Ajattelun kehitysvaihe.....	32
5.2 Oppiminen rippikoulussa	32
5.2.1 Konstruktivistinen oppimisteoria.....	33
5.2.2 Oppimisen ryhmäsidonnaisuus	34
5.2.3 Mielekkään oppimisen kriteerit.....	34
5.2.4 Asenteiden oppiminen.....	35
6 DIAKONIAKASVATUS RIPPIKOULUSSA	37
6.1 Diakoniakasvatuksen perusteet	37
6.2 Diakoniakasvatuksen tavoitteet.....	38
6.3 Diakoniakasvatuksen sisältö	38
6.4 Rippikoulukirjat	39
7 LAUTAPELIT	41
7.1 Keskeisiä käsitteitä.....	41
7.2 Yleistä lautapeleistä	42
7.3 Lautapelin suunnitteleminen	43
7.3.1 Pelisuunnitelma	43
7.3.2 Testaus	44
7.3.3 Kasvatuksellinen peli	44
7.4 Pelaamisen positiiviset vaikutukset.....	45
8 PELIN VALMISTUSPROSESSI	47
8.1 Ideointi	47
8.2 Suunnittelu	48
8.2.1 Aikaisemmat lautapelit opinnäytetöinä.....	48
8.2.2 Ensimmäiset versiot	49
8.2.3 Tuurilla, taidolla vai tiedolla?	50
8.3 Toteutus.....	50
8.3.1 Ongelmat	51
8.3.2 Sanakortit	52
8.3.3 Logot	53
8.3.4 Tietokortit.....	54

8.3.5 Pelilauta.....	55
8.3.6 Pelin laatikko.....	57
8.3.7 Ohjevihko.....	57
8.4 Testaus	58
8.4.1 Esitestaus ja lopulliset muutokset	58
8.4.2 Toinen testaus.....	60
8.4.3 Kolmas testaus	61
9 PALAUTE	62
9.1 Palautelomakkeet	62
9.2 Rippileireiltä saatu palaute	63
9.3 Yhteenveto avointen kysymysten vastauksista	66
9.4 Tavoitteiden arviointi	67
9.5 Julkaisu.....	68
9.6 Pelin muokattavuus	68
10 POHDINTA	70
LÄHTEET.....	71
LIITTEET	77
Liite 1. Ohjeet pelin tekemiseen.....	77
Liite 2. Kansiteksti	84
Liite 3. Sanakortit – punainen	85
Liite 4. Sanakortit – keltainen	91
Liite 5. Sanakortit – oranssi	97
Liite 6. Sanakortit – vaaleanpunainen.....	103
Liite 7. Sanakortit – vihreä.....	109
Liite 8. Sanakortit – sininen	112
Liite 9. Tietokortit	115
Liite 10. Pelilaudan merkit.....	119
Liite 11. Logot.....	121
Liite 12. Pelin ohje	129
Liite 13. Viimeinen tuomio	134
Liite 14. Palautelomake.....	135
Liite 15. Kuvat valmiista pelistä	137

1 JOHDANTO

Opiskeluni varrella olen usein saanut huomata, etteivät ihmiset tiedä mitä diakoniatyö on. Alueelliset tutkimukset puoltavat tätä havaintoa. Kirkko ei osaa markkinoida toimintaansa. Käsittelen tarkemmin diakonian tunnettuutta kappaleessa 3.3 Diakoniatyön keskeisimmät haasteet. Koska diakoniatyö on tuntematon palvelu, diakoniakasvatukselle on tarvetta. Täytyy löytyä uusia tapoja lisätä diakonian tunnettuutta. Rippikoulu on diakoniakasvatuksen ajankohdalle erinomainen, sillä nuoren ajattelun kehitysvaihe mahdollistaa empatian kokemisen.

Kävin oman rippikouluni leirimuotoisena vuonna 2002. Omasta rippikoulusta ovat jääneet mieleen monet toiminnalliset hetket ja iltahartaudet, mutta ei ainuttakaan oppituntia, jossa opettaja esitelmöi ryhmän edessä. Toiminnalliset hetket keskittyivät usein kertomaan maailman epäoikeudenmukaisuudesta tai tavoista auttaa ihmisiä. Nyt jo kymmenen vuoden ikäinen rippikoulusuunnitelma 2001 puoltaa tätä oppimistapaa.

Aiheen valinta oli selvä, kun tajusin, että opinnäytetyön voi tehdä lautapelin muodossa. Lautapeliä suunnitellessa saa käyttää valtavasti omaa luovuuttaan. Lisäksi hyllystäni löytyy yli 50 erilaista lautapeliä. Huomaamattani lautapeliharrastus on kasvanut ajan myötä. Toiset peleistä ovat raskaita ja strategisia harrastelijapelejä, toiset taas kevyitä suuren joukon viihdepelejä. Pelimekaniikan valinta on tärkeää kohderyhmää ajatellen.

Diakoniatyöstä ei ole tehty aiemmin lautapeliä opinnäytetyönä. Nuorten pelaaminen on selkeästi yleistymässä Suomessa ja siksi opetuksellinen peli on hyvä väline diakoniakasvatukseen. Rippikoululaiset eivät todennäköisesti ole lautapeliharrastajia, joten asetin pelin tavoitteiksi olla pelimekaniikaltaan kevyt, kiinnostava ja nopeasti opittava. Pelin tuli luoda hyvää, yhteisöllistä ilmapiiriä rippikoulussa.

Koko työn tavoitteina oli vahvistaa nuoren tuntemusta diakoniatyöstä, herättää vastuuta lähimmäisestä ja saada nuori pohtimaan myös kirkollista ammattia tulevan työuransa yhtenä vaihtoehtona. Tavoitteet tarkentuivat lopulliseen muotoonsa työn edetessä.

Aloitan opinnäytetyöni raporttiosuuden luvulla työni lähtökohdista. Siitä jatkan yhä työn kannalta yhä tarkentaviin kokonaisuuksiin: diakonia, rippikoulu, mielekäs oppiminen, diakoniakasvatukseen rippikoulussa, lautapeleihin ja tuotteen eli lautapelin valmistusprosessiin. Lopuksi käyn läpi testauksesta saadun palautteen, tavoitteiden arvioinnin ja pohdinnan. Keskeiset käsitteet ja luvun sisältö esitellään kunkin luvun alussa. Raportin loppuosasta löytyy opinnäytteenä syntynyt tuote, joka on koottavissa liitteiden pohjalta.

2 TYÖN LÄHTÖKOHDAT

2.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Toiminnallinen opinnäytetyö on vaihtoehto tutkimukselliselle opinnäytetyölle. Siinä ei esitellä tutkimuskysymyksiä eikä -ongelmaa, vaan se voi ohjeistaa, opastaa, järjeistää tai järjestää käytännön toimintaa. Produktion toteutustapaa valittaessa huomioidaan miten se palvelisi kohderyhmää parhaiten. (Airaksinen & Vilka 2004, 9, 30, 51.)

Kehittämismuotoinen produktio sisältää tuotteen suunnittelu- ja valmistusprosessit, kokeilun, arvioinnin ja mahdollisen markkinoinnin. Produktion suunnittelun, toteutuksen ja reflektoinnin pohjalla tulee olla tutkittu tieto. (Kuokkanen, Kiviranta, Määttänen & Ockenström 2007, 32–33.)

2.2 Produktion tavoitteet

Asetin työn tavoitteiksi diakoniatyön tunnettuuden vahvistamisen, diakoniatyön kuvan selventämisen, lähimmäisenrakkauden herättämisen ja kirkollisen ammatin houkuttelevuuden lisäämisen. Lautapelille oli vielä erillisinä tavoitteina olla kristillinen, hauska, helposti opittava ja mielenkiintoinen peli, joka lisäisi yhteisöllisyyttä rippileirillä ja motivoisi pelaamaan uudelleen.

Produktion teoreettisena taustana olivat useat oppimisteoriat. Työn muodostumista ohjasivat rippikoulusuunnitelma, diakoniakasvatuksen tavoitteet ja sisältö sekä pelisuunnittelun perusteet. Diakonia antoi peliin aiheen ja monipuolisen tietomateriaalin, jonka ympärille peli rakentui.

2.3 Kohderyhmä

Suurin osa suomalaisista käy rippikoulun 14–15-vuotiaana (Niemelä 2007, 6). Työni kohderyhmänä ovat siis 14–15-vuotiaat rippikoululaiset. Työ on suunniteltu seurakuntien ja diakoniatyöntekijöiden käyttöön rippikoulutyöhön, nuorteniltamateriaaliksi tai yleensä diakoniakasvatuksen avuksi.

Peliä ei ole suunniteltu tietyn seurakunnan tarpeisiin. Jokaiselle seurakunnalle on mahdollista tehdä yksilöllinen peli, esimerkiksi vaihtamalla auttamiskohteiden nimet kaupungin omiin. Tämä lisää samalla nuoren tietoisuutta oman paikkakuntansa palveluista. Lisää ideoita löytyy kappaleesta 9.5 Pelin muokattavuus.

2.4 Yhteistyöseurakunnat

Tein alun perin yhteistyötä Kemijärven seurakunnan nuorisotyöntekijän kanssa. Opinnäytetyön piti valmistua keväällä 2011, jota ennen pelin olisi pitänyt päästä testaukseen rippikouluun. Kemijärven seurakunta ei kuitenkaan järjestänyt talvirippikoulua, joten peliä testattiin vain Keski-Porin seurakunnan rippileireillä. Pelin testauksesta enemmän kappaleessa 8.4 Testaus.

2.4.1 Kemijärven seurakunta

Kemijärvi on Itä-Lapin suurin seurakunta ja kuuluu Oulun hiippakuntaan. Kaupungissa asuu n. 8 700 ihmistä. Seurakunnan diakoniatyössä on jouduttu syventymään väestötappio- ja työttömyysalueen ongelmiin. Väestön muuttuminen yhä enemmän vanhusvoittoiseksi aikaansaa, että tarvetta diakoniatyöhön näyttäisi olevan aina enemmän. Seurakunnassa on kaksi diakonian viranhaltijaa sekä kaksi nuorisotyön ohjaajaa. Kemijärvellä järjestetään kesäisin kolme 10 päivän mittaista leiririppikoulua. (Kemijärven seurakunta i.a.)

2.4.2 Keski-Porin seurakunta

Keski-Porin seurakunta kuuluu Turun hiippakuntaan. Se kattaa Porin alueella n. 22 000 seurakuntalaisen yhteisön. Diakoniatyöntekijöitä on viisi ja nuorisotyönohjaajia kolme. Lisäksi seurakunnalla on nuorisotyöstä vastaava pastori ja rippikoulutyöstä vastaava kappalainen. Keski-Porin seurakunta järjesti vuonna 2011 yhdeksän leirimuotoista rippikoulua, yhden iltarippikoulun sekä neljä erityisrippikoulua. (Keski-Porin seurakunta i.a.)

3 DIAKONIA

Seurakunnan ja sen jäsenten tulee harjoittaa diakoniaa, jonka tarkoituksena on kristilliseen rakkauteen perustuva avun antaminen erityisesti niille, joiden hätä on suurin ja joita ei muulla tavoin auteta. (Kirkkojärjestys 1991, 4 § 3)

Diakoniatyö etsii väliinputoajia ja auttaa siellä, minne yhteiskunnan apu ei yllä. Elämä kuitenkin muuttuu nopeasti, ja avun luonne ja avuntarvitsijat vaihtuvat jatkuvasti. Diakoniatyö lasketaan osaksi kolmannen sektorin palveluita, vaikka juridisesti kirkko onkin julkisyhteisö. (Helin, Hiilamo & Jokela 2010, 8,12,13.)

Diakonian laaja käsittely on tärkeää, sillä peli pyrkii välittämään tietoa diakoniatyöstä rippikoululaisille tietokysymysten kautta. Luvussa käydään läpi diakoniatyön lähtökohtia, käytäntöä ja haasteita. Erityisen tärkeä pelin kannalta on kappale 3.2.3 Diakoniatyön muodot, sillä lautapelin kaupunkimalli on rakennettu kertomaan käytännön diakoniatyöstä. Luvun viimeinen kappale diakoniatyön keskeisimmistä haasteista iskee diakoniapalveluiden heikon tunnettuuden ongelmaan, joihin peli toivottavasti kykenee tekemään muutosta.

3.1 Diakonian lähtökohdat

3.1.1 Raamattu

Raamatussa esitetään selkeä lähtökohta diakoniatyölle. Apostolien tekojen kuudennessa luvussa kerrotaan ensimmäisistä tehtävään asetetuista diakoneista. Seurakunnan keskuudesta valittiin seitsemän hyvämaineista miestä, jotka olivat Hengen ja viisauden täyttämiä. Apostolit asettivat heidät virkaan rukoilemalla ja panemalla kätensä heidän

päälleen. (Ap.t. 6:1–6.) Sekä avustusten jakamisesta että Jumalan sanan jakamisesta käytetään tekstissä kreikankielistä sanaa diakonia. (Veijola 2002, 13.)

Perusteluita voidaan löytää myös kertomuksesta laupiaasta samarialaista (Luuk. 10:25–37), viimeisen tuomion perusteluista (Matt. 25:31–46), rakkauden kaksoiskäskystä (Mark. 12:30–31) ja kultaista säännöstä (Matt. 7:12). Kristus itse toimii esikuvana, sillä ”Ei ihmisen poikakaan tullut palveltavaksi, vaan palvelemaan ja antamaan henkensä lunnaiksi kaikkien puolesta” (Matt. 20:28). (Ahonen 2002, 77.)

Kirkkojen maailmanneuvosto määritteli vuonna 1959 diakonian raamatulliset juuret:

- 1) Diakonia on palveluvirka pyhien hyväksi seurakuntien välityksellä niin kuin Antiokian seurakunta auttoi Jerusalemin ja Juudean seurakuntia (Ap. t. 11–12; 24)*
- 2) Diakonia on kirkon palveluvirka kaikkien niiden hyväksi, jotka sen omassa keskuudessa ovat avun tarpeessa ja osattomia. (Ap.t. 6)*
- 3) Diakonia on palveluvirka kaikkien avun tarpeessa olevien hyväksi (Luuk. 10; Matt. 25). ”*

Ensimmäinen kohta toimi kirkkojenvälisen avun lähtökohtana. Toinen kohta antoi lähtökohdan seurakuntadiakonialle. Viimeistä kohtaa pidettiin laajan diakonianäkemyksen ja kirkkojen sosiaalieettisen vaikuttamistyön lähtökohtana. (Malkavaara 2007, 206.)

3.1.2 Diakoniatyön historiaa Suomessa

Alun perin diakoniatyötä tehtiin Suomessa laitoksissa sairaanhoitona. Helsingin diakonissalaitos perustettiin vuonna 1867, ja se aloitti Suomen sairaanhoitokoulutuksen. Vuoden 1972 kansanterveyslain myötä diakonissat eivät enää voineet työskennellä kunnallisessa terveydenhuollossa ja laitosdiakonia keskittyi yksityissairaalatoimintaan. Diakonian asiakastyö alkoi painottumaan sielunhoitoon ja ryhmätoimintaan. 1990-luvun syvä laman jälkeen diakoniatyön painopiste vaihtui taloudelliseen apuun sekä ruoka-apuun. (Helin, ym. 2010, 20, 27–28.)

Vuonna 1943 tuli voimaan laki, jonka mukaan jokaiseen seurakuntaan palkattiin diakoniatyöntekijä. Kirkko jalkautui ihmisten pariin, ruohonjuuritasolle. Diakonian aseman ollessa vakiinnutettu kirkkolakiin, se organisoitiin nopeasti osaksi kirkon hallinnon eri tasoja. Nykyään auttamistyö on tunnettu kirkon perustehtävänä. (Elenius & Latvus 2007, 272–281.)

3.1.3 Diakonian teologia

Diakonia on yleisluontoinen termi kaikelle hyvän tekemiselle seurakunnassa. Diakonia tarkoittaa kristillistä lähimmäisenrakkautta. Diakoniatyö kattaa koko kirkon sosiaalisen vastuun. Yleisnimet ovat hankalia jos kuvausta halutaan tarkentaa kirkon työntekijöiden tekemään diakoniatyöhön. (Elenius & Latvus 2007, 271–274.)

Diakonian teologia voidaan liittää osaksi rakkauden teologiaa tai auttamisen teologiaa. Kuitenkaan diakonialla ei ole omaa selkeää teologiaansa. Auttaminen on riippuvaista Jumalan läsnäolosta ihmisten vuorovaikutuksessa. Kuten laupias samarialainen, ihminen toimii Jumalan rakkauden välikappaleena toiselle ihmiselle. (Elenius & Latvus 2007, 275–282.)

3.1.4 Kristillinen ihmiskäsitys

Kristillisen ihmiskäsityksen mukaan ihminen on Jumalan kuva. Ihmisen arvo ja merkitys määrittyvät Jumalan kautta. Ihmisellä on erityislaatuinen suhde Jumalan kanssa, samalla ihmisyyys toteutuu suhteessa muihin ihmisiin. Näitä suhteita kuvaa rakkauden kaksoiskäskey:

Rakasta Herraa, Jumalaasi, koko sydäimestäsi, koko sielustasi ja mielestäsi. Tämä on käskyistä suurin ja tärkein. Toinen yhtä tärkeä on tämä: Rakasta lähimmäistäsi kuin itseäsi.” (Matt. 22:37–39)

Lähimmäisenrakkaus on olennainen osa kristillistä ihmiskäsitystä, koska kaikki ihmiset ovat Jumalan luomia. Rakastaessaan lähimmäistään ihminen palvelee samalla Jumalaa. (Niemelä 2002, 88–89.)

Ihminen on luotu elämään yhteydessä Jumalaan, mutta synty erottaa ihmisen Jumalasta. Syntisenä ihminen on epätäydellinen. Kristuksen sovitustyö mahdollistaa ihmisen kehittymisen ja uusi yhteys Jumalaan on luotu. Kristillisen ihmiskäsityksen mukaan ihmisiä ei voi asettaa arvojärjestykseen. (Niemelä 2002, 89–90.)

Diakonian ihmiskäsityksessä ihminen on luotu ja lunastettu palvelemaan. Ihminen palvelee Jumalan kuvana. Diakonian ihmiskäsitys perustuu kristilliseen ihmiskäsitykseen, mutta se soveltaa myös sosiaali- ja terveydenhuollon ihmiskäsitystä, voidakseen palvella entistä monipuolisemmin apua tarvitsevia. (Niemelä 2002, 90.)

3.1.5 Ihmisen kokonaisvaltaisuuden huomioiminen auttamistyössä

Ihminen on kehollinen, tajunnallinen ja toiminnallinen olento. Diakoniatyössä tämä tarkoittaa kaikkien ulottuvuuksien huomioonottamista. Ruumiillisena olentona ihminen tarvitsee vettä, ruokaa ja suojaa. Tajunnallisuuden tarpeisiin kuuluvat kasvatus, opetus, terapia ja sielunhoito. Toiminnallisina piirteinä ihminen tarvitsee yhteisön. Ihminen pyrkii seisomaan omilla jaloillaan, luomaan ihmissuhteita ja toteuttamaan itseään. Diakoniatyössä taloudellinen auttaminen onkin noussut yleisimmäksi auttamistavaksi. (Niemelä 2002, 91–95.)

Kokonaisuutena nämä ulottuvuudet eivät ole erillisiä. Ihminen on psyko-fyysinen olento, jolloin fyysiset ja psyykkiset tapahtumat vaikuttavat toisiinsa. Tämä korostuu varsinkin sairastuttaessa. Ihminen on olemukseltaan psyko-sosiaalinen, jolloin psyykkiset ongelmat vaikuttavat sosiaalisiin suhteisiin ja esimerkiksi työttömyys vaikuttaa taas psyykeen. Ihminen on myös sosiaalis-fyysinen olento. Elämäntavat vaikuttavat fyysiseen jaksamiseen ja taas sairaus voi aiheuttaa työkyvyttömyyttä. (Niemelä 2002, 96–97.)

Suuri osa diakoniatyön asiakkaista tarvitsee tukea monella elämänalueella. Taloudelliset vaikeudet, työttömyys tai työuupumus, sairaus ja muut ongelmat nivoutuvat usein yhdeksi isoksi vyyhdiksi. Diakoniatyö auttaa kokonaisvaltaisesti ja pyrkii kohtaamaan asiakkaansa kaikilla tasoilla: psyykkisesti, fyysisesti, sosiaalisesti, emotionaalisesti ja hengellisesti. Työnäky jakaantuu neljään eri alaryhmään: henkiseen tukeen, elämäntilanteen muuttamiseen, yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen sekä seurakuntayhteisössä vaikuttamiseen. (Hakala 2002, 233–235.)

Ihmisen kokonaisvaltainen apu on moninaista. Asiakkaalle osoitetaan, että hänen asioistaan ollaan kiinnostuneita ja annetaan tilaa luottamuksen herättämiselle. Tässä on tärkeää kohtaaminen, empatia, kiireetön läsnäolo ja sanattomat viestit. Keskustelun ja ohjauksen tulee olla aktiivista ja heijastavaa. Niin kriiseihin kuin arkielämän ongelmiin etsitään yhdessä ratkaisua. Hengellistä tukea annetaan tarvittaessa rukouksin, raamatun, ripin, ohjauksen ja materiaalin avulla. Asiakasta tulee myös tukea sosiaalisesti: mahdollistaa verkostoituminen ja tukea taloudellisesti. Terveystieteiden alalla asioissa voidaan hoitaa, neuvoa tai ainakin ohjata eteenpäin. (Hakala 2002, 241–264.)

3.2 Diakonia käytännössä

Jokaisessa seurakunnassa tulee olla diakonian virka. Diakonian työnkuvaa ei ole tarkkaan määritelty, ja työ on työajatonta. Tästä johtuen diakoniatyö voi olla hyvin monimuotoista riippuen työntekijästä ja seurakunnasta. Seurakunta on voinut laatia menettelyohjeita esimerkiksi taloudellisen avustamisen suhteen. Työtä määrittävät myös koko kirkkoa koskevat diakoniatyön strategiset linjaukset sekä hiippakuntien linjaukset. (Helin, ym. 2010, 12, 43.)

Yhteensä diakoniatyötä koskettaa 26 erilaista lakia. Tärkeimpinä niistä pidetään lastensuojelulakia ja vaitiolovelvollisuutta. Diakoniatyöntekijällä on vaitiolovelvollisuus, ellei yhteiskunnan lainsäädäntö ole tämän kanssa ristiriidassa. Lastensuojelulaki velvoittaa ilmoittamaan, jos lapsen turvallisuus on uhattuna. Tietosuojalaki rajoittaa asiakasrekisterin muistiinpanoja sekä tietojen luovuttamista toisille viranomaisille. Turvallisuuslainsäädäntö näkyy retkillä ja leireillä, joissa valitaan

turvallisuusvastaava ja laaditaan turvallisuussuunnitelma. (Helin, ym. 2010, 43, 47; Lappalainen 2002, 129–142.)

3.2.1 Diakonian perustehtävät

Diakonian perustehtävät ovat karitatiivinen, sosiaalinen, pastoraalinen, katekeettinen ja liturginen. Karitatiivinen auttaminen perustuu lähimmäisenrakkauteen. Hädässä olevien auttaminen on diakoniatyön ydin. Sosiaalinen tehtävä, yhteiskunnallinen vaikuttaminen, kiinnittää huomiota hädän syihin. Hädän syiden poistaminen on ennaltaehkäisevää auttamista. Pastoraalinen tehtävä, hengellinen ja sielunhoidollinen auttaminen, lohduttaa ja rohkaisee. Diakonian katekeettinen tai pedagoginen tehtävä on opetuksellinen ja kasvatuksellinen. Se toteutuu diakoniakasvatuksena seurakunnassa. Diakonian liturginen ulottuvuus sisältää jumalanpalvelukseen liittyviä tehtäviä, kuten ehtoollisen jakamista ja messun toteuttamista. (Veikkola 2002, 115–118.)

3.2.2 Diakoniatyöntekijän ydinosaaminen

Diakonian viroissa työskentelee diakoneja ja diakonisseja. Nykymuotoinen ammattikorkeakoulututkinto antaa kaksoiskelpoisuuden, eli pätevöittää sekä seurakunnan diakoniatyöntekijän virkaan, että sosiaali- tai terveydenhuollon työhön. Diakonissa on diakonisen hoitotyön asiantuntija ja hänen pohjakoulutuksenaan on sairaanhoitaja (AMK). Diakoni on diakonisen sosiaalityön asiantuntija ja hänen pohjakoulutuksenaan on sosionomi (AMK). Diakoniatyöntekijän ydinosaaminen koostuu sosionomin tai sairaanhoitajan ammattiosaamisen lisäksi diakonisen työn ammattiosaamisesta. (Pyykkö 2004, 111)

Diakoniatyöntekijän ydinosaamisessa on neljä ulottuvuutta. Nämä ovat hengellisen työn osaaminen, diakonisen asiakastyön osaaminen, kirkon organisaatio- ja kehittämisosaaminen sekä yhteisöllinen ja yhteiskunnallinen osaaminen. Diakoniatyöntekijä tekee

työtään ihmisten ja yhteisöjen parissa. Tässä ihmisläheisessä työssä korostuvat arvo-osaaminen ja arjen jakaminen eli *sharing*. (Helin, ym. 2010, 40–41.)

Työntekijä ei anna valmiita ratkaisuja elämän ongelmiin, vaan niitä etsitään yhdessä asiakkaan kanssa. Diakoniatyön yksi keskeinen tavoite on välittää kristillistä toivoa. Kristuksen rakkaus kuuluu jokaiselle ihmiselle, välittämättä asiakkaan taustasta tai tekemistään virheistä. (Helin, ym. 2010, 42.)

3.2.3 Diakoniatyön muodot

Koska diakoniatyö muokkautuu nopeasti uusien haasteiden myötä, tämänhetkiset työmuodot eivät todennäköisesti ole enää ennallaan 10 tai 20 vuoden kuluttua. Nykyinen diakoniatyö näkyy yleisimmin vastaanoton pitämisessä, kotikäynteinä sekä erilaisten ryhmien vetämisinä. Lisäksi eri seurakunnissa on hyvin laaja-alainen kirjo erityisiä, paikallisia diakoniatyön toimintamuotoja. Seuraavaksi käymme läpi nykyisiä diakonisen avun pääkohteita. (Helin, ym. 2010, 50–56.)

Vanhustyö tukee vanhuksia ja heidän omaisiaan sekä ehkäisee vanhusten syrjäytymistä. Yleisiä menetelmiä ovat kotikäynnit, laitoshartaudet, omaishoitajien virkistys. Laitospotilaita tuetaan mm. sairaaloissa ja vanhainkodeissa. Vammaistyö näkyy laitoksissa, ryhmissä ja esimerkiksi viittomakielisenä toimintana kuulovammaisille. Mielenterveystyössä painottuu sielunhoito ja sosiaalinen tuki. (Helin, ym. 2010, 50–52; Jääskeläinen 2002, 196–207.)

Lapsi-, nuoriso- ja perhediakonia keskittyvät tukemiseen ja syrjäytymisen ehkäisemiseen. Perhediakonia kohtaa ja auttaa hyvin erilaisia perheitä. Yksinäisiä ihmisiä tuetaan tapahtumin ja ryhmin. Oppilaitosdiakonia on valmiina vastaamaan hätään kouluissa. Diakoniakasvatus näkyy rippikouluissa ja kouluvierailuina. Sillä pyritään välittämään lapsille diakonisia toimintatapoja ja ajattelumalleja. (Helin, ym. 2010, 50–52.)

Päihde- ja kriminaalityö tukee päihdeongelmaisia, vankilassa olevien ja vankilasta vapautuvien selviytymistä sekä heidän omaisiaan. Monilla paikkakunnilla on järjestetty tuettua asumista ja erilaisia tukiryhmiä. Päihdehuollon järjestämisvastuu on kunnalla ja kirkon päihdetyö toimii tämän rinnalla. Seurakunnan ennaltaehkäisevä päihdetyö painottuu lapsi-, nuoriso- ja rippikoulutyöhön. (Helin, ym. 2010, 50–52; Jääskeläinen 2002, 212–215.)

Palvelevassa puhelimessa käydään vuosittain yli 40 000 keskustelua. Suurin osa soittajista on yksinasuvia, ja yleisin keskusteluista noussut ongelma onkin yksinäisyys. Palveleva puhelin tarjoaa toisen ihmisen tukea, ei ammattiapua, terapiaa tai hoitoa. (Jääskeläinen 2002, 207–209.)

Maahanmuuttajatyö on kasvava toimintamuoto maahanmuuton lisääntyessä. Kotoutumista tuetaan ja monikulttuurisia tapahtumia pyritään järjestämään, jotta kantaväestö ja maahanmuuttajat kohtaisivat ja ennakkoluulot karisisivat pois. Monet maahanmuuttajat, erityisesti pakolaiset, kärsivät rajuista menneisyydessä saaduista traumaista. Traumat näkyvät muistoina, pelkoina, unettomuutena, kipuna. Diakoniatyö tukee heitä ja ohjaa tarvittaessa terapiaan. (Helin, ym. 2010, 50–52, 169; Jääskeläinen 2002, 216–218.)

Vapaaehtoistyössä rekrytoidaan alueen asukkaita mukaan toimintaan ja ohjataan vapaaehtoistyöntekijöiden työtä. Vapaaehtoisille järjestetään virkistystoimintaa. Suurin osa seurakunnan vapaaehtoisista on ikääntyneitä. Alueen asukkaita kootaan myös yhteisötyöhön, voimaannuttamaan omaa asuinalueaan. (Helin, ym. 2010, 50–52.)

Yhteiskunnassa pyritään vaikuttamaan eriarvoisuuden ja epäoikeudenmukaisuuden vähentämiseen. Vastuuta kehoitetaan ottamaan myös maailmanlaajuisista kriiseistä kansainvälisen diakonian kautta, ja monelle suomalaiselle onkin tuttu jo vuonna 1950 alkanut jokavuotinen yhteisvastuukeräys. Kotimaan kriiseihin vastataan kriisityön kautta. Kriisit ovat moninaisia, mutta yhteistä kaikille on yksilökohtainen työ. Lisäksi järjestetään debriefing- ja sururyhmiä. (Helin, ym. 2010, 50–52.)

