

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

Tarinaa voi aina muuttaa -rooliseikkailu

Toiminnallinen ja elämyksellinen tapa
esitellä Punaisen Ristin toimintaa nuorille

Jani Rutanen



*“Tarinan eteneminen omien valintojen
mukaan on kuin olisi lukenut kirjaa,
jonka tapahtumien kulkuun voi itse vaikuttaa”*
- osallistujan palaute ChillHouse-tapahtumassa

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma 210 op

04/2012

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma (210 op)

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä: Jani Rutanen	Sivumäärä 37 ja 58 liitesivua
Työn nimi: Tarinaa voi aina muuttaa -rooliseikkailu. Toiminnallinen ja elämyksellinen tapa esitellä Punaisen Ristin toimintaa nuorille.	
Ohjaavat opettajat: Kimmo Lind ja Siru Kovala	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja: Punainen Risti, Hämeen piiri, Silja Vilmi	
Tiivistelmä: <p>Tämä on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka tarkoituksena on luoda uusi toiminnallinen ja elämyksellinen malli esitellä Punaisen Ristin toimintaa nuorille. Tilaajana toimii Punaisen Ristin Hämeen piiri, mutta toimintamalli levitetään myös muiden piirien ja osastojen käyttöön.</p> <p>Rooliseikkailussa nuori luo itselleen 13-vuotiaan hahmon, joka seikkailun aikana kasvaa 18-vuotiaaksi. Roolihahmon luomisen avuksi nuori kuulee mp3-soittimista kehystarinan, mutta loppu on kiinni omasta mielikuvituksesta. Hahmo kohtaa seikkailun aikana erilaisia tilanteita. Näihin nuori reagoi haluamallaan tavalla ja valintojen seurauksena tapahtuu aina uusia asioita. Käytännössä seikkailu etenee kirjekuoriin piilotetuin tarinakortein. Jokaisessa kirjekuoressa on yksi tapahtuma ja suurimmassa osassa tapahtumia hahmo saa valita vähintään kahdesta eri vaihtoehdosta. Valinta määrittää aina seuraavan kirjekuoren. Läpileikkaavana teemana ovat Punaisen Ristin nuoria koskettavat toimintamuodot.</p> <p>Opinnäytetyötä varten seikkailua testattiin ChillHouse 2012 -tapahtumassa ja SPR:n Nuorten vuosikokouksessa. Käytännössä rooliseikkailun voi kuitenkin rakentaa mihin tahansa rauhalliseen tilaan.</p> <p>Työn teoreettinen viitekehys rakentuu tapahtumamarkkinoinnin, tarinallisuuden ja roolihahmon käytön sekä nuorten kohtaamisen, innostamisen ja kasvattamisen ympärille. Menetelmä itsessään on sovellutus narratiivista oppimista, mielikuvitusleikkiä ja roolipelaamista. Tavoitteena on esitellä Punaista Ristiä, mutta myös tarjota nuorille mahdollisuus kohdata nuoren kasvuprosessi roolissa olemisen kautta.</p> <p>Järjestömarkkinoinnin kontekstissa toimintamalli on ensimmäinen laatuaan. Vastaavantyyppisiä narratiivisia menetelmiä on aiemmin käytetty lähinnä lasten kanssa tai erilaisissa valistustehtävissä. Kahden testitoteutuksen palautteiden perusteella toimintamalli on todella toimiva ja se toteuttaa tavoitteensa erinomaisesti.</p>	
Asiasanat: toiminnallinen opinnäytetyö, toiminnalliset menetelmät, järjestötoiminta, nuorisotyö, narratiivisuus, tapahtumamarkkinointi, osallisuus, Punainen Risti	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree Programme of youth work and civic activities (210 ect)

ABSTRACT

Author: Jani Rutanen	Number of Pages: 37 + 58
Title: You can always change the story -role-playing adventure. Practice-based experiential way to introduce Red Cross activities to young people	
Supervisors: Kimmo Lind & Siru Kovala	
Subscriber and Mentor: Finnish Red Cross, Häme district, Silja Vilmi	
Abstract <p>This is practice-based thesis. The aim of the thesis is to produce new practice-based and experiential way to introduce Red Cross activities to young people. Häme district of Finnish Red Cross is the subscriber of the thesis, but the method will also be spread out to other districts and local branches</p> <p>In the role-playing adventure young person creates his/her own 13-years-old character, which grows up till 18-years-old. In the beginning of adventure young person listens the frame story to help him/her to create a character, but the rest is all about the imagination. The character faces different situations, where he/she has to react somehow and make decisions. Based on those decisions there will be new events. In practice the adventure proceeds through envelopes which contain story cards. In every envelope there is one event and in the most of the cases person can make decision between two choices. The choice will tell where to head next. Main idea is to face different kind Red Cross youth activities.</p> <p>The theoretical framework is based to event marketing, narrativeness and role-play. Inspiring, facing and educating young people is also important. For this thesis the method was tested twice in different kind of events. But it can be build up to any tranquil room. The method is based on peoples imagination and it is using role-playing and narrative learning to reach the aims. Aim is to introduce Red Cross, but it is also important to offer possibility to face the developing process of young person through role-playing.</p> <p>The method is original in the context of organisation marketing. Same kind of methods has only been used to educate kids. Based to the feedback of the first two implementations the method seems to be very functional and it reaches the main aims easily.</p>	
Keywords: practice-based thesis, practice-based methods, Non-governmental organisation work, youth work, narrativeness, event marketing, participation, Red Cross	

SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	5
2. ROOLISEIKKAILUN TOIMINTAMALLI PUNAISELLE RISTILLE.....	7
2.1 Punainen Risti.....	7
2.2 Suomen Punaisen Ristin nuorisotoiminta.....	8
2.3 Rooliseikkailun tarkoitus ja tavoitteet.....	9
3. ROOLISEIKKAILUN TEOREETTINEN VIITEKEHYS.....	11
3.1 Tapahtumamarkkinointi.....	11
3.2 Tarinallisuus ja roolihahmon käyttö.....	12
3.3 Nuorten kohtaaminen, innostaminen ja kasvattaminen.....	14
4. PRODUKTI.....	17
4.1 Rooliseikkailun idean synnytytys.....	17
4.2 Työstö- ja kirjoitusvaihe.....	18
4.3 Seikkailun toteutus.....	19
4.3.1. Toteutus ChillHousessa 29.2.-2.3.2012.....	19
4.3.2. Toteutus Punaisen Ristin nuorten vuosikokouksessa 17.3.2012.....	21
5. PALAUTE ROOLISEIKKAILUSTA JA PRODUKTIN ARVIOINTI.....	23
5.1. Palaute seikkailusta.....	23
5.1.1. ChillHousen palautteiden yhteenveto.....	23
5.1.2. SPR Nuorten vuosikokouksen palautteiden yhteenveto.....	24
5.2. Toimintamallin haasteet.....	26
5.3. Toimintamallin onnistumiset ja hyvät käytännöt.....	28
6. POHDINTA.....	31
6.1. Opinnäytetyön tavoitteiden toteutuminen.....	31
6.2. Toimintamallin jatkokehitys ja levitys käyttöön.....	33
6.3. Ammatillinen kasvu.....	34
LÄHTEET.....	36
LIITTEET.....	38

1. JOHDANTO

Tämä on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka tilaajana toimii Punaisen Ristin Hämeen piiri. Toiminnalliset opinnäytetyöt tavoittelevat ammatillisen kentän käytännön toiminnan ohjeistamista, opastamista, järjestämistä tai järjeistämistä. Toiminnallinen opinnäytetyö tarkoittaa esimerkiksi uuden tuotteen tai toimintamallin, tässä tapauksessa Tarinaa voi aina muuttaa -rooliseikkailun, konkreettista tuottamista. Toiminnallinen opinnäytetyö koostuu produktista, jonka tuottamisen perusteena tulee olla työelämän tarve. Lisäksi opinnäytetyöprosessiin kuuluu produktin työstämistä kuvaava, taustoittava ja arvioiva raportti. (Vilka & Airaksinen 2003.)

Tämä opinnäytetyön raportti rakentuu viidestä pääluvusta. Aluksi esittelen lyhyesti opinnäytetyön tilaajaa Punaista Ristiä ja avaan opinnäytetyölle asetettuja tavoitteita. Teoreettisen viitekehyksen osuudessa pyrin jäsentämään ja taustoittamaan toimintamalliin liittyviä seikkoja kirjallisuuden valossa. Neljännessä pääluvussa kuvaan käytännön toimia ja produktin toteutusta. Toteutusten yhteydessä keräsin palautetta ja raportin viidennessä luvussa vedän yhteen toimintamallin onnistumisia ja haasteita suhteessa saatuun palautteeseen. Viimeisessä osassa arvioin ja pohdin opinnäytetyön onnistumista suhteessa sille asetettuihin tavoitteisiin. Lisäksi peilaan omaa ammatillista kasvua opinnäytetyöprosessin ja koko opiskeluaikani suhteen.

Oma tilanteeni tämän opinnäytetyöni toteuttamiselle oli hieman omituinen. Olen aiemmin toiminut eri järjestöissä sekä vapaaehtois- että luottamustehtävissä. Lisäksi olen ollut erinäisiä pätkiä järjestötyöntekijänä. Olen toiminut suhteellisen laajasti nuoriso-, kulttuuri-, liikunta ja opiskelijajärjestöissä. Aloittaessani tämän opinnäytetyön työstämistä olin kuitenkin täysin uudessa tilanteessa. Loppuvuodesta 2011 hain Punaiselle Ristille töihin ja yllätyksekseni sain kutsun työhaastatteluun Tampereelle. Työhaastattelussa kerroin rehellisesti olevani lähestulkoon opinnäytetyötä vaille valmis yhteisöpedagogi (amk) ja ilmaisin haluni toteuttaa opinnäytetyöni mahdolliseen työhöni liittyen. Minut valittiin ja edessä oli pikainen muutto Jyväskylästä Tampereelle. Tammikuun alussa 2012 aloitin nuorisotoiminnan suunnittelijan sijaisena Punaisen Ristin Hämeen piirissä. Alkuperäinen tarkoitukseni oli kevään 2012 aikana keskittyä opinnäytetyön tekemiseen täysipainoisesti, mutta yllättäen olinkin täysipäiväisesti töissä minulle

uudessa ja tuntemattomassa järjestössä. Ensimmäiset kaksi työpäivääni vietin edeltäjäni perehdytyksessä, jonka jälkeen olin niin sanotusti omillani, eikä tarjolla ollut mitään valmista opinnäytetyöaihetta.

Kuten jo työhaastattelussa ilmaisin, halusin toteuttaa opinnäytetyöni työhöni liittyen. Siksi minulle oli hyvin selvää toteuttaa toiminnallinen opinnäytetyö, koska aiheen syntyminen työelämän tarpeista oli hyvin luonnollinen prosessi. Rooliseikkailun tuottaminen oli osa normaalia työtäni. Tosin opinnäytetyöprosessi mahdollisti ja pakotti syventymään siihen enemmän kuin mihin normaalisti olisi aikaa. Sen ansiosta rooliseikkailun tuottaminen oli tärkeä osa omaan työhöni perehtymistä ja työkenttäni hahmottamista. Punainen Risti on maailmanlaajuinen toimija, joten oli luonnollista että alusta alkaen tavoitteena oli tuottaa toimintamalli joka voitaisiin myös muiden toimijoiden hyödynnettäväksi. Suomen Punaisen Ristin organisaatiosta noin 15 henkeä työskentelee täysipainoisesti nuorisosioiden parissa. Vaikka jokainen meistä työskentelee omalla alueellaan, niin silti toimimme yhteistyössä. Näin ollen toimintamallin levitys ja jalkauttaminen kollegojeni kautta eri osastojen ja piirien käyttöön on täysin mahdollista.

Uuteen työhön perehtymisestä ja muista aikataulullisista haasteista johtuen tämä opinnäytetyöprosessi on vahvasti edennyt produkti edellä. Raportointivaiheessa kuitenkin olen huomannut, että olen tätä opinnäytetyötä toteuttanut omia vahvuuksiani ja aiempia kokemuksiani hyödyntäen. Olen vuosien varrella ohjannut paljon nuoria ja sitä kautta minulle on syntynyt kuva siitä millaiset asiat nuoria kiehtovat ja miksi on tärkeää osallistaa nuoret mukaan. Lisäksi oma kiinnostukseni teatteria ja draamaa kohtaan näkyy selkeästi toimintamallin toteutuksessa. Olen seurannut katsomosta ja tekniikan kopista yli kymmenen teatteriproduktion valmistamista ja pitkälle toista sataa valmista näytöstä. Samaa esitystä useita kertoja seuratessa oppii huomaamaan sen, että kuinka pienet asiat ja hetken ainutkertaisuus muuttavat täysin saman asian erilaiseksi. Teatteria tai draamaa en ole ikinä missään opiskellut, mutta ehkä tekemisen ja seuraamisen kautta jotain on tarttunut mukaan. HUMAKissa puolestaan olen opiskellut ja lukenut monia sellaisia asioita joista on ollut hyötyä tätä toteuttaessa. Raporttia kirjoittaessani olen useasti palannut vanhoihin muistiinpanoihini jostain tietystä teemasta tai kirjasta ja jollain tapaa saanut paremmin kiinni kokonaisuuksista, joista tutkintoni rakentuu.

2. ROOLISEIKKAILUN TOIMINTAMALLI PUNAISELLE RISTILLE

2.1 Punainen Risti

Kansainvälinen Punainen Risti on maailman suurin vapaaehtoisjärjestö, joka toimii 187 maassa. Maailmanlaajuisesti Punaisella Ristillä on lähes 100 miljoonaa jäsentä, vapaaehtoista tai muuta tukijaa. Järjestö on aatteellisesti, poliittisesti ja uskonnollisesti sitoutumaton, joka ei erottele ihmisiä kansallisuuden, uskonnon, rodun, poliittisten mielipiteiden, yhteiskunnallisen aseman tai minkään muunkaan asian perusteella. Toiminta pohjautuu seitsemään arvoon, jotka ovat inhimillisyys, yleismaailmallisuus, ykseys, tasapuolisuus, puolueettomuus, riippumattomuus ja vapaaehtoisuus. Punainen Risti on vapaaehtoisjärjestö, jonka toiminta on kaikin tavoin pyyteetöntä. Tavoitteena on suojella elämää, terveyttä ja ihmisarvoa. Lisäksi tarkoituksena on edistää ihmisten välistä ymmärrystä, ystävyyttä, yhteistyötä ja pysyvää rauhaa. (Suomen Punainen Risti 2012b.)

Suomen Punainen Risti on yksi Suomen suurimmista kansalaisjärjestöistä ja toiminta jalkautuu 500 paikallisosaston toimesta joka puolella Suomea. Jäseniä Suomessa on noin 100 000, joista noin 30 000 toimii myös vapaaehtoistehtävissä. (Suomen Punainen Risti 2011b.) Suomen vapaaehtoistoimintaa ja auttamistyötä koordinoi Helsingissä sijaitseva keskustoimisto, jonka vastuulla on järjestön valtakunnallisen toiminnan kehittäminen, viranomaisyhteistyö, kansainvälinen avustustyö sekä kampanjat, kuten Nälkäpäivä, rasismiin vastainen viikko ja Punaisen Ristin viikko. Paikallistoiminnan tukemiseksi Suomi on jaettu 12 alueeseen, joita kutsutaan piireiksi. Piirit tukevat oman alueensa osastoja ja vapaaehtoisia muun muassa järjestämällä koulutuksia ja tapahtumia. Hämeen piiri toimii Pirkanmaan, Kanta-Hämeen ja Päijät-Hämeen alueella ja piirin kuuluu 68 paikallisosastoa. Paikallisosastot toimivat pääsääntöisesti vapaaehtoisvoimin esimerkiksi ensiapupäivystysten, ensiapuryhmätoiminnan, ystävä- ja nuorisotoiminnan sekä muiden paikallisesti tärkeiksi nähtyjen toimintamuotojen parissa. Keskustoimistossa ja piireissä puolestaan työskentelee yhteensä reilut 300 henkilöä. (Korpela 2008; Punaisen Ristin Hämeen piiri 2011.)

2.2 Suomen Punaisen Ristin nuorisotoiminta

Punaisen Ristin nuorisotoiminta pohjaa koko järjestön vahvaan arvoperustaan, joka näkyy kaikessa toiminnassa. Lisäksi Suomessa järjestö on määritellyt nuorten vapaaehtoisten toiminnan tukemiseksi kasvatustavoitteet teemoittain ja ikäryhmittäin. Kasvatustavoitteet linjaavat Punaisen Ristin nuorisotoiminnan tarkoitusta ja toimintaa. Kaiken tavoitteena on tarjota mielekästä vapaa-ajan toimintaa, joka kehittää sosiaalisia taitoja, vahvistaa itsetuntoa, opettaa toimimaan erilaisten ihmisten kanssa ja kehittää kykyä toimia erilaisissa tilanteissa. Varsinainen nuorisotoiminta jakautuu 7-12-vuotiaiden varhaisnuorisotoimintaan ja sitä vanhempien nuorisoryhmätöihin. Oman toimintansa lisäksi nuoret voivat osallistua aikuisten tavoin esimerkiksi ensiapuryhmätöihin, ystävätoimintaan ja muihin osastojen toimintamuotoihin. Vaihtoehtoisesti Punainen Risti myös auttaa ja tukee nuoria eri elämäntilanteissa muun muassa Nuorten Turvatalo -toiminnalla, festareiden päihdetyöllä ja nuorten ystävätoiminnalla. (Suomen Punainen Risti 2011a.)

Varhaisnuorisotoiminnan mallina ovat Reddie Kids –kerhotoiminta ja Reddie Kids –leirit, joita paikallisosastot järjestävät omalla alueellaan. Reddie Kids -toimintaa ohjaavat koulutetut vähintään 15-vuotiaat vapaaehtoiset. Lisäksi 13-15-vuotiaat voivat toimia apuohjaajina kerhoissa ja leireillä. Reddie Kids -kerhotoiminnassa on kolme teemaa: Punainen Risti, ensiapu ja moninaisuus. Tavoitteena on tutustuttaa varhaisnuoria järjestön arvomaailmaan ja toimintaan. (Häkkinen & Andersson 2009.)

Nuorisoryhmät toimivat paikallisosastojen alaisina toimintaryhminä luoden omaa toimintaa ja osallistuen osaston yhteiseen toimintaan. Toiminnan teemoina ovat mm. ensiapu, ystävätoiminta, monikulttuurisuus, terveyden edistäminen, valmiustoiminta, kansainvälinen toiminta ja humanitaarinen oikeus. Nuorisoryhmätöiden tavoitteena on omaehtoisen toiminnan kautta kasvattaa nuorista aktiivisia, oma-aloitteisia, valveutuneita ja vastuuta kantavia kansalaisia. (Juutilainen 2010.) Nuorisoryhmätöiden mallia on kehitetty Hämeen piirissä ja osittain sen vuoksi Hämeen piiri on toiminut edelläkävijänä nuorisoryhmien määrässä.

Kesällä 2011 Suomen Punaisen Ristin yleiskokous hyväksyi vuosiksi 2011-2014 järjestön uuden toimintalinjauksen, jossa nuoret on huomioitu ja mainittu laajasti.

