



**Diak**

**Tiia Viirre**  
**Tahko Väänänen**  
Diakonia-ammattikorkeakoulu  
Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto  
Sosionomi (AMK), kirkon nuorisotyö  
Opinnäytetyö, 2019

**AJATTELE LUOVASTI!**

**Opetusmateriaali Keravan seurakunnan rippikoulutyöhön**

---

## TIIVISTELMÄ

Viirre, Tiia & Väänänen, Tahko

Ajattele luovasti! - Opetusmateriaali Keravan seurakunnan rippikoulutyöhön

107 s., 2 liitettä

Syksy, 2019

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosiaali- ja terveysalan ammattikorkeakoulututkinto

Sosionomi (AMK) kirkon nuorisotyönohjaaja

Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda opetusmateriaali Keravan seurakunnan rippikoulutyöhön, rippileireillä tapahtuvan oppimisen tueksi. Materiaalissa pyrittiin tuomaan esille erilaisia toiminnallisia tapoja opettaa ja tukea erilaisia oppijoita.

Materiaalin tarkoituksena oli olla helposti lähestyttävä, ja siksi yhtenä teemoista on erilaiset oppijat. Erilaiset oppijat – termillä tarkoitetaan ihmisiä, joilla on hankaluuksia oppia asioita perinteisiä opetusmetodeja seuraamalla. Harjoitteet on suunniteltu helposti lähestyttäväksi sekä erilaisille oppijoille kuin myös nuorille ilman oppimisen vaikeuksia.

Menetelmiä on testattu Keravan seurakunnan kesän 2019 rippikouluissa, jonka pohjalta menetelmiä on hiottu kattamaan tarkemmin erilaisten oppijoiden kirjoa. Materiaalipaketin teemat on valittu rippikoululaisille osoitetun kyselyn pohjalta, jota käytettiin kartoittamaan rippikoululaisten mielenkiinnon kohteita. Pääteemoja tässä opetusmateriaalissa olivat taidelähtöiset menetelmät, teatteri, pelit ja musiikki.

Tässä opinnäytetyössä taidelähtöiset menetelmät pitävät sisällään esimerkiksi elokuvat, maalaamisen ja piirtämisen ja teatterin, esimerkiksi forumteatterin. Pelit ovat yhdistelmä pakohuonepelejä ja roolipelejä ja musiikissa keskitytään musiikin kuuntelemiseen ja äänimaailmojen luomiseen.

Asiasanat: rippikoulu, erilaiset oppijat, taidelähtöiset menetelmät, forumteatteri, roolipelit, musiikki, pakohuonepelit

## ABSTRACT

Viirre, Tiia & Väänänen, Tahko

Think creatively! - Teaching material to the confirmation school for the parish of Kerava

107 pages, 2 appendices

Fall, 2019

Diakonia University of Applied Sciences

Degree Programme in Social Services, Option in Christian Youth Work

Bachelor of Social Services

The goal for this thesis was to create a teaching material to confirmation school for the parish of Kerava to be used to aid learning in confirmation camps. The material aims to bring out different action driven ways to teach and to aid the diverse learners.

The purpose for the material was to be easily approachable and that is why one of the themes was diverse learners. Diverse learners term refers to people who have difficulties in learning by following traditional teaching methods. The exercises are designed to be easy to approach, for diverse learners as well as for the youth without any difficulties in learning.

The methods were tested in the parish of Kerava during summer 2019 confirmation camps, and on that basis the methods were refined to more accurately cover the spectrum of diverse learners. The themes for this material package have been selected on the basis of a questionnaire presented to the youth in confirmation camps, which was used to survey their interests. The main themes in this teaching material were arts-based methods, theater, games and music.

In this thesis arts-based methods include, for example, films, painting and drawing, and theater contains, for example, forum theater. Games are a combination of escape room games and role-playing games and music focuses on listening and creating worlds of sound.

Keywords: Confirmation school, diverse learners, arts-based methods, forum theatre, role-playing games, music, escape room games

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	4
2 ERILAISTEN OPPIJOIDEN KIRJO RIPPIKOULUSSA .....	6
3 RIPPIKOULUSUUNNITELMA JA RIPPIKOULUJEN RAKENNE .....	9
4 RIPPIKOULU KERAVALLA .....	12
5 ERILAISIA TOIMINNALLISIA MENETELMIÄ .....	14
5.1 Taidelähtöiset menetelmät .....	15
5.2 Draama työskentelymuotona .....	17
5.3 Pelaaminen .....	20
5.4 Musiikki .....	24
6 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET .....	26
7 OPINNÄYTETYÖPROSESSIN KULKU .....	28
8 MATERIAALIN TESTAAMINEN.....	29
9 POHDINTA .....	31
LÄHTEET.....	34
LIITE 1. Esimerkki Keravan seurakunnan minä-kirjeestä.....	37
LIITE 2. Materiaali.....	41

## 1 JOHDANTO

Työn tarkoituksena oli luoda erilaisille oppijoille toiminnallinen opetusmateriaali. Työssä käydään läpi, miksi erilaiset menetelmät hyödyntävät erilaisia oppijoita ja luodaan uusia näkökulmia oppimiskokonaisuuksiin. Menetelmien valinnassa pidettiin mielessä matala kynnys, konkretia ja sopivuus erilaisille oppijoille sekä mielekkyys rippikoululaisen kannalta.

Erilainen oppijuus käsittää paitsi henkilöt, joilla on jokin oppimisen vaikeus, myös kaikki eri tavoin oppivat henkilöt. Materiaalissa huomioitiin sen soveltuvuus paitsi vammattomien henkilöiden rippikouluun, myös integraatorippikouluihin eli rippikouluihin, missä vammattomien henkilöiden lisäksi on esimerkiksi lievästi kehitysvammaisia henkilöitä.

Tämän opinnäytetyön työelämän yhteistyökumppani on Keravan seurakunta. Keravan seurakunnalla ei vielä ollut käytössä toiminnallista, erilaisille oppijoille suunnattua opetusmateriaalia, vaikka kiinnostusta kyseiselle materiaalille oli. Materiaali on tarkoitettu paitsi seurakunnan vakituisille työntekijöille, myös kausityöntekijöille. Materiaalia tehdessä menetelmien valintaan oli kolme (3) kriteeriä.

Ensimmäinen kriteeri oli Keravan seurakunnan minä-kirje, jonka avulla jokaiselta Keravalla rippikoulunsa käytävältä nuorelta kysytään muun muassa heille mielekkäimpiä työskentelymenetelmiä, odotuksia rippikouluun liittyen sekä kiinnostavimpia rippikoulussa käsiteltäviä teemoja. minä-kirjeessä valittavia menetelmiä ovat musiikki, piirtäminen ja maalaaminen, valokuvaus ja videointi, liikkuminen, kuunteleminen, lukeminen ja keskusteleminen. Tämän takia oli perusteltua valita nämä menetelmät tähän opinnäytetyöhön.

Toinen kriteeri oli erilaista oppijuutta tukevat menetelmät. Prosessissa selvitettiin lähdeaineiston kautta mitkä menetelmät tukevat erilaista oppijuutta. Löydettyjä menetelmiä olivat konkretia, askartelu, visuaaliset- ja auditiiviset ärsykkeet, draama ja leikit sekä pelit. Yhdeksi valinnoista muodostui draaman

käyttö menetelmänä sen takia, että siinä on paitsi visuaalisia, myös auditiivisia ärsykeitä ja sen tarkoituksena on rippikoulukontekstissa olla keskustelevaa yleisön kanssa sekä konkretisoida käytävää asiaa.

Kolmas kriteeri oli Keravan seurakunnan työntekijöiden toiveet. Rippikoulukesän lopussa pidetystä rippikoulun palautekeskustelussa kävi ilmi, että Keravan seurakunta toivoisi materiaalia pakohuoneiden käyttöön rippikoulukontekstissa. Tämän takia pakohuonepelit lisättiin yhdeksi menetelmäksi.

Opinnäytetyössä esitellään Rippikoulusuunnitelma 2017:ssa esitetyille aiheille vaihtoehtoisia, toiminnallisia tapoja käydä opetuskokonaisuuksia läpi rippikouluryhmän kanssa. Tämän opinnäytetyön painopisteitä ovat erilainen oppijuus, oppimisen haasteet, Suuri ihme – rippikoulusuunnitelma sekä roolipelin, elokuvan, teatterin, musiikin ja taidelähtöisten menetelmien käyttö rippikoulun työskentelyhetkissä.

## 2 ERILAISTEN OPPIJOIDEN KIRJO RIPPIKOULUSSA

Erilaisella oppijalla tarkoitetaan tässä työssä Heinon ja Kuusen (2006, 15) määritelmää henkilöstä, jolla on oppimista haittaavia neurologisia tai kehityksellisiä häiriöitä, oppimisvaikeuksia kuten lukivaikeus tai yksilöllisen tuen tarve oppimiseen. Jokainen oppii, mutta toiset tarvitsevat avukseen oppimista edistäviä apuvälineitä tai -tyylejä (Heino & Kuusi 2006, 14). Eri aistein saatava opetus sekä monikanavaisuus opetuksessa aivojen tehokkaamman työskentelyn saavuttamiseksi ovat välttämättömiä joillekin, hyödyksi useimmille eivätkä haitaksi kenellekään (Kuusi, Porkka & Ryyppö 2006, 119–120). Jokaiselle rippikoululaiselle on luotava juuri hänen tarvitsemansa edellytykset kysymysten käsittelylle, kehittymiselle ja oppimiselle (Broman, Mattson & Öjermo 2006, 36.)

Kun halutaan luoda kaikille sopiva rippikoulu, se edellyttää kärsivällisyyttä, joustavuutta ja valmiutta tehdä hienotunteisia erityisratkaisuja, jotka luovat onnistumisen kokemuksia eivätkä poissulje ketään. Selkeys on kaiken a ja o. Suppeat ohjeet, kuvat ja yhden asian käsitteleminen kerrallaan mahdollistavat onnistumisen kokemukset kaikille rippikoululaisille. (Broman, Mattson & Öjermo 2006, 17.)

Jos rippikoululaisella on jokin lukivaikeus, erityisiä kompastuskiviä voivat olla sanasta sanaan ulkoa opeteltavat pitkät litaniat kuten uskontunnustus tai kymmenen käskyä, ääneen lukeminen, kirjallisen tekstin tuottaminen ja tietyn kohdan etsiminen Raamatusta (Hämäläinen, Liias, Taarna & Valkama 2007, 331). Näissä tilanteissa on hyvä olla sensitiivinen, antaa hyvin selkeät ohjeet ja tukea rippikoululaisia työskentelyssä. Esimerkiksi tehtävät, joissa on tarkoitus etsiä jotain Raamatusta, voidaan toteuttaa pienryhmätyöskentelynä, jolloin ketään ei nosteta jalustalle ja aiheuteta paineita tai turhaa stressiä vaikean asian kanssa.

Keravan seurakunnassa ei ole enää tentattavia ulkoläksyjä, vaan niitä opetellaan yhteisen hartaus- ja jumalanpalveluselämän yhteydessä. Ulkoläksyjä

pyritään opettelemaan yhdessä toistamalla niitä ääneen rukoushelmiä apuna käyttäen. Tällä tavoin voidaan tukea yhteisöllistä oppimista. Keravan seurakunnassa käytetään sekä Lönnebon rukoushelmiä ja "Koivuranta-helmiä", jotka ovat Keravan seurakunnan rippikoulupastorin, Samuli Koivurannan muokkaamat katekismushelmet. Muokkausten tarkoituksena oli tehdä helmistä konkreettisemmat muun muassa lisäämällä siihen kirkkovuoden värejä ja vaihtamalla krusifiksi valkoiseen alfa/omega - helmeen. (Samuli Koivuranta, henkilökohtainen tiedonanto 31.1.2019.)

On myös huomioitavaa, että ihminen ei ole sama asia kuin erityisvaikeus. Varsinkin integraatorippikouluissa on hyvä pitää mielessä, etteivät diagnoosit ole ratkaisevia rippikoulussa. Tärkeämpää on luoda ympäristö, mikä takaa jokaiselle mahdollisuuden onnistua. On myös huomionarvoista, että joustavuus ja yksilöllisyys ovat hyödyksi kaikille, ei vain erilaisille oppijoille. (Broman, Mattson, Öjermo 2006, 36–37.) Ympäristö, joka takaa kaikille mahdollisuuden onnistua on turvallinen ja negatiivisista asenteista vapaa. Tähän liittyy olennaisesti hyvä ryhmäytyminen rippikoulun alkuvaiheessa.

Myös positiivinen erityiskohtelu esimerkiksi apuvälineiden mahdollistaminen niitä tarvitseville tai pienryhmien muodostaminen oppimisen tueksi luovat ympäristön, jossa kaikkien on mahdollista onnistua. Hämäläisen ym. (2007, 333) mukaan "rippikoulu kaikille" -fraasi tarkoittaa sitä, että huomioimalla rippikoululaisen erilaiset tavat oppia saadaan aikaan mahdollisimman hyvä rippikoulu sekä mahdollisuus osallisuuteen ja seurakuntayhteyteen.

Evangelisluterilainen kirkko on ohjeistanut, että oppimiseen liittyvä erilaisuus on välttämätöntä ottaa huomioon rippikoulun toteutuksessa. Kaikki oppimisen esteet on tärkeää huomioida, jotta niihin pystyy reagoimaan mahdollisimman aikaisessa vaiheessa. Kun suunnitellaan rippikouluopetusta erilaiselle oppijalle, on hyvä muistaa, että

- 1) etsitään käytäntöjä, joissa nuoret pääsevät osallisiksi seurakuntayhteydestä ja voivat osallistua seurakunnan yhteiseen toimintaan
- 2) järjestetään erityis- ja pienryhmiä tarpeen mukaan



3) muokataan opeteltavat asiasisällöt mahdollisimman konkreettisesti ja määritellään niistä ydin, mikä olisi hyvä sisäistä

4) käytetään monipuolisesti erilaisia opetusmenetelmiä, muun muassa draamaa, toiminnallisia menetelmiä, musiikkia ja leikkejä tai pelejä. (Hämäläinen ym. 2007, 332). Tässä materiaalissa keskitytään erityisesti kohtiin kolme (3) ja neljä (4), sillä ne liittyvät suoraan rippikoulun työskentelyihin ja niiden suunnitteluun.

### 3 RIPPIKOULUSUUNNITELMA JA RIPPIKOULUJEN RAKENNE

Uuden rippikoulusuunnitelman tavoitteena on nuorten osallisuuden, kuulluksi tulemisen ja vaikuttamisen mahdollistaminen ja se, että nuoret saavat kokea pyhyttä ja iloa. Myös nuoren hengellisen elämän hoitamisen vahvistaminen ja nuoren vastuun kantamisen vahvistaminen (itsestään ja luomakunnasta) kuuluu rippikoulusuunnitelman tavoitteisiin. Rippikoulusuunnitelmassa pyritään siihen, että nuoret löytävät merkityksiä oman elämän ja kristinuskon väliltä sekä siihen, että nuoret haluavat kuulua Kristuksen kirkkoon. (Kirkkohallitus 2017, 19.)

Rippikoulusuunnitelman tavoitteet on pidetty mielessä materiaalia luodessa. Nuorten osallisuuden, kuulluksi tulemisen ja vaikuttamisen mahdollistaminen onnistuu kartoittamalla etukäteen nuorten toiveita ja ajatuksia rippikoulun intensiivijaksoon liittyen. Pyhyden, ilon ja hengellisen elämän hoitamisen vahvistaminen onnistuu erilaisten pohtivien ja syventävien harjoitteiden kautta työskentelyssä. Vastuun kantamisen vahvistamiseen on tässä opinnäytetyössä mietitty forumteatteria, pelaamista ja roolityöskentelyä, joissa nuoret pääsevät kokeilemaan roolin kautta asioihin vaikuttamista ja saavat onnistumisen kokemuksia. Näiden menetelmien tarkoituksena on opettaa rippikoululaisen omasta uskosta siten, että halu vaikuttaa siirtyisi myös elämään rippikoulun jälkeen. Merkitysten löytäminen kristinuskon ja oman elämän välillä sekä halu kuulua Kristuksen kirkkoon voidaan saavuttaa kokonaisuuden kautta. Jos rippikoulu on positiivinen, pohdintaan ja keskusteluun kannustava sekä turvallinen kokemus, nämä tavoitteet voidaan saavuttaa. Kokonaisuuteen liittyvät olennaisesti myös työskentelyt, joihin keskitytään tässä työssä.

On tärkeää, että rippikoulua suunnitellaan yhdessä nuorten kanssa joko heti rippikoulun alkuvaiheessa tai viimeistään ennen intensiivijaksoa (Kirkkohallitus, 2017, 56). Hämäläisen ym. (2007, 331) mukaan rippikoulun opetukselta edellytetään sitä, että opettaja arvioi jokaisen nuoren lähtökohdat rippikoulutyöskentelyyn sekä heidän mahdolliset oppimisvaikeutensa alkuvaiheessa tietoturvalomakkeen kautta ja vanhempainillassa vanhempien kanssa keskustellen. Tarkoituksena ei ole laatia tilastoja, kuinka monta

prosenttia rippikoulun kävijöistä omaa joitain oppimisvaikeuksia, vaan tarkoitus on mahdollistaa kaikille tasavertaiset mahdollisuudet oppia kristinuskosta, itsestä ja ympärillä olevista ihmisistä.

Keravan seurakunnalla rippikouluryhmiltä kysyttiin minä-kirjeen avulla (LIITE 1) rippikoulusta, mitkä ovat heille mielenkiintoisimpia oppikokonaisuuksia ja tiedusteltiin millä tavoin heidän olisi mielekästä rippikoulussa työskennellä. Tällä tavoin voi kartoittaa ryhmän toiveita ja räätälöidä juuri ryhmälle sopivan rippikoulun toimintahetkineen. Työssä on kunnioitettu minä-kirjeessä lueteltuja toiminnallisia menetelmiä, sillä materiaali tulee Keravan seurakunnan työntekijöiden ja kausityöntekijöiden käyttöön sen valmistuttua.

Vuoden 2017 rippikoulusuunnitelman ydinsisältöjä ovat diakonia ja lähimmäisenrakkaus, elämän arvot ja valinnat, Jeesuksen elämä ja opetukset, Jeesuksen kuolema ja ylösnousemus, Jumala, luoja ja ylläpitäjä, Jumalanpalvelus ja ehtoollinen, kaste, kummius ja konfirmaatio, kristittyinä arjessa, kristuksen kirkko ja minun seurakuntani, Kuka minä olen? Keitä me olemme?, kärsimys ja kuolema, käskyt ja omatunto, lähetys ja kansainvälinen diakonia, Pyhä Henki, Raamattu, rippi ja sielunhoito, seksuaalisuus ja sukupuoliuus, seurustelu, avioliitto ja perhe, suhde muihin uskontoihin, synti ja armo, taivas ja helvetti, tulevaisuus ja toivo, usko ja rukous, usko ja tiede, vastuu luomakunnasta, virret ja laulut sekä ystävyys ja ihmissuhteet (Kirkkohallitus 2017, 45). Nämä oppimiskokonaisuudet olisi hyvä tuoda tavalla tai toisella esiin rippikoulussa. Koska niiden ottaminen yksinään ei intensiivijakson lyhyden takia ole mahdollista Keravan seurakunnassa, päädyttiin oppimiskokonaisuuksia niputtamaan yhteen teemoittain.

Tässä työssä rippikoulussa käytävät aiheet on tiivistetty kolmeksitoista aihekokonaisuudeksi: 1) diakonia, lähimmäisenrakkaus, lähetys ja kansainvälinen diakonia 2) elämän arvot ja valinnat, käskyt ja omatunto sekä synti ja armo 3) Jeesuksen elämä ja opetukset 4) Jeesuksen kuolema ja ylösnousemus 5) Jumala luoja ja ylläpitäjä, suhde muihin uskontoihin sekä usko ja tiede 6) seksuaalisuus ja sukupuoliuus, seurustelu, avioliitto ja perhe, ystävyys ja ihmissuhteet 7) vastuu luomakunnasta sekä tulevaisuus ja toivo 8)

virret ja laulut 9) kärsimys ja kuolema sekä taivas ja helvetti 10) Kuka minä olen? Keitä me olemme? 11) Jumalanpalvelus ja ehtoollinen, kaste, kummius ja konfirmaatio ja kristittyinä arjessa 12) Raamattu 13) Kristuksen kirkko ja minun seurakuntani, Pyhä Henki, usko ja rukous sekä rippi ja sielunhoito.

Suuri ihme-rippikoulusuunnitelman tarkoitus on kehittää rippikoulua yhä nuorilähtöisemmäksi: nuorien tulee olla rippikoulussa subjekteja, joiden osallisuutta ja kuulluksi tulemistä vahvistetaan tietoisesti. Rippikoulusuunnitelmassa määritellään, että se ei ole pelkkä opetussuunnitelma, vaan sen tavoitteena on tukea nuoren kokonaisvaltaista kasvua. Rippikoulusuunnitelman lähtökohtia ovat elämä Jumalan kasvojen edessä: Ensimmäinen lähtökohta on, että jokainen kelpaa omana itsenään, sillä jokainen on luotu sellaiseksi kuin on. Toiseksi käsitellään kasteopetusta, ehtoolliselle kasvattamista ehtoollisella käymällä, rukouskoulua ja hengellisen elämän hoitamista eri tavoin. Kolmanneksi käsitellään nuorta ja nuoren uskon vahvistamista kolmiyhteiseen Jumalaan ja heidän varustamisensa elämään kristittyinä. Viimeiseksi käydään läpi konfirmaatiota yhteyden juhlan ja rippikoulun luontaisena jatkumona sekä rippikoululaisen lähettämistä kristittyyn elämään ja seurakuntayhteyteen muun muassa isoskoulutuksen muodossa. (Kirkkohallitus 2017, 8-9, 11–17.)

#### 4 RIPPIKOULU KERAVALLA

Keravan seurakunnassa järjestetään vuosittain 16–17 rippikoulua ikäryhmän koosta riippuen. Kolme näistä rippikouluista toteutetaan päiväopetusmuotoisena. Kolmesta päivärippikoulusta kaksi on pienryhmärippikouluja. Loput rippikoulut toteutetaan leirimuotoisina joko kesällä, hiihtolomalla tai pääsiäisenä. Leirimuotoisista rippikouluista kaksi järjestetään rovastikunnallisesti yhteistyössä Keravan, Tuusulan ja Järvenpään kanssa. Toinen rovastikunnallisista rippikouluista on kehitysvammaisten rippikoulu ja toinen on pääsiäisrippikoulu. Rovastikunnalliset rippikoulut järjestetään joko Keravan omassa leirikeskuksessa, Nuottakodossa tai Järvenpään seurakunnan leirikeskuksessa Leiriniemessä. (Mikael Björkas, henkilökohtainen tiedonanto 20.11.2019.)

Keravan seurakunnan omat leirit järjestetään tällä hetkellä Suomenlinnassa (kolme leiriä), Pöltsamaalla (yksi leiri) ja Nuottakodossa (seitsemän leiriä). Päivämuotoiset rippikoulut kokoontuvat Vanhassa pappilassa, Keravalla. Päivärippikoulun intensiivijaksoon kuuluu yksi ennakkoviikonloppu ja viisi rippikoulupäivää. Leirimuotoisissa rippikouluissa intensiivijakso kestää seitsemän vuorokautta leirikeskuksessa ja yhden kaupunkipäivän vanhassa pappilassa. Lisäksi kaikkiin rippikouluihin kuuluu yhteiset ennakkotapaamiset, joita ovat ryhmän ensimmäinen tapaaminen, starttimessu, diakoniatalkoot, kaksi messukäyntiä, gospel-konsertti, hautausmaakäynti ja nuorisotyöhön tutustuminen pappilan perjantain kautta. Messukäynneistä toinen sisältää iltamessun suunnittelun ja – toteutuksen sekä ehtoollisopetuksen. (Mikael Björkas, henkilökohtainen tiedonanto 20.11.2019.)

Keravan seurakunnan rippikoulun paikallissuunnitelmassa (2018, 6) on nostettu esiin neljä erityistä tavoitetta rippikouluun: nuorilähtöisyyden korostaminen rippikoulun ja konfirmaation suunnittelussa ja toteuttamisessa, sillan rakentaminen jumalanpalveluselämän kautta rippikoulun jälkeiseen aikaan, perheiden tavoittaminen ja se, että kaikki seurakunnan työmuodot toteuttavat yhdessä rippikoulua. Nämä tavoitteet tulevat esiin rippikouluissa minä-kirjeen

sekä alku- että loppumoiikkausten merkityksen korostamisella, yhteisten jumalanpalvelusten tekemisellä sekä alkutapaamisissa että intensiivijaksolla, yhteys perheisiin muun muassa soittamalla rippikoululaisten vanhemmille ja haastatteleamalla heitä rippikouluun liittyen ja järjestämällä vanhempainiltoja. Kaikki seurakunnan työmuodot saadaan toteuttamaan rippikoulua yhdessä monipuolisten sekä työalarajat ylittävien ennakkotapaamisten kautta ja lähettämällä myös diakoniatyöntekijät ja lastenohjaajat rippileireille ohjaajiksi.

## 5 ERILAISIA TOIMINNALLISIA MENETELMIÄ

Ihmiset oppivat monella tavoin. Kuusen & Porkan (2006, 120) mukaan oppijat voidaan karkeasti luokitella neljään ryhmään: auditiiviset oppijat, visuaaliset oppijat, taktuaaliset oppijat sekä kinesteettiset oppijat. Oppimistyyliä voivat olla myös yhdistelmiä näiden neljän ryhmän sisällä: joku oppii sekä auditiivisesti että kinesteettisesti, toinen puhtaasti visuaalisesti. Tämän takia on hyvä painottaa toiminnallisia menetelmiä ja tehdä mahdollisimman monia aisteja stimuloivia työskentelykokonaisuuksia, jotta erilaiset oppijat saisivat mahdollisimman paljon irti työskentelyistä.