3.2.4 Diakoniatyötä tekevät tahot

Kysymys siitä, kuka kirkossa on omistaja, asiakas ja työntekijä, ei ole yksiselitteinen. Jos seurakunta nähdään ensisijaisesti vain palveluja tarjoavana yhteisönä, jossa seurakuntalaiset ovat asiakkaita, seurakunnan perusidea on kadotettu. Kirkoista tulee silloin katsomoita, joissa ammattilaiset eli työntekijät hoitavat palvelutarjontaa. - - Kirkon ja sen diakonian on yhä uudelleen muistutettava itselleen, että jokaista yhteiskuntamme jäsentä tarvitaan ja että vastuu lähimmäisestä on luonteeltaan yhteistä ja maailmanlaajaa. (Helin, ym. 2010, 16.)

Diakonia kuuluu koko kirkolle. Diakoniaa toteuttavat Suomessa diakonian viranhaltijat ja vapaaehtoistyöntekijät. Suurempina tahoina diakoniaa toteuttavat myös diakoniakeskukset, rovastikunnat, hiippakunnat, diakoniaopistot ja -laitokset, kristilliset yhdistykset, vuosittainen Yhteisvastuukeräys, Kirkon diakoniarahasto, Kirkon Ulkomaanapu sekä Kirkkohallituksen toiminnallisen osaston diakonian ja yhteiskuntatyön toimiala (KDY). (Suomen evankelis-luterilainen kirkko i.a.)

3.2.5 Yhteistyökumppanit

Tärkein diakoniatyön yhteistyökumppani on muu seurakunta. Diakonia ulottuu kaikkiin seurakunnan työmuotoihin. Toiseksi diakoniatyö tekee yhteistyötä kuntien kanssa. Kunnalliset palvelut ohjaavat tarvittaessa diakoniatyön piiriin ja diakoniatyö ohjaa tarvittaessa kunnan sosiaali- ja terveystalouteen. Erityisesti yhteistyö näkyy lastensuojelussa, kotihoidossa, päihdehuollossa, mielenterveyshuollossa ja vanhustenhuollossa. Julkisen sektorin lisäksi yhteistyökumppaneina on kolmannen sektorin palveluita, joihin diakoniatyökin lasketaan. (Jääskeläinen 2002, 192–194.)

3.3 Diakoniatyön keskeisimmät haasteet

Diakoniatyö kykenee vastaamaan nopeammin uusiin haasteisiin kuin yhteiskunta. Esimerkkinä toimii 1990-luvun lama – diakoniatyöntekijät saivat pikakoulutuksen velkaneuvomiseen kun taas yhteiskunta sääti lakisääteisen velkaneuvonnan vasta vuonna 2000 (Helin, ym. 2010, 29; Laki talous- ja velkaneuvonnasta 2000/713). Pysyäkseen jatkossakin yhtä tehokkaana, diakoniatyöllä on vastattavanaan neljä suurta haastetta: työntekijöiden työssäjaksaminen, palveluiden tunnettuus, varojen riittäminen sekä yhteiskunnallisten ongelmien paheneminen. (Helin, ym. 2010, 62–65.)

Työssäjaksaminen on yksi diakoniatyön kipupisteistä. Diakoniatyöntekijä perehtyy huolellisesti jokaisen asiakkaan tilanteeseen, ja kun laman myötä asiakaskunta kasvaa, työn painopisteitä joudutaan priorisoimaan uudelleen. Tehtäväkenttä on laaja. Työ on henkisesti kuormittavaa, etenkin väkivallan uhka työssä ja kriisityö vievät paljon voimavaroja. Työn moninaisuus näkyy etenkin pienillä paikkakunnilla, jossa yksi tai kaksi diakoniatyöntekijää vastaa koko kunnan diakoniatyöstä. Suuremmilla työpaikoilla työilmapiiri voi olla joko voimavara tai vain pahentaa työntekijän jaksamattomuutta entisestään. Työssä jaksamiseen voidaan myös vaikuttaa työn suunnittelulla ja rajaamisella, hyvällä johtajuudella, työterveyshuollolla ja työnohjauksella, kuntoutuksella sekä työturvallisuudella. Uusien työntekijöiden perehdytys on ajankohtainen monessa seurakunnassa, sillä käynnissä on suurten ikäluokkien eläkkeelle jääminen. (Helin, ym. 2010, 62–65; Mäkelä 2002, 419–433.)

Diakoniatyö on levittäytynyt tueksi elämän eri alueille, mutta palveluiden tunnettuus on edelleen heikkoa suhteessa työn laajuuteen. Tampereen diakoniakeskus selvitti vuonna 2010 sen palveluiden tunnettuutta. Vastaajista 68 % ei osannut määrittää diakoniatyöhön liittyvää mielikuvaansa. Vastaajista 30 % sen sijaan oli positiivinen kuva Tampereen diakoniatyön toiminnasta. Monet seurakunnat eivät tiedota diakoniatyöstä, ja median kautta ihmisillä on mielikuva lähinnä leipäjonoista. Diakoniatyön näkymättömyyttä lisää vaitiolovelvollisuus. (Helin, ym. 2010, 9,17,53.)

Seurakunnat määrittävät diakoniatyöhön annettavat varat. Rahaa menee henkilöstöresursseihin, tiloihin ja toimintaan. Taloudellinen apu on yleisin diakoniatyön muoto. Lisävaroja voi hankkia kolehdein, myyjäisin ja konsertein.

(Helin, ym. 2010, 52–53, 67.)

Hätä on lisääntymässä. Työttömyys ja tuloerot kasvavat. Muuttoliikenne maalta kaupunkiin jatkuu ja syrjäseudut autioituvat. Yksin asuvien määrä on jo yli 40 % kotitalouksista. Väestö ikääntyy ja ikääntyneet köyhtyvät. Lapsiperheet köyhtyvät. Huumausaineiden ongelmakäyttäjiä on jo melkein prosentti väestöstä. Maahanmuutto kasvaa ja asunnottomuus on jälleen noususuunnassa. (Kainulainen 2002, 173–191; Tilastokeskus 2009; Stakes & EMCCDA 2007, 3.)

4 RIPPIKOULU

Rippikoulu on hienosti toteutettu kokonaisuus, jolta kaikki eri osapuolet odottavat eri asioita. Rippikoululaiset ja isokset odottavat hauskaa tekemistä ja hyvää ryhmähenkeä. Työntekijät keskittyvät hengellisiin ja uskonnollisiin tavoitteisiin. Vanhemmat toivovat nuoren oppivan rehellisyyttä ja empatiaa. Avaimena tässä on rippikoulun monipuolisuus. (Tuominen 2009, 146–147.)

Työntekijät pitävät rippikoulun tärkeimpänä tavoitteena kristinuskon perusasioiden opettamista ja oppimista. Muut tavoitteet liittyvät nuoren uskoon ja kasvuun, seurakuntayhteyteen ja jumalanpalveluselämään, ryhmän toimivuuteen sekä vastuuseen lähimmäisistä. (Tuominen 2009, 148.)

Luku rippikoulusta kertoo rippikoulun lähtökohdista, kuten raamatusta, evankelis-luterilaisen kirkon opeista ja rippikoulusuunnitelmasta. Peli pyrkii soveltamaan rippikoulusuunnitelman mukaista ohjeistusta opetuksen uusista tuulista. Luvun toinen kappale kertoo lyhyesti rippikoulun käytännöistä. Esimerkiksi isokset ovat olennainen osa diakoniapelin sujumista hyvässä hengessä. Viimeisessä kappaleessa tarkastellaan asennemuutosta rippikoulun jälkeen. Rippikoululainen ei ole vielä ammatinvalintavaiheessa, mutta rippikoulun onnistuminen kantaa valinnoissa pitkälle elämään. Loppujen lopuksi diakonia on vain pieni osa rippikoulun kokonaisopetuksesta, mutta siihen pieneen osaan kannattaa todella panostaa – diakonia on koko seurakunnan tehtävä ja läpäisee kaikki seurakunnan työmuodot.

4.1 Rippikoulun lähtökohdat

4.1.1 Raamattu ja katekismus

Rippikoulu on pohjimmiltaan kasteopetusta eli katekeesia. Aiemmin kasteopetuksen sisältönä toimi katekismus, joka ilmestyi ensimmäisen kerran Saksassa vuonna 1529. Katekismus sisältää opetuksen mm. uskontunnustuksesta, kymmenestä käskystä, Isä meidän -rukouksesta ja sakramenteista. Vaikka katekeesin ja konfirmaation painotukset ovat vaihdelleet eri aikakausina, katekismuksen ydinsanoma on säilynyt keskeisenä rippikoulun osana. (Katekismus 2000, 4; RKS 2002 6.)

Rippikoulun yleistavoitteena on vahvistaa nuoren uskoa kolmiyhteiseen Jumalaan, lähimmäisenrakkauteen ja elää rukouksessa ja seurakuntayhteydessä. Rippikoulussa erotellaan opetus ja julistus, sillä Raamatun mukaan usko on Jumalan lahja:

Armasta Jumala on teidät pelastanut antamalla teille uskon. Pelastus ei ole lähtöisin teistä, vaan se on Jumalan lahja. Se ei perustu ihmisen tekoihin, jottei kukaan voisi ylpeillä.” (Ef. 2:8–9)

(Pruuki 2010, 47.)

Lähetyskäskyssään Jeesus kehotti tekemään kaikki kansat hänen opetuslapsikseen, kastamaan ja opettamaan heitä (Matt 28:18–20). Raamatussa kerrotaan Jeesuksen näyttäneen esimerkkiä ja käyneen itsekin kasteella ennen julistus- ja opetustyönsä alkua (Matt. 3:13–17). Katekismus opettaa kasteen uudestisyntyttävän ihmisen Pyhässä Hengessä Kristuksen opetuslapseksi. Kasteen kautta ihminen saa uskon ja liittyy kristillisen kirkon jäseneksi. (Katekismus 2000, 86.)

4.1.2 Rippikoulusuunnitelma 2001

Rippikoulusuunnitelma 2001 on puitesuunnitelma, joka antaa perusteet ja yleiset suuntaviivat rippikoulun suunnittelulle, toteutukselle, arvioinnille ja kehittämiselle. Sen kohderyhmänä ovat erityisesti 14–15-vuotiaat nuoret. Seurakuntien tulee laatia paikallinen rippikoulusuunnitelma. Opettajien tulee tehdä tiimityötä sekä rippikoulun suunnittelussa että toteutuksessa. Rippikoulu kuuluu koko seurakunnan yhteiseen vastuuseen. Tämä haastaa myös diakoniatyötä mukaan rippikoulun suunnitteluun ja toteutukseen. (Rippikoulusuunnitelma 2001, 5.)

Rippikoulusuunnitelma pohjautuu ajatukselle konstruktivisesta oppimisesta. Oppimistavan lisäksi suunnitelmassa käsitellään oppimismotivaation herättelyä. Oppimisteorioihin paneudutaan luvussa 5 Mielekäs oppiminen rippikoulussa. (Rippikoulusuunnitelma 2001, 11–12.)

Suunnitelman mukaan diakoniaa käsitellään osana yhdestä perusjakson kolmesta osasta, joka on nimeltään pyhitys, jolloin käytännössä diakonian käsittelemiseen on varattu yksi oppitunti. Rippikouluopetuksen kokonaistuntimäärä on 80 h ja ajallinen kesto vähintään puoli vuotta. Rippikouluryhmän koko on enintään 25 nuorta. Rippikoulun oppimateriaali käsittää Raamatun, Katekismuksen, virsikirjan ja piispainkokouksen hyväksymiä oppikirjoja, joiden diakonista sisältöä esitellään kappaleessa 6.4 Rippikoulukirjat. (Rippikoulusuunnitelma 21–28, 40–41.)

4.2 Rippikoulu Suomessa

Vuonna 2008 rippikoulu tavoitti 88 % 14–15-vuotiaista (Niemelä 2009, 11). Rippikoulu on siis hieno tilaisuus vaikuttaa diakonian tunnettuuteen. Rippikoulun käymistä pidetään osana normaalia elämää. Osallistumiseen on selkeä sosiaalinen paine, koska ”muutkin menevät” ja vanhemmat ohjaavat nuortaan osallistumaan rippikouluun. Kasteopetuksen käyminen antaa myös kirkollisia oikeuksia, kuten kirkollisen vihkimisen. Vain joka kymmenes pitää uskonnollisia motiiveja tärkeinä syinä osallistua

rippikouluun. Rippikoululta odotetaan sosiaalista ja toiminnallista antia. (Niemelä 2007, 9,11.)

Rippikoulun suorittaminen leirimuotoisena on yleistynyt vasta 1970- ja 1980-luvuilla. Vuonna 1970 leiririppikoulun valitsi vain joka kolmas, kun jo 1980-luvun päättyessä neljä viidestä halusi rippikoululeirille. Nykyään yli 90 % rippikoululaisista käy leirimuotoisen rippikoulun. (Niemelä 2007, 8.)

4.2.1 Konfirmaatio

Sana konfirmaatio tarkoittaa vahvistamista. Rippikoulu on kokonaisuudessaan vahvistavaa toimintaa, mutta konfirmaatio on myös rippikoulun päätteeksi järjestettävä pyhä toimitus. Konfirmaatiossa nuori tunnustaa uskonsa, johon hänet on kastettu ja seurakunta siunaa häntä. Kummien osallistuminen siunaamiseen vahvistaa yhteyttä kasteeseen ja korostaa kummin tehtävän merkitystä. (Pruuki 2011, 50–51.)

Luterilaisen kirkon perinteiden mukaan konfirmaatio on aina edeltänyt ehtoollista. Kuitenkin vuodesta 1979 myös lapset ovat voineet tulla vanhempiensa kanssa ehtoollispöytään. Konfirmaation jälkeen nuori voi osallistua itsenäisesti ehtoolliselle. Konfirmaatio antaa myös nuorelle äänioikeuden kirkollisissa vaaleissa ja oikeuden toimia itse kummina. (Pruuki 2011, 50–51.)

4.2.2 Isostoiminta

Rippikoulun käyneistä nuorista n. 27 % aloittaa isoskoulutuksen. Yleisimmät syyt hakeutua isoskoulutukseen ovat oma myönteiseksi koettu rippileiri sekä halu päästä leirille. Koulutuksen jälkeen seurakunnan työntekijät valitsevat isosiksi luotettavimmat nuoret, joista on eniten apua rippikoulun pidossa. Isostoiminnan linjauksia -asiakirjan mukaan valinnan tulisi olla tasa-arvoinen, avoin ja oikeudenmukainen. (Porkka 2005, 85–93.)

Isoet ovat seurakunnan vapaaehtoistyöntekijöitä. Isosten tehtäviin kuuluu iltaohjelmien suunnittelu ja toteutus, pienryhmien ohjaus, vapaa-ajan suunnittelu ja toteutus, hartauksien suunnittelu ja pito, raamatturyhmät sekä käytännön askareet. Isonen pitää huolta omasta ryhmästään, innostaa ja luo hyvää tunnelmaa. Rippikoululaiselle isonen on malli kristitystä nuoresta. (Porkka 2005, 85–90.)

4.3 Asennemuutos

Kati Niemelä teki vuonna 2001–2006 pitkittäistutkimuksen rippikoulun merkityksestä ja vaikuttavuudesta. Kyselytutkimukseen osallistui yli tuhat rippikoululaista. Kyselyssä mitattiin asenteita rippikoulun alussa ja lopussa sekä vertailtiin tapahtunutta muutosta. (Niemelä 2007, 11–13.)

Tulosten mukaan rippikoululaiset jaettiin neljään ryhmään rippikouluorientaationsa perusteella, aktiivisesti, sosiaalisesti, sisällöllisesti ja passiivisesti orientoituneisiin. Aktiivisesti orientoituneet (29 %) saivat rippikoululta merkittävästi toiminnallista, uskonnollista, sosiaalista sekä aikuistumiseen liittyvää antia. Sosiaalisesti orientoituneiden (29 %) odotukset toteutuivat. Sisällöllisesti orientoituneiden (26 %) odotukset ylittyivät sosiaalisesta ja toiminnallisesta annista. Passiivisesti orientoituneet (16 %) eivät odottaneet mitään, mutta yllättyivät positiivisesti. (Niemelä 2007, 11–13.)

Tutkimuksessa todettiin rippikoulun muuttavan nuoren asenteita myönteisemmäksi kirkkoa, seurakuntaa ja uskoa kohtaan. Enemmistö kokee saavansa rippikoulusta uskonnollista antia. Rippikoulu vaikuttaa nuoren jumalakuvaan ja uskonkäsityksiin, sekä lisää halua osallistua seurakunnan toimintaan. (Niemelä 2007, 9–10.)

Rippikoulun laadulla oli selkeä yhteys asennemuutokseen jo rippikoulun aikana. Viiden vuoden kuluttua tarkasteltiin samojen nuorten suhdetta seurakuntaan, kirkkoon ja uskonnolliseen osallistumiseen. Asennemuutokset rippikoulua kohtaan olivat pysyviä, tosin ne olivat laimenneet aikaa myöten. Nuoren aikuisen asennoituminen kristinuskoon oli myös muuttunut kriittisemmäksi, mikä kuuluu myös ikävaiheeseen. Rippikouluunsa

tyytyväiset suhtautuivat vanhempanakin myönteisemmin kirkkoon. (Niemelä 2007, 14, 127, 162–166, 171.)

Myös rippikoulut jaettiin neljään laatuluokkaan (I, II, III, IV) rippikoululaisten antamien arvosanojen keskiarvon mukaisesti. Viisi vuotta rippikoulun jälkeen laatuluokassa I (paras) olleista rippikoululaisista 3 % harkitsi vakavasti kirkollista ammattia tai opiskeli jo alalla kun taas huonommissa laatuluokissa sama luku oli 1–2 %:n luokkaa. Samoin laatuluokassa I olleista 34 % ei voisi kuvitellakaan kirkollista ammattia missään olosuhteissa, kun muissa laatuluokissa osuudet ovat 51–56% luokkaa. Rippikoulun laadulla on siis olennainen merkitys kirkolliselle alalle suuntautumisessa myöhemmin. (Niemelä 2007, 11–13, 125–126.)

5 MIELEKÄS OPPIMINEN RIPPIKOULUSSA

Ihminen oppii parhaiten sen, minkä hän kokee mielekkääksi. Jotta opiskelu olisi mielekästä, oppilaalla tulee olla aikaisempaa tietoa, mihin yhdistellä uutta tietoa. Oppimateriaalin tulee olla selkeästi ilmaistua. Mielekkääseen oppimiseen liittyy myös asennoituminen, halu oppia ja ymmärtää asioita. (Pruuki & Tirri 2004, 47–48.)

Luku mielekkäästä oppimisesta rippikoulussa perehtyy aluksi nuoren maailmankuvaan ja kykyyn oppia. Nuori opettelee empatiaa ja kykenee näin ajattelemaan tilanteita myös muiden näkökulmasta. Tämä on olennaista diakoniakasvatuksen ajankohtaisuudelle. Rippikoulusuunnitelma kehottaa käyttämään opettamisessa uusia tapoja perinteisen opettajan yksinpuhelun sijaan. Pelaaminen on rippikoululaiselle mielekäs tapa oppia. Oppimiselle on useita teorioita ja näkemyksiä, joista käydään läpi muutamia. Lopuksi keskitytään asenteiden oppimiseen.

5.1 Murrosikäisen nuoren maailmankuva

14–16-vuotias elää murrosiän keskivaihetta. Nuori irtaantuu tunnetasolla vanhemmistaan ja liittyy ikäistensä ryhmään. Tärkeä etappi tässä irtaantumisessa on rippikoulu. Rippikoulu suoritetaan usein rippileirinä ja viikko samanikäisten parissa ensimmäistä kertaa poissa kotoa on nuorelle mieleenpainuva kokemus. (Jarasto & Sinervo 1999, 49–54.)

Suurin osa suomalaisista nuorista ei ole kiinnostunut politiikasta tai uskonnosta. He ovat ideologisesti sitoutumattomia. Nuorten arvot keskittyvät materian ja perinteiden lisäksi individualistisiin arvoihin, omaan henkiseen hyvinvointiin, sisäiseen mielenrauhaan ja onnellisuuteen. Maailmankuva on jäsentymätön ja pirstaleinen, mutta se mahdollistaa tilaisuuksia oppia uutta, kuten avoimuutta. (Helve 2010, 294, 297.)

5.1.1 Identiteetti

Erik H. Eriksonin psykososiaalisen kehitysteorian mukaan ihminen kokee elämänkaarensa aikana kahdeksan eri kehityskriisiä. Nuoruuden kehitystehtävänä onnistunut ratkaisu on eheä identiteetti, kun taas epäonnistunut kehityskriisi johtaa identiteetin hajautumiseen, jolloin nuori ei tiedä kuka hän on tai mitä hänen tulisi olla. (Pruuki 2010, 52.)

Nuori osoittaa itsenäistymisen merkkejä, mutta hänen identiteettinsä on yhä selkeytymätön. Kavereista tulee yhä tärkeämpiä ja kaveripiirin arvot, käyttäytymismallit ja ajatukset vaikuttavat vahvasti nuoreen. Hän haluaa tehdä omia valintojaan ja ratkaisujaan. Nuori kykenee luomaan tulevaisuudensuunnitelmia, jos hän uskoo voivansa vaikuttaa omaa elämäänsä ja tulevaisuuteensa. Pitkäjänteisyys ei silti aina riitä suunnitelmien toteuttamiseen. (Jarasto & Sinervo 1999, 49–54.)

Nykyajan materialistisessa ja kiireisessä ajassa etsitään elämälle suuntaa ja tarkoitusta. Uskonnollinen pohdinta auttaa nuorta muodostamaan maailmankuvaansa. Nuorten maailmankuvaan sisältyy kristillisiä aineksia, vaikka he eivät sitä itse välttämättä tiedosta. Usko antaa toivoa ja turvaa, että kaikki on viime kädessä jonkun korkeamman käsien varassa. Nuori kehittää itselleen uskonnollisen identiteetin, mihin hän uskoo ja ryhmään kuuluu. Pohdiskelun, kyselyn ja epäilyn kautta nuorelle syntyy omakohtainen usko. (Jarasto & Sinervo 1999, 203–210.)

Rippikoulu antaa hyviä aineksia uskonnollisen identiteetin kehittymiselle. Rippikoulu koetaan yhdeksi merkittävimmäksi tahoksi, joka vaikuttaa ihmisen uskonnolliseen ajatteluun ja toimintaan (Murtonen 2009, 348). Uskonnollisen identiteetin kehittyminen auttaa diakonian ymmärtämistä. Diakonia pohjautuu kristilliseen lähimmäisen-rakkauteen. Kristillisestä ihmiskäsityksestä kerrottiin aiemmin kappaleessa 3.1.4. Rakkauden kaksoiskäskyssä kehoitetaan rakastamaan lähimmäistä kuin itseään. Ihminen toimii Jumalan rakkauden välikappaleena toiselle ihmiselle (Elenius & Latvus 2007, 275–282). Ihminen on luotu ja lunastettu palvelemaan ja koska ihminen on Jumalan kuva, kaikki ovat samanarvoisia.

5.1.2 Ajattelun kehitysvaihe

Jean Piaget'n kognitiivisen kehityksen teorian mukaan ihminen saavuttaa neljännen, eli viimeisen tason kognitiivisessa kehityksessä juuri nuoruusiässään. Neljännellä tasolla abstrakti ajattelu mahdollistuu ja ajattelu ei ole enää sidottuna konkreettisiin tapahtumiin ja kohteisiin. Ongelmanratkaisukyky ja hypoteettinen ajattelu kehittyy. Lisäksi nuoren moraali ja maailmankatsomus alkavat saada oman muotonsa. (Pruuki 2010, 52.)

Nuoren ajattelu on kehitysvaiheessa. Hän kykenee vaatimaan abstraktiin ajatteluun, eikä ajattelu ole enää sidoksissa konkreettisesti havaittaviin asioihin. Ajattelun kehitys tekee helpommaksi nähdä asioita toisen ihmisen näkökulmasta. Kuitenkin nuoren ajattelussa on vielä mustavalkoisuutta, jyrkkyyttä ja minäkeskeisyyttä. Nuorten ehdottomuutta voimistavat lapsuuden ja varhaisnuoruuden kertomukset hyvistä ja pahoista ihmisistä. Nuori pohtii maailmankatsomuksellisia ja uskonnollisia kysymyksiä ja kyseenalaistaa asioita. Nuoren kehityshaasteena onkin uskonnollisen ja muun ajattelun yhdistäminen; jos nämä skeemat jäävät rinnakkaisiksi, nuori päätyy joko tukeutumaan lapsenomaiseen ajatteluun tai hylkää sen. (RKS 2001, 14; Jarasto & Sinervo 1999, 49–54, 198–200.)

Kuten jo johdannossa todettiin, rippikoulu on diakoniakasvatuksen ajankohdalle erinomainen, sillä nuoren ajattelun kehitysvaihe mahdollistaa empatian kokemisen. Kyky nähdä asiat toisen ihmisen näkökulmasta on olennainen diakonian ymmärtämiselle ja toteutumiselle nuoren omassa elämässä.

5.2 Oppiminen rippikoulussa

Rippikoulusuunnitelma 2001 mukaan oppimiskäsityksissä hyödynnetään konstruktivistista, kokemuksellista oppimista, sosiaalista oppimista sekä kontekstuaalisen oppimisen teoriaa. Opetus ei takaa oppimista, ellei nuori itse ole aktiivinen. Rippikoulun hyvä ilmapiiri edistää nuoren motivaatiota oppia. (Pruuki 2010, 57.)

Pruukin havaintotutkimuksen vuodelta 2009 mukaan opetuskäytäntö ei vastaa rippikoulusuunnitelman mukaista pedagogista perusajatusta rippikoululaisesta aktiivisena oppijana. Rippikouluissa opetus on valtaosin opettajakeskeistä ja opettajan esitystä. Nuorelle jääkin mieleen rippikoulusta ilmapiiri ja sosiaalinen vuorovaikutus, eivät oppitunnit. (Pruuki 2009, 62–77.)

Konstruktivistinen oppimisteoria ei sovellu sellaisenaan rippikoulun pedagogiseksi perustaksi. Oppimisen kohteena on viime kädessä Jumalan ilmoitus. Konstruktivistisuutta voidaan kuitenkin hyödyntää rippikoulussa. Rippikoulukokonaisuudessa tulisi löytää tasapaino, jossa konstruktivismi ei syö teologiaa, eikä realismi syö rippikoululaisen etsimisen iloa. (Pruuki & Tirri 2004, 38.)

Useimmat nuoret kokevat pelit motivoivina työtapoina. Monesta seurapelistä voidaan tehdä pedagoginen sovellus, kuten sananselityspeli Aliaksesta. Pelien opetuskäytössä on tärkeää säilyttää huumori ja leikkimielisyys, etteivät opetus käänny itseään vastaan. (Pruuki 2010, 151.)

5.2.1 Konstruktivistinen oppimisteoria

Konstruktivistisen oppimisteorian mukaan ihminen ei voi siirtää tietoa toisen ihmisen päähän, vaan yksilö rakentaa ja prosessoi sitä itse. Oppiminen on loputon prosessi, jossa ajattelu- ja toimintamallit muokkautuvat jatkuvasti. Sosiaalinen konstruktivismi keskittyy vuorovaikutukselliseen yhteisöön sopeutumiseen. Sosiaalisen osallistumisen kautta yksilön ajattelutoiminta itsenäistyy ja yksilölliset kognitiiviset prosessit kehittyvät. Oppiminen on tehokasta, kun se tapahtuu siinä tilanteessa, jossa sitä on tarkoitus käyttää. (Pruuki 2010, 62–65, 97.)

Ihminen pyrkii ymmärtämään ja tallentamaan tietoa. Havaintojen laajentuessa tieto muodostuu sisäisiksi malleiksi eli skeemoiksi. Uusi informaatio tulkitaan aina suhteessa aikaisempiin skeemoihin, joko muuttaen niitä tai luoden rinnalle uusia rinnakkaisia skeemoja. Oppimisen tehokkuuteen vaikuttaa myös ihmisen tietoisuus omasta oppimisprosessistaan eli metakognitiosta. Minkä tahansa alan asiantuntijoilla on

käytössään organisoidut skeemat sekä tehokkaat tiedonkäsittelystrategiat. Rippikoulun asiantuntija, opettaja, ei useinkaan muista opettavansa asioita nuorelle, jonka skeemaverkot ovat vielä hyvin jäsentymättömät. (Pruuki & Tirri 2004, 39–43.)

Sosiaalisen konstruktivismin merkittävin edustaja on Lev Vygotsky. Konstruktivismi oppimisen teoriana antaa psykologisen näkemyksen siihen, miten ihminen oppii. Yksilö oppii käytännössä osallistumalla yhteisölliseen toimintaan. Tulkintojensa kautta yksilö luo oman todellisuutensa, joka on kaikille ihmisille erilainen. Näin ollen konstruktivistinen näkemys on vastakkainen behaviorismille, jonka mukaan oppiminen on ulkoisten ärsykkeiden tuottamaa reaktiota organismissa. (Puolimatka 2002, 41–42, 93.)

5.2.2 Oppimisen ryhmäsidonnaisuus

Rippikoulunuoret muodostavat ryhmän, jonka jokainen jäsen muodostaa jonkinlaisen suhteen toisiin ryhmässä oleviin jäseniin. Ryhmän hyvä ilmapiiri on tärkeä tekijä ryhmäytymisprosessille ja oppimismotivaatiolle. Hyvää ilmapiiriä voi luoda esimerkiksi leikkien tai pelien ja vapaamuotoisen yhdessäolon avulla. Ryhmäytyminen edistää ryhmän luottamusta toisiinsa, jolloin oppituntien aiheiksi voidaan valita arkaluontoisempiakin aiheita, kuten kuolemaa. (RKS 2001, 14.)

