

# PRO SOS -hankkeen pelipaja

**Aika:** 18.8.2017 klo 9-14; Me-Talo Espoo

**Kouluttaja:** Jouni Piekkari

**Järjestäjät:** Tytti Hytti ja Pekko Kähkönen (PRO SOS)

**Osallistujina:** PRO SOS –hankkeen kehittämistiimejä, jotka suunnittelevat leikillisiä ja pelillisiä sosiaalisen kuntoutuksen kokeiluja aikuissosiaalityössä Espoossa, Vantaalla ja Helsingissä. Yhteensä 21 osallistujaa.

## 1. Palvelutarpeen/kuntoutustarpeen arviointi ja jatkopolut

- Helsingin lännen nuorten sosiaalityö järjestää ryhmätoimintaa maahanmuuttajataustaisille alle 30-vuotiaille naisille. Avaimet arkeen! ryhmän tavoitteena on tukea sinua omien voimavarojen löytämiseen ja vahvistamiseen. Ryhmän tavoitteena on tukea arjessa suoriutumista ja oman polun löytämistä työhön tai koulutukseen. (työpajassa mukana yksi työntekijä)
- Helsingin lännen Kuntoutusohjaus järjestää ryhmämuotoisena kuntouttavana työtoimintana 30-65-vuotiaille maahanmuuttajanaisille Kielistartti-ryhmän. Tavoitteena on kehittää ryhmämuotoista palvelutarpeen arviointia ja kokeilla tilanearvion tekemiseen tarvittavien tietojen esille nostamista toiminnan avulla. Elämäntilannetta tarkastellaan erilaisten pelien ja toiminnan kautta ja pelillistetään ESY –mittaria. (työpajassa mukana viisi työntekijää)
- Espoon aikuissosiaalityö ja sosiaalisen kuntoutuksen tiimi järjestävät sosiaalisen sirkuksen ryhmän maahanmuuttajamiehille. Ryhmässä hyödynnetään pelillisyyttä ja leikillisyyttä asiakkaiden toimintakyvyn arvioimisessa. Ryhmässä arvioidaan, voidaanko sosiaalista sirkusta käyttää osana aikuissosiaalityön tilanearviota. Tavoitteena on lisäksi lisätä ryhmäläisten voimavaroja. Ryhmässä pilotoidaan Kykyviisaria osana ryhmäkertoja. (työpajassa mukana PRO SOS -hanketyöntekijä ja kokemusasiantuntija sekä yksi työntekijä)

## 2. Pelien kehittäminen sosiaalisena kuntoutuksena:

- Espoossa aikuissosiaalityö ja sosiaalisen kuntoutuksen tiimi järjestää Elämäni peli –ryhmän maahanmuuttajanaisille. Ryhmässä tutustutaan leikillisesti ja pelillisesti ja ideoidaan yhdessä ryhmän toimintaa. Ryhmässä pelataan yhdessä ja keskustellaan itselle tärkeistä asioista.

Ryhmässä myös kokeillaan erilaisia tapoja löytää omia vahvuuksia ja taitoja. Tavoitteena on kokeilla yhdessä pelin tekemistä. (työpajassa mukana kaksi työntekijää ja PRO SOS -hanketyöntekijä)

- Pelin kehittäminen YAMK-opinnäytetyönä (työpajassa mukana kaksi Espoon työntekijää)

### 3. Pelillisyyden hyödyntäminen sosiaalisen kuntoutuksen toiminnallisissa ryhmissä

- Vantaan sosiaalisen kuntoutuksen tiimi STEPPI suunnittelee peliryhmää sekä pelikahveja asiakkaiden kanssa. (työpajassa mukana kolme työntekijää)

Työpajan sisältö		
Tehtävä / harjoite	Sisältö	Huomioita
Johdanto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esittelykierros. Kuusi projektiryhmää ja muut vierailijat esittäytyivät</li> <li>• Kerrottiin päivän tavoitteet</li> <li>• Esiteltiin lyhyesti pelinkehittämisen malli (ks. kaavio s.5)</li> <li>• KAMU- ja Kepeli-hankkeen opit pelinkehittämisessä</li> <li>• Turvallisuus, omasta itsestä ja muista huolehtiminen (työskentelysopimus)</li> <li>• Voimavarojen tunnistus ja toimintakyvyn arviointi yhtenä teemallisena juonteena</li> </ul>	Päivän harjoitteita valittiin pelillisyyden ja toimintakyvyn arvioinnin näkökulmasta.
Peukunnappaus	ks. Kepeli-sivut <a href="http://kepeli.metropolia.fi/">http://kepeli.metropolia.fi/</a> Harjoitteen purku: Mitä sinulle tapahtui? Mitä meille tapahtui? Oliko harjoitteessa pelin tai leikillisyyden elementtejä? Puhuttiin yleisesti reflektion merkityksestä ryhmätyössä.	Tavoitteena oli saada osallistujat reflektomaan koettua ja pitää pelillisyyden ja leikillisyyden määrittely avoimena; tunnistaa pelillisyyden tuntomerkkejä; käynnistää ryhmäytyminen.
Kalabanda -taputus	Rytmittävä taputus, jota käytetään huomiomerkinä.	Ryhmälle voi esitellä minkä tahansa äänimerkin, jonka avulla tehtävä voidaan lopettaa ja kiinnittää huomio ohjaajan antamiin ohjeisiin. Taputus on kuitenkin hauska tapa rytmittää koulutusta ja luoda



