

---

# OPPIMINEN ON SEIKKAILU!

Kasvatuksellinen liveroolipeli  
lapsen sosiaalisen kehityksen tukena alakoulun opetuksessa



**HAMK**  
HÄMEEN AMMATTIKORKEAKOULU  
HÄME UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö

Ohjaustoiminnan koulutus

Hämeenlinna, kevät 2016

Mira Suovanen

---

HÄMEENLINNA  
Ohjaustoiminnan koulutus  
Terapeuttinen ohjaustoiminta

---

<b>Tekijä</b>	Mira Suovanen	<b>Vuosi</b> 2016
<b>Työn nimi</b>	Oppiminen on seikkailu!	

---

## TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aiheena oli liveroolipelaamisen hyödyntäminen koulussa lasten sosiaalisen kasvun ja kehityksen tukemisessa. Työn tavoitteena oli tutkia, miten kasvatuksellinen liveroolipeli voidaan järjestää isolle lapsiryhmälle ja pystytäänkö sen avulla edistämään lasten sosiaalisia vuorovaikutustaitoja ja ryhmähenkeä. Tämän lisäksi tutkittiin, miten liveroolipelaamista saisi yhdistettyä osaksi alakoulun toimintaa draamakasvatuksen keinoin.

Toimeksiantajana työssä oli Kirkonkulman alakoulu Hämeenlinnassa. Tutkimusaineiston keräämistä varten toteutettiin kolmelle neljäsluokkalaisten ryhmälle liveroolipelit ja niitä valmistelevat ilmaisu- ja askartelutyöpajat.

Tutkimuksen teoreettisena lähtökohtana käytettiin teorioita liveroolipelaamisesta ja sen psykologisista vaikutuksista ihmiseen, etenkin identiteettiin ja sosiaaliseen kehitykseen. Näitä tietoja peilattiin draamakasvatuksen tavoitteisiin ja keskilapsuuden kehitysvaiheeseen. Pääasiallinen tutkimusmenetelmä oli havainnointi.

Havainnointia toteutettiin pelin ohjaajien toimesta ja valokuvaten keväällä peliä suunniteltaessa ja erityisesti pelien aikana. Tämän lisäksi opettajille tehtiin sekä alussa että lopussa teemahaastattelu, jotta tiedettiin mistä lähdetään liikkeelle ja mihin päädytään. Lapsia haastateltiin luokittain pelien jälkeisissä purkukeskusteluissa.

Opinnäytetyössä toteutetun tutkimuksen perusteella voitiin todeta, että kasvatuksellisella liveroolipelillä pystytään vaikuttamaan myönteisesti luokan ryhmähenkeen ja tukemaan lasten sosiaalista kehitystä. Liveroolipelin aikana lapset uskaltautuivat heittäytyä roolin avulla sosiaalisiin tilanteisiin ja saivat tästä rohkeutta omaankin elämäänsä. Rooleissa toimiminen hajoitti hetkeksi luokassa vallitsevia sosiaalisia hierarkioita.

Opinnäytetyön tuloksia voidaan käyttää kehittämään liveroolipelaamisesta yhä monipuolisempaa, oppiainerajat ylittävää menetelmää peruskoulun opetukseen. Tavoitteena on jatkaa kehitystyötä ja luoda menetelmäpaketti opetustyössä toimiville.

**Avainsanat** liveroolipeli, kasvatuksellinen liveroolipeli, draamakasvatus, sosiaalinen kehitys, lapset

**Sivut** 68 s. + liitteet 13 s.

HÄMEENLINNA  
Degree Programme in Crafts and Recreation  
Therapeutic Recreation

---

<b>Author</b>	Mira Suovanen	<b>Year</b> 2016
<b>Subject of Bachelor's thesis</b>	Learning is an adventure!	

---

ABSTRACT

The subject of the thesis was to study the impact of an educational live role-playing (larp) on children's social development. The aim of the thesis was to study how an educational larp can be arranged for a large group of children and whether social skills and team spirit can be enhanced as a result. In addition, the study examined how larping could be integrated into schools through drama education

The thesis was commissioned by Kirkonkulma elementary school in Hämeenlinna. In order to gather material for the thesis, three larps with preparatory drama and craft workshops were arranged for three school classes of 10-year-old children.

The theoretical background of the thesis was based on theories of larping and its psychological effects, especially focusing on the development of social skills and identity. Those were reflected upon the aims of drama education and children's developmental phase.

The main research method was observing by instructors and photography during the workshops and games. In addition, the teachers were interviewed at the beginning and the end of the process. The different classes of children were interviewed during the debrief conversations after the games.

The main result was that team spirit and social skills can be enhanced by an educational larp. During the games the children threw themselves into the social situations and adventures through their role characters, which will encourage them to do the same in everyday life. Acting the roles also breaks some prevailing social structures in the class.

This thesis can be used when developing the method of educational larp further, for example by organizing a whole-year cross-curricular project. In its current extent it can be used to prove the benefits of an educational larp as a part of primary education.

**Keywords** role-play, live action role-play, drama education, social development

**Pages** 68 p. + appendices 13 p.

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ .....	3
2.1	Liveroolipelaaminen.....	3
2.2	Kasvatuksellinen liveroolipeli.....	4
2.3	Lapsen sosiaalinen kehitys .....	5
2.4	Draamakasvatus .....	7
3	TUTKIMUSKYSYMYKSET JA AINEISTONKERUU.....	8
3.1	Tutkimus kasvatuksellisen liveroolipelin vaikutuksista.....	9
3.2	Aineistonkeruu .....	10
3.2.1	Alkukartoitus .....	10
3.2.2	Havainnointi .....	11
3.2.3	Haastattelut .....	12
4	PROJEKTIN JA PELIN VALMISTELUT .....	12
4.1	Pelaajien valmistelu.....	13
4.1.1	Astraterran maailmaan tutustuminen.....	13
4.1.2	Hahmojen suunnittelu ja luonti .....	14
4.1.3	Draamatyöpajat eli -workshopit .....	15
4.1.4	Proppien valmistus .....	17
4.2	Pelin valmistelu .....	20
4.2.1	Hahmojen kirjoitus ja jakaminen.....	20
4.2.2	Juonien suunnittelu .....	22
4.2.3	Tarvikkeiden ja lavasteiden valmistus.....	22
4.2.4	Pelipaikan rakentaminen .....	27
5	LIVEROOLIPELIT .....	27
5.1	Alkubriiffi.....	27
5.2	Peli I.....	30
5.2.1	Pelin kulku.....	32
5.2.2	Debrief.....	34
5.3	Peli II.....	36
5.3.1	Pelin kulku.....	37
5.3.2	Debrief.....	40
5.4	Peli III.....	42
5.4.1	Pelin kulku.....	45
5.4.2	Debrief.....	48
6	LASTEN, OPETTAJIEN JA PROJEKTIRYHMÄN PALAUTE .....	52
6.1	Lasten palaute.....	52
6.2	Opettajien palaute.....	52
6.3	Projektiryhmän palaute .....	55
7	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	57
8	POHDINTAA.....	63

- Liite 1 HAHMOLOMAKE
- Liite 2 SUUNNITELMAPIIRROKSIA HAHMOISTA
- Liite 3 ESIMERKKEJÄ HAHMOKUVAUKSISTA
- Liite 4 MIELIKUVAMATKA ASTRATERRAN AVARUUSSAARISTOON
- Liite 5 DEBRIEFIN HAASTATTELUKYSYMYKSET LAPSILLE
- Liite 6 LOPPUHAASTATTELUN KYSYMYKSET OPETTAJILLE
- Liite 7 TUTKIMUKSEN JOHTOPÄÄTÖKSET



Kuva 1. Astraterran kuvitusta seikkailijoista.

## 1 JOHDANTO

Liveroolipelit ovat opettamisen ja kasvatuksen menetelmänä varsin uusi keksintö, vaikka pelimuotona se on jalostettu kaupalliseen käyttöön jo 1980-luvulla Amerikassa ja Suomeen se rantautui saman vuosikymmenen lopussa (Pettersson 2005). Sen soveltaminen pedagogisessa ja terapeuttisessa työssä on kuitenkin alkanut nousta yleisön tietoutteen vasta viime vuosina, kun taiteesta ja kulttuurista saatavaa hyötyä on alettu korostaa eri toimialoilla ja sen myötä kouluhinkin alettu etsiä vaihtoehtoisia opetusmenetelmiä. Roolipelaamisen käyttäminen menetelmänä ja työkaluna luovassa työssä tarjoaa lukemattomia mahdollisuuksia ja mikä parasta; se ei katso ikää eikä kuntoa, eikä lokeroi ihmisiä eri asiakasryhmiin. Menetelmänä se on niin joustava, että siitä pystyy rakentamaan toimivan kokonaisuuden esimerkiksi liikunta- tai aistirajoitteisille, psyykkisistä ongelmista kärsiville tai kelle tahansa ikään katsomatta. Yksilöity hahmonkirjoitus jokaisen omien toiveiden ja rajojen mukaan mahdollistaa sen, että pelejä pystyy räätälöimään kelle tahansa.

Opinnäytetyössäni halusin tutkia liveroolipelaamisen hyödyntämistä koulussa lasten sosiaalisen kasvun ja kehityksen tukemiseen. Liveroolipelaamisen pedagogisia vaikutuksia on tutkittu jo runsaasti ja hyvin tuloksin, mutta kasvatuksellisia ei niinkään. Tutkimusta varten Hämeenlinnan Kirkonkylän alakoulussa järjestettiin kolme liveroolipeliä keväällä 2015. Tutkimusryhminä toimivat kolme nelosluokkalaisten ryhmää luokittain, yhteensä noin 75 kymmenvuotiasta lasta. Liveroolipelit pidettiin luokkakohtaisina, mutta monet draama- ja askartelutyöpajat sitä ennen sekoittivat kaikkia luokkia toimimaan keskenään. Pelit ja niiden sisällöt räätälöitiinkin luokkakohtaisesti oppilaiden kiinnostuksen kohteet ja luokkien sosiaaliset rakenteet huomioon ottaen.

Opinnäytetyössä toteutettu projekti koostui neljästä eri osa-alueesta: edellä mainituista tutkimuksista, oppilaiden valmistautumisesta peliin eri menetelmin, pelin järjestämisestä tuotantotiimin voimin sekä kolmesta luokkakohtaisesta liveroolipelistä. Teoriapohjana käytin tietoja kasvatuksellisesta liveroolipelistä peilaten sitä keskilapsuuden sosiaalisen kehityksen vaiheeseen ja draamakasvatuksen tavoitteisiin. Koko projektiin meni aikaa noin vuosi, mutta intensiivisin vaihe kesti puoli vuotta.

Projektin aikana tutkimusaineiston keräämiseen käytettiin teemahaastattelua, havainnointia ja erilaisia yksilö- ja ryhmähaastatteluja. Alkukartoituksen tehdyssä teemahaastattelussa tutkittiin luokkien ilmapiiriä sekä vahvuuksia ja haasteita, jonka pohjalta lähdimme seitsemän hengen pelinjohtotiimillämme suunnittelemaan larpeja. Ohjauksien ja pelien aikana havainnoimme lapsia ja dokumentoimme heidän sosiaalisia interaktioitaan saadaksemme tutkimusmateriaalia heidän käytöksestään ennen peliä ja pelin aikana. Näitä verrattiin pelin jälkeen tehtyihin opettajien ja oppilaiden haastatteluihin ja heidän omiin havaintoihin siitä, miten rooleissa toimiminen vaikutti ryhmään.

Pohjana pelille käytettiin Ironspine -kustannusyhtiön Astraterra -roolipeliä. Se on Miska Fredmanin kehittämä fantasiaa ja sciifiä yhdistelevä lapsille suunnattu pöytäroolipeli. (Astraterra 2014) Päätin käyttää valmista pohjaa, jotta liveroolipeliin olisi olemassa valmista fyysistä materiaalia ja jotain johon opettajat ja oppilaat voisivat tarttua. Myös jatkumahdollisuudet olivat mielessä niin koulun kuin itsenikin kannalta. Lapset voisivat larpin jälkeen halutessaan hankkia kirjan itselleen ja jatkaa tutussa maailmassa seikkailemista larpin päätyttyäkin. Itse toivon voivani jatkaa kustannusyhtiön kanssa yhteistyötä kehittäessäni menetelmää eteenpäin. Tässä opinnäytetyön raportissa käytän kuvia Astraterra -roolipelin internet-sivuilla olevasta mediapankista, jossa olevat kuvat ovat vapaasti käytettävissä erilaisia julkaisuja varten.

Toimeksiantajana opinnäytetyössä on Kirkonkulman alakoulu Hämeenlinnassa. Koulun neljäsluokkalaisten opettaja otti minuun yhteyttä syksyllä 2014. Hän oli kuullut minun järjestävän liveroolipelejä ja pyysi järjestämään heille pelin. Sovimme minun tekemän samalla tutkimusta opinnäytetyötani varten. Myöhemmin kaksi muuta koulun nelosluokkaa innostui aiheesta ja päätimme järjestää saman pelin kaikille kolmelle luokalle keväällä 2015 lukuvuoden päätöksenä. Varsinaisia tavoitteita pelin järjestämisen lisäksi koulun puolelta ei tullut. Opinnäytetyön raportissa käytetyt valokuvat on ottanut Reetta Kortelainen. Lasten kuvien käytöstä julkaisuissa on kysytty lasten vanhemmilta koulun puolesta lupa lukuvuoden alussa.

Kirkonkulman koulu on tunnettu luonnonläheisistä arvoistaan ja sen kautta he pyrkivät herättämään lapsissa luovuutta ja tiedonhalua, sekä kunnioitusta luontoon ja elämään. Otimme luontokasvatusteeman huomioon lähtiesämme suunnittelemaan liveroolipeliä, mutta emme keskittyneet siihen erityisesti. (Hämeenlinnan kaupunki 2015.) Koulussa on noin 250 oppilasta ja opettajia viitisentoista. Koulu sijaitsee noin viisi kilometriä Hämeenlinnan keskustasta. (Peda.net 2013.)

## 2 KESKEISIÄ KÄSITTEITÄ

Tässä luvussa käydään läpi opinnäytetyön tutkimuksen taustateorioihin liittyviä tärkeimpiä käsitteitä, jotka ovat liveroolipelaaminen, kasvatuksellinen liveroolipeli, keskilapsuuden sosiaalinen kehitys ja draamakasvatus. Nämä kaikki nivoutuvat yhteen eri osa-alueiden kautta.

### 2.1 Liveroolipelaaminen

Menetelmänä liveroolipelaaminen on yksi draamakasvatuksen muodoista, tosin ei kovin tunnettu sellainen. Tutummista draaman muodoista se on lähinnä improvisaatioteatterin ja psykodraaman yhdistelmää; pelin aikana käydään läpi tilanteita ryhmässä sovituista ennakoasetelmista psykodraaman tapaan, mutta aloituksen jälkeen tarina lähtee elämään improvisoiden pelaajien päätösten mukaan, eikä mitään selkeää käsikirjoitusta ole. Psykodraaman tapaan liveroolipelaaminen kehittää itsetuntemusta, identiteettiä ja sosiaalisia taitoja, mutta usein täysin tiedostamatta. Se toimii myös psykodraamalle ominaiseen tapaan ryhmäprosessina, jossa ryhmälle muodostuu yhteinen jaettu kokemus. (Suomen Psykodraamayhdistys ry 2016.)

Psykodraaman alalajeista liveroolipelaaminen muistuttaa eniten tarinateatterin ja sosiadraaman yhdistelmää sillä erolla, että pelin aikaista ohjaajaa ei ole. Tapahtumia ja sosiaalisia tilanteita koetaan omasta roolihahmosta käsin, mutta jälkeenpäin yhteisessä purkutilaisuudessa, debriefissä, pääsee kuulemaan koko yhdessä koetun tarinan kirjon kaikkien mukana olleiden näkökulmista. Tarinateatterista liveroolipelaaminen lainaa jokaisen oman tarinan ja kokemuksen esilletuonnin tärkeyden, uusien näkökulmien löytämisen asioille omien ja muiden roolien kautta sekä erilaisten teemojen käsittelyn improvisaation keinoin. (Suomen Psykodraamayhdistys ry 2016.)

Liveroolipelaaminen on helposti muokattavissa erilaisille ryhmille moniin eri tarkoituksiin, mutta sen suurin haaste lienee mittavat valmistelut, joihin tämän hetken hektisessä koulun arjessa ei ole aikaa. Mikäli liveroolipelin tavoitteet eivät ole pedagogiset, vaan kasvatukselliset jokaista osallistujaa tulisi käsitellä yksilönä ja luoda heille tavoitteiden mukainen roolihahmo. Samaan aikaan se on menetelmän vahvuus, sillä yksilöllinen valmistelu johtaa pelissä syvempään kokemukseen ja tehokkaampaan oppimiseen. Hyvä valmistautuminen ja taustatyö näkyvät lopputuloksessa ja liveroolipeläamista onkin käytetty lasten parissa onnistuneesti esimerkiksi syrjäytymisen ehkäisyyn. (Rantalainen 2016; Pitkänen 2016.)

Larppaaminen eli liveroolipelaaminen on interaktiivista improvisaatioteatteria ilman yleisöä. Pelin järjestäjät eli pelinjohto määrittelee fiktiivisen maailman ja tietyn tilanteen johon peli sijoittuu ja kirjoittaa jokaiselle pelaajalle oman roolihahmon jonka kautta pelaajat toimivat ja tekevät päätöksiä. Pelaajat hankkivat itse hahmolle sopivan asun ja muun hahmon tarpeiston. Kaikki pelin alun jälkeen tapahtuva on täysin pelaajista ja heidän välisistä valinnoista ja teoista kiinni. (Naukkarinen 2012.)



Vaikka larppi määritellään peliksi eikä näytelmäksi, tarkoitus ei ole voittaa vaan eläytyä annettuun hahmoon, toimia maailmassa sen kulttuurin ja tapojen mukaisesti ja ottaa kontaktia muiden pelaajien hahmoihin. Tärkeintä on antautua tarinan vietäväksi ja luoda muillekin hahmonsensa kautta tapahtumia ja tekemistä.

Liveroolipelit voivat sijoittua mihin tahansa maailmaan, aikaan ja paikkaan. Liveroolipelien historian alussa esimerkiksi metsissä pelattavat fantasia-arpit olivat suosittuja, sittemmin scifin eri muodot mukaan lukien synkkä tulevaisuuden megakorporaatioiden ja kybernetiikan täyteinen cyberpunk ja yhteiskunnan ja maailmanrakenteiden romahtamisen jälkeinen postapokalyptinen selviytymistaistelu ovat keränneet suosiota. Oman kannattajajoukkonsa ovat keränneet myös realistiset nykymaailmaan sijoittuvat tai historian merkittäviin aikakausiin tai tapahtumiin perustuvat liveroolipelit. (Westerlund n.d.)

Suomessa liveroolipelejä järjestetään vapaaehtoisten voimin lähes vuoden jokaisena viikonloppuna, joinakin jopa useampia. Iso osa niistä on avoimia, toiset taas kutsupelejä, joihin erikseen pyydetään pelaamaan. Harrastajia maasta löytyy parisentuhatta nuorempien sukupolvien löytäessä pikkuhiljaa harrastuksen pariin. Maailmanlaajuisesti liveroolipelaamista harrastetaan lähes kaikkialla, joskin pelien tyyli ja tavat vaihtelevat hyvinkin paljon eri kulttuureissa.



Kuva 2. Astraterran maailman kuvitusta.

## 2.2 Kasvatuksellinen liveroolipeli

Kasvatuksellinen larp on termi, joka ei ole vielä kovin yleisesti käytössä toisin kuin EduLarp (Educational Live Action Role Play), joka tunnetaan jo laajalti. EduLarpissa tavoitteet ovat pedagogiset ja sitä käytetään usein koulumaailmassa opetusmenetelmänä. Esimerkiksi kemiaa voi opetella simuloimalla larpin kautta rikoslaboratoriota tai historiaa eläytymällä aikakausien elämään fyysisesti. (Balzer & Kurz 2015.)

Kasvatuksellisella larpilla puolestaan on yksilöllisemmät terapeutiset tavoitteet ja sitä käytetään usein pienten ryhmien kanssa esimerkiksi keinona puuttua ongelmallisiin tilanteisiin tai haasteellisten asioiden tarkasteluun eri perspektiivistä. Tavoitteet ovat yleensä hyvin yksilöllisesti räätälöityjä ja niihin pureudutaan suurella intensiteetillä. Toiminta muistuttaa enemmän toimintaterapiaa ja usein läsnä on moniammatillinen tiimi, esimerkiksi psykologi, opettaja ja larpin ohjaaja. (Rantalainen 2015.)

Kasvatuksellisen liveroolipelin toteutus lähtee käyntiin asiakasryhmän taustatietojen selvittämisellä, jonka jälkeen työryhmä asettaa yksilö- ja ryhmätavoitteet, jotka halutaan projektin aikana täyttää. Tavoitteet ovat terapeutit tai kasvatukselliset, eikä niitä paljasteta asiakkaille. Huomioon otetaan asiakkaiden henkilökohtaisen elämäntilanteen ja taustan lisäksi iän mukainen kehitysvaihe. Toiminnan sisältö määritellään resurssien mukaan, joista tärkeimpänä on käytettävissä oleva aika ja mitä tavoitteita ajassa ehditään saavuttaa. (Rantalainen 2015.)

