



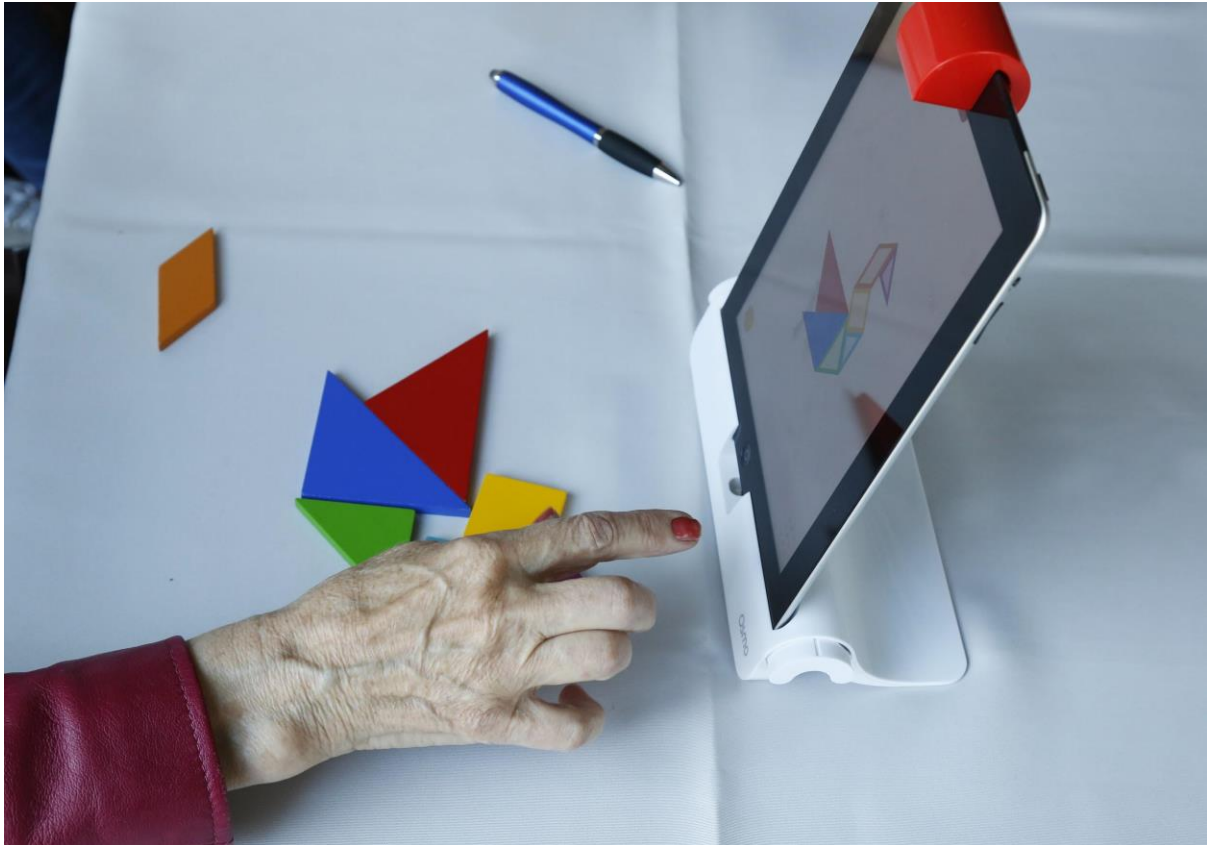
Kaikki pelaa!

Miten järjestän pelitapahtuman ikäihmisille?

Tämä opas on suunnattu erityisesti yhdistysten ja järjestöjen, sosiaali- ja terveydenhuollon ja kirjastojen työntekijöille sekä vapaaehtoistoimijoille. Opasta voivat käyttää esimerkiksi ikäihmisten parissa toimivat toimipisteet, kuten seniori- ja palvelutalot, päivätoimintakeskukset ja kirjastot. Opasta voivat vapaasti hyödyntää kaikki ikäihmisille suunnattujen pelitapahtumien järjestämisestä kiinnostuneet.

Eläkeliiton ja Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry:n LähiVerkko-projektissa (www.lahiverkko.fi) on järjestetty vuosien varrella useita ikäihmisten pelitapahtumia, joissa on kerrottu digitaalisista peleistä ja pelattu yhdessä. Tapahtumat ovat yhdistäneet sukupolvia pelaamisen kautta, ja osallistujat kertovat saaneensa uusia elämyksiä ja virikkeitä arkeen. Kokemusten pohjalta olemme koonneet tämän käytännöllisen oppaan helpottamaan pelitapahtuman suunnittelua ja järjestämistä. Tässä oppaassa keskitytään mobiili- ja konsolipeleihin.

Virtuaalitodellisuuden hyödyntämisestä ikäihmisten kanssa voi lukea virtuaalilasien käyttöä koskevasta oppaastamme. Pelitapahtuman järjestäminen ei vaadi suuria resursseja tai kalliita laitteita, vaan pienelläkin pelihetkellä voi piristää esimerkiksi palvelutalon arkea. Haluamme siis rohkaista kaikkia kokeilemaan digitaalista pelaamista ikäihmisten kanssa.



Digitaaliset pelit – maailma täynnä mahdollisuuksia

Katso video: [digitaalinen pelaaminen](#)

"Yksinäisinä iltoina voin huomata, että ystäväni on lähettänyt 'elämän', siitä tiedän, että hänellä on sama peli meneillään, enkä olekaan enää yksin." Anelma, 67 vuotta.

Digitaalinen pelaaminen on jollain tietoteknisellä laitteella pelaamista. Vuonna 2016 tehdyssä [kyselyssä](#) selvisi, että internetiä käyttävistä eläkeläisistä yli puolet oli pelannut jotain digitaalista peliä. Pelaaminen on siis varsin yleinen ajanviete. Pelaaminen on onnistumisen kokemuksia, hauskuutta, oppimista, strategioiden luontia ja paljon muuta. Ikäihmisille suunnatun Netikäs-mediasivistysmateriaalin kuudes osa käsittelee digitaalista pelaamista ja siihen liittyviä kulttuurisia ilmiöitä. Avaa [Netikäs](#) ja sukella digitaalisen pelaamiseen maailmaan.

