

# Pelifasilointi oppilaitosympäristössä

Case: Johdanto pelifasilointiin -kurssi Vyyhdissä

Sanna Ristaniemi

2014



Metropolia Ammattikorkeakoulu  
Vyyhti - verkostot, yrittäjyysosaaminen ja yhteistoiminnallisuus luovilla aloilla -hanke

<http://vyyhti.metropolia.fi/>

## Sisällys

Johdanto.....	1
Case: Johdanto pelifasilitointiin -kurssi.....	2
Aikataulu ja sisältö.....	3
Haasteet.....	4
Onnistumiset.....	5
Kurssin purku.....	6
Opiskelijoiden palautteet.....	7
Pelifasilitointi oppilaitosympäristössä.....	9
Pelifasilitointi fasilitointimenetelmänä.....	10
Pelifasilitaattorin ominaisuudet.....	12
Pelitilanteen ryhmäprosessi.....	14
Yksilön kehittyminen ryhmässä.....	15
Pohdinta.....	16
Lähteet.....	18

## Johdanto

Minut palkattiin Vyyhti-hankkeeseen osa-aikaiseksi peliasiantuntijaksi elokuussa 2012. Tehtävänäni oli toimia Vyyhtipelin pelifasilitaattorina, kehittää peliä ja kirjoittaa aiheeseen liittyviä blogi- ja artikkelitekstejä. Tällä hetkellä olen hankkeen suunnittelija ja työskentelen projektissa kokoaikaisesti.

[Vyyhtipeli](#) on 15m2:n kokoinen fasilitoitu *hyötypeli*, jota pelataan joukkueittain *pelifasilitaattorin* avustuksella. Pelin on kehittänyt alun perin Susanna Snellman kulttuurituotannon YAMK-opinnäytetyönään työskennellessään Vyyhti-hankkeessa. Vuosien 2012-2014 aikana fasilitoimme Vyyhtipeliä Snellmanin kanssa lukuisia kertoja eri yhteisöissä. **Fasilitaattori auttaa ja sparraa ryhmää sekä antaa ryhmän tuottaa sisällön hänen valitsemissaan raameissa ja fasilitoinnin työkaluja hyväksikäyttäen** (Kantojärvi 2012, 11). Pelifasilitaattori on fasilitaattorin tavoin neutraali ryhmäprosessin ohjaaja ja fasilitoinnin lisäksi myös pelinvetäjä. Hän on ammattilainen, joka osaa pelattavan pelin säännöt ja osaa johdatella pelaajia kohti parempia tuloksia, myös pelissä.

Syksyn 2012 edetessä kirjoitin ensin Vyyhdin blogiin kokeilumielessä kirjoitussarjaa aiheella [Pelifasilitaattoriksi verkkokurssilla](#). Sarjaan mahtui neljä kirjoitusta (ajalla 17.9-22.10.2012), joissa käsitelin pelifasilitoinnin onnistumiseen tarvittavia ominaisuuksia ja työkaluja käytännön harjoitteiden avulla.

VÄITE: Hyvä pelifasilitaattori keskittyy kuuntelemiseen ja osaa kaiuttaa kuulemansa asiat.

TEHTÄVÄ: Pyydä ystävääsi tai perheenjäsentäsi keskustelemaan kanssasi. Anna hänen valita mieleisensä aihe tai valitse se itse. Keskity aktiiviseen kuuntelemiseen. Kaiuta lyhyet vastaukset jokaisen vastauksen jälkeen.

LISÄTEHTÄVÄ EDISTYNEILLE: Kysy samaiselta koehenkilöltä tai -ryhmältä haastavia kysymyksiä, joihin vastaaminen vaatii useamman virkkeen. Kokeile kaiuttaa eli uudelleen ääneen sanoa kaikki asiat, joihin ystäväsi vastaavat. Keskity siihen, että sanot asiat samalla lailla, niitä mitenkään arvottomatta.

Kysy koehenkilöltä keskustelun jälkeen, että miltä tuntui, kun kaikki hänen sanomansa sanottiin uudelleen ääneen. Tuntuiko, että kuuntelit häntä paremmin kuin aikaisemmin? ([Pelifasilitaattoriksi verkkokurssilla osa 3.](#))

Pelien ja blogikirjoittelun myötä innostuin ehdottamaan Vyyhdin silloiselle projektipäällikkö Milla Laasoselle (nyk. Hakkarainen) pelifasilitoinnin lähiopetuskurssia, joka olisi suunnattu teatteri-

ilmaisun ohjaajaopiskelijoille keväällä 2013. Laasonen innostui asiasta, koska kurssi mahdollistaisi Vyyhtipelin käytön jatkuvuuden myös hankkeen jälkeen koulutettujen pelifasilitaattoreiden vetämänä.

Artikkelissa tutkimuksen kohteena minulla on Vyyhti-hankkeen puitteissa järjestetty kolmen opintopisteen laajuinen [Johdanto pelifasilitointiin](#) -kurssi, jonka suunnittelijana ja toteuttajana toimin keväällä 2013. Apunani toimi kouluttaja, teatteri-ilmaisun ohjaaja Jori Pitkänen. Kurssia tarjottiin esittävän taiteen teatteri-ilmaisun ohjaajaopiskelijoille. Kurssille osallistui viisi kolmannen vuosikurssin opiskelijaa.

Tarkoitukseni on tässä artikkelissa tarkastella millaisen vastaanoton pelifasilitointikurssi sai Metropolia ammattikorkeakoulussa eli oppilaitosympäristössä. Raportoin kurssin sisällön, aikataulun, tavoitteet, haasteet ja onnistumiset luvussa 2. Kurssin purkamisen ja opiskelijoiden palautteet käyn läpi luvussa 3. Pohdin myös sitä, onko pelifasilitointikoulutus sellaisenaan tarpeellinen toteuttaa oppilaitoksissa ja jos, niin kenelle. Samalla on tarpeen miettiä myös sitä, millaiset raamit koulutus jatkossa tarvitsisi ja miten pelifasilitointia voidaan opettaa. Lisäksi esittelen kurssin hyötyä ryhmäprosessin ja yksilön kehittymisen näkökulmista. Koulutuksen laajentamista muihin oppilaitosympäristöihin pohdin luvussa 4.

### **Case: Johdanto pelifasilitointiin -kurssi**

Pelifasilitaattorikoulutuksen oli tarkoitus olla pilottikoulutus asiassa, jota ei ole aiemmin koulutettu. Tavoitteena oli jakaa Vyyhtipelin fasitoinnin synnyttämää tieto-taitoa, jotta osaajia pelifasilitoinnille löytyisi Metropoliaa myös Vyyhti-hankkeen jälkeen. Lisäksi tarkoituksena oli saada Vyyhtipelin toimivalle kokonaisuudelle jatkoa kouluttamalla mahdollisimman hyviä pelifasilitaattoreita kokemustemme perusteella.

