

# Joukkorahoituspakka

Joukkorahoituspakka on suunniteltu auttamaan ja ohjaamaan ryhmässä tehtävää joukkorahoituksen suunnittelua ja toteutusta. Pakka toimii ohjaavana työkaluna myös yrityksen tai muun yhteisön toiminnan kehittämässä ja syventämisessä.

## 1. Johdanto

**Pakan sisältö:** Pakkaan kuuluu 30 tehtäväkorttia, 6 roolikorttia, 6 näkökulmakorttia ja 30 pelilautakorttia.

### Mikä pakka on?

Pakka on pelillistetty yhteisötyökalu: sen lisäksi, että se antaa selkeitä ja käytännöllisiä ohjeita toimia, se auttaa myös ohjaamaan toiminnan suuntaa, omaksumaan yhteisöllisempiä toimintatapoja, syventämään ajattelua ja huomioimaan usein unohtuvia näkökulmia. Siinä on myös taidelähtöinen elementti, joka auttaa ruokkimaan intuitiivista ajattelua.

Perinteisellä korttipakalla voidaan pelata kymmeniä erilaisia pelejä. Joukkorahoituspakkaan on haluttu saada mukaan samankalaista joustavuutta ja monikäyttöisyyttä: pakka on niin monipuolinen työkalu kuin haluatte, tai annatte, sen olla. Pakan sisältämät tehtävät ovat selkeästi jäsenneityjä ja ohjattuja, mutta voitte käyttää niitä haluamassanne järjestyksessä.

Roolikortteja, näkökulmakortteja ja pelilautakortteja voi hyvin käyttää myös itsenäisesti. Kokeilkaa vaikkapa roolikorttien tai näkökulmakorttien käyttämistä kokouksissa tai pelilautakorttien käyttämistä strategisen työskentelyn pohjana.

## 2. Pelitilan yhteinen sopimus

Selkeä yhteisymmärrys yhteisistä säännöistä on edellytys toimivalle yhteistyölle. Ennen pelin varsinaista aloittamista laaditaankin yhdessä sopimus säännöistä.

Varatkaa aikaa 10-15 minuuttia. Kirjoittakaa kaikkien nähtävillä (fläppitaululle, valkotaululle tms.) otsikoksi Pelitilan yhteiset säännöt. Käykää kierros osallistujien kesken: jokainen kertoo vuorolleen, mitä pitää tärkeänä jaetun ja turvallisen pelitilan toteutumisessa. Älkää puhuko toistenne päälle ja huolehtikaa, että jokainen pääsee ääneen. Kirjoittakaa ylös tiivistelmät tarpeista ja yrittäkää muotoilla ne niin, että kaikki voivat hyväksyä muotoilun. Muistakaa suhtautua kunnioittaen toisten tarpeisiin, vaikka ne omasta mielestä eivät tuntuisikaan niin tärkeiltä. Olemme erilaisia.

Tarvittaessa käykää läpi uusi kierros. Ovatko säännöt sellaiset, että kaikki voivat ne hyväksyä? Keskustelkaa. Kun pelaajien kesken tuntuu siltä, että säännöt ovat riittävän hyvät, jokainen allekirjoittaa säännöt.

Muistakaa palauttaa säännöt mieleen jokaisen pelitapaamisen aluksi. Jos pelin kuluessa tuntuu, että sääntöjä olisi syytä täydentää, palatkaa tähän prosessiin.

### **Esimerkkejä säännöistä:**

Erätauko-säätiön rakentavan keskustelun pelisäännöt:

1. Kuuntele toisia, älä keskeytä tai käynnistä sivukeskusteluja.
2. Liity toisten puheeseen ja käytä arkikieltä.
3. Kerro omasta kokemuksesta.
4. Puhuttele muita suoraan ja kysy heidän näkemyksiään.
5. Ole läsnä ja kunnioita toisia sekä luottamuksen ilmapiiriä.
6. Etsi ja kokoa.

