UNIVERSITY OF HELSINKI

https://helda.helsinki.fi

Tarinasta leikiksi – Tarinallisen leikin käsikirja

Pursi, Annukka; Laitinen, Minna; Salonen, Milla; Lounassalo, Jarmo; Sajaniemi, Nina

2017

http://hdl.handle.net/10138/233213

Pursi, A, Laitinen, M, Salonen, M, Lounassalo, J & Sajaniemi, N 2017, Tarinasta leikiksi – Tarinallisen leikin käsikirja. Vantaan kaupunki, Vantaa. < http://www.edu.fi/etusivu /verkkouutiset/101/0/tarinallisen_leikin_kasikirja >

Downloaded from Helda, University of Helsinki institutional repository. https://helda.helsinki.fi
This is an electronic reprint of the original article.
This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.
Please cite the original version.



TARINASTA LEIKIKSI

– TARINALLISEN LEIKIN KÄSIKIRJA



Vantaa

UNIVERSITY OF HELSINKI

KAZIMIERZ WIELKI
UNIVERSITY
BYDGOSZCZ

Vilniaus lopšelis-darželis
Gintarėlis

FIAT LUX

LITHUANIAN
UNIVERSITY OF
EDUCATIONAL
SCIENCES

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Comission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Comission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Vanessa Nursery school
Randolph Beresford Early Years Centre

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO 3

1. TARINALLINEN LEIKKI JA AIKUISEN ROOLI 4

2. TARINALLISEN LEIKIN OPPIMISYMPÄRISTÖ JA PUITETEKIJÄT 7

3. AIKUISET JA LAPSET TARVITSEVAT YHTEISIÄ LEIKKIKOKEMUKSIA 10

4. SOPIVAN TARINAN VALITSEMINEN 13

5. AIKUISEN KOLME ROOLIA 16

Rooli 1: Aikuinen toimii tarinan sisällä roolissa 18
Rooli 2: Aikuinen lasten rinnalla kanssaseikkailijan roolissa 22
Rooli 3: Aikuinen havainnoijana ja dokumentoijana 25

6. TARINALLISEN LEIKIN MONET TASOT 28

7. TARINALLISEN LEIKIN SUUNNITTELU KASVATTAJATIIMISSÄ 32

8. KAHDEN RYHMÄN VAARALLINEN MATKA 36

9. VANHEMMAT LEIKIN TUKIJOINA 42

10. JÄLKISANAT 44

MIKSI LEIKKIMINEN ON VÄLTTÄMÄTÖNTÄ? 46

TARINALLISEN LEIKIN PROJEKTIN KÄYTÄNNÖN TOTEUTTAMISEEN OSALLISTUNEET HENKILÖT



Annukka Pursi: Osa-aikainen hanketyöntekijä, tohtorikoulutettava, lastentarhanopettaja, käsikirjan materiaalin kirjoittaja, Helsingin yliopisto



Minna Laitinen: Lastentarhanopettaja esiopetusryhmässä, osallistunut Kajaanin lastentarhanopettajakoulutuksen leikkilaboratorion toimintaan, käsikirjan materiaalin kirjoittaja, Kaivokselan varhaiskasvatuksen toimintayksikkö



Milla Salonen: Lastentarhanopettaja esiopetusryhmässä, kehittänyt leikkiä osana pedagogista työtään, käsikirjan materiaalin kirjoittaja, Kaivokselan varhaiskasvatuksen toimintayksikkö



Jarmo Lounassalo: Varhaiskasvatuksen asiantuntija, projektissa kuvaajana ja dokumentoijana, käsikirjan kirjoittaja ja toimittaja, lastentarhanopettaja



Ritva Salonen: Päiväkodin johtaja, käytännön toteutuksen mahdollistaminen päiväkodeissa, projektiryhmän työhön osallistuminen ja työn kommentointi, Kaivokselan varhaiskasvatuksen toimintayksikkö

Vantaan kaupunki
Kaivokselan toimintayksikkö
Erasmus+ project: Narrative environments for play and learning
8/2017