Tässä tutkimuksessa kasvatuksellista larppia käytettiin menetelmänä sosiaalisten taitojen kehittämiseen luokassa, sekä ryhmähengen muokkaamiseen. Kasvatuksellisen larpin perimmäisen ajatuksen tavoin ennen projektin alkua jokaisen luokan opettajaa haastateltiin heidän ryhmänsä yleishengestä, vahvuuksista ja haasteista. Tämän jälkeen pystyttiin asettamaan tavoitteita luokkien sosiaalisen ilmapiirin kehittämiseen.

### 2.3 Lapsen sosiaalinen kehitys

Peliin osallistuneet lapset olivat 10–11-vuotiaita. Tälle ikäryhmälle ominaista on muun muassa aktiivisuus, seikkailunhalu, yksilöllisyyden kehitys ja syvempien ystävyys-suhteiden muodostuminen. He alkavat myös pikkuhiljaa kyseenalaistamaan muiden luomia sääntöjä ja vaatimaan itselleen tiettyjä oikeuksia, sekä tuomaan mielipiteensä perustellen esiin. Oppiminen tekemisen kautta on tämän ikävaiheen lapsille tehokkainta ja sen kautta aletaan myös hahmottamaan tekojen syy-seuraussuhteita. Joillakin saattaa olla myös jo murrosikä alkamassa, joka tässäkin ryhmässä näkyi ja tuli opettajien haastattelussa esille. Osa oli vielä selkeästi lapsia, osalla olivat selvästi varhaisnuoruuden haasteet alkamassa. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto n.d.)

Yksilöllisyyttä aletaan tuoda esille ja samalla siihen haetaan hyväksyntää ikätovereilta, samoin kuin ottamalla erilaisia rooleja luokassa. Itsetunnon kehittyminen on kriittisessä vaiheessa ja sen eteneminen riippuu paljon hyväksynnän määrästä erilaisissa sosiaalisissa piireissä, kuten harrastuksissa, kotona ja koulussa. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto n.d.) Sopivaa yhteiskunnan hyväksymää käytöstä ja lapsen sosiaalisten tilanteiden havaintokykyä voidaan harjoitella tehokkaasti kuvitelluissa tilanteissa ja roolileikeissä, joissa lapsi näkee konkreettisesti syiden ja seurausten suhteet. (Keltikangas-Järvinen 2010, 173.)

Keskilapsuuden sosiaalisen kehityksen vaihetta tarkastellessa draamakasvatuksen tavoitteet ja liveroolipelaamisen todetut vaikutukset kytkeytyvät toisiinsa. Keskilapsuudessa opitaan paljon uusia sosiaalisia taitoja ryhmien

sääntöjen noudattamisesta, empatiasta ja erilaisista syy-seuraussuhteista, joihin edellä mainitut vaikuttavat positiivisesti. Oma persoona tulee vahvemmin esiin ja sen seurauksena aletaan ilmaista itseään ja tuoda omia mielipiteitä esille (Mannerheimin Lastensuojeluliitto n.d.).

Astraterrassa neljäsluokkalaisten kehitysvaihe otettiin huomioon monilla tavoin. Kaikki tekemämme oli toimintapainotteista ja kannusti lapsia omanlaiseensa luovuuteen, sekä yhteistyöhön muiden kanssa. Jokaisella oli mahdollisuus loistaa jossain vaiheessa yhteistä projektia, oli se sitten sanallisesti hahmoja luodessa, kädentaidollisesti vaatteita ja asusteita tehtäessä, toiminnan tai draaman kautta itse pelissä, tiedon omaksumisen saralla pelin maailmasta ja kulttuurista kertoessa tai loogisilla päättelykyvyillä pelin pulmia ratkoessa.

Kaikenlaisia kilpailutilanteita pyrittiin välttämään, koska halusimme tehdä selkeän eron koulutyöhön. Tämän projektin aikana sai unohtaa tarkat säännöt miten asiat tehdään, tilaa annettiin luovuudelle ja sisältöä muovattiin yhdessä pikkuhiljaa. Tähän pohjana käytettiin Keltikangas-Järvisen (2010, 253.) teoriaa siitä, että kilpailu johtaa useimmiten ainoastaan aggressioon, pettymyksiin ja kilpahenkisyyteen, joita haluttiin tässä välttää. Tavoitteena oli enemmän omien vahvuuksien löytäminen, sekä sosiaalisen kehityksen ja ryhmähengen tukeminen yhteistyön kautta.

Vaikka ennakoivaltelussa ja ohjaussuunnitelmissa otettiin huomioon lasten meneillään oleva keskilapsuuden kehitysvaihe, tutkimuksissa keskityin lähinnä seuraamaan miten liveroolipelaaminen tuki lasten sosiaalista kehitystä, eli millä tavoin lapset ottivat toisiinsa kontaktia ja miten he itse kokivat täydellisen roolinvaihdon ja sen tuomat muutokset ryhmässä.

Tässä opinnäytetyössä mukana olleet lapset ovat ikävaiheessa, jossa ystävät ovat entistä tärkeämmässä roolissa ja on tärkeää olla hyväksytty oman ystäväpiirinsä sisällä. Myös luokissa aletaan ottaa entistä selkeämpiä rooleja, kuten luokan hassuttelija tai hikke. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto. n.d.) Tämän seurauksena jo aiemmilla luokilla yksilölle kehittynyt sosiaalinen status, joka merkitsee asemaa ja arvojärjestystä luokassa, sekä suosio, joka merkitsee ystävien määrää vahvistuvat. Suosion mukaan voidaan Keltikangas-Järvisen (2010, 193–195.) mukaan muodostaa kolme eri ryhmää; suositut, syrjään jätetyt ja aktiivisesti torjutut.

Suosittu lapset ovat onnellisia, auttavat mielellään toisia, vetävät muita lapsia puoleensa ja ovat sosiaalisesti lahjakkaita. Aktiivisesti torjutut lapset ovat usein toimeilaita ja puheliaita, mutta yrityksistä huolimatta he jäävät usein ryhmien ulkopuolelle, koska eivät ole halukkaita jakamaan leikkejään muiden kanssa ja heidän käytöksensä saattaa olla tilanteeseen sopimatonta. Syrjään jätetyt lapset puolestaan jäävät lähes kokonaan huomiotta ja ovat ujoja ja usein epäsosiaalisia. He vetäytyvät kaikista uhkaavista tilanteista, eivätkä kykene pitämään puoliaan. Suurissa ryhmissä he ovat seuraajia ja leikkivät mieluiten yksinään. (Keltikangas-Järvinen 2010, 193–195.)

Nämä roolit ovat usein itseään ruokkivia ja melko pysyviä, mutta aktiivisella työllä niitä saadaan muutettua. Tarpeellista tämä on etenkin aktiivisesti

torjutuilla lapsilla, sillä heidän asemansa vaikuttaa haitallisesti heidän mi-näkuvansa kehitykseen syrjimisestä kautta ja aiheuttaa myöhemmällä iällä ongelmia. (Keltikangas-Järvinen 2010, 193–195.)

Tutkimuksessa mukana olleilla luokilla oli alkanut aiemmin saman vuoden aikana muodostumaan erilaisia sisäpiirejä lasten kesken ja näkymään ikä-vaiheelle ominainen sukupuoli-erotus. Tytöt olivat lähinnä omissa leikeis-sään ja pojat omissaan. Yhdellä luokista yhteishenki oli valtavan hyvä ja kaikki toimivat toistensa kanssa sekä peliin valmistautuessa, että koulun ar-jessakin. Se antoi mahdollisuuden verrata tutkimuksessa lähtökohtaisesti eri tavalla käyttäytyviä ryhmiä.

Toisten huomioon ottaminen alkaa kehittyä kymmenennen ikävuoden paik-keilla ja lapset oppivat ennakoimaan toisten aikomuksia ja ajatuksia, hallit-semaan tunteitaan ja harkitsemaan päätöksiään. Toisinaan heille saattaa tulla kokemuksia ulkopuolisuudesta ja sopeutumattomuudesta. (Manner-heimin Lastensuojeluliitto n.d.) Näitä kaikkia aihealueita käytiin tiedosta-matta läpi liveroolipelin aikana hahmojen välillä tapahtuvan sosiaalisen toi-minnan kautta.

### 2.4 Draamakasvatus

Draama on toimintaa, jossa mukana olijoilla on tietty rooli, jonka kautta toimitaan todellisuudesta erillisessä ajassa ja paikassa. Usein vaikutusta fik-tiivisestä maailmasta lisätään esimerkiksi roolivaattein, valoin ja äänin, sekä lavastein. (Heikkinen 2010, 97.) Ihmiset jakavat tässä yhteisessä vaihtoeh-totodellisuuden tilassa yhteistä tarinaa yhdessä luotujen kirjoitettujen ja kir-joittamattomien sääntöjen mukaan. Draama muuttuu draamakasvatukseksi, kun sitä käytetään esimerkiksi kouluympäristössä ryhmän tai yksittäisen henkilön henkisen kasvun tukemiseen ja oppimisen välineenä. Liveroolipe-laaminen on yksi draamakasvatuksen menetelmistä.

Draamakasvatusta ei lisätty vielä uuteen syksyllä 2016 voimaan tule-vaan opetussuunnitelmaan omaksi aineekseen perusopetukseen, mutta sitä korostetaan monissa oppiaineissa hyvänä oppimismenetelmänä. Äidinkie-len ja kirjallisuuden opintosisältöihin on kuitenkin varattu oma osansa vuo-rovaikutus- ja ilmaisutaitojen kehittämiseen, sekä teatterin lajien ja histo-rian oppimiseen. Lukioissa ja joillain yläasteilla draamaa pystyy valitse-maan valinnaisaineena, mutta alakoulun perusopetuksessa draamataidot nä-kyvät lähinnä joidenkin oppiaineiden tavoitteissa. (Draaman opettamisesta 2016.)

Draamakasvatusta on kuitenkin tutkittu jo vuosikymmeniä ja todettu sen monet hyödyt. Se kehittää juuri niitä osa-alueita, jotka tuntuvat jäävän tällä hetkellä vähemmälle huomiolle ja aiheuttavan monia haasteita koulumaail-massa esimerkiksi kiusaamisen ja suvaitsemattomuuden muodossa. Draama kuitenkin on osa lapsen elämää alusta alkaen ja jo lapsuuden roolileikeissä luonnollinen tapa tutkia aikuisten maailmaa. Roolileikkien, niin kuin live-roolipelaamisenkin avulla pystyy kokeilemaan erilaisia rooleja ja tilanteita

turvallisesti, ilman että oikeasti omassa elämässään kokee niitä. Koulun alkaminen kuitenkin usein lopettaa muutamassa vuodessa tällaisen leikkimisen, vaikka se olisi lapselle mielekkäin tapa oppia uutta. (Rusanen 1995.)

Draamakasvatuksen tavoitteena on vahvistaa lasten sosiaalisia valmiuksia ja rohkeutta heittäytyä ilmaisemaan itseään. Se pyrkii auttamaan ymmärtämään erilaisia tilanteita, niiden syitä ja seurauksia, sekä opettaa ottamaan muut huomioon ja kuuntelemaan toisia. (Draaman opettamisesta 2016.) Liveroolipelaamisessa on todettu olevan näitä samoja vaikutuksia ja se painottuu vahvasti etenkin sosiaalisten taitojen, oman identiteetin ja muiden ymmärtämisen vahvistumiseen. (Naukkarinen 2012)



Kuva 3. Astraterran maailman kuvitusta.

### 3 TUTKIMUSKYSYMYKSET JA AINEISTONKERUU

Opinnäytetyöhön liittyvän tutkimuksen tavoitteena on kerätä tietoa kasvatuksellisen liveroolipelin käytännön organisoinnista isommille lapsiryhmille ja tutkia sen vaikutuksia ensisijaisesti lapsen sosiaalisen kehityksen tukijana ja luokan ryhmähengen nostattajana, sivuten myös muita keskilapsuuden yksilönkehityksen haasteita. Samalla tutkitaan onko liveroolipelaaminen menetelmänä integroitavissa alakoulun opetukseen.

Tässä luvussa käydään tutkimuskysymysten lisäksi läpi aineistonkeruun menetelmät, joita tutkimuksessa käytettiin. Pääasiallinen näistä oli havainnointi, jota tehtiin kevään draama- ja askartelutyöpajoissa sekä liveroolipeleissä. Näihin pohjamateriaaliksi hankittiin tietoa opettajilta alun teema-haastattelussa. Opettajilta saadun tiedon perusteella otettiin peleihin eri teemoja ja painotimme kunkin lapsen roolihahmossa hieman erilaisia asioita. Lasten oppimia asioita arvioitiin peleissä otettujen valokuvien ja lasten ryhmähaastattelun avulla. Opettajilta saatiin vielä palautetta menetelmän kehittämistä varten.

### 3.1 Tutkimus kasvatuksellisen liveroolipelin vaikutuksista

Opinnäytetyön tutkimuksessa haluttiin selvittää, voiko liveroolipelaamista käyttää alakoulun opetuksen ohessa lapsen sosiaalisen kehityksen ja henkisen kasvun tukena sekä luokan ryhmähenkeä nostattavana menetelmänä. Koulun tämän hetkinen tiukka opetussuunnitelma ja hektinen työtahti ei jätä opettajille aikaa paneutua sosiaalisen ilmapiirin kehittämiseen vaikka se helpottaisi yhdessä työskentelyä ja motivoisi lapsia luovaan oppimiseen. (Pulkkinen 2002, 251.)

Sosiaalinen kasvattaminen nähdään tällä hetkellä enemmän perheen kuin koulun työnä, eikä siihen puututa koulussa ennen kuin siitä tulee ongelma esimerkiksi kiusaamisen muodossa. Kuitenkin sosiaaliseen kehitykseen ja luokan yhteisiin onnistumisiin panostaminen vahvistaisivat ryhmähenkeä ja lasten itsetuntoa, joka saa koulutyön tuntumaan mieluisemmalta. Pulkkisen (2002, 251.) mukaan koulun tarjoama harrastustoiminta lujittaa opettajien ja oppilaiden välisiä siteitä, joka tukee yhteisen arvomaailman ja normien sisäistämistä. Myös koulupäivien aikana käydään useimmiten merkittävimmät sosiaaliset kokemukset, jotka toimivat perustana lapsen henkiselle kehitykselle. Koulu tarjoaisikin loistavat olosuhteet tukea lapsen sosiaalista kehitystä ja arvo-, sekä moraalipohjan muodostumista riippumatta lapsen kasvuolosuhteista. (Pulkkinen 2002, 254.)

Myös viime aikoina paljon esillä ollutta lisääntyntä koulukiusaamista voitaisiin mahdollisesti vähentää opettaen varsinkin draamakasvatuksen avulla lapsia tunnistamaan roolien kautta erilaisia tunteita ja toisten asemaan asettumista. Draamaharjoituksilla voitaisiin oppia kiusaamisen syitä ja seurauksia, tukea yhteisöllisyyttä ja ehkäistä pienten, sisäänpäin kääntyvien ryhmien muodostumista. (Ritokoski 2002, 68–69.)

Positiivisen ryhmähengen muodostumiseen vaikuttaa suuresti ryhmän kokema keskinäinen turvallisuus, joka muodostuu luottamuksesta ryhmän tukeen ja arvostukseen sekä vapaudesta olla oma itsensä ilman pelkoa hylätyksi tulemisesta. Turvallisuus lisää onnellisuutta ja kannustaa tavoittelemaan parempia tuloksia. Luottamuksen saavuttamisen jälkeen ryhmän jäsenet tietävät, että epäonnistuminen ei johda hylkäämiseen, vaan ryhmän tuki on ja pysyy. Tämä luo ilmapiirin, jossa ryhmän jäsenet kannustavat toisiaan ja välittävät toisistaan, tekevät työtä yhteiseksi hyväksi. Ryhmän turvallisuutta voi edistää lähes millä tahansa yhteisellä prosessilla, kunhan ryhmä on lähtökohtaisesti positiivisessa hengessä toimiva. Optimaalisen turvallisuuden tilan saavuttaminen saattaa olla pitkäkin prosessi, mutta sen arvoisen. (Ritokoski 2002, 70, 76.)

Opinnäytetyön tutkimusta varten Kirkonkulman alakoulussa järjestettiin kolme koulupäivän mittaista liveroolipeliä, joihin valmistauduttiin kevään ajan. Tutkimukseen osallistui koulun neljäsluokkalaiset, yhteensä noin seitsemänkymmentäviisi 10–11-vuotiasta lasta kolmelta eri luokalta. Draamatyöpajoissa harjoiteltiin heittäytymistä roolihahmoihin ja havainnoitiin ryhmien toimintaa. Hahmoja luodessa lapsia kannustettiin haastamaan itseään ja tekemään hahmoista erilaisia mitä he itse ovat. Näin vallalla olevia lasten välisiä hierarkioita saatiin purettua pelin ajaksi. Yhteistyöhön kannustettiin

erilaisin yhteistyötä vaativin tehtävin ja lasten eteen tuotiin moraalaisia pulmia, joista heidän tuli keskustella ja päättää miten toimitaan.

### 3.2 Aineistonkeruu

Aineistonkeruussa käytettiin erilaisia haastattelu- ja havainnointimenetelmiä. Haastattelumenetelmistä käytössä olivat puolistrukturoidut ja strukturoimattomat ryhmä- ja teemahaastattelut, jotka sopivat joustavuutensa puolesta tutkimuksen työtapoihin. Teemahaastattelua käytettiin alkukartoitukseen, johon osallistui opettaja kaikilta kolmelta tutkimuksessa mukana olleelta luokalta. Haastattelujen tarkoitus päätettiin etukäteen, mutta itse haastattelut suoritettiin suhteellisen vapaamuotoisina kahdenkeskinä keskusteluina tavoitteiden mukaisten aihealueiden pariin johdatellen. Tällainen haastattelutapa toimii erityisesti hyvin pienellä määrällä haastateltavia, kun halutaan laadullista tutkimusaineistoa, jota voidaan tulkita perinpohjaisesti. (Kurkela n.d.)

Ryhmähaastattelu toteutettiin pelin jälkeen. Lapset jaettiin pienryhmiin ja ohjaajat jaettiin valmiiden kysymysten kanssa ryhmien puheenjohtajiksi (Liite 5). Kysymykset toimivat ennemmin apuna ohjaajille kuin tarkkana kysymyspatteristona, keskustelua kannustettiin etenemään luonnollisesti eteenpäin. Toisten puheenvuorot auttoivat muistamaan lisää tilanteita ja havaittuja asioita.

Havainnointia käytettiin sekä ennalta valmistavissa ohjaustuokioissa, että pelin aikana. Pelin aikana havaintojen todentamiseksi kerättiin valokuva-materiaalia ohjaajien havaintojen tueksi. Havaintoja tehtiin lasten välisistä vuorovaikutustilanteista, muun muassa toisten huomioon ottamisesta, kommunikoinnista, pelin luomisesta toisille ja ryhmien rakenteista, joilla juonia lähdettiin selvittämään. Käytäntöä sekä lasten toimintaa liveroolipelaajina havainnoitiin tarkkailemalla liveroolipelin sääntöjen noudattamista, juonirakenteen toimivuutta, mielikuvituksen ja oma-aloitteisuuden käyttöä, sekä hahmossa pysymistä ja sen kehitystä pelin aikana. Toiminnassa mukana olevat ohjaajat keskustelivat havainnoistaan toiminnan päätyttyä ja kirjasiivat tuloksia ylös.

Havainnointi oli osallistuvaa, joka auttoi lapsia käyttäytymään tavanomaisesti, ulkopuolinen tarkkailija olisi voinut saada lapset jännittyneiksi ja tutkimustulokset olisivat vääristyneet, vaikka tutkijalla olisi ollut mahdollisuus kirjata asioita tarkemmin ylös. Havainnoimalla pystyttiin tutkimaan lasten käytöstä koko kevään ajan ja tarkkailemaan mahdollisia muutoksia projektin edetessä. (Kurkela n.d.)

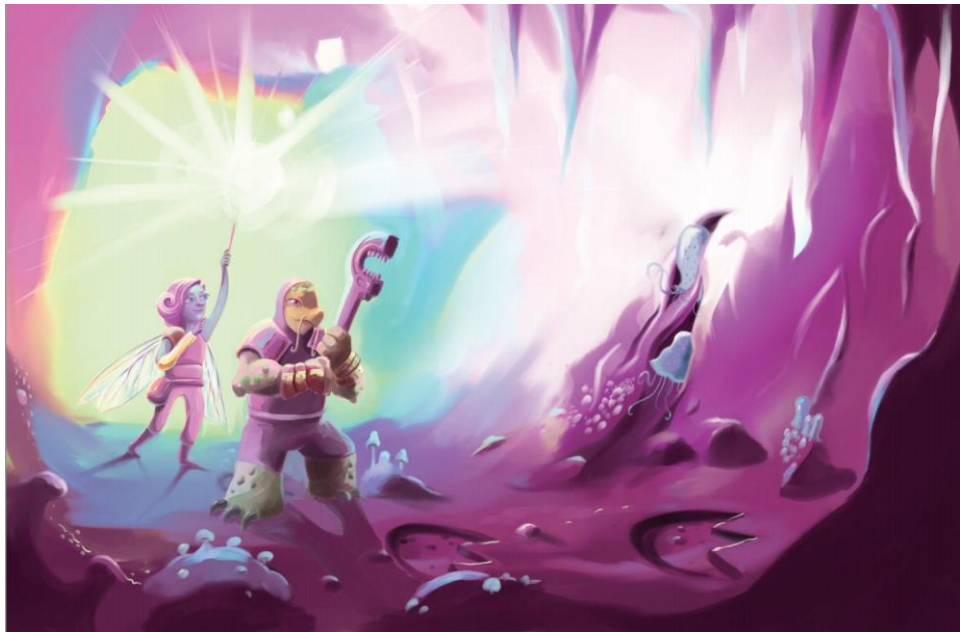
#### 3.2.1 Alkukartoitus

Alkukartoitusta toteutettiin haastatteleamalla kutakin opettajaa erikseen heidän luokistaan teemahaastattelun keinoin. Kävimme läpi millaisia lapsia luokalla yleisesti on ja mitkä ovat heidän haasteensa ja vahvuutensa. Pohdimme myös erilaisia sisäisiä ryhmiä, joita luokassa tällä hetkellä on ja miten he toimivat keskenään. Tästä lähdimme hahmottelemaan millaisissa

ryhmissä lasten kannattaisi larpissa olla, jotta haastetaan heitä toimimaan keskenään myös oman kaveriporukan ulkopuolella, jättämättä kuitenkaan ketään yksin. Mietimme myös olisiko jotain, johon opettaja toivoisi meidän erityisesti kiinnostavan huomiota.

