



SAVONIA

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
MATKAILU-, RAVITSEMIS- JA TALOUSALA

MAISEMAN MONET MERKITYKSET - KOTISEUTULAUTAPELI

Lautapeli Nilsin kylästä

TEKIJÄ/T: Monika Komulainen
Sanna Korhonen

Koulutusala Matkailu-, ravitsemis- ja talousala	
Koulutusohjelma/Tutkinto-ohjelma Matkailun koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Monika Komulainen, Sanna Korhonen	
Työn nimi Maiseman Monet Merkitykset- kotiseutulautapeli	
Päiväys	12.12.2017
Sivumäärä/Liitteet	31 + 9
Ohjaaja(t) Tiina Kuosmanen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Seija Nerg, Luontopelit Nature Games	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyö on tehty toimeksiantona, jonka toimeksiantajana toimi Seija Nerg, Luontopelit Nature Games. Opinnäytetyön aiheena on Nilsin kylään pohjautuva lautapeli. Peli on osa itsenäisen Suomen juhluvuoden Suomi 100 -kampanjaa, jossa teemana on "yhdessä". Pelilaudan pohjana on Nilsin kartta, johon on lisätty pelilautamaisia elementtejä. Peli on tehty jatkona jo aiemmin toimeksiantajan tekemään samankaltaiseen Lahteen pohjautuvaan lautapeliin. Toimeksiantaja halusi lautapeliprojektiin mukaan Savonian opiskelijoita auttamaan sisällön, visuaalisen puolen sekä markkinoinnin kanssa. Pelin kehitys aloitettiin vuoden 2017 alussa. Projektin alkuvaiheessa peli-ideaa esiteltiin Nilsissä paikallisille esittelyillalla ja samalla kerättiin kehitysideoita. Pelin toimivuutta on myös kokeiltu projektin eri vaiheissa testipelaamalla kehitysryhmän kesken. Peliin käytiin hakemassa kehitysideoita myös syksyllä Tahkolla pidetystä koulutuksesta, jonka aiheena oli tarinallistaminen.</p> <p>Teoriaosuudessa käsitellään tuotekehitystä, prosessityöskentelyä ja sen eri vaiheita. Lautapelin kehityksessä korostuu tuotteen testaaminen kehityksen eri vaiheissa. Yhtenä osana teoriaa on tarinallistaminen ja sen tärkeys lautapelin kehityksessä. Lautapelissä tarinat tukevat pelin taustalla olevia arvoja. Teoriaosuudessa kerrotaan myös tuotteen markkinoinnista ja sähköisen markkinoinnin hyödyntämisestä. Nykyaikana on lautapeliä tehtäessä otettava huomioon myös sähköisen markkinoinnin osuus. Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä.</p> <p>Lautapeli luotiin eritoten toimeksiantajan toiveita kuunnellen. Valmiissa pelissä korostuu ulkoilun, koti-seurakauden, yhdessäolon sekä luonnonsuojelun merkitys. Peli on helposti muokattavissa pelaajien osaamisen ja mielenkiinnon kohteiden mukaan. Peliä on tarkoitettu jakaa 100 kpl Nilsin kouluihin, kirjastoon, nuorisotalolle ja kylätaloille.</p>	
Avainsanat lautapeli, prosessi, tuotekehitys, tarinallistaminen	

Field of Study Tourism, Catering and Domestic Services			
Degree Programme Degree Programme in Tourism and Hospitality Management			
Author(s) Monika Komulainen, Sanna Korhonen			
Title of Thesis Maiseman Monet Merkitykset- boardgame			
Date	12.12.2017	Pages/Appendices	31 + 9
Supervisor(s) Tiina Kuosmanen			
Client Organisation /Partners Seija Nerg, Luontopelit Nature Games			
<p>Abstract</p> <p>This thesis was made as an assignment and the client is Seija Nerg, Luontopelit Nature Games. The purpose of this thesis is to create a board game that is based on the town of Nilsjä. The game is part of the celebration campaign of Finland's independence, Suomi Finland 100 where the theme is "together". The board game is made on the map of Nilsjä and board game like features are added on. The game is the continuation to a similar game based on Lahti town made by the client. Savonia students are part of the project to help with the content, visual side and marketing. Development of the game started in the beginning of 2017. The game idea was presented to local people in Nilsjä in the beginning of the project, and ideas for improvement were collected. In different stages of the project, the developer group tested the functionality of the game with test runs. More development ideas were gained in a training event in Tahko in the autumn, where the topic was storytelling.</p> <p>The theoretical part consists of product development, process work and their different steps. Testing the product is vital in different stages of making a board game. Storytelling and the importance of it in creating a board game is another part of the theory chapter. The stories support the values behind the game development. One part of the theory is exploitation of marketing and e-marketing. It is important to take e-marketing into account in modern board game development.</p> <p>The thesis was made as a functional study. The board game was created carefully listening to the hopes of the client. The finished product emphasizes the importance of outdoor activities, love for your home town, being together and conservation of nature. The game is easily modified to fit the player's capabilities and interests. 100 copies of the game will be handed out to schools, the library, youth center and the community centers in Nilsjä.</p>			
<p>Keywords board game, process, product development, storytelling</p>			

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	5
2	PROJEKTI JA TUOTEKEHITYS	6
2.1	Projektin elinkaari- ja DMAIC -mallit	6
2.2	Tuotekehitys	8
3	TARINALLISTAMINEN	9
3.1	Tarinallistamisen perusteet	9
3.2	Tarinankerronta peleissä	10
3.3	Stooripuu -menetelmä	11
3.4	Draaman kaari	13
4	LAUTAPELI KÄSITTEENÄ	15
5	LAUTAPELIN KEHITTÄMINEN	16
5.1	Lautapelin taustaa	16
5.2	Lautapeli projektina	17
5.3	Markkinointi ja sähköinen markkinointi	17
5.4	Tapaamiset ja tuotetestaukset	18
5.4.1	Työryhmän tapaamiset	19
5.4.2	Asukastapaamiset	21
5.4.3	Testipelit	22
5.4.4	Tarinoista todeksi -koulutus	23
5.4.5	Valmis lautapeli	25
6	LOPPUPÄÄTELMÄT JA KEHITYSEHDOTUKSET	28
	LÄHTEET	30
	LIITE 1 ASUKASTILAISUUSTIEDOTE	32
	LIITE 2 TIEDOTE PELIN JULKAISUSTA	33
	LIITE 3 PELIOHJEET	34
	LIITE 4 TARINOITA NILSIÄSTÄ	37
	LIITE 5 TARINOIDEN LÄHTEET	40

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön toimeksiantajana toimii yksityishenkilö Seija Nerg, jonka juuret ovat Nilsissä. Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena oli luoda tuotteena toimiva kotiseutulautapeli Nilsien alueesta kunnioittaen toimeksiantajan toiveita. Lautapeli luotiinkin näin ollen tiiviissä yhteistyössä toimeksiantajan kanssa. Toimeksiantaja on tehnyt vastaavanlaisen projektin aikaisemminkin, joten hänellä oli jo kokemusta lautapelin luonnista. Aiheen saimme matkailun lehtorin Pauli Verhelän kautta, ja se valikoitui meille erilaisuutensa ansiosta.

Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena opinnäytetyönä. Toiminnallisen työn tarkoituksena on auttaa opiskelijoita hyödyntämään ja kritisoimaan oppimaansa käytännön kautta. Se on työelämälähdistä ja kehittää opiskelijaa ammatillisesti. (Vilka ja Airaksinen 2003, 41-42.)

Nilsien kunta sijaitsee noin 55 kilometrin päässä Kuopiosta ja pinta-alaltaan Nilsia on 847,7 km² (Kuopio.fi 2017). Asukkaita Nilsissä on Kuopio.fi (2017) mukaan noin 6 500. Nilsistä löytyy tarvittavat palvelut, kuten esimerkiksi päivittäistavarakauppoja, apteekki sekä pankkipalvelut (Kuopio.fi 2015). Tahkon alue Nilsissä tarjoaa mahdollisuuden urheiluun ja ulkona olemiseen. Alue myös houkuttelee Nilsiaan turisteja ympäri vuoden laskettelurinteillään ja ohjelmapalveluillaan.

Opinnäytetyössä teoreettisesti tärkeimmiksi asioiksi nousivat tuotteistaminen ja tarinallistaminen. Kumpikin teoreettisista aiheista käydään läpi omilla kappaleillaan syvemmin, joiden jälkeen siirrytään itse lautapeliin ja sen toteuttamiseen sekä kehittämiseen.

Teoriaosuudessa käsittelemme ensin projektityöskentelyä ja tuotekehitystä. Sen jälkeen siirrymme tarinallistamiseen, sen perusteisiin ja välineisiin. Tämän jälkeen käymme läpi lautapeliä läpi käsitteenä, lautapeliin historiaa ja niiden kulttuurillista merkitystä. Teoriaosuuden jälkeen syvennymme työmme tutkimusosioon. Tässä osiossa paneudumme projektityöskentelymme vaiheisiin, lautapelin kehittämisprosessiin sekä tuotekehitykseen. Kerromme myös lyhyesti toimeksiantajalle tekemämme nettisivuista sekä Suomi 100 -kampanjan roolista pelin kehityksessä.

Toteuttamisprosessin läpikäynnin jälkeen seuraavana on pohdinta ja kehitysehdotukset. Kotiseutulautapeli on osa Suomi 100 -kampanjaa, ja sen teemat kuten yhdessä tekeminen, luonnon suojeleminen sekä kotiseuturakkaus linkittyvät hyvin yhteen kampanjan teeman ”yhdessä” kanssa. Suomi 100 -kampanja juhlii itsenäistä Suomea, ja tarjosi lautapeliprojektille rahoitusta.

2 PROJEKTI JA TUOTEKEHITYS

2.1 Projektin elinkaari- ja DMAIC -mallit

Projekti voidaan määrittää kertaluonteiseksi tapahtumaketjuksi, jolla pyritään pääsemään luotuun tavoitteeseen. Sillä on rajatut resurssit, kuten rahoitus ja annettu aikaraja jolloin sen tulee toteutua. Projektit voidaan jakaa erilaisiin tyyppeihin, kuten tutkimus-, tuotekehitys-, ohjelmisto-, rakennus-, tapahtuma-, ja suunnitelmien kehittämisprojektiin sekä prosessiteollisuuden ylläpitoprojektiin. (Helsingin yliopisto 2006) Projektit koostuvat useimmiten eri vaiheista, niiden määrä vaihtelee eri mallien mukaan, mutta yleisesti niitä on 3-5. Seuraavaksi esitetään kaksi erilaista jaottelumallia. (Paasivaara ym. 2008, 82.)

Elinkaarimallissa projekti jaetaan kolmeen osaan:

1. suunnittelu- ja aloitusvaihe
2. toteuttamisvaihe
3. päättämis- ja arviointivaihe

Suunnittelu- ja aloitusvaiheessa luodaan pohja projektille, johon tukeudutaan sen muissa vaiheissa. Projektista riippuen voi suunnitteluvaihe olla tarkempi tai suuntaa antava, mutta oleellista on luoda selkeä päämäärä, jota tavoitellaan. Pääasiallisesti ensimmäisessä vaiheessa keskitytään uusien ideoiden luomiseen, olemassa olevien ongelmien analysointiin sekä resurssien ja aikataulun suunnitteluun. Projektia johtaa projektipäällikkö, joka pitää huolen, että projekti toteutuu halutulla tavalla, noudattaen annettua aikataulua sekä resursseja. (Laamanen ja Tinnilä 2009, 25.)