TARINALLISEN LEIKIN PROJEKTISSA MUKANA OLLEET ASIANTUNTIJAT



Nina Sajaniemi: Dosentti, neuropsykologian erikoispsykologi, käsikirjan kirjoittaminen ja kommentointi sekä neurobiologisen näkökulman esiin nostaminen, Helsingin yliopisto



Pentti Hakkarainen: Professori, leikin tutkija, Kajaanin ja Vilnan leikkilaboratorioiden työn kehittäjä, tarinallisen leikin ja kehityspsykologian asiantuntija, Liettuan kasvatustieteellinen yliopisto



Milda Bredikyte: Yliopistonlehtori, draamapedagogi, leikin tutkija, Kajaanin ja Vilnan leikkilaboratorioiden työn kehittäjä, tarinallisen leikin asiantuntija, Erasmusprojektin yhteisen materiaalin kokoaja ja kirjoittaja, Liettuan kasvatustieteellinen yliopisto



Pekka Savolahti: Kemisti, biologisen ja evolutiivisen näkökulman tuonti projektiin

© Vantaan kaupunki, Kaivokselan toimintayksikkö
© Erasmus+ Narrative environments for play and learning – NEPL -project
Tämän käsikirjan materiaali on tarkoitettu varhaiskasvatuksen henkilökunnan sisäiseen koulutuskäyttöön. Materiaalin levittäminen internetissä tai sosiaalisessa mediassa on ehdottomasti kielletty. Käsikirjan sisältämää kuvallista materiaalia ei saa muokata tai käyttää uudelleen.

JOHDANTO

Tarinalliset oppimisympäristöt leikissä ja oppimisessa -hankkeen (Narrative environments for play and learning) päämääränä on ollut rakentaa toimivia käytäntöjä aikuisten ja lasten yhteisleikin vahvistamiseksi varhaiskasvatusympäristöissä. Toisena tavoitteena on ollut lisätä varhaiskasvatuksen alan ammattilaisten valmiuksia tukea lasten oppimista ja kehitystä leikin avulla. Liettuan pedagoginen yliopisto koordinoi hanketta, joka toteutui yhteistyössä Suomen, Liettuan, Puolan ja Iso-Britannian kanssa. Hankkeen aikana kunkin maan päiväkodeissa tai kouluissa dokumentoitiin ja mallinnettiin tarinallisen leikin prosesseja pedagogien ja tutkijoiden muodostamissa yhteistyötiimeissä. Yhteisiä kokemuksia ja parhaita käytäntöjä jaettiin kaikissa osallistujamaissa vuorotellen toteutetuilla koulutusviikoilla. Nämä parhaat käytännöt on nyt koottu käsikirjaksi. Käsikirja on tarkoitettu pedagogeille, ja siksi aikuisten toiminta ja roolin leikissä on nostettu keskeiseen asemaan.

Käsikirjan lähtökohta on käytännöllinen ja siinä kerrotaan, miten aikuisten ja lasten yhteisen tarinallisen leikin voi aloittaa, miten valita sopiva tarina leikin teemaksi ja minkälaisia rooleja aikuinen voi ottaa tarinallisessa leikissä. Kirjassa käsitellään tarinallisen leikin merkitystä luovuuden ja mielikuvituksen vahvistamisessa sekä sitä, miten tarinallinen leikki kehittää motivaatiota, tahdonvoimaa ja itsesäätelyä. Tärkkeinä asioina painotetaan myös toisen henkilön näkökulman ymmärtämistä ja yleisinhimillisten arvojen sisäistymistä. Liitteenä olevassa syventävässä artikkelissa on kuvattu leikin merkitystä osana ihmislajin evoluutiota ja korostettu aivotoiminnan jäsentymisen ja leikin välistä tiivistä yhteyttä.

Suomenkielinen käsikirja ja sen käytännön esimerkit painottuvat kuusi–seitsemänvuotiaiden esiopetusikäisten lasten ryhmämuotoiseen toimintaan. Materiaali on kuitenkin hyödynnettävissä laajemminkin varhaiskasvatustyössä.

