

**Anna-Liisa Åke**

**RIPPI-TRIVIA**

**Peli rippikoulun ulkoläksyistä**

**Opinnäytetyö**

**KESKI-POHJANMAAN AMMATTIKORKEAKOULU**

**Kansalaistoiminta ja nuorisotyö**

**Lokakuu 2010**



## TIIVISTELMÄ

<b>Yksikkö</b> Humanistinen ja kasvatusala, Ylivieskan yksikkö	<b>Aika</b> Tammikuu 2011	<b>Tekijä/tekijät</b> Anna-Liisa Åke
<b>Koulutusohjelma</b> Kansalaistoiminta ja nuorisotyö		
<b>Työn nimi</b> Rippi-trivia – Peli rippikoulun ulkoläksyistä		
<b>Työn ohjaaja</b> KT Reetta Leppälä	<b>Sivumäärä</b> 23+5	
<b>Työelämäohjaaja</b> Katri Haapakorva, Haukiputaan seurakunta		
<p>Opinnäytetyön tavoitteena oli tehdä peli rippikoulun ulkoläksyistä. Tämä peli, <i>Rippi-Trivia</i>, on tarkoitettu käytettäväksi yhtenä opetusmenetelmänä rippikoulussa. Pelin kautta voidaan käydä läpi ulkoläksyjä ja harjoitella niitä. Työ oli hankkeistettu Haukiputaan seurakuntaan. Pelin kokonaisuidea, suunnittelu ja toteutus olivat Anna-Liisan Åken. Pelin ulkoasun luomiseen on saatu apua media-assistentti Paavo Piiröiseltä.</p> <p>Työn teoriaosuudessa käsiteltiin oppimista ja opettamista rippikoulussa, peliä opetusmenetelmänä sekä <i>Rippi-Trivian</i> kehittämistä suunnittelusta testaamisen kautta toteutukseen. Lopuksi arvioitiin pelin onnistumista ja toimivuutta.</p> <p><i>Rippi-Triviaa</i> on tarkoitus pelata pienryhmissä. Peliä pelataan pareittain vastaten eri ulkoläksyjä koskeviin kysymyksiin. Pelin toimivuutta testattiin kaksi kertaa eri ryhmän kanssa. Testauskertojen välissä tehtiin tarpeelliset muutokset pelin parantamiseksi. Testauskertojen palautteista kävi ilmi, että peli on toimiva, mielenkiintoinen ja opettavainen keino oppia ulkoläksyjä. Pelin rakenne ja sisältö olivat sellaisia, että peliä voidaan käyttää sellaisenaan rippikoulussa. Pelisäännöt olivat ymmärrettäviä ja yksinkertaisia.</p>		
<b>Asiasanat</b> Erilaiset oppijat, muistaminen, nuoret, oppiminen, pelit, rippikoulu, seurakunta.		

**ABSTRACT**

<p><b>CENTRAL OSTROBOTHNIA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES</b> Humanities and Education, Ylivieska</p>	<p><b>Date</b> January 2011</p>	<p><b>Author</b> Anna-Liisa Åke</p>
<p><b>Degree programme</b> Civic Activity and Youth Work</p>		
<p><b>Name of thesis</b> Rippi-Trivia (Confirmation-Trivia) – Game about rites at confirmation school</p>		
<p><b>Instructor</b> Ed.D Reetta Leppälä</p>	<p><b>Pages</b> 23+5</p>	
<p><b>Supervisor</b> Katri Haapakorva, The parish of Haukipudas</p>		
<p>The objective of the thesis was to make a game about the rites at confirmation school. This game, is meant to be used as a teaching method at confirmation school. Through the game, it is possible to go through and practice the things which have to be learned by heart. This project was carried out in cooperation with the parish of Haukipudas. The overall idea, design and execution were by Anna-Liisa Åke. Appearance of the game was created with the help of media assistant Paavo Piironen.</p> <p>The theory part of the thesis focused on learning and teaching at confirmation school, using a game as a teaching method and developing the <i>Rippi-Trivia</i> from planning, and testing to execution. Finally the successfulness and functionality of the game were evaluated.</p> <p><i>Rippi-Trivia</i> is meant to be played in small groups. The game is played in pairs, answering the questions about different rites. The functionality of the game was tested in two different groups. The necessary changes were made between the two testing times in order to make the game better. On the basis of the feedback, it was found out that the game is functional, interesting and a pedagogic way of learning the rites. The structure and content of the game were designing so that the game can be used at confirmation school as such. The rules of the game were understandable.</p>		
<p><b>Key words</b> Different learners, recollection, youth, learning, games, confirmation school, parish.</p>		

**TIIVISTELMÄ**  
**ABSTRACT**  
**SISÄLLYS**

<b>1 JOHDANTO .....</b>	<b>1</b>
<b>2 OPPIMINEN JA OPETTAMINEN RIPPIKOULUSSA.....</b>	<b>2</b>
2.1 Oppiminen rippikoulussa.....	2
2.2 Ulkoa opetteleminen rippikoulussa.....	3
2.3 Erilaiset oppijat rippikoulussa .....	5
2.4 Rippikoulun merkitys ja vaikuttavuus.....	6
<b>3 PELI OPETUSMENETELMÄNÄ .....</b>	<b>9</b>
3.1 Erilaiset pelityypit .....	9
3.2 Pelisuunnittelu.....	10
<b>4 RIPPI-TRIVIAN KEHITTÄMINEN .....</b>	<b>12</b>
4.1 Suunnittelu ja toteutus .....	12
4.2 Pelin testaaminen Polvijärvellä.....	14
4.3 Pelin testaaminen Haukiputaalla.....	16
4.4 Oma arvioni pelin onnistumisesta.....	18
<b>5 POHDINTA .....</b>	<b>20</b>
<b>LÄHTEET .....</b>	<b>22</b>

**LIITTEET**

## 1 JOHDANTO

Rippikoulun tehtävänä on opettaa kristillistä uskoa, joka käsittää sekä yhteistä kirkon uskoa että ihmisen henkilökohtaisen uskon ja luottamuksen Jumalaan (Jolkkonen 2004, 19). Rippikoulussa opetetaan ja pohditaan paljon nuoren elämään liittyviä asioita, mutta iso osa opetuskokonaisuuksista sisältää pelastushistoriallista käsittelyä sekä katekismuksen sisälle kuuluvia ydinasioita. Rippikoulussa on ulkoa opeteltavia osioita, jotka perustuvat suoraan katekismukseen tai Raamattuun. Perinteisiä rippikoulun ulkoläksyjä ovat vähintään uskontunnustus, kymmenen käskyä, isä meidän -rukous, pienoisevankeliumi, kaste- ja lähetyskäsky sekä Herran siunaus. Monilta ulkoa opettelu onnistuu melko helposti, mutta osalle ulkoläksyjen oppiminen voi tuottaa suuriakin vaikeuksia. Tarkoitukseni oli tehdä peli, joka toimii yhtenä opetusvälineenä rippikoulun ulkoläksyjen läpikäymisessä ja harjoittelemisessa.

Kiinnostukseni tätä hanketta kohtaan syntyi jo muutamia vuosia sitten. Halusin jo aiempien opintojen parissa, opiskellessani sosionomi-diakoniksi, tehdä jonkin konkreettisen hankkeen, jota voisin hyödyntää seurakunnan lapsi- tai nuorisotyössä. Diakoniammattikorkeakouluopintojen parissa tämä hanke kuitenkin kariutui, sillä päädyimme opiskelukavereideni kanssa tutkimuksen tekemiseen. Nyt kuitenkin päätin toteuttaa tämän luovuutta ja mielikuvitusta haastavan projektin. Teen hankkeen pääasiassa Haukiputaan seurakunnalle, mutta lahjoitan pelin myös kotiseurakuntaani Polvijärvelle sekä käytän sitä itse työssäni tulevaisuuden työpaikoissa.

Opettavainen peli tuntuu luontevalta menetelmältä nuoria ajatellen. Halusin kehittää hauskan, mielenkiintoisen ja opettavaisen tavan käydä läpi rippikoulun ulkoläksyjä. Tarkoituksena on, että pelin kautta nuoret voisivat kerrata ulkoläksyjä ja testata osaamistaan. Tekeväni peli on prototyyppi pelistä, jota mielestäni kaivattaisiin rippikoulumaailmaan. Tarkoitukseni ei kuitenkaan ole ollut tehdä täydellistä peliä, joka toimisi sellaisenaan opetusmenetelmäksi laajempaan levitykseen. Mallikappaleen tarkoituksena on ollut ennemminkin tuottaa itselleni ja hankkeistajalleni toimintakykyinen peli meidän tarpeisiimme. Näen kuitenkin keksimälleni peli-idealalle tulevaisuuden jopa valtakunnallisena evankelis-luterilaisen kirkon rippikoulujen opetusmenetelmänä. Tämän toteutuminen vaatisi oikeaa työskentelytiimiä ja alan asiantuntijoita.