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)



		ryhmähenkeä.
Atomit ja molekyylit	Pelillinen keino jakaa osallistujia eri kokoisiin ryhmiin. Tarkempi ohje: <a href="http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/atomit-molekyylit-ryhmat-numeroin/">http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/atomit-molekyylit-ryhmat-numeroin/</a>	Harjoite valittiin juuri sen pelillisyyden vuoksi; kilpailullisuus/ei-kilpailullisuus
Sokkosormi	Jaetaan osallistujat pareiksi (edellinen harjoite). Sormikosketuksessa kuljetetaan paria tilassa koskettaen ainoastaan sormenpäällä toisen sormenpäätä. Vastaava harjoite ilman kosketusta Emo ja poikanen: <a href="http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/emo-ja-poikaset/">http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/emo-ja-poikaset/</a>	Turvallisuus, lisäohjeistus harjoitteen aikana, tavoitteena aistien herättäminen, luottamuksen rakentaminen, elämys, kokemuksen reflektoinnin harjoittelu.
Lapsuuden toiveammatti	ks. Kepeli-sivut <a href="http://kepeli.metropolia.fi/">http://kepeli.metropolia.fi/</a>  Tämä jätettiin ajan vuoksi pois. <a href="http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/nimi-ja-lapsuuden-toiveammatti/">http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/nimi-ja-lapsuuden-toiveammatti/</a>	Esimerkki toimintakyvyn arviointiin ja elämänsuunnitteluun johdatteluvasta kehollisesta tutustumisharjoitteesta. Ryhmän tuki.
Voimavarabingo	ks. alla Kullekin parille annetaan bingo ja kynä. Parit liikkuvat sekaisin käsikynkässä. Kun vataan tulee toinen pari, saa kysyä yhden bingokysymyksen. Jos oikea vastaus saadaan, merkitään rasti. Näin edetään kunnes kaikki ovat saaneet bingovastaukset. Arviointi: miltä tuntui? Mitä opit muista? Mitä haluat vielä kysyä? Keskutellaan voimavaroista, arjen voimaannuttavista asioista; mindfulnessista ym.	Teemaan johdattelu helppo bingo, jossa voi löytää vain oikeita vastauksia. Tehtiin pareittain tehtävänä harjoitteena, joka rohkaisee esim. vähän kieltä puhuvia. Puhuttiin yksilö vs. ryhmäharjoitteista. Linkki Pelisujuttajan oppaaseen: <a href="http://kamu.metropolia.fi/wp-content/uploads/2014/11/Pelisujuttaja_web.pdf">http://kamu.metropolia.fi/wp-content/uploads/2014/11/Pelisujuttaja_web.pdf</a>
Talvi-, Asumis- ja Terveysbingot	Kokeiltiin eri tyyppisiä bingoja. <a href="http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/kohtaamisbingo/">http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/kohtaamisbingo/</a> Keskusteltiin bingojen mahdollisuuksista nostaa esille erilaisia teemoja. Tavoitteena tehdä bingoja omista teemoista.	Arvioitiin bingoihin liittyviä kysymyksiä, muotoa, kuvitusta. Bingot keskustelun tai kielenoppimisen lähtökohtana.
Jako tiimeihin.	Kukin tiimi loi itselleen ryhmänimen ja sloganin	Tiimihengen luominen; ei-

Tiimislogarit	eleellä. Keskustelivat ensin lyhyesti omasta tiimihaasteestaan ja teemastaan.	kilpailullinen kilpailullisuus; ideoiden jakaminen; teeman kirkastaminen.
Omat bingot eri aiheilla	Tuotettiin bingot eri aiheilla. Näitä testattiin ristiin ja annettiin palautetta. Pohdittiin sensitiivisyyteen liittyviä haasteita kysymysten asettelussa.	Ohjattavat itse bingojen ja pelien luojina? Vertaisohjaus; yhteissuunnittelu; yhteistutkijuus.
Mieltymysmittari: Tykkään/haluaisin oppia	Esiteltiin Mieltymysmittari-kortit: <a href="http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/mieltymysmittari-taitoja-harrastuksia-ja-ammatteja/">http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/mieltymysmittari-taitoja-harrastuksia-ja-ammatteja/</a>  1. versio: Valitse kaksi korttia: Mitä osaan/haluaisin oppia. 2. jako 3 hengen pienryhmiin. Kerrotaan kuvan avulla.	Tehtävä kehystettiin voimavarojen ja toimintakyvyn arvioinnin ja tunnistamisen näkökulmasta. Myöhemmin jaettiin ryhmille omat pelit käytettäväksi.
Mieltymysmittari: Näyttele kortti	2. Versio: Valitse salaa yksi kortti. Pareittain toinen näyttlee, toinen arvaa, mitä kortissa on. (ks. Kepeli-sivut)	Tehtiin esimerkkejä pelien kehittämiseksi ja erilaisista tavoista käyttää samoja kortteja.
Mieltymysmittari: Arvaa mieltymyksiä (Peliversio)	Kokeiltiin Mieltymysmittaria peliversiona. (ks. ohjeet yllä)	Arvioitiin pelin käyttöä suhteessa asiakasryhmiin ja erilaisiin yksilö- ja ryhmätilanteisiin.
<i>Lounastauko</i>		
Tupla-pelin demo	Esiteltiin kaksoisidentiteettiä tutkiva Tupla-peli lyhyellä demolla. Kerrottiin tavoite luoda omat Pullonpyöritys-pelit (vanha tuttu Pullonpyöritys on pelin pohjana). Muisteltiin miltä pelin pelaaminen on lapsena tai nuorena tuntunut? Miten näitä tekijöitä (jännitys, pelko nolaamisesta) voidaan eliminoida ja nostaa esiin pelin tutustumis- ja ryhmäytämiselementtiä.  (peli valmisteilla).	Olemassa olevien peliformaattien käyttäminen.
Pullon pyöritys-pelin ideointi	1. Jokainen valitsi abstrakteista kuvakorteista (Mythos) kortin, joka kuvaa teemaa, joka ko. asiakasryhmälle on keskeinen tai olennainen. Yritä eläytyä heidän näkökulmaansa esim. heidän käsitteidensä kautta. 2. Omassa pelitiimissä jaetaan kortin sisältö	Tavoitteena oli lähteä tutkimaan <i>teemaa</i> ja siihen liittyviä kysymyksiä ennenkuin lähdetään rakentamaan peliä. Mitä pelin pitäisi käsitellä? Tupla-peli valmiina formaattina pakottaa miettimään teemaa ja siihen liittyviä



