

Anita Korhola, Pekka Korhola

OHEISOHJELMAKANSIO VUOKATTI HUSKY OY:LLE

Opinnäytetyö
Kajaanin ammattikorkeakoulu
Matkailu-, ravitsemis- ja talousala
Matkailu
Kevät 2008



**Kajaanin
ammattikorkeakoulu**

OPINNÄYTETYÖ TIIVISTELMÄ

Koulutusala Matkailu-, ravitsemis- ja talousala	Koulutusohjelma Matkailu
Tekijä(t) Anita Korhola, Pekka Korhola	
Työn nimi Oheisohjelmakansio Vuokatti Husky Oy:lle	
Vaihtoehtoiset ammattiopinnot	Ohjaaja(t) Anneli Karppinen
	Toimeksiantaja Vuokatti Husky Oy
Aika Kevät 2008	Sivumäärä ja liitteet 35+41
<p>Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena on kehittää toimeksiantajallemme Vuokatti Husky Oy:lle oheisohjelmakansio tukemaan yrityksen varsinaisia päätuotteita: tarhavierailuja, koiravaljakkoajeluja ja -safareita.</p> <p>Saimme Vuokatti Husky Oy:ltä toimeksiannon suunnitella ja toteuttaa oheisohjelmakansio, jonka tulee sisältää päätuotteita täydentäviä lyhyitä ja helposti toteutettavia ryhmäytymisaktiviteetteja. Pääasiallisiksi kohderyhmiksi määriteltiin suomalaiset yritysmatkailija- sekä leirikouluryhmät.</p> <p>Opinnäytetyömme ensimmäisessä osassa käsittelemme elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen teoreettista taustaa sekä matkailun tuotekehitystä, jossa painopiste on segmentoinnissa ja turvallisuudessa.</p> <p>Toisessa osassa käsittelemme aluksi yrityksen taustoja ja tuoteympäristöä, johon oheisohjelmakansio sijoittuu. Kerromme myös, millä perusteilla kansio rakentui lopulliseen muotoonsa. Lisäksi tarkoituksenamme oli selvittää, toimivatko kehittelemämme ja meille tuntemattomat harjoitteet käytännössä. Testasimme osan aktiviteeteista 4.4.2008 testiryhmän kanssa, johon kuului kuusi henkilöä. Tulokset testipäivästä löytyvät raportista.</p> <p>Lopussa pohdimme tuotekehityksen aikana esille tulleita asioita ja huomioita sekä onnistumistamme eri osa-alueilla.</p> <p>Kehittämistyön tuloksena syntyi liitteenä oleva oheisohjelmakansio, joka sisältää 30 ensisijaisesti lapsi- nuoriso- ja aikuisryhmille suunniteltua aktiviteettia. Aktiviteetit ovat luonteeltaan muun muassa yhteistoimintaa ja ongelmanratkaisukykyä vaativia.</p>	
Kieli	suomi
Asiasanat	elämyspedagogiikka, seikkailukasvatus, oheisohjelmat
Säilytyspaikka	<input checked="" type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun Kaktus-tietokanta <input checked="" type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto

School Tourism	Degree Programme Tourism
Author(s) Anita Korhola, Pekka Korhola	
Title Guide for Vuokatti Husky Ltd	
Optional Professional Studies	Instructor(s) Anneli Karppinen
	Commissioned by Vuokatti Husky Ltd
Date Spring 2008	Total Number of Pages and Appendices 35+41
<p>The purpose of this final year project was to develop a guide to short events for Vuokatti Husky Ltd. The guide was going to support the company's main products: husky center visits and husky sledding. The research was commissioned by Vuokatti Husky Ltd.</p> <p>The study aimed at planning and accomplishing a guide to short additional events which would include simple teambuilding activities. The main target groups were Finnish business travelers and camp school groups.</p> <p>The first part of the thesis discussed the theoretical background of the adventure pedagogy and the adventure education. Also the theories of the product developing in tourism market were clarified. The focus was on segmentation and safety issues.</p> <p>The second part of paper dealt with the background of the company and the product environment where the additional events would take place. The final form of the guide was also paid attention to. Most of the activities were tested in April 2008. The results of the tests are included in the report.</p> <p>The last part of the thesis discussed the processes, procedures and the successes of this product development project.</p> <p>The final outcome of the development work is an event guide including 30 short activities, which are primarily targeted on children, young and adults.</p>	
Language of Thesis	Finnish
Keywords	experience education, adventure education
Deposited at	<input checked="" type="checkbox"/> Kaktus Database at Kajaani University of Applied Sciences <input checked="" type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 ELÄMYSPEDAGOGIIKKA	2
2.1 Elämyspedagogiikan määritelmiä	2
2.2 Elämyspedagogiikan historiaa	2
2.3 Kurt Hahnin pedagogiikka	3
2.4 Elämyspedagogiikka nykyään	4
3 SEIKKAILU JA SEIKKAILUKASVATUS	7
3.1 Seikkailun määritelmiä	7
3.2 Seikkailukasvatus ja huippukokemus	11
3.2.1 Seikkailukasvatus	11
3.2.2 Huippukokemus	13
3.3 Ohjaajan merkitys seikkailukasvatuksessa	13
4 MATKAILUN TUOTEKEHITYS	15
4.1 Matkailutuote	15
4.2 Tuotekehityksen syyt ja tarpeet	15
4.3 Matkailun ohjelmapalvelut	16
4.4 Tuotekehityksen suunnitteluprosessi	16
4.5 Segmentointi	17
4.6 Turvallisuus	18
4.6.1 Turvallisuus käsitteenä	18
4.6.2 Yleiset vaatimukset ohjelmapalveluiden turvallisuudelle	19
4.6.3 Eläimet ohjelmapalveluissa	19
4.7 Matkailutuotteen laatu	19
4.7.1 Laadun merkitys	20
5 OHEISOHJELMAOPAS VUOKATTI HUSKYLLE	22
5.1 Toimeksiantaja	22
5.2 Oheisohjelmakansion lähtökohdat ja tausta	23
5.3 Oheisohjelmakansio	24
5.4 Tuotteen testaus	25
5.5 Testitulokset	28

6 POHDINTA

32

LÄHTEET

34

1 JOHDANTO

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli kehittää toimeksiantajallemme Vuokatti Husky Oy:lle oheisohjelmakansio tukemaan yrityksen varsinaisia tuotteita.

Opinnäytetyön idea lähti liikkeelle aloitellessamme opintoihin kuuluvaa harjoittelua Vuokatti Huskulla. Yrityksen edustajan Riitta Turpeisen kanssa käymissä keskusteluissa ilmoitimme halukkuudestamme tehdä opinnäytetyö yritykselle harjoittelun yhteydessä. Pyysimme häntä määrittelemään tarpeita, joita yrityksellä on. Turpeisen mukaan yritykseltä puuttui varsinaisia tuotteita täydentäviä lyhyitä aktiviteetteja.

Ideoinnin tuloksena syntyi erilaisia ryhmäytymisaktiviteetteja sisältävä oheisohjelmakansio. Kansion avulla yritys voi täydentää olemassa olevia ohjelmiaan, esimerkiksi tarhavierailuja leirikouluryhmille.

Ohjelmopalvelujen tuottaminen on toimintaa, jossa saa varautua monenlaisiin yllätyksiin. Vaikka ohjelma olisi hyvin suunniteltu, voi muutoksia tapahtua palveluntuottajasta riippumattomista syistä. Tilanteenmuutoksiin reagointi vaatii hyvää tilannetajua ja jonkinlaista ennalta varautumista. Tyypillisiä tilanteita ovat aikaan ja aikatauluihin liittyvät muutokset. Oheisohjelmaopas tarjoaa mahdollisuuden odotusaikojen täyttämiseen, ja vaihtoehtoja myös varsinaisten tuotteiden sisältöön.

2 ELÄMYSPEDAGOGIIKKA

2.1 Elämyspedagogiikan määritelmiä

Elämyspedagogiikan taustalta ei löydy mitään yhtenäistä kasvatusteoriaa, vaan se koostuu useista teorioista, joiden näkemyksissä voi olla suuriakin eroja. Elämyspedagogiikan päämääränä on kokonaisvaltainen kokemus ja oppiminen, jossa oppimisen välineinä toimivat ryhmän välinen vuorovaikutus ja toisten ihmisten kunnioittava kohtaaminen ja arvostaminen. Luonto oppimisympäristönä luo puitteet aidolle kokemukselle. (Hemmi 2005, 585 – 586.)

Elämyspedagogiikassa käytännön toiminnot voidaan jakaa neljään osa-alueeseen:

- sosiaalistamisleikit, joiden tarkoitus on tutustuttaa ryhmän jäsenet toisiinsa
- ryhmäaloitteisuuteen liittyvät tehtävät, joissa ryhmä selvittää yhteistyönä sille asetettuja ongelmia tai tehtäviä
- yksilöllisiä haasteita sisältävät tehtävät, kuten köysi ja kiipeilytehtävät
- ulkoilmatoiminnot, esimerkiksi melonta, patikointi, koskenlasku ja vuorikiipeily.

(Telemäki 1998, 44.)

Elämyspedagogiikassa käytettävät metodisia periaatteita ovat, että oppiminen on toiminta-orientoitunutta ja sosiaalista sekä vaatimusten tulee olla osanottajan kannalta vaikeita muttei ylivoimaisia saavuttaa. Kokemusten tulee olla kokonaisvaltaisia ja toimintoihin ohjaamisen jälkeen ryhmävastuuseen siirtymisen tulee tapahtua niin pian kuin mahdollista. Tilanteiden tulee olla todellisia, konkreettisia sekä monipuolisia. (Telemäki 1998, 54.)

2.2 Elämyspedagogiikan historiaa

Jo tuhansia vuosia sitten nuoria kasvatettiin saattamalla heidät haasteellisiin tilanteisiin, jotta nähtiin, kuinka he niistä selviytyvät, ja toisaalta, jotta nuoret ymmärtäisivät, mitä elämä tulee heiltä vaatimaan. Seikkailut olivat myös valintakoe, joissa kykenevimät valittiin koulutetta-

viksi johtajiksi. Monilla luonnonvaraisilla kansoilla seikkailu oli osa jokapäiväistä elämää; kasvatus oli kokonaisvaltaista ja konkreettista elämää luonnollisissa olosuhteissa. (Telemäki 1998, 1.)

Kreikassa kaupunkivaltioiden kasvatustjärjestelmä pohjautui laajalti nuorukaisten initiaatioon. Se sisälsi sotilaskoulutusta, väliaikaista eristämistä ja karaisua. Koulutuksen taustalla oli valtion turvallisuuden ja jatkuvuuden takaaminen. (Telemäki & Bowles 1998, 8.) Platonin Valtio-teoksessa on keskustelu siitä, miten lapsia voitaisiin onnistuneimmin kasvattaa kantamaan aikuisuuden tuomia velvoitteita ja vastuuta. Urhoollisuutta pystyttiin hänen mukaansa edistämään parhaiten käytännön tilanteissa. (Telemäki 1998, 1.)

Amos Comeniusta (1592-1670) pidetään ulkona luonnossa tapahtuvan opetuksen perustajana. Comenius tähdensi luonnon tärkeyttä kasvatuksessa, havaintojen teon merkitystä sekä yhteistoiminnallista oppimista. Comeniuksen kasvatuksellisenä päämääränä oli laaja-alainen, monipuolinen ja holistinen yksilö. (Telemäki 1998, 3.)

Varsinaisen elämyspedagogiikan teoreettiset juuret löytyvät Wilhelm Diltheyn (1833-1911) humanistisesta psykologiasta. Sen mukaan elämä ja kokemukset edellyttävät subjektiivista tietoisuutta tärkeiksi arvostetuista asioista. Kokemukset puolestaan johtavat tietoon ja näkemuksiin. Myös elämyspedagogiikassa painottuvat keskeisellä tavalla eläminen, tieto, kokemukset ja näkemys. (Telemäki 1998, 2.)

2.3 Kurt Hahnin pedagogiikka

Kurt Hahn on tunnetuin elämys- ja seikkailupedagogiikan kehittäjä. Hahn alkoi Platonin Valtio-teoksen luettuaan suunnittelemaan uutta koulua, jossa ajattelun ja toiminnan maailmat eivät olisi toisilleen vastakkaiset. Hahn oli huolissaan lapsiin ja nuoriin vaikuttavista yhteiskunnallisista sairauksista, kuten liikkumisen liiasta helpottumisesta, aloitteellisuuden ja yritteliäisyyden vähenemisestä, muistin ja mielikuvituksen heikkenemisestä, käden taitojen unohduttamisesta, itsekurin rappeutumisesta ja säälin heikentymisestä. (Telemäki 1998, 8 – 9.)

Ensimmäisen maailmansodan jälkeen Hahn toimi Saksan keisariajan viimeisen valtakunnan kanslerin prinssi Max von Badenin apulaisena. Prinssi oli Hahnin lailla kiinnostunut Platonis-

ta ja kasvatuksesta. Vuonna 1920 hän perustikin yhteiskasvatukseen perustuvan Salemin koulun ja Kurt Hahn nimitettiin koulun johtajaksi. (Telemäki 1998, 9.)

Salemin koulun kautta oli tarkoitus levittää persoonallisen vastuun, ystävällisyyden ja oikeudenmukaisuuden sanomaa. Kasvatustavoitteina oli luonteen, sisäisen ryhdin, oikeudenmukaisuuden, vastuullisuuden ja lujouden vahvistaminen. Pettymysten ja tappioidenkin kautta opittiin ja kokemuksia käytettiin hyväksi. Koulun alusta saakka opetuksessa pantiin suurta painoa myös retkeilyyn ja matkoihin, jotka ulottuivat Suomeenkin saakka. (Lehtonen 1998, 14 – 15.)

Hahnilainen elämyspedagogiikka muodostuu neljästä osa-alueesta: fyysisestä harjoituksesta, projektista, retkestä ja pelastuskoulutuksesta. Näiden osa-alueiden oli tarkoitus herättää nuori huomaamaan, että Minuakin tarvitaan ja Minäkin osaan. Kasvatuksen tehtävänä oli pehmentää kovia ja rohkaista arkoja. (Telemäki 1998, 16, 18.)

2.4 Elämyspedagogiikka nykyään

Kurt Hahnin esittämä luettelo yhteiskunnallisista sairauksista pitää edelleen paikkaansa, mutta Peter Becker on laajentanut sitä vastaamaan modernin yhteiskunnan aiheuttamia menetyksiä:

- kokonaiskuvan kadottaminen
- kulutusmyönteisyys- ja alttius
- aistiherkkyyden tylsistyminen
- ruumiillisuuden ja kunnon heikkeneminen
- ihmisten kyky pitkäaikaiseen sitoutumiseen romahtanut
- jokapäiväistä elämää koskeva sääntely
- kokemusten sirpaloituminen
- perinteiden häviäminen

- tekniikan holhoukseen joutuminen. (Telemäki & Bowles, 30.)

Näitä puutteita ja menetyksiä vastaan käytetään elämyspedagogisia menetelmiä, jotka merkitsevät kokonaisvaltaisuutta, välittömyyttä, luonnon kokemista vastakohtana valmiille ympäristölle, puhtautta, itsensä toteuttamista, yksinkertaista elämää, aistien elvyttämistä, eläväksi tekevää oppimista ja sosiaalista kanssakäymistä. (Telemäki & Bowles 2001, 30.)

Rüdiger Gilsdorfin mukaan elämyspedagogiikan pyrkimyksenä on nuoren oman identiteetin etsiminen ja sen kautta mahdollisuus mielekkääseen ja tyydyttävään elämään. Näin vahvistetaan myös luottamusta omiin kykyihin, valmiutta tunteiden havainnointiin ja hyväksymiseen. Lyhyesti elämyspedagogiikan tehtävänä on tehdä ihmisistä vahvoja vaikeiden tilanteiden kohtaamisen kautta. (Telemäki & Bowles 2001, 30.)

Oulun yliopiston Kajaanin opettajankoulutuslaitoksen kasvatustieteen professori Matti Telemäki tutkii elämyspedagogiikan olemusta Gilsdorfin esityksen pohjalta kolmesta näkökulmasta: kasvuhakuisuudesta, kokonaisvaltaisuudesta ja itseohjautuvuudesta. Lähtökohtana elämyspedagogiselle ohjelmalle on saattaa osanottajat epätasapainon tilaan esimerkiksi viemällä heidät tuntemattomaan ympäristöön, jossa heidän tehtävänä on ratkaista erilaisia ongelmia. Samalla luodaan tilanne, jossa yhteistoiminnalla voidaan saavuttaa tuloksia ja ratkaista ongelmat. (Telemäki & Bowles 2001, 31.)

