

DIAK

Nea Pelkonen

Emmi Teräväinen

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomi (AMK), kirkon nuorisotyö

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Opinnäytetyö, 2024

Elämän polut

**Ihmissuhdeteemoihin keskittyvä lautapeli
erityisrippikoulun materiaaliksi**

TIIVISTELMÄ

Nea Pelkonen & Emmi Teräväinen

Elämän polut – Ihmissuhdeteemoihin keskittyvä lautapeli erityisrippikoulun materiaaliksi

30 sivua ja 5 liitettä

Syksy 2024

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomi (AMK), kirkon nuorisotyö

Opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda mahdollisimman monipuolisesti hyödynnettävä lautapeli erityisrippikoulujen käyttöön. Opinnäytetyön tavoitteena oli lisätä tietoisuutta pelillisyyden hyödynnettävyydestä. Lautapelin tarkoituksena on toimia ihmissuhdeaiheisen keskustelun avaajana sekä ylläpitäjänä. Lautapelin tavoitteena on olla nuorten tukena ihmissuhdeaiheiden käsittelemisessä.

Kehittämistyön prosessi aloitettiin pohtimalla, millaiselle materiaalille erityisrippikouluissa olisi tarvetta. Esiin nousi tarve materiaalille, jonka avulla käsitellään ihmissuhdeteemoja kiinnostavasti, selkeästi ja turvallisesti erityistä tukea tarvitsevien nuorten kanssa. Lautapeliin suunniteltiin kuvitettu ja sopivin värein varustettu pelilauta sekä kysymuskategoriat kysymyksineen, jotka vastaavat pelilaudan värejä. Lautapeliin laadittiin kahdet ohjeet, yksinkertaistettu versio nuorille sekä yksityiskohtaisempi ja laajempi versio työntekijälle. Pelin arviointia varten laadittiin palautelomakkeet sekä peliä testanneille nuorille että työntekijöille.

Peli on PDF-muodossa, ja se luovutetaan kaikkien halukkaiden käyttöön. Lautapeli sisältää tiiviit ohjeet nuorille, laajemmat ohjeet työntekijöille, kysymyskortit sekä pelilaudan. Pelin kysymykset käsittelevät ihmissuhdeteemoja, kuten ystävyyttä, tunteita, seurustelua, kiusaamista, yksinäisyyttä sekä itsetuntoa. Peliä voi muokata omaan käyttötarkoitukseen sopivaksi esimerkiksi karsimalla valmiita kysymyksiä tai lisäämällä omia.

Pelistä saadun palautteen mukaan ohjeet sekä kysymykset olivat selkeät ja peli lähti helposti etenemään ja herätti keskustelua. Tunnekysymyksille annettiin paljon palautetta, jossa muistutettiin tunnetaitojen tärkeydestä sekä siitä, miten eri tavoin ihmiset tulkitsevat tunteita. Peliä muokattiin saadun palautteen avulla saavutettavammaksi ja kohderyhmää paremmin palvelevaksi. Yleisesti peli todettiin toimivaksi erilaisissa ja erikokoisissa rippikouluryhmissä.

Asiasanat: erityisnuoret, pelillisuus, rippikoulu, sosiaaliset taidot, tunnetaidot

ABSTRACT

Nea Pelkonen and Emmi Teräväinen

The paths of life – A relationship-themed board game as material for confirmation preparation for young people with special needs

30 p., 5 appendices

Autumn 2024

Diaconia University of Applied Sciences

Bachelor of Social Services

The aim of the thesis was to create a board game that could be utilized in a variety of ways within the context of confirmation classes for young people with special needs. The goal of the thesis was to raise awareness of the benefits of using gamification. The purpose of the board game is to serve as a tool for initiating and maintaining discussions on interpersonal relations. The objective of the board game is to support young people in addressing topics related to interpersonal relations.

The development process began by considering what kind of materials would be needed in confirmation classes for young people with special needs. It was identified that there is a need for material with which to address interpersonal relationship themes in an engaging, clear, and safe manner with young people with special needs. Firstly, a game board was designed, incorporating illustrations and appropriate colours, along with question categories corresponding to the colours on the board. Secondly, two sets of instructions were created for the game: a simplified version for the young participants and a more detailed and comprehensive version for the instructors. Furthermore, feedback forms were prepared to evaluate the game. Feedback was collected from the young participants and the confirmation instructors who tested the game.

The game is in PDF format and therefore available for anyone interested in using it. The board game includes concise instructions for young participants, more extensive instructions for instructors, question cards, and a game board. The game's questions address themes related to interpersonal relations, such as friendship, emotions, dating, bullying, loneliness, and self-esteem. The game can be adapted to different purposes by removing pre-existing questions or adding new ones.

According to the feedback received, the instructions and questions were clear, and the game progressed easily while sparking discussions. The questions about emotions received significant feedback, emphasizing the importance of emotional skills and the various ways people interpret emotions. With the help of the feedback received, the game was improved so that it is more accessible and thus serves the target audience better. Overall, the game was found to be functional in various confirmation preparation groups of different sizes.

Keywords: confirmation training, emotional skills, gamification, social skills, young people with special needs

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	4
2 ERITYISNUOREN TARPEIDEN HUOMIOINTI.....	5
2.1 Nuoruus kehitysvaiheena.....	5
2.2 Erityistä tukea tarvitseva nuori	6
2.3 Osallisuus	7
2.4 Pelillisuus	9
3 RIPPIKOULU JA ERITYISRIPPIKOULU	10
4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE	13
5 OPINNÄYTETYÖN YHTEISTYÖKUMPPANI	13
6 KEHITTÄMISTYÖN PROSESSIN KUVAUS JA MENETELMÄT	15
6.1 Lautapelin ideointi ja suunnittelu	15
6.2 Lautapelin toteutus.....	16
6.3 Lautapelin arviointi	19
7 OPINNÄYTETYÖN EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS.....	21
8 POHDINTA	23
LÄHTEET.....	27
LIITE 1. Lautapelin ohjeet nuorille.....	31
LIITE 2. Lautapelin ohjeet työntekijöille.....	32
LIITE 3. Lautapeli.....	33
LIITE 5. Työntekijöiden palautelomake	65

1 JOHDANTO

Nuoren yksilölliseen psykologiseen kehitykseen vaikuttavat oleellisesti ajattelun kehitys ja muutokset sosiaalisissa suhteissa. Keskinuoruudessa eli 15–17-vuotiaana nuoren ihmissuhteet muotoutuvat sekä ajattelu ja tunne-elämä kehittyvät. (Pulkkinen ym., 2023, luku Nuoruus elämänvaiheena.) Ihmissuhteet ovat merkittävä osa jokaisen ihmisen elämää. Kaikkiin ihmissuhteisiin ja elämään yleisesti liittyy monia erilaisia tunteita, joiden käsittely vaatii välillä toisen ihmisen apua ja tukea (Väestöliitto, i.a.). Ihmissuhteista oppiminen auttaa ymmärtämään ympärillä olevia ihmisiä sekä ihmissuhteiden mukanaan tuomia haasteita ja mahdollisuuksia. Itsemääräämisoikeus vahvistuu, kun tietoisuus omasta elämästä ja siihen liittyvistä teemoista lisääntyy.

Rippikoulu, joka on opinnäytetyömme toimintaympäristö, sijoittuu keskinuoruuteen, koska se käydään yleensä sinä vuonna, kun nuori täyttää 15 vuotta. Rippikoulussa yksi oleellisin asia on toisten kanssa toimiminen, jossa nousee esille vuorovaikutus, vastavuoroisuus ja kohtaaminen. Ihmissuhteet teemana kulkevat läpi koko rippikoulun, sillä rippikoulusuunnitelmassa yksi oppimiskokonaisuus pitää sisällään ihmissuhteet, seurustelun, perheen, ystävyyden ja lähimmäisen rakkauden (Kirkkohallitus, 2017). Jokaisella nuorella on oikeus käydä rippikoulu taustastaan huolimatta. Nuoren ei tarvitse esimerkiksi olla kastettu osallistuakseen rippikouluun (Suomen ev.lut. kirkko, i.a.-a). Vaikka uskonnollisuus yleisesti on vähentynyt, rippikoulu on silti säilyttänyt suosionsa ja asemansa osana nuorisokulttuuria (Tervo-Niemelä & Porkka, 2023). Jokainen tulee rippikouluun oman elämänkokemuksensa kanssa ja tuo rippikouluun oman ainutlaatuisen persoonansa (Arola ym., 2015, s. 4). Erityisrippikouluissa kohderyhmänä ovat erityistä tukea tarvitsevat nuoret, joiden erityistarpeet tulee ottaa huomioon.

Kehittämispainotteisen opinnäytetyömme tarkoituksena oli luoda monipuolisesti hyödynnettävä peli erityisrippikoulujen käyttöön. Lautapeli käsittelee ihmissuhdeteemoja, kuten ystävyyttä, yksinäisyyttä, kiusaamista ja seurustelua.

Opinnäytetyön tavoitteena oli lisätä tietoisuutta pelillisyyden hyödyntämisestä. Pelillistämällä pyritään kannustamaan johonkin toimintaan, kuten oppimiseen herättämällä ihmisessä samankaltaisia psykologisia vaikutuksia, joita pelit tuottavat (Harviainen ym., 2013, s. 115). Pelin tavoitteena on tukea nuoria ihmissuhdeteemojen käsittelyssä. Pelit osana opetusta voivat herättää muun muassa seuraavia ajatuksia: pelit voivat motivoida oppimaan, ne ovat monille nuorille tuttuja ja siten mahdollistavat oppimisen ja niiden hyödyntäminen opetuksessa voi olla antoisaa sekä monipuolista (Harviainen ym., 2013, s. 69). Opinnäytetyön yhteistyötahona toimi Etelä-Pohjanmaan, Pohjanmaan ja Keski-Pohjanmaan seurakuntien yhteinen kehitysvammaistyö.

2 ERITYISNUOREN TARPEIDEN HUOMIOINTI

2.1 Nuoruus kehitysvaiheena

Nuoruus yhdistää kaksi tärkeää elämänvaihetta ja sitä voidaan pitää siirtymävaiheena lapsuuden ja aikuisuuden välillä. Se on psykologisten ja sosiaalisten muutosten aikaa. (Mahanta ym., 2021.) Nuoruudelle tyypillisiä piirteitä ovat itsensä vertailu muihin, itsetietoisuuden lisääntyminen sekä alttius muilta saadulle palautteelle (Pulkinen ym., 2023, luku Hyvä nuoruus). Nuoren ajattelun kehittyminen auttaa häntä ymmärtämään ympäröivää maailmaa laajemmin ja todenmukaisemmin. Nuoruusiässä suunnittelu- ja päätöksentekotaidot karttuvat ja omaan tulevaisuuteen liittyvät keskeiset ratkaisut tulevat ajankohtaisiksi, esimerkiksi ammatinvalinnan ja ihmissuhteiden näkökulmasta. (Pulkinen ym., 2023, luku Nuoruus elämänvaiheena.) Tällaiset päätökset muokkaavat ja rakentavat nuoren identiteettiä. Identiteetin luominen on nuoruuden keskeinen kehitystehtävä (Pulkinen ym., 2023, luku Pohdinta, identiteetti ja minäkuva).

Nuoruudessa sosiaaliset suhteet vaihtelevat sekä kehittyvät. Vertaissuhteet ikätovereiden kanssa syvenevät ja muuttuvat tärkeämmiksi. Samanikäisten henkilöiden kanssa muodostetaan ryhmiä, joissa opetellaan yhdessä toimimista ja oman paikan ottamista sekä koetaan yhteenkuuluvuutta ja hyväksytyksi tulemistä. (Pulkkinen ym., 2023, luku Nuoruus elämänvaiheena.) Suhde vanhempiin jää taustalle, kun kaverisuhteet muuttuvat yhä merkityksellisimmiksi (Terveyskylä, 2023). Kaverisuhteisiin liittyy myös ongelmia, kuten ryhmän ulkopuolelle jääminen, kiusatuksi joutuminen ja ystävien menettäminen (Pulkkinen ym., 2023, luku Nuoruus elämänvaiheena). Nuoruudessa kehittyvä moraalinen ajattelu voidaan yhdistää nuoren kykyyn ottaa muut huomioon ja ymmärtää muiden näkökulmia. Keskinuoruuteen liittyy tunteiden ja käyttäytymisen hallitsemisen haasteet. Aivojen vaiheittainen kypsyminen liittyy vahvasti nuoruusiän tunnekuohuihin, alakuloisuuteen ja impulsiivisuuteen. (Pulkkinen ym., 2023, luku Nuoruus elämänvaiheena.)

2.2 Eryistä tukea tarvitseva nuori

Eryistä tukea tarvitsevalla henkilöllä on merkittäviä vaikeuksia hankkia ja saada tarvitsemiaan sosiaali- ja terveystalvaeluja. Näitä vaikeuksia voivat aiheuttaa esimerkiksi kognitiiviset tai psyykkiset vammat tai sairaudet. Tällaisen henkilön tuen tarve ei liity korkeaan ikään. (L 1301/2014.) Eryistä tukea tarvitsevilla henkilöillä avun ja tuen tarpeen määrä vaihtelee, joten on tärkeää huomioida jokaisen itsemääräämisoikeus. Perustuslaissa ei ole omaa säännöstä itsemääräämisoikeudelle, mutta sen sisällön perusteella se on osana useampia yksittäisiä perusoikeussäännöksiä (Kehitysvammaisten tukiliitto, i.a.-a). Itsemääräämisoikeuden voidaan katsoa kuuluvan esimerkiksi perustuslain pykäliin, jotka koskevat henkilökohtaista vapautta ja koskemattomuutta, oikeutta elämään sekä yksityiselämän suojaan (L 731/1999). Eryistä tukea tarvitsevien nuorten kirjoon kuuluu esimerkiksi autismikirjoon kuuluvia sekä kehitysvammaisia nuoria.

Autismikirjo on synnynnäinen ominaisuus, joka vaikuttaa siihen, miten ihminen aistii ja kokee ympäristönsä, kommunikoi ja on vuorovaikutuksessa muiden

kanssa. Autismikirjioon kuuluvilla henkilöillä on usein vahvuuksia, kuten hyvä keskittymiskyky, tarkkuus yksityiskohdissa ja kyky ratkaista ongelmia. Heillä voi myös olla erityisiä kiinnostuksen kohteita ja poikkeuksellista osaamista niissä. Autismikirjioon kuuluvat kokevat eriasteisia haasteita toiminnanohjauksessa, ajattelun joustavuudessa ja sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. He ovat alttiita myös ylikuormittumiselle ja stressille. (Autismiliitto, i.a.)

Kehitysvammaisuus tarkoittaa erilaisia asioita eri ihmisille. Kehitysvammaisuus voi jollekin ihmiselle tarkoittaa monivammaisuutta ja jollekin toiselle se tarkoittaa opastusta ja henkisen tuen tarvitsemista. Kehitysvammaisuuden voi ymmärtää sateenvarjokäsitteenä, jonka alle kuuluu eri syistä johtuvia ja eri tavoin ilmeneviä vammaisuuden muotoja. Tämän perusteella voidaan käyttää termiä vammaisuuden kirjo. (Seppälä, 2017, s. 36.) Kehitysvammaisuudelle on tyypillistä rajoitteellisuus sekä opituissa elämänhallintataidoissa että henkisessä kyvykkyydessä. Kehitysvammaisuus havaitaan viimeistään perusopetuksessa. Se näyttäytyy laajoina oppimisvaikeuksina, jotka ennen pitkään kasautuvat. Kehitysvammaisen lapsen oppimistulokset ja kognitiiviset taidot eivät kehity samaan tahtiin kuin muilla saman ikäisillä, eikä lapsella ole voimavaroja näiden taitojen saavuttamiseen. (Seppälä, 2017, s. 37–38.)

