

Anna Heikkinen

**Pelimatkoissa on mahdollisuus!**

**Opas pelimatkojen järjestämiseen ja toteuttamiseen FC Wimman joukkueille**

Opinnäytetyö  
Kajaanin ammattikorkeakoulu  
Matkailu-, ravitsemus- ja talousala  
Matkailun koulutusohjelma  
Syksy 2014



Koulutusala Matkailu-, ravitsemus- ja talousala	Koulutusohjelma Matkailun koulutusohjelma
Tekijä(t) Anna Heikkinen	
Työn nimi Pelimatkoissa on mahdollisuus! Opas pelimatkojen järjestämiseen ja toteuttamiseen FC Wimman joukkueille	
Vaihtoehtoiset ammattipinnot Aktiviteettimatkailu	Toimeksiantaja FC Wimma Kajaani ry.
Aika Syksy 2014	Sivumäärä ja liitteet 47+1
<p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tuottaa toimiva opas pelimatkojen järjestämiseen ja toteuttamiseen FC Wimman joukkueiden joukkueenjohtajille. Opas ei ole julkinen ja julkaistaan sähköisenä vain FC Wimman joukkueenjohtajille ja muille toimihenkilöille tarkoitettuna FC Wimma johto Nimenhuuto.com –sivustolla PDF-muodossa.</p> <p>Opinnäytetyöni teoriaosuus käsittelee toiminnallisen opinnäytetyön vaiheet ja pelimatkojen järjestämistä ja niiden vaikutusta joukkueen ryhmäytymiseen. Pelimatkojen järjestäminen on projektityötä, joten teoriaosuus käsittelee tarkasti projektin tekemistä aloituksesta lopetukseen. Projektin teoriaosuudessa käsittelem pelimatkojen suunnittelua ja toteutusta teoriaan verraten. Käsittelem myös johtajuutta ja johtajuuden merkitystä ryhmän muodostumiseen.</p> <p>Kerron oppaan tekemiseen vaikuttavista asioista sekä arvioin lopputulosta. Oppaassa on ohjeet pelimatkan järjestämiseen alkuvaiheesta aina loputukseen asti. Opas antaa kattavan kuvan pelimatkaan vaadittavien järjestelyiden tekemisestä. Opas auttaa pelimatkanjärjestäjää suunnitteluvaiheessa, etenkin kokonaisuuden hahmottamisessa ja ajanhallinnassa pelimatkan järjestelyitä aloittaessaan. Työ tavoitteena olikin toteuttaa toimiva opas ja apu uusien joukkueiden pelimatka järjestelyille.</p> <p>Pelimatkojen merkitystä joukkueen ryhmäytymiseen ei ole tutkittu. Olen käsitellyt asiaa omiin kokemuksiini perustuen. Kun tiedetään, millaisia pelimatkoja halutaan tehdä, voidaan pelimatkoille järjestää joukkuetta yhdistäviä aktiviteetteja pelimatkojen ohjelmaan. Kun joukkue on pitkän aikaa yhdessä tiiviisti, voidaan siinä huomata sosiiaalipsykologi Tuckmannin luomia ryhmän muodostumisen merkkejä. Pelimatkat edesauttavat ryhmän muodostumista, jos ne järjestetään tiiviiksi paketeiksi.</p> <p>Pelimatkaopasta oli mukava tehdä, sillä kaikki jo aiemmin muodostuneet kirjoittamattomat ohjeet sai koota yhteen. Uskon, että oppaasta on hyötyä jatkossa useille joukkueenjohtajille. Oma ammatillista osaamista sai myös hyödyntää oppaassa matkan järjestämisen teorian kirjoittamisen muodossa.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	FC Wimma Kajaani ry., toiminnallinen opinnäytetyö, projekti, johtaminen, opas
Säilytyspaikka	<input checked="" type="checkbox"/> Verkkokirjasto Theseus <input type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto



School Tourism	Degree Programme Degree Programme in Tourism
Author(s) Anna Heikkinen	
Title Guide for FC Wimma's Teams on Organizing and Implementing Game Tours	
Optional Professional Studies Activity Tourism	Commissioned by FC Wimma Kajaani ry.
Date Autumn 2014	Total Number of Pages and Appendices 47+1
<p>The purpose of this thesis was to create a guide book for FC Wimma's teams and team leaders to help organizing and making game tours. This guide book is not public and will be published in form of PDF on FC Wimma's own webpages only.</p> <p>The theory part of this thesis deals with the concept of thesis, how to make a project, project management and leading a football team. Organizing of game tours for a football team is very similar when working with any other project. In this thesis were told every part of making project compared the theory to practice. Team leading is also quite important when making a great team. There were told how the leader can effect a team's behavior and grouping.</p> <p>The guide book tells the every part of making game trips from beginning to the end of the project. The guide book will give the users a good point of view how to make game trips. There are not be founded any official surveys how does the game trips effect the players grouping and having a good team spirit. That is why there were needed to use own experiments to analyzing the effect of grouping in teams when on game trips. The social psychologist Tuckmann has created the steps for group evolution, which are compared in practice by the author.</p> <p>It was very nice to do this thesis. There was lots of unwritten information about making game trip on FC Wimma's team leaders minds. That is why it was good to write those tips and guides down. The outcome of this thesis work is a great guide book especially for new FC Wimma's team leaders. The author managed to reach professional skills for organizing and making trips.</p>	
Language of Thesis	Finnish
Keywords	FC Wimma Kajaani, Thesis, Project, Management, Guidebook
Deposited at	<input checked="" type="checkbox"/> Electronic library Theseus <input type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 TOIMEKSIANTAJA	3
2.1 FC Wimmera Kajaani ry.	3
2.1.1 Suomen Palloliitto	4
2.1.2 Pohjois-Suomen piiri	4
2.2 Turnauksia ympäri Suomen	5
3 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ	7
3.1 Kehittämistehtävä	10
3.2 Tavoitteet	10
4 PELIMATKA PROJEKTINA	11
4.1 Turnauksen valinta	11
4.2 Projektin perustaminen	13
4.3 Tausta- ja esiselvitykset	14
4.4 Suunnittelu	15
4.5 Toteutus	17
4.5.1 Pelimatkan rakentaminen	18
4.5.2 Matkaan	19
4.5.3 Pelimatkan lopetus	19
4.6 Jälkimarkkinointi	20
4.7 Loppuraportti	20
5 JOUKKUEEN JOHTAMINEN	23
5.1 Johtajuus	23
5.2 Kolme johtajatyyppeä	24
5.2.1 Autoritaarinen johtaja	24
5.2.2 Demokraattinen johtaja	25
5.2.3 Laissez-faire	25
5.2.4 Johtajatyyppeiden näkyminen joukkueen johtamisessa	25
5.3 Joukkueenjohtaja ja tehtävät	26
5.3.1 Joukkueenjohtajan rooli	26
5.3.2 Joukkueenjohtajan tehtävät joukkueessa	27

5.4 Ryhmädynamiikka joukkueessa	29
5.5 Pelimatkojen merkitys joukkueen ryhmäytymiseen	31
6 OPPAAN KUVAUS	33
6.1 Oppaan tekeminen	33
6.2 Suunnittelu	35
6.2.1 Esittely	35
6.2.2 Ennen matkaa	36
6.2.3 Matkalla	36
6.2.4 Matkan jälkeen	37
6.3 Toteutus	37
6.4 Oppaan arviointi	39
7 POHDINTA	42
LÄHTEET	46
LIITTEET	

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöprosessini on ollut tiivistä työskentelyä valitsemani aiheen parissa. Opinnäytetyöni koostuu toiminnallisesta osuudesta ja raportista. Olen kirjoittanut opinnäytetyöni raportin ja opinnäytetyöni konkreettisen työn toistensa lomassa. Tässä raportissa kerron koko opinnäytetyöprosessistani.

Alussa on tietoa toimeksiantajastani, FC Wimm Kajaani ry:stä sekä lyhyesti lajiliitoista, joihin kyseinen jalkapalloseura kuuluu. Avaan Vilkan ja Airaksisen (2003) Toiminnan opinnäytetyö –teoksen avulla, mikä on toiminnallinen opinnäytetyö. Koska opinnäytetyönäni oli tehdä opas pelimatkan järjestämisestä, syvennyn tarkemmin matkan järjestämiseen projektiluontoisena prosessina. Opas on tarpeellinen apu joukkueen toimihenkilöille matkan järjestämisessä. Moni joukkueiden toimihenkilö toimii tehtävässään vapaaehtoisesti eikä välttämättä ole aiemmin toiminut vastaavanlaisissa tehtävissä, joten valmis pelimatkaopas antaa tukea ja vinkkejä pelimatkanjärjestelyistä selviytymiseen. Usein joukkueen joukkueenjohtaja järjestää pelimatkat, mutta joukkueenjohtajilla on muitakin joukkueen tehtäviä tehtävänä, eivätkä he aina kerkeä hoitamaan kaikkea.

Tekemäni pelimatkaopas toimii apuna henkilöille, jotka joukkueenjohtaja on määrännyt pelimatkan järjestäjiksi. Käyn matkan järjestämisen projektin vaihe vaiheelta läpi teorian avulla ja verraten vaiheita pelimatkan järjestämiseen. Pelimatkat, kuten muutkin matkat, tarvitsevat johtajan, niin matkan järjestämiseen kuin matkan johtamiseen.

Käsittelen johtajuutta joukkueenjohtamisen kautta. Jalkapallojoukkueissa pelimatkat järjestää usein joukkueenjohtaja, joten olen suunnitellut pelimatkaoppaan käytettäväksi joukkueenjohtajille. Johtajuus täytyy olla johdonmukaista ja lajituntemusta omaava joukkueenjohtaja on hyvä olla jalkapallojoukkueessa.

Käytän tässä raportissa Kurt Lewinin (1939) ja R. Lippitin & R. Whiten (1943) poikaleiritutkimuksen perusteella saatuja tuloksia kolmesta erilaisesta johtajuustyyppistä. Vertailen näitä kolmea johtajuustyyppiä joukkueen johtamiseen. Joukkueenjohtajan on ymmärrettävä ryhmän muodostumisen vaiheet etenkin uudessa joukkueessa. Joukkue ei hioudu joukkueeksi vain harjoittelulla, vaan siihen tarvitaan yhteistä toimintaa ja tiivistä yhdessä oloa.

Pelimatkoilla voi olla vaikutusta ryhmän tiivistymiseen ja joukkueeksi muodostumiseen. Hyvin järjestetyllä pelimatalla joukkue toimii yhdessä samoilla säännöillä ja nivoutuu näiden

avulla yhtenäisemmäksi. Hyvä joukkue ei voi olla hajanainen ryhmä. Joukkueen jäsenillä täytyy olla yhteinen tavoite, jolloin voidaan puhua jo tiimistä. Tekemäni opas auttaa joukkueenjohtajia hahmottamaan pelimatkojen merkityksen joukkueen tiivistymiseen ja antaa samalla käsityksen siitä, että pelimatkan järjestäminen on projektiluontoista työskentelyä.

Matkan järjestämisessä tärkeintä on tietää kohderyhmä, jolle matkaa ollaan tekemässä. Oikein räätälöity ja hyvin suunniteltu matkapaketti kohderyhmää varten on mielestäni matkan järjestämisen perusta. Oppaassa on huomioitu kohderyhmäksi FC Wimman joukkueet. Joukkueet ovat tyttöjoukkueita, joiden ikähaitari vaihtelee 8-vuotiaasta aina aikuisiin saakka. Kohderyhmällä on kuitenkin sama matkan tarkoitus: päästä pelaamaan jalkapalloa. Raportissa kerroin myös oppaan toteutuksen vaiheista ja pohdin sekä arvioin oppaani onnistumista saatujen arvioiden perusteella. Raportin lopussa pohdin koko opinnäytetyöprosessin tekemistä sekä omaa oppimistani prosessin aikana.

## 2 TOIMEKSIANTAJA

Toiminnallisella opinnäytetyöllä on suositeltavaa olla toimeksiantaja. Toimeksiantaja on usein jokin yritys, jolloin opinnäytetyöntekijällä on hyvä mahdollisuus päästä näyttämään oma osaaminen toimeksiantajalle sekä mahdollisesti herättää kiinnostusta työelämään ja työllistyä myöhemmin samaan yritykseen. Yritykselle tehty toiminnallinen opinnäytetyö on myös oiva tilaisuus etenkin opiskelijalle päästä kehittämään työelämätaitoja sekä harjoittamaan omaa innovatiivisuutta. (Vilka & Airaksinen 2003, 16.)

Tämän opinnäytetyön toimeksiantaja on kajaanilainen jalkapalloseura FC Wimma. Idea opinnäytetyön tekemistä syntyi itselleni, kun olen seurannut muutamien vuosien aikana pelimatkojen järjestelyä FC Wimman joukkueissa sekä järjestänyt niitä myös itse. Jokainen joukkue tekee matkansa eri tavoin, eikä näin ollen yhteistä seuran toimintatapaa ole syntynyt. Keväällä 2014 minut valittiin FC Wimman hallitukseen, sekä olen ollut seuran toiminnassa mukana valmentajana jo seitsemän vuotta, joten seura on tuttu. Seuran puheenjohtaja Terje Uurtomies oli hyvin tyytyväinen opinnäytetyöni ideaan, kun esittelin sen hänelle.

### 2.1 FC Wimma Kajaani ry.

FC Wimma Kajaani ry. on 29.10.2007 perustettu kajaanilainen tyttö- ja naisjalkapalloiluun erikoistunut jalkapalloseura. Yhdistysrekisteriin FC Wimma Kajaani ry. on merkitty 31.12.2007. Kajaanin Palloilijoiden (KaPa) ja Kajaanin Hakan (Haka) tyttö- ja naisjoukkueiden yhdistämisen myötä syntyi FC Wimma. Seurojen tyttöjoukkueiden yhdistämiseen päädyttiin, kun haluttiin tehdä yhteistyötä seurojen välillä niin pelaajien kuin valmentajienkin kesken. FC Wimma kuuluu Suomen Palloliittoon ja Suomen Palloliiton Pohjois-Suomen piiriin jäsenyhdistyksenä sekä Kainuun liikuntaan jäsenseurana. Tällä hetkellä FC Wimmalla on 5 juniorijoukkuetta: 99-00, 01-02, 03-04, 05 sekä 06-07. Edustusjoukkuetta ei tällä hetkellä ole. (FC Wimma 2013a.)

”Seuran tavoitteena on luoda kannustava ilmapiiri kaikenikäisille tytöille ja naisille jalkapallon harrastamiseen sekä tarjota samalla mielenkiintoisia hetkiä ja onnistumisia jalkapallon parissa sekä hyvässä seurassa. Seura haluaa tarjota jokaiselle pelaajalle tasonsa mukaisen ryhmän jal-



kapallon pelaamiseen. Ryhmä voi olla oman ikävuoden mukainen, sitä alempi tai ylempi pelaajan halun ja taitojen mukaan soviteltuna. FC Wimme haluaa olla seura, jossa motivoituneilla ja lahjakkaila pelaajilla on mahdollisuus halutessaan kehittyä juniorijoukkueiden ja oman edustusjoukkueen kautta aina ylempiin sarjoihin. Yhtä tärkeänä näemme myös tyttöjen ja naisten harrastejoukkueiden toiminnan ylläpitämisen, joissa pääajatuksena on hauskanpito ja liikunnasta nauttiminen jalkapallon muodossa. Osaavat ja koulutetut valmentajamme pitävät huolen, että seuran vuoroilla harjoittelu on laadukasta, monipuolista ja turvallista!

Seuran arvot:

- innostus
- osaaminen
- kannustavuus
- tasa-arvo
- tekemisen vimma!” (FC Wimme 2013b.)

### 2.1.1 Suomen Palloliitto

Jalkapallon erikoisliitto, Suomen Palloliitto, on Suomen suurin urheilun lajiliitto harrastajamäärissä mitattuna. Palloliiton noin 1 000 jäseneseuraan kuuluu rekisteröityneitä lisenssipelaajia ja harrastajia on yli 119 000. Vuonna 1907 perustettu viralliselta nimeltään Suomen Palloliitto ry. - Finlands Bollförbund kuuluu Kansainväliseen Jalkapalloliittoon (FIFA) vuodesta 1908 ja Euroopan Jalkapalloliittoon (UEFA) 1954. Suomen Palloliiton virallinen lyhenne on SPL. SPL:n toiminta-ajatuksena on vastata maamme kaikesta jalkapallotoiminnasta ja sen kehittämisestä FIFA:n jäsenenä. ”Jalkapallo jokaiselle – Euroopan huipulla” on SPL:n toiminta-ajatuksen kiteytetty lause. Menestys ja yhteisöllisyys sekä iloisuus ja luotettavuus ovat Suomen Palloliiton toiminnan arvoja. Suomen Palloliitto on jaettu kahteentoista Suomen Palloliiton piiriin. Jokainen piiri vastaa jalkapallotoiminnastaan omilla alueillaan Suomen Palloliiton arvojen ja toiminta-ajatuksen mukaisesti. (Palloliitto 2014.)