Elämyspedagogiikka on jatkuvaa toiminnan ja opitun asian pohdiskelun, reflektion, vuorovaikutusta. Opittujen asioiden pohdinnan avulla kokemukset yhdistetään tulevaisuuden haasteisiin. Kokemusten hyödyntäminen mielekkäästi on monesti haasteellisempaa kuin elämyksen hankkiminen. Reflektiot voivat saada monenlaisia muotoja, niiden tulisi kuitenkin olla mahdollisimman konkreetteja, suuntautua tulevaisuuteen ja sisältää positiivista energiaa sekä antaa tilaisuus erilaisille vaihtoehtoisille tavoille vastata. (Telemäki & Bowles 2001, 32.)

Elämyspedagogiikassa luonteenomaista on suosia menetelmiä, joiden tarpeellisuutta ja välttämättömyydenäkin ratkaisuna on yhteistyö. Telemäki näkee tämän myös erotuksena seikkailulle, jossa tekijä on ja selviytyy yksin. (Telemäki & Bowles 2001, 32.)

Ihminen tuntee saavuttaneensa jotakin, kun hän voi itse asettaa tavoitteensa, jotka ovat myös mahdollisia toteuttaa. Elämyspedagogiikalle on ominaista keskeneräisen tilanteen dynamiikka, osanottajat saavat vastuun suoriutua tehtävästä omillaan, tulematta häirityksi silloinkaan kun ratkaisuyritys epäonnistuu. Tämä asettaa haasteen myös aktiviteeteille: niiden tulee olla

niin joustavia, että osallistujilla on mahdollisuus erilaisiin sovelluksiin, uudelleen järjestelyihin ja muutoksiin. (Telemäki & Bowles 2001, 33.)

Jörg Ziegenspeckin mukaan elämyspedagogiikka liittyy selkeästi kasvatukseen ja sosiaaliseen oppimiseen. Nämä painottuvat elämyspedagogiikassa selkeämmin toisin kuin seikkailukasvatuksessa, jossa seikkailuja ei voida etukäteen ennakoida tai suunnitella. (Lehtonen 1998, 20.)

3 SEIKKAILU JA SEIKKAILUKASVATUS

3.1 Seikkailun määritelmiä

Seikkailulle ei ole olemassa yhtä yleispätevää määritelmää. Seuraavassa on englantilaisten matkailun ja seikkailukasvatuksen asiantuntijoiden John Swarbrookin, Colin Beardin, Suzanne Leckien ja Gill Pomfretin (2003) lista seikkailun ydintuntemerkeistä ja –ominaisuuksista:

- epävarma lopputulos
- vaara ja riskit
- haaste
- ennalta aavistettava palkkio
- uutuudenviehätys
- piristys ja jännitys
- todellisuuspakoisuus ja arjesta irtautuminen
- tutkiminen ja löydöt
- uppoutuminen ja keskittyminen
- vastakohtaiset tunteet.

Monet näistä ominaisuuksista ovat toisiinsa liittyviä tai toisistaan riippuvaisia, esimerkiksi uutuudenviehätys tukee sekä haasteentuntua että ärsytyksen astetta. Mikään näistä ominaisuuksista yksinään ei tee seikkailua, ja toisaalta kaikkien esiintyessä, seikkailu on enemmän tai vähemmän taattavissa. (Swarbrooke, Beard, Leckie & Pomfret 2003, 9.)

Epävarma lopputulos

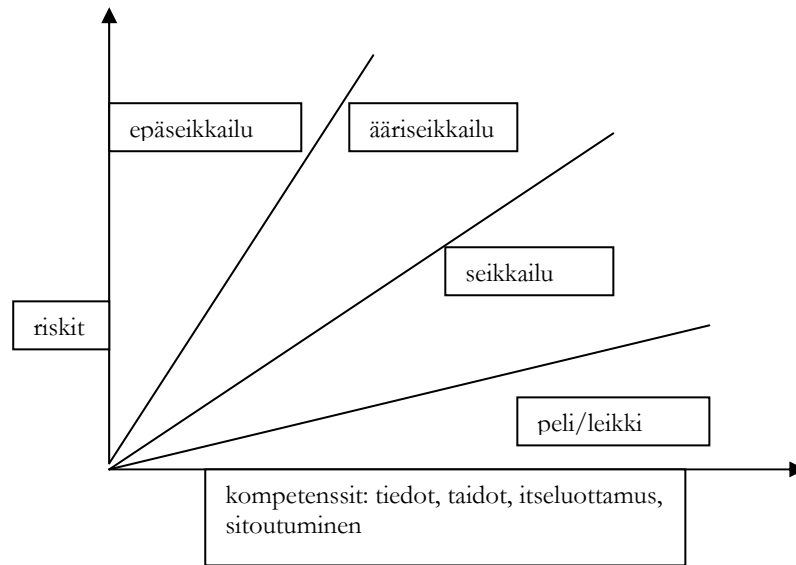
Yksi tärkeimmistä seikkailun tuntomerkeistä on lopputuloksen epävarmuus. Taatun ratkaisun puuttuminen elämykseltä auttaa stimuloimaan jännitystä ja velvoittaa osallistujaa. Epävarmuus on yksi niistä tekijöistä, jotka asettavat haasteen ja se voi syntyä lukemattomilla eri tavoilla. Vaaran läsnäolo, joka vuorostaan luo riskejä, varmistaa että lopputulos ei ole ennustettavissa. Epävarmuus voi myös syntyä uutuudenviehätyksestä. (Swarbrooke ym. 2003, 9 – 10.)

Vaara ja riskit

Vaara ja riskit ovat läheisesti kytköksissä epävarmuuteen. Epävarmuus itsessään luo riskin tunteen ja riski vahvistaa epävarmuutta. Riski on myös itsensä vaaraan asettamista. Riskit voivat vahingoittaa sekä fyysistä hyvinvointia, seurauksena voi olla esimerkiksi loukkaantuminen tai jopa kuolema, tai psyykkistä hyvinvointia, jolloin seurauksena on nöyryytys tai häpeä. Vaara piilee monissa eri tilanteissa, eikä se aina esiinny ilmeisissä muodoissa kuten jäinen silta tai voimakas pohjavirtaus. (Swarbrooke ym. 2003, 10.)

Haaste

Tekijät, kuten epävarma lopputulos, vaara ja odotukset selviytyä vaikeista olosuhteista, luovat yhdessä haasteen. Haaste voi olla luonteeltaan älyllinen, moraalinen, henkinen, emotionaalinen tai fyysinen. Haasteen aste vaikuttaa seikkailukokemuksen intensiteettiin luoden jatkumon erittäin seikkailullisesta kevyesti seikkailulliseen. Haaste ei ole riippuvainen ainoastaan vaarallisuuden asteesta, vaan myös osallistujan taidoista ja kyvyistä. Taidot voivat olla fyysisiä tai teknisiä taitoja tai henkilökohtaisia ominaisuuksia. (Swarbrooke ym. 2003, 10.)



KUVA 1. Mortlockin seikkailun tasot (Verhelä 2007, 20)

Mortlock selvitti riskien ja pätevyuden, eli tietojen ja taitojen, suhdetta seikkailun viitekehyydessä. Jos vaarallisuuden aste on alhainen ja taidon määrä korkea, kokemus voidaan kuvailla leikiksi – helpoksi ja nautittavaksi. Toisessa ääripäässä aktiviteetin luonteen ylittäessä osallistujan taidot kokemus kääntyy epäseikkailuksi ja pahimmillaan johtaa onnettomuuteen. Kuvio osoittaa Mortlockin käsityksen siitä, että seikkailun käsite on suuresti riippuvainen mentaalista ja psyykkisistä tekijöistä. (Swarbrooke ym. 2003, 10.)

Ennalta aavistettava palkkio

Seikkailuun osallistujat odottavat, että he hyötyvät kokemuksistaan, kokemus on siis luontainen palkkio. Seikkailu on vapaaehtoista ilman mitään pakkoa, ja tässä suhteessa sillä on samoja erityispiirteitä vapaa-ajan kanssa. Seikkailut ovat myös, kuten vapaa-aikakin, itseohjautuvia sekä sisäisesti motivoivia. Seikkailulla voi myös olla jokin erityinen tavoite, mutta vaikka sen saavuttamisessa epäonnistuttaisiinkin, ei se ole este saavuttaa palkkion saamisen tuntua. Monet saavat tyydytystä hyvästä yrityksestä. Palkkio voi olla yhtäältä jotain abstraktia, kuten huippukokemus, toisaalta myös konkreettinen esine. (Swarbrooke ym. 2003, 11.)

Uutuudenviehätys

Useimmat seikkailut sisältävät jonkin uuden asian tekemistä tai kokemista. Uutuudenviehätys voi olla merkittävä osa seikkailukokemusta tapauksissa, joissa kaikki on uutta ja tuoretta. Toisaalta se voi olla vain pieni ero aikaisempiin kokemuksiin. Kokemus, joka on suora toisinto aikaisemmasta kokemuksesta, ei voi olla seikkailu. (Swarbrooke ym. 2003, 12.)

Piristys ja jännitys

Seikkailu on piristävä ja voimakas kokemus. Seikkailun aikana ihmiset altistuvat aisteja, tunteita, älyä ja kehon fysiologiaa stimuloiville ympäristöille ja tilanteille. Monet seikkailijat kertovat, että seikkailu kasvattaa välittömyyden ja elossa olemisen tunnetta. Jännityksen suuri määrä aiheuttaa ihmisessä kiihtymystä, mutta jännityksen määrän tarve riippuu yksilöstä. Tässäkin huomataan seikkailun subjektiivinen luonne. (Swarbrooke ym. 2003, 12 – 13.)

Todellisuuspakoisuus ja arjesta irtautuminen

Seikkailun stimulaatio ja intensiteetti siirtävät kokemuksen arkielämää korkeammalle ja antavat tapahtuneelle erityisen ja merkittävän leiman. Uutuuselementti tukee todellisuuspakoisuutta. Eksoottinen ympäristö, uudet aktiviteetit tai epätavalliset sosiaaliset normit antavat mahdollisuuden astua rinnakkaisuniversumiin, missä tavoitteet voivat olla erilaisia. Seikkailu on jotain erilaista. Tavallinen maailma ja jokapäiväiset huolet jäävät taakse. (Swarbrooke ym. 2003, 13.)

Tutkiminen ja löytäminen

Tutkiminen ja löytäminen ovat seikkailuprosessin ydinosia. Kasvanut tietämys ja itsetietoisuus, jotka ovat tulosta uusien paikkojen, kulttuurien ja taitojen löytämisestä, muodostavat palkkion, kuten edellä on mainittu. Moni seikkailumatkailukokemus perustuu ajalliseen ja matkalliseen haastavuuteen, aivan kuten varhaisten tutkimusmatkailijoiden tekemät taivallukset. Kuitenkin löytöretki voi aivan yhtä hyvin viitata psyykkiseen, emotionaaliseen tai henkiseen kasvuun, joka on saatu kokemuksesta. (Swarbrooke ym. 2003, 13.)

Uppoutuminen ja keskittyminen

On olemassa mentaalisia ja emotionaalisia tiloja, jotka aikaansaadaan seikkailun aikana ja niihin sisältyy uppoutuminen ja keskittyminen. Haaste vaatii taitojen tai voimanponnistuksen keskittyntä käyttöä. Yleisesti seikkailun aikana on jaksoja, jolloin keskittyminen on intensiivistä. (Swarbrooke ym. 2003, 14.)

Vastakohtaiset tunteet

Seikkailu on emotionaalinen kokemus. Usein ihmiset kuluttavat tietyn määrän henkistä energiaa jo ennen seikkailun aktiivista osaa, esimerkiksi uneksimiseen, huolehtimiseen, toiveisiin ja luottamuksen rakentamiseen. Joidenkin kokemusten osien epävarmuus, riskit ja silkkä vaikeus merkitsee sitä, että suurin osa ihmisistä käy läpi vastakohtaisten tunteiden aallokon. Näiden vastakkaisten tunteiden puuttuminen herättää kysymyksen, voiko pelkästään mukava ja hauska kokemus olla oikea seikkailu. (Swarbrooke ym. 2003, 14.)

Simon Priestin määritelmän mukaan seikkailu on mikä tahansa kokemus, joka johtaa epävarmaan lopputulokseen. Seikkailun tulee olla sisäisesti motivoiva ja vapaasti valittavissa. Josef Kochin määrittelyssä seikkailukasvatuksesta seikkailu sijoittuu osallistujille vieraaseen ympäristöön. Seikkailutilanteisiin liittyy toimintaa, josta on vaikea kieltäytyä ja ennen fyysisen toiminnan aloittamista vaaditaan henkistä suunnittelua ja harkintaa. Seikkailutilanteisiin liittyy myös välittömyyden, ennalta-arvaamattomuuden ja yllätyksellisyyden aineksia, sekä seikkailu tarjoaa mahdollisuuden ryhmäkokemiseen. Tarkoituksena on turvallisuuden ja kontrollin, sekä toisaalta arvaamattomuuden ja itsensä voittamisen tasapainon löytäminen. (Lehtonen 1998, 19.)

3.2 Seikkailukasvatus ja huippukokemus

3.2.1 Seikkailukasvatus

Seikkailukasvatus nykymuodossaan on tunnettu noin 50 vuotta. Rajanteko seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan välillä on vaikeaa, joskin jälkimmäinen liitetään tavallisesti Kurt Hahniin. Hahnilainen elämyspedagogiikka on selkeästi kasvatuksellista ja se muodostaa selkeän prosessikonaisuuden. (Telemäki 1998, 25.)

Seikkailukasvatuksesta on esitetty monia määritelmiä. Sitä voidaan pitää lähestymistapana tai metodina, jossa pääosin luonnonympäristössä tapahtuvat haasteelliset toiminnot muodostavat puitteet useimmiten nuoren ihmisen persoonalliselle, sosiaaliselle ja kasvatukselliselle kehitykselle. (Telemäki 1998, 24.)

Josef Koch määrittelee seikkailukasvatuksen seuraavasti:

- Seikkailu sijoittuu osallistujille vieraaseen ja vaatimuksia asettavaan ympäristöön
- Seikkailutilanteisiin liittyy aina toimintaa, josta on vaikea kieltäytyä
- Ennen fyysisen toiminnan aloittamista vaaditaan henkistä suunnittelua ja harkintaa
- Seikkailutilanteisiin liittyy aina välittömyyden, ennalta-arvaamattomuuden ja yllätyksellisyyden aineksia
- Seikkailu tarjoaa mahdollisuuden ryhmäkokemiseen: uudet tilanteet, jotka vaativat rohkeutta mutta samalla aiheuttavat ahdistuneisuutta, edellyttävät ryhmältä toimintakykyä ja usein myös roolien uudelleen arviointia
- Tarkoituksena on turvallisuuden ja kontrollin, sekä toisaalta arvaamattomuuden ja itsensä voittamisen välisen tasapainon löytäminen. (Lehtonen 1998, 19.)

Hopkins ja Putnam ovat määrittäneet seikkailun toiminnaksi, jolle on ominaista alussa epävarmuus toiminnan tuloksista sekä lopussa ilo, tyydytys ja helpottuneisuus seikkailun onnistuneesta päättämisestä. Myös kokemusten merkitys itsensä löytämisen ja oppimisen kannalta painottuu. Hopkinsin ja Putnamin mukaan seikkailullisella kokemuksella on kolme komponenttia, jotka kaikki ovat yhteydessä toisiinsa:

- Minä (self): Haasteelliset ja seikkailulliset toiminnot tuottavat positiivisia tunteita ja kasvattavat minätietoisuutta.
- Muut (others): Retki on erinomainen tapa ryhmäkoheesion ja –kehityksen aikaansaamiseksi. Kuitenkin ryhmän mahdollisuus vastata haasteisiin riippuu sen sosiaalisen kehityksen asteesta.
- Luonnonympäristö (natural environment): Ympäristö asettaa sekä fyysisiä haasteita, että auttaa kaiken sen hyvän kehittymiseen, mikä seikkailukasvatuksessa on parasta. (Telemäki & Bowles 2001, 24 – 25.)