Olen koulutukseltani teatteri-ilmaisun ohjaaja amk (TIO), joten pelifasilitoinnin opettaminen tuntui turvalliselta aloittaa tutun koulutusalan opiskelijoiden keskuudesta. Ajattelin myös, että juuri TIOille pelifasilitointi voisi antaa jotakin uutta osaamista ryhmien vetämiseen sekä fasilitoinnin että pelillistämisen saralta.

**Tavoitteena koulutukselle oli saada tulos siitä, olisiko koulutus jatkossa tarpeellinen, millaisissa aikaraameissa ja kenelle.** Minua kiinnosti myös pelifasilitoinnin opettamisen

pedagogiikka, miten opettaa uutta asiaa, jonka olen itse vasta äskettäin luonut. Tavoitteet olivat henkilökohtaisesti minulle siis kahtalaiset: **opettaa opiskelijoille jotakin aivan uutta ja oppia itse opettamaan parhaalla mahdollisella tavalla.**

JOHDANTO PELIFASILITOINTIIN -opintojaksolla (3 op) opiskelija tutustuu pelifasilitointiin Vyyhtipelin (15m2) avulla. Käytännön harjoitteiden kautta opiskelija saa perustiedot ja -taidot pelitilanteiden fasilitoimiseen ja pelillisyyden käyttämiseen työn tukena. Opintojakso soveltuu erityisesti teatteri-ilmaisun ohjaajaksi opiskeleville. Opiskelu sisältää kahdeksan lähiopetuspäivää, itsenäistä työskentelyä sekä käytännön harjoitteena Vyyhtipelin fasilitoinnin. Opintojaksolle osallistuminen ei edellytä aikaisempaa kokemusta pelaamisesta tai pelikehittämisestä. Jakso voi olla osa vapaavalintaisia opintoja.  
([Johdanto pelifasilitointiin](#))

### **Aikataulu ja sisältö**

Kurssin aikataulu oli tiivis. Tarkoitus oli kokoontua aina maanantaisin kahden kuukauden ajan, kolme tuntia kerrallaan. Kokoontumisia oli yhteensä kahdeksan, eli yhteensä 24 lähiopetustuntia. Aikaa pelifasilitoinnin käytännön opettelulle oli aikataulussa hieman haasteellisen vähän. Toisaalta uskoin, että sitä on kuitenkin juuri tarpeeksi kurssin tavoitteisiin nähden eli johdannoksi pelifasilitointiin. Aikataulu muokkaantui kurssin aikana opiskelijoiden aikataulujen ja päällekkäisyyksien mukaan. Kurssin oli tarkoitus alkaa 4.3.2013, mutta **alkoi** vasta viikkoa myöhemmin **11.3.2013**, jonka vuoksi se myös **päätyi** vasta **6.5.2013**. Suunnittelin kurssin sisältöä miettimällä tavoitteita suhteessa aikarajoitukseen ja opiskelijoiden määrään. Sisältö muokkaantui koko kurssin ajan, koska opiskelijoiden määrä ja aikataulurajoitteet olivat vaihtelevia. Sisällössä tärkeänä pidin sekä pelillisyyden tutkimista teatteri-ilmaisun ohjaajan työkaluna että fasilitoinnin kehittämistä kapealla sektorilla, kuten Vyyhtipelin kaltaisen *fasilitoidun hyötypelin* (Ristaniemi & Snellman 2012, 18-19) avulla.

Fasilitoidussa hyötypelissä yhdistyvät kontekstisidonnainen pelaaminen ja fasilitointi toisiinsa. Vyyhtipeli on kontekstisidonnainen peli siksi, että sen pelaaminen ei ole mielekäästä ilman todellista kohderyhmää (pelaajia) ja aihetta, koska todellisia tavoitteita tai ongelmia ei silloin ole. (Ristaniemi & Snellman 2012, 18).

Kurssilla **kävimme ensin läpi pelejä, pelaamista, pelipedagogiikkaa sekä pelillisyyttä** teatteri-ilmaisun ohjaajan työkaluina. Seuraavilla opetuskerroilla **pelasimme Vyyhtipeliä**, kävimme läpi **fasilitointimenetelmiä** sekä **fasilitaattorin työvälineitä ja**

**ominaisuuksia.** Pääsiäisen ajaksi opiskelijat saivat tehtäväkseen valita tai suunnitella **pelin, jonka itse fasilitoisivat opiskelijaryhmälle.** Loman jälkeiset kerrat käytimme fasilitointiharjoitteluihin sekä kahden tapahtuman suunnitteluun.

Käytännön fasilitointiharjoittelu tapahtui Reititin -hankkeen järjestämässä Bootcamp -tapahtumassa, jossa neljä opiskelijaa fasilitoi kahta Vyyhtipeliä yhtä aikaa rinnakkain parin kanssa. Bootcampissa aiheena oli työllistyminen ja ansioluettelo. Nämä aiheet otettiin teemoiksi myös Vyyhtipeleihin.

Toinen tilaustyömme oli Shared Gems -peliseminaarissa, johon suunnittelimme VIP -vieraille kaupunkipelin. Tarkoituksenamme oli hyödyntää juuri oppimaamme peleistä ja pelillisyydestä sekä käyttää hyväksi teatteri-ilmaisun ohjaajille ominaista esiintymistaitoa ja -halukkuutta. Opiskelijat suunnittelivat kiertävän kaupunkisuunnistuspelin yhteistyössä meidän opettajien kanssa. Rasteilla esiintyjinä olimme kaikki.



Kuva 1: Veli-Pekka Ristaniemi ottaa Vyyhtipeliä haltuun ennen ensimmäistä pelifasilitointiaan Vyyhti-hankkeen itsearviointitilaisuudessa.  
Kuva: Sanna Ristaniemi.

## Haasteet

Kurssin ensimmäinen haaste tuli vastaan siinä vaiheessa, kun piti löytää opiskelijat kurssille. Yritin kartoittaa mahdollisia opiskelijoita Metropolian esittävän taiteen koulutussuunnittelija Lotta Nevalainen-Tomasekin kanssa usean kuukauden ajan. Toiveenani oli, että opiskelijat olisivat **3. tai 4.vuosikurssin opiskelijoita**, koska heillä **saattoi olettaa olevan hallussa jo tarvittavat perustaidot muun muassa ryhmänohjaukseen liittyen.** Perustaitojen hallitseminen oli mielestäni tärkeitä siksi, että se mahdollistaisi opetuksen fokusoitumisen tärkeimpään eli erityistaitojen opetteluun. Haasteena oli löytää näiden vuosikurssien aikatauluista sellaista kolmen tunnin rakoja, johon pelifasilitaattorikoulutus olisi viikoittain mahtunut.