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)



	<p>(tavoitteena irroittautua luovempaan ja assosiativisempaan ajatteluun ja kuulla ensin yksittäiset näkökulmat ennen ryhmäkonsensusta)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Kiteytään ryhmän teema. Tehdään tästä keskuskäsite,</li> <li>4. Ideoidaan pelille pelimäinen nimi (voi ideoida myös myöhemmin).</li> <li>5. Mind map: listataan 5-7 sanaa, jotka tähän aiheeseen liittyvät. Sijoitetaan ne haaroiksi peliin.</li> <li>6. Tehtävätyypit. Ideoitiin Totuuksia ja tehtäviä kuhunkin haarakkeeseen.</li> <li>7. Jaettiin muun ryhmän kanssa ja pohdittiin pelin etiikkaa ja yhteiskehittämistä.</li> <li>8. Rajauksen pohdinta: voiko pelistä lohkaista täsmällisemmän aiheen, jos aihe jää liian laajaksi?</li> <li>9. Pelilaudan ideointi ja visualisointi (jatkotyöstöön).</li> </ol>	<p>alaotsikoita (teemoja).          Voi käyttää mitä tahansa kuvia, esim. lehdistä leikattuja.          Emic (asiakasryhmän omat kulttuuriset käsitteet ja käsitejärjestelmät) vs. Etic (asiantuntijan käsitteistö näkökulmat).  <i>Aiheen rajaus:</i> Kun aiheita rajataan, päästään mielenkiintoisempiin ja konkreettisempiin <i>tilanteisiin tai kysymyksiin</i> (Mitä jos löydät kadulta 20 euroa, ostatko sillä äidillesi lääkkeitä vai ...?)  <i>Suppilorakenne:</i> kehittelyssä edetään usein yleisistä ja laajoista teemoista yksityiseen ja takaisin yleiseen.          Pelin tapahtumat sijoittuvat draaman tapaan yksittäiseen tilanteeseen, arkeen, tiettyyn rajattuun aiheeseen. NÄin osallistuja saa pelin tapahtumiin tarttumapintaa omista kokemuksistaan, tunteistaan sen sijaan että käsiteltäisiin abstrakteja ja vaikeasti ymmärrettäviä aiheita esim. "kototutuminen"          Otettiin esimerkkejä liian laajoista peleistä vs. kiinnostavista ja koukuttavista peleistä.</p>
<p>Kehollinen kehäarviointi</p>	<p><a href="http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/kehaarviointi-keholla/">http://kepeli.metropolia.fi/harjoitteet_post/kehaarviointi-keholla/</a></p> <p>Väitteitä mm.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Minulla oli tänään hauskaa</li> <li>• Olen päässyt hyvin käyntiin pelin luomisessa</li> <li>• Uskallan lähteä kokeilemaan pelejä asiakkaideni kanssa</li> <li>• Ymmärrän miten lähdemme kehittämään pelejä eteenpäin</li> <li>• Tämä tapaaminen on auttanut tutustumaan muihin ja omaan tiimiin</li> </ul>	<p>Yhdessä pohdittiin ja keskusteltiin väitteiden pohjalta.</p>
<p>Arviointikeskustelu</p>	<p>Pohdittiin miten pelit ovat askel laajempaan</p>	<p>Yksittäiset harjoitteet muodostavat</p>