## 2 OPPIMINEN JA OPETTAMINEN RIPPIKOULUSSA

Kirkkojärjestys määrää, että seurakunnassa on pidettävä rippikoulua, jossa opetusta annetaan kirkolliskokouksessa hyväksytyn kristinopin mukaisesti (Kirkkojärjestys 1991). Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kristinoppi, Katekismus (2002) rakentuu Vähän katekismuksen ilmaisemalle kirkon kasteopetuksen perustalle. Rippikoulun tehtävänä on auttaa nuorta elämään ja ymmärtämään tätä uskon todellisuutta, josta hän on pyhässä kasteessa tullut osalliseksi. (Rippikoulusuunnitelma 2001, 8). Rippikoulun yleistavoitteena on, että nuori vahvistuu tässä uskossa kolmiyhteiseen Jumalaan, kasvaa rakkaudessa lähimmäiseen ja elää rukouksessa ja seurakuntayhteydessä. Yleistavoitteen lähtökohtana on kirkolle annettu kaste- ja opetustehtävä sekä kaikkia ihmisiä velvoittava lähimmäisenrakkauden käsky, jotka perustuvat Jeesuksen antamaan kastekäskyyn sekä rakkauden kaksoiskäskyyn. (Rippikoulusuunnitelma 2001, 18.)

### 2.1 Oppiminen rippikoulussa

Raamatussa Jumala itse puhuu meille ihmisten kielellä ja kohtaa myös nuoren elämäntodellisuuden (Katekismus 2002, 40). Samoin kuin Jeesus tuli oman aikansa ihmisten keskelelle, tulee työntekijöiden välittää Jumalan sanaa nuorten elämäntodellisuuden kannalta merkittävällä kielellä. Rippikoulussa tämä tarkoittaa monia erilaisia nuorten elämään kytkeytyviä työskentelytapoja ja opetusmenetelmiä. Oppimisen kautta nuori voi paremmin ymmärtää, mitä usko on ja kuka on se Jumala, johon tämä usko kohdistuu. Rippikoulu edellyttää siis myös oppimispsykologisten ja pedagogisten lainalaisuuksien huomioonottamista. (Rippikoulusuunnitelma 2001, 8-9.)

Rippikoulussa, kuten muussakin opetuksessa, tehtävänä on edistää oppimista. Tietoja, taitoja tai toimintamalleja ei kuitenkaan voida siirtää suoraan oppijalle, vaan oppiminen edellyttää aina yksilön omaa aktiivisuutta. Oppimista tapahtuu vasta sitten, kun oppija prosessoii ja jäsentää itse ainesta muistiinsa ja aiemmin oppimaansa. Oppiminen on tehokasta ja motivoivaa, jos opittavalla asialla on liittymäkohta oppijan omaan elämäänsä. Rippikoulussa on erityisen tärkeää, että nuori kokee opiskeltavan asian merkittäväksi oman elämäntodellisuutensa kanssa. Tämän vuoksi on tärkeää, että rippikoulussa opiskeltavilla asioilla

on kiinteä liittymäkohta nuoren elämään. (Rippikoulusuunnitelma 2001, 11–12.) Rippikoulussa ei saisi ajautua pintaoppimiseen, jossa opiskellaan arkisesta elämästä irrallista ”uskonnollista todellisuutta”. Hyvän oppimisen tulisi pyrkiä ymmärtämiseen sekä opiskelijan omaa ajattelua sisältäväksi merkitykselliseksi ja mielekkääksi toiminnaksi. Mielekäs oppiminen rippikoulussa tarkoittaa sitä, että oppija tulkitsee ja etsii aktiivisesti opittavasta asiasta merkityksiä ja yhteyksiä jo aiemmin opittuun tietoon. Toinen mielekkään oppimisen kriteeri on mielekäs oppimateriaali. Kolmantena piirteenä on rippikoululaisen oma asennoituminen, jolloin hänen tulisi itse aktiivisesti pyrkiä mielekkääseen oppimiseen ja asioiden ymmärtämiseen. (Pruuki & Tirri 2004, 47-48.)

Tällä hankkeella pyrin nimenomaan tuottamaan edellä mainittua mielekästä oppimateriaalia, jonka opiskelijat kokisivat mielenkiintoisena ja samalla merkityksellisenä. Erilaisten työskentelytapojen käyttäminen ei sinänsä ole itsetarkoitus, vaan niiden merkitys on siinä, että ne saavat aikaan oppimista, sekä auttavat käsittelemään esillä olevaa aihetta, materiaalia ja uutta tietoa. Olipa työskentelytapa miten kiehtova ja uusi tahansa, se on vain väline tavoitteen saavuttamiseksi ja kiinnostuksen ylläpitämiseksi. (Kurronen 1989, 48.)

## **2.2 Ulkoa opetteleminen rippikoulussa**

Rippikoulun ulkoläksyt ovat nimensä mukaisesti ulkoa opeteltavia asioita, jotka tulee suorittaa rippikoulun aikana. Kun alan seurakunnan työntekijänä puhumaan rippikoululaisille ulkoläksyistä, yleisin reaktio on huolestunut huokailu ja vakuuttelu siitä, että he eivät tulisi koskaan suoriutumaan ulkoläksyistä. Usein käy kuitenkin niin, että nuoret huomaavat tuntevansa osan ulkoläksyistä ja ennestään esimerkiksi alakoulusta tai kirkkokäynneiltä. Niiden opettelemisen eteen tulee tehdä paljon työtä, mutta mielestäni ei ole tarkoituksen mukaista, että ulkoa opettelemista vieroksuva nuori ahdistuu valtavasti sananmukaisesta muistamisesta. Ulkoläksyt ovat tärkeä osa rippikoulun opetusta, mutta tärkeää on myös se, että työntekijät ja isokset auttavat nuoria tarpeen tullen. Kaikille ulkoa opettelu ei ole yhtä helppoa tai luontevaa.

Ulkoa oppiminen ja pänttäminen eivät ole enää tätä päivää, mutta se on kuitenkin välttämätöntä esimerkiksi työssä tai opiskelussa (Geisselhart & Burkart 2005, 6). Huolimatta

siitä mitä asioita opetellaan ulkoa, prosessi kannattaa aina jakaa osioihin ja rupeamiin. Tämä lisää työn sujuvuutta. (By 2009, 27.) Muistaminen etenee tiettyjen vaiheiden kautta. Muistamisen ensimmäinen askel on havaitseminen. Tiedostetaan se, mitä halutaan muistaa. Toisena on tarkkaavaisuus, jolloin asia painetaan mieleen. Kolmas askel on kertaaminen, joka tulee toistaa tarpeen mukaan monta kertaa. Neljäs askel on mieleen painettujen asioiden tutkiminen ja soveltaminen. Tällöin käytetään aktiivista ajattelemista. (Vakkuri 1995, 86.) Edellä mainittu soveltamisen vaihe muistamisessa on rippikoulussa ja sen jälkeen nimenomaan sitä, kun nuoret pääsevät käyttämään muistamaansa seurakunnan toiminnassa.

Kun nuoret opettelevat rippikoulussa ulkoläksyjä, heillä on varmasti käytössään toisistaan poikkeavia muistisääntöjä tai keinoja painaa ulkoläksyt mieliinsä. Jotkut saattavat käyttää ulkoa muistamisessa apuna esimerkiksi visualisointia. Visualisointi on tehokas keino ulkoa opettelussa. Silloin voi itse keksiä omat mielikuvansa ulkoa opeteltavasta asiasta ja tallentaa ne itse valitsemiinsa mielen sopukoihin. (By 2009, 36-37.) Toinen, samantapainen, ulkoa opettelu keino voi olla symbolien käyttö. Symbolien käyttö auttaa hahmottamista ja on siksi hyvä muistin tuki. Symbolien avulla rakennetaan assosiaatioita eli miellelyhtymiä, joita ajatus käyttää ikään kuin koodeina. (Vakkuri 1995, 57-58.) Huomiokyky ja assosiaatiot ovat tärkeitä asioita muistin kehittämisessä. Mieleenpainamiskyky riippuu muistettavaan asiaan kohdistetun huomion määrästä. Mieleenpalauttaminen puolestaan riippuu merkittävästi sen assosiaation läheisyydestä, jolla muistettava asia yhdistyy aiemmin mieleen painuneisiin asioihin. (Atkinson 2007, 53-54.)

Rippikoulun ulkoläksyjien opettelu on ennen kaikkea tärkeää myös rukouksen ja kirkon yhteisen jumalanpalveluselämän näkökulmasta. Rippikoulussa ulkoa opeteltavien osuuksien keskeisin tarkoitus on auttaa nuoria osallistumaan yhteiseen jumalanpalvelukseen ja kirkollisiin toimituksiin. Ulkoläksyt antavat myös eväitä yksityiseen rukouselämään. (Jolkonen 2004, 23.) Rippikoulun jälkeen nuoret muistavat ainakin kaksi rukousta, isä meidän -rukous ja Herran siunaus, jotka voivat kantaa heitä elämässään myös rippikoulun jälkeen.



