



**PELILLI-
SYYS JA
LEIKILLI-
SYYS**
AIKUISSOSIAALITYÖSSÄ

TYTTI HYTTI JA PEKKO KÄHKÖNEN



Socca – Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus, 2019

Copyright: Socca ja kirjoittajat

Ulkoasu: Lena Malm

Valokuvat: PRO SOS -hanke ja Pixabay

Paino: Niini

ISBN: 978-952-5616-84-2 (pdf) ja

978-952-5616-85-9 (nid.)

[Pdf-tiedosto www.socca.fi/julkaisut](http://www.socca.fi/julkaisut)

Sisällys

PELILLISYYS SOSIAALITYÖSSÄ AIKUISTEN KANSSA	2
MITEN PELILLISYYS EDISTÄÄ OSALLISUUTTA?	3
REUNAehto MITÄ PITÄÄ OTTAA HUOMIOON PELILLISYYDEN HYÖDYNTÄMISESSÄ?	5
PELILLISYYS NUORTEN AIKUISTEN KANSSA	6
1 Pelillisyyden kynnyksiä madaltavana ja sosiaalisesti vahvistavana ryhmätoimintana nuorille	7
Esimerkkinä Vantaan Stepin peliryhmä.....	9
Lautapelit sosiaalityössä	10
2 Pelitarina sosiaalityön välineenä	11
PELILLISYYS JA LEIKILLISYYS MONIKULTTUURISESSA TYÖSSÄ	13
3 Pelillisyyden ja leikillisyyden osallisuutta tukevassa ryhmämuotoisessa arvioinnissa	14
Esimerkkinä KieliStartti	15
Esimerkkinä maahanmuuttajamiesten sosiaalisen sirkuksen ryhmä	17
4 Pelillisyyden ja leikillisyyden yhteiskehittämisen apuna	19
Esimerkkinä maahanmuuttajanaisten pelinkehittämisryhmä	20
Esimerkkinä Random workshop	22
5 Pelit vuorovaikutuksen apuna	24
Esimerkkinä Elämän värit -peli	25
LISÄTIETOA PELILLISYYDESTÄ JA KIRJALLISUUSVINKKEJÄ	27

PELILLISYYS SOSIAALITYÖSSÄ AIKUISTEN KANSSA

Pelillisyyden maailma on laaja ja täynnä mahdollisuuksia. Pelejä ja pelillisyyttä on hyödynnetty viime vuosina monilla eri aloilla esimerkiksi oppimisessa ja terveydenhuollossa. Myös sosiaalialalla tehdään entistä enemmän pelillisyyteen liittyvää kehittämistä ja käytännön kokeiluja.

Pelillisuus tarkoittaa pelien tavoitteellista käyttämistä tilanteissa, joissa asioita halutaan käsitellä mielekkäällä ja konkreettisella tavalla. Pelit ovat vanhimpia sosiaalisen vuorovaikutuksen muotoja. Nykyään pelillisuus liitetään usein videopelien tai digitaalisiin peleihin, mutta myös perinteisemmät pelimuodot kuten kortti- ja lautapelit ovat hyödyllisiä. Pelaaminen ruokkii leikillistä asennoitumistapaa ja voimavarakeskeistä ajattelua. Leikillisuus liittyy leikkiin, luovuuteen sekä tietynlaiseen asennoitumiseen ja orientoitumiseen. Leikki on ihmisyyttä puhtaimmillaan!

Lähestymistavat ja menetelmät voivat vaihdella tilanteen sekä asiakkaan toiveiden ja tarpeiden mukaan. Niitä voi käyttää niin yksilö- kuin ryhmätyössä. Pelillisyyttä ja leikillisyyttä on perinteisesti käytetty lasten ja nuorten kanssa, mutta yhtä hyvin niitä voi hyödyntää aikuisille suunnatussa toiminnassa. Tampereen yliopistossa julkaistu Pelaajabarometri 2018 kertoo, että aktiivisten pelaajien keski-ikä on 42 ikävuoden tienoilla ja paljon pelaavien ihmisten joukossa on myös nuoria naisia.

Pääkaupunkiseudun PRO SOS -osahankkeessa yhteiskehitettiin vuosina 2017–2019 leikillisyyttä ja pelillisyyttä hyödyntäviä sosiaalisen kuntoutuksen toimintatapoja. Kehittämisen ytimessä olivat pienet systemaattiset kokeilut aikuissosiaalityön ja sosiaalisen kuntoutuksen tiimien kanssa. Kokeilut suunniteltiin asiakastyössä asiakkaiden, sosiaalialan ammattilaisten ja pelaamisen kokemusasiantuntijoiden yhteistyönä.

Kokeiluihin osallistui pääkaupunkiseudulla erityisesti nuoria aikuisia ja ulkomaalaista syntyperää olevia asiakkaita. Pelillisuus on hyödyllistä esimerkiksi silloin, kun työskennellään kotona paljon digipelejä pelaavien nuorten aikuisten kanssa. Pelilliset menetelmät auttavat myös nuoria aikuisia, joille sosiaaliset tilanteet ovat haasteellisia tai joiden on vaikea lähteä liikkeelle kotoa. Pelilliset ja leikilliset työmuodot sopivat erityisen hyvin myös pitkään kotona työttöminä olleiden maahanmuuttajien toimijuuden vahvistamiseen.

Hankkeessa kehitetyissä toimintatavoissa pelillisyyttä hyödynnetään kynnystä maldtavassa ja sosiaalisesti vahvistavassa ryhmätoiminnassa, elämäntarinallisessa työssä, asiakkaiden osallisuutta tukevassa ryhmämuotoisessa arvioinnissa, vuorovaikutuksen apuvälineinä sekä yhteiskehittämisen tukena. Hankkeessa hyödynnettiin sekä digitaalisia että ei-digitaalisia pelillisyyden muotoja, viihde- ja hyötypelejä, pelin kehittämistä sekä oman pelitarinan kertomista.

PRO SOS -hanke rakensi myös yhteistyössä THL:n Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke Sokran kanssa Osallisuuden edistämisen mallin Pelillisyyden hyödyntämisestä sosiaalityössä. Malli tarjoaa toimintamalleja, tietoa ja käytännön oppaita ammattilaisille.

Tässä julkaisussa kuvataan, kuinka pelillisyyden ja leikillisyyden hyödyntäminen lisäävät osallisuutta sosiaalityössä sekä millaisia reunaehdot on syytä huomioida. Lisäksi kerrotaan esimerkkejä nuorten aikuisten parissa ja monikulttuurisessa työssä hyödynnettävistä leikillisistä ja pelillisistä toimintatavoista. Julkaisun lopusta löytyy linkkejä pelillisyydestä kertoville verkkosivuille ja kirjallisuutta.

Julkaisun sisältö perustuu PRO SOS -hankkeen kokeilujen asiakkailta ja työntekijöiltä saatuihin arviointeihin, Sosiaalisen osallisuuden edistämisen koordinaatiohanke Sokran Osallisuuden palaset -kehittämistyöhön sekä tutkimuskirjallisuuteen.

Pääkaupunkiseudun PRO SOS -osahanke oli osa valtakunnallista PRO SOS – Uudenlaista sosiaalityötä yhdessä rakentamassa -hanketta. Valtakunnallisen hankkeen tavoitteena oli varmistaa vahva asiakaslähtöinen ja vaikuttava sosiaalityö sosiaalihuoltolain hengen mukaisesti. ESR-rahoitteisen hankkeen kohderyhmänä olivat kaikkein heikoimmassa asemassa olevat ja erityistä tukea tarvitsevat aikuissosiaalityön asiakkaat. Lisätietoja valtakunnallisesta hankkeesta www.prosos.fi

Lisätietoja pelillisyydestä
www.socca.fi/pelillisuus

”

Tällä sosiaalialan hommalla mitä me täällä toimistolla tehdään me ei voida asiakkaita auttaa. Meidän täytyisi tuntea asiakkaat tosi hyvin ja se ei onnistu, jos me ei anneta itsestämme mitään. Toimistolla sä oot se kysellä ja asiakas on vastaaja.
–kyselijä

”

Parempaa vuorovaikutusta

Pelillisuus ja leikillisuus antavat välineitä vuorovaikutukseen, vastavuoroiseen dialogiin ja asiakkaan äänen kuulemiseen: luottamuksellisessa ilmapiirissä itsestä ja omista vaikeistakin asioista kertominen helpottuvat. Asiakkaan oma tieto, kokemukset ja toiveet tulevat työskentelyn keskiöön. On mahdollista ilmaista itseään myös muilla keinoilla kuin puhumalla. Näin ammattilaiset tutustuvat paremmin asiakkaiden maailmaan.

Pelillisuus ja leikillisuus virittävät ja syventävät keskusteluja. Pelilliset työvälineet antavat keskustelulle turvallisen muodon ja tietyt sovitut rakenteet. Pelillisuus voi auttaa myös etäännyttämään asioita omasta itsestä ja auttaa tarkastelemaan omaa elämää ulkopuolisin silmin. Pelit tarjoavat tilaa ajatella eri tavoin ja toisenlaisia malleja jäsentää asioita.