Auditiivisella oppijalla tarkoitetaan henkilöä, joka oppii parhaiten auditiivisilla menetelmillä eli kuuntelemalla. Visuaalisella oppijalla tarkoitetaan henkilöä, jonka kohdalla oppiminen tapahtuu parhaiten näköaistin varassa. Taktuaalisella oppijalla tarkoitetaan henkilöä, joka oppii parhaiten käytännönläheisesti työskentelemällä ja kinesteettinen oppija oppii parhaiten tekemällä, kuten kirjoittamalla ylös tai suorittamalla jotain tehtävää opiskelun ohessa.

Työhön valikoidut menetelmät ovat joko yleishyödyllisiä ja oppimista tukevia, kuten piirtäminen, askarteleminen, maalaus tai musiikki sekä asioiden konkretisoimista ja tutkimista kuten teatteri, elokuvat ja pelaaminen. Lisäksi valitut menetelmät ovat mahdollisia ohjata niissä rippikouluissa, joissa nuorilla esiintyy oppimisen ja ymmärtämisen haasteita ja ne on helppo ohjeistaa myös kausityöntekijälle ohjattavaksi. Arolan ym. (2015, 39) mukaan rippikoululaisen oppimistyylien kartoittaminen ennakkoon auttaa opetuskokonaisuuksien valinnassa. Tämän takia on hyvä kartoittaa ennen intensiivijaksoa paitsi millä tavalla rippikoululaiset haluavat käydä asioita läpi, myös millä tavalla he oppivat parhaiten, jotta on mahdollista valita juuri ne menetelmät, mitkä palvelevat parhaiten työskentelyissä.

Kun puhutaan oppijoista, joilla on haasteita työskentelyihin liittyen, heidän kanssaan kannattaa puhua millä tavoin heidän olisi mielekkäintä työskennellä. Vastaukset tulee ottaa huomioon työskentelyjä suunniteltaessa. Vaihtelevat

työmenetelmät ovat hyödyksi kaikille. Erilaisten menetelmien käyttö antaa lisäksi mahdollisuuden opetuksen syventämiseen ja ne vastaavat nuorten erilaisiin oppimistyyliihin. Jos menetelmiä käyttää monipuolisesti, se auttaa nuoria keskittymään. On hyvä muistaa, että menetelmät ovat työskentelyn aineksia, jotka tulee sovittaa ryhmän, yksilöiden ja ohjaajien mukaan. Myös nuorten erityistarpeet on hyvä saada selville ennen intensiivijakson alkua, mielellään mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, jotta opetusta voi suunnitella erityistarpeiden mukaan mahdollisimman hyvin. (Broman, Mattson & Öjermo 2006, 74–75, 87–88.)

### 5.1 Taidelähtöiset menetelmät

Bromanin, Mattsonin & Öjeron (2006, 60) mukaan värejä käytettäessä on tärkeää antaa selkeä ja konkreettinen tehtävä sekä vapaus oman luovuuden käyttämiseen. Pruukin (2010, 140) mukaan piirtäminen ja maalaaminen voi toimia hyvänä tunteiden tulkitsijana, jos esimerkiksi aiheeksi annetaan surun piirtäminen. Tähän opinnäytetyöhön on valittu taidelähtöisiä menetelmiä sen takia, että Keravan seurakunnan minä-kirjeessä (LIITE 1) annettiin mahdollisuudeksi valita piirtäminen ja maalaaminen mielekkäiksi tavoiksi työskennellä. Opinnäytetyössä pyritään vastaamaan työelämän tarpeisiin luomalla myös näitä menetelmiä hyödyntäviä työskentelyjä sekä harjoituksia.

Kuvataide voi myös toimia siltana Pyhän ja arjen välillä. Kuvataiteella on kautta aikojen pyritty kuvaamaan aineettomia asioita – jotain konkreettisen ja käsin kosketeltavan maailman yläpuolella olevia asioita. Kuvittaminen on tapa lähestyä esimerkiksi Pyhää ja tehdä käsittämättömältä tuntuvat asiat käsiteltäviksi sekä silmien tavoitettavaksi. Pyhää voidaan kuvata esimerkiksi värien tai symboliikan kautta, kuten neitsyt Marian sininen väri tai Pyhän Hengen kyyhkynen, tuli ja tuuli. (Mäkinen & Jokela 2011, 160.)

Elokuva on vahva pedagoginen apuväline, sillä sen avulla voidaan vahvistaa jotain ajankohtaista aihetta ja saada esiin enemmän erilaisia vivahteita ja syvyyksiä, kuin pelkän keskustelun avulla. Elokuvia katsoessa ei ole pakko



mieltä täysin uusia elokuvia, sillä jos elokuva on rippikoululaiselle ennestään tuttu, he ovat jo valmiiksi perillä tapahtumista ja valittuun asiaan on helpompi keskittyä, kun aivojen ei tarvitse prosessoida sen lisäksi uutta informaatiota. (Broman, Mattson & Öjermo 2006, 62.)

Elokuvaa katsoessa voidaan käyttää metaforaa peiliin katsomisesta, sillä katsoessaan elokuvaa ihminen tarkastelee sekä aktiivisesti että passiivisesti elokuvaa suhteessa itseen, maailmankatsomukseen, kulttuuriin ja yhteiskuntaan ja esimerkiksi missä suhteessa hän kokee itse olevansa suhteessa elokuvan eettisiin dilemmoihin. Monet elokuvat myös pyrkivät välittämään jotain ideologista tavoitetta kuten eettistä, poliittista tai uskonnollista asiaa, joka voi olla joko suoraan näkyvillä elokuvan kontekstissa ja teemoissa tai piiloviestinä. (Pesonen & Lehtinen & Myllärniemi 2011, 10). Rippikouluissa elokuvia voidaan katsoa osana työskentelyä ja pohtia, miten elokuvassa näkyi jokin käsiteltävä teema, esimerkiksi omatunto tai oikea ja väärä.

Elokuvan katsomisen sijaan, rippileirillä on myös mahdollista tehdä elokuvia. Suurimmalla osalla nuorista on älypuhelin, joka otetaan mukaan rippileirille. Tehtävänä voi esimerkiksi olla oman elokuvan tekeminen rippikoulusta tai jostain rippikoulun aiheesta. Aiheena voi olla jokin yksittäinen rippikoulusuunnitelmassa mainittu teema, kuten esimerkiksi Raamattu tai sitten koko leirin mittainen videokollaasi. (Kiesiläinen 2017, 62.) Työskentelyn jälkeen tuotoksia yhteisesti arvioida tai tarkastellaan koko ryhmän kesken.

Keravan seurakunnassa järjestetään vuosittain yksi hiihtolomarippikoulu, joka on teemaltaan leffarippikoulu. Leffarippikoulussa opetuksen tukena katsotaan päivittäin yksi elokuva, joka sopii teeman puolesta päivällä käsiteltäviin aiheisiin. Ennen elokuvan katsomista nuoret ohjeistetaan katsomaan elokuvaa, jostain tietystä näkökulmasta käsin ja etsimään vastauksia ennalta määriteltyihin kysymyksiin. Kysymyksistä keskustellaan yhdessä elokuvan katsomisen jälkeen. Yleisiä teemoja ovat muun muassa ympäristöasiat, lähimmäisenrakkaus, koulukiusaaminen sekä elämän ilot ja surut. Tämän lisäksi jokainen isosryhmä tekee rippikoulun aikana lyhytelokuvan jostain Jeesuksen vertauksesta. Lyhytelokuvan teossa mietitään vertauksen sanomaa ja se

voidaan muokata mahdollisesti nykyaikaan ennen kuin siitä kuvataan noin viiden minuutin elokuva. (Mikael Björkas, henkilökohtainen tiedonanto 20.11.2019.) Keravan seurakunnalla on jo kokemusta kokonaisen leirin rakentamisesta elokuvien ympärille sekä elokuvien tekemisestä isosryhmissä, mutta elokuvaa voidaan käyttää myös yksittäisenä opetusmetodina tuomaan vaihtelua.

## 5.2 Draama työskentelymuotona

Draaman hienous menetelmänä on sen tarjoama konkretia. Siinä on mahdollisuus myös osallistua vain konkretian kautta muun muassa lavastamalla, huolehtimalla kulisseista, rekvisiitasta, ohjaamalla tai huolehtimalla valoista ja äänistä (Broman, Mattson & Öjermo 2006, 91). Pruukin (201, 146) mukaan ihminen toimii draamassa kuin olisi joku toinen henkilö jossain tietyssä tilanteessa ja pyritään eläytymään esitettävän henkilön tunteisiin ja ajatuksiin sekä opetellaan näin ymmärtämään esitettävän henkilön toiminnan dynamiikkaa. Draaman avulla opeteltaessa voidaan tutkia eri asioiden sekä ilmiöiden syvyyttä ja luonnetta. Lisäksi draaman köyttäminen tarjoaa loistavat mahdollisuudet keskustelulle, mikä oli myös minä-kirjeessä yksi mahdollisista opiskelumetodeista. Draama tuli valittua tähän opinnäytetyöhön paitsi sen soveltuvuuden takia erilaisille oppijoille, myös minä-kirjeen kautta.

Esimerkkinä opetuksesta käytettävästä draamasta on osallistava teatteri ja ennen kaikkea forumteatteri, jonka avulla päästään tutustumaan erilaisiin arkipäivää lähellä oleviin ilmiöihin turvallisesti roolin kautta. Forumteatteri valittiin osallistavan teatterin erilaisten menetelmien joukosta, sillä sitä voi lähestyä matalalla kynnyksellä ja se on menetelmänä mahdollisimman konkreettinen ja helposti lähestyttävä. Juuri forumteatterissa keskustelut ovat todella tärkeässä roolissa, sillä siinä ollaan jatkuvassa vuorovaikutuksessa yleisön kanssa. Forumteatteri tarjoaa paitsi mahdollisuuden oppia keskustellen, myös mahdollisuuden oppia audiitiivisesti ja visuaalisesti, minkä takia se on myös perusteltua ottaa yhdeksi opinnäytetyömme menetelmistä.

Osallistava teatteri kommunikoi voimakkaasti yleisön kanssa, minkä takia se on vertaansa vailla opetustilanteissa. Osallistavan teatteri kommunikaatio tapahtuu monessa tasossa: itsen ja toisen ihmisen kanssa sekä roolihahmossa että sen ulkopuolella. Osallistavassa teatterissa toimiminen yhdistyy ihmisen jokapäiväiseen elämään, mutta samalla rooliin astuminen tarjoaa mahdollisuuden erkaantua arkitodellisuudesta. Sitä voidaan kuvata niin, että ymmärtääksemme maailmaa, dramatisoimme sen aluksi, minkä jälkeen on mahdollista verrata dramatisoimaamme maailmaa todelliseen maailmaan ja saada tätä kautta uutta tietoa ja näkökulmaa todelliseen maailmaan. (Teerijoki & Lintunen 2001, 134.)

Forumteatteri on brasilialaisen Augusto Boalin kehittämä teatterimuoto, jonka tavoitteena oli vaikuttaa sorrettujen oloihin ja olosuhteisiin ja aktivoida heitä vaikuttamaan itse asioihin. Kolun, Mehdon, Pennasen, Tihisen & Vesasen (2003, 59) mukaan sen avulla on tutkittu vallankäytön ja sorron ilmenemismuotoja yhteiskunnassa ja etsiä niihin ratkaisuja. Forumteatterin idea perustuu vahvasti Paolo Freiren sorrettujen pedagogiikkaan. Syntyperänsä takia forumteatteria on kutsuttu myös sorrettujen teatteriksi. (Teerijoki & Lintunen 2001, 143.)

Forumteatteri on hyvä työväline, kun mietitään oikean ja väärän suhdetta sekä erilaisia valintoja. Forumteatteri on ratkaisukeskeinen, interaktiivinen teatterin muoto, jossa katsojat pääsevät vaikuttamaan näytelmän lopputulokseen yrittämällä ratkaista näytelmässä olevan ongelman erilaisien ratkaisuehdotusten kautta (Mieto 2008, 15; Pennanen & Mehto 2008, 61). Se on hyvä tapa työstää erilaisia elämäntilanteita ja harjoittaa empatiaa sekä vahvistaa itsetuntoa (Broman, Mattson, Öjermo 2006, 91).

Forumteatterissa näytellään aluksi pieni näytelmä tai kohtaus, missä valtasuhteet ovat selvät ja jollain tavalla epäoikeudenmukaiset, mikä esitetään yleisölle (Teerijoki & Lintunen, 2001, 143). Näytelmä jätetään siihen, että hahmoille on tapahtunut jotain pahaa tai he ovat aiheuttaneet pahan tilanteen tai tilanne on muuten eskaloitunut. Sen jälkeen tarinaa aletaan käymään pala palalta läpi forumteatterin vetäjän eli jokerin ohjaamana ja pohditaan yhdessä

yleisön kanssa, miten hahmot olisivat voineet toimia toisin, jotta asiat eivät olisi menneet niin pahasti pieleen. Forum-teatterissa tarkoituksena ei ole löytää yhtä ja ainoaa ratkaisua, vaan päästä kokeilemaan erilaisia vaihtoehtoisia toiminta- ja ratkaisumalleja, sillä jokainen kokija muodostaa tilanteesta mielessään oman näkemyksensä ja sen mukaisia johtopäätelmiä sekä ratkaisumalleja (Sinivuori & Sinivuori 2007, 188–189). Tätä työskentelyä voi hyödyntää esimerkiksi puhuttaessa oikeasta ja väärästä sekä parisuhteesta.

Jokerin tehtävänä on paitsi ottaa kontakti yleisöön, myös toimia erilaisten harjoitusten vetäjänä. Jokerin roolin voi opetustilanteissa ottaa työntekijä. Esimerkki jokerin vetämästä harjoituksesta voi olla niin sanottu ”kuuma tuoli”, jossa jokeri pyytää roolihahmot yksi kerrallaan penkille istumaan ja yleisö saa kysyä heiltä erilaisia kysymyksiä muun muassa taustoihin ja motiiveihin liittyen, minkä on tarkoitus auttaa ratkaisun avainten löytymisessä (Kolu, Mehto, Pennanen, Tihinen & Vesanen 2003, 61). Myös ryhmähaastattelu on mahdollinen, jolloin kaikki näytelmän henkilöt ovat paikalla vastaamassa kysymyksiin, jolloin heillä on myös mahdollista kommentoida toistensa sanomisia.

Muita tapoja käydä forumteatteria läpi ovat erilaisten ihanneskenaarioiden luominen, jolloin katsojat saavat käydä kuiskaamassa roolihahmoille, miten he haluaisivat, että hahmot toimisivat tai sanoisivat toisiaan kohtaan ja toisilleen. Katsojan vaikuttaminen näytelmään roolityöskentelyn kautta on myös klassinen forumteatterissa käytetty tapa, joka toimii siten, että ohjaaja poistaa jonkin rooliin näytelmästä ja katsoja pääsee ottamaan sen roolin ja tilanne aloitetaan joko alusta tai siitä kohtaa, mihin näytelmä jäi (Sinivuori & Sinivuori 2007, 188). Roolityöskentelyssä oleva katsoja voi yrittää toimia roolissa eri tavalla, kuin näytelmässä näkynyt henkilö toimi ja kokeilla muuttuuko näytelmän lopputulos hänen tekojensa toimesta. Katsoja voi esimerkiksi hypätä päähenkilön rooliin ja päästä tutkimaan miten erilaisella toiminnalla voidaan muuttaa päähenkilön tilannetta hänelle suotuisampaan suuntaan (Teerijoki & Lintunen, 2001, 143).

Draamaa voidaan käyttää myös matalammalla kynnyksellä. Yksi hyvä esimerkki on diakoniarastit. Diakoniarasteilla tarkoitamme tässä työssä isosten ja

ohjaajien ohjaamaa rastiratatyöskentelyä, missä käydään läpi erilaisia diakonian osa-alueita ja auttamistyötä käytännössä. Diakoniarasteilla voidaan tavata muun muassa isosten ja ohjaajien näyttelemiä päihteiden käyttäjiä, onnettomuustilanteeseen joutuneita, yksinäisiä vanhuksia ja maksuvaikeuksissa olevia hahmoja, joita rippikoululaisten on osattava auttaa parhaansa mukaan. Myös oppimissessioissa voidaan asioita käydä läpi niin, että rippikoululaiset jaetaan ryhmiin ja ryhmät voivat muodostaa pieniä näytelmiä jostain aiheesta, mitä voidaan yhdessä katsomisen jälkeen purkaa keskustellen.

Myös improvisaatiota eli draamaa, missä vuorosanat ja ilmaisut syntyvät draaman edetessä voidaan käyttää opetuksen tukena. Improvisaatio on taiteen muotona haastava, sillä lopputuloksesta ei ole tietoa ja se tuo opetukseen yleensä aineksia, mitä ei voi etukäteen kuvitella. Improvisaation hyödyntäminen opetustilanteessa vaatii paitsi nopeiden ratkaisujen tekemistä etenemissuunnasta, myös huolellista purkua ja loppuanalyysia onnistuakseen. (Pruuki 2001, 146–147.)

### 5.3 Pelaaminen

Pelaaminen on yksi leikkimisen tavoista, jota harrastaa kerran kuussa noin 88 % suomalaisista. Näitä pelejä ovat esimerkiksi pakopelit, roolipelit, ulkoleikit ja myös esimerkiksi erilaiset korttipelit. Erilaisia pelejä voi niiden yleisyyden takia käyttää myös hyvin pedagogisiin tarkoituksiin. Peleissä on aina selkeä tavoite, mihin pelaajat pyrkivät, mikä johtaa siihen, että tavoitteeseen pääsy vaatii ylittämään jonkin tietyn haasteen. Haaste taas toimii yhtenä motivaattorina pelissä. Säännöt ohjaavat pelin kulkua, mutta antavat niiden puitteissa tilaa luovuudelle pelatessa. Peleissä voi usein myös seurata omaa kehitystään ja kokea onnistumisen tunteita. (Koiranen 2019, 21–24.) Pelaaminen on yksi tähän opinnäytetyöhön valittu menetelmä sekä leiriläisten minä-kirjeen vastausten perusteella, että myös siinä tapahtuvien onnistumisen tunteiden takia.

Leikit ja pelit ovat myös olennaisia välineitä minäkuvan rakentumisessa. Niistä on hyötyä myös ympäristön ja minuuden välisten suhteiden sekä sosiaalisten normien hahmottamisessa. Lisäksi ihmisen kognitiiviset taidot kehittyvät leikkien ja pelien kautta. (Huttunen 2014, 11.) Klassisesti leikkejä ja pelejä on rippikoulukontekstissa käytetty lähinnä tutustumisen ja ryhmäytymisen apuvälineenä. Huttusen (2014, 11) mukaan leikkiä ja leikkimielisyyttä voidaan käyttää työvälineenä tutustumista tarkempiin tavoitteisiin. Näitä tavoitteita voivat olla esimerkiksi jonkin rippikoulusuunnitelmassa esitetyn asian sisäistäminen tai opetteleminen.

### 5.3.1 Roolipelaaminen

Rippikouluryhmää ajatellen roolipelillä pyritään tukemaan sekä ryhmän kehitystä, että myös parantamaan ryhmän sisäistä vuorovaikutusta. Kuten Kopakkala (2005, 58) kertoo, ihminen haluaa liittyä ryhmään loukkaamatta muita, oman turvallisuutensa noudattaen. Ryhmän muodostumisen pitää tapahtua ryhmäläisten omien toiveiden ja tarpeiden mukaan, vaatien aikaa sekä myös panosta ryhmän ohjaajalta. Roolipelaamisella voisi olla positiivisia vaikutuksia rippikouluryhmän muodostumiseen.

Roolipelaaminen mahdollistaa loistavia oppimiskokemuksia kinesteettisille ja taktuaallisille oppijoille, sillä sen avulla pääsee kokeilemaan erilaisia skenaarioita. Roolipelaaminen kuuluu myös minä-kirjeen "pelaaminen" kategoriaan ja sen kautta stimuloidaan monia aisteja, joten se on perusteltu menetelmä myös erilaisten oppijoiden kanssa. Tämän lisäksi roolipelaaminen herätti kiinnostusta Keravan seurakunnan työntekijöissä, joten oli syytä ottaa se mukaan tähän opinnäytetyöhön.

Roolipelaamisella on myös mahdollista rikkoa ryhmän rooleja. Roolipelaamisessa pelaajat astuvat hahmonsa saappaisiin, hahmon, jonka rooli saattaa olla täysin erilainen kuin hänen oma roolinsa ryhmässä. Esimerkiksi henkilön sukupuoli vaikuttaa henkilön käytökseen ja toimintaan, sukupuoliroolien ollessa yhteiskunnan muovaamia (Niemistö 2004, 88). Ei ole

kuitenkaan mahdotonta rikkoa näitä rajoja pelaamalla esimerkiksi muunsukupuolista hahmoa.

Pääasiassa roolipelejä on kahta erilaista kategoriaa. Pöytäroolipeli (TTRPG, tabletop role-playing game) on nimensä mukaisesti pöydän ääressä pelattava peli, jossa pelaajat omaksuvat uuden hahmon itselleen. Hahmon kautta pelaajat eläytyvät pelinjohtajan luomaan maailmaan. Tällaisessa roolipelissä koetaan tilanteita ja asioita, jotka voisivat olla täysin mahdottomia pelaajan omassa elämässä, kuten lohikäärmeitä, toisia planeettoja, ydinsotia, mutta myös vaikutetaan oman hahmonsa elämään tärkeänä osapuolena katsoen maailmaa eri näkökulmasta (Pettersson 2005, 9). Pöytäroolipelissä käytetään työkaluna mielikuvitusta, jonka avulla pelinjohtaja kuvailee maailmaa pelaajille. Pelissä ohjataan omaa hahmoa sanallisesti, esimerkiksi oikeasti kukkakauppaan kävelemisen sijaan pelaaja sanoo: ”kävelen kukkakauppaan” (Pettersson 2005, 10).

Toinen suuri roolipelaamisen muoto on live-action roleplaying eli liveroolipelaaminen. Tämä roolipelaamisen muoto tunnetaan myös usein nimellä larppi. Pöytäroolipelien tavoin liveroolipelaamisessa käytetään omaa mielikuvitusta osallistujien pelaten omaa hahmoaan, edelleenkin yhteisiä, ennalta määrättyjä sääntöjä noudattaen. Toisin kuin pöytäroolipeleissä, liveroolipeleissä kuitenkin fyysisesti tehdään asioita. Vaikka maailma on kuvitteellinen, liveroolipelaamisessa pelaaja ilmaisee omaa hahmoaan näyttelemällä omalla kehollaan. (Pettersson 2005, 10.)

Roolipelaamisen tarkoituksena rippikoulutyössä on saada nuoret näkemään ja kokemaan erilaisia ja heille mahdollisesti tuntemattomia tapahtumia, elämäntilanteita ja historiallisia käännekohtia toisista näkövinkkeleistä. Esimerkiksi Jeesuksen elämän tarkastelu voidaan toteuttaa sekä pöytäroolipelin tai liveroolipelin muodossa. Pelinjohtaja (tässä tapauksessa työntekijä) määrittelee miljöön rippikoululaisille. Vaikka perinteisessä roolipelissä usein kuljetaan fantasiamaailmassa, perinteisyys ei kuitenkaan rajoita roolipelien mahdollisuuksia käsitellä esimerkiksi antiikin Roomaa, Egyptiä juutalaisvainojen aikaan tai vaikka opetuslasten viettämää aikaa Jeesuksen kanssa.

Rippikoululaiset voivat ohjata hahmoinaan esimerkiksi opetuslapsia, roomalaisia sotilaita tai juutalaisia fariseuksia.

Roolipelejä rippikoulussa voi järjestää koko ryhmän kesken. Teemana päivällä voi olla esimerkiksi Jeesuksen ristiinnaulitseminen, jossa rippikoululaiset on jaettu Jeesuksen seuraajiin ja toiset taas Jeesuksen vastustajiin. Molemmilla osapuolilla voi olla oma tavoitteensa, jonka pohjalta määräytyy, miten pelaajaohjatut hahmot toimisivat kuvitteellisessa, mutta tositapahtumiin pohjautuvassa maailmassa. Roolipelaaminen antaa pelaajien mukautua tilanteisiin kuvitteellisena henkilönä. Roolipelissä omaksutaan kuvitteellinen, aikaisemmin sovittu pelihahmo. Kuten muissakin peleissä, esimerkiksi lautapeleissä tai leikeissä, on myös roolipelaamisessa ennalta sovitut säännöt, mutta roolipelaamisessa on kuitenkin useita erilaisia tapoja pelata sääntöjen puitteissa. Roolipeleissä on myös yleensä aina jonkinlainen tavoite, mutta pääasiana pelatessa on kuitenkin kiinnostua ja nähdä erilaisia asioita toisin silmin. Perinteisiä voittajia ja häviäjiä ei usein ole roolipeleissä. (Leppälahti 2009, 7.)

### 5.3.2 Pakuhuone

Pakuhuoneella tarkoitetaan tässä työssä joukkuepeliä, missä on tarkoitus päästä ulos lukitusta huoneesta tai muusta tilasta ratkomalla erilaisia älyllisiä tehtäviä. Pakuhuoneesta voidaan käyttää myös nimitystä pakopeli (Kortesuo 2018, 10). Pakopelin ideana on, että ryhmä etsii itse vastauksia arvoituksiin ja tehtäviin, minkä takia sitä voidaan käyttää myös pedagogisena välineenä. Huoneeseen voi piilottaa tietopaketteja, mitä hyödyntämällä ryhmä pääsee pelissä eteenpäin. Erityisen tärkeää on, että tiedot kaikkiin tehtäviin löytyy huoneesta, turhautumisen välttämiseksi (Kortesuo 2018, 45).