Markkinointi ei toiminut pelkän esittävän taiteen opiskelijoilleen lähettämän viikkotiedotteen tai julistemainoksen avulla. Sain muutamia osallistujia, joista kaikki joutuivat lopulta perumaan osallistumisensa aikataulujen päällekkäisyyksien takia. Tiukkaan rajattu toive osallistujista ja koulutusohjelman erillisyydestä tästä valinnaisesta koulutusjaksosta, olivat selkeä haaste opiskelijoiden löytämiselle. Kurssi olisi pitänyt saada jo alun perin TIOjen kurssikalenteriin,

jolloin opiskelijat olisivat löytäneet sen ajoissa ja sille olisi ollut tilaa esimerkiksi perjantai-aamuissa, joissa koulutusohjelma tarjoaa ympäri lukuvuoden erilaisia kurssikokonaisuuksia. Toinen haaste oli viiden innokkaan kurssilaisen saaminen paikalle joka kerta. Kurssin koostuessa viidestä opiskelijasta ja kahdesta opettajasta, oli tunnelma kurssilla intiimi, mutta haavoittuvainen. **Jokainen poissaolo muutti suunnitelmia aina hiukan.** Suunnitelmien muutokset olisivat olleet helpompia pidemmällä kurssilla, jossa jokaista yksittäistä opetettavaa asiaa olisi voitu opettaa yksittäisellä opetuskerralla.

Kolmas haaste kurssilla oli käsiteltävän **sisällön määrä suhteessa aikataulun tiiviyyteen.** Onnistuimme vetämään kurssin sisällön läpi lähes suunnitelman mukaisesti. Sisällöllisesti käsitelimme vain johdantoa pelifasilitointiin, mutta niin oli alun perin tarkoituskin.

### **Onnistumiset**

Työskentely työparin kanssa oli hedelmällistä. Jori Pitkäsen laaja kokemus peleistä ja pelipedagogiikasta olivat itselleni arvokkaita oppimisen mahdollisuuksia. Dialogisuus kurssisisällön suunnittelussa sekä apu opetustilanteissa olivat korvaamattomia. Teatteri-ilmaisun ohjaajaopiskelijat osoittautuivat olevan hyvä kohderyhmä pilottikurssin koekaniineiksi. Tunsin työskenteleväni turvallisessa ympäristössä, vaikka toteutin kokonaisuutta ensimmäistä kertaa. TIOt olivat hyvä pilottiryhmä ainakin neljästä syystä:

1. Pelifasilitointi ja pelillisyyden käyttäminen työssä ovat marginaaliryhmän (nyt meitä on yhteensä seitsemän) hallussa soveltavien menetelmien kentällä eli oiva lisätyökalu kurssin käyneille opiskelijoille, joka erottaa muista opiskelutovereista.
2. Sain työskennellä koulutusalan kanssa, jonka sisältö ja menetelmät ovat minulle tuttuja omalta opiskeluaikaltani. Toisaalta sain myös uusinta tietoa koulutuksen suuntaviivoista, ongelmista ja uusista tuulista juuri tällä hetkellä.
3. Olimme Jori Pitkäsen kanssa hyvä työpari vetämään koulutusta TIOille ollessamme molemmat hyvin alalle työllistyneitä ja erityisiin aloihin erikoistuneita TIOja itsekkin. Pystyimme myös antamaan tietoa opiskelijoille omasta opiskeluaikastamme sekä vastaamaan kysymyksiin mm. työllistymisestä.
4. TIOt haastoivat meitä kouluttajia läpi kurssin pelimenetelmään liittyen. Haastaminen paransi kurssin laatua ja auttoi meitä kehittämään kurssin sisältöä ja Vyyhtipeliä eteenpäin.

Tiukasta aikataulusta huolimatta saimme suunnitellut toteutukset tehtyä. Liian kiireinen aikataulu varjosti koko kurssia, mutta selviydyimme silti tavoitteista kunnialla. Lisäksi tuntui, että pilottikurssin aikana on toisaalta myös hyvä kokeilla rajoja sen suhteen, että mitä olisi kurssilla voinut olla enemmän ja mikä olisi tarvinnut enemmän aikaa. **Vyyhtipelin kannalta opin myös paljon opiskelijoiltani.** Saimme (minä ja Snellman) kehitysehdotuksia Vyyhtipeliin, joista yksi tärkeä elementti jäi nykyisiin peleihin. Se oli **toiminnallinen JUMI!**, joka virittää pelin kulkua energisoimalla sitä ja lisäämällä leikkimielisyyttä sekä sen myötä heittäytymistä peliin. Toisaalta näin fasilitoidun pelin myös ensi kertaa ulkopuolisen silmin, kun opiskelijani demonstroivat fasilitointiaan Vyyhtipelillä. Tämä kokemus opetti meille sen, että pelifasilitointi on hyvin henkilösidonnan laji, jonka myötä pelisessio muuttuu uuden fasilitaattorin myötä kuin eri peliksi.

## Kurssin purku

**Kurssi, jossa olisi väljempi aikataulu ja enemmän opiskelijoita, antaisi enemmän mahdollisuuksia kurssin muokkaamiselle** tarpeen mukaan, jopa kesken kurssin.

Räätälöiminen juuri tietyille kohderyhmälle on mielestäni tärkeätä, sillä niin kurssin sisältö pysyy dialogisena ja täyttää useampien osallistujien tarpeet kurssille. Osallistujien määrän ollessa 8-12 henkilöä, antaa se mahdollisuuden työpajamuotoiseen työskentelyyn, joka taas mahdollistaa paremmin esim. pelillisyysharjoitukset ja -kehittelyt joka session päätteeksi.

**Osallistujat kaipasivat kurssilta enemmän pelisuunnittelua.** Tämä osa-alue jäi vähemmälle, koska aikaa ei yksinkertaisesti ollut. Seuraavalla kurssilla haluaisin ottaa mukaan pelisuunnittelun, jonka tukena olisi eri pelialojen (*lauta, video-, opetus- ja roolipelit*) asiantuntijoita kommentoimassa pelin kehitysprosessia. Näin jokaisella opiskelijalla (tai pienryhmällä) olisi kurssin päätteeksi oma pelikokonaisuus, jonka opiskelija olisi myös fasilitoinut muutaman kerran koeryhmälle.