Apua arviointiin

Pelillisuus ja leikillisuus auttavat muodostamaan yhteisen käsityksen asiakkaan elämäntilanteesta ja arvioimaan sitä yhdessä. Asiakkaiden todelliset tarpeet ja palveluiden tarve voivat selvitä kokonaisvaltaisemmin. Ammattilaisten ymmärrys asiakkaiden kokemuksista, tunteista, elämäntilanteesta, haaveista ja toimintakyvystä lisääntyy.

Lisää hyvinvointia

Pelillinen sosiaalinen kuntoutus lisää hyvinvointia, voimaannuttaa ja tukee aktiivista kansalaisuutta. Erityisesti pelillisyyttä ja leikillisyyttä hyödyntävän ryhmätoiminnan kautta elämään voi tulla uudenlaista positiivisuutta, aktiivisuutta, uusia ystäviä ja sisältöä arkeen. Oma elämä voi jäsentyä, voi löytyä unelmia sekä opinto- ja työelämäpolkuja ja uudenlaisia taitoja.

Mielekkyyttä myös työntekijöille

Leikillisuus ja pelillisuus tuovat uutta näkökulmaa ja mielekkyyttä paitsi palveluiden käyttäjille myös työntekijöille. Työhyvinvointi ja sitä kautta palvelujen laatu paranee.



**Alun epäusko on muuttunut koke-
mukseksi siitä, että
asiakkaan kanssa
päästiin paremmin
vuorovaikutukseen.**

**Pelillisuus ja leikillisuus
tuovat painavaa kepe-
yttä asiakastyöhön.
–työntekijä**

**Sain voimavaroja,
innostusta ja halua
innostaa, uskoa ihmisen
voimavaroihin ja uskoa
sosiaalityöhön.**



REUNAehtoJA PELILLISYYDEN HYÖDYNTÄMISEEN SOSIAALI- TYÖSSÄ

- Pelillisuus ei ole itsetarkoitus. Pohdi miten työskentely palvelee asiakasta. Työskentelyn pitää olla kunnioittavaa ja ihmisten on saatava itse päättää, mihin he osallistuvat.
- Ryhmissä on tärkeää huomioida kaikki osallistujat ja antaa jokaisen osallistua omalla tavallaan.
- Pelilliset menetelmät virittävät keskusteluja. Varaa aikaa asiakkaiden kokemuksien ja tarinoiden kuunteluun.
- Uudenlaisissa osallistavissa ja pelillisissä menetelmissä korostuu työntekijän rooli fasilitoijana, kanssaoppijana ja kumppanina. Tarvitaan avointa asennetta, ohjaustaitoja ja joskus mukavuusalueen ulkopuolelle siirtymistä. Heittäytyminen kannattaa!
- Työntekijän on hyvä tutustua menetelmiin etukäteen ja kokeilla niitä itse työkaverin kanssa.
- Keskeistä on asiakaslähtöisyys ja yhdessä suunnittelu. Asiakkaat, pelaamisen kokemusasiantuntijat ja vertaisohjaajat kannattaa ottaa mukaan suunnitteluun ja yhteiskehittämiseen.
- On tärkeää saada riittävät resurssit tehdä työtä uudella tavalla. Tarvitaan työaikaa, menetelmäkohtaisia välineitä ja mahdollisia lisenssejä sekä menetelmäkoulutuksia.
- Pelilliset ja leikilliset toimintatavat kannattaa suunnitella ja kehittää yhdessä asiakkaiden ja kokemusosaajien kanssa. Ryhmiin kannattaa ottaa mukaan vertaisohjaajia. Pelaamisen ympärille rakentunut kokemusasiantuntijuus on sosiaalityössä uusi asia. Kokemusosaajat voivat auttaa luomaan uusia toimintatapoja ja perehdyttää ammatillaisia pelaamiseen.

PELILLISYYS KYNNYSTÄ MADALTAVANA JA SOSIAALISESTI VAHVISTAVANA RYHMÄTOIMINTANA NUORILLE

1

PRO SOS -hankkeessa pilotoitiin leikillisyyttä ja pelillisyyttä hyödyntävää ryhmätoimintaa nuorten kanssa matalan kynnyksen sosiaalityön ryhmissä ja sosiaalisen kuntoutuksen ryhmissä. Ryhmiä oli Helsingissä, Espoossa ja Vantaalla yhteensä neljä. Tämänkaltaista toiminnallisuutta hyödyntävää, kynnystä madaltavaa ja jalkautuvaa työtettä tarvitaan nuorten kanssa tehtävässä aikuissosiaalityössä.

Kenelle sopii?

Pääosin kotona aikaansa viettäville nuorille, joilla saattaa olla sosiaalisten tilanteiden pelkoa tai mielenterveysongelmia kuten masennusta.

Mitä ryhmässä tehdään?

Ryhmissä voi käyttää digitaalisia ja analogisia hyöty- ja viihdepelejä sekä muuta pelillistä toimintaa kuten geokätköilyä tai pakohuoneita. Leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää nuorten kanssa ryhmätoiminnan sisältöinä ja pelillisyydellä voi houkutella nuoria osallistumaan ryhmään.

Erilaisia rooleja

Ryhmän sisältöjä ja ryhmätoimintaa kannattaa suunnitella yhdessä nuorten kanssa koko ryhmän toiminnan ajan, ei vain ensimmäisellä ryhmäkerralla. Jos mahdollista, ottakaa kokemusasiantuntijoita tai kehittäjäasiakkaita mukaan suunnitteluun ja itse ryhmään esimerkiksi vertaisohjaajiksi.

Vaikka nuoria pyritään osallistamaan ryhmän toteutukseen, täytyy jokaisella kuitenkin olla myös mahdollisuus tulla mukaan ryhmään ”pelkkänä” osallistujanakin. Ryhmätoiminnan sisällön on hyvä olla sellaista, missä kenellekään ei tule huonommuuden tunnetta ja jossa jokainen voi onnistua. Tämä on tärkeää huomioida pelien ja toiminnan valinnassa. Joka ryhmäkerran loppuun on aina hyvä varata aikaa tapaaamisen purkuun yhdessä nuorten kanssa.

”

Pelejä oli kiva pelata, kun tuli yhdessä juteltua ja mietittyä asioita.
–nuori

”



Ryhmä mahdollisti viranomaisleiman riisumisen ja näytti, että sossutkin voivat olla ihan tavallisia ja hauskoja tyyppejä. –työntekijä

Kovin montaa pelin kysymystä ei ehditty käydä läpi, sillä niistä heräsi erittäin tehokkaasti hyvää keskustelua. Nuoret tykkäsivät tästä kerrasta taas tosi paljon. –työntekijä



