

Tekijät: Kiira Law, Hilkka Pajunen ja Carita Kurumaa

## Mäntsälän kapina - oppimispelin ohjeet

### Pelin tarkoitus

Tämän oppimispelin tarkoituksena on perehdyttää opiskelijat 1920-1930-lukujen jännittyneeseen ilmapiiriin ja Lapuan liikkeeseen sekä ennen kaikkea kehittää opiskelijoiden historiallisen ajattelun taitoja.

### Kohderyhmä

Peli on tarkoitettu lukiolaisille ja sen on ajateltu sopivan lukion HI3 kurssille Itsenäisen Suomen historia. Peliä voi hyödyntää kurssille sisältyvän demokratian kriisin käsittelyssä.

### Tavoitteet

Pelin taitotavoitteena on harjoittaa opiskelijan historiallisen ajattelun taitoja. Pelin avulla tuodaan ilmi historian syy-seuraussuhteet, eli miten eri tapahtumat ja yksittäisten henkilöiden teot vaikuttavat historian kulkuun. Pelin tarkoituksena on ymmärtää historiallisten tapahtumien ketjua.

Tavoitteena on myös oppia historiallista empatiaa. Pelissä jaettavien roolien avulla pyritään ymmärtämään historian henkilöitä ja heidän ajatuksiaan sekä toimintansa motiiveita. Pelissä opiskelijat oppivat ymmärtämään Lapuan liikkeen suhtautumista kommunismiin sekä valtion suhtautumista Lapuan liikkeeseen ja sen toimintaan. Yllä mainittujen lisäksi pelin tavoitteena on auttaa ymmärtämään historian muutosta ja jatkuvuutta.

Pelin sisältötavoitteena on perehdyttää opiskelijat Suomen poliittiseen tilanteeseen 1920-1930-luvuilla sekä Lapuan liikkeen toimintaan. Näitä teemoja käsitellään Mäntsälän kapinan avulla. Pelin taitotavoitteiden vuoksi peli kulkee harvoin Mäntsälän kapinan oikean tapahtumaketjun mukaan, eikä se ole varsinaisesti tarkoitukseen. Pelin avulla on tarkoitus kehittää edellä mainittuja taitotavoitteita. **On erittäin tärkeää, että pelin lopuksi pelin kulkua verrataan oikeisiin menneisyyden tapahtumiin.**

## Tarvittavat välineet

Peli pelataan diasarjan avulla, joten pelin toteutukseen tarvitsee tietokoneen, projektorin, valkokankaan. Pelisiirtojen tekemiseen tarvitaan kynää ja paperia, tai jokin sähköinen alusta esimerkiksi Microsoft Teams. Tämän lisäksi peliin tarvitsee ryhmäkortit. Ryhmäkorteissa on opiskelijoille tarvittava informaatio edustamastaan ryhmästä. Kortit jaetaan opiskelijoille ennen tunnin alkua edellisellä oppitunnilla, jotta opiskelijoilla on aikaa perehtyä annettuun ryhmään.

## Pelin aikataulu

1. Peliä edeltävällä oppitunnilla alustetaan opiskelijoille 1920- ja 1930-luvun alun poliittista ilmapiiriä ja yhteiskunnallista tilannetta. Käsitellään Suomen sisällissodan seuraukset ja demokratian kriisi. Opettaja käy läpi mikä Lapuan liike on ja millaista sen toiminta on.
  - a. Opiskelijoille kerrotaan pelin idea ja heidät jaetaan kahteen ryhmään, jonka lisäksi heille annetaan ryhmäkortit. Kortit löytyvät liitteenä, ja ne voidaan antaa opiskelijoille tulostettuna tai sähköisenä esimerkiksi Teams-kanavilla. Ryhmiin tutustutaan tunnilla.
2. Pelattavalla tunnilla opettaja kertoo ryhmät ja alustaa noin kymmenessä minuutissa Ohkolan metakkaa edeltävän tilanteen, eli Lapuan liikkeen poliittisen vaikutusvallan, kommunistilait ja työväentalojen sulkemiset. Tämän jälkeen peli aloitetaan.
3. Kumpikin ryhmä valitsee joukostaan yhden viestinviejän, jonka tehtävä on ilmoittaa aina ryhmän tekemä siirto opettajalle.
4. Yhden pelisiirron on kestettävä noin 10 minuuttia, jotta peli ehditään pelata ajoissa loppuun.
5. Pelin loputtua pitäisi olla vielä vähintään 20 minuuttia aikaa purkaa peli heti oppilaiden kanssa keskustelemalla. Opettaja voisi esimerkiksi kysyä, miten pelin lopetus olisi vaikuttanut Suomen historian kulkuun ja nykypäivään. **Pelin viimeisellä dialla on esillä tapahtumien todellinen kulku, joka tulee esitellä peliä purettaessa. Tapahtumien oikea kulku tulee käydä yhdessä läpi. Pelin lopputuloksen ja oikeiden tapahtumien kulkua on hyvä vertailla.**
6. Tunnin lopuksi pelaajille annetaan tehtäväksi täyttää sähköinen itsearviointilomake, jossa opiskelija arvioi omien historiallisen ajattelun taitojen kehitystä. Lomakkeella voi halutessaan myös antaa palautetta pelistä. Itsearviointilomake löytyy liitteenä.