### 2.3 Erilaiset oppijat rippikoulussa

*Rippi-Trivia* on tarkoitettu käytettäväksi tavallisessa rippikoulussa, mutta se voisi toimia erityisen hyvin tavallisessa rippikoulussa erilaisten oppijoiden parissa. ”Erilainen oppija” käsitteellä tarkoitetaan usein ihmistä, jolla on oppimista hankaloittavia neurologisia tai kehityksellisiä häiriöitä (Heino & Kuusi 2006, 15). Erilaisella oppijalla voi olla vaikeuksia oppia, omaksua, ymmärtää tai muistaa asioita. Hänellä voi myös olla vaikeuksia tuottaa kirjallista materiaalia. Hän saattaa reagoida ärsykkeisiin eri tavalla kuin muut, ja hänellä saattaa olla vaikeuksia keskittyä asiaan pitkäksi aikaa. Erilaiselle oppijalle sosiaalisissa tilanteissa toimiminen voi olla hankalaa, kuitenkin hänen älykkyydessään ei ole mitään vikaa. (Riihimäki 2005, 190.) Oppimistilanteissakin hän voi käyttäytyä levottomasti, aggressiivisesti, yliaktiivisesti tai vetäytyvästi (Heino & Kuusi 2006, 15).

Toisaalta erilaisina oppijoina voidaan pitää myös kaikkia, joilla on oppimisvaikeuksia ja jotka tarvitsevat toisinaan yksilöllistä tukea. Muutamia tapoja huomioida erilaiset oppijat rippikoulussa ovat muiden muassa tavallista lyhyemmät opetustilanteet, pienemmät opetusryhmät, pienryhmätyöskentely, konkretisointi, visualisointi, vaihtoehtoiset opetusmateriaalit sekä tavallista suurempi työntekijöiden ja isosten määrä. (Heino & Kuusi 2006, 18.)

Seurakunnan työntekijä törmää erilaisiin oppijoihin rippikoulussa joka vuosi (Riihimäki 2005, 190). Työntekijöiden on pystyttävä suunnittelemaan ja toteuttamaan sellainen rippikoulu, joka tukee nuoren omaa etsimisen iloa. Raamatussa, katekismuksessa, virsikirjassa ja piispankokouksen hyväksymissä oppikirjoissa ei huomioida erilaisten oppijoiden tarpeita. Erilaisten oppijoiden tarpeisiin sopivaa opetusmateriaalia ei ole vielä riittävästi. (Heino & Kuusi 2006, 14). Tekemäni peli on suunnattu pääasiassa sellaisille rippikoululaisille, joilla ei ole oppimisesteitä. Näkisin kuitenkin, että peli sopisi hyvin myös erilaisten oppijoiden opetusmenetelmäksi. Pelissä olen pyrkinyt juuri konkretisointiin ja mielekkään menetelmän luomiseen.

Myös erilaisten oppimistyylien tiedostaminen on tärkeää seurakunnan opetus- ja kasvatus-työssä. Tämä on erityisen tärkeää, kun joukossa on erilainen oppija. Rippikoulussa opskeltavat asiat ovat usein abstrakteja ja monelle rippikouluikäiselle vaikeita käsittää. Asioita on näin ollen vaikea oppia, ymmärtää ja palauttaa mieleen. Lähtökohtana kaikessa opetustyös-

sä tulisikin olla se, että opiskeltava asia on nuorten mielestä kiinnostavaa. Ihmiset oppivat asioita eri tavalla, sillä ihmisellä on käytössään erilaisia kanavia, joiden kautta hän ottaa vastaan tietoa ja joita hän käyttää omaksuessaan uusia asioita. Näitä kanavia on pääasiassa neljä: visuaalinen (näkökanava), auditiivinen (kuulokanava), kinesteettinen (kokemuksen kautta oppiminen) sekä taktilinen (käsillä tekeminen ja kokeileminen). Auditiivinen ja visuaalinen kanava ovat opiskelijoille heikoimpia kanavia muistamisen suhteen. Suurin osa ihmisistä oppii parhaiten sen, mitä on koskettanut sekä tehnyt käsillään, tai lähes yhtä monet oppivat sen mitä ovat kokeneet. (Riihimäki 2005, 193-194.) *Rippi-trivia* -pelin kautta on mahdollista oppia kaikkien edellä mainittujen oppimisen kanavien kautta.

#### **2.4 Rippikoulun merkitys ja vaikuttavuus**

Rippikoulujen opetus on edelleen valtaosin opettajakeskeistä (68 %) ja vieläpä suurelta osin opettajan esitystä (28 %). Seuraavaksi eniten on ohjattua toiminnallista harjoitusta (10 %), joka koostuu pääasiassa diakonian opetuskokonaisuudesta. Oppilaskeskeisten menetelmien osuus on puolestaan 27 % kaikista käytetyistä metodeista. Rippikoulun kokonaismäärästä varsin pieni määrä (5,4 %) edustaa yhteistoiminnallista työtapaa. Tässä tutkimuskohteenä olivat 25 rippikoulujen opetuskokonaisuutta viiden eri hiippakunnan alueelta, kahdestatoista eri seurakunnasta. Tutkimusaineisto kerättiin havainnoimalla. Tutkituissa rippikoulussa opetuskäytäntö ei vastaa rippikoulusuunnitelman pedagogista perusajatusta siitä, että rippikoululainen on aktiivinen oppija. Vaikka tutkimus tehtiin vain osalla Suomen seurakunnista, tutkimustulos on kuitenkin yleistettävissä myös laajemmin. Pruuki summaa yhdeksi rippikouluopetuksen tulevaisuuden haasteeksi kehittää koulutusta, jossa opetuksen ja oppimisen teoriaan liittyisi käytännön harjoittelua ja sen reflektointia suhteessa teoriaan. (Pruuki 2009, 63-77.)

Kati Niemelä on tehnyt vuonna 2001 pitkittäistutkimuksen *Rippikoulusta aikuisuuteen*, jossa hän on tutkinut rippikoulun merkityksestä ja vaikuttavuutta. Tutkimuksen kohderyhmänä ovat olleet vuonna 2001 Tampereen seurakuntien rippikouluihin osallistuneet nuoret. Tutkimus pohjautuu kolmeen kyselyyn, joista ensimmäinen toteutettiin välittömästi rippikoulun alkaessa, toinen rippikoulun lopussa ja kolmas viisi vuotta rippikoulun jälkeen vuonna 2006. (Niemelä 2007, 41–42.) Tutkimus osoittaa, että 20-vuotiaana valtaosa nuo-

rista suhtautuu evankelis-luterilaiseen kirkkoon varsin myönteisesti. Tutkimusjoukosta vain yksi tai kaksi prosenttia suhtautuu kirkkoon erittäin kielteisesti. Vielä 1970-luvulla rippikoulun kävi lähes kaikki nuoret (v.1971 99,3 %). Tämän jälkeen rippikoulun käyneiden määrä on aaltoillut eri vuosina, mutta pysynyt koko ajan hyvin korkeana. Esimerkiksi vuonna 2006 rippikoulun kävi kaiken kaikkiaan 88,2 prosenttia ikäluokasta. (Niemelä 2007, 5-6.) Pientä laskua on ollut havaittavissa myös lähivuosina, sillä vuonna 2009 rippikoulun kävi 87,6 % (Kirkon tilastollinen vuosikirja 2009, 84).

Vuonna 2001 rippikoulun alussa ja päättyessä tehdyn kyselyn aineisto osoittaa, että nuoret odottivat rippikoululta ennen kaikkea sosiaalista ja toiminnallista antia. Puolestaan selkeästi uskonnollisia odotuksia oli vain joka kymmenennellä rippikoululaisella. (Niemelä 2007, 11.) Kuten Niemelän tutkimuskin osoitti, rippikoululaiset eivät odota uskonnollista antia, mutta sitä rippikoulun tulee kuitenkin sisältää. *Rippi-Trivial* –pelin kautta haluan luoda yhden mallin yhdistää uskonnollinen, opetuksellinen, toiminnallinen ja sosiaalinen ulottuvuus mahdollisimman mielekkääksi rippikoululaisille.

Rippikoulu on pysynyt hyvin suosittuna vuosikymmenien ajan. Kuten edellä esitin, rippikoulu on edelleen hyvin opettajajohtoista, mutta silti rippikoulun suosio tuntuu olevan taattu. Rippikoulun suosion salaisuutta on pohdittu eri tutkimuksilla, joista suurinta osaa on ollut toteuttamassa Kati Niemelä. Nostan esille toisen Niemelän tutkimuksen, *Hyvä rippikoulu (2002)*, jossa pohditaan rippikoulun laatua ja vaikuttavuutta. Tutkimus osoittaa, että rippikoulun suosioon vaikuttaa yksinkertaisesti se vahva ajatus, että rippikoulua pidetään ”normaalina” asiana 15-vuotiaden nuorten elämässä. Siitä on tullut vahva tapa ja sen käymiseen on selkeästi vahva sosiaalinen paine. Rippikouluun mennään vanhempien toiveesta sekä siksi, että ”kaikki muutkin menevät”. Sosiaalisen paineen lisäksi nuoret korostavat syissä rippikoulun antamia oikeuksia. (Niemelä 2002, 173.)