2.3 Osallisuus

Osallisuuden käsite on melko laaja, sillä se pitää sisällään yksilön kokemuksen sekä konkreettisen osallistumisen johonkin. Osallisuus voidaan määrittää kuulumisena johonkin sekä kuulluksi ja nähdyksi tulemisena (Terveystieteiden tutkimuskeskus [THL], 2023). Osallisuuden parantaminen kuuluu EU:n sekä Suomen hallituksen tavoitteisiin. Osallisuuden edistämisen ajatellaan pienentävän eriarvoisuutta, vähentävän syrjäytymistä sekä parantavan hyvinvointia (THL, i.a.-a). Kaikki nämä tekijät koskettavat hyvin todennäköisesti suurta osaa erityistä tukea tarvitsevista nuorista. Siksi osallisuuden edistäminen pelillisyyden avulla on tärkeää. Osallisuuden kokemukseen vaikuttaa muun muassa mahdollisuus vaikuttaa ja osallistua toimintaan sekä esteetön ja

turvallinen ympäristö (THL, i.a.-a). Osallisuuteen liittyy vahvasti myös yksilön mahdollisuus itse päättää tekemisistään (THL, 2023).

Osallisuus erityistä tukea tarvitsevien nuorten viitekehyksessä pitää sisällään joitain erityispiirteitä, jotka on hyvä huomioida. Esimerkiksi kehitysvammaisilla nuorilla korostuvat nämä erityispiirteet. Osallisuuden keskiössä on ihmisen oma kokemus asiasta, mutta kehitysvammaisille pelkkä kokemus jostain ei välttämättä ole riittävä peruste osallisuuden toteutumiselle, koska ihminen voi tyytyä omaan asemaansa, vaikka se olisi puutteellinen (Kehitysvammaisten tukiliitto, i.a.-b). On tärkeää varmistaa, että kehitysvammaisen henkilö ei ole vain toiminnan kohde, vaan hän on osa toimintaa, jossa hän saa itse vaikuttaa ja tehdä asioita (Kehitysvammaisten tukiliitto, i.a.-b). Erityisrippikoulussa tämä voi tarkoittaa esimerkiksi, että kehitysvammaisen rippikoululainen on yhdenvertaisesti ja tasapuolisesti mukana toiminnassa yhdessä ohjaajien ja isosten kanssa. Niin, että hänellä itsellään on myös mahdollisuus vaikuttaa asioiden käsittelyyn tai toiminnan kulkuun.

Selkokieli tukee osallisuutta ja saavutettavuutta (Muistiliitto, i.a.). Selkokeskus määrittelee selkokielen suomen kielen muodoksi, joka on kohdistettu henkilöille, joilla on vaikeuksia yleiskielen lukemisessa tai ymmärtämisessä. Selkokieli on helpommin ymmärrettävissä ja luettavissa, sillä sen sisältö, sanasto ja rakenne on muokattu yleiskieltä yksinkertaisemmaksi. (Selkokeskus, 2021a.) Yleiskieltä käytetään erityyillisissä teksteissä, kuten sanomalehdissä, uutisissa, oppikirjoissa, käyttöohjeissa ja tiedotteissa. Yleiskieli on sellaista, jota voi ymmärtää murrealueesta riippumatta ja jota lukiessa tai kuullessa keskittyy asiasisältöön, ei tekstin muotoon. (Kotimaisten kielten keskus, i.a.) Erityistä tukea tarvitsevien nuorten kanssa toimiessa on hyvä käyttää selkokieltä, jotta asiat ovat mahdollisimman ymmärrettäviä. Selkokeskuksen mukaan Suomessa on noin 650 000–750 000 ihmistä, jotka tarvitsevat selkokieltä (Selkokeskus, 2021b). Erityisrippikoulussa kommunikointi tapahtuu pääosin selkokielen, olemuskielen, kuten ilmeiden ja eleiden sekä kuvamateriaalin välityksellä (Kirkkohallitus, 2017).

2.4 Pelillisuus

Pelillisyydestä puhutaan, kun pelejä käytetään tarkoituksella ja tavoitteellisesti, jotta asioiden käsittely olisi konkreettista sekä mukavaa asiakkaille (THL, i.a.-b). Pelillisuus luo kaikesta tekemisestä hauskeempaa ja mielekkäämpää, koska oletuksena on, että pelit ovat hauskoja (Harviainen ym., 2013, s. 115). Pelillisuus pitää sisällään kaikenlaiset digitaaliset pelit sekä lauta- ja korttipelit. Käytettävä pelimuoto tulisi valita asiakaslähtöisesti, jotta se hyödyttää asiakkaita. Pelillisyyttä voidaan hyödyntää sekä yksilö- että ryhmätyöskentelyn tukena. (THL, i.a.-b.) Erilaisia pelillisiä menetelmiä ei siis ole kannattavaa valita ja käyttää vain omien mieltymyksien mukaan, vaan niiden valinta täytyy aina tehdä asiakasryhmä sekä sen mahdolliset erityisyydet huomioiden. Pelillisyyden avulla pystytään esimerkiksi käsittelemään vaikeita asioita, luomaan uusia kokemuksia, muodostamaan uusia ihmissuhteita sekä oppimaan erilaisia taitoja (THL, i.a.-b). Pelillisuus pyrkii kannustamaan esimerkiksi oppimiseen (Harviainen ym., 2013, s. 115). Pelillisuus menetelmänä on usein myös tavallisesta toiminnasta poikkeavaa, joten se voi innostaa ja antaa asiakkaille sekä työntekijöille uudenlaisia näkökulmia tarkastella eri asioita (THL, 2021).

Pelillisyydellä pystytään lisäämään asiakkaiden osallisuutta ja tasavertaisuutta ohjaajien ja asiakkaiden välillä. Pelillisyyttä hyödynnettäessä sekä ohjaaja että asiakas ovat toimijoita, jolloin valtasuhteet vähenevät ja tekevät kohtaamisesta tasa-arvoisempaa. (THL, i.a.-b.) Pelillisyyden monien hyötyjen ansiosta se on oivallinen tapa parantaa yhteiskunnassamme heikommassa asemassa olevien hyvinvointia ja osallisuutta (THL, 2021). Osa erityistä tukea tarvitsevista nuorista ymmärtää ja oppii paremmin konkreettisten asioiden kautta, kuten lautapeliin avulla. Työskenneltäessä erityistä tukea tarvitsevien nuorten kanssa voi herkästi syntyä tietynlainen valta-asetelma. Tätä valta-asemaa pitää pyrkiä alentamaan esimerkiksi käyttämällä erilaisia toiminnallisia menetelmiä.

Pelillisyyden rinnalla kulkee leikillisyyden käsite (THL, i.a.-b). Leikillisuus kuvaa pelillisyyttä paremmin, mitä pelit menetelmänä pitävät sisällään. Leikillisyyttä on tutkittu osana oppimista jo monia vuosia. Leikillisyyden ja pelillisyyden on todettu parantavan yhteisöllisyyttä sekä edistävän oppimista. (Kangas, 2014, s. 73–79.)

Oppiminen on suuressa roolissa erityisrippikouluissa, ja siksi tämä näkökulma on tärkeä opinnäytetyömme kannalta.

3 RIPPIKOULU JA ERITYISRIPPIKOULU

Suomessa rippikoulu käydään yleensä sinä vuonna, kun nuori täyttää 15 vuotta. Osallistuminen rippikouluun on täysin vapaaehtoista. Suomessa rippikoulun käy yli 70 prosenttia 15-vuotiaista. Vuonna 2023 rippikoulun kävi 48 890 nuorta. (Suomen ev.lut. kirkko, i.a.-b.) Rippikoulun voi käydä, vaikka lasta ei ole kastettu, sillä hänet voidaan kastaa rippikouluprosessin aikana (Suomen ev.lut. kirkko, i.a.-a). Rippikoulun voi myös käydä täysin kirkkoon kuulumattomana, tällöin ei vain voi tulla konfirmoiduksi. Rippikoulun käy sekä uskonnollisista perheistä tulevat nuoret että uskonottoman taustan omaavat nuoret (Tervo-Niemelä & Porkka, 2023). Rippikouluprosessi on kestoltaan noin puoli vuotta. Prosessiin kuuluu erilaisia tapaamisia keväällä ja puolivuotinen jakso päättyy kesällä olevaan intensiivijaksoon eli leiriin tai päiväleiriin ja sen jälkeiseen konfirmaatioon (Kirkkohallitus, 2017).

Yleisin rippikoulumuoto on leiririppikoulu (Suomen ev.lut. kirkko, i.a.-a). Leirien lisäksi on myös päivä-, ilta-, teema-, pienryhmä- ja erityisrippikouluja. Leiririppikoulu eroaa päivärippikoulusta siten, että leirillä ollessa käytännössä siirrytään leirin ajaksi asumaan ja elämään leirikeskukseen. Päivärippikoulua käydessä nukutaan yöt kotona ja päiväksi kokoonnutaan esimerkiksi kirkolle yhteisesti. Pienryhmärippikoulussa nuoria on enintään kymmenen, kun yleisesti rippikouluryhmässä nuoria on suosituksen mukaan enintään 25 (Kirkkohallitus, 2017). Rippikoulun voi käydä myös yksityisopetuksessa papin kanssa, jolloin eteneminen tapahtuu omaan tahtiin sopivia menetelmiä apuna käyttäen (Suomen ev.lut. kirkko, i.a.-a). Käytämme opinnäytetyössämme termiä perusrippikoulu, jolla tarkoitamme yhteisesti kaikkia muita rippikoulumuotoja paitsi

erityisrippikouluja. Joissain kohdin opinnäytetyötämme on tarkoituksenmukaista erotella, milloin puhutaan erityisrippikouluista ja milloin kaikista muista.

Erytisrippikoulu on sateenvarjokäsite, jonka alle kuuluu monenlaisia rippikoulutoteutuksia, esimerkiksi viittomakielisten rippikouluja ja autismin kirjoon kuuluville nuorille tarkoitettuja rippikouluja. Osa erityisrippikouluista on suunnattu kehitysvammaisille nuorille. Erytisrippikoulun käyvät henkilöt ovat 15 vuotta täyttäviä nuoria, mutta vuosittain on myös yksi tai kaksi rippikoululaista, jotka ovat 16-vuotiaita tai sitä vanhempia. (Tuire Wuorijärvi, kehitysvammaistyön pappi, henkilökohtainen tiedonanto, 5.3.2024.) Jokaisessa seurakunnassa ei järjestetä erityisrippikouluja, vaan ne järjestetään usein yhteistyössä lähialueen muiden seurakuntien kanssa. Yhden seurakunnan alueella ei välttämättä ole tarpeeksi rippikoululaisia tai työntekijöillä riittävästi osaamista (Kirkkohallitus, 2017). Vuodessa erityisrippikoulun käy arviolta noin 300–500 erityistä tukea tarvitsevaa nuorta (Tuire Wuorijärvi, kehitysvammaistyön pappi, henkilökohtainen tiedonanto, 18.3.2024).

Erytisrippikoulut voidaan järjestää integroidusti perusrippikouluun tai erilaisina pienryhmärippikouluina (Arola ym., 2015, s. 7). Integraatorippikoulussa voi olla enintään 20 nuorta, joista kahdeksan voi olla lievästi kehitysvammaisia (Kirkkohallitus, 2017). Kehitysvammaisille nuorille järjestetään pienryhmärippikouluja, joissa oppimista ja ymmärtämistä tukevat selkokieli ja kuvakommunikointi. Kehitysvammaisten pienryhmärippikouluille suositeltu ryhmäkoko on 8 nuorta (Kirkkohallitus, 2017). Kehitysvammaisille suunnatusta rippikoulusta puhuttaessa voi käyttää myös termiä selkorippikoulu (Tuire Wuorijärvi, kehitysvammaistyön pappi, henkilökohtainen tiedonanto, 5.3.2024). Rippikoulua suunnitellessa on otettava huomioon jokaisen osallistujan oppimistyyli sekä erilaiset menetelmät, joista voisi olla hyötyä oppimisen kannalta. Pienryhmärippikoulujen hyvä puoli on se, että pienempi ryhmäkoko tarjoaa vuorovaikutuksen ja oppimisen kannalta turvallisen ryhmän. (Suomen ev.lut. kirkko, i.a.-a.)

Erytisrippikoulut noudattavat kirkon yhteistä rippikoulusuunnitelmaa sekä siinä määriteltyjä tavoitteita (Arola ym., 2015, s. 13). Erytisrippikouluille ei siis ole

omaa rippikoulusuunnitelmaa. Erityisrippikoulun työntekijöille on olemassa kirja, Erityisrippikoulun ohjaajan opas, jossa kerrotaan monipuolisesti erityisrippikoulun suunnittelusta ja toteuttamisesta sekä annetaan neuvoja opetuksen koostamiseen. Kirja on suunnattu käytettäväksi lievästi ja keskiasteisesti kehitysvammaisten nuorten rippikouluissa, mutta se sopii työväliseksi jokaiselle rippikoulutyötä tekeväälle. (Suhonen & Ylä-Jussila, 2016.) Apuna erityisrippikoulun opetuksen suunnittelussa voi käyttää esimerkiksi Usko ja elämä -kirjaa (Arola ym., 2015, s. 44). Yleisesti rippikoulun opetuksessa hyödynnetään virallisia kirkolliskokouksen hyväksymiä kirjoja eli Raamattua, Katekismusta sekä virsikirjaa. Muu oppituntimateriaali voi olla vapaammin tuotettua, esimerkiksi nuorten kanssa yhdessä laadittua. Erityisrippikoulujen materiaaleja ei ole erikseen lueteltu. (Suomen ev.lut. kirkko, i.a.-c.)

Rippikoulua suunnitellessa on keskeistä pohtia, millaista osaamista rippikoulun toteutus vaatii. Rippikoulussa työntekijöinä ovat yleensä pappi, nuorisotyönohjaaja ja kesätyöntekijäksi palkattu teologian tai kirkon nuorisotyön opiskelija. Heidän lisäksi mukana on myös isosia, apuohjaaja, yövalvoja ja mahdollisesti kanttori tai diakoniatyöntekijä. Erityisrippikoulussa työntekijäkokoontyö voi vaihdella esimerkiksi niin, että osalla nuorista voi olla mukana henkilökohtainen avustaja tai leirillä voi olla kehitysvammaistyön pappi. Erityisrippikoulussa on erityisen tärkeä kiinnittää huomiota siihen, että työntekijöitä on tarpeeksi suhteessa rippikoululaisten määrään. Lähtökohtana ohjaajana toimimiseen on kiinnostus työskennellä kehitysvammaisten kanssa, sillä kaikkea ei tarvitse osata, mutta rohkeutta ja intoa heidän kohtaamiseensa tarvitaan (Arola ym., 2015, s. 30). Sama pätee työskenneltäessä kaikkien erityistä tukea tarvitsevien nuorten kanssa.

Rippikoulun työntekijäkokoontyössä on seurakuntakohtaisia eroja. On suositeltavaa, että jokaista alkavaa kymmentä alaikäistä leirille osallistujaa kohden on yksi aikuinen työntekijä (Kirkkohallitus, 2017). Kirkon yhteisen rippikoulusuunnitelman mukaan erityisrippikoulussa pitäisi olla yksi työntekijä jokaista nuorta kohden. Tähän työntekijäjoukkoon lasketaan mukaan myös tilapäisesti palkatut avustajat. Tarpeen mukaan avustaja voi toimia enemmän isosen roolissa kannustajana, mikäli rippikoululaiset ovat omatoimisia tai

vaihtoehtoisesti avustaja voi huolehtia rippikoululaisen perustoiminnoista. (Arola ym., 2015, s. 30–32.)