Kahdessa luokassa tuli ilmi lievä koulukiusaaminen ja syrjiminä, joka oli alkanut vasta hiljattain, kun taas kolmannessa luokassa ilmapiiri oli avoin, ystävällinen ja suvaitsevainen. Tämä loi tutkimukselle hyvät puitteet verrata luokkia ja larpin vaikutuksia ilmapiiriin keskenään. Tavoitteiksi asetettiin luoda peliin juonia ja hahmoja, jotka auttaisivat ryhmädynamiikan kehityksessä ja löytämään uusia ryhmärooleja rikkomalla luokan sen hetkisen vallalla olevan rakenteen larpin ajaksi, kannustaen kokeilemaan uusia rooleja.

Otimme huomioon lasten eri luonteenpiirteet ja temperamentit hyväksymällä sen, että jotkut tarvitsevat rinnalleen tietyn ihmisen pystyäkseen toimimaan ja toiset eivät taas tule oikein toimeen keskenään. Mietimme jo hie-man keitä hiljaisempia syrjään jäävempiä nostamme tärkeämpiin ja tarvittuihin rooleihin ja keitä vilkkaampia ja puheliaampia laitamme rooleihin, jotka tarvitsevat runsaasti muiden hahmojen apua selvittääkseen asioita.



Kuva 4. Astraterran maailman kuvitusta.

### 3.2.2 Havainnointi

Havainnointia tehtiin jatkuvasti tutkimuksen toiminnallisilla osuuksilla itseni, opettajien sekä apuohjaajien toimesta. Pidimme aina ohjauksen jälkeen pienen palaverin havaituista asioista, joissa käsitelimme esimerkiksi edistymistä hahmon luonnissa tai teimme henkilökohtaisia huomioita esimerkiksi toimimisesta muiden kanssa. Tämä oli hyvin tärkeää varsinkin projektiryhmälle, koska mitä enemmän opimme tuntemaan lapsia, sen helpompi oli räätälöidä pelistä ja jokaisen omasta hahmosta kullekin sopiva. Lisäksi lasten kehitystä kevään aikana oli helppo seurata.



Otimme myös projektin aikana runsaasti kuvia sekä ohjauksista että peleistä. Nämä helpottivat muistamaan ja tekemään konkreettisia havaintoja projektin jälkeenkin. Lisäksi kuvia oli hauska jakaa jälkeensä lapsille muistoksi kevään laajuisesta elämyksestä.

### 3.2.3 Haastattelut

Alkukartoituksen lisäksi opettajia haastateltiin ryhmänä projektin loputtua ja pohdittiin yhdessä, miten he olivat nähneet lasten kehittymisen ja projektin kulun yleisesti. (Liite 6) Kaikki kertoivat havainneensa positiivisia vaikutuksia luokassaan ja kaksi kolmesta kertoi myös ryhmähengen parantuneen. Projektin aikana huomattiin lasten into tehdä yhdessä ja auttaa toisia asuja valmistaessa. Itse pelissä kaikki opettajat kertoivat nähneensä lasten toimivan uskomattoman hyvin yhteen tehden ryhmätyötä oma-aloitteisesti ratkaistakseen ongelmat.

Lasten pelinjälkeinen haastattelu pienryhmissä paljasti myös positiivisia vaikutuksia, jotka jopa lapset itse huomasivat. Näistä lisää jokaisen pelin debrief-osiossa.

## 4 PROJEKTIN JA PELIN VALMISTELUT

Projekti koostui neljästä eri osa-alueesta: tutkimuksesta, oppilaiden valmistautumisesta, pelin valmisteluista ja itse liveroolipeleistä. Tutkimukseen sisältyi alkukartoitus pelaajista, heidän havainnointinsa eri tilanteissa minun sekä muun projektitiimin toimesta sekä erilaiset haastattelut ennen ja jälkeen pelin.

Valmistautuminen puolestaan tapahtui pitkällä ajanjaksolla koko kevätkauden aikana valmistellen oppilaita peliin sekä fyysisesti että henkisesti erilaisten oppituntien ja iltapäiväkerhoissa järjestetyn toiminnan kautta. Valmistelut koskivat ainoastaan projektitiimiä, joka opettajilta ja lapsilta, sekä havaintojen perusteella kerätyn aineiston pohjalta loi kullekin luokalle heille räätälöidyn pelin ja hoiti käytännön järjestelyt tapahtuman toteuttamiseksi.

Projektitiimi koostui seitsemästä paikallisesta liveroolipeliharrastajasta, joiden kanssa olen ennenkin järjestänyt liveroolipelejä ja muita vastaavia tapahtumia toimien esimiehenä. Tiimin jäsenillä on erityisosaamista muun muassa draamatyöskentelystä, proppien eli tarpeiston valmistamisesta, lasten kanssa toimimisesta ja luovista menetelmistä harrastusten ja koulutusten pohjalta. Pyysin tiimin jäsenet mukaan projektiin, koska tunsin heidän osaa-alueensa sekä heikkoutensa ja vahvuutensa projektityöskentelyssä, joten heidän kanssaan oli helppo työskennellä nopeatempoisessa projektissa.

## 4.1 Pelaajien valmistelu

Pelaajien valmistelu alkoi esittelykerralla, johon pyydettiin kaikki luokat mukaan. Esittelin itseni ja kerroin tiimistä, joka on tulossa auttamaan minua. Sen jälkeen katsoimme isoa karttaa Astraterran maailmasta ja luin pienen siihen liittyvän kuvailevan tekstin. Kerroin seikkailuretkikunnista, teknoarteista ja muista peliin liittyvistä elementeistä, sekä erilaisista maailmassa elävistä lajeista ja pyysin miettimään mitä niistä haluaisi pelata vaikka valintaa ei vielä tehtäisikään.

Tämän jälkeen kerroin larppaamisesta ja kysyin onko joku larpannut aiemmin. Jotkut olivat kuulleet larppaamisesta mutta eivät olleet larpanneet koskaan. Kävimme läpi esimerkkejä leikin kautta ja siirryimme keskustelemaan siitä millaisia asioita meidän larpissa voi päästä kokemaan.



Kuva 5. Astraterran kartta.

### 4.1.1 Astraterran maailmaan tutustuminen

Astraterran maailma oli aluksi kaikille oppilaille vieras, joten aloitimme kertomalla siitä. Tätä varten valmistelimme lyhyen Power Point -esityksen, jossa oli selkeästi esiteltyä oman hahmon luontiin ja peliin liittyviä elementtejä. Kävimme siinä hyvin visuaalisesti painotettuna läpi Astraterran ympäristöä ja luontoa, siellä eläviä lajeja ja kulttuuria. Esittelimme myös pelattavana olevat lajit: eläinmäiset kimerat, matelijamaiset louhot, keijumaiset solaarit ja ihmiset. Kävimme läpi yhdessä maailmankarttaa ja mitä kaikkea sieltä löytyykään.



Kuva 6. Astraterran avaruusmeressä leijuvia saaria.

#### 4.1.2 Hahmojen suunnittelu ja luonti

Hahmojen luonti suoritettiin luokittain hahmolomakkeiden avulla. (Liite 1) Lomakkeissa kysyttiin ensin joitain pelin kannalta oleellisia oppilaiden omia tietoja ja näin kerättiin samalla vähän dataa heidän luonteestaan, harrastuksistaan, mielenkiinnonkohteistaan ja ystäväpiiristään helpottaaksemme myöhemmin tapahtuvaa hahmokirjoitusta. He saivat myös toivoa hahmolleen lajia ja merkitä asioita, joita haluavat pelissä päästä tekemään. Näiden avulla kirjoitimme hahmoja (Liite 3) ja jaoimme hahmoja ryhmiin, esimerkiksi parantajiin ja tähtitireihin.

Lomakkeen kääntöpuolelle sai piirtää oman hahmonsa kuvan ja pohtia hahmon ulkonäköä, jonka pohjalta lähdettiin myöhemmin miettimään valmistettavia vaatteita ja asusteita. (Liite 2) Tämä tuntuikin olevan erityisen mieleinen tehtävä monille. Jotkut joilla oli vaikeuksia keksiä omaa hahmoaan saivat ajatuksesta kiinni lähdettyään ensin pohtimaan visuaalista ilmettä.



Kuva 7. Astraterran kuvitusta seikkailijoista.

Hahmolle valittiin myös luonteenpiirteitä. Näitä varten listasimme ylös joi-takin valmiita luonteenpiirteitä, sekä negatiivisia että positiivisia. Pyy-simme jokaista lasta valitsemaan listalta hahmolleen kaksi positiivista ja yhden negatiivisen luonteenpiirteen. Näin pyrimme luomaan aidontuntuisia, moniulotteisia hahmoja. Painotimme, että hahmo et ole sinä itse vaan joku jonka nahkoihin hyppäät pelin ajaksi, joten se voi olla täysin erilainen kuin sinä itse.

Pyysimme lapsia haastamaan itseään tässä kohtaa ja ottamaan luonteenpiir-teitä jotka ovat täysin päinvastaisia omasta itsestä. Näin heidän olisi myös helpompi ymmärtää ero oman hahmonsa ja itsensä välillä ja kokemus eri näkökulmasta korostuisi. Monet ottivat haasteen innoissaan vastaan ja va-litsivat hyvin mielenkiintoisia kokonaisuuksia. Esimerkiksi yksi lapsista totesi, että haluaa kokeilla olla helposti suuttuva ja äkkipikainen, koska hän on normaalisti hyvin reilu ja ystävällinen. Vastapainoksi hän kuitenkin ker-toi hahmonsa arvostavan ystäviään niin paljon, että hahmo ei kauaa jaksa vihoitella, vaan pyytää nopeasti anteeksi.

### 4.1.3 Draamatyöpajat eli -workshopit

Workshopeissa keskitytään usein omaan hahmoon syventymiseen erilaisten ilmaisullisten harjoitusten kautta. Tämän projektin workshopit pidin varsin kevyinä kohderyhmän huomioon ottaen, mutta näin keholliset harjoitukset myös parhaimpana vaihtoehtona hahmokehitykseen kymmenenvuotiailla, joille liikkuminen ja leikki ovat vielä luonnollista, jokapäiväistä toimintaa.

Ensimmäisten workshop-harjoitusten alkajaisiksi teimme draamasopimuk-sen, joka olisi voimassa koko projektin ajan. Siinä määritellään miten draa-man kuvitteellisessa todellisuudessa toimitaan ja annetaan lupa heittäytyä siihen mukaan. Tärkeää on tehdä selväksi, että roolihahmoissa tehtyjä asi-oita ei saa sekoittaa todellisuuteen ja todellisiin henkilöihin, vaan ne ovat kaksi eri maailmaa ja kaksi eri henkilöä. (Toivanen 2007, 16–17.) Draama-kasvatuksessa terminä tästä ilmiöstä käytetään esteettistä kahdentumista. Ollaan luomassa yhteistä tarinaa jossa voi toimia täysin erilailla kuin todell-lisessa elämässä, mutta tiedostaen että siinä fiktiivisessä tilassa tehdyt ja sa-notut asiat ovat roolihahmo, et sinä tai ystäväsi, vaikka periaatteessa liiku-taan samanaikaisesti kahdessa eri tilassa ja ajassa. (Heikkinen 2010, 10.)

Kun draamasäännöt on yhdessä hyväksytty, mukana olijoiden on helpompi antautua mukaan täysillä. Draamassa työvälineenä on oma keho ja mieli, joten heittäytyminen erilaisten maailmojen ja teemojen vietäväksi vaatii tur-valliseksi koetut puitteet ja ryhmän keskinäisen luottamuksen. Tämän jäl-keen ihminen voi antaa toiminnalle kaikkensa ja se pääsee vaikuttamaan tehokkaimmin yksilön henkiseen kehitykseen. Se määrittelee sitoutumisen projektiin, jotta voidaan työskennellä yhdessä kohti yhteistä päämäärää ja sen miten osallistujien on toivottavaa toimia ja mikä on hyväksyttävää. Draamasopimus antaa myös mahdollisuuden vetäytyä toiminnasta, jos se ei tunnu itsestä hyvältä. (Heikkinen 2010, 91, 95–96.)

Lämmittelyleikkinä toimi “flamingot ja pingviinit”. Siinä käsi korkealla pään yläpuolella linnun kaulana isoin harppauksin liikkuvat flamingot syövät pingviinimäisesti liikkuvien pingviinien aivoja ja muuttavat näitä myös aivoja syöviksi flamingoiksi. Leikki päättyy kun kaikki ovat flamingoja. Tällä leikillä lapset viritettiin toimintaan ja kannustettiin hassuttelemaan rooleillaan.

Ensimmäisen rooliharjoituksen aikana liikuimme tilassa kuin erilaiset eläimet ja pohdimme miltä tuntuu liikkua kuin norsu tai hiiri. Isolta? Vahvalta? Vikkelältä? Miten näitä asioita tuodaan omaan kehonkieleen ja ilmaisuun? Lopuksi mietimme miten oma hahmo kävelisi ja liikkuisi, miten fyysistä ilmaisua voi tuoda osaksi roolityöskentelyä.

Tämän jälkeen jatkoimme liikkumista tilassa ja pyysimme musiikin lakattua ottamaan läheltä keskustelukumppanin ja puhumaan tietyistä annetuista aiheista omana hahmonaan hetken aikaa. Aiheina oli mm. “Kerro itsestäsi jotain.” “Millaisia vaatteita useimmiten käytät?” “Mitä kannat aina mukana?” “Mitä söit aamupalaksi?” Tällä kannustimme syventämään roolihahmoa ja luomaan lihaa sen luiden ympärille, tarjoamaan tarttumapintaa millä hahmon sisään pääsee helpommin ja antaa keskustelunaiheita mitä voi larpissakin käyttää hyväkseen. Tämä oli lisäksi ensimmäinen kerta, kun keitimme rooliin siirtymistä kokonaisvaltaisesti, joka tuli lapsilta hyvin luonnostaan.



Kuva 8. Astraterran maailman kuvitusta.

Zipzapzop-leikissä harjoiteltiin reagointi- ja yhteistyötaitoja, sekä tarjouksen vastaanottamista niin että viesti jatkaa kulkuaan. Zip-zap-zop -viestin piti kulkea takeltelelematta piirissä kunkin näkymättömästä laseraseesta toiseen vauhdin kiihtyessä.

Tuokio päättyi rentoutukseen ja mielikuvamatkaan Astraterran maailmaan, joka luettiin lattialla silmät kiinni makaaville lapsille rauhallisen musiikin soidessa. Tällä lapsia kannustettiin jo sijoittamaan hahmonsensa Astraterran mielikuvitusmaailmaan ja erottamaan sen selkeästi tästä ajasta ja paikasta. (Liite 4)

Toisella workshop-kerralla reagoimista harjoiteltiin leikissä, jonka pääpointti oli tehdä selväksi larppaamisessa käytetty termi “play to lose”. Termi tarkoittaa sitä, että larppaamisessa ei ole tarkoitus voittaa, vaan tarjota itselle ja muille huikeita kohtauksia hahmojen välille luoden yhdessä tarinaa. Tässä harjoituksessa lapset olivat piirissä ja katsoivat lattiaan. Yhteisestä merkistä kaikki katsoivat jotakuta muuta silmiin. Mikäli kahden katseet kohtasivat, he kaatuivat kiljuen maahan ja poistuivat pelistä. He ottivat siis toisen pelaajan tarjoaman ärsykkeen vastaan ja reagoivat siihen, vaikka se tarkoitti sitä, että joutuu piiristä ulos.

Janaharjoituksissa kävimme läpi hahmojen välisiä eroja ja ryhmän rooleja. Lapsia pyydettiin asettumaan näkymättömälle janalle sen mukaan mikä väite heidän hahmoonsa sopii, niin että janan toisessa päässä on “sopii hahmooni todella hyvin” ja toisessa päässä “ei sovi hahmooni ollenkaan”. Väitteitä olivat muun muassa “hahmoni on johtaja”, “hahmoni on ystävällinen luonteeltaan”. Tämän lisäksi käytiin läpi esimerkiksi ketkä kuuluvat mihinkin ryhmään (esim. tutkijat ja tähtititarit) ja minkä ikäisiä kenenkin hahmot ovat.

Workshoppausta tehtiin myös jonkun verran taiteen keinoin kussakin luokassa. Esimerkiksi yksi ryhmä oli piirtänyt isoille paperiarkeille jättimäisen Astraterran kartan kuvaamataidon tunnilla. Tämän jälkeen he olivat piirtäneet paperille omat hahmonsensa ja kirjoittaneet hahmojen nimet muotokuviiin leikattuaan ne paperista ääriiviivoja pitkin. Koko kevään hahmot vaelsivat seinällä olevassa kartassa vaihtaen paikkoja ja lapset oppivat hyvin toisten hahmojen nimiä ennen peliä.

### 4.1.4 Proppien valmistus

Proppien eli hahmojen asun ja mukana olevien esineiden valmistus aloitettiin pitämällä lajikohtainen suunnittelupäivä. Neljä ohjaajaa ottivat haltuun kaikkien kolmen eri luokan solaarit, louhot, kimerat ja ihmiset jakaen nämä eri tiloihin. Oppilaille jaettiin paperit, joihin he saivat piirtää hahmonsensa ja miettiä mitä tällä olisi päällä ja mitä varusteita tutkimusretkellä mukana. Tähän haettiin aluksi inspiraatiota miettimällä kunkin lajin erikoispiirteitä ja näyttämällä videotykiltä Pinterest-kuvapalveluun kerättyjä kuvia kyseisen ryhmän lajiin sopivista asuista.

Tästä huomattiin, että lapset ottivat helposti vaikutteita kuvista ja jopa kopioivat niitä suoraan. Heitä olisi voinut kannustaa lisää omaan luovuuteen jo tässä kohtaa. Toisaalta kuvien näyttäminen helpotti ja nopeutti alkuun pääsyä oman hahmon puvun suunnittelussa ja toteutusvaiheessa jokaisen oma kädenjälki näkyi asuissa. Proppisuunnitelmiin pyydettiin vielä kirjoittamaan tarkemmin asun eri osat ja värittämään ne, esimerkiksi ”vaaleanvihreä hame ohuesta kankaasta, jossa on kukkia” ja näin laitettiin lapset miettimään jo valmiiksi miten ja millaisista materiaaleista he voisivat toteuttaa asunsa, jotta osattaisiin hankkia tarvittavia materiaaleja.



Kuva 9. Proppityöpaja iltapäiväkerhon tunteina.

Proppien valmistukseen käytettiin iltapäivien kerhotunteja neljänä päivänä kaksi tuntia. Lisäksi lapsille annettiin lupa tehdä kotona asujaan. Yhteisiä työpajoja varten lapsien vanhemmilta pyydettiin kierrätysmateriaaleja, koska kestävä kehitys ja koulun luontokasvatus haluttiin ottaa huomioon ja budjetti pitää kohtuullisena. Vanhemmilta saatiinkin paljon erilaisia vanhoja vaatteita, kankaita, nauhoja, köynnöksiä ja muovipusseja, jotka muovautuivat lasten käsissä hurjiksi panssareiksi ja upeiksi hameiksi. Näitä täydennettiin koulun varastoista saaduilla helmillä, kangasväreillä ja muilla inspiroivilla materiaaleilla.

Proppeja lähdettiin tekemään lasten piirrosten pohjalta miettien miten minäkin voisi valmistaa ja mistä materiaalista. Teimme myös valmiiksi joitain yksinkertaisia ohjeita mitä voisi toteuttaa, joiden avulla lapset pääsivät alkuun työskentelyssä hyvin nopeasti. Näistä esimerkkeinä kangassuikaleista ja leveästä kuminauhasta tehdyt solaarien hameet, kimeroiden kynsikkäät tassukuviolla, hännät ja korvat, säilytyspussi vyölle kolikoille ja muille pienille esineille, sekä louhojen panssarit, joita leikeltiin retkipatjasta ja maalattiin akryylimaaaleilla.



Kuva 10. Bofferimiekkojen tekoa proppityöpajassa.

Parina kertana Tähtiritarit tekivät itselleen ohjaajan avustuksella pelissä käytettävät pehmomiekat eli bofferit ja harjoittelivat käyttämään niitä. Miekat rakennettiin telttapatjasta, solumuovista ja kapeasta muoviputkesta. Sääntöjen mukaan rakennettuna ne ovat turvallisia käyttää konfliktitilanteiden mallintamiseen larpeissa.