### 2.1.2 Pohjois-Suomen piiri

Palloliiton pohjoisin jalkapallopiiri, Pohjois-Suomen piiri, on alueellisesti Suomen suurin piiri, johon kuuluu 80 jäseneseuraa Oulun ja Lapin läänin alueelta. Pohjois-Suomen piiriin kuu-

luu noin 7 900 lisenssipelaajaa. Piirin tehtävänä on vastata organisoidusta jalkapallotoiminnasta sekä ohjata ja valvoa jalkapallon ja futsalin kehitystä Pohjois-Suomen piirin alueella. Yhteistyö muiden piirien ja Palloliiton välillä on jatkuvaa kehitystoiminnassa. Palloliiton linjaamat arvot ovat myös Pohjois-Suomen piirin arvoja. (Pohjois-Suomen piiri 2014.)

Piirin alueen jäsenseuroissa on tyttö- ja naisjalkapalloiluun erikoistuneita seuroja, jotka ovat FC Wimma, Merilappi United (MeLU) ja Oulu Nice Soccer (ONS). Useissa harrastajamääriltään suurissa seuroissa on myös tyttöjoukkueita, joita vastaan FC Wimman tytötkin pelaavat turnauksissa ja eritasoisissa piirin sarjoissa. Tutuimpia seuroja näistä ovat edellä mainittujen lisäksi Oulun alueen Ajax Sarkkiranta (Ajax), Haukiputaan Pallo (HauPa), Laivakankaan Futis Klubi (LaFK), Oulun Rotuaarin Pallo (ORP), Oulunsalon Pallo (OsPa). Tornion ja Rovaniemen alueelta tutuimpia seuroja, joissa on myös tyttöjoukkueita, ovat FC Santa Claus Juniorit, Rovaniemen Palloseura (RoPs), Tornion Jalkapalloklubi (ToJK) ja Tornion Pallo-47 (TP-47). (Pohjois-Suomen piiri 2014.)

FC Wimman joukkueet osallistuvat kesäisin eritasoisiin piirisarjoihin. E-F –junioreissa piirisarjat on usein järjestetty turnausmuotoisina yhden päivän kestävinä pelitapahtumina. D-B –junioreissa pelimatkat ovat yhden pelin pelimatkoja. Pelimatkojen kesto ja välimatkat ovat Pohjois-Suomen piirissä FC Wimmalle suuret, sillä suurin osa tyttö- ja naisjoukkueista sijoittuu Oulun ja Kemi-Tornio –alueelle.

## 2.2 Turnauksia ympäri Suomen

FC Wimman joukkueet tekevät turnausmatkoja myös piirin rajojen ulkopuolelle. Kotimaasta löytyy hyvin järjestettyjä turnauksia ympärivuotisesti. Kesäisin järjestetään suuria ja suosittuja turnauksia myös ulkomailla. Suosituimmat turnaukset, joihin FC Wimman joukkueet ovat osallistuneet:

- TalviRonaltiina: Loppiaisviikonlopun tyttöturnaus Kuopiossa, jossa sarjat F-B –ikäisille. Järjestävä seura on Kuopion Pallokissat. (Pallokissat 2014.)
- Oulu Girls CUP (OGC): Helmikuun toisena viikonloppuna Oulu Nice Soccer:n järjestämä tyttöturnaus Oulussa, jossa sarjat G6-D13 –ikäluokille (OGC 2014).

- Säästöpankki Optia Girls Cup: Klubi 36:n järjestämä kesäkuun toisen viikonlopun tyttöturnaus Iisalmessa, jossa sarjat F9-C15 –ikäluokille (Klubi36 2014).
- Stadicup: Suomen suurin tyttöturnaus Helsingissä kesäkuun alun ja puolenvälin vaihteilla. Järjestäjänä toimii Stadicup ry. Sarjat F8-B17 sekä Seka (soft) ja Naiset, A/B19 ja Ladies. (Stadi CUP 2014.)
- Piteå Summer Games: Ruotsin Piteåssa Juhannuksen jälkeen pelattava yksi Pohjoismaiden suurimmista kansainvälisistä juniorijalkapalloturnauksista. Sarjat tytöissä ja pojissa G8-B16 –ikäluokissa. (PSG 2014.)
- Kokkola CUP: Heinäkuun lopulla pelattava juniorijalkapalloturnaus Kokkolassa. Järjestävä seura GBK. Turnauksessa sarjat tytöille ja pojille G7-B16/17 –ikäluokille. (Kokkolacup 2014.)
- Hippon turnaus: Jyväskylässä pelattava Jyväskylän Pallokerhon järjestämä tyttöturnaus syyskuun ensimmäisenä viikonloppuna. Sarjat F8-B18 –ikäluokille (Hippo 2014).

Lisäksi joukkueet voivat saada kauden aikana useita kutsuja pienempiin turnauksiin, joihin joukkueet ovat osallistuneet. Keväisin järjestetään paljon pieniä yhden päivän turnauksia, joihin on helppo osallistua. Edellä mainitut turnaukset ovat kestoaltaan 2–5 päivää, joten ne vaativat enemmän suunnittelua ja valmistelua.

### 3 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ

Toiminnallinen opinnäytetyö on vaihtoehto tutkimukselliselle opinnäytetyölle. Toiminnallisen opinnäytteen työntuloksena syntyy aina jokin konkreettinen tuote. Se voi olla jokin ohje, ohjeistus tai opastus. Tuotteen toteutustapoina voi olla kirja, kansio, vihko, opas, cd-rom, portfolio, kotisivut, näyttely tai tapahtuma. Tärkeää on myös toiminnallisen opinnäytetyön konkreettisen tuotteen tekemisen lisäksi raportointi tuotteen toteutustavan vaiheista tutkimusviestinnän keinoin. (Vilka & Airaksinen 2003, 9.)

Oma opinnäytetyöni on pelimatkaopas jalkapalloseura FC Wimmalle. Työni on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka tuotoksena on opas. Opas on sähköisessä muodossa verkossa, jotta FC Wimman joukkueiden on helpompi löytää se joko FC Wimman nettisivuilta tai FC Wimman johtoryhmän Nimenhuuto.com –sivustolta.

#### **Aiheanalyysi**

Opinnäytetyön prosessi alkaa aiheanalyysin tekemisellä. Aiheanalyysissä eli aiheen ideoinnissa tekijä pohtii mielenkiintoisia aiheita alansa nähden tai kiinnostavia aiheita työelämästä. Aiheen valinnassa on tärkeä muista aiheen kiinnostavuus, jotta motivaatio pysyy yllä koko opinnäytetyöprosessin ajan. Aiheanalyysissä opiskelijan on hyvä myös osata rajata aihetta oman alan opintoihin soveltuvaksi, etenkin jos aiheeseen kuuluu osa-alueita, jotka eivät kuulu oman alan opintoihin. Aiheanalyysi lähetetään opinnäytetöitä koordinoivalle opettajalle, joka valitsee opinnäytetyölle ohjaavan opettajan opinnäytetyön aiheen eli substanssialueen mukaan. (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2010; Vilka & Airaksinen 2003, 23–24.)

Tein oman aiheanalyysin hyvissä ajoin ennen opinnäytetyön aloittamista. Halusin tehdä opinnäytetyönäni jonkin mielenkiintoisen toiminnallisen opinnäytetyön omiin kiinnostuksenkohteisiin liittyen. Ideoin aiheen pelimatkaoppaasta seurattuani vuosien aikana pelimatkojen järjestämistä omassa ja toisten jalkapallojoukkueissa. Matkailualan opiskelijana matkanjärjestämisen opas tuntui luontevalta opinnäytetyön aiheelta. Rajasin aiheeni pelimatkojen järjestämiseen ja päätin tehdä oppaan juuri FC Wimmalle, sillä uskon seuralla olevan käyttöä oppaalle.

## Opinnäytetyönsuunnitelma

Seuraavana vaiheena on tehdä opinnäytetyön toimintasuunnitelma eli opinnäytetyösuunnitelma. Tässä suunnitelmassa tulee vastata kysymyksiin, mitä tehdään, miten tehdään, miksi tehdään. Opinnäytetyösuunnitelman ensisijainen merkitys on auttaa jäsentämään, mitä ollaan tekemässä. Toinen merkitys on osoittaa, että tekijä kykenee johdonmukaiseen päättelyyn ideassa ja tavoitteissa. Kolmantena merkityksenä on lupaus siitä, mitä aiottiin tehdä. Opinnäytetyösuunnitelmaa tehtäessä täytyy kartoittaa aiheesta jo mahdollisesti tehdyt muut opinnäytetyöt, lähdemateriaali, kohderyhmä sekä idean tarpeellisuus kohderyhmälle. Opinnäytetyösuunnitelmassa tulee olla esillä keinot idean saavuttamiseen sekä lähdemateriaalin etsimiseen tarvittavat lähteet. Tekijän täytyy opinnäytetyösuunnitelmaa tehdessään selvittää ja pohtia lähdemateriaalin saatavuus ja laatu. Opinnäytetyön aikataulu laaditaan jo suunnitelmaan, jotta tekijä pystyy mittaamaan omat resurssinsa työn tekemiseen. Työn ideat ja tavoitteet sekä tekijän omat henkiset resurssit kannattaa ottaa huomioon aikataulua tehtäessä. Suunnitelmassa tulee olla lopuksi vielä tulevan opinnäytetyön raportin alustava sisällysluettelo. Alustavan sisällysluettelon johdonmukaisuus auttaa hahmottamaan aiheeseen liittyvät asiat. (Vilka & Airaksinen 2003, 26–28.)

Oma opinnäytetyönsuunnitelmani oli hyvin lyhyt, sillä en ollut saanut tarvittavaa teoriamateriaalia ajoissa hankittua. Suurin osa teoriamateriaaleista oli kirjastossa lainassa, joten en saanut materiaalia tästä syystä ajoissa. Tein opinnäytetyönsuunnitelmaan kuitenkin selkeän suunnitelman teoriaosuuden kirjoittamisesta, sillä olin etsinyt valmiiksi jo kirjallisia lähteitä sekä sähköisiä lähteitä. Sain opinnäytetyönsuunnitelman esityksen aikana ohjausta, jossa opponijat sekä ohjaava opettaja antoivat kehittämissideoita sisällysluetteloon ja teoriatiedon hankintaan. Koin tämän erittäin hyödylliseksi ja eteen vieväksi vaiheeksi opinnäytetyöprosessissani.

## Toteutus

Hyväksytyyn opinnäytetyösuunnitelman jälkeen opinnäytetyön toteutus ja tekeminen jatkuu suunnitelmassa olleen aikataulun mukaisesti. Ohjaava opettaja voi tarpeen vaatiessa tehdä tarkennuksia ja korjauksia opinnäytetyösuunnitelmaan tai harkitsee uuden opinnäytetyösuunnitelman tarpeen toimeksiantajan ja opiskelijan kanssa. Toteutusvaihe on opiskelijan itsenäistä työtä, mutta tarpeen vaatiessa voi opiskelija hyödyntää ohjausta. Aihealueeseen perehtymisen ja aihetta käsittelevään kirjallisuuteen tutustumisen aikana opiskelijan asiantuntemus aiheeseen syventyy, jolloin teoriaosuuden kirjoittaminen ennen konkreettisen työn te-

kemistä helpottaa koko työn toteutusta. Teorian kirjoittamisen jälkeen alkaa konkreettisen työn eli empirian työstäminen. Empiriaa voi kuitenkin tehdä jo raportoimisen ohella, jos tilanne tai toimeksiantaja niin vaativat. (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2010.)

Aloitin oman työni toteuttamisen jo ennen opinnäytetyösuunnitelman esittämistä. Tein empirian eli käytännöllisen osuuden (opas) pohjaversion. Mietin tässä vaiheessa jo visuaalista ilmettä sekä alustavaa sisältöä. Keräsin tietoa omista järjestämistäni pelimatkoista sekä eri joukkueenjohtajilta. Tiedot perustuvat käytännönkokemuksiin, mutta olivat hyvin verrattavissa teoriapohjaan, johon tutustuin seuraavaksi. Projektin tekemisestä ja prosessista löysin useita eri teoksia, joista poimin tärkeimmät kohdat etenkin matkan järjestämistä koskien. Sain oppaan valmiiksi teorian kirjoittamisen myötä, jonka jälkeen ryhdyin kirjoittamaan opinnäytetyön raporttiin oppaan suunnittelun ja toteutuksen tulosta sekä omia pohdintojani.

### **Opinnäytetyön esitys, palautus ja arviointi**

Viimeinen vaihe opinnäytetyöprosessissa on opinnäytetyön esitys ja sen myötä työn palautus sekä tallennus Thesus-verkkokirjastoon. Kajaanin ammattikorkeakoulun ohjeistuksen mukaan opinnäytetyö on esitysvalmis, kun kaikki sen osat ovat valmiina. Työssä täytyy olla myös tiivistelmä, joka on Kajaanin ammattikorkeakoulun ohjeiden mukainen. Opinnäytetyön esitystä varten opiskelija valmistelee Power Point –esityksen ja esittelee työnsä sen avulla suullisesti. Tämä esitys on myös opinnäytetyön julkistamistilaisuus, joten paikalle kutsutaan toimeksiantaja(t). Arvioiva opettaja antaa työstä palautteen ja korjausehdotuksia esityksen jälkeen. Opiskelija tekee tarvittavat korjaukset, ennen työn lopullista palautusta ja kansitusta. Kun työ on saanut esitysluvan ja työ on palautettu, voi opiskelija osallistua kypsyysnäytteeseen. Kypsyysnäytteeseen ohjaava opettaja valitsee kaksi otsikkoa, joista toiseen opiskelijan täytyy vastata. Otsikot liittyvät opiskelijan opinnäytetyön aiheisiin. Opinnäytetyö tallennetaan verkkokirjasto Theseukseen ohjeiden mukaan ja työ arvioidaan ohjaavan opettajan ja toisen arvioijan toimesta asteikolla 1–5. Arvioinnissa huomiota voidaan kiinnittää työn ideaan, asetettuihin tavoitteisiin ja niiden saavuttamiseen, teoreettiseen viitekehykseen, tietoperustaan ja kohderyhmän huomioon ottamiseen. (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2010; Vilkkä & Airaksinen 2003, 154–155).

### 3.1 Kehittämistehtävä

Jokaisella toiminnallisella opinnäytetyöllä on kehittämistehtävä. Oman opinnäytetyöni kehittämistehtävänä on tuottaa FC Wimmalle pelimatkaopas, jota uudet joukkueet voivat käyttää ensimmäisten pelimatkojen suunnittelussa ja toteutuksessa. Työni pyrkii vastaamaan kysymykseen: Mitä pelimatkanjärjestäjän tulee ottaa huomioon järjestäessään pelimatkaa joukkueelleen? Työni on jatkoa omalle projektilleni, jossa järjestin jalkapalloleirin FC Wimman 0102-joukkueelle keväällä 2013.

### 3.2 Tavoitteet

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on toteuttaa toimiva opas ja apu uusien joukkueiden pelimatkaorganisaatioille. Lisäksi oppaan käyttöönoton tavoitteena on vakiinnuttaa pelimatkat osaksi joukkueen toimintaa. Omana oppimistavoitteenani on ymmärtää pelimatkan tekeminen projektina sekä oppia lisää johtajuudesta ryhmäjohtamiseen perehtymisen kautta.

## 4 PELIMATKA PROJEKTINA

Tässä osiossa kerron, mikä on pelimatka ja mitä pelimatkan järjestäminen vaatii sen järjestäjältä. Pelimatka on aina projekti. Se voi olla hyvin pieni projekti tai isompi, projektiryhmän vaativa projekti.