Pakuhuone vaatii osallistujiltaan kommunikaatiota ja vuorovaikutusta huoneen ratkaisemiseksi. Pakuhuoneet on usein suunniteltu siten, että huoneen ratkaisu on miltei mahdotonta selvittää yksin. Pakopelit antavat pelaajilleen myös mahdollisuuden astua rooliin, jota ei tosielämässä juuri käytäisi. Ryhmän



kommunikaatiota, vuorovaikutusta ja ryhmäytymistä voi pakohuonepeleillä parantaa. (Koiranen 2019, 34–36.) Rippikoululaisille pakohuone auttaa ryhmäytymisprosessissa ja tutustumisessa uusiin ihmisiin, tehtävän vaatiessa tiivistä yhteistyötä muiden pelaajien kanssa.

#### 5.4 Musiikki

Musiikki voi ilmaista asioita, joita on vaikea pukea sanoiksi. Se voi ilmaista esimerkiksi kauneutta, pyhyyttä tai surua. Musiikki kuuluu seurakunnan kaikkeen toimintaan, myös nuorisotyöhön. Musiikin avulla voidaan rakentaa yhteisöllisyyttä ja osallistua seurakunnan toimintaa. Tämän lisäksi se voi olla kuin henkilökohtainen rukous tai muuten hengellisen kasvun edistämistä. (Haapasalo, Lauerma, Nissinen & Suikkanen 2004, 7, 9.) Musiikki tukee Suuri ihme – rippikoulusuunnitelman tavoitteita Jumalan kasvojen edessä tapahtuvan elämän, rukouksen sekä hengellisen elämän hoitamisen sekä seurakuntayhteyden näkökulmasta, mikä on yksi syy menetelmän valitsemiseen. Jokaisella ihmisellä on jonkinlainen kosketus musiikkiin (Nissinen 2004, 23) oli se sitten tuntoaistiin pohjautuvaa tai korvissa kuultua.

Oppimiskokonaisuuksien tiedollinen hahmottaminen ei ole kaikille mahdollista tai siinä voi olla haasteita. Tällöin musiikin avulla voidaan päästä sinne, mihin kommunikaatio ei yllä. Musiikki menetelmänä luo paitsi iloa, myös auttaa hahmottamaan oppisisältöjä. Lyhyt ja ytimekäs laulu voi parhaassa tapauksessa sisältää kokonaisen opetuskokonaisuuden mieleen jäävässä muodossa. On myös huomioitavaa, että rytmi on kaikille yhteistä, vaikka tietoa ja taitoa melodiasoittoon ei olisi. Erilaiset taputukset, tömistykset ja rytmisoittimien soittamiset onnistuvat myös, jos laulaminen on vaikeaa tai siihen on korkea kynnys lähteä. (Arola ym. 2015, 51.)

Musiikkia voidaan käyttää myös oppimisen virikkeenä ja aiheeseen orientoivana menetelmänä. Esimerkiksi koko ryhmä voi yhdessä kuunnella jonkin kappaleen, minkä jälkeen voidaan yhdessä keskustella kappaleen herättämistä ajatuksista, sanomasta ja syntytilanteesta. Musiikkia voidaan käyttää myös uuden asian

sisäistäjänä niin, että nuorille annetaan jokin tuttu kappale, joihin heidän tulisi kehittää uudet sanat opitun asian keskeisten sisältöjen pohjalta. Yhtenä esimerkkinä musiikin käyttömahdollisuuksista on myös äänimaailman luominen, missä ryhmille annetaan jokin paikka tai aihe, esimerkiksi hautausmaa tai synti, ja heidän tulee valmistella äänimaisema ilman varsinaista puhetta muun muassa soittimilla, hyräilemällä, tömistelemällä, kieltä naksauttelemalla, taputtamalla tai koputtamalla. Lopuksi äänimaailmat kuunnellaan yhdessä esimerkiksi lattialla maaten silmät ummessa. (Pruuki 2010, 141–142.)

Musiikki oli myös yksi menetelmistä, mikä ilmaistaan selkeästi Keravan seurakunnan minä-kirjeessä. Minä-kirjeessä tuodaan esille, että työskentelyjä voidaan toteuttaa laulaen ja soittaen, mikä on tähän mennessä liittynyt enemmän hengellisyyden harjoittamiseen ja esimerkiksi osallistumiseen jumalanpalveluksissa. Koska tämän opinnäytetyön tekijöistä ei löydy musiikkipedagogista osaamista, emme lähde työssämme säveltämään kappaleita tai tekemään sen kummempia lauluspektaakkeleita. Musiikkia tarkastellaan paljon matalammalla kynnyksellä. Esimerkiksi oman äänimaailman luominen sekä musiikin kuunteleminen otetaan työssä esille. Musiikki on auditivisille, eli henkilöille, jotka oppivat kuuntelemalla parhaiten, loistava tapa oppia.

## 6 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET

Tavoitteena oli luoda opetusmateriaali, mikä on konkreettinen, selkeällä suomen kielellä esitetty ja erilaisia oppimistapoja yhdistelevä. Toiveena on, että materiaalia voidaan hyödyntää jatkossa Keravan seurakunnan rippikoulutyössä paitsi vakituisten ohjaajien, myös kausityöntekijöiden toimesta. Tavoitteena ei ollut, että materiaalia käytettäisiin kokonaan kaikilla rippileireillä, vaan huomioitaisiin leiriläisten omat tarpeet ja mielenkiinnot kohteet, ja sen perusteella valittaisiin kullekin leirille sopivia menetelmiä.

Tämän opinnäytetyön tuli olla helppolukuinen materiaali, jota voi käyttää erilaisten oppijoiden tukemiseksi ja työvälineenä integraatorippikouluissa. Integraatorippikoululla tarkoitamme työssä rippikoulua, jossa on paitsi vammattomia myös lievästi kehitysvammaisia osallistujia (Arola ym. 2015, 23). Oppimista tukevia menetelmiä ovat muun muassa musiikki, kuvat, askartelu, konkreettiset esineet, selkokieli, apukysymykset, kosketus, visuaaliset sekä auditiiviset ärsykkeet, sähköiset apuvälineet ja olemuskieli (Arola ym. 2015, 25). Materiaalia luodessa kiinnitettään huomiota siihen, että oppimista tukevia menetelmiä käytetään monipuolisesti. Tällöin varmistetaan, että materiaalista on hyötyä paitsi erilaisille oppijoille myös kaikille, joilla ei ole diagnosoituja oppimisvaikeuksia. Erityisesti musiikki, askartelu, konkreettiset esineet, apukysymykset sekä visuaaliset että auditiiviset ärsykkeet tulevat esille opetusmateriaalissa, sillä ne on paitsi määritelty oppimista tukeviksi menetelmiksi, myös tuotu esille Keravan seurakunnan minä-kirjeessä.

Opinnäytetyö mukailee Rippikoulusuunnitelma 2017:n mukaisia tavoitteita, joihin sisältyy erityisesti nuorilähtöisiä tavoitteita. Pääasiallisesti rippileirin tulee olla nuorelle osallistava kokemus, joka myös tukee nuoren hengellistä kasvua. Siksi tämän opinnäytetyön tavoitteena on olla erityisesti olla nuorilähtöinen materiaalin työskentelyjen valinnassa ja vahvistaa nuoren osallisuutta. Materiaalin tarkoitus oli olla paitsi nuoria osallistava, myös nuorten näkökulmasta kiinnostava.

Henkilökohtaiset tavoitteet liittyivät ammatilliseen kasvuun. Opinnäytteen ja siihen liittyvän materiaalin luomisessa tavoitteena on pohtia minkälaiset menetelmät sopivat erilaisille oppijoille. Toiveena oli löytää uusia, toimivia toiminnallisia menetelmiä käytettäväksi rippikouluissa erilaiset oppijat huomioiden. Työelämäyhteistyökumppanin tarpeisiin vastaaminen liittyi oman ammatillisen kasvun tavoitteeseen.

Tavoitteena oli myös oppia lisää erilaisista oppijoista, nuorten osallisuudesta ja osallistamisesta rippikoulussa ja siitä, miten rippikoulu toimii Keravan seurakunnassa. Keravan seurakunnalla ei ollut yhtenäistä materiaalia, joka soveltuisi kaikille nuorille. Koska yhteistyökumppanina tälle opinnäytetyölle oli Keravan seurakunta, päätavoitteena oli luoda materiaalia, jota voi käyttää millä tahansa Keravan seurakunnan rippileirillä.

## 7 OPINNÄYTETYÖPROSESSIN KULKU

Opinnäytetyöprosessi lähti ajatuksesta, että olisi upeaa toteuttaa rippikoulun työskentelyjä roolipelin muodossa. Kun asiaa pyöriteltiin ja mietittiin enemmän, päädyttiin roolityöskentelyyn laajemmin. Ensimmäisen kerran ajatuksen kanssa leikiteltiin Tuusulan seurakunnassa kesällä 2018. Lähinnä ajatuksena oli tehdä taustatyötä, onko roolityöskentelyä mielekästä käyttää rippikouluissa. Tällöin syntyi ensimmäinen isosten kanssa toteutettu forumteatteri rippikoulukontekstissa.

Syksyllä 2018 toisella opinnäytetyön tekijöistä alkoi harjoittelu Keravan seurakunnassa. Harjoittelun alkupuolella Keravan seurakunnalta ilmaistiin kiinnostusta roolipelaamiseen rippikoululeireillä ja yhteistyö heidän kanssaan alkoi. Materiaalia luotiin keväällä ja kesällä 2019 ja se käytiin testaamassa kesällä 2019 kolmella rippileireillä Keravan seurakunnassa. Osaa materiaalista testattiin myös Keravan seurakunnan nuortenillassa.

Opinnäytetyön rajaaminen oli erityisesti keväällä 2019, prosessin alkuvaiheessa, hankalaa. Tämä muodostui prosessin ensimmäiseksi suureksi haasteeksi. Tällöin ryhmä koostui kolmesta (3) opiskelijasta, eikä työn päämäärä ollut vielä selvä. Silloiseen opinnäytetyön suunnitelmaan pyrittiin sisältämään niin paljon materiaalia, että työmäärä olisi ollut tekijöille liian raskasta. Lopullinen rajaus tapahtui, kun työryhmän kolmas jäsen jätti opinnäytetyöprosessin kesken. Työn rajaaminen onnistui, mutta erinäistä materiaalia, kuten rukoushelmet ja godly play -menetelmä, jäivät työn ulkopuolelle.

Opinnäytetyön prosessin ensimmäisen haasteen jälkeen aihe muovautui valmista opinnäytetyötä myötäileväksi kokonaisuudeksi. Saamamme palautteen perusteella päätimme linkittää materiaalin aihekokonaisuudet uusimman rippikoulusuunnitelman pääteemoihin nojaten. Näin materiaalia olisi luontevaa käyttää missä tahansa seurakunnassa, vaikka pääasiallisesti opinnäytetyö on tehty Keravan seurakunnalle sopivaksi.

## 8 MATERIAALIN TESTAAMINEN

Materiaalia luotiin keväällä ja kesällä 2019 ja se käytiin testaamassa kesällä 2019 kolmella rippileireillä Keravan seurakunnassa. Palautteen keruussa hyödynnettiin muita rippikoulun työntekijöitä, kuten pappia. Palautetta kerättiin niin, että toinen työntekijä oli seuraamassa työskentelyä ja teki havaintoja työskentelyn kulusta, sujuvuudesta ja sopimisesta ryhmään. Työskentelyn ollessa ohi työskentelyistä saatiin suullista palautetta.

Kesällä huomattiin, että jokainen rippikoululeiri ja jokainen ryhmä on täysin erilainen. Yhdellä leirillä hyvin toimivat menetelmät eivät luonnistuneet lainkaan toisella leirillä ja päinvastoin. Esimerkiksi forumteatteri ei yhdellä leirillä tuottanut haluttuja lopputuloksia, sillä ryhmä ei ollut halukas keskustelemaan yleisesti toistensa kanssa. Forumteatterissa idea on, että osallistujat pääsevät asettumaan toistensa saappaisiin ja kokemaan tilanteen, mutta tämän ryhmän kanssa se kierrettiin niin, että ryhmäläiset saivat ehdottaa, miten näytelmän henkilöt voisivat toimia. Tällöin vastuu näytelmästä oli isosilla. Tämä lähestymistapa ei kuitenkaan tarjonnut niin syvää toisen henkilön aseman tarkastelua, kuin olisi ollut tarkoitus.

Esimerkiksi forumteatterin kanssa sattunut tapaus oli hyvä muistutus siitä, että rippikouluryhmät ovat keskenään erilaisia. Vaikka forumteatteri onnistui todella hyvin toisella ryhmällä, olisi tämän hiljaisen ryhmän kanssa voinut miettiä tarkemmin onko tämä menetelmä hyvä juuri tälle ryhmälle. Toisaalta ryhmä oli lähtenyt hyvin kilpailuihin ja peleihin mukaan, mutta ryhmästä oli aistittavissa myös se, että tekemistä vaativa työskentely ei tulisi toimimaan.

Soljuvinta työskentely oli silloin kun ryhmä pääsi itse vaikuttamaan siihen, mitä tehtiin ja milloin tehtiin. Silloin kun he saivat vaikuttaa ja tuoda omia mielipiteitään esille tai työskennellä monilla eri tavoin puolitoistatuntiset työskentelyt hujautivat hetkessä loppuun saakka. Myös silloin nuorilta tuli parasta palautetta. Nuorilähtöisyys ei turhaan ole yksi uuden

rippikoulusuunnitelman pääpainoista. Kun nuorten toiveita kuuntelee ja toiveet otetaan huomioon, avautuu kaksisuuntainen dialogi paljon luontevammin.

Keravan seurakunnan työntekijältä tuli toive pakohuoneiden liittamisestä opinnäytteeseen. Tämän takia lisäsimme yhden itse suunnittelemamme pakohuoneen osaksi materiaalia. Pakohuone testattiin vanhojen isosten illassa syksyllä 2019 Keravan seurakunnan työntekijän toimesta ja saimme siitä palautteen sekä työntekijältä että isosilta.

Palautteessa tuli ilmi se, että pakohuone oli riittävän yksinkertainen ja tiivis, mutta ei liian helppo tai lyhyt. Se toimi hyvin kuuden hengen joukkueilla. Pakohuoneessa sai nuorten mukaan etsiä ja pähkäillä tarpeeksi. Nuoret myös miettivät, että rippikoululaisille ohjatessa pelinjohtaja voisi tarvittaessa antaa kolme vinkkiä pelaajille pelin kuluessa, jos rippikoululaiset näyttävät tarvitsevan vinkkejä. Testiryhmä pohti myös, voisiko pakohuoneeseen lisätä hämäyksiä. (Mikael Björkas, henkilökohtainen tiedonanto 4.11.2019.)

Hämäyksien lisäämisestä materiaalin tekijät olivat eri mieltä. Kortosalon (2018, 45) mukaan hämäyksiä eli red herringejä on turha käyttää, sillä pelaajat hämääntyvät tarpeeksi pelkämästä rekvisiitasta, minkä lisäksi red herringit aiheuttavat turhautumista pelaajissa. Koska materiaali on osoitettu erilaisille oppijoille, halutaan turhautumista aiheuttavat hämäykset sekä ansat minimoida olemattomiksi, jotta kaikille olisi mahdollista suoda onnistumisen kokemuksia.

Pakohuoneeseen löytyi kaikki muu tarvittava materiaali paitsi tietokone, johon on luotu valeprofiili. Tämä kierrettiin siten, että seurakunnan työntekijä heijasti seinälle kuvan työpöydästä, missä oli kansio ”suurin kolmesta” ja työntekijä sanoi, että sen avaamiseen tarvitaan salasana, joka pitää kertoa pelinjohtajalle. Lisäksi palautteessa tuli ilmi huoneen merkitys. Testauksessa seinällä valmiiksi olleet taulut ja tilasta löytyvät laulukirjat olivat aiheuttaneet nuorissa hämmennystä. On todella tärkeää, että tila on tarpeeksi pelkistetty tai tarpeeksi hyvin rajattu, jotta peliin kuulumattomat ärsykkeet eivät turhaan vie pelaajien huomiota.

## 9 POHDINTA

Opinnäytetyötä tehdessä ensimmäiset ongelmat ilmenivät työn rajaamisessa. Alussa materiaali oli liian laaja, sillä mielenkiintoisia menetelmiä ja harjoitteita oli todella paljon. Työtä onnistuttiin kuitenkin rajaamaan menetelmiä tutkimalla, mitkä niistä tukevat erilaisia oppijoita ja ovat sellaisia, mitkä hyödyttäisivät Keravan seurakuntaa.

Opinnäytetyöprosessissa oppii paitsi etsimään ja kehittämään työhömmee sopivia harjoituksia myös testaamaan niitä oikeassa tilanteessa rippileireillä ja perustelemaan miten menetelmät tukevat erilaisia oppijoita. Pääsimme myös käyttämään omia vahvuuksiamme muun muassa teatterin ja pelaamisen alueilta ja tuomaan niitä pedagogisesti osaksi työtämme.

Esimerkiksi materiaalissa esiintyvä forumteatteri ”Timppa ja urpot” on syntynyt jo vuonna 2011 Keravan vekarateatterissa, kun oppilasryhmässä mietittiin kiusaamista, seksuaalista suuntautumista ja vallan käyttöä. Kyseistä näytelmää (silloiselta nimeltään ”Jori & urpot”) esitettiin useissa peruskouluissa, joissa oli kiusaamista ja sen kautta käsiteltiin kiusaamisen aiheuttamia jälkiä ja pohdittiin mitä tunteita kiusaamisen takaa löytyy. Oli todella upeaa herättää tämä vanha teos uudestaan henkiin keravalaisten isosten kanssa ja pohtia, miltä Jori & urpot näyttää tässä ajassa, Keravan seurakunnan rippikouluissa.

Yksi mielenkiintoisista työssämme käyttämistä menetelmistä oli pakohuonepeli. Pakohuoneet ovat kasvattaneet suosiota viime vuosien aikana suuresti ja niitä on jo hyödynnetty muun muassa loppukertauksissa ja nuortenleirien ohjelmassa. Keravan seurakunnalta näytettiin kiinnostusta pakohuoneita kohtaan, joten otimme haasteeksi pohtia kuinka pakohuonetta voisi käyttää pedagogisesti rippikoulun työskentelyhetkissä. Pyrimme samalla miettimään, kuinka Pyhästä Hengestä ja siihen liittyvästä tematiikasta saisi innostavan ja mielenkiintoisen pakohuoneen keinoin. Pakohuonepelin suunnitteleminen oli todella mielenkiintoista ja opettavaista. Oli todella tärkeää huomata, että pienilläkin asioilla voi olla suuri merkitys.



Oli myös mielenkiintoista perehtyä syvemmin erilaiseen oppijuuteen, integraatiorippikouluihin sekä erilaisiin opetusmetodeihin. Halusimme ensisijaisesti painottaa erilaista oppijuutta sillä rippikoulujen tulisi olla esteettömiä ja saavutettavia kaikille, erilaisista oppimistavoista tai -haasteista riippumatta. Käytimme siksi työtä tehdessämme erityisesti erityisrippikoulun opettajan opasta (Arola ym. 2015). Oppaassa esitetyt harjoitukset olivat niin yksinkertaisia ja helppoja ymmärtää, että niitä kaikkia voisi hyödyntää joko sellaisenaan tai pienillä muutoksilla kaikissa rippikouluissa. Harjoitusten selkeys, konkretia ja pyrkimys yhdistää erilaisia oppimistyyylejä oli todella ihailtavaa ja se toimii tärkeänä esikuvana myös tälle opinnäytetyölle.

Opinnäytetyötä tehdessä pohdimme myös paljon nuorilähtöisyyttä. Vaikka olisi ihana kehittää valmiita menetelmiä, luentokalvoja ja opetusvideota, kaikki saavat paljon suuremman hyödyn siitä, että nuoret pääsevät itse vaikuttamaan työskentelyjen sisältöön ja ovat aktiivisia toimijoita passiivisten vastaanottajien sijaan. Mietimme myös isosten roolia oppitunneilla tämän työn aikana. Erityisrippikouluissa yksi suurimmista plussista on se, että myös isokset ovat tunneilla mukana. Tämän takia suunnittelimme myös työskentelyjä, joissa isokset voivat olla mukana ja joita isokset voivat olla suunnittelemassa sekä toteuttamassa.

Opinnäytetyömme tavoitteena oli luoda selkeä ja käyttökelpoinen opetusmateriaali Keravan seurakunnan rippikoulutyöhön, missä erilainen oppijuus otetaan huomioon konkretialla sekä yhdistelemällä erilaisia oppimistapoja. Mielestämme onnistuimme tässä tavoitteessa hyvin materiaalin luomisen osalta. Materiaalissa pidimme huolta, että käytimme eri aisteja stimuloivia opetusmenetelmiä ja mietimme jatkuvasti, mitä annettavaa menetelmällä on erilaisille oppijoille. Vielä emme tiedä, kuinka paljon materiaalia tullaan Keravan seurakunnassa käyttämään, sillä se voi joko tulla yhdeksi rippileiriltä toiseen kiertäväksi materiaaliksi tai jäädä varastoon pölyttymään, riippuen työntekijöiden intentiosta ottaa uusi materiaali käyttöön.

Aiheemme, jossa käsittelemme sekä vammattomia että vammaisia, on herkkä ja vaatii työntekijältä ammattiosaamista tunnistaa eettisesti hankalat tilanteet. Mikään tässä opinnäytetyössä käsitelty menetelmä ei ole absoluuttisesti aina toimiva, vaan työntekijän tulee aina hyödyntää omaa ammatillisuuttaan tarkastellessaan valitsemaansa menetelmää ja sen toimivuutta omalle ryhmälleen.

## LÄHTEET

- Arola P., Kosola M., Maukonen J., Saloila M., Suhonen K. & Ylä-Jussila S. (2015) Erityisrippikoulun opettajan opas. Suomen ev.-lut. Kirkon julkaisuja 35. Kirkko ja Toiminta. Helsinki: Kirkkohallitus
- Broman A., Mattson B. & Öjermo C. (2006) Rippikoulu kaikille - kärsivällisyyttä, selkeyttä ja rakennetta. Helsinki: LK-Kirjat
- Haapasalo J., Lauerma L., Nissinen M. & Suikkanen P. Kirkkomusiikki. Helsinki: Edita
- Heino I. & Kuusi R. (2006) Erilainen samanlainen rippikoululainen teoksessa Kuusi R. & Porkka J. (toim.) Yhtä paljon kaikille ei ole yhtä paljon kaikille. Erilaiset oppijat rippikoulussa. Helsinki: Kirkkohallitus
- Huttunen T. (2014) Johdatus digitaaliseen pelikulttuuriin nuorisotyössä. Teoksessa Lauha H. (toim.) Nuorisotyö pelaa. Helsinki: Verke
- Hämäläinen R., Liias S., Taarna V. & Valkama A. (2007) Erilaisen oppijan käsikirja - Luvuista lakeihin, kuntoutuksesta keinoihin. Helsinki: Erilaisten oppijoiden liitto ry. Lukineuvola-hanke.
- Kiesiläinen I. (2017) Kamerakynän pedagogiikkaa: Opettajan Käsikirja. Saatavilla 15.5: [http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan\\_pedagogiikka\\_-\\_opettajan\\_kasikirja\\_\(2017\)\\_web.pdf](http://www.kamerakyna.fi/kamerakynan_pedagogiikka_-_opettajan_kasikirja_(2017)_web.pdf)
- Kirkkohallitus (2017) Suuri ihme – rippikoulusuunnitelma 2017 Elämää Jumalan kasvojen edessä. Suomen ev.-lut. Kirkon julkaisuja 60. Kirkko ja toiminta. Helsinki: Kirkkohallitus
- Koiranen J. (2019) Pedagogiset pakopelit. Helsinki: Ääres eduEscape
- Kolu S., Mehto K. (toim.), Pennanen M., Tihinen J. & Vesänen R. (2003) Käyttöliittymä elämään. Ikkunoita draaman ja teknologian kohtaamiseen. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadian julkaisuja. Sarja A: tutkimukset ja raportit 3. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia
- Kopakkala A. (2005) Porukka, jengi, tiimi: Ryhmädynamiikka ja siihen vaikuttaminen. Helsinki: Edita

- Kortesoalo K. (2018) Pakohuone - suunnittele, toteuta ja pakene. Tallinna: Karisto
- Kuusi, R., Porkka, J., & Ryyppö, T. (2006). Yhtä paljon kaikille ei ole yhtä paljon kaikille: Erilaiset oppijat rippikoulussa. Helsinki: Kirkkohallitus.
- Leppälahti M. (2009) Roolipelaaminen: Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkkoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura Julkaisuja 93
- Mieto K. (2008) Draamamenetelmät ja tieto. Teatterin ja teknologian kohtaamisissa. Helsingin Ammattikorkeakoulu Stadian julkaisuja. Sarja A: Tutkimukset ja raportit 11. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia
- Mäkinen A. & Jokela E. (2011) 40 Tapaa kohdata Pyhä. Helsinki: Lasten keskus
- Niemistö R. (2004) Ryhmän luovuus ja kehitysehdot. Helsinki: Palmenia-kustannus
- Nissinen M. (2004) Musiikki, ihminen ja Jumala teoksessa Haapasalo J., Lauerma L., Nissinen M. & Suikkanen P. Kirkkomusiikki. Helsinki: Edita
- Pennanen M. & Mehto K. (2008) Forumteatterin lyhyt oppimäärä. Teoksessa Mehto K. (toim.) Draamamenetelmät ja tieto. Teatterin ja teknologian kohtaamisissa. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadian julkaisuja. Sarja A: Tutkimukset ja raportit 11. Helsinki: Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia
- Pesonen H., Lehtinen E. & Myllärniemi N. (2011) Kuinka tutkia uskontoa elokuvassa? Lähtökohtia, periaatteita ja näkökulmia. Teoksessa Pesonen H., Lehtinen E., Myllärniemi N. & Blom M. (toim.) Elokuva uskonnon peilinä. Uskontotieteellisissä tarkennuksissa länsimaiseen populaarielokuvaan. Uskontotiede 14. Helsinki: Helsingin yliopisto
- Pettersson J. (2005) Roolipelimanifesti. Jyväskylä: LIKE
- Pruuki L. (2010) Rippikoulun pikkujättiläinen. Helsinki: LK-kirjat
- Rippikoulun paikallissuunnitelma (2018). Keravan seurakunta. Saatavilla <https://prezi.com/view/zYyohveyHfZHW3j9Rv1o/>
- Sinivuori P. & Sinivuori T. (2007) Esiripusta arvoihin. Toiminnallinen draamakasvatuskirja. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy

Teerijoki P. & Lintunen J. (2001) Kohtaamisia eri tiloissa – osallistavan teatterin näyttämöt. Teoksessa Korhonen P. & Ostern A-L. (toim.) Katarsis. Draama, teatteri ja kasvatus. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy

## LIITE 1. Esimerkki Keravan seurakunnan minä-kirjeestä

### RIPARIN MINÄ-KIRJOITUS (vain riparin ohjaajien tietoon)

Kuka olet \_\_\_\_\_

Keitä perheeseesi kuuluu \_\_\_\_\_

Millaisia perheenjäsenesi ovat \_\_\_\_\_

Millainen olet luonteeltasi, ympyröi

	paljon				vähän
ystävällinen	5	4	3	2	1
puheliias	5	4	3	2	1
kohtelias	5	4	3	2	1
touhukas	5	4	3	2	1
ujo	5	4	3	2	1

Mitä harrastat \_\_\_\_\_

-

Missä olet hyvä \_\_\_\_\_

Mitkä asiat ovat sinulle tärkeitä, ympyröi

	paljon			vähän	
perhe	5	4	3	2	1
kaverit	5	4	3	2	1
terveys	5	4	3	2	1
raha	5	4	3	2	1
opiskelu	5	4	3	2	1
harrastukset	5	4	3	2	1
usko Jumalaan	5	4	3	2	1

Mitä olet kuullut puhuttavan  
Jumalasta \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mitkä seuraavista aiheista kiinnostavat sinua eniten (voit valita niin monta kuin haluat, mutta valitse vähintään kolme)

- Jeesuksen elämä
- Ihmissuhteet
- Taivas
- Helvetti
- Pahuus maailmassa
- Seksuaalisuus ja sukupuolisuus
- Pyhä Henki
- Luominen
- Raamattu
- Ympäristö
- Pelaaminen
- Musiikki
- Jeesuksen kuolema ja ylösnousemus
- Joulukuukausi, pääsiäinen ja muut kristilliset juhlat
- Jumala
- Seurakunnan toiminta
- Uskontojen merkitys maailmassa
- Rukous
- Ehtoollinen ja kaste
- Häät ja hautajaiset
- Mikä on oikein ja mikä väärin



Kun työskentelemme riparilla, haluaisin mieluiten...