Lasten luovuus oli aivan huikeaa ja opettajatkin jälkikäteen kehuivat miten lasten kekseliäisyys ja taidot olivat yllättäneet heidätkin. Käytössä ei ollut suurimpaan osaan tehdyistä asusteista mitään ohjeita tai kaavoja, vaan ohjaajat neuvoivat lapsia käytännössä eri työvaiheiden lävitse, haastoivat heitä itse pohtimaan ja hankkivat materiaaleja lisää tarpeen mukaan. Lapset pähkäilivät myös paljon yhdessä, miten omat suunnitelmat saisi tehtyä toteen.



Kuva 11. Yhdessä proppien suunnittelemista ja tekemistä ohjaajan avustuksella.



Kuva 12. Luovaa ajattelua: Kämmekkäät eläinmäiselle kimeerihahmolle vanhoista leggingseistä.



Työpajoihin pääsi mukaan vaihteleva määrä lapsia, mutta jokaisella kerralla osallistujia oli parisenkymmentä. Jotkut tekivät asunsa täysin kotona itse tai sukulaisten avustuksella, mutta kaikille painotettiin, että omaan asuunsa voi laittaa aikaa ja vaivaa juuri niin paljon tai vähän kuin itsestä tuntuu hyvältä. Lähes kaikki olivat todella innoissaan asuistaan ja innostuivat tekemään ainakin osan itse. Niille joilla aika tai into eivät riittäneet, tarjottiin mahdollisuus lainata koulun asustevarastosta vaatteita. Tämän lisäksi pelipäivien aamuina kaikki halukkaat saivat maskeerauksen ohjaajien toimesta, jonka avulla viimeistään pyrittiin tuomaan jokainen lapsi proppauksen puolesta samalle viivalle.

### 4.2 Pelin valmistelu

Pelin valmisteluja tehtiin seitsemän hengen tuotantotiimin voimin erillään koulussa lasten kanssa tapahtuvasta toiminnasta. Valmistelut aloitettiin hahmojen kirjoittamisella kaikille 75 lapselle ja juonien kehittelyllä hahmojen ympärille. Yksilöjuonia enemmän panostettiin kunkin pelin pääjuoneen, koska oletuksena oli lasten innostuvan enemmän toiminnantäyteisestä mysteerien ratkomisesta kuin hahmojen välisestä draamasta. Tälle annettiin kuitenkin mahdollisuus kevyillä juonikuvioilla.

Juonia varten valmistettiin myös niihin liittyviä esineitä, jotka sisälsivät vihjeitä, miten juonissa pääsee eteenpäin. Esimerkiksi pahvirullista rakennetut holokääröt sisälsivät tärkeitä viestejä tai ohjeita, jotka vaihtelivat pelien välillä. Pelipaikan lavastus eli proppaus suunniteltiin myös etukäteen ja käytiin rakentamassa paikan päälle ensimmäisen pelipäivän aamuna. Proppaus koostui lähinnä retkikunnan leiristä, vieressä olevasta kaukoportista ja metsään kätkeyistä esineistä.

#### 4.2.1 Hahmojen kirjoitus ja jakaminen

Hahmojakoja suoritettiin luokkakohtaisesti ja hahmolomakkeiden toiveiden mukaisesti oppilaat jaettiin parantajiin, seikkailijoihin, tähtiritareihin, mekaanikkoihin ja tutkijoihin. Myös lajeja pyrittiin jakamaan niin, että kaikkia löytyisi jokaisesta pelistä muutama. Eri lajeilla oli erilaisia vahvuuksia esimerkiksi fyysisessä voimassa ja älykkydessä.

Erilaisten roolien ottaminen antaa luvan leikitellä identiteeteillä. Tämä auttaa lasta myös muodostamaan omaa identiteettiään ja persoonaansa ottamalla tiedostamattaan palan yhdestä roolista ja toisen toisesta, jotka on kokenut hyväksi. Käytösmallit vahvistuvat positiivisen palautteen seurauksena. Roolit muovaavat myös maailmankatsomusta ja auttavat ymmärtämään maailman erilaisia ilmiöitä, kun niitä pääsee tutkailemaan itse sekä ulkoa- että sisältäpäin. (Suihko 1995, 142–143.)

Esimerkiksi itseni kohdalla vaihtoehdotodellisuuteen sijoittuva larppi, jossa sota oli ajanut Pohjoismaiden yhteiskuntarakenteet alas ja kansalaiset pakolaisleireille avasi minulle aivan erilaisen ymmärryksen siihen, mitä pakolaiset matkallaan kohtaavat. Omakohtainen kokemus on aina vaikuttavampi ja

kokonaisvaltaisempi kuin pelkkä kuultu tai nähty kertomus, kun pystyy kokemaan tilanteen itse sekä psyykkisesti, fyysisesti että tunnetasolla kokien kaikkien tekojensa seuraukset.

Otimme huomioon myös luokassa olevia "klikkejä" ja yritimme hieman hajottaa niitä. Alakoulussa kaveriporukat ovat yleensä todella tarkasti rajattuja ja sisäänpäinkääntyneitä ja se aiheuttaa ulkopuolisten syrjimistä. Tällä yritimme ehkäistä ilmiötä ja liikaa pelkästään oman ryhmän sisällä toimimista. Lisäksi joitakin oppilaita, joita oli jo valmiiksi jätetty ulkopuolelle, nostimme tärkeämpiin rooleihin esimerkiksi johtajiksi tai tärkeiden asioiden hallussapitäjiksi. Näin muut pitäisivät heitä pelissä tärkeinä henkilöinä ja ottaisivat peliin mukaan.

Ohjaajana oli hyvä ottaa huomioon myös näkymättömissä olevat ryhmän kirjoittamattomat sosiaaliset säännöt, jotka saattavat vaikuttaa ihmisten työskentelyyn yhdessä (Heikkinen 2010, 99.). Koululuokan kanssa työskennellessä varsinkin ulkopuolisen ohjaajan on hyvin vaikea nähdä näitä kysymättä opettajalta, joka on parhaimmassa tapauksessa työskennellyt saman ryhmän kanssa vuosia. Nämä kirjoittamattomat säännöt ja rakenteet seuraavat helposti mukaan draaman fiktiiviseen todellisuuteen ja mikäli ohjaaja on niistä tietoinen, hänen on helpompi ottaa sekä haasteet että vahvuudet huomioon. Tässä tapauksessa käytössä oli alkukartoitus ja jo useamalta kerralta havaintomateriaalia, jonka pohjalta pystyimme pohtimaan jaottelua.

Hahmoista kirjoitettiin eri luokille hieman eripituisia ja näin tutkittiin mikä toimii parhaiten tämän ikäisillä lapsilla. Yhdelle ryhmälle kirjoitettiin lähes sivun mittaiset hahmot ja laaja kontaktihahmolista. Toisilla hahmo koostui parista kappaleesta tekstiä ja parista tärkeimmästä kontaktista. (Liite 3)

Selkeästi lyhyempi versio oli parempi. Lapset eivät saaneet pidemmistä yhtään sen enempää irti ja kokivat vaikeaksi muistaa kaikkea, vaikka hahmoteksti saikin olla itsellä pelissä mukana. Tämä siis aiheutti vain lisätyötä kirjoittajille, lapset improvisoivat kompaktimmallakin hahmotekstillä ihan yhtä hyvää peliä kuin laajemmalla.



Kuva 13. Pelaajien jakoa ryhmiin ja hahmojen lajeihin hahmolomakkeiden avulla.

### 4.2.2 Juonien suunnittelu

Juonia suunnittelimme järjestäjätimin eli pelinjohdon kesken yhdessä. Niissä pyrittiin ottamaan huomioon jokaisen luokan omat tarpeet, toiveet ja mielenkiinnonkohteet. Nämä päättelimme haastattelujen ja hahmolomakkeiden pohjalta.

Kaikilla pääjuoni oli sama; kaukoportti oli saatava toimimaan, jotta pitkän tutkimusmatkan päätteeksi päästäisiin kotiin. Portin sai toimimaan eri keinoin ja jotkut keinot vaativat päättelykykyä, jotkut matematiikkaa. Kaikissa pyrittiin kuitenkin tuomaan esille yhteistyön tärkeys ja maksimoimaan sosiaalisen kanssakäymisen määrä niin, että vihjeiden selvittämiseen tarvittiin useampia henkilöitä.

### 4.2.3 Tarvikkeiden ja lavasteiden valmistus

Proppeja, eli lavasteita ja pieniä pelissä tarvittavia juonielementtejä ja esineitä valmistettiin pelinjohtotiimin kanssa ennen peliä. Niiden tehtävänä oli tuoda autenttisuudellaan lisää tunnetta siitä, että todella olimme Astraterran fiktiivisessä maailmassa. Hyvin tehtynä ja toteutettuna ne lisäävät immer-siota, eli tarinan maailmaan täydellistä uppoutumista.

#### **Holokääröt**

Holokääröt ovat kirjassa salaista tietoa sisältäviä muinaisia kääröjä, joissa riimumaiset kirjaimet hohtavat pimeässä. Omassa pelissämme toteutimme kääröt niin, että ne olivat kaksi läpinäkyvää kalvoa, jotka rullattiin pahvisen rullan sisälle. Rullat maalattiin kulta- ja hopeamaalilla ja koristeltiin riimuilla ja jalokivillä.

Yksinään käärön salakielestä ei saanut mitään selvää, mutta asettaessaan kalvot päällekkäin, niistä pystyi lukemaan muinaisten riimuja kuvioiden muodostuessa kokonaisiksi. Tutkijoilla oli vihoissaan purkukoodi, jolla riimut sai yksi kerrallaan muutettua aakkosiksi. Holokääröjen viestit muutettiin aina joka peliä varten juonikuvioita vastaaviksi.

Riimujen kääntäminen vaati usein yhteistyötä. Vain yksi tutkijoista jokaisessa pelissä oli perehtynyt Muinaisten riimuihin ja hänellä oli niihin purkukoodi vihossaan, joka jaettiin ennen peliä. Kääröjä sai kuitenkin helpommin tulkittua, kun pyysi jonkun toisen pitelemään kääröjä päällekkäin. Holokääröistä paljastuvat tekstit johdattivat lapset seuraavan vihjeen luo tai tarjosivat taikasanat, joilla saatiin esimerkiksi elokone toimimaan. Kääröt piilotettiin metsään, lukittuun arkkuun tai annettiin tuotantotiimin pelamalle hahmolle, jonka lapset kohtasivat jossain kohtaa peliä.



Kuva 14. Kultainen ja hopea holokäärö solaarin hallussa.

### Parantajien salkku ja nanojuomat

Parantajia pelanneet saivat itselleen lääkintätarvikkeita, joiden kerrottiin kuitenkin olevan vähissä. Tämän lisäksi he saivat nanojuomia, joilla pystyi parantamaan loukkaantuneita tai saamaan hetkeksi superkykyjä, joilla päihittää vihollisia tai muita ilkeämielisiä mutantteja. Nanojuomina toimi eriväriset mehut läpinäkyvissä lasipulloissa.

Nanojuomien lisäksi laukusta löytyi esimerkiksi sidetarpeita, laastareita, saksit, haavateippiä ja muita perustarvikkeita, joiden kanssa osumaa otta-neita oli autenttista hoitaa kuntoon. Lapset pelasivat hienosti jokaisessa pelissä sen mukaan, että lääkintätarvikkeet ovat loppumaan päin. Parantajat muistuttelivat monesti, että kaukoportti pitää saada mahdollisimman nopeasti kuntoon, koska varaa kovin moneen loukkaantumiseen ei olisi.



Kuva 15. Lääkintälaukku kiireellisellä tehtävällä mukana.

## Elokone

Elokoneen asun toteutti eräs tiimimme jäsenistä, jolla on ennalta kokemusta vastaavista. Se rakennettiin vanhan säteilysuojapuvun päälle vaahtomaisesta putkitiivisteestä ja maalattiin akryylimaaleilla. Asu koostui kokonaisuudessaan kenkäosista, haalarista, hanskoista ja pään peittävästä kypärämäisestä pääkappaleesta.

Asussa oli hankala liikkua ja näkökenttä oli hyvin rajoittunut, mutta se sopi hyvin elokoneen hitaaseen ja kömpelöön olemukseen. Hahmolla oli iso rooli jokaisessa pelissä ja lähes kaikkiin juoniin kuului elokoneen herättäminen tavalla tai toisella.



Kuva 16. Elokone leirissä nuotion äärellä.

## Tutkijoiden vihot

Tutkijat saivat itselleen vihot, joihin oli kirjoitettu valmiiksi joitain tietoja, kuten muinaisten riimujen purkukoodi aakkosiksi. Tämän lisäksi heitä kannustettiin tekemään niihin aivan vapaasti omia muistiinpanoja. Näistä syntyikin hienoja juonikuvioita ja jännitettä hahmojen välille, kun jotkut ottivat salapoliisimaisen asenteen ja alkoivat tarkkailla muita ryhmän jäseniä ja heidän toimiaan. Vihot tehtiin valmiista ostetuista vihoista, joiden kanteen maalattiin tutkijoiden ryhmätunnus.



Kuva 17. Tutkijoiden tärkeät muistivihot käytössä.

### Hihanauhat

Valmistimme kaikille pienryhmille työtehtävän mukaiset hihanauhat, joiden tarkoitus oli auttaa tunnistamaan oman ammattikunnan jäsenet ja luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta. Esimerkiksi Tähtititarit saivat sinisen tähden, tutkijat Erlenmeyer-pullon ja parantajat punaisen ristin. Lisäksi jokaisen ryhmän johtaja sai itselleen toisen hihanauhan, jossa oli kaksi kultaista nuolta osoittamaan arvoa.



Kuva 18. Parantajan ja tutkijan hihanauhat.

## Aarrearkku koodilukolla

Lukittu arkku oli osana jokaista peliä ja siinä kiinni olevan numerolukon koodin pystyi selvittämään ratkaisemalla arkun kanteen liimatut kolme sudokua. Kustakin sudokusta oli ympyröity yksi numero punaisella ja nämä numerot yhdistämällä sai tarvittavan koodin. Mekaanikot pystyivät ratkaisemaan yhdessä sudokuja, muilla ei ollut tähän in-game tarvittavia taitoja. Arkku oli valmistettu kevyestä muovisesta leluarkusta maalaamalla se maastoon ja pelin teemaan sopivin värein akryylimaaleilla.



Kuva 19. Vielä lukittu arkku solaarityön ihmeteltävänä.

## Palapeli

Palapeli maalattiin samaan tapaan kuin aarrearkku. Sitä käytettiin yhdessä peleistä Kaukoportin käynnistämiseen. Palasia oli sijoitettu ympäri metsää ja annettu pelinjohdon pelaamien hahmojen haltuun, joilta palasia sai esimerkiksi ostamalla, auttamalla tai neuvottelemalla.

Seuraavalla kerralla voi ottaa huomioon olosuhteet, koska tällä kerralla pahvinen palapeli alkoi hieman pehmenemään metsän kosteudessa. Kertakäyttöisenä palapeli toimi vielä, mutta jatkokäyttöön siitä ei enää ole.



Kuva 20. Holokäärö ja palapeli.

## Kaukoportti

Kaukoportti rakennettiin erilaisista kankaista, kiiltävistä koristeista ja värivaloista. Se toimi tunnelina, jonka läpi lapset pääsevät juoksemaan kunhan se käynnistyy ja valot syttyvät. Kaukoportista haluttiin tehdä massiivinen ja näkyvä, että sen löytää helposti. Tunnelin läpi juokseminen toimi konkreettisenä päätöksenä pelille ja hahmosta siirtymiseksi takaisin omaan itseensä ja todellisuuteen.

### 4.2.4 Pelipaikan rakentaminen

Pelipaikkana toimi koulun yhteydessä oleva metsä. Sopivalle aukiolle hiekan kauemmas koulun pihasta rakennettiin retkikunnan leiripaikka ja Kaukoportti. Leiripaikka sisälsi pelinjohdon telttoja, lääkintähenkilöstön katoksen ja nuotion. Sen oli tarkoitus tarjota tukikohta ja turvapaikka pelaajille.

Kaukoportti oli leiristä parinkymmenen metrin päässä ja se koostui puiden väleihin viritetyistä köysistä ja kankaista. Sisällä oli värivaloja ja kimaltavia koristeita. Portin alussa oli joka pelissä este, joka piti ratkoa ennen kuin portti käynnistyisi ja veisi kaikki kotiin. Näiden lisäksi metsään kätettiin erilaisia esineitä ja aarteita, jotka tarjosivat vihjeitä Kaukoportin käynnistämiseksi, joka toimiessaan toimi teleporttina kotiin.

## 5 LIVEROOLIPELIT

Kaikissa kolmessa pelissä käytettiin samaa pääjuonta, jossa retkikunta oli saapunut paikalle kaukoportin kautta. Retkikunnan tehtävä oli jo suoritettu ja tarvikkeet varsin lopussa – korkea aika kotiinpaluulle siis. Kaukoportille saavuttuaan retkikunta huomaa, että se on rikki. He ovat leiriytyneet yöksi ja nyt aamun valjetessa on aika lähteä selvittämään mitä kaukoportille on käynyt ja millä ihmeellä se korjataan. Ja mieluiten mahdollisimman nopeasti, koska seutu kuhisee vihamielisiä olentoja ja ryöstelijäporukoita, jotka eivät tahdo mitään hyvää!

Pelit kestivät noin neljä tuntia ja sisälsivät hyökkäyksiä metsästä, joissa Tähtiritarit puolustivat muuta retkikuntaa ja joiden jälkeen parannustaitoiset pääsivät työhönsä. Tämän lisäksi seikkailijoilla, mekaniikoilla ja tutkijoilla riitti tekemistä yhteistyötä vaativissa ongelmanratkaisutehtävissä, jotta saataisiin portti taas toimintaan.

### 5.1 Alkubriiffi

Alkubriiffi on ennen larppia pidettävä useimmiten pakollinen tilaisuus, jossa pelinjohdon eli tuotantotiimin edustajan toimesta kerrataan vielä pelin säännöt, käytössä olevat mekaniikat ja mahdollisesti käydään läpi hahmojen nimet, tehtävät, ynnä muuta vastaavaa.

Astraterra-larppien alkubriiffit alkoivat luokkahuoneista, joissa puettiin propit päälle ja maskeerattiin kaikki halukkaat. Tämän jälkeen siirryttiin



ulos, jaettiin muutamille hahmoille erikoistarvikkeita esimerkiksi tutkimus- ja parannusvälineistöä ja kerrattiin säännöt ja pelin aikataulu. Ennen pelialueelle siirtymistä käytiin myös läpi hahmojen nimet, lajit ja tehtävät retkikunnassa, sekä otettiin yhteiskuva.



Kuva 21. Alkubriiffi ja sääntöjen läpikäynti menossa koulun pihalla.



Kuva 22. Hihanauhojen tarkistus.



Kuva 23. Solaarin maskeeraus.



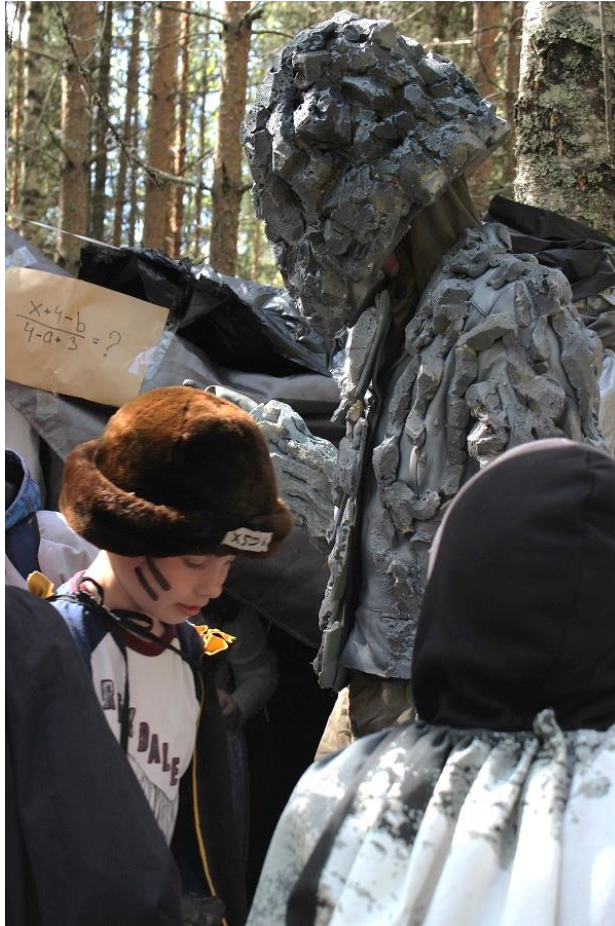
Kuva 24. Pelissä käytössä ollut maskeerausvälineistö.



Kuva 25. Ennen peliä jaetut kolikot, joilla sai pelin aikana ostettua paikalle saapuvalta kauppiaalta välipalaa.

5.2 Peli I

Ensimmäisessä pelissä retkikunta löysi kaukoportista oudon laskutoimituksen, jossa oli numeroiden sijaan kirjaimia. Kirjaimia vastaavat numerot piti etsiä metsästä, jonne ne oli kirjoitettu liiduilla kiviin ja kantoihin, esimerkiksi ” $X=1$ ”.



Kuva 26. Elokone ja ratkaisua odottava yhtälö Kaukoportissa.



Kuva 27. Seikkailijat havainnoivat metsässä piileviä vaaroja pitääkseen retkikunnan turvassa.