Mitä aikaisemmassa vaiheessa kuullaan myös muita sidosryhmiä (kuten asiakkaita), saadaan lopputuloksesta mahdollisimman onnistunut. On siis hyvä käydä vuoropuhelua kaikkien vaikuttavien osapuolien kanssa pitkin projektia. Tarkkaan rajattu suunnitelma voi projektin edetessä olla haitaksi ja usein onkin parempi, että luoville ideoille jätetään tilaa myös myöhempisiin vaiheisiin. Projekteissa on hyödyllistä luoda projektisuunnitelma, jossa käy ilmi seuraavat asiat:

1. projektin tavoitteet (mitä tehdään ja miksi)
2. projektiryhmä (ketä ryhmään kuuluu, ketä ovat sidosryhmät)
3. toteutussuunnitelma (aikataulu, tehtävät)
4. budjetti
5. ohjaussuunnitelma (tiedottamiskäytäntö, seuranta ja arviointi)

(Paasivaara L. ym. 2008)

Toteuttamisvaiheessa työryhmä kerää aineistoa, käsittelee sen ja tekee lopuksi siitä analyysin (Helsingin yliopisto 2006). Työn edetessä kerättyjä tietoja tarkastellaan kriittisesti ja projektin tavoitteita täsmennetään, jotta lopputuloksesta saadaan tavoiteltuun lopputulokseen sopiva. Myös toteutusvaiheessa kuunnellaan sidosryhmiä, jotta heidän toiveet ja odotukset saadaan täytettyä odotetun mukaisesti. Tätä kautta luovuus pysyy myös osana toteutusta kaiken aikaa, ja kehittäville ajatuksille annetaan mahdollisuus ennen projektin valmistumista.

Päätätamis- ja arviointivaiheessa pidetään huoli, että tavoiteltu tulos on toteutumassa. Tavoite tulee pitää mielessä pitkin projektia, mutta eritoten loppuvaiheessa sen toteutuminen konkretisoituu. Päätätamisvaiheessa oleellista on, että projekti loppuu, ettei projektissa toimiville jää epäselväksi mitä tavoitettiin ja saatiin luotua. Erilaisissa projekteissa tietysti lopetus tapahtuu luonnostaan selvemmin (esim. tuotekehitysprojekti) kuin toisissa. Lopetuksen epäselvyys voi luoda projektissa olleille epävarmuutta ja heikentää innokkuutta jatkossa tapahtuvia projekteja kohtaan. Yksi päätätamisvaiheen päätehtävistä on tulosten hyödyntäminen ja käyttöönotto. Siinä varmistetaan, että tulokset tulevat käytäntöön ja niiden käyttöä hyödynnetään mahdollisimman laajasti. Viimeisessä vaiheessa myös tarkastellaan ja arvioidaan, onko projekti onnistunut ja onko se ollut tarpeellinen. Arvioidessa voidaan kerätä palautetta työryhmältä ja muilta sidosryhmiltä, kuten asiakkailta ja muilta projektiin osallisilta. Näitä tietoja hyödyntämällä voidaan luoda parempaa pohjaa tuleville projekteille, ja parantaa työnlaatua tulevaisuudessa. (Paasivaara L. ym 2011, 93, 94, 151.)

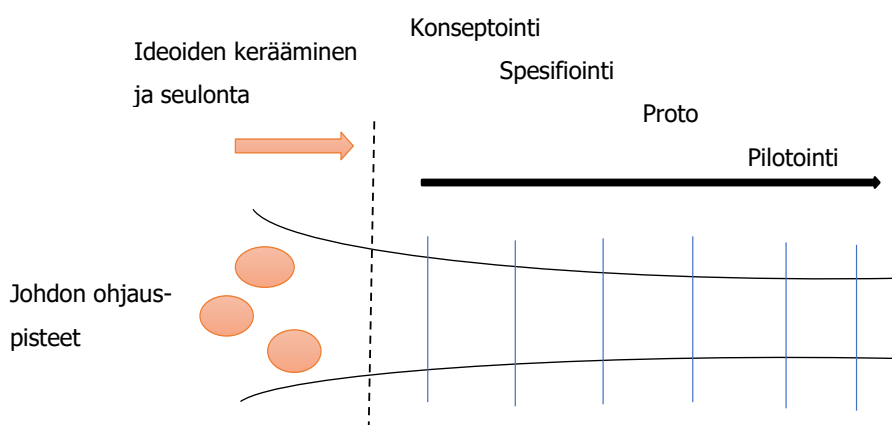
Elinkaarimallin sijaan projektityöskentelyssä on mahdollista käyttää myös prosessinkehitys 6 sigma -mallia, ja eritoten siinä hyödynnettyä DMAIC (Define, Measure, Analyze, Improve, Control) menetelmää. Menetelmässä on viisi vaihetta: Määritä, Mittaa, Analysoi, Kehitä ja Hallitse. Tämä menetelmä auttaa kehittämään tuotetta tai palvelua entistä paremmaksi.

- **Määritä** (Define) vaiheessa tehdään selväksi mitkä ovat tavoitteet ja rajataan prosessi olemassa olevien resurssien mukaan.
- **Mittaa** (Measure) vaiheessa selvitetään mitkä ovat prosessin toimintatavat, jolloin prosessin kehittäminen on mahdollista myös jatkossa. Mitattavat asiat voivat olla esimerkiksi kulut, ajankäyttö ja asiakastyytyväisyys.
- **Analysoi** (Analyze) vaiheessa otetaan selvää mitkä asiat prosessissa tarvitsevat kehittämistä.
- **Kehitä** (Improve) vaiheessa määritellään mitä asioita halutaan muuttaa ja millä tavoin ne toteutetaan.
- **Hallitse** (Control) vaiheessa ylläpidetään tehtyjä parannuksia ja seurataan niiden toimivuutta myös jatkossa.

(Krajewski Lee J. ym. 2016, 71)

2.2 Tuotekehitys

Tuote on ihmisen keksimä ja valmistama asia, joita ihmiset käyttävät ja huoltavat (Hietikko E. 2015, 133). Tuotekehityksessä on tavoitteena kehittää markkinoille lisää arvoa luovia tuotteita ja palveluita. Ne voivat myös vastata asiakkaan tarpeisiin jo olemassa olevia paremmin. Jo olemassa olevia kokemuksia ja tutkimustuloksia sekä teknologista kehitystä hyödynnetään tuotekehityksessä. Sen tehtävänä on muuttaa asiakkaan tarpeet ja toiveet ominaisuuksiksi, spesifikaatioiksi ja toimintamalleiksi. Tuotekehitys on prosessi, jolla luodaan arvoa asiakkaalle. Tämä prosessi koostuu eri vaiheista, alla oleva kuvio kuvaa sitä. (Laamanen ja Tinnilä 2009, 21.)



KUVIO 1. Tuotekehitysprosessi (Laamanen ja Tinnilä 2009, 22).

Vaikka perinteisesti tuotekehitysprosessi yhdistetään fyysisten tuotteiden kehittämiseen, käytetään sanaa myös palveluiden ja muiden immateriaalisten tuotteiden kehittämiseen. Yrityksille tuotekehittäminen on välttämätöntä kilpailukyvyyn ylläpitämiseksi nopeasti kehittyvien tuotteiden ja palveluiden markkinoilla. Tuotekehityksellä luodaan asiakkaille sopivia tuotteita ja palveluita mahdollisimman nopeasti ja tehokkaasti. Markkinointi, logistiikka ja tuotanto ovat tiiviissä yhteistyössä tuotekehityksessä. Joustava yhteistyö näiden yksiköiden välillä varmistaa tuotteen toimivuuden sekä palvelevan lopputuloksen. (Laamanen ja Tinnilä 2009, 21.)

Erialaisten tuotteiden tarjonta markkinoilla on todella laaja, jolloin pienetkin eroavaisuudet tuotteissa erottavat yritykset kilpailijoista. Siksi tuotekehityksessä ei tule pelkästään keskittyä teknisiin ominaisuuksiin, vaan myös ulkonäköön ja käytettävyyteen. (Hietikko 2015, 151.)

Kun luodaan tarkemmin määritelty palvelu tai räätälöity tuote yhdelle tai useammalle asiakkaalle, puhutaan tuotteistamisesta. Tuotteistamalla luodaan uusia tuotteita tai tehostetaan ja olemassa olevien tuotteiden tai palveluiden tuotantoa ja laatua. Tuotteistaminen voi tapahtua muun työn ohessa pienempänä projektina, mutta mittavia muutoksia saadaan aikaiseksi tavoittelehakuilla projektilla, johon panostetaan työtunteja sekä muita resursseja (Jaakkola E. ym 2007, 3-5.) Tuotteistamisessa useimmiten moduloidaan ja standardisoidaan toimintaa. Se helpottaa yritystä sekä markkinoinnissa että myynnissä. (Laamanen ja Tinnilä 2009, 21.)

3 TARINALLISTAMINEN

Tässä osiossa käydään läpi tarinallistamista, sen lähtökohtia, perusteita sekä välineitä. Ensin käydään läpi mitä tarinallistaminen tarkoittaa, ja sen jälkeen esitellään lyhyesti stooripuu-menetelmän sekä tarinaidentiteetin käsikirjan (Kalliomäki 2015). Stooripuu-menetelmän ja tarinaidentiteetin käsikirjan jälkeen käsitellään lyhyesti draaman kaarta, ja sen merkitystä.

3.1 Tarinallistamisen perusteet

Tarinallistamiselle löytyy monia määritelmiä, kun niitä vain vaivautuu etsimään. Partanen (2017, 16) määritteli opinnäytetyössään tarinallistamisen tarkoittamaan palveluiden innovoimista, suunnittelua ja kehittämistä tarinoiden avulla. Kalliomäki (2017; 2013) kuvaili tarinallistamista tarinalähtöiseksi palvelumuotoiluksi. Tämä tarkoittaa sitä, että yrityksen toimintaa ja tuotteita suunnitellaan tarinalähtöisesti. Meretniemen (2016) mukaan tarinallistamisella on tarkoitus luoda samaistumisen tunne ja mahdollisuus samaistumiseen asiakkaan kanssa. Tämä voi tapahtua erilaisia keinoja käyttäen.

Vaikka tarinankerronnasta saattaa ensimmäisenä tulla mieleen leirinuotiot, niin tämä ei suinkaan ole mistä tapa on lähtöisin (Crawford 2012). Tarinankerronta nimittäin liittyy Crawfordin (2012) mukaan vankasti kulttuureihin, ja niiden syntyyn. Kulttuuri muodostuu tarinankerronnan lisäksi muun muassa uskonnosta, tieteestä, kirjoituksista ja visuaalisesta taiteesta (Crawford, 2012). Nämä muodostuvat kielen, sosiaalisen kanssakäymisen, tilan hahmottamisen ja ympäristön kanssakäymisestä. Tarinankertominen onkin kielen ja sosiaalisen kanssakäymisen tulos, ja kielen kehittyessä on tarinankerrontakin kehittynyt. Myös Halunen, Dahmane ja Pietilä (2017, 3) huomauttavat tarinoiden olevan osa ihmisten kasvua, kommunikointia, oppimista ja historiaa. Partanen (2017) mukaan ihmisillä on sosiaalinen tarve kuulla ja kertoa tarinoita. Pellowski (2016) on tehnyt tutkimusta kulttuurin ja tarinoiden yhteydestä, ja vaikka tulokset eivät olekaan tieteellisesti päteviä, voi niistä päätellä tarinoiden ja kulttuurin kulkevan käsi kädessä.

Tarinallistamista koitetaan nykypäivänä hyödyntää melkein kaikilla yrityksen osa-alueilla, aina viestinnästä markkinointiin asti (Halunen, Dahmane ja Pietilä 2017, 2). Digitalisoitumisen ja jatkuvan tietotulvan vastaanottajina olemme alkaneet suodattaa osan "turhasta" tiedosta pois. Sen sijaan mieleemme jää viestit ja tarinat, jotka liikuttavat meitä jollain tavalla (Halunen, Dahmane ja Pietilä 2017, 3). Vaikka tarinat ennen miellettiin saduiksi, käytetään niitä nykyään yhä useammin markkinoinnissa ja viestinnässä (Aaltonen ja Heikkilä 2003, 15). Tämän takia tarinallistamisella on suuri vaikutus markkinoinnin onnistumiseen.

Pine II ja Gilmore (1998, 102) määrittivät elämyksille neljä eri tasoa: esteettinen, todellisuuspakoinen, opetuksellinen ja viihteellinen elämys. Näistä kotiseutulautapeli on tasoltaan todellisuuspakoinen, sillä se vaatii sekä aktiivista osallistumista, että uppoutumista pelaamiseen ja hetkeen. Jos tarina sitoo palvelun palaset tarpeeksi hyvin yhteen, voi tuloksena olla oletettua parempi elämys. Tarinat tulevat luultavasti jatkossakin olemaan suuri osa palvelumuotoilua, sillä kilpailun ollessa muuten tasaväkistä, korostuu pehmeiden arvojen merkitys. Näin ollen asiakkaan tyytyväisyyteen tunnetulla aletaan kiinnittämään enemmän huomiota. (Kalliomäki 2013, 28; Pine II ja Gilmore 1998, 101.)