Rippikoulu on viime vuosikymmenten aikana muuttunut nuorten mielissä entistä enemmän hauskaksi yhdessäoloksi oman ikäisten kanssa. Samalla rippikoulun uskonnolliset odotukset ovat vähentyneet. Rippikoululta nuoret odottavat hauskaa tekemistä, hyvää ryhmähenkeä, uusia ystäviä, tutustumista vastakkaiseen sukupuoleen ja mukavaa vapaa-ajan tekemistä. Nämä asiat nähdään rippikoulun suosion takeena vielä tulevaisuudessakin. (Niemelä 2002, 174.)

Tutkimuksen perusteella rippikoulun onnistuneisuuden kannalta keskeistä on rippikoulun kokonaisilmapiiri. Hyvän ilmapiirin lähtökohtana on ryhmän toimiva vuorovaikutus ja avoimuus. Hyvä ilmapiiri on kuitenkin vain väline, jotta varsinainen rippikoulun tavoite voisi toteutua. Kaiken kaikkiaan rippikoulun suosio perustuu vakiintuneeseen ja perinteiseen asemaan sekä siihen, että nuorten mielikuvat ja odotukset rippikoulua kohtaan ovat myönteisiä. Olennaista on luonnollisesti myös se, että rippikoulu täyttää nuorten odotukset ja jopa ylittää ne. (Niemelä 2002, 179-180, 191.)

Viisi vuotta rippikoulun jälkeen tehty tutkimus tamperelaisnuorille sisälsi lukuisia erilaisia kysymyksiä ja aihealueita. Nuorilta kysyttiin muiden muassa kysymyksiä siitä, mitä he olivat oppineet rippikoulussa. Vastaajat saivat vastata muun muassa yhden päällimmäiseksi jääneen asian, minkä kokivat oppineensa rippikoulussa. Tähän kysymykseen nuoret mainitsivat kaikkein useimmin rippikoulussa opetettaviin asioihin liittyviä tekijöitä ja niistä ennen kaikkea ulkoläksyt. Joka kolmas nuori nosti esiin jonkin perinteisenä ulkoläksynä opeteltavan asian. Niistä useimmin mainittiin Kymmenen käskyä (10% nuorista) tai Isä Meidän -rukous. (Niemelä 2007, 76-77.)

### 3 PELI OPETUSMENETELMÄNÄ

Peli on tuttu käsite kaikille suomalaisille ihmisille. Erilaisia pelejä on olemassa tuhansittain, ja niitä keksitään koko ajan lisää. Kun pelaa hyvää peliä, se kiinnittää ajatukset hetkeksi vain pelin maailmaan, jolloin koko pelaamisen tavoitteeseen, voittamiseen, panostetaan täysillä. Monet ovat varmasti myös pelanneet jossain vaiheessa elämäänsä jotakin opetuspelejä. Mielestäni peli on oiva keino opettaa jotakin. Kun opetuspeleiden idea on tarpeeksi mielenkiintoinen, peliä pelatessaan oppii huomaamattaan. *Rippi-trivia* kuuluu mielestäni selkeästi opetuspeleihin, vaikka se keskittyy ennemminkin ulkoläksyjen kertaamiseen, kuin ulkoläksyjen opettamiseen.

#### 3.1 Erilaiset pelityypit

Peleistä on olemassa erilaisia lajityyppejä, jotka tuovat esiin pelin toiminnallisen tyylin. Pelijaottelua on monenlaista. Tony Manninen on tehnyt seuraavaan jaottelun pelityypeistä: toiminta, seikkailu, roolipelit, strategia, simulaatio, ongelmapelit, urheilu ja kilpailu, opetuspelit ja muut pelit. (Manninen 2007, 19-23.) Ville Vuorela puolestaan on luokitellut omassa teoksessaan pelit seuraavasti: videopelit (pc-pelit, konsolipelit, käsikonsolipelit, mobiilipelit), lautapelit, miniatyyripelit, korttipelit, keräilykorttipelit, roolipelit ja ”muut pelit” (Vuorela 2007, 19). Opetuspelit nähdään tulevaisuudessa tärkeänä mahdollisuutena. Niitä voidaan käyttää rakentavalla tavalla apuna esimerkiksi koulutuksessa ja oppimisvaikeuksien hoidossa. Opetuspelit voivat auttaa motorista, avaruudellista ja kielellistä hahmottamista. (Näre & Oksanen 2006, 70.)

Suomen pelivirtuoosi Veli Toukomies on luetellut eräässä teoksessaan hyvän pelin ominaisuuksia. Hyvällä pelillä on hyvät säännöt, jotka opettavat muiden muassa oikeudenmukaisuutta ja tasa-arvoa. Pelin kautta opitaan myös kärsivällisyyttä ja suunnitelmallisuutta. Hyvän pelin kautta myös muisti ja päättelykyky harjaantuvat. Toukomiehen mukaan pelit voivat toimia erityisesti opetuksen ja tiedotuksen välineinä. Pelin kautta voi tutuista aiheista oppia uudella ja erilaisella tavalla, jolloin oppimistulos ole välttämättä yhtään sen heikompi kuin tavallisella opetuksella saavutettu. Lisäksi pelin kautta oppiminen on myös

hauskempaa. Toukomies huomauttaa vielä, että pelin voi tehdä melkein mistä tahansa aiheesta ja mihin tarkoitukseen tahansa. (Toukomies 1986, 9-11.)

### 3.2 Pelisuunnittelu

Pelin suunnittelu etenee erilaisten vaiheiden kautta. Vuorela kertoo teoksessaan, että ennen kuin alkaa edes miettiä peli-idea, tulee ottaa esiin työkalut. Työkalut ovat niitä asioita, joita pelintekijä voi käyttää pelin tekemisessä: mitä ainakin osaat, mitä voit yrittää, mitä et osaa, mitkä ovat työkalujani, kuinka kauan haluat tehdä peliä. Kun tulee eteen tehtävä, jota et osaa tehdä, tulee pyytää apua joltain, joka osaa tai esimerkiksi muuttaa peli-idea niin, että kyseistä tehtävää tarvita. (Vuorela 2007, 37.) *Rippi-triviaa* kehitellessäni omana toimivana työkalunani oli luovuus, minkä tiesin tuottavan minulle jonkin toimivan peli-idean. Lisäksi tiesin olevani kekseliäs, joten esimerkiksi pelikysymysten keksiminen ei tuntunut aluksi ollenkaan hankalalta. Omassa pelissäni tein myös juuri niin kuin Vuorela kehottaa, eli pyysin apua sellaiselta, joka osaa. Pelin ulkoasua luodessani sain tietokoneella piirtämiin apua serkultani, joka on sen alan ammattilainen. Pelin tekemisessä pysyin koko ajan oman osaamiseni sisällä.

Työkalujen lisäksi tulee miettiä pelin tavoitteita. Onko peliä tarkoituksena myydä 100 vai peräti 10 000 kappaletta. Sen jälkeen tulee tehdä selkeä työsuunnitelma, josta ilmenee työn rakenteen työvaiheineen, aikatauluineen, resursseineen ja testauksineen. (Vuorela 2007, 39-41.) Suunnittelu on luonnollisesti tärkeä osa pelin tekemistä. Suunnitteluun liittyy kaikki projektitoimintaan kuuluvat toimenpiteet: aikataulut, tehtävien vaiheistus, tehtävien väliset riippuvuudet, resurssien jako sekä riskinhallinta. Lisäksi näiden ohella suunnittelu-prosessissa korostuvat idean kehittäminen, suunnitelmien tekeminen, suunnitelmien muokkaaminen, prototyypin arviointi sekä jatkuva ratkaisujen testaus. Suunnitteluprosessin aikana riskejä voivat olla tavoitteen unohtuminen sekä pelin liikakasvu. Tällöin ajaututaan ylisuunnitteluun ja liiallisten yksityiskohtien suunnitteluun jo alkuvaiheessa, jolloin lähtökohmainen idea unohtuu. (Manninen 2007, 67-68.)

Manninen on luonnehtinut teoksessaan yksinkertaisen pelisuunnitteluprosessin, jota minäkin olen huomaamattani noudattanut peliä suunnitellessani. Pelisuunnitteluprosessissa tois-

tuu suunnittelun, testauksen ja arvioinnin ketju. Tällä tavoin suunnitelmaa parannellaan joka kierroksella, kunnes saavutetaan tavoiteltu tulos. Mannisen mallissa ensimmäiseksi luodaan idea tai pelijärjestelmä. Tällöin määritellään suunnittelun kohde ja tarvittavat rajoitukset. Toiseksi muotoillaan ja jäsennellään idea kirjoittaen ylös ja käytetään apuvälineitä prototypoimisessa. Kolmantena vaiheena pelin suunnittelussa on pelin testaaminen prototyypin avulla. (Manninen 2007, 71-72.)