Tämän lisäksi porttiin piti liittää elokone, joka löytyi maastosta horrosta-  
masta. Sen sai käynnistettyä lausumalla samaan aikaan holokääröistä löyty-  
vän tekstin yhteen ääneen. Kääröistä löytyi myös ohjeet portin käynnistä-  
miseen. Elokone oli yksi pelinjohdon pelaamista hahmoista.

Vielä lisää häslinkiä aiheutti leirissä ilmennyt myrkytystilanne, joka saatiin  
ratkaistua lukollisesta arkusta löydettyllä vastamyrkyllä. Myrkytyksen ai-  
heutti pelinjohdon hahmo, joka tarjosi yhdelle pelaajista ”myrkytettyä” me-  
hua. Tämän jälkeen hän ilmoitti, että vastamyrkky löytyy arkusta ja hän aut-  
taisi paikantamaan arkun, jos retkikunta hakisi sen ja luovuttaisi yhden  
siellä olevan tärkeän esineen, mummonsa kutomat villasukat hänelle.



Kuva 28. Parantaja auttamassa solaariystäväänsä.



Kuva 29. Parantaja auttamassa taistelussa loukkaantunutta urheaa Tähtiritaria.

### 5.2.1 Pelin kulku

Lapset ymmärsivät hyvin nopeasti löydettyään ensimmäisen merkinnän metsästä mikä on jutun juoni ja lähtivät yhdessä etsimään muita numeroita. Holokääröjen viestin selvittämiseen meni sen verran kauan, että lapset turhautuivat elokoneen herättämisyrityksiin ja yrittivät saada koneeseen eloa hakkaamalla sitä bofferimiekoilla.

Osan selvitellessä holokääröjen sanomaa, tarjosimme muilletekemistä metsästä tulevien hyökkäysten muodossa ja se sai hyvin ajan ja energian kulumaan. Lopulta kaikki saatiin selvitettyä omalla painollaan ja kaukoportti toimimaan taluttamalla henkiin herätetty elokone sen vierelle ja huutamalla laskutoimituksen vastaus yhteen ääneen sille.



Kuva 30. Päihitetty vihamielinen olento herättää keskustelua. Jätetäänkö hänet maahan vai autetaanko ylös?



Kuva 31. Kommunikointiyrityksiä "kivimiehen" eli elokoneen kanssa, joka ymmärtää ainoastaan mekaanikkoja.



Kuva 32. Salaisen arkun avauskoodin selvittämistä.

### 5.2.2 Debrief

Pelaajien debriefissä eli purkukeskustelussa lapset jaettiin pienryhmiin ja ohjaajat jaettiin ryhmien puheenjohtajiksi. Heille oli annettu valmiita aihe-alueita joista keskustella, mutta tarkoitus oli ohjata haastattelu enemmän keskustelumaiseen suuntaan.

Luokalta tuli pelistä hyvää palautetta ja larppaaminen oli selvästi innostanut heitä suuresti. Lapset pohtivat jo innoissaan keräävänsä oman larppiporukan ja lähtevän kehittämään omia pelejään. Eräs poika totesi: “Me tehdään larppausryhmä mist tulee parhaita!”. Mukavaksi luonnehdittiin muun muassa leirissä oleskelua, “kivimiestä” eli elokonetta, metsässä oleskelua ja yhdessä pulmien ratkaisua. Parannuksena toivottiin useampaankin otteen lisää hirviöitä ja bofferimiekoilla mätkittävää, oletetun mukaisesti toiminta innosti lapsia, mutta myös enemmän korjattavaa mekaanikoille ja enemmän ohjattuja tapahtumia. Peli oli lasten mielestä myös liian lyhyt, mutta osassa alkoi näkyä jo väsymyksen merkkejä usean tunnin metsässä kirmailun seurauksena, joten peli oli hyvä lopettaa kun kaikilla oli vielä ki-vaa.

Yleispalautteessa todettiin muun muassa, että “Mua ärsyttää kun peli loppu jo.” ja “Ihan sikakivaa ja jännää!”. Kenties huomiota herättävin keskustelu käytiin “kivimiehestä” ja sen herättämisestä. Aluksi kun elokonetta ei saatu hereille ja jotkut tähtiritarit alkoivat turhautuessaan hakkaamaan sitä bofferimiekoillaan, osa lapsista pyysi heitä lopettamaan. Myöhemmin kun löytyi

ratkaisu olennon käynnistämiseen ja se nousi pystyyn omille jaloilleen, lasten hämmästys oli suuri. Lopussa joku totesi kun kysyttiin millaisia asioita opittiin, että “kivimies on olemassa!” ja “kivimiehellä on tunteet.”. Monet lapset kävivät vielä pelin ollessa käynnissä pyytämässä anteeksi elokoneelta sitä, että he mäiskivät häntä hänen vielä ollessa horroksessa. Tämä vahvasti selvästi teoriaa siitä, että draamalliset menetelmät kehittävät empatiataitoja.



Kuva 33. Kokemusta rikkaampia iloisia lapsia pohtimassa seikkailujaan.

Luokan opettaja ehti seuraamaan peliä hieman enemmän ulkopuolisen havainnoijan tavoin järjestäjien juostessa hoitamassa pelinjohtollisia tehtäviä ja vaihtamassa hirviöasujaan aina toisiin. Hän myös tunsu luokan ja heidän tapansa pelinjohtotiimiä paremmin. Siksi opettajilta tulleet huomiot antoivat vielä paljon lisää oivalluksia. Ensimmäisen pelin opettaja oli huomannut lasten auttavan toisiaan ongelmien ratkomisissa ja seikkailuissa selviämisestä ihan toisenlaisella innolla kuin ennen. Hän kertoi yllättyneensä miten täysivaltaisesti he antautuivat rooliensa vietäviksi. Hän kehui myös miten paljon lapset olivat oppineet projektin aikana uusia taitoja käsitoista lähtien.

Pelinjohto puolestaan oppi ensimmäisestä pelistä paljon. Seuraavana päivänä tulisi painottaa Tähtiritareille, että heidän päätehtävänsä on olla kunniakkaita suojelijoita, ei väkivaltaisia hulluja, johon homma tuntui ensimmäisessä pelissä joillakin menevän. Heille päätettiin pitää seuraavissa peleissä oma briiffi. Huomasimme myös, että lapset ovat ennemmin reaktiivisia pelaajia, kuin että he loisivat itse peliä ja tapahtumia, ainakin näin ensimmäisessä pelissään. Heille on parempi syytää tapahtumia ja ärsykeitä, jotka sysäävät tarinaa eteenpäin. Tämän vuoksi pitäisi seuraavissa vastaaavissa projekteissa varata enemmän aikaa pelin sisäisten tapahtumien ja juonien suunnitteluun, kun taas hahmokitarkoitukseen ei tarvitse panostaa ajallisesti yhtä paljon.



### 5.3 Peli II

Toisessa pelissä tutkijoiden piti luoda nanojuoma, jolla portin saisi käynnistymään. Resepti ja ohjeet tähän löytyivät taas kerran holokääröstä riimuilla kirjoitettuna. Juoma syntyisi violetista nanojuomasta ja kuudesta jalohopeakiteestä. Pelin aikana lapset saivat käsiinsä punaista nanojuomaa lukitusta arkusta ja sinistä päihitetyltä örkiltä. Nämä yhdistämällä saadaan violettia nanojuomaa.

Örkin päihitykseen tarvitaan kuitenkin ensin voimajuomaa, koska se on niin voimakas, että edes kaikkien Tähtiritarien voimat yhdessä ei auta. Tieto tämän voimajuoman olemassaolosta saadaan seikkailijalta, joka oikeasti on roisto ja hänellä on voima hallita lähistöllä olevaa elokonetta. Roisto löydetään elokoneen kanssa samaan aikaan, kun puskista kuuluu voimalliset sanat ”To Teuta! Co Mento!”, joilla elokone herää. Sekä elokone että seikkailija päätyvät leiriin ja lasten jättäessä leirin vartioimatta, seikkailijaroisto vie heiltä tärkeitä esineitä ja hänet kohdataan myöhemmin metsän laitamilta, jolloin lapset joutuvat moraalisten kysymysten äärelle.



Kuva 34. Vierailija leirissä.



Kuva 35. Mysteerien selvittämistä.



Kuva 36. Metsästä löytyviä vihjeitä ja niiden herättämää hämmennystä.

Voimajuoma saadaan kiitoksena maastosta löytyvältä loukkaantuneelta pelinjohdon esittämältä Tähtiritarilta, joka antaa juoman lapsille. Roistolta saadaan myöhemmin toinen koodikääröistä ja arkusta löytyy toinen, jolloin voidaan alkaa ratkoa mitä portin avaamiseen tarvitaan.

### 5.3.1 Pelin kulku

Peli sujui samalla tavalla omalla painollaan kuin ensimmäinenkin. Asiat, joihin kiinnitettiin huomiota edellispelistä tuottivat tulosta ja peli tuntui keskittyvän hieman aiempaa enemmän keskusteluihin ja pulmien ratkomisiin kuin bofferimiekoilla kaiken liikkuvan mätkimiseen.

Lasten ja roiston välinen keskustelu oli hienoa sivustaseurattavaa. Aluksi lapset olivat sitä mieltä, että roisto pitää tappaa kun hän vei heiltä tärkeitä esineitä ja huijasi häikäilemättömästi, mutta osa puuttui tähän hyvin äkisti ja totesi, että se olisi liian julmaa ja radikaalia. Pitkien keskustelujen jälkeen roisto päästettiin puhuttelulla ja moraalisaarnalla menemään ja hän antoi anteeksipyynnönä holokäärön lapsille.



Kuva 37. Roiston kiinnijääminen tähtiritareille.



Kuva 38. Neuvottelut roiston kohtalosta.

Myös loukkaantuneen Tähtiritarin kohtelu osoitti lasten ryhmähengen voimaa ja empatiakykyjä. Lapset päivittelivät monta kertaa Tähtiritarin kolkanneen mysteerihenkilön julmuutta ja sitä ennen he kantoivat puoliksi tajuttoman ritarin leiriin toiselta puolelta metsää. Heillä olisi ollut mahdollisuus myös vain ryöstää hänen tavaransa ja jättää sinne, mutta niin ei käynyt. Tästä palkkiona he saivat Tähtiritarilta paljon tarpeellista tietoa sidottuaan ensin huolellisesti tämän haavat ja varmistettuaan hänen saaneen vettä ja ravintoa heidän uhkaavasti hupenevista varoistaan.



Kuva 39. Loukkaantunut Tähtiritari.



Kuva 40. Tiukkaa keskustelua siitä, vieläkö vieraita uskalletaan viedä leiriin.



Kuva 41. Myös vieraita pidetään huolta ja ollaan huolissaan, vaikka tarvikkeet ovat vähissä ja kotiinpääsystä ei varmuutta.

### 5.3.2 Debrief

Palautekeskustelu käytiin samaan tapaan pienryhmissä, kuin ensimmäisesäkin pelissä. Keskusteluissa korostuivat enemmän vuorovaikutus ja eläytyminen tarinaan, kuin ensimmäisessä pelissä, jossa toiminta tuntui olevan päällimmäisenä mielessä. Jännitystä ja ratkaistavia pulmia toivottiin edelleen lisää, vaikka niitä lisättiin edellisen pelin jälkeen. Tosin saattaisi olla, että niiden lisääminen entisestään veisi taas touhulta innostuksen. Jo nyt eriväristen nesteiden löytäminen ja sekoittelu loivat mukavasti haastetta luokalle.



Kuva 42. Nanojuoman sekoittaminen vaatii toista tutkijaa avuksi ja tarvittavat kiteet saa mekaanikko elokoneelta pyytämällä tai ehdottamalla vaihtokauppaa.

Edellisryhmästä poiketen myös kevään aikana tehdyt valmistelut saivat lapsilta kiitosta. Oli hauskaa tehdä yhdessä vaatteita hahmoille kun monella ei ollut ennestään kotona mitään sopivaa ja valmistaa omia miekkoja. Mieleiseksi mainittiin muun muassa Tähtiritarin pelastaminen ja parantaminen, sekä taistelut hurjaa hevospäistä miestä vastaan. Monet nyökkäilivät, kun eräs tyttö totesi “missään vaiheessa ei ollut tylsää!”.

Eläytymisestä kertoi erään pelaajan kommentti siitä, että hänestä oikeasti tuntui kuin häntä olisi sattunut jalkoihin, kun hän makasi parantajien hoidettavana tiukan taistelun jäljiltä, jossa hän oli saanut pahan osuman jalkoihinsa. Oikeastihan pehmomiekat eivät satuttaneet ketään, mutta tämä kertoi juurikin larppaamiselle tärkeästä “play to lose” -mentaliteetista, jossa tärkeää on ottaa vastaan kaikki mitä vastapelaajilta tulee ja reagoida niihin, jotta saadaan luotua eppisiä tarinoita yhdessä. Vaikka se tarkoittaisikin sitä, että hahmosi joutuisi sivuun tapahtumien keskeltä ja joutuisi näyttämään heikkoutensa antautuen muiden armoille. Se vaatii todellista uskallusta ja heittäytymiskykyä.

Lapset pettänyt roisto herätti myös paljon keskustelua purkukeskustelun aikana. Jotkut ihmettelivät miksi edes alun alkaen kukaan oli ehdottanut toisen tappamista vain pienen huijauksen tähden, kun hetken keskustelulla saatiin selville, ettei roisto sinänsä ollut tarkoittanut teollaan mitään pahaakaan. Hän oli ollut vain vähän ajattelematon ja kenties pelännyt jäävänsä yksin metsään retkikunnan lähtiessä kaukoportilla pois. Yksi luokan tytöistä totesi “Kaikkei ei tarvii aina ratkaista väkivallalla mitä meidän luokassa aika usein tapahtuu.”, mikä oli varmasti arvokkain opetus pelistä tälle luokalle.

“Me oltiin niin mahtavia!”  
-Toiseen peliin osallistunut tyttö

Opettaja kertoi hänen odotuksensa pelistä olleen ihan erilaiset. Luokalla on hänen mukaansa paljon haasteita konfliktitilanteiden ratkaisemisessa ja lapset kiivastuvat helposti toisilleen, ratkaisten sen jälkeen tilanteet tappelemalla. Mitkään luokan ongelmat eivät näkyneet opettajan mukaan pelin aikana hetkeäkään ja bofferimiekkojakin käytettiin lähinnä retkikunnan puolustamiseen ja ulkopuolisten mätkimiseen - ei kavereiden.



Kuva 43. Paikallisia otuksia hyökkäili seikkailijoiden kimppuun milloin mistäkin.



Kuva 44. Lapset pitivät yhtä vaaran uhatessa ja puolustivat toisiaan.

Opettaja oli myös luokasta ylpeä, kun he suunnittelivat yhdessä hirveälle hevost miehelle ansan, jotta saisivat tämän kiikkiin. Yksi lapsista oli seissyt tunnollisesti vartiosta leirin lähetyvillä hevostmiehen varalta, vaikka kauppias oli saapunut leiriin myymään lapsille herkkuja ja tarpeellista tavaraa.

Opettaja totesi suoraan luokan tarvitsevan enemmänkin tämän kaltaista toimintaa. Projektin oli selvästi kehittänyt lasten mielikuvitusta, oma-aloitteisuutta ja ongelmanratkaisukykyä. Kaikki nämä osa-alueet ovat mainittu myös draamakasvatuksen tavoitteissa.

Pelinjohto oli myös hyvin tyytyväinen pelin kulkuun. Ensimmäisestä pelistä oppineena tämä tuntui sujuvan tasapainoisemmin ja lapset jaksoivat keskittyä myös ajattelua vaativiin tehtäviin. Yhteishenki näkyi ihan eri tavalla kaikkien pitäessä huolen yhteisestä turvallisuudesta ja ratkoessa Kaukoportin käynnistämistä, hakien apua toisilta, jos omat resurssit eivät riittäneet.



Kuva 45. Loppubriiffin väsynyt, mutta onnellinen tunnelma.

### 5.4 Peli III

Kolmannessa pelissä kaukoportin luona oli palapelin tyhjä kehikko. Lasten piti löytää palapelin palaset ja koota ne kehikkoon, sekä selvittää holo-kääröistä riimuilla kirjoitetut taikasanat, jotka palapelin kanssa käynnistäsivät portin.

Palasia löytyi lukitusta arkusta, elokoneelta, hirviöiltä, kauppiaalta ja metsästä näkyviltä paikoilta. Mekaanikkojen piti ensin korjata elokone ratkaisemalla siihen liimatut sudokut, jonka jälkeen otus lahjoitti erikoispalan, jossa oli Eterium-kimpale, joka toimisi polttoaineena kaukoportille.



Kuva 46. Palapeli valmistumassa mekaanikkojen taitavissa käsissä.

Hirviöillä olevista palasista puolestaan saatiin vihiä, kun he sieppasivat pari pelaajaa leiriinsä ja pelaajat näkivät palaset siellä. Viimeiset palaset löytyivät kun maastosta löytyneen kirjeen johdattamana löydettiin tajuton Tähtiritari metsästä ja parannettiin hänet. Hänkin oli matkalla kotiin ja lupasi luovuttaa pari löytämäänsä palasta portin korjaukseen, kunhan retkikunta ottaisi hänet mukaansa.



Kuva 47. Uljaat Tähtiritarit Tähtiritariveteraanin edessä, valmiina puolustamaan leiriään.





Kuva 48. Vihjeiden ratkomista ryhmän voimin.



Kuva 49. Vakavat keskustelut meneillään.



Kuva 50. Tutkijat ratkomassa holokäärön muinaisia viestejä.

### 5.4.1 Pelin kulku

Kolmas peli meni myös hyvin ja tiimi osasi jo nähdä mitä lapset milloinkin kaipasivat. Pelin kulkua oli helppo säännöstellä ajallisesti sen mukaan, miten palapeliä löytyi. Lapset saivat etsinnästä hauskaa tekemistä ja se piti mielenkiinnon yllä, samoin kuin jännitys siitä, uskaltaisiko metsään lähteä hakemaan palasia, kun siellä kuhisi hirviöitä.

Pari uskaliaasta seikkailijaa joutuivatkin panttivangiksi, mutta hirviöt olivat varsin ystävällismielisiä. He vain kovistelivat lapsia mitä he täällä tekevät ja veivät heidän arvoesineensä. Lapset pääsivät nokkeluudella karkuun ja ottivat vieläpä paikalta löytämänsä palapelin palasetkin mukaansa.



Kuva 51. Hirveä Hevosmies joukkoineen ja panttivangiksi siepattu tähtiritari.



Kuva 52. Tähtiritarien taisto Hevosmiehen joukkoja vastaan.



Kuva 53. Suunnitelmien tekemistä leirin pitämiseksi turvassa.

Pelissä oli myös paljon bofferimiekkailua, kun ensin paikalle saapui eksynyt Tähtiritari ja hieman myöhemmin tämän arkkivihollinen. He taistelivat keskenään ja halukkaiden Tähtiritarien kanssa ja lopulta pimeälle puolelle kääntynyt Tähtiritari päihitettiin ja häneltä saatiin lisää palasia.

Viimeinen palanen pelissä hukkui jonnekin kannonkoloon, mutta onneksi yksi lapsista keksi kantavansa mukanaan taikariipusta. Liitimme sen osaksi

## Oppiminen on seikkailu!

palapeliä, jos se riittäisi avaamaan portin ja pitämään sitä hetken aikaa auki. Voimalliset taikasanat huudettiin portille, se aukeni ja kaikki pääsivät turvallisesti kotiin.



Kuva 54. Arkun numerokoodin selvittämistä yhteistyöllä.



Kuva 55. Tarvitaan mekaanikko puhumaan elokoneelle!



Kuva 56. Konfliktitilanteiden harjoittelua roolihahmoissa.

### 5.4.2 Debrief

Lapset jaettiin tässäkin pelautuksessa pienryhmiin, joita johtivat järjestäjätiimin puolesta puheenjohtajat. Tässä pelissä näkyi eniten se, että tekemistä riitti kaikkialla palasten etsinnässä ja bofferikamppailuissa. Enemmän hiri-viöitä toivottiin toki edelleen, mutta tässä pelissä muuten kaikilla tuntui riittäneen aktiviteettia loppuun saakka. Lapset kiittelivät hyvästä juonesta ja todella erilaisesta kokemuksesta. Yhdessä valmistautuminen peliin oli innostanut tätä ryhmää eniten kaikista asujen valmisteluineen ja workshop-harjoituksineen. Ryhmällä myös bofferimiekkojen käyttäminen tuntui olevan harkituimpaa näistä kaikista. Ne olivat arvostettuja aseita joita käytettiin vain todelliseen tarpeeseen, jolloin laitettiin kaikki taidot peliin, ei vain hutkittu menemään. Sekä bofferimiekkailua, että larppaamista toivottiin lisääkin koululle.

Tämän luokan lapset käyttivät paljon mielikuvitusta eläytyessään maailmaan. Esimerkiksi pari lasta olivat päätyneet seikkaillessaan pelialueen rajalle, jossa oli pieni kieleke ja vähän metsää, jonka takana siinsi koulun hiekkakenttä. He keskustelivat pitkät pätkät näkemästään tähtimerestä ja pohtivat mitä siellä oikein on ja loppuukohan tähtimeri johonkin pisteeseen. “Hauskaa ajatella niin paljon, iha ku oikeesti olis ollu siellä!”, yksi tytöistä totesikin purkukeskusteluissa.



Kuva 57. Tarkkailukierroksella metsässä.