Sosiaalisen oppimisen teorian mukaan oppimisessa on olennaista yhteisön ja yksilön välinen vuorovaikutus. Yhteisö vaikuttaa yksilön identiteettiin. Rippikoululaiset jäljittelevät isosten käyttäytymistä. Ongelmana on kuitenkin yhteisön lyhytaikaisuus yhteisön hajotessa osiin rippikoulun jälkeen. (Pruuki 2010, 59–60.)

5.2.3 Mielekkään oppimisen kriteerit

David Jonassen on esittänyt seitsemän mielekkään oppimisen kriteeriä, joita Pruuki ja Tirri ovat soveltaneet rippikouluympäristöön. Rippikoululaisen tulee olla aktiivinen

työstäessään uutta tietoa. Aktiivisuus antaa oppijalle vastuuta oppimisestaan. Toiseksi konstrukttiivisen kriteerin mukaan kaikki uusi tieto yhdistetään vanhaan tietoon, pyrkien ymmärtämään ja sovittamaan uutta tietoa omiin käsityksiin. Kolmantena on kollaboratiivisuus. Yhteisö oppii yhdessä ja rippikoululaiset matkivat ja tukevat toisiaan. Neljäntenä kriteerinä on intentionaalisuus, jossa pyritään tiettyihin päämääriin. Tavoitteellisuus lisää oppijan vastuuta. Kontekstuaalisuus viittaa oppimisen kannalta oppimisympäristöön, joka liittyy todellisen elämän tilanteisiin. Kuudentena tulee vuorovaikutus ja viimeisenä reflektiivisyys. Reflektiivisessä ajattelussa pohditaan ohjattuna omaa oppimista ja omia johtopäätöksiä. (Pruuki & Tirri, 48–52.)

Peliä pelatessa oppija joutuu olemaan aktiivinen. Hänellä on vastuu joukkueensa menestyksestä kohti voittoa. Peli toimii osana diakoniakasvatusta ja pakottaa pelaajan muokkaamaan aiempia tietojaan diakoniatyöstä. Rippikoululainen on kuullut oppitunnin diakoniasta ja ehkä selaillut myös rippikoulukirjaansa, jossa on luku diakoniasta. Yhteisöllisyyden ja vuorovaikutuksen kriteerit toteutuvat kirkkaasti lautapelaamisessa. Pelatessa oppimista ei voi välttää, koska pelaaja kerää ja käyttää tietoa edetäkseen pelissä. Tiedon keräämisen tavoitteena pelissä on voitto, mutta samalla tiedot diakoniasta jäävät pelaajan mieleen. Nämä tiedot saattavat tulla käyttöön myöhemmin todellisessa elämässä. Pelin kaupunkimalli on todellisen elämän malli pelaajalle, joka saa runsaasti tietoa kirkon auttamisverkostosta. Pelin perustuessa todellisuuteen, aitoon tietoon, sen kontekstuaalisuus tekee oppimisesta mielekkäämpää. Pelaamisen positiivisista vaikutuksista lisää kappaleessa 7.4.

5.2.4 Asenteiden oppiminen

Ihminen arvioi asioita ja tilanteita joko myönteisesti tai kielteisesti. Tätä kutsutaan asenteeksi. Asenteella on kolme ulottuvuutta: tiedollinen, tunteenomainen ja toiminnallinen. Ihmisellä on uskomus, tunne ja toimintavalmius reagoida tietyllä tavalla. Mitä lähempänä asenteet ovat omaa identiteettiä, sitä muuttumattomampia ne ovat. Muuttaessa ihmisen asennetta, täytyy vaikuttaa kaikkiin asenteen ulottuvuuksiin. Muutos ei ole pysyvä, jos se jää uuden tiedon tai pelkän tunnekokemuksen tasolle. Uusi informaatio vain vahvistaa jo olemassa olevia asenteita. (Pruuki & Tirri 2006, 44–45.)

Diakoniaan liittyvät tehtävät tarjoavat rippikoululaisille hyvän mahdollisuuden vaikuttaa asenteisiin. Rippikoululaisen joutuessa ottamaan omalle asenteelleen vastakkaisen roolin, nuorelle tarjoutuu mahdollisuus oppia ymmärtämään toista. Toisen ymmärtäminen vaikuttaa asennoitumiseen. (Pruuki & Tirri 2004, 46.)

Rippikoulu muuttaa nuoren asenteita myönteisemmäksi kirkkoa, seurakuntaa ja uskoa kohtaan jo rippikoulun aikana. Nämä asennemuutokset ovat pysyviä, tosin laimenevat aikaa myöten. Opitut asenteet vaikuttavat esimerkiksi suuntautumisessa kirkolliselle alalle elämässä myöhemmin. Hyvin onnistunut rippikoulu houkuttelee nuorta kirkon ammattiin. Asennemuutoksesta kerrottiin kappaleessa 4.3. Valmius ja halu toisten auttamiseen on myös asenteesta kiinni. Arvojen opettaminen nuorelle on tärkeää, tästä aiheesta lisää seuraavassa luvussa, joka kertoo diakoniakasvatuksesta.

6 DIAKONIAKASVATUS RIPPIKOULUSSA

Diakoniakasvatus on kutsumista, ohjaamista, innostamista, tukemista ja rohkaisua eli kasvamaan saattamista kristittyinä, seurakunnan jäsenenä ja diakoniatoimijana. Diakoniakasvatuksen lähtökohtana on kirkko ja sen kristillinen opetus sekä päämääränä jumalanpalvelusyhteydestä elävä ja ammentava diakoniaseurakunta. (Obafemi 2002, 254.)

Diakoniakasvatus on osa kristillistä kasvatusta. Kasvatus on arvoihin sitoutunutta toimintaa, jolla on päämäärä. Kristillisessä kasvatuksessa luovuttamatonta on kokonaisvaltainen näkemys ihmisestä. Ihminen on kokonaisuus, eikä yhtä osaa voi nostaa toisia arvokkaammaksi. (Tirri & Muhonen 2008, 64; Riekkinen 2008, 91.)

Diakoniakasvatus vastaa kysymykseen, voiko lähimmäisenrakkautta opettaa. Oppinnäytteen tuote on diakoniakasvatuksen väline. Diakoniakasvatusta käsitellään kolmessa ensimmäisessä kappaleessa. Koska lautapeli ei yksinään kerro diakoniatyöstä riittävästi ja oppitunnin sisältö pohjautuu joko kirjoihin tai työntekijän esittelyyn työstä, lopuksi tutustutaan muutamiin piispankokouksessa hyväksytyihin rippikoulukirjoihin. Rippikoululaisen saama informaatio diakoniatyöstä on usein yhdistelmä rippikoulun kirjan tekstiä ja oppitunti.

6.1 Diakoniakasvatuksen perusteet

Diakoniakasvatuksen perusteet pohjautuvat kastekäskyyn sekä Jeesuksen pelastus- ja sovitustyöhön. Kysymykset ihmisyydestä, lähimmäisyydestä, vastuusta ja niiden tiedostamisesta toimivat diakoniakasvatuksen lähtökohtina. Maallistuminen, tapojen raaistuminen ja arvojen merkityksen katoaminen korostavat myös diakoniakasvatuksen tärkeyttä. (Obafemi 2002, 248–252.)

Diakonian viranhaltijoiden näkemyksien mukaan diakoniakasvatuksella on suurta merkitystä myös itse työlle. Diakonia on vierasta ihmisille. Uusia työntekijöitä on

vaikea saada, samalla kun yhteiskunta jatkaa eriarvoistumistaan. (Obafemi 2002, 252–253.)

6.2 Diakoniakasvatuksen tavoitteet

Diakoniakasvatuksen tavoitteena on saattaa seurakuntalaiset tietoisiksi diakonia-vastuusta, diakonian olemuksesta sekä diakonian toteuttamisesta omassa elämässä. Diakonia on tapa elää uskoaan todeksi arjessa, omastaan antaen ja jakaen, sillä jokaisella on jotain annettavaa. (Obafemi 2002, 252–253.) Diakoniakasvatus rippikoulussa voi innostaa nuoria käytännön lähimmäisenrakkauteen (Nivala 2005, 142).

Diakoniakasvatus auttaa ihmistä ymmärtämään avunannon merkitystä, itsekeskeisyyden vaikutuksia ja näin selvittämään omia elämänarvojaan. Diakoniakasvatuksen toivotaan herättävän kiinnostusta yhteiskunnallisten olojen seuraamiseen ja niihin vaikuttamiseen. (Obafemi 2002, 252–253.)

6.3 Diakoniakasvatuksen sisältö

Diakoniakasvatus sisältää kristillisten arvojen opettamista, kuten kristillistä ihmiskäsitystä, jota esiteltiin luvussa 3.1.4 Kristillinen ihmiskäsitys. Diakonisen elämäntavan opettamista pidetään merkityksellisenä. Muita sisällöllisiä kokonaisuuksia ovat diakoniatoiminta käytännössä, diakonian perusteet ja lähtökohdat, toimintaan aktivoiminen, tukeminen ja rohkaisu sekä erilaisuuteen ja kansainvälisyyteen liittyvät kysymykset. Tämän opinnäytetyön tuote keskittyy kertomaan diakoniatoiminnasta käytännössä ja sen perusteista ja lähtökohdista. (Obafemi 2002, 253–254.)

6.4 Rippikoulukirjat

Peliä ei ole tarkoitettu kertomaan yksinään diakoniatyöstä, vaan tueksi tarvitaan myös opetusta. Tämä opetus pohjautuu usein markkinoilla oleviin rippikoulukirjoihin. Jos tarkastellaan rippikoulukirjojen tuomaa tietoa diakoniasta ja pelin herättämiä ajatuksia, näiden haluttuna yhteisvaikutuksena saadaan diakoniaa omassa elämässään pohtiva nuori.

Markkinoilla on useita rippikoulukirjoja. Nämä rippikoulukirjat lähestyvät diakoniatyötä hyvin erilaisin, persoonallisin tyylein. Painotukset vaihtelevat diakonian käytännön työstä diakonian lähtökohtiin tai nuoren mahdollisuuksiin tehdä diakoniaa.

Kirjassa Ihan sama – eilen, tänään ja ikuisesti testataan omaa diakonista asennetta, esitellään diakoni supersankarina ja etsitään omaa sisäistä diakoniaan. Kirja on selkeästi suunnattu nuoren luettavaksi ja kuvitus on elävää. Diakoniatyö esitetään äärimmäisen altruistiseksi. Työmäärä on valtava, kaikki yrittävät lannistaa, mistään ei saa tunnustusta, ihmiset valehtelevat ja ovat väkivaltaisia. Jäljellä on vain usko, rakkaus ja loputon toivo paremmasta huomisesta. (Koivisto, ym. 2010, 162–167.)

Elämänpuu – rippikoululaisen käsikirja lähestyy diakoniaa Raamatun näkökulmasta. Jeesuksen kertomus laupiaasta samarialaisesta toimii rohkaisevana esimerkkinä. Nuoren omaa auttamishalua herätellään samaistuttavilla dialogeilla. Kirja mainitsee myös kansainvälisen diakonian:

Ihmisten auttaminen ulottuu myös yli rajojen. Emme elä enää maailmassa, jossa meidän ei tarvitse huolehtia kuin oman maamme asioista. (Aalto, ym. 2002, 162–167.)

Johannes 3:16 -rippikoulukirja käsittelee diakoniaa oppikirjan tavoin. Tieto on tiivistetty neljään kappaleeseen: mitä diakonia on, millaista diakoniatyö on käytännössä, kenelle diakonia kuuluu ja millainen koulutus diakoniatyöhön on. Koulutuksen tiedot eivät täysin pidä paikkaansa, mutta muuten teksti on hyvin tietopitoista. Sivussa

esitellään millainen diakonissan tavallinen työpäivä voisi olla. (Auvinen & Rahkonen 2009, 103–105.)

Meitä varten -rippikoulukirja on tiivistänyt diakonian ydinasian yhteen sivuun. Diakoniasta kerrotaan pintaraapaisulla ja tekstissä keskitytään enemmän siihen miten nuori voi itse palvella muita. Tekstissä pyritään käyttämään vieraamman diakonia-termin sijaan sanaa palveleminen. (Nokelainen & Virtanen 2009, 94.)

Oma ripari aloittaa diakoniasta kertomisen rakkauden kaksoiskäskyllä. Diakonia perustuu lähimmäisenrakkauteen. Kirja kertoo palvelutoiminnasta laaja-alaisesti, usein esimerkein ja ehdottaa mitä nuori itse voi tehdä. (Engström, ym. 2002, 124–127.)

Quo vadis? – Uskon käsikirja rippikoululaiselle yhdistetään diakonia ja lähetystyö. Raamatullisena pohjana toimivat rakkauden kaksoiskäsky sekä lähetyskäsky. Tekstiä on elävöitetty kuvin ja esimerkein toimintamuodoista. Luvun lopusta löytyy pari rukousta ja pieni sanasto, jossa selitetään mm. sanat ”diakoniavastaanotto”, ”perheneuvonta” ja ”sairaalasielunhoito”. (Kokkonen, ym. 2006, 112–117.)

Kirjassa Tunnetko tien – rippikoulun oppikirja on niin ikään yhdistetty diakonia ja lähetystyö. Alussa kerrotaan maailman tilanteesta, epätasaisesti jakaantuneesta varallisuudesta ja hädästä. Ongelmat ovat erilaisia Suomessa ja kehitysmaissa. Raamatusta kerrotaan, miten Jeesus näytti meille palvelemisen esimerkkiä ja kertoi laupiaasta samarialaisesta. Vasta kokonaiskuvan hahmottamisen jälkeen lukija johdatetaan diakonia- ja lähetystyön toimintaan. (Junkkaala & Junkkaala 2002, 136–139.)

7 LAUTAPELIT

Vanhojen käsitysten mukaan pelit ovat olleet rinnastettavissa leikkeihin – jotain aivan muuta kuin vakavaa työtä tai oppimista. Liikunta, leikki ja tanssi ovat ihmiselle luontaisia toimintoja, kun taas säännölliseen työhön heitä täytyy käskeä, kehottaa ja opastaa, monia jopa pakottaa. Ihmisen ”laiskuuteen” ei kuitenkaan ole syynä fyysinen, vaan henkinen rasitus ja työn vakavuus. Lautapelien edellyttämä sosiaalisuus ja useampien ihmisten läsnäolopakko on vastavoima nykyajan muuten kiireiselle elämänmenolle ja virtuaaliselle kommunikoinnille. (Räty 1999, 9–11; Vuorela 2007, 20.)

Suomessa lähes kaikki 13–18-vuotiaat pojat pelaavat viikoittain. Tyttöjenkin osuus on noussut jo yli puoleen. Pelejä pelataan keskimäärin 1-5 tuntia viikoittain. Pelejä pelataan yleisimmin ajankuluttamiseksi, sosiaalisista syistä sekä pelien tuomien haasteiden ja hauskuuden vuoksi. Suomen pelimarkkinat ovat jo ohittaneet musiikin vastaavan myynnin. (Kangas & Lundvall & Tossavainen 2009, 3–4, 8.)

Luvussa lautapeleistä käsitellään lautapelien suunnittelua ja pelaamisen myönteisiä vaikutuksia. Pidä huolta -pelin vahvana teemana toimii diakonia. Vahvan teeman ansiosta pelimekaniikan valinta on radikaalistikin muokattavissa. Rippikouluympäristö mahdollistaa joukkueina pelaamisen, sillä tyypillinen rippikouluryhmä on n. 20–25 rippikoululaista. Harva markkinoilla oleva lautapeli on suunnattu isojen ryhmien pelattavaksi, koska kysyntä painottuu perhepeleihin.

7.1 Keskeisiä käsitteitä

Jokaisella pelillä on alkutilanne, säännöt ja päämäärä (Vuorela 2007, 16). Lautapeli koostuu teemasta ja pelimekaniikasta. Teema houkuttelee pelaajan pelaamaan peliä. Pelimekaniikka tarkoittaa pelin rakennuspalikkaa, joka kertoo, miten peli toimii ja mitä

vuorojen aikana tehdään. Mitä monimutkaisemmasta pelistä on kyse, sitä enemmän siinä on erilaisia pelimekaniikkoja. (Saari 2007, 12–13, 233)

Uudelleenpelattavuus kertoo, kuinka hyvin peli toimii toistuvasti pelattuna. Uudelleenpelattavuutta edistävät satunnaisuus ja runsas määrä erilaisia strategioita. Strategia taas tarkoittaa koko pelin kattavaa suunnitelmaa. Pelissä tehtävä päätöksenteko on strategian toteuttamiseksi tapahtuvaa taktikointia. Strategia on pitkän aikavälin suunnittelua kun taas taktikka on lyhyen aikavälin päätöksentekoa. (Saari 2007, 235–236)

7.2 Yleistä lautapeleistä

Lautapelit rakentuvat usein kolmen ulottuvuuden välimaastoon. Nämä kolme ulottuvuutta ovat älyllinen haasteellisuus, mielikuvituksen tai luovuuden ruokkiminen ja seurallinen viihde. Harvat pelit toimivat vain yhden ulottuvuuden varassa. (Saari 2007, 10–11.)

Pelit voidaan jakaa myös kohderyhmän mukaan. Kevyet ja helposti opittavat pelit on suunniteltu suurelle yleisölle, kun taas raskaat ja monimutkaiset strategia- tai taktiikkapelit lautapeliharrastajille. Kevyet pelit ovat kestoltaan lyhyitä, usein alle tunnin mittaisia. Lisäksi satunnaisuuden rooli on selkeästi vahvempi kevyen viihteen peleissä. Taitamaton pelaaja voi voittaa hyvällä tuurilla. Parhaimmillaan satunnais-elementti pitää pelin tuoreena ja tuo pelikertoihin vaihtelua. (Saari 2007, 9–15.)

Kaikki pelit koostuvat tietyistä peruselementeistä, kuten pelaajista, säännöistä ja tavoitteista. Pelaajat hakevat pelikokemusta. Pelaamisen tavoitteena saattaa olla voitto, viihtyminen tai yhdessä vietetty aika. Pelin säännöt sanelevat tavoitteen, usein mitattavissa olevan lopputuloksen. Tämä tavoite on usein pelin voitto. Säännöt asettavat rajat, millaisin toiminnoin tavoitteeseen päästään. Toiminnot ohjaavat pelaajan käyttäytymistä ja vuorovaikutusta pelin ja toisten pelaajien välillä. Pelin voittamiseksi tarvitaan resursseja, jotka saattavat olla esimerkiksi kerättäviä asioita tai nopeutta. Kun

resurssit vievät kohti voittoa, konfliktit asettavat esteitä pelaajan ratkaistavaksi. (Manninen 2007, 17–19.)

7.3 Lautapelin suunnitleminen

Pelisuunnittelun tavoitteena on luoda pohja pelin rakentamiselle. Se määrittää kohderyhmän, tavoitteen, pelimekaniikan ja säännöt, yleisilmeen, pelin ominaisuudet ja objektit, haasteet ja pelin tasapainotuksen. Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty. Peli tulee alusta asti hahmottaa ja tehdä kokonaisuutena. (Manninen 2007, 28–30.)

Suunnittelufilosofia tarkoittaa pelin suunnittelua luonnehtivaa ja ohjaavaa lähestymistapaa. Filosofia nousee pelin ydinajuksesta tai ohjaa sen kehittämiseen. Suunnittelufilosofian tarkoituksena on pitää pelin punainen lanka selkeänä mielessä ja ohjata pelikokonaisuutta yhtenäiseen suuntaan. (Manninen 2007, 140–141.)

7.3.1 Pelisuunnitelma

Suunnittelun lähtökohtana on yksittäinen idea tai joukko ideoita. Ideoimiseen liitetään inspiraation ja luovuuden käsitteet. Luovuus tarkoittaa kahden tai useamman asian yhdistämistä uudella tavalla. Se on välttämätön voimavara uuden suunnittelussa. Inspiraatio tarkoittaa ”neronleimausta”, omien ajatusten ruokkimista ja vaikutteiden hakemista arjesta tai vaikka toisista peleistä. Uusien ideoiden lähteenä voi siis toimia mikä tahansa arkielämän tilanteista päiväuniin, mutta olennaisinta on kirjoittaa kaikki ideat ylös. (Manninen 2007, 96–100.)

Ideoiden jäsentelemiseen ja kehittelyyn on olemassa useita eri tekniikoita. Tähän tarvitaan usein vain kynä ja paperia. Miellekartta ja ideapuu ovat erinomaisia apuvälineitä jäsentelyssä. Tajunnanvirtaa voi tallentaa paperille tai nauhurille. Listat auttavat tyhjentämään ajatukset paperille, mutta eivät välttämättä auta jäsentelyssä.

Ideakorteissa pyritään keksimään mielenkiintoisia yhdistelmiä kirjoittamalla jokainen idea erillisellä paperilla tai kortilla. (Manninen 2007, 104–109.)

Hyvällä pelisuunnitelmalla on selkeät rakennusaineet. Pelin tulee olla omaperäinen, joskin harvemmin kaikki ideat ovat omia. Pelin kokonaisuuden täytyy olla yhtenäinen. Vahva vuorovaikutteisuus painottaa pelaajan toimintaa ja vähentää passiivisia peliosuuksia. Kiinnostavuus ja viihdyttävyyys houkuttelevat pelaamaan peliä. (Manninen 2007, 206–207.)

Usein peleissä on joko vahva teema tai kiehtova pelimekaniikka. Pelimekaniikan korostuessa pelistä tulee usein helpompi oppia. Hyvä teema houkuttelee kokeilemaan peliä. Pelin julkaisija voi jopa vaihtaa suunnittelijan teeman myyvämpään. Ihannepeli on kuitenkin niin teemaltaan kuin pelimekaniikaltaan rikas, täynnä mielikuvitusta, satunnaisuutta ja huumoria. (Saari 2007, 12–13.)

7.3.2 Testaus

Vasta käytännön testaus paljastaa miten peli toimii oikeassa ympäristössään. Pelaaja päättää viime kädessä, onko peli onnistunut. Koska peli suunnitellaan usein tietyille kohderyhmälle, sen mielipide on tärkeä. Palautteen mukana voi tulla tärkeitä parannusehdotuksia, joiden toteuttamista kannattaa harkita. Jos palaute on pääosin negatiivista, tulee helpommaksi aloittaa suunnittelu alusta, kuin yrittää tehdä radikaaleja muutoksia. (Manninen 2007, 68–72.)

7.3.3 Kasvatuksellinen peli

Kasvatuksellista peliä ei usein luokitella omaksi lajityypikseen, sillä kaikilla peleillä on opetuksellinen merkitys. Se eroaa kuitenkin jonkin verran viihdepelin suunnittelusta. Opetuspeli pyrkii luomaan motivaatiota opittavan aineiston käsittelyyn ja sen

oppimiseen. Opetuspeleillä on usein vahva teema. Opittava aineisto pelin muodossa tekee opiskelusta kokemuksellisempaa ja elämyksellisempää. (Manninen 2007, 22.)

7.4 Pelaamisen positiiviset vaikutukset

Yleensä pelaaminen pääsee otsikoihin vain silloin, kun tapahtuu jotain järkyttävää ja tapahtumiin etsitään jotain syytä. Pelaamisesta olisi kiva kuulla ja nähdä myös positiivisia uutisia ja keskustelua, kuinka pelejä ja pelaamista voidaan käyttää esim. oppimisen tukemiseen.” – Pelaavien lasten äiti. (Kangas, ym. 2009, 2.)

Käsittelen kappaleessa vain pelaamisen positiivisia vaikutuksia, sillä negatiiviset piirteet tarkoittavat usein panoksien kovenemista – enää ei pelata vain voitosta, vaan voitosta ja rahasta. Uhkapelaamisesta kertovaa kirjallisuutta löytyy runsaasti, enkä näe sillä olevan yhtymäkohtia diakonialautapeliin rippikoulussa. Samoin diakonialautapeliä ei voi verrata väkivaltapelien viihteeseen.

Lautapelit ovat erinomainen sosiaalisen pelaamisen muoto. Vastapelaajan todellinen läsnäolo on tärkeää hyvän pelikokemuksen syntymiselle. Pelaaminen kehittää sosiaalisuutta. Pelejä pelataan usein kaksin tai suuremmassa joukossa. Sosiaaliset taitojen lisäksi kommunikointi kehittyy pelaten ja leikkien. (Saari 2007, 7,10; Rätty 1999, 11.)

Pelit antavat tilaa luovuudelle, vapauttavat energiaa ja edistävät sosiaalista vuorovaikutusta. Ne kehittävät sosiaalisia taitoja, itsekuria sekä yhteistyökykyä. Pelin johtajuudelta edellytetään innostuneisuutta, sääntöjen noudattamista ja oikeudenmukaisuutta. (Pruuki 2010, 151.)

Pelaamisen vaikutuksia on tutkittu noin 40 vuotta. Niiden tuloksena on todettu pelaamisen vaikutusten olevan yksilöllisiä. Positiivisina vaikutuksina on mainittu kognitiivisten taitojen kehitystä, kuten tiedon prosessoinnin taitoja. Sosiaalisina vaikutuksina nuori voi oppia jakamaan pelivuoroja ja kannustamaan muita. Pelaamisen

avulla on helppo tehdä uusia ystäviä, yhdessä pelaaminen vahvistaa yhteisöllisyyden tunnetta. Lisäksi pelaaminen voi aikaansaada voimaantumisen tunteen: ”Minä osaan!”
(Kangas, ym. 2009, 10.)

8 PELIN VALMISTUSPROSESSI

Lautapelin teossa on mahdotonta erotella selkeästi ideointi-, suunnittelu- ja toteutusvaiheita toisistaan. Matkan varrella tulee paljon odottamattomia muutoksia, jotka pahimmillaan pakottavat aloittamaan koko pelin teon alusta. Toteutusvaiheen päätteeksi peli vaikuttaa valmiilta. Tärkeä jatkovaihe on kuitenkin esitestaus, joka paljastaa mahdolliset ongelmat pelattavuudessa. Esitestauksen jälkeen peli on valmis testaukseen kohderyhmällä, joka antaa palautetta ja mahdollisia kehitysideoita.

8.1 Ideointi

Vaihdoin opinnäytetyön aihetta melko myöhään, loppusyksystä 2010, jolloin opinnäytetyön tekemiseen jäi vähemmän aikaa. Idea lähti selatessani muiden tekemiä opinnäytetöitä. Heti kun tajusin, että myös lautapeli on produktion vaihtoehto, valinta oli selvä. Hahmottelin samana iltana pelilaudan pohjan, vaihtoehtoisia pelimekaniikkaehdotuksia ja mietin, mitä haluan työlläni saavuttaa. Otin yhteyttä opinnäytetyöni ohjaajiin ja esittelin luonnokseni. Aluksi epäilin, kattaako työ myös sairaanhoidolliset kompetenssit, mutta aiheeni hyväksyttiin.

Lautapelistä olisi mahdollista tehdä monimutkainen, mutta koska suurin osa rippikoululaisista ei kuulu alan harrastajiin, on tärkeää tehdä kevyt peli, joka on säännöiltään yksinkertainen ja nopea oppia. Tavoitteinani oli, että peli olisi helposti opittavissa, hyvää henkeä luova, hauska, kasvatuksellinen ja motivoisi pelaamaan uudelleen.

8.2 Suunnittelu

Aloin työstää opinnäytetyötäni hakemalla kirjastosta pinon kirjoja. Alusta asti aloin miettiä työn rakennetta. Alussa pääpaino tuntui keskittyvän diakoniaan, rippikouluun ja oppimiseen. Näiden teemojen yhdistävä kokonaisuus oli diakoniakasvatus rippikoulussa. Lisäksi teoria lautapelin suunnittelusta ohjasi tuotteen edistymistä.

Marraskuun 2010 alussa, viikko aiheen päättämisestä, oli opinnäytetyöverstaassa oman työni esitysvuoro. Sain paljon hyvää palautetta, ja vastaanotto oli innostunutta. Hyviä ideoita olivat yksittäisten pelaajien sijasta joukkueisiin jakaminen ja isosten roolin korostaminen. Molemmat saaduista ideoista tulivat myöhemmin käyttöön. Ensimmäisen verstaan keskusteluissa kävi selväksi, ettei rippikoululaisille voi esittää vielä hankalia tosielämän tilanteita. Siksi tilanteiden sijaan pääpaino keskittyi sana- ja tietokortteihin. Esittelin myös kaksi vaihtoehtoista pelin pohjaa, jolle kaikki rakentuisi, ja luokka äänesti tasaluvuin molempien puolesta, joten äänestämisestä ei ollut juuri apua päätöksenteossa. Päätin antaa pelin toteutuksen hautua rauhassa, ja peli sai kehittyä aineiston myötä.

Sain yhteistyökumppanin Kemijärven seurakunnan nuorisotyöntekijästä. Sain häneltä tukea ja palautetta työstäni koko opinnäytetyön tekemisen ajan. Hänen ansiostaan tutustuin mm. seitsemään erilaiseen rippikoulukirjaan. Näistä rippikoulukirjoista sain hyvän käsityksen siitä, mitä diakoniatyöstä opetetaan rippikouluissa. Rippikoulukirjojen sisältöä esiteltiin aiemmin luvussa 6.4

8.2.1 Aikaisemmat lautapelit opinnäytetöinä

Tutkin, millaisia ratkaisuja edelliset lautapelin tekijät olivat tehneet. Aiemmin on tehty kolme lautapeliä, kaikki lähetystyöaiheisia. Mirka Kivelä Järvenpään yksiköstä teki vuonna 2002 Nepolin, lautapelin Nepalista. Hanna Marttila ja Pasi Niemistö tekivät Missiona maailma -nimisen pelin 2008. Marianne Syrjälä ja Hanna Numminen tekivät vuonna 2003 Missiopelin, joka oli osa suurempaa materiaalipakettia. Näissä

lautapeleissä oli hyvin paljon samankaltaisuuksia, otsikoista pelilaudan pohjaa myöten. Kaikkien lautapelien pohjana oli kartta, johon oli tehty reitti. Harvinaisimman pelimekaniikan olivat valinneet Missiona maailma -pelin tekijät.