Plan Internationalin turvallisemman tilan periaatteet:

Ole avoin. Kunnioita. Tunnista oletuksesi. Kannusta. Ota vastuu. Rentoudu.

[www.eratauko.fi/tyokalu/rakentavan-keskustelun-pelisaannot](http://www.eratauko.fi/tyokalu/rakentavan-keskustelun-pelisaannot),  
[plan.fi/yhdenvertaisuus](http://plan.fi/yhdenvertaisuus)

### 3. Tarvekartoitus eli pelilaudan muodostaminen

**Pelilautakortit** auttavat luomaan yhdessä jaettua käsitystä siitä, mikä on toiminnassanne tärkeää. Mihin haluatte yhdessä kohdistaa huomionne, mihin käyttää aikaa ja energiaa? Pelilautakortit ovat seuraavan sukupolven mukautuva versio perinteisistä Business Model Canvasin kaltaisista liiketoiminnan päämäärien ja prosessien määrittelyyn käytettävistä malleista.

Tarvekartoituksen eli pelilaudan muodostamisen kautta muodostatte yhteisönne arvojen ja tarpeiden mukaisen pohjan toimintanne suunnittelulle.

#### **Pelilaudan muodostaminen**

Pelilautakortteja voidaan käyttää monella tavalla, mutta ehdotamme kokeilemaan aluksi tapaa, jossa yhdistyy intuitiota haastava sattuma, yksilövalinnat ja neuvottelu.

Sekoittakaa aluksi kortit. Jakakaa pöydälle viisi korttia kerrallaan. Valitkaa yhdessä niistä 0-3, jotka koette toimintanne kannalta tärkeiksi. Kortin takapuolelta löytyy tarkempi kuvaus, mistä kussakin kortissa on kyse. Toistakaa 3-4 kierrosta, kunnes pöydälle on jäänyt vähintään 6 korttia. Miltä pelilauta vaikuttaa tässä vaiheessa, tuntuuko jotain olennaista puuttuvan? Mikä asettuu pelilaudan keskiöön? Jatkakaa levittämällä loput kortit pöydälle. Jokainen pelaaja voi valita korteista yhden, jota pitää tärkeänä. Neuvotelkaa siitä, lisätäänkö kortti pelilautaan, korvaako se ehkä jonkun jo valitun vai onko se kuitenkin oleellinen. Kun kierros on käyty läpi, tutkikaa taas pelilautaa. Haluaisitteko järjestää sitä tietyllä tavalla? Miten kortit liittyvät toisiinsa? Puuttuuko yhä jotain tai onko joku kortti ylimääräinen. Tehkää tarvittaessa yhdessä sopien viimeiset vaihdot.

#### **Pelilaudan tulkinta**

Kun pelilauta on muodostettu, tutkikaa pelilaudan muodostavien korttien numeroympyröiden värejä. Onko jotain väriä erityisen paljon? Mitä väriä on eniten pelilaudan keskiössä? Värit vastaavat tehtäväkorttien värejä ja antavat vihjeen siitä, minkä värisiä tehtäviä erityisesti kannattaa tehdä ja mistä olisi syytä aloittaa. Mikä kortti on keskimmäisenä? Mikä tehtävä selkeyttäisi sitä?

*Huom! Kannattaa ottaa kuva pelilaudasta!*

## 4. Roolikortit ja näkökulmakortit

### Roolikortit

Joukkorahoituspukeban yksi ominaisuus on toimia yhteisön toiminnanohjauksen apuvälineenä. Roolikortit auttavat yhteisöä muistamaan, millaisia rooleja pelin aikana tarvitaan ja millaisia tehtäviä rooleihin kuuluu. Sattumanvaraisella roolikorttien jakamisella voidaan myös välttää roolien jumiutumista: usein varsinkin työyhteisöissä roolit henkilöityvät, eivät tehtävät juurikaan kierrä.