Digitaalisista peleistä löytyy nykyään monia mahdollisuuksia viihtymiseen, hyvinvointiin, oppimiseen, muistin virkistykseen, vuorovaikutukseen ja ajanvietteeseen. Yhdessä pelaaminen on hyvä mahdollisuus sosiaaliseen vuorovaikutukseen, myös sukupolvien välillä. Digitaaliset pelit saattavat avata väylän tutustua samalla tietotekniikkaan ja älylaitteisiin. Pelitutkimus antaa viitteitä siitä, että digitaalisilla peleillä on positiivisia vaikutuksia ikääntyvän muistiin, toimintakykyyn ja elämänlaatuun. Ihmisellä on luontainen tarve tehdä kaikenlaista näennäisesti tarpeetonta ja uppoutua tekemiseen, niin kuin pelaamisessa usein käy. Pelaaminen voi olla tärkeä mielihyvän elämysten lähde. Pelaaminen yhdistetään usein lapsiin ja nuoriin, mutta pelaaminen sopii hyvin myös vanhemmalle polvelle. Ikäihmisten joukosta löytyy monia, jotka jo harrastavat digitaalista pelaamista.

Katso video: [Pelaajaesittelyssä Jorma Lindqvist](#)

Suosittu Pokémon Go on hyvä esimerkki pelistä, joka on innostanut ikäihmisiä pelaamaan. Eläkeläisten suosiossa ovat erityisesti hyöty- ja liikuntapelit. Myös ne, jotka eivät itse ole pelejä kokeilleet, ovat usein kiinnostuneita pelien mahdollisuuksista, kunhan joku auttaa alkuun tekniikan kanssa. Ikäihmiset suhtautuvat pelaamiseen varsin myönteisesti, ja sen ajatellaan olevan hyväksi aivojen terveydelle. Toisaalta pelaamiseen liitetään mielikuvia myös ajan hukkaamisesta tai peliriippuvuudesta. Pelejä kokeiltaessa saattavat ennakkoluulot pelejä kohtaan karista, ja arkeen voi löytyä uusia ulottuvuuksia.

Katso video: [Pelaajaesittelyssä Pirkko Marjavaara](#)

1. Millainen pelitapahtuma ja ketkä siihen osallistuvat?

Pelitapahtumia voi olla monenlaisia. Voit järjestää ison pelitapahtuman, jossa esittelet digitaalista pelaamista monipuolisesti esimerkiksi mobiilipelaamisen, konsolipelaamisen (PlayStation, Xbox, Wii), perinteisen tietokonepelaamisen tai virtuaalitodellisuuden kautta. Toisaalta voi lähteä liikkeelle pienesti ja järjestää pelihetken, jossa on kokeiltavana muutamia ilmaisia älypuheliin tai tabletlaitteisiin sopivia mobiilipelejä. Pelitapahtumiin voi valita myös erilaisia teemoja, jolloin ensimmäisellä kerralla tutustutaan esimerkiksi musiikkipeleihin ja toisella liikunnallisiin peleihin tai muihin osallistujia kiinnostaviin teemoihin.

Pelitapahtumat ovat yleensä toiminnallisia tilaisuuksia, joissa osallistujille mielekkäintä on päästä itse kokeilemaan, oppimaan ja pelaamaan yhdessä. Tapahtuman alussa voi pitää lyhyen luennon tai alustuksen pelaamisesta, mutta jättää reilusti aikaa toiminnalle. Osallistujilla voi olla mielessään median luoma stereotyyppinen kuva pelaamisen negatiivisista puolista, joten alustuksessa voi olla hyvä nostaa esiin hyödyllisiä ja hauskoja näkökulmia pelaamiseen. Alustuksen pitäjä voi olla tapahtuman ohjaaja, mutta puhujaksi voi pyytää myös esimerkiksi itse pelaavan ikäihmisen tai opiskelijan/koululaisen, joka voi kertoa erityyppisistä peleistä, pelilaitteista ja siitä, mitä pelaaminen pitää sisällään.

Pelaamisen hyötyjä:

- Pelaaminen on hauskaa!
- Kokee onnistumisen ja mielihyvän tunteita.
- Itseluottamus paranee, kun oppii käyttämään uutta tekniikkaa ja rohkaistuu kokeilemaan.
- Lihakset kehittyvät ja tasapaino paranee.
- Iloa uuden oppimisesta.
- Pelaaminen yhdistää ihmisiä ja luo sosiaalisia tilanteita.
- Pelaaminen yhdistää sukupolvia.
- Voi haastaa itseään.
- Pelaaminen rentouttaa.

- Pelaaminen on harrastus ja ajankulua.

2. Tapahtuman paikka ja tila

Tapahtuman luonteesta ja koosta riippuu, millainen tila sopii tapahtuman järjestämiselle. Liikkumisen pelipisteiden välillä tulisi olla vaivatonta ja helppoa niin, että tarvittaessa myös rollaattorilla/pyörätuolilla pääsee pelaamaan. Varaa tila hyvissä ajoin ennen varsinaisen tapahtuman alkamista, jotta ehdit valmistella pelit, nettiyhteydet, tykit ja jatkojohdot valmiiksi ennen tapahtuman alkua. Ota huomioon, että ikäihmiset saapuvat paikalle hyvissä ajoin, joten valmistelut kannattaa aloittaa usein tunteja ennen varsinaista tapahtumaa.

- **Sopivat kalusteet ja valaistus**

Huonekalujen puolesta tärkeintä on, että kaikille halukkaille löytyy tuoleja ja pöytiä. Huomioi, että mahdolliset pyörätuolin/rollaattorin käyttäjät pääsevät liikkumaan tilassa ja pöytien ääreen. Myös valaistuksen on oltava riittävä, jotta se luo mukavan tunnelman eikä rasita silmiä.