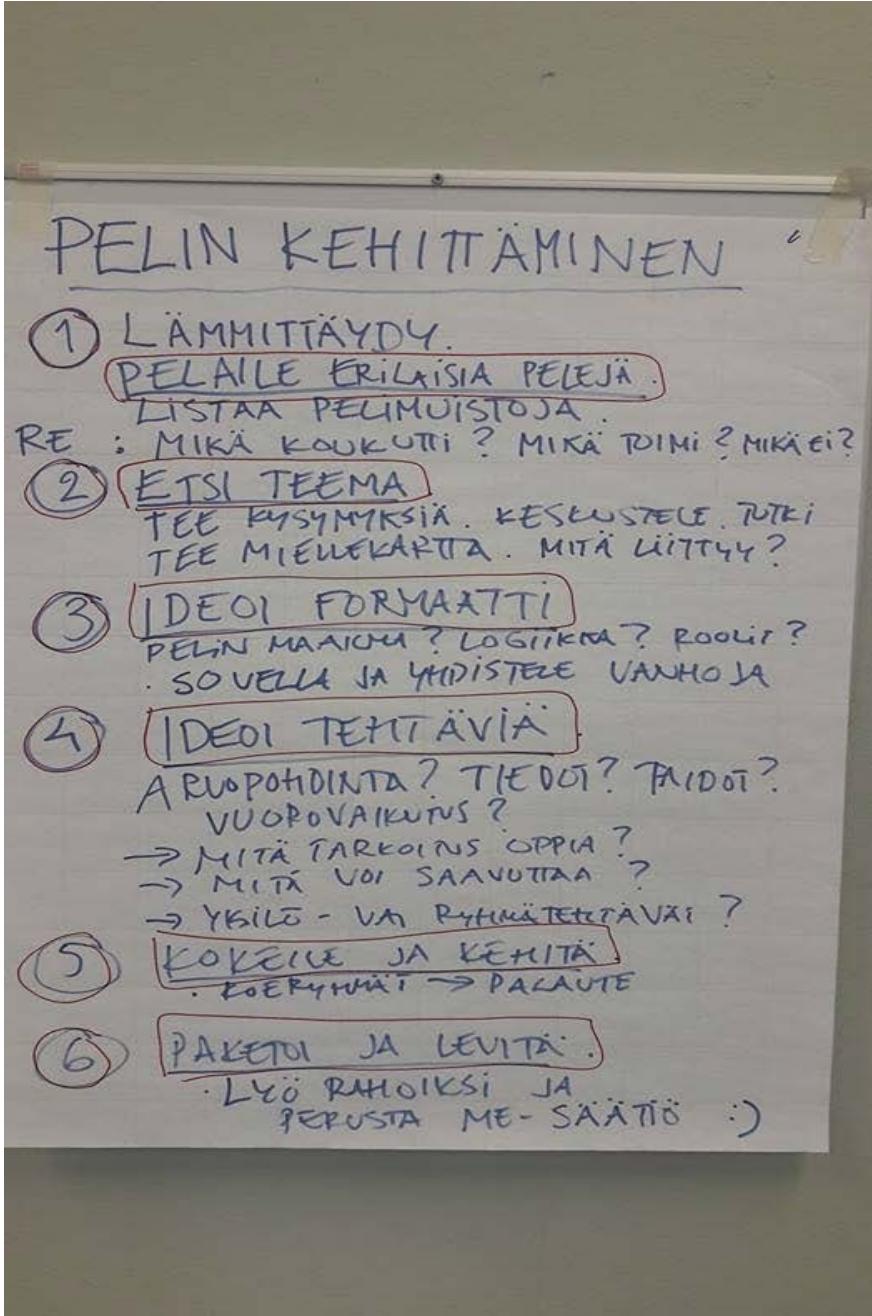


Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)



	<p>osallistamiseen ja voimaannuttamiseen. Niistä voidaan jatkaa esim. tulevaisuusverstaisiin; erilaisiin toimintakyvyn arviointeihin, ideoimaan tulevaisuuden askeleita jne. Näistä on esimerkkejä Kepeli-sivujen harjoitteissa: "Ideoita jatkotyöskentelyyn). Sovittiin jatkotyöskentelystä ja konsultaatiokerrasta.</p>	<p>syventyviä ketjuja, jotka kehittävät luovuutta, ryhmäytymistä, luottamuksen rakentumista ja teemojen moninäkökulmaista tutkimista sekä kielenoppimista vaihe vaiheelta.</p>
Arviointi-puhekuplat	Yksilöpalaute koulutuksesta.	Palautteesta tehtiin koonti.
Materiaalien jakaminen	Ryhmille jaettiin Pelisujuttajan oppaat ja Mieltymysmittari-pelit itse tuunattaviksi. Pyydettiin perehtymään Pelisujuttajan oppaaseen samalla kun pelin kehittäminen etenee.	
Aurinko	Päätöksenä tehtiin yhteinen aurinko piiriharjoitteena.	Ohjeistus myöhemmin.



### Voimavarabingo (Kepeli-hanke)

Tykkää kävellä puistossa.	Tykkää käydä torilla.	Osaa laittaa ruokaa.	On tehnyt koristeita juhliin.
---------------------------	-----------------------	----------------------	-------------------------------



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)



<i>(Kysy: Tykkäätkö sä kävellä puistossa? Jos vastaus on "Joo", merkkää tähän ruutuun rasti x)</i>			
Osaa sanoa kiitos kolmella kielellä.	Tunnistaa, milloin on aika mennä nukkumaan.	On yksi harrastus.	Nauraa mielellään.
Tietää miten mennään Suomenlinnaan.	Osaa uida.	Haluaa oppia jotain vierasta kieltä.	Tykkää käydä kirjastossa.
On joskus sanonut suoraan, miltä tuntuu.	On käynyt kesällä jossakin tapahtumassa.	Tykkää soittaa joskus puheluita ystävälle.	Osaa käyttää google mapsia.