Pilottikurssin pelit olivat ohjeistettu olemaan esimerkiksi muunnelmia Vyyhtipelistä. Kokeilu toimi sinänsä, mutta toisaalta olisi ollut hienoa, että kurssilaiset eivät vain oppisi soveltamaan jotain olemassa olevaa menetelmää, vaan kehittäisivät pitkällisen tutkimuksen päätteeksi omansa. Tällainen toteutus (pelin ollessa myös kevyt), vaatisi tietysti aikaa ja opintopisteitä huomattavasti enemmän.



Kurssi olisi mielekästä toteuttaa myös heterogeenisille ryhmille. Osallistujat oppisivat toisiltaan ja muodostaisivat monialaisia pienryhmiä, jotka suunnittelisivat oman pelinsä ja harjoittelisivat fasilitoimaan sitä pienryhmänsä kesken. Tällaiselle kurssille voisivat osallistua kaikki pelillisyyttä ja fasilitointia työssään käyttävät kouluttajat ja osaajat. Osallistujat voisivat olla esimerkiksi teatteri-ilmaisun ohjaajia, kulttuurituottajia, opettajia, konsultteja, ammattifasilitaattoreita ja työhyvinvoinnin ammattilaisia.

Palaute kurssin aikana Vyyhtipelistä oli rakentavaa. Mielipiteitä on toki monia ja niistä tulee peliä paremmin tuntevana poimia hyödylliset jatkokehitysideoita käyttöönsä. Fasilitoin heti kurssin alussa Vyyhtipelin opiskelijoille, TIOjen ammattilaisuus ja tulevaisuudennäkymät pelin johtavina teemoina. Pelin jälkeiset palautteet auttoivat minua näkemään toiminnallisuuden tarpeen pelissä sekä sen, että Vyyhtipelissäkin sääntöjen täytyy muiden pelien tavoin olla muuttumattomat.

### **Opiskelijoiden palautteet**

Opiskelijat olivat tarkkoja pelin sääntöjen suhteen. Sääntöjen tuli olla muuttumattomia, myös puhumista ja dialogisuutta edesauttavassa Vyyhtipelissä. Poimin kurssin purku -esseistä muutamia palautteita, joita sitten käyn tarkemmin läpi.

#### Kritiikkiä:

- kiire kursseilla, ehkä vähemmän aiheita pelillisyyden ja fasilitoinnin yleissivistyksen sijaan
- olisiko kaikki pelifasilitoinnin harjoittelu voinut olla Vyyhtipelillä tapahtuvaa sen sijaan, että sai myös kehittää oman pelin
- lisää toiminnallisuutta peliin, että vireystaso ei laskisi
- Shared Gems -kaupunkipelin olisi voinut toteuttaa kuka tahansa. Ei tarvittu TIO:n taitoja. Koepeli olisi ollut tarpeen.
- pelillisuus kärsii siitä, että voittaminen ei ole selkeä ykköstavoite, vaan puhuminen (Vyyhtipelissä)

(Kurssipalautteet 2013)

**Palautteet koskivat sekä kurssin sisältöä, aikaa, Vyyhtipelin kehitystä kuin havaintoja opiskelijan omasta oppimisesta.** Yleisesti ottaen *myös opiskelijoilla oli kiireen tuntu* kursseilla. Tämä ongelma oli tiedossa alusta asti ja sitä vaikeutti myös opiskelijoidenkin kertoma muiden kurssin ja töiden päällekkäisyys. Viiden opiskelijan kurssilla jokainen läsnäolija on tärkeä.

**Sisällön suhteen kritisoitiin aiheiden määrää kurssilla.** Myös Shared Gems-kaupunkipeli tuntui monesta turhauttavalle, koska sen suunnitteluun ja harjoitteluun jäi vähiten aikaa. Itsestäni Shared Gems-tapahtuma tuntui myös hiukan ylimääräiseltä, mutta se oli tilaustyö, joka oli pakko toteuttaa opiskelijavoimin. Kurssini opiskelijat olivat tähän tehtävään kaikesta huolimatta oikea valinta.

Kaupunkipeli oli pelitoteutuksena erittäin kevyt. Peliä voisi kutsua rastiradaksi, jossa rasteilla oli henkilöitä rooleissa. Tämä "keveys" aiheutti kritisoitua opiskelijoissa. Silti (jälleen aikaresurssin puitteissa), oli mahdotonta toteuttaa muunlaista kokonaisuutta. Raskaampi toteutus ei olisi välttämättä tuonut mitään lisäarvoa peliin osallistuneille seminaarin VIP-vieraille, vaan he saivat tarpeellisen viihdearvon kevyemminkin. Edelliseen viitaten koen, että toteutus olikin sellaisenaan juuri sopiva. Koekierros olisi toki ollut hyvä toteuttaa ennen varsinaista peliä. Jokainen opiskelija pohdiskeli myös omaa oppimistaan esseissä. Yksi sanoi, että ei vielä pidä fasilitoinnista, koska se on turhaa. Toinen taas sanoi, että oman parin kanssa työskentely ja kotitehtävien tekemättä jättäminen aiheutti aikatauluongelmia kurssilla. Eräs mietti, miksi ei ollut tehnyt Vyyhtipelille sovellutusta oma fasilitointi -tehtävässä. Näin olisi oppinut soveltamaan Vyyhtipeliä paremmin.

Onnistumiset:

- perustaidot fasilitoinnista
- oppi peleistä ja pelillisyydestä
- oli kiva fasilitoida "oikeille" ihmisille
- oman pelin suunnittelu opetti paljon
- sai uuden erottuvan taidon/työkalun omaan osaamispakkiin

(Kurssipalautteet 2013)

**Kurssin onnistumisena koettiin fasilitoinnista, peleistä ja pelillisyydestä oppiminen.**

Bootcamp-tapahtuman "oikea" fasilitointikokemus oli kaikkien opiskelijoiden mielestä tarpeellinen ja mielekäs oppimistilanne. Myös oman pelin tai fasilitointitilanteen suunnittelu koettiin opettavaisena tilanteena. Ennen kaikkea teatteri-ilmaisun ohjaajaopiskelijat kokivat saavansa pelifasilitoinnista **uuden käyttökelpoisen erityistaidon työkalupakkiinsa.**

Palautteisiin vedoten saan olla tyytyväinen siihen, miten kurssi onnistui opiskelijoiden mielestä suhteessa kurssille asetettuihin tavoitteisiin. Näiden oppimiskokemusten myötä olisi mielekästä järjestää pian seuraava kurssi, jossa voisin haastaa itseni uudelleen kehittämään kurssia eteenpäin.

## Pelifasilitointi oppilaitosympäristössä

Edellisiin havaintoihini viitaten, on hyvä vielä palata pohtimaan vastaavan pelifasilitointikurssin järjestämistä muissakin oppilaitoksissa vastaisuudessa. Pelien käyttäminen opetuksen välineenä on useimpia oppijoita aktivoiva menetelmä ja voi tuoda poikkeavuudellaan paljon uutta virtaa osallistujiin ja heidän työskentelyynsä laajemminkin opiskelussa.

