

Muutospeli yhteisen ymmärryksen ja tilannekuvan luomista varten

“Peli, jossa jokainen paljastaa korttinsa, jotta päästään samalle kartalle”

Mihin tilanteisiin peli on tarkoitettu? Tiimeille, työryhmille ja mille tahansa porukalle, joka on yhdessä tekemässä jotakin muutosta. Peli auttaa yhteisen tilannekuvan luomiseen ja yhteisen ymmärryksen rakentamiseen.

Miksi? Peli auttaa keskustelemaan muutoksesta rakentavasti eri näkökulmista ja tunnistamaan ne muutoksen ulottuvuudet, joista ei vielä ole yhteistä ymmärrystä. Peli auttaa myös sanottamaan muutokseen liittyviä tunteista ja ajatuksista. Pelaamisen jälkeen tiimin on helpompi lähteä toiminnan tasolle muutoksessa.

Mitä tarvitaan? 3-6 pelaajaa + pelin ohjaaja eli fasilitaattori. Tarvikkeet: korttipakka kullekin pelaajalle sekä pelialusta. Peliin käytettävä aika on yksilöllinen ja riippuu muutoksen aiheesta ja siitä miten syvälle muutoksen eri ulottuvuuksiin pelaajat haluavat mennä. Kaikkien ulottuvuuksien läpikäymiseen on hyvä varata aikaa noin tunti.

Mikäli haluaa lisätä pelillisiä elementtejä, voi mukaan ottaa tiimalasin ja käyttää sitä puheenvuorojen rajaamiseen, sekä nopan, jolla voi arpoa ulottuvuuksien järjestyksen.



Peli on kehitetty osana Sitran alumnien muutoskyky-ryhmän työskentelyä 2021-2022.

Pelin kulku ja säännöt:

Miten peliin valmistaudutaan? Päätetään muutoksen aihe eli pelin teema ja valitaan pelin fasilitoija, joka ei itse osallistu pelaamiseen. Peliä voi pelata myös ilman fasilitaattoria peliporukan niin päättäessä. Jokaiselle pelaajalle jaetaan oma korttipakka; kaikkien pakoissa on samat 40 korttia. Pelaajat asettuvat pelipöydän ympärille niin että pelilauta on keskellä. Fasilitaattori kirjaa muutoksen aiheen kaikkien näkyville. Peliaihe kannattaa olla mahdollisimman konkreettinen ja jokaista pelaajaa koskettava. Ennen peliä on hyvä yhdessä lyhyesti käydä läpi rakentavan keskustelun säännöt.

Miten peli alkaa? Jos peliin on rajallinen aika käytettävissä, pelaajat voivat alkuun yhdessä keskustella siitä, mitkä ovat tärkeimmät muutoksen ulottuvuudet (pelialustan kahdeksan sektoria) ja käydä läpi mistä aloittaa. Pelin ohjaaja voi pelaajia kuunnellen ja muutoksen aiheesta riippuen tehdä päätöksen, mitkä ulottuvuudet käydään läpi ja missä järjestyksessä. Pelissä voidaan käydä kaikki muutoksen ulottuvuudet tai vain osa niistä läpi.

Suosittelemme aloittamaan pelin muutoksen luonne -ulottuvuudesta, joka kuvataan korteilla Cynefin viitekehyksen mukaisesti. Tarkempi kuvaus viitekehyksestä löytyy pelin fasilitointiohjeesta.

Nyt on sovittu, mistä ulottuvuudesta aloitetaan. Mitä sitten tapahtuu? Jokainen pelaaja valitsee ulottuvuuteen liittyvistä korteista (viisi värikoodattua korttia) sen, joka parhaiten vastaa omia ajatuksia muutokseen liittyen. Jokaiseen ulottuvuuteen on neljä eri vaihtoehtoa sekä jokerikortti, jonka voi laittaa, jos mikään vaihtoehtoista ei tunnu sopivalta. Jokerikortin voi sanottaa haluamallaan tavalla. Kukin pelaaja voi tulkita kuvia omalla tavallaan, eikä niihin ole oikeita tai vääriä vastauksia. Jokainen pelaaja valitsee hiljaa

pohdittuaan kortin ja laittaa sen kuvapuoli alaspäin pelipöydälle.

Kaikkien kortit ovat pöydällä, mitä sitten? Kaikki kortit käännetään ja katsotaan, ovatko pelaajat valinneet samat kortit vai onko pelaajilla ollut erilaisia näkemyksiä. Jokaisella pelaajalla on mahdollisuus lyhyesti avata omia ajatuksiaan muutoksen ulottuvuuteen liittyen valitun kortin kautta. Pelin ohjaaja fasilitoi keskustelua. Kun jokaista pelaajaa on kuultu ja keskustelua käyty sen verran kuin on tarpeen, siirrytään seuraavaan ulottuvuuteen ja toistetaan sama.

Miten peli päättyy? Kun kaikki valitut ulottuvuudet on käyty läpi, on hyödyllistä tehdä yhteenveto pelistä. Fasilitoija voi kysyä pelaajilta yhteenvetoa helpottavia kysymyksiä ja kannustaa tiimiä yhdessä sanoittamaan pelin lopputulosta ja sitä, mitä tapahtuu seuraavaksi.

Kuka voittaa pelin? Muutospelissä ei ole oikeita tai vääriä vastauksia, eikä voittajia tai häviäjiä. Halutessaan peliporukka voi kuitenkin ennen pelaamista päättää, että lopussa voittajaksi valitaan se pelaaja, joka on onnistunut herättämään muissa pelaajissa uusia näkökulmia tai esimerkiksi rakentavasti keskustelemaan muutoksesta. Pelin lopuksi jokainen pelaaja voi kirjoittaa lapulle sen henkilön nimen, jota ehdottaa voittajaksi. Pelin ohjaaja kerää laput ja julistaa voittajan.

Lopuksi: Tämä on Muutospelin ensimmäinen versio, joten kuulisimme mielellämme palautetta, käyttökokemuksia ja kehitysideoita. Olisi hienoa, jos käyttäisitte pelin jälkeen hetken aikaa palautteen antamiseen osoitteessa sitra.fi/muutospeli. Voit myös jakaa pelikokemuksiasi somessa: [#muutospeli](https://twitter.com/muutospeli) [#sitrafund](https://twitter.com/sitrafund) [#muutoskyky](https://twitter.com/muutoskyky)