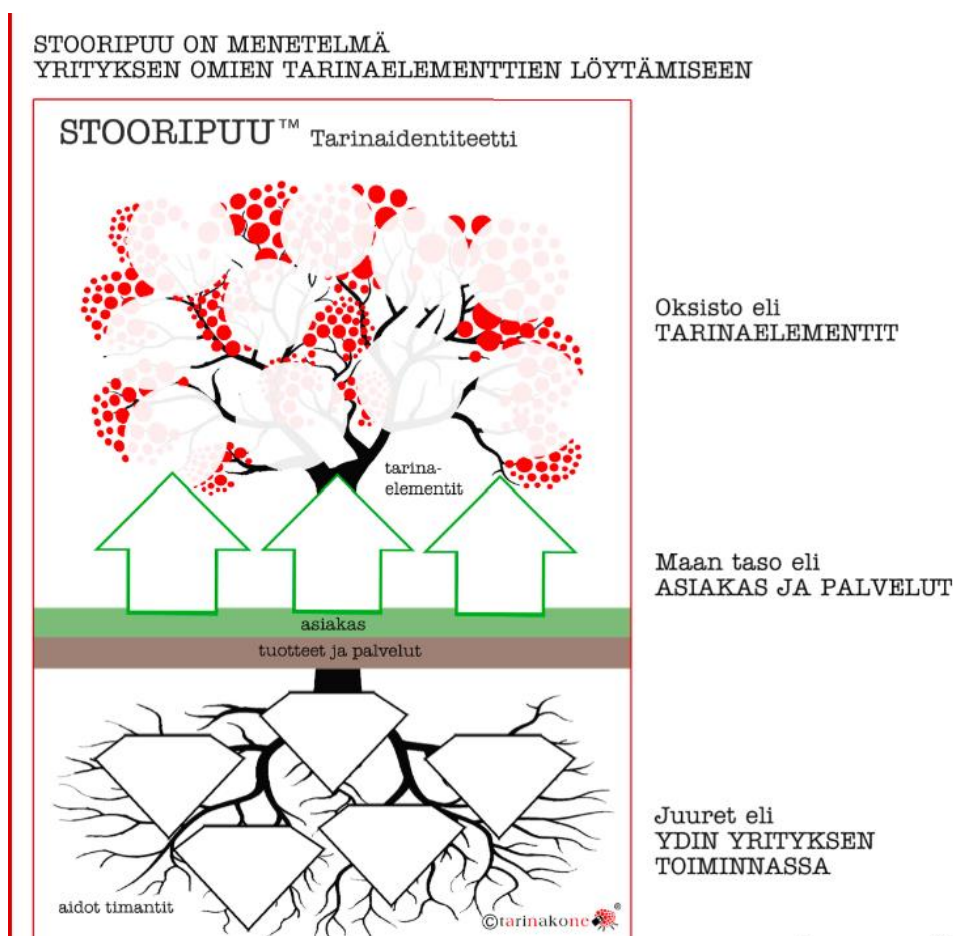
3.2 Tarinankerronta peleissä

Koljonen (2015, 3) vertaili opinnäytetyössään elokuvien ja videopelien interaktiivista tarinankerrontaa. Koljononkin koki toisten tarinoiden vaikuttavan ihmisiin enemmän kuin toisten. Jos tarina on henkilökohtainen, siihen samaistutaan enemmän, mutta lopullisen vaikutelman määrittävät pelaaja itse, ja hänen kokemuksensa ja tekonsa. Lautapelin kehittäessä tämä otettiin huomioon luomalla erilaisia tapoja pelata. Jokainen seurue voi itse valita pelitapansa ja päättää mikä pelissä on haluttu lopputulos. Samoin kuin videopeleissä (Koljonen 2015, 12), myös lautapelissä on vaihtoehtoisia loppuja, joihin pelaaja voi vaikuttaa omilla päätöksillään.

Pelien tarinankerronta eroaa esimerkiksi elokuvien tarinankerronnasta merkittävästi. Elokuviissa tapahtumat johtavat yhteen ainoaan lopputulokseen. Peleissä lopputuloksia ei kuitenkaan ole vain yhtä, vaan pelin kulku muuttuu pelaajien interaktiivisuuden seurauksena. Näin ollen on epätodennäköistä, että pelejä pelataan täysi samalla tavalla kahta kertaa. Näin pelit säilyttävät uutuuden arvonsa, ja niitä jaksetaan pelata useita kertoja. Samaa elokuvaa harvoin jaksaa katsoa montaa kertaa, mutta joka pelikerta eri tavoin päättyvä peli kannustaa pelaamaan uudelleen ja uudelleen. (Koljonen 2015, 12.)

3.3 Stooripuu -menetelmä

Stooripuu -menetelmä (Kalliomäki 2013, 47) on yksinkertainen ja visuaalinen työkalu, joka auttaa tarinaidentiteetin suunnittelussa. Menetelmä auttaa pysymään järjestelmällisenä. Tarinaidentiteetti tarkoittaa yrityksen ydinolemusta tarinamuodossa (Kalliomäki 2013, 41). Se korostaa yrityksen persoonallisuutta ja erottaa yrityksen kilpailijoistaan. Tarinaidentiteetti toimii palvelusuunnittelun tarinallisenä strategiana.



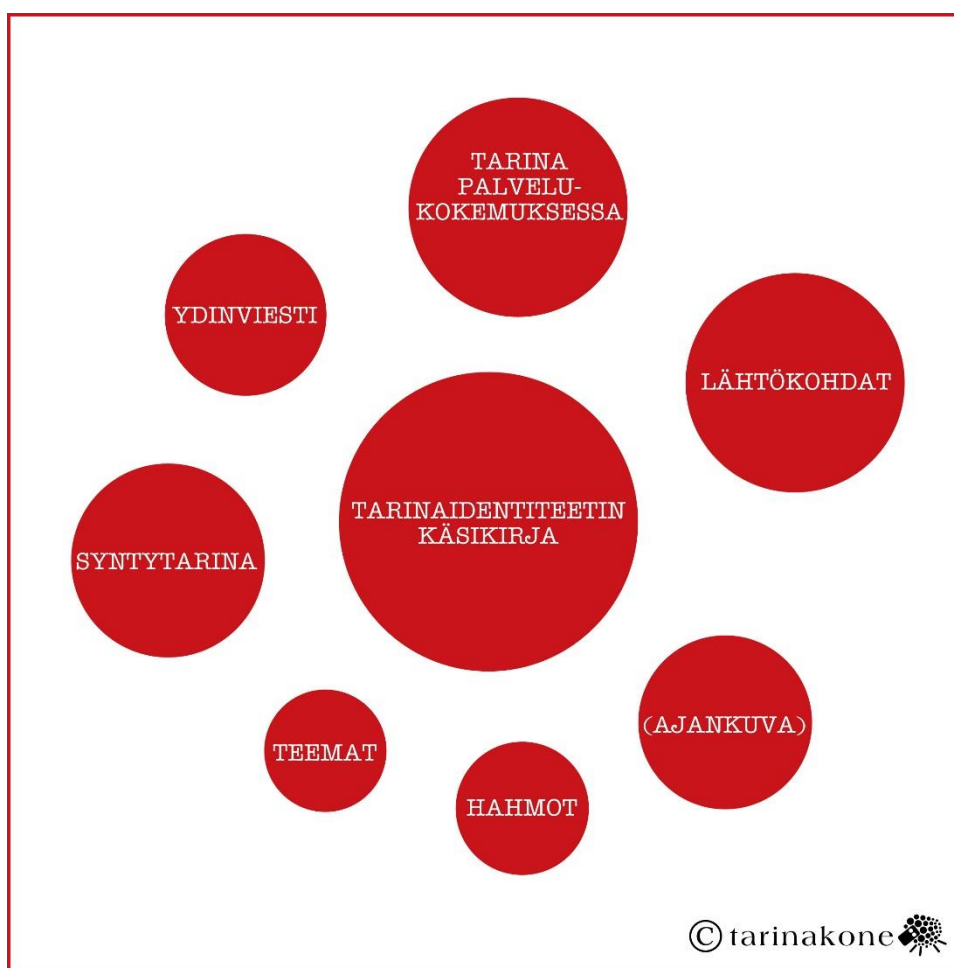
KUVIO 2. Stooripuu (Kalliomäki 2013; 2017).

Stooripuun juuriin (Kuvio 2) tulee yrityksen toiminnalle oleelliset ja tärkeät avainsanat (Kalliomäki 2013, 47). Stooripuun juuria miettiessä käydään läpi kysymyksiä kuten miksi yritys toimii tavallaan, mistä yrityksen sisällä oleva osaaminen tulee. Tämän lisäksi pohditaan yritykselle tärkeitä arvoja ja sitä, miten yrityksen historia vaikuttaa yrityksen toimintaan (Kalliomäki 2013, 47). Tässä stooripuun vaiheessa on tärkeää kiteyttää ja yksinkertaistaa, jottei keskittyminen katoa.

Stooripuun perustasolle (Kuvio 2) täytetään yrityksen palvelut ryhmiteltynä. Tämän jälkeen ylöspäin kulkeviin nuoliin päätetään yrityksen pääasiakaskohderyhmä, sekä kuvaillaan tätä ryhmää hiukan. (Kalliomäki 2013, 47,48.)

Menetelmän oksistoon (Kuvio 2) rakennetaan yrityksen tarinaelementeistä muodostuva miellelytymäkarta (mind map). Kartta vastaa muun muassa kysymyksiin tarinoiden teemoista, hahmoista ja vertauskuvista (Kalliomäki 2013, 48,49). Mielleyhtymäkartan tavoitteena on auttaa hahmottamaan tarinallistamisprosessia paremmin.

Kun stooripuu on saatu valmiiksi, edetään itse tarinaidentiteetin luomiseen ja kehittämiseen. Tarinaidentiteetin tulee näkyä kaikissa yrityksen toimissa (Kalliomäki 2013, 49). Tarinaidentiteetin luomista ja ymmärtämistä varten Kalliomäki (2013, 51) on luonut tarinaidentiteetin käsikirjan (Kuvio 3). Käsikirja on vahvasti tarinalähteinen.



KUVIO 3. Tarinaidentiteetin käsikirja (Kalliomäki, 2013;2017).

3.4 Draaman kaari

Draamasta saattaa tulla ensimmäisenä mieleen teatteriesitykset tai elokuvat. Käsikirjoitukset esimerkiksi elokuvissa ovat useasti suunnitelmia tarinankerronnasta. Jo antiikin ajoilta on ihmisillä ollut käytössä draaman kaari, ja vielä nykyäänkin se on yksi käsikirjoittamisen työvälineistä. Klassisesti draaman kaari on jaettu kolmeen osaan: esittely, syventäminen ja ratkaisu (Kalliomäki 2013, 22-23.) Tarina on siis yksinkertaisimmillaan kertomus, jolla on alku, keskikohta ja loppu (Korhonen ja Korhonen 2012, 190). Esittely luo alussa pohjan tarinalle kertomalla tarinan lähtökohdat, ja alkaa sen jälkeen johdattamaan tarinaa seuraavaan vaiheeseen. Syventäminen jatkaa tarinan juonen eteenpäin vientiä, ja antaa samalla lisää tietoa hahmoista ja heidän ihmissuhteistaan. Tarinan kliimaksin jälkeen alkaa tilannetta selittävä rauhallisempi toiminta (Kalliomäki 2013, 23; Aristotelinen dramaturgia 2011.) Kliimaksi on tarinan juonen huipentuma, jonka jälkeen tarinan tapahtumat alkavat rauhoittumaan loppua kohden. Lisää esimerkkejä draaman kaaren erilaisista rakenteista löytyy elokuvista, televisiosta ja teatterista.



KUVIO 4. Draaman kaari, Freytagin käyrä (Kalliomäki 2013, 26).

Kuviossa 4 näkyy klassinen draaman kaari, jonka kulkua on osittain selitetty aikaisemmin kappa-
leessa. Draaman kaarin on käytännössä sama kuin Aristoteleen, mutta se on vain jaettu viiteen sy-
ventävään osaan (Aaltonen 2003, 63-64). Näin ollen draama jatkuu vielä kliimaksin jälkeen aina peri-
peteiaan asti, kunnes alkaa rauhallisempi laskeva toiminta. Peripeteia tarkoittaa yllättävää muutosta
juonesa.