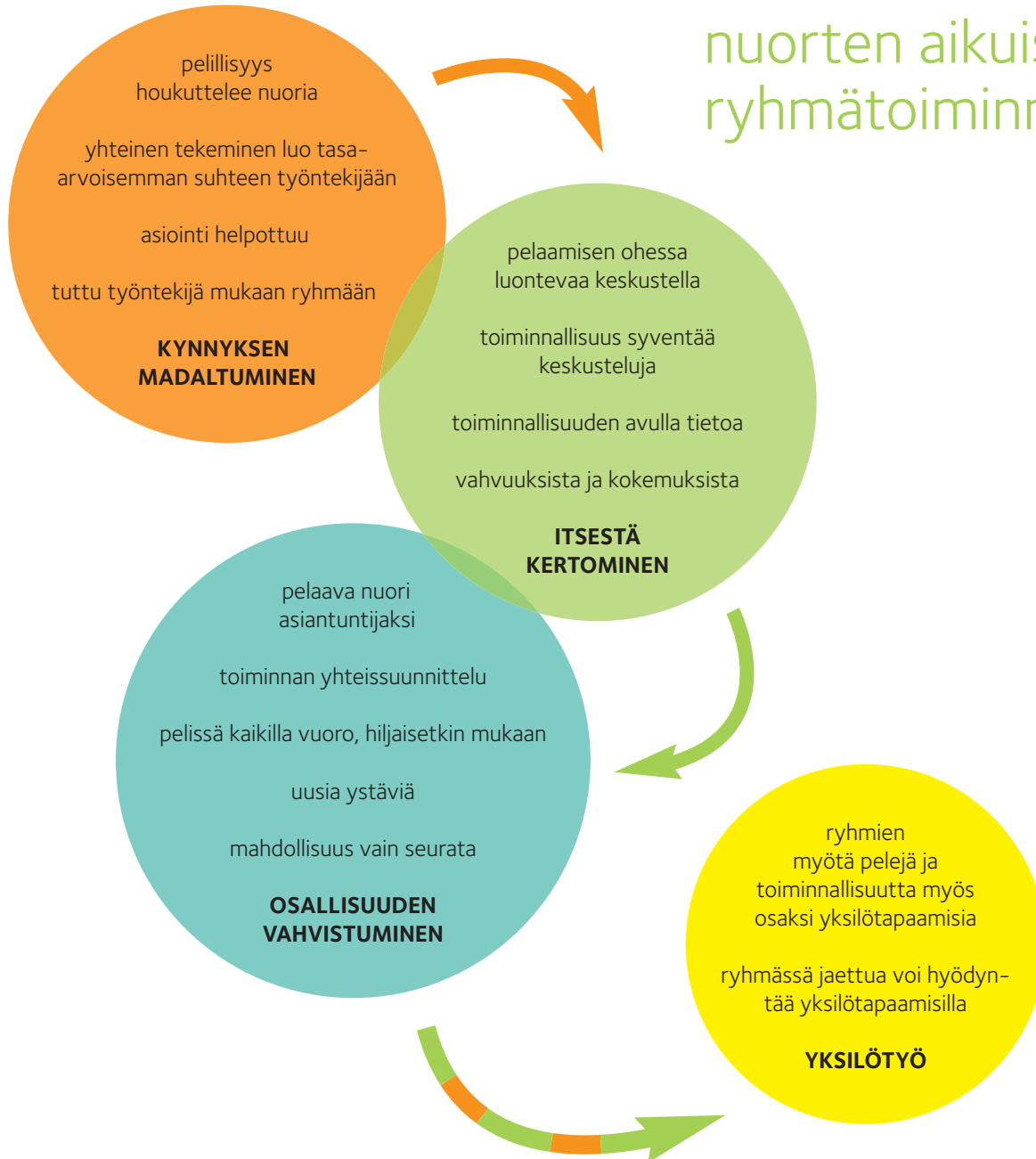
Hyötyjä

- Pelaaminen muuttaa työntekijän ja asiakkaan rooliasetelmaa ja voi madaltaa kynnystä ottaa yhteyttä ja asioida yhdessä – molemmin puolin.
- Yhteisöllisyys voi lisääntyä.
- Toiminta on hyvä tapa tutustua nuoreen. Hiljaisen nuoren kanssa on pelaamisen lomassa luontevampaa jutella. Pelit toimivat hyvinä keskustelun avaajina ja auttavat kaikkia osallistumaan.
- Pelillisen ryhmän kautta saadaan uutta tietoa nuorista, heidän elämän- ja kokemuspiiristään sekä vahvuuksista ja kiinnostuksenkohteista.
- Nuoret voivat päästä tekemään ja kokeilemaan asioita, joihin heillä ei pienituloisina ehkä olisi muuten mahdollisuutta.
- Pelejä ja pelaamista voi käyttää myös yksilötapaamisissa.

Huomioitavia käytännön asioita

- Ryhmien olisi hyvä kokoontua ”neutraalilla” maaperällä esimerkiksi jonkun järjestön tiloissa tai asukastalossa mieluummin kuin sosiaaliasemalla tai muussa virastossa.
- Tarjoilut ovat hyvä houkutin.
- Tuttu työntekijä usein helpottaa mukaan lähtemistä.
- Tittelien heivaaminen sivuun voi helpottaa luottamuksen rakentumista nuorten kanssa.
- Työntekijöiden on hyvä osallistua toimintaan tasavertaisina. He voivat tietoisesti hakea aiheisiin monipuolisempia näkökulmia ja ruokkia keskustelua lisäkysymyksillä.
- On tärkeää saada osallistujat tuntemaan itsensä tervetulleiksi ja antaa heille kokemus, että heidät nähdään tärkeinä ryhmän jäseninä.
- Osallistujia kannattaa myös muistuttaa ryhmätapaamisista.

Pelillisyyden mahdollisuuksia nuorten aikuisten ryhmätoiminnassa



Vantaan Stepin peliryhmä – hyötylelejä nuorten ryhmässä



Esimerkki ryhmätapaamisesta

1) Kahvia, tutustumista ja lämmittelyä

2) Pelaamisen ying & yang. Listattiin fläpille pelaamiseen liittyviä kokemuksia ja tuntemuksia. Nämä jaettiin positiivisiin ja negatiivisiin

3) Pelin valitseminen, päädyttiin pelaamaan Love Letter -korttipeliä

4) Loppupalaute kuvakorttien avulla, kartoitettiin osallistujien tuntemuksia ja ajatuksia ryhmästä

Peliryhmän tavoitteena on sosiaalisen toimintakyvyn ja vuorovaikutustaitojen tukeminen pelaamisen avulla. Toimintamallissa pelaaminen muodostaa sosiaalisen kuntoutuksen ryhmätoiminnan sisällön ja houkuttelee osallistumaan ryhmään. Toiminta on voimavarakeskeistä. Ryhmään osallistujilla voi olla haasteita sosiaalisiin tilanteisiin liittyen ja/tai vaikeuksia lähteä kotoa liikkeelle.

Osallistujat

- 4–6 pelaamisesta kiinnostunutta nuorta
- Ryhmän vetäjä: Sosiaalisen kuntoutuksen tiimin sosiaaliohjaaja ja kokemusosaaja
- Tapaamiset: 3 kk ajan 1 krt/vko

Hyödyt

- Pelit ja pelillisyyt helpottavat keskustelua. Myös hiljaisemmat saadaan mukaan.
- Ongelmista etäännyttäminen auttaa vaikeiden asioiden käsittelemisessä.
- Asiakassuhteiden ja yhteisöllisyyden vahvistuminen
- Peleihin perehtyminen yhdessä luo tasavertaisuutta ammattilaisten ja asiakkaiden välille.
- Ryhmään osallistujia saa olla toimija ja hänen asiantuntemuksensa otetaan huomioon.

Haasteet

- Asiakkaiden sitoutuminen ja heidän terveydentilansa
- Osallistujien erilaisten elämäntilanteiden huomioiminen: alkuun kannattaa valita pelejä ja harjoitteita, joissa ei ole pakko puhua. Tämä helpottaa paikalle tulemistä ja ryhmään osallistumista.

Onnistumisen edellytyksiä

- Omatyöntekijöillä on tärkeä rooli asiakkaiden motivoinnissa ja ohjaamisessa palveluun.
- Työntekijöillä tulee olla työaika ryhmän vetämiseen ja suunnitteluun.
- Tarvitaan riittävästi rahaa tilavuokriin, tarjoiluihin, peleihin ja muihin välineisiin. Pelejä voi käyttää ryhmätoiminnassa vuosia, sillä ne eivät juuri vanhene. Pelejä löytyy myös kirjastoista.

Lisätietoja

peliryhmästä ja pelaamisesta sosiaalisesti vahvistavana toimintana
www.socca.fi/pelaaminen/sosiaalisestivahvistavana



Ryhmä mahdollisti viranomaisleiman riisumisen ja näytti, että sossutkin voivat olla ihan tavallisia ja hauskoja tyyppejä.
 –työntekijä

Kovin montaa pelin kysymystä ei ehditty käydä läpi, sillä niistä heräsi erittäin tehokkaasti hyvää keskustelua. Nuoret tykkäsivät tästä kerrasta taas tosi paljon.
 –työntekijä

Pelien myötä heräsi paljon keskusteluja arvoista, perhe-suhteista, tunteista ja vuorovaikutus-tyyleistä. Mikä tahansa pelielementti helpotti keskustelemista.
 –työntekijä

Oli erittäin kiva pelailla kivojen ihmisten kanssa varsinkin, kun minulla ei ole paljon ystäviä.
 –asiakas



Lautapelit sosiaalityössä

Koonnut Mirka Oinonen

Vinkkejä pelien ohjaamiseen ja pelien valintaan

- Sääntöjen ymmärtäminen on oleellista peli-ilolle. Varmista, että kaikki ovat samalla viivalla silloinkin, jos peli on kaikille tuttu. Voi olla, että joku on pelannut peliä kotikutoisilla säännöillä.
- Pelien kesto vaihtelee paljon, eikä peliohjeiden arvio aina pidä paikkaansa. Yleensä pelit kestävät pidempään – varsinkin jos peli ei ole kaikille entuudestaan tuttu.
- Jotkut seura- ja tietovisapelit voivat käsitellä hyvinkin henkilökohtaisia ja arkoja aiheita, kuten seksuaalisuutta tai noloja muistoja. Tarkista aina etukäteen pelin sisältö

ja sen sopivuus kohderyhmälle.

- Erilaiset pelit vaativat osallistujiltaan erilaisia taitoja: päättelykykyä, strategista silmää, kykyä huijata tai kertoa tarinoita, nippletietoa . . . Valitse peli, jonka pelaaminen on mahdollista ja hauskaa kaikille pelaajille.