Samalla yleiskokous päätti nimetä vuoden 2012 nuorten toiminnan teemavuodeksi. Nuorten toiminnan vuoden tavoitteena on käynnistää pysyvä muutos ja kehittyminen SPR:n toiminnassa. Vuotta ei ole suunniteltu erillisenä kampanjana vaan startiksi erityiselle panostukselle nuorten toiminnan esiin nostamiseen järjestön sisällä. Vuosikokouksen selkeä sanoma oli, että nuorisotoiminta on nähtävä yhtenä mahdollisuutena kaiken ikäisten toimijoiden keskuudessa. Teemavuotena koko järjestö sen kaikilla tasoilla sitoutuu erityisesti nuorten mukaan saamiseen ja nuorisotoiminnan profiilin voimistamiseen. (Suomen Punainen Risti 2011b; Suomen Punainen Risti 2012a.)

2.3 Rooliseikkailun tarkoitus ja tavoitteet

Opinnäytetyön tarkoitus oli kehittää Punaiselle Ristille uusi toimintamalli, jolla esitellä Punaisen Ristin toimintaa nuorille. Aiemmin esittelyyn on koottu ja tuotettu erilaisia esitteitä, videoita ja muita esittelymateriaaleja, mutta ei mitään nuoria varsinaisesti osallistavaa toimintaa. Rooliseikkailun tarkoitus on osallistaa nuoret mukaan ja antaa heille valta tutustua juuri heitä koskettaviin toimintoihin. Järjestön näkökulmasta rooliseikkailun tavoite on markkinoida järjestöä, tutustuttaa nuoret Punaisen Ristin eri toimintamuotoihin ja innostaa mukaan vapaaehtoistoimintaan. Kasvatuksellisesta näkökulmasta tavoitteena on tarjota nuorelle mahdollisuus kohdata 13-18-vuotiaan nuoren kasvuprosessi roolihahmon kautta. Roolihahmo on turvallinen tapa pohtia omia mahdollisuuksia vaikuttaa omaan tulevaisuuteen erilaisissa tilanteissa.

Rooliseikkailun teemana on Punaisen Ristin Nuorten turvatalon slogania mukailen Tarinaa voi aina muuttaa. Seikkailussa nuori käy lävitse kehityskaaren 13-vuotiaasta aina 18-vuotiaaksi. Seikkailun aluksi nuori kuulee nauhoitetun kehystarinan ja luo sen pohjalta oman roolihahmon, joka seikkailee erilaisten tilanteiden kautta kohti aikuisuutta. Tarina pohjustaa seikkailua, jossa hahmolle tulee eteen erilaisia tilanteita joihin hahmo reagoi valintojen kautta: esimerkiksi lähteäkö kavereiden kanssa bileisiin ja ottaako siellä kaljaa tai miten reagoi tyttö-/poikaystävän pyyntöön harrastaa suojaamatonta seksiä. Valintojen perusteella tapahtuu erilaisia asioita, joista osa on positiivisia ja osa negatiivisia. Tarinan tarkoitus ei ole osoitella tai syyllistää, niinpä tarinassa ei ole niin sanottuja oikeita ja vääriä valintoja. Läpileikkaavana teemana seikkailussa kulkevat Punaisen Ristin erilaiset toiminnot.

On nuoren omista valinnoista (ja osittain myös sattumasta) kiinni, mihin toimintamuotoihin hän törmää ja miten tarina kehittyy.

Rooliseikkailun lopuksi ohjaajat ohjeistettiin purkamaan seikkailua muutaman yksinkertaisen kysymyksen avulla. Tämä on tärkeää, jotta mahdolliset seikkailun aikana koetut tunteet tulevat käsitellyiksi ja että osallistuja pääsee halutessaan purkamaan seikkailun herättämiä tilanteita. Ohjaajan kanssa keskustelun lisäksi nuorilla oli mahdollisuus tuottaa omalle tarinalleen jatkoa esimerkiksi piirtämällä, maalaamalla tai kirjoittamalla.

Opinnäytetyön produkti eli rooliseikkailu ideoitiin, suunniteltiin ja toteutettiin Punaisen Ristin Hämeen piirin ja Tampereen Nuorten turvatalon yhteistyönä ja sitä testattiin ChillHouse 2012 -tapahtumassa ja Punaisen Ristin Nuorten Vuosikokouksessa. Testitoteutusten jälkeen toimintamalli levitetään Punaisen Ristin keskustoimiston, piirien ja osastojen käyttöön.

3. ROOLISEIKKAILUN TEOREETTINEN VIITEKEHYS

3.1 Tapahtumamarkkinointi

Punainen Risti on esillä useissa tapahtumissa ja niissä sen tavoitteena yleensä on tehdä järjestön toimintaa tunnetuksi, saada lisää jäseniä ja kannustaa nykyisiä jäseniä osallistumaan aktiivisesti. Tapahtumissa on mahdollisuus tuoda esille toiminnan merkitystä toimintaa tuntemattomille ihmisille. ChillHousessa Punaisen Ristin piste toimi eräänlaisena messuosastona. Messuilla ja muissakin tapahtumissa ihmiset ovat yleensä aina omasta halustaan, joten he ovat avoimia uudelle tiedolle tai valmiita päivittämään aiempia tietojaan. Parhaimmillaan messuosasto toimii kuin yksittäinen tapahtuma, jossa järjestävä taho voi vuorovaikutteisesti kommunikoida kohderyhmän kanssa. (Vallo & Häyrynen 2008, 28-29 & 80.)

Tapahtumamarkkinointia eri organisaatiot ovat tehneet pitkään, mutta sille ei ole syntynyt mitään yleismaailmallista määrittelyä. Yleisesti ottaen tapahtumamarkkinointi katsotaan strategisesti suunnitelluksi pitkäjänteiseksi toiminnaksi, jossa jokin toimija elämyksellisiä menetelmiä käyttäen viestii halutun kohderyhmän kanssa. Tapahtumamarkkinoinnin tulee olla etukäteen suunniteltua toimintaa, jossa tavoite ja kohderyhmä on määritelty selkeästi, jotta järjestäjä pystyy ennakoimaan tilanteen ja ympäristön. Tapahtumamarkkinoinnin vahvuuksia ovat intensiivisyys, vuorovaikutteisuus ja kokemuksellisuus sekä henkilökohtaisuus osallistujien ja järjestäjän välillä. Näin on mahdollista luoda ainutlaatuinen muistijälki, saada suora kontakti ja palaute kohderyhmään kuuluvalta henkilöltä. (Vallo & Häyrynen 2008, 19-22; Muhonen & Heikkinen 2003, 31 & 51.)

Tapahtuman suunnittelu tulee aloittaa riittävän ajoissa ja jo mahdollisimman varhaisessa vaiheessa suunnitteluun kannattaa ottaa mukaan kaikki ne, joiden panosta tapahtuman toteutuksessa tarvitaan (Vallo & Häyrynen 2008, 147). Tämän vuoksi pyysimme työntekijöiden lisäksi molempien tahojen vapaaehtoiset mukaan suunnittelemaan, kommentoimaan ja toteuttamaan rooliseikkailua. Tämän myötä he sitoutuivat todella hyvin tapahtuman järjestelyihin ja heistä oli suurta apua seikkailun ohjaamisessa. Työntekijöiden rooli oli koordinoida prosessia ja pitää huolta, että kaikki tulee hoidettua. Tapahtumassa toimivien vapaaehtoisten tueksi työstin

eräänlaisen ohjepaperin tai tapahtumakäsikirjoituksen, josta he pystyivät etukäteen lukemaan ja paikanpäällä vielä tarvittaessa tarkistamaan kaikki tarvittavat tiedot.

Tapahtumakäsikirjoitus on kuin näytelmän käsikirjoitus. Käsikirjoitus alkaa siitä, kun vieraat saapuvat ja näytelmä alkaa. Se päättyy siihen, kun viimeinenkin vieras on poistunut. Tapahtumakäsikirjoitus on työkalu tapahtumassa työskenteleville. Siinä kerrotaan, mitä tapahtuu, missä tapahtuu ja milloin tapahtuu. Tapahtumakäsikirjoituksesta saa kokonaiskäsityksen tapahtumasta. (Vallo & Häyrinen 2008, 151.)

Tapahtumamarkkinointi on monipuolinen markkinointiviestinnän keino, koska periaatteessa tapahtuma on täysin itsenäinen tuote. Kuitenkin sitä voidaan halutessa täydentää ja tukea muilla markkinointiviestinnän keinoilla. Esimerkiksi tapahtumasta kerätyt yhteystiedot mahdollistavat jälkimarkkinoinnin jolla synnytettyä muistijälkeä voi jatkaa vielä tapahtuman jälkeen. (Muhonen & Heikkinen 2003, 75 & 125.) ChillHousessa järjestimme arvonnalla, jonka varjolla keräsimme ihmisten yhteystietoja. Lisäksi jälkimarkkinointia varten osallistujien oli mahdollista täyttää lappu, jolla he ilmaisivat halunsa olla tulevaisuudessa mukana Punaisen Ristin vapaaehtoistoiminnassa.

Vallo ja Häyrinen (2008, 171) korostavat, että tapahtuman yhteydessä on tärkeää kerätä tietoa osallistujien kokemuksista ja siitä mikä oli osallistujien mielestä tapahtumassa kaikkein parasta. Saatua palautetta ja lopputilannetta on hyvä verrata lähtötilanteeseen ja samalla miettiä mitä olisi voinut tehdä toisin. Niinpä keräsimme seikkailusta kirjallista palautetta, jota olen hyödyntänyt seikkailun jatkokehityksessä ja tätä raporttia kirjoittaessani.

3.2 Tarinallisuus ja roolihahmon käyttö

ChillHousea varten oli tarkoitus luoda uudenlainen menetelmä, jolla nuoria voitaisiin osallistaa ja vastuuttaa tutustumaan Punaiseen Ristiin. Rooliseikkailun menetelmä on teatterilähtöinen sovellutus, jossa hyödynnetään muun muassa prosessidraamaa, leikkiä, kehystarinaa, roolipelaamista ja narratiivista oppimista. Prosessidraama on yksi draamanlajityyppi, joka pohjautuu johonkin pohjatekstiin ja on siitä eteenpäin improvisaatiota (Helsti & Helsti-Towalski 2009, 10-11). Leikki puolestaan on yksi onnistuneen draamatyöskentelyn keskeinen piirre ja oppimisen edellytys, koska leikin ja roolin suojassa on mahdollista kohdata myös vaikeita aiheita (mt., 16).

Rooliseikkailu käynnistyy kehystarinalla, joka auttaa osallistujaa luomaan oman hahmon. Kehystarina herättelee ja auttaa kehittämään lähtökohdat, jolle seikkailua on hyvä rakentaa. Sen tulee olla tarpeeksi neutraali, jotta jokainen pystyy siihen tarttumaan helposti. Mielikuvitukselle ei kuitenkaan synny tilaa, jos informaatiota on liikaa tai jos tilanne on liian realistinen. Toisaalta tutut elementit, kuten esimerkiksi paikka tai hahmojen ikä, saattavat auttaa osaltaan samaistumaan tarinaan. Oikeanlainen aloitustilanne auttaa tarinan hyvään vauhtiin. (Helsti & Helsti-Towalski 2009, 10-11.) Ampujan (2012) mielestä hyvän tarinan tulee olla luova, yhdistävä, haastava, osallistava ja sen tulee tarjota jonkinlainen mahdollisuus muutoksen. Vuorinen (1993, 119) puolestaan määrittelee hyvän tarinan elementeiksi sen, että se tarjoaa tulkinnan tasolla liikkumatilaa ja valinnan mahdollisuuksia. Tällöin kukin käyttää tarinasta sen osan, jota hän sillä hetkellä omassa elämäntilanteessaan tarvitsee. Näiden samojen elementtien päällä olen rakentanut myös rooliseikkailun toimintamallin.

Tarina ja roolissa oleminen luo pohjan narratiiviselle/juonelliselle oppimiselle. Tämä on kokonaisvaltainen toimintamalli, jossa leikkiä ja fiktiota hyödyntämällä kohdataan ongelmia tai muita avoimia tehtäviä. Roolissa oleminen luo ongelmanratkaisutilanteista emotionaalisia ja sitä kautta entistä vaikuttavampia. (Hakkarainen & Vuorinen 2010; Helsti & Helsti-Towalski 2009, 17-18.) Roolissa oleminen on arvokas työkalu, sillä juuri rooleissa tapahtuva oppimisen prosessi tekee draamallisesta oppimisesta erityisen voimallisen. Roolin kautta koetut asiat muuttavat ihmisen suhdetta omaan itseensä, koska eläytyminen on kokonaisvaltaista toisen asemaan asettumista. Roolihenkilössä sisällä oleminen mahdollistaa erilaisten näkökulmien, ajatusten, arvojen ja asenteiden kokeilemisen ja huomioimisen. Roolissa ollessaan ihminen on fiktion maailmassa, mutta peilaa sitä jatkuvasti todellisuuteen. Lisäksi ihminen ajattelee tarinamuotoisesti: tarinalla on alku ja loppu sekä syy ja seuraus. Siksi aloitetun tarinan jatkaminen ja edistäminen on ihmisille yleensä hyvin luonnollista. (Helsti & Helsti-Towalski 2009, 11 & 15.) Tarinat usein päättyvät onnelliseen ratkaisuun, joka vahvistaa kuulijoiden uskoa siihen, että elämässä on toivoa. Toisaalta tärkeitä ovat myös sellaiset tarinat, joissa sankarille ei käy hyvin, koska se valmistaa kohtaamaan ja käsittelemään vaikeita asioita. Hyvä tarina tekee moraalisen opetuksen näkyväksi ilman erillistä alleviivausta, koska harvemmin selittely parantaa lopputulosta. Hankalia asioita käsiteltäessä tarinan

omavaltainen jatkaminen puolestaan antaa tilaa jännityksen laukeamiselle. (Vuorinen 1993, 124.) Rooliseikkailu mahdollistaa vahvan elämyksellisen kokemuksen, joka on keskeinen tekijä siinä että menetelmä pääsee osaksi ihmisen ajatusmaailmaa. Hahmona koetut asiat herättävät tunteita ja jättävät mielikuvia. Purkutilanteen tarkoitus on reflektoida hahmon tapahtumia suhteessa oikeaan elämään ja herättää oppimiseen vaadittavia ajatuksia. (Ojanen 2000, 109.)

3.3 Nuorten kohtaaminen, innostaminen ja kasvattaminen

Rooliseikkailu rakentuu osallisuuden, innostamisen ja sosiaalipedagogiikan teemojen ympärille. Teemat ovat moninaisia, mutta niitä yhdistää tähtäin kasvattaa nuorista aktiivisia kansalaisia. Punainen Risti on yleishyödyllinen yhteisö, jonka tehtävänä usein on tehdä sellaista mitä kukaan muu ei tee. Maailmanlaajuinen työ puolueettomana avustusjärjestönä on laaja pohja, josta riittää ammennettavaa ja ajateltavaa myös suomalaisille. Toiminta pohjautuu seitsemään arvoon, joiden pohtiminen ja sisäistäminen luovat tasa-arvoisempaa ja turvallisempaa yhteiskuntaa meille kaikille. Nuorten osalta Punaisen Ristin tavoitteena on kohdata heitä avoimesti, innostaa olemaan aktiivisia ja herättää keskustelua elämän tärkeistä kysymyksistä.

Ihmistä ei kasvateta kansalaiseksi, vaan kasvatuksen tavoitteena tulee olla kasvun tukeminen sekä ihmisenä että kansalaisena, mutta kasvatuksella voidaan toki kehittää erityisesti ihmisen valmiuksia toimia kansalaisena eli elää elämäänsä erityisessä suhteessa yhteisöönsä.

Kansalaiskasvatuksen keinoin yhteiskunnan uusia jäseniä, lapsia ja nuoria pyritään valmentamaan kansalaisena toimimisen edellyttämiin taitoihin ja tietoihin ja opettamaan heille yhteiskunnallisen järjestyksen turvaavia sääntöjä ja käyttäytymismalleja. Lisäksi yleensä pyritään tarjoamaan myös valmiuksia toimia aktiivisina yhteiskunnan jäseninä. (Kurki & Nivala 2006, 28 & 58.)

Aktiiviseksi kansalaiseksi kasvamisen katsotaan edellyttävän tietoja ja ymmärrystä yhteiskunnan toiminnasta, laeista ja instituutioista. Koulujärjestelmä jakaa tietoa, mutta sen tueksi tarvitaan myös taitoa ja toimintakykyä, joka kehittyy toiminnassa harjoittelemalla esimerkiksi yhteistyötä, vaikuttamista ja päätöksentekoa. Kansalaistoimintaan osallistuminen asettaa ihmisen välttämättä alttiiksi oppimisprosesseille, jotka kehittävät muun muassa avoimuutta, suvaitsevaisuutta ja vastuullisuutta. Osallistuminen on jokaisen ihmisen omaan tietoiseen valintaan

perustuvaa toimintaa. (Kurki & Nivala 2006, 22, 61 & 84.) Joskus osallistumista pitää herätellä ja mahdollistaa esimerkiksi tällaisen rooliseikkailun tavoin eli innostaa ihmistä mukaan osallistumaan.

Innostamiseksi Kurki (2000, 19-20 & 27) määrittelee kaikkien niiden suunniteltujen toimenpiteiden yhdistelmän, jotka luovat osallistumisen prosesseja. Innostamiseksi ei siis voida sanoa mitä tahansa toimintaa johon voi osallistua, vaan innostaminen perustuu aina suunniteltuun ja päämäärätietoiseen toimintaan. Innostaminen on tapa elähdyttää ihmistä eli herättää tietoisuutta, saada ihmiset liikkeelle ja sitä kautta synnyttää toimintaa. Yleisen käsityksen mukaan motivaatiota ei voida opettaa, mutta usein se voidaan herättää ja houkuttaa esiin, sitä voidaan vahvistaa ja sen säilymiseen voidaan vaikuttaa (Vuorinen 1993, 26). Sisäsyntyistä motivaatiota etsiessä objektista tehdään subjekti, jota houkutellaan esiin asiaan tai toimintaan sitoutumisen kautta. Tärkeää on halu osallistua ja panostaa toimintaan sen mielenkiintoisuuden tai mielekkyyden vuoksi. Ulkosyntyinen motivaatio puolestaan rakentuu vastikkeellisen ajattelun päälle. Lähtökohtaisesti ulkosyntyinen motivaatio ei ole paha asia. Usein se on kuitenkin välineellistä ja helpommin sekä nopeammin muuttuvaa tai kuihtuvaa. (Aunola 2002, 109.)