DRAAMAN KAARI

Ola Olsson



KUVIO 5. Draaman kaari, Ola Olsson (Kalliomäki 2013, 27).

Kuviossa 5 näkyy Olssonin draaman kaari. Kaari on pohjaltaan hyvin samanlainen kuin Freytaginkin
malli draaman kaaresta. Olssonin mallissa vaiheina ovat alkusysäys, esittely, syventäminen, kiihdy-
tys, ratkaisu sekä häivytytys. Lautapelissä draaman kaarta ei ole käytetty toimeksiantajan toiveiden
takia. Hän halusi pelistä draamattoman.

4 LAUTAPELI KÄSITTEENÄ

Nykysuomen sanakirja määrittää sanan ”peli” määrämuotoisena ajanvietteeksi harjoitettavana kilpailuna, eli leikkinä, jossa kortteja, nappuloita tms. käytetään välineinä (Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy 2017).

Lautapelin historia ylittyy esihistorialliselle ajalle. Ensimmäisenä lautapelinä pidetty peli koostuu 49:stä kaiverretusta kivistä. Se löydettiin Turkista Başur Höyükin haudalta ja sen arvioidaan olevan n. 5000 vuotta vanha. Muitakin samankaltaisia pelejä on löydetty myös Lähi-idän alueelta. (Attia 2017.)

Suomessa lautapelit ovat tulleet osaksi kulttuuria, ja etenkin monille ne liittyvät lapsuuteen. Suosituja pelejä ovat olleet *Afrikan tähti*, *Kimble* ja *Monopoli*. Lautapeliä tuotanto keskittyi pitkään lapsiin ja heidän vanhempaisiin. Elintason nousu 1980 -luvulla mahdollisti monien uusien lautapeliä tuomisen markkinoille. Monet pelit pohjasivat kuitenkin tuuriin ja sen takia eivät ole jääneet kovien harrastajien suosikeiksi. Samaan aikaan kehittyi sekä roolipelaaminen että videopelaaminen. Roolipelaaminen toi strategisia taitoja vaativia pelejä markkinoille, mutta roolipelaamista ei pidetty sosiaalisesti kovinkaan arvostettavana. Sen sijaan videopelaamisesta tuli kansainvälisestikin yksi suurimmista viihdeteollisuuden haaroista. Videopelaaminen loi pelaamiselle hyväksyttävämmän stigmaan 1990-luvulle mentäessä. (Keskitalo 2010, 2.)

Videopeliä pelättiin korvaavan perinteisen lautapeliä pelaamisen kokonaan, joten Saksassa alettiin kehittämään lautapelejä, joista olisi vastusta strategisimmille videopeleille. 2000-luvulla julkaistiin lautapelejä, kuten *Carcassonne*, jotka vetosivat sekä rooli-, video-, ja strategiapeliä pelaajiin. Vuosituhannen vaihteen jälkeen alkoivat myös suomalaiset julkaisemaan omia pelejään, entistä enemmän. Alkuun se ei ollut helppoa, sillä Suomen lautapelimarkkinoilla luotettiin enemmän ulkomailla menestyviin peleihin, joista tehtiin käännöksiä. Sen seurauksena moni pelisuunnittelija perusti oman yrityksen ja julkaisi pelinsä sitä kautta. (Keskitalo 2010, 3.)

Lautapeleille ominaisin piirre on niiden sosiaalisuus. Ne tuovat ihmisiä samaan paikkaan ja luovat todellista kanssakäymistä, toisin kuin netissä pelattavat videopelit. Lautapelit ovat pääasiallisesti strategista ajattelua vaativia, kun taas videopelit ovat hyvin toimintapainotteisia. Lautapeliä riippumattomuutta voi pitää myös niiden ominaispiirteinä. Ne eivät tarvitse erillistä laitteistoa (kuten tietokonetta tai konsolia) ja niitä on mahdollista pelata lähes missä vain. Suhteellisen nopea pelattavuus on myös osa lautapelejä. Nopea, taloudellinen ja helppo lautapeliä valmistaminen erottaa ne videopeliä isoriskisistä produktiomaisista tuotannoista. Sen seurauksena lautapeliä aiheet ovat myös usein hyvin irrottelevaisia ja kiistanalaisia. Tästä esimerkkinä *Bilekuosi*, jossa pelaaja käyttää erilaisia päihteitä saavuttaakseen hyvän juhlatunnelman. Lautapeliä avulla on mahdollista käsitellä aiheita, joita ei välttämättä muissa pelimuodossa uskalleta ottaa esille. (Keskitalo 2010, 4.)

5 LAUTAPELIN KEHITTÄMINEN

5.1 Lautapelin taustaa

Toimeksiantajamme on Nilsiästä kotoisin ja asuu nykyiseltään Lahdessa. Hän on halunnut korostaa suomalaisen luonnon tärkeyttä ihmisten hyvinvoinnin ja myös matkailun kannalta. Tämän ajatuksen pohjalta hän on jo kehittänyt lautapelin, jonka pohjana toimii Lahden kartta. Peli on suunniteltu helposti muokattavaksi ja pelaajien osaamisten mukaan sopeutuvaksi. Peli soveltuu siis eri ikäisille, pienistä lapsista aikuisiin.

Karttaa pitkin on laitettu erilaisia reittejä, joita pitkin pelaaja kulkee ja kerää samalla maisemaelämys-, luontoelämys- ja wellamon yllärikortteja. Korttien paikat on mietitty kartassa olevien kohteiden mukaan, esim. kauniissa näkymäpaikassa on mahdollista saada maisemaelämyskortti. Pelissä ei ole yhtä ainoaa voittajaa, vaan voittajia voi olla useita. Voittotapoja on päästä ensimmäisenä maaliin, kerätä eniten kortteja tai vaikka saada suurin silmäluku noppaa heittämällä. Pelissä on haluttu korostaa yhdessä tekemisen tärkeyttä, sekä keskustelemisen taitoa, joten voittaminen ei ole pelissä pääosassa.

Pelin teemoina ovat luonnonsuojelu ja elämänohjeet, joista voidaan keskustella pelin eri kohdissa. Wellamon ylläri -paikalla voidaan esim. keskustella, siitä mitkä asiat on hyvä muistaa, kun kulkee luonnossa. Kun asiasta on keskusteltu saa paikasta kortin itselleen.

Jatkumona Lahteen sijoittuvalle pelille, toimeksiantajamme halusi luoda samankaltaisen pelin kotikyttänsä Nilsiään. Tämän opinnäytetyön aiheena oleva lautapeli on siis tehty Lahti-pelin pohjalta noudattaen samankaltaisia peliohjeita sekä yleisteemaa. Emme siis olleet osana luomassa täysin uutta peliä, vaan olimme osana tuotekehitystä, jossa vanhaa tuotetta kehitettiin eteenpäin.



KUVA 1. Pelikortit.



KUVA 2. Lahti -lautapeli.

5.2 Lautapeli projektina

Pelin kehittäminen aloitettiin vuoden 2017 alussa. Kun lähdimme osaksi projektia, olimme tietoisia, että projektille on saatu rahoitusta Suomi 100 -kampanjan kautta. Pelin malli ja perusidea olivat tiedossa, peli tehtäisiin jatkoksi toimeksiantajan jo tehtyyn lautapeliin. Lisää kyseisestä lautapelistä on myöhemmässä kappaleessa. Tuotteen pääasiallisiksi asiakkaiksi määriteltiin nilsiäläiset, eritoten lapset ja heidän perheensä, sekä vanhemmat ihmiset joilla on paljon tarinoita Nilsiästä. Aikataulua suunniteltiin ja alustavaksi julkaisuajankohdaksi päätettiin syksy. Tiedossa oli, että molemmat meistä olisi kesän ajan harjoittelussa, joten siltä ajalta kehittäminen jäisi vähemmälle. Tärkein tavoite pelin luomisessa oli luoda peli jota ihmiset voivat pelata yhdessä, ja joka synnyttää lisää kotiseuturak- kautta Nilsiää kohtaan.

Toteutusvaiheessa lautapeliä kehittämässä oli meidän lisäksi myös opiskelija, joka avusti pelipohjan ulkomuodon kanssa. Hän kehitti karttapohjaa peliin sopivaksi. Meidän tehtävämme oli luoda pelille sisältöä sekä auttaa markkinoinnissa. Loimme lautapeliä varten kotisivut, joista saa lisätietoa peliin liittyen. Loimme peliä varten myös Suomi 100 -kampanjasivulle pelille oman sivunsa, jonne päivitimme asukastapaamisesta tietoja. Toimeksiantaja markkinoi peliä myös pelin Facebook -sivuilla aktiivisesti. Olimme myös osana markkinoimassa peliä Nilsiässä asukastapaamisessa. Toimeksiantajamme vastasi pelin reitistä ja sen säännöistä, ja meidän tehtävänämmä oli luoda peliin tarinoita Nil- siän kylään liittyen. Autoimme myös teemojen täsmentämisessä ja pelissä esiintyvien hahmojen va- linnassa. Peliä testipelattiin useita kertoja pelin kehityksen aikana, jotta saimme kokonaiskuvan pe- lin toimivuudesta. Projektin kehittyessä aikataulua muutettiin ja pelin valmistumiseksi päätettiin vuo- den loppu.

Peli valmistui joulukuun alussa. Sitä markkinoitiin lähettämällä tiedote Nilsiäen paikallislehti Pitäjäläi- seen sekä Savon Sanomille. Lautapelin tulevaisuutta ajatellen nettisivut ovat hyvänä tukena, jos sii- hen liittyen halutaan laajentaa esimerkiksi liittämällä peliin QR-koodin, joka vie sivuille. Jatkossa pe- lin jakelusta vastaa projektin toimeksiantaja.

5.3 Markkinointi ja sähköinen markkinointi

Lautapelin levittämisessä käytettiin erilaisia markkinoinnin keinoja. Perinteisen markkinoinnin kei- noista projektin alkuvaiheessa Nilsiäessä tapahtuvista asukastapaamisista ilmoitettiin paperisilla tie- dotteilla, tiedote näkyy liitteestä yksi. Samaa tiedotetta jaettiin myös sosiaalisen median kanaviin sähköisenä. Hyödynsimme asukastapaamistiedotteessa toimeksiantajamme jo valmiiksi pelille teke- mää logoa sekä Suomi 100 -kampanjan tarjoamia visuaalisia lähteitä. Asukastapaamistiedotteista saimme hyvän pohjan tulevalle pelin julkaisutiedotteelle, joka lähetettiin Nilsiäen paikallislehti Pitäjä- läiselle ja Savon Sanomille, sekä jaettiin Suomi 100 -hankesivulle. Asukastapaamistiedote näkyy liit- teestä kaksi.

Sähköinen markkinointi on keino, jolla pyritään saamaan yrityksen, tuotteen tai palveluiden tunnettavuutta levitettyä mahdollisimman monelle. Sähköisen markkinoinnin tärkein tehtävä on lisätä löydettävyyttä ihmisille. Iso osa olemassa olevista asiakkaista sekä potentiaalisista asiakkaista etsivät tietoa sekä viettävät vapaa-aikaansa internetissä. (What is online marketing? 2013.)

Sähköisen markkinoinnin eri keinoja ovat kotisivujen luominen, hakukoneoptimointi, sosiaalisen median markkinointi, erilaisten nettisivujen mainostilojen hyödyntäminen sekä sähköpostimarkkinointi (What is online marketing? 2013). Näistä työssä hyödynsimme kotisivujen luomista ja Suomi 100 -sivuja voisi luonnehtia sosiaalisen median markkinoinniksi. Entuudestaan toimeksiantajallamme oli edellistä peliä varten tehdyt Facebook -sivut, joita hän hyödynsi myös tämän työn markkinoinnissa.

Kyseiset sähköisen markkinoinnin kanavat on valittu toimeksiantajan toiveiden perusteella. Toimeksiantaja koki, ettei hänellä ole resursseja ylläpitää maksullisia markkinoinnin kanavia. Käytettäviä kanavia täytyi olla myös mahdollisimman vähän. Mielestämme kanavat ovat oikein valittuja huomioon otettujen tuotteiden kohderyhmän. Instagramin hyödyntäminen olisi mielestämme myös sopinut pelin markkinointiin, sillä se painottaa visuaalisuutta, joka on lautapelissä tärkeä elementti.