## Asumisbingo





Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)



<p><b>Tykkätkö sinä asua kerrostalossa?</b></p> <p>Hän tykkää asua kerrostalossa.</p>	<p><b>Osaatko sinä kierrättää?</b></p> <p>Hän osaa kierrättää.</p>	<p><b>Oletko kutsunut naapurin syömään?</b></p> <p>Hän on kutsunut naapurin syömään.</p>	<p><b>Oletko ilmoittanut naapureille tulevista juhlista?</b></p> <p>Hän on ilmoittanut naapureille tulevista juhlista.</p>
<p><b>Tunnetko vähintään kolme naapuria?</b></p> <p>Hän tuntee vähintään kolme naapuria.</p>	<p><b>Oletko käynyt taloyhtiön lenkkisaunassa?</b></p> <p>Hän on käynyt taloyhtiön lenkkisaunassa.</p>	<p><b>Oletko osallistunut taloyhtiön talkoisiin?</b></p> <p>Hän on osallistunut taloyhtiön talkoisiin.</p>	<p><b>Oletko selvittänyt ongelmia naapurin kanssa?</b></p> <p>Hän on selvittänyt ongelmia naapurin kanssa.</p>
<p><b>Asuuko taloyhtiössäsi muita samaa kieltä puhuvia?</b></p> <p>Hänen taloyhtiössä asuu muita samaa kieltä puhuvia.</p>	<p><b>Oletko liukastunut pihalla?</b></p> <p>Hän on liukastunut pihalla.</p>	<p><b>Onko sinulla autopaikka? (tai oma varasto)</b></p> <p>Hänellä on autopaikka (tai oma varasto)</p>	<p><b>Onko taloyhtiössäsi verkkoyhteys?</b></p> <p>Hänen taloyhtiössä on verkkoyhteys.</p>
<p><b>Oletko joskus unohtanut avaimen sisälle?</b></p> <p>Hän on unohtanut joskus avaimen sisälle.</p>	<p><b>Järjestetäänkö taloyhtiössäsi pihajuhlia?</b></p> <p>Hänen taloyhtiössä järjestetään pihajuhlia.</p>	<p><b>Oletko joskus ollut pihakirppiksellä?</b></p> <p>Hän on ollut joskus pihakirppiksellä.</p>	<p><b>Oletko saanut joskus naapurilta apua?</b></p> <p>Hän on saanut joskus naapurilta apua.</p>



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)



## Talvi-bingo

<p><b>Oletko joskus luistellut?</b></p> <p>Hän on joskus luistellut.</p>	<p><b>Osaatko hiihtää?</b></p> <p>Hän osaa hiihtää.</p>	<p><b>Oletko liukastunut talvella?</b></p> <p>Hän on liukastunut talvella.</p>	<p><b>Tykkäätkö pitää pipoa?</b></p> <p>Hän tykkää pitää pipoa.</p>
<p><b>Käytätkö pitkiä alushousuja talvella?</b></p> <p>Hän käyttää pitkiä alushousuja talvella.</p>	<p><b>Oletko kolannut lunta pihalta?</b></p> <p>Hän on kolannut lunta pihalta.</p>	<p><b>Oletko tehnyt lumiukon, lumilyhdyn tai lumilinnan?</b></p> <p>Hän on tehnyt lumiukon, lumilyhdyn tai lumilinnan.</p>	<p><b>Tiedätkö mitä on nuoska?</b></p> <p>Hän tietää, mitä on nuoska.</p>
<p><b>Oletko askarrellut lumihiihtäleen?</b></p> <p>Hän on askarrellut lumihiihtäleen.</p>	<p><b>Oletko uinut avannossa?</b></p> <p>Hän on uinut avannossa.</p>	<p><b>Oletko laskenut pulkalla?</b></p> <p>Hän on laskenut pulkalla.</p>	<p><b>Oletko nähnyt huopatossut?</b></p> <p>Hän on nähnyt huopatossut.</p>
<p><b>Tykkäätkö talvesta?</b></p> <p>Hän tykkää talvesta.</p>	<p><b>Oletko ollut -20 asteen pakkasessa?</b></p> <p>Hän on ollut -20 asteen pakkasessa.</p>	<p><b>Oletko nähnyt, kuinka lapset tekevät lumienkeleitä?</b></p> <p>Hän on nähnyt, kuinka lapset tekevät lumienkeleitä.</p>	<p><b>Oletko istunut ulkona nuotiolla talvella?</b></p> <p>Hän on istunut ulkona nuotiolla talvella.</p>



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)