Pelimatka kuuluu matkailua määriteltäessä vapaa-ajan matkailuun sekä aktiiviseen että passiiviseen urheilumatkailuun. Matkailu käsitteenä tarkoittaa ihmisten liikkumista ja toimimista normaalin asuin- ja työympäristönsä ulkopuolella. Tämän määritelmän mukaan joukkueen tekemät pelimatkat ovat matkailua parhaimmillaan, sillä matkailu on myös vuorovaikutusta lähtö- ja kohdealueiden matkailijoiden ja heitä palvelevien yritysten sekä organisaatioiden välillä. (Vuoristo 1998, 20.) Joukkueet tekevät tiivistä yhteistyötä kohdealueen kotijoukkueen kanssa sopiessaan otteluista tai turnauksista.

Ruuskan (2005, 18) mukaan projekti on joukko ihmisiä ja muita resursseja, jotka on tilapäisesti koottu yhteen suorittamaan tiettyä tehtävää. Projektilla on kiinteä budjetti ja aikataulu. Pelimatka voidaan näin ollen luokitella projektiksi, sillä siihen kuuluu joukko ihmisiä, jotka sitä järjestävät. Ne voivat olla joukkueenjohtajia, rahastonhoitajia ja valmentajia yhdessä tai yksin. Resurssien huomiointi on aina pelimatkojen järjestämisessä olennaisena asiana. Usein joukkueiden toimihenkilöt toimivat tehtävissään vapaaehtoisesti, joten heidän aikaresurssinsa täytyy ottaa huomioon projektissa ensimmäisenä.

Pelimatkallemme muodostuu kiinteä budjetti ja aikataulu projektin edetessä, mutta aikataulu muodostuu ensimmäisenä ottelu- tai turnauspäivämäärän mukaan ennen budjetin luomista. Kiinteä budjetti muodostuu ottelu- tai turnausmaksuista, kuljetuskuluista ja majoituskuluista. Budjettiin kannattaa pelimatkoja varten laskea ylimääräisiä kuluja, ettei budjetti ylitä. Pelimatkaprojekti, kuten muutkin projektit, on hyvä tehdä alusta loppuun asti huolellisesti vaihe vaiheelta projektivaiheiden mukaan.

### 4.1 Turnauksen valinta

Aina ennen minkään projektin aloitusta on asiaa valmisteltu jo jonkin aikaa. Pelimatkaprojekti alkaa kohteen eli turnauksen valinnalla. Joukkueen valmentaja on kausisuunnitelmassa ot-



tanut huomioon turnausten ajankohdat, jolloin on helppo alkaa etsimään turnauksia tälle ajankohdalle. Valmentaja voi myös suunnitella kauden turnausten ajankohdan perusteella. Niin kuin useimmissa projekteissa, myös turnaukseen lähtemisestä kannattaa hyödyntää paljon käytettyä nelikenttä- eli SWOT-analyysia varsinkin, jos joukkueen toimihenkilöt eivät ole kovin aktiivisia (kuvio 1). Nelikentässä punnitaan organisaation eli tässä tapauksessa joukkueen sosiaaliset tekijät eli vahvuudet ja heikkoudet sekä joukkueen ulkopuolisen ympäristön mahdollisuudet ja uhat. (Kauhanen, Juurakko & Kauhanen 2002, 27.) SWOT-analyysin tekeminen ei ole välttämätöntä, mutta auttaa hahmottamaan projektin aloitusvaiheessa kokonaisuuden hallintaa etenkin isompia pelimatkoja suunniteltaessa.

	Vahvuudet	Heikkoudet
Sosiaaliset tekijät	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Joukkueessa paljon vapaaehtoisia toimijoita</li> <li>- Yhteistyön tekeminen ja tehtävien jakaminen</li> <li>- Pelaajilla kesäloma turnauksen aikana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Huoltajia liian vähän pelimatkoilla mukana</li> <li>- Kustannukset liian suuret matkalle lähtöön</li> <li>- Perheillä kesälomareissuja turnauksen aikana</li> <li>- Projektille ei löydy tarpeeksi aikaa töiden takia</li> </ul>
	Mahdollisuudet	Uhat
Ulkoiset tekijät	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sponsorien hankinta kustannusten pienentämiseksi</li> <li>- Perinteinen ja hyvin järjestetty turnaus</li> <li>- Kohtuullinen matka turnaukseen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sairastumiset</li> <li>- Sarjan tai turnauksen peruuntuminen</li> <li>- Kuljetuksen puute</li> <li>- Tehtävien hoitamatta jättäminen</li> </ul>

Kuvio 1. Esimerkki joukkueen SWOT-analyysistä pelimatkasta KokkolaCUP:iin.

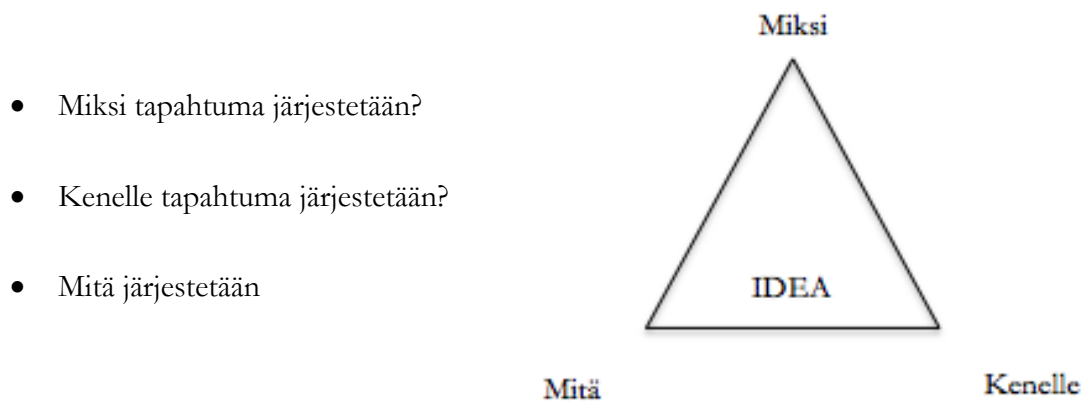
## 4.2 Projektin perustaminen

Kun joukkueen toimihenkilöt, usein valmentajat ja joukkueenjohto, ovat valinneet turnauskohteen, he aloittavat projektin. Projektille valitaan projektiryhmä, joka ryhtyy suunnittelemaan ja toteuttamaan projektia. Projektia johtaa projektipäällikkö, joka valvoo projektin etenemistä sekä delegoi tehtäviä projektiryhmälle. Projektipäällikön on hyvä vain teettää töitä, jotta pystyy hallitsemaan kokonaisuutta valvoen. Pienissä projekteissa päällikkö osallistuu itsekin toteutusprosessiin. Projektiryhmä muodostuu projektiin nimetyistä asiantuntijoista, jotka vastaavat käytännön työstä oman erityisalueensa mukaan projektin eri vaiheissa. Projektiryhmää valittaessa täytyy muistaa ottaa huomioon asiantuntijaresurssit, jotta projektin laatu pysyy hyvänä eikä projekti kaadu asiantuntijoiden ajanpuutteeseen. (Ruuska 2005, 123, 134.)

Pelimatkan projektiryhmää perustettaessa täytyy ensiksi kartoittaa, kuinka suuri tai kuinka pieni pelimatka on kyseessä. Tehtävien kartoitus on hyvä tehdä ennen projektiryhmän valintaa, jotta tiedetään, kuinka suuri projektiryhmä tarvitaan. Ulkomaan turnauksiin on suotavaa valita projektiryhmä, joka pystyy tekemään projektia pitkän aikaa, kuten puolen vuoden tai vuoden ajan. Ulkomaanturnauksiin tarvitaan usein paljon varoja, joita on hyvä alkaa keräämään hyvissä ajoin projektiryhmän ideoimilla tavoilla. Ulkomaanturnaukset vaativat paljon järjestelyjä, jotka menevät ajallisesti päällekkäin muiden turnausten kanssa kauden aikana, joten turnauskohtaisen keskittymisen vuoksi isompiin pelimatkoihin erikseen nimetty projektiryhmä on hyvä tehdä. Kotimaan turnauksissa pieni projektiryhmä riittää, sillä tehtäviä ei ole suunnattomasti eivätkä ne vie paljon aikaa. Päivän kestävään pelimatkaan ei tarvitse valita projektiryhmää, sillä se vie vain turhaan joukkueen taustojen henkisiä voimavaroja isommilta projekteilta. Pienet pelimatkat luonnistuvat joukkueenjohtajan, rahastonhoitajan ja valmentajan muodostaman kolmihenkisen projektiryhmän toimesta. Joukkueessa projektipäällikkönä toimii aina joukkueenjohtaja, ellei hän itse nimeä jotain toista toimihenkilöä projektipäälliköksi tiettyyn projektiin. Toimimalla aina projektipäällikkönä joukkueenjohtaja on selvillä joukkueen projekteista ja pystyy näin ollen johtamaan joukkuetta järjestelmällisesti pysymällä ajan tasalla.

### 4.3 Tausta- ja esiselvitykset

Ennen pelimatkan suunnittelun aloitusta on tehtävä tausta- ja esiselvityksiä, jotta tiedetään, miksi ja kenelle pelimatka tehdään. Vallo ja Häyrinen ovat kuvanneet projektin tausta- ja esiselvitysvaihetta kahdella kolmiolla: strategisella ja operatiivisella kolmiolla. Strateginen kolmio auttaa myöhemmässä suunnitteluvaiheessa projektisuunnitelman teossa. Se auttaa myös selvittämään tapahtuman ideaa vastaamalla kysymyksiin (Vallo & Häyrinen 2003, 120):



Kuvio 2. Strategisen kolmion malli (Vallo & Häyrinen 2003, 120).

Strategisen kolmion keskellä on tapahtuman idea, jota lähdetään toteuttamaan kolmen kysymyksen avulla. Näiden kolmen kysymyksen avulla saadaan vastaus siihen, mikä on tapahtuman idea eli punainen lanka. Vastausten täytyy löytyä organisaation tai projektiryhmän sisältä. (Vallo & Häyrinen 2003, 121.)

Miksi tapahtuma järjestetään ja mitä halutaan viestiä tapahtumalla? Kysymys pyrkii vastauksilla löytämään tapahtuman selkeän tavoitteen. Jos sitä ei löydy kysymysten avulla, ei tapahtumaan kannata tuhllata aikaa ja resursseja. (Vallo & Häyrinen 2003, 120.) Pelimatkan järjestämisen kannalta täytyy miettiä tarkkaan, miksi pelimatka kannattaa järjestää juuri tiettyyn kohteeseen. Usein pelimatkan tärkein tavoite on päästä pelaamaan. Siitä tavoitteesta on hyvä lähteä eteenpäin. Tässä vaiheessa ei ole olennaista asettaa pelillisiä tavoitteita, sillä ne eivät kuulu pelimatkan järjestäjälle.

Toinen peruskysymys tapahtumasuunnittelun alussa on, kenelle tapahtumaa ollaan järjestämässä. Kohderyhmä on hyvä valita suunnittelun alkuvaiheessa selkeästi, jotta tapahtuma py-

syy tiettyjen raamien sisällä. Kohderyhmästä on saatava tarpeeksi tietoa, kuten kiinnostuksen kohteet, harrastukset ja yhteystiedot. (Vallo & Häyrinen 2003, 121.) Pelimatkan kohderyhmänä ovat pelaajat. Järjestäjän täytyy tietää pelaajien ikä, jotta hän pystyy suunnittelemaan pelimatkan pelaajien iän vaatimalla tasolla. Kohderyhmä on tärkeä osa pelimatkan järjestämistä, jotta järjestäjä muistaa pelimatkan olevan pelaajille tarkoitettu pelimatka eikä huoltajille tarkoitettu vapaa-ajanmatka.

Kolmantena peruskysymyksenä on tapahtuman luonne ja nimenomaan se, mitä ollaan järjestämässä. ”Millainen tapahtuma halutulle kohderyhmälle ja annetulle tavoitteelle on se oikea?” (Vallo & Häyrinen 2003, 121.) Pelimatkaa järjestettäessä tähän kysymykseen täytyy ottaa huomioon pelimatkan keston lisäksi se, ollaanko pelimatkaa järjestämässä kotimaan sisällä vai suuntautuuko pelimatka ulkomaille.

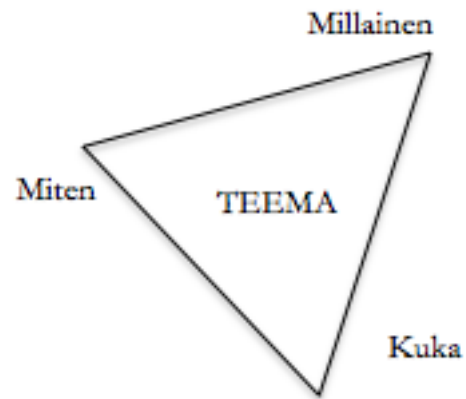
#### 4.4 Suunnittelu

Riittävien tausta- ja esiselvitysten teon jälkeen projektiryhmä voi aloittaa itse projektin tapahtuman suunnittelun. Tässä vaiheessa on jo päätetty, mitä tehdään. Projektiryhmä tekee projektisuunnitelman tapahtumasta projektin johdolle siitä, ”miten ja milloin tapahtuma aiotaan järjestää ja kuinka laaja se mahdollisesti tulee olemaan”. Projektisuunnitelmasta tulee ilmetä tapahtuman tavoitteet, toteutussuunnitelma, talous kokonaisuudessaan sekä ohjaussuunnitelma. (Kauhanen ym. 2002, 28.) Suunnitteluvaiheessa on projektiryhmä päättänyt jo tietyn pelimatkan järjestämisestä. Pelimatkan suunnittelussa tärkeimpänä asiana nousevat esille aikataulu koko prosessin aikana, tehtävien jako sekä kustannusarvio. Suuren pelimatkan järjestämiseen kannattaa tehdä laadukas suunnitelma, koska sen avulla itse pelimatka on helpompi järjestää. Kun kokonaisuus on otettu huomioon ja kaikki kirjattu suunnitelmaan, on pelimatalla suurempi todennäköisyys onnistua kuin ilman suunnitelmaa tehty pelimatka. Pelimatkan suunnittelu alkaa joukkueen kausisuunnitelmaan merkattuihin turnauksiin ilmoittautumisesta.

Projektisuunnitelman tekemisessä voi hyödyntää Vallon ja Häyrisen (2003, 123) operatiivisen kolmion mallia.

- Miten tapahtuma järjestetään?

- Millainen tapahtuman ohjelma tai sisältö on?
- Kuka tapahtuman järjestää?



Kuvio 3. Operatiivisen kolmion malli (Vallo & Häyrinen 2003, 122).

Ensimmäinen kysymys operatiivisessa kolmiossa on ajatus siitä, miten tapahtuma aiotaan toteuttaa ja resursoida niin, että tapahtuman idea ja teema on mukana koko tapahtuman ajan näkyvästi. Tässä vaiheessa mietitään myös, toteutetaanko tapahtuma itse vai hankitaanko palveluja organisaation ulkopuolelta. (Vallo & Häyrinen 2003, 122.) Pelimatkaprojektissa toteuttaminen tulee esille ensimmäisen kerran jo siinä vaiheessa kun päätetään pelimatkan kohde. Usein kyse on kuljetuksesta eli siitä, miten kohteeseen päästään. Toisaalta kyse voi myös olla kustannuksista eli siitä, miten pelimatka maksetaan. Onko se omakustannematka vai joukkueen kassasta maksettu matka? Kauden alussa pidetyissä juniorijoukkueiden vanhempien palaverissa ja kokouksissa tulee päättää pelimatkojen kustannuskysymykset. Palaverissa ja kokouksissa sovitut päätökset pelimatkojen maksamisen menetelmästä tulee muistaa pelimatkaa suunniteltaessa, jotta aikaa ja energiaa ei mene hukkaan turhiin kyselyihin rahasta, vaan suunnittelussa päästään toteuttamaan itse tapahtumaa.

Kuljetusten suunnittelussa tulee ottaa huomioon realistinen määrä henkilöitä, jotka pelimatalle ovat lähdössä. Toteutuuko pelimatka henkilöautoilla vai täytyykö vuokrata linja-auto? Onko pelimatka Suomessa vai ulkomailla? Mennäänkö laivalla Ruotsiin vai lentokoneella Tanskaan? Näitä kysymyksiä täytyy pohtia ja löytää ratkaisut sekä valita oikeat vaihtoehdot, kun pelimatkaa ollaan suunnittelemassa operatiivisen kolmion avulla.