Pelisuunnittelussa tärkeä, neljäs, kohta on testaamisen arviointi, luokittelu ja tulosten priorisointi. Viides ja kuudes vaihe ovatkin joko peli-idean hyllyttäminen tai sitten pelin muokkaaminen. Tällöin ideaa muokataan ja otetaan huomioon parannusehdotukset, jonka jälkeen peliä testataan uudelleen. Seitsemännessä vaiheessa ollaan jo melko pitkällä pelin suunnittelussa, sillä mikäli tulokset edelleen testaamisesta ovat positiivisia ja idea vaikuttaa toimivalta, voidaan jatkaa suunnitelman tarkentamista. Lopputuloksena tulisi olla vahva ja kestävä suunnitelma toteuttamisesta. (Manninen 2007, 72.)

Pelin nimi on tärkeä asia pelissä. Nimen tarkoituksena on kiinnittää katsojan huomio tuotteeseen. Hyvä nimi ei pelasta huonoa peliä, mutta huono nimi voi tehdä hallaa pelin myynnille. Hyvä pelin nimi on lyhyt ja sen verran iskevä, että se voidaan muistaa. (Vuorela 2007, 53.) Kehittelemäni pelin nimi, *Rippi-trivia*, viittaa rippikouluun sekä tietämykseen. Tällaisena yhdistelmänä nimi kertoo mielestäni sen, että pelissä testataan tietämystä rippikouluun liittyvistä asioista.

## 4 RIPPI-TRIVIAN KEHITTÄMINEN

Tekemäni *Rippi-Trivia* –peli on mielestäni luokiteltavissa opetukselliseksi lautapeliksi. Pelissä ei ole varsinaista isoa pelilautaa, jonka ympärillä kaikki liikkeet tapahtuvat, mutta pelissä on kuitenkin lautapelille ominaisia piirteitä, kuten keskusympyrä eli pelilauta (LIITE 1) sekä laintaulut (LIITE 2). *Rippi-Trivia* ei ole Suomessa ainoa peli, joka on tehty rippikoulun ulkoläksyistä. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kustannus-osakeyhtiö Kotimaan *Fleim* on nuorisomedia, joka koostuu lehdestä ja verkkopalvelusta. Fleim.fi sivustolla voi pelata virtuaalista ulkoläksypeliä, *Pyhä Jysäys I*. Myös *Pyhä Jysäys -pelissä* pääpaino on kysymyksissä, mutta kysymystyytit ovat laajempia ja koskettavat kerrallaan usein useampaa ulkoläksyä. Virtuaalipelinä *Pyhä Jysäys* on täysin erityyppinen kuin *Rippi-trivia*. Tekemässäni pelissä keskitytään enemmän ulkoläksyjen muistamiseen ja yhdessä oppimiseen kasvotusten. (Fleim.fi. 2010.)

### 4.1 Suunnittelu ja toteutus

Ulkoläksypelin suunnittelu ajatuksen tasolla on alkanut jo kauan sitten, aloitettuani yhteisöpedagogi opinnot syksyllä 2008. Tällöin ajatuksenani oli vielä tehdä peli pelkästään kymmenestä käskystä, mutta myöhemmin päätin laajentaa aihetta kaikkiin ulkoläksyihin. Kun olin tehnyt päätöksen pelin aiheesta, aloin etsimään teoriatietoa aiheesta. Teoriaosuu- den välivaiheen esitin 3.3.2010, jonka jälkeen minulla oli melkein puoli vuotta taukoa aktiivisesta työskentelystä. Tuona aikana selailin kuitenkin useita rippikouluoppaita sekä muuta kirjallisuutta, ja aloin pikkuhiljaa kirjoittamaan muistiin kaikkea, mistä voisi olla hyötyä pelin kehittämiselle. Varsinainen aktiivinen ja innostunut työjakso itse pelin suh- teen alkoi lokakuussa 2010. Tällöin aloin todella miettimään mahdollista peli-ideaa sekä pelikysymyksiä. Ensimmäisten ideoiden joukossa oli se, että halusin peliin laintaulut, jo- hon pelaajat keräävät palasia kustakin oikeasta vastauksesta. Tämän idean jälkeen alkoivat myös pelikysymykset hahmottua. Marraskuun alkuun mennessä tein testipelin ja ensim- mäiset versiot pelikysymyksistä. Testipelin tein kartongista piirtäen, leikellen ja kirjoittaen. Testasin tekemääni peliä kaksi kertaa eri ryhmien kanssa ennen kuin tein lopullisen version pelistä. Testipelin kautta pystyin havainnoimaan, mitä muutoksia pelin materiaalit vielä vaativat. Lisäksi havainnoin myös sitä, miten pelin sisältö toimii ja mitä muutoksia siihen



tulisi tehdä. Pelin ensimmäinen testauskerta oli 6.11.2010 Polvijärven seurakunnan isokoulutuksessa. Ensimmäisestä testauksesta saamani palautteen perusteella, tein muutokset peliin, ja testasin sitä vielä toisen kerran 11.12.2010 Haukiputaan seurakunnassa hiihtolomariippikoulun aloitusjaksolla. Pelin testauskerroista kerron enemmän kappaleissa 4.2 ja 4.3.

Kun kehittelin peliä, ajattelin, että peli kaipaa paljon erikoisuuksia ja monenlaisia ”juonenkäänteitä” pelikulkuun. Loppujen lopuksi ymmärsin, että mikäli haluan toimivan, yksinkertaisen ja ajallisesti tietyn pituisen pelin, minun tulee yksinkertaistaa peli-idea. Yksinkertaistamista tuki myös se päätös, että halusin pelistä pareittain pelattavan pelin. Pareittain pelatessa oppiminen on tehokkaampaa, sillä kysymyksiin vastaaminen on varmasti rohkeampaa. Lopulliset pelisäännöt muodostuivat toisen testauskerran jälkeen (LIITE 3).

Minulla oli ensimmäisellä testauskerralla käytössä vain harjoitusversio pelistä. Osasin arvata, että peli tulee kaipaamaan vielä paljon muutoksia, joten en juuri panostanut ensimmäiseen testipelin ulkoasuun. Pelilauta ja laintaulut olin tehnyt kartongista itse leikellen ja piirtäen. Kysymyskortit olivat vain tulostettuina ja leikattuina. Ennen toista testikertaa olin jo päättänyt lopullisesti, miltä peli tulee näyttämään, joten toisella testauskerralla käytössä oli jo oikea pelilauta.

Pyysin laintaulujen sekä pelilaudan ulkoasun suunniteluun apua serkultani, media-assistentti Paavo Piiröisellä. Sen jälkeen painatin laintaulut ja pelilaudan kopioliikkeessä. Olin hyvin tyytyväinen Piiröisen tekemään lopputulokseen, mutta harmikseni huomasin, että kopiointiliikkeessä värimaailma muuttui hieman. Pelikortit tein itse tulostamalla, laminoimalla ja leikkaamalla. Pelissä toistuu koko ajan sama värimaailma. Nämä kuusi eri väriä toistuvat, laintauluissa, kysymyskortteissa sekä pelilaudan sarakkeissa. Kukin väri edustaa jotakin ulkoläksyistä, joten pelissä kunkin aiheen erottaminen on helppoa. Kaikki pelin kysymykset on tulostettu oman värisille papereille ja sen jälkeen laminoitu sekä leikattu palasiksi. Valitettavasti myös laintaulut ja pelilauta vaativat leikkaamista, kopiointiliikkeestä sain kartongit vain tulostettuina. Pelikorttien säilytyslaatikot tein itse kartongista ja koristepaperista. Myös pelin säilytyspussi on tehty itse kankaasta. Muut pelivälineet, kynä, tiimalasi, vihko ja noppa, on hankittu kaupasta.

## 4.2 Pelin testaaminen Polvijärvellä

Pelin ensimmäinen testauskerta oli Polvijärven seurakunnan isoskoulutuksessa 6.11.2010. Minä olin hyvin tyytyväinen, että ensimmäinen pelin testauskerta oli isoskoulutusryhmän kanssa. Heille rippikoulun ulkoläksyt ovat kuitenkin tuttu asia, joten kysymyksiin vastaaminen olisi huomattavasti helpompaa kuin rippikoulun aloittaneiden kanssa. Isosia oli 15 ja suurin osa heistä oli käynyt rippileirin viime kesänä ja muutamat sitä edellisenä kesänä. Olin ajatellut, että pelin pelaamiseen kuluisi aikaa 50-70 minuuttia, mutta peli veikin yllättäen paljon enemmän aikaa. En tiedä kuinka kauan pelin pelaamiseen olisi oikeasti kulunut aikaa, sillä 1,5 tunnin jälkeen meidän täytyi lopettaa muun aikataulun vuoksi. Olin varannut kysymyksiä noin 100 kappaletta, joten mielestäni otin varman päälle, sillä kyseessä oli kuitenkin isoskoulutettavien ryhmä, jotka ovat vasta kesällä suorittaneet ulkoläksyt. Kysymykset eivät missään vaiheessa ehtineet loppua kesken. Pelipareja oli kahdeksan ja yhdessä niistä oli kolme henkilöä.