- **Avara tila**

Varmista, että tapahtuman tilassa on riittävästi tilaa pelata. Erityisesti tilaa tarvitaan, jos käytössä on konsolipelejä. Ahtaassa tilassa on hankala pelata liiketunnistimella pelattavia pelejä. Lisäksi jos pelaajan takana seisoo katsojia, peli ei toimi kunnolla, koska silloin liiketunnistin ei ymmärrä, kuka on pelaaja. Mobiilipelejä pelattaessa kannattaa pöydät ja tuolit järjestellä pieniin ryhmiin. Ryhmät voi jakaa niin, että jokaisessa pöydässä on samantyyppisiä pelejä pelattavana ja jokaisessa pöydässä yksi henkilö on ohjaajana.

- **Rauhallinen ympäristö**

Ympäristön pitää olla tarpeeksi rauhallinen. Jos samassa tilassa pelataan useampia pelejä yhtäaikaaisesti, pitäisi pelipisteet järjestää niin, ettei useampia pelejä ole samaan aikaan näkökentässä. Tämä kuormittaa turhaan keskittymiskykyä. Peleissä käytettävät näytöt tai valkokankaat olisi mahdollisuuksien mukaan hyvä sijoittaa vaikka vastakkaisille seinille.

- **Kiinnitä huomiota äänentason**

Myös melutasoa on hyvä miettiä. Jos tilassa pelataan useita pelejä yhtä aikaa, voivat äänentaso ja taustamelu nousta liian kovaksi. Äänenvoimakkuudet kannattaa siksi säätää alhaisiksi. Ilman ääntä ei toisaalta ole kiva pelata, vaan pelien musiikki ja äänet ovat oleellinen osa pelikokemusta. Tilajärjestelyillä voi mahdollisuuksien mukaan yrittää saada äänet mahdollisimman miellyttäväksi osaksi pelaamista. Tapahtumissa kannattaa hyödyntää myös kuulokkeita, ja esimerkiksi musiikkipelejä on miellyttävämpi pelata, kun musiikin kuulee tarkasti.

- **Internetyhteys**

Mikäli tapahtumassa pelataan pelejä, joissa tarvitaan internetyhteyttä, on kätevintä, että laitteissa on SIM-kortti. Nettiyhteyden voi myös jakaa puhelimen kautta, mutta silloin puhelin kannattaa laittaa lataukseen tapahtuman ajaksi, sillä yhteyden jakaminen kuluttaa runsaasti akkua. Puhelimen nettiyhteyden voi yleensä jakaa 5–6 laitteeseen.

Myös tapahtumapaikan omaa langatonta (WiFi) yhteyttä voidaan tarvittaessa käyttää, mutta kannattaa varmistaa etukäteen, että sen signaali on tarpeeksi vahva, jotta laitteita voidaan käyttää yhtä aikaa. **Selvitä myös langattoman verkon salasana etukäteen!**

Jos järjestät paljon pelitapahtumia ja kierrät eri paikoissa, voi olla järkevää hankkia oma reititin. Reitittimen lisäksi tarvitset internetliittymän, joka lisää jonkin verran kustannuksia.

- **Huolehdi, että laitteisiin saadaan virtaa**

Muista ottaa pelitapahtumaan mukaan jatkojohtoja. Konsolipelipisteet kannattaa sijoittaa pistorasioiden läheisyyteen, jottei jatkojohtoja tarvitse vetää kovin kauas laitteista. Jos jatkojohtoja joudutaan viemään alueiden yli, joissa kävellään, johdot kannattaa teipata lattiaan kiinni. Kompastumisen vaara on muuten liian suuri. Tabletlaitteiden ja älypuhelimien täyteen ladatut akut kestävät yleensä hyvin pelitapahtuman ajan.



3. Kuka ohjaa ja opastaa pelitapahtumassa?

Pelitapahtumat ovat yleensä täynnä toiminnallisuutta, joten pienemmässäkin tapahtumassa on hyvä olla riittävä määrä ohjaajia. Nyrrkisääntö voisi olla, että yksi ohjaaja ehtii neuvoa ja auttaa noin viittä ihmistä. Ohjaajan oma kiinnostus pelaamista kohtaan on tärkeää, mutta

liika innostus voi olla jopa haitaksi. Ohjaajan on hyvä itse kokeilla etukäteen pelejä, joita pelitapahtumassa esitellään ja pelataan, jotta hän osaa opastaa niiden käytössä. Joillekin osallistujille älylaitteet voivat olla vieraita, joten on hyvä, jos ohjaajalla on jonkin verran tietoa ja valmiutta vastata myös laitteita koskeviin kysymyksiin.

Kaikki osallistujat eivät uskalla heti itse kokeilla pelaamista, ja pelaamisen kokeileminen on paljon pelitapahtuman ohjaajista kiinni. Ohjaajan on tärkeää olla kannustava ja rauhallinen ja antaa osallistujien kokeilla pelejä omassa tahdissaan. Aluksi moni haluaa vaan katsella, kun joku toinen pelaa. Jos tässä vaiheessa saa yhdenkin kävijän kokeilemaan, yleensä muutkin uskaltavat. Jos esittelyssä on kaksinpeli, peliohjaaja voi aluksi vaikka itse pelata jonkun ikäihmisen kanssa. Kun kaksi ikäihmistä pelaa keskenään eikä kumpikaan osaa vielä sääntöjä, pelaaminen saattaa tuntua liian sekavalta. Sitten kun muut näkevät, miten peli toimii, osallistujien voi ja kannattaa antaa pelata itsenäisesti keskenään.

Pelitapahtumissa on saatu hyviä kokemuksia siitä, jos ohjaaja on itse pelaava ikäihminen. Myös palvelutalon työntekijät voivat hyvin itse järjestää pelitapahtuman, mikäli heillä on siihen kiinnostusta ja kokemusta pelaamisesta. Syvällistä osaamista ei tarvita, mutta olisi hyvä, että he ovat itse kokeilleet tapahtumassa käytettäviä pelejä. Ikäihmiset ovat yleensä pitäneet myös nuorista peliopastajista, kunhan nuoret malttavat pitää opastaessaan tarpeeksi rauhallista tahtia.