Innostamisen ja sosiaalipedagogisen toiminnan kannalta on tärkeää saada ihminen tekemään itsenäisiä valintoja. Valinnat eivät ole itsenäisiä jos ihmistä manipuloidaan tai häneen muuten pyritään vaikuttamaan tietoisesti tai tiedostamattomasti. Ennemmin tulisi osallistaa ja tukea itsenäistä päätöksen tekoa. Motivaation ja oman tahdon herättämiseen yksi hyvä keino on pyrkiä vaikuttamaan ihmisen arvoihin. Usein opitut ja omaksutut arvot ovat taustavaikuttajana ja määrittävät ihmisen tekemiä valintoja. Jokainen meistä on oman lähiympäristönsä arvojen summa, niinpä ohjaamalla ja osallistamalla nuorta sellaisiin ympäristöihin, jotka pohjaavat terveisiin arvoihin voidaan vaikuttaa hänen yhteiskuntaan kiinnittymiseensä. (Hämäläinen 2001, 71.) Osallistamalla siis pyritään kasvattamaan persoonaa eli muuttamaan ihmisen asenteita ja arvoja sekä edistämään kriittistä ajattelua ja oman vastuun tiedostamista. Sosiaalipedagoginen työ on aivan erityisesti identiteettityötä eli ihmistä autetaan rakentamaan identiteettiään työstämällä omaa elämänhistoriaa, analysoimalla nykyistä elämäntilannetta ja hahmottelemalla tulevaisuutta. Näin ihmistä tuetaan ymmärtämään omaa menneisyyttään ja valintojaan sekä

rakentamaan tulevaisuuttansa haluamiensa arvojen mukaiselle pohjalle. (Hämäläinen 2001, 69; Kurki 2000, 47; Kurki & Nivala 2006, 144.)

Etenkin nuorten osalta identiteettityö on tärkeää, koska nuoret hakevat omaa paikkaansa lähipiirissä ja koko ympäröivässä yhteiskunnassa. Tämä rooliseikkailu tarjoaa yhden menetelmän pohtia omaa itseään ja omia vaikutusmahdollisuuksiaan. Nuoren vaikutusmahdollisuudet omaan tulevaisuuteensa ovat rajattomat, mutta niiden sisäistäminen ei ole helppoa. Aikuiset usein pyrkivät vaikuttamaan nuoren valintoihin vaikka heidän pitäisi auttaa nuoria löytämään omat valintansa. Paolo Freiren ajatus valtasuhteiden hävittämisestä ja ihmisen kanssa käytävästä tasa-arvoisesta dialogista on tärkeää etenkin helposti haavoittuvien nuorten kanssa. Nuoren kohtaaminen ajattelevana ihmisenä ja keskustelun pohjaaminen hänen omiin kokemuksiin tukee itsetunnon kehitystä. (Suortti 1999, 171.) Itsetunto perustuu voimaantumisen tunteeseen ja itsetuntemukseen. Kun nuoria tuetaan näkemään omat mahdollisuutensa vaikuttaa tulevaan elämänsä kulkuaan, se vahvistaa heidän elämänsä hallintaa ja mahdollisuuksia kiinnittyä yhteiskuntaan. Aikuisuuden kynnyksellä olevan nuoren elämä on täynnä kohtaamisia, joissa uudet asenteet, arvot, ideologiat, ihmiset ja kulttuurit törmäävät itseään etsivään nuoreen (Dunderfelt 1991, 95). Menetelmänä rooliseikkailu rakentuu tällaisten kohtaamisten varaan ja joiden yhteydessä nuori tekee hahmon kautta erilaisia valintoja. Valintojen tekeminen, seurausten hahmottaminen sekä niistä vastuun ottaminen kehittävät yksilöllistä kasvua.

Toiminnalliset elämykset vaikuttamisesta ja osallistumisesta auttavat sisäistämään ja ymmärtämään yhteiskunnallisia asioita. Yleisen tiedon liittäminen ja vertailu omaan itseen, omiin mahdollisuuksiin, oikeuksiin ja velvollisuuksiin kasvattaa rakentavaa kriittisyyttä ja yhteiskunnallista nuorta. (Kurki & Nivala 2006, 86.) Sosiaalipedagogisessa toiminnassa korostuvat toiminnallisuus, yhteisöllisyys ja elämyksellisyys. Nämä kolme elementtiä - aktiivisuuspedagoginen, yhteisöpedagoginen ja elämyspedagoginen - luovat pohjan sille, että ihmisestä otetaan käyttöön se, mitä ihminen luonnostaan on. Ihminen etsii elämyksiä ja on luova luonnostaan. (Hämäläinen 2001, 67.) Kuten tapahtumamarkkinoinnin osiossa totesin, niin erilaiset tapahtumat ovat hyvä paikka kohdata ihmisiä, tarjota elämyksiä ja synnyttää positiivisia mielikuvia erilaisten menetelmien kautta.

4. PRODUKTI

4.1. Rooliseikkailun idean synnytyks

Tampereella järjestetään pirkanmaalaisille nuorille suunnattu ChillHouse -talvilomatapahtuma, jossa vierailee kolmen päivän aikana noin 5000 nuorta. Tapahtumassa nuorisjärjestöillä on mahdollisuus esittäytyä ja Punainen Risti on ollut aiemmin mukana Kondomiajokortti-pisteellä. Kondomiajokortin ajattaminen edistää seksuaaliterveyttä, mutta vuodeksi 2012 oli tarkoitus lisätä järjestömarkkinoinnin ja -esittelyn roolia. Siksi edeltäjäni oli sopinut yhteistyöstä Punaisen Ristin Tampereen Nuorten turvatalon kanssa. Projekti aloitettiin 10.1.2012 yhteisellä palaverilla, jossa kehitimme ideaa uudistettua pistettä varten. Kukaan meistä kolmesta työntekijästä ei ollut aiemmin ollut mukana ChillHouse-tapahtumassa, joten lähdimme hyvin avoimin mielin liikkeelle. Perusajatus toiminnallisesta seikkailusta syntyi jo ensimmäisessä palaverissa. Tosin samalla totesimme, että haluamme osallistaa molempien tahojen vapaaehtoiset kommentoimaan, kehittämään ja konkretisoimaan toimintamallia.

Toinen suunnittelupalaveri pidettiin 23.1.2012 ja silloin mukana oli meitä työntekijöitä ja yhteensä kuusi vapaaehtoista Hämeen piiristä ja Tampereen Nuorten turvatalolta. Turvatalon vapaaehtoiset olivat aikuisia ihmisiä ja Hämeen piirin vapaaehtoiset olivat nuorisotoiminnassa mukana olevia nuoria. Aluksi esittelimme tapahtumaa ja toimintaideoita. Tässä hyvin heterogeenisessä joukossa idea sai todella positiivisen vastaanoton ja vapaaehtoiset innostuivat kehittämään sitä eteenpäin. Luovan ongelmanratkaisun aivoriihi-menetelmällä keräsimme yhdessä ison kasan ideoita, joista seikkailu voisi koostua. Aivoriihessä tarkoituksena on tuottaa mahdollisimman paljon ideoita ottamatta kantaa niiden käyttökelpoisuuteen tai järkevyyteen (Virkkala 1994, 81). Aivoriihen avulla saimme siis aikaiseksi ison kasan lennokkaita ajatuksia siitä mitä kaikkea seikkailu voisi sisältää ja millainen siitä pitäisi rakentaa. Näin idea ja perusaineisto toiminnallisen seikkailun pohjaksi olivat syntyneet.

Aivoriihen jälkeen seuraava vaihe oli muuntaa ja kehittää lennokkaista ajatuksista käyttökelpoisia ideoita. Tästä päävastuu oli minulla. Yhdessä yhden turvatalon vapaaehtoisen kanssa purimme kaikki heitellyt ajatukset Post it -lapuille. Ryhmittelimme ja kokosimme aivoriihen tuotoksista erilaisia kokonaisuuksia, joista

seikkailu alkoi vähitellen muotoutua. Kokonaisuuksia pyrimme parhaamme mukaan sijoittamaan eri ikävaiheisiin. Perusajatuksenamme oli luoda seikkailusta todenmukainen kuvaus nuoren kasvusta 13-vuotiaasta 18-vuotiaaksi. Tarinassa hahmon elämästä nostetaan esiin yksi merkityksellinen päivä vuodessa. Ryhmitellyistä kokonaisuuksista työstin projektiryhmälle ensimmäisen version seikkailun rakenteesta, jota he vielä kommentoivat kolmannessa palaverissa ennen kuin pääsin varsinaiseen seikkailun työstö- ja kirjoitusvaiheeseen.

4.2. Työstö- ja kirjoitusvaihe

Alkuperäinen ajatukseni työstövaiheesta oli toteuttaa se yhdessä nuorten kanssa. Järjestin helmikuun puoleen väliin Hämeen piirin nuorten koulutusviikonlopun, jossa koulutettiin uusia Reddie Kids -kerhonohjaajia. Samassa yhteydessä on yleensä pidetty erilaisia teemaleirejä jo toiminnassa mukana oleville nuorille. Ajatuksenani oli käyttää osa viikonlopun teemaleiristä tarinan kehittelyyn ja tuottamiseen. Nuorten oli tarkoitus muun muassa kirjoittaa tarinakortteja, valokuvata kuvituskuvia, äänittää seikkailun alussa kuultava kehystarina ja muutoinkin testata toimintamallia. Teemaleiri jouduttiin kuitenkin perumaan ilmoittautumisten vähyyden vuoksi. Tämä aiheutti ylimääräistä haastetta prosessin etenemiselle, koska olisin ehdottomasti halunnut käyttää nuorten asiantuntijuutta heidän ikätoveriensä elämäntapahtumien kuvaamisessa ja kertomisessa.

En kuitenkaan lannistunut, vaan aloin itsenäisesti työstämään seikkailua eteenpäin. Yksinäinen työskentely aiheutti omat haasteensa etenkin luovuudelle ja seikkailun monipuolisuudelle. Onneksi ideointivaiheessa olimme luoneet paljon vaihtoehtoisia ideoita tarinan pohjaksi. Tarinaa kirjoittaessa jouduin monessa kohtaa yksinkertaistamaan ja rajaamaan asioita pois, jotta tarina ei lähtisi liikaa rönsyilemään ja se säilyisi helposti ymmärrettävänä ja toteutettavana. Lopulta oli hyvä ratkaisu toteuttaa kirjoitusprosessi itsenäisesti, jotta sain tarinasta rakennettua ehjän kokonaisuuden.

Seikkailussa nuorella on mahdollisuus vaikuttaa tarinan kulkuun erilaisten valintojen kautta. Eri-ikäisten nuorten elämässä tapahtuu erilaisia asioita ja tämän pyrin parhaani mukaan ottamaan huomioon tarinaa kirjoittaessani. Siksi esittelin seikkailun

etenemistä Hämeen piirin nuorisotoimikunnan ja nuorisokouluttajien kokoontumisissa. Nämä tapaamiset olivat hyviä hetkiä tarkastella olenko prosessissa oikeilla jäljillä. Sain tapaamisista hyvin rakentavia kommentteja ja kehitysehdotuksia tarinan edistämiseksi ja seikkailun toteuttamiseksi.

4.3. Seikkailun toteutus

4.3.1. Toteutus ChillHousessa 29.2.-2.3.2012

Vuonna 2012 ChillHouse järjestettiin neljättä kertaa. ChillHouse rakentui Tampere-talon kolmeen kerrokseen, jotka oli nimetty erilaisten teemojen mukaan: Game city (pelimaailma), Jungle (liikunta- ja seikkailualue), Spacement (musiikkialue), Frozen tuning point (kädentaitoalue) ja Basaari (järjestöjen tori). Tapahtuman pääkohderyhmänä ovat 13-17-vuotiaat nuoret, mutta paikalla oli myös nuorempia ja vanhempia kävijöitä. Tampereen kaupungin nuorisopalvelut järjestivät tapahtuman yhteistyössä Tampere-talon, Aamulehden ja yli 20 muun toimijan kanssa. Lisäksi tapahtumassa oli töissä erilaisissa tehtävissä yli 130 vapaaehtoista nuorta. Tapahtuma oli kokonaisuudessaan päihteetön, savuton ja maksuton. (Tampereen nuorisopalvelut 2012.)

Vuoden 2012 ChillHouse oli menestys kaikilla mittareilla. Viimeisenä päivänä kävijöitä oli reilusti ylitse 2000 henkeä ja sillä rikottiin kaikki entiset kävijäennätykset ja esimerkiksi kävijärannekkeet loppuivat kesken ja järjestäjät joutuivat laskemaan loput kävijät muilla keinoilla. Myös tapahtuman kokonaiskävijämäärän nousu noin 6000 kävijään oli uusi ennätys. Punaisen Ristin pisteellä Kondomiajokortti oli tuttuun tapaan äärimäisen suosittu toimintamuoto. Kolmen päivän aikana Kondomiajokortin suoritti useita satoja nuoria. Aiempina vuosina suuri kävijämäärä on aiheuttanut sen, että pisteellä on ollut lähes mahdotonta kertoa tarkemmin Punaisen Ristin toiminnasta. Tänä vuonna halusimme mukaan jotain erilaista, jotta nuoret pysähtyisivät hetkeksi tutustumaan Punaiseen Ristiin.

ChillHousessa meille oli varattu perinteisen esittelypöydän lisäksi erillinen pieni (noin 8 hengen) kokoushuone. Esittelypöytä ja Kondomiajokortti toimivat äärimmäisen hyvänä tapana luoda kontakti nuoriin. Kondomiajokortin suorittamisen jälkeen oli helppo kysyä kiinnostusta osallistua rooliseikkailuun ja tutustua tarkemmin

Punaiseen Ristiin. Käytännössä nuoret ohjattiin rauhattomalta pisteeltä rauhallisemmalle alueelle, jossa oli paremmat mahdollisuudet tutustua toimintaan rooliseikkailun merkeissä. Seikkailuhuoneeseen pääsi pääsääntöisesti sisälle vain seikkailukupongilla, jonka sai esittelypisteeltä. Tämän lisäksi hiljaisina hetkinä seikkailupisteiden vetäjät rekrytoivat suoraan käytävältä nuoria kokeilemaan seikkailua.

Seikkailukupongin (liite 2) saatuaan nuoret otettiin vastaan seikkailuhuoneen ovella, jossa seikkailuohjaaja ohjeisti seikkailun kulun kupongissa olevien ohjeiden avulla. Ohjeistuksen jälkeen nuoret pääsivät yksi kerrallaan sisälle huoneeseen. Huoneessa nuorelle annettiin mp3-soitin, josta hän kuuli nauhoitetun kehystarinan (liitteeseen 6 on kirjattu kehystarinan kulku). Kuuntelun aikana ja kehystarinan avulla nuori sai omaa mielikuvitustaan käyttäen luoda oman hahmon. Kupongin sisäsivulla oli muutamia kysymyksiä (hahmon nimi, ulkonäköä kuvaavat adjektiivit, harrastukset, tärkeimmät asiat..), joiden miettiminen ja niihin vastaaminen auttoi hahmon luomisessa ja siihen samaistumisessa.

Hahmon luomisen jälkeen nuori pääsi käsiksi itse seikkailuun, jossa hahmolle tapahtui erilaisia asioita. Seikkailukupongin toisella sisäsivulle oli varattu tilaa, johon nuori pystyi halutessaan kirjaamaan seikkailun tapahtumia ylös. Aivan seikkailun aluksi nuori heitti noppaa, joka määräsi aloituskuoren kolmesta eri vaihtoehdosta. Käytännössä seikkailu eteni huoneen seiniin kiinnitettyjen kirjekuorien avulla. Kirjekuoret oli nimetty vuoden lisäksi kirjaimella (esimerkiksi 13A, 16F tai 18C). Jokaisesta kirjekuoresta löytyi tapahtumakortti tai useampia. Useita kortteja sisältäneestä kirjekuoresta nuoren tuli nostaa satunnaisesti yksi tapahtumakortti. Tapahtumakorteissa (löytyvät liitteestä 6) oli lyhyt tekstikuvaus tapahtumasta, aiheeseen liittyvä kuvituskuva, lyhyt tietoisku ja ohjeet jatkosta. Suurimmassa osassa tapahtumakorteista jatko-ohjeina oli mahdollisuus tehdä valinta useamman vaihtoehdon välillä, joka sitten määräsi sen mille kirjekuorelle hän seuraavaksi suuntaa. Lisäksi eräässä seikkailun kohdassa nuori joutui tilanteeseen, jossa nopan heitto ratkaisi hänen kohtalonsa ja seuraavan kirjekuoren. Valintatilanteiden kautta nuori vaikutti itse tarinan kulkuun ja hahmoa kohdanneisiin tapahtumiin. Tarinan tapahtumat on koottu ikävuosittain liitteeseen 1.

Viimeisten kirjekuorten jälkeen seikkailua purettiin lyhyesti ohjaajan kanssa. Ohjaajille oli ohjeistettu (liitteen 6 lopussa) muutama helppo kysymys, joilla nuorelle annettiin mahdollisuus kertoa seikkailusta haluamansa määrä asioita. Keskustelun jälkeen nuorilla oli mahdollisuus jatkaa hahmon tarinaa itsenäisesti joko kirjoittamalla tai piirtämällä. Tarkoituksena oli tarjota mahdollisuus purkaa luovasti seikkailukokemusta ja luoda hahmolle haluttu tulevaisuus. Tarinaa jatkaneiden kesken järjestettiin arvonta, jolla osaltaan kannustettiin nuoria purkamaan hahmon ja seikkailun tuntoja paperille.

ChillHousessa ohjaajina toimivat Nuorten turvatalon aikuiset vapaaehtoiset sekä osastojen nuorisotoiminnassa mukana olevat nuoret. Rooliseikkailu oli auki kolmena iltana, jonka aikana seikkailun kävi lävitse yli 100 nuorta. Ohjeistuksessa korostettiin, että osallistuja voi seikkailun missä tahansa vaiheessa keskustella ohjaajien kanssa tai keskeyttää seikkailun, jos jokin alkaa ahdistamaan, tuntuu tylsältä tai muuta sellaista, mutta kolmen päivän aikana keskeyttäneitä oli vain pari.

4.3.2. Toteutus Punaisen Ristin nuorten vuosikokouksessa 17.3.2012

Muutama viikko ChillHousen jälkeen Tarinaa voi aina muuttaa -rooliseikkailu oli esillä Punaisen Ristin nuorten vuosikokouksessa Oulussa. Ouluun oli kokoontunut 150 aktiivista nuorisojäsentä muun muassa keskustelemaan järjestön kehittämisestä ja pitämään yhdessä hauskaa. Kokouksen yhteydessä järjestettiin erilaisia työpajoja ja esittelypisteitä, joista yhdeksi lupauduin järjestämään rooliseikkailun. Tämän opinnäytetyön yhtenä tavoitteena on tuottaa toimintamalli, jota myös muut Punaisen Ristin piirit ja osastot voivat hyödyntää. Tämän vuoksi oli äärimmäisen tärkeää osallistaa järjestön aktiivinuoria kaikkialta Suomesta kokeilemaan itse, antamaan palautetta ja kehittämään seikkailua eteenpäin.

ChillHousen palautteen pohjalta tein muutamia pieniä muutoksia seikkailuun ja lisäsin siihen joitain sellaisia tapahtumia, jotka eivät ajanpuutteen vuoksi ehtineet ensimmäiseen toteutukseen. Teknisesti suurimpana muutoksena olimme tällä kertaa varautuneet neljällä mp3-soittimella kehystarinan kuunteluun, kun ChillHousessa soittimia oli vain kaksi. Lisäksi meillä oli käytössä paljon isompi kokoustila (noin 25 hengelle), joka mahdollisti suuremman määrän osallistujia kerralla. Haasteena meillä oli hyvin rajallinen määrä aikaa, jonka aikana oli tarkoitus saada mahdollisimman

moni osallistujista kokeilemaan seikkailua. Seikkailu oli auki puolitoista tuntia ja sen kävi lävitse noin 50 henkeä.