Pelin luontainen kilpailuasetelma saa pelaajat monesti yrittämään parastaan eli ylittämään itsensä. Ryhmätyön merkitys korostuu ja usein ryhmätyötaidot paranevat, kun menetelmän rakenne (peli ja säännöt) auttaa siinä automaattisesti. — Pelit osana opetusta voivat auttaa erilaisia oppijoita kiinnostumaan opetuksesta enemmän ja sisäistämään oppimaansa paremmin. Kun kokemus on omakohtainen, se jättää varmemman ja henkilökohtaisemman muistijäljen sekä kasvattaa niin sanottua hiljaista tietoa.

(Ristaniemi & Snellman 2012, 13).

Fyysinen pelilauta stimuloi mieltä ja kehoa aivan eri tavalla kuin pöydän äärellä ideointi. Imeytyminen ja sitoutuminen (*immersio*) peliin sen sijaan saavat aikaiseksi vahvempaa sitoutumista käsiteltävään asiaan. Pelaamisesta tulee nautinnollisempaa, kun keho tuottaa endorfiinejä ollessaan fyysisesti koko ajan liikkeessä. (Montola, Stenros, Waern 2009, 86). Edellisessä vapaasti suomentamassani lainauksessa puhutaan *laaja-alaisista peleistä* (*eng. pervasive games*), joissa pelaaminen on laajennettu todelliseen elämään. Tätä väitettä voi mielestäni käyttää myös puhuttaessa Vyyhtipelin kaltaisesta fyysisestä pelitoteutuksesta. Pelit, pelillistäminen ja pelifasilitaattorikoulutus tuovat oppilaitosympäristöön uutuusarvonsa lisäksi ryhmää ja yksilöä kehittäviä ominaisuuksia. Nämä ominaisuudet vahvistavat kehittyessään itsetuntemusta ja ryhmätyötaitoja. Lisäksi koulutuksen käyvät opiskelijat saavat ajassa kiinni olevan menetelmän, joka opettaa taitoja kahtalaisesti: sekä peleihin että fasilitointiin liittyen.

**Pohdin seuraavassa kappaleessa pelifasilitointia sekä sen haittoja ja hyötyjä muihin fasilitointimenetelmiin verrattuna. Sen jälkeen menen yksityiskohtaisemmin yksilön ja ryhmän ominaisuuksiin sekä taitoihin, jotka kehittyvät kurssin myötävaikutuksella.**

### **Pelifasilitointi fasilitointimenetelmänä**

Miten pelifasilitointi eroaa perinteisistä fasilitointimenetelmistä? On tarpeen tarkastella molempia fasilitointimenetelmiä suhteessa toisiinsa. Fasilitointi pitää sisällään erilaisia menetelmiä eli työkaluja, joilla tilaisuuden kokonaistavoite saadaan mahdollisimman hyvin toteutettua fasilitaattorin avustuksella. Fasilitointi voi olla jaettu esimerkiksi seuraavanlaisiin osa-alueisiin ns. viitekehysprosessin (Häyrinen 2014) mukaisesti:

1. Aloitus eli vuorovaikutuksellisen ilmapiirin luominen
2. Ymmärryksen luonti eli yhteiset tavoitteet toiminnalle
3. Ratkaisujen suunnittelu eli ideoiden tuottaminen
4. Sopiminen eli miten tästä eteenpäin
5. Arviointi ja lopetus

**Tarkastelen seuraavaksi Vyyhtipelin fasilitointiprosessia edellä mainitun viitekehysprosessin kautta.**

### Vyyhtipelin fasilitointiprosessi viitekehysprosessin kautta:

1. **Vyyhtipeli aloitetaan lämmittelyllä ja ryhmätyöllä.** Joukkueet rakentavat itselleen pelimerkin ja päättävät joukkueensa nimen. Pelifasilitaattori johdattelee joukkueita koko ajan kohti alkavaa peliä ja tavoitteiden valintaa. Tavoitteena ryhmän lämmittelylle on vuorovaikutuksellisen ilmapiirin ja innostuksen luominen. Pelisessiolle määritetään tavoite.
2. **Fasilitaattori pitää pelaajat koko ajan tietoisina mitä pelissä tapahtuu seuraavaksi ja miten peli etenee.** Pelin tavoitteet (eli fasilitoinnin tavoitteet) asetetaan heti pelin aluksi joukkueiden toimesta. Asiakas on tilannut pelin jollakin teemalla. Tavoitteet pelille sisältyvät siis jo pelattavaan peliin. Itse pelissä pelaajat määrittelevät kuitenkin itse tavoitteensa ennalta määrätyn aiheen sisällä.
3. **Ratkaisujen suunnittelu eli ideoiden tuottaminen on koko pelin keskiössä.** Pelin aikana joukkueet tuottavat ideoita ja uusia näkökulmia käsiteltäviin aiheisiin. Ratkaisujakin saattaa jo pelin aikana syntyä, mutta tärkeintä on oikeiden kysymysten löytäminen.
4. **Pelin aikana saatetaan jo löyhästi sopia, että miten pelin jälkeen edetään.** Sopimusten solmimisen varsinainen aika on kuitenkin vasta pelin jälkeisessä purkutilaisuudessa. Toimenpiteenä voisi olla esimerkiksi uusi pelisessio yhteisön kanssa. Tavoitteena on, että joukkueet sopisivat jo ensimmäisen pelin päätteeksi jotakin konkreettista, joka auttaisi joukkueita saavuttamaan pelin aluksi asettamia tavoitteita myös jatkossa. Tähänastisissa Vyyhtipeleissä on tämä ratkaisujen sopiminen ja konkreettiset toimenpiteet jääneet vajavaisiksi useimpien pelien "koepelimäisyyden" takia. Monen pelanneen yhteisön kanssa olisi tarvittu toinen pelikerta tai ainakin loppuun asti viety pelipurku yhteisön edustajan kanssa.
5. Lopetuksen ja arvioinnin työkaluna olemme usein käyttäneet **tyhjä pää -harjoitetta, jossa pelin aikana virinneet ajatukset ja ideat on voitu kirjoittaa pelin päätteeksi vielä ylös.** Tämän jälkeen olemme keränneet jokaiselta pelaajalta yhden ajatushelmen kaikkien kanssa jaettavaksi. Tämän harjoitteen kautta pelaajat ovat arvioineet omaa työskentelyään, peliä, pelin tavoitteita ja haasteita sekä asettaneet jatkotoimenpide-ehdotuksia.