4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITE

Opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda mahdollisimman monipuolisesti hyödynnettävää oppimismateriaalia erityisrippikouluihin pelin muodossa. Kehitimme lautapelin, jonka avulla käsitellään ihmissuhteisiin liittyviä teemoja, kuten kiusaamista, ystävyyttä ja toisen huomioimista. Pelin tarkoituksena on toimia keskustelun avaajana ja ylläpitäjänä eri ihmissuhdeaiheista. Peli tarjoaa pelaajille monipuolisesti pohdittavaa eri ihmissuhdeteemojen äärellä.

Opinnäytetyömme tavoitteena oli lisätä tietoisuutta, miten pelillisyyttä voi hyödyntää. Pelillisuus parantaa vuorovaikutusta sekä auttaa luomaan vastavuoroista dialogia (Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskus, i.a.). Pelin tavoitteena on toimia tukena nuorille ihmissuhdeasioiden käsittelyssä. Kun asiat on sanoitettu selkeästi ja ainakin osittain kuvitettu, on niitä helpompi ymmärtää. Pelin avulla pyritään myös lisäämään tietoisuutta, joka puolestaan vahvistaa nuorten itsemääräämisoikeutta.

5 OPINNÄYTETYÖN YHTEISTYÖKUMPPANI

Yhteistyökumppanimme toimi Etelä-Pohjanmaan, Pohjanmaan ja Keski-Pohjanmaan seurakuntien yhteinen kehitysvammaistyö. Yhteisen kehitysvammaistyön piiriin kuuluu 31 seurakuntaa kahden hiippakunnan ja neljän rovastikunnan alueella, missä työskentelee kaksi kehitysvammaistyön pappia (Tuire Wuorijärvi, kehitysvammaistyön pappi, henkilökohtainen tiedonanto,

22.8.2024). Kehitysvammaistyön pappien työnkuva koostuu muun muassa kirkollisista toimituksista, rippikouluista, sielunhoidosta, suru- ja kriisityöstä, työnohjauksesta, kouluttamisesta sekä kotikäynneistä. Kehitysvammaistyön papit tekevät yhteistyötä monien kehitysvamma-alan toimijoiden kanssa, esimerkiksi koulujen, toimintakeskusten ja asumisyksiköiden kanssa. (Lapuan Tuomiokirkkoseurakunta, i.a.).

Riippuen nuorten määrästä, yhteistyökumppanimme järjestää vuosittain 3–5 erityisrippikoulua. Syvästi kehitysvammaisille järjestetään tarpeen mukaan aistiperustaisia rippikouluja, selkorippikouluja ja yksityisrippikouluja. Etelä-Pohjanmaan, Pohjanmaan ja Keski-Pohjanmaan seurakuntien alueella erityisrippikoulun käy vuosittain 30–40 nuorta. (Tuire Wuorijärvi, kehitysvammaistyön pappi, henkilökohtainen tiedonanto, 22.8.2024.) Yhteistyökumppanimme edustajana toimii kehitysvammaistyön pappi.

Yhteistyötahoa etsiessämme hyödynsimme omia seurakuntakontaktejamme. Saimme heiltä vinkkejä, mitä tahoa voisi kysyä yhteistyökumppaniksi laajemmin Suomen alueelta. Lähestyimme sähköpostitse eri seurakunnissa työskenteleviä kehitysvammaistyötä tekeviä henkilöitä. Kysyimme sähköpostiviestissä mahdollista tarvetta kehittämistyölle heidän työhönsä liittyen. Yhteistyökumppanin kanssa keskustellessa nousi esille tarve materiaalista erityisrippikouluun. Kehitysvammaisten keskustelukerhoissa on kestoaiheena ihmissuhteet ja kiusaaminen (Tuire Wuorijärvi, kehitysvammaistyön pappi, henkilökohtainen tiedonanto, 7.12.2023). Päädyimme siis valitsemaan aiheeksi ihmissuhdeteemoja käsittelevään lautapeliin ja samalla opinnäytetyö varmistui kehittämispainotteiseksi.

6 KEHITTÄMISTYÖN PROSESSIN KUVAUS JA MENETELMÄT

6.1 Lautapelin ideointi ja suunnittelu

Lähdimme liikkeelle pohtimalla yhteistyökumppanimme kanssa, millaiselle kehittämistoiminnalle olisi tarvetta kehitysvammaistyön työalalla kirkossa. Tulimme tulokseen, että erityisrippikouluihin tuotettua materiaalia on verrattain vähän. Lisäksi pohdimme eri teemoja, joista olisi tärkeää saada lisää materiaalia ja päädyimme ihmissuhdeteemoihin. Ihmissuhteet, kuten kiusaaminen ja ystävyyssuhteet nousevat kehitysvammaistyössä jatkuvasti esille, joten olisi tärkeää, että niitä pystyttäisiin käsittelemään turvallisesti, selkeästi ja kiinnostavasti jo nuorena (Tuire Wuorijärvi, kehitysvammaistyön pappi, henkilökohtainen tiedonanto, 17.1.2024).

Aloitimme selaamalla rippikoulun opettajan oppaita ja tutkimalla, millaisia toteutustapoja ja menetelmiä ihmissuhdeaiheille jo on. Menetelmissä oli näkyvissä paljon piirtämistä ja muuta askartelua sekä erilaisia keskusteluun perustuvia työskentelytapoja. Pelillisuus oli menetelmänä sellainen, joka ei ollut suuremmin edustettuna toteutustavoissa. Yhteistyökumppanimme kertoi, että on itse miettinyt jonkinlaisen pelin hyödyntämistä omassa työssään kehitysvammaisten henkilöiden kanssa. Kiinnostuimme tästä ideasta ja päätimme lähteä toteuttamaan sitä. Kun olimme päättäneet tarpeesta kehittää lautapeli erityisrippikoulujen työskentelymateriaaliksi, pidimme palaverin yhteistyötahomme kanssa, minkä jälkeen suunnittelimme itse lautapelin.

Valitsimme opinnäytetyöhömme PDCA-menetelmän kehittämisen menetelmäksi. Menetelmän lyhenne muodostuu sen osa-alueiden, plan, do, check, act, alkukirjaimista (Kehmet, i.a.). PDCA-menetelmän ideana on, että kehittäminen toimii jatkuvana syklinä ja kehittämistä tehdään pienissä erissä (Arter, i.a.). Kun päästään syklin loppuun, voidaan se aloittaa alusta. PDCA-menetelmässä tarkoituksena on ensin suunnitella kehitettävä asia ja sitten toteuttaa se suunnitelman mukaan. Kaksi viimeistä vaihetta on tarkistaa saadut tulokset ja lopuksi korjata ne asiat, joihin löytyi korjattavaa ennen käyttöönottoa. (Arter, i.a.;

Kehmet, i.a.) Päädyimme tähän menetelmään, koska halusimme hyödyntää palautetta ja kehitysehdotuksia kehittämisprosessin varrella. Ajattelimme palautteen keräämisen ja sen hyödyntämisen olevan tärkeää kehittämisessä, jotta lopullinen tuotos vastaa tarpeeseen mahdollisimman hyvin. Opinnäytetyömme näkökulmasta ensin suunnittelimme lautapelin, seuraavaksi kokeilimme peliä käytännössä eri rippikouluissa, keräsimme pelistä palautetta nuorilta sekä työntekijöiltä ja lopuksi teimme tarvittavat muutokset palautteiden pohjalta. Viimeisimpänä lautapeli sai valmiin muotonsa ja opinnäytetyö julkaistiin.

6.2 Lautapelin toteutus

Ensin päätimme, millainen pelilaudasta tulee. Päädyimme ratkaisuun, jossa pelilaudalla on jatkuva kierros, ei yhtä varsinaista aloitus- ja lopetuspistettä. Tämä mahdollistaa pelin keston päättämisen itse. Toki samalla tämä poistaa pelistä asetelman voittajasta ja häviäjistä. Seuraavassa vaiheessa pohdimme pelilaudan värejä. Testasimme useampia vaihtoehtoja, mutta lopulta päädyimme punertaviin lämpimämmän sävyisiin väreihin. Ne ovat tarpeeksi erilaiset, jotta ne erottuvat toisistaan, mutta eivät ole liian räikeitä keskenään. Lisäksi pelilaudassa ei ole punaista ja vihreää sekaisin, joka mahdollistaa myös punaviher-värisokeiden onnistuneen lautapelin pelaamisen.

Halusimme liittää pelipohjaan erilaisia kuvia nuorista ja erilaisista ihmissuhteista, jotta ne johdattelisivat pelin teemaan. Ne lisäävät myös saavutettavuutta, sillä kuvissa pyritään kuvaamaan erilaisia nuoria sekä erilaisia tunteita ja ihmissuhdeteemoja. Eli kaikki kuvat eivät esimerkiksi ole iloisia. Etsimme kuvia kuvapankki Pixabaysta, koska siellä olevat kuvat ovat vapaasti kaikkien käytettävissä, eikä kuvissa ollut turhaa taustaa. Tällöin ne sai liitettyä hyvin osaksi pelilautaa. Pelilaudan keskelle jäi tyhjä tila, joten halusimme laittaa siihen jonkin Raamatunkohdan, kun kyseessä on rippikoulukäyttöön tuotettu peli. Päädyimme kultaiseen sääntöön, koska se on yleisesti tunnettu ja helposti ymmärrettävä kohta. "Kaikki, minkä tahdotte ihmisten tekevän teille, tehkää te heille" (Raamattu, 1992, Matteuksen evankeliumi 7:12). Lisäksi se kuvaa hyvin juuri ihmissuhteita ja niiden ydintä.

Piti päättää, millaisia kysymyksiä peliin tulee ja miten ne jaotellaan. Pohdimme kysymysten jaottelua teemoittain, mutta niitä olisi tullut todella monta. Siksi päädyimme jakamaan kysymykset kolmeen ryhmään kysymystyyppin perusteella. Tällöin saimme laitettua pelilautaan eriväriset ympyrät kuvaamaan tiettyä kysymystyyppiä, mutta värejä ei tullut liikaa, vain kolme. Osa pelin kysymyskorteista on sellaisia, joihin vastaus on kyllä tai ei. Näihin kysymyksiin vastaaminen ei välttämättä vaadi puhekykyä, sillä vastata voi myös esimerkiksi värilapuilla (punainen/vihreä) tai elekielellä. Näiden lisäksi on avoimia kysymyksiä, joihin pelaaja saa itse sanoittaa vastauksensa. Loput kysymykset käsittelevät tunteita ja niiden tunnistamista omassa kehossa. Kysymyksiä teimme sen mukaan, mitä meille tuli mieleen ihmissuhdeteemoista. Selasimme eri rippikoulun opettajan oppaita ja tutkimme, miten niissä käsitellään ihmissuhdeteemoja. Lisäksi kysyimme yhteistyökumppaniltamme, millaisille teemoille olisi erityisesti tarvetta nuorten kanssa. Kysymysten teemoiksi valikoituivat lopulta muun muassa ystävyys, kiusaaminen, seurustelu, omat rajat, perhe ja tunteet.

Tunteista päädyimme tekemään kokonaan oman kategorian, koska niiden tunnistaminen on erityisen tärkeää. Muotoilimme kysymykset muotoon ”miltä ja missä tunne tuntuu”. Tällöin pystyy esimerkiksi näyttämään, missä kohtaa kehoa tunne tuntuu. Lisäksi kuvitimme tunnekortit, jotta se lisäisi vielä enemmän eri tunteiden tunnistamista. Tunnekorttien kuvat löysimme Papunetistä. Papunetissä on ilmainen kuvapankki, jonka kuvat ovat selkeitä ja tarkoitettu nimenomaan kuvakommunikaatioon (Arola ym., 2015, s. 15). Kiinnitimme huomiota siihen, millaisia kuvia valitsimme, jotta niistä olisi apua kysymyksien ymmärtämisessä. Valitsimme tunnekortteihin kuvia, jotka ovat keskenään samantyyllisiä ja sen takia helposti tulkittavia. Kuvien on tarkoitus olla tekstin ymmärtämisen tukena, eikä vaikeuttamassa ymmärtämistä (Arola ym., 2015, s. 15).

Pohdimme paljon myös lautapelin ohjeiden kirjoittamista. Miten ohjeet saa selkokielisten muotoon, niin etteivät ne ole liian pitkät, mutta kaikki oleellinen tieto kuitenkin tulee esille? Päädyimme tekemään nuorille omat tiivistetyt ohjeet (Liite 1) ja työntekijöille yksityiskohtaisemmat ohjeet (Liite 2). Työntekijöiden

ohjeissa on kerrottu pelin valmistelusta, kuten pelilaudan ja kysymyskorttien tulostamisesta. Lopullinen lautapeli kysymyksineen päätyi PDF-muotoiseksi, jolloin sen voi tulostaa A4- tai A3-kokoisena. Näin pelin tekemiseen ja käyttöönottoon ei mene rahaa, sillä se on sähköisessä muodossa ja jokainen pystyy sen itse tulostamaan.

Lautapelin avulla pystytään edistämään rippikoululaisten osallisuutta sekä kokemusta joukkoon kuulumisesta. Pelin edetessä jokainen saa itse vaikuttaa, minkä tasoihin kysymyksiin haluaa vastata. Jos jokin kysymys tuntuu liian haastavalta, voi valita yksinkertaisemman tai toisinpäin. Pelaaja saa pysyä omalla mukavuusalueellaan ja vastata kysymyksiin itselleen luontevalla tavalla. Myös pelin vetäjä voi valita jo etukäteen, mitä kysymyksiä käytetään. Apuna tässä valinnassa pelin vetäjä voi käyttää oman rippikouluryhmänsä tuntemusta.

Lautapeli antaa erityisrippikoulun ohjaajille valmiin materiaalin ihmissuhteiden käsittelyyn, jolloin rippikoulun suunnittelussa jää enemmän aikaa muille teemoille. Pelillisuus antaa uutta näkökulmaa sekä mukavaa vaihtelua työhön, mikä parantaa työhyvinvointia (THL, i.a.-a). Lisäksi ohjaajat voivat soveltaa peliä juuri omalle ryhmälle sopivaksi tai rakentaa pelin ympärille muita tapoja käsitellä samoja aiheita. Rippikoululaisten näkökulmasta peli tukee ihmissuhdeteemojen käsittelyä. Pelaajat pääsevät itse miettimään ja sanoittamaan vastauksia pelin monipuolisiin kysymyksiin. Vaikka peli on suunniteltu juuri erityisrippikouluille, sitä voidaan yhtä hyvin käyttää perusrippikouluissakin. Nuorten lukutaito on 2000-luvun aikana heikentynyt ja nuorten lukutaidossa on paljon eroavaisuuksia – toiset lukevat sujuvasti pitkiä tekstejä, toisille lyhyetkin tekstit tuottavat vaikeuksia (Opetushallitus, 2021). Esimerkiksi tämän takia selkokielestä ei ole haittaa vaan se soveltuu hyvin käytettäväksi kaikkien kanssa. Selkokieli tukee nuorten lukemista, asioiden ymmärtämistä ja oppimista.

6.3 Lautapelin arviointi

Lautapeliä testattiin kesällä 2024 kahdeksan eri rippikouluryhmän kanssa, joissa oli yhteensä noin 170 nuorta. Rippikouluista yksi oli erityisrippikoulu, yksi päivärippikoulu ja muut olivat perusrippikouluja. Vaikka peli on kehitetty varta vasten erityisrippikouluille, oli peliä hyvä testata myös isomman ryhmän kanssa perusrippikoulussa.