Oppilaitoksista ja lähikouluista voi löytyä nuoria mukaan pelitapahtuman järjestämiseen ja ohjaajiksi. Kannattaa rohkeasti ottaa yhteyttä kouluihin ja ehdottaa yhteistyötä. Ennen pelitapahtumaa oppilaita ja koululaisia on hyvä opastaa ikäihmisten kohtaamiseen. Heidän kanssaan on tärkeää sopia siitä, mitä tehdään, ja heille on syytä kertoa, millaisia osallistujia on tulossa (esim. liikuntarajoitteisia, muistisairaita, kotona tai palvelutalossa asuvia).

Opettajan ja oppilaiden kanssa on tärkeää tehdä ennen tapahtumaa hyvä suunnitelma, jossa on sovittu, missä pelataan (koulussa vai palvelukodissa), mitä pelataan ja kuka vastaa mistäkin pelipisteestä. Suunnitelmassa kannattaa korostaa, että tavoitteena on sekä ikäihmisten rohkaiseminen kokeilemaan että yhteinen pelaaminen/tekeminen ja vuorovaikutus, ei pelkästään lasten/nuorten pelaamisen katselu (vaikka sitäkin voi sisältyä tapahtumaan). Tärkeää on ottaa myös oppilaat mukaan suunnitteluun. Oppilaiden ja koululaisten kanssa on hyvä keskustella myös siitä, että pelaaminen voi herättää ennakkoluuloja ja negatiivisia mielipiteitä ikäihmisissä ja kuinka välttää peleihin liittyvät vastakkainasettelu.

Pelitapahtuman jälkeen voidaan tehdä myös vastavierailu kouluun tai oppilaitokseen, jolloin ikäihmiset voivat tulla kertomaan, millaista koulu oli heidän nuoruudessaan, tai kertomaan omasta työstään tai harrastuksestaan.

Apukysymyksiä sisällön suunnitteluun oppilaiden ja koululaisten kanssa:

- Oletko pelannut ikäihmisten kanssa?
- Millaisista peleistä luulet ikäihmisten olevan kiinnostuneita?
- Mitä sinä haluaisit opettaa/näyttää ikäihmisille?
- Millainen peli olisi hyvä ikäihmisille?
- Mikä pelaamisessa on sinun mielestäsi parasta?
- Miksi ikäihminen kiinnostuisi pelaamisesta?

Katso video: [Virtuaalitodellisuutta palvelutaloihin](#)

4. Mistä apua järjestämiseen?

Jos mahdollista, kannattaa käydä itse paikalla jossain ikäihmisten pelitapahtumassa hakemassa vinkkejä ja ideoita. Esimerkiksi joka syksy järjestettävällä [Peliviikolla](#) pidetään usein ikäihmisille suunnattuja pelitapahtumia. Monet kirjastot tai oppilaitokset järjestävät pelaamiseen liittyviä tapahtumia ikäihmisille, ja näiltä tahoilta kannattaa kysellä yhteistyön mahdollisuuksia tapahtuman järjestämiseen. Lisäksi erilaiset ikäihmisten yhdistykset ja vapaaehtoistoimijat järjestävät pelitapahtumia omissa tapaamisissaan.

Esimerkiksi senioreiden tietotekniikkayhdistyksistä (mm. Enter, Mukanetti, Savonetti, JoenSeveri ry) saattaa löytyä apua ja tukea tapahtumaan. Facebookista löytyy [senioripelaajat-ryhmä](#), josta voi kysyä vinkkejä pelitapahtumien järjestämiseen. Yhdistyksistä ja Facebook-ryhmistä voi löytää peliasiantuntijoita tai vapaaehtoisia ohjaajia vierailemaan omassa tapahtumassa.

5. Tapahtuman markkinointi ja tiedottaminen

Tiedottamisen kanavat riippuvat luonnollisesti pelitapahtuman luonteesta. Haetaanko osallistujia isompaan pelitapahtumaan, vai onko kyseessä esimerkiksi palvelutalon kävijöille järjestettävä pelihetki? Mainoksessa kannattaa rohkaista osallistumaan ja kokeilemaan. On hyvä korostaa tapahtuman toiminnallisuutta, sosiaalista puolta ja mahdollisuutta oppia uutta. Tiedottamisessa ei kannata keskittyä liikaa peleihin, sillä se saattaa karkottaa osallistujat, joille pelaaminen on vierasta tai jotka suhtautuvat siihen ennakkoluuloisesti.

Tapahtuman nimi kannattaa myös miettiä sellaiseksi, joka rohkaisee kokeilemaan ja kutsuu viettämään hauskan hetken yhdessä. Joskus pelitapahtuma voi olla hyvä järjestää jonkin toisen tapahtuman ohessa, ja kun kiinnostus tätä kautta herää, voi järjestää uuden, vain pelaamiseen keskittyvän tapahtuman. Jos tapahtumassa on mukana koululaisia tai opiskelijoita, kannattaa mainita heidätkin markkinoinnissa.

6. Pelien valinta pelitapahtumaan

- **Mobiilipelit**

Usein helpoin valinta ovat mobiililaitteilla eli älypuhelimella tai tabletlaitteella pelattavat pelit. Mobiilipelit ladataan älylaitteelle sovelluskaupasta (AppStore, Google Play), jonka valikoima on todella laaja. Ilmaisia pelejä löytyy joka lähtöön. Pelitapahtumaa suunniteltaessa on hyvä miettiä, kuinka monta mobiililaitetta tarvitaan, jotta jokainen halukas pääsee kokeilemaan pelaamista.

Ikäihmisille tabletlaitteilla pelaaminen on usein helpompaa kuin pieniruutuisella älypuhelimella, varsinkin jos laitteet ovat entuudestaan tuntemattomia. Mobiililaitteiden käyttöä voi helpottaa kosketusnäyttökynällä, jolla voi olla mukavampi ja helpompi näppäillä näyttöruutua kuin sormenpäillä. Mikäli pelissä joutuu esimerkiksi tekemään valintoja ja avaamaan valikkoja, pelin kannattaa olla suomenkielinen. Eläkeikäisistä kovin moni ei välttämättä puhu sujuvaa englantia, eikä pelaamista ehdi edes aloittaa, mikäli ei ymmärrä näytössä näkyvää kieltä. Moni saattaa pelätä myös tietoturvan puolesta tai vahingossa rikkovansa laitteen, jos ei ymmärrä, mitä valitsee.