Autoimme toimeksiantajaamme tekemällä hänelle kotisivut (<https://luontopelit.wordpress.com/>). Kotisivujen teko alkoi aivan alusta, ja oli meille täysin uutta. Kotisivujen pohjana toimii ilmainen Wordpress -sivusto, johon valitsimme toimeksiantajalle sopivan teeman, lisäsimme otsikoita, kuvia, sekä sosiaalisen median linkit.

Nettisivujen oli alussa tarkoitus olla pääasiallinen markkinoinnin ja mainostamisen väline, mutta kun toimeksiantajallemme selvisi, että lautapeli saa julkisuutta myös Suomi 100 -kampanjan sivuilla, ei hän kokenut omia nettisivuja markkinoinnillisesti kovin tärkeitä. Tällä hetkellä nettisivuilta saa lisää tietoa Nilsin alueesta, lautapelin eri paikkojen tarinoista ja näin ollen nettisivujen pääasiallinen tarkoitus nyt on tuoda lautapelille lisäarvoa. Suomi 100 -kampanjan nettisivuille autoimme toimeksiantajaamme muotoilemaan esittelytekstin lautapelistä. Tekstissä tulee ilmi lautapelin tavoitteet, arvot ja tekijät.

5.4 Tapaamiset ja tuotetestaukset

Työn empiirisessä osassa käsittelemme projektin kulkua, tuotteen kehitys- ja testausvaiheita, sekä tiedonkeruu prosessiamme. Jaottelimme opinnäytetyötapaamisemme tapaamisten teemojen ja käsiteltävien aiheiden mukaan. Työryhmän tapaamiset sisältävät opinnäytetyön ohjaajan ja toimeksiantajan kanssa käydyt palaverit, asiakastapaamisten alle laitoimme tiedonkeruun suoraan asiakkailta ja testipeleihin kuuluu palaverissa suoritettavat tuotetestaukset lautapelin pelaamisen muodossa. Tämän jälkeen kerromme Tarinoista todeksi -koulutuksesta, johon toinen meistä osallistui opinnäytetyön toimeksiantajaamme kanssa. Kun tämäkin alue on käsitelty, esittelemme valmiin työn.

5.4.1 Työryhmän tapaamiset

Ensimmäisessä palaverissa (23.12.2017) käytiin läpi vain pelin perusajatukset, tutustuneet toimeksi-antajaamme ja alkaneet suunnitella nettisivujen tekoa. Tapaamisessa oli mukana myös Kuopion kaupungin strategisen maankäytön suunnittelija, jolta työryhmämme sai enemmän ideoita lautapelin kattamasta alueesta.

Tapaamisessa, joka pidettiin 25.04.2017 oli paikalla koko työryhmä (opinnäytetyöntekijät, toimeksi-antajaamme, Savonian ympäristötekniikanopiskelija, joka työsti pelin ulkomuotoa kanssamme ja opinnäytetyömme ohjaaja). Keskustelimme työryhmän kanssa kesän aikatauluista, ja siitä miten kullakin riittää aikaa työstää lautapeli projektia. Päädyimme siihen, että opinnäytetyön tekijät alkavat etsiä peliin ja Nilsin alueeseen sopivia tarinoita, joita kootaan yhteen pelin tarinaa ajatellen. Tapaamisessa myös sovittiin pieni tauko jatkuvaan tekemiseen, ja kesän aikainen viestintä päätettiin tehdä pääasiassa sähköpostiviesteillä.



KUVA 3 Pelin hahmoteltu reitti.

15.09.2017 pidetty palaveri toimi tilannekatsauksena kesän jäljiltä. Palaverissa käytiin läpi missä lautapelin kanssa mennään. Toimeksiantajamme oli edistynyt lautapelin pohjan kanssa paljon kesän aikana, ja opinnäytetyöntekijätkin olivat saaneet tarinoita luotua. Myös ympäristötekniikan opiskelija oli työstänyt karttapohjaa kesän aikana. Pelin polku alkoi pikkuhiljaa hahmottumaan, ja tarinoitakin oli helpompi alkaa jäsentää.



KUVA 4. Pelin reitti kehitysvaiheessa.



KUVA 6. Asukastapaamisesta.

5.4.3 Testipelit

02.03.2017 pidetyssä palaverissa työryhmämme pelasi ensimmäistä kertaa toimeksiantajamme aikaisemmin toteuttamaa Lahden kotiseutulautapeliä. Palaverissa puhuttiin asioista, jotka pelissä toimivat ja jotka halutaan säilyttää, sekä asioista joita voisi kenties tehdä toisin uudessa lautapelissä. Lahden kotiseutulautapeliä pelatessamme työryhmämme sai paremman käsityksen siitä, minkälainen Nilsin lautapeli tulisi olemaan.

Palaverissa käytiin myös läpi nettisivuja, vaikka ne olivatkin aika keskeneräiset vielä tässä vaiheessa. Toimeksiantajamme kertoi mistä piti ja mitä hän koki, että voisi muuttaa, ja opinnäytetyöntekijät lähtivät kehittämään sivuja hänen toiveidensa pohjalta.

Lokakuun kolmas päivä pidetyssä palaverissa käytiin läpi lautapeliä varten luotuja tarinoita. Jokaiseen kohtaan lautapelissä, jotka on merkitty vihreällä pallolla, tehtiin tarina. tarinat ovat sijoittuvat siihen paikkaan, jossa pallo sijaitsee. Esimerkiksi Lastukosken kanavaan liittyen on teksti lehtijutusta, jossa kerrotaan miksi kanava avattiin. Tässä vaiheessa tarkoituksena oli laittaa tarinoita suoraan lautapeliin, siten että pelaajat voivat lukea Nilsin historiasta pelatessaan ja keskustella siitä. Palaverissa keskusteltiin, mitkä tarinat ovat peliin sopivia (joistain paikoista oli useita), ja opinnäytetyöntekijöiden tehtäväksi jäi kirjoittaa lisää tarinoita paikoista, joista niitä ei ollut vielä löytynyt sekä lyhentää jo olemassa olevia, jotta ne mahtuvat pelilaudalle tai alustavasti suunniteltuun peliohjelehtiöön. Palaverissa pelattiin myös lautapeliä testikierron työryhmän kesken, tässä vaiheessa lautapelin reitti oli lopullinen.

Lautapeliin liittyvä viimeinen palaveri pidettiin 04.12.2017. Valmis tuote saatiin painosta ja kaikki projektissa mukana olleet saivat omat kopiot lautapelistä. Valmis peli koostuu pahvisesti lautapeli-pohjasta, maisemaelämys-, luontoelämys-, ja wellamon yllärikorteista, nopasta sekä neljästä pelinappulasta, jotka ovat luonnosta kerättyjä kiviä. Palaverissa tarkasteltiin valmista lautapeliä ja tehtiin testipelau skierros työryhmän kesken. Katsoimme myös lautapeliä varten luotua nettisivua ja sen kehittämismahdollisuuksia. Tulevaisuudessa lautapeliin voidaan liittää QR-koodi, joka vie pelin nettisivuille.

Palaverissa viimeisteltiin lautapelin valmistumisesta tehty tiedote. Tiedotteesta käy ilmi tekijät, milloin se on tehty ja mikä sen tarkoitus on. Siinä mainitaan myös pelin tukija Pohjois-Savon maakuntaliitto. Lautapelejä jaetaan 100 kappaletta ilmaiseksi. Niitä jaetaan mm. Nilsiä kouluihin, kirjastoon, nuorisotalolle ja kylätaloille. Lautapeliä on myös mahdollista tiedustella Seija Nergiltä, Luontopelit Nature Games. Seuraava teksti on myös tiedotteesta: "Lautapeli on osa Suomi 100 – hanketta. Suomen itsenäisyyden juhluvuoden teema on Yhdessä. Kotiseutulautapeli kannustaa sosiaaliseen yhdessä tekemiseen ja pelin kautta voi löytää innostuksen liikkumiseen ulkona. Pelin tarkoituksena on myös lisätä tietoisuutta maiseman tärkeydestä, ympäristöstä sekä luoda yhteishenkeä alueen asukkaille, juhluvuoden teeman mukaisesti." Tiedotteesta on myös maininta Simolan museolla 21.2.2018 pidettävästä kokoontumisesta, jolloin peliä on mahdollista pelata yhdessä. Tiedote lähetettiin Nilsiä paikallislehdelle sekä Savon Sanomille. Tiedote löytyy myös lautapelin Suomi 100-kampanjasivulta.

5.4.4 Tarinoista todeksi -koulutus

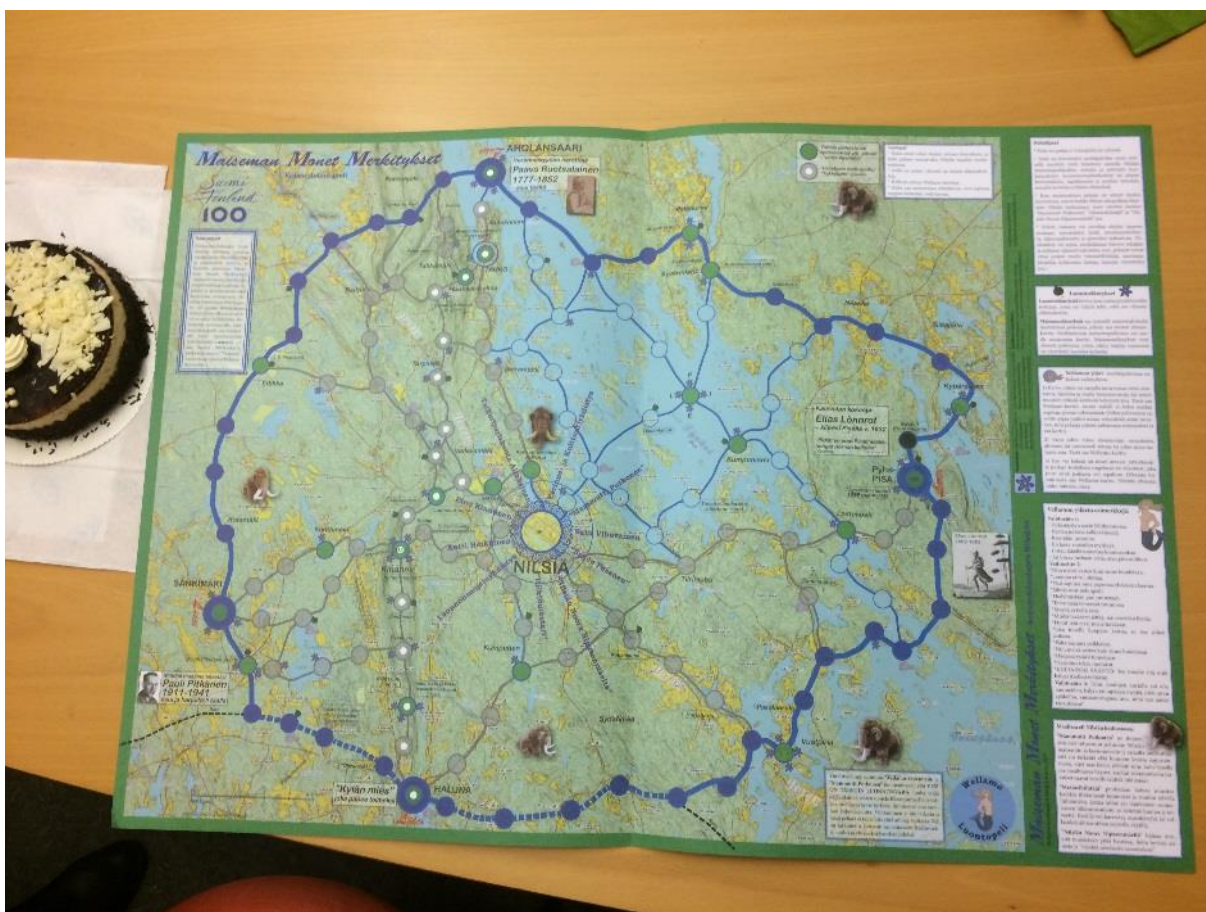
04.10.2017 osallistuimme Tahkolla pidettyyn koulutukseen, jossa aiheena oli tarinallistaminen. Saimme tehtäväksi luoda olemassa olevalle tuotteelle tarinan. Koska tuotteemme oli jo kehityksessä melko pitkällä, oli tehtävään helppo tarttua. Tehtävässä hyväksi tuli käyttää meille opetettua Stooripuu metodia, jossa apuna oli pitkä lista kysymyksiä kuten "Miksi palvelu on olemassa", "Mistä asiakas muistaa tämän palvelun" ja "Mitkä ovat tarinan alku, keskikohta ja loppu". Koulutuksesta oli paljon hyötyä lautapelin kehityksessä. Saimme tiivistettyä ajatuksia pelin teemoista sekä tarinasta, joka pelin kautta halutaan kertoa.