Roolikortit jaetaan pelikerran aluksi. Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi, voi yhdellä pelaajalla olla useampi kuin yksi rooli, kuitenkin niin, että puutarhuri ei ole kirjuri, ajanhaltija tai lähettäjä.

Narri jätetään yleensä pöydälle vapaasti käytettäväksi. Voitte myös kokeilla pelata niin, että myös narri jaetaan alussa.

Roolikortit voidaan jakaa sattumanvaraisesti eli sekoitetaan pakka ja jaetaan kortti kerrallaan. Aivan yhtä hyvä tapa on laittaa kaikki kortit riviin pöydälle ja jokainen pelaaja valitsee vuorollaan roolin. Jos käytätte jälkimmäistä tapaa, huolehtikaa siitä, että roolit kiertävät, eivätkä samat pelaajat ota aina samoja rooleja.

### Näkökulmakortit

Toisinaan ajattelu urautuu varsinkin tutussa porukassa. Näkökulmakortit haastavat ajattelemaan käsiteltäviä asioita monipuolisemmin. Osa tehtävistä ohjaa käyttämään näkökulmakortteja, mutta niistä voi olla hyötyä muidenkin tehtävien parissa. Jos tuntuu, että ajattelu junnaa samoilla raiteilla, ottakaa näkökulmakortit esiin.

Kaksi tapaa käyttää näkökulmakortteja:

1) Jakakaa näkökulmakortit sattumanvaraisesti osallistujille tai levittäkää näkökulmakortit pöydälle ja jokainen nappaa haluamansa näkökulman. Tutustukaa saamaanne korttiin ja haastakaa itseänne ajattelemaan kortin näkökulman mukaisesti.

2) Valitkaa yhteinen näkökulmakortti (sokkona tai yhdessä sopien). Puutarhuri lukee kortin ääneen. Miettikää yhdessä käsiteltävää tehtävää tämän näkökulman kautta. Voitte halutessanne käydä läpi kaikki näkökulmat tällä tavalla.

## 5. Tehtäväkortit

Ohjeet toiminnan kehittämiseen ja joukkorahoituksen suunniteluun ja toteuttamiseen löytyvät tehtäväkorteista. Jokainen kortti on pienen peli, jonka suorittaminen vie askeleen lähemmäs päämäärää. Pelikerralla kannattaa käydä läpi 1-3 tehtäväkorttia.

Tehtäväkorteja on viittä eri teemaa, joista jokaisella on oma värinsä:

**Siniset** liittyvät myyntiin ja auttavat kertomaan tarinaanne.

**Vihreät** käsittelevät systeemistä näkökulmaa ja arvoja.

**Pinkit** liittyvät empatiaan ja kohderyhmän ymmärtämiseen.

**Oranssit** käsittelevät taloutta ja riskejä.

**Punaiset** liittyvät markkinointiin, viestin kiteytykseen ja sen välittämiseen.

Joidenkin tehtäväkorttien vasemmassa alakulmassa on viittaus yhteen tai useampaan muuhun tehtäväkorttiin. Nämä kortit sopivat hyvin tehtäväksi peräkkäin ja tukevat toisiaan.

Korttien oikeassa alakulmassa on kellon kuvan vieressä viitteellinen aika, joka tehtävän suorittamiseen olisi hyvä vähintään varata.