## Terveys-bingo

<p><b>Onko sinulta otettu verinäyte?</b></p> <p>Häneltä on otettu verinäyte.</p>	<p><b>Pelkäätkö hammaslääkäreitä?</b></p> <p>Hän pelkää hammaslääkäreitä.</p>	<p><b>Oletko ollut röntgenkuvassa?</b></p> <p>Hän on ollut röntgenkuvassa.</p>	<p><b>Onko jalkasi tai kätesi joskus kipsattu?</b></p> <p>Hänen jalkansa tai kätensä on joskus kipsattu.</p>
<p><b>Oletko sinä tai tuttuasi ollut joskus ambulanssissa?</b></p> <p>Hän tai hänen tuttunsa on joskus ollut ambulanssissa.</p>	<p><b>Oletko joskus unohtanut lääkärinajan?</b></p> <p>Hän on unohtanut lääkärinajan.</p>	<p><b>Oletko ollut päivystyksessä?</b></p> <p>Hän on ollut päivystyksessä.</p>	<p><b>Syötkö D-vitamiinia?</b></p> <p>Hän syö D-vitamiinia.</p>
<p><b>Osaatko antaa ensiapua?</b></p> <p>Hän osaa antaa ensiapua.</p>	<p><b>Oletko ostanut laastareita?</b></p> <p>Hän on ostanut laastareita.</p>	<p><b>Poltatko tupakkaa?</b></p> <p>Hän polttaa tupakkaa.</p>	<p><b>Oletko saanut influenssa-rokotuksen?</b></p> <p>Hän on saanut influenssarokotuksen</p>
<p><b>Muistatko mitä rokotuksia olet saanut?</b></p> <p>Hän muistaa, mitä rokotuksia on saanut.</p>	<p><b>Oletko sairastanut vesirokon?</b></p> <p>Hän on sairastanut vesirokon.</p>	<p><b>Oletko varannut puhelimitse lääkärinajan?</b></p> <p>Hän on varannut puhelimitse lääkärinajan.</p>	<p><b>Tiedätkö, mitä on xylitol?</b></p> <p>Hän tietää mitä on xylitol.</p>



KAHDEN RYHMÄN KEHITTÄMÄT ARKI-BINGOT



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

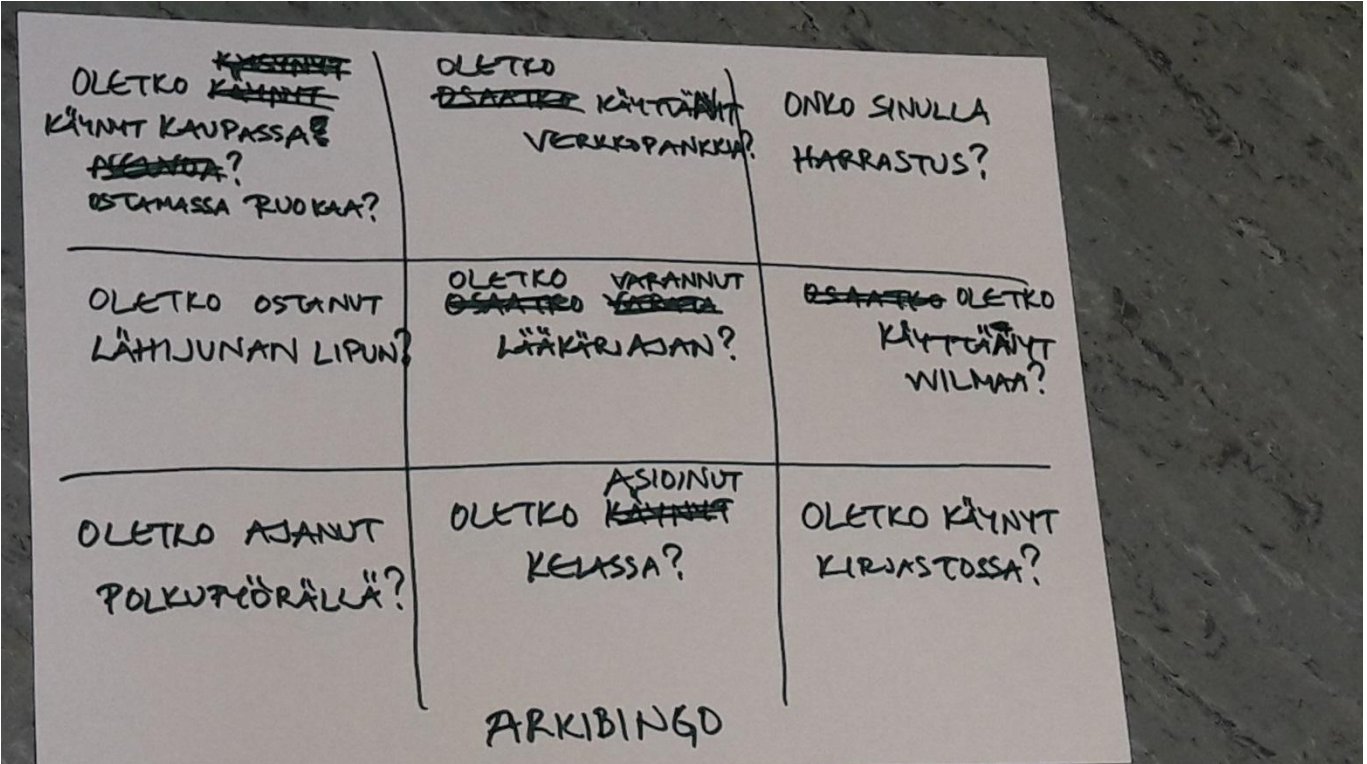
(2016-2018)

**PRO  
SOS**  
..... HANKE

Minulla on kirjasto-ortti.	Osaan käyttää reititiorasta.	Minulla on harrastus.
Olen jutellut naapureille.	Osaan käyttää googlea.	Seuraan Suomen uutisia.
Osaan käyttää verkkopankkia.	Osaatko hoitaa laskut ajallaan.	Osaan laittaa ruokaa.