Päävastuun käsikirjan kirjoittamisesta ovat kantaneet Minna Laitinen, Jarmo Lounassalo, Annukka Pursi ja Milla Salonen. Nina Sajaniemi on osallistunut kiinteästi käytyyn keskusteluun ja kommentoinut monin täsmennyksin tekstiä. Pekka Savolahden asettamat kysymykset ovat ylittäneet luonnontieteellisen asiantuntijan roolin. Professori Pentti Hakkaraisen kiteytykset kansainvälisissä tapaamisissa ovatolleet tarpeen. Olemme myös voineet hyödyntää lehtori Milda Bredikyten työn tuloksia kirjoitustyössämme. Hän vastaa koko hankkeen yhteisen englanninkielisen käsikirjan kokoamisesta ja kirjoittamisesta. Kansainväliset tapaamiset ovat auttaneet meitä täsmentämään omia käsityksiämme.

TARINALLISEN LEIKIN ERASMUS+ HANKKEESEEN OSALLISTUNEET YKSIKÖT:

Lithuanian University of Educational Sciences, Vilnius Lithuania
Kindergarten "Gintarelis", Vilnius Lithuania (3-5 –vuotiaiden päiväkotiryhmä)
Kazimierz Wielki University, Bydgoszcz Poland
Szkola Podstawowa nr 25 Integracyjna, Bydgoszcz Poland (2 koluluokkaa)
Vanessa Nursery school, London United Kingdom (3-5 –vuotiaiden lapsiryhmä)
Randolph Beresford Early Years Centre, London United Kingdom (3-5 –vuotiaiden lapsiryhmä)
Kaivoksela ECEC Centre, City of Vantaa Finland (2 esiopetusryhmää)
University of Helsinki, Finland

SUOMESTA HANKKEESEEN OSALLISTUNEET HENKILÖT:

Annukka Pursi, hanketyöntekijä, tohtoriopiskelija, lastentarhanopettaja; Helsingin yliopisto
Minna Laitinen, lastentarhanopettaja, varhaiskasvatuksen maisteri, Kaivokselan toimintayksikkö
Milla Salonen, lastentarhanopettaja, Kaivokselan toimintayksikkö
Ritva Salonen, päiväkodin johtaja, Kaivokselan toimintayksikkö
Nina Sajaniemi, dosentti, yliopiston lehtori, Helsingin yliopisto

LISÄKSI HANKETTA ON AVUSTANUT KAKSI EMERITUS ASIANTUNTIJAA:

Jarmo Lounassalo, varhaiskasvatuksen asiantuntija
Pekka Savolahti, luonnontieteiden asiantuntija

I.
TARINALLINEN LEIKKI JA AIKUISEN ROOLI

MISTÄ TARINALLISESSA LEIKISSÄ ON KYSE?

Tarinallisessa leikissä lapset ja aikuiset yhdessä luovat kuvitteellisen leikkimaailman osaksi päiväkotiryhmän toimintaa. Perimmäisenä tarkoituksena on tarjota lapsille koko päiväkotiryhmän kanssa jaettuja leikkikokemuksia, joiden avulla lasten oma leikki vertaisryhmässä voi kehittyä ja lasten omat leikki-ideat ja –aloitteet kukoistaa. Yhteinen tarina toimii ryhmän jäseniä yhdistävänä siltana, jonka avulla leikki mahdollistuu isommassakin ryhmässä.

Tarinallisen leikin hetkillä aikuiset leikkivät lasten kanssa; vastaavat lasten leikki-ideoihin ja aloitteisiin, tuottavat itse aktiivisesti uusia juonenkäänteitä leikkiin, eläytyvät erilaisiin leikkirooleihin sekä pitävät huolta siitä, että kaikki lapset kokevat kuuluvansa yhteiseen toimintaan. Tarinallisen leikin hetkiä järjestetään päiväkotiryhmän viikko-ohjelmaan noin kerran viikossa ja puitteet sekä tavoitteet toiminnalle suunnitellaan etukäteen aikuisten kesken lasten aloitteita huomioiden.