Oman pelini jo valmistuttua löysin vielä neljännen lautapelin. Muista lautapeleistä poiketen se oli teemaltaan parisuhdepeleli, jonka pelimekaniikka oli pelilautaa myöten suoraan klassikkopelistä Trivial Pursuit. Pelimekaniikan sijaan työssä olikin panostettu vahvasti teemaan. ”Meidän juttu” nimisen lautapelin ovat tehneet Miia Autere ja Päivi Kalenius vuonna 2006.

8.2.2 Ensimmäiset versiot

Alkuperäisessä pelihahmotelmassa auttamiskohteita oli seitsemän. Peli voitettiin pisteitä keräämällä ja isonen toimi pisteidenlaskijana. Auttamiskohteiden välillä oli pisteytettyjä tietokysymyksiä ja niissä oli abc-monivalintavaihtoehdot. Auttamiskohteissa nostettiin kortti, jossa luki PIIRRÄ ”sana”, SELITÄ ”sana”, NÄYTTELE ”sana” (Kuva 1, 51). Nuolispinnerin piti määrittää, joutuuko piirtämään, selittämään vai näyttelemään. Oikein onnistunut selitys palkittiin pisteillä. Pelin tarvikkeina oli nuolispinneri, kortit, noppa, tiimalasi, kynä ja paperia. Tiimalasin aika oli minuutti. Tietokysymyksiä oli 100 erilaista ja lautapelissä ei ollut logoja vaan valokuvia tai kuvitettu kaupunkimiljö.

Toimivan voittoratkaisun löytäminen oli hankalaa. Pisteiden käyttö voittomekanismina kaatui omaan monimutkaisuuteensa, eikä nuolispinneriä myyty Suomessa. Oikeiden korttien liittäminen oikeisiin aiheisiin romutti myös kuvan kaupungista, ja tilalle tulivat logot.

Alkuhahmotelma pelistä oli värikäs, mikä mahdollisti värien ottamisen mukaan pelimekaniikkaan. Käytössäni ei ollut väritulostinta, joten värit täytyi keksiä muilla tavoin. Lopulta päädyin erivärisiin tulostuspapereihin. Päällistykseen suhteen monet kannattivat laminointia. Kuitenkin laminoinnista tuli itselleni liian kallis ratkaisu, sillä

itse pelilauta on jo kokoa A3. Laminointikoneiden hinta kallistuu rajusti mitä suuremmasta laitteesta on kyse.

Pelin ensimmäinen versio valmistui esitettäväksi helmikuussa 2011. Pelin nimi oli kauan pelkkä diakoniapeli, kunnes sain unessa idean nimestä Pidä huolta. Pave Maijasen sanoittamassa kappaleessa Pidä huolta toistuvat myös diakonian perusteemat.

8.2.3 Tuurilla, taidolla vai tiedolla?

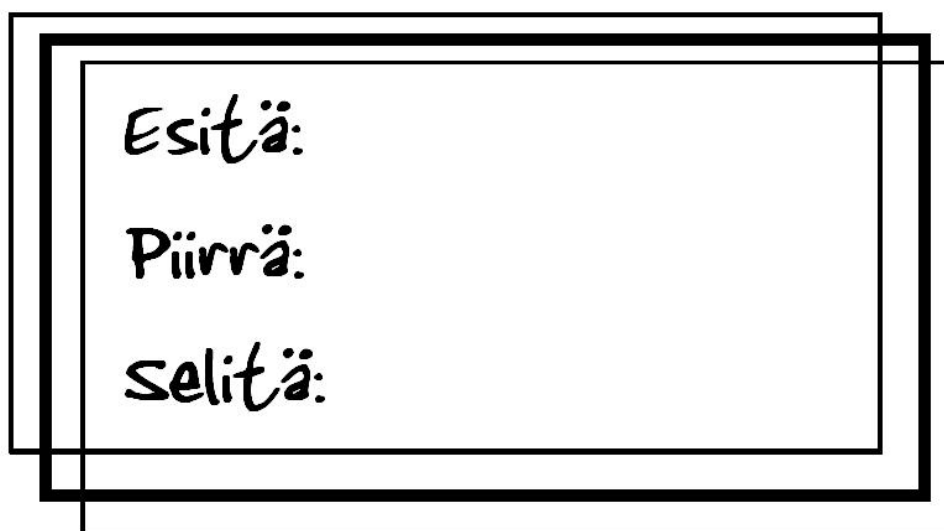
Lautapeleissä on erilaisia pelin kulkuun vaikuttavia ominaisuuksia. Monet pelit käyttävät kerrallaan vain kahta ominaisuutta, esimerkiksi tietoa ja tuuria. Pidä huolta -peli yhdistää kaikki kolme elementtiä: tuurin, taidon ja tiedon. Pelin tuurielementtejä ovat nopan silmäluvut ja korttien vaihteleva vaikeustaso. Taitoelementteinä toimivat sanojen selittäminen ja toisaalta oikean sanan keksiminen. Tietoelementtinä ovat hyvä yleistiedon vaatimus, mitä vaikeimmat sanat tarkoittavat sekä itse tietokysymykset.

8.3 Toteutus

Askarteluun meni enemmän aikaa, kuin mitä suunnitelmana oli. Ensimmäisessä verstaassa opponoiija jo varoitti tästä. Pelin ideointiin, suunnitteluun ja sen tekemiseen meni kuukausi. Pienten pelimekaanisten ongelmien ratkaisuun meni paljon aikaa. Pelitarvikkeiden hankkiminenkaan ei ollut niin yksinkertaista, kuin aluksi kuvittelin. Yhden peliongelman ratkaisuna työmäärä kaksin- tai kolminkertaistui, mutta ongelmat toivat mukanaan myös positiivisia muutoksia. Nämä positiiviset muutokset helpottivat pelattavuutta.

8.3.1 Ongelmat

Pelin teon suurimpia käännekohtia oli mm. nuolispinnerin puuttuminen. Koska monissa lautapeleissä on käytössä nuolispinneri, en tullut ajatelleeksi, ettei niitä myytäisi Suomessa. Pysin siihen, että peli olisi itse tehtävissä tämän opinnäytetyön liitteiden pohjalta, eikä isojen materiaalipakettien tilaaminen ulkomailta ole kohtuullista (Liite 1). Jätin nuolispinnerin pois, mikä vaikutti radikaalisti pelimekaniikkaan. Alkuperäisessä suunnitelmassa yhteen korttiin tuli kolme sanaa, ja nuolispinneriä pyörittämällä selvisi, mikä kortissa olevista sanoista pitäisi kuvailla (kuva 1, 51).



(Kuva 1)

Muutoksen seurauksena sanakorttien määrä kohosi 100:sta 300:aan, sillä jokainen sana täytyi kirjoittaa eri kortille. Korttien määrän lisääntymisen seurauksena peli jakaantui kahteen. Tämä mahdollisti ison rippikouluryhmän jakamisen kahden erillisen pelin äärelle. Työmäärä lisääntyi, koska kaikkea piti tehdä kaksinkertaisesti. Lisäksi nuolispinneri vei mukanaan yhden pelin satunnaisuustekijän, mikä korvautui sekoittamalla kortit 15 kortin pinoihin. Jokaisessa pinossa oli omasta aihealueestaan satunnaisessa järjestyksessä 5 piirrä-, 5 esitä- ja 5 selitäkorttia. Kun jokaisen sana luki eri kortilla, mahdollistui myös pelin muokkaaminen kortteja poistamalla.

Nuolispinnerin lisäksi pelissä oli muitakin osia, joita en voinut itse tehdä. Jotkut tarvikkeista täytyy hankkia erikseen ja näitä olivat mm. tiimalasi ja noppa. Noppia

löytyy lähes joka kaupasta, mutta tiimalasin löytäminen oli haastavampaa. Paikallisista liikkeistä ei tiimalaseja löytynyt, mutta ostin tiimalaseja jyväskyläisestä liikkeestä nimeltä Fantasiapelit, joka ylläpiti myös verkkokauppaa.

Ostin tiimalaseja yhteensä viisi, sillä kaupassa ei ollut minuutin tiimalaseja. Tiimalasit olivat erivärisiä, 2 punaista, vihreä, sininen ja oranssi. Ajat vaihtelivat 20 sekunnista yli kahteen minuuttiin. Käytin ajan mittaamiseen puhelimen sekuntikelloa. Aluksi avasin kaikki viisi tiimalasia ja laitoin silmämääräisesti kaikkiin yhtä paljon hiekkaa. Ensimmäisessä aikatestauksessa punaisessa oli 1:12, vihreässä 1:20, sinisessä 1:22 ja oranssissa 1:24. Toinen punainen tiimalasi pysähtyi kahdesti, eikä heiluttelu juuri auttanut pysähtelyyn. Päätin kerätä tähän punaiseen tiimalasiin kaiken ylimääräisen hiekan muista tiimalaseista. Sekuntien mukaan poistin 12–24 sekuntia neljästä tiimalasista. Toisella testauksella ajat heittelivät vielä tiimalasien välillä n. kymmenellä sekunnilla, joten tein hienosäätöä, jolla pääsin muutaman sekunnin vaihtelutarkkuuteen. Toistettaessa kokeita kävi selväksi, että ajat hieman vaihtelivat muutamilla sekunneilla jokaisella mittauskerralla. Valitsin näistä tiimalaseista oranssin ja sinisen tiimalasin, yhden molempien pelin tarvikkeisiin.

Pelinappulat voi korvata halutessaan muovisilla, puisilla tai millä tahansa, mihin mielikuvitus riittää. Päätin tehdä pelinappulat ylijäämäkartongista. Litteä muoto mahdollistaisi kuvan lisäämisen nappulan kylkeen, esimerkiksi piirroskuvan diakoniatyöntekijästä. Työmäärä oli kuitenkin jo valtava, joten päädyin vain erivärisiin nappuloihin. Koska pelilauta oli päällystetty kontaktimuovilla, sen pinta oli liukas. Pelinappuloiden pohjaan täytyi lisätä sinitarraa. Myös muoviset pelinappulat tarvitsisivat todennäköisesti sinitarraa alleen.

8.3.2 Sanakortit

Aluksi piti päättää aihealueet ja niiden määrä. Pelilaudan kymmenen kohdetta valitsin kahdessa kirjassa tehdyn jaottelun pohjalta. (Helin, ym. 2010, 51–52 & Jääskeläinen 2002, 192–232). Lopullisiksi aihealueiksi muodostuivat leipäjono, sairaala, vanhainkoti,

hoitokoti, monikulttuurisuuskeskus, vankila, selviämisasema, kerrostalo, koulu ja yhteisvastuukeräys (Liite 10).

Jokaisesta aihealueesta piti keksiä 30 sanaa: 10 sanaa, jotka olisivat piirrettävissä, 10 sanaa, jotka olisivat selitettävissä ja 10 sanaa, jotka olisivat esitettävissä. Yhteensä näistä kertyi 300 sanakorttia.

Jokainen kortti piti tehdä erikseen koneella. Sanakorttien fontit olivat Jenkins ja Times New Roman. Yksi kortti oli kooltaan 9,80 cm x 5,60 cm. Kun kortit olivat valmiina, kokosin 10 korttia aina yhdelle tulostettavalle sivulle. Kortit jaettiin tulostuspaperille vain värin perusteella. Vankila ja selviämisasema tulivat oranssille paperille, koulu ja leipäjono keltaiselle paperille, sairaala ja yhteisvastuukeräys punaiselle paperille, vanhainkoti ja kerrostalo vaaleanpunaiselle paperille ja hoitokoti ja monikulttuurisuuskeskus vihreälle ja siniselle paperille. Koska toisen pelilaudan pohjaväri oli sininen ja toisen vihreä, siniseen pelilautaan menivät vihreät kortit ja vihreään pelilautaan siniset kortit. (Liitteet 3–8.)

Tulostuksen jälkeen kaikki 300 korttia piti leikata erilleen. Tässä vaiheessa sanakortit piti lajitella kymmeneen aihealueeseen ja niiden selkäpuolelle tuli oma logonsa, jotka kiinnitin kaksipuolisella teipillä. Tämän jälkeen kaikki kortit päällystettiin molemmin puolin kontaktimuovilla ja jälleen leikattiin erilleen. Lopuksi korttien reunat viimeisteltiin, kortit lajiteltiin kahteen eri peliin (Liite 1), sekoitettiin ja valmiit 15 kappaleen korttipinot liitettiin yhteen pienellä kuminauhalla. Sanakorttien tekemiseen meni useita päiviä.

8.3.3 Logot

Logot tein valkoiselle pohjalle, joka oli kokoa 3 cm x 3 cm. Logoista viisi kehitin alusta loppuun itse. Vankilaa kuvastivat kalterit, ja koulun logo oli kello, joka näyttää kahdeksaa. Vanhainkotia symboloi kävelykeppi. Sairaalaan kuvasi suuri risti ja kerrostalologoon tuli kolme kerrostaloa vierekkäin. Viiteen logoon hain ideoita netistä.

Monikulttuurisuuskeskuksen logoon tuli neljän eri uskonnon symbolia. Kulttuurien eroja voisi kuvastaa muutenkin kuin erittelemällä uskontoja, mutta koin uskontojen symbolit luonteviksi. Vaihtoehtona oli rauhankyyhky, mutta uskoin sen olevan liian kristillinen tunnus. Hoitokotia kuvasi hieman muunneltu invalidimerkki. Leipäjonoa kuvasi yksittäinen leipä. Yhteisvastuukeräyksen logo on väriä ja kokoa lukuun ottamatta muokkaamaton. Selviämisaseman logo oli työläin. Omista piirtopöydällä piirtämistä pulloista ei tullut oikean näköisiä, joten etsin vinkkejä pullon piirtämiseen. Pillerit olivat yksinkertaisia piirtää pullon rinnalle. Idean kieltomerkistä pullon ja pillereiden päälle, sain perinteisestä ”ei saa tupakoida” -kieltoympyrästä. (Liite 11.)

Koska peliin kuluu yhteensä 34 logoa, tulostin jokaista kymmentä logoa 36 kappaletta. Pieniä logoja leikatessa menee helposti jotain pieleen. Yhdelle paperille mahtui 54 logoa. Logoja tuli yhteensä 360 kpl. Tulostin, päällystin ja leikkasin logot ja teippasin ne eri kohteisiinsa pelin muiden osien valmistuessa.

Jälkeenpäin ajateltuna kaikki logot olisi voinut rajata mustalla kehyksellä, tämä olisi helpottanut leikkaamista. Ääriviivojen puuttuessa logoista tuli hieman erikokoisia, vaikka tällä ei olekaan merkitystä pelaamisen kannalta.

8.3.4 Tietokortit

Tietokorttien kysymysten laatiminen oli ennakoitua vaikeampaa. Suunnittelin aluksi jopa 100 eri kysymystä, mutta kysymyksiä oli hankala keksiä. Koska peli on lyhytaikaiseen käyttöön, totesin 25 eri kysymyksen riittävän ilman että vastauksia osaisi opetella ulkoa. Sain tietokysymyksiin aineistoa diakonia-aiheisista kirjoista ja muutamalta nettisivulta (evl.fi; diak.fi). Tietokorttien fontti oli Comic Sans MS. Yksi tietokortti oli hieman sanakorttia suurempi 9,80 cm x 6,60 cm. Kysymykset olivat abcmonalintakysymyksiä ja oikea vastaus oli korostettu ääriviivoin. (Liite 9.)

Ensimmäiset tietokortit epäonnistuivat, sillä tarkistuksesta huolimatta olin onnistunut tekemään tietokortit vääränkokoisiksi. Kortin pienentäminen oikeaan kokoon olisi sumentanut tekstin, joten tein kaikki tietokortit alusta saakka uusiksi. Tulostusta varten

liitin yhdelle sivulle aina kahdeksan tietokysymystä. Kahden pelin vuoksi tietokortteja oli yhteensä 50.

Toisin kuin sanakorteissa pääsin heti tulostuksen jälkeen päällystämään paperit ja sen jälkeen leikkaamaan. Lajittelin viimeistellyt kortit kahteen pakkaan, samat kysymykset molempiin peleihin. Koska valkoisista korteista saattoi tarkasti katsoessa nähdä läpi, leikkasin yli jääneestä valkoisesta kontaktimuovilla päällystetystä paperista tietokortin kokoisen kortin. Leikkasin mustasta paperista kysymysmerkin, jonka päällystin kortin pintaan. Tämä tuli molempien kysymyskorttipakkojen päällimmäiseksi kortiksi. Yhtä hyvin kysymysmerkin voisi piirtää tyhjän paperin pinnalle. Myös tietokorttien ympärille tuli kuminauha pitämään kortit siististi yhdessä pakassa.

8.3.5 Pelilauta

Päällystin sanakortit, tietokortit, pelilaudan, pelilaatikon kannen ja pelinappulat. Tähän kului kontaktimuovia noin 6 rullaa, eli noin 30 metriä. Erivärisiä A3-kartonkeja tarvitsin peleihin 8 kpl, ja 4 kpl kului ensimmäisen version testaamiseen. Yhden pelin laatikkoon ja pelilautaan tarvitaan molempiin 2 kpl kartonkeja. Pelilauta koostuu kahdesta erivärisestä kartongista, joista päällimmäiseen on tehty kuvioita, mm. sanakorttien paikoista ja pelilaudan auttamiskohteiden kuvioista. (Liite 15.)

Tein aluksi harjoituspelilaudan. Kokeilin miten kortit mahtuvat pelilaudalle, millaista jälkeä tulee terävällä veitsellä kaivertamalla tai saksilla leikkaamalla. Hahmottelin kuvioiden etäisyyttä ja reittien pituuksia.

Ensimmäisen pelilaudan väritys on vaaleansininen ja valkoinen. Etsin hyvän pohjan vanhasta magneettitaulusta ja kaiversin keittiöveitsellä sen päällä vaaleansiniseen kartonkiin korttien 12 pohjaa sekä 10 pilveä. Valkoinen kartonki tuli tämän alle. Toisen pelilaudan väritys on violetti ja vihreä. Siihen tuli pilvien sijaan kuvioina tähtiä. Jyrkkiä tähtien muotoja oli helpompi kaivertaa kuin pilvien pyöreitä muotoja. Teippasin kartongit yhteen kaksipuolisella teipillä.

Pilviin ja tähtiin tuli logo osittain kahden pelilaudan kartongin väliin, samoin kuten sanakorttien kohtiin tuli logo. Pyrin asettamaan korttipinot siihen järjestykseen, missä niiden vastineet olivat lähimpänä pelilaudalla. Pelilaudan tietokorttien kohtiin leikkasin mustasta paperista kartonkien väliin peittävät laput. Pelilaudan keskelle tuli pelin nimi ”PIDÄ HUOLTA”. (Liite 10; Liite 15.)

Eräs vanhoista ideoista oli piirtää pelilaudalle kaupunki. Tämä olisi kuitenkin vaatinut liikaa resursseja ja hankaluuksia tehdä kaksi kopiota pelistä. Pelin testausversiota ei myöskään ollut suunnattu tiettyyn kaupunkiin, vaan sen piti olla sovellettavissa mihin tahansa kaupunkiin. Pelin mielenkiintoisuuden lisäämiseksi kymmenelle diakoniatyön kohteelle piti keksiä kuvaavimmat nimet. Näistä muodostuivat Alamäen leipäjono, Sairaala Kipuvex, Vanhainkoti Ikivihreä, Hoitokoti Rajaton, Monikulttuurisuuskeskus Rauhankyyhky, Vankila Pitkä Kakku, Selviämisasema Viimeinen Pisara, Kerrostalo Pilvilinna, Koulu Kirjaviisas sekä Yhteisvastuukeräys Auttava Käsi. Pelilaudalla nimet ovat molemmin päin, oikeinpäin ja ylösalaisin. Toisaalta se teki pelilaudan sekavammaksi, mutta suurilla ryhmillä pelatessa on tärkeää, ettei pelilautaa näytä tekstejä oikein vain yhdestä suunnasta katsottuna. Myös tietokorteille on kaksi paikkaa, pelilaudan kahdessa vastakkaisissa kulmissa, sen mukaan missä isonen istuu. Isonen lukee tietokysymykset pelissä ääneen. (Liite 10.)

Lopuksi puhkoin pelilautaan reitit. Reitit olivat kolmen tai viiden pisteen pituisia. Koska reitit eivät erottuneet suunnitellusti, vedin mustalla tussilla selkeät reitit kuviosta toiseen. Tämä pilasi vanhan suunnitelmani korostaa mustalla tussilla tietokysymysten kohdat. Jouduin muokkaamaan pelimekaniikkaa ja keksimään tietokorteille uuden merkityksen. Viimeiseksi päällystin pelilaudat kontaktimuovilla molemmin puolin.

8.3.6 Pelin laatikko

Pelilaudan kanteen tein WordArt:lla tekstin ”PIDÄ HUOLTA”, jonka alle tuli teksti ”lautapeli diakoniatyöstä” fontilla Tempus Sans ITC. Kansilehdestä tuli sattumalta värillinen, kun mustavalkotulostin jätti jostain syystä osan kirjaimista pois. Tulostin kansilehdet siksi poikkeuksellisesti väritulostimella. (Liite 2.)

Kannen alle tuli ote Raamatusta, joka kertoo viimeisestä tuomiosta (Matt. 25:31–46). Puhuttaessa diakoniatyöstä mainitaan useimmiten kertomus laupiaasta samarialaisesta tai lainataan kultaista sääntöä. Halusin tuoda esiin vähemmän tunnetun tekstin viimeisestä tuomiosta. Pidin sitä tärkeänä osana peliä, toisaalta se on raamatullinen pohja koko seurakunnan diakoniatyölle ja toisaalta se toi peliin oman näköiseni sävyn. Läpi lukion ja korkeakoulun olen aina pyrkinyt tuomaan esiin jotain, mikä koskettaa ihmistä syvemmillä mm. hartauksissa ja aamunavauksissa. (Liite 13.)

Harjoituslaatikkoa sai taitella monta kertaa. Kannen ja pohjan kokoja ei ollut helppoa leikata siten, että laatikosta tulisi pitävä. Taitoin A3-kokoisen pelilaudan kahtia, jolloin sain tietää tarvittavan laatikon koon. Kartongista ei voi tehdä täysin kestäväää hyvää laatikkoa, mutta siihen oli tyydyttävä. Pelilaatikon sisään tulevat tarvikkeet painoivat sen verran, että laatikon tueksi se piti sitoa narulla kiinni.

8.3.7 Ohjevihko

Ohjevihon tein pelin ensimmäisen version valmistuttua, ennen opiskelijoiden esitestausta. Hain ohjeviholle sopivaa ulkoasua toisten lautapeliin ohjevihoista. Pidä huolta -pelin ohjevihossa kuvailtiin pelin sisältö, säännöt ja tietoa diakoniatyöstä. Diakoniasta korostettiin, keitä se auttaa ja pelilaudan logojen avulla kerrottiin tarkemmin diakonian erilaisista työmuodoista. Ohjeista oli myös tiivistetty pika-ohje, monet kun ovat kärsimättömiä aloittamaan pelin. Ohjevihkoon tuli muutamia täydennyksiä esitestauksen jälkeen. (Liite 12.)

Oman nimen sijoittaminen työhön oli vaikeaa. Joko peleissä ei puhuttu ollenkaan pelin suunnittelijasta, tai se luki pelilaatikon kannen reunassa (usein kuvalla ja esittelytekstillä varustettuna). Päädyin kirjoittamaan nimeni ohjevihkon loppuun. Lautapeleistä harvoin löytyy yksittäisen suunnittelijan nimeä, sillä julkaisijalle on hyödyllisempää tehdä omasta brändistään tunnettu (Saari 2007, 15).

8.4 Testaus

8.4.1 Esitestaus ja lopulliset muutokset

Ensimmäisen testauksen tarkoituksena oli testata pelin mekaniikan toimivuutta käytännössä, nähdä pelin kesto ja ohjeiden selkeys. Esitestauksen piti alun perin tapahtua Kemijärven seurakunnan nuortenilloissa, mutta välimatkan vuoksi ja pelin koon tähden tästä luovuttiin. Joten rippikoulunuorten sijaan diakoniatyön opiskelijat testasivat pelin ensimmäistä valmista versiota. En kerännyt opiskelijoilta kirjallista palautetta, vaan käytin osallistuvan havainnoinnin menetelmää.

Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija on fyysisesti läsnä tutkimustilanteessa. Havainnointimenetelmässä voidaan tehdä havaintoja tapahtumista reaaliajassa, ilman ylimääräisiä tulkintoja. Osallistuvassa havainnoinnissa voidaan havainnoida mm. eleitä, ilmeitä, liikkeitä ja toimintaprosessia. Havainnointi on kuitenkin aina yksilöllisen valikoivaa, jolloin tutkija kokee ja tulkitsee asiat omalla tavallaan. Tällöin vaarana on epäluotettava tieto. Osallistuvassa havainnoinnissa tutkija osallistuu toimintaan ja samanaikaisesti seuraa toisten käyttäytymistä. Tutkimusta suorittavan tutkijan tulee myös reagoida nopeasti eteen tuleviin ongelmiin ja odottamattomiin tilanteisiin. (Anttila 2006, 192–195.)

Tilanteessa näin pelin keston, joka oli noin puoli tuntia. En selittänyt peliä ryhmälle, koska en voisi olla mukana ohjeistamassa rippikoulussakaan. Pelin mukana tuli ohjevihko, ja kävi pian selväksi, etteivät joukkueet jaksaneet lukea ohjeita tarkkaan.

Tämä johti virheisiin ja epäselvyyksiin pelatessa. Peli kohtaa uudet käyttäjänsä jokaisen rippikouluryhmän myötä, joten pelihetken tulisi sujua mahdollisimman luontevasti. Siksi tämän testauskerran pohjalta isosen rooli korostui. Isosten tulee tutustua peliin ennen rippikoululaisia, jotta yksi osaa selittää pelin kulun muille pelaajille.

Pelissä oli liikaa tuurielementtiä, sillä pelilaudan kohteisiin ei saanut pysähtyä kuin tasaluvulla. Peli meni nopan heittelyksi, ja muutin tämän säännön kesken pelin testauksen. Toinen suuri muutos koski tietokortteja. Alkuperäisessä ohjeessa tietokortilla ansaitsi pääruudussa pysymisen, jos sanan selitys meni edellisellä vuorolla pieleen. Tämä sääntö oli hyvin vaikea muistaa. Muuttaessani peliä testauksen pohjalta, pelin viemiseen rippikoulutoimistolle oli enää muutama päivä aikaa, joten en tehnyt pelilautaan radikaaleja muutoksia. Palasin vanhaan ideaan ja lisäsin reiteille pieniä samanlaisia tarroja, joiden kohdalla sai vastata tietokysymykseen ja oikealla vastauksella ansaitsi uuden heittovuoron. Tähtipelilautaan tuli lumihiihetaletarroja ja pilvipelilautaan aurinkotarroja. Tietenkin nämä voisi korvata millä tahansa tarroilla tai muista reitin pisteistä erottuvalla merkitsemistyyllillä.

Mielestäni tiimalasissa oli liikaa hiekkaa eli liikaa aikaa, mutta pelin testaajat olivat eri mieltä. Korttien vaikeustaso vaihteli niin paljon, että helpoimpien sanojen kuvailemiseen meni alle kymmenen sekuntia, kun taas vaikeampiin sanoihin ei edes tiimalasin minuutti riittänyt.

Kirjoitin ohjeet uusiksi esitestauksen jälkeen. Pelin kestoksi määrittyi noin puoli tuntia. Pelimateriaali jaetaan kahteen eri peliin, yhtä peliä voi pelata 4–16 ihmistä. Peliä pelataan joukkueittain. Joukkueita tulee olla vähintään kaksi, ja yhdessä joukkueessa on 2–4 pelaajaa. Isonen johtaa peliä ja huolehtii sääntöjen noudattamisesta.

Lopuksi lyhyesti valmiin pelin säännöt. Pelin voittaa se joukkue, joka kerää ensimmäisenä viisi eriväristä sanakorttia. Pelilaudalla on 10 diakoniatyön kohdetta. Jokaisesta kohteesta on oma sanakorttien pinonsa. Joukkue saa kortin itselleen selittämällä, esittämällä tai piirtämällä sanan oikein minuutissa. Nostettu kortti voi sisältää minkä tahansa näistä kolmesta tehtävästä. Jokainen joukkueesta selittää vuorollaan. Pelilaudalla on tietokysymysruutuja, joilla voi ansaita uuden heittovuoron.

Yhdessä pelissä on 150 sanakorttia ja 25 tietokorttia. Kuvia valmiista pelistä löytyy työn viimeisiltä sivuilta (Liite 15).

8.4.2 Toinen testaus

Toisen testauksen tarkoitus oli palautteen kerääminen kohderyhmältä. Aluksi ajattelin pyytää palautetta kaikilta, vetäjiltä, isosilta ja rippikoululaisilta, kunnes kuulin etteivät vetäjät osallistu peleihin ja leikkeihin. Keräsin palautteen vain rippikoululaisilta ja laadin palautelomakkeen kohderyhmän mukaisesti. Palautelomakkeen arviointiasteikossa olivat käytössä hymiöt (Liite 14).

Alusta asti yhteistyökumppaninani pelin kehittämisessä ollut Kemijärven seurakunta ei järjestänyt talvirippikoulua ja alustava suunnitelma oli testata peliä rippikoululaisten nuortenilloissa. Työn valmistuttua tammikuun lopussa peli oli paisunut niin suureksi, että kaikin puolin helpommaksi ratkaisuksi tuli testata peliä Porissa. Keski-Porin seurakunta aloitti sopivasti helmikuun puolessavälissä hiihtolomarippikoulun, jonne sain pelini testaukseen. Hiihtolomarippikoulu järjestettiin 18.–24.2.2011 Silokallion leirikeskuksessa. Viedessäni peliä viikkoa ennen rippikoulua rippikoulutoimistoon, nuorisopastori kertoi Teljän seurakunnan järjestävän myös rippikoulun samaan aikaan samoissa tiloissa. Otin yhteyttä myös Teljän seurakunnan nuorisopastoriin, mutta vastausta ei kuulunut takaisin.