## Ryhmät

Pelissä on kaksi ryhmää. Pelin ensimmäinen ryhmä on Lapuan liike. Lapuan liikkeeseen sisältyy suojeluskuntalaisia, Vihtori Kosola ja viestinviejä Aulis Jananen. Mäntsälän kapinaan osallistuvien Lapuan liikkeen jäseniin viitataan pelissä termillä "lapualaiset". Opettajan on

hyvä selventää, että pelissä toimivat lapualaiset ovat nimenomaan kapinallisia liikkeen jäseniä, eikä termi täten kata koko Lapuan liikkeen jäsenistöä. Pelin toinen ryhmä on valtiovalta. Valtiovaltaan sisältyy presidentti P.E Svinhufvud, poliisi sekä armeija.

Ryhmäkortteihin tutustutaan opiskelijoiden kanssa edellisellä tunnilla, mutta opiskelija voi tutustua niihin vielä kotonakin. Ryhmäkortit löytyvät liitteenä. Ryhmät on hyvä käydä vielä pelitunnin aluksi läpi.

## **Pelin toteutus**

Pelin ideana on, että ryhmille annetaan tilanne, johon heidän tulee reagoida. Vastaamalla kysymyksiin ryhmät päättävä mitä he haluavat kussakin tilanteessa tehdä. Tällä tapaa ryhmät päättävät tapahtumien kulun ja liikkuvat kohti heille toivottua lopputulosta. Lopputulos riippuu kuitenkin myös siitä, mitä toinen ryhmä päättää tehdä.

Kullakin dialla on sen hetkinen tilanne, jonka opettaja lukee opiskelijoille ääneen. Tämän jälkeen opettaja kysyy pelaajilta dialla näkyvän kysymyksen. Kummatkin ryhmät vastaavat kysymykseen, ellei erikseen mainita. Kysymykseen on aina kaksi vaihtoehtoa, a- tai b- vaihtoehto. Ryhmät keskustelevat keskenään, kumman vastausvaihtoehdon valitsevat. Mahdollisesti ryhmät voivat myös neuvotella keskenään. Vastauksen antaminen tapahtuu siten, että ryhmän viestinviejä kirjoittaa vastausvaihtoehdon paperille, joka toimitetaan opettajalle, tai vastaus annetaan esimerkiksi Microsoft Teamsissa yksityisviestillä opettajalle.

Kun opettaja saa molempien ryhmien vastaukset, hän siirtyy vastausten perusteella seuraavaan diaan. Diojen vaihtamisen välissä opettaja voi pimentää näytön, jottei oppilaat näe muita dioja. Ohjeet diojen siirtymisiin löytyy kunkin dian lukijan muistiinpanoista. Seuraavaan diaan siirryttyä opettaja kysyy edellisen siirron vastausten perusteet ryhmiltä. **Ryhmien pitää aina perustella pelissä tekemänsä siirrot, eli antamansa vastaukset.** Vastaamisen jälkeen perehdytään uuden dian tuomaan tapahtumaan.

Peli loppuu, kun diassa lukee "loppu". Pelissä on lukuisia mahdollisia lopetuksia. Lopetuksissa on ryhmien valintojen aiheuttama tilanne ja jokin lopputulokseen liittyvä kysymys, jota olisi tarkoitus pohtia luokassa opettajajohtoisesti. Opettaja voi kuitenkin hyvin keksiä lisää mahdollisia kysymyksiä, riippuen alkuperäisen kysymyksen aiheuttamasta keskustelusta.