3.2.2 Huippukokemus

Psykologi Mihail Csikszentmihalyin mukaan seikkailukasvatuksessa osallistujat voivat kokea ns. flow-kokemuksen. Flow-kokemukselle on ominaista omien rajojen ylittäminen seuraavien piirteiden avulla:

- valinnanvapaus: flow on mahdollista esiintyä vain, kun ihminen kokee itsensä asioita yhdistävinä ja niistä päättävänä
- tarkkaavaisuuden keskittyminen, epäolennaisuuksien häipyminen
- pätevyyden ja hallinnan kokeminen
- tehtävällä on selkeä tavoite ja palautetta saa välittömästi
- toiminnan ja tietoisuuden sulautuminen.

Rajakokemuksessa vastuu korostuu haasteen ohella. Flow-kokemus edellyttää subjektiivisen riskin ottamista samalla kun objektiivinen turvallisuus pyritään takaamaan. Rajakokemuksia ei voi suunnitella etukäteen ja ne muistuttavat useimmiten silmänräpäystä. (Telemäki & Bowles 2001, 23.) Toimiakseen todellisina ja tuloksellisina kasvunvälineinä, huippuelämysten on kytkeydyttävä ihmisten arkeen ja myös muututtava osaksi sitä (Lehtonen 1998, 105).

3.3 Ohjaajan merkitys seikkailukasvatuksessa

Seikkailuohjaajan tärkeimpiin ominaisuuksiin kuuluu äärimmäinen joustavuus. Vaikka ohjelma olisi suunniteltu ennalta yksityiskohtaisestikin, voi suunnitelmiin tulla yllättäviä muutoksia. Etukäteen tulisi ottaa selvää mahdollisuuksien mukaan ohjattavan ryhmän ominaispiirteistä, osanottajista ja taustoista. (Telemäki 1998, 57.) Ryhmän ja yksilön erottaminen voi olla hankalaa. Ryhmä muodostuu yksilöistä, jotka ovat aina osa ryhmää tavalla tai toisella. Ryhmät ovat erilaisia: ne kehittyvät ympäröivien olosuhteiden mukaisesti. Kehityksen myötä ryhmä on jatkuvassa muutoksen ja liikkeen tilassa. (Lehtonen, toim. 1998, 102.)

Ohjaajan tehtävä oppimisprosessin aikana on tehdä itsestään tarpeeton ryhmälle (Lehtonen 1998, 98). Mitä enemmän ohjaaja joutuu puuttumaan ryhmän toimintaan, sitä vähäisempi on

osanottajien oppimiskokemus. Myös ohjaaja voi oppia osallistujilta olemalla avoin vuorovai-
kutukselle. (Telemäki 1998, 58.)

Hyvän seikkailuohjaajan muita ominaisuuksia ovat terve arviointikyky, korkeat tavoitteet ja
johdonmukaisuus. Ohjaaminen vaatii myös hyvää itsetuntoa ja karismaa sekä kykyä innoittaa
muita. Erilaisien ryhmien kohtaaminen vaatii ohjaajalta ei-tuomitsevaa asennetta, halua auttaa
ja yksilön kunnioittamista. Unohtaa ei sovi myöskään luovuutta, positiivista suhtautumista ja
huumorintajua. (Telemäki 1998, 59.)

4 MATKAILUN TUOTEKEHITYS

4.1 Matkailutuote

Matkailutuote on luonteeltaan palvelu. Palvelutuotteelle on ominaista, että asiakkaalle tarjottava tuote on jotain aineetonta ja jota tuotetaan sekä kulutetaan samanaikaisesti. Palvelun aineettomuudesta johtuen matkailutuotteita ei voi varastoida, patentoida tai esitellä sellaiseen valmiina tuotteena. Palvelun aineettomuus aiheuttaa sen, että epäonnistunutta palvelukokemusta ei voi palauttaa. Yleensäkin kokemus on vaikeampi korvata tai hyvittää kuin esimerkiksi rikki mennyttä tavaraa. (Komppula & Boxberg 2002, 10 – 11.)

Matkailututkimuksessa käytetään yleisesti matkailutuotteesta määritelmää, joka esittää matkailutuotteen viidestä komponentista koostuvana pakettina. Komponentit ovat kohteen vetovoimatekijät, kohteen palvelut, saavutettavuus, mielikuvat kohteesta ja hinta. (Komppula & Boxberg 2002, 11.)

4.2 Tuotekehityksen syyt ja tarpeet

Usein tuotekehityksessä on kyse jo olemassa olevien tuotteiden kehittämisestä. Tuotekehityksessä voi olla kyse kokonaan uuden tuotteen kehittämisestä tai toisaalta vain minimaalisesta tyylinmuutoksesta. Uusi innovaatio on kokonaan uuden tuoteidean esilletuominen, jolle kohdemarkkinoitakaan ei ole vielä tarkkaan määritelty. Uudet liiketoiminnot koostuvat uusista palveluista, jotka kilpailevat markkinoilla muiden samaa tarvetta tyydyttävien tuotteiden kanssa. Uudet tuotteet nykyisille asiakkaille pyrkivät tavoittamaan nykyiset asiakkaat tuotteilla, joita asiakas on aikaisemmin saanut muualta. Tuotelinjan laajentaminen tarkoittaa nykyisen valikoiman laajentamista. Palvelutuotteen parannukset ja tyylinmuutokset ovat olemassaolevan tuotteen parantelua. (Komppula & Boxberg 2002, 93.)

Tuotekehityksen taustalla voi yrityksellä olla monia syitä. Tavoitteena voi olla lisätä yrityksen myyntiä. Investoinnit edellyttävät myös tulojen kasvattamista, ja se perustuu joko parempaan hintaan tai myynnin volyymin kasvattamiseen. Markkinatilanteen muutos johtuu yleensä yrityksestä riippumattomista syistä, ja sen seurauksena markkinoille voi syntyä esimerkiksi uutta

kysyntää. Myös asiakkaiden kulutustottumukset, jotka ovat nykyisin hyvin muutosherkkiä, pakottavat tuotekehitykseen. (Komppula & Boxberg 2002, 94.)

Kilpailutilanne ja siinä tapahtuvat muutokset ovat tuotekehityksen kärkisyitä. Yrityksen onnistuminen markkinoilla riippuu paljolti sen kilpailukyvyistä. Se, millaisia mahdollisuuksia yritys löytää markkinoilta, riippuu sen kyvystä olla erilainen ja vastata kilpailun uhkiin. Yritys tarvitsee asiakkaan kokeman paremmuuden muihin yrityksiin nähden. Uutuustuotteen markkinoijilla on usein etumatkaa kilpailijoihin nähden. Toisaalta potentiaalisten tulokkaiden uhka on suuri. (Bergström & Leppänen 1999, 60 – 61.)

4.3 Matkailun ohjelmapalvelut

Matkailun ohjelmapalveluille löytyy monia eri määritelmiä. Matkailututkimuksessa ja kirjallisuudessa ohjelmapalvelut käsitteenä on suhteellisen uusi ilmiö. World Tourism Organization määrittelee matkailun ohjelmapalvelut vesi- ja ranta-aktiviteetteihin, talviaktiviteetteihin, luontomatkailuun, sosiaaliseen elämään ja kilpailuihin. Tästä määritelmästä johtaen Hemmi ja Vuoristo ovat määritelleet ohjelmapalvelut Suomen markkinoilla kahteen ryhmään. Toinen ryhmä muodostuu harrastus- ja virkistyspalveluista, joita ovat luontoaktiviteetit, rakennetut aktiviteetit ja huvikohteet sekä kilpailutapahtumat. Toinen ryhmä muodostuu kulttuuri- ja taidepalveluista. (Verhelä 2007, 16.)

Ohjelmapalveluja voidaan määritellä myös asiakkaan osallistumisen toiminta-asteen mukaan. Asiakas voi olla täysin passiivinen tarkkailija maksuttomassa tilaisuudessa tai katsojana maksullisessa tilaisuudessa tai osallistua aktiivisena toimijana johonkin ohjattuun tai opastettuun aktiviteettiin. (Verhelä 2007, 17.)

4.4 Tuotekehityksen suunnitteluprosessi

Uuden tuotteen kehittäminen on selkeästi jaoteltava prosessi. Kehittämistyö lähtee liikkeelle uuden tuotteen tai palvelun ideoimisella joko yrityksen sisäisesti, kilpailijoilta kopioimalla tai asiakkaiden palautteen perusteella. Sen jälkeen idea hahmotellaan konkreettiseksi tuotteeksi,

jonka jälkeen tuotetta testataan. Testaus on hyvä tapahtua ulkopuolisten henkilöiden kanssa, jotka voivat asettua asiakkaan asemaan. (Verhelä & Lackman 2003, 75 – 76.)

Kun tuote on muotoutunut lopulliseksi, se hinnoitellaan. Tämän jälkeen tuote on valmis saatettavaksi mahdollisten asiakkaiden ja jälleenmyyjien tietoisuuteen. Seuraavaksi tuote tai palvelu toteutetaan asiakkaiden kanssa. Asiakkailta ja yhteistyökumppaneilta voidaan kerätä palautetta tuotteesta ja sen perusteella tuotetta voidaan kehittää edelleen. (Verhelä & Lackman 2003, 76.)

4.5 Segmentointi

Erilaiset matkustustarpeet luovat matkailukysyntää, joka muodostaa matkailun kokonaismarkkinat. Markkinoita voidaan tarkastella monessa mittakaavassa, joko yksittäisen yrityksen, tai vaikka koko maailman näkökulmasta. Markkinoiden koko ja luonne määräytyy potentiaalisten asiakkaiden olinpaikan mukaan. (Komppula & Boxberg 2002, 74.)

Segmentointi tarkoittaa markkinoiden jakamista keskenään homogeenisiin ryhmiin jonkin segmentointikriteerin perusteella. Perusteena segmentoinnille ovat asiakkaan tarpeet. Segmentoinnissa pyritään löytämään asiakasryhmiä, joilla on tarve samanlaisille tuotteille. (Komppula & Boxberg 2002, 75.)

Perinteisesti matkailussa on segmentointiperusteina käytetty sosiodemografisia tekijöitä, esimerkiksi ikä, sukupuoli ja koulutus, maantieteellisiä tekijöitä, psykografisia tekijöitä, kuten elämäntyyli, ja käyttäytymiseen liittyviä tekijöitä. Perusajatus segmentoinnille on, että erilaisia tekijöitä korostamalla voidaan samaa tuotetta markkinoida monille eri kohderyhmille. (Komppula & Boxberg 2002, 76 – 78.)

4.6 Turvallisuus

4.6.1 Turvallisuus käsitteenä

Turvallisuuden käsite on laaja, eikä määrittely ole aivan yksiselitteistä. Turvallisuutta voidaan käsitellä monesta eri näkökulmasta. Turvallisuus-käsitteen sisältö riippuu tarkastelunäkökulmasta, se voi olla poliittinen, yhteiskunnallinen, sosiaalinen, taloudellinen, psykologinen tai tekninen. Kaufmann on määritellyt turvallisuuden tarpeeksi, joka ilmenee tarpeena suojautua ja puolustautua ulkoisia vaaroja vastaan, jatkuvuuden ja järjestyksen tarpeena sekä pyrkimyksenä sisäiseen henkiseen tasapainoon. (Verhelä 2007, 141.) Suppeimmillaan turvallisuus voi tarkoittaa toiminnan tai kohteen ominaisuutta, joka kuvaa toimintaa mahdollisimman vähin vahingoin. Turvallisuus voi olla myös tilanne, jossa vahinkoriskit ovat hyväksyttävällä tasolla. (Verhelä 2007, 48.)

Turvallisuutta ominaisuutena tarkasteltaessa keskeisiä ovat tekniset ja toimintaympäristöön liittyvät tekijät sekä ihmisten toiminta ja käyttäytyminen siten, että turvallisuus ja sen puutteet on tiedostettuja ja koettuja asioita. Olennaista kehittämisen kannalta on se, että ainoastaan tiedostettuja ja tunnistettuja vaaroja ja uhkia voidaan hallita. (Verhelä 2007, 49.)

Ohjelmanpalveluun osallistujan pelon aiheena voi olla puhtaasti fyysisen vahingoittumisen tai tapaturmaan joutumisen vaara. Häpeä tai suorituksen mahdollinen epäonnistuminen voi myös aiheuttaa pelkoa. Voimakkaita tunteita herättävät aktiviteetit saattavat aiheuttaa osallistujassa omien tunteiden kontrollin menettämisen pelkoa. Vieraiden ihmisten fyysinen läheisyys tai vieraiden varaan heittäytyminen ovat myös tyypillisiä pelon aiheita. (Verhelä 2007, 143.)

Jännittävä tai pelottava tilanne ohjelmanpalvelun aikana on syytä purkaa suorittamisen jälkeen. Asiakkailta tulee olla mahdollisuus keskustella kokemuksistaan ja jakaa tuntemuksiaan muiden osallistujien ja ohjaajan kanssa. Voimakkaan pelkokokemuksen työstäminen on tärkeää heti tilanteen jälkeen esimerkiksi esittämällä kysymyksiä ja kannustamalla kertomaan tunteuksista. Tärkeää on kuitenkin, että ohjaaja tai muut osallistajat eivät lähde liikaa mukaan pelon tunteeseen. (Verhelä & Lackman 2003, 53.)

4.6.2 Yleiset vaatimukset ohjelmapalveluiden turvallisuudelle

Ohjelmapalveluiden tärkein turvallisuutta määrittelevä säädös on tuoteturvallisuuslaki. Lain mukaan ohjelmapalvelu ei saa olla vaarallista ohjelmapalveluun osallistuvan kuluttajan terveydelle tai omaisuudelle. Ohjelmapalvelu ei saa myöskään aiheuttaa vaaraa tai haittaa sen vaikutuspiirissä oleville muille henkilöille. Ympäristö tulee huomioida ja toiminnan tulee olla kestävä kehityksen mukaista. Myös työntekijöiden turvallisuus tulee huomioida. Toiminnanharjoittaja vastaa palvelun turvallisuudesta koko sen suoritusketjun ajan. (Kuluttajavirasto 2003, 4 – 5.)

Ohjelmapalvelun täytyy olla turvallista joka hetki ottaen huomioon kulloisenkin osallistujaryhmän ja osallistujien lukumäärän. Myös vallitsevat maasto-, ympäristö- ja sääolosuhteet sekä osallistujaryhmä (esimerkiksi lapset, ikääntyneet henkilöt) ja ohjaajien lukumäärä tulee huomioida. (Kuluttajavirasto 2003, 5.)

4.6.3 Eläimet ohjelmapalveluissa

Eläimiä käytettäessä ohjelmapalveluissa toiminnan harjoittajan tulee varmistaa ohjelmapalveluun osallistujien turvallisuus myös eläinten suhteen. Kesyjen eläinten tulee olla soveltuvia ja koulutettuja toimintaan. Eläinten tulee olla myös ihmisystävällisiä ja käyttäytyä luotettavasti. Ohjaajilla pitää olla riittävä koulutus ja kokemus eläinten kanssa työskentelyyn ja eläinohjelmapalveluissa eläinten toimintaa täytyy valvoa jatkuvasti. (Verhelä 2007, 128.)

4.7 Matkailutuotteen laatu

Uutta matkailutuotetta kehitettäessä tavoitteena on luoda laadukas tuote. Tuotteen laadukkuus on asiakkaan subjektiivinen kokemus tai elämys ja kokemusta edeltää asiakkaan hyötyodotus. Palveluprosessissa asiakkaan ja palvelun tarjoajan välille syntyy vuorovaikutustilanteita, joissa palvelun tarjoajalla on mahdollisuus näyttää osaamisensa laatu. Usein nämä tilanteet ovat nopeita mahdollisuuksia reagoida asiakkaan tarpeisiin. (Komppula & Boxberg 2002, 42.)

Asiakkaan kokemalla laadulla on kaksi päätekijää, jotka jakaantuvat pienempiin osatekijöihin. Tekninen eli lopputuloslaatu viittaa siihen, mitä asiakas saa. Toiminnallinen eli prosessilaatu viittaa siihen, miten asiakas sen saa. Matkailutuotteessa, jossa asiakkaan ja palveluhenkilöstön välillä on tärkeää vuorovaikutusta ja vieraanvaraisuus, tuotteen keskeinen elementti on matkailutuotteen laadun yhdeksi tekijäksi nimettävä vuorovaikutuslaatu. (Komppula & Boxberg 2002, 42 – 43.)