...kuunnella

...kirjoittaa

...lukea

...keskustella

...piirtää / maalata

...ottaa valokuvia

...kuvata videoita

...askarella

...laulaa/soittaa

...liikkua

Mitä odotat  
rippikoulultasi \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mitä haluaisit kysyä rippikoulun  
ohjaajilta \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Mitä muuta haluat kertoa  
meille \_\_\_\_\_

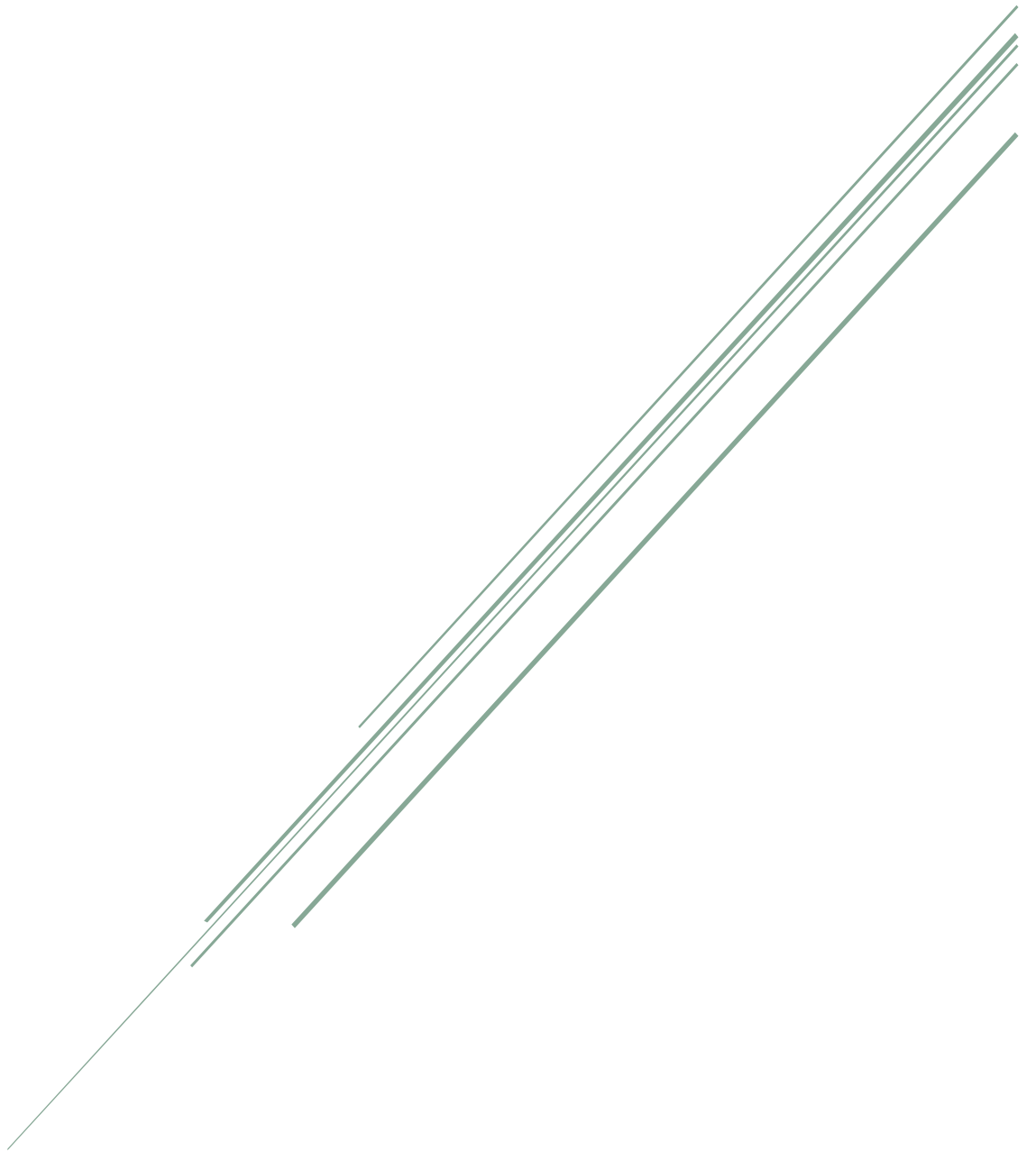
\_\_\_\_\_

Kiitos vastauksistasi. Näiden vastaustesi avulla opimme hiukan enemmän  
sinua. Pyrimme ottamaan ajatuksiasi huomioon rippikoulussa.

## LIITE 2. Materiaali

# AJATTELE LUOVASTI!

Opetusmateriaali Rippikoulutyöhön



Tiia Viirre  
Tahko Väänänen

## ESIPUHE

Hyvä käyttäjä! Pitelet käsissäsi toiminnallista materiaalia rippikoulutyöhön. Tässä paketissa käymme läpi kaikki uuden rippikoulusuunnitelman (Rippikoulusuunnitelma 2017) työskentelykokonaisuudet ja olemme koonneet mukaan ehdotuksia, millä tavalla työskentelyjä voisi vetää niin, että ne tukisivat erilaisia oppijoita ja olisivat luonteeltaan monikanavaisia. Harjoituksia voi käyttää myös orientaationa työskentelyissä. Erilaisilla oppijoilla tarkoitamme sekä erinäisistä oppimisen vaikeuksista kärsiviä henkilöitä että kaikkia eri tavoin oppivia henkilöitä.

Materiaalissa esiin tulevia menetelmiä ovat roolipelit ja pelaaminen, draama, musiikki ja erilaiset taidelähtöiset menetelmät elokuvasta piirtämiseen. Huomionarvoista on että materiaali on erityisesti suunniteltu huomioimaan erilaiset oppijat, matalan kynnyksen tehtäviä ja erilaisia konkreettisia harjoitteita apuna käyttäen. Valittuja menetelmiä voi käyttää ryhmästä riippumatta, muistaen, että jokainen oppii yksilöllisesti omalla tavallaan.

Valitsimme menetelmät kolmen kriteerin pohjalta: Keravan seurakunnan ollessa yhteistyökumppanimme, otimme yhdeksi valintamenetelmäksi Keravan seurakunnan minä-kirjeen, jossa kysytään, millä erilaisilla tavoilla leiriläinen itse haluaa rippikoulussa työskennellä. Toinen kriteerimme oli että kaikki valitsemamme menetelmät tukisivat teemaamme ”erilaiset oppijat”, ja olisivat siksi sopivia menetelmiä kaikille. Kolmas kriteerimme oli kuunnella Keravan seurakunnan työntekijöiden toiveita (minkä seurauksena esimerkiksi pakohuonepelit valittiin yhdeksi menetelmäksi).

Toivomme, että sinä, rakas lukija, saat materiaalista ideoita työskentelyjen rakentamiseen. Materiaalia voi aina vapaasti muokata omaan käyttöön sopivaksi, ja siihen kannustamme. Aurinkoista rippikoulua ja oivaltamisen iloa!

Terveisin Tahko ja Tiia

## SISÄLLYSLUETTELO

1 Kuka minä olen? Keitä me olemme? .....	4
1.1 Voimavarapuu .....	4
1.2. Ovi minuun.....	5
2 Jumala, Luoja ja ylläpitäjä, usko ja tiede sekä suhde muihin uskontoihin	6
2.1 Millainen Jumala on?.....	6
2.2 Mikä ihana maailma! .....	6
2.3 Evankeliumi kaikille – peli.....	7
3 Raamattu .....	14
3.1 Tuo minulle Raamatusta .....	14
3.2 Oman syntymäpäivän sananlasku .....	15
3.3. Pelastushistoria toiminnallisesti .....	15
4 Käskyt ja omatunto, synti ja armo, elämän arvot ja valinnat .....	18
4.1 Käskyjen Dramatisointi .....	18
4.2 Vapaudu vankilasta – kortti.....	18
5 Jeesuksen elämä ja opetukset .....	21
5.1 Työskentely: Jeesuksen elämä.....	21
5.2 Jeesuksen vertaukset.....	23
6 Jeesuksen kuolema ja ylösnousemus .....	24
6.1 Jeesuksen jalanjäljissä - ristin tie Markuksen evankeliumin mukaan	24
6.2 Virsikilpailu.....	25
7 Pyhä Henki, usko ja rukous, Jeesuksen kirkko ja minun seurakuntani, rippi ja sielunhoito .....	26
7.1 Kristityt vs. roomalaiset roolipeli .....	26
7.2 Äänimaisema .....	28
7.3 Alkukristittyjen escape room .....	28

8 Ystävyys ja ihmissuhteet, seksuaalisuus ja sukupuoliuus, seurustelu, avioliitto ja perhe .....	33
8.1 Forumteatteri parisuhteesta/ystävyyssuhteesta .....	33
8.2 Seksuaalisuuden kirjo draaman keinoin.....	36
9 Diakonia, lähimmäisen rakkaus, kansainvälinen diakonia ja lähetystyö diakoniarasteilla.....	40
10 Kristittyinä arjessa: kaste ja kummius, jumalanpalvelus ja ehtoollinen, konfirmaatio, kirkolliset toimitukset .....	42
10.1 Sanaselityspeli kirkollisista toimituksista.....	42
10.2 Ihannekummi .....	42
11 Kärsimys ja kuolema, taivas ja helvetti musiikin keinoin .....	43
12 Vastuu luomakunnasta + tulevaisuus ja toivo .....	48
12.1 Puhtaan luonnon puolesta!.....	48
12.2 Elokuvan katselu.....	48
12.3 Kierrätystaitokilpailu .....	49
13 Virret ja laulut.....	50
13.1 Suohonlaulanta .....	50
13.2 Virsipantomiimi.....	50
Liite 1 Evankeliumi kaikille – symbolikortit .....	52
Liite 2 Evankeliumi kaikille – tehtäväkortit (kristityt) .....	53
Liite 3 Evankeliumi kaikille – tehtäväkortit (ei kristityt) .....	54
Liite 4 Evankeliumi kaikille – elämä yllättää -kortit.....	55
Liite 5 Kristityt vs. roomalaiset roolipelin hahmot .....	59

# 1 Kuka minä olen? Keitä me olemme?

## 1.1 Voimavarapuu (kirjasta Arola ym. 2016 Erityisriippikoulun opettajan opas)

Tarvikkeet:

Paperia ja kyniä

Voimavarapuun tarkoituksena on tuoda näkyväksi ja pohtia nuoren voimavaroja sekä vahvistaa tätä kautta nuoren itsetuntoa ja –tuntemusta.

Ensiksi jokainen piirtää paperille puun juuret. Juuriin kirjoitetaan asioita, joista nuori saa voimaa ja mitkä ovat hänelle tärkeitä asioita. Näitä asioita voi olla esimerkiksi perheenjäsenet, ystävät, harrastukset, lemmikit tai jokin paikka.

Juurien jälkeen puulle piirretään runko, mihin nuoret saavat kirjoittaa omia vahvuuksiaan. Vahvuudet voivat olla jotain missä on itse hyvä tai esimerkiksi jokin asia mistä pitää itsessään. Vahvuuksia voi ajatella juurien kautta, esimerkiksi jos harrastaa balettia, niin vahvuutena voi olla hyvä tasapaino, sitkeys, luovuus, hyvä rytmitaju, venyvyys tai jotain vastaavaa. Vahvuuksia voi miettiä myös ystävien kautta. Missä ystävät sanovat nuoren olevan hyvä? Mikä rooli nuorella on ystäväporukassa? Minkälainen nuori on persoonaltaan? Mitkä ovat persoonan hyvät puolet?

Viimeisenä puuhun piirretään lehvästö ja sinne saa kirjoittaa tai piirtää omia unelmiaan, toiveitaan ja tavoitteitaan. Unelmia ei ole syytä rajata – kaikenlaiset unelmat ovat sallittuja. Joukossa voi olla sellaisia unelmia, jotka voivat toteutua, mutta myös sellaisia, mitkä eivät välttämättä koskaan toteudu.

Lopuksi työskentelyä voidaan sanallisesti purkaa joko käymällä läpi kaikkien voimavarapuut niiltä osin, mitä nuoret haluavat tuoda esille tai esimerkiksi nimettömänä voimavarapuiden taidenäyttelynä, missä jokaisen puu laitetaan näytille ja nuoret voivat kiertää katsomassa muidenkin voimavarapuita vapaassa tahdissa. Voimavarapuiden puolesta voidaan myös yhdessä rukoilla esimerkiksi laittamalla puut lattialle ja sytyttämällä kynttilän lappujen keskelle ja lausumalla vapaamuotoisen rukouksen, missä kiitetään voimaa tuovista asioista ja omista vahvuuksista sekä rukoillaan toiveiden ja unelmien puolesta.

## 1.2. Ovi minuun (kirjasta Pruuki ym. 2018 IHME – rippikouluohjaajan kirja)

Tarvikkeet: paperia tai kartonkia, saksia, kyniä, tusseja

Rippikoululaiset askartelevat yksilötyönä paperista oven. Oveen kirjoitetaan ominaisuuksia, mitä muut voivat nähdä ulospäin, esimerkiksi hiusten väri, puheliaisuus, hyvä lauluääni ynnä muuta. Oven sisälle piiloon jäävään tilaan kirjoitetaan ominaisuuksia, jota muut eivät tiedä. Tehtävän teon jälkeen se on hyvä purkaa joko pienissä ryhmissä tai yhteiskeskusteluna. Ohjaaja voi esittää seuraavanlaisia kysymyksiä: Minkälaisia ajatuksia tehtävä herätti? Mitä haluamme näyttää? Mitä haluamme piilottaa?



## 2 Jumala, Luoja ja ylläpitäjä, usko ja tiede sekä suhde muihin uskontoihin

2.1 Millainen Jumala on? (kirjasta Engström ym. 2002 Ohjaajan ripari. Muokattu opinnäytetyötä varten)

Tarvikkeet: paperia & värikyniä/vesivärejä/sormivärejä ja äänentoistovälineet

Rippikoululaiset saavat tehtäväkseen piirtää Jumala. Harjoitus toimii hyvänä orientaationa Jumala-tematiikkaan. Piirtämisen taustalle voi laittaa soimaan esimerkiksi klassista musiikkia kuten Vivaldin vuodenajat, kelttiläistä meditaatiomusiikkia tai taizé-lauluja. Lopuksi keskustellaan siitä, minkä takia meillä on erilaisia kuvia Jumalasta ja mitä tapahtuisi, jos yhdistäisimme nämä kuvat Jumalasta.

2.2 Mikä ihana maailma! (Kirjasta Engström ym. 2002 Ohjaajan ripari, muokattu opinnäytetyötä varten)

Tarvikkeet: Erilaisia materiaaleja pienoismallien rakentamista varten. Kyniä, pahvia, paperia, puutikkuja, liimaa, styroksia, aaltopahvia, luonnonmateriaaleja (käpyjä, keppejä, kiviä, kukkia, simpukoita), silkkipapereita, lankoja, tarroja, höyheniä ja oikeastaan kaikkea mitä keksii ja tilasta/varastosta löytyy.

Nuorten tarkoitus on ryhmissä rakentaa pienoismallin hyvästä maailmasta. He saavat käyttää monipuolisia materiaaleja. Ryhmät esittelevät maailmat toisilleen. Pohditaan yhdessä mitä kaikkea ihanaan maailmaan kuuluu. Avataan myös sitä, miltä kokonaan oman maailman luominen tuntui. Herättikö se ylpeyttä? Mielenkiintoa? Turhautumista? Valinnanvaikeutta? Mikä siitä oli helppoa tai vaikeaa? Lisäksi voidaan puhua siitä mitä ihana maailma tarvitsee toimiakseen. Miten sen asukkaat kohtelevat itseään, toisiaan ja ympäristöään? Mikä tekee maailmasta ihanan ja tavoiteltavan? Mitä hyvään maailmaan tarvitaan? Mitä sinne ei tarvita?

Kun on puhuttu pienoismallimaailmojen ihmeellisyydestä, jokaisen maailman päälle kaadetaan osa paperiroskiksen sisällöstä tai muuta kuivaa roskaa. Sen jälkeen keskustellaan siitä miltä maailmat näyttävät roskien lisäämisen jälkeen. Asian voi myös tehdä roolityöskentelynä, jolloin rippikoululaiset saavat eläytyä toimittajiksi,

jotka saapuvat kaaoksen keskelle kyselemään tunteita kaaoksen jälkeen. Myös isokset tai ohjaajat voivat toimia toimittajina. Tämän jälkeen voidaan puhua ihmisen vastuusta luomakunnasta ja siivota yhdessä pienoismalleihin kaadetut roskat.

### 2.3 Evankeliumi kaikille – peli (kirjasta Pruuki ym. 2018 IHME – rippikoulun ohjaajan kirja, muokattu opinnäytetyötä varten)

Kolme toisilleen tuntematonta yhteisöä on joutunut jättämään kotinsa ja päätenyt samalle saarelle. Kukin yhteisö perustaa sinne oman kylänsä. Yksi yhteisö koostuu kristityistä ja kaksi muuta kylää edustaa joitain muita uskontoja. Näitä voivat olla islam, hindulaisuus, kungfutselaisuus, taolaisuus, buddhalaisuus, juutalaisuus, jokin luonnonuskonto ja shintolaisuus. Tärkeintä on, että jokainen kylä edustaa eri uskontoa. Kristityt haluavat kertoa omasta uskonnostaan muille kylille ja he toivovat, että muutkin kääntyisivät kristityiksi. Kahden muun kylän asukkaat suhtautuvat aluksi kristittyihin myönteisesti, mutta tarkoitus on, että pelin edetessä vastaan tulee erilaisia haasteita ja kylien keskinäinen yhteiselo alkaa rakoilla.

Pelin tavoitteena on saada kaikki kylien asukkaat uskonnosta riippumatta toimimaan yhteistyössä toistensa kanssa. Jokaiseen kylään pitää rakentaa koulu, sairaala, kirkko tai temppeli ja kaivo. Näiden rakennusten tekeminen ei onnistu ilman toisten kylien asukkaiden apua. Vain kahden kylän rakennuksia voidaan rakentaa kerrallaan samaan aikaan. Kylien asukkaat ovat lähtökohtaisesti auttavaisia toisiaan kohtaan, mutta temppelin tai kirkkojen rakentamisessa tulee kiistaa, sillä niitä ei lähtökohtaisesti haluta rakentaa. Asiasta voi yrittää selvittää pakottamalla, kiristämällä, huijaamalla, käännättämällä tai esimerkiksi diplomatialla. Tämä on pelaajista itsestään kiinni.

Rippikoulun ohjaaja toimii pelinjohtajana. Pelinjohtajan tehtävänä on seisoa pelialueen keskellä ja jakaa ryhmille tehtäväkortteja (liitteet 2-3) ja elämä yllättää – kortteja (liite 4). Pelinjohtajan alueella on myös kaikkien kolmen kylän symbolit (yksi kristitty ja kaksi muun uskonnon symbolia) ja jokaista rakennusta (liite 1) kuvaavat symbolit.

Tehtäväkorttien tarkoitus on kertoa mikä rakennus tai rakennelma kylän tulee missäkin vaiheessa rakentaa ja kuinka monta vieraan kylän henkilöä siihen tarvitaan avuksi. Elämä yllättää – kortit (liite 4) puolestaan sisältävät pelin kannalta hyödyllisiä tai haitallisia tilanteita, joista pelaajien täytyy selviytyä. Pelinjohtaja voi jakaa elämä yllättää – kortteja aina halutessaan tai ryhmä voi tulla pyytämään korttia halutessaan pelinjohtajalta.

Kun tehtäväkortti (liite 1) on suoritettu, pelinjohtaja tulee tarkastamaan tilanteen. Jos tehtävä on suoritettu hyväksyttävästi ja esimerkiksi kristittyjen kylä on rakentanut sairaalan hyväksytysti, pelinjohtaja merkitsee pelialueen keskelle

kristittyjen kylän kohdalle, että sairaala on saatu rakennettua. Peli päättyy joko siihen varatun ajan loppuessa tai siinä vaiheessa, kun jokainen kylä on saanut neljä rakennustaan rakennetuksi.

Pelin jälkeen on hyvä purkaa pelin aiheuttamia tunteita ja sitä, mitä pelissä tapahtui. Avoin ilmapiiri on tärkeää ja kaikkien on saatava kertoa avoimesti tunteistaan, mitä peli aiheutti. Yhdessä voidaan käsitellä myös seuraavia teemoja: Mikä helpotti/vaikeutti rakennusten tekemistä? Miten vainot vaikuttivat peliin? Miltä tuntui olla vainottu/käännyttävä? Mikä pelissä oli helppoa/vaikeaa? Miten tämän pelin kautta voi oppia suhtautumisesta muihin ihmisiin/kulttuureihin? Oliko peli uskottava?

## Ohjeita pelinjohtajalle

Ennen peliä sinun tulee koota osallistujat keskelle pelialuetta ja jakaa heidät kolmeen kylään. Kerro kaikkien kuullen kuka kuuluu mihinkin kylään ja missä mikäkin kylä sijaitsee. Kerro myös pelin tavoite: saada rakennettua neljä (4) rakennusta (kaivo, koulu, sairaala ja kirkko tai temppeli) jokaiseen kylään.

Loput ohjeista selviää kylien saamasta ohjeesta. Pyydä jokaista kylää tutustumaan ohjeisiin huolella ja kysymään epäselviltä tuntuvista asioista ennen pelin alkua. Kun kaikki ovat ymmärtäneet säännöt, pyydä, että jokainen eläytyy omaan rooliinsa ja lähtee omaan kyläänsä. Roolin ja siihen eläytymisen merkitystä on hyvä korostaa pelin alussa. Kun kaikki on selvää, voit aloittaa pelin.

Sääntöjä selittäessä ei kannata antaa liian yksilökohtaisia ohjeita tai neuvoja pelin etenemisestä. Tärkeää on, että pelaajat saavat miettiä itse asioita ja olla aluksi "ihan hukassa". Heidän tulee itse yhteistyönä luoda toimivia malleja pelin etenemiseksi, kuten se kenen kylää rakennetaan missäkin vaiheessa. Jos peli ei tunnu etenevän tai lähtevän käyntiin, voit toimia tsemppaajana ja rohkaisijana ja hätätilanteessa antaa vinkkejä pelaajille. Määrittele myös, milloin pelaajat saavat elämä yllättää - kortteja.

Voit myös määrätä pelaajille erilaisia päivittäisiä askareita, jos tuntuu siltä, että aistittavissa on paljon paikallaan seisoskelua (tai jos muutoin vaan olet sillä tuulella, että haluat vähän sotkea pakkaa). Päivittäisiä askareita jaetaan kutsumalla kylien johtajat paikalle ja jakamalla heille askareita, mitkä kylän tulee suorittaa yksin tai yhteistyössä toisten kylien kanssa. Näitä askareita voivat olla muun muassa tehdä kukkaseppele, käykää kiertämässä päärakennus, haastakaa toisen kylän asukkaat kivi-sakset-paperi – matsiin, keksikää runo kylästäne ja niin edelleen. Voit keksiä vapaasti lisää askareita. Kun askare on suoritettu voit päättää, annatko uuden askareen vai esimerkiksi tehtäväkortin tai elämä yllättää - kortin.