Kun tarkastelee Vyyhtipelin fasilitoitua pelisessiota ”*tavallisen*” fasilitointiprosessin kautta, huomaa prosessin olevan hyvin samankaltainen. **Ainoa ero on se, että pelifasilitoinnissa ei käytetä perinteisiä, erillisiä fasilitoinnin työkaluja, vaan viitekehysprosessin useita kohtia niputtavana menetelmänä toimii itse peli.** Pelifasilitaattori saattaa valita fasilitoinnin työkaluja käytettäväksi vain lämmittelyyn, lopetukseen tai myöhäisempään purkuun. Vyyhtipeli itsessään on siis erinomainen aloituksen, ymmärryksen luonnin ja ratkaisujen suunnittelun välineenä. Sen sijaan ratkaisusta sopimiseen ja arviointiin tarvitaan pelin rinnalle muitakin fasilitointimenetelmiä, jotta prosessista tulee kokonainen ja tulokellinen. Vyyhtipeli tuo oppilaitokseen yhteistä tavoitteenasettelua, hauskanpitoa, uudenlaisen työkalun, ideointia ja mahdollisia ratkaisuehdotuksia.

Tämä kehitystyö mahdollistuu Ristaniemen ja Snellmanin [Pimu Consulting](#) -yrityksessä, joka sai alkunsa Vyyhtipelin tuotteistamisen ideasta. Pimujen pelimenetelmät jatkavat Vyyhtipelin kehitystyötä omissa peleissään ja mahdollistavat näin kokonaisen pelipaketin tarjoamisen yrityksille jatkossa. Vyyhtipeli ja sen materiaalit jäävät Metropolia ammattikorkeakoulun käyttöön.

### **Pelifasilitaattorin ominaisuudet**

Pelifasilitaattori oppii kurssin aikana kehittämään sekä fasilitaattorin että pelinvetäjän ominaisuuksia. Kertauksen vuoksi: *Fasilitaattori on objektiivinen ryhmänvetäjä, joka yrittää helpottaa ryhmäläisten tiedon näkyväksi saattamista ja sisällöntuottamista.* Tästä syystä fasilitaattorin rooli ei ole kaikille luontainen, koska se asettaa vetäjän olemaan sivullisena itse prosessista. Jos fasilitaattorilla on käsiteltävästä asiasta mielipiteitä, niin hänen täytyy pitää ne omana tietonaan.

Toisaalta fasilitaattori on hyvin ratkaisevassa ohjaajan roolissa ryhmäprosessissa tai pelitilanteessa. **Hän on se, joka kuuntelee tarkasti ryhmän sanomat asiat, teesit ja väitteet, jonka jälkeen hän kaiuttaa ne uudelleen koko ryhmän kuultavaksi.** Kaiuttaminen tarkoittaa sitä, että sanoo uudelleen juuri sanotun asian ytimen, sanottua asiaa mitenkään itse arvottamatta.

**Lisäksi pelifasilitaattori kehittyy pelinvetäjänä.** Pelinvetäjän rooli on kahtalainen: **hänen täytyy osata sekä säännöt että toimia sparraajana pelin etenemisessä.** Sparraajan roolissa

oleminen eroaa hieman tavallisen fasilitaattorin roolista, sillä pelin sparraaja on aggressiivisempi kilpailuhengen nostattajana. Tarkoituksena on hoputtaa joukkueita etenemään pelissä nopeammin ja nostattaa kilpailuviettä yksilö- ja ryhmätasolla. Koska kyseessä on peli, ei pelinvetäjän roolia voi opetella ulkoa. Pelinvetäjän tulee osata kyseisen pelin säännöt erittäin hyvin, sillä hän saattaa olla myös pelin ylituomari.

VÄITE: Hyvän pelifasilitaattorin täytyy pitää (lauta)peleistä ja osata kertoa innostuneesti sen säännöt.

TEHTÄVÄ 1:

Taso 1: Ota esille sinulle tuttu peli. Lue säännöt niin monta kertaa, että uskot osaavasi selittää ne ilman paperista luntaamista. Houkuttele pelaajaksi mielellään sellaisia pelaajia, jotka eivät muuten mielellään pelaisi muuta kuin sitä vanhaa Monopolia. Kokeile tekniikoita ja säännöistä selittämistä ensin itsekseesi ja sitten koepelaajalle/ koepelaajille. Kokeilkaa miten peli lähtee käyntiin ja etenemään. Jos onnistut innostamaan pelaajat kyseisen pelin äärelle ja vielä viemään pelin loppuun saakka, olet onnistunut hyväksytysti tehtävässä.

Voit edetä tasolle 2.

Taso 2: Tutustu yhteen itsellesi uuteen ja mielenkiintoiseen peliin perinpohjaisesti. Lue säännöt niin monta kertaa, että uskot osaavasi selittää ne ilman paperista luntaamista. Houkuttele pelaajaksi mielellään sellaisia pelaajia, jotka eivät muuten mielellään pelaisi. Kokeile tekniikoita ja säännöistä selittämistä ensin itsekseesi ja sitten vasta koepelaajille. Kokeilkaa miten peli lähtee käyntiin ja etenemään. Jos onnistut innostamaan pelaajat kyseisen pelin äärelle ja vielä viemään pelin loppuun saakka, olet onnistunut hyväksytysti tehtävässä.

([Pelifasilitaattoriksi verkkokurssilla osa 1.](#))

**Pelifasilitaattorin tulee siis olla sekä hyvä kuuntelija, innostunut fasilitaattori että kiinnostunut peleistä.** Kurssin myötä hän voi kartuttaa kaikkia näitä taitoja entuudestaan, mutta luontaista kiinnostusta peleihin ja taipumusta fasilitoimiseen tarvitaan, että opiskelijasta tulisi hyvä ja innostava pelifasilitaattori. Innostaminen ja sparraaminen omien luontaisten ominaisuuksien raameissa ovat kaikista tärkeintä mitä pelifasilitaattori voi pelaajajoukolle olemuksellaan antaa.

Pelifasilitaattoreiden kouluttaminen voi tuoda pelillistämisen- ja fasilitointiosaamisen lisäksi opiskelijalle **uusia työkaluja soveltaa sekä pelillistää muitakin toimenpiteitä oppilaitoksessa.** Peliä ja pelifasilitaattorin taitoja voidaan siis hyödyntää laajemminkin oppilaitoksen toiminnassa, kuten kurssipuruissa, innovaatio-opinnoissa ja opintopolkujen

suunnittelussa, jolloin koulutuksesta hyöttyy myös organisaatio saadessaan tieto-taitoa oman oppilaitoksensa sisäiseen toimintaan.