Tekninen laatu matkailutuotteessa sisältää paikkaan liittyvät tekijät, palvelun tuottamisessa tarvittavat koneet, laitteet ja välineet, sekä erilaiset tekniset ratkaisut, joiden avulla palveluprosessi toteutetaan. Palveluprosessin lopputulos ja tekninen toteuttaminen korostuvat teknisessä laadussa. (Komppula & Boxberg 2002, 42.)

Toiminnallisen laadun tekijät vaikuttavat siihen, miten asiakas kokee samanaikaisen tuotanto- ja kulutusprosessin. Laatu ilmentävät muun muassa palveluilmapiiri, vuorovaikutus muiden asiakkaiden kanssa, asiakkaan oma osaamistaso ja sen huomioiminen sekä palveluhenkilöstön ammattitaito. Myös prosessit, joita asiakas ei näe, mutta jotka olennaisesti kuuluvat palvelutapahtumaan, vaikuttavat toiminnalliseen laatuun. (Komppula & Boxberg 2002, 43.)

Vuorovaikutuslaadussa asiakaspalvelijan henkilökohtaisilla ominaisuuksilla on suuri vaikutus. Laatu riippuu henkilöstön palveluhalusta, joka vaihtelee tilanteen ja mielialan mukaan. Suuri merkitys on myös sillä, kuinka yritys toimii ja tukee henkilöstöä hyvin suorituksiin. Motivoitunut ja sitoutunut henkilöstö tuottaa parempaa toiminnallista, teknistä ja vuorovaikutuslaatu. (Komppula & Boxberg 2002, 43)

4.7.1 Laadun merkitys

Palveluprosessissa asiakas peilaa tuotteesta saamia kokemuksiaan odotuksiin, joita hänellä oli yrityksestä ja palvelusta ennen palvelutapahtuman alkamista. Kokemusten vastatessa odotuksia asiakas on tyytyväinen. Jos kokemukset alittavat odotukset asiakas on tyytymätön saamaansa palveluun. Kokemusten ylittyessä asiakas kokee tyytyväisyyttä ja samalla kasvavat odotukset seuraavaa palvelukokemusta kohtaan. (Komppula & Boxberg, 43.)

Pelkkä tyytyväisyys tuotteen laatuun ei kuitenkaan riitä. Asiakkaalla on tavoitteenaan saada myös hyötyä ja mieleenpainuvia kokemuksia. Vaikka asiakas olisi ollut tyytyväinen yrityksen

palvelun laatuun, hän ei välttämättä tule toista kertaa tai suosittele tuotetta ystävilleen, jos hän ei koe saaneensa mitään lisäarvoa verrattuna johonkin toiseen tuotteeseen. Asiakkaan saama arvo tai lisäarvo on tuotteen hyödyn ja sen tuottamiseen käytettyjen panostusten funktio. (Komppula & Boxberg 2002, 43 – 44.)

5 OHEISOHJELMAOPAS VUOKATTI HUSKYLLE

5.1 Toimeksiantaja

Suoritimme opintoihimme kuuluvan viiden kuukauden mittaisen työharjoittelun Vuokatti Husky Oy:ssä kevätlukukaudella 2008. Vuokatti Husky Oy on koiravaljakkotoimintaan keskittynyt matkailualan oheispalveluyritys, joka palvelee pääasiassa Vuokattiin saapuvia suomalaisia ja ulkomaalaisia matkailijoita. Vuokatti Husky Oy on perustettu Sotkamon Hyvölänkylälle heinäkuussa 2004. Osakkaita yrityksessä on kolme: Kimmo Laasonen, Riitta Turpeinen sekä Katariina Kilpeläinen. Lisäksi yritys työllisti talven 2007-2008 sesonkina yhden työntekijän ja sesonkityöntekijöitä tarvittaessa. Talvisesongin 2008 aikana koiria Vuokatti Huskylla oli noin 80 (määrä voi vaihdella nopeasti). Koirat ovat puhtasrotuisia siperianhuskyja sekä alaskanhuskyja, joka on yleisnimitys sekarotuiselle, siperianhuskysta jalostetulle vetokoiralle.

Vuokatti Huskyn perusohjelmat talviaikaan ovat Tarhavierailu ja Kuuden kilometrin safari. Molemmat ohjelmat sisältävät tarvittavat varusteet, kuten kengät, haalarit, käsineet ja hatun. ajo-opetuksen, koirien valjastamisen itse haluttaessa, valjakkoajelua 500 metrin radalla tai kuuden kilometrin safarin lähimaastossa. Lisäksi tuotteisiin kuuluu esittelykierros koiratarhalla ja pullakahvit vierastuvassa, missä voi lämmitellä takkatulen ääressä ja katsoa videon yrityksen kesäajan toiminnasta. Tarhavierailun hinta opinnäytetyön tekohetkellä on 40/24 euroa (aikuisen/lapsi) ja kuuden kilometrin safarin hinta on 66/39 euroa. Talvella järjestetään myös päiväretkiä, yön yli kestäviä safareita sekä viikkosafareita erikseen sovittavaan hintaan.

Kesäaikana yrityksen toimintaan kuuluu erimittaiset ajelut kesäkärryillä sekä muut toistaiseksi vähemmän tuotteistetut ohjelmat, kuten patikointi koiran kanssa.

Vuokatti Husky Oy:n toimitilat muodostuvat päärakennuksesta, jossa on varustehuone, vierastupa, matkamuistomyymälä, vastaanotto- ja myyntitiski sekä keittiötilat. Vierastuvassa tarjolla on ohjelmiin kuuluvia leipomotuotteita, jotka ostetaan alihankkijalta. Tilauksesta on myös mahdollisuus saada erilaisia lämpimiä aterioita tai esimerkiksi syntymäpäiväkakku, jotka ostetaan myös alihankkijalta. Yritys myös vuokraa tilojaan juhlien ja muiden tilaisuuksien viettäjiille. Vierastuvassa on 60 asiakaspaikkaa.

5.2 Oheisohjelmakansion lähtökohdat ja tausta

Opinnäytetyömme lähtökohdaksi olivat toimeksiantajamme Vuokatti Huskyn edustajan Riitta Turpeisen kanssa käymämme keskustelut. Pyysimme häntä määrittelemään tarpeita, joita yrityksellä on. Hänen mukaansa yrityksellä on oleellisena puutteena lyhytkestoisten oheisohjelmien puute. Näillä oheisohjelmilla hän tarkoitti sellaisia ohjelma-numeroita, jotka ovat lyhytkestoisia sekä kohtuullisen yksinkertaisia. Tällaisille oheisohjelmille olisi tarve muun muassa silloin, kun suuri ryhmä saapuu Vuokatti Huskylle pääohjelman eli koiravaljakkoajelun takia. Suuren ryhmän ollessa kysymyksessä eivät kaikki voi osallistua koiravaljakkoajelulle kerralla. Yleensä näissä tapauksissa ryhmä jaetaan kahtia, mikä tarkoittaa sitä, että ryhmän toinen puoli joutuu odottamaan vuoroaan. Odotusaika on keskimäärin puoli tuntia. Tähän puolen tunnin ajalle yritys koki tarpeelliseksi saada asiakkaille järjestettävää toimintaa, jotta ohjelma olisi kokonaisempi ja asiakkaat eivät turhautuisi pelkkään odottamiseen. Lisäksi oheisohjelma toisi lisäarvoa yritykselle: toiminnan laajentumista sekä sitä kautta ehkä entistä tyytyväisempiä asiakkaita.

Oheisohjelmia toivottiin myös muun muassa virkistyspäiviä viettävien yritysyhtymien sekä leirikouluryhmien varalle laajentamaan ohjelmaa huskyajelun lisäksi. Tämän lisäksi mietimme oman kokemuksemme perusteella, millaisia ryhmiä Vuokatti Huskylle on käynyt ja potentiaalisesti tulee käymään ja valitsimme oheisohjelmia näiden kokemustemme pohjalta. Pidättäydymme segmentoinnissa kuitenkin pelkästään suomalaisissa asiakkaissa opinnäytetyön rajallisuuden vuoksi. Oheisohjelmamme ovat käyttökelpoisia ulkomaalaistenkin asiakkaiden kanssa, mutta segmentoinnissa emme eritelleet ohjelmia kansallisuuksien mukaan.

Pyrimme tuomaan oheisohjelmiin erityyppisiä pelejä, leikkejä ja aktiviteetteja, kuitenkin pysyttellen yrityksen meille antamissa toivomuksissa eli lyhytkestoisuudessa sekä yksinkertaisuudessa. Koska kysymyksessä ovat oheisohjelmat koiravaljakkotoiminnan ollessa päätuote, halusimme korostaa oheisohjelmissa yksinkertaisuutta tarvittavien välineiden ja toteutuksen suhteen. Koiravaljakkotoiminta on vaativaa ja aikaa vievää, joten tarvittavat resurssit oheisohjelmien toteuttamiseen tulee olla kohtuulliset. Mikäli oheisohjelmat ovat liian vaativia, ne jäävät helposti toteuttamatta. Halusimme ottaa mukaan sellaisiakin ohjelmia, joiden toteuttamiseen ei tarvita mitään välineistöä tai ennakkovalmisteluja.

Lähteenä aktiviteeteissa käytimme alan kirjallisuutta laajasti. Lisäksi keksimme itse osan aktiviteeteista teoriatietoomme perustuen. Otimme mukaan myös sellaisia harjoitteita, joista

olemme itse esimerkiksi kouluajanamme toteuttaneet, mutta emme löytäneet niitä käytössä olevistamme lähteistä. Näitä harjoitteita käytimme tapauksissa, jotka koimme pystyvämme kirjaamaan ylös tarpeeksi kattavasti.

Oheisohjelmia lähdimme valitsemaan ja laatimaan jo olemassa olevien fyysisten resurssien pohjalta. Tutustuimme tiloihin ja välineisiin, joita toimeksiantajalla ennestään oli, ja mietimme aktiviteetit niihin pohjautuen. Toimeksiantajan kanssa sovimme, että he korvaavat kustannukset, joita tulee muun muassa joidenkin ohjelmien tarvikkeista sekä oheisohjelmakorttien laminoinnista. Päätimme, että ohjelmissa tarvittavat tarvikkeet kootaan isoon oheisohjelmalaatikkoon, jossa ne ovat aina samassa paikassa saatavilla.

5.3 Oheisohjelmakansio

Toimeksiantajamme rajasi opinnäytetyömme tuotoksen muodon pelkästään siten, että he halusivat oheisohjelmia. Me saimme miettiä mihin muotoon oheisohjelmat tulevat, ja päädyimme oheisohjelmakansioon, jonka sisältönä ovat oheisohjelmakortit. Kortit ovat laminoituja ja yhdestä kortista ilmenee kaikki tarvittava yhden ohjelman suorittamiseen. Perusteena kansiolle oli se, että siitä on helppo ottaa kortteja irti ja valita ainoastaan ne ohjelmat, jotka aikoo toteuttaa. Laminoidut kortit pysyvät kunnossa ja niitä voi käyttää erilaisissa olosuhteissa. Lisäksi korteista voi koota mieleisensä ohjelmapaketin, mikäli haluaa toteuttaa useita harjoitteita kerralla. Aktiviteettien sopivaksi määräksi mietimme toimeksiantajamme kanssa kolmeakymmentä aktiviteettia. Toimeksiantajan toivomus oli, ettei oheisohjelmia olisi liikaa, mutta niissä kuitenkin ilmenisi vaihtelevuutta ja monipuolisuutta, jotta erilaisten asiakasryhmien tarpeet saataisiin toteutettua. Toimeksiantaja toivoi ”hullujakin ideoita”, joita pyrimme sisällyttämään ohjelmiimme.

Oheisohjelmakansion runkona käytimme jaottelua, jossa jaoimme ohjelmat ensin keston ja luonteen mukaan. Nämä kaksi jaottelua löytyvät yhdeltä sivulta ansiosta siten, että ensin on mainittu aktiviteetin nimi. Samalle riville on merkitty keskimääräinen kesto ja aktiviteetin luonne. Kesto on ilmoitettu keskimääräisenä arviona minuuteissa. Aktiviteettien luonteet ovat jaoteltu tässä niihin luokkiin, johon ne pääasiallisesti oman näkemyksemme mukaan kuuluvat. Tämä luokittelu on yksioikoinen, sillä monet aktiviteetit kuuluvat luonteeltaan useampaan kuin yhteen luokkaan. Selkeyden säilyttämiseksi määrittelimme kuitenkin nämä pää-

asialliset luokat, jotka ovat yhteistoiminta, kisailu, verbaalinen, itseilmaisu, visailu, luovuus, hulluttelu, yleisöleikki ja ongelmanratkaisu.

Lisäksi mietimme, mikä aktiviteetti sopisi millekin kohderyhmälle. Tässä jaottelussa käytimme seuraavanlaista jakoa: päiväkotiryhmät, leirikoululaiset, tyky-ryhmät, juhlaväki, perheet, liikuntaesteiset, nuorisoryhmät, polttariryhmät, vanhukset, yksittäiset asiakkaat sekä suuret ryhmät, joissa on yli 25 henkeä. Oheisohjelmien käyttö yli segmenttirajojen on täysin mahdollista. Tällainen jako oli kuitenkin tehtävä, jotta kansioista tulisi selkeä ja nopeakäyttöinen. Suuri osa ohjelmista on soveltuva monille erilaisille asiakasryhmille. Jouduimme kuitenkin miettimään, millaiselle segmentille mikäkin ohjelma parhaiten soveltuu. Näiden jaotteluiden perustana käytimme meille muodostunutta teoriapohjaa sekä omia näkemyksiämme siitä, kuinka kansioista tulisi mahdollisimman helppokäyttöinen ja selkeä

Kansion alusta löytyvän pääjaottelun lisäksi jokainen kortti on laadittu siten, että harjoitteen oleelliset tiedot näkee vaivattomasti jokaisesta kortista. Ohjelman aiheen lisäksi korteista löytyvät tiedot muun muassa seuraavista asioista: ohjelman suorittamiseen soveltuva vuodenaika, ohjelman luonne, suorituspaikka, osallistujamäärä, tarvittavat välineet ja ennakkovalmistelut, harjoitteen suuntaa antava aikalaskelma, erityistä - osio, ohjelman kuvaus ja ohjeistus sekä ohjaaminen. Lisäksi jokaisessa kortissa, jonka suunnittelussa ja toteutuksessa on käytetty lähdettä, on se mainittu kortin alalaidassa. Aktiviteetit ovat mukaelmia lähteistään, mutta nimet olemme suurimmassa osassa pitäneet samoina kuin lähteissä. Tärkeintä nimessä meidän mielestämme on yksinkertaisuus ja kuvaavuus. Mukana on myös aktiviteetteja, jotka olemme itse ideoineet ja nimenneet.

Osa harjoitteista voi vaikuttaa jopa ideaköyhiltä. Uutuusarvoa ei esimerkiksi lumiankkurin heitolla juuri ole. Pyrimmekin innovatiivisuuteen vain joiltakin osin, enemmänkin tarkoituksena oli luoda ohjelmapankki, josta löytyy tuttujaakin harjoitteita. Kaikilla harjoitteilla on kuitenkin uutuusarvoa toimeksiantajallemme.

5.4 Tuotteen testaus

Vaikka opinnäytetyömme virallinen toiminnallinen osuus on oheisohjelmakansio, halusimme testata keräämiämme ja keksimiämme aktiviteetteja. Testauksen koimme tarpeelliseksi siksi, että halusimme varmistua harjoitteiden toimivuudesta ja siitä, että oheisohjelmakorteissa on

kaikki tarvittava ohjaamista ja toteutusta varten. Lisäksi halusimme, että työ, jonka kansiota varten teimme, konkretisoituisi ja saisimme tuntuman siihen, mitä olemme tehneet. Ilman testausta oleellisin osa työtä olisi jäänyt kokematta.