Tarinallisen leikin juuret ovat vuosikymmenten takana 1980- ja 1990-luvun taitteessa, jolloin ruotsalainen draamapedagogi Gunilla Lindqvist lähtikehittelemään leikkimaailmatyöskentelynä tunnettua menetelmää. Leikkimaailma on aikuisten ja lasten yhteinen leikki- ja oppimisympäristö, johon aikuiset tuovat vaikutteita taiteesta, lastenkirjallisuudesta ja draamasta.

Lindqvist oivalsi, että aikuisen on mahdollista jakaa lasten kanssa kuvitteellinen leikin maailma ja luoda pitkäkestoisia toimintakauden tai jopa toimintavuoden kestäviä lapsille tuttuun kertomukseen pohjautuvia leikkielämyksiä. Lähestymistapoja leikkimaailmatyöskentelyyn on vuosikymmenten kuluessa kehittynyt monia. Tässä käsikirjassa keskitymme lasten ja aikuisten yhteiseen tarinalliseen leikkiin, joka on rakennettu nimensä mukaisesti sadun tai tarinan ympärille. Tarinallisessa leikissä lapset ja aikuiset ikään kuin herättävät henkiin innostavaksi tarkoitetun kertomuksen ja luovat siitä omanlaisensa leikillisen seikkailun. Kiinnostava tarina ja juonen kulku käänteineen pitävät yllä lasten intoa ja motivaatiota osallistua ryhmän yhteiseen pitkäkestoiseen leikkiin.

Tarinallinen leikin on osoitettu kehittävän lasten kuvitteluleikkitaitoja ja kuvitteluleikkiin käytetty aika lapsiryhmissä on lisääntynyt.

Tarinallista leikkiä on kehitetty professori Pentti Hakkaraisen sekä draamapedagogi ja yliopistonlehtori Milda Bredikyten johdolla vuosina 2002-2010 Oulun yliopiston Kajaanin toimintayksikön ”Silmuksi” nimetyssä leikkilaboratoriossa. Kerran viikossa kokoontuva leikkiryhmä toimi tarinallisen leikin kerhona lapsille ja perheille. Lisäksi kerho tarjosi harjoittelupaikan lastentarhanopettaja- ja luokanopettajaopiskelijoille sekä uuden tutkimustiedon varantoja yliopiston tutkijoille. Tällä hetkellä leikkilaboratorion työ jatkuu Liettuan pedagogisen yliopiston yhteydessä.

MILLAISIIN TARPEISIIN TARINALLINEN LEIKKI VASTAA?

Lasten leikin tutkimus on viitannut siihen huolestuttavaan asiaan, että kuvitteellinen leikki on häviämässä tai ainakin vähenemässä. (Postman, 1982; Elkind, 1982; 2007; Frost, 2010.) Tilanteeseen on esitetty erilaisia syitä. Vuorovaikutteistes kuvitteluleikkien tilalle ovat tulleet tietokonepelit sekä ruudun välityksellä toteutuva kommunikointi. Tämä ruutuajan voimakas lisääntyminen näyttää koskevan myös pieniä lapsia. Lisäksi lapset toimivat yhä useammin ikätasoihin eriytetyissä ryhmissä varhaiskasvatuksessa, esiopetuksessa, koulussa sekä harrasteryhmissä, jolloin leikkikulttuuri ei välttämättä pääse välittymään vanhemmilta lapsilta nuoremmille lapsille. Myös lasten vapaan leikin tila pihapiirissä on kutistunut eikä arjen strukturoitujen harrastetoimintojen ohessa tarjoudu enää välttämättä mahdollisuutta lorvimiseen ja pihaleikkeihin kotikorttelin lasten kanssa. Perheiden kokokin saattaa olla pienentynyt, jolloin yhä useammalla lapsella ei ole sisaruksia leikkikaverina.