Ohjaajina nuorten vuosikokouksessa toimi minun lisäksi kolme nuorta, joista kaksi oli ohjannut seikkailua myös ChillHousessa. Ensimmäisestä toteutuksesta konkreettinen työnjako oli selkeytynyt ja käytännössä se meni niin, että kaksi ohjaajista oli seikkailuhuoneen ulkopuolella houkuttelemassa ihmisiä mukaan ja kertomassa seikkailun sääntöjä sekä ohjeita osallistujille. Huoneessa sisällä oli kaksi ohjaajaa, joista toinen ohjeisti hahmon luomista ja toinen hoiti seikkailun purkamisen. Tarpeen mukaan tehtävät vaihtuivat ja toimittiin siellä, missä oli eniten ruuhkaa.

5. PALAUTE ROOLISEIKKAILUSTA JA PRODUKTIN ARVIOINTI

5.1. Palautteen kerääminen

Opinnäytetyön raportointia varten toimintamallia testattiin kahdelle erilaiselle kohderyhmälle kahdessa hyvin erilaisessa tapahtumassa. Toimintamallin kehittämiseksi keräsin molemmissa tapahtumissa palautetta. Tosin rooliseikkailun tarinan valmistuminen meni aikataulullisesti niin tiukoille, etten ehtinyt suunnitella ChillHouse-tapahtuman ensimmäisiä päiviä varten mitään systemaattista palautteenkeruumenetelmää. Siksi kahtena ensimmäisenä päivänä yritimme kerätä palautetta avoimella palautelomakkeella. Saimme kuitenkin vain yhden kirjallisen palautteen. Onneksi tapahtuma oli kuitenkin kolmipäiväinen ja viimeiseksi päiväksi ehdin työstämään kunnollisen ja mietityn palautelomakkeen (liite 3). Palautteessa kysyin sekä avointa palautetta muutamien kysymysten avulla että numeerista palautetta hymiöiden avulla. Numeerista palautetta halusin kerätä toimintamallin onnistumisen kannalta kriittisimmistä asioista eli hahmon luomisen onnistumisesta, hahmoon samaistumisesta, seikkailun todenmukaisuudesta ja siitä, millaisen kuvan seikkailu välittää Punaisesta Rististä. Avointen kysymysten (6 kappaletta) avulla selvitin yleisiä tunnelmia seikkailusta ja kehitysehdotuksia toimintamallin edistämiseksi.

5.1.1. ChillHousen palautteiden yhteenveto

ChillHousen kolmantena päivänä palautelomakkeen täytti 15 henkilöä, joiden ikähaarukka oli 12-21-vuotta. Vastaajien keski-ikäksi muodostui 14,25 vuotta. Palaute oli pääsääntöisesti erittäin positiivista ja ainoastaan yhden 12-vuotiaan osallistujan palautelomakkeen sävy oli negatiivinen. Yleisesti seikkailun ideaa ja toteutustapaa keuhuttiin hyvin suunnitelluksi ja tehdyksi. Muutamassa palautteessa mainittiin se, että seikkailu toi rauhallisuudellaan mukavaa vaihtelua ChillHousen muutoin hyvin vauhdikkaaseen toimintaan.

Parhaimmiksi asioiksi listattiin tarinallisuus ja se että itse sai luoda hahmon ja päättää sille tapahtuvista asioista. Tarinallisuudessa keuhuttiin hahmoon samaistumista, hahmon kasvua eri elämänvaiheiden kautta ja kasvun seuraamisen jännittävyttä. Lisäksi toimintamallin hyväksi puoleksi mainittiin se, että jokainen sai itse jatkaa hahmon tarinaa haluamaansa suuntaan. Tämä näkyi myös siinä, että kolmessa

illassa tarinaa jatkoi yhteensä 71 nuorta eli suurin osa seikkailuun osallistuneista. Osa jatkoi tarinaa vain muutamalla lauseella, mutta osa innostui kirjoittamaan kokonaisen A4-paperin, piirtämään hienon kuvan tai jopa kokonaisen sarjakuvan.

Mieleen jäävimmiksi asioiksi mainittiin se, että Punaisen Ristin toiminnot voivat tulla vastaan melkein missä vain ja ettei itse välttämättä halua samanlaista elämää johon hahmo valintojen kautta päätyi. Useampi mainitsi tajunneensa, että omassa elämässä kannattaa tehdä järkeviä valintoja. Lisäksi tarinakorteissa olleita lyhyitä tietoiskuja keuhuttiin mielenkiintoisiksi ja hyödyllisiksi. Palautelomakkeiden ainoat yksittäiset parannusehdotukset olivat, että hahmon luomiseen pitäisi olla enemmän apua ja että pitäisi olla enemmän vaihtoehtoisia tapahtumia.

Numeeristen palautteiden perusteella kaikki neljä kriittisintä asiaa (hahmon luonti keskiarvo 3,88, hahmoon samaistuminen ka. 3,13, todenmukaisuus ka. 4 ja kuva Punaisesta Rististä ka. 4,625) onnistuivat yllättävän hyvin. Seikkailun perimmäisenä tarkoituksena oli tutustuttaa nuoria Punaisen Ristin toimintaan ja siksi olen erityisen tyytyväinen, että onnistuimme välittämään todella positiivisen kuvan Punaisesta Rististä. Etukäteen minua mietitytti kuinka todenmukaisena osallistujat kokevat seikkailun, mutta palautteiden perusteella seikkailu oli yllättävän todenmukainen. Hahmon luominen ja siihen samaistuminen kuitenkin kaipasivat vielä jatkokehitystä.

5.1.2. SPR Nuorten vuosikokouksen palautteiden yhteenveto

Punaisen Ristin Nuorten vuosikokouksessa käytin täysin samaa palautelomaketta kuin ChillHousessa. Tosin ohjeistimme seikkailun purussa osallistujia ChillHousea aktiivisemmin täyttämään palautelomakkeen ja näin kehittämään toimintamallia eteenpäin. Reilussa puolessatoista tunnissa seikkailun kävi lävitse noin 50 henkilöä, joista 36 täytti palautelomakkeen. Palautetta antaneiden keski-ikä oli 17,7 vuotta. Nuorimmat olivat 13-14-vuotiaita ja vanhin oli 33-vuotias eli ikähaarukka oli hyvin suuri. Lisäksi kaikki palautteen täyttäneet olivat jo nyt mukana Punaisen Ristin toiminnassa joko nuorina vapaaehtoisina tai työntekijöinä. Joten oli mielenkiintoista nähdä palautteiden mahdolliset eroavaisuudet ChillHousen selkeästi nuorempaan ja vähemmän toimintaa tuntevaan verrokkiryhmään.

Numeerisissa palautteissa (hahmon luonti keskiarvo 4,11, hahmoon samaistuminen ka. 3,6, todenmukaisuus ka. 4 ja kuva Punaisesta Rististä ka. 4,5) hahmon luominen

ja siihen samaistuminen oli onnistunut paremmin. Totuudenmukaisuus pysyi täysin samassa, mutta palautteen antajat olivat hieman kriittisempiä seikkailun antamaan kuvaan Punaisesta Rististä. Joka tapauksessa seikkailun välittämä kuva Punaisesta Rististä oli todella hyvä. Hahmon luomiseen ja samaistumiseen saattoi osittain auttaa myös isompi ja sen myötä rauhallisempi tila. Lisäksi vastaajat olivat selkeästi vanhempia kuin ChillHousessa, mikä varmasti vaikutti myös osaltaan asiaan.

Punaisen Ristin aktiiviuorten palaute seikkailusta oli myöskin äärimmäisen positiivista ja kannustavaa. *Tosi kiva, hauska, mahtava, siisti, laittoj miettimään, pysäyttävä, silmiä avaava, opettavainen sekä kiva ja erikoinen* olivat yleisiä kommentteja palautteissa. Joukossa oli vain muutama "ihan jees" -palaute, muttei yhtään negatiivista. Useampi vastaaja oli yllätynyt positiivisesti ja joku jopa kiitteli, että onneksi lopulta osallistui, vaikkei aluksi meinannutkaan.

Parhaimmiksi asioiksi nousivat lähes samat asiat kun ChillHousessa: omien valintojen tekeminen, niiden vaikutus tuleviin tapahtumiin ja se että koskaan ei tiennyt mitä tapahtuu seuraavaksi sekä hahmon luominen oman mielikuvituksen kautta. Näiden lisäksi keuhuttiin alun mp3-soittimilla toteutettua hahmoon johdattelua, seikkailuhuoneen taustamusiikkia ja tunnelmaa, jossa sai rauhassa pohdiskella asioita ja erilaisia vaihtoehtoja.

Mieleen jääviksi asioiksi vastaajat nostivat pienten valintojen helposti vaikuttavan koko loppuelämänsä ja sen että Punainen Risti on mukana monessa elämäntilanteessa myös ihan tavallisille ihmisille. Muutaman mielestä erityisesti mieleen jääviä tai tunteita herättäviä asioita olivat täysin toisena ihmisenä eläminen, valintojen vaikeus ja tajuaminen kuinka eritavoin asioista voi ajatella. Useammalle vastaajalle tuli myös täysin uutta tietoa esimerkiksi Punaisen Ristin toimintamuodoista ja seksitaudeista.

Kehitysehdotuksiksi esitettiin, että seikkailussa voisi olla vielä enemmän välivaiheita ja että mukana voisi olla jotain vielä dramaattisempaa. Lisäksi ehdotettiin, että mp3-soitin voisi kulkea koko ajan mukana, jotta musiikki tulisi suoraan korviin ja se helpottaisi keskittymistä. Se voisi olla toimiva ratkaisu, mutta se vaatisi jokaiselle yhtäaikaistulle osallistujalle oman soittimen. Palautteiden ehdottomasti paras huomio oli, että seikkailukuponkiin voisi ennemmin kirjoittaa hahmon ajatuksia kuin

tapahtumia eri tilanteissa. Testitoteutuksissa osallistujat ohjeistettiin kirjaamaan kuponkiin seikkailun tapahtumia, mutta osa osallistujista ei sitä selkeästi jaksanut tehdä tai ei muuten kokenut sitä tarpeelliseksi. Hahmon ajatusten ja pohdintojen kirjaaminen luultavasti edistäisi osallistujan mielikuvituksen käyttöä ja samalla myös hahmoon samaistumista. Tämä on sellainen ehdotus, jonka aion ehdottomasti ottaa käyttöön seikkailun seuraavaan versioon.

5.2. Toimintamallin haasteet

Tapahtumansuunnittelun kannalta aloitimme esittelypisteen suunnittelun turhan myöhään, etenkin kun päädyimme kehittämään täysin uudenlaista toimintamallia. Ensimmäisestä suunnittelupalaverista toteutukseen oli aikaa noin puolitoista kuukautta, joten produktin tuottamisen aikataulu oli hyvin haastava. Tietysti olisimme voineet päästä helpommallakin, mutta rooliseikkailun idea syntyi vähän vahingossa, emmekä enää sen jälkeen halunneet päästää siitä irti. Kiireestä huolimatta rooliseikkailusta saatiin yllättävän toimiva kokonaisuus jo ensimmäisiin toteutuksiin. Etenkin alku oli ChillHousessa hankala, koska emme ehtineet testata seikkailua ennen varsinaista toteutusta. Tapahtumassa palaset kuitenkin vähitellen löysivät paikkansa ja saimme seikkailun pyörimään hyvin.

Palautteista nousi esille, että osa osallistujista toivoi seikkailun olevan pidempi ja että siinä voisi olla enemmän tapahtumia. Tosin paljoa seikkailua ei voi enää pidentää, koska jo nyt seikkailuun kuuluu kaikkine vaiheineen vähintään 10 minuuttia. Tosin seikkailun kokonaiskesto on hyvin yksilöllinen ja useilla osallistujilla alkuohjeistukseen, hahmon luomiseen, valintojen miettimiseen, purkukeskusteluun ja tarinan jatkamiseen kului jopa 30 minuuttia. Osassa palautteista toivottiin, että tarinassa tapahtuisi dramaattisempia asioita. Tarinaa ideoidessa suunnitteluryhmällä oli hyvinkin lennokkaita ajatuksia siitä mihin nuoren hahmo voisi päätyä, mutta kirjoitusvaiheessa yksinkertaistin seikkailua ja jätin dramaattisimmat ideat pois. Dramaattisemmat asiat, kuten esimerkiksi raskaaksi tuleminen, abortti, läheisen kuolema tai jokin muu vastaava, vaatisivat paljon vahvemman ja systemaattisemman purun, jotta osallistujien kokemat tunteet voitaisiin käsitellä kunnolla. Nyt purusta suurin vastuu on osallistujalla itsellään. Ohjaajan tehtävänä on tarjota mahdollisuus

keskusteluun, reflektioon ja sen jälkeen ohjata nuori jatkamaan tarinan purkamista taiteen keinoin.

Toimintamallin vaikea selitettävyyys on haaste, johon olen törmännyt koko prosessin ajan. Eri vaiheissa prosessia ja erilaisille kohderyhmille yritin selittää mistä oppinäytetyössäni oikein on kysymys, enkä löytänyt kattavaa ja selkeää tapaa ilmaista itseäni. Yleensä päädyin siihen, että seikkailu on itse koettava. Ilman omakohtaista kokemusta toimintamallia on hankala ymmärtää. Esimerkiksi uudet ohjaajat perehdytettiin niin, että he ensin itse suorittivat seikkailun jonkun aiemmin ohjanneen opastuksella. Vasta sen jälkeen heille kerrottiin, mitä missäkin vaiheessa ohjaajan tulee ohjeistaa, huomioida ja muistaa. Toimintamallin selitettävyyteen liittyy vahvasti oikean nimityksen löytäminen. Prosessin aikana päädyin nimitykseen rooliseikkailu, osittain ehkä siksi että alkuperäisissä suunnitelmissa puhuimme seikkailusta. Seikkailu kuitenkin herättää mielikuvan vauhdikkaammasta ja toiminnallisemmasta tapahtumasta, joten sikäli nimitys ei ole paras mahdollinen. Ohjaajien palautekeskustelussa mietimme, että voisiko roolipeli olla parempi nimitys. Roolipelillä tosin usein tarkoitetaan tapahtumaa, jossa pelaaja itse luo sisältöä peliin ja yleensä vielä yhteistoiminnassa muiden pelaajien kanssa. Toki tässäkin luodaan oma hahmo, mutta se kulkee läpi valmiiksi kirjoitetun tarinan. Toimintamalli on siis sovellutus monenlaisista toimintamalleista. Raportointivaiheessa yritin löytää vastaavanlaisia sovellutuksia, mutta se ei ollut helppoa. Vastaavanlaisiin menetelmiin törmäsin varhaiskasvatuksessa ja alakoulujen opetuksessa (Hakkarainen & Vuorinen 2010), terveystiedon opetuksessa (Elämäntapaliiton www.tarinanet.fi-sivusto) ja päihdekasvatuksessa (Helsingin NMKY:n Syksystä syksyyn -ohjelma). Yhteistä näille kaikille sovellutuksille on tarinallinen tai toisin sanoen narratiivinen oppiminen tai opetus, jonka aineistoja Tampereen Yliopiston tutkijakoulutettava Maiju Huttunen on koonnut Narratiivinen opetus -blogiin (<http://narratiivinenopetus.wordpress.com/>). Blogista tai mistään muualtakaan en onnistunut löytämään järjestömarkkinointiin tai laajemmin nuorten kohtaamiseen, innostamiseen ja kasvattamiseen tähtääviä toimintamalleja. Sikäli siis toimintamalli on tässä kontekstissa ainutlaatuinen.

5.3. Toimintamallin onnistumiset ja hyvät käytännöt

Toteutusten jälkeen pidimme seikkailua suunnitelleen ja ohjanneen ryhmän kesken purkupalaverin, jossa kävimme lävitse saatua palautetta ja nuorten kirjoittamia tarinoita. Lisäksi jokainen sai jakaa omia tuntojaan seikkailun yleisestä onnistumisesta ja sen ohjaamisesta. Kokonaisuudessaan projektin todettiin onnistuneen äärimmäisen hyvin ja seikkailussa olleen monia todella oivaltavia asioita, kuten muun muassa äänitteiden ja tietoisukujen käyttö sekä seikkailun purkaminen jatkotarinoiden avulla.

Seikkailua ensimmäistä kertaa visioidessamme olimme avoimin mielin liikkeellä ja joku heitti huumorilla, että hyödyntäisimme seikkailussa vanhoja C-kasettisoittimia ja laittaisimme nuoret kuuntelemaan tarinaa niiltä. Matkan varrella C-kasetit vaihtuivat mp3-soittimiin, mutta alkuperäinen idea äänitteen käytöstä pysyi mukana loppuun asti. Väittäisin, että tämä oli tärkein oivallus hahmon luomisen ja siihen syventymisen kannalta. Soittimesta kuunnellun tarinan alussa osallistujia pyydettiin ottamaan mukava asento, rentoutumaan ja sulkemaan silmät. Tällainen aloitus rauhoitti tilanteen hektisestä elämästä juuri siihen hetkeen ja sen myötä saattoi osallistujan rooliseikkailun tunnelmaan. Rentoutumalla ihminen antaa mielikuvitukselleen tilaa, mikä on tärkeä osa seikkailun toteutusta. Kyseessä on kuitenkin eräänlainen mielikuvitusleikki, joka on pienille lapsille aivan normaalia. Tosin jo yläasteikäiset nuoret ovat lapsia paljon rajoittuneempi käyttämään omaa mielikuvitustaan ja luovuuttaan. Joten ehkä meille kaikille tekisi välillä hyvää päästää irti kahlitsevasta realismista ja ottaa mallia lasten mielikuvitusleikeistä.

Tarinaa kirjoittaessa mietin moneen otteeseen, millä tapaa saisin luonnollisesti sijoitettua tarinaan tietoa toimintamuodoista ja muista seikkailuun liittyvistä teemoista. Lopulta päädyin laittamaan tarinakortteihin lyhyitä tietoisukuja, kuten esimerkiksi:

Tiesitkö? Usein klamydia on pitkään täysin oireeton ja siksi saatat levittää sitä tietämättäsi. Lisäksi hoitamattomana se saattaa aiheuttaa lapsettomuutta.

Vinkki! Järjestötoiminnasta on hyötyä kesätöitä tai opiskelupaikka hakiessa. Aktiivinen ihminen huomataan aina...

Näihin lyhyisiin tietoisukuihin sain sisällytettyä monia sellaisia asioita, joita olisi muuten ollut hankala kirjoittaa tarinan sisälle. Nyt tietoisukut oli selkeästi erotettu tarinasta ja

niitä oli vain osassa tarinakorteista, jotta niiden huomioiminen ei kärsisi liian isosta määrästä. Myös palautteista nousi esiin, että nuoret olivat oppineet tietoisuutta uutta.