## Ohje kristityille

Olette joutuneet jättämään kotinne nälänhädän vuoksi. Pitkän vaelluksen jälkeen olette löytäneet itsellenne uuden maan, jonne alatte rakentaa yhteisöänne. Samalle alueelle on saapunut myös kaksi muuta yhteisöä, joiden tavat ja uskonto ovat teille vieraita. Teidän tehtävänänne on tutustua toisien kylien asukkaisiin ja rakentaa heihin hyvät välit. Lisäksi teidän tulee rakentaa neljä rakennusta kylään. Näitä rakennuksia ovat kaivo, sairaala, koulu ja kirkko. Vain kahden kylän rakennusta voi rakentaa samanaikaisesti. Peli päättyy, kun kaikkiin kyliin on rakennettu neljä (4) rakennusta.

Saatte pelinjohtajalta pelin aikana tehtäväkortteja (liite 2). Tehtäväkorteissa kerrotaan mitä asioita ja kuinka monta henkilöä rakennusten rakentamiseen tarvitaan. Tehtäväkorttien järjestys määrää sen, missä järjestyksessä rakennukset tulee rakentaa. Kun rakennus on valmis, pyytäkää pelinjohtajaa tarkistamaan rakennus. Kun rakennus on hyväksytty, saatte uuden tehtäväkortin. Pelinjohtaja voi antaa teille myös elämä yllättää – kortin. Toimikaa silloin kortin ohjeiden mukaan.

Pelinjohtaja voi myös kutsua kylien päälliköt neuvonpitoon ja antaa kylille päivittäisiä askareita. Päivittäisiä askareita suorittavat kaikki, jotka eivät suorita samaan aikaan tehtäväkortin tai elämä yllättää – kortin tehtäviä.

Suhtautumiseen alueella sijaitseviin muihin kyliin on lähtökohtaisesti positiivista. Autatte mielellänne toisia kyliä rakentamaan rakennuksia, mutta muiden uskontojen temppeleitä ette suostu rakentamaan, ellei jokin pakota teitä siihen.

Ennen pelin alkua valitkaa asukkaistanne seuraaviin rooleihin henkilöt:

**Kylän päällikkö:** Tehtävänäsi on neuvotella muiden kylien päälliköiden kanssa rakentamiseen liittyvistä projekteista ja järjestyksestä. Vain päällikkö saa lukea tehtäväkorttien ja elämä yllättää -korttien sisällön. Et saa osallistua rakennusprojekteihin. Annat rakennusprojektin rakennusmestarin tehtäväksi.

**Lähettilä:** Olet ainoa henkilö kylässä, joka saa hakea pelinjohtajalta tehtäväkortteja ja elämä yllättää -kortteja. Kun päätätte hakea elämä yllättää -kortin, keskustelkaa siitä ensin kylän päällikön kanssa. Jos molemmat ovat samaa mieltä kortin hakemisesta järjestäkää kylässä äänestys asiasta. Jos kyllä-äännet voittavat, voit hakea pelinjohtajalta elämä yllättää -kortin. Joka kerta, kun saat pelinjohtajalta jonkun kortin, sinun tulee viedä se kylän päällikölle.

**Lääkäri:** Sinua saatetaan tarvita pelin kuluessa

**Rakennusmestari:** Tehtävänäsi on määrittellä, ketkä kylän jäsenistä osallistuvat oman tai toisen kylän rakennusprojekteihin. Kaikki muut paitsi kylän päällikkö ovat käytettävissä.

**Kyläläiset:** Osallistutte rakennusprojekteihin ja elämä yllättää -korttien suorittamiseen. Lisäksi suoritatte tarvittaessa pelinjohtajan määräämiä päivittäisiä askareita.

## Ohje kyläläisille (ei kristityt)

Olette joutuneet jättämään kotinne nälänhädän vuoksi. Pitkän vaelluksen jälkeen olette löytäneet itsellenne uuden maan, jonne alatte rakentaa yhteisöänne. Samalle alueelle on saapunut myös kaksi muuta yhteisöä, joiden tavat ja uskonto ovat teille vieraita. Teidän tehtävänänne on tutustua toisien kylien asukkaisiin ja rakentaa heihin hyvät välit. Lisäksi teidän tulee rakentaa neljä rakennusta kylään. Näitä rakennuksia ovat kaivo, sairaala, koulu ja temppeli. Vain kahden kylän rakennusta voi rakentaa samanaikaisesti. Peli päättyy, kun kaikkiin kyliin on rakennettu neljä (4) rakennusta.

Saatte pelinjohtajalta pelin aikana tehtäväkortteja (liite 3). Tehtäväkorteissa kerrotaan mitä asioita ja kuinka monta henkilöä rakennusten rakentamiseen tarvitaan. Tehtäväkorttien järjestys määrää sen, missä järjestyksessä rakennukset tulee rakentaa. Kun rakennus on valmis, pyytäkää pelinjohtajaa tarkistamaan rakennus. Kun rakennus on hyväksytty, saatte uuden tehtäväkortin. Pelinjohtaja voi antaa teille myös elämä yllättää – kortin. Toimikaa silloin kortin ohjeiden mukaan.

Pelinjohtaja voi myös kutsua kylien päälliköt neuvonpitoon ja antaa kylille päivittäisiä askareita. Päivittäisiä askareita suorittavat kaikki, jotka eivät suorita samaan aikaan tehtäväkortin tai elämä yllättää – kortin tehtäviä.

Suhtautumiseen alueella sijaitseviin muihin kyliin on lähtökohtaisesti positiivista. Autatte mielellänne toisia kyliä rakentamaan rakennuksia, mutta muiden uskontojen temppeleitä ette suostu rakentamaan, ellei jokin pakota teitä siihen.

Ennen pelin alkua valitkaa asukkaistanne seuraaviin rooleihin henkilöt:

**Kylän päällikkö:** Tehtävänäsi on neuvotella muiden kylien päälliköiden kanssa rakentamiseen liittyvistä projekteista ja järjestyksestä. Vain päällikkö saa lukea tehtäväkorttien ja elämä yllättää -korttien sisällön. Et saa osallistua rakennusprojekteihin. Annat rakennusprojektin rakennusmestarin tehtäväksi.

**Lähetä:** Olet ainoa henkilö kylässä, joka saa hakea pelinjohtajalta tehtäväkortteja ja elämä yllättää -kortteja. Kun päätätte hakea elämä yllättää -kortin, keskustelkaa siitä ensin kylän päällikön kanssa. Jos molemmat ovat samaa mieltä kortin hakemisesta järjestäkää kylässä äänestys asiasta. Jos kyllä-äännet voittavat, voit hakea pelinjohtajalta elämä yllättää -kortin. Joka kerta, kun saat pelinjohtajalta jonkun kortin, sinun tulee viedä se kylän päällikölle.

**Lääkäri:** Sinua saatetaan tarvita pelin kuluessa

**Rakennusmestari:** Tehtävänäsi on määritellä, ketkä kylän jäsenistä osallistuvat oman tai toisen kylän rakennusprojekteihin. Kaikki muut paitsi kylän päällikkö ovat käytettävissä.

**Kyläläiset:** Osallistutte rakennusprojekteihin ja elämä yllättää -korttien suorittamiseen. Lisäksi suoritate tarvittaessa pelinjohtajan määräämiä päivittäisiä askareita.



### 3 Raamattu

#### 3.1 Tuo minulle Raamatusta (muokattu kirjasta Engström ym. 2002, Ohjaajan ripari)

Tämä harjoite on hyvä suorittaa ryhmäkilpailuna, jolloin tekemiseen tulee pelillinen aspekti. Jos on mahdollista, tämä kilpailu voidaan suorittaa esimerkiksi isosryhmissä ja mielellään ulkona.

Pelin idea on se, että ryhmäläiset saavat listan raamatunkohtia, jotka ryhmän pitää etsiä. Jokaisessa raamatunkohdassa mainitaan jokin asia, esimerkiksi sandaalin, mikä ryhmän pitää löytää ja tuoda ohjaajalle. Ryhmä voi etsiä tavarat missä järjestyksessä tahansa ja se ryhmä, joka on ensimmäisenä löytänyt kaikki tavarat ja hyväksyttänyt ne ohjaajalla, voittaa. Luovat ratkaisut ovat sallittuja. Esimerkiksi, jos ryhmän pitäisi tuoda ohjaajalle tuoli, he voivat tehdä käsillään kuningastuolin/kantotuolin, missä voi istua ja saada kohdan näin suoritetuksi. He voivat myös piirtää tai muutoin askarrella tavaroita ja saada suoritusmerkinnän.

Lista raamatunkohdista ja tavaroista (huom! Rippikoululaisille annetaan vain raamatunkohdat, heidän tulee päätellä tavarat itse)

Mark. 11:13 (puunlehti)

Jaak.2:3 (tuoli)

Ps. 37:2 (ruoho)

3 Moos. 13:47 (vaate)

Sananl. 9:13 (nainen)

Mark. 1:17 (kengät)

Jes. 45:13 (mies)

Ruut 4:7 (sandaali)

Hes. 7:19 (kulta, raha)

Saarn. 3:1 (aika, kello)

Ester 8:2 (sinettisormus)

Jes. 49:18 (koru)

Sananl. 26:3 (keppi)

Obadja 18 (tuli, olki)

### 3.2 Oman syntymäpäivän sananlasku

Oman syntymäpäivän sananlaskun löytää sananlaskujen kirjasta. Etsiminen tapahtuu niin että jokainen etsii ensin syntymäpäivänsä numeroa vastaavan luvun ja tämän jälkeen löytämästään luvusta omaa syntymäkuukautta vastaavan jakeen. Kohtien etsimisen jälkeen voi kysyä vapaaehtoisilta heidän omia syntymäpäiväjakeitaan.

Kun kaikki ovat kohtansa löytäneet, kirjoittavat oman syntymäpäivälauseensa kartongille. Näin leiriläiselle jää jotain käsin kosketeltavaa muistoksi. Esimerkiksi jos

Tämä soveltuu erityisesti siihen, kun rippikoululaiset opettelevat miten raamattua luetaan. Harjoite on lyhyt, mutta todella matalalla kynnyksellä.

Esimerkkinä: Antti on syntynyt 14. Joulukuuta. Täten hän ensin etsii Sananlaskujen kirjasta luvun numero 14 ja tästä luvusta jakeen 12. Antti saa etsintänsä tuloksena selville, että hänen syntymäpäiväjakeensa olisi: "Moni luulee omaa tietään oikeaksi, vaikka se on kuoleman tie". Melko synkkää!

### 3.3. Pelastushistoria toiminnallisesti (kirjasta Pruuki ym. IHME – rippikouluohjaajan kirja, muokattu opinnäytetyötä varten)

Tarvikkeita: roolivaatteita, muumitikkareita, kymmenen käskyä, jotka on askarreltu kivitaalujen näköiseksi, suuri risti, tyhjä hauta ja paperikäärö

Maastoon rakennetaan rasteja, joilla isokset ja ohjaajat toimivat rastihenkilöinä. Rastin pitäjät ovat pukeutuneet rastin edellyttämin tavoin. Nuoret kulkevat rasteilla ryhmissä ja heillä voi olla joko kartat, joiden avulla he kulkevat rastilta toiselle tai joku ohjaajista voi toimia ryhmien matkaoppaina. Myös rippikoululaisille annetaan mahdollisuus pukeutua roolivaatteisiin ja lähteä tällä tavalla aikamatkalle.

## Rasti 1 Paratiisi ja syntiinlankeemus

Rastihenkilö on pukeutunut käärmeeksi, joka houkuttelee muumitikkarin kanssa ryhmää suurempaan viisauteen ja Jumalan kaltaisuuteen. Käärme voi sanoa esimerkiksi: ”Maista tätä herkullista hedelmää. Kun syöt siitä opit näkemään Jumalan tavoin. Tulet viisaaksi ja mahtavaksi, etkä tarvitse Jumalaa. Maista tästä!” Jokainen saa syötäväkseen muumitikkarin.

## Rasti 2 Abraham

Rastilla on kertoja, joka kertoo seuraavaa: ”Syntiinlankeemuksesta huolimatta Jumala jaksoi yrittää ihmisten kanssa. Jumala teki liiton Abrahamin kanssa. Jumala koetteli myös Abrahamin uskoa. Jumala käski Abrahamin uhrata (=tappaa) poikansa lisäksi. Abraham luotti Jumalan viisauteen ja päätti totella Jumalan käskyä. Kun Abraham oli uhraamassa oman poikansa, Jumala pysäytti hänet. Jumala halusi tällä tavalla nähdä totteliko Abraham häntä.”

## Rasti 3 Mooses ja 10 käskyä

Rastilla on Mooses, joka huutelee ryhmää luokseen: ”Tulkaa tänne israelilaiset! Olin tuolla vuorella. Jumala ilmestyi siellä minulle. Hän antoi minulle nämä elämänohjeet”. Mooses näyttää käsissään olevia kivitauluja. Ryhmä saa Mooseksen kanssa lukea 10 käskyä. Mooses: ”Näissä käskyissä on elämä”.

## Rasti 4 Jeesuksen elämä

Rastilla on palestiinalainen, joka kertoo ryhmälle seuraavaa: ”Olen Palestiinan juutalainen. Täällä on tapahtunut ihmeellisiä asioita viime aikoina. Täällä on mies, jonka nimi on Jeesus Nasaretilainen. Olin paikalla, kun hän paransi sokean miehen. Hän herätti myös ystäväni Jairuksen tyttären kuolleista. Olen kuullut, että hän olisi tehnyt paljon muutakin. Nyt olen tulossa vuorelta, missä hän puhui. Hän puhui todella ihmeellisiä asioita. Hän kertoi olevansa hyvä paimen ja maailman valo. Kukaan ei ole aiemmin opettanut meitä näin!”

## Rasti 5 Golgata

Rastilla on ristin luona seisova sadanpäämies, joka sanoo: ”Olen kuljettanut viime päivinä elämäni oudointa vankia. Jouduin lopulta naulaamaan hänet ristille. Edes

Pontius Pilatus ei löytänyt mitään syytä tuomita häntä. Kansa halusi Jeesuksen kuolevan, joten Pontius Pilatus määräsi vangin kuolemaan...” Sadanpäämies katsoo ristille: ”Jeesus on todellakin Jumalan poika!”

#### Rasti 6 Tyhjä hauta

Rastilla on Magdalan Maria, joka kertoo näin: ”Jeesus kuoli, mutta Jumala herätti hänet kuolleista! Se on Jumalan merkki siitä, että kaikki ihmisten synnit on annettu anteeksi. Sanomaa täytyy levittää! Jeesus antoi meille tehtävän.” Maria avaa paperikäärön ja lukee kaste- ja lähetyskäskyn (Matt. 28:18-20).

## 4 Käskyt ja omatunto, synti ja armo, elämän arvot ja valinnat

### 4.1 Käskyjen Dramatisointi (kirjasta Engström ym. 2002 Ohjaajan ripari)

Rippikouluryhmässä otetaan jako kymmeneen ja jokaiselle ryhmälle jaetaan yksi kymmenen käskyn käskyistä. Ryhmä saa aikaa noin puoli tuntia ja heidän tehtävänä on tuoda dramatisoitavasta käskystä esiin sen hyvät puolet, esimerkiksi elämän suojeleminen (älä tapa) tai sen arvostaminen, mitä itsellä on (älä tavoittele lähimmäisesi omaisuutta).

Dramatisoinnin tapoja on monenlaisia. Ryhmä voi tehdä klassisen näytelmän, pantomiimin, sketsin, still-kuvan, lyhyen opetuselokuvan tai videon, mainoksen, lapsille suunnatun tarinan tai mitä ikinä he keksivätkään. Ryhmää kannattaa kannustaa ajattelemaan laatikon ulkopuolelta, sillä esitys voi aivan hyvin olla myös laulu tai tanssi.

Lopuksi tuotokset esitetään muille ja käskyistä keskustellaan yhdessä. Mitä ne tarkoittavat? Miksi meillä on maailmassa käskyjä? Mitä tapahtuisi maailmassa ilman sääntöjä tai käskyjä? Mitä muita käskyjä meillä arkielämässä on? Millainen kymmenen käskyä on ohjenuorana? Käskyjen kohdalla voidaan käydä läpi myös katekismushelmistä jokaisen käskyn rukous.

### 4.2 Vapaudu vankilasta – kortti (kirjasta Engström ym. 2002 Ohjaajan ripari)

Työskentely voidaan toteuttaa siten, että ryhmäläisistä pyydetään seitsemän vapaaehtoista. Vaihtoehtoisesti isosia ja muita leirin työntekijöitä voidaan pyytää avustamaan tehtävässä. Jokaiselle vapaaehtoiselle jaetaan lappu, jossa on roolin nimi, ikä ja rikkomus, minkä takia hän on joutunut vankilaan. Muu ryhmä toimii vankilan johtokuntana, joiden on tilanpuutteen takia vapautettava yksi seitsemästä vangista. Vapaaehtoiset saavat hetken aikaa perehtyä hahmojensa taustoihin, kunne heidät kutsutaan yksi toisensa jälkeen vankilanhohtajien haastatteluun.

Haastattelu toteutetaan sillä tavalla, että jokainen hahmo istutetaan vuoron perään tuolille muiden eteen ja työskentelyn vetäjä esittelee hänen nimensä, ikänsä ja tuomion, minkä perusteella hän on joutunut vankilaan. Sen jälkeen työskentelyn ohjaaja kertoo vapaaehtoiselle, että hänet on kutsuttu haastatteluun sen takia, että joku vangeista ollaan aikeissa vapauttaa ja vangin pitäisi perustella itse, miksi juuri hänen pitäisi päästä vapaaksi. Muut osallistujat saavat kysyä vangilta mitä tahansa kysymyksiä. Jos keskustelu ei tunnu sujuvan, ohjaaja voi myös esittää johdattelevia kysymyksiä.

Työskentelyn päätteeksi keskustellaan eriasteisista vääristä teoista ja erilaisista käskyistä ja säädöksistä, joita rikkomalla voi saada vankeustuomion. Lisäksi voidaan puhua myös synnistä ja armosta.

#### Henkilö 1: Juha, 22v

Olet naimaton taskuvaras, jolla on aikaisempi tuomio. Olet todella älykäs ja opiskellut aiemmin puusepäksi ja olet hyvä puusepän töissä. Persoonallisuudeltasi olet epävaka ja vaihdat usein sekä työtäsi että seurustelukumppaniasi. Pidät itseäsi parempana kuin muuta ja sinulla on tapana rehennellä taskuvaraskeikoillasi. Olet silti suosittu.

#### Henkilö 2: Terhi, 25v

Olet naimisissa oleva kahden lapsen äiti. Jouduit vankilaan myymälävarkauden takia. Vetoat henkiseen tasapainottomuuteen ja pakonomaiseen tarpeeseen varastaa (kleptomania), mutta psykiatri ei tue kertomustasi.

#### Henkilö 3: Jarska 20v

Vahingoitit pahasti toista ihmistä tapellessasi humalassa hänen kanssaan. Kadut tekoasi ja syytät siitä juopunutta tilaa. Olet usein humalassa ja humalassa sinusta tulee väkivaltainen. Sinulla ei ole työtä ja asut yhä huoltajasi luona. Huoltajasi eivät kykene kontrolloimaan käytöstäsi.

#### Henkilö 4: Simo, 20v

Kuulut mafiatyyppiseen jengiin, joka kiristää pikkukaupoilta suojelurahaa. Sinulla on tyttöystävä, jonka kanssa olet suunnitellut naimisiin menoa. Ajattelet parantavasi tapasi. Jengisi on luvannut pitää sinusta huolta ja antaa töitä vapautumisesi jälkeen, mikäli et kerro jengin salaisuuksia virkavallalle.

#### Henkilö 5: Paula, 21v

Salakuljetit kelloja ja koruja ennen kiinni jäämistäsi jännityksen hakemiseksi. Viihdyt bileporukoissa, missä pyörii huumausaineita. Käytät itse myös satunnaisesti bilehuumeita. Olet kotoisin varakkaasta perheestä ja olet tottunut pääsemään rahan avulla pätkähästä.

#### Henkilö 6: Roope, 34

Olet naimisissa oleva kahden lapsen isä. Työskentelin toimistossa ja huomasit, että tilinpidossa oli väärinkäytöksiä pomosi osalta. Rupesit kiristämään pomoasi asiasta. Pomosi ilmoitti asiasta poliisille kiristyssummien kasvaessa. Uhkasit väkivallalla, ellet saisi rahoja.

#### Henkilö 7: Jori, 18

Asut yhä huoltajasi luona ja teet silloin tällöin työvuoroja kauppaan. Jäit kiinni perjantai-iltaa ajaessasi kahden alaikäisen kaverisi kanssa humalassa varastetulla autolla kolarin. Kolarissa loukkaantui kaksi henkilöä, joista toinen joutuu jäämään loppuelämäkseen pyörätuoliin. Sinulla on aikaisempiakin sakkoja liikenteen vaarantamisesta. Et tunne, että sinun tulisi ottaa vastuuta teoistasi.

## 5 Jeesuksen elämä ja opetukset

### 5.1 Työskentely: Jeesuksen elämä (kirjasta Arola ym. 2016 Erityisrippikoulun opettajan opas)

Tarvikkeet: roolivaatteita

Työskentely voidaan aloittaa miettimällä ryhmän kanssa, mitä Jeesuksesta tiedetään ja muistetaan etukäteen. Vastauksia voidaan koota esimerkiksi fläpille. Ohjaaja voi auttaa ryhmää esimerkiksi seuraavilla apukysymyksillä: Miltä Jeesus näytti? Missä hän eli? Milloin? Miten ihmiset pukeutuivat siihen aikaan? Mitä Jeesus teki? Miten ihmiset suhtautuivat Jeesukseen?

Kun kokoon on saatu kaikki, mitä Jeesuksesta muistetaan, lähdetään yhteiselle matkalle. Ohjaaja voi kertoa, että nyt matkustetaan ajassa taaksepäin Jeesuksen aikaan ja mennään tapaamaan ihmisiä, jotka tunsivat Jeesuksen. Ryhmää ohjeistetaan, että he saavat kysyä ihmisiltä haluamiaan kysymyksiä. Ryhmäläiset saavat halutessaan pukeutua roolivaatteisiin matkalle lähtiessään.

Osa intensiivijaksolla mukana olevista isosista ja muista ohjaajista on pukeutunut ajan mukaisesti ja mennyt valmiiksi rooleille sopiviin paikkoihin. Ryhmä kulkee työskentelyä vetävän ohjaajan kanssa määrätyn reitin, minkä varrella he törmäävät Jeesuksen tavanneisiin henkilöihin. Työskentelystä vastuussa oleva ohjaaja toimii matkan ajan matkaoppaana ja jututtaa jokaista ihmistä, mitä matkalla kohdataan.

Jokainen kohtaaminen perustuu johonkin Uuden testamentin kertomukseen. Kertomuksen kohdat annetaan näyttelijöille ja ne käydään hyvin läpi ennen työskentelyä. Olisi tarkoituksenmukaista, että jokainen näyttelijä tietäisi, mitä kertomuksessa tapahtuu ja osaisi omin sanoin kertoa siitä roolissa pysyen ja vastata matkaoppaan kysymyksiin.

Etappi 1: Jeesus kutsuu opetuslapset (Luuk. 5:1-11) Tavataan rannassa olevia kalastajia, jotka ovat Jeesuksen opetuslapsia ja muita tuona iltana kalastamassa olleita. Pisteellä voi olla kahdesta kolmeen ihmistä.

Kysymyksiä kalastajille: Keitä te olette? Missä te tapasitte Jeesuksen ensimmäistä kertaa? Mitä silloin rannassa tapahtui? Mitä Jeesus sanoi teille? Lähdittekö te Jeesuksen matkaan? Oliko opetuslapsia muitakin kuin te? Mitä te opitte Jeesuksesta? Mitä te rippikoululaiset haluaisitte näiltä henkilöiltä kysyä?



Etappi 2: 5 leipää ja 2 kalaa (Mark. 6:30-44) Tavataan henkilö, joka on ollut kuuntelemassa Jeesusta. Pisteellä voi olla yhdestä kahteen henkilöä.

Kysymyksiä Jeesusta kuunnelleelle: Kuka olet? Missä tilanteessa sinä tapasit Jeesuksen? Jeesus oli siis täällä opettamassa ihmisiä. Miten paljon väkeä täällä oli? Mitä sitten tapahtui? Mitä ajattelet tapahtuneesta? Mitä te rippikoululaiset haluaisitte tältä henkilöltä kysyä?

Etappi 3: Jeesus parantaa halvaantuneen (Luuk. 5: 17-26) Tavataan joku, joka näki, kuinka halvaantunut parani.

Kysymyksiä tapahtuman todistajalle: Kuka sinä olet? Missä tapasit Jeesuksen? Mitä Jeesus teki? Mitä sen jälkeen tapahtui? Mitä mieltä olet tapahtuneesta? Mitä te rippikoululaiset haluaisitte tältä henkilöltä kysyä?

Etappi 4: Jeesus ja Sakkeus (Luuk. 19:1-10) Tavataan Sakkeus

Kysymyksiä Sakkeukselle: Kuka olet? Minkä takia ihmiset eivät pitäneet sinusta? Missä tapasit Jeesuksen ensimmäisen kerran? Mitä Jeesus sanoi sinulle? Mitä sen jälkeen tapahtui? Miltä tuntui, kun Jeesus tuli luoksesi syömään? Mitä siitä seurasi? Mitä mieltä olet asioistasi nyt? Onko muutosta tapahtunut siihen, kuinka ihmiset sinua kohtelevat? Mitä te rippikoululaiset haluaisitte Sakkeukselta kysyä?

Etappi 5: Jeesus nousee kuolleista (Mark. 16:1-7) Tavataan Magdalan Maria

Kysymyksiä Magdalan Marialle: Kuka sinä olet? Sinäkin siis tunnet Jeesuksen. Me kaikki olemme kuulleet pääsisäisen tapahtumista. Mitä sinä tiedät Jeesuksen kuolemasta? Entä pääsiäisaamu? Mitä tapahtui, kun tulitte ystäviesi kanssa haudalle? Te näitte haudalla enkelin! Mitä enkeli sanoi teille? Mitä ajattelet tästä? Mitä te rippikoululaiset haluaisitte Marialta kysyä?