Opettaja ei kommentoinut kovinkaan paljon tässä kohtaa peliä lasten ollessa niin innokkaita kertomaan kokemuksistaan, mutta häneltä tuli myös kiitosta lasten luovuudesta, innosta ja tiimityöskentelystä. Kukaan ei lähtenyt metsään yksin, vaan keräsi aina pienen joukon mukaansa, josta yleensä vähintään yksi oli Tähtiritari. Näin vallalla oleva tyttöjen ja poikien jaottelu mikä välitunneilla näkyy, ei vaikuttanut pelissä vaan lapset pelasivat aidosti hahmoissaan draaman kautta.



Kuva 58. Debriefin kyselytuokio.

Pelinjohdon huomiot pyörivät paljon samojen aihealueiden ympärillä. Viimeisen ryhmän lapset keksivät itsenäisesti paljon peliä käyttäen mielikuvitustaan, kun esimerkiksi ensimmäisen pelin ryhmä oli selkeästi reaktiivinen ja vaati pelinjohdolta paljon ärsykeitä pysyäkseen fiktiivisessä maailmassa

mukana. Lasten tiimityöskentely ja oma-aloitteisuus näkyi ehkä jopa vahvimmin nimenomaan tässä ryhmässä, samoin kuin toisten kunnioittaminen ja ottaminen osaksi omaa peliä. Jotkut, joille oli kirjoitettu hahmot, joilla oli hieman ristiriitaiset tavoitteet enemmistöön verrattuna uskaltautuivat myös kokeilemaan konfliktitilanteita hahmoissaan. Pari hahmoa olisi halunnut jättää koko kaukoportin avaamatta ja jäädä metsään ja he kävivät toisten kanssa pitkät keskustelut aiheesta, kunnes tyytyivät enemmistön päätökseen.



Kuva 59. Konfliktitilanteiden harjoittelua yhden seikkailijoista halutessa pitää arkun itsellään.



Kuva 60. Toimintasuunnitelmien laatimista yhdessä.



Kuva 61. Sudokun ratkomista arkun kannesta.



Kuva 62. Avun tarjoaminen tähtitäreiden höykyttämälle saaren asukille.



## 6 LASTEN, OPETTAJIEN JA PROJEKTIRYHMÄN PALAUTE

Tässä luvussa käsitellään kerätyn aineiston pohjalta saatua palautetta lasten, opettajien ja projektiryhmän silmin ja analysoidaan millaisia asioita saavutettiin toimenantajan, tutkimuksen toteuttajan ja projektin tuotantoryhmän silmin. Opettajat olivat olleet projektissa mukana lähinnä omien luokkiensa toiminnassa ja tuotantoryhmästä osa oli osallistunut työpajoihin, osa ainoastaan peleihin. Palaute perustuu opettajilta ja lapsilta lopun teemahaastattelussa saatuihin tietoihin ja pelien jälkeisiin tuotantoryhmän palavereihin, jossa käytiin havaintoja läpi. Näiden tietojen peilaamista taustateorioihin on seuraavassa luvussa.

### 6.1 Lasten palaute

Lasten antamaa palautetta on käsitelty tarkemmin pelikohtaisesti pelien debrief-osioissa edellisessä luvussa. Yhteenvedona pelien jälkeen lapsille debriefin yhteydessä pidettyjen teemahaastattelujen perusteella voi kuitenkin todeta, että pelit olivat lapsille mieleisiä ja onnistuneita. Kaikissa kolmessa pelautuksessa nousi vahvimmin esiin se, että eteen tulleita mysteerejä ja pulmia oli mukava ratkoa yhdessä toisten kanssa ja samanlaista toimintaa olisi kaivattu vielä enemmän.

Pelin maailmaan eläytymistä yhdessä toisten kanssa pidettiin myös jännittävänä kokemuksena ja se toimi parhaiten toiminnan kautta, esimerkiksi avaruuden tähtimeriä kielekkeen reunalla ihailien ja parantajan sitoessa miekkailusta aiheutunutta haavaa, johon eläydyttiin ”ihanku ois oikeesti sattunu vaiks ei sattunutkaa”.

Palautteesta paistoivat läpi pelin aikana opitut, keskustelua peleissäkin herättäneet asiat, kuten se että kaikkea ei tarvitse aina ratkaista väkivallalla ja roistoilla ja otuksilla on myös tunteet. Palaute puhui vahvasti tutkitun asian puolesta lapsien keskustellessa eri hahmojen pelinaikaisista toimintatavoista ja niiden sopivuudesta kuhunkin tilanteeseen. Pelin säännöt pysyivät lapsilla hyvin mielessä ja he puhuivat selvästi erillään pelaajien ja hahmojen teoista.

### 6.2 Opettajien palaute

Opettajien palautetilaisuus pidettiin noin viikko pelin jälkeen. Tavoitteena oli vielä kartoittaa, mitä opettajat olivat oppilaissaan projektin aikana havainneet, onko luokassa ollut pelin jälkeen näkyviä muutoksia ja kannattaisiko samantyyppistä toimintaa järjestää jatkossakin kouluissa. Lisäksi kysyttiin yleistä palautetta, mikä toimi ja mikä ei. (Liite 6)

Päällimmäisenä opettajille mieleen oli jäänyt se, miten oppilaat eläytyivät pelin maailmaan larpin aikana ja toimivat hahmoissaan yhteistyötä saumatomasti tehden, mikä ei aina luokassa tuntunut onnistuvan. Ilmaisuharjoituksia joita tehtiin draamatyöpajoissa, kiiteltiin hyvänä keinona kehittää hahmoja tämän ikäisten kanssa. Tästä tuotantoryhmä oli samaa mieltä, mo-

net olivat huomanneet lapsille olevan haasteellista hahmotella hahmoa paperille sanoin ja kuvin, mutta ilmaisuharjoituksiin kaikki heittäytyivät samantien pohtien kehonsa kautta miten hahmo puhuu, kävelee tai viettää aamunsa.

Tämän puolesta tulosten voi sanoa toteutuneen odotusten mukaisesti ja voidaan todeta lapsille mieluisamman työskentelytavan olevan tekemisen ja draaman kautta, kuin luokkahuoneessa pulpeteissa istuminen. Draamatyöpajojen jälkeen myös Astraterran maailma ja erilaiset hahmojen lajit tuntuivat olevan lapsilla paremmin mielessä, kuin ensimmäisen kerran luennoinnin jälkeen.

Yksi opettajista oli tehnyt lasten kanssa luokan seinälle ison Astraterran kartan, jonka jälkeen lapset olivat piirtäneet hahmonsia paperille, leikanneet sen irti ja kiinnittäneet kartalle. Hahmot olivat koko kevään ajan seikkailleet ympäri Astraterraa, vaihdellen päivittäin paikkoja ja ”jutellen” toisilleen. Lapset olivat olleet kartasta todella innoissaan ja Astraterra oli pysynyt lasten mielessä myös pidempien ohjaukertojen välisten taukojen aikana. Se oli tuonut iloa tavallisiin koulupäiviin ja muistutti tulevasta larpista; jostain jota odottaa yhdessä koko luokan kanssa kevään päätteeksi. Tämän tyyppisiä tehtäviä voisi jatkossakin kehittää opettajien tehtäväksi luokan kanssa esimerkiksi kuvaamataidon tunneille. Tehtävään olisi helppoa linkittää myös esimerkiksi äidinkielen kirjoitustehtävä, jossa lapset saisivat kirjoittaa pieniä tarinoita sen perusteella, missä oma hahmo milloinkin kartalla seikkailee.



Kuva 63. Arkun salaisuuksien selvittämistä.

Ainoa esille tullut asia, joka loi haasteita sekä tuotantoryhmälle että opettajille, oli ajankäyttö. Alakoulun opetus on hektistä ja mitään ylimääraistä on vaikea sommitella mukaan. Oman haasteensa tuovat lasten omat harrastukset ja muut menot, joten edes iltapäiväkerhon tunneista käytetty aika ei kaikille riitä. Toisinaan ohjaisaikoja toiminnalle piti sopia hyvinkin nopealla aikataululla. Seuraavaksi ajat on sovittava ja lyötävä lukkoon kerralla reilusti etukäteen tai vaihtoehtoisesti integroida niitä tehokkaammin osaksi oppitunteja ja opetusta. Toisaalta esille tuotiin myös intensiivisempi vaihtoehto, jossa koko projekti sisällytettäisiin pariin kuukauteen. Tämä saattaisi toimia myös valmiiksi suunnitellulla ohjausepaketilla, mutta silloin oppilailta pitäisi vaatia sitoutuvampaa osallistumista ja omaksuttavaa sisältöä tulisi nopeampaan tahtiin. Tällä kertaa ei haitannut vaikka välillä olisikin ollut ohjauksista pois.

Integroimista opetukseen ideoitii myös innolla pidemmälle, koska lasten nähtiin olevan aivan erilaisia meidän seurassamme, kuin normaaleilla oppitunneilla. Teimme valtavasti asioita, mutta tavallisesti vallalla oleva kiireen tuntu oli poissa ja se näkyi heti lasten omistautumisessa projektille. Aikaa oli luovuudelle ja omien ratkaisujen kehittämiseksi ja lasten omiin kykyihin uskottiin, joka koettiin avartavana kokemuksena sekä lapsille että opettajille. Etenkin poikien kärsivällisyys oman hahmon asua suunniteltaessa ja valmistettaessa yllätti opettajat täysin. Myös villimmät oppilaat keskittyivät ompelukoneen käytön saloihin ja oikean sävyisen maalin sekoittamiseen, kun heillä oli selkeä visio ja motivaatio toteuttaa se, eikä tarvinnut mennä opintosuunnitelman ja tarkkojen työohjeiden mukaan vain paperille printatun numeron perässä.

”Lapset tekivät odotusteni vastaisesti yhteistyötä aivan erilaisella innolla kuin yleensä. Yhdet suunnittelivat Hevosmiehelle ansaa samalla kun toiset seisoivat metsän reunassa kytiksellä, vaikka samaan aikaan kauppias myi leirissä herkullisia donitseja. He ottivat roolinsa ja tehtävänsä vakavasti ja mitkään luokkahuoneessa päivittäin näkyvät ongelmat eivät tulleet pelin aikana esille!”  
-Opettaja

Opettajat olivat seuranneet ylpeydellä, miten lapset keksivät ilman mitään ohjeita ja kaavoja, miten valmistaa suunnitelmien mukaiset asut ja asusteet. Jälki ei toki ollut välttämättä yhtä huoliteltua kuin tiukasti opettajan silmän alla tehdyissä numeerisesti arvosteltavissa käsityöissä, mutta oppilaiden luovuus ja ongelmanratkaisukyvyt, sekä taidot kehittyivät ja yllättivät opettajat täysin. Yksi opettajista toimi koululla käsityöopettajana ja hän luonnehti miten oppilaat suorastaan ”puhkesivat kukkaan, ja villeimmätkin tapaukset keskittyivät heti paikalle saapuessaan omaan työhönsä”. Lapsista huokui projektin aikana sellaista intoa ja keskittymiskykyä, mitä opettajat eivät olleet nähneet koskaan ennen. Myös oppilaiden into osallistua valmisteluihin koulupäivän ulkopuolisina iltapäiväkerhotunteina sai opettajat hämmästyttämään.



Kuva 64. Iloisia hetkiä pelin tiimellyksessä.

Draamakasvatuksen ja kasvatuksellisen larpin tavoitteisiin keskustelua johdatellessa opettajat myönsivät huomanneensa ryhmähengen ja vuorovaikutustaitojen kasvaneen ja kehitys oli näkynyt myös pelin jälkeen luokissa. Jo projektin aikana he olivat pistäneet merkille, että meidän ohjauksiemme ja pelien aikana kukaan ei kiukutellut ja jokainen tuntui olevan aivan onnessaan. Osittain tämä varmasti johtui vain ulkopuolisista ohjaajista ja arjesta poikkeavasta jännittävästä toiminnasta, mutta pelien jälkeenkin näkyneet vaikutukset todistavat draamaprojektin tavoitteiden täyttyneen.

”Ryhmähengi ja vuorovaikutustaidot selvästi kasvoivat projektin aikana, tämä luokka tarvitsisi enemmänkin samanlaista toimintaa.”

-Opettaja

Opettajat olivat myös kiinnostuneita järjestetäänkö samanlaista toimintaa enemmänkin ja miten itse voisi lähteä järjestämään kevyempiä liveroolipelejä koulumaailmassa. Heidän mielestään tällainen toiminta on tärkeää ja etenkin hahmoihin uppoutuminen ja niissä yhteistyössä toimiminen opettaa paljon lapsille.

“Jäi kauheen hyvä mieli!”

-Opettaja

### 6.3 Projektiryhmän palaute

Projektin tuotantoryhmän kanssa käytiin jokaisen larpin jälkeen havaintoja läpi vapaasti keskustelemalla. Ryhmällä oli hyvin vaihtelevasti kokemuksia lasten kanssa työskentelystä aiemmin ja osa ei ollut tutustunut ryhmiin etukäteen, vaan osallistuivat ainoastaan pelien toteuttamiseen. Yhteen peliin

osallistui myös ulkopuolinen kokenut liveroolipelaaja, joka halusi tulla mielenkiinnosta seuraamaan projektiamme. Hän osallistui peliin pelaamalla yhtä pelinjohdon hahmoista, toisessa pelissä leiriin saapunutta roistoa.

Tuotantoryhmän huomiot liittyivät paljon lasten larppaamiseen ja itse pelin järjestämiseen heidän ollessa itsekin larppaajia. Ensimmäisestä pelistä huomattiin, että lapsille pitää vetää hyvin selkeät säännöt ja pelissä he toimivat parhaiten, kun heille tarjoo tapahtumia joihin reagoida. Tämä pitikin lasten mielenkiintoa yllä ja aistit koko ajan valppaana, kun taas rauhallisemmissa kohdissa heillä oli mahdollisuus ratkoa juonia ja keskustella keskenään.

Ensimmäisessä pelissä tyttöjen ja poikien kahtia jaottelu oli hyvin selkeä poikien mätkiessä metsän otuksia ja toisiaan miekoilla ja tyttöjen keskittyessä pulmien ratkomiseen. Toisessa ja kolmannessa pelissä sukupuoli- ja kauma oli näiden kahden elementin välillä kuitenkin tasaisempi ja yhteistyötä tehtiin avoimesti kaikkien kanssa. Kahdessa jälkimmäisessä pelissä näkyi myös lasten heittäytyminen rooleihinsa aivan eri tavalla. He loivat hahmojen välille konflikteja ja selvittivät niitä, pyysivät toisiltaan apua ja käyttivät mielikuvitustaan.

Peliä rakennettiin oma-aloitteisesti silloin kuin muuta tekemistä ei ollut, esimerkiksi juoksemalla parantajan luo leikisti taistelussa tai kompastumisen seurauksena loukatun käden kanssa ja pyytämällä parantamaan. Sääntöjä noudatettiin ja toisia kunnioitettiin. Tältä osin tulokset olivat mielenkiintoiset, sillä ennakkotietojen perusteella olisimme odottaneet eri ryhmien tulevan parhaiten toimeen keskenään. Nyt haasteellisimmaksi koettu luokka oli se, jossa kannustava ja positiivinen yhteishenki näkyi parhaiten. Syytä tähän on vaikea alkaa tulkitsemaan tietämättä luokan sosiaalisesta rakenteesta enempiä kuin kevään aikana opitun, mutta levottomuus normaalissa koulutyössä saattaa johtua vaikka aktiivisista lapsista koostuvan ryhmän turhautumisesta paikoillaan istumiseen ja turhautumisen purkamisesta toisiin.

Lapset kuitenkin näyttivät kaikkien mielestä olleen innoissaan pelistä ja jakoivat olla roolihahmoissaan koko pelin ajan. Jonkun verran esiintyi ”offaamista”, eli omana itsenään hahmon ulkopuolella olemista, kun kysyttiin esimerkiksi mikä hahmon nimi olikaan tai kuka osasikaan korjata elokoneita. Tämä on kuitenkin todennäköisesti lapsille tuttu tapa roolileikeistä, joissa asioita selitellään ja varmistellaan jatkuvasti roolin ulkopuolella, esimerkiksi ”tää menis nyt kauppaan, tuleeks se mukaan”. Suurin osa asioista tehtiin kuitenkin pelin sisäisesti, in-game, ja vain pieniä yksityiskohtia varmisteltiin sääntöjen mukaisesti nyrkki otsalla merkinä siitä, että ei olla hahmoissa sillä hetkellä.

## 7 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäytetyö osoitti, että liveroolipelin voi toteuttaa lasten kanssa koulussa isommassakin ryhmässä ja että menetelmän avulla on mahdollista vahvistaa lasten sosiaalista vuorovaikutusta ja ryhmähenkeä. Opinnäytetyön keskeisimmät tulokset ja johtopäätökset on tiivistetty Liitteessä 7 esitettyyn taulukoon. Tässä luvussa käyn näitä läpi.

Projektin edetessä huomasi selvästi, että lapset oppivat paljon uutta monella eri saralla. Oman hahmon suunnittelu ensin paperille ja sitten oikeaksi eläväksi hahmoksi oman ilmaisun sekä vaatteiden ja asusteiden avulla oli paljon antava prosessi. Tässä vaiheessa lapsista huomasi esimerkiksi kädentaitojen ja luovan ongelmanratkaisun kehittymisen, joskin loppua kohden huomasi lasten alkavan myös muotoutua ryhmänä pelin mukaisesti. Esimerkiksi solaareja pelaavat tekivät yhdessä asujaan ja louhot istuivat omassa nurkassaan panssareidensa parissa.

Pelissä puolestaan jo aiemmin päätään nostanut sosiaalisten taitojen kehitys veti aimo harppauksia eteenpäin. Lapset tekivät yhteistyötä, ottivat kontaktia toisiinsa ja ratkaisivat yhdessä haasteita, iloitsivat onnistumisista ja oppivat tärkeitä sosiaalisia taitoja siinä sivussa. Näistä parhaat onnistumiset saatiin, kun pelinjohdon hahmo johdatti lapset suoraan moraalisten kysymysten äärelle ja heidän piti tehdä nopeita päätöksiä siitä, miten menetellään. Oli hienoa nähdä, miten lapset lähtivät heti miettimään ratkaisuja, syitä ja seurauksia, hyviä ja huonoja puolia, eikä heillä ollut pienintä aikomustakaan kääntyä aikuisten puoleen ja kysyä heiltä neuvoa.



Kuva 65. Myös metsästä seikkailijoiden kimppuun hyökänneille otuksille tarjottiin apua.

Ihminen on psykofyysissosiaalinen kokonaisuus ja draamakasvatuksen kautta tullut kehitys kaikilla näillä osa-alueilla näkyi projektin aikana. Li-veroolipelaaminen sen menetelmänä antoi lapsille työkaluja ilmaista ja ymmärtää omia ja muiden tunteita, kehittää omia empatia- ja ryhmätyötaitoja, sekä tutkia erilaisia ilmiöitä. Erityisen tehokasta tämä oli siksi, että kaikki tämä pystyttiin tekemään turvallisesti roolihahmosta käsin, joka antaa luvan heittäytyä täysillä mukaan ilman oman henkilökohtaisen itsensä rajoituksia ja pelkoja toisten reaktioista.



Kuva 66. Iloa ja auringonpaistetta pelin loputtua.

Olenainen osa draamaa onkin tutkia itseään ilman reaali maailman kahleita ja omien olosuhteiden, sekä yhteiskunnan tuomia rajoituksia. Roolihahmossa voi puhua mistä tahansa, tehdä kuinka hulluja päätöksiä tahansa ja nähdä niiden seuraukset suoraan edessään. (Helske & Ukkola 1994, 222, 224.) Se auttaa keskittymään ympäristöön ja ympärillä oleviin intensiivisesti ja tekemään havaintoja syy-seuraussuhteista ja ihmisten reaktioista erilaisiin tilanteisiin – juuri niitä asioita, joita 10 – vuotiaan lapsen kehitykseen kuuluu.

Kymmenvuotiailla myös luokkahengen rakoilu saattaa alkaa näkyä sisäpiirien ja valtaroolien muodostumisen, sekä oman hyväksynnän hakemisen myötä. Draamatyöskentely ehkäisee tällaisia kiusaamistapauksiin johtavia konflikteja tarjoamalla muusta koulutyöstä poikkeavaa toimintaa, jossa ryhmät ja roolit sekoittuvat ja side toisiinsa vahvistuu. Rooleissa voidaan kehittää sosiaalisia taitoja, kuten kommunikointia ja empatiaa ja samalla ryhmän keskinäinen yhteenkuuluvuuden tunne kasvaa. (Toivanen 2007, 10.)

Draamatyöskentelyn onnistumiseen vaikuttaa suuresti sopiva ilmapiiri, jota tässäkin projektissa valmisteltiin kertomalla lapsille innostavasta, uudesta maailmasta, joka olisi kevään ajan heidän yhteinen leikkikenttensä. Yhdessä tehty draamasopimus loi raamit tälle leikkikentälle ja valmistautuminen peliin kasvatti pikkuhiljaa innostusta peliin valmistellen lapsia monin

harjoittein roolihaamoon hyppäämiseen ja sen kautta oppimiseen mahdollisimman monipuolisesti ja syvällisesti. Luokkien aiemmasta yhteishengen tasosta ja hierarkiasta välittämättä loimme alusta alkaen pohjaa lasten tasa-arvoiselle asemalle pelissä, jossa ryhmän sisäinen suhtautuminen toisiin olisi mahdollisimman kannustava ja kommunikaatio neutraalia, jotta saimme luotua kaikille samat lähtökohdat peliin ja luotua yleisen luottamuksen ja turvallisuuden tunteen. (Leskinen 1994, 111.)