### **Pelitilanteen ryhmäprosessi**

Jacob Levy Moreno (1889-1974) on yksi aikansa kuuluisimmista sosiometrian, ryhmäterapian, psykodraaman, ryhmäprosessien ja roolien tutkijoista (Suomen Psykodraamayhdistys 2014). Seuraavaksi tutkin pelitilanteen ryhmäprosessia Aku Kopakkalan (2005) ja Raimo Niemistön (1998) teosten avulla, joissa J. L. Morenon teoriat ovat olleet molemmissa taustatutkimuksen kohteena.

Kopakkala (2005, 108) kirjoittaa siitä, miten **ryhmän muodostumisen alkuvaiheessa koetaan hämmennystä, joka nostaa esiin rooleja, joissa yksilö on tullut ennenkin hyväksytyksi ja kokenut onnistuneensa**. Epävarmuus nostaa esiin stereotyyppisiä rooleja yksilölle, jolloin hän käyttää luontevasti työrooliaan vapaa-ajan tapaamisen aluksi. Kun ryhmä tuntuu turvalliselta, esimerkiksi Vyyhtipelin myötä, on roolien mahdollista joustaa ja muuttua persoonallisemmaksi. (Kopakkala 2005, 108). Pelifasilitointikurssilla pelataan yhdessä useita kertoja, fasilitaattorivuoron vaihtuessa joka kerta. Pelaavan joukon ryhmädynamiikka kokee pelatessa muutoksia. Muutokset johtuvat uudenlaisesta tilanteesta opiskelussa, johon pelisessio asettaa pelaajat muihin opintoihin verrattuna. Ryhmädynamiikka muuttuu siksi, että yksilön asema ja rooli ryhmän jäsenenä muuttuvat pelitilanteen myötä.

Ryhmän *sosiaaliset roolit* ja *ryhmäroolit* kokevat pelin myötä yllättäviä muutoksia. Sosiaalisilla rooleilla tarkoitetaan rooleja, jotka on sovittuja (Kopakkala 2005, 100; Niemistö 1998, 90). Roolit kuten opiskelija, opettaja, esimies ja alainen, ovat toisistaan riippuvaisia roolisopimuksia. Täytyy olla opiskelijoita, jotta on opettajia. Nämä roolit ovat muunnettavissa helposti. (Kopakkala 2005, 100). Ryhmärooleilla tarkoitetaan esimerkiksi dominoijaa, myötäilijää, kapinoitsijaa, vetäytyjää ja sovittelijaa. Nämä roolit toimivat suhteessa toisiinsa ja tarvitsevat aina vastaparin toimiakseen. Jos koko ajan äänessä olevalla ei ole kuuntelijaa ryhmässä, voi olla että hän vaihtaa rooliaan johonkin toiseen. (Niemistö 1998, 107-108).

### **Sosiaalisten roolien asettamien valta-asetelmien muuntelu tapahtuu luonnostaan**

**Vyyhtipeliä pelatessa, kun tiimit rentoutuvat ja heittäytyvät pelin maailmaan.** Alainen voi loistaa tiiminvetäjänä ja esimies villiintyä ideoimaan tulevaisuuskuvia vaikkapa YouTube-





Kuva 2: Pelimerkin tekoa Vyyhdin lopputapahtuman Vyyhtipelissä. Pelaajina muun muassa kansanedustaja, taiteilijoita ja ohjausryhmän jäsen. Kuva: Tuula Palaste-Eerola.

videoita toteuttamalla. Ryhmän heittäytyminen jää usein viime kädessä pelifasilitaattorin vastuulle, jolloin hän yrittää manipuloida pelitilanteita niin, että sosiaaliset roolit ja ryhmäroolit vaihtelevat totuttuja valta-asetelmia sopuisasti rikkoen.

Parhaan mahdollisen ryhmäprosessin aikaan saamiseksi tulee pelifasilitaattorin olla *virittäytynyt* tilanteeseen hyvissä ajoin, jolloin hän voi

vaikuttaa toiminnallaan, olemuksellaan ja tehtävänannoillaan myös joukkueiden rooleihin ja virittäytymiseen. Kopakkala (2005, 113) toteaa, että aitoa kohtaamista ei tapahdu, jos esimerkiksi riidoissa olevat ihmiset tietävät kohtaavansa toisensa. He virittäytyvät odotuksin, jolloin he pelon ja epävarmuuden kautta ottavat heille luontaisen vanhan roolin, eivätkä ole valmiita kohtaamaan nykyhetkessä (Kopakkala 2005, 113). Kun taas pelitilanteeseen tulee avoimen odottavia pelaajia, on läsnäolo

vahvempaa, roolit joustavampia ja jotain uutta voi pelissä löytyä ja tapahtua.

Miten virittäytyminen sitten tapahtuu? Pelissä kaikki ovat ensin hämmennyksen vallassa.

Pelifasilitaattorin tehtävä on saada aikaan tilanne, jonka avulla hämmennys ja epävarmuus vaihtuvat leikkisyyteen sekä lupaan heittäytyä. Hänen tulee asettaa itsensä avoimesti alttiiksi mokaamiselle ja kertoa selvästi se, että on joukkueiden tukena ja pelinohjaajana. Joukkueiden pelimerkin teko, yhteisten tavoitteiden asettelu, pelin säännöt sekä joukkueen me-henki (kilpailu toista joukkuetta vastaan) antavat oivallisen maaperän heittäytymiselle. Loppu onkin ryhmän yksilöistä kiinni.

### **Yksilön kehittyminen ryhmässä**

Yksilön taidot kehittyvät hänen pelatessaan ryhmässä uusien roolien kautta. Pelaaja voi saada mahdollisuuden näyttää kykynsä uudessa asiassa, jota hän ei ole vielä päässyt muille esittelemään. Näin ollen pelaaminen ja kilpailuasetelma antavat mahdollisuuden laajentaa pelaajien *roolikarttoja* myös muiden pelaajien (työ-/ opiskelukavereiden) silmissä. Uusien kykyjen ilmetessä, voi jatkossa esimerkiksi tiimin rakentaminen muuttua pelissä opitun perusteella.

Niemistö (1998, 94) kirjoittaa yksilön *roolivarastosta*, josta rooleja aktivoidaan ja "laitetaan varastoon" tarpeen mukaan. Pelin kilpailuasetelman ja nopeatempoisuuden myötä yksilö saa mahdollisuuden ottaa uudenlaisen roolin käyttöönsä, kuin mitä on esimerkiksi ennen samassa ryhmässä työskennellessään käyttänyt. Niemistön mukaan (1998, 98) käytämme kuitenkin nopeatempoisesti ja sujuvasti vaihdellen vain *kehittyneitä roolejamme, alikehittyneiden roolien* jäädessä vähemmälle harjoitukselle, ennen kuin olemme harjoitelleet niitä tarpeeksi. Kehittyneet roolit ovat rooleja, joissa toimimme innostuneesti ja luontevasti (Niemistö 1998, 93), kun taas työskentely alikehittyneiden roolien kautta on hidasta ja kömpelöä (Niemistö 1998, 92).