Seikkailun purkaminen jatkotarinoiden ja taiteen avulla onnistui paremmin kuin olimme ideointivaiheessa ajatelleet. Alkuperäinen tarkoitus oli, että osallistujat siirtyisivät seikkailun suoritettuaan Punaisen Ristin esittelypisteelle jatkamaan tarinaa, mutta totesimme jo heti alussa seikkailuhuoneesta poistumisen rikkovan tunnelman ja katkaisevan osallistujan yhteyden hahmoon. Havainnon jälkeen siirsimme jatkotarinan tuottamisen materiaalit seikkailuhuoneeseen, jotta osallistujalla olisi mahdollisuus purkaa seikkailua jatkotarinan muodossa ennen poistumista seikkailuhuoneesta. Tilan ahtaudesta huolimatta tämä toimi todella hyvin ja osa osallistujista näki todella paljon vaivaa jatkotarinan tuottamiseen. Tarinoita lukiessa ja niistä ohjaajaporukalla keskustellessa totesimme, että nuorilla on selkeästi tarve haaveilla tulevaisuudesta. Yleistä lähes kaikille jatkotarinoille oli hyvästä elämästä haaveilu, johon tärkeimpinä teemoina liittyivät aikuiseksi kasvaminen, jonkin tavoitteen (työn, urheilumenestyksen tai muun vastaavan) saavuttaminen, puolison löytäminen, seurustelu ja perheen perustaminen. Tarinoita lukiessa vahvistui tunne siitä, että nuorille pitäisi selkeästi olla enemmän järjestettyjä mahdollisuuksia pukea haaveensa vapaasti sanoiksi tai tekstiksi. Unelmat ja haaveet ovat sellaista polttoainetta, joka antaa voimaa jaksaa arkisen aherruksen keskellä.

Sekä ChillHousessa että Nuorten vuosikokouksessa keskustelin useiden nuorisotyöntekijöiden kanssa ja he olivat todella kiinnostuneita toimintamallista, koska kukaan heistä ei ollut aiemmin törmännyt mihinkään vastaavaan. Punaisen Ristin toiminnan esittely roolissa olemisen ja tarinallisuuden kautta oli jotain uutta ja erilaista. Roolissa oleminen toi myös selkeää vaihtelua muuten hyvin hektisiin tapahtumiin. Erillinen huone loi kokonaan oman maailmansa, jossa osallistuja sai rauhassa pysähtyä pohtimaan asioita. Molemmissa tapahtumissa tilana oli ihan tavallinen kokoushuone, mutta pienillä asioilla tilasta saatiin muokattua seikkailua paremmin tukeva tila. Sulkemalla sälekaihtimet ja muutoin himmentämällä tai vähentämällä valaistusta saimme aikaan rauhallisemman ja hieman erilaisen ympäristön. Kuitenkin ehdottomasti tärkein tunnelmaan vaikuttanut tekijä oli tilassa soinut rauhallinen taustamusiikki. Musiikki kannattaa hiljaisuutta, koska se peittää

tuolin narinat, mahan kurinat ja muut pienet äänet. Se tarjoaa innostavan ja inspiroivan taustan moniin luoviin yksilötehtäviin kuten esimerkiksi kirjoittamiseen tai vaikka maalaamiseen. (Vuorinen 1993, 174.)

Rooliseikkailun tuottamisen lähtökohtana oli esitellä Punaisen Ristin toimintaa kahdessa erilaisessa tapahtumassa kahdelle erilaiselle kohderyhmälle ja siksi mietin rooliseikkailua myös tapahtumamarkkinoinnin osalta. Esimerkiksi pienikin mahdollisuus voittaa arvonnassa tai muutoin mahdollisuus saada palkinto on tehokas tapa saada ihmiset osallistumaan. Tapahtumamarkkinoinnin näkökulmasta ihmisten yksilöllinen kohtaaminen ja ainutlaatuisen muistijäljen jättäminen ovat avainasemassa. Seikkailussa ei tavoiteta suurta määrää ihmisiä, mutta tavoitetut ihmiset kohdataan kokonaisvaltaisesti. Osallistumisen yhteydessä on mahdollisuus kerätä yhteystietoja jälkimarkkinointia varten. ChillHousessa järjestimme arvannon kaikkien yhteystietonsa jättäneiden kesken ja pari viikkoa tapahtuman jälkeen laitoin kaikille heille tekstiviestin tai sähköpostin arvannon tuloksista ja toivotin Punaisen Ristin toimesta aurinkoista kevättä. Näin vielä tapahtuman jälkeenkin saimme järjestön palautettua edes hetkeksi osallistujien mieliin. Arvannon lisäksi ChillHousessa osallistujilla oli mahdollisuus täyttää lomake (liite 4), jolla oli mahdollista kertoa kiinnostuksesta Punaisen Ristin nuorisotoimintaa kohtaan. Lomakkeita palautettiin yhteensä 16 kappaletta ja ne toimitettiin eteenpäin alueen osastoille yhteydenottoa varten.

6. POHDINTA

6.1. Opinnäytetyön tavoitteiden toteutuminen

Tämän opinnäytetyön perimmäinen tavoite oli kehittää Punaiselle Ristille uusi toimintamalli, jolla esitellä toimintaa nuorille. Järjestön näkökulmasta on tärkeää saada välitettyä tietoa siitä mitä teemme ja kuinka toimintaan pääsee mukaan. Palautteen perusteella tavoitteeseen on päästy todella hyvin. Molemmille testiryhmille syntynyt kuva Punaisesta Rististä oli todella positiivinen. Tarinan ja roolihahmon kautta toiminnan esittelyn ehdoton vahvuus on se, että se esittelee juuri niitä toimintamuotoja joihin nuori ajautuu hahmon valintojen kautta. Näin ollen rooliseikkailun osallistujalla on kaikki avaimet käsissään, kuten eräs ChillHousen osallistujista oli hyvin kiteyttänyt palautelomakkeeseen: *“Tarinan eteneminen omien valintojen mukaan on kuin olisi lukenut kirjaa, jonka tapahtumien kulkuun voi itse vaikuttaa.”* Seikkailu on vahvasti markkinointihenkinen, mutta palautteen perusteella se ei ole negatiivinen asia, vaan osallistujat ovat ymmärtäneet Punaisen Ristin tekemän työn tärkeyden. Toimintamallin vahvuus järjestömarkkinoinnin näkökulmasta on siinä, että seikkailun aikana nuori väistämättä törmää Punaiseen Ristiin jollain tapaa. Eräässä ChillHousesta saadussa palautteessa todetaan sama näin: *“Aivopesua? Ihan kiva.”* Eli jos ihminen saadaan osallistumaan seikkailuun, niin hänelle varmasti välittyy tieto jostakin toimintamuodosta. Näin saadaan välitettyä sanomaa siitä, että Punainen Risti voi tulla vastaan monessa elämäntilanteessa. Jokainen meistä voi olla ihan yhtä hyvin auttaja kuin autettavakin.

Nuorisotutkija Mikko Ampuja (2012) luennoi Punaisen Ristin työntekijöiden järjestöpäivillä Nuorten teemavuoteen liittyen aiheella nuorisomarkkinointikoulu. Hän määritteli nuorten puhutteluun selkeät askeleet:

1. osallista,
2. tarinallista (& kerää tarinat ylös),
3. voimautaa,
4. pelillistä (eli kerää pisteitä tai muuta vastaavaa),
5. tarjoa monenlaista hyötyä,
6. tarjoa mahdollisuuksia.

Kasvatuksellisesta näkökulmasta rooliseikkailun tavoitteena oli ja tarjota nuorille mahdollisuus turvallisesti käydä lävitse nuoren kasvuprosessi roolihahmon kautta. Rooliseikkailu kulkee monita osin Ampujan askeleiden mukaisesti. Palautteissa

tarinallisuutta, roolihahmossa olemista ja toisen silmin asioita katsomista keuhuttiin kovasti. Rooliseikkailu on hyvin yksinkertaistettu malli 13-18-vuotiaan nuoren kehityksestä, mutta siinä on viitteitä oikeasta elämästä ja uskon, että hahmon kautta koetut asiat vaikuttavat myös nuoreen itseensä. Elämäntapaliitolle tarinallista oppimista kehittäneet Helsti & Helsti-Towalski (2009, 13) toteavat asian näin:

Oletimme, että luodessaan kuvitteellista tarinaa yksilö ja ryhmä kertovat aina omaa tarinaansa, jolla on juuret todellisuudessa. Siksi tarinat ovat merkityksellisiä. Ne vaikuttavat sellaisenaan osallistujien käsityksiin, niitä tehdessä voi oppia.

Olimme aivan oikeilla jäljillä. Marraskuussa 2008 Ankarassa kokoontuneessa draamakongressissa professori John Somer pohti vaihtoehtoista pedagogiikkaa. Hän viittasi tutkimuksiin, jotka osoittavat, että tavanomainen opetus kohtaa opiskelijan henkilökohtaisen tarinan vain satunnaisesti, mutta draamakokemus kietoutuu opiskelijan tarinaan, kokemuksiin monella tavalla.

Omaehtaisuus ja tunteiden herättäminen ovat hyvän draaman merkkejä. Ne auttavat ihmisiä samaistumaan. Yksi roolissa olemisen parhaista puolista on se, että siinä me voimme vapaasti olla erilaisia kuin mitä normaalisti olisimme. Oma itsenämme toimiessa meitä hallitsevat normit, säännöt ja muut rajoittavat tekijät. Roolin kautta pystymme helpommin irrottautumaan näistä ja kokeilemaan vapaasti erilaisia asioita, jotka kuitenkin ovat kytköksissä meidän todellisuuteemme. Nämä kokemukset vahvistavat ja edistävät oman itsemme löytämistä ja kehittymistä.

Opinnäytetyön tekeminen on edennyt vahvasti produkti edellä, mutta mitä enemmän tutkin kirjallisuutta ja taustoja, sitä vakuuttuneempi olen toimintamallin vahvuuksista. Tarinat, pelaaminen ja erilaiset roolipelit ja leikit ovat aina kiinnostaneet ihmisiä, mutta niiden soveltamisesta kasvatukseen ei ole vielä paljoa aineistoa tai kovinkaan kattavaa kirjallisuutta. Toisaalta tarinoita on kerrottu aikojen alusta ja niiden kautta on välitetty tietoa sukupolvilta toisille. Niinpä uskon vahvasti, että jatkossa tarinallisia toimintamalleja tullaan näkemään entistä enemmän. Mielikuvitus- ja roolileikit ovat meille kaikille tuttuja lapsuudesta, joten niiden hyödyntämisessä on paljon potentiaalia myös vanhemmalle väestölle.

6.2. Toimintamallin jatkokehitys ja levitys käyttöön

Rooliseikkailun toimintamallia on tätä opinnäytetyötä varten testattu kaksi kertaa ja tavoitteena on jatkaa seikkailun kehittämistä niin, että se saataisiin levitettyä yhdeksi käytettäväksi toimintamalliksi Punaisen Ristin esittelyyn ja markkinointiin. Kahdessa ensimmäisessä toteutuksessa toimintamalli on palautteisiin perustuen todettu toimivaksi tiedon ja mielikuvan välittäjäksi Punaisesta Rististä. Palautteista nousi jo aiemmin mainittuja kehittämiskohteita, joita tulee jatkotyöstää ennen toimintamallin varsinaista levitystä. Monet kehityskohteet liittyivät lähinnä ohjaamiseen ja ohjeistamiseen. Molemmissa testitoteutuksissa annoin ohjaajille hyvin vapaat kädet ohjata seikkailua parhaaksi katsomallaan tavalla. Ohjaajien purkukeskusteluissa kävimme lävitse toimintamalliin ja ohjaamiseen liittyviä hyviä käytäntöjä, haasteita ja kehitysideoita. Keskusteluista sain hyviä ajatuksia jatkoa varten, jotta voin kirjoittaa kattavamman ohjeistuksen ohjaajille.

Kattavamman ohjeistuksen lisäksi jatkokehityksessä tulee huomioida etenkin ChillHousen palautteista näkynyt selkeä jakautuminen hahmon luonnin ja siihen samaistumisen vahvuudessa. Osa samaistui hahmoonsa todella vahvasti. Toisaalta osa kuitenkin koki hahmon luomisen hankalaksi tai että hahmoon samaistuminen jäi puutteelliseksi. Nuorten vuosikokouksessa oli käytössä isompi ja rauhallisempi tila, joka helpotti tilannetta selkeästi, mutta silti jatkokehityksessä tämä tulee huomioida.

Toimintamalli sai molemmissa testitoteutuksissa paljon positiivista huomiota. Keskustelin useiden kollegojeni ja nuorten kanssa materiaalien toimittamisesta heidän käyttöönsä. Eli rooliseikkailulle on olemassa tilausta. Nuorten vuosikokouksen palautteissa todettiin muun muassa seuraavaa: *“Hieno, hyvä, tällainen peruskouluihinkin”* ja *“Hieno peli - kannattaa hyödyntää monessa tilanteessa”*. Rooliseikkailu on hankala selittää ja hahmottaa ilman, että sitä on itse kokenut, mutta näiden ihmisten kautta levitys saadaan liikkeelle. Ohjaajan manuaalia täytyy kuitenkin kehittää enemmän siihen suuntaan, että se tukee seikkailua kokemattomien mahdollisuutta järjestää rooliseikkailu osana omaa toimintaansa. Käytännössä levitys tulee tapahtumaan näiden seikkailun kokeneiden ihmisten kautta, mutta myös Punaisen Ristin piirien nuorisotoiminnan suunnittelijoiden kautta. Olen luvannut

myöhemmin esitellä valmiita materiaaleja kollegoilleni ja tarvittaessa myös heidän nuorilleen.

6.3. Ammatillinen kasvu

Ammatillisen kasvun näkökulmasta tämä opinnäytetyöprojekti on ollut hyvin antoisa. Monissa kohdissa prosessi on ollut hyvin haastava, mutta myös mukaansatempaava. Vajaan neljän vuoden aikana suoritetuista opinnoista on nyt koostunut yksi kokonaisuus. Tässä opinnäytetyössä hyödynnän yhteisöpedagogin perusopinnoista ainakin nuorisokulttuurin, nuorisotyön ja kansalaistoiminnan perusteiden tuntemusta sekä sosiaaliseen vahvistamiseen ja omaan ohjajuuteen liittyneitä opintoja. Rooliseikkailun toimintamallissa on paljon elementtejä osallistamisesta ja yhteistoiminnasta, jota suoritin ohjaus- ja vuorovaikutusopintoinani. Lisäksi työssäni ja tässä opinnäytetyössäni teen järjestö- ja vapaaehtoistoiminnan kehittämistä eli juurikin niitä teemoja, joita suoritin suuntautumisopintoinani. Tämä opinnäytetyö on näyttö siitä mistä kaikesta olen opintojeni aikana rakentanut osaamistani.

Opinnäytetyön toteuttaminen on ollut tärkeä osa omaa perehtymistäni Punaisen Ristin toimintaan ja omaan työnkuvaani. Työssäni vastaan Hämeen piirin nuorisotoiminnan suunnittelusta, eli siitä miten Punainen Risti kohtaa eri tilanteissa nuoria. Tämä opinnäytetyöprosessi on selkeyttänyt nuorisotoiminnan kokonaisuutta minulle ja uskoakseni myös muille. Jo työhaastattelun yhteydessä ilmaisin haluni toteuttaa opinnäytetyöni mahdolliseen työhön liittyen. Tammikuussa aloittaessani työt en tiennyt Punaisen Ristin toiminnasta juuri mitään, eikä tarjolla ollut mitään valmista ajatusta opinnäytetyöstä. Ajatus rooliseikkailusta syntyi tarpeesta ja samalla siitä kehittyi mielenkiintoinen aihe toteuttaa opinnäytetyö. On ollut hienoa, että esimieheni on nähnyt opinnäytetyön arvon toiminnan kehittämiseksi ja, että olen saanut käyttää työaikaa rooliseikkailun suunnitteluun ja toteutukseen.

Toteutin opinnäytetyön hyvin tiiviillä aikataululla osittain työn ohessa, joten pääroolissa on ollut itse produktin tuottaminen. Raportoinnin olen hoitanut pääsääntöisesti produktin tuottamisen jälkeen omalla ajallani. Yhteenvedot palautteista ja purkukeskusteluista sekä oma pohdinta toimintamallin vahvuuksista ja heikkouksista lähdekirjallisuuden valossa on kuitenkin vienyt mukanaan. En olisi

uskonut, että pystyn keskittymään ja syventymään näin laajasti ja monipuolisesti yhteen tehtävään. Koen, että tämän raportin kirjoittaminen on todella avannut silmäni toimintamallin onnistumisista ja edistyksellisyydestä. Opinnäytetyöprosessin aikana usko kokonaisuuden kasaantumiseen ja onnistumiseen heittelehti hyvin paljon. Toisaalta olin äärimmäisen innostunut tulevasta, mutta toisaalta jatkuvasti epäilin toimintamallin toimivuutta. Onneksi ympärilläni oli useita innostuneita ihmisiä, joiden kommenttien ja muun tuen avulla jaksoin luottaa itseeni ja prosessin voimaan. Pala kerrallaan rooliseikkailusta rakentui kokonaisuus, johon voin tulosten perusteella olla tyytyväinen.

Riippumatta produktin onnistumisesta prosessi on lisäksi auttanut minua ymmärtämään entistä paremmin omia vahvuuksiani yhteisöpedagogina eli nuoriso- ja kansalaistoiminnan ammattilaisena. Nyt jälkeenpäin ajateltuna opinnäytetyöni monitahoisuus ja rajoja rikkovuus kuvastaa paljolti minua ja opintojani HUMAKissa. Yhteisöpedagogin työkenttä on todella muuttuva, moninainen ja haastava. Tässä opinnäytetyössä esittämäni itsensä haastaminen, terve uteliaisuus, ja kriittisyys ovat keskeisiä voimavaroja, joihin pohjaan tämän hetkisen osaamiseni ja tulevan kehittymiseni.

LÄHTEET

Aunola, Kaisa 2002. Motivaation kehitys ja merkitys kouluiässä. Teoksessa Salmela-Aro, Katariina ja Nurmi, Jari-Erik (toim.) Mikä meitä liikuttaa. Modernin motivaatiopsykologian perusteet. Jyväskylä: PS-kustannus.

Ampuja, Mikko 2012. Nuorisomarkkinointikoulu -luento 8.2.2012. Laukaa: Punaisen Ristin järjestöpäivät.

Dunderfelt, Tony 1991. Elämänkaaripsykologia. Helsinki: WSOY.

Hakkarainen, Annikki & Vuorinen Marja-Leena 2010. Juonellinen oppimisympäristö varhaiskasvatuksen ja koulun alkupolkuna.

<http://narratiivinenopetus.files.wordpress.com/2011/01/juonellinen-oppimisympc3a4ristc3b6-varhaiskasvatuksen-ja-koulun-alkupolkuna.pdf> (viitattu 31.3.2012)

Helsti, Sisko & Helsti-Towalski, Tuulikki 2009. Tarinan voimalla. Teatterilähtöiset menetelmät pedagogisina ja yhteisöllisinä työkaluina. Elämäntapaliitto.

Häkkinen, Sari (toim.) & Andersson, Johanna 2009. Reddie Kids - ohjaajan opas. Suomen Punainen Risti.

Hämäläinen, Juha 2001. Johdatus sosiaalipedagogiikkaan. Kuopio: Kuopion yliopisto.

Juutilainen, Emmi (toim.) 2010. Punaisen Ristin nuorisoryhmätoiminnan opas.

Korpela, Taru (toim.) 2008. Tämä on Punainen Risti. Monta tapaa välittää-esitys. Suomen Punainen Risti.

Kurki, Leena 2000. Sosiokulttuurinen Innostaminen. Tampere: Vastapaino.

Kurki, Leena & Nivala, Elina (toim.) 2006. Hyvä ihminen ja kunnon kansalainen: Johdatus kansalaisuuden sosiaalipedagogiikkaan. Tampere: Tampereen yliopistopaino.