Esimerkkejä peleistä

Seuraavassa esitellään karkea jako erityyppisistä lautapeleistä, mutta pelejä löytyy myös tämän jaottelun ulkopuolelta. Kirjastoista voi lainata monenlaisia pelejä ja pelikaupat järjestävät avoimia lautapeli-iltoja ja mielellään suosittelevat eri tarkoituksiin sopivia pe-

lejä (esimerkiksi Poromagia, Fantasiapelit ja lautapelit.fi). Hyödynnä näitä, kun haluat tutustua uusiin peleihin! Lisää tietoa lautapeleistä löydät myös osoitteesta www.lautapeliopas.fi/

Pelityyppi	Huomioitavaa	Esimerkkipelejä
Strategiapelit	<p>Vaativat abstraktia ajattelua ja suunnitelmallisuutta</p> <p>Puhtaasti taitoon perustuvat pelit (esim. shakki) voivat olla stressaavampia ja vaativampia pelata kuin pelit, joissa onni tai noppatuuri vaikuttaa.</p>	<p>Carcassone</p> <p>Scrabble</p> <p>Yatzy</p> <p>Blokus</p> <p>Menolippu</p>
Nopeuspelit	<p>Vaativat nopeutta, hahmotuskykyä ja sorminäppäryyttä</p> <p>Yksi pelikerta kestää usein lyhyen ajan</p> <p>Aikapaine voi olla joillekin stressaavaa</p>	<p>Ubongo</p> <p>Sanasota</p>
Tietovisat	<p>Vaativat kielitaitoa ja tietoa visan aihealueesta</p> <p>Voidaan yleensä pelata sekä yksilöinä että joukkueissa</p> <p>Säännöt ovat usein yksinkertaiset oppia</p>	<p>Trivial Pursuit</p> <p>Arvuutin</p> <p>Fauna</p> <p>iKnow</p>
Seurapelit	<p>Vaativat sosiaalisia taitoja ja heittäytymistä</p> <p>Usein tunnelmaltaan humoristisia ja rentoja</p> <p>Sopivat yleensä isollekin porukalle</p>	<p>Dixit</p> <p>Huhupuheita</p> <p>Bang</p> <p>Werewolf</p>
Yhteistyöpelit	<p>Vaativat sosiaalisia taitoja ja kommunikaatiota pelaajien kesken</p> <p>Yleensä pelissä ei ole yhtä voittajaa, vaan pelaajat pelaavat yhdessä peliä vastaan</p>	<p>Salaisuuksien Saari</p> <p>Pandemia</p> <p>Hanabi</p> <p>Mysterium</p>
Heitä ja Liiku -pelit	<p>Perustuvat useimmiten lähinnä noppatuuriin, jolloin pelaajien erilaiset pelitaidot eivät aiheuta niin suuria ongelmia</p>	<p>Afrikan tähti</p> <p>Monopoly</p> <p>Kimble</p>
Hyötylautapelit	<p>Jotakin oikean elämän ongelmaa tai aihetta käsittelevä lautapeli</p>	<p>Onnellisten linnake</p> <p>Perusturva-agility</p>

2

PELITARINA SOSIAALITYÖN VÄLINEENÄ

”Kuka tahansa voi keskustella pelaamisesta ja ymmärtää sitä. Pelaaminen on kuin mikä tahansa inhimillisen elämän ilmiö, jota voi lähestyä kiinnostuneesti ja antaa pelaajan itsensä kertoa lisää.”
- Elina Hiltunen

Pelitarina sai vuoden 2019 Talentian Hyvä käytäntö -kunniakirjan

ELÄMÄNTARINA- JA IDENTITEETTITYÖ

- Pelaamisen aikajana
- Uusia näkökulmia osaamisesta, ihmissuhteista, tarpeista, huolista ja suhteesta pelaamiseen
 - Jäsentää elämää

VOIMAVARA-LÄHTÖISYYS

- Taitoja, vahvuuksia ja mahdollisuuksia
- Ammatillaisen avoin ja myönteinen suhtautuminen

YHTEISTOIMINTA

- Asiakas on asiantuntija
- Luottamussuhde



Itseensä käpertynyt mies muuttui kuin eri henkilöksi, kun sai puhua peleistä ja se kantoi myös muihin asioihin; hän pystyi puhumaan vapautuneemmin kaikesta. Saimme paljon aikaiseksi.



Mikä on Pelitarina?

Pelitarinamenetelmässä asiakas kertoo ammatilliselle elämäntarinansa pelaamisen ja pelimuistojen avulla. Käytännössä tämän voi tehdä esimerkiksi niin, että asiakas piirtää paperille elämänjanaan, lisää siihen eri elämänvaiheissa pelaamiaan pelejä ja näistä keskustellaan yhdessä. Lähestymällä pelaamista positiivisesti ja painottamalla voimavaroja autetaan asiakasta löytämään uusia puolia itsestään ja rakennetaan luottamusta. Pelitarinaa voi käyttää keskustelun tukena ammatillaisen ja asiakkaan välillä joko kevyessä tutustumiskeskustelussa tai syvemmälle menevässä työskentelyssä. Pelitarina sopii asiakkaiden palvelutarpeiden tunnistamiseen ja kuntouttavaan sosiaalityöhön. Yksilötyön lisäksi Pelitarinaa voi käyttää myös ryhmissä.

Kenelle sopii?

Pelitarina sopii erityisesti paljon tietokonepelejä pelaaville asiakkaille, joita on vaikea saada lähtemään kotoaan. Pelaaminen saattaa olla heille pakokeino todellisuudesta, johon kuuluu yksinäisyyttä ja kiusaamista. Pelitarinoita voi kuitenkin tehdä kaikkien asiakkaiden kanssa.



Hyödyt

- Pelitarina lisää osallisuutta, kun asiakas kertoo elämästään omin sanoin ja omassa rytmissään.
- Yksinkertainen ja helppo menetelmä, joka auttaa tutustumaan monipuolisesti asiakkaan elämään ja taustaan sekä tuomaan esiin tämän taitoja ja vahvuuksia. Vahvuuksien pohjalta voidaan asettaa tavoitteita.
- Pelaaminen on tulokulma, joka helpottaa muista asioista puhumista.
- Pelitarinoiden kautta löytyy muistoja tilanteista, joissa on saanut apua ja selviytynyt. Tarinoista löytyy myös verkostoja, joista voi löytää tukea tähänkin päivään.
- Peleistä puhuminen motivoi asiakkaita työskentelyyn ja tarjoaa mahdollisuuden heidän tavoittamiseensa.
- Ryhmässä saa vertaistukea.

Onnistumisen edellytksiä

- Tarvitaan vaan kynä, paperia ja avoin asenne – laaja kokemus ja ennakkotieto peleistä ei ole välttämätöntä.
- Aikaa pitää olla riittävästi ja kannattaa sopia seuraava tapaaminen, jos työskentely jää kesken.



Lisätietoja

Pelitarinan käyttöön on tehty opas, pelitarinakortit ja muuta tukimateriaalia. Nämä löytyvät osoitteesta www.socca.fi/pelitarina



Mahdollistaa asiakkaalle kokemuksen asiantuntijuudesta.

Asiakkaani olivat hirveän innostuneita, kun pääsivät osoittamaan pätevyyttä ja tietoutta minulle. Sosiaalityö menee usein ongelmakeskeiseksi, mutta Pelitarina laajensi asiakkaan persoonaa ja elämää ihan eri ulottuvuuksiin. Se toi taitoja esiin ja asiakkaalle luotiin vahvuuksien pohjalta koulutus suunnitelma.

Asiakas saapuu tapaamisiin ja tarttuu terveydellisiin ja päihteisiin liittyviin haasteisiin aiempaa tavoitteellisemmin.



3 PELILLISYYS JA LEIKILLISYYS OSALLISUUTTA TUKEVASSA RYHMÄMUOTOISESSA ARVIOINNISSA



PRO SOS -hankkeessa kehitettiin kaksi toimintatapaa maahan muuttaneiden asiakkaiden elämäntilanteen ja toimintakyvyn ryhmämuotoiseen arviointiin. Niissä yhdistettiin itsearviointimenetelmiä sekä pelillisiä ja leikillisiä menetelmiä. Helsingissä kehitettiin KieliStartti sosiaalisen kuntoutuksen toimintamalliksi heikosti suomea puhuville maahan muuttaneille naisille. Espoossa käytettiin sosiaalista sirkusta ja kokeiltiin Kykyviisari – työ- ja toimintakyvyn itsearviointimenetelmää puheeksi ottamisen välineenä yli 30-vuotiaiden maahanmuuttajamiesten kanssa.

Yksilökohtainen palvelutarpeen arviointi ei aina riitä luomaan kokonaiskuvaa asiakkaan tuen tarpeista ja vahvuuksista. Erityisesti maahan muuttaneet asiakkaat saattavat tarvita palveluissa tavanomaista kokonaisvaltaisempaa lähestymistapaa. Joskus ongelmista ei kerrota avoimesti, koska sosiaalityöntekijä koetaan ennen kaikkea viranomaiseksi. Etenkin monikulttuurisissa kohtaamisissa toiminnalliset työmenetelmät tarjoavat uudenlaisia vuorovaikutuksen ja yhteistoiminnan areenoita.