Seuraavaan kysymykseen (millainen) vastattaessa tarvitaan jo tieto kohderyhmästä ja tapahtuman tavoitteesta, sillä tapahtuman sisältö sekä ohjelma riippuvat niistä. Kohderyhmän huomioonottaminen on sisällön suunnittelussa peruslähtökohta. Tapahtumanjärjestäjän tulee tuntea kohderyhmä ja osallistujajoukko, jotta hän voi toteuttaa sopivan tapahtuman sisällön oikealla mitoituksella (Vallo & Häyrinen 2003, 123). Joukkueenjohtajan tulee täten tuntea joukkueensa ja heidän ikäluokkansa vaatimukset, jotta pelimatkan saadaan sisällön puolesta

mielenkiintoinen ja onnistunut pelimatka. Esimerkiksi 10-vuotiaiden jalkapalloilevien tyttöjen pelimatka vaatii erilaisia ohjelmasisältöjä kuin 16-vuotiaiden jalkapalloilevien tyttöjen. Sisältöön kuuluvat muun muassa ruokailut, jotka ovat eri-ikäisillä urheilijanuorilla energiansaannin puolesta erilaiset sekä vapaa-ajan ohjelman sisältö turnausmatkojen aikana. Lisäksi pelien palautumisajat ovat eri pituiset lapsilla ja nuorilla. Kaikki tämä projektiryhmän täytyy ottaa huomioon pelimatkan sisältöä suunniteltaessa.

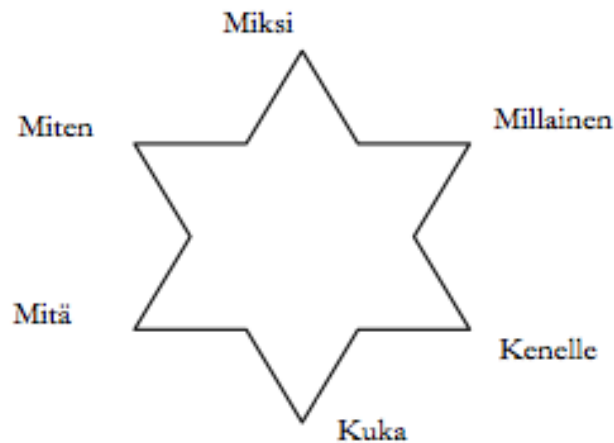
Viimeisenä kysymyksenä nousee esille vastuunottaja. Kuka kantaa vastuun ja kuka toimii vetäjänä? ”Tapahtuman toteuttamisen kannalta on isäntien rooli tapahtuman onnistumisessa tärkeintä.” (Vallo & Häyrinen 2003, 123.) Joukkueenjohtajan on projektipäällikkönä mietittävä, kuka pystyy olemaan tapahtumassa eli pelimatalla matkanjohtajana. Jos kyse on pienestä ja lyhyestä pelimatasta, matkanjohtajana voi toimia valmentaja. Usein matkanjohtajana toimii joukkueenjohtaja, mutta tarvittaessa hän voi määrätä toisen henkilön tähän tehtävään.

Näiden ohjeiden avulla projektiryhmä pystyy tekemään pelimatasta kattavan projektisuunnitelman, jonka he esittelevät projektipäällikölle ja tarvittaessa juniorijoukkueen pelaajien vanhemmille.

#### 4.5 Toteutus

Projektin toteutus aloitetaan suunnitelman mukaisesti, kun projektiryhmän ylin johto on hyväksynyt projektin (Kauhanen ym. 2002, 29). Vallon ja Häyrisen operatiivista kolmiota (kuvio 3) kannattaa hyödyntää projektin toteuttamisessa, sillä operatiivisen kolmion kolmesta kysymyksestä muodostuu vastaus tapahtuman teemasta. Toteuttamisesta ovat vastuussa projektipäällikkö ja projektiryhmä sekä tarvittaessa tapahtumatoimiston edustaja tai -edustajia. (Vallo & Häyrinen 2003, 124.)

Kun halutaan toteuttaa onnistunut tapahtuma, täytyy suunnittelussa ja toteutuksessa pitää mielessä tapahtuman teema ja idea. Operatiivisen (kuvio 3) ja strategisen kolmion (kuvio 2) yhdistämisestä muodostuu onnistuneen tapahtuman tähti (kuvio 4). Tasapainoisen tähden saamiseksi tapahtuman täytyy olla tasapainoinen jokaisella osa-alueella, joiden kysymyksiin on vastattu. Mikäli jokin kolmion kärki on vahvempi tai heikompi kuin toinen, näkyy se tapahtuman luonteessa ontumisena ja toimimattomana. (Vallo & Häyrinen 2003, 124.)



Kuvio 4. Onnistunut tapahtuma (Vallo & Häyrinen 2003, 125).

Vallon ja Häyrisen mukaan toteutusvaihe voidaan jakaa kolmeen vaiheeseen, jotka ovat rakennusvaihe, itse tapahtuma ja purkuvaihe. Toteutusvaiheessa rakennusvaihe vie usein eniten aikaa, koska silloin hoidetaan tapahtuman kannalta kaikki tarpeellinen materiaali kuntoon. (Vallo & Häyrinen 2003, 184.)

#### 4.5.1 Pelimatkan rakentaminen

Pelimatkan toteutus aloitetaan suunnitelman mukaisesti. Jos kyseessä on turnauksen suunnittelu, alkaa toteutus heti projektisuunnitelman hyväksymisen jälkeen. Tällöin rakennetaan isompaa pelimatkaa hitaasti tai pienempää pelimatkaa nopeammalla tahdilla. Tässä vaiheessa pelimatkan järjestäjä tai projektiryhmä alkaa tehdä sovittuja tehtäviään. Esimerkiksi pelimatkan kuljetus täytyy varmistaa ja tarvittaessa kilpailuttaa kuljetusyrietykset edullisemman hinnan saamiseksi. Jos kyseessä on turnaus, jossa on oltava yötä, täytyy varata majoitukset joukkueelle. Ruokailut on hyvä varata myös etukäteen lähempänä pelimatkaa, jotta ruokailu hoituu sujuvasti suurelle ryhmälle. Aikataulun tekeminen kuuluu olennaisena osana pelimatkan toteuttamisvaiheeseen. Matkanjärjestäjä laatii aikataulun projektiryhmän kanssa sujuvaksi ja toimivaksi. Aikatauluun täytyy ottaa huomioon muun muassa matkan kesto kohteeseen, ruokailuajat, otteluajat sekä mahdollisen majoituksen vaatimat saapumis- ja poistumisajat. Usein turnauksiin täytyy hoitaa osallistumismaksut etukäteen, joten rahaliikenteen hoitaminen tulee tehdä projektin toteutuksen rakennusvaiheessa. Joukkueen tiedottaminen pelimatkasta tehdään useassa vaiheessa. Ensimmäisenä jo suunnitteluvaiheessa, jolloin kohderyhmä tietää

pelimatkan ajankohdan, toisen kerran silloin, kun on päätetty kuljetus ja majoitus sekä viimeisen kerran kun pelimatka alkaa lähestyä.

Projektiryhmän täytyy pitää säännöllisesti projektipalaverieita, joissa he käyvät läpi pelimatkan toteutuksen vaiheita. Mikäli projektiryhmä ei pysty pitämään yhteisiä palaverieita, ryhmän täytyy pitää yhteyttä toisiinsa koko projektin ajan muilla keinoin. Muita yhteydenpitokeinoja voivat olla sähköposti, tekstiviesti tai yhteydenpito puhelimitse. Ennen matkaa on hyvä pitää niin kutsuttu kenraaliharjoitus, jossa kerrataan projektiryhmän kanssa kaikki pelimatkaa varten suunnitellut asiat, varmistetaan varatut kuljetukset, majoitukset ja ruokailut sekä muistutetaan kohderyhmää pelimatkasta viimeisessä tiedotteessa.

#### 4.5.2 Matkaan

Itse tapahtuma eli pelimatkavaihe tässä projektissa on lyhyt suhteessa koko projektiin. Pelimatkan pitäisi sujua niin hyvin kuin se on suunniteltu. Matkanjohtaja pitää huolen aikataulus- ja suunnitelmassa pysymisestä koko pelimatkan ajan. Matkalla täytyy pitää huoli myös turvallisuudesta. Pelimatkaa varten projektiryhmän tulee nimetä huoltajat matkalle, jotka toimivat matkanjohtajan ohjeiden mukaan huoltajan tehtävissä, ja näin ollen varmistavat sujuvan matkanteon huolehtien pienistä yksityiskohdista. Pelaajien varusteiden kunnon tarkistaminen, juomapullojen täyttäminen, loukkaantumisten hoitaminen, pelaajien energian saanti sekä järjestyksen ylläpitäminen matkalla, niin majoitus- kuin pelipaikoilla, ovat muun muassa huoltajien tehtäviä pelimatkan aikana.

#### 4.5.3 Pelimatkan lopetus

Pelimatkan loppu on niin sanottu tapahtuman purkuvaihe, jossa joukkue saapuu kotiin pelimatkalta. Pelimatka loppuu siihen, kun jokainen pelaaja, huoltaja, valmentaja ja matkanjohtaja ovat päässeet kotiin. Pelimatkan lopetus on nopea vaihe, joka alkaa siitä, kun joukkue on saapunut kotipaikkakunnalle. Joukkueen tavarat puretaan liikennevälineestä ja jokainen matkalla ollut suuntaa tiensä kotiin.



#### 4.6 Jälkimarkkinointi

Tapahtumaprosessiin kuuluu viimeisenä vaiheena jälkimarkkinointi, jossa kiitetään asianomaisia, toimitetaan tarvittavat materiaalit, kerätään palaute ja työstetään se, hoidetaan yhteydenottopyynnöt sekä työstetään yhteenveto (Vallo & Häyrinen 2003, 201).

Pelimatkan jälkimarkkinointi hoituu kiittämällä pelimatkan mahdollistaneita yhteistyökumppaneita esimerkiksi joukkueen ryhmäkuvalla. Kiitokset on myös kohteliasta antaa pelaajille ja heidän perheilleen sekä myös itse projektiryhmällekin.

Järjestetyistä tapahtumista, kuten myös pelimatkasta, on hyvä kerätä palaute. ”On tärkeää saada tietää, miten kohderyhmämme koki tapahtuman, pääsimmekö tavoitteeseen, mitä olimme voineet tehdä toisin, mikä oli osallistujien mielestä kaikkein parasta” (Vallo & Häyrinen 2002, 203). Pelimatkan kannalta on hyvä kerätä joko suullinen tai kirjallinen palaute, jotta organisaation osaaminen kasvaa ja hiljainen tieto lisääntyy. Jokaisesta pelimatkasta ja sen järjestämisestä organisaatio oppii jotain uutta ja tietää, mikä toimii ja mitä kannattaa välttää. Etenkin isommista ja kiitettävästi sujuneista pelimatkoista kannattaa pyytää palaute jälkikäteen, jotta organisaatio ymmärtää näiden vievän aikaa ja rahaa, jolloin toisen kerran samankaltaista pelimatkaa järjestettäessä projektiryhmä tietää panostaa työhönsä. (Vallo & Häyrinen 2003, 204.)

#### 4.7 Loppuraportti

Kun projekti on saatu päätökseen ja palaute kerätty, on loppuraportoinnin aika. Kaikki palaute ja tieto, joka on projektin aika hankittu, on arvokasta. Kaikki projektit ovat erilaisia eikä mikään projekti ole koskaan samanlainen, sillä jokainen projekti on oppimisprosessi. Loppuraporttiin kirjataan projektin aikana esiin tulleet ongelmat ja tuodaan esille kehittämissuhteet. Loppuraportti on yhteenveto siitä, mitä on tehty ja mitä projektin aikana opittiin. Se toimii tavallaan testamenttina seuraaville samankaltaisten projektien tekijöille. (Ruuska 2005, 242–243.) Pelimatkojen järjestämisestä jää järjestäjälle tietoon paljon hiljaista tietoa. Hiljainen tieto on hyvä kirjoittaa ylös loppuraportin muodossa, jotta toiset joukkueenjohtajat tai pelimatkan järjestäjät pystyvät oppimaan virheistä tai ottamaan huomioon hyvä käytänteitä. Kun on järjestetty isompi pelimatka johonkin turnaukseen, kannattaa siitä tehdä loppuraportti,

etenkin jos joukkue aikoo mennä seuraavana vuonna samaan turnaukseen uudelleen. Tämä auttaa seuraavan pelimatkan tekijöitä huomattavasti ja vie vähemmän aikaa pelimatkan suunnittelussa. Pienestä pelimatkasta voi kirjoittaa lyhyen loppuraportin tai yhteenvedon onnistumisista ja kehitettävistä asioista, mikäli se koetaan tarpeellisesti.

Loppuraportin laatimisesta vastaa projektipäällikkö. Loppuraportti on syytä kirjoittaa analyttisesti, jotta perusorganisaatiota voidaan kehittää projektin aika opittujen asioiden myötä. Se on projektiryhmän raportti siitä, millainen on projektin oma näkemys projektin kulusta ja onnistumisesta. Loppuraportin sisältö voi olla esimerkiksi seuraava:

1. Projektin yleiskuvaus ja tavoitteet
2. Projektin organisointi ja organisaation toimivuus
3. Lopputuote ja projektin sisällöllinen onnistuminen
4. Projektin ajallinen onnistuminen ja resurssien käyttö
5. Projektin taloudellinen onnistuminen
6. Projektin oma arvio hankkeen onnistumisesta ja kokonaisuutena
7. Luettelo kehittämiskohteista ja ehdotukset jatkotoimenpiteiksi
8. Lopputuotteen ylläpito ja jatkokehitys. (Ruuska 2005, 243–244.)

Pelimatkoista voidaan tehdä suppeampia loppuraportteja kuin yllä oleva malli, sillä pelimatkoja tehdään kauden aikana useita. Loppuraportin kirjoittaminen voi viedä joukkueenjohtajan voimavaroja seuraavan pelimatkan suunnittelusta. Toisaalta joukkueenjohtajan on hyvä säilyttää muistiinpanonsa pelimatkan järjestämisestä, jotta seuraavan pelimatkan järjestelyt voivat sujua helpommin edellisten muistiinpanojen avulla. Jokaisesta pelimatkasta ei tarvitse tehdä raporttia, jos siihen ei ole tarvinnut perustaa projektiryhmää. Ulkomaan turnauksiin tai suuriin kotimaisiin turnauksiin suunnatuista pelimatkoista on syytä tehdä projektin loppuraportti, sillä se auttaa myöhemmin uusien pelimatkojen järjestämisessä.

Pelimatkojen jälkeen voi projektiryhmä pitää yhteenvetopalaverin, jonka muistion perusteella voi tehdä loppuraportin kaltaisen yhteenvedon pelimatkasta. ”Ajatuksena on yksinkertaisuudessaan, että saadaan dokumentti omaksi työkaluksi siitä, mikä meni hyvin ja toimi, missä on

seuraavaksi kerraksi opittavaa. Yhteenvetoon kannattaa aina liittää myös budjetti sekä toteutuneet kulut, jotka antavat arvokasta tietoa muiden tapahtumien budjetoinnin pohjaksi.” (Vallo & Häyrinen 2003, 207.)

## 5 JOUKKUEEN JOHTAMINEN

Tässä osiossa kerron aluksi, mitä on johtajuus ja esittelen Kurt Lewinin vuonna 1939 ja R. Lippitin ja R. Whiten vuonna 1943 esittelemää kolme johtajuustyyppiä verraten niitä joukkueen johtamiseen. Seuraavaksi esittelen, mitä joukkueenjohtajan tehtäviin kuuluu Suomen Palloliiton Joukkueenjohtajan oppaan avulla. Kerron myös siitä, miten ryhmä muodostuu ja kuinka ryhmadynamiikka toimii joukkueessa. Lopuksi kerron pelimatkojen merkityksestä joukkueen ryhmytykseen.