Suljimme pois testaamisen asiakasryhmillä, sillä emme voineet tietää, ovatko harjoitteemme toimivia. Lisäksi testaus olisi ollut ripottelua ryhmästä toiseen, sillä yhden harjoitteen olisi voinut testata ainoastaan yhdellä ryhmällä aikarajoitteiden vuoksi. Kriteerinämme oli myös testiryhmän pieni koko, vaikka se sulkikin joitakin harjoitteita pois. Suuren ryhmän kanssa näin massiivinen koko päivän kestävä testaustilaisuus olisi ollut varsin raskas vetää. Halusimme kuitenkin käytännön järjestelyjen vuoksi testata ne aktiviteetit, jotka mielestämme kaipasivat testausta, kerralla saman päivän aikana, vaikka oletettavaa oli, että jonkinasteista turtumista tapahtuu monen harjoitteen suorittamisen aikana.

Ennen testausta meidän oli saatava oheisohjelmakansio sellaiseen alustavaan muotoon, millaisena se tulisi olemaan Vuokatti Husky Oy:n käytössä. Tarkoituksena oli korjata kansioon kuitenkin vielä ne kohdat, joissa ilmenisi korjaustarpeita. Siksi emme vielä tässä vaiheessa laminoineet oheisohjelmakortteja. Muutostarpeita ilmeni testauksessa ja aktiviteettikortit päivitettiin testauksen jälkeen.

Hankimme kaikki tarvikkeet valmiiksi testausta varten ja kokosimme oheisohjelmalaatikon sellaiseen muotoon millaisena se tulisi olemaan Vuokatti Huskyn Oy:n käytössä. Tässä olimme myös varautuneet muutoksiin, mikäli sisältö ei vastaisikaan niitä konkreettisia tarpeita, joita testauksessa ilmenisi. Muutostarpeita laatikon sisältöön ilmeni jonkin verran. Lisäksi otimme valokuvat liittyen koirien tunnistukseen ja teimme kuvista laminoituja kortteja. Lisäksi poltimme Vuokatti Huskylle cd-levyn näistä kuvista, jotta he voisivat jatkossa tehdä tunnistuskortteja lisää, mikäli tarpeellista.

Pyysimme testiryhmäksi Vuokatin Intotalon Cando-tiimiä eli Niina Tiitistä, Vappu Estolaa, Björn Königiä, Krista Partasta, Taija Jyrkästä sekä Boris Verbruggea. Testiryhmän valinnassa kriteereiksi nousivat seuraavat seikat: halusimme, että testihenkilöillä on kokemusta vastaavanlaisista harjoitteista ja näkökulmia elämyspedagogiikkaan, ryhmäytymiseen ja seikkailukasvatukseen. Osa Cando-tiimistä on Kajaanin Ammattikorkeakoulun matkailualan opiskelijoita (Tiitinen, Estola ja König), joten tiesimme, että heillä on teoretietoa ja kokemusta aiheesta. Tiimiin kuuluu myös Kainuun ammattiopiston matkailualan opiskelija (Partanen), Suomessa harjoittelujaksoa suorittava Vrije Universiteit Brussel-koulun opiskelija (Verbrug-

ge) sekä jo valmistunut kuva-artesaani (Jyrkäs). Lisäksi halusimme, että testiryhmä on ainakin osittain meille tuttu, jotta voisimme saada mahdollisimman suoraa palautetta.

Testattavien harjoitteiden määräksi muotoutui 16. Jätimme testauksesta pois sellaiset harjoitteet, joita olimme tehneet aikaisemmin esimerkiksi koulussa, eli tiesimme niiden toimivuuden. Lisäksi jätimme pois hyvin yksinkertaiset harjoitteet, kuten huskymallin piirtämisen. Testiryhmän pieni koko johti siihen, että ihan kaikkia harjoitteita ei ollut mielekästä testata. Lisäksi sääolosuhteet eivät suosineet meitä kyseisenä päivänä, joten jouduimme jättämään pois lumenveiston sekä köydenvedon lumimuurin läpi.

Testaamamme määrä aktiviteetteja osoittautui maksimimääräksi yhden päivän aikana, sillä testiväsymystä oli havaittavissa viimeisten aktiviteettien aikana. Testiryhmään kuului myös yksi englanninkielinen henkilö, joten jätimme verbaliset tai vaikeasti toteutettavat harjoitteet pois. Muistutamme, että oheisohjelmakansiomme on suunnattu suomalaisille kohderyhmille ja tästä johtuen aktiviteetteja ei ole käännetty englanniksi. Tulkkasimme kuitenkin yhteistyössä englanninkieliselle jäsenelle aktiviteetit ja testipäivämme oli näin kaksikielinen.

Renkaanveto huskya vastaan oli aktiviteeteista ainoa, joka jäi toteuttamatta puutteellisten ennakkovalmistelujen takia, sillä toimeksiantajamme mainitsi edellisenä päivänä ennen testausta, että aktiviteetissa käytettävä koira olisi pitänyt totuttaa renkaanvetoon aikaisemmin.

Testipäivä oli perjantaina 4.4.2008. Olimme arvioineet testauksen kestoksi kuusi tuntia. Testaus kesti noin 5,5 tuntia. Testasimme aktiviteetteja niiden tulevassa toimintaympäristössä Vuokatti Huskyn toimitiloissa ja sen ympäristössä. Testiryhmän jäsenet saivat testipäivästämme aineksia heidän tiimensä ryhmäytymiseen ja virkistykseen. Cando-tiimillä oli lisäksi toimeksianto Vuokatinmaa-yritykseltä, jonka Internet-sivuille heidän tuli ottaa kuvia. Sovimme Vuokatti Husky Oy:n kanssa, että voivat toteuttaa toimeksiannon testauksen ohessa.

Aktiviteettien testaus dokumentoitiin valokuvina ja kirjallisesti. Kirjasimme palautteen välittömästi jokaisen harjoitteen jälkeen, samoin kuin seikat, joiden itse huomasimme kaipaavan muutoksia. Eniten muutostarpeita ilmeni kestossa ja kohderyhmissä sekä toimivuudessa..

Pyysimme jokaisen testauksen jälkeen palautteen lisäksi yleisiä, vapaamuotoisia kommentteja aktiviteeteista. Ne aktiviteetit, jotka jäivät testauksen ulkopuolelle, kävimme testiryhmän kanssa sanallisesti läpi. Testauksen päätteeksi testiryhmä tutustui kansiomme sisältöön ja

pyysimme heiltä arviota selkeydestä ja sisällöstä yleensä. Kansion ulkoasua ja sisältöä arvioivat myös Vuokatti Husky Oy:n työntekijät. Tämän pohjalta tehtiin vielä muutamia muutoksia kansion sisältöön ja ulkoasuun. Toimeksiantajamme pyynnöstä olemme luvanneet vetää kevään 2008 aikana leirikouluryhmille kansiostamme löytyviä aktiviteetteja, mutta raportoinnit niistä eivät ehdi tähän opinnäytetyöhön.

5.5 Testitulokset

Käymme seuraavassa läpi testaamamme aktiviteetit testausjärjestyksessä. Näiden testikomenttien seuraamista helpottaa vastaavan aktiviteetin katsominen liiteosiosta

1. Ihmisvaljakko, aktiviteetti 10.

Aktiviteetti oli hauska ja yllättävän haastava. Huomasimme, että narut saavat olla reilun mittaiset, jotta ajaja ei ole aivan jonon perässä. Näin ajaja pystyy ohjaamaan naruilla paremmin. Testauksessa annoimme ohjeet pelkästään ajajalle ja loput ryhmäläiset joutuivat itse päättämään mitä ajaja narun nykäisyllä tarkoitti. Tämä osoittautui melko haastavaksi. Ainakin lasten kanssa harjoite kannattaa toteuttaa siten, että kaikki sopivat yhdessä, kuinka valjakko kulkee.

2. Huskyviesti, aktiviteetti 9.

Kaiken kaikkiaan toimiva, vauhdikas ja hauska aktiviteetti, jolle erityisarvoa tuo koiran kanssa toimiminen. Koiria kannattaa juoksuttaa hetki vapaana ennen aktiviteetin toteutusta, jotta vauhti olisi hieman hiipunut. Aktiviteetista on mahdollisuus tehdä liikunnallisempi tai rauhallisempi juoksumatkaa pidentämällä tai lyhentämällä

3. Koirien tunnistus, aktiviteetti 3.

Olimme alun perin määritelleet tämän aktiviteetin kohderyhmäksi lapset ja nuoret, mutta ilmeni, että harjoite oli hauska aikuisistakin. Yllättäen haastetta lisäsi se, että osa koirista oli kopeissaan, jolloin ryhmä joutui houkuttelemaan niitä ulos. Aktiviteetti oli kuitenkin toimiva ja se koettiin mielenkiintoiseksi. Testiryhmällä oli yhteensä kymmenen kuvaa tunnistettavana

ja tätä pidettiin hyvänä määränä. Toisella ryhmällä tuli ensin vääriä vastauksia, ja he joutuivat uusintakierrokselle. Vastaukset on hyvä tarkistaa heti kun ryhmä tuo paperin ohjaajalle.

4. Sokeri narussa, aktiviteetti 26.

Leikki herätti alussa ihmetystä, että onko onnistuminen ylipäätään mahdollista. Toteutus kuitenkin osoitti, että on mahdollista onnistua ja aktiviteetti osoittautui huvittavaksi. Leikki toimii erityisesti yleisöleikkinä, mikäli joukossa on sellaisia, jotka viitsivät näyttää hölmöltäkin muiden edessä. Testiryhmältä tuli palautetta, että leikissä käytettävä naru voisi olla hammaslankaa, jotta osallistujat voisivat olla varmoja narun hygieenisyydestä. Testitilanteessa huomattiin, että aktiviteetti ei sovellu sellaiselle osallistujalle jolla on kielikoru, koska naru voi kiertyä korun ympärille.

5. Tuntosarvet, aktiviteetti 13.

Tämä leikki koettiin hauskuuttavana ja naurattavana. Se toimii hyvin myös yleisöleikkinä, vaikka testitilanteessa kaikki osallistuivatkin leikkiin. Leikki ei kuitenkaan toimi kovin hyvin haalarit päällä.

6. Lumiankkurin heitto, aktiviteetti 29.

Lumiankkuria kuului heittää määritellyllä tavalla turvallisuuden säilyttämiseksi, mutta osallistujien oli vaikea hahmottaa heittotyylä heittotilanteessa. Lumiankkuri heittovälineenä toimi kyllä, mutta se soveltuu vain aikuisille ja ihmisille, jotka hahmottavat turvallisuustekijät heittotilanteessa. Muille suosittelemme saapasta heittovälineeksi.

7. Kyklooppi, aktiviteetti 18.

Yllätykseksemme toiminnallinen osuus vei aikaa huomattavasti vähemmän kuin ongelmanratkaisu eli kantotekniikan suunnittelemisen osuus. Aktiviteetti ei sovellu lapsille ennakkokäsitysten vastaisesti.

8. Veden kuljetus, aktiviteetti 28.

Ryhmä oivalsi nopeasti, kuinka saada ämpäri toisen puun luo, mutta ei keksinyt sitä, että yhden ryhmäläisen olisi kannattanut nousta esimerkiksi toisen olkapäälle, jotta ämpäri oltaisiin saatu lähtemään korkeammalta. Ämpäri kuitenkin kulki nykimällä narua toisen puun luo.

Testiryhmän kuusi henkeä oli suurin osallistujamäärä, jota tässä harjoitteessa kannattaa käyttää.

9. Lentävä viesti, aktiviteetti 22.

Varaamamme pehmeä jalkapallo ei osoittautunut toimivaksi viestiksi, sillä sitä oli mahdoton saada lentämään narun yli. Testiryhmä asetti pyörän sisäkumin kahden puun väliin ja koetti näin ampua viestiä. Useiden yritysten jälkeen vaihdoimme pallon tilalle narukerän, jonka ryhmä onnistui lennättämään narun yli. Testauksessa ilmeni, että kuusi ihmistä on suurin ryhmäkoko tähän aktiviteettiin.

10. Sanaton synttäriketju, aktiviteetti 7.

Ryhmän tulisi olla suurempi, jotta leikki olisi mielekäs. Kahden ryhmän kanssa aktiviteetti voisi olla nopeuskilpailu. Testauksen aikana heräsi idea, että leikin voi toteuttaa myös silmät sidottuina.

11. Kiekurat, aktiviteetti 20.

Olimme valinneet tämä aktiviteetin lapsia ajatellen, mutta kävi ilmi, että aikuisista koostuva testiryhmämme koki harjoitteen varsin hauskana ja he olisivat halunneet kokeilla sitä useamminkin kuin kerran.

12. Jäälautat, aktiviteetti 25.

Testiryhmämme oli melko pieni tähän aktiviteettiin. Vaikka aktiviteetin voi toteuttaa pienelläkin ryhmällä, on se hauskempaa kun osallistujia on reilusti. Testiryhmän mielestä leikki onnistuisi jopa 20 osallistujalla.

13. Ryhmäkone, aktiviteetti 19

Toteutimme aktiviteetin siten, että yksi ryhmän jäsenistä koetti arvata mitä muut esittivät. Leikki koettiin hauskana ja luovana.

14. Yhdessä yhdyssanaksi, aktiviteetti 5.

Aktiviteetti oli hilpeyttä herättävä ja hauska. Osa sanoista oli aika haastavia, esimerkiksi ilma-
piiri, mutta se lisäsi tehtävän kiinnostavuutta ainakin tämän testiryhmän parissa. Ohjaajan on hyvä harkita sanojen vaikeusastetta ryhmän mukaan.

15. Luonnonesineiden kerääminen, aktiviteetti 11.

Ilmeni, että aktiviteetti soveltuu vain lumettomaan aikaan, sillä ympäristöstä oli vaikea löytää esineitä. Lisäksi aktiviteetti kannattaa toteuttaa siten, että osallistujat viedään metsään tai jonkin matkan päähän pihapiiristä, jolloin luonnonesineitä on runsaammin löydettävissä.

16. Peukkuleikki, aktiviteetti 14.

Testauksessa todettiin, että leikki on antoisin silloin, kun ryhmä on pieni tai keskikokoinen ja kaikki osallistuvat leikkiin. Testiryhmän mielestä avainasemassa on omien näkemysten perustelemine ennen kaikkea silloin, kun joku asia jakaa mielipiteet vahvasti tai vain yksi on toista mieltä kuin muut. Näin leikkiin saadaan sisältöä ja lisäksi voi oppia tuntemaan muita osallistujia paremmin. Emme testanneet harjoitetta pareittain, joten leikin toisesta toteutusmahdollisuudesta emme tässä voi raportoida.

Testipäivä oli onnistunut, aktiviteetit olivat pääasiallisesti toimivia ja testiryhmän kommenttien mukaan hauskoja ja ryhmäyttäviä. Ulkopuolisena on vaikea arvioida näitä ryhmäyttäviä seurauksia, mutta palautteesta päätellen niitä oli. Testauksessa ilmeni muutostarpeita, esimerkiksi aikalaskelmat ja kohderyhmät tarkentuivat. Suurelta osin aktiviteetit olivat kuitenkin sellaisenaan käyttökelpoisia tai pieniä muutoksia vaativia.. Testauksessa tuli ilmi myös yllättäviä seikkoja, joihin kiinnittää huomiota. Sokeri narussa-aktiviteetti sai huolestuttavan lopun testihenkilön kielikorun takerruttua naruun. Kaikki päättyi kuitenkin hyvin ja nyt asiasta on varoitus kyseisessä aktiviteettikortissa.

6 POHDINTA

Tarkoituksenamme oli ensin tehdä selkeästi tuotekehittely opinnäytetyönämme. Alkuperäinen aiheemme, huskytrekkingin tuotteistaminen, lähti kuitenkin laajenemaan ja lopulta vaihtui kokonaan toiseksi. Tuotekehityksestä oli nytkin kysymys, mutta mikäli oheisohjelmakansiotamme tarkastellaan yksioikoisesti tuotekehityksen valossa, on tuotteemme keskeneräinen, sillä siltä puuttuu muun muassa hinta. Hinnoittelu oli kuitenkin tässä tapauksessa mahdotonta, sillä oheisohjelmakansiomme aktiviteetit ovat tarkoitettu käytettäväksi esimerkiksi silloin kun yritykseen tulee suuri ryhmä, joka joutuu odottamaan. Tällainen tilanne voi tulla odottamatta ja siinä tilanteessa on nyt mahdollista toteuttaa jokin kansiomme aktiviteeteista täyttämään odotusaikaa.