Ryhmämuotoisen arvioinnin hyötyjä

- Keskeistä on luottamussuhteen rakentuminen viranomaisiin ja valtasuhteiden purkaminen leikillisillä ja pelillisillä toimintatavoilla.
- Ryhmissä asiakas otetaan mukaan arviointiin. Leikillisuus ja pelillisuus auttavat osallistumaan ja kertomaan itsestään. Toiminnan konkreettisuus on tärkeää.
- Keskeistä on asiakkaan oma arvio omasta tilanteestaan. Ryhmäprosessin aikana on mahdollista saada asiakas arvioimaan ja pohtimaan omaa tilannettaan.
- Lähestymistavoilla voidaan päästä kohti asiakkaan ja sosiaalialan työntekijän yhdessä kokemaa ja arvioimaa elämäntilannetta ja palvelun tarpeita. Työntekijöiden kokemuksen mukaan ryhmän avulla saadaan parempi käsitys asiakkaan tilanteesta ja toimintakyvystä.
- Osallistujilla on paljon yllättäviäkin voimavaroja, jotka tulevat esille yhdessä toimimalla. Vahvuuksien pohjalta voidaan rakentaa asiakkaille jatkopolkuja.
- Ryhmässä tehtävä arviointi on itsessään voimaannuttavaa: se voi antaa osallistujille rohkeutta ja iloa elämään sekä positiivisia yhdessä olon kokemuksia. Leikillisuus ja pelillisuus tukevat myös vertaistuellista keskustelua.



KieliStartti – ryhmämuotoista sosiaalista kuntoutusta



Lisätietoja

KieliStartti ohjaajan opas, esittelyvideo, selkokielineen Elämän tilanteen selvittämisen ympyrä ja muuta materiaalia
www.socca.fi/kielistartti

Mikä on KieliStartti?

KieliStartti on ryhmämuotoista sosiaalista kuntoutusta ulkomaalaista syntyperää oleville henkilöille. KieliStartissa palvelutarpeen arviointi tehdään hyödyntäen pelillisiä ja toiminnallisia menetelmiä sekä selkokielistä Elämäntilanteen selvittämisen ympyrä-itsearviointimenetelmää (ESY). Tavoitteena on löytää asiakkaille ryhmän jälkeen jatkopolkuja yhteistyössä omatyöntekijän kanssa. KieliStarttia kehitettiin Helsingin aikuissosiaalityön ja kuntoutusohjauksen tiimien kanssa, ja se on juurtunut pysyväksi sosiaalisen kuntoutuksen ryhmätoiminnaksi Helsinkiin.

Osallistujat

9–12 asiakasta

Kohderyhmänä ovat 30–64-vuotiaat maahan muuttaneet asiakkaat, joiden suomen kielen taito on heikko. Palvelujärjestelmä voi olla asiakkaalle vieras ja tieto omista oikeuksista sekä osallisuus yhteiskunnassa vähäistä. Joidenkin osallistujien elämäntilanne

oli monella tavalla haasteellinen ja toimintakyky puutteellinen. Monien osallistujien kohdalla korostui luku- ja kirjoitustaidottomuus ja taustalla saattoi olla myös oppimisvaikeuksia tai terveysongelmia.

Ryhmän vetäjät: 4–5 sosiaalialan asiantuntijaa (kuntoutusohjaaja, sosiaaliohjaaja, sosiaalityöntekijää ja yhdyskuntatyöntekijä), koulutettu suomen kielen opettaja ja aikaisemmin ryhmään osallistuneita vertaisohjaajia. Työryhmässä on hyvä olla yksi koordinoija.

Tapaamiset: 3 kk, 2 krt/vko, 4 h/krt. Toinen viikkotapaaminen on toiminnallinen teemakerta ja toinen suomen kielen opiskelua.

Hyödyt

- Leikillisuus ja pelillisuus auttavat osallistumaan ryhmään ja kertomaan itsestä.
- Asiakkaan ja ammattilaisen roolit ovat ryhmässä tasavertaiset. Toiminnallisuus auttaa rakentamaan luottamusta viranomaisiin.
- Menetelmät herättävät asiakkaan omaa pohdintaa omasta elämäntilanteestaan.
- Kielenoppiminen aktivoituu.
- Ryhmäprosessi tuo esille asiakkaan vahvuuksia, osaamista ja tuen tarpeita.
- Osallistujat rohkaistuvat lähtemään kotoaan ja tutustumaan uusiin ihmisiin ja paikkoihin.
- Tieto suomalaisesta yhteiskunnasta lisääntyy: digiosaaminen, kirjastot, kielitaidon kehittyminen ja opiskelumahdollisuudet.

Onnistumisen edellytyksiä

- Leikillisyyttä ja pelillisyyttä on hyvä soveltaa ryhmän mukaan.
- Elämäntilanteen selvittämisen ympyrän (ESY) ymmärtäminen on haastavaa erityisesti luku- ja kirjoitustaidottomille.
- Tarvitaan koordinoija ja selkeä työnjako
- Tiimin ja esimiehen tuki on tärkeää
- Vertaisohjaaja tarvitsee tukea ohjaajilta
- Omatyöntekijän mukana oleminen jatkon suunnittelussa ja seurannassa
- Ohjaajien joustavuus, sitoutuminen ja heittäytymiskyky on tärkeää.

Käyttöönoton edellytyksiä

- Asiakkaan omatyöntekijä tekee asiakkaan kanssa alustavan palvelutarpeen arvion. Asiakkaalle tehdään sosiaalityön tai sosiaaliohjauksen päätös ja myönnetään matkalippu ehkäisevänä toimeentulotukena ryhmän ajalle.
- Rahaa tarvitaan tarjoiluihin, tarvikkeisiin ja tilavuokriin.
- Jokaiselle osallistujalle varataan tulkki kahdelle yksilötapaamiselle.



It was not only a KieliStartti but also a Lifestart.
–asiakas

Ryhmässä tuli esille asiakkaiden vahvuuksia ja yksilökeskusteluissa vaikeita asioita, joita ei olla aikaisemmin palveluissa huomattu. Luottamussuhde rakentui ryhmän aikana.
–työntekijä



Maahanmuuttajamiesten sosiaalisen sirkuksen ryhmä



Lisätietoa

sosiaalisesta sirkuksesta
www.socca.fi/sosiaalinen sirkus

Ryhmässä yhdistettiin sosiaalisen sirkuksen menetelmiä ja Työterveyslaitoksen kehittämän Kykyviisarin käyttöä. Kykyviisari on työ- ja toimintakyvyn itsearviointimenetelmä kaikille työikäisille ja sosiaalinen sirkus sirkustoimintaa, jossa sirkus toimii välineenä muiden taitojen tai tavoitteiden saavuttamiseen. Sosiaalisen sirkuksen harjoitteita voivat olla esimerkiksi jonglöörauksen opettelu.

Jokaiseen ryhmätapaamiseen valittiin Kykyviisarista teemoja, joita käsiteltiin ensin yhdessä sirkusharjoitteiden avulla. Tämän jälkeen osallistujat pohtivat samoja asioita itsenäisesti vastaamalla Kykyviisarin kysymyksiin ja lopuksi näistä keskusteltiin ryhmässä. Teemoina olivat hyvinvointi, osallisuus, mieli ja arki, taidot, keho sekä työ ja tulevaisuus. Tavoitteena oli sosiaalisen sirkuksen avulla lisätä osallistujien voimavaroja, tuoda onnistumisen kokemuksia ja iloa, kasvattaa itseluottamusta sekä auttaa ryhmäytymistä.

Osallistujat

- 6–8 erityisen tuen tarpeessa olevaa maahan muuttanutta asiakasta. Ryhmään osallistuvien kielitaidon täytyy olla riittävä keskusteluun
- Ryhmän vetäjät: sirkusohjaajia, sosiaaliohjaaja, sosiaalityöntekijä ja hanketyöntekijä sekä kokemusasaja.
- Tapaamiset: 8 krt, 1 krt/vko, 3 h/krt.

Hyödyt

- Sirkusharjoitukset helpottavat ryhmätoimintaa ja vuorovaikutusta
- Ryhmässä mahdollistuu keskinäisen kunnioituksen ja tasa-arvoisuuden ilmapiiri. Toiminnassa voi purkaa valta-asetelmia.
- Asiakkaiden mukaan ryhmässä on helpompi luottaa viranomaisiin sekä puhua omasta tilanteesta vapautuneesti ja rehellisesti.
- Ryhmässä saadaan parempi käsitys asiakkaan tilanteesta ja toimintakyvystä ja jatkotyöskentelyn tarve selkenee.
- Sirkustoiminta irrottaa osallistujat arjesta ja tarjoaa uusia elämyksiä.
- Sirkustoiminta vähentää stressiä ja harjoitukset lisäävät luottamusta sekä toisiin että itseensä.