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä  
(2016-2018)





YHDEN RYHMÄN KEHITTÄMÄ TALOUS-BINGO:



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)

**PRO  
SOS**  
\*\*\*\*\* HANKE

## TALOUSBINGO

LITÄ AN TÖN	MINULLA ON VELKAA?	OSAAN TEHDÄ TALOUDEL- LISIA HANKINTO JA
OLE LIS- I U- ANI	RAHANI RIITTÄVÄT ELÄMISEEN	MINULLA ON LAPSENA OLLUT "SÄÄSTÖPOSSU"
AN A KSIÄ	LAINAAN KAVEREILTA RAHAA	PELAAAN VELAKSI

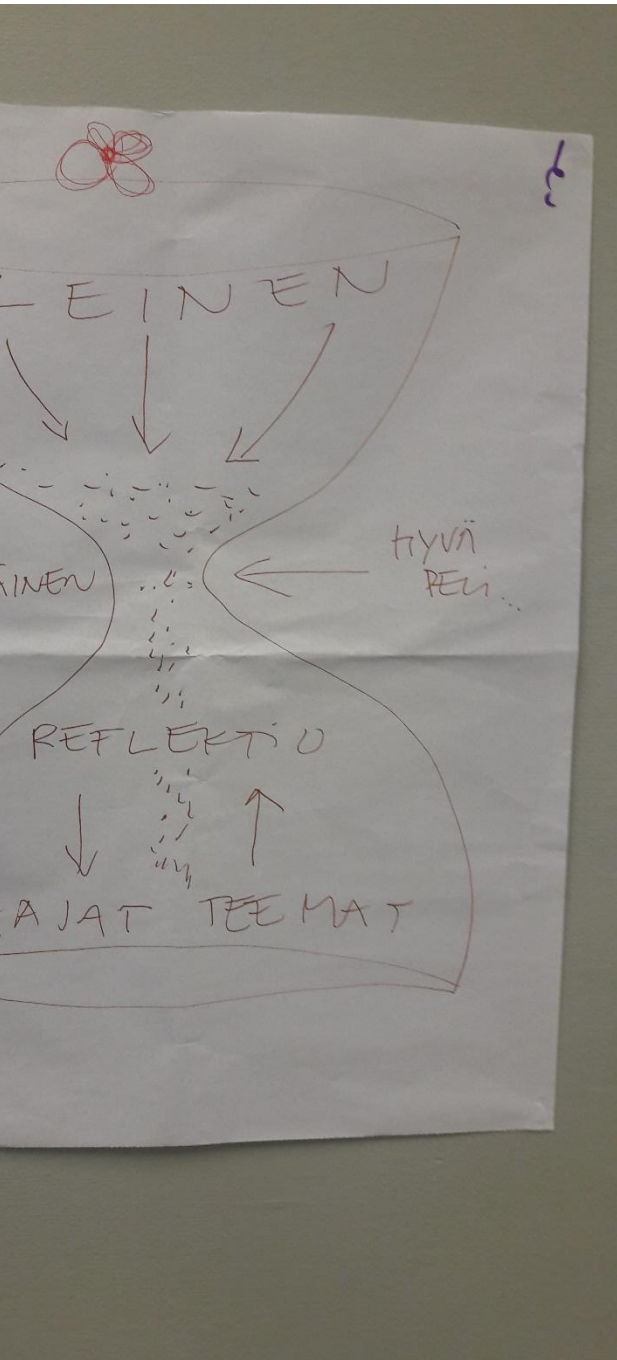




PUHUIMME HYVÄN PELIN TEEMOISTA- YLEISTÄ VAI SPESIFIÄ?



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä  
(2016-2018)