Pelin edetessä huomasin monia positiivisia asioita, mutta valitettavasti myös negatiivisia asioita. Positiivisena asiana oli se, että nuoria ja peliä seuranneita työntekijöitä miellytti kovasti pelin idea ja materiaali. Nuoret innostuivat heti siitä, että jokainen pari sai ”laintaulun”, johon kerättiin palasia oikean vastauksen annettua. He innostuivat myös hengenhelelmä-kysymyksistä.

Suurimmat ongelmakohdat Polvijärvellä pelattaessa olivat liian vaikeat kysymykset sekä ajan loppuminen kesken. Huomasin heti ensimmäisten pelikierrosten aikana, että vääriä vastauksia tuli melko paljon. Tämä herätti minut ajattelemaan, että mitä jos kysymykset loppuvat kesken. Näin ei kuitenkaan ehtinyt käymään, sillä peliaika loppui kesken.

Polvijärvellä ehdimme pelata ulkoläksypeliä puolentoista tunnin aikana vasta suunnilleen puoleenväliin saakka. Ajan loppuminen johtui näistä vaikeista kysymyksenasetteluista ja monista sääntöjen ja kysymysten toistoista, joita jouduin sanomaan. Lisäksi olin yllättynyt, kuinka kauan parit todella pohtivat vastausta yhdessä. Tämä toi esiin toisen ilmiön, eli muiden pelaajien pitkästyksen. Tämän testipelin kautta huomasin, että kahdeksan peliparia on aivan liian paljon. Tekemääni peliä on tarkoituksena pelata pienryhmissä. Rippikoulussa tämä tarkoittaisi sitä, että peliä täytyisi pääasiallisesti pelata esimerkiksi yhden tai

kahden isosryhmän kanssa, ryhmien koosta riippuen. Varsinaisen pienryhmän yläraja on kaksitoista jäsentä, jolloin vuorovaikutusta on vielä mahdollista edistää hyvin (Kurronen 1989, 63). Vuorovaikutus ei enää tässä testipelissä ollut sellaista kuin olisin toivonut, sillä pitkästyminen johdosta jotkut eivät jaksaneet keskittyä toisten vastauksiin. Näin ollen kokonaisoppinen jäi osalla vähäiseksi, sillä he pohtivat ja keskittyivät pelkästään omiin kysymyksiin ja vastauksiin. Oma tavoitteeni on, että peli pysyisi koko ajan niin mielenkiintoisena, että oppimista tapahtuisi koko ajan, eikä vain oman vuoron kohdalla.

Nuoret antoivat sekä suullisesti että palautelapun kautta arvokasta palautetta (LIITE 4). Heidän sanoissaan ja kirjoituksissaan ilmeni se, että peli oli suurimman osan mielestä hauska ja mielenkiintoinen, mutta heidänkin mielestään peliporukan tulisi olla pienempi. Sain eräältä isoselta hyvän vinkin siitä, että hänen mielestään olisi tosi kiva vetää tällaista peliä juuri omalle ryhmälle rippikoulussa esimerkiksi toisen ryhmän ja isosen kanssa yhdessä. Tällöin peliporukka olisi paremman kokoinen. Lähes jokaisen pelaajan mielestä tällaiselle pelille olisi tarvetta rippikoulumaailmassa.

Sain nuorisotyönohjaaja Raimo Tallgrenilta ja pappi Kristiina Tallgrenilta paljon rakentavaa palautetta, mikä oli erittäin hyvä työn parantamisen kannalta. Heidän mielestään peli kulki liian hitaasti muiden muassa sen takia, että kysymyksen asetelut olivat liian hankalia. Jouduin toistamaan monta kertaa kysymyksen uudelleen ja uudelleen. Sain Tallgreneilta konkreettisia vinkkejä pelikysymysten monipuolistamiseksi ja yksinkertaistamiseksi. He kehottivat, että tiivistäisin kysymyksiä huomattavasti selkeämmiksi. He kehottivat vähentämään vaihtoehtokysymysten vaihtoehtojen määrää, jotta pelaajat voivat yhdellä kertaa muistaa sekä kysymykset että pari vastausvaihtoehtoa. Lisäksi he kehottivat minua hyödyntämään esimerkiksi kuvia, englantia ja yksinkertaista ”jatka lausetta” -periaatetta. Tämä viimeisin oli paras vinkki heitä, jota todella käytin pelin kysymyksissä.

Kun olin pelauttanut testipelin Polvijärvellä, aloin tehdä muutoksia peliin sen mukaisesti, mitä vinkkejä sain Polvijärven työntekijöitä sekä mitä itse havaitsin puutteelliseksi. Suuri muutos oli se, että päädyin poistamaan Hengen hedelmä- osuuden kokonaan laintauluista. Eli jokaiselle peliparille kerättäväksi jäi ainoastaan kuusi ulkoläksyä. Sen sijaan siirsin aiemmin hengen hedelmissä olevista kysymyksistä osan suoraan tietyn ulkoläksyn kysymyksiin, kuten pantomiimi ja piirrä –piirrä tehtävät. Sen sijaan kaikki muut kysymykset,

jotka olivat hengen hedelmissä, siirsin bonus-kysymyksiksi peliin. Joten muutin sääntöjä myös hieman tältä osalta.

Toinen muutos oli pelilaudan muuttaminen. Halusin, että pelissä on kuitenkin jokin jännitysmomentti, ettei peli jää pelkästään kysymysten kysymiseksi ja vastaamiseksi. Muutin pelilautaa niin, että jokaisella ulkoläksyllä on tietty numero. Jokainen pelipari heittää joka kerralla noppaa, jolloin he voivat valita, ottavatko he kysymyksen nopan osoittamasta sarakkeesta, vai sen vastakkaisesta. Olin tyytyväinen tekemiini muutoksiin.

### **4.3 Pelin testaaminen Haukiputaalla**

Pelin toinen testauskerta oli 11.11.2010 Haukiputaan seurakunnassa hiihtolomarippikoulun aloitusjaksolla. Haukiputaalla testatessa peliä, tilanne oli huomattavasti erilainen kuin Polvijärvellä pelatessa. Ryhmä koostui hiihtolomarippikoulun päiväkoulu ryhmästä, joka oli hyvin pieni. Kyseisenä päivänä paikan päällä oli vain 9 rippikoululaista. Rippikoululaiset olivat hyvin hiljaisia ja ujoja. He eivät selvästikään olleet kunnolla vielä ryhmäytyneet, sillä he olivat kokoontuneet vasta muutaman kerran ennen kyseistä päivää. Porukka oli siinäkin mielessä täysin vastakohta Polvijärven porukalle, että he eivät olleet harjoitelleet ulkoläksyjä juuri yhtään ennen pelin pelaamista. Suurimmalle osalle esimerkiksi pienoisevankeliumi sekä kaste- ja lähetyskäsky olivat lähes täysin tuntemattomia.

Olin hyvin tyytyväinen ensimmäisen testauskerran jälkeen peliin tekemiini muutoksiin, varsinkin kun huomasin näiden muutosten toimivan käytännössä Haukiputaalla pelatessa. Kun Polvijärvellä aika ei riittänyt vaikeiden kysymysten ja suuren peliporukan vuoksi, Haukiputaalla molemmat asiat olivat kunnossa. Pelasimme peliä noin 45 minuuttia neljällä peliparilla ja aika oli sille porukalle juuri sopiva ja saimme pelin pelattua loppuun saakka. Tällä kertaa minä en kuitenkaan ollut täysin ehdoton oikeissa vastauksissa, sillä saatoin muutamien kohdalla helpottaa heitä vastaamisessa. Annoin heille vinkkejä, sekä joskus valitsin korttipakasta helpomman kysymyksen suoraan. Mielestäni se oli kohtuullista, sillä nuoret eivät kuitenkaan olleet harjoitelleet ulkoläksyjä vielä juuri yhtään.

Haukiputaalla pelin sujuvuuteen vaikutti myös huomattavasti se, että kysymykset olivat helpompia kuin Polvijärvellä pelatessa. Olin tehnyt ne muutokset kysymyksiin, mitä Polvi-

järven työntekijät ehdottivat. Pilkoin ulkoläksyjä hyvin pieniin osiin ja muodostin niistä kysymyksiä, kuten ”Jatka lausetta” sekä ”täydennä puuttuvat sanat”. Vähensin jokaisesta vaihtoehtokysymyksestä pari vaihtoehtoa. Kaiken kaikkiaan aloitin jokaisen ulkoläksyn kohdalla kysymysten keksimisen aivan alusta. Vasta lopuksi katsoin kysymyksiä, joita olin Polvijärvellä käyttänyt ja poimin niistä vain hyvät ja toimivat tai sitten muokkasin niitä sopiviksi.