Onnistumisen edellytyksiä

- Sirkustoiminnan ja keskusteluosioiden yhteensovittamiseen on hyvä varata riittävästi suunnittelu-aikaa.
- Sirkusohjaajien on hyvä olla mukana ryhmätapaamisten suunnittelussa, toteutuksessa ja purussa. Ammattitaitelijan mukaan saaminen helpottaa työntekijöiden osallistumista ja keskittymistä keskusteluihin.
- Ohjaajien roolien on hyvä olla selkeitä ryhmätapaamisissa.
- ”Pallo puhuu” tekniikka tasa-arvoisesti keskustelija: jonglöörauspallo heitettiin aina sille, jolla oli puheenvuoro ja muut kuuntelivat häntä.
- Sirkustoimintaan tarvitaan riittävän iso tila. Rahaa tarvitaan tarjoiluun, sirkustoimintaan ja tilavuoksiin.



Harjoitusten tekeminen vieraiden ihmisten kanssa auttoi tutustumaan -asiakas

Sirkuksessa on lupa mokata, mikä vähentää itsekriittisyyttä -työntekijä



4

PELILLISYYS JA LEIKILLISYYS
YHTEISKEHITTÄMISEN APUNA

Yhteiskehittäminen ja yhteistutkiminen ovat vaikuttavia työtapoja, koska niiden on todettu voimaannuttavan ja tuovan osallistujille onnistumisen kokemuksia. Yhteiskehittelyprosessi voi vahvistaa osallistujien hyvinvointia.

PRO SOS -hankkeessa yhteiskehittämisen toimintatapoihin yhdistettiin leikillisyyttä ja pelillisyyttä ja huomattiin, että lähestymistavat jakavat samoja toimintaperiaatteita ja tukevat menetelmällisesti toisiaan. Keskeisiä periaatteita molemmissa ovat dialoginen tasavertainen vuorovaikutussuhde, vapaaehtoisuus, tasavertainen asiantuntijuus, luottamus ja tunteminen sekä yhteissuunnittelu ja toiminta. Kyse on toimijoiden välisestä tasavertaisesta suhteesta, jossa ajatellaan ja toimitaan yhdessä. Keskeistä molemmissa lähestymistavoissa on ottaa asiakas kumppaniksi ja arvostaa hänen kokemustietoaan.

Palveluiden yhteiskehittämisen esimerkit tulevat Espoon aikuissosiaalityöstä ja sosiaalisesta kuntoutuksesta. Random Workshop oli sosiaalista kuntoutusta, jossa osallistujat saivat itse suunnitella toiminnan sisällön. Pelinkehittämissyhmässä maahan muuttaneet naiset kehittivät oman, Elämän värit -nimisen lautapelin.

Pelin kehittämissyhmässä huomattiin, että leikki on luovuuden ja innovaatioiden ytimessä. Yhteiskehittämisessä on hyötyä leikillisestä tilasta, joka luo perustan yhteiselle tekemiselle ja vuorovaikutukselle. Leikillinen tila tukee yhteiskehittelyn hyvää ilmapiiriä, jossa keskeistä on ilo, huumori, turvallisuus, into, yhteinen tahto ja usko kaikkien osaamiseen. Leikillisyyden eri muodot voivat tukea yhteiskehittämisen prosessia, johon kuuluu tutustuminen, ihmettely, luottamuksen rakentuminen, sanojen löytäminen, dialogi ja tulosten muotoileminen.

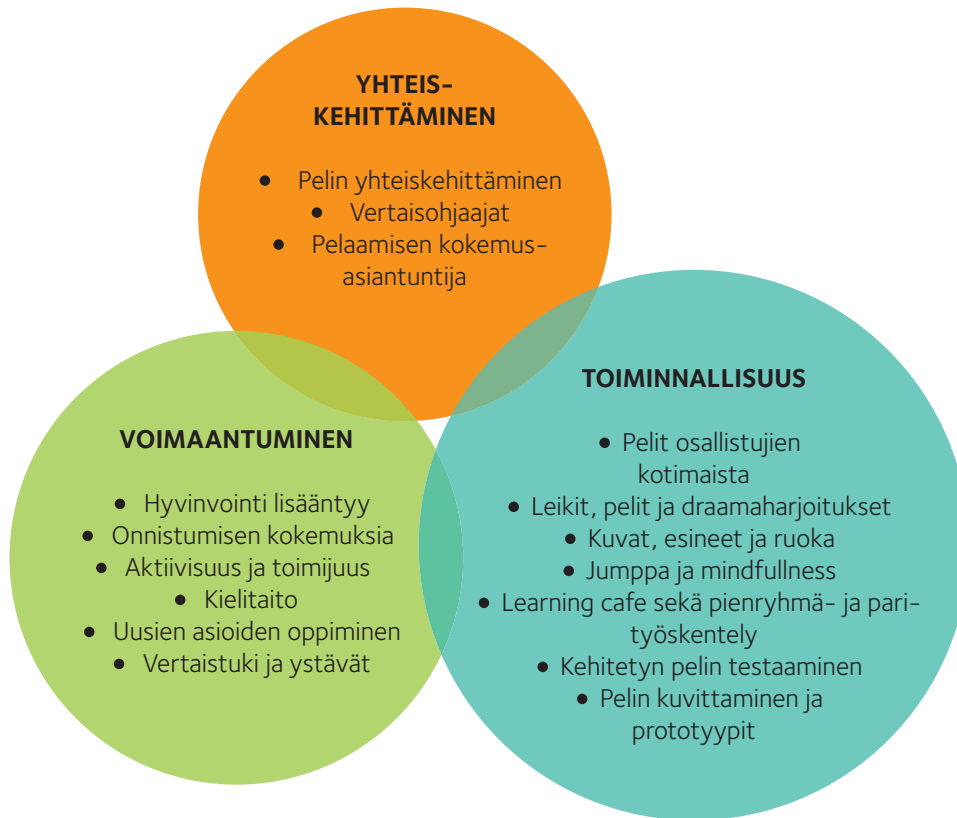
Yhteiskehittämisen periaatteet voivat kokeilujen kautta tulla niin asiakastyön kuin palveluiden kehittämisen tavoiksi.



Ryhmäläiset ovat kokeneet tämän kehittämistehtävän tosi tärkeäksi. Olisi hienoa, jos jokaisessa ryhmässä kehittäisi jotain.
-työntekijä



Maahanmuuttajanaisten pelinkehittämisryhmä



”

Ryhmällä on ollut niin suuri positiivinen vaikutus. Isoin muutos on heidän psyykkisessä hyvinvoinnissa. Jos se muuttuu ryhmässä noin positiiviseksi, niin pienempi menoreikä se on kuin että he masentuvat, ovat kotona ja käyvät lääkärissä.
–omaisten palaute

Tunnen, että tein jotakin hyödyllistä. Koen, että oli tärkeää sanoa omia mielipiteitä ja jakaa kokemuksia.
–asiakas

”

Maahanmuuttajanaistenille tarkoitettu ryhmä oli sosiaalista kuntoutusta, jonka tavoitteena oli kehittää peli yhteistyössä osallistujien kanssa. Espoossa kehitettiin uudenlaista tapaa aikuissosiaalityössä tutustua asiakkaisiin ja lisätä asiakkaiden osallisuutta. Toiminnassa sosiaalisen kuntoutuksen asiakkaat saivat uuden roolin kehittäjinä. Pelinkehittäjäryhmä on voimaannuttava ja toimijuutta vahvistava, asiakkaiden tarpeista lähtevä työväline sosiaalityöhön.



Kaikki on ollut hyvää, leikitään yhdessä, näytellään asioita, keskustelimme mielenkiintoista aiheista, tutustuimme eri kulttuureihin ja eri ruokaan.
–asiakas

Saimme purkaa iloa ja surua. Parasta oli juuri se, kun sai puhua rauhassa.
–asiakas

Lisää ymmärrystä ja uutta tietoa asiakkaiden elämäntilanteista.
–työntekijä



Osallistujat

- 10–15 maahanmuuttajanaista
- Kohderyhmä ovat maahanmuuttajanaiset, jotka ovat vaarassa jäädä suomalaisen yhteiskunnan ulkopuolelle. He käyttävät paljon palveluita tai ovat täysin palveluiden ulkopuolella. Ryhmäläisten ikähaarukka on 19–64 vuotta. Useimmat asuvat pitkään Suomessa ja ovat jääneet syystä tai toisesta kotiin. Monen suomenkielentaito on ruostunut ja moni on yksinäinen. Elämässä on paljon huolta ja stressiä.
- Ryhmän vetäjät: sosiaaliohjaajia, kehittämisestä vastaava työntekijä, vertaisohjaajia aikaisemmasta sosiaalisen sirkuksen ryhmästä ja pelaamisen kokemusosaaja.
- Tapaamiset 1 krt /vko 9 kuukauden ajan 3 h/krt

Hyödyt

- Osallistujien hyvinvointi parani ja omat vahvuudet löytyivät
- Pelinkehittäminen kannusti omien ajatusten esiin tuomiseen. Myös heikosti suomea osaavien osallistuminen on mahdollista ja voidaan käsitellä myös vaikeita asioita.
- Pelinkehittäjäryhmä oli kohtaamispaikka ja mahdollisuus vaihtaa ajatuksia itselleen tärkeistä aiheista muiden samassa tilanteessa olevien kanssa.
- Keino saada kotiin jääneitä mukaan. Suurin osa aikaisemmin kotiin jääneistä naisista aktivoitui ryhmän jälkeen
- Luottamusta ammattilaisiin ja palveluihin.
- Ammattilaisille uusia menetelmiä, joiden avulla asiakkaaseen voidaan tutustua paremmin.
- Ammattilaiset kokivat saaneensa iloa ja jaksamista työhönsä.