Rooli on väline, jonka avulla yksilö, subjekti toimii toisten yksilöiden kanssa. Ryhmän vuorovaikutuksessa yksilö voi käyttää rooliaan sekä tuhoavalla että uutta luovalla tavalla. (Niemistö 1998, 95).

Kokemusteni nojalla olemme Susanna Snellmanin kanssa havainneet, että pelaamisen myötä roolivaihtelu helpottuu. Vaihtelu alikehittyneiden roolien välillä helpottuu, koska pelitilanne on hyvin erilainen kuin normaali luokkahuone- tai työpaikkatilanne. Kilpailuasetelma antaa mahdollisuudet sukuloida roolien välillä nopeasti ja pelaajan on helppo säädellä osallistumisensa määrää pelin tapahtumiin koko ajan.

Joukkuepeli mahdollistaa myös ryhmätöiden tekemisen opetteluun yksilön näkökulmasta. Yksilö voi kokeilla roolivaihteluitaan turvallisessa ympäristössä, itseään välillä porukasta häivyttäen tai enemmän esiin tuoden. Samoja roolivaihteluita voi kurssilla kokeilla turvallisesti myös pelifasilitoinnin saralla.

## Pohdinta

[Pelifasilitointi -kurssi](#) sai aikaan kauaskantoisemmat seuraukset kuin olisin ikinä voinut kuvitella. Opin kouluttajana todella paljon niin opetuksen rakentamisesta, opiskelijoiden tarpeesta, Vyyhtipelin ryhmäprosessista kuin kurssin merkityksestä oppilaitosympäristöille. Suurin kehitys on tapahtunut itsessäni kouluttajana pilottikurssilaisten jäädessä omilleen kurssin jälkeen ja minun vasta tehdessä skenaarioita mahdollisen kurssin vaikutuksista oppilaitosympäristöissä. Muutamia havaintoja kurssin annista. Saimme opiskelijoiden avustuksella kehitettyä Vyyhtipelistä toiminnallisemman, mikä tuntui antavan virkistystä ja lisää leikillisyyttä koko pelille. Alun innostuksen jälkeen totesimme kuitenkin Susanna Snellmanin kanssa, että liika

toiminnallisuus (draamalliset tehtävät) eivät ole relevantteja peleissä, joissa halutaan jokin konkreettinen lopputulos.

Nähdessämme Snellmanin kanssa opiskelijoiden ensi kerran fasilitoivan Vyyhtipeliä sijastamme, huomasimme, että pelifasilitointi on todella henkilösidonnaista eli aina vetäjensä näköistä. Fasilitointien erot hätkähdyttivät meitä. Pelifasilitaattorin luonne ja tapa olla pelivetäjänä voi olla hyvinkin vaihteleva vetäjän mukaan. Pelin rytmi ja tunnelma muuttuvat ratkaisevasti pelifasilitaattorin vaihtuessa. Jatkossa on ehkä tarpeen pohtia, millaisen vaikutuksen pelifasilitaattorin olemus ja luonne saavat aikaiseksi suhteessa peliin ja siinä tapahtuviin prosesseihin.

Tämän artikkelin myötä ymmärsin olennaisia asioita Vyyhtipelistä fasilitointimenetelmänä. Ymmärsin, että sen nopeus ja käyttökelpoisuus perustuvat siihen, että pelimenetelmä itsessään sisältää niin monta osaa kokonaisesta fasilitointiprosessista (viitekehys). Tämän ymmärtäminen on mielestäni olennaista, kun halutaan kehittää Vyyhtipelin kaltaista menetelmää eteenpäin. Nopeus ja osien yhdisteleminen tekevät pelistä monikäyttöisen ja kustannustehokkaan, ja siksi kilpailukykyisen muiden fasilitointimenetelmien rinnalla. Silti täytyy huomioida, että pelisessio yksinään ei riitä, jos sen myötä halutaan päästä konkreettisiin tuloksiin ja sopimukseen, mitä kukin osapuoli tekee tavoitteisiin ja konkretiaan päästäkseen.

Olen sitä mieltä, että pelifasilitointi-kurssi voi saada aikaan paljon hyötyä oppilaitoksissa. Sen avulla oppilaitos saa koulutettua itselleen pelifasilitoinnin ja ryhmänohjaajuuden osaajia. Kurssin hyöty piilee myös siinä, että yksilö sekä ryhmän jäsenet (kurssin osallistujat ja muut pelaajat) kehittävät taitojaan pelaamisen myötä. Peliin osallistuja oppii uudenlaista ryhmäprosessia ja ryhmässä uudenlaisen roolin ottamista. Hän oppii lisäksi ryhmästään ja itsestään uusia puolia ja oppii hyödyntämään niitä uudella tavalla.

## Lähteet

- Häyrinen, Mirko 2014. Fasilitoinnin rautaisannos- ja fasilitoinnin mestari- koulutuksien muistiinpanot. Tekijän hallussa.
- Kantojärvi, Piritta 2012. Fasilitointi luo uutta. Menesty ryhmän vetäjänä. Talentum Helsinki 2012.
- Kopakkala, Aku 2005. Roolit, luovuus ja tekniikat. Edita Prima Oy, Helsinki 2005.
- Niemistö, Raimo 1998. Ryhmän luovuus ja kehitysehdot. Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus 1998.
- Ristaniemi, Sanna & Snellman, Susanna 2012. [Mitäs peliä sitä oikein pelataan?](#) Vyyhti-hanke, Metropolia amk 2012. Viitattu 14.1.2013.
- [Pelifasilitaattoriksi verkkokurssilla, osa 1](#). Blogi. Vyyhti-hankkeen www-sivu 2013. Viitattu 14.1.2014.
- [Pelifasilitaattoriksi verkkokurssilla, osa 3](#). Blogi. Vyyhti-hankkeen www-sivu 2013. Viitattu 14.1.2014.
- [Pelifasilitointi](#). Vyyhti-hankkeen www-sivu 2013. Viitattu 30.9.2013.
- [Psykodraaman historiaa – Morenon historiaa](#). Suomen Psykodraamayhdistyksen www-sivu 2014. Viitattu 18.3.2014.
- [Vyyhtipeli](#). Vyyhti-hankkeen www-sivu 2013. Viitattu 15.1.2014.

## Painamattomat lähteet

- Kurssipalautteet 2013. Johdanto pelifasilitointiin -kurssi. Vyyhti-hanke. Metropolia amk. Esseet kirjoittajan hallussa.