### 5.1 Johtajuus

Jokaisella joukkueella on oltava joukkueenjohtaja, jotta joukkue pystyy toimimaan niin kuin joukkueen kuuluu toimia. Jokaisella seuralla, jonka toimintaan kuuluvat joukkueet, on omat toimintamallinsa, jotka joukkueenjohtajan on hyväksyttävä. Johtaja voi johtaa ryhmää omalla johtamistyyllillään ja näin ollen luoda ryhmästä omanlaisensa. Johtajan tulee osata vastata kysymyksiin, tehdä päätöksiä ja aloitteita sekä edustaa ryhmää ja jakaa tehtäviä (Vilkkö-Riihelä & Laine 2004, 130). Johtajalla on tärkeä rooli päämäärien saavuttamisessa ja vuorovaikutussuhteiden luomisessa ja ylläpitämisessä. Johtajalla ei kuitenkaan tarvitse olla kaikkia tiettyjä johtajuuspiirteitä, sillä erilaisia johtajia tarvitaan erilaisissa tilanteissa. Johtajalla on kuitenkin hyvä olla seuraavia piirteitä, joita on painotettu erilaisissa johtajuutta tutkineissa tutkimuksissa:

- Oman alan tuntemus
- Stressin sietokyky
- Itsenäisyys
- Tunne-elämän tasapainoisuus
- Itsevarmuus
- Älykkyys

- Energisyys
- Luovuus
- Yhteistyökyky
- Muutosten hallinnan kyky
- Visioita ja kyky toteuttaa ne
- Viestintätaidot. (Salo-Gunst & Vilkkö-Riihelä 2000, 206–207.)

## 5.2 Kolme johtajatyyppeä

Salo-Gunst ja Vilkkö-Riihelä kertovat klassisista johtajuusilmastonäkemyksistä Kurt Lewinin ja R. Lippitin ja R. Whiten poikaleiritutkimuksessa käytettyjen kolmen johtajuustyyppin avulla. Tutkimuksessa ryhmille ”annettiin” erilaiset johtajat, joiden toiminnan vaikutusta seurattiin ryhmän käyttäytymisessä. (Salo-Gunst & Vilkkö-Riihelä 2000, 207.)

### 5.2.1 Autoritaarinen johtaja

Autoritaarinen johtaja saneli määräykset ja viestintä lähti johtajasta. Johtaja teki päätökset yksin, ei ottanut palautetta vastaan eikä osallistunut toimintaan. Tulokset osoittivat, että ryhmän ilmapiiri muodostui riitaisaksi, koska ryhmällä ei ollut mahdollisuutta vaikuttaa asioihin. Johtajan suosioista kilpailtiin, itsekkyyks korosti toimintaa, kun taas toisaalta passiivisuus korostui joidenkin ryhmäläisten osalta. Autoritaarisella johtamisella saadaan aikaan nopeaa ja tehokasta toimintaa ryhmässä, mutta jatkuvana tilanne muodostuu ahdistavaksi ja jopa kielteiseksi. Tyypillistä on, että yhteisiin päämääriin ei sitouduta, sillä päämäärät ovat vain johtajan toimesta määrättyjä. (Salo-Gunst & Vilkkö-Riihelä 2000, 207.) Autoritaarista johtamista toteuttava joukkueenjohtaja voi saada joukkueen toimiaan aluksi hyvin ja tuloksellisesti, mutta jatkossa joukkueen pelaajat ja valmentaja saattavat lopettaa toimintansa pääsemättä vaikuttamaan asioihin. He saattavat vaihtaa joukkuetta tai seuraa, jos kokevat itsensä mitättömäksi.

### 5.2.2 Demokraattinen johtaja

Demokraattinen johtaja puolestaan kannusti ryhmän jäseniä ja osallistui itsekin toimintaan poikaleiritutkimuksessa. Johtaja ja ryhmä tekivät päätökset yhdessä, jolloin jäsenet luottivat toisiinsa ja johtajaan sekä viihtyivät toistensa seurassa. Ryhmän tuotos parani ajan kuluessa, mutta toiminnan tehokkuus oli hidasta. Demokraattisella johtamisella aikaa saattaa kulua liian usein keskinäisiin neuvotteluihin, jossa ”kaikkien mielipiteet tasa-arvoisesti” –ajattelu on käytössä. (Salo-Gunst & Vilkkö-Riihelä 2000, 207.) Demokraattista johtajuutta voidaan toteuttaa joukkueissa, joissa harrastaminen on pääasiassa. Jokainen on yhtä tärkeä joukkueessa, jolloin joukkue toimii Me-hengen avulla. Joukkue harkitsee pitkään osallistumisistaan peleihin tai turnauksiin, jolloin on riskinä ryhmän jäsenten kiinnostuksen lopahtaminen ja harrastuksen lopettaminen.

### 5.2.3 Laissez-faire

Poikaleiritutkimuksen huonoin vaihtoehto oli Laissez-faire –johtaminen eli antaa mennä –johtaminen. Johtaja oli ryhmän ulkopuolella osallistumatta mihinkään. Ilman johtajaa ryhmä toimi mielivaltaisesti, eikä tuotos ollut hyvä. Huonon tuotoksen myötä myös ilmapiiri ja viihtyvyys oli huono. Jäsenet riitelivät ilman johtajaa, jolloin tilanne oli kaottinen. ”Usein tällaisissa tilanteissa ryhmä saattaa hajota, jollei joku ala ohjata sitä.” (Salo-Gunst & Vilkkö-Riihelä 2000, 207.) Näin saattaa käydä joukkueissa, joiden valmentaja tai joukkueenjohtaja päättää lopettaa toimintansa ilman seuraavan valmentajan tai joukkueenjohtajan valintaa. Tämän tyyllisen johtajuuden vuoksi osa pelimatkoista on ollut kaottista järjestelyiden osalta osassa FC Wimman joukkueissa. Perheet ovat järjestelleet itse matkojaan ja ruokailuitaan, jolloin joukkueen yhteistoimiminen pelimatkoilla on ollut mahdotonta. Voisi sanoa, että se on johtunut huonosta johtajuudesta, mutta toisaalta pelimatkan järjestäminen osaamattomuudesta.

### 5.2.4 Johtajatyypien näkyminen joukkueen johtamisessa

Ryhmien johtamisessa voidaan usein erottaa näiden kolmen johtamistavan lisäksi myös tehtäväjohtaja sekä tunnejohtaja. Tehtäväjohtaja on virallinen johtaja, asiajohtaja ja niin sanottu manager. Tunnejohtaja puolestaan on epävirallinen ihmissuhdejohtaja, leader sekä prosessi-

johtaja. Johtajalle on hyvä taito osata muuttaa tyyliään tehtävän mukaan, jotta jokaisesta johtamistyylistä saataisiin parhaat tavat esiin. ”Hyvä johtaja omaa sekä tehtävä- että tunnejohtajan piirteitä sekä toimii tilanteen mukaan autoritaarisesti, demokraattisesti tai joskus jopa antaa mennä –tyylillä”. (Salo-Gunst & Vilkkö-Riihelä 2000, 208.)

Joukkueessa joukkueenjohtaja on tehtäväjohtaja, jolla on esimerkiksi pelimatkan kannalta kaikki langat käsissään ja matkanjärjestämisen prosessi hallinnassa. Tunnejohtajana hän ottaa kaikki huomioon pelimatkaa järjestettäessä, esimerkiksi majoitusryhmiä muodostettaessa (kaverisuhteet, pelaaja-vanhempi –suhteet). Autoritaarisena johtajana hän pitää tiukan linjan joukkueen jäsenten tehtävien hoitamisessa ja esimerkiksi edustavasta ja kauniista käytöksestä pelimatkoilla. Demokraattisena johtajana joukkueenjohtaja ottaa joukkueensa huomioon yhteisiä päätöksiä tehtäessä. Esimerkiksi joukkue ja johtaja voivat yhdessä päättää, miten joukkue pukeutuu yhtenäisesti pelimatalle tai mitä ruokaa joukkueelle tilataan pelimatalla. Antaa mennä –johtamista joukkueenjohtaja voi hyödyntää pienissä asioissa, kuten pelimatkan karkkiostosten yhteydessä. Jokainen pelaaja saa siis päättää itse itsensä koskevasta asiasta juuri pelimatkan loppuvaiheessa, mistä saattaa jäädä jokaiselle hyvä mieli oman vaikutusmahdollisuutensa ansiosta.

### 5.3 Joukkueenjohtaja ja tehtävät

Joukkueisiin valitaan aina sen perustamiskokouksen yhteydessä joukkueenjohtaja. Usein johtajan tehtäviin valikoituu henkilö, joka kiinnostunut vallasta ja haluaa vaikuttaa asioihin. Perustuskokouksessa joukkueenjohtajan tehtäviin ehdolle saattaa nousta esiin myös henkilö, jolla on korkea status. Joukkueenjohtajan tehtävät ovat kuitenkin vapaaehtoisia ja vapaaajalla tehtävää työskentelyä, joten joukkueenjohtajan löytyminen voi olla erittäin hankalaa. (Vilkkö-Riihelä & Laine 2004, 128.)

#### 5.3.1 Joukkueenjohtajan rooli

”Joukkueenjohtaja on joukkueen keulakuva ja johtajaa nimensä mukaisesti joukkuetta, kaikissa muissa kuin valmennuksellisissa asioissa. Hänen täytyy olla selvillä kaikista joukkuetta koskevista asioista. Joukkueenjohtajan tehtävissä korostuu avoin yhteistyökyky kaikkien toi-

mijoiden ja sidosryhmien välillä.” (Alho, Ekman, Rissanen, Sandström, Vainikka & Paavola 2013, 12.) Hyvä joukkueenjohtaja omaa monia johtajan ominaisuuksia, mutta joukkueenjohtajat ovat usein pelaajien vanhempien keskuudesta valittuja vapaaehtoisia toimihenkilöitä, joilla ei välttämättä ole kokemusta johtamisesta. Seuraavat ominaisuudet auttavat joukkueenjohtajaa tehtävässään:

- Ole oma itsesi, asenteesi vaikuttaa muiden toimintaan
- Kuuntele ja jaksaa kuunnella kaikkia
- Ole rehellinen, oikeudenmukainen ja tasapuolinen kaikkia kohtaan
- Ole luottamuksen arvoinen. (Alho ym. 2013, 13.)

Edellä mainittujen ominaisuuksien perusteella voidaan todeta, että hyvä joukkueenjohtaja on demokraattinen taitojohtaja, mutta samalla autoritaarinen tunnejohtaja. Joukkueenjohtajalla pysyy kaikki langat käsissään olemalla demokraattinen, mutta kuitenkin myös tehokas päätöksenteossa. Tunnejohtajan piirteitä hän toteuttaa kuuntelemalla kaikkia ja kohtelemalla kaikkia tasapuolisesti. Autoritaarisuus näkyy asioiden hoitamisena ja jämäkkänä asioiden hallintana.

### 5.3.2 Joukkueenjohtajan tehtävät joukkueessa

Joukkueenjohtajan tehtäviin kuuluu niin sanotut joukkueen hallinnon tehtävät. Hyvä yhteydenpito seuran hallituksen ja muiden toimijoiden, toisen joukkueen joukkueenjohtajien sekä oman joukkueen johtoryhmän välillä auttaa joukkueenjohtajaa tehtävissään. Joukkueenjohtajan tulee osata tehdä työ- ja tehtävänjako itselleen ja johtoryhmän jäsenille. Johtoryhmä koostuu juniorijoukkueissa muista vapaaehtoistoimijoista, jotka voivat jakaa seuraavat tehtävät: joukkueenjohtajien tehtävät, valmentajien tehtävät, huoltajan tehtävät, taloudenhoitajan tehtävät (varajoukkueenjohtaja) ja muiden tehtävät. (Alho ym. 2013, 13.)

Joukkueenjohtaja osallistuu joukkueen toimintasuunnitelman tekemiseen yhdessä johtoryhmän kanssa. Toimintasuunnitelmaan kirjataan kauden tavoitteet (muun muassa urheilulliset, valmennukselliset, kasvatukselliset), kausi- ja kuukausisuunnitelma sekä varainkäyttösuunnitelma. Kausi- ja kuukausisuunnitelman tekevät pääasiassa valmentajat, johon kirjataan harjoitus- ja pelitapahtumat. Varainkäyttösuunnitelma eli budjetti laaditaan kausisuunnitelman



pohjalta joukkueenjohtajan ja taloudenhoitajan kanssa. Toimintakalenteri on suotavaa tehdä. Siihen kirjataan tärkeät tehtävät ja päivämäärät, jolloin tietyt asiat on hoidettava: esimerkiksi pelipassien eli lisenssien hankinta, turnauksiin ilmoittautumiset, pelisääntöjen tekeminen sekä varainkäyttöraportti ja toimintakertomus. (Alho ym. 2013, 13–14.)

Joukkueenjohtajan tulee ymmärtää ja sisäistää myös lajin ja sarjan säännöt. Suomen Palloliitolla on liitto- ja piiritasolla omat kilpailumääräyksensä, joista joukkueenjohtajan tulee hallita keskeisimmät säännöt ja määräykset koskien omaa joukkuetta ja sarjaa, jossa joukkue pelaa. Kilpailumääräyksistä joukkueenjohtajan tulee tietää myös oleelliset säännöt koskien yksittäisen pelaajan edustus-oikeutta, pelioikeutta, pelipassia ja vakuutusturvaa. Joukkueenjohtajan tulee tietää joukkueensa pelaajien pelioikeudesta ja varmistaa pelaajien pelioikeus ennen virallisia otteluita voimassa olevien pelipassien tarkistamisella. Vakuutusturvan ajan tasalla olevista ehdoista ja korvausvastuista tiedottaminen on joukkueenjohtajan vastuulla niin pelaajille kuin heidän huoltajilleen. Joukkueenjohtajan on myös huolehdittava, että jokaisella toimijalla ja vanhemmalla on tieto vakuutusturvan ohjeiden sisällöstä. Lisäksi joukkueenjohtaja tarkistaa ja varmistaa vakuutusturvan ehdot mahdollisten leirien/ulkomaanmatkojen varalta ennen leiri/ulkomaanmatkaa. (Alho ym. 2013, 14–16.)

Taloudenhoito on pääasiassa talouden-/rahastonhoitajan vastuulla, mutta joukkueenjohtajan täytyy hyväksyä allekirjoituksellaan laskut, jotka taloudenhoitaja maksaa joukkueen tililtä (Alho ym. 2013, 18).

Otteluissa ja turnauksissa joukkueenjohtajalla ”tulee olla tiedossa kaikki vaadittavat toimenpiteet ja tehtävät joukkueen ottelutapahtumien ynnä muiden tapahtumien läpiviemiseksi.” Kotiotteluissa joukkueenjohtaja huolehtii tulospalvelusta. Vierasottelussa joukkueenjohtaja huolehtii matkaohjelmasta ja joukkueen matkustussäännöistä sekä varmistaa vakuutukset ulkomaille lähtiessä. (Alho ym. 2013, 19.)

Joukkueenjohtaja huolehtii myös joukkueen virkistystoiminnasta, esimerkiksi kauden päättäjäisistä, maaottelumatkoista tai yhteisistä illanvietoista. Virkistystoiminta täydentää joukkueen varsinaista toimintaa ja luo samalla hyvää ilmapiiriä joukkueeseen. (Alho ym. 2013, 20.)

Tiedottaminen kuuluu olennaisena osana joukkueenjohtajan tehtäviä. Joukkueenjohtajan täytyy hallita tiedottamisen avoimuus, jatkuvuus ja rehellisyys, jolloin joukkueen jäsenet pysyvät ajan tasalla toiminnasta. Monet ongelmat voidaan ennaltaehkäistä hyvän tiedottamisen avulla.

Joukkueen on sovittava yhdessä, mitä tiedotuskanavia ja –välineitä tiedottamisessa käytetään sekä ”miksi, milloin, missä, mitä, kenelle ja kuka tiedottaa”. (Alho ym. 2013, 21.)

Joukkueenjohtaja toimii tehtävissään tarvittaessa myös ongelmien ja ristiriitojen ratkaisijana. Avointa ja rehellistä vuorovaikutusta käyttämällä joukkueenjohtaja voi ratkaista ja ennaltaehkäistä monta ristiriitatilannetta. Joukkueenjohtajan täytyy osata myös kuunnella ongelmatilanteissa ja yrittää ratkaista ongelma joukkueen sisällä kärsivällisesti ja yhteistyökykyä käyttäen. (Alho ym. 2013, 21.)

Säännöllisin väliajoin joukkueenjohtajan on hyvä kutsua johtoryhmä koolle, jolloin he voivat yhdessä verrata toimintaa toimintasuunnitelmaan sekä tarvittaessa päivittää toimintasuunnitelmaa. Näissä pienissä välipalaverissa johtoryhmä pystyy myös yhdessä käymään ongelmia läpi tai järjestämään esimerkiksi joukkueen pelimatkaa.