Onnistumisen edellytyksiä

- Kaikkien työntekijöiden kiinnostus, heittäytyminen, innostuneisuus sekä keskinäinen luottamus
- Luottamuksen saamiseen voi mennä aikaa ja tutustumiseen kannattaa varata aikaa
- Ryhmässä on tärkeää olla yhdessä tehdyt selkeät pelisäännöt



Käyttöönotto

Pelinkeskeistä työtä voi tehdä kaikkien asiakasryhmien kanssa. Oppaassa esitetyn mallin avulla prosessi voi olla nopeampi kuin kokeiluryhmässä. Maahanmuuttajien ryhmissä heikompi kielitaito ei ole este, mutta silloin ryhmässä on hyvä olla vertaistukkeja. Ryhmän alussa on tärkeää kertoa ryhmän ideasta niin, että kaikki ymmärtävät sen.

Ryhmätapaamisissa on hyvä olla kerrallaan ainakin kaksi ohjaajaa. Suunnitteluun ja materiaalien työstämiseen tulee myös varata aikaa. Ulkopuolista apua voi saada esimerkiksi opiskelijoilta sekä pelaamisesta kiinnostuneilta kokemusasiantuntijoilta. Valmiin pelin tekeminen vaatii myös resursseja ja osaamista.

Lisätietoa

Pelinkeskeisen ryhmän ohjaamiseen on tehty mm. opas pelin kehittämiseen www.socca.fi/pelinkeskeisyys



Random workshop – taitojen opettamista ja osallisuutta lisäävää sosiaalista kuntoutusta



Random Workshop on leikillisyyttä ja pelillisyyttä hyödyntävää ryhmämuotoista, osallisuutta lisäävää sosiaalista kuntoutusta maahanmuuttaja-asiakkaille. Toiminta suunnitellaan osallistujien kanssa niin, että jokainen osallistuja saa suunnitella yhdelle tapaamiskerralle oman sisällön, jonka opettaa muille. Espoon kokeilussa opetettuja asioita olivat muun muassa jooga, keilaus, musiikki, kokkaus, oman äidinkielen alkeet sekä oman lähtömaan kulttuuri. Random Workshopissa tavoitteena oli arvioida osallistujien sosiaalista toimintakykyä ja parantaa heidän elämänlaatuaan. Menetelmää voi hyödyntää sekä uusissa sosiaalisen kuntoutuksen ryhmissä että jatkoryhmissä.

Osallistujat

- 7–8 asiakasta
- Kohderyhmänä erityisen tuen tarpeessa olevat maahan muuttaneet miehet. Ryhmään osallistuvien kielitaidon täytyy olla riittävä keskusteluun. Espoon Random workshop oli maahanmuuttajamiesten sosiaalisen sirkuksen jatkoryhmä.
- Ryhmän vetäjät: sosiaalityöntekijä, sosiaaliohjaaja, asiakkaat, kokemusosaaja ja hanketyöntekijä
- Tapaamisten lukumäärä: 12 krt, joista 8 krt varsinaista workshop-työskentelyä, 2 ensimmäistä krt suunnittelua ja 2 viimeistä krt loppuarviointia ja päättäjäiset. Ryhmätapaaminen kesti 3 h.

Hyödyt

- Toiminnallisuus auttaa keskustelujen syntymistä
- Osallistujat tulevat näkyväksi paitsi oman kulttuurinsa edustajina myös yksilöinä
- Uusien asioiden opettaminen ja oppiminen voimaannuttaa
- Ryhmä kertoo paljon asiakkaan kyvyistä toimia sosiaalisissa tilanteissa ja vuorovaikutustaidoista

Onnistumisen edellytyksiä

- Yhteiset pelisäännöt ja osallistujien toimijuuden tukeminen
- Ohjaajan rooli on sekä suunnitella, jäsentää ja ohjata toimintaa että olla ryhmän tasavertainen osallistuja
- Yhteiskehittäminen ei ole aina työntekijöille helppoa, se vaatii aikaa ja kokeilemista.
- Vaatii aikaa ja luottamussuhdetta päästä keskustelemaan rehellisesti tabujen ohi.
- Mahdollisuus myös henkilökohtaiseen yksilötukeen ryhmän aikana

Käyttöönotto

- Työskentely vaatii vuorovaikutustaitoja ja riittävästi lämmittely- ja tutustumiskertoja ennen varsinaisen workshop-työskentelyn aloittamista.
- Tarvitaan tila, jossa monenlainen toiminta on mahdollista.
- Rahaa kuluu tarjoiluihin, pääsylippuihin ja tarvikkeisiin sekä tilavuokriin.



**Oli kiva saada kokemus
opettamisesta
–asiakas**

**Olen saanut henkisesti
apua. Aiemmin olin
neljän seinän välissä
enkä nähnyt ketään
vaan olin yksin.
–asiakasosallistuja**

**Tosi kiva: on opittu
toisista ja toisten
taustoista, miten
samanlaisia ollaan.
–työntekijä**



5

PELIT VUOROVAIKUTUKSEN
APUNA

Pelejä voi käyttää sosiaalialalla vuorovaikutuksen ja dialogin apuvälineinä niin yksilötyössä kuin ryhmissä. Sosiaalialalle kehitetään kiihtyvällä tahdilla hyötypelejä ja pelillisiä työvälineitä. Hyötypelejä (engl. serious game) on peli, jota pelataan jonkin hyödyn saavuttamiseksi. Vaikka monesti hyötypeleistä puhuttaessa tarkoitetaan nimenomaan digitaalisia pelejä, hyötypelit voivat olla myös analogisia. Esimerkiksi lautapelejä voidaan tehdä hyötytarkoituksiin.

Pelilliset työvälineet mahdollistavat parhaimmillaan monipuolisen tavan käydä keskustelua niin, että asiakas saa itse olla aktiivinen osallistuja. Tavoitteena on vuorovaikutuksen helpottaminen ja vastavuoroinen dialogi. Menetelmien erityisenä vahvuutena on asiakkaan oman ilmaisun tukeminen, asiantuntijuus ja kuulluksi tuleminen. Pelit myös tasoittavat valtasuhteita, kun työntekijät osallistuvat pelaamiseen.

Pelit tuovat keskusteluun turvallisen muodon ja rakenteen ja auttavat pysymään asiassa. Pelin avulla voi tarkastella omaa elämää etämmältä: pelit tarjoavat tilaa ajatella eri tavoin ja toisenlaisia malleja jäsentää asioita. Pelien avulla tututkin asiat voidaan nähdä toisin tai erilaisista näkökulmista. Usein pelien avulla päästää nopeammin kiinni tärkeisiin asioihin ja vaikeistakin asioista puhuminen helpottuu. Myös tunteiden ilmaiseminen helpottuu.

Ryhmässä pelit auttavat osallistumaan ja sosiaalinen kanssakäyminen on helpompaa. Peleissä voi puhua asioista yleiselläkin tasolla ja kaikki voivat kertoa itsestään ryhmässä niin paljon kuin haluavat. Jos joku osallistujista ei esimerkiksi halua vastata pelin kysymyksiin, hän voi vain kuunnella ja halutessaan kommentoida.

Menetelmät lisäävät työntekijöiden ymmärrystä sekä asiakkaiden kokemusmaailmasta ja heidän elämäntilanteistaan, tuen tarpeista ja vahvuuksista. Lähestymistavat ja menetelmät voivat vaihdella tilanteen, asiakkaan toiveiden sekä asiakkaiden tarpeiden mukaan.

Tutustu esimerkiksi seuraaviin peleihin

Kooste hyötypeleistä

Spiral-lautapeli kuntoutuksen tueksi

Tee oma monopolipeli, esimerkkinä Asumisen monopoli

Trigenda® – ammattilaisen työväline keskustelutyöhön

HowZit Bro – mobiilipeli perheiden ja nuorten kanssa työskentelyyn

Baby trail oppimispeli – polku hyvinvoivaan vauvaperhe-elämään

Peli hyvinvoinnin tarkasteluun – Hyvinvointitupla

Tupla-peli kaksoisidentiteetin tarkasteluun

Tee oma bingo, esimerkkinä Kepeli-hankkeen bingo



Oli kiva saada kokemus
opettamisesta
–asiakas

Olen saanut henkisesti
apua. Aiemmin olin
neljän seinän välissä
enkä nähnyt ketään
vaan olin yksin.
–asiakasosallistuja

Tosi kiva: on opittu
toisista ja toisten
taustoista, miten
samanlaisia ollaan.
–työntekijä



Elämän värit -peli

– tutustumista ja suomen kielen harjoittelua



Lisätietoja

Tulosta peli maksutta ja lue vinkkejä ohjaamiseen www.socca.fi/elamanvarit

Elämän värit -peli on lautapeli, jossa tutustutaan, keskustellaan ja toimitaan yhdessä sekä harjoitellaan suomen kieltä. Pelissä keskustellaan lapsen kasvattamisesta, perhe-elämästä Suomessa sekä arjen iloista ja suruista. Pelin tarkoituksena on kerätä kysymys- ja tehtäväkortteja vastaamalla kysymyksiin ja tekemällä erilaisia voimavaralähtöisiä yksilö- tai ryhmätehtäviä. Esimerkiksi koko ryhmä voi näytellä jonkun tilanteen ja yhdessä pohditaan mitä tilanteessa tapahtui.