Koin saamani palautteen riittämättömäksi ensimmäiseltä rippikoulun testaukserralta. Avoimiin kysymyksiin ei juuri tullut vastauksia. Lisäksi isoset eivät olleet ohjanneet pelin kulkua, vaan pelaamisessa oli ilmennyt huijaamista ja riitelyä. Tämä näkyi annetussa palautteessa. Pelin kulun ohjaaminen edeltä käsin isosille ilmeni merkittävän tärkeäksi sekä pelaamisen sisällyttäminen oppitunteihin tai leiriohjelmaan. Päätimme yhdessä nuorisopastorin kanssa laittaa pelin uudelleen testaukseen kesällä.

8.4.3 Kolmas testaus

Yksi ensimmäiseen testaukseen osallistuneista opiskelijoista oli mukana kesän rippileireillä ja otti pelin uudelleen testaukseen. Tällä kertaa pelin pelaamiseen ja palautteen keräämiseen varattiin leirin ohjelmassa oma hetkensä. Kyseinen kesän rippikoulu järjestettiin Silokalliolla 12.–18.7. Pelin pelaaminen auttoi rippikoululaisia rippikoulun loppukokeessa, kysymyksessä ”Mitä on diakonia ja missä sitä tehdään?”.

9 PALAUTE

Esitestauksesta ei kerätty kirjallista palautetta, sillä seurasin peliä sivusta ja palaute oli suullista ja välitöntä pelin edetessä. Tätä kutsutaan osallistuvaksi havainnoinniksi, josta kerrottiin kappaleessa 8.4.1 Esitestaus ja lopulliset muutokset. Ensimmäisen testauksen jälkeen peli koki muutaman muutoksen pelimekaniikassa, ulkoasussa ja säännöissä. Pelin lopullisen version valmistuttua kerättiin varsinainen kirjallinen palaute kyselylomakkeilla kahdelta rippikoululeiriltä eli pelin kohderyhmältä.

Kyselytutkimuksen tarkoituksena on saada kohderyhmä vastaamaan samoihin kysymyksiin. Kyselylomakkeen tulisi olla lyhyt, selkeä ja yksinkertainen. Vastaajien henkilöllisyyttä koskevia tietoja kysytään vain, jos niillä on tulosten kannalta todellista merkitystä. (Anttila 2006, 260–261)

Monivalintakysymykset ja väittämät tuottavat vertailukelpoista materiaalia. Avoimet kysymykset antavat vastaajalle mahdollisuuden sanoa, mitä hänellä on todella mielessään. Kuitenkin kyselymuotoisen palautteen keräämisessä on omat haittapuolensa. Vastaajat eivät välttämättä vastaa tosissaan tai huolella kysymyksiin. Kyselyn tekijä ei voi tietää, ymmärretäänkö jotkut kysymykset väärin, varsinkin kun vastaajina ovat nuoret henkilöt. Ongelmaksi saattavat muodostua myös avoimet kysymykset, joihin jätetään vastaamatta. Tätä kutsutaan kadoksi. (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 2009, 195–201.)

9.1 Palautelomakkeet

Palaute kerättiin rippikoululaisilta. Palautteessa oli kolme osiota, asteikot yhdestä viiteen, kyllä- ja ei-väittämät sekä neljä avointa kysymystä. Asteikoilla hahmotettiin kokonaisuutta, ulkoasua, helposti opittavuutta, ohjeen selkeyttä, kiinnostavuutta, viihdyttävyyttä, opettavaisuutta sekä pelin hauskuutta. Väittämillä kartoitettiin, olivatko pelin sanat tai kysymykset liian vaikeita, halusiko peliä pelata uudelleen, loiko peli

hyvää tunnelmaa vai korostuiko kilpailuhenki ja lisäkö peli kiinnostusta diakoniatyöhön. Avoimissa kysymyksissä kysyttiin, mitä uutta oppi diakoniatyöstä, toimiko pelaaminen ongelmitta ja miten kehittäisi peliä. Neljäs avoin kohta oli vapaan sanan osio. (Liite 14.)

9.2 Rippileireiltä saatu palaute

Talvileirillä palautteeseen vastasi 21 rippikoululaista ja kesän leirillä 24 nuorta. Kyselylomakkeessa oli kolme osiota, joista kahden ensimmäisen osion kaikkiin kysymyksiin oli vastattu. Kolmas osio, avoimet kysymykset, tuotti paljon vastausten katoa molemmilta rippileireiltä. Avoimien kysymysten tuottamaa satoa, kuten kehitysideoita, käydään enemmän läpi seuraavan kappaleen yhteenvedossa.

Ensimmäinen osio eli asteikot keräsivät paljon positiivista palautetta pelistä molemmilta rippikouluryhmiltä. Saadut tulokset rippikouluryhmien välillä eivät juuri eroa toisistaan, erot ovat joka kysymyksessä alle 0,5 luokkaa. Kaikki arvosanat ovat arvojen 3–4,5 välillä. Pelin kokonaisarvosana on hieman yli 3,5. Eniten kiitosta saivat kokonaisuus, pelin ohjeen selkeys ja helppo opittavuus. (Tilasto 1, 64)

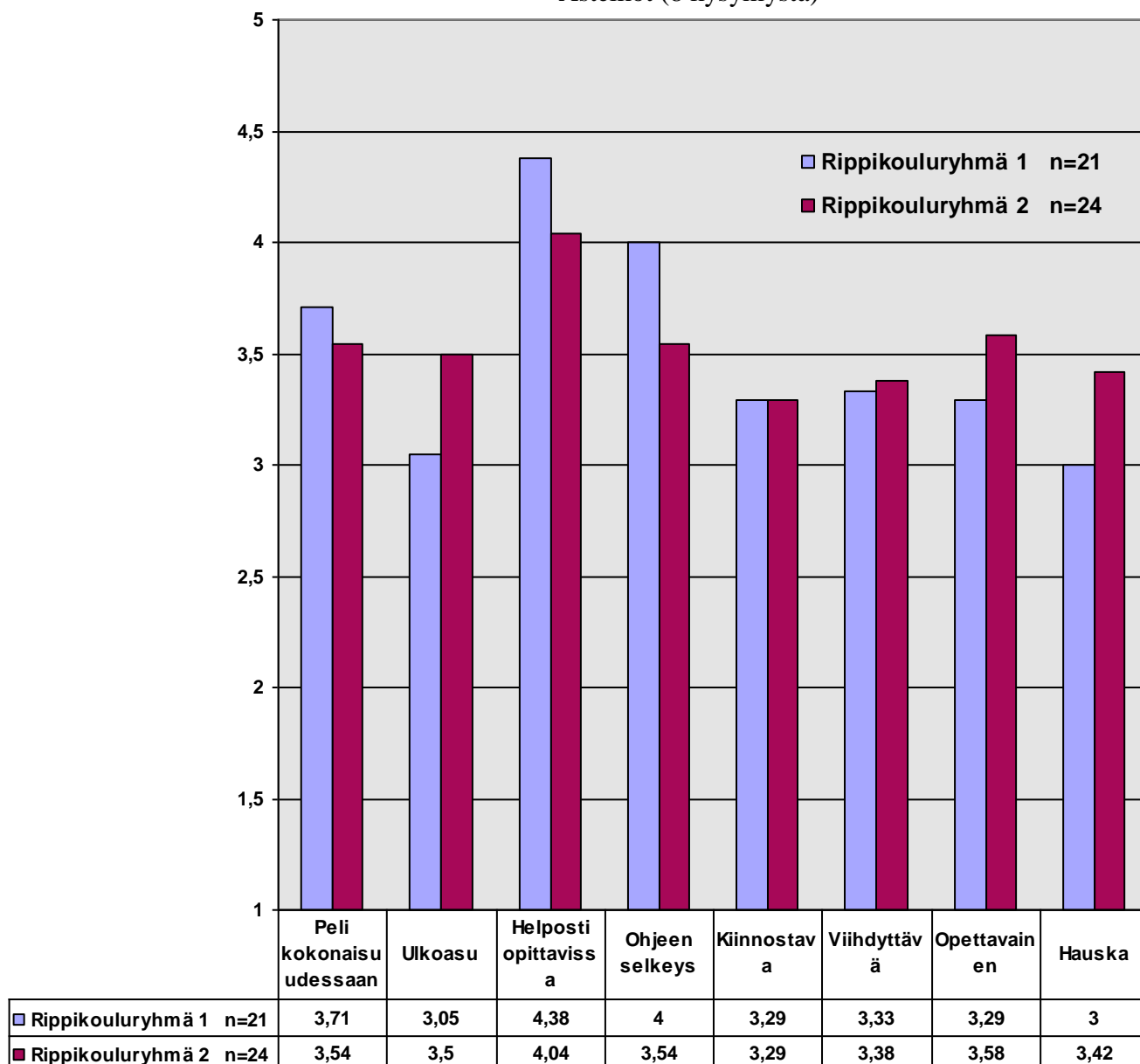
Kyllä-ei –väittämät kuvasivat selkeästi asenteita ja asteikko oli rajattu vain kahteen. Tätä ei yleensä suositella, sillä vaihtoehdot sulkevat toisensa pois ja se johtaa liialliseen ehdottomuuteen. Tätä kutsutaan dikotomiaksi (Anttila 2006, 263–265). Väittämien tulokset ovat siis kärjistettyjä. (Tilasto 2, 63; Tilasto 3, 63.)

Väittämien tulokset erosivat rajusti rippikouluryhmien välillä. Luovuttaessani peliä annoin ohjeeksi, että isosten tulee tutustua peliin ennen rippikoululaisia, mutta jostain syystä ohjeet eivät olleet toteutuneet. Ensimmäisessä rippikoulussa isokset eivät olleet ohjeistaneet peliä rippikoululaisille, eivätkä ohjanneet pelin kulkua. Tämä aiheutti tilanteen, jossa toisessa peliryhmässä oli huijattu ja siksi peli oli aiheuttanut riitaa. Tämä vaikutti valtavasti ensimmäiseltä rippikoululeiriltä saatuihin tuloksiin. Ensimmäisestä rippikouluryhmästä 48 % koki pelin luovan hyvää tunnelmaa kun taas toisesta rippikouluryhmästä 92 % vastasi pelin luovan hyvää tunnelmaa. Toisesta

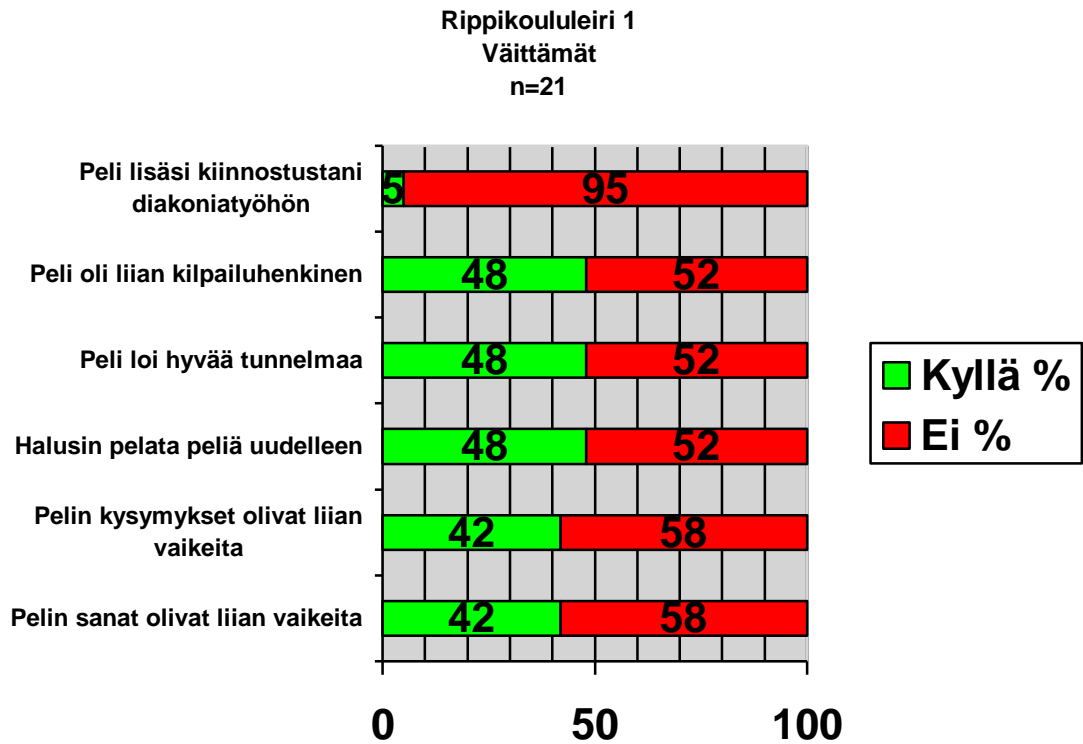
rippikouluryhmästä 96 % ei kokenut peliä liian kilpailuhenkiseksi, kun taas ensimmäisestä 48 % sanoi pelin olevan liian kilpailuhenkinen. Selvästi siinä ensimmäisen rippikoululeirin ryhmässä, jossa riideltiin, kaikki asennetta kuvaavat väittämät olivat negatiivisia. Lisäksi yllättäen ensimmäinen ryhmä piti ohjeita selkeämpinä ja peliä helpommin opittavampana kuin toinen, ohjattu rippikouluryhmä. Sille, miksi ensimmäisestä rippikouluryhmästä yli puolet kokivat sanat ja kysymykset liian vaikeiksi, ei löydy selitystä. Toisessa rippikouluryhmässä vain 20–25 % koki sanat ja kysymykset liian vaikeiksi. (Tilasto 2, 65; Tilasto 3, 65)

Palautteen ensimmäisen osion tulokset

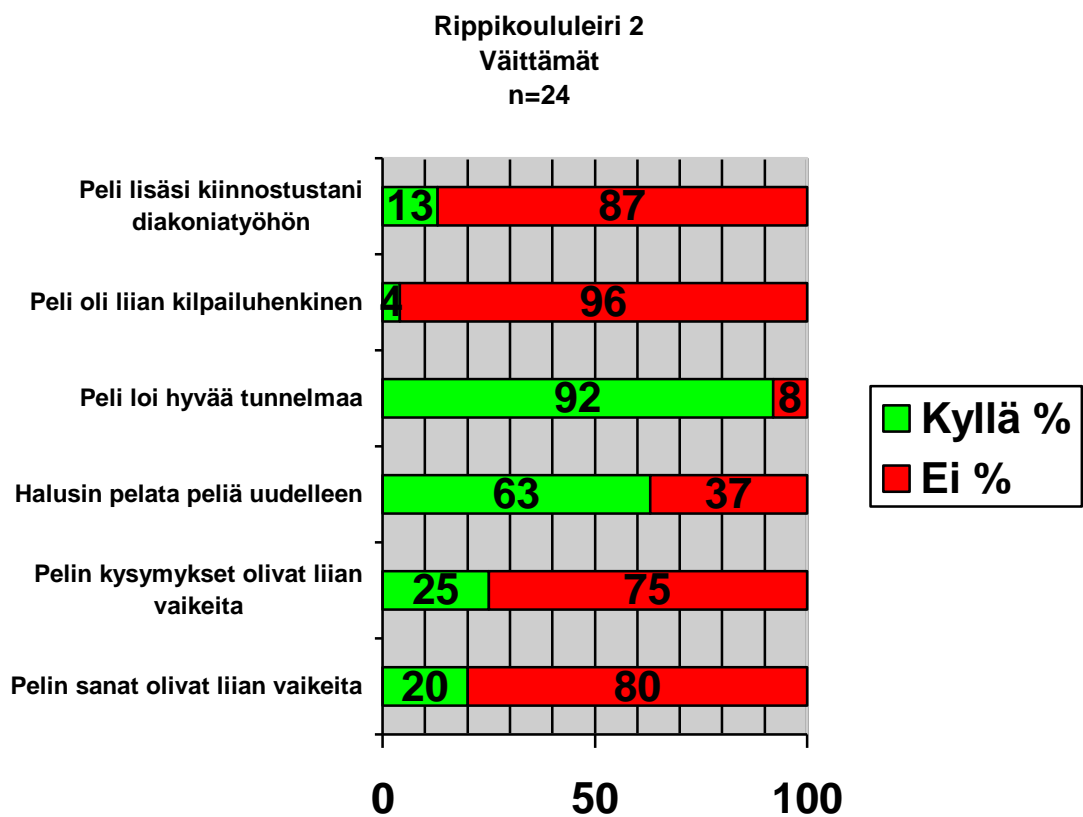
Asteikot (8 kysymystä)



(Tilasto 1)



(Tilasto 2)



(Tilasto 3)

9.3 Yhteenveto avointen kysymysten vastauksista

Aineiston käsittelyssä tarkastellaan täydellisyyttä, täsmällisyyttä ja yhtenäisyyttä. Täydellisyydellä haetaan saatua vastausta jokaiseen kysymykseen. Täsmällisyydellä haetaan huolellisuutta ja oikein ymmärtämistä kysymyksiin vastaamisessa. Lopuksi yhtenäisyydellä arvioidaan, ovatko kaikki tulkinneet kysymykset samalla tavalla. (Anttila 2006, 266)

Avoimet kysymykset tuottivat paljon katoa tai rippikoululaiset eivät olleet jaksaneet niihin perehtyä. Yleinen vastaus oli ”en tiedä” tai tyhjäksi jätetty kohta. Toisen kyselykerran jälkeen kävi selväksi, että jokaiseen avoimeen kysymykseen oli turha odottaa vastausta. Kuitenkin jokaiseen asteikko- ja väittämäkysymykseen oli vastattu molemmilla testauskerroilla. Täydellisyyden kriteeri toteutui siis vain ensimmäisessä ja toisessa osiossa.

”En tiedä” tai vastaamatta jättäminen kolmannessa osiossa kertoi, etteivät kaikki rippikoululaiset vastanneet lomakkeeseen huolellisesti. Kysymykset eivät olleet hankalia tai vaikeasti ymmärrettäviä, joten ongelma ei ollut yhtenäisyydessä. Toisella testauskerralla ”En tiedä” -vastaukset olivat vähentyneet ensimmäisestä testauskerrasta.

Toisessa rippikouluryhmässä oli vastattu enemmän kysymykseen ”Mitä uutta opit diakoniatyöstä?”. Muutama kertoi tietävänsä, mikä on diakonissa. Diakoniatyön todettiin olevan monipuolista ja toisten auttamista. Vastauksissa esiintyi usein selitys diakoniatyöstä puhetyönä, minkä leirin ohjaaja selvensi olevan leirin sisäpiirivitsi.

Suurin osa ei kehittäisi peliä lainkaan ja peli toimi ongelmitta riippumatta siitä ohjeistettiin pelaajia suullisesti. Sanat ja kysymykset olivat osalle vaikeita ja osalle eivät. Kehitysideat tulivat lähinnä ulkoasusta ja helpommista sanoista. Kuitenkin pelin haasteena oli, etteivät kaikki sanat ole helposti selitettävissä. Oudot sanat voivat parhaimmillaan herättää keskustelua niiden merkityksestä ja osuudesta diakoniatyössä. Pelin ulkoasun voi kukin seurakunta päättää itse. Pelin materiaali antaa paljon varaa muutoksille, esimerkiksi pelilaudasta ei ole lainkaan valmista mallia. Myös pelinappuloista tuli yksi kehittämispalaute. Pelinappuloiksi kelpaavat mitkä tahansa

pikkuesineet. Tässä pelissä ne oli korvattu kontaktimuovilla päällystetyillä neliskulmaisilla kartongeilla, joihin olisi mahdollista piirtää tai liimata kuvitellun diakoniatyöntekijän kuva. Yksi palaute kehotti tekemään pelistä englanninkielisen version, mutta 300 sanan ja 25 kysymyksen kääntäminen englanniksi veisi liikaa aikaa, eikä sillä saavutettu hyöty olisi mainittava Suomen markkinoilla. Ehdotettua tasalukua testattiin jo esitestauksessa ja se todettiin toimimattomaksi, peli meni pelkäksi nopan heittelyksi. Peliin toivottiin myös vaikeampaa tavoitetta tai pidempää pelin kestoa, nämä ovat mahdollisia sovelluksia pelistä. Lisää pelin muokattavuudesta löytyy kappaleesta 9.5. Yhteenvedon tuloksena kohderyhmällä testaaminen ei tuonut peliin enää muutoksia.

9.4 Tavoitteiden arviointi

Työn tavoitteina olivat diakoniatyön tunnettuuden vahvistaminen, diakoniatyön kuvan selventäminen, lähimmäisenrakkauden herättäminen ja kirkollisen ammatin houkuttelevuuden lisääminen. Lautapelin tavoitteina oli olla kristillinen, hauska, helposti opittava ja mielenkiintoinen peli, joka lisäisi yhteisöllisyyttä rippileirillä ja motivoisi pelaamaan uudelleen.

Jos tarkastellaan tavoitteita testauksesta saadun palautteen kautta, erityisesti lautapelille asetetut tavoitteet täyttyivät kohderyhmän mielestä. Työn yleisiä tavoitteita on hankalaa arvioida. Pitkän aikavälin vaikutuksia ei vielä tiedä, varsinkaan siitä, herättääkö peli pelaajassaan vastuuta lähimmäisestään. Peli todennäköisesti selvensi diakonian työnkuvaa ja lisäsi tunnettuutta. Peliä olisi vaikeaa pelata ymmärtämättä mistä diakoniassa on kyse. Molemmilla rippileirillä oli yhteensä neljä rippikoululaista, jotka peli sai kiinnostumaan heti enemmän diakoniatyöstä. Se saattaa kuulostaa pieneltä määrältä, mutta jos kappaleessa 4.3 esitellyn asennetutkimuksen mukaan 34–56 % nuorista aikuisista ei voisi kuvitellakaan kirkollista ammattia missään olosuhteissa, on tämä jo pieni voitto ainakin pelin tekijälle. Rippikoulusta opitut asenteet kun säilyvät suhteellisen muuttumattomina vielä aikuisikäänkin asti.

9.5 Julkaisu

Peli ei sovi vielä nykymuodossaan massatuotantoon. Se on kuitenkin mahdollista tulevaisuudessa, jos pelille löytyy kustantaja. Tuotantoon menevä peli vaatisi toisaalta viimeistellympää ulkoasua, toisaalta antaisi mahdollisuuksia väreihin ja kuviin. Peli kaipaa vielä lisäkehittelyä. Lisäkehittelyä vaativat mm. ulkoasu ja jokaisen sanan todellinen testaus käytännön tilanteessa kohderyhmällä. Tuotanto mahdollistaisi kahden pelin sulauttamisen yhdeksi, sillä nuolispinnerin käyttöönotto vähentäisi korttien määrän 300:sta 100:an. Toisaalta pelien sulauttaminen yhdeksi estäisi koko rippikouluryhmää pelaamasta samaan aikaan tai velvoittaisi seurakunnan hankkimaan kaksi peliä kerralla.

Tässä vaiheessa peli julkaistaan vain netissä. Liitteestä 1 löytyvät hyvin yksityiskohtaiset ja tarkat ohjeet pelin tekemiseksi. Mahdollisesti peliä tullaan jatkossa markkinoimaan muun muassa diakonia-alan lehdessä. Peli on saanut jo osakseen kiinnostusta seurakunnilta sähköpostipyynnöinkin, vaikka työtä ei ole vielä kirjoitusvaiheessa julkaistu. Myös jouluna valmistuvien diakonissaopiskelijoiden ja yhteistyökumppaneiden mielestä pelille on kysyntää.

9.6 Pelin muokattavuus

Pelin etuna on sen muunneltavuus oman seurakunnan näköiseksi. Esimerkiksi isosryhmän askarrellessa pelin, sen valmistumiseen ei mene kuin muutama tunti. Pelin ulkoasu on vapaasti muokattavissa. Auttamiskohteet voi räätälöidä oman kaupungin mukaisiksi ja nimet vaihtaa oman kaupungin palveluiden mukaisiksi. Tämä lisää nuoren tietoisuutta oman kaupunkinsa palveluista. Sanakorteille on ohjeissa suositusvärinsä. Koska jokainen sana on eri kortilla, ryhmän vetäjät voivat helposti poistaa huonoja tai liian vaikeita sanoja joukosta.

Pelin tavoite on nopeasti saavutettu (viisi eriväristä kerättyä korttia), mutta pelin kestoa voi pidentää tarpeen mukaan. Eräs keino on muuttaa voittotavoitetta. Viiden kortin

keräämisen sijaan voi kerätä kortin kaikista pelilaudan eri kohteista, joita on kymmenen. Samoin jos peliä pelataan saman ryhmän kanssa useasti ja jo käytetyt sanakortit nousevat uudelleen pakasta, voi pelilaatikkoa vaihtaa toiseen. Pelilaudat eroavat toisistaan ulkoasullisesti, ja molemmissa peleissä on eri sanakortit.

Kortit voi laminoida, mutta tämä tuo pelille huomattavasti enemmän hintaa, eikä jokaisesta seurakunnasta löydy mahdollisuuksia laminoida kortteja, saati mahdollisuutta laminoida A3-kokoista pelilautaa.

Pelinappuloita voi elävöittää liimaamalla tai piirtämällä niihin diakoniatyöntekijän hahmon. Pelinappuloina käyvät myös mitkä tahansa pikkuesineet. Jos tiimalasia ei ole mahdollista hankkia, voi minuutin kulumista seurata myös kellosta. Tämä kuitenkin vienee pienen osan elämyksellisestä pelikokemuksesta.

10 POHDINTA

Lautapeli vei yllättävän paljon resursseja niin ajallisesti kuin vaivannäköön nähden. Parityönä moni asia olisi sujunut vaivattomammin ja ideoiminen olisi ollut kehittävämpää parin kanssa kuin yksin. Esimerkiksi askartelutunnit olisivat puolittuneet jos työtä olisi tehnyt jonkun kanssa. Parityönä peliä olisi ollut myös helpompi testata jo varhaisemmassa vaiheessa. Hyviä puolia yksin tekemisessä oli aikataulun vapaus ja peliä koskevat päätökset sai tehdä itse. Usein parityössä oman haasteensa tuo jo aikataulujen sovittaminen yhteen.

Produktin prosessi ei ollut tavanomainen. Vaiheet ideointi, suunnittelu ja toteutus käytiin uudelleen läpi monta kertaa yllättävien ongelmien tuodessa mutkia matkaan. Esimerkiksi nuolispinneriä ei myyty koko Suomessa, ei edes pelialan liikkeissä. Tämä muutti koko pelimekaniikan aina sanakorteista pelilautaan. Pelin ensimmäinen testaus rippikoulussakaan ei sujunut odotetulla tavalla. Yllättäviin ongelmiin täytyy varautua toiminnallista opinnäytetyötä tehdessä.

Ei ole helppoa löytää tasapainoa opettavaisuuden ja viihdyttävyyden väliltä. Pelin tulokset olivat kuitenkin hyviä. Peliä voisi laajentaa kertomaan koko kirkon työstä. Diakoniakasvatusta voisi lähestyä myös muista näkökulmista, kuin vain kertoa mitä diakoniatyössä tehdään.

Suurista vastoinkäymisistä huolimatta onnistuin täyttämään tavoitteeni. Opin työtä tehdessäni valtavasti oman alan, diakoniatyön lisäksi nuorten kanssa tehtävästä työstä ja erityisesti rippikoulutyöstä. Pelistä kerätty positiivinen palaute ylitti odotukseni. Kaikissa luokissa peli keräsi arviokseen arvosanan 3–4,5 korkeimmasta mahdollisesta arvosanasta 5. Aion käyttää peliäni diakoniaopetuksen tueksi seurakunnassa, kun siihen tarjoutuu mahdollisuus. Lisäksi seurakunnat ovat osoittaneet kiinnostustaan peliä kohtaan, joten peli mahdollisesti julkaistaan tulevaisuudessa valmiina lautapelinä, eikä vain itse koottavana pelinä opinnäytetyön liitteistä.

LÄHTEET

- Aalto, Mikko; Heikkilä, Lasse; Kaskinen, Anna-Mari; Miettinen, Jussi; Puhakka, Päivi; Riikonen, Teuvo V. 2002. Elämänpuu – rippikoululaisen kirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Ahonen, Risto A. 2002. Diakonia ja kirkon virka. Teoksessa Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Airaksinen, Tiina; Vilkkä, Hanna 2004. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.
- Anttila, Pirkko 2006. Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen. Hamina: Akatiimi Oy
- Auvinen, Ville; Rahkonen, Pekka 2009. Johannes 3:16 – Rippikoulukirja. Helsinki: Sley-kirjat Oy.
- Elenius, Antti; Latvus, Kari 2007. Diakonian teologia – Auttamisen teologia. Teoksessa Elenius, Antti; Latvus, Kari (toim.) Auttamisen teologia. Helsinki: Kirjapaja.
- Engström, Katarina; Pyysiläinen, Markku; Repo, Hannele; Ryhänen, Timo 2002. Oma ripari. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- Hakala, Pirjo 2002. Ihmisen kokonaisvaltainen auttaminen. Teoksessa Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Helin, Matti; Hiilamo, Heikki; Jokela, Ulla 2010. Diakoniatyö. Asiakkaan palveluksessa. Helsinki: Edita.