Mobiilipelien ohella älypuhelimien saa ladattua monia hyödyllisiä sovelluksia, joiden kautta saattaa herätä kiinnostus myös pelaamiseen. [Lääkkeeni](#), [Kipinä](#), [112](#),

- **Konsolipelit**

Konsolipelit sopivat hyvin ryhmässä pelaamiseen. Konsolipeleistä ei kovin monella ikäihmisellä ole kokemusta, mutta monelle ne saattavat olla tuttuja lastenlasten kautta. Konsolipelin perinteisen ohjaimen käyttö saattaa olla uutta ja vaikeaa, joten siksi kannattaa valita pelejä, joissa ohjaamiseen käytetään liiketunnistinta, rattia, kapulaa tai peli-istuinta. Näiden kanssa pelien ohjaaminen on helpompaa kuin perinteisellä ohjaimella.

Liiketunnistimella toimivia pelejä ovat PlayStation 3/4 ja Xbox 360/One +Kinetic, joissa oma keho toimii ohjaimena. PlayStation 3/4:n liikeohjaus toimii kädessä pidettävällä kapulalla. Myös Nintendon Wii-pelit ovat olleet suosittuja. Wii-pelejä voi pelata myös [ILMO](#)-peli-istuimeilla, joka on kehitetty henkilöille, joilla on toimintakykyrajoitteita. Sen avulla myös pyörätuolissa istuvat voivat pelata pelejä. Katso video [ILMO](#)sta.

Edellä mainituilla konsoleilla (Xbox, Playstation, Nintendo Wii) pelattavat urheilupelit ovat olleet suosittuja. Varsinkin tutut urheilulajit saavat ihmiset kokeilemaan pelaamista. Hyviksi havaittuja lajeja ovat esimerkiksi golf, keilaus ja jousiammunta. Lajeissa on rauhallinen tempo, ja ne ovat omaan tahtiin pelattavia, eli niissä ei tarvitse ajoittaa omaa suoritustaan muiden pelaajien tai tietokoneen mukaan. Joissain peleissä, esimerkiksi jousiammunnassa,

raajojen huono liikkuvuus voi olla ongelma. Kättä pitäisi pystyä liikuttamaan ainakin jonkin verran vartalon keskilinjan taakse.

Jalkapallo- ja tennispelit on koettu liian vaikeiksi, koska niissä pitää pystyä reagoimaan tietokoneen liikkeisiin nopeasti ja oikea-aikaisesti. Pelaaminen saattaa muutenkin olla jännittävää ja motorisesti haastavaa, joten aivan vasta-alkajille emme suosittele tällaisia pelejä.

Konsolipelejä olisi hyvä esitellä isolla TV-ruudulla tai videotykillä kankaalle heijastettuna, jotta mahdollisimman moni näkee pelitapahtumat. Monet haluavatkin aluksi vain katsella, kun muut pelaavat. On hauskaa seurata toisten pelaamista, ja usein pelaaminen herättää keskustelua ja saa nauramaan.

- **Tietokonepelit**

PC-tietokoneella pelaaminen on koettu melko hankalaksi ja turhaksi pelitapahtumissa. Ne, jotka osaavat käyttää tietokonetta, ovat yleensä jo löytäneet pasianssin, mahjongin, miinaharavan ym. helpot pelit. Monimutkaisemmat pelit taas vaativat niin pitkän perehtymisen, ettei siihen ole mahdollisuutta yhden pelitapahtuman aikana.

Tietokoneella pelaavia ikäihmisiä löytyy myös jonkin verran. Pelaava ikäihminen voi olla hyvä lisä pelitapahtumassa, ja hän voi esitellä omaa harrastustaan ja avata tietokonepelaamisen saloja. Lue Karin [haastattelu](#).

7. Vinkkejä peleihin ja pelisovelluksiin

Tähän olemme koonneet listaa peleistä, joiden olemme huomanneet kiinnostavan ikäihmisiä pelitapahtumissa. Listasta voi löytää vinkkejä oman tapahtuman suunnitteluun.

- Hyötypelit: Moni ikäihminen haluaa, että pelaaminen on muutakin kuin hupia ja ajanvietettä. Monille hyötypelit ovat ensimmäinen kosketus digitaalisen pelaamisen maailmaan. Hyötypelissä on nimensä mukaisesti jokin hyödyllinen tarkoitus, kuten oppiminen tai terveyden edistäminen, joka on verhoiltu viihteelliseen muotoon.
- [Impulssi](#)-hyvinvointisovelluksen yhdeksän eri aihekokonaisuutta tarjoavat tekemistä, vinkkejä ja pohdittavaa. Erilaiset jumpat, elämykset ja ruokareseptit kannustavat toimimaan. Videot muiden kokemuksista ja harrastuksista tarjoavat mahdollisuuden uusien asioiden löytämiseen sekä omien oivallusten tekemiseen.
- Visailupelit. Tablettipeleistä suosituimmiksi ovat nousseet [Älypää.com](#)-sivuston visailupelit, varsinkin seniori- ja paikallisvisat. Monet vähemmän pelejä kokeneet seniorit tai jopa ensi kertaa pelaamista kokeilemassa olevat uskaltavat kokeilemaan näitä. Monet myös pelaavat mielellään näitä visailuja kahden kesken tai isommassa porukassa. Joku toinen pelaaja voi tietää vastauksen, jos ei itse osaa ihan kaikkea. Näin pelaamiseen tulee helposti mukaan myös sosiaalinen puoli.