Hedelmällisimmillään tällaiset lähtökohdat johtavat ryhmän jäsenten väliin ”kaveria ei jätetä” – mentaliteettiin, jossa ratkaisuja pohditaan yhdessä, kysellään aktiivisesti kaikkien mielipiteitä ennen päätöksiä ja hyödynnetään kaikkien vahvuuksia parhaalla mahdollisella tavalla yhteisen hyvän vuoksi. (Piekkari 1995, 156.) Kun koetaan täydellistä jäsenyyttä ryhmään, kaikki tuntee olonsa arvostetuksi ja tarpeelliseksi, joka luo puitteet ilmaisun ja heittäytymisen vapauteen, joka puolestaan antaa mahdollisuuden oppimisen iloon.



Kuva 67. Kiireelliset päätökset tiukoissa tilanteissa vaativat kommunikointia toisten kanssa ja perusteltuja mielipiteitä.

Pitkällä aikavälillä tällaisen ryhmän toiminta kehittää sosiaalisia taitoja monella saralla. Lapsilla kasvaa valmius työskennellä erilaisissa ryhmissä yhteisten päämäärien eteen ja he oppivat ratkomaan konflikteja kypsällä tavalla, sekä kuuntelemaan toisiaan. (Vähänikkilä 1995, 130.) Parhaimmassa tapauksessa, kun tällainen tila saavutetaan draamakasvatuksen myötä, se jatkuu lasten koulussa ja arjessakin. Tilan ylläpitäminen ja kehittäminen vaatii toki lisää työtä, mutta kun pohja tällaiselle käyttäytymismallille on luotu ja lapset ovat huomanneet sen toimivaksi, se ei ole kovinkaan vaikeaa.



Luokkien lapsilla onnistuminen tässä näkyi erityisesti toisessa ja kolmannessa pelissä, joissa lapset pelasivat hyvin yhteisten päämäärien saavuttamiseksi ja keskustelivat tarkasti ennen kuin tekivät päätöksiä siitä, miten tilanteessa menetellään. Ensimmäisessä ryhmässä puolestaan osa lapsista ryhtyi suin päin toimintaan sen enempää miettimättä, mutta osittain tämä johtui asioista, jotka olisi pitänyt ohjaajana ottaa paremmin huomioon ja ohjeistaa vielä selkeämmin. Tämä todistaa vain sen, että ohjaajan pitää olla tämän kaltaisissa projekteissa erittäin tarkkana ja ohjata tilanteita tehokkaammin tavoitteiden suuntaan, toki jättäen lapsille useita mahdollisia reittejä päämäärän saavuttamiseksi.

Liveroolipelaaminen draamakasvatuksen menetelmänä ja sosiaalisen kehityksen tukena toimii tavoitteiden mukaisesti. Larpeissa pelaaja kokeilee erityyppisiä identiteettejä ja muovaa niitä pelin edetessä tilanteiden mukaisesti. Hän myös näkee ja kokee miten oman hahmon identiteetti vaikuttaa muiden hahmojen identiteetteihin ja voi näin reflektoida omaa hahmoidentiteettiään. Oppejaan hän pystyy hyödyntämään oman elämänsä sosiaalisissa tilanteissa myöhemmin; kun kerran on jotain kokeillut, rooli tai hahmon tietty toimintamalli on helppo vetäistä päälle uudelleen ja tarpeeksi käytettynä ne saattavat luoda toimintamalleista jopa pysyviä. Kun oppii ilmaisemaan itseään vapaammin, syntyy uskallus olla aito oma itsensä. Peleissä pääsee myös harjoittamaan sosiaalisia taitojaan monipuolisissa tilanteissa. Hyvin monet kokeneet larppaajat kertovat usein nimenomaan sosiaalisten taitojensa lisääntyneen harrastuksen aloittamisen myötä. (Naukarinen 2012)



Kuva 68. Heittäytymistä pelin maailmaan.

Oli kyse sitten liveroolipelaamisesta tai muusta draaman muodosta, se antaa mahdollisuuden kokemuspohjaiseen elämukseen, jossa roolin kautta ymmärretään roolihahmon tunteita, motiiveja ja asenteita, vaikka hahmo olisi täysin päinvastainen, jopa ristiriitainen omaan itseän tai näkemyksiin (Heikkinen 2010, 121.). Tämä puolestaan auttaa ymmärtämään, että maailma ei

ole mustavalkoinen. Kaikilla on inhimillinen puolensa ja kaikilla päätöksillä ja toimilla monia näkökulmia. Kun huomaa, että absoluuttista oikeaa ja väärää tapaa toimia ei ole, se lisää uskallusta toimia omassakin elämässä ja kasvattaa suvaitsevaisuutta muita kohtaan. Kun pääsee näkemään erilaisia tilanteita omasta henkilökohtaisesta näkökulmastaan, se on avain erilaisuuden ymmärtämiseen.



Kuva 69. Vihjeiden tulkitsemista.

Tämä on varhaisnuorelle tärkeä taito, kun he alkavat katsoa maailmaa kriittisellä silmällä, tuoden omia mielipiteitään esiin ja vaatimaan oikeuksiaan. Ilmaisun kautta muodostuu pikkuhiljaa taitoja tulkita ja analysoida toisten toimintaa ja ilmaisua, mutta samalla tavalla myös omaa toimintaa. Nämä kaikki kehittävät itseluottamusta onnistumisten kautta, kun asioita tuodaan aktiivisesti esille ja nähdään niiden positiivinen vaikutus muihin ihmisiin ja olosuhteisiin. (Toivanen 2007, 10, 18.) Tämä puolestaan on lähtökohta onnistuneeseen sosiaaliseen kehitykseen ja sosiaalisiin suhteisiin.

Liveroolipelaaminen menetelmänä sopi luonnollisesti osaksi alakoulun opetusmenetelmiä ja se oli lapsille mieluista, koska heidän ikäisilleen toiminnan kautta oppiminen on luonnollisinta. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto n.d.) Lapsuuden roolileikkien kautta he ymmärsivät heti mistä on kyse, eikä liveroolipelaaminen paljon lasten roolileikeistä eroakaan. Lasten kasvaessa aikuisiksi teemat ja tarinat saattavat vakavoitua ja synkistyä, mutta edelleen tavoitteena on tutkia erilaisia rooleja ja ilmiöitä oman kehonsa, mielensä ja kaikkien aistiensa läpi suodatettuina.



Kuva 70. Vartiovuorossa elokoneen kanssa.

Liveroolipelaamista voisi integroida enemmänkin menetelmänä eri oppiaineisiin, mutta tämä vaatisi tiivistä yhteistyötä opettajien kanssa koko lukuvuoden ajan. Tämän hetken yhteiskunnallisilla resursseilla tämä tuntuu varsin utopistiselta ajatukselta, mutta ei täysin mahdottomalta, joskin ohjaajan

pitäisi miettiä tarkasti missä mittakaavassa pystyy toimintaa toteuttamaan sekä omien, että luokan ajallisten resurssien valossa.

Menetelmässä näkyi hyvin monien osa-alueiden yhdistäminen yhdeksi isoksi kokonaisuudeksi. Lapset oppivat tietoja ja taitoja motivoivalla tavalla, heillä oli selkeä syy miksi heidän piti selvittää jokin yhtälö tai valmistaa kangassuikaleista hame; näitä tarvittaisiin vielä oikeasti pelissä, niille olisi selkeä tarve lähitulevaisuudessa. Opitut taidot nähdään hyödyllisinä, kun niitä tarvitaan konkreettisissa tilanteissa, eivätkä ne ole pelkkiä pakotettuja laskutoimituksia matematiikan vihossa arvosanan tavoittelemiseksi, koska oppivelvollisuus niin määrää.

Oppimisesta tulee hauskaa ja se kannustaa luovaan ongelmanratkaisuun myös vaikeammin motivoitavia oppilaita. Lisäksi hahmoissa toimiessa saa vapauden luokan sosiaalisista jo muodostuneista kuvioista, kun voi heittäytyä tarinaan ja tarinan kautta oppimiseen aivan eri tavalla mukaan. Useimmiten leikin varjolla negatiiviset suhtautumiset toisiin unohtuvat, kun keskitytään tärkeän asian selvittämiseen, johon tarvitaan kaikkien panostusta.

Sitäkin tärkeämpänä lapset oppivat korvaamattoman tärkeitä sosiaalisia taitoja, johon nykypäivän koulumaailmassa ei ole resursseja panostaa ja se näkyy jälkepäin hyvin rankkoinakin tapauksina, joissa on satutettu itseä tai muita yksinäisyyden, pitkään jatkuneen kiusaamisen tai empatiakykyjen puutteen vuoksi. Liveroolipelaamisen käyttäminen alakoulussa opetusmenetelmänä vähentäisi näitä tapauksia huomattavasti.

## 8 POHDINTAA

Menetelmän ehkä suurin haaste on käytettävissä olevat resurssit, johon törmäsimme tässäkin projektissa useasti. Opetustyö on tiukkaa aikatauluissa pysymistä ja tavoitteiden saavuttamista, eikä asiaa auta yhtään yhä suurenevat ryhmäkoot. Larppaamisen käyttäminen opetustyön ohessa vaatii lisää työtunteja, joita opettajalla ei välttämättä ole. Sen vuoksi menetelmä vaatisi melkein pä ulkopuolisen ohjaajan opettajan työparina. Ohjaaja voisi olla esimerkiksi iltapäivätoiminnan ohjaaja, mikäli ulkopuolista asiantuntijaa on muuten haasteellista saada koululle koko vuodeksi. Opettajille voisi myös kerätä menetelmän pienimuotoisempaan käyttöön valmiin oppaan, jota käyttää opetuksensa ohessa. Tässä projektissakin suurin osa ajasta meni siällön luomiseen tyhjästä, kun valmista materiaalia ei ollut.

Toisin kuin pelättiin, lapsilla ei ollut mitään ongelmaa pitää mielenkiintoa projektia kohtaan yllä, vaikka se kestitkin puolisen vuotta ja ohjauksia oli harvakseltaan. Sisäänrakennettu prosessin tuottaminen yhdessä oppilaiden, opettajien ja pelin järjestäjien kanssa antoi vapauksia kaikin puolin muuttaa ja kehittää projektia toivottuihin suuntiin sen edetessä. Lapset oppivat samalla kärsivällisyyttä ja sitä, että asioiden eteen täytyy tehdä suunnitelmallista työtä. Jatkossa liveroolipelaamista voisi integroida vielä tehokkaammin ja laajemmin osaksi alakoulun opetussuunnitelmaa.

Lapsille järjestettävistä liveroolipeleistä opittiin myös paljon, joka oli yksi tavoitteeni tässä tutkimuksessa. Minulla on aikaisempaa kokemusta sekä

lasten kanssa työskentelystä että liveroolipelien järjestämisestä, mutta näitä kahta en ollut ennen yhdistänyt. Omat haasteensa toi koulumaailma, joka projektiympäristönä oli vieras ja yllätti joustamattomuudellaan monessa kohtaa. Tärkeimmät esille nousseet opetukset lasten liveroolipelaamisessa olivat, että lapset eivät tarvitse kovin pitkää ja monimutkaista hahmoa ja he toimivat ennemmin reaktiivisina kuin aktiivisina pelaajina reagoiden heille tarjottuihin tapahtumiin ennemmin kuin luomalla itse peliä.

Lasten reaktiiviseen toimintatapaan todennäköisesti vaikuttaa se, että Astraterra oli heidän ensimmäinen pelinsä. Pelikokemuksen myötä myös uskalus luoda itse peliä ja heittäytyä täysillä tarinaan mukaan kasvaa. Pelaajat kehittävät hahmojaan tehokkaammin pelatessaan ja lähtökohdaksi riittää hyvin lyhyt ja selkeä hahmo, maksimissaan puolen sivun mittainen. Myös hahmojen välisiin konflikteihin lasten oli vaikea tarttua. Konfliktitilanteisiin reagoitiin voimakkaammin, kun uhka tuli ulkopuolelta, ja lapset neuvottelivat miten tilanteessa toimittaisiin. Ongelmanratkaisu, mysteerit, taistelut, haavoittuneiden hoitaminen ja muu toimintapainotteinen sai eniten hyvää palautetta lapsilta.



Kuva 71. Konfliktitilanteita päästiin harjoittelemaan peleissä runsaasti laittamalla lapset kiperien kysymysten äärelle.

Opinnäytetyö ja siihen sisältynyt liveroolipelien järjestäminen olivat kaikin puolin pitkä ja uuvuttava, mutta äärimmäisen palkitseva projekti. Matkalla koko projektiryhmä oppi paljon ja tutki innokkaasti erilaisia toimintamalleja menetelmälle, iloitsi lasten oivalluksista ja pääsi näkemään lähietäisyydeltä yhteistyön voimaa sekä omassa tiimissä että lapsien seikkailuilla

Astraterran maailmassa. Intensiivisin vaihe projektista kesti alle puoli vuotta, mutta joitain valmisteluja tehtiin jo muutamaa kuukautta aiemmin ja tutkimustulosten saattaminen tähän lopulliseen muotoonsa kesti vuoden verran.

Luetun tiedon ja haastatteluissa saatujen tietojen loksahdaessa yhteen alkuaikojen kanssa halu tutkia asiaa vielä syvällisemmin kasvoi. Haasteeksi muodostuikin pysyä aiheen rajojen sisällä, kun olisin halunnut jo lähteä kehittämään menetelmää osaksi laajempia opetussuunnitelman kokonaisuuksia. Tutkimusosuuksien toteuttamisesta opin vielä sen, että lapsilta olisi voinut saada vielä laajempaakin palautetta, jos heidän kanssaan olisi järjestänyt yksilöhaastatteluja. Monet eivät pelin jälkeisessä väsymyksessään tai muuten vain luonteeltaan arempina sanoneet debriefeissä kovin paljoa. Tämän projektin puitteissa lasten haastatteluille kahden kesken ei kuitenkaan ollut enää aikaa. Havainnointi ja etenkin valokuvien ottaminen peleistä havaintojen tueksi olivat erittäin toimivia tapoja tutkia asiaa.

Itse opin opinnäytetyön ja projektin myötä lisää aiheista, jotka ovat muodostuneet opintojeni myötä tärkeäksi mielenkiinnon kohteekseni. Olen kolmen vuoden ajan opiskellut liveroolipelaamista ja sen monia muotoja lukuisista julkaisuista sekä käynyt aiheeseen liittyvissä seminaareissa ja tapahtumissa. Niiden myötä opin kasvatuksellisesta liveroolipelaamisesta ja terapeutin ohjaustoiminta pääaineenani kiinnostuin heti sen soveltamisesta. Olen usein ollut myös todistamassa miten draamakasvatuksen menetelmillä voidaan vaikuttaa sosiaalisten taitojen kehitykseen. Draamakasvatus loikin tärkeän teoreettisen perustan opinnäytetyölleni.

Tämän opinnäytetyön ja siihen liittyvän tutkimuksen tekeminen on ollut minulle mieletön matka taas uusiin tiedon syvänteisiin, jotka ovat tähän asti olleet tutkimatta. Tutkimuksia näissä syvänteissä aion jatkaa tulevana vuosina samankaltaisten projektien parissa, joille on jo tilausta muun muassa heti ensi syksyille. Tavoitteeni on tuottaa jossain kohtaa opaskirja opetus-alalla työskenteleville liveroolipelaamisen käytöstä opetuksessa.

Kiitän Kirkonkulman koulun opettajia joustavuudesta ja kaikesta tarjotusta avusta projektissa, oppilaita hienoista muistoista ja etenkin pelinjohtotiimiä, sekä valokuvaajaa, jotka tapansa mukaan venyivät äärimmilleen niin valmisteluissa kuin peleissäkin, antaen silti koko intonsa ja sydämensä tälle projektille alusta loppuun saakka.



Kuva 72. Iloinen pelinjohto viimeisen palautekeskustelun jälkeen. Kiitos Aki Ilola, Miikka Salo, Olga Nisumaa, Miira Oksanen, Saku Kuusela, Jesse "Liskis" Lehto ja kameran takana oleva Reetta Kortelainen, sekä tähtimerien halki ruokaa tiimille kuljettanut Pilar Rautiainen. Olette korvaamattomia!

## LÄHTEET

- Astraterra. 2014. Media. Lehdistötiedote. Viitattu 31.5.2016.  
<http://www.astraterra.fi/media/>
- Balzer, M. & Kurz, J. 2015. Learning by Playing – Larp As a Teaching Method. Julkaistu 4.3.2015. Viitattu 15.5.2016. <https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>
- Draaman opettamisesta. 2016. Edu.fi. Viitattu 19.5.2016.  
[http://www.edu.fi/perusopetus/aidinkieli/ops2016\\_tukimateriaalit\\_suomen\\_kieli/draaman\\_opettamisesta](http://www.edu.fi/perusopetus/aidinkieli/ops2016_tukimateriaalit_suomen_kieli/draaman_opettamisesta)
- Heikkinen, H. 2010. Vakava leikillisuus, draamakasvatusta opettajille. 2.-4. painos. Vantaa: Hansaprint Oy
- Helske, L. & Ukkola, T. 1994. Draamaterapia ja sen käyttömahdollisuuksia. Teoksessa Lehtonen, J. & Tanttu-Knapp, H. (toim.) Draama. Nyt. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksen alalta. Jyväskylä: ER-paino. 220–232.
- Hämeenlinnan kaupunki. 2015. Kirkonkulman koulu. Yleistä.  
<http://www.hameenlinna.fi/Palvelut/Koulut-ja-opetus/Koulut-1-6/Kirkonkulman-koulu/Yleista/> Viitattu 2.4.2016.
- Keltikangas-Järvinen, L. 2010. Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot. Juva: WS Bookwell Oy
- Kurkela, R. n.d. Haastattelutavat. Tilastokeskus.  
<https://www.stat.fi/virsta/tkeruu/04/> Viitattu 20.5.2016.
- Leskinen, E. 1994. Luokkailmasto ja draama. Teoksessa Lehtonen, J. & Tanttu-Knapp, H. (toim.) Draama. Nyt. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksen alalta. Jyväskylä: ER-paino, 101–113.
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto. n.d. Vanhempainnetti. 9-12-vuotias. Viitattu 10.5.2015. [http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu\\_ja\\_kehitys/9\\_12-vuotias/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/9_12-vuotias/)
- Naukkari, T. 2012. Roolipelaaminen nuoren identiteetin kehittäjänä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Peda.net. 2013. Kirkonkulman koulu. <http://peda.net/veraja/tori/hameenlinna/humanistinen/opetuskasvatustyo/kirkonkulma> Viitattu 2.4.2016.
- Piekkari, U. 1995. Draamavalmiuksien kehittäminen esi- ja alkuopetuksessa. Teoksessa Lehtonen, J. & Lintunen, J. (toim.) Draama. Elämys. Kokemus. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksen alalta II. Jyväskylä: ER-paino. 150–168.



Pitkänen, J. 2016. Bullying Minilarp. Edularp Conference Helsinki 2016. 8.3.2016. Helsinki: Aalto Yliopisto.

Pulkkinen, L. 2002. Mukavaa yhdessä, Sosiaalinen alkupääoma ja lapsen sosiaalinen kehitys. Keuruu: PS-Kustannus.

Rantalainen, J. 2015. Kasvatuksellisten roolipelien suunnittelu. X-Con. Mikkeli. 6.-8.11.2015. Otavan opisto. Seminaarin muistiinpanot.

Rantalainen, J. 2016. Data Blitz - Short presentations of edu-larp projects in Finland . Edularp Conference Helsinki 2016. 8.3.2016. Helsinki: Aalto Yliopisto.

Ritokoski, S. 2002. Lapsi ja kaverit. Teoksessa Jokela, E. & Pruuki, H. (toim.) Jo iso, vielä pieni, kouluikäisen lapsen maailma. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy. 59-78.

Rusanen, S. 1995. TIE – Theatre in Education, Teatteritaidetta vai lasten leikkiä?. Teoksessa Lehtonen, J. & Lintunen, J. (toim.) Draama. Elämys. Kokemus. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksen alalta II. Jyväskylä: ER-paino. 23–31.

Suihko, K. 1995. Pedagoginen draama sosiaalisten roolien oppimisen välineenä. Teoksessa Lehtonen, J. & Lintunen, J. (toim.) Draama. Elämys. Kokemus. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksen alalta II. Jyväskylä: ER-paino. 139–150.

Suomen Psykodraamayhdistys ry. 2016. Draama terapeutisena menetelmänä. <http://www.suomenpsykodraamayhdistys.fi/psykodraama-menetelmana/> Viitattu 1.6.2016.

Toivanen, T. 2007. Lentoon! Draama ja teatteri koulussa. 1. painos. Helsinki: WSOY.

Vähänikkilä, R. 1995. Draama on viestintää. Teoksessa Lehtonen, J. & Lintunen, J. (toim.) Draama. Elämys. Kokemus. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksen alalta II. Jyväskylä: ER-paino. 121–138.

Westerlund, H. n.d. Larp.fi. Mitä larppaaminen on? <http://larp.fi/index.php/Main/Larppaaminen> Viitattu 1.6.2016

## KUVAT

Kuvat 1-8. Astraterra. Mediapankki. Viitattu 1.6.2016. Saatavissa <http://www.astraterra.fi/media/>

Kannen kuva: Astraterra. Mediapankki. Viitattu 1.6.2016. Saatavissa <http://www.astraterra.fi/media/>

HAHMOLOMAKE



**ASTRA TERRA**



Nimi:  
Ikä:  
Luokka:

Tuntomerkit:

Luonne:

Harrastukset ja erikoistaidot:

Pelikaveritoive?