Luulen, että kaiken kaikkiaan peli toimi Haukiputaan nuorille hyvänä herättäjänä ja aiheeseen orientoivana. Kysyin myös Haukiputaalla palautetta nuorilta kyselylomakkeen avulla. Myös Haukiputaan nuorista suurin osa oli sitä mieltä, että tällaiselle pelille voisi olla tarvetta rippikoulumaailmassa. Tällä kertaa pelin pelaaminen ei ollut kenenkään mielestä täysin hauskaa vaan vastausnumerot olivat pääasiassa kakkosia ja kolmosia. Ymmärrän hyvin vastaukset, sillä pelitilanne ei omastakaan mielestäni ollut kovin hauska vaan enneminkin hyvin jäykkä ja hiljainen. Suurimman osan mielestä tietokysymykset olivat liian vaikeita, mutta sen sijaan kysyttäessä sitä, oppivatko he pelin kautta uutta ulkoläksyistä, suurin osa vastasi nelosen arvoisesti kyllä. Pelin ulkoasuun oltiin melko tyytyväisiä, mutta eräs nuori kaipasi peliin kirkkaampaa värimaailmaa. Tässä asiassa olen täysin samaa mieltä. Haukiputaalla pelatessa meillä oli jo käytössä lopullinen pelilauta, mutta en ollut vieläkaan tyytyväinen pelin värimaailmaan, sillä kaikki värit olivat hyvin tummat. Lisäksi kopiointifirma oli muuttanut kunkin ulkoläksyn nimen varjostukset osaltaan liian tummaksi ja osaltaan liian heikoksi. Serkkuni Paavo Piironen teki ison työn auttaessaan minua pelivälineiden luomisessa. Värien tummuus ei johtunut millään tavalla Piironen osuudesta, vaan siitä, että en saanut kopiointifirmasta tilaamaani. Joskus tulevaisuudessa aion teettää pelin jossain toisessa firmassa, ja saada sen mitä haluan.

Haukiputaalla pelin pelaamista oli seuraamassa pastori Martti Heinonen. Hänen mielestään pelitilanne oli kaiken kaikkiaan oikein hyvä ja mieluisa. Hän tiesi ryhmän olevan hiljainen, mutta hänen mielestään porukka toimi siihen nähden oikein hyvin. Heinoselta sain vielä arvokkaan viime hetken vinkin pelin kysymyksistä. Minulla oli pelissä mukana lukuisia jatka lausetta -kysymyksiä. Aiemmin olin tehnyt kysymykset niin, että siinä oli alussa vain muutamia sanoja tai yksi virke ennen lauseen jatkamista. Heinonen kehotti minua pidentämään lauseiden alkua huomattavasti. Tällä tavoin kaikki voisivat oppia pelin kautta hyvin paljon, sillä kaikki kuulisivat jatkuvasti ulkoläksyjen alkua ja ne jäisivät pelaajien mieliin

helpommin. Heinonen korosti juuri tällä vinkillään toiston merkitystä, johon oppiminen hänen mielestään osaltaan perustuu. Heinonen antoi myös toisen vinkin pelin muuttamiseksi, jota en kuitenkaan ole ottanut huomioon tässä pelissä. Hän nimittäin huomasi, että suurin osa minun tekemistäni kysymyksistä perustuu muistamiseen. Hän ehdottikin, että olisi hyvä, jos olisi olemassa toinen peli, jonka kautta nimenomaan opittaisiin ulkoläksyjen sisällöistä enemmän. Tämä on omasta mielestäni oikein hyvä idea, mutta se ei olisi enää ollut oman opinnäytetyöni idea, sillä silloin peli-idea olisi täytynyt rakentaa toisella tavalla.

#### 4.4 Oma arvioni pelin onnistumisesta

Olen tehnyt opinnäytetyöni yksin alusta lähtien. Lukuun ottamatta sitä, että sain serkultani apua pelin ulkoasun suunnitteluun ja työntekijöiltä sekä kavereilta vinkkejä parannusehdouksiksi. Koen, että tämä yksin tekeminen, on opinnäytetyössäni heikoin kohta. Uskon, että pelistä olisi tullut monipuolisempi, jos opinnäytetyön tekijöitä olisi ollut useampi. Tämä on kuitenkin ollut oma valintani, joka sopii elämäntilanteeseeni hyvin. Huomasin peliä kehitellessäni, että usein ajauduin yksin eräänlaiseen pattitilanteeseen, jolloin jumituin samojen ajatusten ja ideoiden keskelle uudelleen ja uudelleen. Olisin toisinaan kaivannut erilaisia näkökulmia omien ajatusteni lisäksi. Tällöin kerroin usein ongelmakohtista ja ideoista ulkopuolisille henkilöille, kuten avomiehelleni, kavereilleni tai siskoilleni. Usein jo tämä toisen kanssa puhuminen auttoi, sillä omiin näkökulmiin tuli muutoksia kun sain kerrottua ongelmani ääneen.

Yhtenä pelin heikkoutena on myös se, että pelikysymyksien määrä vaihtelee eri aihealueiden välillä. Osa ulkoläksyistä on huomattavasti pidempiä kuin toiset, joten niiden käsittelemiseen tarvittiin paljon enemmän kysymyksiä kuin toisiin. Mielestäni pelikysymysten määrä on kuitenkin suhteutettu ulkoläksyn pituuteen. Uskoisin nimittäin, että mitä pidempi ulkoläksy on, sitä vaikeampaa siihen on tietää vastaus. Joten näin ollen pelikysymyksiäkin tarvitaan enemmän.

Pelin luotettavuutta heikentää mielestäni se, että pieni osa pelin kysymyksistä on otettu suoraan joistain teoksista. Nämä teokset on luonnollisesti merkattu lähdeluetteloon, mutta itse pelistä ne puuttuvat. Pelin luotettavuutta heikentää myös se, että minä en ole pelin te-

kemisen ammattilainen, vaan tavallinen opiskelija. Vaikka peli kuulostaa laajalta aiheelta opinnäytetyöksi, koen kuitenkin, että tein pääasiassa pelin itseäni ja hankkeistajaseurakuntaa varten. Vaikka pelin heikkoutena onkin yksipuolinen näkökulma yhden henkilön tekemänä, koen silti, että onnistuin luomaan toimivan pelin. Käytin pelin ideointiin lukuisia eri kirjallisia teoksia, joista osasta saatoin poimia vain muutamia vinkkejä pelin kysymyksiksi ja osasta teoksista löysin hyvinkin paljon vinkkejä ja kysymyksiä. Vinkkejä pelin ulkoasuun ja rakenteeseen otin muutamista peleistä joita tiedän. Näitä ovat esimerkiksi pelit *Trivial Pursuit* ja *Bambukarhut*.

Jotta pelistä olisi tullut mahdollisimman täydellinen, olisi minun kannattanut testata peliä vielä muutaman kerran enemmän. Periaatteessa peliä olisi ollut hyvä testata niin kauan, että en olisi halunnut enää muuttaa mitään, pienintä yksityiskohtaakaan. Koen, että *Rippi-Triviassa* kaksi testauksetta riittivät luomaan toimivan pelin. Pelin eri osat toimivat tässä versiossa niin kuin halusinin niiden toimivan. Mielestäni liiallinen pikkutarkkuus pelin ulkoasun suhteen ei olisi enää ollut tarkoituksenmukaista opinnäytetyötä ajatellen. Opinnäytetyö koostuu kuitenkin sekä pelistä että kirjallisesta osuudesta.

## 5 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli tehdä rippikoulun ulkoläksyistä peli, jota käytetään opetusmenetelmänä ulkoläksyjen läpikäymiseen ja kertaamiseen. Opinnäytetyöni koostuu näin ollen tästä kirjallisesta osiosta sekä *Rippi-Trivia* -pelistä. Tarkoitukseni oli tehdä peli, jota pelataan rippikoulussa pienryhmissä. Peli koostuu erilaisista kysymyksistä, jotka käsittelevät eri ulkoläksyjä. Testasin peliä kaksi kertaa eri ryhmän kanssa ja tein molempien kertojen jälkeen tarvittavat muutokset ennen lopullista versiota. Ensimmäisellä testikerralla pelikysymykset osoittautuivat liian vaikeiksi ja muiden muassa pelinporukan koko oli liian suuri. Toisella testikerralla kysymykset olivat helpompia ja sopivampia pelin luonteeseen, jolloin peli myös ehdittiin pelata loppuun saakka. Toisen testipelin perustella voin todeta, että peli on oikein toimiva, joten se täyttää ne vaatimukset, jotka itselleni asetin.