Koulutuksen aikana päätimme pelille lopulliset "pelihahmot", jotka ovat pelilaudalla paikoissa joista pelaajat aloittavat pelaamisen. Pelissä hahmot ovat Elias Lönnrot, Pauli Pitkänen, Paavo Ruotsalainen sekä yleisesti nimitetty Kylänmies. Jokainen hahmoista kuvastaa myös yhtä pelissä tärkeänä pidetyistä teemoista. Lönnrot edustaa maiseman merkitystä, Pitkänen urheilua ja sinnikkyyttä, Ruotsalainen muilta ihmisiltä oppimista sekä tarinoiden kertomista ja Kylänmies edustaa yhdessä tekemisen tärkeyttä. Maaliin päätimme sijoittaa hahmon, joka on Mammutti Putkonen, josta voi lukea lisää liitteestä neljä. Se edustaa luonnonsuojelun tärkeyttä.

Tehtävän tehtyämme saimme esitellä mitä asioita ehdimme suunnitella tuotteelle. Tämä osuus oli todella tärkeä, sillä saimme kuuntelijoilta ja koulutuksen pitäjältä hyviä kehitysehdotuksia pelille.

Kehitysehdotuksina saimme luoda peliin jonkinlaisen "koukun", minkä avulla pelaaja innostuu pelaamaan myös uudelleen. Koukkuna voisi toimia esim. "Putosit pirunkellariin, odota heittovuoro" tai "Rosvo Punka-Heikki vei sinulta elämyskortin".

Muita kehitysehdotuksia oli yhdistää peli jollain tavalla luonnossa liikkumiseen. Koska lautapeli on tehty Nilsin kartan pohjalle, houkuttelee se myös hyödyntämään sitä karttana luonnossa. Arviomme mukaan pelilaudalla kuljettava reitti on kuitenkin yli 100 kilometriä pitkä, joten sen kulkeminen ei ole kovin käytännöllistä. Ehdotuksena tuli kuitenkin, että pelistä voisi tehdä miniversion, jossa ulkona rajatulla alueella käytäisiin "Pisalla" ja muissa kartan kohteissa. Lisäksi kehitysehdotuksena oli laittaa pelilaudalle QR-koodeja eri kohteisiin kartalla, joista pääsisi lautapelin nettisivuille, joissa on lisätietoa ja kuvia paikasta.



KUVA 7. Valmis lautapeli.

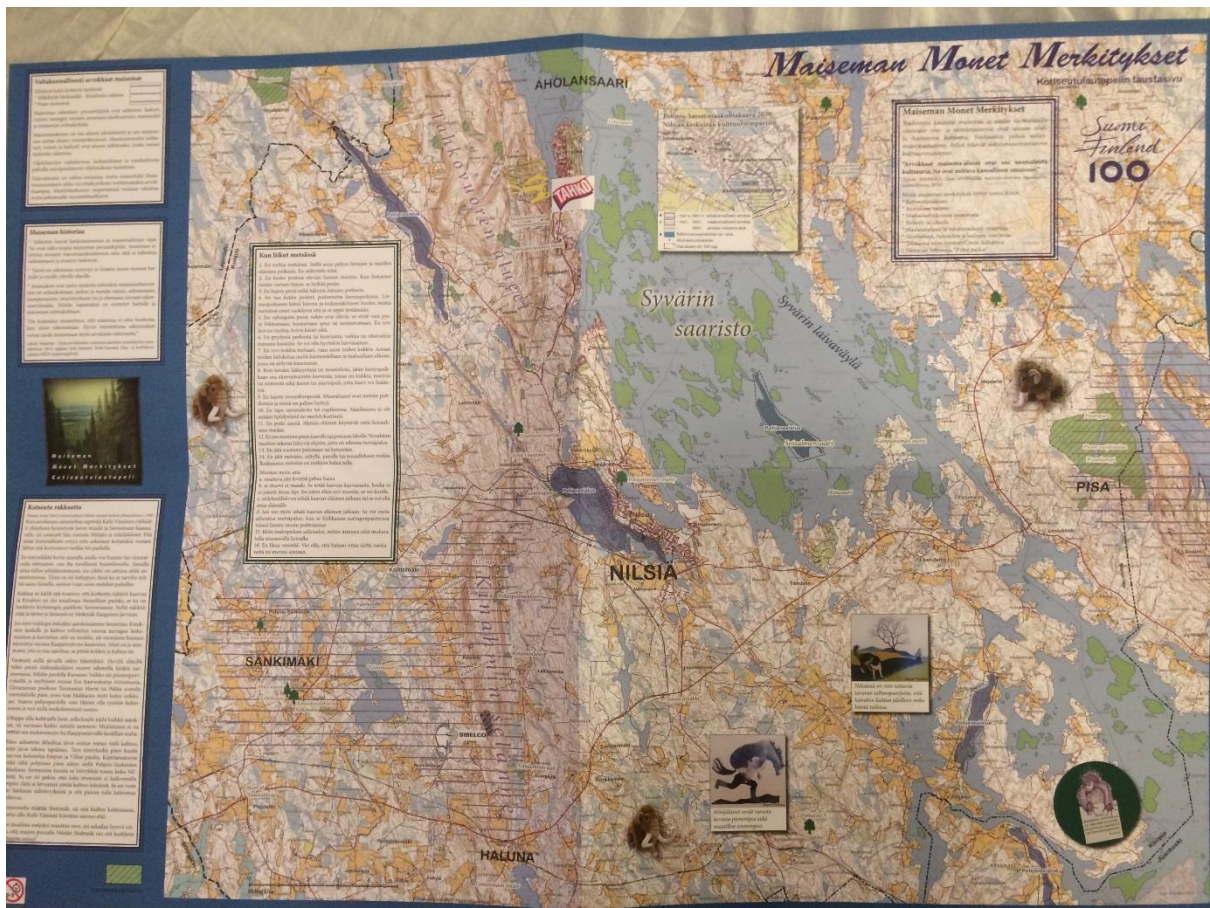
5.4.5 Valmis lautapeli

Peli on tyyliltään hyvin samanlainen kuin Lahteen sijoittuva edeltäjänsä. Se myös koostuu pahvisesta pelilaudasta, maisemaelämys-, luontoelämys- ja wellamon yllärikorteista, nopasta sekä pelinappuloista. Pelinappulat ovat luonnosta kerättyjä kiviä, joita on kerätty Nilsin alueelta. Osa kivistä on alueelle tyypillistä kvartsikiveä. Kivien käytöllä halutaan yhdistää peliä entistä enemmän Nilsin alueen maisemaan. Siinä peliohjeet ovat helposti muunneltavissa ja pelaajat voivat itse valita vapaasti sopia mitä reittiä pitkin haluavat pelata. Pelissä on useampi tapa voittaa, ja pelaajat voivat omien mielenkiinnon kohteidensa mukaan päättää esim. mihin teemaan liittyen haluavat peliä pelata. Pääteemoja ovat siis luonnonsuojelu, urheilu, maiseman tärkeys ja yhdessä tekeminen. Pelireitillä ei ole määriteltyjä pisteitä joissa pelaaja esimerkiksi joutuu odottamaan pelivuoroa tai muuta vastaavaa. Toimeksiantajamme halusi, että pelissä painotetaan yhdessä tekemisen iloa, eikä sen takia halunnut luoda dramaattisia pelipisteitä.

Valmista peliä varten toimeksiantajamme hankki visuaalisen ilmeen viimeistelemiseksi ulkopuolisen graafikon. Toimeksiantajan tahdosta peliä varten ei tehty erillistä paperista peliohjetta, vaan kaikki ohjeet löytyvät pelilaudan reunoilta. Tekstilaatikoista löytyy peliohjeiden lisäksi myös vinkkejä siihen mistä aiheista pelin aikana voi keskustella. Peliohjeet ovat nähtävissä liitteessä kolme. Pelissä lukee myös yleisiä muistutuksia pelaajalle pelin teemoihin liittyvistä aiheista, kuten luonnonsuojelusta, liikunnasta ja yhdessäolosta.

Jokaisesta aloituspisteestä löytyy päätetyt ”pelihahmot”, joilla jokaisella on jonkinlainen yhteys Nilsin. Hiihtäjä Pauli Pitkänen oli kotoisin Sänkimäestä, herännäisyyden herättäjä Paavo Ruotsalainen on asunut Aholansaaresta, Elias Lönnrot vieraili Pisalla ja Kylänmies viittaa Halunan alueella asuvaan henkilöön, joka on aktiivisena osana kylätoiminnassa. Pelin maalista, Nilsin keskustasta, löytyy Mammutti Putkonen, jolla viitataan Tahkolahden rannalta vuonna 1837 löydettyyn mammutin poskihampaaseen. Hampaaseen liittyen on luotu lastenkirja, jossa hampaan löytäjän mukaan nimetty Mammutti Putkonen seikkailee. Toimeksiantaja halusi loppuvaiheessa lisätä peliin myös muita Nilsin liittyviä nimiä, kuten kirjailija Antti Heikkinen, Nilsin Noora ja Nilsin perinne- ja kulttuuriyhdistys.

Lopulliseen peliin ei kirjoitettu tarinoita, kuten alkujaan suunniteltiin. Koska peliin ei tullut erillistä paperiohjetta, ei kaikelle tekstille ollut tilaa pelilaudalla. Pelilaudalla kuitenkin lukee vihreiden palloihin liittyen, että kertomuksia ja tarinoita voi kertoa oman tietämyksen mukaan kyseisessä kohdassa. Tuotekehityksen aikana tekemämme tarinat on liitetty lautapelin nettisivuille (<https://luontopelit.wordpress.com/>), joista pelaaja voi halutessaan lukea niitä lisää. Pelilaudan toisella puolella on karttakuva samasta alueesta ja lisää tekstiä ja kuvia pelin teeman hengessä. Sieltä löytyy muun muassa nilsiäläisiä sananlaskuja ja tietoa maiseman merkityksestä.



KUVA 8. Kartan takaosa.



KUVA 9. Sananlaskuja.

6 LOPPUPÄÄTELMÄT JA KEHITYSEHDOTUKSET

Opinnäytetyön lähteiden haku ja aineiston hankinta ovat onnistuneet tässä opinnäytetyössä. Löysimme ajankohtaisia ja luotettavia lähteitä niin kirjoista kuin internetistäkin. Pyrimme välttämään epäluotettavat lähteet, kuten Facebook -sivut ja blogit. Lautapelin tarinoita etsiessämme koimme luotettavien lähteiden löytämisen vaikeammaksi. Emme kuitenkaan ehdottaneet peliin tarinoita, joille ei löytynyt luotettavia lähteitä. Toimeksiantajalla oli pelin kehitysprojektin alusta alkaen vahva visio, mitä hän haluaa pelin sisältävän. Koska toimeksiantajan toiveet olivat vaikeasti pyörrettävissä, emme koe, että osa pelissä mainituista hahmoista perustuvat luotettaviin lähteisiin. Tästä esimerkkinä Nilsiäen Noora, jonka nimi mainitaan pelin maalissa ja nimen perässä on tarkenne Nipasenmäeltä. Emme löytäneet yhteyttä hänen ja Nipasenmäen välillä muista kuin epäluotettavista lähteistä, mutta toimeksiantaja halusi mainita hänet puhutun tiedon pohjalta.

Koemme opinnäytetyön projektin onnistuneeksi, koska se on toimeksiantajan toiveiden mukainen ja siinä toteutuu ne asiat, jotka asetimme tavoitteiksi. Tuotteessa korostuu halutut teemat, luonnon-suojelu, urheilun tärkeys, kotiseudun tarinat, maiseman merkitys sekä yhdessä oleminen ja tekeminen. Saimme laaja-alaisemman käsityksen tuotekehityksestä ja työskentelystä projektissa. Osasimme tarjota toimeksiantajalle kehitysehdotuksia ja hyödyntää osaamistamme markkinoinnin osalta.