### Miten valita tehtäväkortti?

- Pelilauta auttaa alkuun: aloittakaa väreistä, joita pelilaudalta löytyy. Aloittakaa pelilaudan keskiöstä: mitkä kortit tuntuivat auttavan selkeyttämään niihin liittyviä kysymyksiä?
- Korttien viitteiden mukaan: korteista löytyy viitteitä toisiin kortteihin, jotka liittyvät kyseiseen tehtävään. Tehtävät myös ohjeistavat, jos jokin toinen tehtävä olisi hyödyllistä tehdä ensin.
- Intuiitiivisesti käyttämällä pelikorttien kuvapuolta: mikä korteista kutsuu teitä juuri nyt?
- Verkkosivuilla on kasvava ja päivittyvä kirjasto ohjeita ja videoita korttien käytöstä, hyväksi havaittuja korttipolkuja ja muuta oheismateriaalia. Joukkorahoituspakkan kirjasto löytyy osoitteesta: [korttipakka.fi/kirjasto/joukkorahoituspakka](http://korttipakka.fi/kirjasto/joukkorahoituspakka)

## 6. Kiitokset ja viitteet

### **Pelin suunnittelu, tehtävien kokoaminen ja muotoilu:**

Kimmo Hokkanen ja Tanja Korvenmaa.

### **Pelimekaniikka, roolikortit, pelilautakortit:** Kimmo Hokkanen

### **Tehtävä- ja pelilautakorttien kuvitus:** Eetu Haverinen

### **Visuaalinen ilme ja taitto:** Eetu Haverinen ja Kimmo Hokkanen

**NÄKÖKULMAKORTIT** perustuvat osittain Edward de Bonon **Six Thinking Hats** -metodiin. Näkökulmakorttien luonnon näkökulmat on lainattu Juha Kauppisen **Monimuotoisuus**-kirjasta, jossa ansiokkaasti tuodaan esiin erilaisten lajien merkitystä luonnon monimuotoisuuden kannalta.

**PELILAUTAKORTTEJA** varten on tutkittu lukuisia liiketoimintamallien muodostamiseen tarkoitettuja työkaluja ja kanvaaseja. Näitä ovat mm. Business Model Canvas, Lean Canvas, Flourishing Business Canvas, Sustainable Business Model Canvas ja Circular business Canvas.

**TEHTÄVÄKORTIT** rakentuvat jättiläisten hartioille. Osa tehtävistä on vartavasten korttipakkaa varten suunniteltuja, mutta nekin ovat varmasti velkaa monien ihmisten aiemmin tekemälle työlle. Osa tehtävistä on sovellettu valmiista työkaluista, jotka on vuosien varrella erilaisissa työpajoissa todettu toimiviksi. Jotkut kortit ovat yhdistelmiä useammista työkaluista ja jotkut tehtävät ovat syntyneet karsimalla turhan monimutkaisesta työkalusta turhia elementtejä ja selkeyttämällä niitä.

Ilman kirjaa **Game Storming** (Dave Gray, Sunni Brown, James Macanufa), pakkaa ei olisi syntynyt.

Tarkempi lista viitteistä löytyy verkkosivuilta osoitteesta [korttipakka.fi/kirjasto/joukkorahoituspakka](http://korttipakka.fi/kirjasto/joukkorahoituspakka)

Kiitos Marika, Pasi, Juuso, Tommi ja Meenu testauksesta ja hyvistä huomioista.

Tämä on joukkorahoituspakkan versio 1.0 ja pakkaa sekä ohjeistusta kehitetään aktiivisesti käyttäjien tarpeiden mukaan. Lähetä huomiosi, kehitysideasi tai toiveesi Kimmolle osoitteeseen [kimmo.hokkanen@ehtaraha.fi](mailto:kimmo.hokkanen@ehtaraha.fi)

# Pelin kulku

## 1. Valmistelut

Varatkaa riittävästi aikaa, viihtyisä ja rauhallinen tila sekä mieleistä naposteltavaa ja virvokkeita.

Asettakaa tuolit riittävän ison pöydän ympärille niin, että näette kaikki toisenne ja kaikilla on mukavasti tilaa.

Varatkaa käsille isoja papereita (esim. A3 tai fläppitaulupaperi), tarralappuja, kyniä ja tusseja sekä kello ajanhaltijaa varten ja muis-tiinpanovälineet kirjurille.