Peliä testattiin erilaisilla kokoonpanoilla. Perusrippikouluissa peliä testattiin pääsääntöisesti isosryhmittäin, eli noin 4–6 henkilön porukoissa, joista yksi osallistuja oli isonen. Kahdella leirillä ryhmien apuna pelasi avustaja isosten sijaan. Yhdellä leirillä leiriläiset saivat valita itse ryhmän, jossa pelasivat ja ryhmien koot vaihtelivat 3–5 pelaajan välillä. Yhdellä perusleirillä kysymyksiä hieman muutettiin jo saatujen palautteiden pohjalta. Myös työntekijät osallistuivat vaihtelevasti pelitilanteisiin, kun keskustelu muuttui kiivaaksi tai jokin kysymys oli erityisen haastava. Yleisesti keskustelu lähti hyvin liikkeelle peliä pelatessa. Pelissä oli monipuolisesti erilaisia kysymyksiä, joista löytyi jokaiselle pelaajalle sellainen kysymys, johon kykeni vastaamaan. Suurin osa peliä testanneista ryhmistä toimi niin, että kysymykseen vastasivat muutkin kuin vain kortin nostanut pelaaja. Keskustelun määrästä riippuen pelin kesto vaihteli 20 minuutista 40 minuuttiin, mutta hyväksi peliajaksi muotoutui noin 25–30 minuuttia. Erityisrippikoulussa peliä pelattiin kolmen leiriläisen porukoissa ja mukana olivat myös heidän avustajansa. Heillä pelin kesto oli 20 minuuttia.

Annoimme jokaiselle peliä testaavalle työntekijälle linkin palautelomakkeeseen (Liite 4), jonka avulla he pystyivät keräämään palautetta pelistä rippikoululaisilta. Lomake oli tehty Microsoft Formsilla. Lomakkeessa oli pakolliseksi merkittyjä kysymyksiä, joissa oli valmiit vastausvaihtoehdot, joista valita sopivin tai symbolit, joiden avulla ilmaista mielipiteensä. Näiden lisäksi oli mahdollisuus kertoa omin sanoin lisää, mutta vapaan palautteen antaminen ei ollut pakollista. Tällä pyrimme varmistamaan, että kaikki pystyvät antamaan palautetta, mikäli kirjoittamalla tai sanallisesti annettava palaute olisi haastava antaa. Työntekijät antoivat meille kirjallisen raportin siitä, miten peli heidän mielestään toimi ja

millainen pelitilanne itsessään oli ollut. Laadimme heille suuntaa antavat kysymykset (Liite 5), joihin erityisesti halusimme vastauksen.

Kaikilta ryhmiltä arvosana pelille oli 3–4/5. Ohjeet ja kysymykset koettiin hyvin selkeiksi. Ainoastaan kysymykset ”missä jokin tunne tuntuu”, olivat joidenkin nuorten mielestä vaikeita. Toisaalta osassa palautteista todettiin tunnekysymysten olevan erityisen tärkeitä, jotta nuoret oppivat tunnistamaan, että tunteet voivat näyttäytyä eri ihmisillä eri tavalla. Tämän takia emme muuttaneet tunnekysymyksiä, vaikka osa sanoi niitä haastaviksi. Nuorten palautteissa toistui, että peli oli kiinnostava ja sitä oli mukava pelata, mutta osa kysymyksistä toisti itseään. Pelin kehittämisen kannalta nuorten palautteista nousi erityisesti esiin aloituspaikkojen liiallinen määrä, voittajan puuttuminen pelistä sekä se, että osa kysymyksistä oli liian vaikeita pelin ensimmäisiksi kysymyksiksi.

Työntekijöiden antamista kirjallisista palautteista nousi esille, että peli toimi todella hyvin rippikoulukäytössä. Se sai aikaan keskustelua, vaikka kyseessä olisi ollut hiljaisempi ryhmä. Myös pelin ohjeet olivat selkeät ja oli hyvä, kun nuorille oli oma tiivistetty ohje ja pelin vetäjälle tarkemmat ohjeet. Erityisrippikoulun palautteesta nousi erityisesti esille tunnekysymysten tärkeys. Ne toivat toistoa muihin kortteihin verrattuna, mutta nuorten on tärkeää nähdä tunteiden voivan tuntua eri ihmisillä eri kohdissa kehoa. Työntekijöiden palautteista pelin kehittämisen kannalta tuli ilmi seuraavia asioita. Pelissä voisi olla jokin tavoite, johon tähdätään tai voittaja. Pelissä voisi olla lämmittelykysymyksiä, jotka valmistelevat peliin ja vaikeampiin aiheisiin. Pelin kysymyksissä olisi voinut olla ainakin yksi teema lisää, jossa käsiteltäisiin itsetuntoa ja minuutta. Erityisrippikoulun palautteessa tuli ilmi, että pelilautaan olisi hyvä lisätä kulkusuunta selkeyttämään peliä ja lisää kuvitusta kysymysten tueksi.

Palautteiden pohjalta päädyimme muuttamaan aloitusruutuja siten, että pelilaudassa yksi normaaleista askelmista on hieman isompi ja sen yläpuolella lukee aloitusruutu. Tällöin pelissä ei ole ylimääräisiä aloitusruutuja, joilla ei olisi pelin edetessä muuta merkitystä. Lisäsimme pelilautaan myös nuolet kuvaamaan kulkusuuntaa, jotta pelissä eteneminen on selkeämpää. Vaihdoimme osan

kysymyksistä, jottei niissä olisi ihan niin paljon toistoa. Lisäsimme palautteiden pohjalta minuutta ja itsetuntoa käsitteleviä kysymyksiä.

Pohdimme toivetta lisäkuvituksesta kysymyksiin. Tulimme tulokseen, ettemme lisää muihin kuin tunnekortteihin kuvia, koska emme löytäneet mielestämme sopivia kuvia tukemaan kysymyksien ymmärtämistä. Jotkut nuoret saattavat kiinnittää huomion kuvissa oleviin yksityiskohtiin ja takertua niihin (Arola ym., 2015, s. 15). Yksi kysymyksen sisältöön liittyvä kuva ei välttämättä hyödytä kaikkia ja useamman kuvan lisääminen tekee kokonaisuudesta helposti sekavan. Siksi päätimme, että tässä pelissä riittää, kun työntekijöiden ohjeissa (Liite 2) sanotaan, että koko pelin aikana voi halutessaan käyttää kommunikoinnin apuvälineitä, kuten kuvakortteja. Tällöin jokainen voi käyttää juuri niitä, mitä kyseinen nuori on tottunut käyttämään. Lisäsimme työntekijöiden ohjeisiin (Liite 2), että kysymyskortit kannattaa laittaa pinoihin siten, että jokaisessa pakassa olisi ensin helpompia kysymyksiä niin sanotusti lämmittelykysymyksinä. Päädyimme siihen, että emme lisää peliin voittaja-häviäjä-asetelmaa, koska se ei tue pelimme tarkoitusta. Pelin tarkoituksena on tukea ja ylläpitää keskustelua, joten voittajan lisääminen peliin ei tuo tästä näkökulmasta peliin lisäarvoa.

7 OPINNÄYTETYÖN EETTISYYS JA LUOTETTAVUUS

Opinnäytetyömme asiakasryhmän erityisyys nostaa eettisyyden tärkeään rooliin. Erytystä tukea tarvitsevien nuorten kanssa työskenneltäessä osallisuuden ja itsemääräämisoikeuden toteutumisesta täytyy erityisesti huolehtia. Itsemääräämisoikeus turvataan myös YK:n vammaissopimuksessa, joka takaa vammaisille ihmisille samat ihmisoikeudet kuin muillekin (Kehitysvammaisten tukiliitto, i.a.-a). Vammaissopimuksessa vammaisilla ihmisillä tarkoitetaan kaikkia, joilla on vamma tai kehityshäiriö, mikä estää täysipainoisen osallistumisen yhdenvertaisesti yhteiskunnan toimintaan (Sosiaali- ja terveysministeriö, 2007). Erytisrippikouluista osa on yksinomaan

kehitysvammaisille tarkoitettuja rippikouluja. Vammaistyössä keskeisiä eettisiä periaatteita ovat ihmisarvon kunnioittaminen sekä itsemääräämisoikeuden ja osallisuuden tukeminen (Kari ym., 2020). Siksi on tärkeää, että lautapeli on mahdollisimman selkeästi ymmärrettävä.

Opinnäytetyömme kohderyhmään kuuluu erityistä tukea tarvitsevia nuoria, joihin lukeutuvat esimerkiksi autismin kirjon kuuluvat sekä eri asteisesti kehitysvammaiset nuoret, joiden sensitiivinen kohtaaminen on erityisen tärkeää. Pelin kysymykset on suunniteltu niin, että jokaisen pelaajan olisi mahdollista vastata niihin turvallisesti ja että jokainen tietää, mistä puhutaan. Myös palautelomakkeen (Liite 4) kysymykset suunniteltiin niin, että jokainen pystyi vastaamaan niihin. Palautelomakkeessa oli valmiita vastauksia, joista voi valita itselleen sopivimman. Erityisrippikoulussa nuorilla on mukana avustajia, jotka tarvittaessa pystyvät auttamaan palautelomakkeeseen vastaamisessa. He pystyvät selittämään mistä on kyse, jotta jokainen varmasti ymmärtää mihin vastaa ja saa oman äänensä kuuluviin. Lisäksi avustajat voivat merkitä nuoren kertoman vastauksen sähköiseen palautelomakkeeseen, jos nuori ei osaa sitä itse tehdä.

Lautapeliä testanneet ja siitä palautetta antaneet olivat pääsääntöisesti alaikäisiä. Siksi on erityisen tärkeää huolehtia koko opinnäytetyöprosessin ajan, että nuoria ei voi tunnistaa. Kysyimme jokaiselta peliä testanneelta seurakunnalta, kuinka tämä toteutuu. Sovimme jokaisen seurakunnan kanssa, että nuorille kerrotaan tarkasti mistä on kysymys ja mihin heidän vastauksiaan käytetään. Palautekysely oli nimetön, emmekä eritelleet opinnäytetyössämme, missä seurakunnissa peliä testattiin, joten nuoria on mahdotonta tunnistaa. Tämän takia emme hakeneet erillistä tutkimuslupaa palautteen keräämistä varten. Kenenkään ei myöskään ollut pakko vastata palautekyselyyn, jos koki ettei halunnut osallistua. Palauteaineisto säilytettiin kaksivaiheisen tunnistautumisen takana ja hävitetään opinnäytetyön valmistuttua.

Toteutimme opinnäytetyömme yhteistyökumppanillemme ja se vastaa yhteistyökumppanimme alkuperäistä tarvetta ja toivetta. Peli on kaikkien halukkaiden käytössä. Lautapelin tekijänoikeuksista päätimme, että jokainen saa

halutessaan käyttää peliä. Lisäsimme pelin ohjeiden loppuun ja pelilautaan pelin tekijöiden nimet, joten tekijätiedot kulkevat pelin mukana. Emme halunneet rajoittaa pelin käyttöoikeuksia, jotta mahdollisimman moni pääsisi sitä hyödyntämään. Jokainen voi itse tulostaa pelin opinnäytetyömme lopussa olevista liitteistä tai erillisestä PDF-tiedostosta Theseus-palvelusta opinnäytetyön pysyvän tallennuksen yhteydestä.

Teimme opinnäytetyömme Diakonia-ammattikorkeakoulun virallisten ohjeiden mukaisesti. Käytimme niin uusia ja luotettavia lähteitä, kuin aiheeseemme liittyviä sellaisia löysimme. Pyrimme käyttämään enintään kymmenen vuotta sitten julkaistuja lähteitä. Muutama vanhempi lähde löytyi myös, koska aihepiirimme on melko rajattu kohderyhmämme ja erityisrippikoulun osalta. Käytimme lähteiden etsintään opinnäytetyön kannalta oleellisia hakusanoja, jotka edesauttoivat sopivan lähdemateriaalin löytymistä. Opinnäytetyötä arvioitiin sen eri vaiheissa niin vertaisten kuin ohjaavien opettajien toimesta. Nämä kaikki lisäävät luotettavuutta, kun lähteet on mietitty ja valittu huolella sekä työtä arvioitiin pitkin matkaa.

8 POHDINTA

Elämän polut -lautapelin oli tarkoitus lisätä ja ylläpitää nuorten kesken keskustelua eri ihmissuhdeteemoista rippikoulussa. Vaikka peli on alun perin suunniteltu erityisrippikoulujen käyttöön, opinnäytetyöprosessin aikana huomasimme, että peli toimii mainiosti kaikenlaisissa rippikouluissa. Peli on selkokielen ja sen kysymykset käsittelevät hyvin kattavasti eri ihmissuhdeteemoja, vaikka monet kysymyksistä ovat hyvin yksinkertaisia. Pelin kattava kysymysvalikoima mahdollistaa teemojen monipuolisen käsittelyn. Vaikka kysymykset ovat muodoltaan yksinkertaisia, ne antavat mahdollisuuden sekä pinnalliselle että syvällisemmälle keskustelulle. Tämä antaa pelin pelaamiseen paljon liikkumavaraa. Koko opinnäytetyömme tarkoituksena oli

luoda monipuolisesti hyödynnettävä materiaali erityisrippikoulujen käyttöön. Tässä suhteessa lautapeli onnistui erinomaisesti.

Pelin tavoitteena on tukea nuoria ihmissuhdeasioiden käsittelyssä. Palautteiden perusteella tässä onnistuttiin ainakin testausvaiheessa hyvin. Pelin ohjeissa tuodaan esille työntekijöiden roolin tärkeys pelissä syntyvän keskustelun kannalta. Työntekijän on esimerkiksi varmistettava, että jokainen pelaaja ymmärtää kysymykset ja oltava valmiina esittämään lisäkysymyksiä keskustelun etenemiseksi. Saimme pelkkää positiivista palautetta pelin ohjeista ja niiden selkeydestä. Lisäksi kysymysten teemat ja niiden monipuolisuus tukee tavoitetta. Koko opinnäytetyön tavoitteena oli lisätä tietoisuutta pelillisyyden hyödyntämisestä. Mielestämme saimme tuotua hyvin esille pelillisyyden tarvetta ja sen hyötyjä nuorten keskuudessa. Samalla pelin prosessin kuvaaminen suunnittelusta sen arviointiin antaa hyvän kuvan siitä, miten pelillinen menetelmä toimii erilaisten aiheiden käsittelyssä nuorten kanssa.

Opinnäytetyöprosessi oli monivaiheinen ja opettavainen. Prosessin aikana huomasimme, miten moneen asiaan täytyy kiinnittää samanaikaisesti huomiota, kun kehittää uutta toimintoa. Kohderyhmä ja sen erityisyys tuli huomioida jokaisessa vaiheessa. Pelistä oli tarpeen tehdä selkokielineen ja saavutettava. Samalla piti huolehtia eettisyyden ja luotettavuuden toteutumisesta joka vaiheessa. Näiden ohessa pelistä piti saada nuorten näköinen ja heitä mahdollisimman hyvin palveleva. Kaikki nämä osa-alueet ovat hyvin peilattavissa sosionomin osaamisvaatimukseen eli kompetensseihin. Kompetensseissa mainitaan muun muassa yhdenvertaisuuden edistäminen sekä haavoittuvassa asemassa olevien puolelle asettuminen (Diakonia-ammattikorkeakoulu, i.a.). Nämä olivat keskiössä opinnäytetyössämme ja pääsimme prosessin aikana syventymään näihin teemoihin lisää. Kirkon nuorisotyönohjaajan kompetensseissa mainitaan osallistavan toiminnan, erityisen tuen tarpeen tunnistamisen, vuorovaikutustaitojen ja yhteisöllisen toiminnan osaaminen (Diakonia-ammattikorkeakoulu, i.a.). Pääsimme harjoittamaan näitä vielä käytännössä opinnäytetyöprosessin aikana, kun testasimme peliä rippileireillä. Kun nuoret pelasivat peliä, teimme samalla havaintoja, miten peli tukee nuorten yhteisöllisyyttä sekä vuorovaikutustaitoja.