Kysymyksessä on tällaisessa tilanteessa asiakkaalle ilmainen oheisohjelma, joka tuo kuitenkin Vuokatti Husky Oy:lle tärkeän hyödyn eli asiakkaan tyytyväisyyden. Mikäli toimeksiantaja kokoaa aktiviteeteista paketin, joka on ensisijainen ohjelma ryhmälle, tulee aktiviteeteista silloin maksullisia. Silloin hinta määräytyy monen tekijän, kuten aktiviteettien määrän, ajankohdan, osallistujamäärän ja tarjoilun perusteella, joten meidän on mahdotonta määrittellä hintaa opintäytetyössämme.

Opinnäytetyömme tekoprosessin aikana tuli vastaan monenlaisia huomioon otettavia asioita. Jouduimme muun muassa miettimään vastauksia sellaisiin kysymyksiin, kuten miten tehdä oheisohjelmakansiosta mahdollisimman selkeä, kun kohderyhmien mukaan jaottelu osoittautui mahdottomaksi kohderyhmien päällekkäisyyksien vuoksi. Pohdittuamme asiaa päädyimme jaotteluun, joka voi ensin vaikuttaa hankalalta kahden sivun vertailulta. Tämä kuitenkin osoittautui parhaaksi keinoksi toteuttaa jaottelu huomioon ottaen kohderyhmän, keston sekä aktiviteetin luonteen. Aktiviteetin valintaan tarvetilanteessa nämä vaikuttavat kaikki yhtä paljon. Yhtä näistä oli mahdotonta nostaa muiden yläpuolelle ja siksi päädyimme tekemään jaottelun, jossa valinnan voi tehdä kaikki nämä seikat huomioon ottaen. Kohderyhmistä vielä todettakoon se, että vaikka lähtökohtaisesti kokosimme aktiviteetit kahta kohderyhmää ajatellen (leirikoulu- ja yritysryhmät), halusimme silti ottaa laajemman näkökulman kohderyhmiin oppaassa ja otimme mukaan sellaisia kohderyhmiä, joille koimme aktiviteetit niin ikään soveltuviksi ja joita kokemuksemme mukaan vieraillee Vuokatti Husky Oy:ssä.

Palaute toimeksiantajaltamme koskien oheisohjelmakansiota oli hyvää ja pystyimme vastaamaan heidän tarpeisiinsa. Tärkeää oli se, että pystyimme pitämään aktiviteetit yksinkertaisina. Toivomme, että Vuokatti Husky Oy:n työntekijät muistavat jatkossakin, että kysymyksessä on matalan kynnyksen harjoitteet ja kansiosta löytyy vähällä vaivalla toteutettavia harjoitteita, jotka tästä huolimatta ovat hauskoja ja toimivia. Tiedämme, että yritys ainakin kuluneen talven 2008 perusteella on kiireinen ja kaikki ylimääräinen työ karsitaan helposti pois. Haluaisimme kuitenkin rohkaista toimeksiantajaamme ottamaan oheisohjelmakansion esille kiireenkin keskellä, sillä osa aktiviteeteista on mahdollista toteuttaa täysin ilman ennakkovalmisteluja. Kiire usein heikentää asiakaspalvelun laatua, mutta tämän kansion avulla asiakaspalvelun tasoa on mahdollista pitää yllä kiireestä huolimatta, sillä 15 minuuttia oheisohjelmaan käytettynä ei vie liikaa aikaa, jos panoksena on asiakastyytyväisyys.

Kaiken kaikkiaan olemme tyytyväisiä toiminnallisen opinnäytetyömme tuotokseen. Prosessi eteni sen jälkeen sujuvasti, kun aihe oli rajautunut lopullisen kaltaiseksi. Opinnäytetyön tekoa, teorian läpikäyntiä, harjoitteiden valintaa teorioiden pohjalta ja kansion kokoamista lopulliseen muotoonsa helpotti kiinnostuksemme aihepiiriä kohtaan. Opinnäytetyömme koostui monesta erilaisesta työvaiheesta ja toiminnalliseen osuuteen kuului sellaisiakin toimia, joi- ta ei usein miellä opinnäytetyön työvaiheiksi, kuten kaupassa käyntiä tarvikkeiden hankkimiseksi sekä oheisohjelmakorttien laminointia. Teoriaan tutustuminen on antanut paljon uusia näkökulmia ja arvokasta tietoa aihepiiristä sekä laajentanut jo olemassa olevaa tietopohjaamme.

LÄHTEET

Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Arvonen, S. 2001. Talvitouhut: Joka sään ulkoiluvinkit. Helsinki: Edita Oyj.

Bergström, S. & Leppänen, A. 1999. Yrityksen asiakasmarkkinointi. Helsinki: Oy Edita Ab.

Hemmi, J. 2005. Matkailu, ympäristö ja luonto osa 2. Jyväskylä: Gummerus.

http://jkk.mll.fi/leikkipaikka/tutustumis_ja_vuorovaikutusleikit.php?dir=/leikkipaikka (Luettu 1.3.2008)

<http://jkk.mll.fi/leikkipaikka/ulkoleikit.php> (Luettu 27.2.2008)

Kainulainen A. 2003. Siperianhusky – rekikoira. Helsinki: EiriPrint Oy.

Koivula, K. 2002. Ilmaisun iloa. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Koivula, K. 2004. Järjestä juhla – ohjelmavastaavan kirja. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Komppula, R. & Boxberg, M. 2002. Matkailuyrityksen tuotekehitys. Helsinki: Edita Prima Oy.

Kuluttajavirasto. 2003. Kuluttajaviraston ohjeet ohjelmalveluiden turvallisuuden edistämiseksi. Kuluttajaviraston julkaisusarja 9/2003.

Lehtonen, T. 1998. Kunnioittava kohtaaminen elämyspedagogisessa työssä. Kirjassa Lehtonen T. (toim.) Elämän seikkailu. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.

Mäkinen, P. 2006. Pelejä ja leikkejä juhliin: morsiamenryöstöstä mummonrukkiin. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Simon, E. 2001. Löysin rantein: jännittäviä ja rentouttavia leikkejä. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Smith, A. 1994. Creative outdoor work with young people. Walsall: WM Print.

- Swarbrooke, J., Beard, C., Leckie, S. & Pomfret, G. 2003. Adventure tourism – The new frontier. Butterworth-Heinemann.
- Telemäki, M. & Bowles, S. 2001. Seikkailukasvatuksen teoria ja käytäntö osa 1. Kajaani: Kajaanin opettajakoulutusyksikkö.
- Telemäki, M. 1998. Johdatus seikkailukasvatuksen teoriaan. Kajaani: Kajaanin opettajakoulutusyksikkö.
- Telemäki, M. 1998. Kurt Hahn ja elämyspedagogiikka. Kirjassa Lehtonen T. (toim.) Elämän seikkailu. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy.
- Verhelä, P. & Lackman, P. 2003 Matkailun ohjelmapalvelut. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- Verhelä, P. 2007. Matkailun ohjelmapalvelujen turvallisuus. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Vesikansa, O. 1986. Suuri suomalainen leikkikirja. Juva: WSOY.
- Whiter, B. 2002. Kodin suuri pelikirja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Vuokatti Husky Oy. Henkilökohtainen tiedonanto 19.1.2008.

LIITEIDEN LUETTELO

Oheisohjelmaopas

Anita Korhola, Pekka Korhola

OHEISOHJELMAOPAS

Opinnäytetyö
Kajaanin ammattikorkeakoulu
Matkailu-, ravitsemis- ja talousala
Matkailun koulutusohjelma
Kevät 2008

ESIPUHE

Tämä oheisohjelmaopas sisältää kolmekymmentä erilaista harjoitetta: pelejä, leikkejä ja aktiviteetteja erilaisten ryhmien käyttöön. Kaikkia harjoitteita voi soveltaa, muunnella tai käyttää aivan toisille kohderyhmille, mitä me olemme määritelleet. Kuitenkin käytön helpottamiseksi määrittelimme ja listasimme ensin ohjelmien keskimääräisen keston ja luonteen, sitten kohderyhmät, joille aktiviteetit ensisijaisesti koimme soveltuvan. Näiden oppaan alusta löytyvien listauksien avulla on tarkoitus helpottaa aktiviteettien valintaa siinä vaiheessa, kun tiedetään, millainen ryhmä on tulossa ja kuinka paljon käytettävää aikaa on ja millainen aktiviteetti halutaan vetää. Koska nämä tiedot löytyvät kahdelta eri sivulta, on suositeltavaa irrottaa kansioista sivu, joissa kerrotaan kesto ja luonne, sekä sivu, jossa määritellään kohderyhmät. Näitä kahta sivua vertaamalla on helpointa löytää halutun tyyppinen harjoite. Mitä valmisteluihin ja ohjaamiseen tulee, harjoitteet vaihtelevat hyvin yksinkertaisesta kohtuullisen vähän vaivannäköä vaativiin. Halusimme pitää harjoitteet matalan kynnyksen-oheisohjelminä, jotta ne olisivat realistista toteuttaa.

Osa harjoitteista vaatii välineistöä toteutukseen, jotka me, kansion laatijat, olemme hankinneet ja koonneet yhteen paikkaan, niin kutsuttuun oheisohjelmalaatikkoon. Oppaan lopusta löytyy listaus siitä, mitä ns. oheisohjelmalaatikon sisältöön kuuluu. Toivoisimme, että laatikko tarkastettaisiin säännöllisesti ja välineet sekä tarvikkeet palautettaisiin aina oheisohjelmalaatikkoon. Näin oheisohjelmien toteuttaminen olisi vaivatonta vuodesta toiseen.

Kaikki oikeudet oheisohjelmakansioon, sen käyttöön ja muuttamiseen tarvittaessa annamme Vuokatti Huskylle Oy:lle. Hyviä hetkiä harjoitteiden parissa toivottavat,

Anita ja Pekka Korhola
Kajaanin ammattikorkeakoulu
Matkailun koulutusohjelma
Kevät 2008

<u>Aktiviteetin nimi</u>	<u>Kesto keskimäärin, minuuttia</u>	<u>Luonne</u>
1. Aidan ylitys	20	yhteistoiminta
2. Renkaanveto huskya vastaan	20	kisailu
3. Koirien tunnistus	30	kisailu
4. Ketjuloru	15	verbaalinen
5. Yhdessä yhdyssanaksi	20	itseilmaisu
6. Huskyvisa	20	visailu
7. Sanaton synttäriketju	20	yhteistoiminta
8. Huskymallin piirtäminen	30	itseilmaisu
9. Huskyviesti	20	kisailu
10. Ihmisvaljakko	20	yhteistoiminta
11. Luonnonesineiden kerääminen	25	luovuus
12. Köydenveto lumimuurin läpi	10	kisailu
13. Tuntosarvet	15	hulluttelu
14. Peukkuleikki	20	yleisöleikki
15. Nimipolttaja	15	tutustuminen
16. Ex tempore-puhe	20	verbaalinen
17. Riverdance	20	yhteistoiminta
18. Kyklooppi	20	yhteistoiminta
19. Ryhmäkone	20	luovuus
20. Kiekurat	20	itseilmaisu
21. Tulen teko	30	yhteistoiminta
22. Lentävä viesti	20	ongelmanratkaisu
23. Ryhmäpantomiimi	20	luovuus
24. Pommin purku	20	ongelmanratkaisu
25. Jäälautat	30	ongelmanratkaisu
26. Sokeri narussa	10	hulluttelu, kisailu
27. Lumenveisto	60	itseilmaisu
28. Veden kuljetus	20	ongelmanratkaisu
29. Saappaan (lumiankkurin) heitto	20	kisailu
30. Parijalkapallo	30	kisailu

AKTIVITEETTIENTEN OHJEELLINEN SOVELTUVUUS ERI RYHMILLE

<u>Ryhmä</u>	<u>Aktiviteetin numero</u>
Päiväkotiryhmät	8, 11, 20
Leirikoululaiset	3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 11, 17, 18, 20, 23, 24, 26, 27, 29
Tyky - ryhmät	1, 2, 6, 7, 9, 10, 12, 14, 16, 17, 21,24, 25, 26, 29, 30
Juhlaväki	6, 13, 14, 16, 26
Perheet	3, 11, 20, 24
Liikuntaesteiset	4, 6, 8, 14, 16
Nuorisoryhmät	1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25,26, 28, 29, 30
Polttariryhmät	1, 2, 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 21, 24, 26, 29, 30
Vanhukset	4, 14
Yksittäiset asiakkaat	2, 8
Suuret ryhmät, yli 25 henkilöä	2, 4, 6, 7, 14, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 29, 30

1. Aidan ylitys

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, luottamus, ongelmanratkaisu

Paikka: ulkona; tasainen alusta, jossa ei esiinny kiviä tai kantoja noin kahden metrin säteellä.

Osallistujamäärä: 5-20

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: pitkä naru tai köysi, 3-4 metriä pitkä tukeva lauta

Valmistelut: Naru sidotaan puusta puuhun, muodostaen kolmi- neli tai viisikulmion muotoisen aitauksen. Lautaa asetetaan aitaukseen.

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia, riippuen osallistujamäärästä

Ohjeistus: Ryhmän on päästävä pois aidan sisäpuolelta ylittämällä se. Aitaan ei saa koskea. Apuna saa käyttää vain lautaa; puita ei saa käyttää.

Ohjaaminen: Ohjaaja tarkkailee turvallisuutta, sekä sitä, että lauta tai ryhmän jäsenet eivät koske naruja.

Lähde: Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Tampere: Tammer-Paino Oy

2. Renkaanveto huskya vastaan

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: hulluttelu, kisailu

Paikka: ulkona; juoksutarhassa tai muulla tasaisellä alueella

Osallistujamäärä: 1-8

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: auton sisärenkas, koira, vetovaljaat ja köydet

Valmistelut: autonrenkas kytetään vetovaljaisiin ihmiselle ja koiralle. merkataan maastoon suora reitti vetokisaa varten.

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia, riippuen osallistujamäärästä

Erityistä: Koira tulee totuttaa renkaanvetoon ennen toteutusta.

Kuvaus tai ohjeistus: vedetään autonrengasta mahdollisimman nopeasti kohti määrättyä loppupistettä alkaen lähtökäskystä.

Ohjaaminen: päästetään koira lähdössä ja ohjataan koiraan oikeaan suuntaan.

Lähde: Vuokatti Husky Oy

3. Koirien tunnistus

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: kisailu, yhteistoiminta

Paikka: koiratarhalla

Osallistujamäärä: 4-25; pareittain tai ryhmissä enintään 5 henkilöä

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Välineet: Valokuvia koirista häkkipareittain 5-10 kpl paria tai ryhmää kohti; kuvat numeroidaan. Paperia ja kynää.

Valmistelut: Otetaan kuvat, kynät ja paperit valmiiksi. Katsotaan että kuvissa esiintyvät koirat ovat häkeissään ja nimikyltit ovat oikein.

Aikalaskelma noin 30 minuuttia

Erityistä: Tehtävän vaativuuden lisäämiseksi kuvassa voi näkyä häkkiparin muodostavat koirat vain osittain; esim. toisen koiran pää ja toisen takaruumis. Tulee muistaa, että kuvat tulee uusia mikäli häkkiparit vaihtuvat.

Kuvaus: Osallistujat saavat kuvat koirista ja he pääsevät tarhalle tunnistamaan koirat. He merkitsevät kuvan numeron ja vastaavien koirien nimet (näkyvät häkkien ulkopuolella) paperille. Nopein pari, jolla vastaukset ovat oikein, voittaa.

Ohjaaminen: Annetaan lähtökäsky ryhmille, lopuksi tarkastetaan vastaukset.

Lähde: Korhola, A.

4. Ketjutoru

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: verbaalinen harjoitus, luovuus

Paikka: ulkona, sisällä

Osallistujamäärä: 5-25

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Aikalaskelma: noin 15 minuuttia, riippuen osallistujamäärästä

Erityistä: ei vaadi ennakkovalmistelua

Ohjeistus: Ohjaaja aloittaa sanomalla, kuka hän on ja mitä hän etsii, esimerkiksi ”olen koiravaljakkokuski ja etsin rekeä. Seuraava jatkaa ”olen reki ja etsin kyytiläistä”. Kolmas jatkaa ”olen kyytiläinen ja etsin vauhtia” ja niin edelleen.