#### 5.4 Ryhmädynamiikka joukkueessa

Joukkue on ryhmä, joka muodostuu tietyn päämäärän tai tehtävän mukaan. Usein joukkueeseen on hakeutunut pelaajia vapaaehtoisesti motivaation tai muiden tekijöiden takia. Joukkuetta voidaan luonnehtia ryhmäksi, sillä joukkueen jäsenet jakavat saman tilan, tilanteet ja fyysisen läheisyyden harjoitellessaan ja pelatessaan jalkapalloa yhdessä. Joukkueen jäsenillä on myös yhteys toisiin jäseniin, jolloin he tiedostavat, ketä ryhmään kuuluu itsensä lisäksi. Joukkueena he toimivat yhteisen tavoitteen eteen, esimerkiksi harjoittelevat tiettyä peliä varten tai kehittyäkseen joukkueena koko ajan paremmaksi. Toisaalta myös joukkueen taustahenkilöt muodostavat oman ryhmänsä etenkin talkootöiden aikaan, jolloin heillä on yhteisenä päämääränä saada kokoon varat, esimerkiksi pelimatkaa varten. (Salo-Gunst & Vilkkö-Riihelä 2000, 197.)

Ryhmädynamiikka kuvastaa ryhmän jäsenten välisiä suhteita. Ryhmätilanteessa jäsenten tulkinnat ja reagoimiset toisiinsa sekä kielellinen kuin ei-kielellinen viestintä muuttuvat koko ajan. (Salo-Gunst & Vilkkö-Riihelä 2000, 203.) Olen ollut seitsemän vuotta saman joukkueen valmentajana ja samalla seurannut joukkueen ryhmädynamiikan vaihtelua. Joukkueessa ryhmädynamiikka voi vaihdella hyvinkin usein hyvin toimivasta ryhmästä sekalaiseen joukkoon. Ryhmädynamiikkaa voisi kuvailla myös sanalla joukkuehenki. Se, miten joukkueen jäsenet reagoivat toisiinsa, tulevat toimeen toistensa kanssa ja kommunikoivat keskenään, vaikutta-

vat vahvasti joukkueen joukkuehenkeen. Ryhmädynamiikka voi vahvistua, kun ryhmällä on selkeä yhteinen päämäärä, johon tarvitaan jokaisen jäsenen panostus. Joukkueessa päämääränä tai tavoitteena voi olla yksittäisen pelin voittaminen, johon tarvitaan jokaisen pelaajan panosta. Tällöin ryhmä toimii yhdessä ja ryhmän jäsenten väliset suhteet voivat olla sillä hetkellä toimivat. Hyvän ryhmädynamiikan saamiseksi joukkueeseen tarvitaan hyvä johtaja. Se voi olla joko joukkueenjohtaja, valmentaja, joukkueen kapteeni tai he kaikki yhdessä. Valmentaja pystyy luomaan hyviä suhteita pelaajien välille omalla käytöksellään pelaajia kohtaan, kun taas joukkueenjohtaja voi järjestää pelaajille virkistystapahtumia, joissa pelaajat pääsevät tutustumaan toisiinsa vapaammin, ilman alkuperäistä (ryhmän muodostumisen) päämäärää. Joukkueen kapteeni puolestaan pystyy johtamaan joukkueetta sen sisältä, olemalla samanarvoinen kuin muut jäsenet ja toimimalla linkkinä pelaajien ja valmentajan sekä joukkueenjohtajan välillä. Joukkueesta muodostuu vuosien mittaan tiivis ryhmä ja hyvästä ryhmästä jopa tiimi. Oman joukkueeni ryhmädynamiikka on vaihdellut joukkueen pelaajien kasvaessa ja tutustessaan toisiinsa paremmin. Selkeitä ryhmän muodostumisen vaiheita on havaittavissa myös omassa joukkueessani. Joukkueen ryhmäkehitystä ja ryhmädynamiikan kehitystä voi mukailla sosiaalipsykologi Tuckmannin ryhmän kehitysprosessin avulla seuraavasti:

1. Muodostumisvaihe: Ohjaajan eli valmentajan rooli on tärkeä. Jäsenet ovat varovaisia asennoituessaan uuteen tilanteeseen ensimmäisissä harjoituksissaan. Tilanne tuntuu vaikealta, koska se on jäsenille uusi. Muodostumisvaihe kestää joukkueen muodostumisessa pitkään, sillä pelaajia tulee uusia aika-ajoin sekä pelaajia lopettaa harrastuksen. Tällöin muodostumisvaihe keskeytyy ja alkaa tavallaan alusta, kun jäsenet yrittävät samalla tiedostaa, ketä ryhmään kuuluu.
2. Kuohuntavaihe: Jäsenet eli pelaajat ottavat paikkansa ryhmässä. Tällöin on joillakin pelaajilla saattanut muodostua jo tietty pelipaikka ja rooli joukkueessa, jolloin he uskaltavat sanoa mielipiteensä joukkueessa. Erimielisyyksiä ja jännitteitä voi tulla jäsenten välille sekä erilaisia klikkejä muodostua jäsenistä. Joukkueessa näihin vaikuttavat myös koululuokat ja joukkueen ulkopuolinen elämä.
3. Vakiintumisvaihe: Kuohunnasta aiheutuneet erimielisyydet on purettava ja selvitettävä, jotta ryhmä voi vakiintua. Vakiintuneessa ryhmässä ja joukkueessa on yhteisesti asetetut tavoitteet sekä yhdessä luodut säännöt, joilla tavoitteisiin päästään.

4. Toteuttamisvaihe: Joukkue toimii nyt yhdessä yhteisen päämäärän saavuttamiseksi ja pystyvät jossakin määrin luopumaan omista näkemyksistään joukkueen hyväksi. Joukkue ratkaisee ongelmat yhdessä ja pelaajat ottavat vastuuta ryhmän toiminnasta. (Vilkko-Riihelä & Laine 2004, 118.)

### 5.5 Pelimatkojen merkitys joukkueen ryhmäytymiseen

Jalkapallon harrastamiseen kuuluu olennaisena osana joukkueen pelimatkat. Kun jalkapallojoukkue on perustettu, alkaa joukkue ensin muodostua rauhassa ryhmäksi. Jo joukkueen muodostumisen varhaisessa vaiheessa on hyvä sopia joukkueelle jokin pelimatka, josta voi muodostua hetkellinen yhteinen päämäärä. Joukkueen ryhmäytymiseen pelimatkat ovat loistava tilaisuus. Pelimatkoilla joukkue toimii yhdessä ja yhteisesti sovittujen sääntöjen tapaan. Se lisää joukkueen yhdenmukaisuutta. ”Yhdenmukaisuus on mukautumista ryhmän paineeseen, halua ajatella ja toimia muiden kanssa samalla tavalla” (Vilkko-Riihelä & Laine 2004, 133).

Kiinteässä joukkueessa konformistisuus eli yhdenmukaisuus voi olla niin positiivinen kuin negatiivinenkin ryhmäilmiö. Ryhmä tiivistyy ja yhdenmukaistuu, kun se kokee ulkopuolista uhkaa tai kokee asemansa ja etunsa uhatuksi, jolloin ulkoryhmien ja sisäryhmien väliset jaot erottuvat selkeästi. Pelimatkoilla joukkue voi kokea muut vastustajansa uhkaksi. Kun vastustajat koetaan uhkaksi, voi joukkue yhdenmukaistua suojelemalla omaa ryhmäänsä. Tämä voi näkyä esimerkiksi vahvana me-henkisenä käyttäytymisenä pelipaikalla. Silloin joukkueeseen saattaa muodostua yksi konformistisuuden ajattelutapa ”me olemme teitä parempia”. Liiallisella konformistisuudella on myös haittansa. Liian yhtenäisessä ryhmässä voi tapahtua muun muassa syrjintää eri tavalla ajattelevia kohtaan, tiedon yksipuolistumista ja urautumista, jolloin ryhmä ei osaa toimia uuden tilanteen tullessa eteen. (Vilkko-Riihelä & Laine 2004, 131; Salo-Gunst & Vilkko-Riihelä 2000, 209.) Siksi joukkueen on hyvä tehdä pelimatkoja, jotta joukkueen toiminta ei perustu vain harjoitteluun. Kun joukkue tekee pelimatkoja, kannattaa pelimatkoja tehdä eri paikkoihin, jotta samat kaavat eivät toistu ryhmässä liikaa. Silloin vältetään konformistisuuden negatiivisten vaikutusten syntyminen ja hyödynnetään yhdenmukaisuuden positiiviset puolet, jolloin joukkueen ryhmäytyminen saa positiivista tukea. Joukkueen jäsenten on hyvä olla keskenään yhdenmukaisia, jotta joukkue voi toimia joukkueen tapahtumissa joukkueessa sovittujen normien mukaan. Pelimatkoilla yhdenmukaisuuteen

voi vaikuttaa muun muassa yhtenäisellä pukeutumisella, yhteisesti sovittujen sääntöjen noudattamisella, yhteisellä kuljetuksella, yhteisellä majoituksella ja ryhmäruokailuilla.

## 6 OPPAAN KUVAUS

Tässä osiossa kerran oppaan tekemisestä yleisesti ja oman oppaani suunnittelusta toteutukseen. Käyn läpi oppaan tekemisen vaiheet sekä esittelen oman oppaani sisällön. Kappaleen lopussa on oppaan arviot toimeksiantajan joukkueiden joukkueenjohtajilta.

### 6.1 Oppaan tekeminen

Oppaan tekemiseen ei suoranaisesti ole virallisia ja täsmälleen oikeita ohjeita, mutta jokaisen joka haluaa tehdä oppaan, on syytä hallita asiakirjoittaminen ja erilaisten kirjoitustyylien hallinta. Yleensä kun henkilö lähtee tekemään opasta, on hän kiinnostunut juuri siitä aiheesta itse, josta hän haluaa oppaan tehdä. Oppaan tiedot voivat siis perustua joko täysin jo olemassa olevaan tietoon tai omiin kokemuksiin, kuten itselläni.

Dennis G. Jertz on antanut ohjeita nettisivuillaan, kuinka kirjoittaa selkeitä ohjeita. Hän kertoo viisi ohjetta, joiden avulla ohjeista saa helppolukuisia ja selkeitä etenkin kiireisille ihmisille ja sellaisille, jotka ovat jo hukassa, kun he ohjeita tarvitsevat. Ensimmäiseksi täytyy tietää selkeä kohderyhmä, kelle ohjeita tai opasta ollaan tekemässä. Tekstin täytyy olla ymmärrettävää ja selkeää jokaiselle lukijalle, oli hän sitten nuori tai vanha. (Jertz 2011.)

Omassa oppaassani kohderyhmänä ovat FC Wimman joukkueet. Pelaajat ovat tyttö tai naisia kahdeksasta ikävuodesta eteenpäin.

Seuraavaksi täytyy miettiä ohjeet tai oppaan nimi. Nimi ei saa olla harhaanjohtava eikä markkinoiva teksti. Nimestä täytyy käydä ilmi mihin ongelmaan ohje tai opas antaa apua. (Jertz 2011.)

Alkuun nimi oli Matka voittoon! Pelimatkaopas FC Wimman joukkueille, mutta pohdinnan jälkeen ”Matka voittoon!” saattaa kuulostaa harhaanjohtavalta pelimatkan kannalta. Ei vieraspelejä voiteta vain hyvän matkan järjestämisen myötä. Muutin nimen tämän ohjeen perusteella ”Pelimatkoissa on mahdollisuus! Opas pelimatkan järjestämiseen ja toteuttamiseen FC Wimman joukkueille.”

Kolmanneksi ohjeeksi Jertz antaa komentojen ja käskyjen antamisen. Kun kirjoitetaan ohjetta, ei ole hyvä suositella tekemään jotain, vaan lukija täytyy käskää tekemään asia, joka ohjeessa on mainittu. Usein ohjeissa mainitut asiat ovat välttämättömiä tehtäviä, kuten elektronisten laitteiden asennus. Oppaissa monet asiat ovat kuitenkin kehotuksia ja neuvoja, joita oppaan lukija voi tehdä, esimerkiksi matkaoppaissa olevat neuvot ja vinkit kohdekaupungin aktiviteeteista. Kun järjestetään matkaa, on hyvä tehdä opas, jossa lukija voi kysyä ”Mitä teen seuraavaksi?”. Tällöin ohjeet voidaan kirjoittaa vaihe vaiheelta selkeästi ja ytimekkäästi. (Jertz 2011.)

Tein oppaan loppuun muistilistan joukkueenjohtajille. Tässä listassa on tiivistetysti järjestämisen vaiheet numeroituna. Mikäli joukkueenjohtaja haluaa tarkempaa tietoa vaiheista, hän voi lukea ne oppaasta sisällysluettelon merkityistä osioista.

Neljäntenä ohjeena Jertz kehottaa jaottelemaan ohjeen tai oppaan osiin, jotta lukija voi löytää haluamansa tiedon nopeasti ja selkeästi seuraamalla pääotsikoita. Lukijan ei tarvitse kahlata koko opasta läpi löytääkseen etsimänsä, vaan löytää tiedon sisällysluettelon merkattujen osioiden sivunumeroiden avulla. (Jertz 2011.)

Oppaassani on sisällysluettelo, jossa on pääotsikot ja alaotsikot. Lukijan on helppo löytää etsimänsä tieto. Kaikkea tietoa ei välttämättä oppaassa ole, sillä oppaaseen on kerätty vain välttämättömin tieto, jotta opas pysyi kohtuullisissa mitoissa.

Viidentenä ja viimeisenä ohjeena on oppaan prototyypin tekeminen ja sen arviointi. Oppaan ensimmäinen versio kannattaa antaa luettavaksi ja arvioitavaksi ensin muutamalle henkilölle, ennen sen julkaisemista. Korjausehdotusten ja hyvin asioiden kirjaaminen kannattaa, sillä opasta pystyy muokkaamaan toimivammaksi eri henkilöiden huomioiden pohjalta. Kun opas on saanut tarpeeksi huomioita ja arvosteluja sekä se miellyttää sen tekijää, voi oppaan julkaista. (Jertz 2011.)

Ensimmäisen prototyypin annoin arvioitavaksi joukkueenjohtajille, jonka jälkeen muokkasin opasta rakentavien huomioiden pohjalta. Oppaan toinen versio on julkaisukelpoinen ja käytövalmis.

## 6.2 Suunnittelu

Oppaan suunnittelussa ensimmäisenä mietin, mitä sisältöä oppaaseen haluaisin. Keräsin taustatietoa omista pelimatkokokemuksistani ja omista muistiinpanoistani, joita olin eri pelimatkoja varten tehnyt. Matkan järjestämisestä löytyi useita lähteitä, joissa useimmissa näkyi pohjana projektin järjestämisen perusteita ja samaa loogisuutta. Ryhdyin miettimään pelimatkan rakentamisen vaiheita projektin tekemisen kautta. Suunnittelua selkeytti, kun kirjoitin opinnäytetyön raportin teoriaosuuteen projektin tekemisen vaiheista.

Visuaalista ilmettä lähdin suunnittelemaan FC Wimman värien kautta. Seuran värit ovat oranssi, musta ja valkoinen. Suunnittelussa täytyy ottaa huomioon oppaan muoto. Halusin oppaasta sähköisen, jotta se on helpommin saatavilla FC Wimman toimihenkilöiden käyttöön. Valitsin suunnitteluvaiheessa PDF-muodon, jotta opasta ei pysty muokkaamaan ulkopuolisen toimesta. Suunnitteluvaiheessa oppaan rakenne on myös hyvä selkeyttää. Sain tähän apua ohjaavalta opettajaltani, joka antoi neuvoksi miettiä, mitä täytyy tehdä ennen matkaa, matkalla ja matkan jälkeen. Ohjeen avulla suunnittelin oppaan neliosaiseksi, jossa alussa on lyhyt esittely oppaasta.

### 6.2.1 Esittely

Esittely-osassa kerron pelimatkojen tarkoituksesta ja merkityksestä niin joukkueen pelilliseen kuin yhtenäisen kehitykseen. Kerron pääpiirteittäin pelimatkojen yleisimmät kohteet, joihin FC Wimman joukkueet ovat tehneet pelimatkoja kulunen seitsemän vuoden aikana.