Pelistä on olemassa kaavio, joka selventää sen kulkua ja jota opettaja voi käyttää apunaan peliä pelattaessa. Kaavio löytyy ohjeiden lopusta sekä erillisenä, tulostettavana liitteenä.

## **Pelin purku**

Peli puretaan oppitunnin lopussa. **Purussa tulee käydä yhdessä opettajajohtoisesti läpi, mikä on oikea tapahtumien kulku, jottei opiskelijoille jää väärää käsitystä tapahtumista.** Tämän jälkeen tapahtumien oikeaa kulkua voi verrata pelaajien valitsemaan versioon. Pohdinnassa on hyvä käsitellä sitä, mitä seurauksia pelin tapahtumilla olisi voinut olla Suomen historian kulussa. Tällä tapaa oppilaat havaitsevat tekemiensä valintojen merkityksen ja ymmärtävät, miten historian henkilöiden valinnoilla on merkitystä tapahtumien kulun kannalta. Opettaja voi myös käydä opiskelijoiden kanssa vapaamuotoista keskustelua opiskelijoille heränneistä kysymyksistä tai ajatuksista. Mäntsälän kapinan oikea tapahtumakulku tulee tehdä selväksi, ja tämän ohella voidaan esimerkiksi kuunnella [Ylen äänittämä presidentti Svinhufvudin puhe.](#)

Pelissä on lopputuloksia, joissa tilanne päättyy sotaan. Tässä kohtaa opettajan on hyvä muistuttaa, että peli loppuu tuollaiseen tilanteeseen, sillä kun väkivalta alkaa, diplomatialle ei ole enää tilaa. Pelissä on tarkoituksellisesti tehty niin, ettei väkivallan lopputuloksesta voi päättää. Kukaan ei voita, jos väkivaltaisuuksiin mennään.

Lopuksi opiskelijoiden tulee täyttää itsearviointi- ja palautelomake. Lomakkeen tarkoituksena on saada opiskelija reflektoimaan omaa oppimistaan. Tämän lisäksi oppilailla olisi mahdollisuus antaa pelistä palautetta.

## Saavutettavuus

Pelissä on käytetty termejä, jotka saattavat olla hankalia monikielisille oppijoille. Historian oppiaineen luonteen takia opettajan on hyvä toimia kielitietoisesti ja tuoda esiin pelissä käytettyjen termien merkitys, erityisesti jos ryhmässä on monikielisiä oppijoita. Opetushallituksen julkaiseman Kielitietoinen opetus - kielitietoinen koulu -oppaan mukaan sanasto auttaa oppimaan käsitteitä ja orientoitumaan käsiteltävään asiaan (OPH 2017). Olemme koonneet alle mahdollisesti hankalia termejä, mutta vaihtoehtoisesti opettaja voi oman harkintansa mukaan poimia pelistä muita vaikeaksi katsomiaan termejä. Sanasto olisi hyvä pitää opiskelijoiden saatavilla pelin aikana.

Kapina  
Konflikti  
Metakka  
Työväentalo  
Suojeluskuntatalo ja suojeluskunnat  
Valtiovalta  
Kommunismi  
Mobilisoida  
Vallankumous

## Itsearviointi

Itsearviointilomake annetaan sähköisenä opiskelijoille, ja heidän tulee tunnin lopuksi täyttää ja palauttaa se. Itsearviointin tarkoituksena on reflektoida pelikokemusta, ja samalla se toimii palautteena opettajalle. Arvioinnin kohteena on pelissä harjoitetut historiallisen ajattelun taidot, eli syy-seuraussuhteet sekä historiallinen empatia ja pelissä käsitellyn asiasisällön päätarkoitus. Kaksi viimeistä itsearviointin aihetta liittyy opiskelijan omaan kokemukseen. Opiskelija voi myös kommentoida peliä sanallisesti. Vain opettaja näkee valmiit itsearviointilomakkeet, eikä itsearviointi vaikuta opiskelijan arvosanaan.

**Kaavio pelin kulusta. Kaavio löytyy myös erillisenä liitteenä, jonka voi halutessaan tulostaa.**