- Muistipelit: Muistin harjoittaminen voi olla mukavaa ja samalla hyödyllistä puuhaa. Moni on joskus pelannut muistipelikorteilla, mutta tietokoneella mahdollisuuksien määrä on paljon suurempi. Esimerkiksi Muistiliitolta löytyy ilmainen [Aivoterveystesti](#)-muistinvirkistyssovellus, joka sisältää aivoja aktivoivia pelejä.
- Liikunnalliset pelit: Näissä peleissä liikutaan itsekin, koska ruudulla tapahtuvaa toimintaa ohjataan omalla kehon liikkeellä. Liikunnallisista peleistä löytyy myös huonokuntoisille sopivia vaihtoehtoja, joita voi pelata istualtaan. Esimerkiksi tablettilaitteella pelattavassa [Motion sport](#) -pelissä voi uida liikuttamalla käsiään tai lasketella liikuttamalla ylävartaloaan.
- [Sprint game](#)ssa voi samaan aikaan pelata useampi pelaaja. Pelaamiseen tarvitaan myös tietokone ja tykki, jolla peli heijastetaan kankaalle tai seinään. Pelaajat pelaavat peliä puhelimilla.
- Moninpelit: Moninpeleissä voi pelata pelikaveria vastaan tai kaverin kanssa yhdessä tietokonetta vastaan. Moninpelejä on valtava määrä konsoleilla pelattavista urheilupeleistä verkossa pelattaviin räiskintä- ja roolipeleihin. Myös yhdessä pelattavia mobiilipelejä löytyy runsaasti. Esimerkiksi Finger fights -pelissä tarvitaan yhteistyötä ja neuvottelua, jotta tehtävät onnistuvat. Siinä pelataan sormipelejä, joissa yhteinen ajoittaminen on tärkeää. Peli on saatavilla maksutta Applen [iPadiin](#) ja [Android](#)-tabletteihin.
- Piirustus- ja värityssovellukset: Piirtäminen ja värittäminen ovat hyvin rauhoittavia ja mahdollistavat luovan ilmaisun. Samalla voidaan harjoitella kosketusnäytön ja -kynän käyttöä. [Recolor](#)-sovelluksessa voit värittää kuvia koskettamalla niitä sormella tai kynällä. Värityskirja aikuisille -hakusanalla sovelluksia löytyy runsaasti erilaisia. Osa on maksullisia ja osa maksuttomia, mutta ne saattavat sisältää lisäostoja. [Paper 53](#) -sovelluksella voi tehdä omia taideteoksia, ja piirustussovelluksiin voi hankkia myös erikoiskyniä ja siveltimiä. Kannattaa tutustua myös lisätyn todellisuuden sovelluksiin (esim. [Quiver](#)), joissa ensin väritetään kuva ja sitten katsotaan älypuhelimien tai tabletin kameralla, kuinka kuva herää eloon.
- Musiikkisovellukset: Musiikki on monelle ikäihmiselle tärkeää, ja sen avulla saattaa muistisairaskin ”herätä” vuorovaikutukseen. Esimerkiksi sovelluksilla voi yksin tai yhdessä laulaa, soittaa ja säveltää musiikkia tai arvata musiikkikappaleita (esim. [Mubik](#)). Saatavana on myös lisälaitteita, joilla voi tuntea musiikin (esim. [Taikofon](#)) tai tehdä muistimatkoja menneisyyteen (esim. [Hilda](#)).
- Konsolipelit: Ikäihmisille sopivia konsolipelejä löytyy paljon. Usein liikunnalliset pelit, joissa voi keilata, pelata tennistä tai golfia, ovat jo teemoiltaan tuttuja ikäihmisille ja innostavat pelaamaan. Konsolipeleistä löytyy myös esimerkiksi maanviljelyyn liittyviä pelejä, kuten Farmville, johon voi hankkia ohjaimeksi ratin. Myös autopelit saattavat kiinnostaa, mutta täytyy huomioida, että useat pelit vaativat nopeaa reagoitua ja saattavat siksi olla haastavia.

Lisää hyviä sovellusvinkkejä löydät esimerkiksi [Vahvikkeen sivuilta](#) ja [Terapiapsi](#)-sivustolta sekä sivuilta [www.lahiverkko.fi](#), [www.senioriverkko.com](#), [www.vtkl.fi](#).

8. Tekniikkaan liittyvät valmistelut

Pelitapahtuman hyvä valmistelu on tärkeää, jotta tapahtuman aikana päästään nauttimaan pelaamisesta ilman teknisiä ongelmia. Monet ikäihmiset arastelevat tekniikkaa jo valmiiksi, ja jos järjestäjillä on vaikeuksia saada laitteita toimimaan, pelit saattavat vaikuttaa heti alkuun liian vaikeilta. Omien laitteiden käyttö kannattaa opetella kunnolla, mutta silti vieraisissa paikoissa saattaa tulla yllätyksiä vastaan vaikkapa TV:n liitännöissä. Mikäli on menossa pitämään pelitapahtumaa vieraaseen paikkaan, kannattaa tiedustella kaikki tekniset asiat etukäteen mahdollisimman tarkkaan tai käydä etukäteen paikan päällä tarkastamassa laitteet.