Ohjaaminen: Ohjaaja voi antaa vinkkejä, mikäli joku osallistujista ei keksi sanaa. Tarkoitus on edetä nopeasti, spontaanisti assosiaatioiden varassa, eli osallistujien on tarkoitus sanoa nopeasti se, mitä heillä tulee mieleen edellisen sanomasta sanasta.

Lähde:

http://jkk.mll.fi/leikkipaikka/tutustumis_ja_vuorovaikutusleikit.php?dir=/leikkipaikka (Luettu 1.3.2008)

5. Yhdessä yhdyssanaksi

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: hulluttelu, itseilmaisu, kisailu

Paikka: sisällä tai ulkona, vaatii hieman vapaata tilaa

Osallistujamäärä: 8-20

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: yhdyssanoja paperilapuilla (esim. *ajokoirra, ilmapiiri, kanta-asiakas, kettutyttö, koiravaljakko jalkapallo, auringonlasku, peräkärri jne.*), vähintään yksi yhdyssana per pari.

Valmistelut: Keksitään yhdyssanat ja laaditaan paperilaput.

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia, riippuen osallistujamäärästä

Ohjeistus: Osallistujat jaetaan pareihin ja he saavat yhdyssanan paperilapulla. Parit vuorollaan esittävät yhdyssanan osia; toinen toista osaa, osia vaihtamatta (esim. *sanan ollessa ajokoirra, toinen esittää ajoa, toinen koiraa*). Koko sanaa yhdessä ei saa esittää. Ääntä ei saa käyttää, vain liikkein, ilmein ja elein saa kuvata yhtä sanaa. Muut osallistujat kisailevat siitä, kuka ensimmäisenä arvaa yhdyssanan, joka muodostuu kahden esiintyjän esityksestä.

Lähde: Koivula, K. 2002. Ilmaisun iloa. Tampere: Tammer-Paino Oy

6. Huskyvisa

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: visailu

Paikka: sisällä

Osallistujamäärä: 2-40, enintään viiden hengen ryhmissä.

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: kynää, paperia

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Erytyistä: sopii liikuntaesteiselle

Kuvaus: jokaisen kysymyksen jälkeen on esimerkiksi minuutti tai kaksi minuuttia aikaa vastata kysymykseen. Vastaus kirjoitetaan paperille. Lopuksi tarkastetaan vastaukset.

Liite: huskyvisan kysymykset

Lähde: Korhola A.

7. Sanaton synttäriketju

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: tutustuminen, ryhmäytyminen, yhteistoiminta

Paikka: ulkona, sisällä; vaatii hieman tilaa

Osallistujamäärä: 5-25

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia, riippuu osallistujamäärästä

Ohjeistus: tehtävänä on muodostaa jono syntymäpäivien mukaan niin, että alkuvuonna syntyneet ovat jonon alkupäässä ja loppuvuonna syntyneet loppupäässä oikeassa järjestyksessä; huomioon ottaen myös päivämäärän. Sanoja tai puhetta ei saa käyttää! Lopuksi kysytään kaikkien syntymäpäivät ja tarkistetaan menikö järjestys oikein.

Ohjaaminen: ohjaaja seuraa, ettei sanoja käytetä.

Erityistä: Ei sovi täysin tutulle ryhmälle. Haastetta lisää, jos osallistujien silmät sidotaan.

Lähde: Koivula, K. 2002. Ilmaisun iloa. Tampere: Tammer-Paino Oy

8. Huskymallin piirtäminen

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: itseilmaisu, luovuusharjoitus

Paikka: ulkona, sisällä

Osallistujamäärä: 1-20

Kohderyhmä: lapset

Välineet: paperia, piirustusvälineitä, ulkona piirrettäessä esim. kovaa kartonkia piirustusalus-taksi; rauhallinen koira

Aikalaskelma: noin 30 minuuttia

Erityistä: lapset saavat piirustuksesta muiston mukaansa.

Kuvaus: koira tuodaan malliksi piirtämistä varten. Lopuksi voidaan katsoa yhdessä kaikkien piirustukset.

Lähde: Korhola, A.

9. Huskyviesti

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: kisailu, liikunta-aktiiviteetti

Paikka: ulkona; esim. juoksutarhassa

Osallistujamäärä: 6-20

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: kaksi koira, valjaat tai kaulapanta ja hihnat; tarvittaessa muovisangot tai muuta näkyvää kääntöpaikkojen merkitsemiseksi.

Valmistelut: määritetään juostava matka n. 20 metriä ja merkataan lähtö- ja kääntöpiste molemmille joukkueille.

Aikalaskelma: noin 15 minuuttia, osallistujamäärästä riippuen

Erytyistä: Vaatii jonkin verran voimaa koiran vetovoiman takia.

Ohjeistus: jakaudutaan kahteen joukkueeseen ja muodostetaan jono. Jonon ensimmäiset ottavat koirat ja lähtömerkistä lähtevät juoksemaan koiran kanssa merkityn matkan. Kaikki osallistujat juoksevat saman matkan; koira annetaan aina seuraavaksi lähtevälle juoksijalle. Ryhmä, jonka viimeinen osanottaja on ensimmäisenä maalissa on voittaja.

Lähde: Korhola, P.

10. Ihmisvaljakko

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, kisailu

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 10 tai useampi vähintään viiden hengen ryhmä

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Välineet: Kaksi kappaletta esimerkiksi kolmen metrin mittaista ohjausköyttä ryhmää kohti, liinoja silmien sitomista varten

Valmistelut: Määritellään reitti n. 20 metriä; suora tai edestakainen; etsitään esteitä haluttaessa esim. puita. Otetaan ohjausnarut ja liinat silmien sitomista varten.

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Kuvaus: Osallistujat asettuvat ryhmittäin jonoksi siten, että edellinen ottaa seuraavaa jonossa olkapäistä kiinni. Jokaisen silmät sidotaan, paitsi viimeisen, joka on jonossa ajajana; hän on erillään jonosta narujen loppupäässä. Narujen alkupäät sidotaan jonossa ensimmäisen käsi-varsiin. Lähtömerkistä ajaja lähtee ohjaamaan valjakkoansa narujen avulla kohti maalia. Haastavuutta lisää, jos matka on edestakainen tai matkalla on esteitä jotka tulee kiertää. Nopein ryhmä voittaa.

Lähde: Vesikansa, O. 1986. Suuri suomalainen leikkikirja. Juva: WSOY

11. Luonnonesineiden kerääminen

Vuodenaika: lumeton aika

Ohjelman luonne: luovuusharjoitus, luontoaktiiviteetti

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 3-20

Kohderyhmä: lapset

Välineet: paperilappuja

Valmistelut: kirjoitetaan paperilaput (voi myös ohjeistaa sanallisesti)

Aikalaskelma: noin 25 minuuttia

Kuvaus: Ohjaaja jakaa osallistujille paperilaput, joissa on mainittu erilaisia ”luonnon esineitä” kuvaavia adjektiiveja tai ominaisuuksia. Osallistujat lähtevät etsimään maastosta mielestään kyseisen ominaisuuden täyttäviä ”luonnon esineitä”. Esimerkkejä ominaisuuksista voi olla mm. jotakin ihmiselle hyödyllistä, jotakin eläimelle hyödyllistä, jotain syötävää, jotain epätavallista, jotain kaunista, jotain punaista, jotain kovaa tai pehmeää, jotain kulmikasta tai pyöreää jne. Asetetaan määräaika esim. 20 minuuttia, jonka jälkeen kaikki tuovat oman koelmansa näyttille.

Lähde: Vesikansa, O. 1986. Suuri suomalainen leikkikirja. Juva: WSOY

12. Köydenveto lumimuurin läpi

Vuodenaika: talvi

Ohjelman luonne: hulluttelu, yhteistoiminta, kisailu, visailu

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 6-20

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Välineet: pitkä köysi, käsineet joilla voi vetää köyttä

Valmistelut: tehdään lumesta vähintään metrin korkuinen muuri ja keskelle reikä, josta köysi kulkee.

Aikalaskelma: noin 10 minuuttia

Erityistä: vaatii nuoskalunta

Kuvaus: jakaudutaan kahteen ryhmään köyden molempiin päihin muurin vastakkaisille puolille. Kaikki joukkueen jäsenet alkavat vetää köydestä merkin saatuaan. Tarkoituksena on saada kiskottua toinen joukkue kiskottua lumimuurin läpi.

Lähde: Mäkinen, P. 2006. Pelejä ja leikkejä juhliin: morsiamenryöstöstä mummonrukkiin. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

13. Tuntosarvet

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: ryhmäytyminen, hulluttelu, yleisöleikki, hauskuutus

Paikka: ulkona, sisällä

Osallistujamäärä: 5-15

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Välineet: kaksi lusikkaa, liina silmien sitomista varten

Aikalaskelma: noin 15 minuuttia

Erityistä: Mikäli osallistujilla on haalarit, voi tunnistaminen käydä liian haasteelliseksi.

Ohjeistus: valitaan ryhmästä yksi jonka silmät sidotaan. Loput seisovat ringissä tai rivissä. Se, kenen silmät on sidottu, ei saa käyttää käsiään, vaan lusikoita ”tuntosarvina” joiden avulla hänen tulee tunnustella ja tunnistaa ryhmän jäseniä. Se, kenet hän ensimmäisenä tunnistaa, saa tuntosarvet seuraavaksi.

Lähde: Mäkinen, P. 2006. Pelejä ja leikkejä juhliin: morsiamenryöstöstä mummonrukkiin. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

14. Peukkuleikki

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: tutustuminen, itseilmaisu, yleisöleikki, hauskuutus

Paikka: sisällä (ulkona)

Osallistujamäärä: 8-50

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia, riippuen kysymysten määrästä

Kuvaus: Kaikki paikallaolijat voivat osallistua kerralla, tai ohjelma voidaan toteuttaa yleisöleikkinä siten, että kaksi vapaaehtoista (tai esimerkiksi pariskunta) menevät yleisön eteen selät vastakkain kyljet yleisöön päin. Kun vetäjä sanoo jonkin asian (sanan) kaikki, jotka kannattavat asiaa, nostavat peukun ylös. Kaikki jotka taas ovat asiaa vastaan, laskevat peukun alas. Näin nähdään millaisia ihmisiä on paikalla. Osallistujilta voidaan esim. vuorotellen kysyä perusteluja mielipiteilleen. Jos leikki toteutetaan parileikkinä, käydään ensin läpi toisen osallistujan mielipiteitä ja sitten toisen; eli siis mitä toinen uskoo toisen osallistujan vastaavan. Näin nähdään, miten hyvin esim. pari tuntee toisensa.

Esimerkkisanoja: Etikkasäilykkeet, tatuoinnit, aikuisopiskelu, alennusmyynnit, valkosipuli, 100-asteiset lölyt, komeroitten siivoaminen, avoliitto, tumma olut, naiset armeijassa, pussikeitot, kuponkitarjoukset, herätyskello, blondivitsit, tv-mainokset, kristallikruunu, miehen poninhäntä, kauppojen sunnuntaiaukiolo, luontaistuotteet, antiikkiesineet, jättihampurilainen, formulakisat, trillerit, vanheneminen, Kauniit ja rohkeat, kirpputorit, käsityönnettävä ruohonleikkuri, avantouinti, koiravaljakkoajelu...

Lähde: Koivula, K. 2004. Järjestä juhla – ohjelmavastaavan kirja. Tampere: Tammer-Paino Oy

15. Nimipolttaja

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: tutustuminen, ryhmäytyminen

Paikka: ulkona, sisällä

Osallistujamäärä: 7-25

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Aikalaskelma: noin 15 minuuttia, riippuen osallistujien määrästä

Erityistä: ei vaadi ennakkovalmisteluja. Jos ihmiset ovat toisilleen vieraita, voidaan aluksi esittäytyä ja vaikka kertoa itsestä. Leikissä nähdään, kenellä on jäänyt nimet hyvin mieleen ja kenellä taas ei.

Kuvaus: Leikkijät seisovat laajassa piirissä, yksi on keskellä polttajana. Joku piirissä huutaa toisen piirissä olijan nimen; polttajan tehtävänä on koskettaa sitä henkilöä, jonka nimi on huudettu ennen kuin tämä ehtii huutaa jonkun toisen nimen. Jos polttaja ehtii koskettaa ennen kuin uusi nimi on huudettu, tulee kosketetusta uusi polttaja. Entinen polttaja aloittaa huutamalla nimen. Leikki jatkuu niin kauan, kuin hyvältä tuntuu.

Lähde: Koivula, K. 2004. Järjestä juhla – ohjelmavastaavan kirja. Tampere: Tammer-Paino Oy

16. Ex tempore-puhe

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: hulluttelu, verbaalinen harjoitus, itseilmaisu, yleisöleikki

Paikka: ulkona, sisällä

Osallistujamäärä: määrittelemätön; yksi osallistuu kerrallaan

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia, riippuen osallistujien määrästä

Kuvaus: asiakkaiden tai vieraiden joukosta valitaan puheen pitäjiä (pienemmässä ryhmässä kaikki voivat osallistua vuorotellen) ja heille annetaan ex tempore-puheenaihe. Puheen pitäjällä on esim. minuutti tai kaksi minuuttia aikaa puhua aiheesta mahdollisimman tyhjentävästi esim. neuvoja, niksejä, ohjeita ja vinkkejä antaen sekä kokemuksia jakaen..

Esimerkkiaiheita:

Koirat koiravaljakolla ajo (ajo-ohjeet), koirien oikeudet, husky rotuna, koiravaljakoiden historia (voi olla keksittyä), koirien tunne-elämä, koirien hoito, koirien hyvät ominaisuudet, tarhan kaunein koira...

Juhlat viini, viidenkymppin villitys, lahjat, kakku, vanheneminen, lapsuus, vanhuus, ensimmäinen eläkepäivä, vanhojen työtovereiden muistaminen, rentoutuminen, maljapuhe...

Työporukat virkistys, yhteistyö, pomo, loma, arki, retkeily, palkkapäivä, lounastauko, ulkoilu, taukojumppa, ylityöt, työpaikan haasteet, tee työtäs laulellen

Yleiset tasa-arvo, kahvin juonti, liikunta, tv-viihde, ilmastonmuutos, matkailu, jauhelihakastike, makkaran paisto, sauvakävely, peruna, äitienpäivä...

Lähde: Koivula, K. 2004. Järjestä juhla – ohjelmavastaavan kirja. Tampere: Tammer-Paino Oy

17. Riverdance

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, ongelmanratkaisu

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 10-20

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Välineet: pitkiä, noin 5 metrisiä naruja

Valmistelut: naruja punominen, suorituspaikan valinta

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Kuvaus tai ohjeistus: Otetaan tarvittava määrä köysiä (yksi köysi kahta osallistujaa kohti); solmitaan ensin keskeltä naruvyyhti ja letitetään punokseksi, joka osallistujilla tulee selvittää siten, että he sitovat jokainen yhden köyden pään nilkkaansa. Käsii ei saa käyttää. Lopuksi tulee avata myös keskellä oleva solmu. Näin osallistujista muodostuu parit (koska narun molemmissa päissä on nilkat)

Lähde: Korhola, A.

18. Kyklooppi

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, luottamusharjoitus, ongelmanratkaisu

Paikka: ulkona, tasainen alusta

Osallistujamäärä: 5-9

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: liinoja silmien sitomista varten

Valmistelut: määritetään kuljettava reitti

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Kuvaus tai ohjeistus: Ryhmä on tiiviisti toisissaan kiinni silmät sidottuina. Heidän päällään (olkapäillä) makaa vatsallaan näkevä, joka ohjaa ryhmän kulkemaan määrättyyn pisteeseen. Haastavuutta lisää se, jos reitillä on käänköpaikka.

Ohjaaminen: tulee huolehtia, että muiden päällä oleva on turvallisesti, eikä tippumisen vaaraa pääse syntymään.

Lähde: Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Tampere: Tammer-Paino Oy

19. Ryhmäkone

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: hulluttelu, yhteistoiminta, luovuusharjoitus

Paikka: ulkona, sisällä

Osallistujamäärä: 10-30, esimerkiksi viiden henkilön ryhmiä

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Erityistä: ei vaadi ennakovalmistelua

Kuvaus: osallistujat jaetaan noin viiden henkilön ryhmiin. Ryhmät keksivät jonkin koneen, joka muodostuu kaikista ryhmän jäsenistä. Laitteen toimintaa kuvataan liikkein tai äänin; ei kuitenkaan sanoin. Muut ryhmät arvaavat mistä on kysymys. Lisäksi voidaan määrittää sammutusnappulan paikka, joka toisella ryhmällä tulee löytää.