Muhonen, Riikka Mari & Heikkinen, Laura 2003. Kohtaamisia kasvokkain - tapahtumamarkkinoinnin voima. Helsinki: Talentum Media Oy.

Ojanen, Sinikka 2000. Ohjauksesta oivallukseen. Ohjausteorian kehittelyä. Helsinki: Palmenia-kustannus.

Punaisen Ristin Hämeen piiri 2011. Hämeen piirin esite.

Suomen Punainen Risti 2011a. Suomen Punaisen Ristin kasvatustavoitteet - Miten voimme parhaiten tukea nuorimpia vapaaehtoisiamme?

Suomen Punainen Risti 2011b. Toimintalinjaus 2011-2014.

Suomen Punainen Risti 2012a. Nuorten toiminnan teemavuoden projektisuunnitelma.

Suomen Punainen Risti 2012b. Löydä oma tapasi auttaa.

Suortti, Juhani 1999. Paolo Freire ja toiminnan pedagogiikka. Teoksessa Suoranta, Juha (toim.). Nuorisotyöstä seikkailukasvatukseen. Tampere: Tampereen yliopisto.

Tampereen nuorisopalvelut 2012. ChillHouse 2012 työntekijöiden info -vihko.

Vallo, Helena & Häyrinen, Eija 2008. Tapahtuma on tilaisuus - tapahtumamarkkinointi ja tapahtuman järjestäminen. Tietosanoma Oy: Helsinki.

Vilkka Hanna & Airaksinen Tiina 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Virkkala, Vilko 1994. Luova ongelmanratkaisu. Helsinki: Prof. Vilko Virkkala.

Vuorinen, Ilpo 1993. Tuhat tapaa opettaa: menetelmäopas opettajille, kouluttajille ja ryhmän ohjaajille.

LIITTEET

Liite 1 - Rooliseikkailun tapahtumat

Alle on listattu ikävuosittain rooliseikkailun mahdolliset tapahtumat

--> -merkki kertoo mihin päätyy seuraavaksi

/ -merkki tarkoittaa vaihtoehtoista tapahtumaa.

13-vuotaan tapahtumat

- SPR:n päihdeneuvoja koulussa
- SPR yleisesittely koulussa --> Reddie Kids -toiminta / Nuorisotoiminta / ei kiinnosta mikään
- ei kavereita koulussa --> Nuorten Turvatalo / Reddie Kids -toiminta / en halua apua

14-vuotiaan tapahtumat

- ChillHouseen --> Kondomiajokortin suoritus / EA-piste
- Kotiin dataamaan --> Tukinettiin keskustelemaan

15-vuotaan tapahtumat

- Vaelluskurssi --> Kaveri eksyy ja VaPePa etsii ja pelastaa
- Ensiapukurssi --> SPR:n vapaaehtoistoiminta / ei kiinnosta
- Järjestökierros --> SPR:n vapaaehtoistoiminta / ei kiinnosta

16-vuotiaan tapahtumat

- SPR:n nuorisokoulutus --> tyttö/poika jää mieleen / SPR nuorten vuosikokoukseen
- kotibileet, joissa tarjotaan olutta, viinaa ja nappeja.
 - > Valinta mitä ottaa vaiko ei mitään
 - > Heitetään noppaa ja valintojen mukaan erilaisia todennäköisyyksiä
 - > Kotiin kiltisti / Poliisit vie kotiin / nuorten turvatalolle

17-vuotiaan tapahtumat

- aiemmin tapaama tyttö/poika ehdottaa suojaamatonta seksiä --> klamydia / pussailua vain / ero
- Turvatalolla asiointi
- SPR nuorten vuosikokous

18-vuotiaan tapahtumat

- verenluovutus
- Festarit --> Kesäkumi / Päihdetyö / EA-ryhmä

Liite 2 - Rooliseikkailukuponki

Kuponki tulostetaan kaksipuoleisena ja taitellaan ensin puoliksi ja sen jälkeen puolikkaat sisäänpäin kääntäen, jotta se voidaan avata vaiheittain niin että ensin näkee vain yleistiedot. Seuraavaksi osallistuja näkee ohjeet ja säännöt. Viimeisenä hän näkee hahmon luomisen apukysymykset ja tapahtumien kulkuun tarkoitettua sivun.

ROOLIPELIN IDEA

- jokainen seikkailija luo oman hahmon ja parhaansa mukaan samaistuu siihen
- hahmolle tapahtuu erilaisia asioita ja reagoi niihin kuten hahmo luonnollisesti tekisi
- roolin kautta voit vapaasti osallistua seikkailuun ja kokea sellaisia asioita, joita et välttämättä muuten kokisi
- seikkailun aikana hahmo tekee päätöksiä, et sinä itse
- hahmo voi tehdä valintoja, mutta siitä huolimatta vastaan saattaa tulla sekä positiivisia että negatiivisia tapahtumia
- jokainen seikkailu on erilainen
- jos jokin asia ahdistaa, seikkailun voi keskeyttää milloin vain kertomalla siitä portsarille

TAI OTA YHTEYTTÄ JANI.RUTANEN@REDGROSS.FI / 0407579089

SUREEAA: WWW.PUNAINENRISTI.FI/TULE-MUKAAN
**HAIUATKO AUTTAJAKSI TAI
 UUDEN HARRASTUKSEN?**

**TARINAA VOI AINA MUUTTAA
 -ROOLISEIKKAILUKUPONKI**

VAIN TÄLLÄ AVAAMATTOMALLA KUORELLA PÄSET SISÄÄN
 TOPSECRET-HUONEESEEN, JOSSA SEIKKAILU TAPAHTUU

TOPSECRET ALUEEN SÄÄNNÖT

1. seikkaile itsenäisesti ja älä välitä mahdollisista muista seikkailijoista
2. etene rauhassa omaan tahtiin
3. jos tulee ruuhkaa, kuuntele hetki musiikkia ja rentoudu
4. seikkailu etenee askel askeleelta
5. --> -merkki ja kertoo aina mihin suuntaat seuraavaksi
6. etene ohjeiden mukaisessa järjestyksessä, ohjeita tulee seikkailun aikana jatkuvasti lisää
7. seuraa ohjeita tarkasti, koska muuten helposti putoat tarinasta etkä enää ymmärrä yhtään mitään.
8. jokaisen tapahtuman kohdalla kirjaa ylös pääkohdat tämän osan kääntöpuolelle
9. palauta kaikki materiaalit aina alkuperäiselle paikalleen
10. portsarilta voit aina kysyä apua


Punainen Risti

TAUSTATIEDOT HAHMOSTASI

SEIKKAILUN TAPAHTUMAT

Nimesi?

13-vuotiaana

Perhetaustasi?

14-vuotiaana

Kuvaile kolmella adjektiivillä ulkonäköäsi?

15-vuotiaana

Millaisia harrastuksia sinulla on?

16-vuotiaana

Mitkä asiat ovat sinulle tärkeitä?

17-vuotiaana

Millaisista asioista olet huolissasi tai mistä suutut?

18-vuotiaana


Punainen Risti

Kuinka tarinasi jatkuu...?

Liite 3 - Palautelomake

TARINAA VOI AINA MUUTTAÄ -PALAUTELOMAKE

Ikäsi?

Mitä pidit rooliseikkailusta?

Mikä rooliseikkailussa oli parasta?

Mitä seikkailusta jäi mieleen?

Voisiko joku olla paremmin?

Jäikö jokin askarruttamaan?

Miten hahmon luonti sujui? (ympyröi yksi)

Samaistuitko hahmoosi?

Oliko seikkailu todenmukainen?

Millaisen kuvan sait Punaisen Ristin toiminnasta?

Muuta palautetta?



Liite 4 - Mukaan toimintaan -ilmoittautumislomake



Punainen Risti

Olen kiinnostunut:

- Kerhon ohjaamisesta
- Leirin ohjaamisesta
- Nuorisoryhmästä
- Ensiaputoiminnasta
- Kampanjoista
- Keräyksistä
- Jostain muusta, mistä? _____

nimi: _____

e-mail: _____

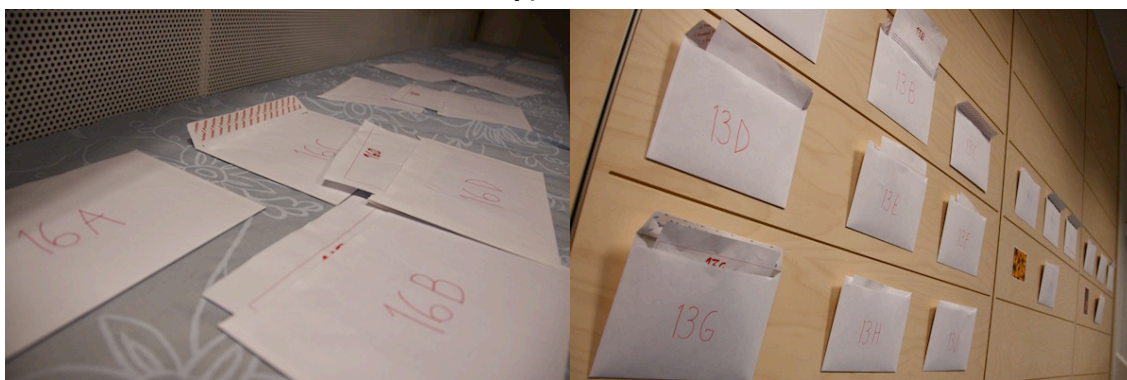
puhelin: _____

ikä: _____

Liite 5 - Kuvia seikkailun toteutuksesta ChillHousessa



SPR:n esittelypiste ChillHousessa.



Tarinakortteja sisältäviä kirjekuoria oli huoneen seinillä ja pöydillä.



Osallistujia lukemassa tarinakorttia ja toiset kaksi kuuntelemassa kehystarinaa.

**Liite 6 - Tarinaa voi aina muuttaa -rooliseikkailun ohjeistus ja materiaali
ChillHouse-tapahtumaa varten**

Ohjeistus alkaa seuraavalta sivulta ja on täysin oma kokonaisuutensa, josta löytyy mm. tiivistelmä mp3-nauhoituksesta (s. 4), tarinakortit (s. 5-52) ja purkuohjeistus (s. 53).

TARINAA VOI AINA MUUTTAA –ROOLISEIKKAILUN OHJEISTUS JA MATERIAALI CHILLHOUSE TAPAHTUMAA VARTEN

Seikkailua vedetään ChillHouse tapahtumassa, jossa on oletettavasti n. 5000 nuorta kävijää kolmen päivän aikana. Seikkailu on osa SPR:n esittelypistettä, jossa mukana ovat Hämeen piirin nuorisotoiminta ja Tampereen Nuorten turvatalo.

Esittelypisteen tavoitteena on tehdä SPR:n tekemää nuorisotoimintaa tunnetuksi nuorten keskuudessa. Pisteellä olevat vapaaehtoiset esittelevät toimintaa toiminnallisen tekemisen kautta. Toimintoja on kaksi: Kondomiajokortin ajattaminen ja Tarinaa voi aina muuttaa – rooliseikkailu. Seikkailun lähtöpiste on esittelypisteellä, mutta itse seikkailu tapahtuu erillisessä huoneessa.

Seikkailussa tarvitaan yhtäaikaisesti ihmisiä vähintään kolmessa pisteessä:

- kondomiajokortin ajatus tai muu osallistujien rekrytoiminen
- osallistujan vastaanotto ja seikkailun ohjeistus
- seikkailun purku

Kondomiajokortin vetämisestä on olemassa erilliset ohjeet liitteenä. Tämä ohje käsittelee vain Tarinaa voi aina muuttaa –rooliseikkailua ja sen toteutusta.

Seikkailun tavoitteena on:

1. tutustuttaa nuoria osallistavasti SPR:n eri toimintamuotoihin ja innostaa mukaan vapaaehtoistoimintaan,
2. antaa nuorelle mahdollisuus kohdata nuoren kasvuprosessi roolihahmon kautta,
3. turvallisesti pohtia omia mahdollisuuksia vaikuttaa omaan tulevaisuuteen erilaisissa tilanteissa.

PERUSIDEA LYHYESTI:

Seikkailussa nuori käy lävitse kehityskaaren 13-vuotiaasta aina 18-vuotiaaksi. Seikkailun aluksi nuori kuulee nauhoitetun kehystarinan ja luo sen pohjalta oman roolihahmon. Tarina pohjustaa seikkailua, jossa hahmolle tulee eteen erilaisia tilanteita joihin hahmo reagoi valintojen kautta. Hän saattaa juotua pohtimaan esimerkiksi lähteäkö kavereiden kanssa bileisiin ja ottaako siellä kaljaa tai miten reagoi tyttö-/poikaystävän pyyntöön harrastaa suojaamatonta seksiä. Valintojen perusteella tapahtuu erilaisia asioita, joista osa on positiivisia ja osa negatiivisia. Tarinan tarkoitus ei ole osoitella ja syyllistää, niinpä tarinassa ei ole ns. oikeita eikä vääriä valintoja.

Läpileikkaavana teemana seikkailussa kulkevat Punaisen Ristin erilaiset toiminnot. On nuoren/hahmon omista valinnoista (ja osittain sattumasta) kiinni, mihin toimintamuotoihin hän törmää ja miten tarina kehittyy. Seikkailun jälkeen nuorilla on mahdollisuus tuottaa omalle tarinalleen jatkoa taiteen keinoin esimerkiksi piirtämällä, maalaamalla tai kirjoittamalla tekstiä eri muodoissa.

VAIHE 1: VASTAANOTTO

Tapahtumassa parveilee paljon nuoria ja vastaanoton tehtävänä on herättää nuorten kiinnostusta osallistua rooliseikkailuun. Vastaanotto on osa SPR:n pisteen yhteydessä, jossa vastaanottajan tehtävänä on innostaa tai haastaa nuoria osallistumaan.

Kun nuori innostuu lähtemään seikkailemaan, vastaanottaja antaa rooliseikkailukupongin, jolla pääsee seikkailuhuoneeseen sisään.

VAIHE 2: ROOLISEIKKAILUN OHJEISTUS

Seikkailuhuone on Top Secret -aluetta, johon pääse sisälle vain SPR:n esittelypisteeltä saadulla seikkailukupongilla. Ovella on portsari, joka tarkistaa kupongin ja ohjeistaa seikkailun. Lisäksi portsari tarvittaessa auttaa seikkailun pulmatilanteissa.

Rooliseikkailun ohjeistus lyhyesti:

1. toivotetaan nuori tervetulleeksi seikkailemaan
2. kerrotaan roolipelin idea (löytyy kupongista)
3. kerrotaan Top Secret -alueen säännöt (löytyy kupongista)
4. Ohjataan nuori sisään seikkailuhuoneeseen

VAIHE 3: ROOLIIN MENEMISEN OHJEISTUS JA KEHYSTARINAN PÄÄKOHDAT

1. Ohjaa nuori pehmeille patjoille.
2. Tarkista onko nuorella tässä vaiheessa kysyttävää.
3. Anna mp3-soitin ja näytä kuinka se toimii.

Tarina menee näin:

- Voit laittaa silmät kiinni, ottaa rennon asennon ja kuunnella tarinaa.
- Hengitä syvään rauhallisesti muutaman kerran.
- Johdattelen sinut kohti rooliseikkailua ja hahmoasi. Kerron sinulle lyhyesti taustoja hahmostasi, mutta loput saat keksiä täysin itse.
- Synnyit Kuopiossa ja perheeseesi kuuluu kirjanpitäjä-äiti Pirkko, sähköinsinööri-isä Pekka ja kolme vuotta vanhempi isosisko Satu.
- Muutitte vanhempiesi työn perässä Tampereelle viime kesänä ja olet nyt 13-vuotias ja olet aloittamassa yläastetta.
- Se ehkä jännittää vähän, sinulla ei ole vielä hirveästi uusia kavereita.
- Mieti miltä näytät? Esimerkiksi kuinka pitkä olet tai miten pukeudut? Millaiset kengät laitat aamuisin jalkaasi? Välitkö muiden pukeutumisesta vai päätätkö itsenäisesti mitä laitat päällesi?
- Mistä asioista pidät? Millaisia harrastuksia sinulla on? Voit harrastaa ihan mitä haluat. Sinua ei rajoita mikään... Oletko liikunnallinen vai tykkäätkö enemmän taiteesta? Jalkapalloa, teatteria, pesäpalloa, kirjoittamista, uintia, ratsastusta, musiikkia...
- Mitkä asiat ovat sinulle tärkeitä? Mieti kolme tärkeintä asiaa elämässäsi.
- Suututko helposti? Millaiset asiat ärsyttävät sinua? Mikä saa sinut kiehumaan?
- Mikä on nimesi? Ajattele sitä - - kuiskaa se mielessäsi - - kuiskaa se uudestaan?
- Nyt voit avata silmäsi, kääntää kupongin vasemman puolen auki ja täyttää siihen taustatietoja hahmostasi. Sen jälkeen voit siirtyä kohtaan aloitus.

VAIHE 4: TARINAKORTIT

ALOITUS

Etsi huoneesta pehmonoppa ja heitä sitä.

Jos saat luvun 1 tai 2, niin avaa kuori 13A

Jos saat luvun 3 tai 4, niin avaa kuori 13B

Jos saat luvun 5 tai 6, niin avaa kuori 13C

13-VUOTIAAN TAPAHTUMAT

13A

NORMAALI PÄIVÄ KOULUSSA...? Terveystiedon tunti on alkamassa ja luokkaan kävelee outo tyyppi, joka esittelee itsensä SPR:n kouluttamaksi päihdeneuvojaksi. Hän pitää teille 45 minuutin mittaisen oppitunnin, jossa keskustellaan päihteistä, niiden käytöstä ja vaikutuksista. Lopuksi päihdeneuvoja jakaa kaikille Särkyvää esitteen, johon on koottu perustiedot päihteistä. Ei ollutkaan ihan normipäivä 😊

Ehkä myöhemmin tiedoistasi on jotain hyötyä? → 14B
Vinkki, nappaa oma esitteesi SPR:n pisteeltä!

13B

Aamulla väsyttäisi eikä jaksaisi lähteä kouluun, mutta yhteiskuntaopin opettaja on luvannut että tänään on yllätysohjelmaa aamun ensimmäisellä tunnilla. Joten vääntäydyt sängystä ylös ja ehdit kouluun ajoissa. Opettaja ohjaa kaikki oppilaat auditorioon, jossa on iso banderolli ja punaisia ilmapalloja ympäriinsä.



Punainen Risti on tullut esittelemään toimintaansa aikuisen ja kahden yläasteikäisen nuoren voimin. Alkuun

he näyttävät videotykiltä lyhyen piirretyn videon järjestön syntyhistoriasta, sitten toinen nuori kertoo oman tarinansa:

”Vähän reilu kaksi vuotta sitten meidän piirin nuorisotoiminnan suunnittelija, Pekka, ja silloiset nuorisopromot Tiina ja Mirka tulivat käymään meidän koululla kertomassa SPR:stä. Tiina ja Mirka hakivat uusia nuoria mukaan toimintaan! Siitä se sitten lähti, nyt on oltu mukana reilut kaksi vuotta ja koettu on monet leirit, lastenkerhon ohjaus, nuorten vuosikokoukset, yleiskokous, koulutusviikonloput ja kaikki muut mahtavat tapahtumat! Parasta tässä on se, että oon saanu monia uusia mahtavia ystäviä ja niistä on muodostunut suurin osa mun elämää ja ne on tosi lähellä aina!”