## 5.2 Jeesuksen vertaukset (kirjasta Autio ym. 2018 Ohjaajan riparikirja)

Rippikoululaiset jaetaan isosryhmiin tai joihinkin muihin ryhmiin ja jokainen ryhmä saa yhden Jeesuksen vertauksista tarkasteluun. Ryhmä lukee aluksi vertauksen ja muuttaa sen nykypäivään ja tekee siitä näytelmän. Valmisteluun annetaan noin puoli tuntia. Kun kaikki ryhmät ovat valmiita, kokoonnutaan yhteen ja jokainen ryhmä saa vuorollaan esittää uudet versiot vertauksista. Kun ryhmä on esittänyt näytelmän, keskustellaan koko ryhmän kanssa siitä, mikä oli vertauksen tarkoitus.

Esitettävät vertaukset: Laupias samarialainen (Luuk. 10: 25-37), Tuhlaajapoika (Luuk. 15:11-32), Eksynyt lammas (Luuk. 15:1-7), Armoton palvelija (Matt.18:21-35) ja Rikas nuorukainen (Matt. 19:16-26).

## 6 Jeesuksen kuolema ja ylösnousemus

### 6.1 Jeesuksen jalanjäljissä - ristin tie Markuksen evankeliumin mukaan

Tarvikkeet: roolivaatteita, Jeesukselle joku yksi päähine/huivi/alba, jotta hänet tunnistetaan matkalla

Markuksen evankeliumin ristin tiessä rippikouluryhmä jaetaan esimerkiksi isosryhmiin ja jokaiselle ryhmälle annetaan joko yksi tai useampi kohta Jeesuksen elämän viimeisistä vaiheista Markuksen evankeliumin luvuista 14-16. Ryhmät saavat harjoitella kohtausta tai lyhyempiä kohtauksia puolesta tunnista tuntiin. Isosia voidaan hyödyntää siten, että he toimivat ryhmien kanssa ja auttavat näytelmien suunnittelussa. Ryhmät saavat käyttää Raamattua ja lukea sieltä vuorosanat suoraan tai he voivat muokata tekstin omaan suuhun sopivaksi.

Raamatunkohdat: Mark. 14:1-2, Mark. 14: 3-9, Mark. 14:10-11, Mark. 14: 12-25, Mark 14: 26-31, Mark. 14: 32-42, Mark. 14: 43-52, Mark. 14: 53-65, Mark. 14: 66-72, Mark. 15: 1-15, Mark 15: 16-20, Mark. 15: 21-47 ja Mark. 16:1-8.

Kun ryhmät ovat harjoitelleet kohdat ja valinneet roolivaatteet, on aika lähteä kulkemaan yhdessä ristin tietä. Koko rippikouluporukka kulkee ennalta määrätyn reitin pysähdellen välillä katsomaan ryhmien lyhyitä esityksiä Jeesuksen elämän viimeisistä vaiheista ja ylösnousemuksesta.

Jos ryhmä tuntuu turvalliselta mukaan voi ottaa enemmänkin roolipelausta. Tällöin rippikoululaisia voi ohjeistaa pysymään roolissa muidenkin esitysten ajan: tällöin kaikki ovat tilanteen seuraajia ja tilanteen mukaisesti esimerkiksi vaativat Jeesuksen ristiinnaulitsemista tai supisevat keskenään siitä, mitä Jeesus opetuslapsineen touhuaa matkan aikana.

## 6.2 Virsikilpailu (kirjasta Autio ym. 2018 Ohjaajan riparikirja)

Virsikilpailussa rippikoululaiset tutkivat 3-5 hengen ryhmissä virsiä 54, 77 ja 78. Näissä kyseisissä virsissä käsitellään Jeesuksen kuolemaa. Ryhmien tehtävä on tehdä näitä kyseisiä virsiä avuksi käyttäen 5 tietokilpailukysymystä tai ryhmätehtävää.

Kun kaikki ryhmät ovat saaneet kysymyksensä/tehtävänsä valmiiksi, koko ryhmän kesken keskustellaan ja äänestetään:

- Mitkä olivat oudoimmat kysymykset/tehtävät, ja
- Mitkä olivat parhaimmat kysymykset/tehtävät?

Tämän jälkeen kaikista kysymyksistä arvotaan 10-20, ja järjestetään esimerkiksi nopeuskisa (mikä ryhmä vastaa/tekee nopeimmin). Ne ryhmät, joiden kysymykset äänestettiin voittajiksi saavat lisäpisteen tähän kisaan.

7 Pyhä Henki, usko ja rukous, Jeesuksen kirkko ja minun seurakuntani, rippi ja sielunhoito

7.1 Kristityt vs. roomalaiset roolipeli (kirjasta Pruuki ym. 2018 IHME – rippikoulun ohjaajan kirja)

Pelin ideana on eläytyä alkuseurakunnan maailmaan keskelle kristittyjen vainoja. Pelissä Keisari aloittaa ja päättää vainot ja kristittyjen tehtävä on kiertävän saarnaajan johdolla päästä kokoontumaan keisarilta salassa ja mahdollisuuksien mukaan viettää lopuksi ehtoollista tai puhua ehtoollisesta yhdessä. Muut roomalaiset saavat päättää pysyvätkö he puolueettomina, värväytyvätkö armeijaan vai kääntyvätkö kristityiksi. Pelin lopuksi on tärkeä kokoontua yhteen ja purkaa peliä ja sen aiheuttamia tuntemuksia.

Ennen peliä: Kaikille jaetaan valmiiksi tehdyt laput, joista selviää rooli pelin aikana (Liite 5). Monissa lapuissa on myös jokin tehtävä, jonka pelaaja yrittää suorittaa. Jotta peli onnistuisi mahdollisimman hyvin keisarin, kristittyjen johtajan, kiertävän saarnaajan ja armeijan päällikön roolit kannattaa jakaa isosten ja ohjaajien kesken. Yksi ohjaajista toimii pelinjohtajana ja koordinoi tällä tavoin pelin kulkua. Kun osallistujat ovat saaneet roolinsa he voivat tutustua siihen rauhassa ja valita asuun sopivia roolivaatteita tai asusteita eläytymisen parantamiseksi.

Pelin alkutilanne: Rooman valtakunnassa on alkanut kiertää huhuja, että kristityiksi itseään kutsuva ryhmä kokoontuu yhteen salaisissa paikoissa. Tämä herättää levottomuuksia valtakunnan alueella ja erityisesti keisarissa. Puhe ehtoollisesta saa keisarin epäilemään kristittyjen aikeita, Jumalan valtakunnasta puhuminen sekä Kristuksen ruumin ja veren nauttiminen vaikuttavat kannibalismilta tai vähintäänkin joltain mysteeriseltä kulttitoiminnalta.

## Pelin kulku

Pelaajat kokoontuvat aloituspaikalle. Keisari pitää puheen koko kansalle ja esittelee armeijansa päällikön, sotilaansa ja eliittisotilaansa koko ryhmälle. Myös palvelijat, neuvonantaja ja suojatit kulkevat keisarin kanssa. Keisari kertoo, että valtakunnassa tapahtuu jotain outoa, mutta, että kaikki voivat olla huoletta, sillä asia on hoidossa. Näin keisarin, sotilaiden ja muun hoviväen roolit paljastuvat muille pelaajille.

Kaikki saavat touhuta omien askariensa parissa ja tehdä tuttavuutta toinen toistensa kanssa, kunnes keisari kutsuu koko valtakunnan koolle ja ilmoittaa, että joukko nimeltä "kristityt" ovat nyt rikollisia ja käynnistää kristittyjen vainot valtakunnassa. Aina, kun keisari kutsuu väen koolle, on kokoonnuttava keisarin osoittamaan paikkaan, sillä hän huolehtii vainojen lisäksi muustakin tarpeelliseksi katsomastaan viestinnästä ja siitä, milloin vangit vapautetaan.

Vainojen aikana sotilaat eivät tiedä, ketkä ovat kristittyjä ja ketkä eivät, joten he etsivät epäilyttäviä henkilöitä' keisarin ja armeijan komentajan vetämiin kuulusteluihin. Tämän takia myös tavallisten roomalaisten on oltava varuillaan.

Jossain vaiheessa kiertävä saarnaaja astuu kuvioihin mukaan (pelinjohtajan päätös). Saarnaajan tehtävänä on koota kaikki kristityt salaiseen kokoontumispaikkaan. Kun kristityt ovat päässeet salaiseen kokoontumispaikkaan, on pelinjohtajan tehtävänä huolehtia, että kaikki muutkin hahmot päätyvät sinne jollakin verukkeella. Kohtaamispaikalla puhutaan alkuseurakunnan ajoista ja siitä missä kristityt niihin aikoihin kokoontuivat ja viettivät ehtoollista, puretaan työskentelyä ja vietetään mahdollisuuksien mukaan koko ryhmän kesken ehtoollista.

## 7.2 Äänimaisema (kirjasta Pruuki ym. 2009 Usko, toivo & lempi)

Äänimaiseman luominen tapahtuu 3-5 nuoren ryhmässä. Äänimaisemassa nuoret saavat tehtäväkseen tehdä "kuunnelma" aiheesta "pyhä" 20 minuutin aikana. "Kuunnelman" luominen voi tapahtua esimerkiksi laulamalla, erilaisia ääniä tuottamalla, tömistelemällä, kuiskaamalla tai vaikka nauhoittamalla ääntä. On myös mahdollista käyttää valmista musiikkia.

"Kuunnelmien" valmistuttua kaikki kerääntyvät yhteen rauhalliseen tilaan ja ottavat mukavan asennon, rauhoittuen ja sulkien silmänsä. Ohjaajan tehtävänä on antaa merkki jokaiselle ryhmälle erikseen, kun heidän vuoronsa tulee esittää oma "äänimaisemansa". Kuuntelun jälkeen odotetaan hetken hiljaisuudessa, ennen kuin siirrytään tehtävän purkuun.

Tehtävän purussa voidaan miettiä minkälaisia erilaisia ääniä "pyhä" tuo mieleen. Miksi ryhmät valitsivat erilaisia ääniä tai miksi jokin erityinen ääni saattoi tulla useampia kertoja. Tämä harjoite voidaan tehdä myös muiden aistien kautta, kuten esimerkiksi tuntoaistia tai hajuaistia käyttäen.

## 7.3 Alkukristittyjen escape room

Pakuhuone vaatii valmistelua, ja esimateriaalia, mutta voi olla erittäin mielenkiintoinen kokemus sitä suorittavalle. Teemana tässä kyseisessä pakohuoneessa on pelaajien rooli kuolemaantuomittuina alkukristittyinä. Tässä pakohuoneessa kuitenkin käydään läpi myös mm. uskonelämän peruspilareita. Pakohuonetta ja sen tarvikkeita voi itse aina muokata omien tarpeiden mukaiseksi, ja sen kestoa voi pidentää tai lyhentää lisäämällä tai vähentämällä askeleita. Tämä on siis vain meidän esimerkkimme pakohuoneeksi.

Osallistujat 3-6, riippuen toki aina huoneen koosta

Peliin käytettävä aika 20-30 min

Tarvikkeet:

- Tietokone, johon luotu uusi profiili nimellä ”Kolmesta suurin”. Työpöydän taustakuvana (Tai ainoassa työpöydällä olevassa tiedostossa) numerokoodi
- Kolme lukittavaa rasiaa
- 3 numerolukkoa rasioihin
- Raamattu, johon merkitty kohta 1. Kor. 13
- Virsikirja
- Lukittava päiväkirja (ja siihen lukko)
- Kolme lappua, joissa yhdessä lukee ”Usko”, toisessa ”Toivo” ja kolmannessa ”Rakkaus” (Näistä lapuista ”Rakkaus” isommalla paperilla/tekstillä)
- Jokaisen pelaajan selässä lappu teipillä kiinni ja jokaisessa lapussa eri opetuslapsen nimi (”Pietari”-lapun takana numerokoodi)
- Paperilapuilla 5 symbolia (kyyhky, laiva, kala, risti, ruusu) ja toisilla paperilapuilla niille parina symbolin merkitykset (Pyhä Henki, seurakunta, Jeesus, Usko, Neitsyt Maria)
- Rukousnauha/rukouskirja, Ehtoollisastia/väline esim. pikari, Risti
- Teippiä ja teipattava pöytä

#### Pelin kulun askeleet:

- Pelaajat saapuvat huoneeseen, jossa heille kerrotaan, että he ovat vangittuja alkukristittyjä ja että heidän teloituksensa tapahtuu X ajan kuluttua (X riippuu siitä, kuinka paljon pelin vetäjä luulee huoneen kestävän).
- Pelaajat etsivät huoneesta vihjeitä ensimmäiseen arvoitukseen, joka on piilotettu tietokoneen profiiliin
  - Huoneessa on vihjeeksi piilotettu 3 lappua, joissa lukee ”Usko”, ”Toivo” ja ”Rakkaus”
  - Tietokoneen profiilin nimenä on ”Kolmesta Suurin”, salasanaksi tietokoneeseen on sana ”Rakkaus”
  - Tietokoneessa on numerokoodi ensimmäiseen numerokoodilla lukittuun laatikkoon
- Avatussa numerokoodilla lukitussa laatikossa on sisällä laput, joissa lukee ”Pyhä Henki”, ”seurakunta”, ”Jeesus”, ”usko” ja ”Neitsyt Maria”. Jokaisessa lapussa lukee takana numero.
- Löydetyt sanat järjestetään samaan järjestykseen kuin niitä vastaavat symbolit ovat seinällä, ja tämä antaa uuden numerokoodin seuraavaan laatikkoon.



- Laatikossa lukee lapulla: ”Kuule Isä taivaan pyyntö tää; Auta ettei kukaan yksin jää”. Pelaajat selvittävät sanojen pohjalta virren numeron
- Viimeisen laatikon lukon koodi on 501, sama kuin virren numero
- Lukitussa laatikossa on avain päiväkirjaan, ja lause ”Onneksi Pietari tietää oikean sivunumeron”

- Päiväkirjassa on Pietari-lapussa lukevalla sivulla tämä pätkä tekstiä

*Jos kukaan koskaan näkee tätä viestiä, niin aika on totaalisesti loppumassa. Kuulen jo leijonien karjaisut areenalta. Eniten surettaa, etten saanut pelastettua kaikkia vankitovereitani.*

*Ajan juostessa kohti loppua, minä muistutan sinua kohtalotoverini, että muista, että Jumala yksin voi sinut pelastaa. Uskoni alkaa horjua, mutta onneksi voin pitää siitä huolta seuraavilla tavoilla*

*1. Muistan lukea Raamattua. Se antaa rohkeutta ja voimaa myös silloin, kun ahdistus on läsnä.*

*2. Muistan rukouksen ja rukoilun voiman. Jumala kuulee kyllä kaikki avunhuutoni. Hän antaa minulle rauhan ja pelastuksen. Onneksi apunani on tuttu ja turvallinen rukouskirjani/rukoushelmeni*

*3. Muistan Jeesusta ehtoollisella. Jeesus itse pyysi meitä muistamaan häntä ehtoollisella ja nostan pikarin hänen muistolleen niin usein kuin mahdollista.*

*4. Myös seurakuntayhteys auttaa minua ahdistuksessani. Voin aina turvautua ristiin, mutta onneksi en ole yksin uskossani, vaan minulla on samalla tavoin uskovia tovereita.*

*Nämä neljä asiaa vahvistavat uskoani. Ne ovat tukevia kuin pöydän jalat ja ne kannattelevat minua. Jumala on johtava minut vapauteen ja pois pinteestä, kunhan vain pysyn vahvana uskossani!”*

- Pelaajat ovat huoneesta löytäneet rukousnauhan/rukouskirjan, pikarin (ehtoollisastia), ristin ja Raamatun. Heidän tehtävänä on laittaa ne järjestyksessä teipillä merkityille pöydäkulmille.
- Kun esineet ovat oikeassa järjestyksessä pöydäkulmilla, pelin vetäjä avaa oven ja ilmoittaa että vankilan ovi avautuu mystisesti päästäten pelaajat pakoon uhkaavalta kohtaloltaan.
- HUONE ON SUORITETTU!

## Askeleiden valmistelu:

- Huoneen tulee olla tarpeeksi iso, että kaikki vihjeet mahtuvat jotenkin piiloihin.
- Huone kannattaa testata ensin ohjaajien kesken, sen kestoa mitaten.
- Mitään huonekaluja on turha siirtää, ja kaikki ylimääräiset pikkuesineet tulisi siirtää pois huoneesta, etteivät pelaajat hämäännä ja turhaannu.
- Huone alkaa aina vihjeiden etsinnällä, vihjeet on yleensä hyvä kerätä yhteen paikkaan.
- Tietokonearvoituksen laput on piilotettu huoneeseen, mutta tietokone on mahdollista saada vaihtoehtoisesti auki katsomalla raamatusta oikean merkityn kohdan (1. Kor. 13).
- Symbolit ovat esimerkiksi teipillä kiinnitetty selkeästi oikeaan järjestyksen seinälle tai vastaavalle tyhjälle pinnalle.
  - Jos 5-numeroista lukkoa ei löydy, symboleita on mahdollista aina ottaa pois.
- Jokaisen selässä on lapulla opetuslapsen nimi, mutta ainoastaan Pietarin nimen takana on oikea sivunumero.
  - Pelaajat voivat toki jo pelin alussa huomata, että nimilapuilla on merkitystä, mutta vihjeestä on hyötyä vasta myöhemmin.
- Muilla päiväkirjan sivuilla voi olla runoja, erilaisia tekstejä, piirroksia, kaikenlaista hämäystä. Oikea sivu tulee kuitenkin tunnistaa sivunumeron perusteella.
  - Päiväkirja voi olla vaikka tulostettu nippu papereita, mutta se vaatii myös lukon.
- Pöydän jokaiseen kulmaan on teipattu paikka esineelle ja jokaiseen kulmaan numero.
- Jos pelaajat ovat jumissa, voivat he pyytää vihjettä. Vihjeiden tulisi kuitenkin olla enemmän vain johdattelevia, kuin pelkkiä suoria vastauksia.

Peli-iloa!

## 8 Ystävyys ja ihmissuhteet, seksuaalisuus ja sukupuoliuus, seurustelu, avioliitto ja perhe

Olemme päässeet oppitunnin pariin, mikä monesti on rippikoululaisten mielenkiintolistan yläpäässä. Samalla on kyse vaikeista ja tärkeistä asioista, minkä takia ryhmäytyminen on oppimiskokonaisuuden toteutumisen a ja o.

### 8.1 Forumteatteri parisuhteesta/ystävyyssuhteesta

Forumteatterissa tarvitaan avuksi isosia ja apuohjaajaa ja tarpeen vaatiessa muita ohjaajia näytelmän toteuttamiseen. Forumteatterilla tarkoitetaan tässä tapauksessa interaktiivista ja ratkaisukeskeistä soveltavan teatterin muotoa, missä isokset esittävät aluksi lyhyen näytelmän, mikä loppuu päähenkilön näkökulmasta huonosti. Näytelmän jälkeen alkaa käsittelyvaihe, missä näytelmää työstetään ja yritetään muuttaa näytelmän loppuratkaisua ja puututaan niihin kohtauksiin, missä jokin hahmoista olisi voinut toimia toisella tavalla.

Timppa & Urpot

Henkilöhahmot

Timppa (kiusattu – suhteessa menee huonosti)

Aliisa (Timpan kumppani)

Justiina (Pääkiusaaja)

Sofia (urpo 1)

Oliver (urpo 2)

Sisko (Aliisan sisko)

## Kohtaus 1: Romanttinen Big Mac

Timppa ja Aliisa ovat treffeillä mäkkärissä. Aliisa tilaa pariskunnalle romanttisen Big Mac-aterian. Sisko on myyjänä. Treffit jatkuvat mukavasti, kunnes Justiina & urpot saapuvat sisään

Justiina ja urpot alkavat kiusata Timppaa ja Aliisaa --> Aliisa vaivaantuu. Justiina pyytää/käskee Aliisaa mukaan hengaamaan rantapuistoon (tms) --> Aliisa lähtee, koska pelkää kiusaamista. Timppa jää yksin mäkkäriin --> Sisko huomaa pöytiä pyyhkiessä Timpan --> juttelevat ja Timppa lähtee kotiin.

## Kohtaus 2: Koululla

Timppa ja Aliisa kulkevat yhtä matkaa koululle (söpösti käsi kädessä tms): törmäävät Justiinaan ja urpohin, jotka lähtevät haukkumaan pariskuntaa. Aliisa lähtee karkuun & Timppa sanoo kiusaajille vastaan & tappelu & Justiina (ja urpot) hakkaavat Timpan ja lähtevät karkuun, kun Sisko saapuu paikalle (Timppa saatetaan terveyskeskukseen)

## Kohtaus 3: ”Sä et sitten puhu tästä”

Timppa saapuu myöhemmin kouluun murtuneena (katsoo vaan eteensä) Justiina vannottaa Timppaa, että tämä ei saa puhua tapahtuneesta kenellekään, tai muuten hänet hakataan pahemmin. Justiina puhuu kamalia asioita (maailma olisi parempi ilman sua jne.) Timppalle, joka ottaa kaiken vastaan ja poistuu hiljaa lavalta

## Forumointi (näytelmän läpikäynti)

Kun näytelmä on nähty ohjaaja, eli tässä tapauksessa forumteatterin termistöä käyttäen jokeri, astuu esiin ja kysyy ryhmältä, voisiko näytelmän tavoin tapahtua tosielämässä ja onko se uskottava. Sen jälkeen hän kysyy olisiko joku henkilöistä voinut vaikuttaa tapahtumiin toimimalla toisin. Yleisön kanssa valitaan joku näytelmän henkilöistä, joka voisi toimia toisin, esimerkiksi edellisessä tapauksessa Justiinan ystävä Oliver. Sen jälkeen jokeri ohjeistaa, että siinä vaiheessa, kun yleisöstä tuntuu, että Oliver voisi toimia toisin, joku yleisöstä huutaa STOP!

Näytelmä aloitetaan uudestaan kohtauksesta 1 ja jäädään odottamaan yleisön reagoitua. Kun STOP – huuto tulee, tilanne pysähtyy ja jokeri kysyy miten yleisön valitsema henkilö voisi toimia toisella tavalla. Tilanteen pysäyttäjälle annetaan puheenvuoro ja hän saa kertoa ratkaisuehdotuksensa. Tämän jälkeen ratkaisuehdotuksen esittäjälle annetaan mahdollisuus tulla vaihtamaan paikkaa näyttelijän kanssa, minkä jälkeen tilanne näytellään uudelleen, niin, että yleisön jäsen pääsee näytelmän sisällä vaikuttamaan asioihin. Toinen mahdollisuus on, että ratkaisun ehdottaja saa antaa neuvoja näyttelijälle, miten hänen tulisi toimia. Sisältöpäin vaikuttaminen on suositeltavampaa ja tehokkaampaa.

Kun ratkaisuehdotus on nähty, voidaan kokeilla samalla henkilöllä jotain toista menettelytapaa samalla menetelmällä. Sen jälkeen siirrytään tarkastelemaan, mitä muut hahmot olisivat voineet samassa tilanteessa tehdä. Tätä jatketaan niin kauan, että kaikki yleisön ehdotukset on käyty läpi. Kun ensimmäinen kohta on pureskeltu läpi, siirrytään toiseen kohtaukseen, minkä kohdalla menetellään samalla tavoin kuin edellisen kohtauksen kanssa, eli etsitään ihminen, joka voisi toimia toisin, näytellään kohta uudestaan, yleisö pysäyttää kohtauksen ja pääsee kokeilemaan ratkaisun muuttamista joko sisältöpäin näyttelemällä tai ulkoapäin ohjeita antamalla.

Kun kaksi kohtausta on käyty läpi, jokeri tuo yleisön eteen tuolin. Hän kertoo, että tuolin nimi on kuuma tuoli, ja että hän pyytää kohta näyttelijät yksi kerrallaan istumaan kuumalle tuolille ja vastaamaan kaikkiin yleisön esittämiin kysymyksiin. Näin saadaan selville mitä motiiveja kullakin henkilöillä on heidän tekojensa takana ja selvennetään hahmojen välisiä suhteita, valtasuhteita, unelmia, pelkoja ja taustoja.

Loppuun voidaan ottaa terveisrivi, jossa yleisö saa sanoa jokaiselle hahmolle terveisensä. Terveiset voi sanoa yleisessä keskustelussa tai tulla kuiskaamaan

hahmolle. Terveisissä voi myös sanoa, jos toivoisi, että joku hahmoista esimerkiksi pahoittelisi toiselta hahmolta tai sanoisi esimerkiksi jotain hyvää toisesta hahmosta ääneen. Terveisrivin jälkeen hahmot voi hyvästellä ja isokset voivat astua ulos roolihahmoistaan esimerkiksi riisumalla roolihahmon hatun päästään.

## 8.2 Seksuaalisuuden kirjo draaman keinoin (kirjasta Oinonen & Susineva 2019, Seksuaalikasvattajan käsikirja)

Aluksi ryhmä jaetaan 3-5 henkilön ryhmiin ja jokainen ryhmä saa tarinan. Ryhmät lukevat tai esittävät aluksi tarinan, minkä jälkeen heidän tulisi miettiä miten kussakin tilanteessa tulisi toimia. Tämän jälkeen näytelmiin esitetään jatko-osia, missä näytetään, miten tilanteissa olisi hyvin toimia. Lopuksi voidaan keskustella yhteisesti siitä minkä takia ei ole helppo aina toimia oikein ja mitkä asiat vaikuttavat kuhunkin skenaarioon.

Moi! Olen 16 vuotias nuori ja mietityttää se, kuuluuko seksi aina seurusteluun? Se tuntuu olevan muille todella tärkeää. Mä en ole tällä hetkellä valmis seksiin. Kannattaako mun aloittaa seurustelua? Olen kyllä ihastunut yhteen tyyppiin ja kaipaan läheisyyttä. Pyysin mun ihastusta koulun ruokalassa kahville. Hän oli kiinnostunut musta ja ollaan nähty pari kertaa. En ole halunnut mennä kummankaan kotiin, ettei tarvi kieltäytyä, jos se ehdottaa seksiä. Lupasin kuitenkin mennä huomenna sen luokse. En kuitenkaan haluaisi, että tapahtuisi mitään sen enempää. Mua pelottaa jo valmiiksi, että se jättää mut, ku en halua harrastaa seksiä. Kannattaako mun ollenkaan jatkaa tätä juttua?