Yhteiskunnalliseen keskusteluun on viime aikoina noussut selkokielisen materiaalin rahoituksen jatkuminen tulevaisuudessa. Tästä on noussut keskustelua selkokielisen materiaalin tärkeydestä. Esimerkiksi Instagramissa on kiertänyt kannanottoja sen puolesta, että selkokieliselle materiaalille täytyy löytyä jatkossakin rahoitus. Oppivelvollisuuslain tavoite ja yhdenvertaisuus eivät toteudu, jos oppimateriaalien tuotanto erityisryhmille lopetetaan (Kehitysvammaliitto, 2024). Tämä kertoo siitä, että selkokieliselle materiaalille todella on tarvetta. Siksi halusimme, että kaikki halukkaat saavat lautapelin käyttöönsä. Jokainen voi ladata sen itselleen opinnäytetyön ohessa olevasta liitteestä. Tällä halusimme varmistaa sen, että peli tulee mahdollisimman laajaan käyttöön. Yhteistyökumppanimme jakaa tietoa pelistä omissa verkostoissaan muille kehitysvammaistyön papeille. Tätä kautta pelimme tavoittaa parhaiten erityisrippikouluissa työskenteleviä ihmisiä. Jaamme tietoa pelistä myös Facebookissa kirkon nuorisotyönohjaajille ja kirkon toimijoille suunnatuissa ryhmissä. Niistä pelimme tavoittaa kirkon alan työntekijöitä ympäri Suomen.

Lautapeli toimii hyvin kaikenlaisten nuorten kanssa ja sen avulla käsitellään tavallisia ihmissuhdeteemoja, joita nuoret kohtaavat päivittäin. Tämän takia peliä voisi hyvin hyödyntää myös muualla kuin rippikouluympäristössä. Yhteiskunnallisessa keskustelussa on viime aikoina ollut esillä uskonnollisuus ja sen näkyminen esimerkiksi kouluissa ja muissa tilaisuuksissa. Mediassa on nostettu esiin pohdintaa siitä, missä tilanteissa uskonnollisuus saa näkyä ja milloin toiminnan pitäisi olla uskonnollisesti sitoutumatonta. Tähän pohjaten sensitiiviseen kohtaamiseen ja lautapelin käyttämiseen muualla kuin rippikouluympäristössä, on kiinnitettävä erityistä huomiota. Ainut yksityiskohta, joka saattaa vaikuttaa pelin hyödyntämiseen muualla kuin rippikoulussa, on pelilaudan keskellä oleva Raamatun jae. Jakeen teksti itsessään on aika yleismaailmallinen ja sopii hyvin ihmissuhdeteemojen ympärille. Mikäli peliä haluttaisiin käyttää jossain, missä ollaan täysin uskonnollisesti sitoutumattomia, voisi lautapelin keskiosan leikata pois tai Raamatun jakeen peittää. Se ei kuitenkaan ole kynnyksikysymys pelin pelaamisessa, vaikka se tärkeä osa peliä onkin. Ajattelemme, että peliä voisi hyvin hyödyntää missä vain ympäristössä, jossa on nuoria, kuten kouluissa tai nuorteniloissa. Miksei peliä voisi pelata myös

vanhemmat ihmiset? Ihmissuhteet teemana eivät vanhene koskaan, vaan ne saavat erilaisia ulottuvuuksia eri ikäisien sekä eri taustoista tulevien ihmisten keskuudessa.

LÄHTEET

- Arola, P., Kosola, M., Maukonen, J., Saloila, M., Suhonen, K., & Ylä-Jussila, S. (2015). *Erytisrippikoulun opettajan opas*. Grano oy.
- Arter. (i.a.). *PDCA-malli käytännössä*. Saatavilla 22.11.2024
<https://www.arter.fi/pdca-malli-kaytannossa-laadunhallinnan-kivijalkana/>
- Autismiliitto. (i.a.). *Autismikirjo nuoruusiässä*. [Opas]. Saatavilla 22.11.2024
<https://autismiliitto.fi/wp-content/uploads/2021/11/Autismikirjo-nuoruusiassa-saavutettava.pdf>
- Diakonia-ammattikorkeakoulu. (i.a.) *Osaamisvaatimukset: sosionomi (AMK), kirkon nuorisotyö*. Saatavilla 22.11.2024
<https://www.diak.fi/opiskelu/opiskelijan-polku/opintojen-suorittaminen/arviointi/osaamisvaatimukset-sosionomi-amk-kirkon-nuorisotyö/>
- Harviainen, J., Meriläinen, M., & Tossavainen, T. (2013). *Pelikasvattajan käsikirja*. Tammerprint Oy.
- Kangas, M. (2014). Leikillisyyttä peliin: Näkökulmia leikillisyyteen ja leikilliseen oppimiseen. Teoksessa L. Krokfors, M. Kangas, & K. Kopisto (toim.), *Oppiminen pelissä* (s. 73–92). Vastapaino.
- Kari, O., Laakso, S., Niskanen, T., & Seppänen, M. (2020). *Vammaistyön käsikirja*. Sanoma Pro.
- Kehitysvammaisten tukiliitto. (i.a.-a). *Mitä itsemääräämisoikeus on?* Saatavilla 22.11.2024
<https://www.tukiliitto.fi/tuki-ja-neuvot/itsemaaraamisoikeus/mita-itsemaaraamisoikeus-on/>
- Kehitysvammaisten tukiliitto. (i.a.-b). *Osallisuus*. Saatavilla 22.11.2024
<https://www.tukiliitto.fi/toiminta/tuki-ja-valmennus/osallisuus/>
- Kehitysvammaliitto. (2.10.2024). *Kehitysvammaiset lapset jäämässä ilman oppimateriaaleja – selkokielen oppimateriaalituotannon rahoitus loppumassa*. Saatavilla 22.11.2024
<https://www.kehitysvammaliitto.fi/kehitysvammaiset-lapset-jaamassa-ilman-oppimateriaaleja-selkokielen-oppimateriaalituotannon-rahoitus-loppumassa/>

- Kehmet. (i.a.). *PDCA-sykli on menetelmä ongelmanratkaisuun sekä kehittämiseen.* Saatavilla 22.11.2024
<https://kehmet.hel.fi/metelmalaari/pdca-sykli/>
- Kirkkohallitus. (2017). *Suuri ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017.*
<https://evl.fi/plus/wp-content/uploads/sites/3/2023/08/Suuri-Ihme-Rippikoulusuunnitelma-2017.pdf>
- Kotimaisten kielten keskus. (i.a.). *Mitä yleiskieli on?* Saatavilla 22.11.2024
https://www.kotus.fi/kielitieto/yleiskieli_ja_sen_huoltaminen/yleiskiel/i/mita_yleiskieli_on
- L 1301/2014. Sosiaalihuoltolaki 30.12.2024/1301.
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2014/20141301>
- L 731/1999. Suomen perustuslaki 11.6.1999/731.
<https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731>
- Lapuan Tuomiokirkkoseurakunta. (i.a.). *Seurakuntien yhteinen kehitysvammaistyö.* Saatavilla 22.11.2024
<https://www.lapuantuomiokirkkoseurakunta.fi/kehitysvammaistyö>
- Mahanta, P., Deuri, S., & Sobhana, H. (2021). *Importance of Life Skills Education among Adolescents.*
<https://web.p.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=7&sid=78116937-4eca-497b-b2a4-11e705468ce3%40redis>
- Muistiliitto. (i.a.). *Selkokielen suuri merkitys kommunikaatiossa.* Saatavilla 22.11.2024
<https://muistiliitto.fi/selkokielen-suuri-merkitys-kommunikaatiossa/>
- Opetushallitus. (16.11.2021). *Suomalaisten lukutaidon vahvistamiseksi etsitään ratkaisuja kansallisessa yhteistyössä.*
<https://www.oph.fi/fi/uutiset/2021/suomalaisten-lukutaidon-vahvistamiseksi-etsitaan-ratkaisuja-kansallisessa-yhteistyossa>
- Pulkkinen, L., Ahonen, T., Lyytinen, H., Parviainen, T., & Ruoppila, I. (2023). *Ihmisen psykologinen kehitys* (10. uud. p.). PS-kustannus.
- Raamattu.* (1992). Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Kirjapaja.
- Selkokeskus. (25.8.2021b). *Selkokielen tarve.*
<https://selkokeskus.fi/selkokieli/selkokielen-tarve/>

- Selkokeskus. (27.7.2021a). *Selkokielen määritelmä*.
<https://selkokeskus.fi/selkokieli/selkokielen-maaritelma/>
- Seppälä, H. (2017). *Erilaiset eväät – Kirja kehitysvammaisuudesta*. Opike.
- Sosiaali- ja terveysministeriö. (2007). *Vammaisia tulee kohdella samalla tavalla kuin muita ihmisiä*. [Esite]. Saatavilla 22.11.2024
<https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/70097/Es200704.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suhonen, K., & Ylä-Jussila, S. (10.2.2016). *Erytisrippikoulun ohjaajan opas auttaa kaikkia rippikoulusta kiinnostuneita*.
<https://kirkonkello.fi/erityisrippikoulun-opas-auttaa-kaikkia-rippikoulusta-kiinnostuneita/>
- Suomen ev.lut. kirkko. (i.a.-a). *Rippikoulu*. Saatavilla 22.11.2024
<https://evl.fi/tervetuloa-kirkkoon/tule-mukaan/nuorille/rippikoulu/>
- Suomen ev.lut. kirkko. (i.a.-b). *Rippikoulu*. Saatavilla 22.11.2024
<https://evl.fi/plus/seurakuntaelama/kasvatus/rippikoulu/>
- Suomen ev.lut. kirkko. (i.a.-c). *Rippikoulukirjat*. Saatavilla 22.11.2024
<https://evl.fi/plus/seurakuntaelama/kasvatus/rippikoulu/rippikoulun-suunnittelu-ja-toteutus/rippikoulukirjat/>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. (2021). *HYTE-toimintamalli*. [Verkojulkaisu]. Saatavilla 22.11.2024
<https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/145089/HYTE-toimintamalli%202021%20Pelillisuus.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. (2023). *Osallisuuden edistäjän opas*. [Verkojulkaisu]. Saatavilla 22.11.2024
https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/146717/URN_ISBN_978-952-408-088-0.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. (i.a.-a). *Osallisuuden osa-alueet ja osallisuuden edistämisen periaatteet*. Saatavilla 22.11.2024
<https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-osa-alueet-ja-osallisuuden-edistamisen-periaatteet>

- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. (i.a.-b). *Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä.* Saatavilla 22.11.2024
<https://thl.fi/aiheet/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/uudista-asiakastyota-luovasti-ja-leikkisasti/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>
- Terveyskylä. (24.2.2023). *Nuoren ihmissuhteet.*
<https://www.terveyskyla.fi/nuortentalo/nuori-ja-pitkaaikaissairaus/nuoren-ihmissuhteet>
- Tervo-Niemelä, K., & Porkka, J. (2023). Does religion contribute to youth wellbeing? A longitudinal study of faith, wellbeing and the confirmation process among Finnish Lutheran youth – A gender perspective. *Uskonto, katsomus ja kasvatus*, 3(1), 10–27. Saatavilla 22.11.2024 <https://journal.fi/ukk/article/view/141485/89108>
- Uudenmaan sosiaalialan osaamiskeskus. (i.a.). *Pelillisyyden ja leikillisyyden toimintatapoja.* Saatavilla 22.11.2024
https://www.socca.fi/kehittamishankkeet_ja_verkostot/pelillisyyden_ja_leikillisyyden_toimintatapoja
- Väestöliitto. (i.a.). *Tunteet ja ihmissuhteet.* Saatavilla 22.11.2024
<https://www.vaestoliitto.fi/seksuaalisuus/seksuaaliterveys/nuori-ja-seksuaaliterveys/tunteet-ja-ihmissuhteet/>

LIITE 1. Lautapelin ohjeet nuorille

Peliohjeet

Pelin tarkoituksena on kiertää pelilautaa ja vastata matkan varrella kysymyksiin. Pelissä on kolmenlaisia kysymyskortteja: kyllä/ei kysymykset, avoimet kysymykset ja tunnekysymykset.

Valmistelu

Sekoittakaa samanväriset kortit keskenään. Asettakaa korttipakat pelilaudan viereen omiin pinoihin väripuoli ylöspäin. Valitkaa pelimerkit ja kuka peliin aloittaa. Laittakaa pelimerkit lähtöruutuun.

Pelin kulku

Ensimmäinen pelaaja aloittaa heittämällä noppa. Pelaaja liikkuu nopan silmäluvun verran myötätäpäivään. Pelaaja nostaa ympyrän kanssa saman värisen kortin ja vastaa kysymykseen. Tämän jälkeen kaikki voivat keskustella yhdessä kysymyksestä. Peli etenee samalla tavalla jokaisen pelaajan kohdalla. Pelissä on monenlaisia kysymyksiä, eikä niihin ole vain yhtä oikeaa vastausta. Peli loppuu kun kortit loppuvat tai kun peli päätetään lopettaa.

Tarvikkeet

- Pelimerkit
- Noppa
- Kysymyskortit
- Pelilauta



— Kyllä/ei kysymys
— Avoin kysymys
— Tunteet

© Nea Pelkonen & Emmi Teräväinen

LIITE 2. Lautapelin ohjeet työntekijöille

Ohjaajan peliohjeet

Peli on suunniteltu erityisriippikoulujen työskentelymateriaaliksi, peli soveltuu kuitenkin kaikenlaisille riipareille. Pelin tarkoituksena on toimia keskustelun avajana ja tukena ihmishuhdeeteemojen käsitelyssä.

Pelin tavoitteet

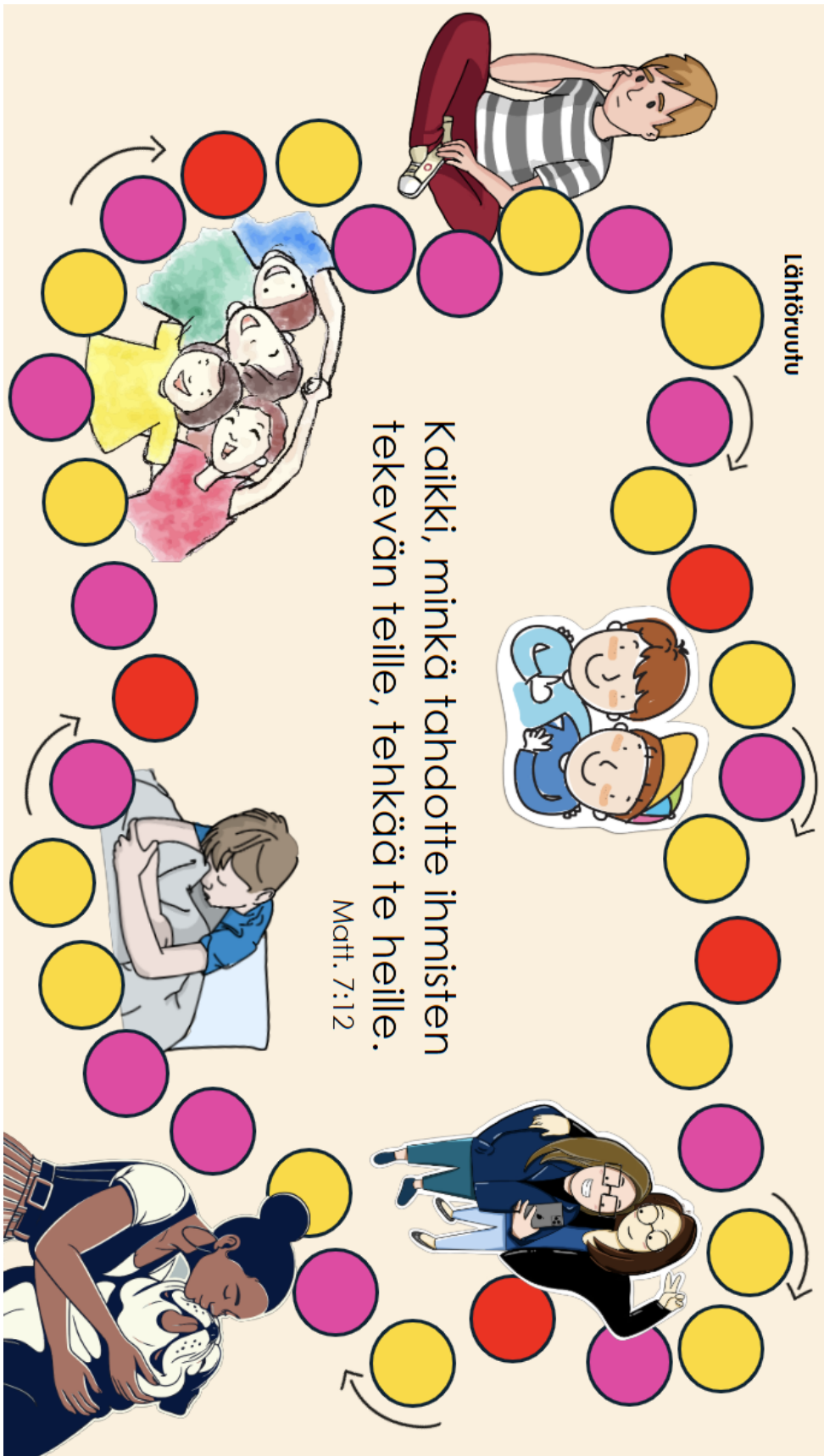
- Ihmissuhdeaiheista keskusteleminen monipuolisesti
- Erilaisten näkökulmien jakaminen
- Ihmissuhdetaidoista oppiminen
- Nuoren itsensäarvioinnin vahvistaminen
- Osallisuuden lisääminen yhteisen keskustelun kautta