Mitä teet?

Lähdetkö mukaan johonkin toimintaan etsimään uusia kavereita vaihtoehtoja on esimerkiksi:

- 7-12-vuotiaiden Reddie Kids kerhon apuohjaaminen → 13D
- Nuorisoryhmään osallistuminen → 13E

Vai lähdetkö kiireesti välitunnille hengaamaan samojen vanhojen kavereiden kanssa? → 13F

Vinkki! Voit ehdottaa opettajalle tai vaikka oppilaskunnalle, että kutsuisitte Punaisen Ristin esittelemään toimintaa sinunkin kouluusi.

13C



Uusi koulu, mutta ei uusia kavereita! Olet aloittanut yläasteen, mutta uudessa koulussa on ollut vaikea löytää kavereita. Olet jäänyt ulkopuoliseksi porukasta ja olet yksinäinen. Luokanvalvojasi on mukana SPR:n vapaaehtoistoiminnassa ja ihmettelee miksi olet niin paljon yksin ja kysyy sinulta asiasta.

Mitä teet? Uskallatko kertoa että olet jäänyt vähän yksin?

1. menet juttelemaan opolle / terveydenhoitajalle opettajan suosituksesta? → 13G
2. lähdet Punaisen Ristin Reddie Kids kerhoon apuohjaajaksi opettajan suosituksesta?
→13H
3. äh, ei kiinnosta mikään apu ja lähdet välitunnille... →13J

HUOM! Punaisen Ristin vapaaehtoisia on Suomessa 45 000 ja he käyttävät toiminnassa oppimiaan taitojaan myös työpaikoilla ja kaikkialla.

13D



Päätit lähteä Reddie Kids toimintaan ja koska olet yli 12-vuotias sinut otetaan avosylin mukaan apuohjaajaksi kerhoon. Muista kerhon vetäjistä löydät itsellesi vähän vanhempia kavereita, joiden kanssa on kiva hengaila myös koulussa.

Reddie Kids kerhot ovat 7-12-vuotiaille tarkoitettuja kerhoja, joita ohjaavat tehtävään koulutetut vähintään 15-vuotiaan vapaaehtoiset. Lisäksi 13-15-vuotiaat voivat toimia apuohjaajina kerhoissa. Reddie Kids toiminnassa on kolme teemaa: Punainen Risti, ensiapu ja moninaisuus. Tavoitteena on tutustuttaa varhaisnuoria Punaisen Ristin arvomaailmaan ja toimintaan.

Vinkki! Sinäkin voit lähteä Reddie Kids -koulutukseen ja sen jälkeen vetämään kerhoa.

→ 14A

13E



Kiinnostuit lähtemään mukaan nuorisoryhmään, hienoa!

Nuorisoryhmä kokoontuu viikoittain jonkun teeman ympärille. Teemoina ovat esimerkiksi ensiapu, ystävätoiminta, monikulttuurisuus, terveyden edistäminen, valmiustoiminta, kansainvälinen toiminta ja humanitaarinen oikeus. Nuorisoryhmät järjestävät tempauksia tai osallistuvat muiden järjestämiin tapahtumiin, tekevät vierailuja tai muutoin tekevät jotain mukavaa yhdessä. Mukavaa yhdessä tekemistä ja kavereita löytyy melkein kuin itsestään.

→14A

Vinkki! Nuorisoryhmätoimintaan on olemassa opas, josta löytyy tietoa ja vinkkejä nuorisoryhmän perustamiseen ja toimintaan.

13F

Lähdet välitunnille maleksimaan ja mietit, että olisiko sittenkin ollut kiva lähteä mukaan. Noh, kerkiäähän sitä myöhemminkin harrastamaan ja etsimään uusia kavereita.

Vinkki! Järjestötoiminnasta on hyötyä kesätöitä tai opiskelupaikkaa hakiessa. Aktiivinen ihminen huomataan aina...

→14B

13G



Opon

tai terveydenhoitajan luona kerrot vaikeuksista löytää kavereita ja hän ohjaa sinut juttelemaan Punaisen Ristin Nuorten Turvatalolle, jossa pääset mukaan toimintaryhmään ja saat sitä kautta uusia kavereita.

Nuorten turvatalot tarjoavat apua sekä kasvokkain että puhelimitse - mikään ei ole liian pieni syy mennä käymään tai ottaa yhteyttä! Tervetulleita ovat kaikki 12–19-vuotiaat nuoret, joilla on pieniä tai vähän suurempiakin huolenaiheita elämässään – esimerkiksi liittyen perheeseen tai koulunkäyntiin. Turvatalossa saat aina tukea ja juttuseuraa, kun asiat eivät tunnu olevan parhain päin!

HUOM! Punaisen Ristin Nuorten turvataloja on Tampereella, Turussa, Helsingissä, Vantaalla ja Espoossa.

→ 14A

13H

Päädyt tutustumaan Reddie Kids –kerhotoimintaan ja sinut otetaan avosylin mukaan apuohjaajaksi kerhoon. Muista kerhon vetäjistä löydät itsellesi vähän vanhempia kavereita, joiden kanssa on kiva hengailta myös koulussa.

Reddie Kids kerhot ovat 7-12-vuotiaille tarkoitettuja kerhoja, joita ohjaavat tehtävään koulutetut vähintään 15-vuotiaan vapaaehtoiset. Lisäksi 13-15-vuotiaat voivat toimia apuohjaajina kerhoissa. Reddie Kids toiminnassa on kolme teemaa: Punainen Risti, ensiapu ja moninaisuus. Tavoitteena on tutustuttaa varhaisnuoria Punaisen Ristin arvomaailmaan ja toimintaan.

Vinkki! Sinäkin voit lähteä Reddie Kids -koulutukseen ja sen jälkeen vetämään kerhoa.

→ 14A



130

Lähdet välitunnille maleksimaan ja mietit, että olisiko kuitenkin pitänyt sanoa opettajalle jotain. Noh, kerkiäähän sitä myöhemminkin. Ehkä niitä kavereita vielä löytyy kun yläaste on kuitenkin vielä ihan alussa. →14B

14-VUOTIAAN TAPAHTUMAT

14A

Hiihtoloma on tulossa ja samoin ChillHouse. Yksi uusista kavereistasi kysyy, että lähtisitkö hänen kanssaan sinne. Tarjolla on ainakin bändejä, pelialue ja erilaisia järjestöjä esittelemässä toimintaa.

Kinnostaako lähteä?

- ➔ Siistää, ehdottomasti lähdetään tsekkaan meno! ➔ 14C
- ➔ ChillHouse on ihan tylsä ja mieluummin dataan kotona! ➔ 14D

14B

Hiihtoloma lähestyy ja olet löytänyt uudesta koulusta muutaman hyvän kaverin, mutta he ovat lähdössä perheidensä kanssa pois kaupungista. Niinpä olisi tulossa aika yksinäinen hiihtoloma, mutta onneksi on ChillHouse jossa on kaikenlaista huippua tekemistä. Niinpä päätät suunnata Tampere-talolle.

→ 14C

14C

Huomaat SPR:n pisteellä ison joukon puolituttuja tungeksimassa ja liityt joukkoon. Kun pääset pisteelle, niin tomera SPR:n vapaaehtoinen haastaa sinut ajamaan kondomiajokorttia.

”Kummin päin se tulikaan ja miten sen saisi sujuvasti rullattua vaikka pimeässä? Kondomin laittoa kannattaa ehdottomasti treenata ennen varsinaista toimintaa. Osaatko sä?”

Keskustelet 10 kysymystä vapaaehtoisen kanssa ja opit mm. sen että seksitaudin voi saada myös suuseksistä ja tauti voi olla täysin oireeton. Lisäksi pääset harjoittelemaan käytännössä kuinka kumi puetaan päälle. Lopuksi testataan kumin pimeänajon taidot. Nämä on hyvä osata, niin ei tositilanteessa jää hommat puolitiehen.

HUOM! Suomen Punainen Risti jakaa yhteistyössä muiden järjestöjen kanssa vuosittain n. 200 000 kesäkumia. Saman määrän jos väki ostaisi kaupasta, niin hintaa tulisi noin 140 000 euroa.

→ 15

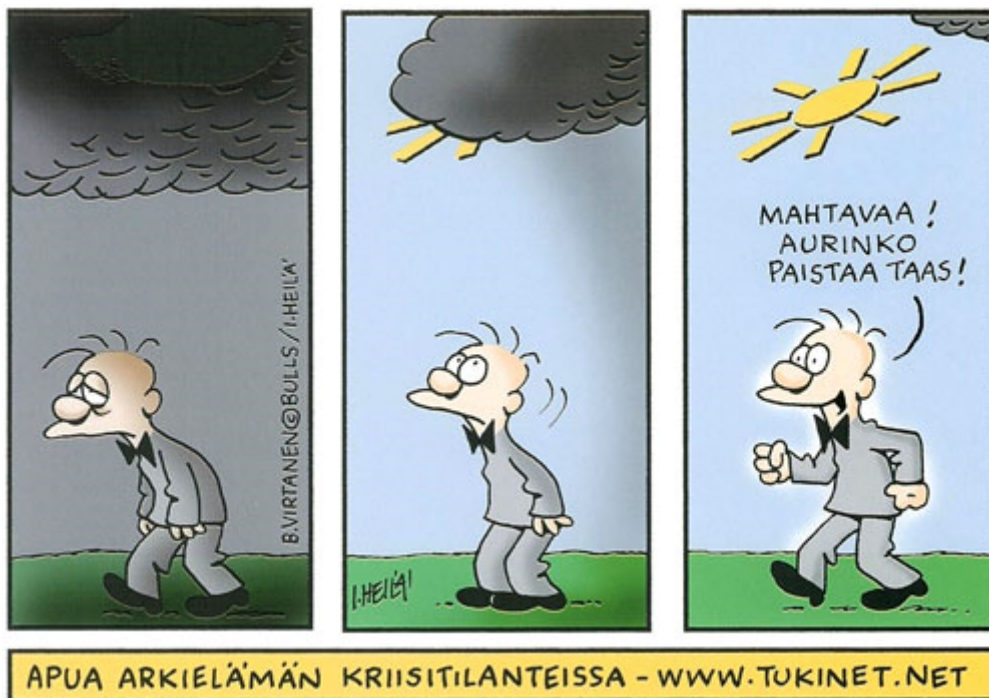
Päädyt askartelupisteelle tuunaamaan pipostasi koko tapahtuman kuuminta hottia. Onnistut kuitenkin tunaroimaan saksilla niin että sormeesi tulee verta vuotava vekki. Niinpä pisteen vastuuhenkilö ohjaa sinut Punaisen Ristin ensiapupisteelle, jossa Tampereen osaston vapaaehtoiset päivystäjät putsaavat haavan ja pistävät laastarin paikoilleen. Eikä maksa mitään ja hetken päästä pääset jatkamaan pipon tuunausta.

Tiesitkös? Punaisen Ristin vapaaehtoiset päivystävät vuosittain noin 4000 tilaisuudessa. Nämä 5000 ihmistä käyttävät omaa vapaa-aikaansa harjoitellen ensiaputaitoja ja päivystäen sekä auttaen mitä moninaisimmissa tapahtumissa. Autettavia on vuosittain noin 25 000

→ 15

14D

ChillHouse on vapaaehtoista toimintaa ja ketään ei sinne voi pakottaa, niinpä päädyt kotisi dataamaan tietokoneella. Angstaat kaverillesi Facebookissa kuinka tylsää on viettää hiihtolomaa kotona, mutta hänpä lähettää sinulle Nettikortin:



Mietit, että ehkä Tukinet piristäisi tylsää iltaa ja klikkaat osoitetta. Päädyt Tukinettiin, jossa on juuri alkamassa SPR Nuorten live keskustelu ja koska sinulla ei ole parempaakaan tekemistä, niin päätät kokeilla. Punaisen Ristin Nuorten turvatalon vapaaehtoiset ovat chatissa keskustelemassa nuorten asioista ja uppoudut pariksi tunniksi tietokoneen ääreen.. Lopulta äiti tulee mäkättämään oven taakse, että nenä irti koneesta.

HUOM! Nuorten turvatalojen liveryhmät kokoontuvat tiistaisin ja torstaisin klo 18-20 sekä nettiyö joka kuun 1. perjantai.

→ 15

15-VUOTIAAN TAPAHTUMAT

15

Koulussasi järjestetään teemapäivät ja luokanvalvojasi tarjoaa kolme erilaista vaihtoehtoa viettää teemapäivää. Mihin lähdet:

- Vaelluskurssi → 15A
- Ensiapukurssi → 15B
- Järjestökierros, jossa tutustutte mm. Punaisen Ristin ja muiden kansalaisjärjestöjen toimintaan. → 15C

15A

Koulussa järjestetään jo perinteeksi muodostunut vaelluskurssi, jonne päätätte lähteä kaveriporukalla. On syyskuun loppu ja suuntaatte Seitsemisen kansallispuistoon Ylöjärvelle. Päivän ajan olette kävelleet ympäri kansallispuistoa ja ilta alkaa hämärtyä. On siis leirinuotion aika, mutta yhtäkkiä joku ryhmästänne huomaa Minnan puuttuvan joukosta. Kukaan ei oikein tiedä missä vaiheessa hän on eksynyt. Ensin yritätte tavoittaa häntä puhelimitse, mutta puhelin ei hälytä...

Lopulta yhteistuumin soitatte hätäkeskukseen ja teette ilmoituksen kadonneesta koulukaverista. Lopulta poliisi arvioi tilanteen olevan suhteellisen vakava ja tekee asiasta ilmoituksen vapaaehtoiselle pelastuspalvelulle, jossa tilanne arvioidaan sen verran vakavaksi että paikalle hälytetään Vapepa etsimään Minnaa. Paikalle saapuu useita kymmeniä ihmisiä, joista osa lähtee etsimään Minnaa ja osa jää nuotiolla teidän seuraksi.

Tiesitkö? Vapaaehtoinen pelastuspalvelu (Vapepa) on 49 järjestön yhteenliittymä, joka toimii viranomaisten tukena mm. etsintä ja ensihuoltotehtävissä. Punainen Risti on yksi toimija verkostossa ja sen lisäksi koordinoi Vapepan toimintaa.

Etsinnät venyvät iltamyöhälle ja vähitellen alkaa tuntumaan, että Minnaa ei löydy enää ikinä. Saat seuraksesi keski-ikäisen naisen, joka juttelee sinulle ja kyselee tunteja. Helpottaa kun saat purkaa tilannetta jonkun aikuisen kanssa. Hän pitää kädestä kiinni ja kuuntelee. Lopulta kolmen tunnin etsintöjen jälkeen saatte radiopuhelimella tiedon, että Minna on löytynyt parin kilometrin päästä. Hän oli kaatunut ja loukannut jalkansa niin pahasti, että oli jäänyt jälkeen porukasta.

Arvaatko kuka sinua tuli jututtamaan?
Luultavasti Punaisen Ristin kouluttama vapaaehtoinen, joka on käynyt henkisen tuen koulutuksen. Kursseille voi osallistua kuka tahansa..

→ 16C



15B



Koulussasi on selkeästi joku valveutunut opettaja, koska hän on hankkinut Punaisen Ristin kouluttajan pitämään teille ensiapu 1 –kurssin. Normaalisti kurssi maksaisi 92 euroa, mutta koulu maksaa siitä tällä kertaa puolet. 16 oppitunnin aikana opit perustiedot ja –taidot auttaa hätätilanteessa ja tavallisimmissa sairaus tai onnettomuustilanteissa. Kurssin päätteeksi saat oman ensiapukortin, joka on voimassa seuraavat kolme vuotta.

Kurssin lopuksi kouluttaja kertoo vielä ensiapuryhmätoiminnasta. Ensiapuryhmät harjoittelevat säännöllisesti voidakseen tarvittaessa auttaa muita ihmisiä tai avustukseen viranomaisia.

Tiesitkö? Punaisen Ristin vapaaehtoiset päivystävät vuosittain noin 4 000 tilaisuudessa ja autettavia on noin 25 000. Päivystäjiä on yhteensä noin 5000. Viralliseksi päivystämään pääsee kun on täysi-ikäinen, harjoittelee säännöllisesti ensiapuryhmässä ja on voimassa oleva päivystyskortti. 15-vuotiaalla on mahdollisuus päästä harjoittelijapäivystäjäksi, kunhan on suorittanut päivystysensiapukurssin.

Kiinnostaisiko sinua aloittaa uusi hyödyllinen harrastus?

- Kyllä kiitos! → 16A
- Ei tällä kertaa, minulla on niin monta muuta harrastusta → 16C

15C



Järjestökierroksella päädytte SPR:n Tampereen osaston vapaaehtoistoiminnan keskuksen Tampuriin. Tampurissa teitä on vastassa kaffea ja pullaa. Kahvittelun yhteydessä muutama vapaaehtoinen kertoo hieman Punaisesta Rististä ja omasta tarinastaan kuinka Punaisen Ristin karpänen on puraissut heitä:

”Kerran satuin olemaan väärässä paikassa oikeaan aikaan ja kaveri nappasi hihasta mukaan SPR:n nuorisoryhmän tapaamiseen. Siellä sitten tutustuin mahtaviin tyyppeihin, enkä enää osannut lähteä pois. Niinpä olen vieläkin kolme vuotta myöhemmin mukana tekemässä kaikkea jännää.”

Kahvittelun loppuksi on mahdollisuus liittyä SPR:n jäseneksi (10e/v alle 29-vuotiailta) tai muutoin lähteä mukaan vapaaehtoistoimintaan:

- ystävätoiminta → 16A
- nuorisoryhmätoiminta → 16A

Tai sitten voit myös kiittää esittelystä ja tarjoiluista. → 16C

16-VUOTIAAN TAPAHTUMAT

16A

Olet lähtenyt mukaan maailman isoimman vapaaehtoisjärjestön touhuihin ja löytänyt uusia kavereita. Piirin nuorisotoiminnan suunnittelija lähettää sinulle viestin ja kysyy halukkuutta lähteä mukaan Nuorten koulutusviikonloppuun. Tarjolla Reddie Kids 1 –kurssi, jonka jälkeen sinulla on mahdollisuus lähteä vetämään 7-12-vuotiaiden lasten kerhoa. Vaihtoehtoisesti tarjolla on teemaleiri, jossa tutustutaan mm. Vapaaehtoisen Pelastuspalvelun toimintaan.

Toisaalta puolittutullasi olisi bileet tiedossa lauantai-illaksi... Mitäs teet?