- **Mobiililaitteet**

- Lataa akut ja varmista, että tapahtumapaikalla on virtalähteitä. Mobiililaitteiden akut kannattaa varmuudeksi ladata täyteen tai melko täyteen, vaikka tapahtuma ei olisikaan kovin pitkä. On harmillista, mikäli akku loppuu kesken pelaamisen tai tapahtuman aikana joudutaan etsimään pistorasiaa, latureita ja jatkojohtoja. Jotkut pelit ja sovellukset kuluttavat akkua yllättävän nopeasti, varsinkin jos laite on vanha tai siinä on vähätehoinen akku. Varmuuden vuoksi voi pitää myös täyteen ladattua varavirtalähdettä mukana.
- Lataa tapahtumassa käytettävät pelit ja sovellukset etukäteen laitteille. Pelien hakeminen sovelluskaupasta ja asentaminen laitteelle vievät turhaan tapahtuma-aikaa ja turhauttavat kävijöitä. Varmista siis, että pelit ovat laitteilla käyttövalmiina ennen tapahtuman alkua. Muista kuitenkin, että myös tapahtuman aikana laitteisiin voi ladata ikäihmisiä kiinnostavia pelejä.
- Huolehdi, että käytettävät sovellukset löytyvät laitteista helposti. Jos mobiililaitte on täynnä erilaisia sovellusten kuvakkeita, voi pelejä olla vaikea löytää näytöltä. Tapahtumassa käytettäville sovelluksille voi tehdä oman kansion tai alunäytön voi tyhjentää omaan kansioonsa ja sijoittaa tapahtuman sovellukset alunäytölle. Myös Android- ja iOS-laitteista löytyvä ”alapalkki” on hyvä paikka sijoittaa tärkeitä kuvakkeita. Mikäli laitteet eivät ole pelaajille kovin tuttuja, on hämmentävää alkaa etsiä laitteesta oikeaa peliä kesken kaiken. Laitteiden käyttö saattaa jännittää muutenkin, joten tällaiset häiriötekijät olisi hyvä eliminoida etukäteen.
- Tee pieni esite tapahtumassa pelattavista peleistä. Usein osallistujat haluavat muistilapun pelaamistaan peleistä, ja onkin kätevää, jos tapahtumassa on jaettavana tuloste pelatuista peleistä. Esitteestä on hyvä selvittää pelien nimet, hinnat ja se, mihin laitteeseen (käyttöjärjestelmä) peli on saatavilla, sekä muuta peliin liittyvää olennaista asiaa. Ota mukaan tulosteet tai kerro, mistä sovellusvinkit löytyvät.

- **Konsolipelit**

- Tarkista, että kaikki johdot, latauspiuhat, virta- ja jatkojohdot sekä peliohjaimet ovat mukana.
- Lataa akulla toimivat peliohjaimet etukäteen ja tarkista, että paristoilla toimivissa ohjaimissa on virtaa.
- Selvitä, onko paikan päällä käytettävissä televisio tai videotykki ja ovatko ne yhteensopivia laitteiden kanssa. Tarkasta myös, miten pelilaitteet liitetään, ja varmista, että tarvittavat johdot ovat mukana. Tällä hetkellä laitteet saa yleensä liitettyä parhaiten HDMI-johdolla. Jos paikassa ei ole TV:tä tai videotykkiä, voit viedä paikalle myös omat laitteet.
- Jos käytät videotykkiä, varmista, että tilasta löytyy valkoinen seinä, lakana tai valkokangas, johon kuvan voi heijastaa. Voit tuoda mukanasasi myös liikuteltavan valkokankaan.

PELITAPAHTUMA PÄHKINÄNKUORESSA

- Miettikää, kenelle tapahtuma on suunnattu ja paljonko sinne halutaan osallistujia.
- Tehkää suunnitelma sisällöstä eli siitä, mitä tapahtumassa tehdään.
- Hankkikaa mahdolliset ulkopuoliset luennoitsijat/alustajat ja avustajat.
- Päätäkää, kuinka monta ohjaajaa tarvitaan ja keitä he ovat.
- Markkinoikaa tapahtumaa kohderyhmälle ja rohkaiskaa osallistumaan.
- Varatkaa tila ja muistakaa varata aikaa myös tilan valmisteluun.
- Valitkaa pelit, jotka voisivat kiinnostaa osallistujia.
- Varmistakaa, että tekniikka toimii.
- Nauttikaa yhdessä pelaamisesta ja oivaltamisesta!
- Kerätkää palautetta osallistujilta ja kehittäkää toimintaa toiveiden mukaan.

9. Esimerkki ikäihmisten pelitapahtumasta

Pelitapahtuma palvelutalossa

Palvelutalosta otettiin yhteyttä ja toivottiin apua pelitapahtuman järjestämiseen.

Ensimmäiseksi suunnittelimme alustavasti tapahtumaa puhelimesta henkilökunnan kanssa ja sovimme, ketkä siihen osallistuvat. Läheisessä koulussa on ollut oppilasagenttitoimintaa (www.oppilasagentti.fi) ja tiesimme, että sieltä löytyy osaavia ja innokkaita oppilaita. Otimme yhteyttä opettajaan ja sovimme kaikille sopivan päivän. Olemme jo aiemmin käyneet perehdyttämässä oppilaat ikäihmisten kohtaamiseen liittyviin asioihin.

Kävimme tutustumassa etukäteen palvelutalon tiloihin, jotta tiedämme, millaisia pelejä siellä voi pelata ja millaista tekniikkaa paikan päältä löytyy. Palvelutaloista saattaa löytyä myös omia pelilaitteita, joten on hyvä kysyä, löytyykö laitteita ja voiko niitä käyttää. Jos ne ovat unohtuneet kaappiin, on tärkeää aktivoida niiden käyttöä ja antaa työntekijöille koulutusta.

Seuraavaksi kartoitimme, onko käytössä televisioita tai tykkeitä ja onko niissä HDMI- vai VGA-liitin. Useimmat pelikonsolit vaativat HDMI-liittimen, joten jos tapahtumapaikan oma tekniikka on vanhaa, tuomme omat laitteet mukamme. Pyydämme henkilökuntaa varaamaan tilan tuntia ennen tapahtuman aloittamista, jotta ehdimme valmistella tilan

valmiiksi. Samalla tutustumme henkilökuntaan ja kerromme pelikokemuksistamme sekä rohkaisemme myös henkilökuntaa osallistumaan pelitapahtumaan.

Seuraavaksi pelitapahtumasta tehtiin mainos, joka jaettiin riittävän ajoissa. Henkilökuntaa pyydettiin lisäksi kertomaan pelitapahtumasta ja siitä, mitä siellä tullaan tekemään. Opettajan ja oppilaiden kanssa sovittiin palaveri, jossa käytiin tapahtumassa käytettävät pelit läpi. Opettaja sopi oppilaiden kanssa, kuka vastaa mistäkin pelipisteestä.

Hyviä pisteitä ovat olleet esimerkiksi

- musiikkisovellukset
- äly- ja muistipelit
- liikunnalliset pelit
- värityssovellukset
- hyötysovellukset.