Skenaarion jälkeen voidaan pohtia yhdessä seuraavia kysymyksiä:

- Mitä yleisiä oletuksia ja ennakkoluuloja seksiin liittyy teidän mielestänne? Esimerkiksi mitä paineita sellainen oletus voi aiheuttaa, että miehet haluavat seksiä naisia enemmän?
- Kuuluuko seksi automaattisesti parisuhteeseen?
- Milloin on valmis seksiin?
- Voiko seksistä kieltäytyä? Milloin parisuhteessa seksistä ei voi kieltäytyä?
  
- Millaisia luonteenpiirteitä arvostat/arvostaisit kumppanissasi?
- Minkälainen on hyvä parisuhde/seurustelusuhde?

Kaveriporukka on kielikurssilla ulkomailla. Yksi porukasta lähti alkoholipitoisten juhlien jälkeen tapaamansa paikallisen luokse. Kaverukset keskusteleivat seuraavana päivänä edellisen illan tapahtumista ja käy ilmi, että ehkäisyä ei käytetty yön aikana tapahtuneessa yhdynnässä. Yksi nuorista aloittaa keskustelun: "Sä varmaan sait jonkun hivin"

Yhdessä pohdittavia asioita:

- Miten päihteet vaikuttavat seksuaalikäyttäytymiseen?
- Mistä voi tarvittaessa saada kondomeja matkalla?
- Miten hiv ja muut seksitaudit tarttuvat?
- Mikä on nuorten yleisin seksitauti?
- Missä voi mennä seksitautitesteihin? Maksavatko ne?

Helmi 17v ja hänen poikaystävänsä Emil 17v ovat seurustelleet muutaman kuukauden. He päätyivät seksitilanteeseen. Yhdynnässä ei ollut kondomia käytössä ja pari oli pitänyt siinä tilanteessa keskeytettyä yhdyntää hyvänä ratkaisuna. Nyt Emiliä stressaa se mahdollisuus, että Helmi on raskaana ja hän kertoo pelostaan Helmille.

Pohdittavaa

- Onko keskeytetty yhdyntä raskauden ehkäisykeino?
- Kenen vastuulla ehkäisy on?
- Miten kondomin käytön voi ottaa puheeksi?
- Miten kondomin käyttöä voi perustella?
- Mistä voi kysyä neuvoa, jos ehkäisy on pettänyt tai sitä ei ole ollut käytössä? Mitä kaikkea tulee ottaa huomioon suojaamattoman seksin jälkeen?
- Mitä ehkäisymenetelmiä tiedätte? Mikä ehkäisymenetelmä sopii parhaiten nuorille?



15-vuotias Tuisku on Instagramissa. Hänellä on tilillään selfiekuvia, ystävien kanssa otettuja kuvia ja kuvia paikoista, missä hän on käynyt. Tuisku saa jonkin verran viestejä, joissa häntä keuhataan kiinnostavaksi ja kivan näköiseksi. Hän on jutellut yhden tyypin kanssa, jolta on saanut mukavia kehuja. Tyyppi kertoo olevansa vähän vanhempi ja tiedustelee haittaako se Tuiskua. Erään kerran hän kehuu Tuiskua ihanaksi ja pyytää häntä lähettämään itsestään vähän paljastavampia kuvia. Tuisku hämmentyy, mutta ajattelee, että tuntuu kivalta, kun joku on kiinnostunut ja lähettää kuvan. Myöhemmin kuvan lähettäminen alkaa huolestuttaa häntä. Tuisku jakaa huolensa ystäväporukassaan.

Yhdessä mietittäväksi:

- Mitä tarkoittaa suojaikäraja?
- Mitä seurauksia intiimien kuvien lähettämisestä voi olla? Mitä hyviä ja mitä ikäviä tai ongelmallisia seurauksia?
- Mistä tietää voiko nettituttavuuteen luottaa?
- Onko sallittua pyytää somen kautta nuorelta paljastavia kuvia?

Benjamin ja Rasmus seurustelevat ja käyvät samaa koulua. Koulussa he ovat kiusaamisen ja pilkan kohteena etenkin muiden poikien toimesta. Heille esimerkiksi huudellaan hävyttömyyksiä ja heitä homotellaan koulussa. Kukaan ei tunnu puuttuvan huuteluun. Miten tilanteeseen tulisi puuttua?

Keskusteltavaa:

- Suhtaudutaanko koulussanne tasavertaisesti kaikkiin? Esiintyykö koulussanne homottelua? Puututaanko siihen?
- Miten voitte omalla toiminnallanne vaikuttaa siihen, että kaikkia kohdellaan yhdenvertaisina?
- Miten odotatte asian kehittyvän lähitulevaisuudessa Suomessa? Entä kirkossa? Onko ihmisten mahdollista olla yhdenvertaisia täällä vai tuleeko se menemään huonompaan/parempaan suuntaan? Ovatko jotkin asiat muuttuneet?

- Miten erilaisissa koulun oppimateriaaleissa näkyvät erilaiset seksuaaliset suuntautumiset? Ovatko ne esillä?
- Miten rippikoulussa ja seurakunnassa ylipäättään pitäisi puhua seksuaalisesta suuntautumisesta tai sukupuolten moninaisuudesta?

## 9 Diakonia, lähimmäisen rakkaus, kansainvälinen diakonia ja lähetystyö diakoniarasteilla

Diakoniarastit on rastirastatyöskentely, jossa rippileiriläiset kiertävät ryhminä läpi erilaisia rasteja. Jokaisella rastilla on henkilö/henkilöitä, jotka tarvitsevat apua. Rasteilla on aina isonen tai työntekijä näyttelemässä tilannetta, ja varmistamassa että rasti sujuu oikein. Tässä harjoitteessa leiriläiset saavat itse astua auttajan saappaisiin, ja käydä turvallisessa ympäristössä läpi tilanteita, joissa jollakulla muulla on hätä. Diakoniarastit vaativat myös ohjaajilta eläytymistä, sillä mitä vakuuttavammin rastit esitetään, on kokemus leiriläiselle sitä tärkeämpi.

Paikan valitseminen on tärkeää ja esimerkiksi rooliasulla on helpompi luoda todenmukaisempaa kuvaa tilanteesta.

### Case 1 Vanhustyö

Sirkka on dementoitunut vanhus, joka on jäänyt ulos nukkumaan. Sirkka tulee auttaa kotiinsa. Plussaa saa siitä, jos kysyy, onko Sirkka muistanut syödä ja juttelee sirkan kanssa

### Case 2 Mielenterveystyö

Masentunut ja syrjäytymisvaarassa oleva nuori. Nuorella ei ole kavereita. Voi olla turvapalloa tms. Nuorelta tulisi kysyä miten elämässä menee, ohjata häntä eteenpäin, pitää seuraa ym.

### Case 3 Päihdetyö

Jori on lähdössä kännissä uimaan. Jorilla on hallussaan huumausaineita ja hän yrittää tarjota porukalle huumeita, sillä ne ovat vaarattomampia, kuin alkoholi. Ryhmän tulee kieltäytyä huumeista ja valvoa, ettei Jorille käy mitään, kun hän toilailee kännissä

### Case 4 Lähetystyö

Habba-habba heimon jäsen tarvitsee apua veden kannossa. Hän kertoo, miten vaikeaa on hakea vettä monien kilometrien päästä päivittäin jne. Samalla Habbalainen kertoo

uskonnostaan ja siitä, miten heimossa pitää tietyin väliajoin uhrata esikoislapsia suurelle hengelle. Ryhmän tarkoitus on toimia Habbalaisen apuna, kertoa lähetystyöstä ja Jumalasta (Voidaan myös suorittaa vain ”käännetystrastina”)

#### Case 5 Velkaneuvonta

Matti-Päivikki on ottanut pikavippejä ja joutunut velkakierteeseen. Tarkoitus tarjota apua ja ohjata eteenpäin

#### Case 6 Kirkon monikulttuurillinen työ

Ulkomaalaisella on kova hätä (yrittää päästä poliisiasemalla tms.). Ei puhu suomea/englantia. Ryhmän pitää kyetä auttamaan häntä

#### Case 7 Parisuhdeneuvonta

Ryhmäläiset saavat neuvoa vaikeita aikoja elävää paria parhaan kykynsä mukaan

#### Case 8 Sydänsuruja

Nuori kertoo eronneensa juuri kumppanistaan. On itkuinen ja miettii, että elämässä ei ole enää mitään järkeä. Haluaa tietää miksi ei kelpaa kenellekään

#### Case 9 Festarikeikka

Tyttö itkee ja kertoo, että epäilee tulleensa raiskatuksi festareissa. Sanoo, että on epäselvät muistot illasta. Ryhmän tehtävää olla empaattisia ja kannustaa tutkimuksiin.

#### Case 10 Onnettomuus

Kaksi mopoa törmännyt toisiinsa. Toinen potilas tajuttomana, toinen huutaa ja valittaa kipuja. Tarkoitus auttaa onnettomuuteen joutuneita

10 Kristittyinä arjessa: kaste ja kummius, jumalanpalvelus ja ehtoollinen, konfirmaatio, kirkolliset toimitukset

10.1 Sanaselityspeli kirkollisista toimituksista (kirjasta Koivisto ym. 2010 Ihan sama)

Kirkollisiin toimituksiin liittyviä sanoja on kirjoitettu alaspäin oleville lapuille. Leiriläiset jakautuvat pareihin ja pareittain he ottavat vuorotellen yhden kortin kerrallaan. Tämän jälkeen pari yrittää mahdollisimman nopeasti selittää kortissa olevan sanan toverilleen, käyttämättä kuitenkaan itse lapussa mainittua sanaa. Peli toimii nopeuskisana, ja se pari, joka nopeimmin saa selitettyä kaikki sanat toisilleen, on voittaja.

Sanoja ovat esimerkiksi:

Kastekynttilä, kummi, ristinmerkki, Pyhä Henki, nimi, kastemekko, kastemalja, seurakunta, pappi, Raamattu, virsikirja, vesi

10.2 Ihannekummi (kirjasta Koivisto ym. 2010 Ihan sama)

Tarvikkeet: Muovailuvahaa, erilaisia askarteluvälineitä

Tehtävänä on käyttää muovailuvahaa tai mitä tahansa askarteluvälineitä oman ihannekummin tekemiseen. Rippikoululaisia voi käyttää erilaisia johdattelevia kysymyksiä, kuten: Millaisia ovat ihannekummin ominaisuudet? Olisitko itse samanlainen kuin ihannekummissi? Miten kristillisen kasvatuksen velvollisuus voisi näkyä sinun ihannekummissasi?

Valmiit tuotokset voidaan kerätä erilleen johonkin pöydälle näytille ja ne voi ottaa myös rippikoulun päätyttyä mukaan muistoksi, tai vaikka antaa omalle kummille lahjaksi.

## 11 Kärsimys ja kuolema, taivas ja helvetti musiikin keinoin

Käydään ryhmän kanssa läpi kuolemaan ja elämän kriiseihin liittyviä kappaleita. Olisi hyvä, jos kappaleisiin saisi lyriikat tulostettua tai heijastettua videotykin kautta näytölle tai jos kappaleet kuunnellaan YouTubesta, niin olisi tärkeää valita sanat sisältävä video ymmärtämisen parantamiseksi. Jokainen kappale kuunnellaan aluksi läpi ja ryhmältä kysellään kuuntelemisen jälkeen mitä mielikuvia kappale herätti ja mistä se mahtoi kertoa. Sen jälkeen avataan vähän jokaisen kappaleen taustaa ja tematiikkaa ja keskustellaan niistä vähän tarkemmin.

### Kappale 1 Apulanta – Ilona?

1. En aina voi sua ymmärtää  
Oisit ees voinut yrittää  
Vaikka joskus tuntuu  
Että kaikki on turhaa  
Sä koitit mulle selittää  
Ei oo järkee jatkaa elämää  
Mä tahdoin olla sulle  
Syy jatkaa huomiseen

Sä olit perhonen, jonka siivet  
Eivät kauas kantaneet  
Sä väsyit kylpyhuoneeseen  
Nyt kun öisin katson tähtiin  
Ja sun kasvot siellä nään  
Rakastun uudelleen

2 Et halunnut mua sun  
maailmaan  
Vaikka koitit sua niin  
rakastaa  
Sä sanoit et on parempi  
mulle  
Et halunnut satuttaa  
Kun eilen näin sun itkevän  
Mä aavistin sun lähtevän  
Sun silmät katsoi tyhjää  
Nuku rauhassa, pikkuinen

Sä olit perhonen, jonka siivet  
Eivät kauas kantaneet  
Sä väsyit kylpyhuoneeseen  
Nyt kun öisin katson tähtiin  
Ja sun kasvot siellä nään  
Rakastun uudelleen...

Tämän kappaleen kohdalla on todella tärkeää purkaa tunteita ja ajatuksia ja puhua siitä, että vaikeimpinakin aikoina on olemassa paljon tukiverkostoja, joihin ottaa yhteyttä ja, että itsemurha-ajatusten kanssa ei pidä jäädä yksin. Voi myös puhua siitä, miten Jumala ei hylkää meitä silloinkaan, kun menee huonosti.

## Kappale 2 Virsi 600 Hyvyyden voima

Hyvyyden voiman ihmeelliseen suojaan  
olemme kaikki hiljaa kätkeyt.  
Me saamme luottaa uskolliseen Luojaan,  
yhdessä käydä uuteen aikaan nyt.

Jos ahdistuksen tie on edessämme,  
myös silloin Kristus meitä kuljettaa.  
Annamme Isän käsiin elämämme.  
Hän itse meille rauhan valmistaa.

Suo, Herra, toivon kynttilöiden loistaa,  
tyyneksi, lämpimäksi liekki luo.  
Valaiset pimeään, voit pelot poistaa.  
Jää keskellemme, Kristus, rauha tuo!

Kun pahan valta kasvaa ympärillä,  
vahvista ääni toisen maailman,  
niin että uuden virren sävelillä  
kuulemme kansasi jo laulavan.

Hyvyyden voiman uskollinen suoja  
piirittää meitä, kuinka käyneekin.  
Illasta aamuun kanssamme on Luoja.  
Häneltä saamme huomispäivänkin.

Tekstin runon on kirjoittanut saksalainen teologian tohtori Dietrich Bonhoeffer , joka toimi tunnustuskirkon johtajana (vuodesta 1935). Hän joutui ristiriitaan kansallissosialistisen hallinnon kanssa. Vuonna 1940 häneltä kiellettiin lupa saarnata ja 1941 kirjoittaa. Bonhoeffer jatkoi kuitenkin työtään siihen saakka, kun hänet vangittiin vuonna 1943 ja lähetettiin keskitysleirille. Bonhoeffer jatkoi saarnaamista ja virsien käyttämistä myös vuosinaan keskitysleirissä. Hyvyyden voiman hän kirjoitti jouluna 1944 tervehdykseksi perheelleen. Hän kuoli maaliskuussa 1945 vankileirillä. Mitä pohdintoja tai ajatuksia virsi herättää nyt, kun tiedetään missä taustassa virsi on syntynyt? Miten virren sanoissa näkyy se, missä miljöössä se on kirjoitettu? Mikä tunnelma virressä on? Miten vankilassa voi syntyä runo hyvyydestä?

## Kappale 3 Eric Clapton – Tears in heaven

Would you know my  
name  
If I saw you in heaven?  
Would it be the same  
If I saw you in heaven?

I must be strong  
And carry on  
'Cause I know I don't  
belong  
Here in heaven

Would you hold my  
hand  
If I saw you in heaven?  
Would you help me  
stand  
If I saw you in heaven?

I'll find my way  
Through night and day  
'Cause I know I just  
can't stay  
Here in heaven

Time can bring you  
down  
Time can bend your  
knees  
Time can break your  
heart  
Have you begging  
please, begging please

Beyond the door  
There's peace I'm sure  
And I know there'll be  
no more  
Tears in heaven

Would you know my  
name  
If I saw you in  
heaven?  
Would you be the  
same  
If I saw you in  
heaven?

I must be strong  
And carry on  
'Cause I know I  
don't belong  
Here in heaven

'Cause I know I  
don't belong  
Here in heaven

Kappale on syntynyt sen jälkeen, kun Eric Claptonin pienelle pojalle kävi onnettomuus ja hän tippui parvekkeelta ja kuoli lastenhoitajan läsnäolosta huolimatta. Kappaleessa Clapton pohdiskelee tuntisiko hänen poikansa häntä enää, jos he tapaisivat taivaassa.

Esimerkkikysymyksiä rippikoululaisille:

Mitä tuntemuksia tämä kappale herättää sinussa?

Miltä kappaleen puhuja vaikuttaa? Mitä tunteita hän käy läpi?

Miten kappaleen taustatarinan kuuleminen vaikuttaa kappaleen tulkintaan?



## Kappale 4 Stam1na – Kannoin sinut läpi hiljaisen huoneen

Lauluton oli metsomaa kun pääsit  
kotiisi nukkumaan  
Männyt tuloasi kumarsi  
Kirjaillen epitafin ikkunaan  
Kirjaillen epitafin ikkunaan

Vain kahdet kengät ovelle jäi metsän  
henkien armoille  
Soi takka ilman valkeaa  
Läpi vetäen valkoista kohinaa  
Läpi vetäen valkoista kohinaa

Oli petisi jo pedattu pöydän alle  
Pöytä varattu vain yhdelle

Mutta sanonta kielsi lepäämästä  
Kotiin ei voi palata  
Pois täältä  
Pois täältä

Väki hiljainen  
Puku puiden  
Katseet maassa  
Katseet muiden  
Väki hiljainen  
Huone puinen  
Minä kannoin sinut pois

Kannoin sinut läpi hiljaisen huoneen  
Kannoin sinut läpi tämän hiljaisen  
huoneen  
Kannoin sinut kotiisi Tuoneen

Kannoin sinut läpi hiljaisen huoneen  
Kannoin sinut läpi tämän hiljaisen  
huoneen  
Kannoin sinut kotiisi Tuoneen

Kannoin  
Pois kannoin  
Annoin  
Annoin sinut pois

Kannoin sinut läpi hiljaisen huoneen  
Kannoin sinut läpi tämän hiljaisen  
huoneen  
Kannoin sinut kotiisi Tuoneen

Kannoin sinut läpi hiljaisen huoneen  
Kannoin sinut läpi tämän hiljaisen  
huoneen  
Kannoin sinut kotiisi Tuoneen

Ei ole enää pitkä matka  
Ei  
Ei ole enää pitkä matka  
Ei  
Ei ole enää pitkä matka  
Läpi lauluttoman metsomaan

Esimerkkikysymyksiä:

Mistä kappale sinun mielestäsi kertoo? Minkälainen sen tunnelma on? Kuka on kappaleen puhuja?

## Kappale 5 Linkin park – Leave out all the rest

I dreamed I was missing  
 You were so scared  
 But no one would listen  
 'Cause no one else cared

After my dreaming  
 I woke with this fear  
 What am I leaving  
 When I'm done here?

So if you're asking me  
 I want you to know

When my time comes  
 Forget the wrong that I've  
 done  
 Help me leave behind some  
 Reasons to be missed  
 And don't resent me  
 And when you're feeling  
 empty  
 Keep me in your memory  
 Leave out all the rest  
 Leave out all the rest

Don't be afraid  
 I've taken my beating  
 I've shared what I've made  
 I'm strong on the surface  
 Not all the way through  
 I've never been perfect  
 But neither have you

So if you're asking me  
 I want you to know

When my time comes  
 Forget the wrong that I've done  
 Help me leave behind some  
 Reasons to be missed  
 Don't resent me  
 And when you're feeling empty  
 Keep me in your memory  
 Leave out all the rest  
 Leave out all the rest

Forgetting all the hurt inside  
 You've learned to hide so well  
 Pretending someone else can come  
 And save me from myself  
 I can't be who you are

When my time comes  
 Forget the wrong that I've done  
 Help me leave behind some  
 Reasons to be missed  
 Don't resent me  
 And when you're feeling empty  
 Keep me in your memory  
 Leave out all the rest  
 Leave out all the rest

Forgetting all the hurt inside  
 You've learned to hide so well  
 Pretending someone else can come  
 And save me from myself

I can't be who you are  
 I can't be who you are

## 12 Vastuu luomakunnasta + tulevaisuus ja toivo

### 12.1 Puhtaan luonnon puolesta!

Rippikoululaiset jaetaan pareihin/ryhmiin ja he saavat ryhmissä tutustua johonkin ympäristönsuojeluteemaan (muun muassa meren muovivirokkaan, napajäätiköiden sulamiseen, sademetsien hakkuuseen, salametsästyksen, roskaamiseen, öljyvuotoihin, vesien rehevöitymiseen ynnä muihin) ja he saavat ryhmissä tehdä mainosvideot, jossa he ottavat kantaa valitsemaansa ympäristöongelmaan ja kampanjoivat puhtaan luonnon puolesta.

Tärkeää on, että toivon näkökulma tulee esille videoissa. Videoiden tekemiseen on hyvä antaa vähintään puoli tuntia. Kun aika on kulunut, videot katsotaan yhdessä. Vaihtoehtoinen tapa on tehdä posterit tai lehden kannet videon tilalla.

### 12.2 Elokuvan katselu

Katsotaan yhdessä koko porukan kanssa esimerkiksi joku seuraavista elokuvista: *Before the flood* (2016), *Tulevilla rannoilla* (2017) tai *How to let go of the world and love all the things climate can't change* (2016) ja vastataan seuraaviin kysymyksiin: Mitä elokuvassa tapahtui? Mikä elokuvassa jäi parhaiten mieleen? Mitä uutta informaatiosta sait tästä elokuvasta? Miten elokuvassa kuvattiin ympäristöä? Miten toivon näkökulma näkyi elokuvassa? Mitä me ihmiset voimme elokuvan mukaan tehdä? Miksi luonnonsuojelu liittyy kristinuskoon?

Edellä mainitut elokuvat ovat esimerkkejä ilmastonmuutosta ja ympäristökatastrofeja kuvaavista elokuvista. Tunnelmat vaihtelevat uhkakuvien, ahdistuksen ja surun kautta toivon etsintää ja siihen, että tulevaisuus ei ehkä olekaan syntynyt kuolleen. (kirjasta Pihkala 2017, 206 Päin helvettiä – ympäristöahdistus ja toivo).

Ympäristöä ja sen tuhoutumista käsittelevät elokuvat saattavat aiheuttaa suuria tunteenpurkauksia ja ahdistusta, joten elokuvan jälkeen tunnelmia on hyvä purkaa

yhdessä. On myös hyvä esimerkiksi ohjeistaa osallistujia katsomaan ulos ja todeta, että

luonto on yhä siellä. Maailma ei ole loppunut tai tuhoutunut ja on vielä paljon mitä me voimme tehdä varjellaksemme luontoa.

### 12.3 Kierrätystaitokilpailu (kirjasta Pruuki ym. 2009 Usko, toivo ja lempi)

Kierrätyskilpailussa jakaannutaan ensimmäiseksi pieniin 3-5 hengen ryhmiin. Kilpailussa testataan ryhmäläisten tietoja ja taitoja liittyen roskiin, ilmastoon ja kierrätykseen. Pisteet jaetaan ryhmille siten että paras ryhmä saa 5 pistettä vastauksestaan. Pelin johtaja laskee pisteet lopuksi, ja eniten pisteitä kerännyt ryhmä voittaa mahdollisesti palkinnon.

#### Tehtävät:

1. Ekoideariihi: Ryhmä kirjoittaa ideoita, joilla he itse voivat vaikuttaa ilmastonmuutoksen hillitsemiseen ja luonnonsuojeluun. Esimerkkejä on muun muassa: Sähkökulutuksen sääntely, kierrätys, lentämisen vähentäminen, lihan syömisen vähentäminen
2. Roskapussin penkominen: Pelin johtaja on ennen peliä kerännyt roskia pusseihin. Ryhmien tehtävänä on miettiä mihin astioihin roskat kuuluvat ja merkitä lapuilla roskat. Nopein ryhmä voittaa.
3. Maitotölkin taittelukisa: Ryhmät selvittävät kokeilemalla, kuinka monta maitotölkkiä saa mahtumaan yhden maitotölkin sisään.
4. Ryhmät suunnittelevat mahdollisimman hyvin kierrätysmateriaalista valmistetun vaatekappaleen. Pelin johtajan valitsema makutuomari päättää parhaan suunnitelman, painottaen ekologisuutta, mutta myös tyyliä.

## 13 Virret ja laulut

### 13.1 Suohonlaulanta (kirjasta Pruuki ym. 2018 IHME – rippikoulun ohjaajan kirja)

Nuoret jaetaan joko isosryhmiin tai 4-6 hengen joukkueisiin. Ohjaajan tehtävänä on sanoa joku sana esimerkiksi usko, rukous, Jeesus, Jumala, pyhä, kristus, rakkaus ja jokaisella ryhmällä on 5 minuuttia aikaa keksiä niin monta virttä tai laulua nuoren seurakunnan veisukirjasta, kun he ehtivät. Tässä voi käyttää apuna virsikirjoja tai nuoren seurakunnan veisukirjoja. Kun aika on kulunut joukkueet alkavat vuorotellen laulaa löytämiään kappaleita. Kun ohjaaja on hyväksynyt laulun, vuoro siirtyy seuraavalle. Voittajajoukkue on se, joka jää viimeisenä jäljelle.

