

# OSALLISUUSPELI

## Fasilitaattorin ohjeet

### PELIN TAVOITTEET

Osallisuuspeilin tavoitteena on edistää osallisuutta ja osaamista sen kehittämiseen. Peli tarjoaa rungon ja raamit keskustelulle osallisuuden mahdollisuuksista ja toteuttamisesta. Sen avulla pyritään luomaan ilmapiiri, joka tukee jokaisen osallistujan mielipiteen esille tuomista.

Pelaamisen tavoitteena on saavuttaa yhteinen ymmärrys siitä, mitä osallisuus tarkoittaa sekä oppia käytettävistä osallistamismenetelmistä. Lisäksi pelin aikana suunnitellaan yhdessä toimenpiteitä, joilla osallisuutta kehitetään potentiaalisessa tai konkreettisesti kehityskohteessa.

Peli taipuu siis moneksi. Sitä voi käyttää yleiseen keskusteluun osallisuudesta, osallisuuden menetelmien oppimiseen sekä strategisten tai konkreettisten kehityskohteiden suunnitteluun.

### ROOLIT JA VASTUUT

Fasilitaattorin (pelin vetäjän) tehtävänä on valmistella työpaja, kutsua osallistujat, ohjata keskustelua ja seurata ajankäyttöä. Lisäksi hän huolehtii, että keskustelua kirjataan pelin aikana ja että pelin tulokset dokumentoidaan ja viedään sovitulla tavalla eteenpäin.

Fasilitaattori voi olla henkilö, jonka tehtävänä tai kiinnostuksena on osallisuuden kehittäminen. Fasilitaattori ohjailee tarvittaessa keskustelun rakentavaa etenemistä. Ohjeet ovat joustavat, tärkeintä on keskustelu ja siitä syntyvät eteenpäin vievät tulokset.

Fasilitaattorin on tärkeää tutustua etukäteen pelimateriaaleihin ja ohjeisiin, jotta pelitilanne olisi mahdollisimman sujuva ja antoisa. Kuntaliiton sivuilta löytyvä osallisuusmateriaali tarjoaa myös hyvää lisäinformaatiota pelin vetämisen tueksi ([www.kuntaliitto.fi/osallisuuspeili](http://www.kuntaliitto.fi/osallisuuspeili)).

Osallistujien sopiva määrä on 4–8 henkilöä/pelilautaa. Peli on ensisijaisesti tarkoitettu kunnan/maakunnan henkilökuntaan kuuluville ja toiminnasta vastaaville henkilöille. Osallistujina voi olla myös asukkaita ja luottamushenkilöitä.

Osallistujat toimivat kukin vuorollaan yhden pelivaiheen vetäjänä. Jos osallistujia on enemmän kuin 5 henkilöä, on ajankäytön kannalta tehokkaampaa tehdä tehtäviä pareittain. Tällöin vetovastuu voi olla esimerkiksi kahdella pelaajalla kerrallaan.

### ENNEN PELIÄ

Varaa pelaamiselle tila, joka mahdollistaa hyvin keskustelun ja tarjoaa pöytä- ja istumatiilaa työskentelyä varten. Huomioi pelilaudan ja pelimateriaalien viemä tila.

Kokoa pelimateriaali:

- Pelilauta
- Peliohjeet
- Menetelmäkortit
- Tarralaput
- Kynät
- Pelimerkit

# PELIN KULKU

## ALUSTUS

Työpaja alkaa osallistujien esittäytymisellä (nimi, mitä tekee ja mitä odottaa työpajalta). Kertaa aluksi, miksi työpaja on järjestetty ja esittele osallisuuspelein periaatteet. Peli jakaantuu neljään vaiheeseen: 1) mitä osallisuus tarkoittaa 2) miten osallisuutta tehdään 3) miten sitä voisi tehdä ja 4) omien oivallusten yhteenveto.

## 1 OSALLISUUS (NOIN 20 MINUUTTIA)

Anna ensimmäiselle pelaajalle/parille tämän vaiheen vetämiseen tarvittava peliohjekortti. Tässä rakennetaan yhteinen kuva siitä, mitä osallisuus tarkoittaa pelaajille. Sen jälkeen jäsennetään, mitä hyötyä siitä on asukkaille ja työntekijöille. Keskustelua voidaan vielä halutessa jatkaa pohtimalla luottamushenkilöiden näkökulmaa.

**Tavoite:** Luoda yhteinen näkemys siitä, mitä osallisuus tarkoittaa pelaajille ja varmistaa siten, että kaikki puhuvat samasta asiasta. Pyrkimyksenä on myös hahmottaa osallisuuden hyötyjä eri näkökulmista.