- Lähden koulutukseen, koska bilettä ehtii milloin vain → 16B
- Bilejalka vipattaa liikaa, joten koulutus jää väliin tällä kertaa →16C

16B



Tällä kertaa bileet jäivät väliin ja lähdit SPR:n nuorten koulutusviikonloppuun. Viikonlopussa opit mm. seuraavia asioita:

- Punainen Ristin tausta
- Mitä on Punaisen Ristin nuorisotoiminta
- Ryhmäytyminen, ryhmän kehitysvaiheet ja turvallisuus
- Ohjaamisen taito ja menetelmät
- Kerhotoiminnan suunnittelu ja toteutus
- Viestintä ja rekrytointi
- Ensiavun ohjaaminen lapsille

Lisäksi tapaat monia hyviä tyyppejä, joista yksi tyttö/poika jää sinulle erityisesti mieleen ;)

→ 17A



Tällä kertaa bileet jäivät väliin ja lähdit SPR:n nuorten koulutusviikonloppuun. Viikonlopussa opit mm. seuraavia asioita:

- Punainen Ristin tausta
- Mitä on Punaisen Ristin nuorisotoiminta
- Ryhmäytyminen, ryhmän kehitysvaiheet ja turvallisuus
- Ohjaamisen taito ja menetelmät
- Kerhotoiminnan suunnittelu ja toteutus
- Viestintä ja rekrytointi
- Ensiavun ohjaaminen lapsille

Innostut toiminnasta niin paljon, että koulutuksen lopuksi päätät ilmoittautua mukaan SPR:n nuorten vuosikokouksen, johon kokoontuu SPR-nuoria ympäri Suomea → 17E

16C



Tuttusi on järjestämässä kotibileet ja sinut on kutsuttu mukaan. Saavut bilepaikalle ja tunnelma on jo katossa ja osa tyypeistä on tuonut kaljaa mukanaan. Pekka tulee jututtamaan sinua ja tarjoaa kaljaa. Otatko pullon vastaan?

-kyllä sitä nyt aina vähän voi ottaa ja otat pullon vastaan → 16E

-kohteliaasti toteat, että ei maistu → 16D

16D

Hauskaa voi pitää selvin päinkin ja ilta sujuu rattoisasti ihmisten kanssa tarinoidessa ja toisten toilailua seurattaessa. Jossain vaiheessa päädyt Timon juttusille, joka kertoo että hänellä on hyviä nappuloita jotka piristävät kummasti bileiltaa. Eivätkä kuulemma aiheuta krapulaa. Timo tarjoaa nappulaa myös sinulle, otatko vastaan?



- No jos kerta eivät krapulaa aiheuta, niin tokihan otan → 16J
- kohteliaasti kieltäydyt myös nappuloista ja jatkat iltaa toisessa seurassa → 16K

16E



Kalja tuntuu maistuvan, mutta vähitellen alat rajoittaa juomista jotta selviäisit kotiintuloaikaan mennessä takaisin. Päädyt Nooran juttusille, joka ihmettelee että mihin hukkasit juomasi. Niinpä Noora tarjoaa huikkaa viinapullostaan. Otatko?

-Parempi jättää tiukat viinat juomatta, ettei lähde mopo käsistä → 16F

-Jos sitä nyt vielä vähän ottaisi, kyllä sitä kotiin ehtii ajoissa → 16G

16F

Kaljan juominen alkaa jo vähitellen väsyttää ja jossain vaiheessa päädyt Timon juttusille, joka kertoo että hänellä on hyviä nappuloita jotka piristävät entisestään bileiltaa ja lisäksi ehkäisevät krapulaa. Timo tarjoaa nappulaa myös sinulle, otatko vastaan?



- No jos kerta eivät krapulaa aiheuta, niin tokihan otan → 16L
- kohteliaasti kieltäydyt nappuloista ja jatkat iltaa toisessa seurassa → 16M

16G



Nooran tarjoama viina nousee päähän ja kemut tuntuvat entistä hauskemmilta. Jossain vaiheessa päädyt Timon juttusille, joka kertoo että hänellä on hyviä nappuloita jotka piristävät entisestään bileiltaa ja lisäksi ehkäisevät krapulaa. Timo tarjoaa nappulaa myös sinulle, otatko vastaan?

- No jos kerta eivät krapulaa aiheuta, niin tokihan otan → 16S
- kohteliaasti kieltäydyt nappuloista ja jatkat iltaa toisessa seurassa → 16N

160

Kaverin antamat nappulat vaikuttavatkin yllättävän paljon ja alat vähitellen menettää kontrollin itseesi. Saattaa olla, että sinun käy vielä huonosti... Etsi huoneesta noppa ja heitä sitä:

- Jos silmäluku on 5 tai 6 → 16S
- Jos silmäluku on 1, 2, 3 tai 4 →16K

16K

Ilta sujuu kaikesta huolimatta rattoisasti ja tutustut mukaviin uusiin ihmisiin. Jossain vaiheessa jämähdät juttelemaan sinua kovasti viehättävän tytön/pojan kanssa. Harmittavasti huomaat, että kello lähenee jo kotiintuloaika. Annat hänelle nopeasti puhelinnumerosi ja pikaisen pusun, ennen kuin lähdet juoksujalkaa kotia kohti.

→ 17A

16L

Kalja ja nappulat eivät ole ollenkaan hyvä yhdistelmä ja alat vähitellen menettää kontrollin itseesi. Saattaa olla, että sinun käy vielä huonosti... Etsi huoneesta noppa ja heitä sitä:

- Jos silmäluku on 5 tai 6 → 16K
- Jos silmäluku on 1, 2, 3 tai 4 → 16S

16M

Ilta sujuu rattoisasti ja tutustut mukaviin uusiin ihmisiin. Jossain vaiheessa jämähdät juttelemaan sinua kovasti viehättävän tytön/pojan kanssa. Muutaman kaljan jälkeen juttua riittää ja aika kuluu kuin siivillä. Etkä huomaa ollenkaan huomaa, että vanhempien antama kotiintuloaika meni jo 30 minuuttia sitten. Mitä teet?

- Annat hänelle nopeasti puhelinnumerosi ja pikaisen pusun, ennen kuin lähdet juoksujalkaa kotia kohti ja toivot etteivät vanhempasi ole huomanneet myöhästymistä. → 17A
- Jatkat iltaa mukavassa seurassa välittämättä vanhempien käskystä olla ajoissa kotona → 16S

16N

Ihan hyvä että jätit nappulat ottamatta! Etenkin kun kalja ja viina jo saavat pääsi sen verta sekaisin, että alat vähitellen menettää kontrollin itseesi. Saattaa olla, että sinun käy vielä huonosti... Etsi huoneesta noppa ja heitä sitä:

- Jos silmäluku on 5 tai 6 → 16K
- Jos silmäluku on 1, 2, 3 tai 4 → 16S

165

Ilta jatkuu eteenpäin ja vauhti on vähän turhan kova. Unohdat täysin kotiintuloajat, etkä edes kuule puhelimesi soivan. Lopulta vanhempasi soittavat poliisille, jotka ilmestyvät piakkoin kaverisi kotiovelle selvittämään tilannetta. Poliisit nappaavat sinut poliisiauton takaosaan ja vievät kotiisi... Kotiovella vanhempasi ovat vastassa ja ovat suhteellisen suuttuneita tilanteesta. → 17B

17-VUOTIAAN TAPAHTUMAT

17A

Aiemmin tapaamasi viehättävä ihminen soitti sinulle ja sovitte treffeistä. Jännittävien treffien jälkeen olette olleet kuin paita ja peppu. Viiden kuukauden seurustelun jälkeen päätätte juhlistaa teidän 5kk jatkunutta seurustelua kotonasi.

Perheesi on matkoilla, joten saatte olla ihan rauhassa. Sohvilla pussaillessa meno kiihtyy... Partnerisi ehdottaa, että olisiko nyt hyvä hetki kokeilla seksiä? Sinuakin haluttaisi vähän, mutta toisaalta eka kerta jännittää. Etkä ole edes kehdannut ostaa kumeja...

Kysyt onko hänellä: "Ne jäi kotiin, mut hei ei se ole niin vakavaa.. Ei mulla mitään tauteja ole ja jälkiehkäisy pilleritkin on keksitty... Miten olis..?"

Mitä teet? Uskallatko sanoa ei vai suostutko puuhiin ilman suojavälinettä?

- Anti mennä vaan → 17C
- Toteat, että mielellään touhuaisin, mutta en ilman kumia → 17D

17B



Edellinen reissu ei oikein mennyt putkeen ja sen jälkeen vanhempasi eivät ole luottaneet sinuun yhtään. Et saa enää poistua viikonloppuiltaisina kavereiden luokse saatika mennä yökyllän kenellekään. Et edes 3 kuukauden kuluttua, jolloin menetät lopullisesti hermosi vanhempiasi. Nappaat suutuspäissäsi takin ja kengät matkalla kohti eteistä.

Ulkona kävelet tovin jos toisenkin ennen kuin rauhoitut, mutta siinä vaiheessa et enää uskalla palata kotiin. Mietit pitkään, että mitä vaihtoehtoja sinulla on... Ei oikein kehtaisi kavereidenkaan nurkkiin lähteä pyörimään. Lopulta muistat, että joskus oli puhetta sellaisesta Nuorten turvatalosta. Kännykkä ja Google löytävät nopeasti osoitteen, johon lähdet suuntaamaan.

Turvatalolla sinut otetaan vastaan ja sinua hieman jututetaan tapahtuneesta. Soitatte työntekijän kanssa yhdessä vanhemillesi... → 17G

17C

Hommat tuli hoidettua vaikka kumit unohtui ja muutoinkin oli ihana ilta. Nukutte sylkkäin entistä enemmän rakastuneina. Seuraavana päivänä, kun kävelet kohti kotia alat miettimään että olikohan tämä nyt sitten kuitenkin viisasta. On vähän noloa ehdottaa, että mentäisiinkö yhdessä apteekkiin hakemaan jälkiehkäisytabletit. Mutta toisaalta ei ehkä kannata ottaa riskiä raskaudesta..

Reilun viikon päästä alkaa tuntua ihmeellistä kirvelyä virtsatessa. Koulun terkkarilla käynnin jälkeen selviää, että partnerillasi olikin sitten klamydia.

Tiesitkö? Usein klamydia on pitkään täysin oireeton ja siksi saatat levittää sitä tietämättäsi. Lisäksi hoitamattomana se saattaa aiheuttaa lapsettomuutta.

→ 18A

17D

Vietätte mukavan illan kaksistaan pussaillen ja muutoin hyväillen toisianne. Seuraavalla kerralla muistattekin sitten ottaa kumit mukaan. Joskus hyvää kannattaa odottaa ;) → 18A

Partnerisi ei tykkää yhtään päätöksestäsi ja se pilaa koko illan. Lopulta hän jättää sinut seuraavana päivänä tekstarilla. Noh, ehkä se tyyppi ei ollut oikea sinua varten. Olisithan saattanut saada vaikka ja minkä taudin häneltä. → 18A

17E

Kerran vuodessa Punaisen Ristin vapaaehtoiset nuoret ympäri Suomea kokoontuvat yhteen paikkaan keskustelemaan järjestön tilasta ja nuorisotoiminnan tulevaisuudesta.

Vuosikokouksessa on mahdollisuus vaikuttaa asioihin, luoda uusia ystävyys-suhteita ympäri Suomea ja viettää mukavaa aikaa samanhenkisten ihmisten kanssa. Vuosikokouksessa nuoret voivat tehdä aloitteita ja kannanottoja Punaisen Ristin toiminnan kehittämiseksi.

Vuosikokouksessa on myös esittelypisteitä, joilla esitellään mm. nuorisopromo –toimintaa ja kansainvälistä nuorisotoimintaa (nuorisodelegaatit, kansainväliset leirit ja retket). Lisäksi saat vinkkejä kuinka voit päästä esimerkiksi oman piirisi nuorisotoiminkuntaan tai osastosi/piirisi hallitukseen. Mahdollisuudet toimia Punaisessa Ristissä ovat mahdollittoman laajat.

→18A

Tiesitkös? Nuorten vuosikokouksessa 2012 oli koolla noin 150 aktiivista nuorta!

17G

Puhelun aikana sovitte, että jäät Turvatalolle täksi yöksi ja annatte tunteiden hieman viilentyä. Tapaatte huomenna porukalla, ja teette sitten tarkempaa suunnitelmaa, kuinka tilanne kotona saataisiin paremmaksi.

→ 18A

Puhelun aikana sovitte, että menet kotiin yöksi. Sovitte kuitenkin tapaamisen huomiseksi, jossa Turvatalon työntekijä toimii sinun ja vanhempiesi välisenä ”tulkkina”. Käytte Turvatalolla muutamia kertoja ja tilanne kotona rauhoittuu huomattavasti.

→ 18A

18-VUOTIAAN TAPAHTUMAT

18A

Olet juuri täysi-ikäistynyt ja aiemmin verta luovuttanut kaverisi houkuttelee sinua mukaansa luovuttamaan verta:

Joku tarvitsee apuasi tänäänkin. Verenkäyttö sairaaloissa on melko tasaista vuoden ympäri. Varsinkin syöpähoidoissa ei pyhää voi pitää. Erityisesti vain viisi vuorokautta säilyvien verihiutaleiden kannalta verenluovutus on aina ajankohtaista ja tervetullutta apua.

Luovuttamisesta ei makseta korvausta, mutta veren luovuttamisen jälkeen Veripalvelu tarjoaa kahvit, pientä purtavaa ja päivän lehdet luettavaksi 😊

Lähdetään kokeilemaan! → 18D

En tällä kertaa → 18E

Tiesitkö verenluovuttajan perusedellytykset? Luovuttajan tulee olla terve 18-vuotias ja painaa vähintään 50 kiloa. Kahden luovutuksen välissä tulee olla miehillä 61 päivää ja naisilla 91 päivää.

18D



Mahtavaa että innostuit lähtemään mukaan! Menette yhdessä luovutuspaikalle, jossa teidät vastaanottaa mukava sairaanhoitaja. Kerrot olevasi ensimmäistä kertaa luovuttamassa ja hän lupaa pitää sinusta huolta. Ensin hän varmistaa henkilöllisyytesi, jonka jälkeen saat lomakkeen johon täytät perustietoja itsestäsi ja vastaat erilaisiin kysymyksiin. Lisäksi hän ohjaa sinut hörppäämään mukin mehua.

Lomakkeen täytettyäsi hoitaja ohjaa sinut koppiin, jossa hän mittaa sormenpäätästä hemoglobiinin ja käy lomakkeen lävitse. Muutamasta kysymyksestä hän kysyy lisätietoja, mutta kaikki on ok ja pääset odottamaan omaa luovutusvuoroasi.

Peti vapautuu ja pääset kaverisi viereen pötköttelemään. Hoitaja kertoo sinulle luovutuksen prosessin ja varmistaa vielä henkilöllisyytesi. Neula uppoaa käsivarteesi ja se sattuu paljon vähemmän kuin luulitkaan.

Pötköttelet kaverisi vieressä ja hoitaja käy useamman kerran kyselemässä vointia. 9 minuutin jälkeen pussissa on 450 ml verta ja hoitaja kiittää sinua ja saattaa sinut kahville.

Tiesitkö? Vuonna 2011 verenluovutuksessa kävi 154 000 henkilöä, joista suurin osa käy luovuttamassa kerran vuodessa. Osa käy jopa 3-4 kertaa. Joka päivä on hyvä päivä luovuttaa verta!

→ Miten tarina jatkuu tästä eteenpäin, se on sinusta itsestäsi kiinni. Kerro Portsarille, että olet suorittanut seikkailun. Hän antaa sinulle lisää ohjeita.

18E



Kaverisi on vähän pettynyt, kun et lähde mukaan mutta se ei kauaa kestä.

Seuraavaksi hän houkuttelee lähtemään festareille seikkailemaan. Mikä olisikaan parempi tapa viettää kesää kuin hyvien ystävien seurassa, niinpä lähdette reissuun:

Törmäätte Punaisen Ristin vapaaehtoiseihin, jotka ovat paikalla jakamassa varmuusvälineitä eli kesäkumeja. Nappaat iloisilta nuorilta välineen taskuusi ja toivot että tänään kävisi flaksi 😊

→ Miten tarina jatkuu tästä eteenpäin, se on sinusta itsestäsi kiinni. Kerro Portsarille, että olet suorittanut seikkailun. Hän antaa sinulle lisää ohjeita.

Tiesitkös? Kondomi on ainoa tapa suojautua raskauden lisäksi myös seksitaudeilta.

Vuosittain

35 000 - 40 000 suomalaista saa jonkun sukupuolitaudin.

Kaverisi on vähän pettynyt, kun et lähde mukaan mutta se ei kauaa kestä. Seuraavaksi hän houkuttelee lähtemään festareille seikkailemaan. Mikä olisikaan parempi tapa viettää kesää kuin hyvien ystävien seurassa, niinpä lähдете reissuun:

Aurinko paistaa ja hengaillette porukalla leirintäalueella virvokkeita nauttien. On aika lähteä seuraamaan suosikkibändiäsi, mutta jalat eivät enää meinaa oikein kantaa. Selviät jotenkuten festarialueelle, mutta on kuuma päivä ja veden nauttiminen on jäänyt vähäiseksi. Niinpä tuuperrut nurmikolle pötkölleen. Punaisen Ristin valppaat vapaaehtoiset ensiapupäivystäjät huomaavat sinut ja nappaavat sinut matkaansa. Lepäilyn jälkeen pääset jälleen jaloillesi, mutta suosikkibändisi keikka jäi tällä kertaa näkemättä.

→ Miten tarina jatkuu tästä eteenpäin, se on sinusta itsestäsi kiinni. Kerro Portsarille, että olet suorittanut seikkailun. Hän antaa sinulle lisää ohjeita.



Kaverisi on vähän pettynyt, kun et lähde mukaan mutta se ei kauaa kestä. Seuraavaksi hän houkuttelee lähtemään festareille seikkailemaan. Mikä olisikaan parempi tapa viettää kesää kuin hyvien ystävien seurassa, niinpä lähдете reissuun:

Aurinko paistaa ja hengaillette porukalla leirintäalueella virvokkeita nauttien. Teitä lähestyy kaksi sinisiin liiveihin sonnustunutta tyyppiä ja päässäsi vähän pyörii... Mietit, että ei ne voi smurffejakaan olla kun kerran on kesä. Tyypit esittelevät itsensä Punaisen Ristin päihdetyön vapaaehtoisiksi ja he haluaisivat vähän keskustella päihteiden käytöstä. Keskustelette muutaman tovin ja jäät miettimään, että pitäisikö kuitenkin lopettaa juominen tältä päivältä, kun kerran smurffeja alkaa näkymään. Juomisen lopettamisen jälkeen hengaillette vielä tovin leirintäalueelle ennen kuin mukavan illan huipentaa suosikkibändisi illan viimeisenä esiintyjänä.

→ Miten tarina jatkuu tästä eteenpäin, se on sinusta itsestäsi kiinni. Kerro Portsarille, että olet suorittanut seikkailun. Hän antaa sinulle lisää ohjeita.

VAIHE 5: PURKU-OHJEET

Kysy muutamia helppoja kysymyksiä nuorelta:

- Millainen hahmosi oli?
- Miten seikkailu meni? Tapahtuiko hahmolle hyviä vai huonoja asioita?
- Törmäsitkö mihinkään Punaisen Ristin toimintaan? Miltä ne vaikuttivat?
- Haluaisitko lisätietoa jostakin?

Tarkoitus ei ole udella liikaa, vaan ennemmin tarjota mahdollisuus kertoa asioista.

Ohjaa nuori jatkamaan tarinaansa.

Esimerkiksi “Seuraavaksi voit jatkaa tarinaa haluamaasi suuntaan esimerkiksi piirtämällä tai kirjoittamalla. Tarinaa jatkaneiden kesken arvotaan palkintoja, joten laita siihen yhteystietosi eli nimi ja puhelinnumero. Tarinoita ei käytetä muualla kuin seikkailun tekijän opinnäytetyössä.”

“Lisäksi täytähän pöydältä löytyvän palautelomakkeen, jotta voimme kehittää seikkailua eteenpäin.”

“Kiitos, että olit mukana!”