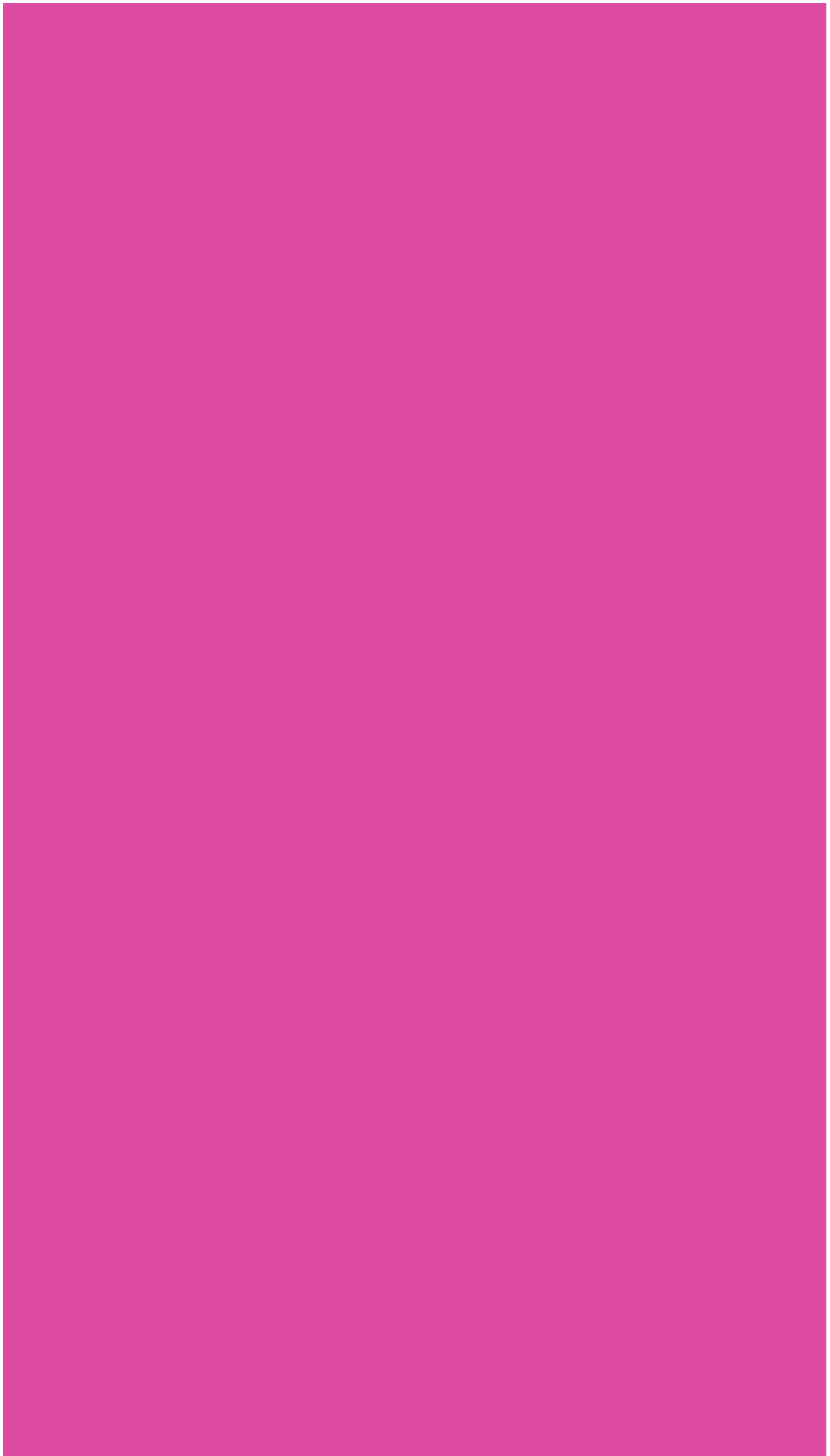
Ennen pelaamista **lue huolellisesti kaikki kysymykset** ja valitse ne, joita haluat käyttää. Kaikkiin kysymyskortteihin on tyhjä pohja, johon voi keksiä itse kysymyksiä, jos haluaa lisätä tai vaihtaa jo valmiina olevia. **Tulosta pelilauta** haluamasi kokoisiksi (esim. A3). **Tulosta lisäksi pelilautaan kysymyskortit kaksipuoleisena** (kortin eri puolilla väri ja kysymys). Peli kulkee myötätäpäivään nopan näyttämön silmäluvun verran. Pelaaja vastaa ympyrän väriä vastaavan kortin kysymykseen. Pelitä voi pelata niin kauan, kuin kokee sopivaksi tai kunnes kortit loppuvat. Pelin päätyttyä on hyvä kysyä, jätikö joku asia mietittävään. **Pelin arvioitu kesto on 20 - 40 minuuttia.**

Pelilaudassa on erivärisiä ympyröitä, joille löytyy vastaavan väriset kysymyskortit. Oranssien korttien kysymyksiin vastataan monisanaisesti ja lähtöruudusta lähdetään liikkeelle, muuten se on samanlainen kuin muut askelmat. Pinkkien korttien kysymyksiin riittää vastaukseksi kyllä tai ei. Punaiset kortit sisältävät kysymyksiä tunteista. Tunnekorttien kohdalla voi puheen lisäksi osoittaa, missä kohtaa kehoo tunne tuntuu. **Koko pelin aikana voi käyttää erilaisia kommunikoinnin apuvälineitä, kuten kuvakortteja, jotta jokaisella on mahdollisuus vastata kysymyksiin.**

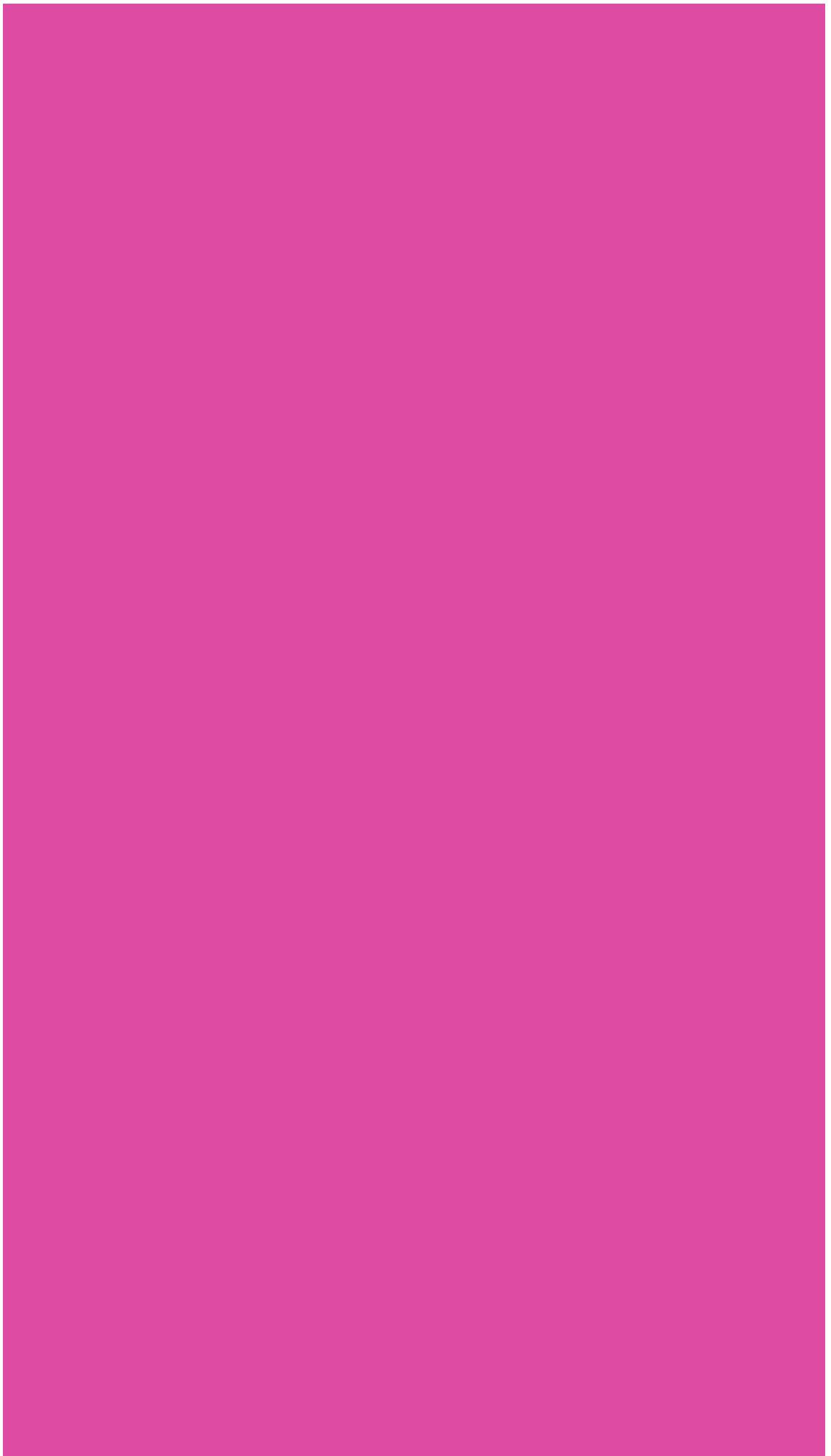
Pelissä käsiteltävät aiheet voivat tuntua haastavilta ja henkilökohtaisilta. **Pelitä suositellaan pelaamaan, kun ryhmä on ensin tutustunut toisiinsa.** Pelitä voi pelata yksin, pareittain tai pienissä ryhmissä riippuen ryhmän koosta. Keskustelun syntyneen kannalta suositus on vähintään kolme pelaajaa. **Pelin pelaamiseen ei ole yhtä oikeaa tapaa,** vaan voi valita omaa ryhmää parhaiten palvelevan tavan. Kaikista kysymyksistä ei tarvitse käydä keskustelua, mutta etenkin vaikeina koettuihin kysymyksiin on hyvä pysähtyä. Jokaisen korttipakan päällimmäisiksi kysymyksiksi kannattaa valita muutama helpompi kysymys, jotta vaikeinmat eivät tule heti ensimmäisenä. **Työntekijän tai avustajan tehtävänä on varmistaa, että kaikki pelaajat ymmärtävät kysymyksen.** Tarvittaessa voi esittää tarkentavia lisäkysymyksiä keskustelun etenemiseksi. Mikäli joku ei halua tai osaa vastata kysymykseen, siitä voidaan keskustella yhdessä tai ohjaaja voi kertoa yleisen esimerkin vastaukseksi.