### Sudenkuopat:

- Varo, ettei jäädä keskustelemaan siitä, mitä nyt tai tulevaisuudessa tehdään, vaan että keskustelu keskittyy osallisuuden merkitykseen.
- Seuraa ajan kulkua – tähän vaiheeseen voi helposti kulua paljon aikaa.
- Osallistajat saattavat jäädä miettimään, missä roolissa heidän kuuluisi peliä pelata. Kannusta pelaajia tunnistamaan eri rooleja ja ammentamaan näkemyksiä näiden kautta.
- Osallisuuden merkitysten lukumäärää olennaisempaa on yhteisen keskustelun käyminen.

## 2 OSALLISUUDEN TAVAT (NOIN 30 MINUUTTIA)

Anna toiselle pelaajalle/parille peliohje tämän vaiheen vetämiseen. Tässä vaiheessa käsitellään ensin osallisuuden lajeja ja pohditaan, missä olemme vahvoilla ja missä heikoilla.

Jaa menetelmäkortit tasan pelaajien kesken. Korttien avulla tutustutaan osallisuuden menetelmiin jäsentämällä, mitä menetelmiä on jo käytössä. Tässä voidaan käydä läpi myös niitä menetelmiä, joita ei vielä ole käytössä. Menetelmät voidaan lajitella osallisuuden lajien mukaisesti tai vapaasti. Jokaisen kortin kääntöpuolelta löytyy selite menetelmälle.

**Tavoite:** Tutustua osallisuuden eri lajeihin ja menetelmiin sekä hahmottaa yhdessä nykyistä osallisuutta tukevaa toimintaa. Tavoitteena on lisäksi saavuttaa yhteinen näkemys heikkouksien ja vahvuuksien jakaantumisesta.

### Sudenkuopat:

- Huomioi, että mukana on sekä lakisääteisiä että harkinnanvaraisia menetelmiä. Varo, ettei keskustelu juutu menetelmien määrittelyyn. Osallisuuden lajit eivät ole toisiaan poissulkevia ja menetelmien soveltaminen voi vaihdella.

### 3 KEHITYSKOHDE (NOIN 30 MINUUTTIA)

Anna kolmannelle pelaajalle/parille peliohje tämän vaiheen vetämiseen. Tässä vaiheessa pelaajat innostetaan yhdessä ideoimaan sekä valitsemaan konkreettinen kehityskohde tai -tavoite sekä kaksi inspiroivaa menetelmää kehittämisen välineeksi. Vaiheen päätteeksi kirjataan, kenen kanssa, missä, miten ja milloin kehittämistä tehdään sekä miten onnistumista arvioidaan.

Huolehdi myös ei-valittujen menetelmien ja ideoitujen kohteiden dokumentoinnista mahdollista jatkotyöstöä varten.

**Tavoite:** Tunnistaa potentiaalisia osallisuuden kehittämisen kohteita ja niihin sovellettavia menetelmiä. Tavoitteena on siirtyä tavoitteista käytäntöön ja luoda valmiudet päätösten jalkauttamiseksi.

#### **Sudenkuopat:**

- Konkreettista kehityskohdetta on joskus vaikea löytää. Voit tällöin auttaa pelaajia nostamalla esiin mahdollisia kohteita aiemmasta keskustelusta tai esittämällä omia esimerkkejä.
- Menetelmien priorisointi voi osoittautua haastavaksi ryhmälle. Voit tällöin kehottaa ryhmää äänestämään.

### 4 OSALLISUUSLUPAUKSENI (NOIN 10 MINUUTTIA)

Anna neljännelle osallistujalle/parille peliohje tämän vaiheen vetämiseen.

Tässä vaiheessa kukin pelaaja kirjaa oman osallisuuslupauksensa ja nostaa esiin tärkeimmän annin keskustelusta juuri hänen kohdaltaan.

**Tavoite:** Pohtia, mitä pelaajat oppivat keskustelun aikana ja miten oivalluksia voi viedä käytäntöön.

### DOKUMENTOINTI JA JATKO

Pelin tulokset dokumentoidaan esimerkiksi valokuvaamalla pelilautaa, kirjaamalla tulokset yhteenvedoksi tai muulla sovitulla tavalla.

Jo ennen pelaamista on hyvä suunnitella ja sopia, miten pelin tuloksia hyödynnetään. Niiden avulla voidaan kerätä esimerkiksi ideapankkia potentiaalista menetelmistä ja kehityskohteista. Tulosten hyödyntäminen on osa pelaajien sitouttamista ja motivointia.