- Helve, Helena 2010. Arvojen muutos nuorisokasvatuksen haasteena. Teoksessa Nivala, Elina; Saastamoinen, Mikko (toim.) Nuorisokasvatuksen teoria – perusteita ja puheenvuoroja. Nuorisotutkimusverkosto/ Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 73. Helsinki: Nuorisotutkimusseura r.y
- Hirsjärvi, Sirkka; Remes, Pirkko; Sajavaara, Paula 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.
- Jarasto, Pirkko; Sinervo, Nina 1999. Murrosikäisen ja nuoren maailma. Helsinki: Gummerus.
- Junkkaala, Marjatta; Junkkaala, Timo 2002. Tunnetko tien – rippikoulun oppikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Jääskeläinen, Ilkka 2002. Diakoniatoiminnan muodot. Teoksessa Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Kainulainen, Sakari 2002. Suomalainen yhteiskunta murroksessa. Teoksessa Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Kangas, Sonja; Lundvall, Anniina; Tossavainen, Tommi 2009. Digitaaliset pelit pähkinänkuoressa. Liikenne- ja viestintäministeriö 2009. Lasten ja nuorten mediafoorumi. Viitattu 31.8.2011.
<http://www.arjentietoyhteiskunta.fi/files/168/Pelipahkina.pdf>
- Katekismus 2000. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kristinoppi. Hyväksytty kirkolliskokouksessa vuonna 1999. Helsinki: Edita.
- Kemijärven seurakunta i.a. Viitattu 10.7.2011 <http://www.kemijarvi.seurakunta.net/>
- Keski-Porin seurakunta i.a. Viitattu 10.7.2011
<http://www.porievl.fi/index.php/keski-porin-seurakunta>

Kirkkojärjestys 1991/1055, 8.11.1991. Viitattu 31.8.2011.

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1993/19931055>

Koivisto, Johanna; Paalanen, Helena; Siukonen, Antti 2010. Ihan sama – eilen, tänään ja ikuisesti. Helsinki: Lasten Keskus Oy & Nuorten Keskus ry

Kokkonen, Jarmo; Paananen, Terhi; Pirttimaa, Kari 2006. Quo vadis? – Uskon käsikirja rippikoululaiselle. Helsinki: Otava.

Kuokkanen, Ritva; Kivirinta, Mervi; Määttänen, Jukka; Ockenström, Leena 2007. Kohti tutkivaa ammattikäytäntöä. Opas Diakonia-ammattikorkeakoulun opinnäytetöitä varten. Diakonia-ammattikorkeakoulun julkaisuja C Katsauksia ja aineistoja 10. Helsinki: Diakonia-ammattikorkeakoulu.

Laki talous- ja velkaneuvonnasta 2000/713, 4.8.2000. Viitattu 31.8.2011

<http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2000/20000713>

Lappalainen, Kaarina 2002. Ammatillinen vastuu. Teoksessa Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.

Maijanen, Pekka 1981. Pidä huolta. Sanoitus ja sävellys Maijanen, Pekka. Teoksessa Pave's Mistakes - Pidä huolta. Äänilevy. Safir (Finnlevy). Viitattu 22.2.2011.

<http://www.aanitearkisto.fi/firs2/kappale.php?Id=Pid%E4+huolta>

Malkavaara, Mikko 2007. Suomalaisen diakoniatyön taustat ja nykytilanne. Teoksessa Latvus, Kari; Elenius, Antti (toim.) Auttamisen teologia. Helsinki: Kirjapaja

Manninen, Tony 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. Ideasta eteenpäin. Oulu: Kustannus Oy Rajalla.

- Muhonen, Mervi; Tirri, Kirsi 2008. Mitä on kristillinen kasvatusta? Teoksessa Porkka, Jouko (toim.) Johdatus kristilliseen kasvatukseen. Helsinki: Lasten Keskus
- Murtonen, Sari 2009. Rippikoulun merkitys nuoren aikuisen uskonnollisessa elämänsäkaudessa. Teoksessa Innanen, Tapani; Niemelä, Kati (toim.) Rippikoulun todellisuus. Kirkon tutkimuskeskuksen julkaisuja 107. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus.
- Mäkelä, Hilka 2002. Diakoniatyössä jaksaminen. Teoksessa Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Niemelä, Kati 2007. Rippikoulusta aikuisuuteen. Pitkittäistutkimus rippikoulun merkityksestä ja vaikuttavuudesta. Kirkon tutkimuskeskuksen julkaisuja 99. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus.
- Niemelä, Kati 2009. Johdanto. Teoksessa Innanen, Tapani; Niemelä, Kati (toim.) Rippikoulun todellisuus. Kirkon tutkimuskeskuksen julkaisuja 107. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus.
- Niemelä, Pauli 2002. Diakonia ja ihmiskäsitys. Teoksessa Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Nivala, Mauno 2005. Nuorisodiakonia ja kirkon erityisnuorisotyö. Teoksessa Paananen, Terhi; Tuominen, Hans (toim.) Nuorisotyön käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Nokelainen, Marjatta; Virtanen, Kalevi 1999. Meitä varten – rippikoulukirja. Jyväskylä: Lasten Keskus Oy.
- Obafemi, Maria 2002 teoksessa Lahtinen, Mikko; Toikkanen Tuulikki (toim.) Anno

Domini, Diakoniatieteen vuosikirja 2002. Lahti: Lahden diakoniasäätiö, Lahden diakonian instituutti.

Porkka, Jouko 2005. Isostoiminnan rikkaus – leirityön tarpeista nuorisokulttuuriksi.

Teoksessa Paananen, Terhi; Tuominen, Hans (toim.) Nuorisotyön käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.

Pruuki, Lassi; Tirri, Kirsi 2004. Mielekäs oppiminen rippikoulussa. Teoksessa

Aaltonen, Heli; Pruuki, Lasse; Saarainen, Pekka (toim.) Rippikoulun käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.

Pruuki, Lassi 2009. Miten rippikoulussa opetetaan? Teoksessa Innanen, Tapani;

Niemelä, Kati (toim.) Rippikoulun todellisuus. Kirkon tutkimuskeskuksen julkaisuja 107. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus.

Pruuki, Lassi 2010. Rippikoulun pikkujättiläinen. Helsinki: Lasten Keskus Oy.

Puolimatka, Tapio 2002. Opetuksen teoria – konstruktivismista realismiin. Helsinki:

Tammi.

Pyykkö, Raija 2004. Valtion ja kirkon välissä: ammatillisen seurakuntadiakonian

muotoutuminen. Teoksessa Henriksson, Lea; Wrede Sirpa (toim.) Hyvinvointityön ammatit. Helsinki: Gaudeamus.

Raamattu. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992

käyttöön ottama suomennos. Helsinki: Kirjapaja.

Riekkinen, Wille 2008. Kristillisen kasvatuksen lähtökohdista. Teoksessa Porkka,

Jouko (toim.) Johdatus kristilliseen kasvatukseen. Helsinki: Lasten Keskus

Rippikoulusuunnitelma 2001. Elämä – usko – rukous. Suomen ev.lut. kirkon

kirkkohallituksen julkaisuja 2001:10. Helsinki: Kirkkohallitus. Kirkon kasvatusasiain keskus.

Räty, Veli-Pekka 1999. Pelien leikki. Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A 24.

Jyväskylä: Gummerus

Saari, Mikko 2007. Uudet lautapelit. Helsinki: BTJ Kustannus.

Stakes & EMCCDA 2007. Huumetilanne Suomessa 2007. Viitattu 31.8.2011

<http://www.stakes.fi/tilastot/tilastotiedotteet/reitox/HuumetilanneSuomessa2007.pdf>

Suomen evankelis-luterilainen kirkko i.a. Diakonia. Aamenesta Öylättiin. Viitattu

31.8.2011 <http://www.evl2.fi/sanasto/index.php/Diakonia>

Tilastokeskus 2009. Asuntokunnat ja asuinolot 2009. Viitattu 10.7.2011

http://www.stat.fi/til/asas/2009/01/asas_2009_01_2010-11-12_kat_002_fi.html

Tuominen, Hans 2009. Onnistunut rippikoulu ja rippikoulunopettajien pedagoginen

ajattelu. Teoksessa Innanen, Tapani; Niemelä, Kati (toim.) Rippikoulun todellisuus. Kirkon tutkimuskeskuksen julkaisuja 107. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus.

Veijola, Timo 2002. Diakonian juuret Raamatussa. Teoksessa Helosvuori, Riitta;

Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.

Veikkola, Juhani 2002. Diakonian perustehtävä, visiot ja tavoitteet. Teoksessa

Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli; Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.

Vuorela, Ville 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Kustannus.

LIITTEET

Liite 1. Ohjeet pelin tekemiseen

Liitteen ohjeiden mukaan valmistat kaksi lautapeliä, jotta koko rippikouluryhmä voisi pelata samaan aikaan kahdessa eri ryhmässä. Peliohjeet löydät liitteestä 12. Lue myös kappale 9.5 pelin muokattavuudesta. Liite 15 sisältää kuvia valmiista pelistä.

Työstä tulostetaan liitteet 2-13 allaolevin ohjein. Hankittavat tarvikkeet pelin kokoamiseen lihavoitu tekstistä.

- Pelin päällystämiseen tarvitaan **30 metriä kontaktimuovia** eli noin kuusi rullaa. Pelistä päällystetään sana- ja tietokortit, pelilauta, pelimerkit ja pelilaatikko. Näistä tarkemmat ohjeet löytyvät alla. Kontaktimuovin sijaan myös laminointi on mahdollista, mutta kalliimpaa.

TIETOKYSYMYSKORTIT JA LOGOT

- Tietokysymykset ja logot vaativat yhteensä 16 sivua **valkoista tulostuspaperia**: Liite 11 eli logot tulostetaan kerran ja liite 9 eli tietokortit kahteen kertaan. Lisäksi tarvitet **sakset, kontaktimuovia, pieniä kuminauhoja ja tussin**.
- Logot leikataan siististi toisistaan irti ja niitä käytetään myöhemmin sanakorttien ja pelilaudan tekemisessä. (Logojen leikkaaminen on tarkkaa puuhaa ja siksi täysin ylimääräisiä logoja on yhteensä 20, eli 2 per logon teema.). Logoja ei tarvitse päällystää kontaktimuovilla.
- Päällystä tietokysymykset ensin kontaktimuovilla ja leikkaa ne vasta sitten irti toisistaan ja viimeistele reunat.
- Tietokysymyskortteista jää yli valkoista päällystettyä paperia. Leikkaa tästä kaksi kysymyskortin kokoista palaa ja liimaa päälle kysymysmerkin kuva.
- Jaa kysymyskortit kahteen pakkaan, laita kuminauha pakan ympärille ja jaa yksi pakka kumpaankin peliin. Molemmissa pakoissa on samat kysymykset.

SANAKORTIT

• Sanakortit ovat työläin osuus pelin teossa. Sanakortteihin tarvitaan **kuutta eriväristä tulostuspaperia, kaksipuolista teippiä tai liimaa, sakset, pieniä kuminauhoja ja kontaktimuovia**. Markkinoilla on myynnissä useita tulostuspaperipaketteja, joista löytyvät kaikki sanakorteissa käytettävät värit. Suositusvärejä ovat **keltainen, oranssi, punainen, vihreä, sininen ja vaaleanpunainen**. Esimerkiksi punaiseen, keltaiseen, oranssiin ja vaaleanpunaiseen tarvitaan kuusi paperia, kun taas siniseen ja vihreään kolme paperia. (Liitteet 3-8.)

• *Esimerkki: Tulostimen tulostuspapereihin päällimmäiseksi asetetaan 6 vaaleanpunaista paperia ja tämän jälkeen valitaan Liite 6 Sanakortit – Vaaleanpunainen sivut 103–108. Tulostetaan.*

• Leikkaa kortit irti toisistaan. Lajittele sanakortit kahteen eri peliin & kymmenen eri teeman pinoihin. Lajitellessa kortteja, laita samalla jokaisen pakan päälle 10 kutakin logoa. Lajitteluohjeet alla. Pidä nämä korttipakat erillään toisistaan, kunnes olet liittänyt kortteihin logot, päällystännyt jokaisen kortin ja liittänyt pakat yhteen kuminauhalla.

• Lajittelun jälkeen liitä logot sanakorttien selkäpuolelle liimalla tai teipillä. Logoja jää yli tarpeen ja niitä tarvitaan myöhemmin pelilaudan tekemisessä. Lopuksi päällystä kortit kontaktimuovilla ja viimeistele korttien reunat siisteiksi. Jokainen valmis pakka liitetään yhteen pienellä kuminauhalla.

LAJITTELU:

LAUTAPELI 1

Kirjaviisaan koulu – keltaiset kortit

Logo: KELLO (15 kpl)

ESITÄ: väsynyt, opettaja, kyllästynyt, häirikkö, kateellinen

SELITÄ: masennus, tulevaisuus, unelmat, tukiopetus, jäädä luokalle

PIIRRÄ: pulpetti, koulu, aapinen, ylioppilas, karttapallo

Sairaala Kipuvex – punaiset kortit

Logo: RISTI (15 kpl)

ESITÄ: hiljaisuus, sairas, suru, siunata, ehtoollinen

SELITÄ: saattohoito, kuolemanpelko, toivo, armo, sielu

PIIRRÄ: Raamattu, virsikirja, kappeli, taivas, sairaala

Vanhainkoti Ikivihreä – vaaleanpunaiset kortit**Logo: KÄVELYKEPPI (15 kpl)**

ESITÄ: huonokuuloinen, dementia, nukkua, kutoa, suojeleuskeli

SELITÄ: muistot, kuolemanpelko, hartaus, perinne, hauras

PIIRRÄ: radio, lapsenlapset, valokuvat, keinutuoli, sanomalehti

Vankila Pitkä Kakku – oranssit kortit**Logo: KALTERIT (15 kpl)**

ESITÄ: vapautua, istua tuomiota, vangita, itkeä, paeta

SELITÄ: uskoontulo, avautua, ratkaisu, parannus, jengi

PIIRRÄ: kahleet, häkki, muuri, murtua, vanki

Hoitokoti Rajaton – vihreät kortit**Logo: INVAMERKKI (15 kpl)**

ESITÄ: epävarma, turhautunut, halvaantunut, rampa, sokea/näkövammainen

SELITÄ: omaishoitaja, virkistysleiri, sotainvalidi, Downin syndrooma, ennakkoluulo

PIIRRÄ: jalkaproteesi, opaskoira, kuulolaite, hissi, ramppi/luiska

Kerrostalo Pilvilinna – vaaleanpunaiset kortit**Logo: KOLME KERROSTALOA (15 kpl)**

ESITÄ: tehdä ruokaa, siivota, opiskelija, uhmaikäinen, äiti

SELITÄ: yksinhuoltaja, lähiö, lastensuojelu, lapsiperhe, kouluikäinen

PIIRRÄ: usko/toivo/rakkaus, suurperhe, ovikello, eroperhe, avioliitto

Yhteisvastuukeräys Auttava Käsi – punaiset kortit**Logo: YHTEISVASTUUKERÄYKSEN LOGO, SYDÄN (15 kpl)**

ESITÄ: kolehdin keruu, nälkä, lääkkeiden jakaminen, eksynyt, hymyillä

SELITÄ: katastrofi, tulva, vapaaehtoinen, vastuu, ihmiskauppa

PIIRRÄ: tsunami, kolikko, telta, keräyslipas, orpo

Monikulttuurikeskus Rauhankyyhky – vihreät kortit**Logo: NELJÄN ERI USKONNON SYMBOLIA (15 kpl)**

ESITÄ: eristäytyä, luottaa, tulkki, ulkopuolinen, rasismi

SELITÄ: pakolainen, kielimuuri, moskeija, kidutus, kansainvälisyys

PIIRRÄ: pyhä kirja, symboli, bonsaipuu, riksa, kyyhky

Alamäen leipäjono – keltaiset kortit**Logo: LEIPÄ (15 kpl)**

ESITÄ: onneton, stressaantunut, kiitollinen, häpeä, jakaa ruokaa

SELITÄ: jokapäiväinen leipä, syrjäytyminen, pikavippi, työtön, vastoinikäminen

PIIRRÄ: rahaton, maitopurkki, 5 leipää 2 kalaa, ruoka-avustus/ruokakuponki, leipäpussi

Selviämisasema Viimeinen Pisara – oranssit kortit**Logo: KIELTOMERKKI, JOSSA PULLO JA PILLEREITÄ (15 kpl)**

ESITÄ: sammaltaa, hoiperrella, sammunut, huumevalistus, vieroitusoireet

SELITÄ: vertaistuki, riippuvuus, vieroittaa, hiv-postitiivinen, hygienia

PIIRRÄ: piikki, pullo, puistonpenkki, tupakka-aski, hoitaja

LAUTAPELI 2**Kirjaviisaan koulu – keltaiset kortit****Logo: KELLO (15 kpl)**

ESITÄ: myöhästyä, kovis, viitata, lukea, kiusattu

SELITÄ: menestyä, trendi, suorituspaineeet, välitunti, aamunavaus

PIIRRÄ: jalkapallomaali, ystävä, herätyskello, opettaja, oppilas

Sairaala Kipuvex – punaiset kortit**Logo: RISTI (15 kpl)**

ESITÄ: rohkaista/kannustaa, kuunnella, lohduttaa, rukoilla, sairaan voitelu

SELITÄ: diakoni/diakonissa, pelastus, rippi, vaitiolovelvollisuus, arvokas

PIIRRÄ: pappi, kynttilä, musiikki, silta, potilas

Vanhainkoti Ikivihreä – vaaleanpunaiset kortit**Logo: KÄVELYKEPPI (15 kpl)**

ESITÄ: syntymäpäivä, ahdistunut, vanhus, ryppyinen, yksinäinen

SELITÄ: kotikäynti, eläkeläinen, ennen vanhaan, harmaantua, koti-ikävä

PIIRRÄ: tekohampaat, kaappikello, villasukat, rollaattori, silmälasit

Vankila Pitkä Kakku – oranssit kortit**Logo: KALTERIT (15 kpl)**

ESITÄ: tuomari, vartija, vanki, katumus, rikollinen

SELITÄ: vierailuaika, elinkautinen, vankilapappi, oikeudenkäynti, armahdus

PIIRRÄ: kalterit, selli, laki, käsiraudat, musta lammas

Hoitokoti Rajaton – siniset kortit**Logo: INVAMERKKI (15 kpl)**

ESITÄ: voimaton, syrjitty, viittomakieli, kuuro/kuulovammainen, mykkä

SELITÄ: kuntoutus, kehitysvammainen, pistekirjoitus, syrjintä, Jumalan kuva

PIIRRÄ: sokean keppi, pyörätuoli, invapaikka/vammaispysäköinti, kävelykeppi, raaja

Kerrostalo Pilvilinna – vaaleanpunaiset kortit**Logo: KOLME KERROSTALOA (15 kpl)**

ESITÄ: isä, naapuri, uupunut, väsynyt, yksinäinen

SELITÄ: uusperhe, turvakoti, vuokra-asunto, koti, maahanmuuttajaperhe

PIIRRÄ: hiekkalaatikko, pilvenpiirtäjä, puisto, esikoinen, kuopus

Yhteisvastuukeräys Auttava Käsi – punaiset kortit**Logo: YHTEISVASTUUKERÄYKSEN LOGO, SYDÄN (15 kpl)**

ESITÄ: jano, maanjäristys, menettää rakkaansa, epätoivoinen, sota

SELITÄ: avustus, rauha, lukutaito, jälleenrakennus, kehitysmää

PIIRRÄ: kaivo, tulivuori, hurrikaani/pyörremyrsky, menettää kotinsa, helikopteri

Monikulttuurikeskus Rauhankyyhky – siniset kortit**Logo: NELJÄN ERI USKONNON SYMBOLIA (15 kpl)**

ESITÄ: tuomita, pelätä, erilainen, ulkopuolinen, muslimi

SELITÄ: maahanmuuttaja, pyhä, suvaitsevaisuus, ennakkoluulo, etninen

PIIRRÄ: puolikuu, bindi (otsaan painettu täplä), kiinalainen kirjoitus, sombrero, lei

Alamäen leipäjono – keltaiset kortit**Logo: LEIPÄ (15 kpl)**

ESITÄ: rahaton, kerjäläinen, pettynyt, laupias samarialainen, köyhä

SELITÄ: päihdeongelma, vapaaehtoistyö, vähäosainen, köyhyysraja, velkakierre

PIIRRÄ: ruokakassi, jauhopussi, tomaatti, pohja, asunnoton/koditon

Selviämisasema Viimeinen Pisara – oranssit kortit**Logo: KIELTOMERKKI, JOSSA PULLO JA PILLEREITÄ (15 kpl)**

ESITÄ: yliannostus, juoda salaa, narkomaani, alkoholisti, humalainen

SELITÄ: katkaisuhoido, päihde, AA-ryhmä, sekakäyttäjä, jäädä koukkuun

PIIRRÄ: vartija, poliisi, valvontakamera, patja, ämpäri

PELILAUTA**•Pelilautoihin tarvitaan, esim. 2-4 kpl A3 kartonkia, sakset, kontaktimuovia,****kaksipuolista teippiä tai liimaa ja tussi.** Kartonkien väreillä ei ole merkitystä pelissä,

mutta pelilautojen olisi hyvä olla ulkoasultaan erilaiset. Pelilaudan tekemisessä on

vapaat kädet. Sen pohja on vapaasti muokattavissa oman seurakunnan näköiseksi.

Suositeltavaa on käyttää A3-kokoista kartonkia, että ryhmä kykenee kerääntymään sen

ympärille nähden mitä pelilaudalla tapahtuu. Jos teet kaksinkertaisen pelilaudan, leikkaa

toiseen kartonkiin 10 vapaavalintaista kuviota. Ylijäämälogot käytetään tässä vaiheessa.

Kuvion sisälle pitää mahtua 3 cm x 3 cm kokoinen logo. Kartonkiin voi leikata myös 11

aukkoa korttipakoille (10 sanakorttipakkaa ja 1 tietokorttipakka) kokoa 10 cm x 6 cm ja

aukkoihin voi liittää myös logon. Pelilaudan merkit (Liite 10) voi joko tulostaa tai

kirjoittaa itse pelilautaan. Kaiken voi teipata kiinni kaksipuolisella teipillä tai

vaihtoehtoisesti voi käyttää liimaa.

- Pelilaudan keskelle liitetään otsikko **PIDÄ HUOLTA** ja sen ympärille 10 logoa ja auttamistyön kohteiden nimet. Logojen välille tehdään 5 pisteen/ruudun reitit, joista keskimmäinen merkitään eri tyyllillä, esim. tähdellä, ristillä, ankkurilla. Tämä keskimmäinen piste on tietokysymysruutu. Jos auttamiskohteita on muutettu oman kaupungin mukaisiksi, ne voi kirjoittaa suoraan pelilautaan tai kirjoittaa paperille.

Päällystä pelilauta kontaktimuovilla vasta viimeiseksi.

PELILAATIKOT

- Pelilaatikkoihin tarvitaan **4 A3-kokoista kartonkia, sakset, kontaktimuovia ja valkoista tulostuspaperia. Myös muovista tai kankaasta tehty pussi käy pelin säilyttämiseen.** Kartonkien väreillä ei ole merkitystä pelissä. Laatikon kanteen ja pohjaan tarvitaan molempiin yksi kartonki ja laatikkoja tarvitaan kaksi. Laatikot voi tehdä taittamalla kartongista kulmat sisäänpäin ja esim. teippaamalla tai niittaamalla ne yhteen. Toisesta laatikosta leikataan sivusta pois 1-2cm osuuden, jotta laatikot menisivät päällekkäin.
- Kansiteksti (Liite 2) tulostetaan molempien laatikoiden päälle, samoin viimeinen tuomio (Liite 13) teipataan kannen pohjaan. Tulosta siis kaksi molempia liitteitä.
- Kun pelilaatikkoon on teipattu tai liimattu kansiteksti ja raamatunpaikka, se voidaan päällystää kontaktimuovilla.

TARVIKKEET PELILAATIKKOON

- Pelitarvikkeina tarvitaan **sinitarraa, kaksi minuutin tiimalasia, kaksi noppaa, kaksi lyijykynää ja kaksi muistilehtiötä tai mitä tahansa valkoista paperia, jolle voi piirtää.** Pelin ohje tulostetaan kahtena kappaleena valkoiselle paperille (Liite 12). Molempiin laatikkoihin tulee yksi kappale kutakin.
- Pelimerkkeinä voi käyttää mitä tahansa. Pelimerkkejä tarvitaan yhteensä 8 kappaletta, 4 kappaletta molempiin peleihin. Koska pelilaudan pinta on liukas, on suositeltavaa laittaa sinitarraa pelimerkkien pohjaan. Pelimerkit voi tehdä esimerkiksi ylijäämäkartongista, taittamalla noin 2 cm x 6 cm . Halutessaan myös pelimerkit voi päällystää kontaktimuovilla.
- Pelilaatikkoon tulee myös valmis pelilauta, sanakortit (150 korttia) ja tietokortit (25 korttia).

Peli on valmis pelattavaksi!



Liite 2. Kansiteksti

PIDÄ HUOLTA
laulapeli diakonia työstä

Liite 3. Sanakortit – punainen

Esitä:
hiljaisuus

Esitä:
sairas

Esitä:
suru

Esitä:
siunata

Esitä:
ehtoollinen

Esitä:
rohkaista

Esitä:
kuunnella

Esitä:
lohduttaa

Esitä:
rukoilla

Esitä:
sairaahan voitelu

Esitä:
kolehdin keruu

Esitä:
nälkä

Esitä:
lääkkeiden
jakaminen

Esitä:
eksynyt

Esitä:
hymyillä

Esitä:
jano

Esitä:
maanjäristys

Esitä:
menettää
rakkaansa

Esitä:
epätoivoinen

Esitä:
sota

Piirrä :
Raamattu

Piirrä :
virsikirja

Piirrä :
kappeli

Piirrä :
taivas

Piirrä :
sairaala

Piirrä :
pappi

Piirrä :
kynttilä

Piirrä :
musiikki

Piirrä :
silta

Piirrä :
potilas

Piirrä :
tsunami

Piirrä :
kolikko

Piirrä :
teltta

Piirrä :
keräyslipas

Piirrä :
orpo

Piirrä :
kaivo

Piirrä :
tulivuori

Piirrä :
hurrikaani/
pyörremyrsky

Piirrä :
menettää kotinsa

Piirrä :
helikopteri

Selitä:
saattohoito

Selitä:
kuolemanpelko

Selitä:
toivo

Selitä:
armo

Selitä:
sielu

Selitä:
diakoni

Selitä:
pelastus

Selitä:
rippi

Selitä:
vaitiolo-
velvollisuus

Selitä:
arvokas

Selitä:
katastrofi

Selitä:
tulva

Selitä:
vapaaehtoinen

Selitä:
vastuu

Selitä:
ihmiskauppa

Selitä:
avustus

Selitä:
rauha

Selitä:
lukutaito

Selitä:
jälleenrakennus

Selitä:
kehitysmaa

Liite 4. Sanakortit – keltainen

Esitä:
väsynyt

Esitä:
opettaja

Esitä:
kyllästynyt

Esitä:
häirikkö

Esitä:
kateellinen

Esitä:
myöhästyä

Esitä:
kovis

Esitä:
viitata

Esitä:
lukea

Esitä:
kiusattu

Esitä:
onneton

Esitä:
stressaantunut

Esitä:
kiitollinen

Esitä:
häpeä

Esitä:
jakaa ruokaa

Esitä:
rahaton

Esitä:
kerjäläinen

Esitä:
pettynyt

Esitä:
laupias
samarialainen

Esitä:
köyhä

Piirrä :
pulpetti

Piirrä :
koulu

Piirrä :
aapinen

Piirrä :
ylioppilas

Piirrä :
karttapallo

Piirrä :
jalkapallomaali

Piirrä :
ystävä

Piirrä :
herätyskello

Piirrä :
opettaja

Piirrä :
oppilas

Piirrä :
rahaton

Piirrä :
maitopurkki

Piirrä :
5 leipää 2 kalaa

Piirrä :
ruoka-avustus/
ruokakuponki

Piirrä :
leipäpussi

Piirrä :
ruokakassi

Piirrä :
jauhopussi

Piirrä :
tomaatti

Piirrä :
pohja

Piirrä :
asunnoton/
koditon

Selitä:
masennus

Selitä:
tulevaisuus

Selitä:
unelmat

Selitä:
tukiopetus

Selitä:
jääda luokalle

Selitä:
menestya

Selitä:
trendi

Selitä:
suorituspainee

Selitä:
välitunti

Selitä:
aamunavaus

Selitä:
jokapäiväinen
leipä

Selitä:
syrjäytyminen

Selitä:
pikavippi

Selitä:
työtön

Selitä:
vastoinkäyminen

Selitä:
päihdeongelma

Selitä:
vapaaehtoistyö

Selitä:
vähäosainen

Selitä:
köyhyysraja

Selitä:
velkakierre

Liite 5. Sanakortit – oranssi

Esitä:
vapautua

Esitä:
istua tuomiota

Esitä:
vangita

Esitä:
itkeä

Esitä:
paeta

Esitä:
tuomari

Esitä:
vartija

Esitä:
vanki

Esitä:
katumus

Esitä:
rikollinen

Esitä:
sammaltaa

Esitä:
hoiperrella

Esitä:
sammunut

Esitä:
huumevalistus

Esitä:
vieroitusoireet

Esitä:
yliannostus

Esitä:
juoda salaa

Esitä:
narkomaani

Esitä:
humalainen

Esitä:
alkoholisti

Piirrä :
piikki

Piirrä :
pullo

Piirrä :
puistonpenkki

Piirrä :
tupakka-aski

Piirrä :
hoitaja

Piirrä :
vartija

Piirrä :
poliisi

Piirrä :
valvontakamera

Piirrä :
patja

Piirrä :
ämpäri/sanko

Piirrä :
kahleet

Piirrä :
häkki

Piirrä :
muuri

Piirrä :
murtua

Piirrä :
vanki

Piirrä :
kalterit

Piirrä :
selli

Piirrä :
laki

Piirrä :
musta lammas

Piirrä :
käsiraudat

Selitä:
uskoontulo

Selitä:
avautua

Selitä:
ratkaisu

Selitä:
parannus

Selitä:
jengi

Selitä:
vierailuaika

Selitä:
elinkautinen

Selitä:
vankilapappi

Selitä:
oikeudenkäynti

Selitä:
armahdus

Selitä:
vertaistuki

Selitä:
riippuvuus

Selitä:
vieroittaa

Selitä:
hiv-
positiivinen

Selitä:
hygienia

Selitä:
katkaisuhoido

Selitä:
päihde

Selitä:
AA-ryhmä

Selitä:
sekakäyttäjä

Selitä:
jääda koukkuun

Liite 6. Sanakortit – vaaleanpunainen

Esitä:
huonokuuloinen

Esitä:
dementia

Esitä:
nukkua

Esitä:
kutoa

Esitä:
suojelusenkeli

Esitä:
syntymäpäivä

Esitä:
ahdistunut

Esitä:
vanhus

Esitä:
ryppyinen

Esitä:
yksinäinen

Esitä:
tehdä ruokaa

Esitä:
siivota

Esitä:
opiskelija

Esitä:
uhmaikäinen

Esitä:
äiti

Esitä:
isä

Esitä:
naapuri

Esitä:
uupunut

Esitä:
väsynyt

Esitä:
yksinäinen

Piirrä :
radio

Piirrä :
lastenlapset

Piirrä :
valokuvat

Piirrä :
keinutuoli

Piirrä :
sanomalehti

Piirrä :
tekohampaat

Piirrä :
kaappikello

Piirrä :
villasukat

Piirrä :
rollaattori

Piirrä :
silmälasit

Piirrä :
usko, toivo &
rakkaus

Piirrä :
suurperhe

Piirrä :
ovikello

Piirrä :
eroperhe

Piirrä :
avioliitto

Piirrä :
hiekkalaatikko

Piirrä :
pilvenpiirtäjä

Piirrä :
puisto

Piirrä :
esikoinen

Piirrä :
kuopus

Selitä:
muistot

Selitä:
kuolemanpelko

Selitä:
hauras

Selitä:
hartaus

Selitä:
perinne

Selitä:
kotikäynti

Selitä:
eläkeläinen

Selitä:
ennen vanhaan

Selitä:
harmaantua

Selitä:
koti-ikävä

Selitä:
yksinhuoltaja

Selitä:
lähiö

Selitä:
lastensuojelu

Selitä:
lapsiperhe

Selitä:
kouluikäinen

Selitä:
uusperhe

Selitä:
turvakoti

Selitä:
vuokra-asunto

Selitä:
koti

Selitä:
maahanmuuttaja-
perhe

Liite 7. Sanakortit – vihreä

Esitä:
epävarma

Esitä:
turhautunut

Esitä:
halvaantunut

Esitä:
rampa

Esitä:
näkövammainen/
sokea

Esitä:
eristäytyä

Esitä:
luottaa

Esitä:
tulkki

Esitä:
ulkopuolinen

Esitä:
rasismi

Piirrä :
jalkaproteesi

Piirrä :
hissi

Piirrä :
kuulolaite

Piirrä :
ramppi/luiska

Piirrä :
opaskoira

Piirrä :
pyhä kirja

Piirrä :
kyyhky

Piirrä :
rikša

Piirrä :
symboli

Piirrä :
bonsaipuu

Selitä:
omaishoitaja

Selitä:
virkistysleiri

Selitä:
ennakkoluulo

Selitä:
sotainvalidi

Selitä:
Downin
syndrooma

Selitä:
kielimuuri

Selitä:
moskeija

Selitä:
kansainvälisyys

Selitä:
pakolainen

Selitä:
kidutus

Liite 8. Sanakortit – sininen

Esitä:
voimaton

Esitä:
kuulovammainen/
kuuro

Esitä:
mykkä

Esitä:
syrjitty

Esitä:
viittomakieli

Esitä:
tuomita

Esitä:
ulkomaalainen

Esitä:
erilainen

Esitä:
pelätä

Esitä:
muslimi

Piirrä :
sokean keppi

Piirrä :
pyörätuoli

Piirrä :
raaja

Piirrä :
kävelykeppi

Piirrä :
invapysäköinti

Piirrä :
puolikuu

Piirrä :
sombbrero

Piirrä :
lei

Piirrä :
bindi
(otsaan painettu täplä)