### 13.2 Virsipantomiimi (Ohjaajan ripari)

Rippikoululaiset jaetaan joko isosryhmiin tai 2-5 hengen joukkueisiin. Ryhmille jaetaan virret, joista heidän tulee tehdä pantomiimiesitykset ja muiden on arvattava mistä virrestä on kysymys. Virsien on hyvä olla kaikille tuttuja. Esimerkkivirsiä: Jumalan kämmenellä (499), Maan korvessa (971), Tiellä ken vaeltaa (15), Vieraalla maalla kaukana (78), Rukous on silta (931), Jo joutui armas aika (571), Herra kädelläsi (517), Ystävä sä lapsien (492), Enkeli taivaan (21), Nyt sytytämme kynttilän (13), Maa on niin kaunis (30), Kun on turva Jumalassa (397), Kuule isä taivaan (501), Nyt silmäin alla Jeesuksen (472) ja Lensi maahan enkeli (88)

### 13.3 Psalmien dramatisointi

Rippikouluryhmä jaetaan kuuteen ryhmään. Jako kuuteen toimii hyvin, jos haluaa sekoittaa ryhmää. Ryhmästä riippuen rippikoululaisten voi antaa myös toimia ystäviensä kanssa, jos se antaa lisäarvoa työskentelylle ja jos asiat hoituvat kaverinkin kanssa työskennellessä.

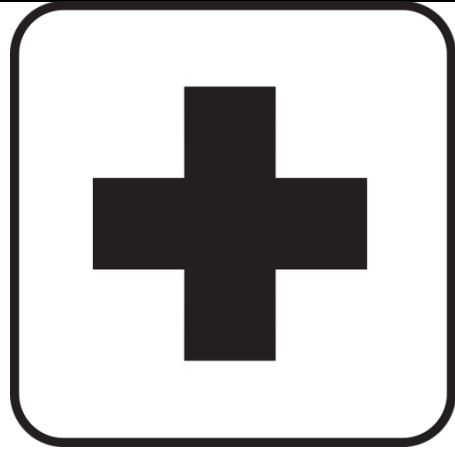
Jokaiselle ryhmälle annetaan yksi psalmi, joka heidän täytyy lukea ryhmässä läpi ja päättää sen jälkeen millä tavoin he esittävät psalmin muulle ryhmälle. Esityksen muoto on taas vapaa. Se voi olla esimerkiksi pantomiimia, tanssi elokuva, laulu tai näytelmä. Esityksen jälkeen psalmi luetaan yhdessä läpi ja keskustellaan mistä se

kertoi, mitä teemoja siinä oli ja mikä psalmissa kosketti tai jäi mieleen. Psalmeja voivat olla esimerkiksi seuraavat psalmit 8, 23, 100, 121, 139 ja 150.

## Liite 1 Evankeliumi kaikille – symbolikortit



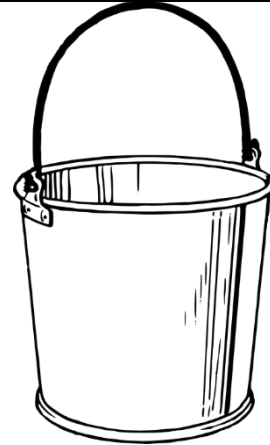
Kirkko/temppele



Sairaala



Koulu







Kaivo

## Liite 2 Evankeliumi kaikille – tehtäväkortit (kristityt)

<div data-bbox="379 300 536 427" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="408 465 512 499" data-label="Section-Header"> <h3>Kirkko</h3> </div> <div data-bbox="150 539 778 651" data-label="Text"> <p>Tarvikkeet: risti, kynttilä, Raamattu, alttari, virsikirja ja kiviä/puita, joilla rajata alue</p> </div> <div data-bbox="150 689 778 882" data-label="Text"> <p>Tarvitsette kolme (3) jäsentä joka kylästä. Ennen kirkon rakentamista vieraan uskonnon kylän asukkaiden tulee opetella seuraavat raamatunjakeet ulkoa: Joh. 3:16, Matt. 22:37-39 ja Matt. 7:12.</p> </div> <div data-bbox="150 920 778 1070" data-label="Text"> <p>Jakeet esitetään pelinjohtajalle. Kristityt hankkivat muille Raamatut ulkoa opettelua varten. Kun kirkko on valmis, pyytäkää pelinjohtajaa tarkastamaan se.</p> </div>	<div data-bbox="1027 300 1166 439" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1046 477 1174 510" data-label="Section-Header"> <h3>Sairaala</h3> </div> <div data-bbox="804 555 1433 622" data-label="Text"> <p>Rakentakaa sairaala luonnonmateriaaleista.</p> </div> <div data-bbox="804 667 1433 779" data-label="Text"> <p>Sairaalassa pitää olla: leikkaussali, vastaanottohuone, leikkausvälineitä ja toipumishuone, missä on sängyt</p> </div> <div data-bbox="804 817 1433 929" data-label="Text"> <p>Tarvitsette neljä (4) asukasta jokaisesta kylästä. Kolme henkilö toimii suunnittelijoina ja loput rakentajina</p> </div> <div data-bbox="804 967 1433 1034" data-label="Text"> <p>Kun sairaala on valmis, pelinjohtaja tarkistaa sen</p> </div>
<div data-bbox="379 1155 536 1290" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="416 1339 507 1373" data-label="Section-Header"> <h3>Koulu</h3> </div> <div data-bbox="150 1413 778 1525" data-label="Text"> <p>Tarvikkeet koulun rakentamiseen: yksi kynä, kumi ja kirja jokaiselta peliin osallistujalta.</p> </div> <div data-bbox="150 1563 778 1713" data-label="Text"> <p>Kynät, kumit ja kirjat toimitetaan pelinjohtajalle. Hyväksytyn tehtävän jälkeen jokainen pelaaja palauttaa tavarat ottamiinsa paikkoihin</p> </div>	<div data-bbox="1070 1144 1158 1290" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1070 1328 1161 1361" data-label="Section-Header"> <h3>Kaivo</h3> </div> <div data-bbox="804 1402 1433 1552" data-label="Text"> <p>Kaivon rakentamiseen tarvitsette 20 ämpärillistä vettä, joka haetaan järvestä tai ojasta. Saatte käyttää vain yhtä (1) ämpäriä.</p> </div> <div data-bbox="804 1590 1433 1783" data-label="Text"> <p>Rakentamiseen tarvitsette jokaisesta kylästä kolme (3) henkilöä. Yksi pelaaja laskee kannettujen ämpäreiden määrän ja ilmoittaa pelinjohtajalle, kun projekti on valmis.</p> </div> <div data-bbox="804 1821 1433 1888" data-label="Text"> <p>Vesi kaadetaan kylän keskellä olevalle kaivoalueelle</p> </div>



## Liite 3 Evankeliumi kaikille – tehtäväkortit (ei kristityt)

 <p>Temppeli</p> <p>Tarvikkeet: kynttilä, alttari, rahakori sekä kiviä/puita, joilla rajata alue</p> <p>Tarvitsette kolme (3) jäsentä joka kylästä. Kun temppeli on valmis, pyytäkää pelinjohtajaa tarkastamaan se.</p>	 <p>Sairaala</p> <p>Rakentakaa sairaala luonnonmateriaaleista.</p> <p>Sairaalassa pitää olla: leikkaussali, vastaanottohuone, leikkausvälineitä ja toipumishuone, missä on sängyt</p> <p>Tarvitsette neljä (4) asukasta jokaisesta kylästä. Kolme henkilö toimii suunnittelijoina ja loput rakentajina</p> <p>Kun sairaala on valmis, pelinjohtaja tarkistaa sen</p>
 <p>Koulu</p> <p>Tarvikkeet koulun rakentamiseen: yksi kynä, kumi ja kirja jokaiselta peliin osallistujalta.</p> <p>Kynät, kumit ja kirjat toimitetaan pelinjohtajalle. Hyväksytyt tehtävän jälkeen jokainen pelaaja palauttaa tavarat ottamiinsa paikkoihin</p>	 <p>Kaivo</p> <p>Kaivon rakentamiseen tarvitsette 20 ämpärillistä vettä, joka haetaan järvestä tai ojasta. Saatte käyttää vain yhtä (1) ämpäriä.</p> <p>Rakentamiseen tarvitsette jokaisesta kylästä kolme (3) henkilöä. Yksi pelaaja laskee kannettujen ämpäreiden määrän ja ilmoittaa pelinjohtajalle, kun projekti on valmis.</p> <p>Vesi kaadetaan kylän keskellä olevalle kaivoalueelle</p>

## Liite 4 Evankeliumi kaikille – elämä yllättää -kortit



## Käännätyksen aika

Olette kyllästyneet rauhanomaiseen yhteiseloön muiden uskontojen kanssa. Pelinjohtajan vihellyksestä alkaa vainot.

Ottakaa eri tavoin uskovia kiinni. Kun saatte jonkin kiinni, pelatkaa hänen kanssaan kivi-paperi-sakset turnaus (paras kolmesta).

Jos vainoaja voittaa, hän saa ottaa vainotun vangiksi ja pakkotyöhön. Jos vainottu voittaa, hän saa kymmenen (10) sekunnin etumatkan.

Pelinjohtaja lopettaa vainot



## Käännätyksen aika

Olette kyllästyneet rauhanomaiseen yhteiseloön muiden uskontojen kanssa. Pelinjohtajan vihellyksestä alkaa vainot.

Ottakaa eri tavoin uskovia kiinni. Kun saatte jonkin kiinni, pelatkaa hänen kanssaan kivi-paperi-sakset turnaus (paras kolmesta).

Jos vainoaja voittaa, hän saa ottaa vainotun vangiksi ja pakkotyöhön. Jos vainottu voittaa, hän saa kymmenen (10) sekunnin etumatkan.

Pelinjohtaja lopettaa vainot



## Käännätyksen aika

Olette kyllästyneet rauhanomaiseen yhteiseloön muiden uskontojen kanssa. Pelinjohtajan vihellyksestä alkaa vainot.

Ottakaa eri tavoin uskovia kiinni. Kun saatte jonkin kiinni, pelatkaa hänen kanssaan kivi-paperi-sakset turnaus (paras kolmesta).

Jos vainoaja voittaa, hän saa ottaa vainotun vangiksi ja pakkotyöhön. Jos vainottu voittaa, hän saa kymmenen (10) sekunnin etumatkan.

Pelinjohtaja lopettaa vainot



## Käännätyksen aika

Olette kyllästyneet rauhanomaiseen yhteiseloön muiden uskontojen kanssa. Pelinjohtajan vihellyksestä alkaa vainot.

Ottakaa eri tavoin uskovia kiinni. Kun saatte jonkin kiinni, pelatkaa hänen kanssaan kivi-paperi-sakset turnaus (paras kolmesta).

Jos vainoaja voittaa, hän saa ottaa vainotun vangiksi ja pakkotyöhön. Jos vainottu voittaa, hän saa kymmenen (10) sekunnin etumatkan.

Pelinjohtaja lopettaa vainot



Apua temppelin/kirkon rakentamiseen

Tällä kortilla voitte velvoittaa kaksi (2) toisen kylän asukasta rakentamaan kirkkoanne/temppeliänne.

Kortti on voimassa kymmenen (10) minuuttia sen saamisesta. Pelinjohtaja laittaa ajan käyntiin kortin saatuanne.



Apua temppelin/kirkon rakentamiseen

Tällä kortilla voitte velvoittaa kaksi (2) toisen kylän asukasta rakentamaan kirkkoanne/temppeliänne.

Kortti on voimassa kymmenen (10) minuuttia sen saamisesta. Pelinjohtaja laittaa ajan käyntiin kortin saatuanne.



Apua temppelin/kirkon rakentamiseen

Tällä kortilla voitte velvoittaa kaksi (2) toisen kylän asukasta rakentamaan kirkkoanne/temppeliänne.

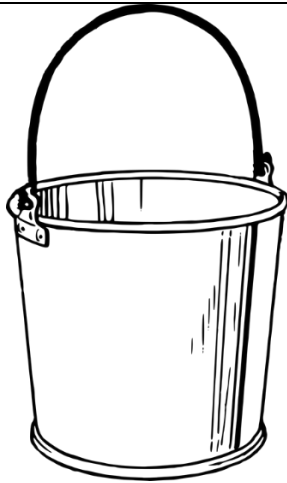
Kortti on voimassa kymmenen (10) minuuttia sen saamisesta. Pelinjohtaja laittaa ajan käyntiin kortin saatuanne.



Apua temppelin/kirkon rakentamiseen

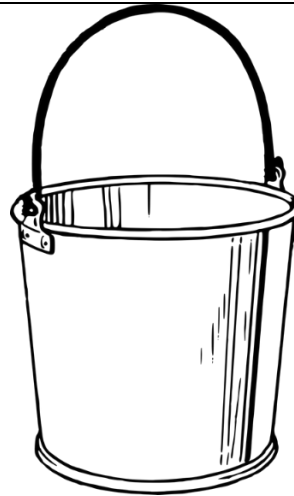
Tällä kortilla voitte velvoittaa kaksi (2) toisen kylän asukasta rakentamaan kirkkoanne/temppeliänne.

Kortti on voimassa kymmenen (10) minuuttia sen saamisesta. Pelinjohtaja laittaa ajan käyntiin kortin saatuanne.



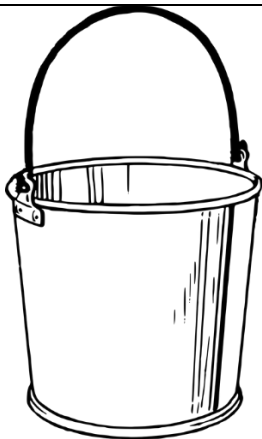
Saastunut Kaivo

Valitettavasti kaivonne on saastunut. Se ei ole enää käyttökelpoinen. Mikäli olitte jo rakentaneet kaivon, joudutte rakentamaan sen uudelleen



Saastunut Kaivo

Valitettavasti kaivonne on saastunut. Se ei ole enää käyttökelpoinen. Mikäli olitte jo rakentaneet kaivon, joudutte rakentamaan sen uudelleen



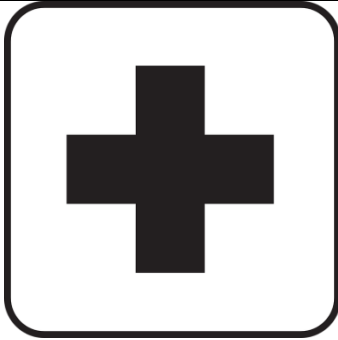
Saastunut Kaivo

Valitettavasti kaivonne on saastunut. Se ei ole enää käyttökelpoinen. Mikäli olitte jo rakentaneet kaivon, joudutte rakentamaan sen uudelleen



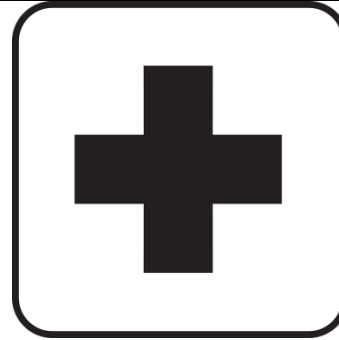
Saastunut Kaivo

Valitettavasti kaivonne on saastunut. Se ei ole enää käyttökelpoinen. Mikäli olitte jo rakentaneet kaivon, joudutte rakentamaan sen uudelleen



Lääkärin vierailu

Kylässäänne riehuu tautiepidemia. Tarvitsette kylän ulkopuolista lääkäriä apuun. Hakekaa toisesta kylästä lääkäri ja antakaa vastapalveluksena tarvittava määrä kirkon/temppelin rakentajia



Lääkärin vierailu

Kylässäänne riehuu tautiepidemia. Tarvitsette kylän ulkopuolista lääkäriä apuun. Hakekaa toisesta kylästä lääkäri ja antakaa vastapalveluksena tarvittava määrä kirkon/temppelin rakentajia



Lääkärin vierailu

Kylässäänne riehuu tautiepidemia. Tarvitsette kylän ulkopuolista lääkäriä apuun. Hakekaa toisesta kylästä lääkäri ja antakaa vastapalveluksena tarvittava määrä kirkon/temppelin rakentajia



Lääkärin vierailu

Kylässäänne riehuu tautiepidemia. Tarvitsette kylän ulkopuolista lääkäriä apuun. Hakekaa toisesta kylästä lääkäri ja antakaa vastapalveluksena tarvittava määrä kirkon/temppelin rakentajia

## Liite 5 Kristityt vs. roomalaiset roolipelin hahmot

### Keisari

Aloittaa ja päättää vainot, kutsuu kansan kokoon, päättää kuulusteluista. Koko valtakunnan ylintä valtaa käyttävä henkilö: käyttäytyminen sen mukaista. Sinulla on kaksi suojattia.

### Keisarin suojatti

Olet valta-asteikossa korkealla ja sinun on mahdollista käskyttää kaikkia muita paitsi keisaria

### Keisarin suojatti

Olet valta-asteikossa korkealla ja sinun on mahdollista käskyttää kaikkia muita paitsi keisaria

### Keisarin neuvonantaja

Saat antaa keisarille neuvoja, mitä hänen tulisi tehdä. Tehtävänäsi on myös olla kärryillä siitä, mitä valtakunnassa tapahtuu

### Keisarin palvelija

Tavoitteenasi on pitää keisari ja hänen suojattinsa mahdollisimman tyytyväisinä ja toteuttaa heidän toiveensa niin hyvin kuin mahdollista

### Keisarin henkivartija

Tehtäväsi on suojella keisaria ja hänen suojattejaan henkeen ja vereen. Olet korkearvoisempi kuin tavalliset sotilaat. Sisaruksesi on myös henkivartija samassa tehtävässä kuin sinä

### Keisarin palvelija

Olet menettänyt vanhempasi keisarin käskyn takia. Haudot kosta, mutta sinun on toimittava todella ovelasti, ettei kukaan epäile sinua. Pidät kulissia yllä toteuttamalla keisarin käskyjä.

### Keisarin henkivartija

Tehtäväsi on suojella keisaria ja hänen suojattejaan henkeen ja vereen. Olet korkearvoisempi kuin tavalliset sotilaat. Sisaruksesi on myös henkivartija samassa tehtävässä kuin sinä

### Armeijan ylin komentaja

Vastaa suoraan keisarille, kouluttaa uusia sotilaita ja organisoii kuulusteluja sekä joukkojen toimintaa. Saat päättää, mitä tehtäviä armeijaan värväytyvien tulee suorittaa ennen hyväksymistä sotilaiksi.

### Eliittisotilas/Miekkakoulun opettaja

Olet toinen valtakunnan eliittisotilaista. Olet taitava taistelija ja sinua arvostetaan. Kilpailet toisen eliittisotilaan kanssa maineesta ja kunniaa. Autat armeijan ylintä komentajaa kouluttamaan uusia sotureita keisarin palvelukseen.

### Eliittisotilas/Miekkakoulun opettaja

Olet toinen valtakunnan eliittisotilaista. Olet taitava taistelija ja sinua arvostetaan. Kilpailet toisen eliittisotilaan kanssa maineesta ja kunniaa. Autat armeijan ylintä komentajaa kouluttamaan uusia sotureita keisarin palvelukseen.

### Sotilas

Olet yksi valtakunnan sotilaista. Tavoitteesi on päästä eliittisotilaaksi

## Sotilas

Olet hurja taistelija ja olet sotilaana sen takia, että se on kivaa. Sinua ei kiinnosta nousta arvoasteikossa ylemmäs. Sinusta kristittyjen jahtaaminen tuo jännitystä elämään ja teet sitä erityisen mielelläsi

## Sotilas

Olet hurja taistelija ja olet sotilaana sen takia, että se on kivaa. Sinua ei kiinnosta nousta arvoasteikossa ylemmäs. Sinusta kristittyjen jahtaaminen tuo jännitystä elämään ja teet sitä erityisen mielelläsi

## Sotilas/rakastavainen

Työsi on olla valtakunnan sotilas, mutta eräs kristitty on vienyt sydämesi (hahmolomakkeessa lukee kristitty/rakastavainen) Pyrit tapaamaan rakastettuasi salaa ja suojelemaan kristittyjä kuitenkin niin, että sinun toimiasi ei huomata

## Kristitty/rakastavainen

Olet korviasi myöten rakastunut yhteen Rooman valtakunnan sotilaista (hahmolomakkeessa lukee sotilas/rakastavainen). Pyrit tapaamaan rakastettuasi salaa. Tehtävänäsi on opettaa muille kristityille kalasymboli salakieleksi.

## Kristitty

Olet kääntynyt kristityksi ja kristinusko on antanut paljon vastauksia kysymyksiisi. Pyrit säilymään vainojen ajan hengissä ja huomaamattomana roomalaisten sotilaiden silmissä. Sinun näkemyksesi mukaan uskon kieltäminen on ok, kunhan säilyt itse hengissä pidempään. Käytät varovaisesti kalasymbolia, joka on salainen merkinne

## Kiertävä saarnaaja

Tehtäväsi on kutsua kaikki kristityt kokoon ja kokoontua vähintään kolme kertaa pelin aikana salassa roomalaisilta sotilailta ja keisarilta. Kokoontuessa voitte puhua Jeesuksesta ja muistella hänen elämäänsä ym. Voitte myös kokouksissa tehdä suunnitelmia roomalaisten sotilaiden harhauttamiseksi. Voit koota joukot koolle mm kalan avulla.



### Kristittyjen johtaja

Olet kääntynyt kristityksi jo kauan aikaa sitten ja kristinusko on antanut paljon vastauksia kysymyksiisi. Tunnet Jeesuksen alkuperäisiä seuraajia. Pyrit säilymään vainojen ajan hengissä ja huomaamattomana roomalaisten sotilaiden silmissä. Olet erityisen vahva uskossasi. Tavoitteenasi on etsiä turvallinen kokoontumispaikka ja koota joukot sinne. Päätät myös ketkä voivat kääntyä kristityiksi ja mitä se vaatii. Tunnet kalasympölin

### Kristitty

Olet kääntynyt kristityksi ja kristinusko on antanut paljon vastauksia kysymyksiisi. Pyrit säilymään vainojen ajan hengissä ja huomaamattomana roomalaisten sotilaiden silmissä. Olet vahva uskossasi. Tiedät salaisen kalasympölin

### Kristitty

Olet kääntynyt kristityksi ja kristinusko on antanut paljon vastauksia kysymyksiisi. Pyrit säilymään vainojen ajan hengissä ja huomaamattomana roomalaisten sotilaiden silmissä. Veljesi on Rooman paras leipuri. Olet varma siitä, mihin uskot. Tunnet kalasympölin, joka toimii kristittyjen välisenä salamerkkinä

### Kristitty

Olet kääntynyt kristityksi ja kristinusko on antanut paljon vastauksia kysymyksiisi. Pyrit säilymään vainojen ajan hengissä ja huomaamattomana roomalaisten sotilaiden silmissä. Olet varma uskossasi, mutta roomalaiset sotilaat pelottavat sinua. Kommunikoit muiden kristittyjen kanssa kalasympölin kautta.

### Kristitty

Olet kääntynyt kristityksi ja kristinusko on antanut paljon vastauksia kysymyksiisi. Pyrit säilymään vainojen ajan hengissä ja huomaamattomana roomalaisten sotilaiden silmissä. Epäroit uskossasi. Tunnet kristittyjen salakielen ja kalasympölin

### Roomalainen

Olet tavallinen Rooman kansalainen. Ammatiltasi olet kalastaja. Olet ollut paljon tekemisissä kristityiksi itseään kutsuvien henkilöiden kanssa kalastusreissuillasi ja sinusta he vaikuttavat mukavilta, joskin hieman salaperäisiltä. Et aina ihan ymmärrä heidän puhettaan ja mieltymystään kaloihin.

### Roomalainen

Olet ammatiltasi teurastaja. Mielestäsi työsi ei ole kummoinen, mutta sillä elätät hyvin itsesi. Viihdyt aika paljon itsekseksi, sillä ammattiasi ei kovin paljon arvosteta. Kristityt vaikuttavat sinusta mielenkiintoiselta joukolta.

### Roomalainen

Olet ammatiltasi kankaiden värjäjä ja myyt itse tekemiäsi kankaita työksesi. Teet niin hyvää jälkeä, että keisarin palvelijat käyvät usein luonasi ostamassa sinulta kankaita ja sinulla on hyvät välit heidän kanssaan.

### Roomalainen

Olet ammatiltasi leipuri. Teet koko Rooman parhaita piiraita ja leipiä. Joskus jopa hovista tullaan ostamaan sinulta leivonnaisia. Haluat pitää hyvät välit Rooman keisariin ja hänen hoviinsa. Erityisesti pidät keisarin suojateista. Sinun veljesi harjoittaa kristinuskoa.

### Roomalainen

Olet ammatiltasi nahkuri. Olet melko tyytyväinen elämääsi, sillä sinulla on juuri nyt kaikki tarvittava. Saat tarpeeksi varoja elääksesi työstäsi. Sinua kuitenkin mietityttää onko nahkuri se, miksi sinut on tarkoitettu. Sukusi on pitkään ollut nahkureita.

### Roomalainen

Olet ammatiltasi kenkien valmistaja. Valmistat niin taitavasti erilaisia sandaaleja, että keisarin sotilaiden kengät tulevat sinun puodistasi. Olet hyvissä varoissa ja ylpeä kädentaidoistasi. Haluat pitää hyvät suhteet keisariin

### Roomalainen

Olet ammatiltasi seppä. Teet jatkuvasti uusia miekkoja, panssareita ja kypäriä armeijalle. Teet myös tavallisille kansalaisille erilaisia tilaustöitä ja olet suosittu kansan keskuudessa.

### Roomalainen

Olet sepän oppipoika. Sinun mielestäsi sepän ammatissa hienointa on aseiden ja panssareiden tekeminen. Olet todella innokas ja ihaillet suunnattomasti Rooman valtakunnan sotilaita.

### Roomalainen

Olet ammatiltasi lääkäri. Olet todella ihmisläheinen ja tulet hyvin toimeen ihmisten kanssa. Tunnet hyvin kyläläisiä ja sinua kiinnostaa paljon heidän vointinsa.

### Roomalainen

Opiskelet erilaisia kieliä yliopistossa. Vanhempasi ovat varakkaita ja sinulta odotetaan suuria koulutuksesi takia. Nautit kulttuurista ja käyt usein sirkuksissa ja teattereissa.