Laittakaa kännykät äänettömälle ja muut mahdolliset häiriötekijät pois: arvostetaan yhteistä tilaa ja aikaa.

Ottakaa roolikortit ja näkökulmakortit sekä pelattava tehtäväkortti pöydälle kaikkien nähtäville.

## 2. Pelin avaaminen

### ROOLIKORTTIEN JAKAMINEN

Jakakaa roolikortit haluamallanne tavalla (kts. kohta 4). Tutustu-kaa rooleihinne. **Puutarhurin** roolin saanut huolehtii pelitapahtu-man etenemistä ja toimii eräänlaisena puheenjohtajana.

### CHECK-IN

Käydään kuulumiskierros, jossa kerrotaan napakasti, millaisissa fiiliksissä ja millaisesta tilanteesta kukin tähän yhteiseen hetkeen tulee. **Ajanhaltija** huolehtii, ettei tähän mene turhan paljon aikaa.

### YHTEISEN TILAN SOPIMUS JA VIRITTÄYTYMINEN

Kun kuulumiset on huomioitu, voidaan jättää arki hetkeksi taakse ja virittäytyä yhteiseen hetkeen ja tilaan (muistetaan yhteisen tilan sopimus), jossa kunnioitamme toistemme mielipiteitä ja tilaa ilmaista ne. Tässä on havaittu erittäin toimivaksi tietoisien läsnä-olon harjoitteet tai lyhyet juurruttavat meditaatiot, jollaisen **puutarhuri** voi ohjata.

### 3. Pelaaminen

**Puutarhuri** lukee tehtäväkortin ohjeet ja pitää huolta, että niiden mukaan edetään ja että kaikki pääsevät osallistumaan. **Ajanhaltija** seuraa ajankäyttöä ja ilmoittaa, kun tehtävän kulloiseenkin osaan varattu aika on tullut täyteen. **Kirjuri** kirjaa tehtävän mukaisesti ideoita ja ajatuksia, hän dokumentoi myös tehtävään suoraan liittymättömät huomiot ja oivallukset. **Lähettiläs** muistaa roolinsa äänettömien edustajana ja pyrkii tuomaan esiin luonnon ja tulevien sukupolvien näkökulmaa.

#### NARRI

Jollei **narria** ole jaettu muiden roolien mukana, voi kuka tahansa halutessaan vuorollaan ottaa narri-kortin pöydältä, kun tuntuu tarpeelliselta sanoa uskaliaita, yllättäviä tai haastavia asioita, joita ei uskalla tai halua sanoa omissa nimissään.

#### NÄKÖKULMAKORTIT

Käyttäkää näkökulmakortteja tarvittaessa (ohjeiden kohta 4).

### 4. Pelin sulkeminen

#### SADONKORJUU

Kun tehtävä on tehty loppuun asti, alkaa pelin sulkemisvaihe. Ensimmäisenä tehdään sadonkorjuu eli dokumentointi, jossa kaikki osallistujat auttavat **kirjuria** kirjaamaan ylös pelin aikana syntyneet olennaiset havainnot. Dokumentaatio tallennetaan sovitun paikkaan, josta se on kaikkien luettavissa.

#### PELIEŃ VÄLISET TEHTÄVÄT

Jos tehtävästä seuraa toimenpiteitä, jaetaan vastuut ja sovitaan aikataulusta.

#### SEURAAVA TEHTÄVÄKORTTI JA PELIKERTA

**Koollekutsuja** huolehtii seuraavan pelikerran sopimisesta. Sovitaan seuraavaksi pelattavasta tehtäväkortista ja ajankohdasta. Kannattaa sopia seuraava ajankohta kun kaikki osallistujat ovat kalentereineen vielä paikanpäällä.

#### CHECK-OUT

Käydään lopuksi nopea kuulumiskierros, jossa kerrotaan lyhyesti pelikerran herättämistä tunteista ja ajatuksista.