Päivää ennen pelitapahtumaa ladattiin laitteiden akut ja tulostettiin tarvittavat materiaalit sekä päivitettiin sovellukset. Merkitsimme lapuilla tabletteihin, mitä sovelluksia niistä löytyy, jotta paikan päällä on helppo löytää pisteisiin oikeat laitteet. Teimme tapahtumassa esitellyistä sovelluksista infolaput, joista löytyy tieto, mistä sovelluksen voi hankkia, onko se maksuton vai maksullinen, ja mahdolliset hintatiedot sekä muut tarpeelliset lisätiedot. Lappuun on hyvä lisätä, mistä muualta löytyy hyviä sovellusvinkkejä. Pakkasimme laitteet, ohjaimet, jatkojohdot, tykit, piuhat ja muut oheistavarat mukaan.

Saavuimme tapahtumapaikalle tuntia ennen tapahtuman alkamista. Laitoimme laitteet oikeille paikoille ja avasimme sovellukset valmiiksi. Oppilaat saapuivat paikalle puoli tuntia ennen aloittamista, kiersimme pisteet ja varmistimme, että kaikki tiesivät omat pisteensä ja sen, mitä siinä tehdään. Jos peli oli uusi, oppilas sai kokeilla peliä ennen tapahtuman aloittamista.

Usein ensimmäiset osallistujat saapuvat jo puoli tuntia ennen tapahtumaa. Jonkun on hyvä olla ottamassa heitä vastaan ja kertoa tapahtumasta. Tapahtuman aluksi esittelimme itsemme ja kerroimme lyhyesti pelaamisesta ja aiemmista pelitapahtumista saaduista kokemuksista. Lisäksi vastailtiin kysymyksiin. Alustus pidettiin lyhyenä, ettei peliaika hupene keskusteluun ja osallistujat ehtivät kokeilla erilaisia pelejä.

Osallistujat kiertelivät pisteillä kokeilemassa ja katsomassa pelaamista. Samalla käytiin keskustelua peleistä, kuulumisista, sairauksista, lapsenlapsista ja monesta muusta asiasta.

Pelitapahtuman jälkeen käytiin lyhyt palautekeskustelu henkilökunnan ja oppilaiden kanssa ja mietittiin jatkotoimenpiteitä. Järjestetäänkö samanlainen yleisesittely vai otetaanko seuraavalle kerralle joku teema, esimerkiksi musiikki. Lisäksi mietittiin, mikä toimi ja mitä voisi tehdä toisin. Lopuksi sovittiin seuraavan pelitapahtuman aika ja siivottiin paikat.

Lähteitä ja linkkejä:

Arolaakso-Ahola Sari, Hirvonen Janne ja Könni Pirjo. 2014. Etäpeliä ikääntyville. Saatavilla:

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/85021/Arolaakso-Ahola%20Hirvonen%20Konni%20B%2024%202014.pdf?sequence=1>

Intosalmi Hennariikka, Nykänen Jaana ja Stenberg Lea. 2013. Saatavilla: [Ikäihmiset ja digitaaliset pelit – kyselyn tulokset](#). KÄKÄTE-projekti.

Jönkkäri Teemu. 2015. Työmuistipelien suunnittelu ikäihmisille. Saatavilla: <https://dspace.cc.tut.fi/dpub/bitstream/handle/123456789/23980/ionkkari.pdf?sequence=1>

Kari Tuomas. 2016. Exergaming usage: hedonic and utilitarian aspects. Saatavilla: <https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/52866>
<https://www.jyu.fi/ajankohtaista/arkisto/2016/12/tapahtuma-2016-12-21-13-33-30-387416>

Krell-Roesch Janina, Vemuri Prashanthi ja Pink Anna. 2016. Association Between Mentally Stimulating Activities in Late Life and the Outcome of Incident Mild Cognitive Impairment with an Analysis of the APOE e4 Gerotype. Saatavilla: <http://jamanetwork.com/journals/jamaneurology/fullarticle/2598835>

Liukkonen Tapani, Rajala Julius ja Mäkilä Tuomas. 2016. Ikäihmiset ja pelit. Saatavilla: <http://trc.utu.fi/ar/wp-content/uploads/sites/5/2016/08/peliopas.pdf>

Parviainen Olli-Poika. 2016. Digitaalinen pelaaminen ikäihmisten elämässä. Saatavilla: <https://tampub.uta.fi/handle/10024/99273>

Toivola Jani. 2014. Ikäihmisten hyvinvointi ja aktiivisuus paremmaksi konsolipelien avulla. Saatavilla: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/77160/opari_jani_toivola.pdf?sequence=1

Ylinen Anna. 2012. Mobiilipeli ikääntyvien aktivoimisen ja kuntoutumisen apuvälineenä. Saatavilla: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/45470/Ylinen_Anna.pdf?sequence=1

Linkejä pelitietoon:

LähiVerkko-projektin nettisivut: www.lahiverkko.fi

Pelitapahtumat kirjastossa: <https://yle.fi/uutiset/3-9573324>

Join-in: <https://yle.fi/uutiset/3-7142129>

Pelejä ikäihmisille Tovertafel: <https://tovertafel.com/>

Tietopaketti vanhusten asenteista tietotekniikkaa kohtaan: <http://www.happywise.fi/join-in-tutkimusprojekin-tuloksena-laaja-tietopaketti-vanhusten-asenteista-tietotekniikkaa-kohtaan/>

Join-in portaalissa pelejä ikäihmisille: <https://www.helmholtz-muenchen.de/en/join-in/home>

Pelillistäminen ikääntyvien aktivoinnissa: <https://prezi.com/qp4aoba4nezx/pelillistaminen-ikaantyvien-aktivoinnissa/>

Pelillisyyden ja hyötypelit: https://prezi.com/8ar_m6bkzsb3/pelillisuus-ja-hyotypelit/

Vanhusten yksinäisyyden helpotusta pelien avulla: <http://www.happywise.fi/vanhusten-yksinaisyyden-helipotusta-pelien-avulla/>

Ikäihmisten pelaaminen: <http://nordicedu.com/ikaihminen-pelaaminen>