Kehitettäviä asioita projektissa olisi meidän mielestämme ajankäytön hallinta ja kommunikaatio projektiryhmän välillä. Peliä olisi voinut testipelata entistä useammin ja mahdollisesti myös asiakkaiden kanssa. Ylipäätään pelin kehityksessä olisi voinut käyttää palvelumuotoilun työkaluja apuna, jotta prosessi olisi voinut olla asiakaslähtöisempi. Asiakaslähtöisyys on päätöksentekoa asiakas mielessä (Quinn 1990). Asiakaslähtöisyydessä oleellista on halu tarjota asiakkaalle paras mahdollinen kokemus, palvelu ja tuote. Myös meidän roolimme projektissa oli osittain epäselvä. Vasta pelinkehityksen loppuvaiheilla kävi ilmi, ettei tekemiämme tarinoita tule fyysiseen peliin ollenkaan, kun pitkään luulimme, että se on meidän oleellisin tehtävämme.

Kehitysehdotuksena lautapelille olisimme toivoneet pelin kulusta draaman kaarta enemmän noudattavaa. Pelin kulku ei ole kovin selkeä sen monipuolisten reittien ja muokattavuuden takia, joten pelaajan innostus peliin voi kadota. Pelin sisältöä olisi voinut muokata myös enemmän sen mukaiseksi, että se soveltuisi laajemmalle kohdeyleisölle, kuten ulkopaikkakuntalaisille. Tämän hetkinen rajausta kertoa nilsiäläisiä tarinoita ei mahdollista pelin avautumista samalla tasolla kaikille pelaajille. Kehitysehdotuksena peliä voi jatko työstää jo mainitun nettisivun hyödyntämisellä QR-koodin avulla. Tällöin ihmiset pystyisivät yhdistämään pelilaudalla olevat paikat esim. oikeisiin kuviin. Tätä kautta myös maisemien tärkeys tulisi enemmän esille. Lautapeliprojektin viimeistelemiseksi olisi valmiista pelistä myös hyödyllistä kysellä palautetta peliä pelanneilta. Tästä olisi hyötyä tulevissa projekteissa, jos pelisarjaa jatketaan.


Tahkolla pidetyssä koulutuksessa tuli hyviä ehdotuksia pelin soveltamisesta ulkoiluun yhdistettäväksi. Pelille voisi esimerkiksi kehitellä selostuksen, jossa pelaajia pyydetään etsimään omasta lähiympäristöstä kartalla olevat kohteet (nyppylä edustaisi Pisaa, järven/joen ranta Aholansaarta, hiihtoladun reuna Sänkimäkeä, kotitalo Halunaa). Jokainen pelaaja voisi näin ollen kulkea ulkona pisteeltä pisteelle esittäen pelin hahmoja ja edustaen heidän edustamiaan teemoja. Matkan varrella pitäisi kertoa Nilsiään liittyviä tarinoita tai teeman mukaisia elämänohjeita. Maalipaikasta voisi löytyä, vaikka mammutin hammas (luonnosta kerätty keppi), jonka voittaja saa.

LÄHTEET

- Aaltonen, J. 2003. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Aristotelinen dramaturgia, 2011. Käsikirjoittamisen käsitteitä ja tehtäviä [verkkójulkaisu]. [Viitattu 2017-12-11] Saatavissa: <http://oppimateriaali.wikidot.com/aristoteelinendramaturgia>.
- Attia P. The full history of board games. [Viitattu 2017-12-07] Saatavissa: <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>
- Crawford, C., 2012. Chris Crawford on Interactive Storytelling. 2nd Edition. Pearson.
- Erilaisia projekteja. Mikä on projekti. Projektinhallinta kevät 2006 [verkkójulkaisu]. Helsingin yliopisto. [Viitattu 2017-12-05] Saatavissa: http://www.ling.helsinki.fi/kit/2006k/clt310pro/suunnitelu/tyon_ositus.shtml
- Halunen, J., Dahmane, N., ja Pietilä, J., 2017. Elämyksellisyys ja tarinallistaminen [verkkójulkaisu]. ePooki. Oulun ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyön julkaisut. [Viitattu: 2017-12-02] Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133761/ePooki%2028_2017_3_2.pdf?sequence=1
- Hietikko E. 2015. Tuotekehitystoiminta. Books on Demand.
- Jaakkola E. & Krajewski Lee J. & Malhotra Manoj K. & Ritzman Larry P. 2016 Operation Management. Processes and Supply Chains. Pearson
- Kalliomäki, A., 2013. Elämispalveluiden tarinallistaminen. Jyväskylän Yliopisto. Kirjoittaminen. Pro Gradu -tutkielma. [Viitattu 2017-12-09] Saatavissa: <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/42884>
- Kalliomäki, A., 2017. Tarinallistaminen [verkkójulkaisu]. Tarinakone. [Viitattu 2017-12-03] Saatavissa: <http://www.tariankone.fi/tarinallistaminen>
- Keskitalo J. 2010. Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla [verkkójulkaisu]. [Viitattu 2017-12-07] Saatavissa: <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>
- Koljonen, T., 2015. Videopelikerronnan potentiaali ja mahdollisuudet: Interaktiivinen tarinankerronta videopeleissä. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Medianomi. Opinnäytetyö. [Viitattu: 2017-12-11] Saatavissa: <https://www.theseus.fi/handle/10024/94267>
- Korhonen, K. ja Korhonen, T., 2012. Aristoteleen runousoppi. Juva: Bookwell.
- Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone Oy, 2017. [Viitattu 2017-12-05] Saatavissa: <http://www.kielitoimistonsanakirja.fi/netmot.exe?ListWord=pele&SearchWord=pele&dic=1&page=results&UI=fi80&Opt=1>
- Kuopio.Fi, 2017. Nilsiä. [Viitattu: 2017-12-11] Saatavissa: <https://www.kuopio.fi/nilsia>
- Meretniemi, J., 2016. Mitä on brändin tarinallistaminen [verkkójulkaisu]? Tarina Akatemia. [Viitattu 2017-12-03] Saatavissa: <http://www.tarina-akatemia.fi/tarinan-voimablogi/2016/3/8/7a936pdv7ued38rjogxb9weokzilm9>
- Orava M. & Varjonen V. 2007. Palvelujen tuotteistamisesta kilpailuetua. Opas Yrityksille. Helsinki: Tekes
- Paasivaara L. & Suhonen M. & Nikkilä J. 2008 Innostavat projektit. Helsinki: Suomen Sairaanhoidajaliitto ry
- Paasivaara L. & Suhonen M. & Virtanen P. 2011 Projektijohtaminen hyvinvointipalveluissa. Helsinki: Tietosanoma Oy

- Partanen, S., 2017. Reitin dramaturgia: Värikallion kaarto ja Ölöky- reittien tarinallistaminen. Hämeen Ammattikorkeakoulu. Kestävän kehityksen koulutusohjelma. Opinnäytetyö. [Viitattu: 2017-11-12] Saatavissa: <http://www.theseus.fi/handle/10024/131743>
- Pellowski, A., 2016. An Annotated Bibliography of International Youth Literature by Heras, T., Corapi, S. and Goldsmith, A.y., 2016. Rowman & Littlefield.
- Pine II, B. ja Gilmore, J., 1998. Welcome to the Experience Economy. Harvard Business Review.
- Quinn F., 1990. Asiakas ykköseksi. The O`Brien Press.
- Työn ositus (WBS). Projektin rakenne ja suunnittelu. Projektinhallinta kevät 2006 [verkkajulkaisu]. Helsingin yliopisto. [Viitattu 2017-12-07] Saatavissa: http://www.ling.helsinki.fi/kit/2006k/clt310pro/suunnittelu/tyon_ositus.shtml
- Vilka, H. ja Airaksinen, T., 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.
- What is Online Marketing? Online Marketing. Blog. 2013. USA Today Network [verkkajulkaisu]. [Viitattu 2017-12-11] Saatavissa: <https://usatodaytn.com/blog/what-is-online-marketing/>


LIITE 1 ASUKASTILAIUUSTIEDOTE



*Suomi
Finland*
100

ASUKASTILAIUUSTIEDOTE

NILSIÄSSÄ



*Maiseman
Monet Merkitykset
Kotiseutulautapeli*

Löydä uusia asioita kotikunnastasi ja esim. innostu liikkumaan ulkona jne. Kotiseutulautapeli on osa Suomi 100-hanketta, jonka teemana on **Yhdessä**.

Tervetuloa tutustumaan hankkeeseen tarkemmin:

- Keskiyöllä 26.4. klo 12 – 18 välisenä aikana Halunan kylätuvalle, Pieksänkoskentie 31, 73350, Haluna

tai

- Keskiyöllä 3.5. klo 16.15 – 19 Nilsiän virastalon kahvioon
- tai torstaina 4.5. klo 16.15 - 19 Nilsiän virastalon kahvioon

Lisätietoja: Luontopelit Nature Games , Seija Nerg p. 040 5950226

LIITE 2 TIEDOTE PELIN JULKAISUSTA



TIEDOTE 4.12.2017 Julkaisuvapaa



Kulttuurimaisemamme ovat kansallisomaisuutta ja matkailun voimavara



Arvokkaat maisema-alueet ovat osa suomalaista kulttuuria ja mittava kansallinen omaisuus. Maiseman Monet Merkitykset-kotiseutulautapelissä on mahdollisuus tutustua Nilsin alueen maisemiin, historiaan ja luontoon. Tahko, Pisa ja Kinahmi muodostavat vetovoimaisen ja maisemallisesti merkittävän matkailu- ja retkeilykokonaisuuden.

Lautapeli on osa Suomi 100 – hanketta. Suomen itsenäisyyden juhluvuoden teema on Yhdessä. Kotiseutulautapeli kannustaa sosiaaliseen yhdessä tekemiseen ja pelin kautta voi löytää innostuksen liikkumiseen ulkona. Pelin tarkoituksena on myös lisätä tietoisuutta maiseman tärkeydestä, ympäristöstä sekä luoda yhteishenkeä alueen asukkaille, juhluvuoden teeman mukaisesti.

Lautapeliä jaetaan 100 kpl mm. Nilsin kouluihin, kirjastoon, nuorisotalolle ja kylätailoille. Peliä on mahdollista pelata yhdessä 21.2.2018 Simolan museolla.

Peli on tehty vuoden 2017 aikana. Työryhmässä on ollut mukana Savonia-ammattikorkeakoulun opiskelijoita ja peliä on tukenut Pohjois-Savon maakuntaliitto.

Lisätietoja
 insinööri Seija Nerg, Luontopelit Nature Games
 puh. 0405950226

LIITE 3 PELIOHJEET

Peliohjeet

- * Peliä voi pelata 2-4 henkilöä tai ryhmää.
- * Siinä on kierrettävä myötöpäivään ensin sinisellä merkitty reitti tutustuen samalla Nilsiänsä maisemapaikeoihin, entisiin ja nykyisiin kuuluisuuksiin, luonnonsuojelualueisiin tai alueen kertomukseen, tapahtumiin ja muihin tietoihin, samalla kerätään erilaisia elämyksiä.
- * Kun ensimmäinen pelaaja on tehnyt täyden kierroksen, saavat kaikki lähteä oikopolkuja käyttäen Nilsiänsä keskusta, jossa odottaa ainakin "Mammutti Putkonen", "Mestarihiihtäjä" ja "Nilsiänsä Noora Nipasenmäeltä" jne.
- * Pelistä vastaava voi soveltaa ohjeita tarpeen mukaan, esimerkiksi lisätä tutustumiskohteita, liikunnallisuutta ja pisteiden laskemista. Yhdessäkin voi sopia, minkälainen kierros tehdään ja millaiset säännöt keksitään, mm. pelaajat voivat ottaa jonkin roolin (mestarihiihtäjä, saarnaaja, kirjailija, kylänmies, laulaja, tanssija, vitsiniekka jne.)



Luontoelämykset



Luontoelämyksiä kertyy, kun joutuu pysähtymään kohtaan, jossa on vihreä lehti, siitä saa vihreän elämyskortin.