Esittelyssä kerrotaan: ”Tämä pelimatkaopas on tehty helpottamaan ja selkeyttämään pelimatkojen järjestämistä FC Wimman joukkueille. Oppaan tiedot on koottu vuosien käytännökokemuksista sekä Suomen Palloliiton joukkueenjohtajaoppaan avulla. Oppaan kuvissa esiintyvät pelaajat ovat FC Wimman junioripelaajia vuosilta 2008–2014. Oppaassa on kerrottu vaihe vaiheelta pelimatkan järjestämisen, toteuttamisen ja lopettamisen kannalta tärkeimmät ja huomioonotettavat asiat.

Oppaan tarkoituksena on olla Sinun apuna ja työvälineenä pelimatkaa järjestäessäsi. Joukkueen on tärkeä pelata paljon pelejä koko vuoden ajan, jotta pelillinen kehitys joukkueessa jatkuu ja pysyy yllä. Usein pelejä voi olla myös Kajaanissa, mutta pienen paikkakunnan takia



vastustajajoukkueita ei löydy tarpeeksi kaupungin rajojen sisäpuolelta. Tällöin joukkueiden on tehtävä pelimatkoja toisiin kaupunkeihin saadakseen harrastukselle päämääriä ja tavoitteita pelien muodossa. Pelimatkat ovat tärkeä osa myös joukkueen ryhmäytymistä. Pelimatka kannattaakin suunnitella siten, että se sisältää pelien lisäksi joukkueen yhdessä olemista ja tiivistä yhteistyötä. Joukkue hioutuu pikku hiljaa yhtenäiseksi, niin harjoitusten kuin pelien kautta. Hyvä joukkue omaa myös hyvän joukkuehengen. Usein peli- ja turnausmatkojen aikana on moni FC Wimman joukkue tiivistynyt ja yhtenäistynyt joukkueena sekä kokenut pelillistä kehitystä. Hyvä joukkueen ja joukkuehengen luomiseksi joukkueenjohtajalla on suuri rooli pelimatkojen järjestämisessä ja organisoimisessa.

### 6.2.2 Ennen matkaa

Ennen matkaa –osiossa käyn läpi matkanjärjestämistä projektin tekemisen kautta. Opas antaa neuvoja ja vinkkejä projektiryhmäläisille ja projektipäällikölle tehtävistä järjestelyistä. Olen koonnut oppaaseen seuraavista pelimatka järjestelyistä ohjeistukset niiden hoitamiseen: kohteen valinta, ilmoittautuminen, matkustaminen, ruokailu, majoitus, maksut, aikataulu, matkustussäännöt, joukkueen tiedottaminen, pakkausohje.

Ennen matkaa –osio on oppaan osiosta laajin, koska minkä tahansa projektin suunnittelu, niin myös pelimatkan suunnittelu, vie eniten aikaa. Osiossa on otettu huomioon tärkeimmät ja oleellimmat asiat pelimatkan kannalta. Toki jokaisella joukkueella voi olla vielä omia järjestettäviä asioitaan, mutta ne ovat joukkuekohtaisia eikä niihin tarvitse opastaa erikseen.

### 6.2.3 Matkalla

Matkalla-osiossa olen ottanut huomioon matkana aikana tapahtuvat asiat, jotka pelimatkan järjestäjän tulee huomioida ja tehdä tai jakaa tehtäväksi muille. Matkan ajan tärkeimmiksi asioiksi nostin edustamisen, ilmoittautumisen, pelipaikan oleellisimpien paikkojen selvittämisen, ensiavun, siisteyden ja ruokailuiden merkityksen. Matkalla on tärkeää, että kaikki matkustajat tietävät roolinsa. Etenkin pelimatkoilla roolien merkitys korostuu, sillä pelimatkoilla joukkueen täytyy toimia yhdessä ja joukkueella täytyy olla selkeä johtaja. Usein se on valmentaja, joka toimii joukkueen johtohahmona pitäen huolen joukkueestaan pelillisiin asioihin liittyen.

Joukkueenjohtaja puolestaan toimii matkalla matkanjohtajana (ellei tehtävään ole määrätty toista henkilöä), joka huolehtii matkan ajan aikataulusta ja muista käytännön asioista matkan onnistumiseksi. Hän myös määrää muut roolit mukana oleville toimihenkilöille, jos tarve niin vaatii.

#### 6.2.4 Matkan jälkeen

Matkan, kuten minkä tahansa projektin jälkeen, kun se on saatu päätökseen, tehdään palautteen keruu ja loppuraportti. Joukkueet tekevät paljon pelimatkoja vuoden aikana, joten pelimatkoista on syytä tehdä edes pieni raportti arkistoon. Oppaassa annan neuvoksi kirjoittaa joukkueen pelaajille tai heidän vanhemmilleen (jos kyse nuorista pelaajista) kiitos-viestin pelimatkan mahdollistamisesta. Samassa viestissä voi joukkueenjohtaja pyytää palautetta haluamastaan asiasta. Kiitos-viesti toimii samalla lyhyenä raporttina, kun siihen kertoo, miten matkan suunnitelma toteutui käytännössä ja kuinka matkan teko sujui. Koska kyseessä on matka, jonka päätarkoituksena on urheilu, tapahtuu matkalla todennäköisesti loukkaantumisia. Matkan jälkeen täytyy joukkueenjohtajan huolehtia loukkaantumisolmoituksen pelaajien vanhempien kanssa vakuutusyhtiöön. Oppaassa on liitteenä Rekou Oy:n Jarmo Lohelan tekemä loukkaantumisolmoitus ja hyperlinkki loukkaantumisolmoitukseen, jos vakuutus on otettu Suomen Palloliiton kautta pelipassin oston yhteydessä.

#### 6.3 Toteutus

Aloitin oppaan suunnittelun jo hyvissä ajoin ennen opinnäytetyösuunnitelman tekemistä. Keräsin suullista tietoa FC Wimman joukkueenjohtajilta heidän kokemuksistaan pelimatkoista ja kirjasin niitä pikku hiljaa itselleni muistiin opasta varten. Mietin ensin sisältöä, mitä oppaaseen haluaisin itse tuoda esille ja mitä olisi hyvä tuoda esille. Suurin osa tiedoista perustuu omiin kokemuksiini pelimatkoista ja niiden järjestämisestä. Etsin tietoa internetistä oppaiden ja pelimatkojen suunnittelusta, mutta vartenotettavaa tietoa löytyi hyvin niukasti. Suomen Palloliiton joukkueenjohtajaoppaasta löytyi jonkin verran tietoa pelimatkoja varten. Kirjoitin ensin ylös oppaan raakaversioon tärkeimmät tehtävät pelimatkaa varten. Muokkailin opasta samalla kun ryhdyin kirjoittamaan opinnäytetyöni suunnitelmaa. Suunnittelun ja ohjaavan opettajan ohjeiden myötä opas sai neliosaisen rakenteen. Oppaaseen tuli esittely-osa, ennen

matkaa –osa, matkalla-osa ja matkan jälkeen –osa. Opinnäytetyöni suunnitelman hyväksymisen jälkeen ryhdyin kirjoittamaan opinnäytetyön teoriaosuutta ja samalla myös opasta. Kirjoitin ja suunnittelin opasta teorian kirjoittamisen lomassa. Kun oli kirjoittanut teoriaa projektin tekemisestä verraten samalla sitä pelimatkan järjestämiseen, hahmottui minulle samalla oppaan rakenne selkeämmin. Kun opas alkoi saada tekstiä teorian pohjalta, ryhdyin miettimään visuaalista ilmettä. Halusin pelimatkaoppaaseen tuoda esille FC Wimman värejä sekä kuvia seuran pelaajista. Kuvat olivat helppo löytää, sillä oppaassa käyttämäni kuvat ovat itseni ottamia. Olemme pyytäneet aina kauden alussa pelaajien vanhemmilta luvat kuvaamiseen ja kuvien julkaisuun internetissä. Kuvissa esiintyvien pelaajien vanhemmilta on siis saatu lupa kuvien käyttämiseen ja julkaisuun.

Halusin oppaasta helppolukuisen, joten käytin oppaassa lyhyitä kappaleita ja kahden palstan jakoa sivulla. Lisäksi sivuille tuli aina tarvittaessa oranssin värinen tietoisuus-boksi. Boksissa on aina kyseiseen aiheeseen liittyvä vinkki, joka on usein löytynyt tai todettu hyväksi käytännön kautta. Myös olemassa oleviin sääntöihin viittaavia tietoisuus-bokseja on oppaassa käytetty. Wordin tekstinkäsittely ja kuvien muokkaus ei tuottanut vaikeuksia, sillä olen käyttänyt tekstinkäsittelyä ja kuvan muokkauksia opiskeluaikani paljon kurssien yhteydessä.

Opas valmistui sujuvasti ja sai vähitellen selkeämpää rakennetta Wordin muotoilujen avulla. Suunnittelin oppaan kansilehteä FC Wimman värien kautta. Selasin kuviani, jotka liittyivät peleihin, pelimatkoihin ja joukkuehenkeen. Kuvat löytyivät melko hyvin, sillä olin järjestänyt jalkapalloon liittyvät kuvakansion selkeästi pelimatkojen mukaan. Valitsin oppaan fontiksi helppolukuisen Cambrian fonttikoolla 12 ja riviväliksi valitsin 1,5. Otsikoissa käytin Otsikko 1-2 muotoiluja, jotta sain otsikot selkeästi näkyviin myös sisällysluetteloon. Etsin myös kuvia aina kyseiseen aiheeseen liittyen. Esimerkiksi kuljetuksesta kertovaan kohtaan löysin vuoden 2013 joukkueeni Umeån turnauksen kuvista kuvan linja-autostamme ja kuvan laivamatkasta. Samoin ruokailuista kertovaan kohtaan löysin sopivan kuvan joukkueestani ruokailemassa Kokkola Cupin turnausruokalassa.

Luin opasta moneen kertaan läpi kirjoitusvirheiden etsimiseksi. Korjasin virheitä sitä mukaa, kun niitä löytyi. Ongelmaksi minäsi muodostua sivunumerointi, sillä olin tehnyt tiedostoon muotoiluja, jotka estivät jatkuvan numeroinnin. Sain ongelman kuitenkin ratkaistua muotoilujen muuttamisella, jolloin sivunumerot asettuivat paikoilleen. Kun opas alkoi olla arviointia vaille valmis, tallensin sen PDF-muodossa FC Wimman toimihenkilöille tarkoitettulle FC Wimman Johto Nimenhuuto.com –sivustolle.

## 6.4 Oppaan arviointi

Jotta opas olisi valmis, täytyy se arvioida. Oma arvosteluni ei riitä, sillä itse en huomaa kaikkea puutoksia, ylimääräisiä tietoja tai virheitä. Pyysin arvioita FC Wimman joukkueiden joukkueenjohtajilta sekä seuran puheenjohtajalta. Puheenjohtaja on myös yksi joukkueenjohtajista. Alla on arvioita nimettöminä.

”Erittäin hyvä ja kattava opas! Hienoa työtä! Pelimatkoilla ruokailuista kommenttina että tulisi aina pyrkiä ilmoittamaan etukäteen ko. paikkaan jos matkan varrella syödään, montako on tulossa ja milloin sekä mahdolliset erityisruokavaliot (näissä tullut eniten sekaannusta / odottelua matkoilla)

Loukkaantumisolmoituksen voi tehdä, jos vakuutus on otettu pelipassin kanssa Palloliitosta sähköisesti: [www.vektor.fi](http://www.vektor.fi)

<http://www.palloliitto.fi/helsinki/jasenpalvelut/pelipassit-ja-vakuutukset/toimintaohjevahingon-sattuessa>

Ilmoitus kannattaa tehdä mahdollisimman pian.”

- Joukkueenjohtaja, toiminnassa 3 kautta.

” Samat kommentit. Hieno on opas,hyvä Anna!

Tosiaan kaikilla ei ole vakuutusta palloliiton kautta vaan voi olla oman vakuutusyhtiön kautta.”

-Joukkueenjohtaja, toiminnassa 3 kautta.

” Heippa!

Hyvin selkeä ja kattava opas! Oikeestaan minulla ei tule mitään lisättävää mieleen. \*\*\*\*\*n tuoma vakuutus asia kannattaa tarkentaa oppaaseen.

Olisipa itsellä ollu ko opas Jojo uran alkutaipaleella...olisii säästynyt monelta turhalta työltä. Näytän oppaan tänään vielä \*\*\*\*\*lle joka toimii meillä varajojana minun ollessa estyneenä.”

-Joukkueenjohtaja, toiminnassa 4 kautta.

” Terve,

Hyvä opas ja otan sen käyttöön. Saattoi mennä nuo mistä kysyn ohikin kun luin sen juuri kohtuu nopeasti, mutta pari kysymystä tai pitäiskö näistä olla joku maininta?

Pitääkö lisenssi/pelipassi olla pelaajalla mukana? Tiedot vakuutuksesta jojolla? Ilmeisesti Ruotsissa ja yleensä ulkomailla pitää olla Eurooppalainen kelakortti? Oletko törmännyt, että tarvitaanko kotimaassa kelakortti mukaan?

Noi ruokailujutut olivat hyvät huomiot.”

-Joukkueenjohtaja, toiminnassa 2 kautta.

Mielestäni oppaasta tuli selkeä ja melko kattava. Ottaen huomioon joukkueenjohtajien arviot onnistuin tekemään tarpeellisen oppaan. Arvioiden jälkeen muokkasin opasta vielä lisäten joukkueenjohtajien lisäsehdotukset. Onnistuin saavuttamaan asettamani tavoitteet toimivan oppaan toteuttamiseen arvioiden perusteella. Käytännön perusteella tavoitteen saavuttamista ei voi vielä määrittää, sillä opasta ei ehditty testata ennen opinnäytetyön palautusta. Käytönoton tavoitetta ei myöskään ehditty saavuttaa tiiviin aikataulun vuoksi, mutta saatujen arvioiden ja kommenttien perusteella ainakin kaksi joukkueenjohtajaa aikoi ottaa oppaan käyttöönsä pelimatkojen suunnittelussa ja järjestämisessä. Asettamani oppimistavoite pelimatkojen järjestämisen projektina syventyi teoriaan tutustumisen ja kirjoittamisen myötä. Ymmärrän oppaan kirjoittamisen jälkeen pelimatkojen suunnittelun merkityksen paremmin. Matkat täytyy suunnitella yksityiskohtaisesti. Pelimatkan järjestämisessä on yhdelle henkilölle paljon työtä, joten tehtävien jakamisen merkitys selkeytti samalla omaa vapaaehtoistyöskentelyäni joukkueessa opinnäytetyöprosessin ulkopuolelta. Johtajuudesta ja etenkin ryhmän johtamisesta käsitykseni muuttui, niin teorian, kuin oppaan kirjoittamisen lomassa. Käytin oppaassa johdonmukaista kirjoittamistyyliä, jossa tärkeimmillä ohjeilla on käskevä muoto kun taas vinkkien kirjoittamisessa käytin kehottavaa muotoa. Käytin oppaassa huomaamattani Dennis G. Jertzin oppaan rakenteen ohjeistusta jo oppaan suunnitteluvaiheessa ennen kuin tutustuin oppaan kirjoittamisen ohjeistuksiin. Vaikka tiedot oppaassa on kerätty kokemuksista ja osittain jo olemassa olevista oppaista (joukkueenjohtajaopas, projektin järjestämisen oppaat), niin opas on silti toimiva. Kaikkea tietoa ei voi todeta faktatiedoksi, sillä niitä ei

ole tutkittu syvällisemmin, että se voitaisiin todeta. Uskon silti, että tiedot ja ohjeet oppaassa ovat toimivia ja oikeita juuri toimeksiantajalle. Tiettyä kohderyhmää eli toimeksiantajan joukkueiden joukkueenjohtajia varten tehty opas antaa heille juuri sen välttämättömimmän tiedon, jonka he tarvitsevat pelimatkojen järjestämistä varten. Tämänkaltaista opasta ei ole aiemmin ollut toimeksiantajalla käytössä. Silloin joukkueenjohtajat ovat turvautuneet toisiinsa ja pyytäneet kokeneemmilta joukkueenjohtajilta apua omiin ongelmiinsa pelimatkojen järjestämisessä. Opas ei välttämättä pysty vastaamaan ihan kaikkeen, mutta sen tarkoituksena onkin olla toimivana apuna pelimatkojen järjestämisessä.