Lähde: Simon, E. 2001. Löysin rantein: jännittäviä ja rentouttavia leikkejä. Hämeenlinna: Karisto Oy

20. Kiekurat

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: hulluttelu, luovuusharjoitus, itseilmaisu

Paikka: sisällä

Osallistujamäärä: 2-40

Kohderyhmä: lapset, nuoret, aikuiset

Välineet: kyniä, paperia

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Erityistä: sopii liikuntaesteiselle. Polttariporukat voivat piirtää miehen, joten tästä saa leikin häätjuhlaan, kun sulhanen yrittää arvata mikä piirustuksista on morsiamen kuva aviomiehettään.

Kuvaus: osallistujilla on esimerkiksi 15 sekuntia aikaa sutaista paperille kiekuroita, viivoja tms. Jatkoa ei paljasteta vielä, vaan vasta sitten, kun kaikki ovat ojentaneet paperinsa oikealla istuvalle, jolla on kolme tai neljä minuuttia aikaa jatkaa ensimmäisen tekemiä kiekuroita siten, että niistä tulee esittäviä kuvia. Kiekuroiden jokaista kohtaa tulee käyttää. Teemana voi olla vaikka koira-aiheen piirtäminen. Lopuksi voidaan katsoa kaikkien työt.

Lähde: Whiter, B. 2002. Kodin suuri pelikirja. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy

21. Tulen teko

Vuodenaika: kevät, kesä, syksy, (talvi)

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, kisailu

Paikka: ulkona, palamaton pohja

Osallistujamäärä: 4-40, min. 2 - enintään 5 henkilön ryhmiä

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: tulitikut jokaiselle ryhmälle, muovinarua, puukko joka ryhmälle

Valmistelu: viritetään naruja jokaiselle ryhmälle 30 senttimetrin korkeuteen kolme tikun väliin kolmion muotoon. (Näin naru ei pala pelkästä kuumuudesta ilman että nuotio palaa kunnolla vrt. suoraan nuotion päälle viritetty naru.)

Aikalaskelma: noin 30 minuuttia

Erityistä: vaatii kuivahkon tynnen kelin, ei metsäpalovaroituksen aikana

Kuvaus: ryhmät kilpailevat siitä, kuka saa ensimmäisenä tehtyä nuotion niin, että 30 senttimetrin korkeuteen viritetty naru palaa poikki. Ryhmän tulee itse hankkia tulentekotarvikkeet lähiympäristöstä (esim. risuja, tuohta) , lisäksi voi olla vaikka yksi halko joka ryhmälle helpotamaan tehtävää.

Ohjaaminen: ohjaaja katsoo, että puukkoa käytetään turvallisesti ja että tulen kanssa ei tule vaaratilanteita.

Lähde: Korhola, A.

22. Lentävä viesti

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta luovuusharjoitus, ongelmanratkaisu

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 4-30 enintään 5 hengen ryhmiä

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: tarvittava pituus köyttä puiden väliin asetettavaksi; lisäksi narua (eri vahvuisia) ja puukko, ja vaikkapa vasara ja nauvoja helpottamaan rakennustöitä. Maalattu kivi tai vastaava jonkin verran painava esine.

Valmistelut: viritetään naru tai köysi kahden puun väliin vähintään 2,5 metrin korkeuteen. Puiden välissä tulee olla noin kolme - viisi metriä.

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Kuvaus: ryhmän tarkoituksena on saada ”viesti” lentämään heittämättä tai potkaisematta sitä puiden väliin viritetyn narun yli.

Ohjaaminen: tarkoituksena on siis rakentaa esimerkiksi jousipyssy, katapultti tai vastaava heittoväline. Mikäli harjoitus tuntuu mahdottomalta (ryhmä ei keksi apuvälinettä tai ei osaa rakentaa sitä) ohjaaja voi antaa vinkkejä.

Lähde: Smith, A. 1994. Creative outdoor work with young people. Walsall: WM Print

23. Ryhmäpantomiimi

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, luovuusharjoitus, itseilmaisu, yleisöleikki, hauskuutus

Paikka: ulkona, sisällä

Osallistujamäärä: 10-30; vähintään 5 hengen ryhmiä

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia riippuen ryhmien määrästä

Erityistä: ei vaadi ennakkovalmistelua

Kuvaus: Ryhmät vuorotellen esittävät ryhmäpantomiiimina jotain yleisötilaisuutta, jonka muut ryhmät yrittävät arvata.

Ohjaaminen: Ohjaaja voi harkintansa mukaan kertoa esitettävän tilaisuuden etukäteen siten, että ryhmällä on mahdollisuus sopia esityksestä, tai juuri ennen ”lavalle” astumista, jolloin ryhmä joutuu improvisoimaan.

Esimerkkejä esitettäväksi julkisiksi tilaisuuksiksi tai tilanteiksi:

huutokauppa, kauhuelokuvan katsomo, pilkkikisat, eduskunnan istunto, rockkonsertti, tennisottelun katsomo, jumalanpalvelus, ilotulitus, hautajaiset, pankkisali, valmiiksi naurettu tv-sarja, ruokakaupan jono, aurinkoranta, yökerho, limudisco, laskettelurinne, kukkakauppa.

Lähde: Koivula, K. 2002. Ilmaisun iloa. Tampere: Tammer-Paino Oy

24. Pommin purku

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, luovuusharjoitus, ongelmanratkaisu

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 3-10 kaikki yhdessä ryhmässä

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: muovikori, kaksi kappaletta 10 metriä pitkiä köysiä

Valmistelut: rajataan (maahan piirtämällä tai esimerkiksi köysillä) neliön muotoinen alue, jonka sivut ovat 3-5 metriä. Keskelle aluetta asetetaan juomakori.

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Kuvaus: ryhmän jäsenten tulee keksiä keino juomakorin pois saamiseksi rajatulta alueelta ilman, että kori koskee maata sen jälkeen kun se on nostettu ylös. Välineinä saa käyttää ainoastaan köysiä, eikä rajatun alueen sisäpuolelle saa astua.

Lähde: Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Tampere: Tammer-Paino Oy

25. Jäälautat

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, luottamusharjoitus, ongelmanratkaisu

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 7-30

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: köyttä tai keppejä jäälautojen tekemiseen.

Valmistelut: rakennetaan jäälautat, eli rajataan köysillä tai kepeillä maahan ruudukko (voi myös piirtää). Ruutujen määrän määrää osallistujien määrä.

Aikalaskelma: noin 30 minuuttia

Ohjeistus: koko ryhmän tulee päästä ruudukon yli siten, että yhtä ruutua voi käyttää vain kerran. Jos yksi osallistuja on astunut ruutuun, ei kukaan muu voi enää astua siihen.

Esimerkkiratkaisu: se joka astuu ruutuun, jää seisomaan siihen ja toiset astuvat esimerkiksi ruudussa olevien varpaille päästäkseen jäälautoilta turvaan.

Lähde: Aalto, M. 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Tampere: Tammer-Paino Oy

26. Sokeri narussa

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: hulluttelu, kisailu, yleisöleikki, hauskuutus

Paikka: ulkona, sisällä

Osallistujamäärä: joko muutama vapaaehtoinen tai kaikki ryhmän jäsenet

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: ohutta lankaa (hammaslankaa), sokeripaloja

Valmistelut: leikataan narusta esimerkiksi metrin tai puolentoista metrin mittaisia pätkiä yhtä monta kuin osallistujia on. Hammaslanka on hygieenisintä.

Aikalaskelma: noin 10 minuuttia

Erityistä: Testaustilanteessa huomattiin, että ei sovi kielikorun omistaville.

Kuvaus: osallistujat sitovat tiukasti sokeripalansa narun päähän (ohjaaja voi tehdä tämän etukäteenkin.) ohjaaja antaa merkin, jonka saatuaan osallistujat pyrkivät saamaan sokeripalan suuhunsa mahdollisimman nopeasti käsiä apuna käyttämättä. Voittaja on se, kenellä sokeripala on ensimmäisenä suussa.

Lähde: Mäkinen, P. 2006. Pelejä ja leikkejä juhliin: morsiamenryöstöstä mummonrukkiin. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

27. Lumenveisto

Vuodenaika: talvi

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, luovuusharjoitus, itseilmaisu

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 2-40, enintään 4 hengen ryhmiä

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: kuution muotoinen vanerimuotti (esimerkiksi 1 metri x 1 metri) lumen pakkaamiseen, lastoja, talttoja, lappioita, saha, ämpäri ym. osallistujille haalarit, kengät, käsineet ym. lämpimät varusteet.

Valmistelut: ohjaaja voi pakata lumen muotilla valmiiksi ahioksi (yhtä monta ahiota kuin ryhmää), joista osallistujat voivat alkaa veistämään suoraan, mikäli aika on rajallinen. Katsotaan sopiva veistospaikka ja otetaan välineet valmiiksi. Mikäli lumiveistosten aiheena on koira, voi veistospaikalle tuoda koiran malliksi.

Aikalaskelma: noin yksi tunti, riippuen veistoksen koosta.

Kuvaus: lumi pakataan tiiviisti kuution muotoiseen muottiin ja kipataan halutulle alustalle. Tästä ahiosta ryhmät voivat veistää lastoja, lappiota, ym. työkaluja käyttäen vaikka koiran tai muun haluamansa veistoksen. Veistoksen muodot hahmotellaan ensin apuviivoin ja linjavaidoin ahiioon ja veistäminen aloitetaan ylhäältä alaspäin. Ämpäriin avulla voi tehdä ”lumivesimössöä”, jonka avulla voi paikata osia ja muotoilla yksityiskohtia.

Lähde: Arvonen, S. 2001. Talvitouhut: Joka sään ulkoiluvinkit. Helsinki: Edita Oyj

28. Veden kuljetus

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: yhteistoiminta, luovuusharjoitus, ongelmanratkaisu

Paikka: ulkona

Osallistujamäärä: 4-6

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: ämpäri, köyttä tai vanhaa narua 20 metriä, palomiehen haka

Valmistelut: etsitään suorituspaikka, jossa kaksi tukevaan puuta noin 10-15 metrin päässä toisistaan, otetaan ämpäri korkeintaan puolilleen vettä ja asetetaan se puun luo, köydet asetetaan toisen puun luo. Merkitään suoritusalueen rajat puiden kohdille.

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia

Kuvaus tai ohjeistus: ryhmä jakautuu kahtia ja jakautuneet ryhmät asettuvat valittujen puiden luo. Ryhmän tehtävänä on saada kuljetettua puolillaan vettä oleva ämpäri laskematta sitä maahan alueella, joka jää kahden valitun puun väliin. Tälle merkitylle alueelle ei saa myöskään astua. Mikäli ämpäri jää keskelle aluetta, ohjaaja siirtää sen takaisin alkuun.

Esimerkkiratkaisu: ryhmä, jonka puun luona köysi on, heittää köyden pään toiselle ryhmälle, joka sitoo sen puuhun. Ryhmä kenellä ämpäri on, asettaa ämpäriin karabiinilla naruun ja nostaa narun ylös puuhun ja sitoo sen runkoon niin, että ämpäri liukuu toisen ryhmän luo, missä naru on sidottu alemmaksi. Tässä ryhmäläisten tulee esimerkiksi nostaa toisiaan olkapäille, jotta ämpäri saadaan tarpeeksi ylös lähtöpisteessä.

Lähde: Smith, A. 1994. Creative outdoor work with young people. Walsall: WM Print

29. Lumiankkurin heitto

Vuodenaika: kaikki

Ohjelman luonne: hulluttelu, kisailu, liikunta-aktiviteetti

Paikka: ulkona, aukealla paikalla jossa tarpeeksi tilaa.

Osallistujamäärä: 4-25

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: Lumiankkuri, pitkä mitta tai mittatikkuja, joilla voi merkitä oman tuloksensa maastoon. Osallistajat voivat kirjoittaa nimensä esimerkiksi maalarinteippiin, joka teipataan tikkuun.

Aikalaskelma: noin 20 minuuttia, riippuen osallistujamäärästä

Erityistä: Lumiankkuria heitettäessä täytyy varoa ankkurin teräviä kärkiä.

Kuvaus: Ankkuria heitetään heittoalueelta. Muilla osallistujilla tulee olla riittävä turvaetäisyys heittäjään. Tulos mitataan tai merkitään maastoon. Pisimmälle heittänyt on voittaja.

Lähde: Korhola, A

30. Parijalkapallo

Vuodenaika: kaikki, talvella hangessa erityisen hauskaa ja haastavaa

Ohjelman luonne: hulluttelu, yhteistoiminta, kisailu, visailu, liikunta-aktiiviteetti

Paikka: ulkona, aukealla alueella, jossa ei esteitä. Talvella alue, jossa reilusti lunta tai umpi-hanki

Osallistujamäärä: 8-42, parillinen määrä pelaajia, kaksi joukkuetta

Kohderyhmä: nuoret, aikuiset

Välineet: jalkapallo, maalimerkit, narua jokaiselle osallistuvalla parille jalkojen sitomista varten

Valmistelut: määritetään pelialue, asetetaan maalit

Aikalaskelma: noin 30 minuuttia; peliaika sovitaan esim. 2 x 10 minuutin erää, välissä tauko

Erityistä: vaatii fyysistä kuntoa, talvella lumessa raskaskin harjoite.

Kuvaus: pelataan jalkapalloa siten, että pelaajat ovat pareittain ja heidän toiset jalkansa on sidottu yhteen; myös maalivahti on pari. Eniten maaleja saanut joukkue on voittaja.

Ohjaaminen: ohjaaja ottaa aikaa ja valvoo, että peli on turvallista

Lähde: <http://jkk.mll.fi/leikkipaikka/ulkoleikit.php> (Luettu 27.2.2008)

HUSKYVISAN KYSYMYKSET

1. Milloin ensimmäinen siperianhusky rekisteröitiin Suomessa?

a) 1913 b) 1948 c) 1965

vastaus: c

piste oikeasta vastauksesta

2. Mihin koiravaljakoita on käytetty satojen vuosien ajan arktisilla alueilla?

vastaus: mm. postin toimitukseen, metsästyksen, hylkeenpyyntiin, kalastukseen, apuna poliis-
sin ja rajavartioiden työssä.

piste jokaisesta oikeasta vastauksesta, puoli pistettä kekseliäästä arvauksesta!

3. Mikä on valjakkoajon pääpaikka; missä valjakkourheilua voidaan pitää kansallisla- jina?

vastaus: Alaskassa

piste oikeasta vastauksesta

4. Mikä on musher?

vastaus: henkilö, joka vaeltaa lumi- tai jääkentillä koiravaljakoilla ts. huskyajaja.

piste oikeasta vastauksesta

5. Mitä ovat pyöräkoirat? (Mistä nimi tulee?)

vastaus: viimeinen koirapari valjakossa. (Nimi tulee arktisilla tutkimusmatkoilla käytetystä
reen perässä olevasta pyörästä, joka toimi matkamittarina.)

piste oikeasta vastauksesta.

6. Miten Koillis-Siperian alkuperäiskansojen, tsuktsien, korjakkien, kamtsadaalien ja jukagirien koirilla on tekemistä siperianhusky-rodun kanssa?

vastaus: Siperianhusky-rotu on kehittynyt näistä alkuperäiskansojen koirista.

piste oikeasta vastauksesta.

7. Mistä ensimmäiset koirareet valmistettiin?

vastaus: koivusta, valaan luista sekä hylkeen nahkasta.

piste oikeasta vastauksesta.

8. Mikä on siperianhuskyn ja alaskanhuskyn ero?

vastaus: siperianhusky on virallinen rotu, alaskanhusky ei.

piste oikeasta vastauksesta

9. Miten kilpailuluokat määräytyvät rekikoirakilpailuissa?

vastaus: koiramäärän mukaan, yleensä neljän-, kuuden- ja kahdeksankoiranluokissa, sekä avoimessa luokassa, jossa koiramäärää ei ole rajoitettu.
piste oikeasta vastauksesta.

10. Minkä värinen on aito siperianhusky?

vastaus: minkä värinen tahansa; mustasta puhtaan valkeaan
piste oikeasta vastauksesta

Lähde: Kainulainen A. 2003. Siperianhusky – rekikoira. Helsinki: EiriPrint