Olen tyytyväinen peliin, jonka sain aikaiseksi. En kuitenkaan suosittele pelin tekemistä opinnäytetyönä kenellekään toiselle perfektionistille. Ollessani itse kouluasioissa melkoinen perfektionisti, jouduin peliä tehdessäni toteamaan useamman kerran, että tästä pelistä en yksinkertaisesti voi tehdä täydellistä työtä. Omat taidot eivät vain riittäneet tämän tai tuon idean toteuttamiseen. Toinen rajoite taitojen lisäksi oli myös aikapula. Pelistä olisi varmasti saanut niin hienon kuin vain mahdollista, mutta aika- ja taloudelliset resurssit toivat omat rajoitteensa. Suosittelisin myös lämpimästi, että mikäli joku aikoo joskus tehdä pelin opinnäytetyönä, kannattaa peli ehdottomasti tehdä vähintään parityönä. Silloin työhön saa paljon enemmän erilaisia näkökulmia suunnitteluun ja toteutukseen. Toisaalta näen koko prosessissa myös positiivisena asiana sen, että tein työn yksin. Yksin tehdessä ei tullut vastaan mitään ristiriitoja toisen tekijän kanssa ja lisäksi sain tehdä kaikki päätökset yksin.

Haluaisin esittää kaksi opinnäytetyöni pohjalta nousevaa jatkokehittämissideaa. Ensimmäinen ehdottaisin, että tehtäisiin toinen vastaavanlainen peli rippikoulun ulkoläksyistä, jossa paneuduttaisiin ulkoa muistamisen sijaan enemmän ulkoläksyjen sisältöön. Tämä aihe on hyvin laaja, sillä ulkoläksyjen sisälle mahtuu lähes kaikki kristinuskon perusasiat, mitä rippikoulussa opetetaan. Tämä olisikin iso haaste seuraavalle pelin tekemistä aikovalle. Toisena jatkotutkimusehdotuksena ehdottaisin tutkimusta, jossa tutkittaisiin *Rippi-Trivia* -pelin onnistumista. Peli on tarkoitettu opetuskäyttöön ja ulkoläksyjen kertaamiseen. Olisi



mielenkiintoista tietää, kuinka paljon nuoret oikeasti oppivat pelistä ja millaiselta opetusmenetelmältä tämä työntekijöiden mielestä tuntuu.

Olen aiemmin tehnyt aiemmissa opinnoissani opinnäytetyönä laadullisen tutkimuksen, joten minulla on nyt kokemusta sekä tutkimuksesta että hankkeesta. Verratessani näitä kah-  
ta opinnäytetyötyyppiä, voin todeta, että työmäärä ei ainakaan vähene hanketta tehdessä. Tutkimuksessa rakenne ja lähtökohta ovat hyvin selkeät. Hankkeessa teet itse projektin, tässä tapauksessa pelin, ja sen lisäksi kirjoitat vielä laajan raportin, jonka rakenne ei ole niin selkeä kuin tutkimuksessa. Itse koen kuitenkin, että sain tästä opinnäytetyöstä huomattavasti enemmän itselleni kuin aiemmin tehdystä tutkimuksesta. Tästä opinnäytetyöstä minulle jäi käteen konkreettinen tuotos, jota voin käyttää tulevaisuuden työssäni. Tehtyäni paljon työtä kirjallisen työn ja erityisesti pelin eteen, voin todeta, että loppujen lopuksi tein tämän kaiken vain itselleni. Luonnollisesti peli on myös hankkeistajalleni sekä koululle, mutta jokainen tekee opinnäytetyön ennen kaikkea itselleen ja oman valmistumisensa vuoksi. Minä olen tyytyväinen, että opinnäytetyön kautta en saa pelkästään numeroa todistukseen ja valmistumispapereita käteen, vaan saan myös konkreettisen pelin, joka tuntuu tällä hetkellä enemmän kuin 15 opintopisteen arvoiselta.

## LÄHTEET

Atkinson, W.W. 2007. Muistin kehittäminen. Helsinki: Biokustannus.

By, O. 2009. Memo extra: vinkkejä opiskeluun. Helsinki: Bazar.

Fleim.fi. 2010. Saatavissa: <http://www.fleim.fi/peli/>. Luettu 31.12.2010.

Heino, I. & Kuusi, R. 2006. Erillään ja yhdessä. Teoksessa R. Kuusi & J. Porkka (toim.) Yhtä paljon kaikille ei ole yhtä paljon kaikille. Helsinki: Kirkkohallitus, 10-19.

Geisselhart, R.R. & Burkart, C. 2005. Muisti – muistin harjoittaminen ja keskittymistekniikat. Helsinki: Rastor Oy.

Jolkkonen, J. 2004. Rippikoulu ja konfirmaatio luterilaisen kasteteologian näkökulmasta. Teoksessa H. Aaltonen, L. Pruuki & P. Saarainen. Rippikoulun käsikirja. Helsinki: Kirjapaja, 9-33.

Katekismus. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kristinoppi. 1999. Helsinki: Edita.

Kirkkojärjestys 8.11.1991/1055. Saatavissa: <http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1993/19931055>. Luettu 23.2.2010.

Kirkon tilastollinen vuosikirja 2009. Saatavissa: [http://sakasti.evli.fi/sakasti.nsf/0/8A75CE045AD09FE4C22577AE00256611/\\$FILE/III\\_tointa.pdf](http://sakasti.evli.fi/sakasti.nsf/0/8A75CE045AD09FE4C22577AE00256611/$FILE/III_tointa.pdf). Luettu 29.12.2010.

Kurronen, E. (toim.) 1989. Mitäs nyt. Pienryhmäohjaajan opas. SKSK-Kustannus Oy.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja: Ideasta eteenpäin. Oulu: Rajalla.

Niemelä, K. 2002. Hyvä rippikoulu. Rippikoulun laatu ja vaikuttavuus. Sarja A Nro 79. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus.

Niemelä, K. 2007. Rippikoulusta aikuisuuteen. Pitkittäistutkimus rippikoulun merkityksestä ja vaikuttavuudesta. Kirkon tutkimuskeskuksen julkaisuja 99. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus.

Näre, S. & Oksanen, A. 2006. Lapset pelissä: Virtuaaliviidakon ansat. Helsinki: Minerva.

Pruuki, L. 2009. Miten rippikoulussa opetetaan? Teoksessa T. Innanen & K. Niemelä (toim.) Rippikoulun todellisuus. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus, 62-77.

Pruuki, L. & Tirri, K. 2004. Mielekäs oppiminen rippikoulussa. Teoksessa H. Aaltonen, L. Pruuki, & P. Saarainen Rippikoulun käsikirja. Helsinki: Kirjapaja, 35-55.

Riihimäki, N. 2005. Erilainen oppija. Teoksessa T. Paananen & H. Tuominen (toim.) Nuorisotyön käsikirja. Theologia practica-sarja. Helsinki: Kirjapaja, 189-200.

Rippikoulusuunnitelma 2001. Elämä, usko, rukous. Suomen ev.lut. kirkon kirkkohallituksen julkaisuja 2001:10. Kirkon kasvatusasiain keskus. Helsinki: Kirkkohallitus.

Toukomies, V. 1986. Seurapelit ja -leikit. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Vakkuri, K. 1995. Kehitä ajatteluasi ja muistiasi. Helsinki: BSV-kirja.

Vuorela, V. 2007. Pelin tekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland Oy.

#### LÄHTEET PELIKYSYMYKSILLE:

Autio, M. & Kiilunen, K. (toim.) 2005. Rippikoulun ydinkohdat. Helsinki: Kirjapaja Oy.

Salomo-Junior. Raamattu-Trivial. Vantaa: Raamatun Tietokirja.

Koivisto, J., Siukonen, A. & Paalanen, H. 2010. Ihan sama – eilen tänään ja ikuisesti. Helsinki: LK-kirjat.

Kokkonen, J. Paananen, T. & Pirttimaa, K. 2007. Quo Vadis? Uskon käsikirja rippikoululaiselle. 3. painos. Helsinki: Otava.

Pruuki, L. & Pruuki, H. 2002. Löytöretki. Rippikoululaisen kirja. Uudistettu painos. Helsinki: LK-kirjat.

Engström, K., Pyysiäinen, M., Repo, H. & Ryhänen, T. 2002. Oma ripari. Porvoo: WSOY.

Haahtela, H. & Myllykoski, M. 2006. Rohkeasti Raamattuun. Kuusikymmentä visaa ja virikettä. Helsinki: Kirjapaja oy.

**LIITTEET**

(Peli-idean suojelemiseksi liitteet 1, 2 ja 3 on poistettu tästä opinnäytetyön versio sta.)

kyseiy uikoiaksypeiista:

	(ei)	1	2	3	4	5	(kyllä)
<u>Oliko pelin pelaaminen hauskaa?</u>							
<u>Oliko peli mielenkiintoinen?</u>							
<u>Opitko pelin kautta uutta ulkoläksyistä?</u>							
<u>Onko tällaiselle pelille tarvetta rippikoulumaailmassa?</u>							
<u>Ovatko pelin ulkoasu/pelivälineet houkuttelevat?</u>							
<u>Olivatko pelin tietokysymyksen vaikeita?</u>							

VAPAA SANA (kerro minulle mitä tahansa vinkkejä, moitteita, hyviä asioita pelistä tms. ioka voi auttaa minua pelin parantamiseksi):