LIITE 3. Lautapeli

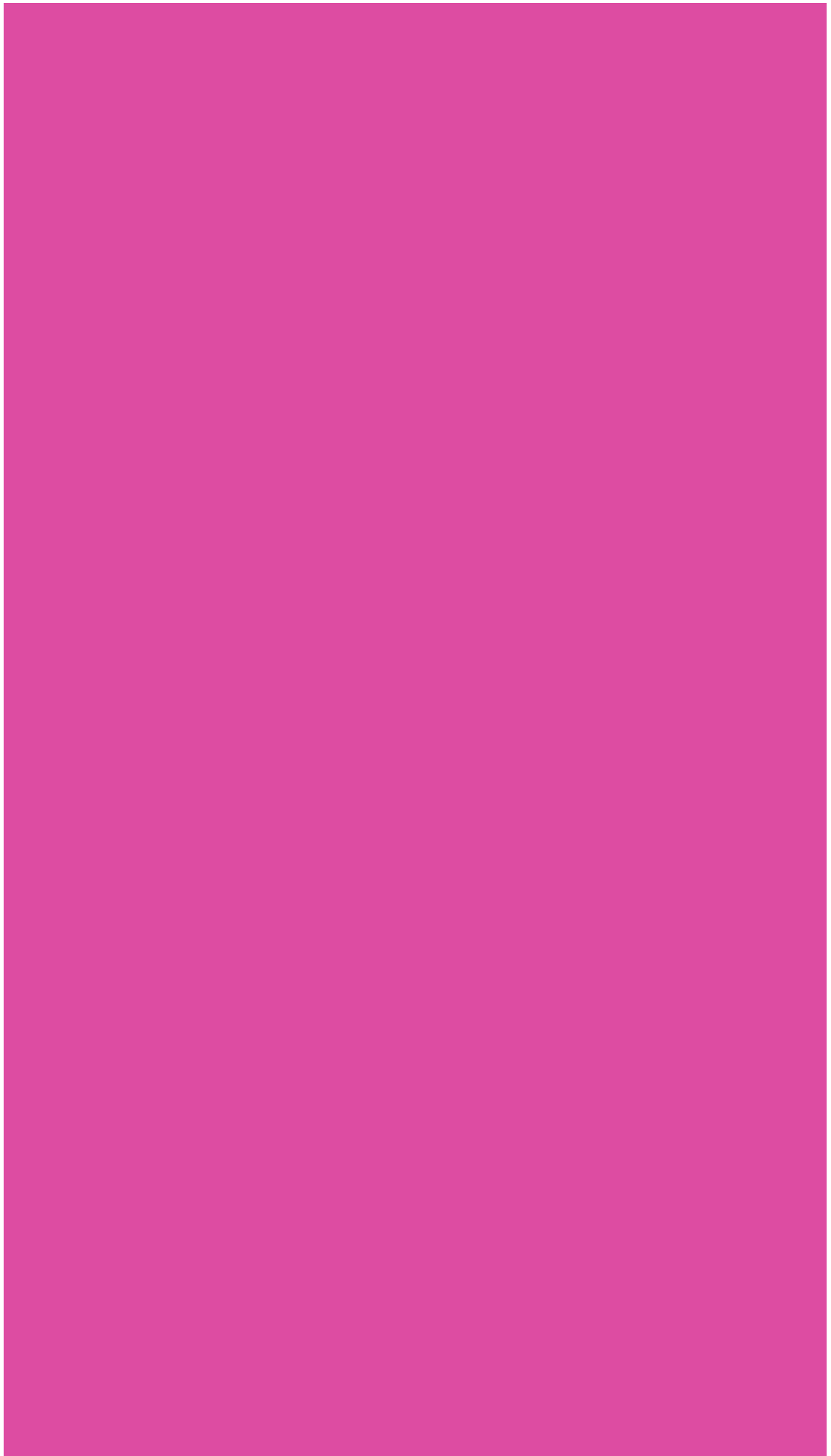




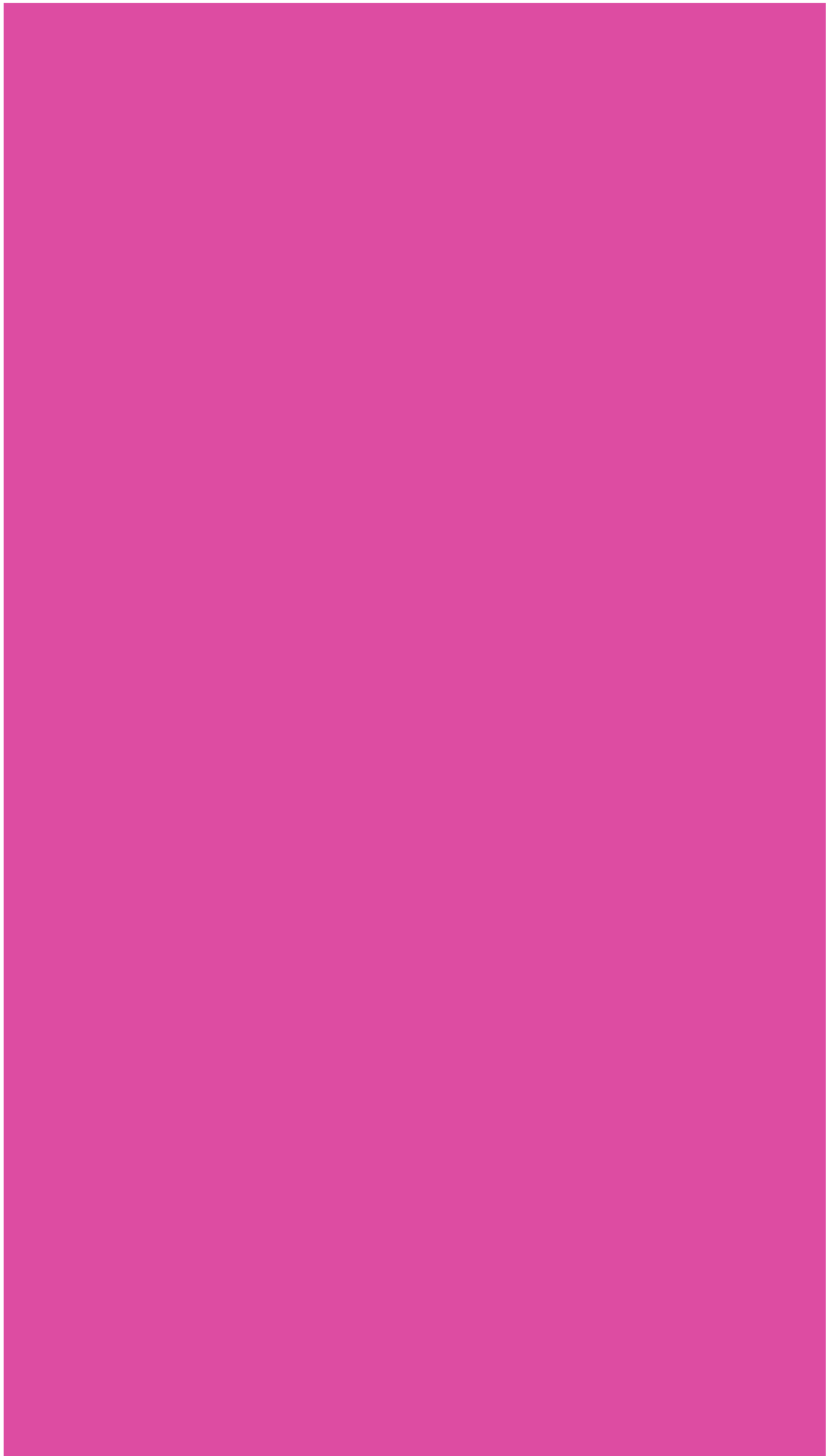
<p>Saako toista lyöddä?</p>	<p>Voiko kaverin kanssa olla eri mieltä asioista?</p>	<p>Onko tärkeää rakastaa itseään?</p>
<p>Jos joku tekee sinulle pahaa, voiko hänelle kostaa?</p>	<p>Saako kaverin salaisuuden kertoa jollekin toiselle?</p>	<p>Onko helppoa tutustua uusiin ihmisiin?</p>
<p>Onko kohteliasta puhua toisen päälle?</p>	<p>Pitääkö suostua kaikkeen, mitä kaveri ehdottaa?</p>	<p>Pitääkö pyytää anteeksi, jos tönäisee toista?</p>



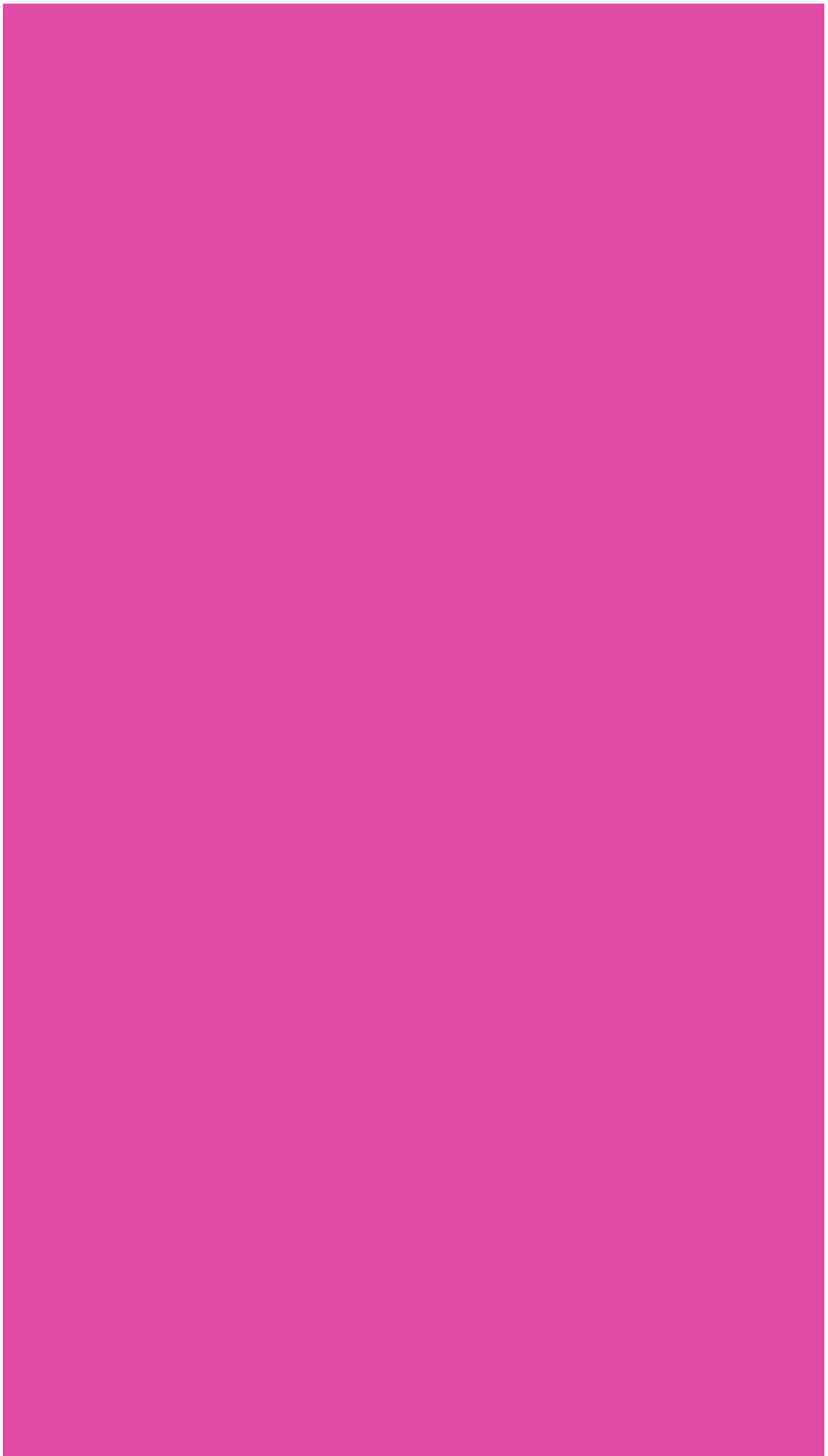
<p>Pitääkö seurustelusta kertoa vanhemmille?</p>	<p>Saako toista halata ilman lupaa?</p>	<p>Onko minulla oikeus päättää omasta kehostani?</p>
<p>Saako minua halata ilman lupaa?</p>	<p>Saako kaikkia tunteita näyttää kavereiden seurassa?</p>	<p>Kuuluuko riitely seurusteluun?</p>
<p>Onko parempi erota kuin olla huonossa suhteessa?</p>	<p>Onko pakko seurustella?</p>	<p>Voiko perheensä valita itse?</p>



Voiko kaverin kanssa riidellä?	Pitääkö kiusaamisesta kertoa jollekin?	Pitääkö vanhempien kanssa olla samaa mieltä?
Voiko itsensä tuntea yksinäiseksi, vaikka olisi kavereita?	Pitääkö antaa toiselle ihmiselle anteeksi?	Pitääkö toista kuunnella?
Voiko seksistä kieltäytyä?	Onko lapsen saamiselle jotain ikärajaa?	Voiko kaverille olla kateellinen?



<p>Onko ok pettää kumppania, jos hän pettää minua?</p>	<p>Voiko seurustelukumpparin jättää vain kasvotusten?</p>	<p>Onko ulkonäkö tärkeä seurustelukumppania valitessa?</p>
<p>Onko jokainen ihminen yhtä arvokas?</p>	<p>Onko seurustelukumppani tärkeämpi kuin ystävät?</p>	<p>Voiko rahalla ostaa rakkautta?</p>
<p>Onko jokaiselle olemassa yksi oikea kumppani?</p>	<p>Tarvitseeko jokainen ihminen rakkautta?</p>	<p>Tarvitseeko jokainen ihminen seurustelusuhteen?</p>

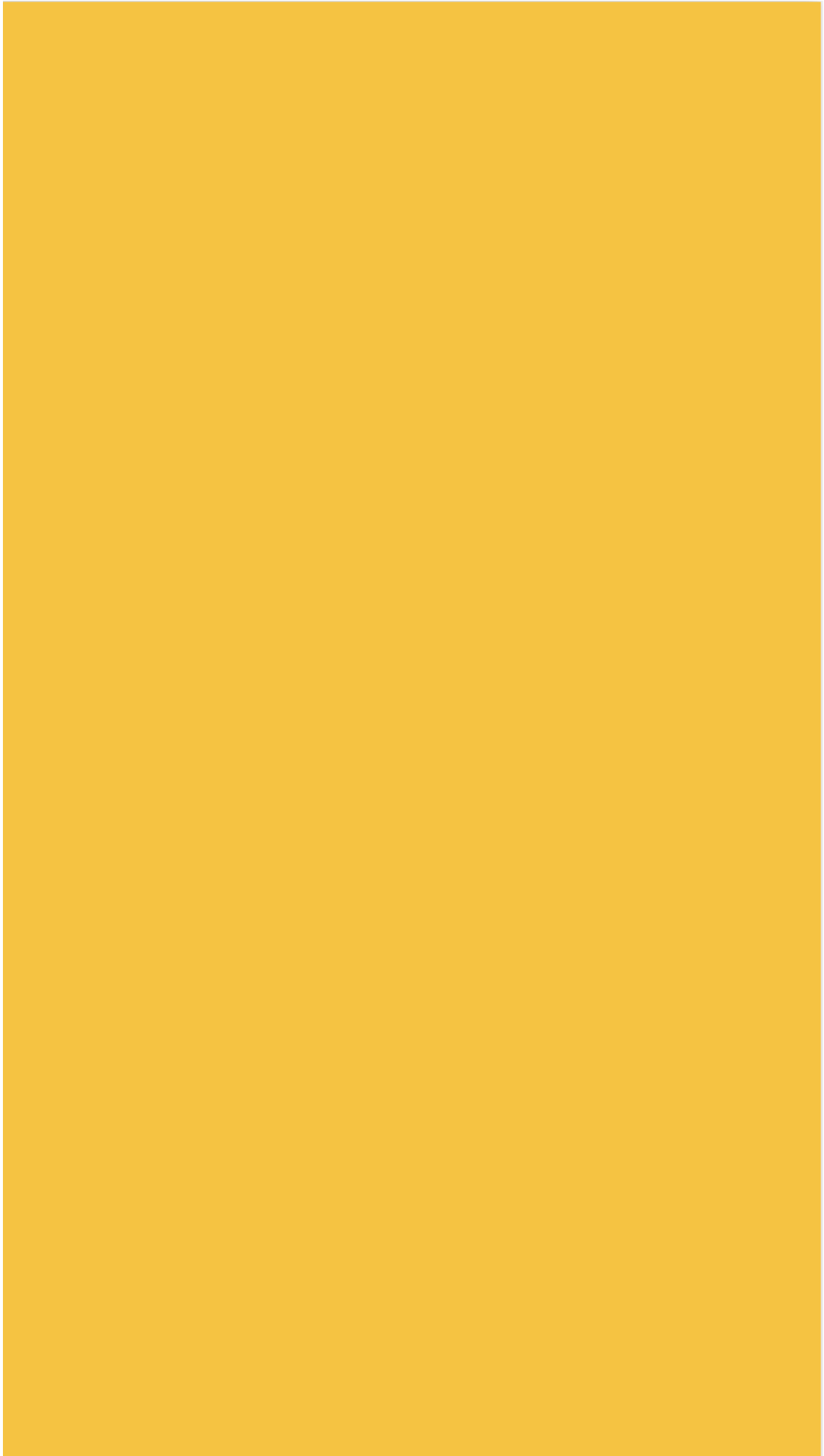




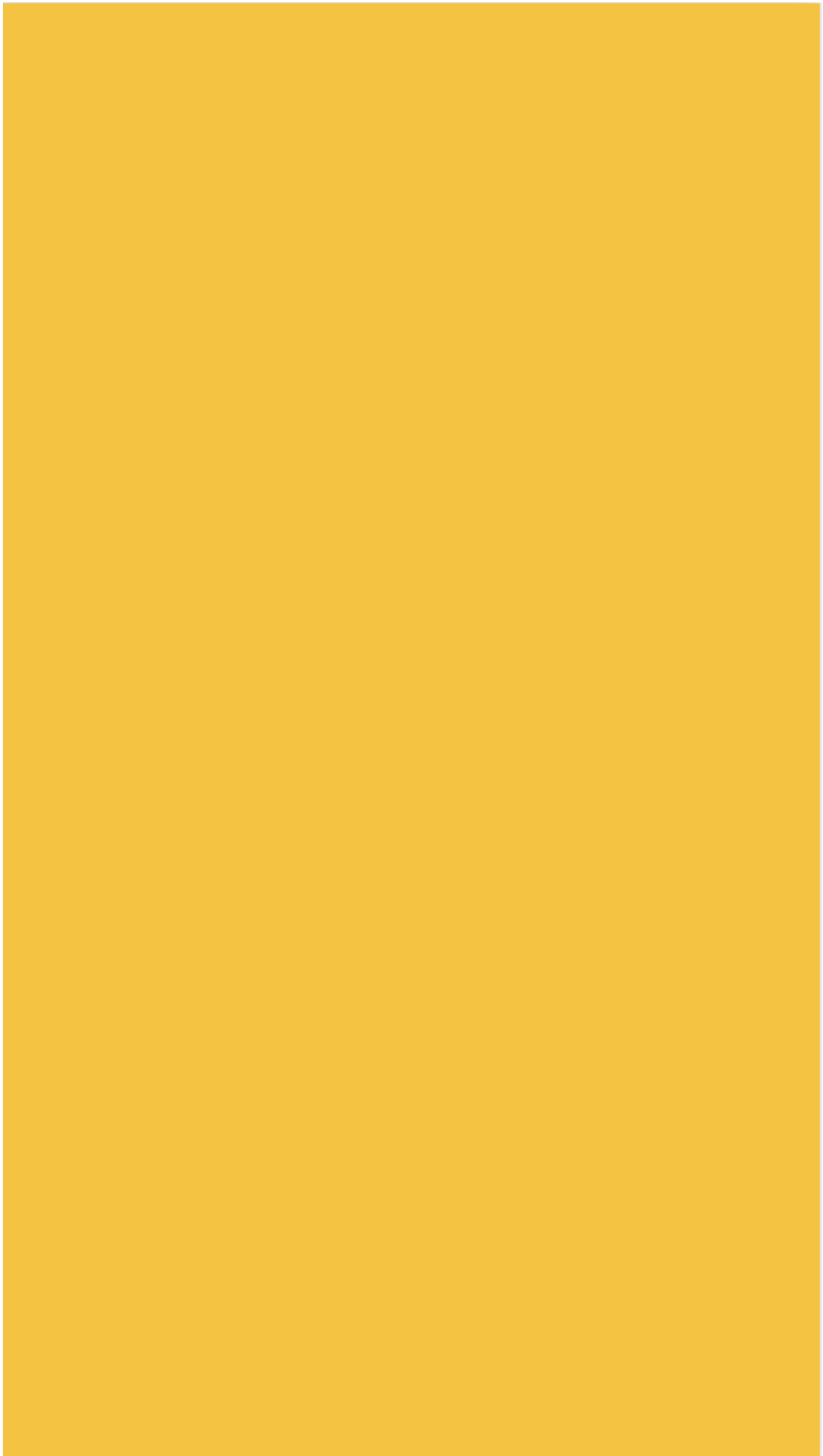
Mikä on kiusaamista?	Mikä auttaa yksinäisyyteen?	Miltä uusiin ihmisiin tutustuminen tuntuu?
Kenelle kerrot, jos sinua kiusataan?	Mitä yksinäisyys on?	Miten riidan voi ratkaista?
Mitä eroa on yksinäisyydellä ja yksin olemisellä?	Miten kiusaamiseen voi puuttua?	Miten riida ei kannata ratkaista?