Lajitoive:  
Merkitse lajien eteen numerot 1-4,  
joissa 1=toivon eniten ja 4=toivon vähiten

Kimera    Louho    Ihminen    Solaari

Millaisia asioita haluaisit pelata?  
Merkitse sanojen eteen numerot 1-7,  
joissa 1=haluan eniten ja 7=haluan vähiten

Tutkimista	Auttamista
Mätkimistä	Korjaamista
Seikkailemista	Päättämistä
Øleskelua	



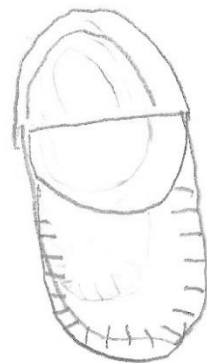
Paperin toiselle puolelle voit kirjoittaa muita toiveita!>

SUUNNITELMAPIIRROKSIA HAHMOISTA

- Saura
- Letteja
- kasvomaalaus raitoja
- eläin suojella
- Siivet tyhliä



- Tyyni
- Lempeä
- Suojelava



Alligaattori, häntä mutta en osaa  
kirittää

nimi:???

ra

H. Rikas pelottava tyyni ei ole  
ei Ruuntee melkein Retään  
Paitsi hyviä kavereita  
Osa olla lempeä mutta  
ei näytä sitä

Sheriffin  
hatten pistooli

Punkko

Rikikoman  
Rilpi

vyö

miekka

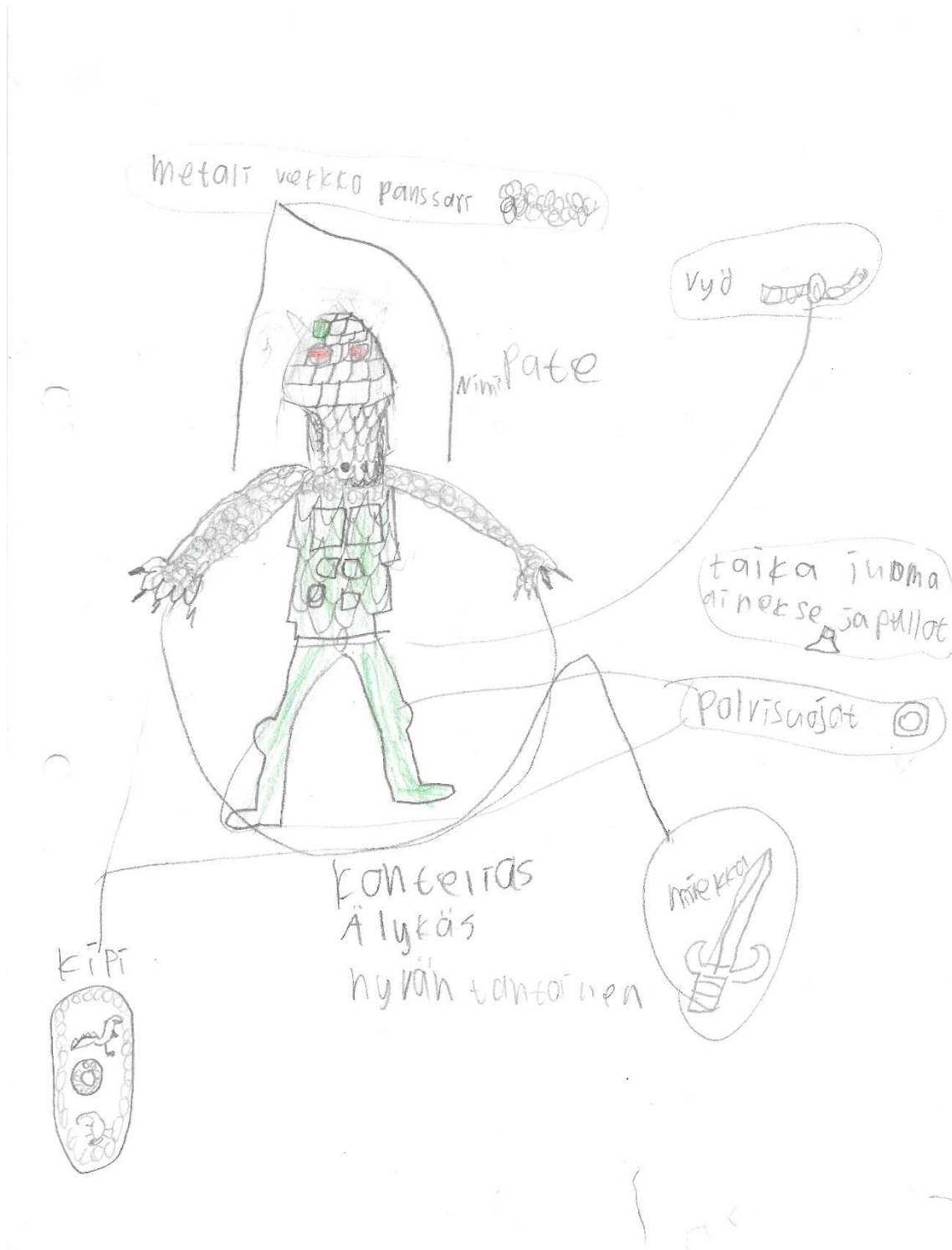
kilpi



MUSTA LEOPARDI:



LUONNE: Luotettava, Rohkea, Kuriton ..



## ESIMERKKEJÄ HAHMOKUVAUKSISTA

Retken alkuasetelma: Tulitte paikalle parisen kuukautta sitten uudesta löytämästänne kaukoportista. Olette kuninkaan keräämä joukkio, jolla on tärkeä tehtävä tutkia lähialueet rikkauksien ja Eteriumin varalta. Nyt alatte olla valmiita keräämäänne tiedon kanssa ja valmiita lähtemään kotiin. Kaukoportti oli hyvin epävakaa teidän saapuessanne paikalle, mutta sen pitäisi kestää vielä sen aikaa että pääsette takaisin kotiin.

Nimi: Pelaaja  
Hahmon nimi: Rianna  
Laji: Solaari  
Tehtävä: Tutkija  
Luonteenpiirteet: Luotettava ja kekseliäs

HAHMO: Olet retkikunnan tutkija, se jolle tuodaan aina kaikki uudet ja jännittävät löydökset nähtäväksi. Sinua on aina kiehtonut Muinaisten aarteet ja jo se, että pääsit kulkemaan tälle matkalle kaukoportista oli jotain mitä olit aina halunnut kokea. Solaarien keskuudessa olet päässyt tekemään paljon tärkeää tutkimustyötä vanhempien tutkijoiden opissa, mutta nyt olet ensimmäistä kertaa kenttätöissä - ja ensimmäistä kertaa omillasi. Sinut lähetettiin tänne vähän kuin todistamaan taitosi ja todennäköisesti sinua odottaa takaisin palatessasi ylennys jos kaikki menee hyvin.

Olette kohdanneet useita vaaroja, mutta olet aina voinut luottaa seurueenne tähtiritarien osaamiseen. Lähinnä olet seurannut sivusta tehden muistiinpanoja vastaantulleista otuksista huudellen tähtiritareille ohjeita mistä suunnasta sinun olisi seuraavaksi aivan pakko päästä otus näkemään, jotta saat luonnoksesi täydennettyä.

Olet retkikunnallesi lojaali, ajattelet aina heidän parastaan, mutta jos kiikarissa on Muinaisten teknologiaa tai taikaesineitä saatat ihan pikkaisen kannustaa retkikuntaa niitä kohti, vaikka se olisi vaarallista. Tai oikeastaan aika paljonkin. Ja varsin äänekkäästi. Eihän mielenkiintoisia esineitä sovi jättää metsään lojumaan. Ja sitäpaitsi täytyyhän tähtiritareillakin tekemistä olla!

Tarvikkeet: Luonnosvihko olennoista

### SUHTEET:

Rosa (Pelaaja) - Ryhmänne lääkintävastaava, joka on vähän väliä märeisemässä sinulle toisten johdattamisesta vaaraan. Senhän takia teillä on lääkäri mukana, että hän voi parantaa teidät jos tietoa hankkiessa tulee mustelma tai pari! Ajaudutte aina toisinaan pieneen sanaharkkaan, jota X kiirehtii usein toppuuttelemaan.

Perttinen (Pelaaja) - Perttinen on toinen retkikuntanne johtajista. Hän on hieman turhan tarkka mitättömistä asioista, mutta tuntuu olevan kiinnostunut tutkimustyöstäsi. Mielestäsi hän on pätevä johtamaan joukkoanne ja tekee useimmiten hyviä päätöksiä.

Rosella (Pelaaja) - Retkikunnan toinen tutkija, jota kiinnostaa olentoja enemmän erilaisten näytteiden kerääminen ja ympäristön tutkiminen. Siksi hän osaakin auttaa sinua jäljittämään olentoja. Juttelette usein keskenänne erilaisista löydöksistä vaikka kuinka pitkään, ettekä edes huomaa ajan kulkua!

006(Pelaaja) - Tähtiritarien kokelas, varmasti vasta ensimmäisellä matkallaan kaikesta näyttämisen halusta päätellen. Ihan mukavan oloinen tyyppi kuitenkin, auttaa sinua välillä jotta saat luonnoksesi piirrettyä.

Monroe(Pelaaja) - Seurueenne yksi Tähtiritareista. Tuntuu olevan hieman jäyhä ja vakava, mutta ainakin hän osaa hommansa.

Lilli (Pelaaja) - Toinen retkikuntanne johtajista ja samalla myös Tähtiritarien johtaja. Teette usein yhteistyötä hänen auttaessa sinua näkemään olentoja kaikista tarvittavista suunnista luonnoksia varten ja usein taistelun jälkeen istahdatte yhdessä keskustelemaan vielä olentojen tarkemmista yksityiskohdista ja käytöksestä. Lilli on hyvä johtaja ryhmälle, koska hän ei turhia pelkää.

Nimi: Pelaaja

Hahmon nimi: Foxy

Laji: Kimera

Tehtävä: Tutkimusmatkailija, pomo

Luonteenpiirteet: Salaperäinen, uskalias, epäilyttävä

HAHMO: Tutkimusmatkat tarvitsevat aina vahvan johtajan, ja sinä olet juuri sellainen. Olet koonnut tämän sekalaisen joukon eepiselle matkalle, tai niin ainakin haluat uskotella itsellesi. Joukkosi pitää sinua selkeästi vähän epäilyttävänä tyyppinä, mutta koska olet johtaja he eivät sano epäilyksiään ääneen. Sinulla puolestaan on omat salaisuutesi, joita et kerro kaikille - olet etäinen tyyppi, joka ei paljoa puhu itsestään. Uskallat kuitenkin heittäytyä mukaan toimintaan etkä pelkää liata tassujasi. Haluat löytää mahdollisimman paljon rikkauksia - ja pitää ne itselläsi. Oletkin aina saaliinjaossa ensimmäisenä mukana ja nappaat taskuusi pikkuesineitä muiden huomaamatta. Mikäli joku huomaa toimintasi ja sanoo siitä jotain, toteat vain kyseessä olevan "johtajan palkka". Et ole kertonut kellekään, että tosiasiaassa tarvitset rahaa perheellesi ja sen takia lähdit ylipäättään koko reissulle mukaan.



SUHTEET:

Myrsky (Pelaaja) retkikunnan tutkija, jonka yltiöpositiivinen asenne ärsyttää sinua

Sisko (Pelaaja) retkikunnan toinen tutkija, jonka pikkutarkkuus ärsyttää sinua

Sasha (Pelaaja) tähtiritari, jota et tunne kovin hyvin

Charlie (Pelaaja) tiedät että hän on rikas ja haluaa pysyä porukassa

Erkki (Pelaaja) mekaanikko, jolta kyselet elokoneista ja muista vempeloista

Rianna (Pelaaja) huomaat että tämä hahmo seuraa sinua koko ajan mutta et anna asian häiritä sinua

Jack (Pelaaja) retkikunnan lääkäri, jolta yrität udella parantamiseen liittyviä salaisuuksia

## MIELIKUVAMATKA

Makaat pehmeällä ruohikolla. Lämmin tuulenhenkäys kulkee ylitsesi ja heinä kutittelee käsivarttasi. Vaistoat, että ympärilläsi on muita, mutta et välitä siitä. Et välitä muusta kuin itsestäsi. Hengität syvään ja annat ajatus-tesi kadota. Olosi on rauhallinen, maa on pehmeä ja ilma mukavan lämmin. Ensimmäiset tähdet ovat alkaneet syttyä taivaalle ja sirkat sirittävät kaukana.

Tunnet kuinka sormenpääsi painuvat viileään maahan. Ne tuntuvat painavilta ja raskailta. Molemmat jalkasi painuvat myös maata vasten, tunnet kuinka painava olo valuu pitkin sääriä ja jatkuu polviin. Jalkasi ovat nyt painavat ja melkein uppoavat maan sisään. Sormenpäidesi paino jatkuu ylöspäin, kohti olkavarsiasi saaden kädet rennoiksi ja painaviksi. Tunnet kuinka selkärankasi ja napasi painuu maahan, hengität syvään. Olkapääsi ovat rennot ja painavat. Olosi on rento, rauhallinen ja mukava. Lopulta raskas olo kulkeutuu kaulaa pitkin päähän ja tunnet kuinka se painuu maata vasten kuin pehmeään tyynyyn. Koko kehosi on nyt rento ja painava, tuntuu että painut pehmeään patjaan sillä niin voimakas on maan vetovoima.

Äkkiä tunnet kuinka paino valuu jaloistasi kuin vesi. Se solisee pitkin vatsaasi ja käsivarsiasi, kevenet hetki hetkeltä enemmän. Kätesi kohoavat pehmeästä maasta, jalkasi kevenevät ja tunnet kuinka paino häviää. Hetkessä olosi on kevyt ja tunnet itsesi lehdeksi, joka makaa maassa odottaen tuulen puhaltavan sen mukanaan. Nousee korkealle taivaalle ja tunnet lentäväsi. Näet allasi koko Astraterran, rikkinäisen kehän joka kiertää aurinkoa. Katseesi tarkentuu Arkadian kuningatarkuntaan ja liidät kohti Fantasian saaristoa. Olosi on rauhallinen ja miellyttävä, laskeudut pehmeälle sammaleelle.

Taivaalla tähdet tuikkivat edelleen ja mietit mihin olet oikein tullut. Puut ovat korkeita ja vanhoja, pienen matkan päässä on niitty. Kävelet niityn reunaan ja henkäiset ihastuksesta. Niityllä käyskentelee kokonainen lauma kauniita yksisarvisia, joiden valkoiset harjat loistavat tähtien valossa. Jatkat matkaasi metsän reunaa pitkin. Äkkiä kuulet musiikkia. Joku soittaa kevyttä säveltä huilulla ja käännyt ääntä kohti. Astelet niin hiljaa kuin kykenet ja tulet toisen, pienemmän aukion luo. Keskellä aukiota istuu kannolla satyyri, lyhyt olento, jolla on pukin jalat ja ihmisen yläruumis. Olennon päässä on pienet sarvet ja sillä on hassu, suippo parta. Se soittaa hilpeää sävelmää huilullaan. Satyyri kohottaa päätään ja huomaa sinut. Hätkähdät sen tummia, metsänvihreitä silmiä. Hetkessä olento on poissa ja seisot jälleen yksin pimenevässä metsässä.

On aika lähteä kotiin. Kohoat taas ilmaan ja katselet allasi levittäytyvää maailmaa. Vielä on paljon tutkittavaa ja opittavaa. Tiedät, että palaat tähän maailmaan vielä joskus. Tuuli vie sinut kauas, kauemmas kuin aikaisemmin ja laskeudut selällesi maahan. Hiljalleen havahdut tuntemaan jalkasi, jotka ovat painuneet vasten viileää lattiaa. Kätesi, jotka puristuvat hiljalleen nyrkkiin. Havahdut omaan maailmaasi, omana itsenäsi. Lasken

hitaasti yhdestä kymmeneen, ja jokaisen numeron kohdalla heräät vähän enemmän.

Yksi. Kipristele hieman varpaitasi.

Kaksi. Puristat kämmenesi kevyeen nyrkkiin.

Kolme. Hengität syvään ja rauhallisesti.

Neljä. Venyttelet jalkasi oikein pitkiksi.

Viisi. Räpyttelet silmiäsi ja tuijotat katon kuvioita.

Kuusi. Ravistelet hiljaa käsivarsiasi ja olkapäitäsä.

Seitsemän. Nostat kädet kohti kattoa ja venyttelet niitä.

Kahdeksan. Avaat silmäsi ja nouset istumaan kyljen kautta kierähtäen

Yhdeksän. Pyörittelet olkapäitäsä ja ravistelet vielä jalkojasi

Kymmenen. Nouset seisomaan ja olet täysin oma itsesi.

Teksti: Olga Nisumaa

DEBRIEFIN HAASTATTELUKYSYMYKSET LAPSILLE

Käydään kierros. Jokainen joka haluaa voi sanoa muutamalla sanalla mitä hahmo pelissä teki.

Mikä oli pelissä erityisen kivaa?

Miltä tuntui olla roolihahmossa?

Millaisia asioita opit kevään aikana ja pelissä?

Mikä oli koko projektin aikana kivointa?

Mitä voisi tehdä seuraavaksi toisin?

## LOPPUHAASTATTELUN KYSYMYKSET OPETTAJILLE

Mikä yllätti sinut?

Mikä tuotti eniten haasteita?

Mikä erityisesti toimi?

Mikä oli erityisen mukavaa opettajan näkökulmasta?

Miten kevään ohjaukset sujuivat mielestäsi?

Miten peli sujui mielestäsi?

Teittekö luokassa kevään aikana Astraterraan liittyviä tehtäviä tai töitä? Oliko niitä voinut olla lisää?

Huomasitko projektin aikana tai pelin jälkeen muutoksia luokan ryhmähengessä tai lasten käyttäytymisessä?

Kannattaisiko samantyyppistä toimintaa tuoda kouluihin lisää?

Mitä siitä kannattaisi pitää ja mitä muuttaa?

Palautetta organisointitiimille?

## TUTKIMUKSEN JOHTOPÄÄTÖKSET

Keskilapsuuden sosiaalinen kehitys	Larpin vaikutukset yksilön kehitykseen	Larpin vaikutukset ryhmän kehitykseen
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Yksilöllisyyden ja oman persoonan kehitys</li> <li>&gt; Itsetunnon kehittyminen</li> <li>&gt; Syvemmät ystävyys-suhteet</li> <li>&gt; Empatiataidot</li> <li>&gt; Sosiaalisten tilanteiden syy-seuraussuhteiden havainnointi ja niistä oppiminen</li> <li>&gt; Roolit luokassa ja ystäväpiirissä</li> <li>&gt; Tärkeää ansaita toisten hyväksyntä</li> <li>&gt; Ulkopuolisuuden tunne mahdollinen</li> <li>&gt; Tunteiden hallinta</li> <li>&gt; Päätösten harkinta ja perustelu</li> <li>&gt; Oikeuksien vaatiminen</li> <li>&gt; Sääntöjen kyseenalaistus</li> </ul>	<p>Motivaatio oppia uutta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Luova ongelmanratkaisu</li> <li>&gt; Ilo oppia</li> <li>&gt; Omien vahvuksien löytäminen</li> </ul> <p>Avoimuus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Vapaus ilmaista itseään</li> <li>&gt; Erilaisuuden ymmärtäminen ja suvaitseminen</li> </ul> <p>Maaailman tutkailu kriittisesti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Omien mielipiteiden esilletuonti perustellen</li> <li>&gt; Oman käyttäytymisen arviointi</li> <li>&gt; Asioiden kokeminen omasta näkökulmasta johtaa suvaitsevaisuuteen</li> </ul> <p>Empatia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Toisten kuunteleminen, huomioonottaminen ja tunteiden ymmärtäminen</li> </ul> <p>Moraali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Syy-seuraussuhteet</li> <li>&gt; Toisten ja oman toiminnan arviointi</li> </ul> <p>Neuvottelu- ja vuorovaikutustaidot</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Toimintatapojen ja käytösmallien arviointi</li> <li>&gt; Reaktioista oppiminen</li> <li>&gt; Esiintymistaidot ja vakuuttavuus</li> </ul>	<p>Ryhmän turvallisuus kasvaa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Tasa-arvo</li> <li>&gt; Vapaus olla oma itsensä</li> <li>&gt; Luova ongelmanratkaisu</li> <li>&gt; Lupa tehdä virheitä</li> <li>&gt; Ei syrjimistä</li> <li>&gt; Ilo oppia</li> </ul> <p>Klikkien ja nokkimisjärjestyksen hajoittaminen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Ehkäisee kiusaamista</li> <li>&gt; Lisää hedelmällistä yhteistyötä</li> </ul> <p>Yhteenkuuluvuuden tunteen kasvaminen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Tavoite pyrkiä yhteiseen hyvään ja parempiin tuloksiin</li> <li>&gt; Yhteisten sääntöjen noudattaminen</li> <li>&gt; Yhteistyön määrän kasvu</li> <li>&gt; Onnellisuus</li> </ul>

Taulukko 1. Liveroolipelin vaikutukset lasten sosiaaliseen kehitykseen