## MIELTYMYS-MITTARIN TESTAUSTA:



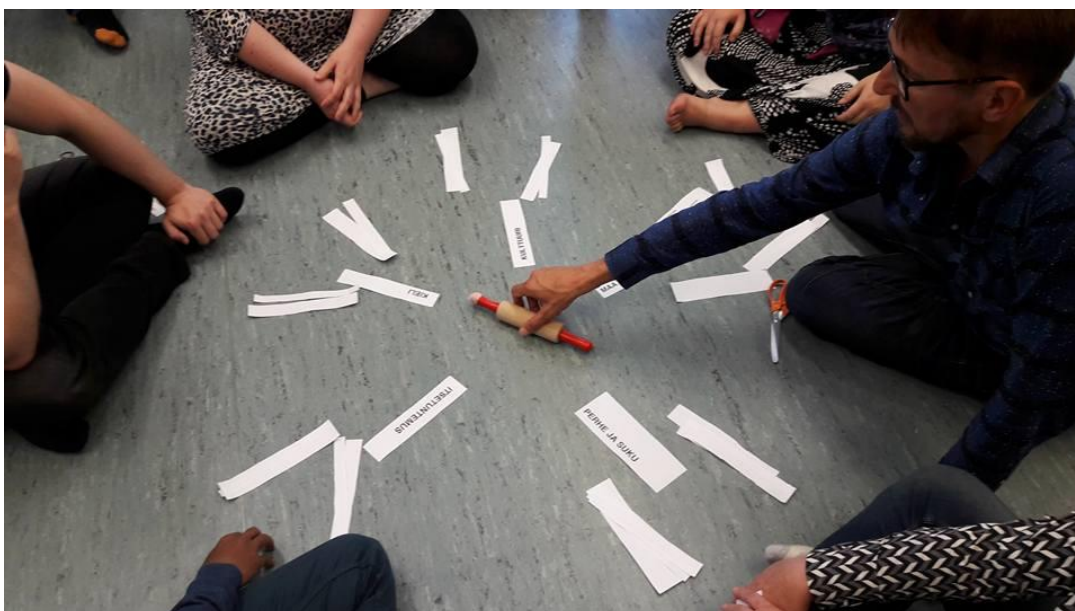
MIELTYMYSMITTARIA VOI HYÖDYNTÄÄ MONIN ERI TAVOIN  
VOIMAVAROJEN TUNNISTAMISEEN:



Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä  
(2016-2018)



#### TUPLA-PELIÄ DEMOAMASSA:





Kotoutumista kehollisilla ja pelillisillä menetelmillä

(2016-2018)



### PULLON PYÖRITYS –PELIN IDEOINTIA MYTHOS-KORTTIEN AVULLA:



### PALAUTTEET TYÖPAJASTA:

Keskiarvo = 9

10

Konkreettista, innostavaa, kiva paikka, sai mukaan omaan työhän välineitä

+ riittävästi ja sopivasti aikaa.

10

ideoimiseen vois antaa myös lisää aikaa ja konkreettista tsemppausta joka ryhmälle. Hyvä henki, Konkretiaa tuli!

paljon ideointia ja luovuutta toivoisin, että olisi saanut lisää kokeilla pelaamista

9

Innostava päivä, sai paljon ideoita oman peli-idean kehittämiseen.



Päivä olisi vielä voinut jatkua, yh lyhyt aika.

(vaikka onkin perjantai ☺)

9

- Hauska päivä!! Paljon uusia ajatuksia ja vinkkejä asiakastyöhön

ja ryhmään erityisesti

-tästä hyvä lähteä kehittämään ja toteuttamaan omaa ryhmätoimintaa!

Kiitos ☺ voimaannutava!

9+

Ajatuksia omaan kehityshankkeeseen

päivä oli kiva, kun sai konkreettisesti kokeilla eri pelejä ja kehittää niiden pohjalta

omia versioita. Lisää tällaisia tilaisuuksia

9 ½

Hyvin toimiva, kokemuksellinen ja ajatuksia herättävä kokonaisuus.

9

Oli mielenkiintoista päästä kuulemaan eri toimijoiden lähtökohtia ja tavoitteita

pelillisyyteen liittyen.

oli hyvä päästä käytännössä kokeilemaan ja kehittämään

9

Hyviä ideoita ryhmien vetämiseen

innostava ilmapiiri

hyvä tarjoilu

9+

NYT TÄSSÄ TAPAHTUMASSA RUPESI KONKRETTISOITUMAAN

PELILLISYYDEN JA LEIKKILLISYYDEN IDEA OSANA SOSIAALITYÖTÄ.

TAPAHTUMA ANTOI MYÖS OMIA VISIOITA TAPAHTUMAAN

9

Sujuva, Sujuttava, Hyvää konkretiaa,



Ajatuksia ja pohdintaa sytyttävä päivä

9 ½

"Erittäin hyvä ellei täydellinen" paljon ideoita ja käytännön juttuja suoraan avuksi oman jutun kehittämiseen!

vain ip- kahvitauko puuttui ☺ (tuli väsy kaikesta innostuksesta) lisää tätä

8 ½

Työpajassa oli hyvä määrä porukkaa. Harjoitukset toimivat kivasti. (sokko oli hauskin)

Itselle pelit olivat jo tuttuja, mutta niistä sai lisää tietoa, ajatuksia ja ideoita!

Pelin ideointi jäi vähän liian vähälle ajalle.

8 ½

Avartava, hyvin suunniteltu ja taitavasti ohjattu

omalla kohdalla pelillisen ja leikkimisen alku.

8

-Sopivan kokoinen

-sopivan pituinen työpaja

-sain ideoita ja työkaluja jatkoa varten + vahvistuksen sille, että ryhmätyöskentelyssä on voimaa

Kiitos hauska päivästä!

8

Iloista tekemistä, ideoita ja innostusta ☺

Kiva päästä mukaan pelillisyyden ja leikkilisyuden maailmaan

Lisää samaa!!

8

Opin paljon, yksi päivä oli liian vähä.

Kaikki oppiminen pyörii päässä ja sekoittuu toisiinsa. Tarvitsisin lisää

keskustelua teemoista ym.