- Ryhmäkoko: 4–10 henkeä. Peliä voi pelata yksilöinä tai pienissä joukkueissa. Peliä voi pelata myös yksilötapaamisella työntekijän kanssa.
- Sisältö: Tutustuminen, vertaistuki, itsetuntemus, positiivisen vanhemmuuden tukeminen ja kulttuurien välisen vuoropuhelun lisääminen
- Kieli: Tavoitteena on oppia kertomaan itsestään, rohkaistua puhumaan suomea ja oppia uusia sanoja.
- Tarvikkeet: Pelilauta, kysymys- ja tehtäväkortit, peliohjeet ja noppa.

Elämän värit -peli

Vinkejä pelin ohjaamiseen: Ohjaajan on hyvä tutustua ja kokeilla peliä etukäteen. Ohjaajan rooli pelin sujuvoittajana ja luottamuksellisen ilmapiirin rakentajana on tärkeä. Työntekijä voi auttaa lisäkysymyksillä ja rohkaista tehtävien tekemiseen. Myös ohjaajan on tärkeää osallistua peliin, se luo tasa-arvoista kohtaaamista. Kysymykset voivat olla sensitiivisiä tai

vaikeita ja ohjaaja voi tarvittaessa poistaa pakasta kortteja, jotka eivät sovi tilanteeseen. Kysymyskortteista kannattaa keskustella yhdessä ja pysähtyä kuuntelemaan muiden pelaajien tarinoita. Peli vaatii melko hyvää kielitaitoa. Jos joku ei ymmärrä jotakin, on tärkeää, että muut tulkkaavat ja auttavat.



Todella vakavat asiat voidaan ratkaista, kun pelatessa ihmiset vähän rentoutuvat ja vapautuvat. Pelin kautta tulee mukava tunne ja turvallinen olo. Uskaltaa sanoa mitä tuntemattomille ihmisille.
–pelaaja

Peli auttaa perehtymään itseensä. Pelin avulla aloin kiinnostumaan omasta kielestä ja kulttuuristani. Opin puhumaan omasta elämäntilanteestani ja kuuntelemaan myös muita.

Kielitaito on kehittynyt, olen ymmärtänyt hankalia sanoja ja oppinut uusia sanoja.



LISÄTIETOA PELILLISYYDESTÄ JA KIRJALLISUUSVINKKEJÄ

Verkkosivustoja

Pelillisyyden ja leikillisyyden toimintatapoja Soccan verkkosivuilla (pääkaupunki-seudun PRO SOS -osahankkeen tulokset) www.socca.fi/pelillisuus

Valtakunnallisen PRO SOS -hankkeen pelillisuus ja leikillisuusosio

<http://www.prosos.fi/toiminnallisuus-ja-ryhmuuotoisuus-sosiaalityossa/>

THL: Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalityössä

<https://thl.fi/fi/web/hyvinvoinnin-ja-terveyden-edistamisen-johtaminen/osallisuuden-edistaminen/heikoimmassa-asemassa-olevien-osallisuus/osallisuuden-edistamisen-mallit/pelillisyyden-hyodyntaminen-sosiaalityossa>

Kirjallisuutta

Hytti, T. 2019. ”Painavaa kepeyttä asiakastyöhön” – miksi leikillisyyttä ja pelillisyyttä kannattaa hyödyntää sosiaalisessa kuntoutuksessa ja sosiaalityössä?

http://www.socca.fi/files/8126/Painavaa_kepeytta_asiakastyohon_-katsaus_tutkimukseen_ja_palautteeseen_leikillisyydesta_ja_pelillisyydesta.pdf

Hytti, T. 2019. Miten pelillisuus ja toiminnallisuus voivat edistää asiakkaan osallisuutta palvelutarpeen arvioinnissa? Teoksessa Zechner, M. (toim.) Näkökulmia palvelutarpeen arviointiin. Seinäjoen ammattikorkeakoulun julkaisusarja B. Raportteja ja julkaisuja 144.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/226365/B144_lowres.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hiltunen, E. 2017. Viisi tarinaa uppoutuvan digitaalisen pelaamisen merkityksistä – relationaalinen näkökulma. Pro gradu. Valtiotieteellinen tiedekunta.

Helsingin yliopisto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/225230>

Julkaisun lähteet

Brown, S. 2009. Play: How it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul (Kindle edition). New York: Avery.

- Harra, T, Mäkinen, E & Sipari, S. 2012. Yhteiskehittelyllä hyvinvointia. Metropolia Ammattikorkeakoulu.
http://www.e-julkaisu.fi/metropolia/yhteiskehittelylla_hyvinvointia/pdf/yhteiskehittely_esite-digipaper2.pdf
- Hietala, O. 2019. Yhteiskehittäminen vahvistaa kaikkien osallisuutta. Suuntaaja 1/2019 [Viitattu 1.6.2019] <https://www.aspa.fi/fi/suuntaaja/suuntaaja-12019-yhteiskehitt%C3%A4minen/yhteiskehitt%C3%A4minen-vahvistaa-kaikkien-osallisuutta?fbclid=IwAR3j9V7JTnZZPqKABwCzs14gDHWS-pUu-UQRFozfaB-cimVvPJMKu6kyZao>
- Isola, A-M., Kaartinen, H., Leemann, L., Lääperi, R., Schneider, T., Valtari, S. & Keto-Tokoi A. 2017. Mitä osallisuus on? Osallisuuden viitekehystä rakentamassa. Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (THL). Työpaperi 33/2017. Helsinki.
- Kangas, M. 2014. Leikillisyyttä peliin. Teoksessa Oppiminen pelissä – pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino
- Kinnunen, J. ym. 2018 Pelaajabarometri 2018 Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. University of Tampere. Faculty of Communication Sciences. Trim research reports 28.
- Palsanen, K. 2013. Yhteistutkiminen. Opas sosiaalityöhön. Pääkaupunkiseudun sosiaalialan osaamiskeskus Socca. Työpapereita 2013:3 http://www.socca.fi/files/2335/Yhteistutkiminen-opas_sosiaalityohon_2.0_Kati_Palsanen.pdf
- Peltola, U. & Metso L. 2008. Maahanmuuttajien kuntoutumisen ja työllistymisen tukeminen Helsingissä. Kuntoutussäätiön tutkimuksia 79/2008. [Viitattu 22.4.2019] Saatavana:
https://kuntoutussaatio.fi/files/162/Maahanmuuttajien_kuntoutumisen_ja_tyollistymisen_tukeminen_Helsingissa.pdf <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-302-917-0>
- Puolakka, L. 2018. Hyötypelit – pelaamista hovin ja hyödyn vuoksi. Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja 2. <https://pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>
- Raivio, H. (toim.) 2018. Enemmän sosiaalista toimintakykyä, lisää osallisuutta! Yhteiskehittäen vaikuttavampaa sosiaalista kuntoutusta. Sosiaalisen kuntoutuksen kehittämishankkeen (SOSKU) 2015–2018 loppuraportti.
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-343-070-9>
- Rask S, Castaneda A-E & Schubert, C. 2016. Maahanmuuttajataustaiset asiakkaat kuntoutuksessa. Teoksessa Autti-Rämö, A-L Salminen, M Rajavaara, A Ylinen (toim.) Kuntoutuminen. Duodecim: Helsinki.
- Ängeslevä, S. 2014. Tosielämän minecraftaaminen. Teoksessa Oppiminen pelissä pelit, pelillisuus ja leikillisuus opetuksessa. Tampere: Vastapaino

**LEIKKI ON IHMISYYTTÄ
PUHTAIMMILLAAN. LEIKKI LISÄÄ
ITSETUNTEMUSTA JA LAAJENTAA
MAAILMANKUVAA. LEIKKI ON MYÖS
LUOVUUDEN JA INNOVAATIOIDEN
YTIMESSÄ.**

**STUART BROHN
2010**

Tässä julkaisussa kuvataan, kuinka pelillisyyden ja leikillisyyden hyödyntäminen lisäävät osallisuutta sosiaalityössä sekä millaisia reunaehtoja on syytä huomioida. Lisäksi kerrotaan esimerkkejä nuorten aikuisten parissa ja monikulttuurisessa työssä hyödynnettävistä leikillisistä ja pelillisistä toimintatavoista.