## 7 POHDINTA

Koko opinnäytetyönprosessini alkoi joulukuussa 2013, jolloin aloin miettimään opinnäytetyöni aihetta. Päätin jo silloin, että haluan tehdä toiminnallisen opinnäytetyön ja haluan tehdä opinnäytetyön yksin. Miettimäni aiheet liittyivät kaikki jalkapalloon eli omaan harrastukseeni. Mietin, miten pystyisin yhdistämään opinnäytetyöni ja harrastukseni omaan alaani sopivaksi. Jo alkuvaiheessa löysin selkeän yhteyden näiden kahden välillä, joka olisi projektin järjestäminen tai hyvinvointi. Joukkueellani olisi ollut tarve oman kotiturnauksen järjestämiseen, joten nappasin tähän ideaan kiinni ensimmäisenä. Jäsentelin aihetta ja mietin järjestelyn vaatimuksia, omia resurssijani, niin henkisiä kuin ajallisia. Turnauksen järjestäminen kuitenkin kariutui kevään viiden kuukauden työharjoittelun takia. Päätin, etten lähde toteuttamaan turnausta hätiköiden työharjoittelun lisäksi.

Palasin lähtöruutuun aiheen valinnassa, kunnes ajattelin matkan järjestämistä. Joukkueeni oli lähdössä kesällä isoon turnaukseen, johon ei oltu tehty vielä mitään järjestelyitä ilmoittautumisen lisäksi. Sovin joukkueenjohtajamme kanssa, että osallistuisin tähän matkan järjestämiseen hänen kanssaan, jolloin voisimme yhdessä jakaa tehtäviä ja tehdä matkan yhdessä. Tästäkin ongelmaksi muodostui kevään pitkä työharjoittelu ja työvuorojen vaihtelevuus sekä sen kautta tulevat ajallisten ja henkisten resurssien vähyys. En kuitenkin hylännyt ajatustani pelimatkan järjestämisestä. Kysyin joukkueenjohtajaltamme, onko hänellä jokin ohjeistus matkojen järjestämiseen vai miten hän pelimatkat suunnittelee. Hän kertoi, että on itse oppinut järjestämään pelimatkat omalla tyylillään ja on ihmetellyt muiden joukkueiden järjestelyjä, jotka poikkeavat toinen toisistaan. Kysyin häneltä, miten hän pelimatkoja suunnittelee ja järjestää. Tällöin huomasin, kuinka voisin olla hyödyksi muille kertomalla aiheesta, jota olin opiskellut jo 2,5 vuotta. Tästä lähti idea pelimatkan järjestämisen oppaasta FC Wimmalle.

Tein aiheanalyysin ennen työharjoitteluun lähtöä. Luulin, että pystyisin tekemään opinnäytetyötäni työharjoittelun lomassa, joten kirjasin aiheanalyysiin aikataulun, niin että työ olisi ollut valmis syksyllä jo viikolla 41. Toisin kuitenkin kävi. Keskityin työharjoitteluun täysin, enkä tehnyt opinnäytetyötäni työharjoittelun aikana ollenkaan, sillä aika ei enää riittänyt siihen. Päätin, että teen opinnäytetyöni harjoittelun jälkeen ja saan sen valmiiksi ajoissa. Näin tein, ja aloitin opinnäytetyönprosessin heti syksyllä kouluun palattuani.

Aikataulu oli tiivis ja alkuun teoratiedon löytyminen oli suuri ongelma. En saanut alkuun ohjausta ajoissa ohjaavalta opettajaltani, joten toinen opettaja ryhtyi opinnäytetyöni ohjaajaksi. Sain suunnitelman esityksen jälkeen työtäni paljon eteenpäin ohjauksen avulla, jolloin kirjoitin teoriapohjaa raporttiin opasta varten. Raportin kirjoittaminen oli mielestäni sujuvaa. Käytin prosessikirjoittamisen tekniikkaa, jolloin annoin tekstin hautua välillä. Tarkistin kirjoittamaani tekstiä aika-ajoin ja tein tarvittavia korjauksia tai lisäyksiä. Teoriatietoa löytyi valitsemistani aiheista hyvin, mutta koska teoratiedot pohjautuivat projektin tekemiseen ja johtajuuteen, oli teorialähteissä samaa tietoa. Oli vaikeaa olla lähdekritiittinen, koska esimerkiksi projektin tekeminen menee samalla kaavalla useassa lähteessä. Kirjoitin myös omia pohdintojani teoratiedon pohjalta pelimatkojen järjestämisestä ja joukkueen johtamisesta. Mielenkiintoisinta oli tutustua johtajuuteen syvemmin ja johtajuuden vaikuttamisesta ryhmään ja ryhmäytymiseen. Opin johtajuustyypppeihin tutustumalla uusia johtajuustapoja ja mietin samalla omaa tyyliäni johtaa joukkuetta valmentajan roolissa.

Oppaan tekemisessä opin itsekkin pelimatkan järjestämisen järjestelmällisyydestä. Oppaan tekeminen auttoi myös itseäni hahmottamaan joukkueenjohtajien tehtäviä. Olen ihminen, joka tekee paljon asioita ja joskus liikaakin yhtä aikaa, jolloin asiat eivät välttämättä suju järjestelmällisesti. Saan kuitenkin asia vietyä loppuun, mutta niiden loppuun vieminen on ollut hankalaa.

Pelimatkan ajattelemisen projektina auttoi alkuun oppaan suunnittelussa. Kun kirjoitin projektien tekemisestä, hahmottui samalla itsellenikin pelimatkoihin vaadittava suuri työmäärä. Pystyn nyt itse valmentajana jo miettimään kausisuunnitelmaa tehdessä, mihin turnauksiin resurssimme riittävät ja mihin ei. Mihin vaaditaan paljon järjestelyitä ja mihin ei. Uskon, että pystyisin tulevaisuudessa järjestämään pelimatkoja joukkueille, jos toimisin joukkueenjohtajana tai pelimatkojen järjestämiseen keskittyneessä yrityksessä. Toisaalta monet joukkueet tekevät ja suunnittelevat matkansa itse eivätkä hanki ulkopuolista apua. Tämän takia tekemäni pelimatkaopas on tarpeellinen.

Tein työhön suuren työn hahmotellessani, mitä tietoja oppaaseen täytyy ottaa huomioon. Kaikki asiat eivät tulleet heti mieleen, vaan suurin osa asioista tuli kirjoittamisen myötä esille. Oppaan kirjoittaminenkin oli täysin prosessikirjoittamista. Jo alkuvaiheessa minulla oli tiedossa selkeä kohderyhmä, kenelle opasta teen. Kohderyhmän tiedostamisen on tärkeää heti alussa, jotta tietää mitä ja kenelle tekee. Pystyin ottamaan kirjoittamisessa ohjaavan ja neuvovan roolin heti alkuun. Kun tiesin tekeväni opasta joukkueenjohtajille, eli aikuisille, pystyin



kirjoittamaan asiatekstiä, jota aikuiset ymmärtävät. Saatujen arvioiden pohjalta voin sanoa, että onnistuin tavoitteissani tekemään toimivan avun toimeksiantajan uusille joukkueenjohtajille pelimatkojen järjestämiseen. Toisaalta ylitin tavoitteeni, sillä jo useamman kauden aikana toimineet joukkueenjohtajat aikoivat ottaa oppaan käyttöönsä. Itse olen tyytyväinen oppaan ulkoasuun ja lopputulokseen.

Koko opinnäytetyönprosessin aikana olen oppinut paljon ajankäytön hallinnasta ja ajankäytön tehokkuudesta. Omasta työskentelystä huomasin sen, että pystyn tehokkaaseen työhön parin tunnin ajan, jonka jälkeen pidän tauon. Usein tauon jälkeen en pystynyt enää jatkamaan työskentelyä, sillä keskittyminen karkasi jo muihin asioihin kuin opinnäytetyön raportin tai oppaan kirjoittamiseen. Opin kirjoittamaan aina säännöllisin väliajoin ja silmäilemään tuotamaani tekstiä. Ymmärrän nyt, että jatkuva kirjoittaminen pitää ajatukset työssä juuri silloin kuin pitää. Häiriötekijät, kuten elektroniset laitteet, pidin pois lähetyviltäni työskentelyni aikana etenkin loppuvaiheessa, jolloin keskityin työn tekemiseen ihan eri tavalla kuin aloitusvaiheessa.

Opinnäytetyön raportin kirjoittamisen lomassa aloin ymmärtämään myös projektien suunnitelmien ja raporttien kirjoittamisen merkitystä paremmin. Asia, jonka olisin tehnyt toisin opinnäytetyönprosessini aikana, on aloitus. Jossittelu on turhaa, mutta virheistä oppii, sanotaan. Olisin voinut tutustua aiheisiini laajemmin jo suunnitteluvaiheessa, mutta toisaalta prosessin alussa olisin tarvinnut tähän tarkempaa ohjeistusta. Jos minun täytyisi tehdä uusi opinnäytetyö juuri nyt, aloittaisin sen jo aiheanalyysistä tarkemmin ja lähdemateriaalin etsimisellä ahkerammin. Lähdemateriaalini on melko suppea, mutta toisaalta löysin lähdemateriaalin sopivasti aiheisiini peilaten. Raportissa teoriani pysyy mielestäni kasassa ja sovituisissa aiheissa lähdemateriaalien avulla. Mielestäni pystyin hyödyntämään jo aiemmin oppimaani ja prosessin aikana oppimaani tietoa oppaan teossa hyvin. Tekstinkäsittelyä, projektin tekemistä, johtajuutta, matkan järjestämistä ja ajanhallintaa.

Toivon, että tekemästäni oppaasta on hyötyä sen käyttäjille sekä itselleni. Opinnäytetyöprosessin tekeminen oli mielenkiintoista. Se vei aikaa ja energiaa, mutta opin säätämään omia voimavarojani työtä tehdessä. En onnistunut saavuttamaan alkuperäistä aikatauluani, juuri edellä mainittujen resurssien vähyyden vuoksi. Sain tehtyä työni kuitenkin ajallaan, kun minulla oli varattuna aikaa vain opinnäytetyölleni. Normaali työni meinasi sotkea opinnäytetyöni prosessia, mutta sain työni ja opinnäytetyöni tehtyä niille varattujen aikojen puitteissa. On hienoa huomata omaa ammatillista kasvua opinnäytetyöprosessin ajalta. Pieniä asioita on

ajattelutavoissani muuttunut kirjoittamisen ja etenkin matkan järjestämisen osalta. Kirjoittaminen auttaa jäsentämään asioita ja selkeyttää omia ajatuksia asioista, joita käsittelee. Kirjoittaminen on parhaimmillaan sujuvaa vuoropuhelua itsensä kanssa. Matkan järjestämisen ei tarvitse olla hermoja raastavaa yksin päähkäilyä ja suunnittelua. Eikä sen tarvitse myöskään olla painimista järjestettävien asioiden kanssa yksin ja muistettavien asioiden muistamista, vaan se on parhaimmillaan toimivaa ryhmätyötä, jossa jokaisella ryhmäjäsenellä on tehtävänsä ja paikkansa. Kaikilla on yhteinen tavoite: saada prosessi kunnialla päätökseen.

## LÄHTEET

- Alho, H., Ekman, K., Rissanen, R., Sandström, M., Vainikka, V & Paavola, M. n.d. Joukkueenjohtajaopas, 12–21. Viitattu 21.10.2014. <http://www.palloliitto.fi/palloliitto/koulutus-0/joukkueenjohtajakoulutus>
- FC Wimma. 2013a. Seura. Saatavilla: [http://www.fcwimma.fi/?page\\_id=7](http://www.fcwimma.fi/?page_id=7) (Luettu 29.9.2014).
- FC Wimma. 2013b. Toiminta-ajatus. Saatavilla: [http://www.fcwimma.fi/?page\\_id=109](http://www.fcwimma.fi/?page_id=109) (Luettu 29.9.2014).
- Hippo. 2014. Info. Saatavilla: <http://www.jypk.fi/hippo-turnaus/hippo-2014-info/> (Luettu 3.10.2014).
- Jertz, D. 2011. Instructions: How to Write Guides for Busy, Grouchy People. Viitattu 22.10.2014. <http://jertz.setonhill.edu/writing/technical-writing/instructions-how-to-write-for-busy-grouchy-people/>
- Kajaanin ammattikorkeakoulu. 2010. Opinnäytetyöpakki. Saatavilla: [http://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Opinnaytetyoprosessi/Restonomi/Opinnaytetyoprosessi/Prosessi?contentid=32fd3850-9efa-4cbd-ab2f-ade7db8f29e8&refreshTree=0#Opinnaytetyön esitys, palautus ja arviointi](http://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Opinnaytetyoprosessi/Restonomi/Opinnaytetyoprosessi/Prosessi?contentid=32fd3850-9efa-4cbd-ab2f-ade7db8f29e8&refreshTree=0#Opinnaytetyön_esitys,_palautus_ja_arviointi) (Luettu 6.10.2014).
- Kauhanen, J., Juurakko, A. & Kauhanen, V. 2002. Yleisötapahtuman suunnittelu ja toteutus. Helsinki: WSOY
- Klubi36. 2014. Info. Saatavilla: <http://www.klubi36.fi/joukkue5484/175> (Luettu 3.10.2014).
- Kokkolacup. 2014. Ikäluokat. Saatavilla: <http://www.kokkolacup.fi/fi/theme.asp?p=ikaluokat> (Luettu 3.10.2014).
- Nuoren urheilijan ravinto-opas. 2011. Tampere: Fast Sports Nutrition.
- OGC. 2014. OGC Etusivu. Saatavilla: <http://onssi.fi/ogc/> (Luettu 3.10.2014).
- Palloliitto. 2014. Palloliitto lyhyesti. Saatavilla: <http://www.palloliitto.fi/esittely/palloliitto-lyhyesti> (Luettu 29.9.2014).
- Pallokissat. 2014. TalviRonaltiina. Saatavilla: [http://www.pallokissat.fi/ronaltiina\\_cup/talvironaltiina-2015/](http://www.pallokissat.fi/ronaltiina_cup/talvironaltiina-2015/) (Luettu 3.10.2014).
- Pohjois-Suomen piiri. N.d. Piiri lyhyesti. Saatavilla: <http://www.palloliitto.fi/pohjois-suomi/piiri/piirin-esittely> (Luettu 20.9.2014).

Pohjois-Suomen piiri. N.d. Piirin seurat. Saatavilla: <http://www.palloliitto.fi/pohjois-suomi/piiri/piirin-esittely/piirin-seurat> (Luettu 20.9.2014).

PSG. 2014. Piteå Summer Games. Saatavilla: <http://www.piteasummergames.se/en/start> (Luettu 3.10.2014).

Ruuska, K. 2005. Pidä projekti hallinnassa. Helsinki: Talentum

Salo-Gunst, L. & Vilkkö-Riihelä, A. 2000. Psyhyke – kertaajan opas. Helsinki: WSOY.

Stadi Cup. 2014. Info. Saatavilla: <http://www.stadicup.fi/?sivu=14> (Luettu 3.10.2014).

Vilkkö, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Vilkkö-Riihelä, A. & Laine, V. 2004. Mielen maailma 1. Helsinki: WSOY.

Vuoristo, K-V. 1998. Matkailun muodot. Helsinki: WSOY.

## LIITTEET

Liite 1: Viesti joukkueenjohtajille arviointipyynnöstä.

”heippa vaan!

Sain valmiiksi opinnäytetyöni! "Matka Voittoon! Pelimatkaopas FC Wimmalle" kaipaa vielä arviointia.

Pyytäisin teitä joukkueenjohtajan asemassa kommentoimaan ja arvioimaan opasta: sisältöä ja tarpeellisuutta sekä visuaalista ilmettä.

Opas on johdon nimenhuuto -sivulla, koska se on liian iso liitettäväksi tähän sähköpostiin. Käy tutustumassa oppaaseen osoitteessa:

[http://fcwimmajohto.nimenhuuto.com/team\\_files/file\\_show?as=Pelimatkaopas.pdf&id=414471](http://fcwimmajohto.nimenhuuto.com/team_files/file_show?as=Pelimatkaopas.pdf&id=414471)

Toivon, että pystytte lähettämään arviot ja kommentit maanantaihin 27.10. mennessä.

Litän arvioinnit opinnäytetyöni raporttiin nimettöminä.

Kiitos jo etukäteen!

Terveisin,

Anna Heikkinen