Piirrä :
kiinalainen
kirjoitus

Selitä:
kuntoutus

Selitä:
kehitys-
vammainen

Selitä:
pistekirjoitus

Selitä:
Jumalan kuva

Selitä:
syrjintä

Selitä:
maahanmuuttaja

Selitä:
pyhä

Selitä:
suvaitsevaisuus

Selitä:
ennakkoluulo

Selitä:
etninen

Liite 9. Tietokortit

**Missä koulutetaan
diakoniatyöntekijöitä?**

- a) diakoniaopistossa
- b) diakonia-ammatti-
korkeakoulussa**
- c) diakoniayliopistossa

**Luettele 4 seurakunnan virkaa
(pappi, diakoni, nuorisotyöntekijä,
suntio, kanttori, lähetysseururi,
lapsityönohjaaja..)**

**Mihin yhteisvastuukeräyksen
tuotto menee?**

- a) kotimaahan
- b) ulkomaille
- c) molempiin**

Suurellasydamella.fi sivustolla voit..

- a) ilmoittautua
vapaaehtoistyöhön**
- b) lahjoittaa rahaa
hädänalaisten auttamiseksi
- c) nähdä oman srk:n
tulevat tapahtumat

**Kenelle diakoniatyön
tekeminen kuuluu?**

- a) diakoniatyöntekijälle
- b) kirkon työntekijälle
- c) koko seurakunnalle**

Mainitse yksi diakoniatyön muoto,
jota ei mainita pelilaudan kohteissa.

Ohjevihosta ei saa luntata.
(Vapaaehtoistyö, kriisityö,
diakoniakasvatus, yhteisötyö,
yhteiskunnallinen työ, mielen-
terveystyö, palveleva puhelin..)

Mikä on kultainen sääntö?

- a) "Rakasta Herraa, Jumalaasi,
koko sydäimestäsi, koko sielustasi
ja mielestäsi. -- Rakasta lähimmäistäsi
niin kuin itseäsi." (Matt. 22:37,39)
- b) "Lahjaksi olette saaneet,
lahjaksi antakaa." (Matt. 10:8)
- c) "Kaikki, minkä tahdotte ihmisten teke-
vän teille, tehkää te heille." (Matt. 7:12)**

**Milloin järjestettiin
ensimmäinen
yhteisvastuukeräys?**

- a) 1940
- b) 1950**
- c) 1960

Montako vapaaehtoista
työskentelee vuosittain
yhteisvastuukeräyksessä?

- a) 4000
- ☒ b) 40 000
- c) 400 000

Mitä diakoniatyöntekijä
pääsääntöisesti tekee
kotikäynnillä?

- a) siunaa kodin
- b) siivoaa
- ☒ c) keskustele

Kuka kuuluu diakoniatyön
avun piiriin?

- a) seurakuntalainen
- b) Suomen kansalainen
- ☒ c) kuka tahansa

Kuinka moni ihminen näkee
nälkää koko maailmassa?

- a) 8 miljoonaa ihmistä
- b) 80 miljoonaa ihmistä
- ☒ c) 800 miljoonaa ihmistä

Kuinka monta pakolaista
Suomi ottaa vastaan vuosittain?

- a) 250
- b) 500
- ☒ c) 750

Moniko laki säätelee
diakoniatyötä tai
diakoniatyöntekijän toimintaa?

- a) 6
- b) 16
- ☒ c) 26

Seurakunnan palvelu tarjoaa
tekstiviestiapua nuorille.

Mikä palvelun nimi on?

- a) tekstarihelp
- ☒ b) tekstarihelppi
- c) tekstarihelpottaa

Mainitse 3 avun muotoa,
joita seurakunta tarjoaa.
(Keskusteluapu, taloudellinen apu,
ryhmät, ruoka-apu, neuvonta..)

Mitä tarkoittaa
kansainvälinen diakonia?

- a) lähetystyötä
- b) vapaaehtoistyötä ulkomailla
- c) ulkomaille vietävää apua

Mikä on avun muoto on yleisin
diakoniatyössä?

- a) taloudellinen apu
- b) keskusteluapu
- c) sielunhoito

Mistä evankeliumista
löytyy kertomus
laupiaasta samarialaisesta?

- a) Matteuksen
- b) Luukkaan
- c) Johanneksen

Minkä värinen on
diakoniatyöntekijän
virkapaita?

- a) vihreä
- b) musta
- c) valkoinen

Mitä eroa on diakonilla
ja diakonissalla?

- a) diakonissan on pohjakoulutus on sairaanhoitaja, diakonin sosionomi
- b) diakonissalla on pidempi koulutus kuin diakonilla
- c) naistyöntekijää kutsutaan diakonissaksi ja miestyöntekijää diakoniksi

Mikä on diakoni?

- a) sosionomikoulutuksen käynyt diakoniatyöntekijä
- b) viestintäkoulutuksen käynyt diakoniatyöntekijä
- c) yliopiston käynyt diakoniatyöntekijä

Mikä on diakonissa?

- a) yliopiston käynyt diakoniatyöntekijä
- b) sairaanhoitajakoulutuksen käynyt diakoniatyöntekijä
- c) sosionomikoulutuksen käynyt diakoniatyöntekijä

Mitkä virat täytyy olla
jokaisessa seurakunnassa
kirkkojärjestyksen mukaan?

- a) pappi, kanttori, diakoni ja nuorisotyöntekijä
- b) pappi
- c) pappi, kanttori, diakoni

Kauanko diakonissan
koulutus kestää?

a) 3,5 vuotta

☒ b) 4 vuotta

c) 4,5 vuotta

Liite 10. Pelilaudan merkit

PIDÄ HUOLTA
ALTOUH ÄIDÄ

PIDÄ HUOLTA
ALTOUH ÄIDÄ

Alamäen

leipäjono

Vankila

Pitkä Kakku

Koulu

Kirjaviisas

Monikulttuurisuuskeskus

Rauhankyyhky

Sairaala

Kipuvex

Hoitokoti

Rajaton

Vanhainkoti

Ikivihreä

Selviämisasema

Viimeinen Pisara

Kerrostalo

Pilvilinna

Yhteisvastuukeräys

Auttava Käsi

Alamäen

leipäjono

Vankila

Pitkä Kakku

Koulu

Kirjaviisas

Monikulttuurisuuskeskus

Rauhankyyhky

Sairaala

Kipuvex

Hoitokoti

Rajaton

Vanhainkoti

Ikivihreä

Selviämisasema

Viimeinen Pisara

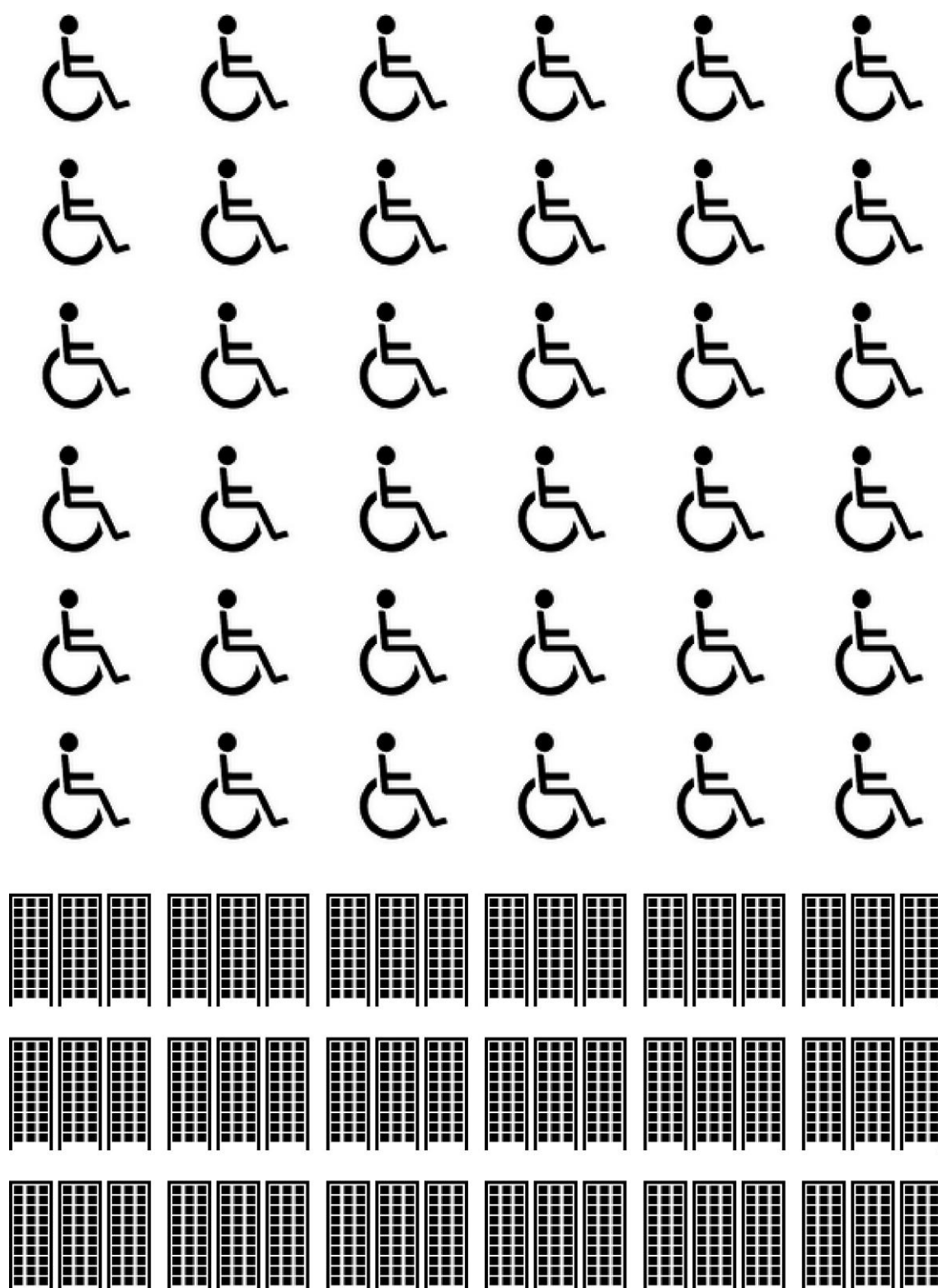
Kerrostalo

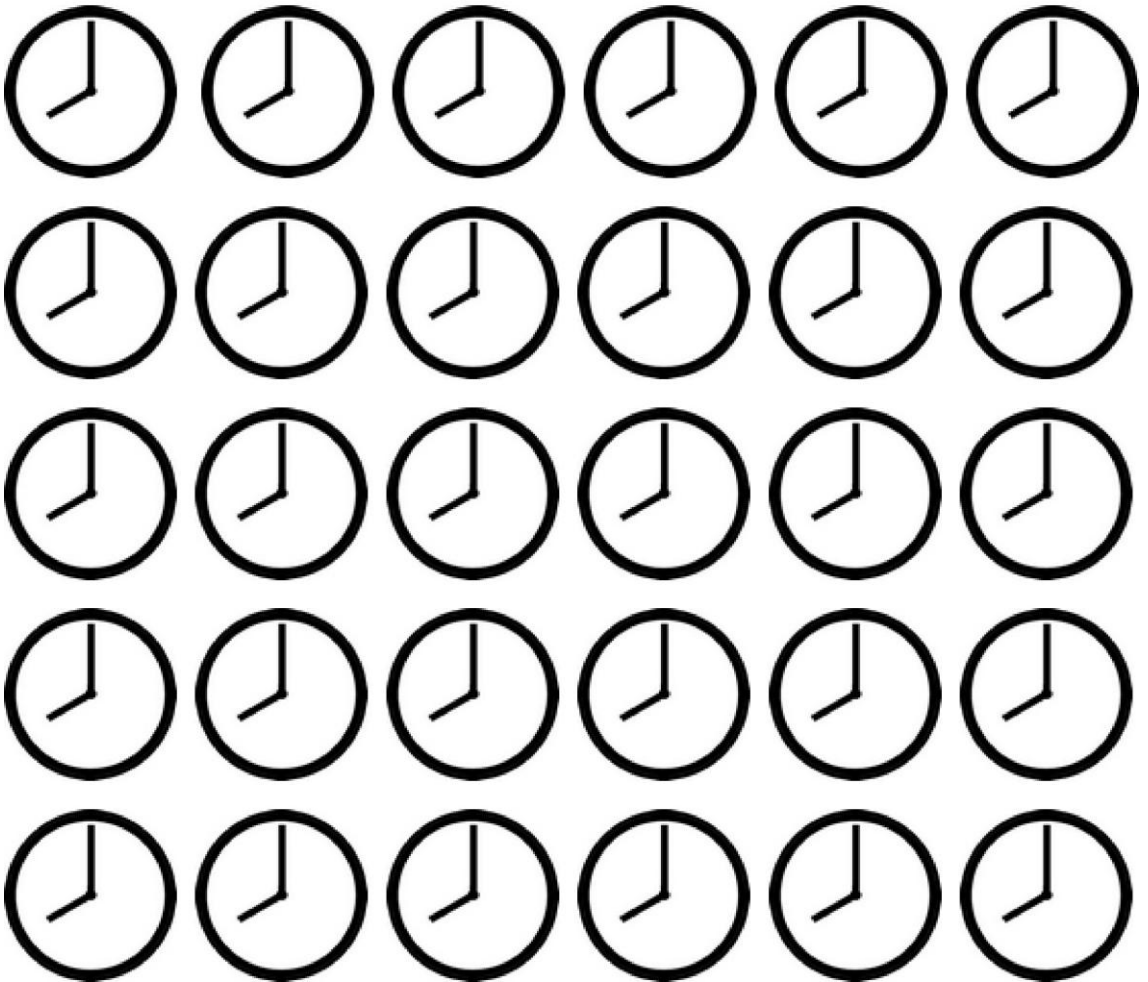
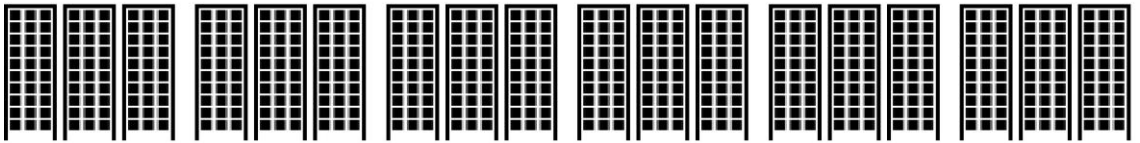
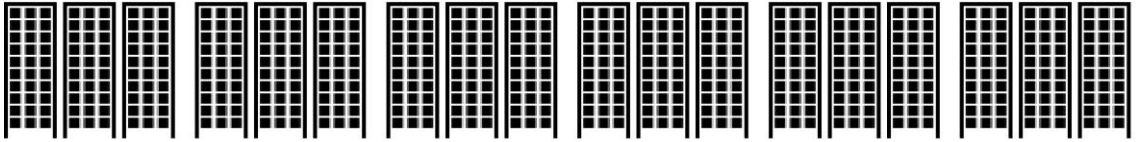
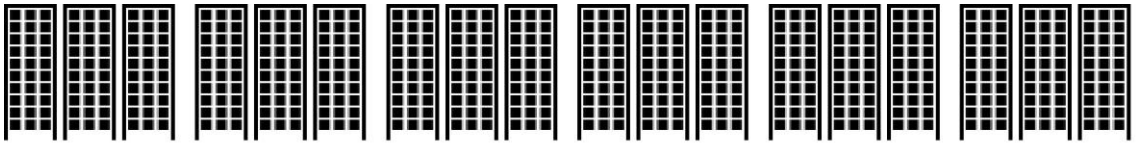
Pilvilinna

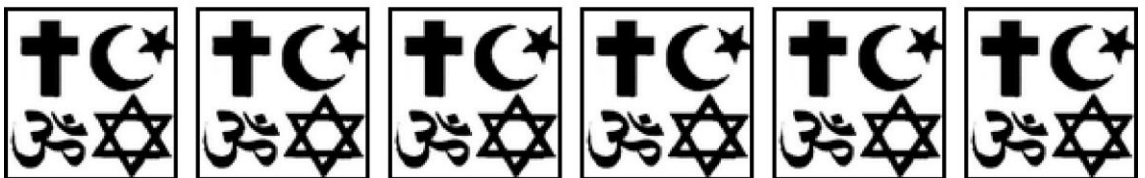
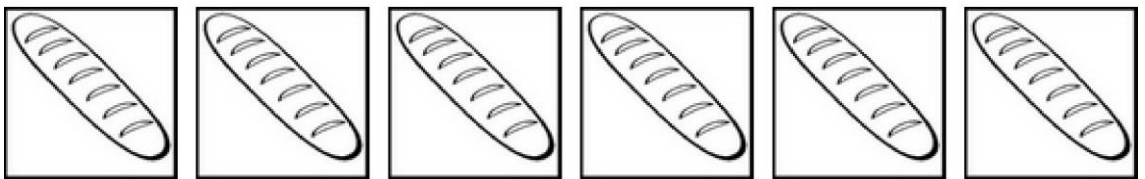
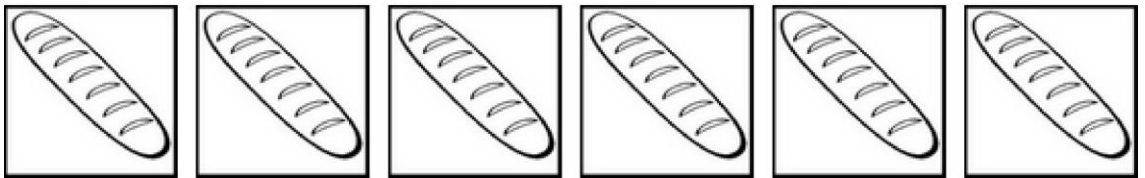
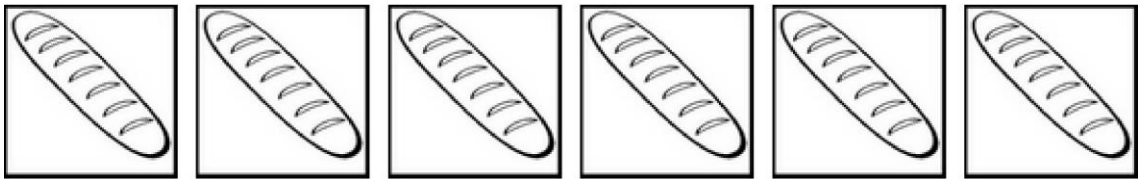
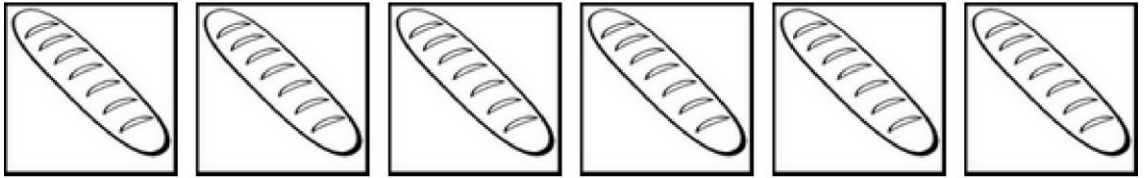
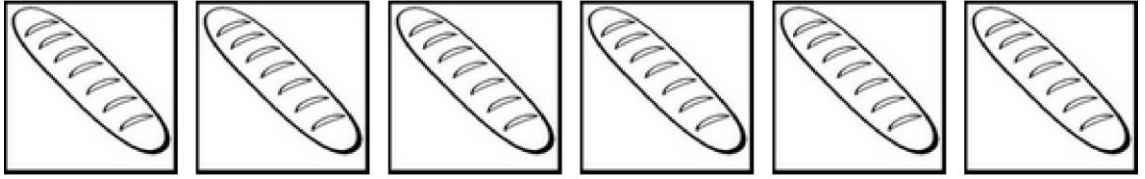
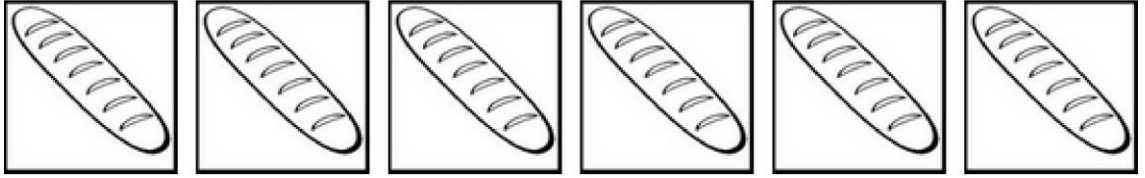
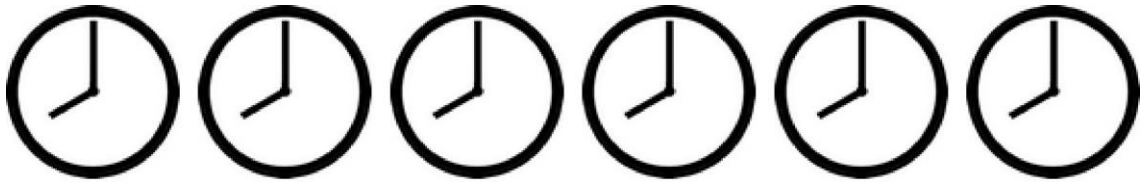
Yhteisvastuukeräys