Millainen on hyvä ystävä?	Kuinka monta kaveria minulla voi olla?	Onko ystävällä ja kaverilla eroa?
Miten sinä itse voit olla hyvä kaveri toiselle?	Miten itsetuntoa voi vahvistaa?	Mitä kaverin kanssa voi tehdä?
Mitä kaverilta voi kysyä?	Mitä tarvitsen, että voin hyvin?	Missä asioissa olen hyvä?



<p>Kuka on sinun läheinen?</p>	<p>Mistä tietää, että toiseen voi luottaa?</p>	<p>Millaisia perheitä on olemassa?</p>
<p>Missä tilanteissa voi perua valmiiksi sovitun kaverin näkemisen?</p>	<p>Missä tilanteessa sanot kaverille kiitos?</p>	<p>Miten toista ihmistä voi ilahduttaa?</p>
<p>Miten toisen tunteet voi ottaa huomioon?</p>	<p>Miten toista ihmistä voi tukea?</p>	<p>Missä tilanteessa sanot toiselle anteeksi?</p>



Miten seurustelusuhte lopetetaan?	Mistä tietää rakastavansa toista?	Mitä eroa on läheisellä ja lähimmäisellä?
Miksi erota kumppanista?	Mistä tietää olevansa ihastunut?	Mitä jos ihastuminen ei ole molemminpuolista?
Mistä tietää, että on valmis harrastamaan seksiä?	Mitä eroa on rakastumisella ja rakastamisella?	Mitä seurusteluun kuuluu?

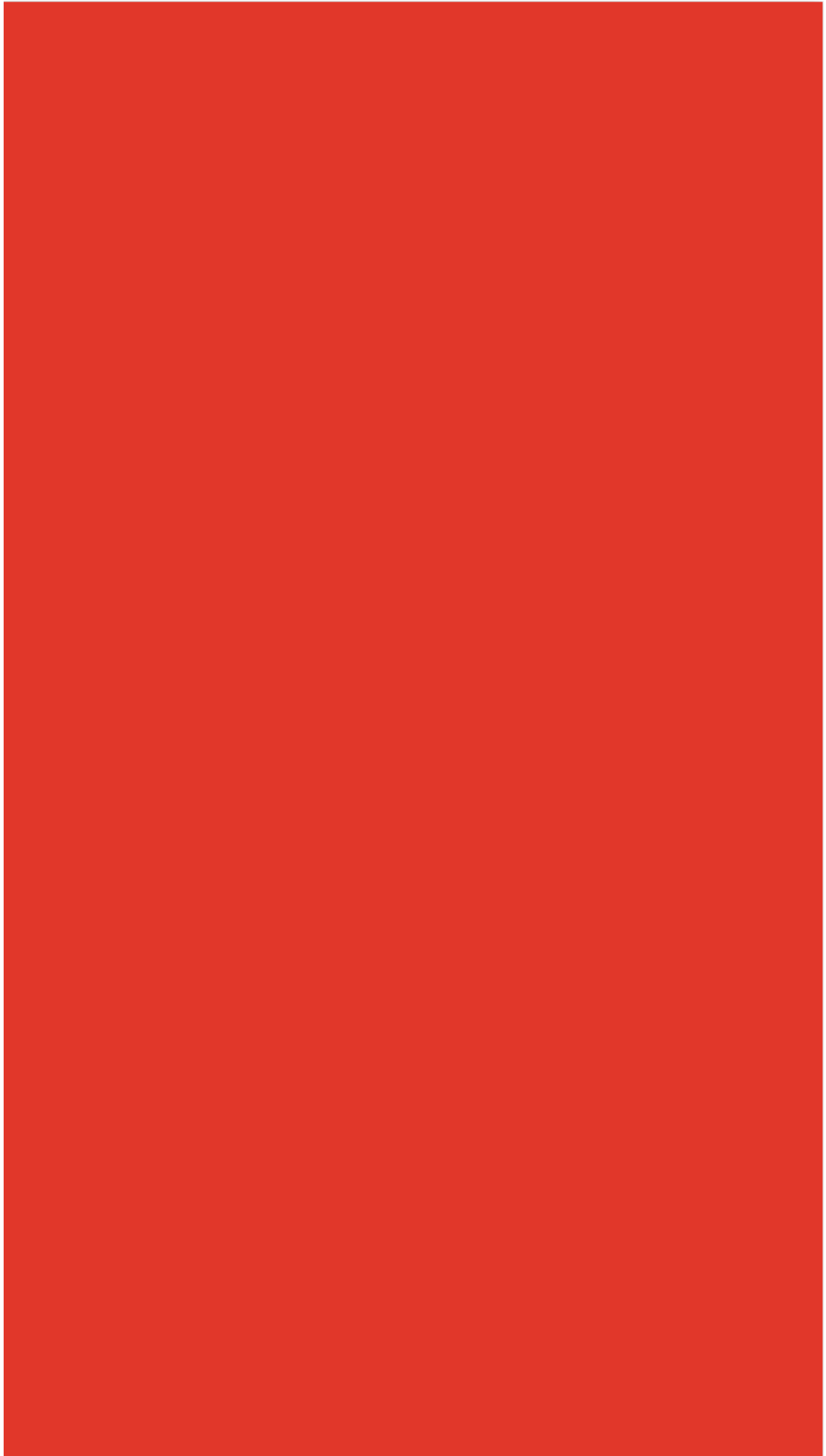


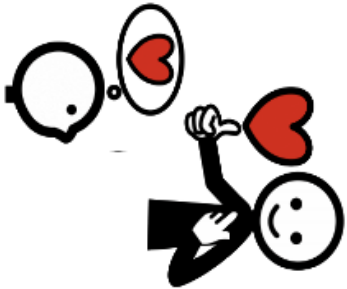








<p>Missä voi tavata uusia ihmisiä?</p>	<p>Miten toista ihmistä/kaveria voi lohduttaa?</p>	<p>Mitä kaveri ei saa tehdä?</p>
<p>Miten kertoa vanhemmille olevansa homo?</p>	<p>Kuinka monta seurustelukumppania voi olla samaan aikaan?</p>	<p>Miten kertoa kavereille kuuluvansa sukupuoliyhteisöön? (Esimerkiksi olevansa muunsukupuolinen tai trans)</p>
<p>Milloin on valmis perustamaan perheen?</p>	<p>Miten voi puuttua netissä tapahtuvaan kiusaamiseen?</p>	<p>Miten luottamus näkyy kavereiden välillä?</p>

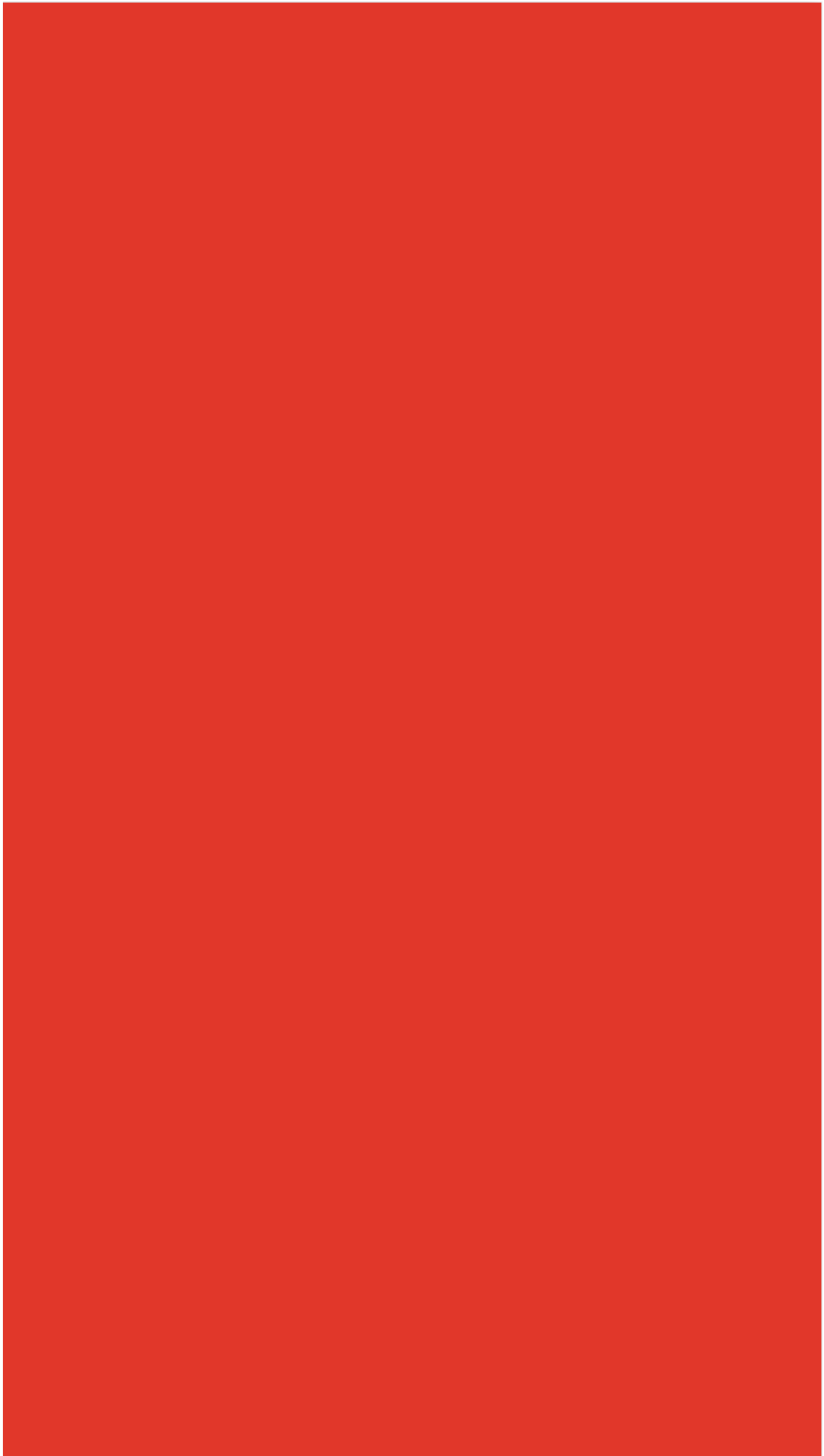






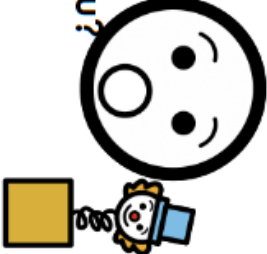

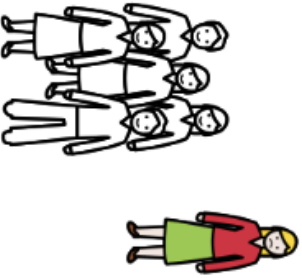


<p>Millainen on hyvä seurustelukumppani?</p>	<p>Mitä uskollisuus tarkoittaa?</p>	<p>Missä menee pettämisen raja?</p>
<p>Mistä tietää, että on löytänyt sen oikean?</p>	<p>Mitä sisaruksilta voi oppia?</p>	<p>Miten sisarusten välinen suhde voi muuttua elämän aikana?</p>
<p>Mitä ongelmia parisuhteessa voi olla?</p>	<p>Miten huolehdiin omasta jaksamisestani?</p>	<p>Mitä eroa on ylimerielisyydellä ja hyvällä itsetunolla?</p>





<p>Miltä ja missä ihastus tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä vihaisuus tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä suru tuntuu?</p> 
<p>Miltä ja missä ilo tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä kateellisuus tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä hämmennys tuntuu?</p> 
<p>Miltä ja missä ahdistus tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä huolestuneisuus tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä epäonnistuminen tuntuu?</p> 



<p>Miltä ja missä innostus tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä onnellisuus tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä pelko tuntuu?</p> 
<p>Miltä ja missä noloistuminen tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä yllättyminen tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä tuntuu itsestään ylpeänä oleminen?</p> 
<p>Miltä ja missä yksinäisyys tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä väsymys tuntuu?</p> 	<p>Miltä ja missä rakastuminen tuntuu?</p> 



LIITE 4. Nuorten palautelomake

1. Oliko peliä kiva pelata? *

Yksi tähti = ei ollut yhtään kiva pelata - viisi tähteä = oli tosi kiva pelata



2. Ymmärsitkö kaikki kysymykset? *

- Kyllä, ymmärsin kaikki
- Ymmärsin osan
- Ei, en ymmärtänyt mitään

3. Mitä kysymyksiä et ymmärtänyt?

Kirjoita vastaus

4. Opitko jotain uutta? *

- Kyllä
- En

5. Mitä uutta opit?

Kirjoita vastaus

6. Olivatko pelin ohjeet selkeät? *

- Kyllä
- Ei

7. Mitä ohjetta et ymmärtänyt?

Kirjoita vastaus

8. Mitkä sanat kuvaavat pelin ulkonäköä? *

Värikäs

Selkeä

Innostava

Tylsä

Sekava

Muu

9. Mitä muuta haluat sanoa pelistä?

Kirjoita vastaus

LIITE 5. Työntekijöiden palautelomake

- Kuvaus pelitilanteesta ja sen kulusta
- Olivatko pelin ohjeet selkeät? Lähtikö peli helposti etenemään?
- Millaisilta kysymykset vaikuttivat? Olivatko ne selkeitä/helposti ymmärrettäviä?
- Millainen pelin ulkoasu oli mielestäsi? Oliko se selkeä tai innostava?
- Mitä muuttaisit?
- Mitä hyvää pelissä oli?
- Vapaa sana pelistä tai pelitilanteesta yleisesti