Maisemaelämyksiä saa sinisellä maisemakukalla merkityissä paikoissa, jolloin saa sinisen elämyskortin. Merkittävissä maisemapaikoissa voi saada useamman kortin. Maisemaelämykset ovat yleensä paikoissa, joista näkyy laajoja maisemia tai yksittäisiä kauniita kohteita.



Wellamon ylläri -merkkipaikoissa on kolme vaihtoehtoa:

- 1) Kerro, miten voi suojella tai arvostaa vettä, maisemia, luontoa ja muita luonnonvaroja, tai miten muutoin edistää kestäväää kehitystä tms. Tästä saa Wellamo-kortin, mutta mikäli ei keksi mitään sopivaa, joutuu odottamaan yhden pelivuoron tai voitte sopia jonkin muun esitettävän asian tai tavan, niin pelaaja pääsee jatkamaan normaalisti ja saa kortin.
- 2) Sano jokin viisas elämänohje, sananlasku, aforismi tai universaali totuus tai jokin muu vastaava asia. Tästä saa Wellamo-kortin.
- 3) Itse voi keksiä tai toiset antavat ratkottavaksi jonkun todellisen ongelman tai tilanteen, joka juuri siinä paikassa voi tapahtua. Oikeasta toiminnasta saa Wellamo-kortin. Päätätte yhdessä, onko ratkaisu oikea.



Vellamon yllärin esimerkkejä:**Vaihtoehto 1:**

- Virkistäydyn usein lähiluonnossa.
- Käytän julkisia kulkuvälineitä.
- Kierrätän tavaroita.
- En laske vesistöön myrkkyä.
- Ostan lähellä tuotettua luomuruokaa.
- En lotraa turhaan vettä, otan pikasuihkun.

**Vaihtoehto 2:**

- *Niin metsä vastaa kuin sinne huudetaan.
- *Luontoa et voi ohittaa.
- *Yksi sopuisa sana parantaa yhdeksän haavaa.
- *Silmät ovat sielunpeili.
- *Hedelmistään puu tunnetaan.
- *Terve sielu terveessä ruumiissa.
- *Kysyvä ei tieltä eksy.
- *Minkä taakseen jättää, sen edestään löytää.
- *Hyvät työt eivät mene hukkaan.
- *Joka toiselle kuoppaa kaivaa, se itse siihen lankeaa.
- *Paha saa aina palkkansa.
- *Niin metsä vastaa kuin sinne huudetaan.
- *Hädässä ystävä tunnetaan.
- *Harjoitus tekee mestarin.
- *KULTAINEN SÄÄNTÖ: Tee toiselle sitä mitä haluat itsellesi tehtävän.

Vaihtoehto 3: Esim. koulujen nurkilla voi olla huumeiden, kaljan tai tupakan myyjiä, jokin muu epäkohta, kiusaamistapaus tms., mitä teet näissä tapauksissa?

LIITE 4 TARINOITA NILSIÄSTÄ

NILSIÄ

Nilsin nimen synnystä on muutamia eri tarinoita. Kirjassa Nilsistä nilsittyä (Hakokorpi-Jumppanen 1982) yhtenä nimen mahdollisista synty tavoista mainitaan keskustelu kahden miehen välillä:

Hankkiessaan petäjänkuorta vastakkaisilla rinteillä, mies huusi toiselle: "Minä nilsin tiällä, kuavi sinä siellä", näin syntyivät nilsiäläiset ja kaavilaiset.

Toinen ehdotettu synty tapa on, että Nilsä on saanut nimensä saamenkieleisestä sanasta Nilos, joka tarkoittaa kalliota (Komulainen ja Kinnunen 1985).

TAHKO

Tahkon nimi tulee tahkon ja myllyn kivistä, joita on tehty mäen rinteillä (Rimpiläinen ja Pelkonen, 2007).

1960 Tahkovuorella kulotuksen yhteydessä, vahtimisen puutteen seurauksena, Tahkovuori syttyi palamaan ja avasi mäkeen 54 hehtaarin laajuisen alueen, josta Tahkon laskettelukeskus sai alkunsa. 1837 vuonna löytyi Tahkonlahden rannalta Ukko-Tahkon paikalta mammutin poskihammas. Hampaan löytäjä oli Putkonen niminen mies. Hammas on ollut mammutin suussa ennen viime jääkauden kylmintä aikaa, eli noin 40-50 000 vuotta sitten. Nyt hammasta säilytetään Paleontologian museossa Helsingissä, mutta kopio hampaasta on nähtävillä Nilsin museossa Simolassa. (Komulainen ja Kinnunen 1985.)

AHOLANSAARI

Paavo Ruotsalainen, joka asui Aholansaarella kahteenkin kertaan, on tunnettu pääasiassa heränneisyys uskonliikkeen "perustajana", mutta paikalliset muistavat hänet myös useista käräjähaasteista. Ruotsalainen päätyi Aholansaaren pieleen menneen Puolan matkan jälkeen. Hän asui Aholansaarella aineellisesta köyhyydestä vapautuneena.

Ruotsalainen oli ensimmäisiä nilsiäläisiä, jotka nostivat paikan ihmisten tietoisuuteen. Monet matkasivat pitkiäkin matkoja kertoakseen hänelle sieluntuskistaan. (Hakokorpi-Jumppanen 1982; Komulainen ja Kinnunen 1985.)

PISA

Pisa on valtakunnallisesti merkittävä maisema-alue, joka tunnetaan kenties parhaiten Täyssinän rauhajan rajana (1595). Muuttuneista rajoista kertovat rajakivet ovat arvokas muisto menneiltä ajoilta. Rajamerkit ovatkin muinaismuistolailta rauhoitettuja. Pisan laella on edelleenkin silloinen rajapyykki, jossa näkyvät Savon ja Pohjanmaan rajakomissioiden merkit. Kallioon on hakattu vuosiluku 1595,

Ruotsin valtakunnan kolme kruunua ja rajavaltuutettujen nimikirjaimet sekä venäläisiä edustava ortodoksinen risti.

Hakorpi-Jumppanen (1982) kirjoittaa kirjassaan Nilsistä nilsittyä seuraavasti:

"Ennen vanhaan Venäjän ja Suomen raja jäi aina sotien jälkeen kulkemaan Pisan kautta. Vaikka venäläiset joskus voittivatkin, pantiin raja silti kulkemaan Pisan vuoren kautta. Vuorella asuva rajanhaltija ei näet suostunut muuttamaan muualle."

Myös Elias Lönnrot on vierailut Pisalla, kesällä 1832. Pisa kuitenkin mainitaan Kalevalassa. Pisalta avautuvia näkymiä ikuisti myös esimerkiksi kuuluisa valokuvaaja I. K. Inha.

SYVÄRINLAHTI

Kyläläisten yhteishenki näkyy Palonurmen Nuorisoseura ry:ssä, joka on perustettu vuonna 1912. Alueelta löytyy Nuorisoseuratalo Poukama, joka on talkootyöllä rakennettu vuonna 1996. (Palonurmen Nuorisoseura ry. 2011.)

EITIKKA

Eitikan luonnonsuojelualueella sijaitseva Eitikansuo ja Ristikkosuo ovat merkittäviä, sillä ne ovat lähes luonnontilaisia soita. Alueella olevalla Hirvisaarella on vanhaa metsää. Alueella on mahdollista bongata useita lintuja kuten mm. laulujoutsenia, metsoja ja tuulihaukkoja. (Kuikka 2014.)

SYVÄRI

Piru on nimennyt Syvärin saaret yövyttyään niistä jokaisessa yhden yön kesän aikana. Sanotaan, että pirulla meni koko kesä saarten nimeämisessä, joten Syvärissä on niin monta saarta, kun kesässä on öitä. (Hakorpi-Jumppanen 1982.)

RAHASMÄKI

1940-1948 Rahasmäessä oli toiminnassa kvartsiittikaivos. Se tuotti valkeaa kvartsihiekkää ja -soraa. Lopettamisen jälkeen maa-aineen kaivamisesta syntyneeseen kuoppaan kertyi kirkasta vettä. Syntyneen lammen rannasta löytyy laavu, jota käyttävät maastohiihtäjät, patikoijat ja maastopyöräilijät. (Kuopio-Tahko 2017.)

PALONURMI

Palonurmessa toimii Kuopion pohjoisin koulu Palonurmen koulu, joka perustettiin v. 1895. Koulussa on 3 opettajaa. (Peda.net 2017.)

LASTUKOSKI

Lastukosken kanava avattiin vuonna 1906. Kanavan haluttiin rakentaa, koska kylässä ei ollut töitä monelle. Siitä oli myös hyötyä karjatalous- ja viljatuotteiden kuljetuksen, henkilöliikenteen ja matkailun kannalta. (Pitäjäläinen 2017, 8-9.)

SÄNKIMÄKI

Sänkimäki on maastohiihtäjä maailmanmestari Pauli Pitkäsen kotipaikka. Pitkänen voitti hiihtourallaan maailmanmestaruuden kolmesti (1938 Lahti 18 km & 4×10 km viesti, 1939 Zakopane 4×10 km viesti). Hän harjoitteli Sänkimäen maastoissa hiihtoa.

VUOTJÄRVI

Täyssinen rauhan jälkeen alkoi muodostua pysyvää asutusta Syvärin ja Vuotjärven rannoille. Vuotjärvi toiminut myös kulkutienä Syvärille. (Komulainen ja Kinnunen 1985; Hakokorpi-Jumppanen 1982.)

LOUHOSAREENA

Vanha kvartsilouhos kvartsihiekkoinen tarjoaa paikalla upeiden näkymien lisäksi miellyttävän paikan nauttia kulttuurista. (Retkipaikka 2013).

KONTTIMÄKI

Vanha koulu, jonka rakennus aloitettiin jo vuonna 1911. Nykyään Konttimäen kyläyhdistyksen omistuksessa, nykyään käytössä erilaisiin harrastustoimiin, mm. pianotunteja, liikuntaa, kuvataidekoulua, äiti-lapsipiiri ja lentopallo. (Konttimäen kyläyhdistys 2017.)

HALUNA

2015 vuonna valmistunut uusi kylätupa yhteiseksi tapaamis- ja ajanviettopaikaksi (Halunaseura 2016).

LIITE 5 TARINOIDEN LÄHTEET

Hakokorpi-Jumppanen, M., 1982. Nilsistä Nilsittyä. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki.

Halunaseura, 2016. Haluna – Kumpuileva kylä [verkkajulkaisu]. [Viitattu 2017-12-03]. Saatavilla:

<https://www.halunaseura.fi/>

https://www.google.fi/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0ahUKEwj5k8eM-nrnXAhWKE5oKHTOHBr8QFgg1MAI&url=http%3A%2F%2Fwww.saarijarvi.fi%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fatoms%2Ffiles%2Fkonttimaki-_kylista_komein_konttimaen_kylayhdistys.pdf&usg=AOvVaw3ygSSrlxhLNu__zvoHdknm

Komulainen, J. ja Kinnunen, E., 1985. Nilsia. Kustannuskiila Oy. Kuopio.

Konttimäen kyläyhdistys 2017. Konttimäki – kylistä komein. [Viitattu 2017-12-12] Saatavilla:

Kuikka, 2014. Eitikansuo [verkkajulkaisu]. [Viitattu 2017-12-03] Saatavilla: <http://www.lintuyhdistys-kuikka.net/2012-03-21-12-47-07/item/343-eitikansuo>

Kuopio-Tahko, 2017. Rahasmäen vanhan kaivoksen laavu [verkkajulkaisu]. [Viitattu 2017-12-03]

Saatavilla: <http://www.kuopiotahko.fi/2017/05/rahasmaen-vanhan-kaivoksen-laavu/>

Palonurmen Nuorisoseura ry., 2011. Kyläsuunnitelma Palonurmen SyKe. [Viitattu 2017-12-12] Saatavilla: <http://archive.li/W5D0V>

Peda.net, 2017. Palonurmen koulu [verkkajulkaisu]. [Viitattu 2017-12-03]. Saatavilla:

<https://peda.net/kuopio/p/palonurmi/koulun-esittely>

Pitäjäläinen 2017. Lastukosken kanavan rakentamisen historia. Pitäjäläinen [sanomalehti] 8-9.

Retkipaikka, 2013. Hiekkavuoren paratiisi eli Nilsian louhosareena [verkkajulkaisu]. [Viitattu 2017-12-03]. Saatavilla: <http://retkipaikka.fi/vapaa/hiekkavuoren-paratiisi-kuopio/>