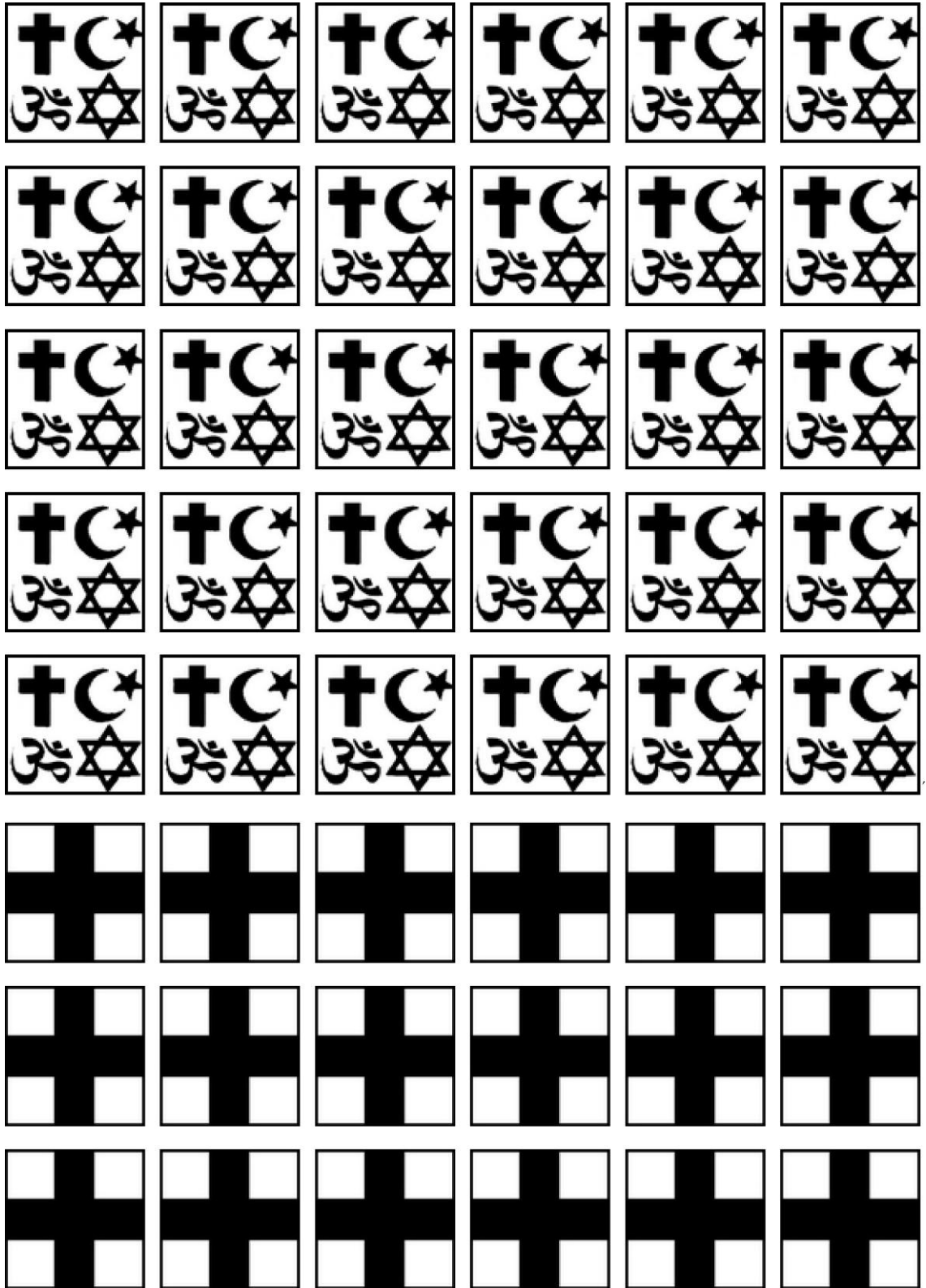
Auttava Käsi

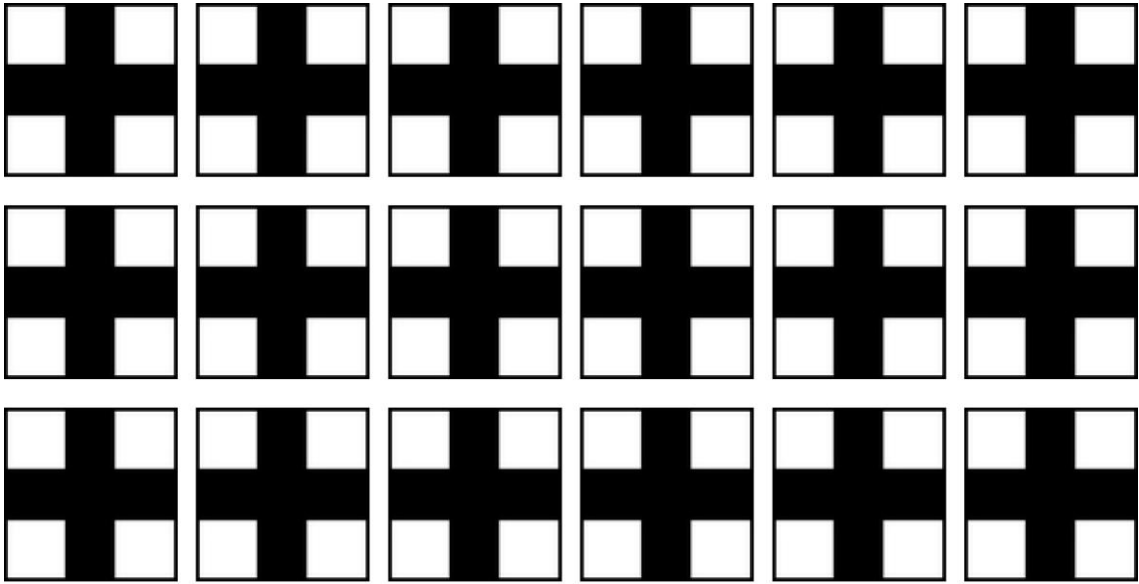
Liite 11. Logot

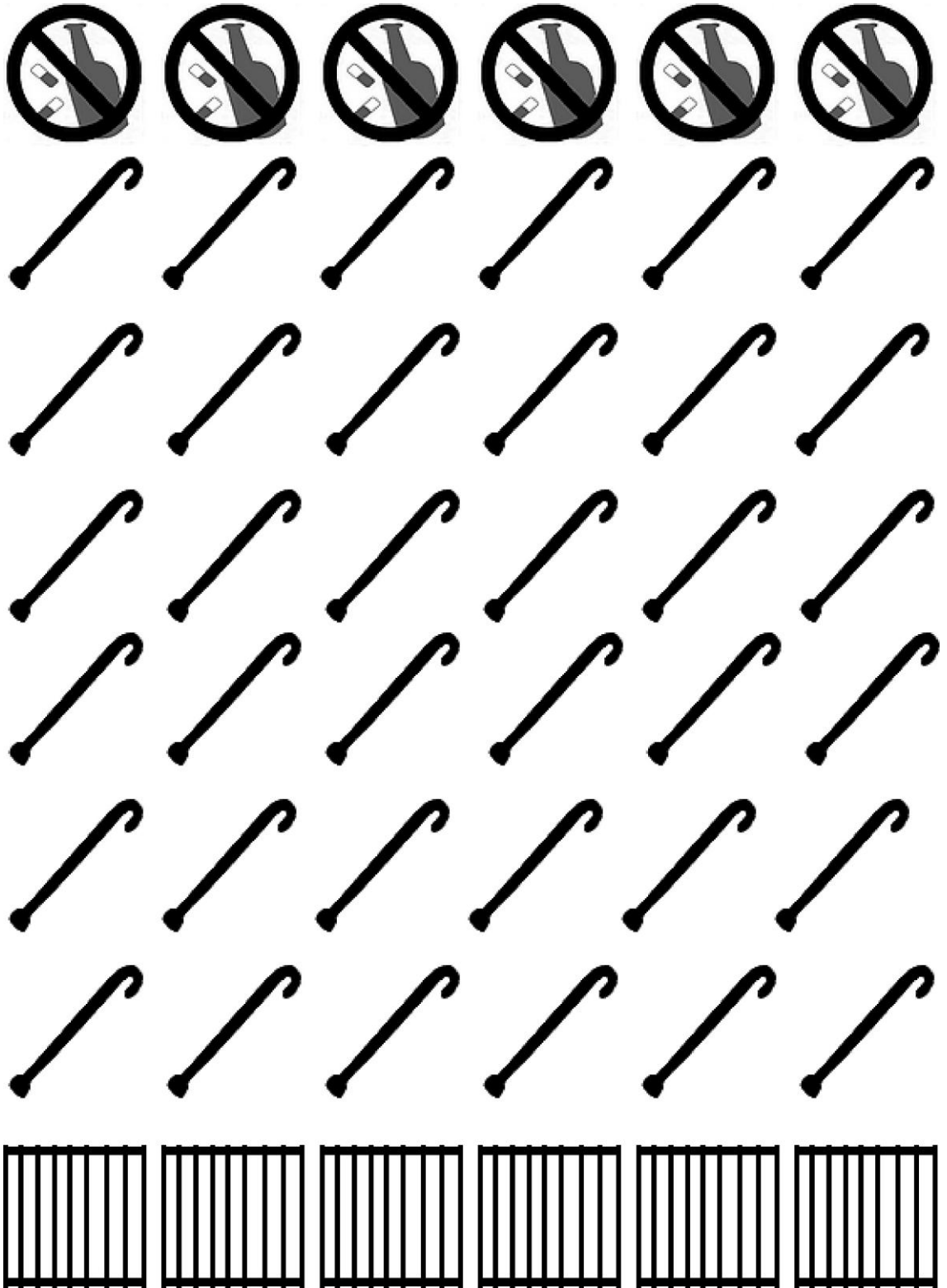


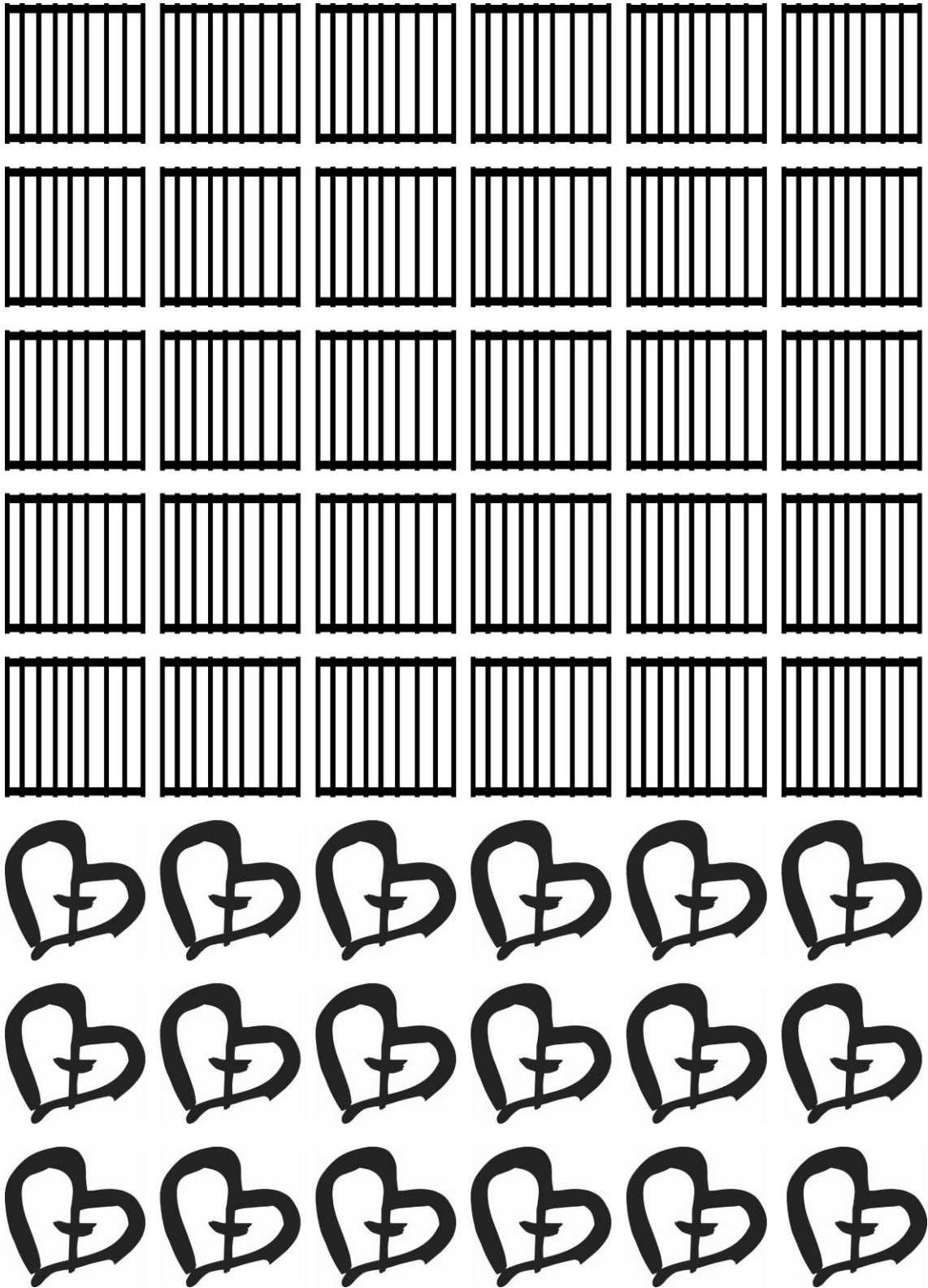


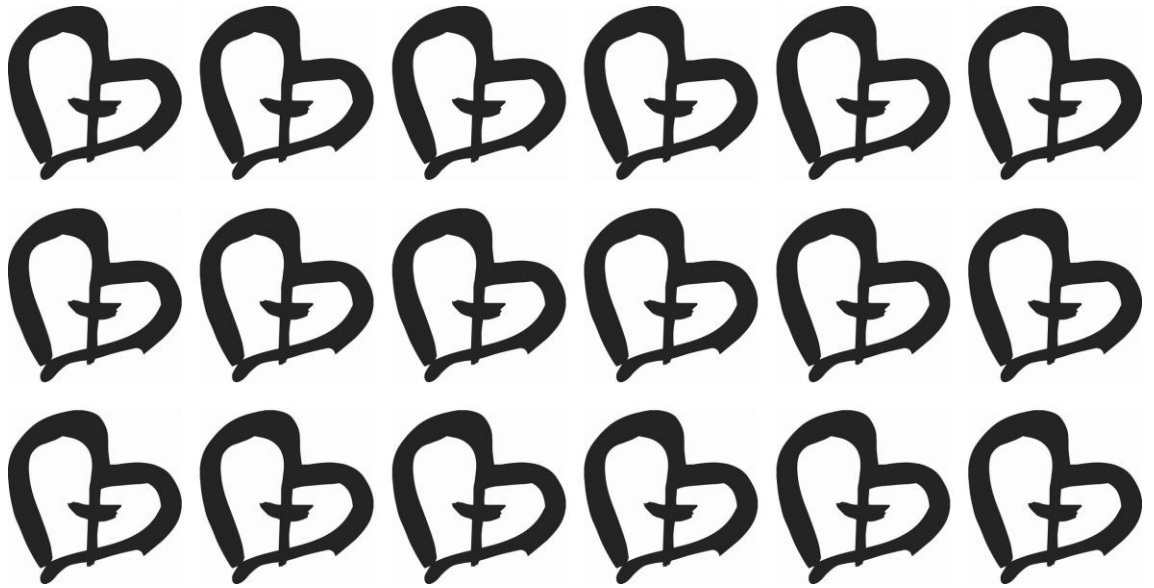












Liite 12. Pelin ohje

PIDÄ HUOLTA

Pelin ohje

4-16 pelaajaa
30min+ pelin kesto

Sisältö: Pelilauta, 150 sanakorttia (30 keltaista, 30 punaista, 30 vaaleanpunaista, 30 sinistä/vihreää, 30 oranssia) 25 tietokorttia, tiimalasi (1 min), noppa, paperilehtiö, lyijykynä, 4 pelimerkkiä, pelin ohje.

Diakoniatyö on tärkeä osa kirkon toimintaa. **Diakonia auttaa ihmisiä siellä missä hätä on suurin ja minne muu apu ei yllä.** Pelilaudalla on kymmenen diakoniatyön kohdetta. Pelin tarkoituksena on auttaa ymmärtämään, *mitä se diakoniatyö oikein on?*

PIKAOHJE

2-4 joukkuetta, jokaisessa joukkueessa vähintään 2 pelaajaa. Joukkueiden ei tarvitse olla tasalukuisia jos se kaikille pelaajille sopii. Isonen toimii pelin johtajana ja selostaa muille pelin kulun. Isonen myös tarkkailee, ettei sääntöjä rikota.

Pelin voittaa keräämällä 5 eriväristä sanakorttia. (keltainen, punainen, vaaleanpunainen, vihreä/sininen ja oranssi) Pelilaudalla on 10 diakoniatyön kohdetta. Joukkue saa kortin itselleen selittämällä, esittämällä tai piirtämällä sanan oikein minuutissa (tiimalasi). Nostettu kortti voi sisältää minkä tahansa näistä kolmesta tehtävästä.

Jos oma joukkue arvaa sanan ennen tiimalasin ajan loppumista, saa joukkue sekä kortin, että uuden heittovuoron. Jos nopan silmäluvulla ei osu yhteenkään kohteeseen, vuoro päättyy.

Vuoro päättyy, jos oma joukkue ei arvaa sanaa annetussa ajassa, tai jos sanan selitys epäonnistuu esimerkiksi lipsauttamalla kielletyn sanan tai käyttämällä eleitä piirtäessään. Joukkue saa jäädä samaan ruutuun yrittämään toista sanaa korkeintaan kerran.

Pelilaudalla on tietokysymysruutuja, joilla voi ansaita uuden heittovuoron. Isonen kysyy kysymyksen vuorossa olevalta joukkueelta. **Vain joukkueen yksimielinen vastaus hyväksytään, vastaukseksi ei siis kelpaa yhden pelaajan ensimmäinen veikkaus.** Vuoro päättyy jos joukkue vastaa väärin.

Pelivalmistelut

Asettakaa sanakortit ja tietokortit niille merkityille paikoilleen. Muodostakaa vähintään 2 hengen joukkueet. Jokainen joukkue valitsee itselleen pelimerkin ja asettaa sen haluamaansa lähtöpisteeseen. Korkeimman silmäluvun heittävä joukkue saa aloittaa.

Pelin kulku

Aloittava joukkue heittää noppaa. Kohteisiin ei tarvitse päästä tasaluvulla. Jos silmäluvulla ei pääse yhteenkään kymmenestä pääkohteesta, vuoro päättyy. Pelivuoro siirtyy aina myötäpäivään.

Kun joukkue osuu yhteen diakoniatyön kohteeseen, yksi joukkueesta nostaa kohdetta vastaavan sanakortin. **Jokainen joukkueesta selittää vuorollaan.** Jos joukkueessa on kolme tai neljä pelaajaa, voi sanan esittäjä pyytää avukseen toisen joukkueen jäsenen. Tällöin sanaa arvaamaan jää vähemmän pelaajia.

Jokaisesta sanakorttipinosta löytyy 15 sanaa. Viidessä lukee ”piirrä”, viidessä lukee ”selitä” ja viidessä lukee ”esitä”. Korttipinot ovat sekoitettuja, joten pelaajat eivät voi tietää tehtävän luonnetta. Kaikille sanoille on minuutti aikaa (tiimalasi).

Tehtävän suorittaja kääntää itse tiimalasia aloittaessaan. Aikaa on runsaasti, joten ei syytä paniikkiin jos sana kuulostaa oudolta. Esimerkiksi yhdyssanan voi selittää kahdessa eri osassa. Sanojen vaikeustaso vaihtelee, toiset ovat naurettavan helppoja ja toiset miltei mahdottoman vaikeita. Taidolla kaikki ovat kuitenkin selitettävissä.

Oman joukkueen täytyy arvata sana tarkasti oikeassa muodossaan. Kortin sana täytyy näyttää isoselle ennen tiimalasin kääntämistä.

”Selitä” Kortissa lukevaa sanaa ei saa käyttää missään muodossa. Selittäjä saa käyttää puheen lisäksi myös eleitä. Vierasta kieltä ei saa käyttää selityksen apuna.

”Esitä” Esitä kortin sana näyttelemällä tai eleillä. Ääniefektejä saa käyttää, mutta ei sanoja.

”Piirrä” Pelin mukana on paperia ja kynä. Piirtäjä ei saa puhua, käyttää ääniefektejä eikä käyttää eleitä piirroksensa apuna. Piirtäjä ei voi myöskään kirjoittaa arvattavaa sanaa paperille, mutta kirjaimien käyttö on sallittua jos se olennaisesti liittyy piirrokseen.

Jos oma joukkue arvaa sanan ennen tiimalasin ajan loppumista, saa joukkue sekä sanakortin, että uuden heittovuoron. Jos nopan silmäluvulla ei osu yhteenkään kohteeseen, vuoro päättyy.

Jos sanan selitys epäonnistuu tai aika loppuu eikä kukaan arvaa oikeaa sanaa, vuoro päättyy ja kortti laitetaan pakan alimmaiseksi. Toinen joukkue ei saa korttia oikean sanan arvaamisesta ajan päätyttyäkään.

VINKKI

Jos nopan silmäluvulla ei pääse haluamaansa ruutuun, kannattaa siirtyä sellaiseenkin kohteeseen, josta joukkueella on jo samanvärinen sanakortti. Oikein selittämällä vuoro jatkuu ja noppaa saa heittää uudelleen.

Ensimmäisenä viisi eriväristä sanakorttia kerännyt joukkue voittaa!

Diakoniatyön muodot



Yhteisvastuukeräys Auttava Käsi *Kansainvälinen diakonia*

Yhteisvastuukeräykseen osallistuu vuosittain noin 40 000 vapaaehtoista kerääjää. Tuotosta 60 % menee kansainväliseen diakoniaan, 30 % kotimaiseen diakoniaan ja 10 % keräävän seurakunnan omaan diakoniatyöhön. Jokaisella vuodella on oma teemansa. Kansainvälisen diakonian keskeinen ajatus on vastuun ottaminen kaukaisesta lähimmäisestä.



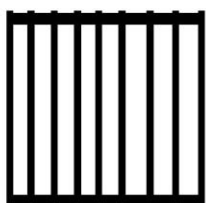
Selviämisasema Viimeinen Pisara *Päihdetyö*

Diakoniatyö tukee päihdeongelmaisia ja heidän omaisiaan. Seurakunta ylläpitää mm. päiväkeskuksia ja toipumisryhmiä. Ennaltaehkäisevä päihdetyö ulottuu jopa rippikoulutyöhön.



Koulu Kirjaviisas *Oppilaitosdiakonia*

Oppilaitosdiakoniassa vahvistetaan nuoren voimavaroja. Nuoren kanssa keskustellaan ja mietitään yhdessä ratkaisuja tilanteisiin. Elämässä tarvitsee joskus ulkopuolisen hahmottamaan kokonais kuvaa. Yksin ei tarvitse selviytyä.



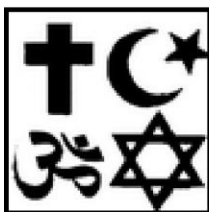
Vankila Pitkä Kakku *Kriminaalityö*

Vankilatyössä luodaan ja ylläpidetään kontakteja vankilassa oleviin, vankilasta vapautuneisiin ja heidän omaisiinsa. Myös rikoksen uhreille ylläpidetään rikosuhripäivystystä, jossa kirkon diakoniatyö on vahvasti mukana.



Vanhainkoti Ikivihreä *Vanhustyö*

Vanhustyön päämääränä on tukea huonokuntoisia, syrjäytyneitä ja syrjäytymisvaarassa olevia vanhuksia ja heidän omaisiaan. Työtä tehdään mm. kotikäynnein ja pitämällä hartauksia.



Monikulttuurisuuskeskus Rauhankyyhky

Maahanmuuttajatyö

Monikulttuurisuustyö

Romanityö

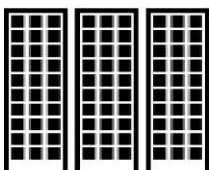
Suomeen muutetaan mm. suomalaisen aviopuolison mukana tai pakolaisena. Suomessa on huono työllisyystilanne, vaikea kieli ja maahanmuuttajat kokevat rasismia, joten sopeutuminen ei ole helppoa. Valtavirrasta poikkeava uskonto uhkaa aikaansaada konflikteja. Diakoniatyön päämääränä on maahanmuuttajien kotoutuksen tukeminen, kantaväestön ja maahanmuuttajien kohtaamisen edistäminen.



Hoitokoti Rajaton

Vammaistyö (aistivammaiset, liikuntavammaiset, kehitysvammaiset)

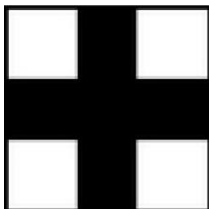
Vammaistyö jakaantuu moneen eri toimintamuotoon. Heitä yhdistävä tekijä on elämää hankaloittavat rajoitteet. Diakoniatyö pyrkii tukemaan vammaisia ja heidän omaisiaan. Esimerkiksi kuulovammaisille järjestetään viittomakielistä toimintaa.



Kerrostalo Pilvilinna

Lapsi-, nuoriso- ja perhediakonia

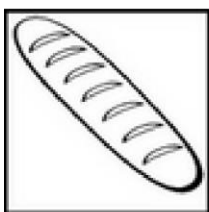
Diakoniatyössä kohdataan paljon erilaisia perheitä. Perheet tarvitsevat tukea arjessa ja elämän muutoksissa tai yllättävissä käännteissä. Diakonian pääpaino on syrjäytyneiden tai syrjäytymisuhan alla olevien lasten, nuorten ja perheitten tukemisessa.



Sairaala Kipuvex

Sairaaladiakonia

Sairaaladiakonia toimii yhteistyössä sairaalasielunhoidon kanssa. Sairaalaan joutuminen tarkoittaa usein suuria elämänmuutoksia. Hoidot saattavat olla rankkoja ja pelottavia, omaan kotiin on ikävä, ja läheisten puuttuessa kukaan ei käy katsomassa. Huonokuntoisimmat potilaat saattavat toivoa ripittäytymistä tai viimeistä ehtoollista.



Alamäen leipäjono

Taloudellinen avustaminen

Tukiasuntotoiminta

Asunnottomuuteen ja syrjäytymiseen on monia syitä. Velkakierteet, päihdeongelmat ja rikollisille poluille eksyminen johtavat usein elämän hallinnan kadottamiseen. Mm. ruokapankki toimii n. 170 seurakunnan alueella.

Lisäksi diakoniatyö ulottuu..

- Kriisityöhön, jossa kohdataan erilaisiin kriiseihin joutuneita ihmisiä.
- Vapaaehtoistyöhön, jossa seurakuntalaisia ja alueen asukkaita rekrytoidaan mukaan diakoniatyöhön. Tutustu osoitteessa www.suurellasydamella.fi.
- Sinkkutoimintaan, jonka tarkoituksena on tukea yksinäisiä. Suomalaisista kodeista n. 41% on yksinelävien.
- Yhteisötyöhön, jossa esimerkiksi pyritään voimaannuttamaan tiettyä asuinaluetta.
- Yhteiskunnalliseen työhön, jossa pyritään vaikuttamaan yhteiskunnalliseen epäoikeudenmukaisuuteen.
- Naistyöhön, joka mm. puolustaa tasa-arvon toteutumista
- Mielenterveystyöhön, jossa tuetaan mielenterveyskuntoutujia ja heidän omaisiaan. Monet mielenterveyskuntoutujat jäävät yhteiskunnan palvelujen ulkopuolelle.
- Palvelevaan puhelimeen. Palvelevan puhelimen toiminta alkoi Suomessa jo vuonna 1964.
- Diakoniakasvatukseen, jolla pyritään välittämään diakonisia ajattelu- ja toimintapoja muille. Tämä peli itsessään on diakoniakasvatusta ;)

Lähteet:

Jääskeläinen, Ilkka 2002. Diakoniatoiminnan muodot. Teoksessa Helosvuori, Riitta; Koskenvesa, Esko; Niemelä, Pauli & Veikkola, Juhani (toim.) Diakonian käsikirja. Helsinki: Kirjapaja, 192–232.

Helin, Matti; Hiilamo, Heikki; Jokela, Ulla 2010. Diakoniatyö – Asiakkaan palveluksessa. Helsinki: Edita.

Maarit Anttila 2011

Liite 13. Viimeinen tuomio

Viimeinen tuomio

"Kun Ihmisen Poika tulee kirkkaudessaan kaikkien enkeliensä kanssa,
hän istuu kirkkautensa valtaistuimelle.
Kaikki kansat kootaan hänen eteensä,
ja hän erottaa ihmiset toisistaan,
niin kuin paimen erottaa lampaat vuohista.
Hän asettaa lampaat oikealle ja vuohet vasemmalle puolelleen.

Sitten kuningas sanoo oikealla puolellaan oleville:
*'Tulkaa tänne, te Isäni siunaamat.
Te saatte nyt periä valtakunnan,
joka on ollut valmiina teitä varten maailman luomisesta asti.
Minun oli nälkä, ja te annoitte minulle ruokaa.
Minun oli jano, ja te annoitte minulle juotavaa.
Minä olin koditon, ja te otitte minut luoksenne.
Minä olin alasti, ja te vaatetitte minut.
Minä olin sairas, ja te kävitte minua katsomassa.
Minä olin vankilassa, ja te tulitte minun luokseni.'*

"Silloin vanhurskaat vastaavat hänelle:
*'Herra,
milloin me näimme sinut nälissäsi ja annoimme sinulle ruokaa,
tai janoissasi ja annoimme sinulle juotavaa?
Milloin me näimme sinut kodittomana ja otimme sinut luoksemme,
tai alasti ja vaatetimme sinut?
Milloin me näimme sinut sairaana tai vankilassa ja kävimme sinun luonasi?'*

Kuningas vastaa heille:
*'Totisesti: kaiken, minkä te olette tehneet yhdelle näistä vähäisimmistä veljistäni,
sen te olette tehneet minulle.'*

"Sitten hän sanoo vasemmalla puolellaan oleville:
*'Menkää pois minun luotani, te kirotut, ikuiseen tuleen,
joka on varattu Saatanalle ja hänen enkeleilleen.
Minun oli nälkä, mutta te ette antaneet minulle ruokaa.
Minun oli jano, mutta te ette antaneet minulle juotavaa.
Minä olin koditon, mutta te ette ottaneet minua luoksenne.
Minä olin alasti, mutta te ette vaatettaneet minua.
Minä olin sairas ja vankilassa, mutta te ette käyneet minua katsomassa.'*

"Silloin nämäkin kysyvät:
*'Herra,
milloin me näimme sinut nälissäsi tai janoissasi,
kodittomana tai alasti,
tai sairaana tai vankilassa,
emmekä auttaneet sinua?'*

Silloin hän vastaa heille:
*'Totisesti: kaiken, minkä te olette jättäneet tekemättä yhdelle näistä vähäisimmistä,
sen te olette jättäneet tekemättä minulle.'*

"Ja niin he lähtevät,
toiset iankaikkiseen rangaistukseen,
mutta vanhurskaat iankaikkiseen elämään."

Matt. 25:31-46

Liite 14. Palautelomake

Palaute pelistä Pidä huolta

Arviointiasteikko

5= :D

4= :)

3= :/

2= :(

1= :'(

Ympyröi oma mielipiteesi

pelin kokonaisuudessaan	1	2	3	4	5
ulkoasu	1	2	3	4	5
helposti opittavissa	1	2	3	4	5
ohjeen selkeys	1	2	3	4	5
kiinnostava	1	2	3	4	5
viihdyttävä	1	2	3	4	5
opettavainen	1	2	3	4	5
hauska	1	2	3	4	5

Väittämät

Pelin sanat olivat liian vaikeita	KYLLÄ	EI
Pelin kysymykset olivat liian vaikeita	KYLLÄ	EI
Halusin pelata peliä uudelleen	KYLLÄ	EI
Peli loi hyvää tunnelmaa	KYLLÄ	EI
Peli oli liian kilpailuhenkinen	KYLLÄ	EI
Peli lisäsi kiinnostustani diakoniatyöhön	KYLLÄ	EI

Mitä uutta opit diakoniatyöstä?

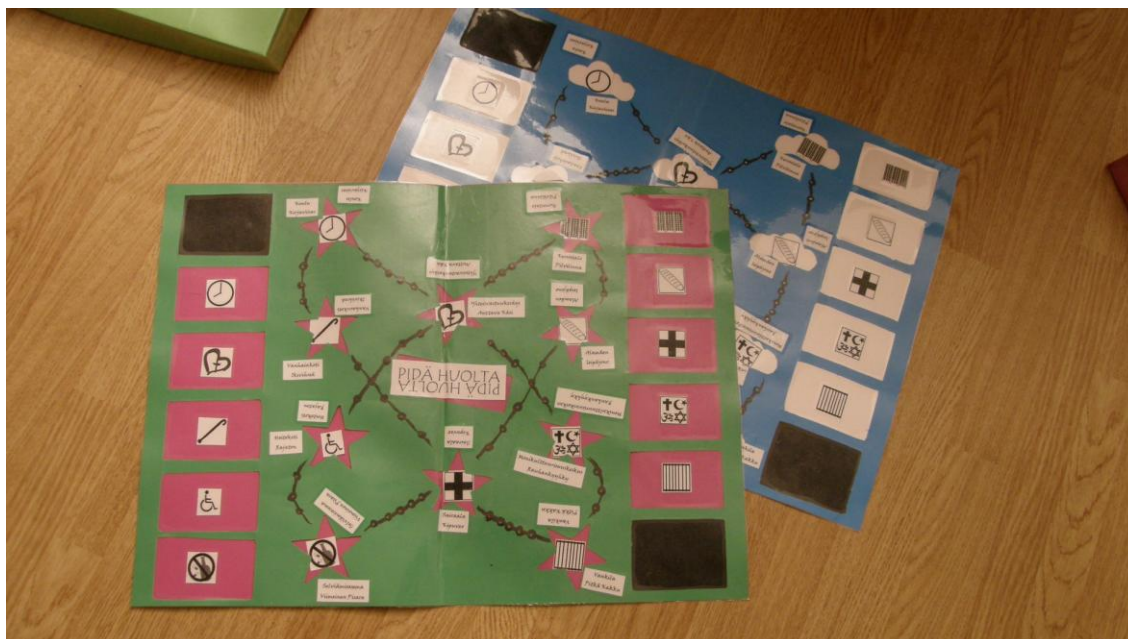
Toimiko pelaaminen ongelmitta?

(esim. oliko sanoja riittävästi?)

Miten kehittäisit peliä?

Vapaa sana

KIITOS PALAUTTEESTASI! ☺



Pelilaudat. Pelilaudoissa on kaksi eriväristä kartonkia päällekkäin, joista ylempään on kaiverrettu reikiä, esim. tähdet ja pilvet.



Sanakortteja on 300 kappaletta, joissa jokaisessa on kiinni oman teemansa logo. Teemoja on 10 erilaista.