Edellä mainituilla tekijöillä on osaltaan vaikutusta siihen, miten ja missä lapset vapaa-aikansa viettävät. Kaikki keinot, joiden avulla luovaan kuvitteluleikkiin käytettyä aikaa voidaan kasvattaa, ovat tervetulleita, jotta lasten vapaa-ajan vietto ei entisestään menettäisi moni-

muotoisuuttaan. Tarinallinen leikki on yksi tutkimuksin todistettu käytäntö, jonka avulla lasten kuvitteluleikkitaitoja voidaan kehittää ja kuvitteluleikkiin käytettyä aikaa lisätä. Aikuisten kanssa jaettu leikkimaailma luo leikin kehitykselle ja lasten omille luoville kokeiluille tarvittavat puitteet. Tarinallisen leikin tutkimus on osoittanut sen olevan hyvä keino kehittää kuvitteluleikkiä ja lisätä siihen käytettyä aikaa. Päiväkodin aikuisille tarinalliseen leikkiin osallistuminen tarjoaa mahdollisuuden kehittää omia taitojaan lasten kuulemisessa, lasten aloitteiden huomioimisessa sekä lasten toiminnan ja ajattelun havainnoimisessa. Tarinallisen leikin avulla aikuiset voivat oppia joustavammin muuntelemaan omaa toimintaansa lasten leikissä ja valitsemaan tilanteeseen sopivan osallistumisen tason aina aktiivisesta mukana leikkimisestä läsnä olevaan havainnoimiseen.

AIKUISEN ROOLI LEIKISSÄ UUSIEN SUUNNITTELUASIAKIRJOJEN NÄKÖKULMASTA

Aikuinen joutuu tavalla tai toisella aina määrittelemään suhteensa lapsen leikkiin. Tämä tapahtuu tietoisesti tai tiedostamatta ja ammatilliset odotukset, oletukset ja velvoitteet vaikuttavat siihen. Uudet velvoittavat valtakunnalliset suunnitteluasiakirjat linjaavat leikistä aikuisen roolin näkökulmasta muun muassa seuraavasti:

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2016:

”Henkilöstön tehtävä on turvata leikin edellytykset, ohjata leikkiä sopivalla tavalla ja huolehtia siitä, että jokaisella lapsella on mahdollisuus olla osallisena yhteisissä leikeissä omien taitojensa ja valmiuksiensa mukaisesti. Henkilöstön tulee suunnitelmallisesti ja tavoitteellisesti tukea lasten leikin kehittymistä sekä ohjata sitä joko leikin ulkopuolelta htai olemalla itse mukana leikissä.”

”Leikki on varhaiskasvatuksen keskeinen työtapa. Pedagogisessa toiminnassa voidaan leikin juonen kehittelyssä ja leikkimaailmojen rakentamisessa yhdistää esimerkiksi draamaa, improvisaatiota tai satuja. Eri tilanteita voi rikastaa leikinomaisuudella.”

Esiopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014:

”Leikki ja muut lapsille ominaiset tavat oppia ja työskennellä ovat opetuksen ja toiminnan lähtökohtana.”

ESIMERKKEJÄ LEIKIN HYÖDYNTÄMISESTÄ ERI OPETUSKOKONAISUUKSISSA:

Ilmaisun monet muodot, suullinen ja kehollinen ilmaisu:

”Lapsia rohkaistaan suulliseen ja kehollisen ilmaisuun monipuolisten harjoitusten ja leikin avulla. Tavoitteena on, että lapset saavat kokemuksia siitä, miten kielellä ja keholla voidaan leikkiä ja viestiä monimuotoisesti. Lasten mielikuvituksesta nousevia tai heidän kokemiaan ja havaitsemiaan asioita työstetään yhdessä ilmaisun keinoin. Opetuksessa hyödynnetään loruja, runoja sekä lasten kirjallisuutta. Lapset saavat kokemuksia sekä spontaanista ilmaisusta että yhteisesti suunnitellusta prosessista. Ilmaisumuotoina voidaan käyttää esimerkiksi draamatoimintaa, sanataidetta ja tanssia.”

Minä ja meidän yhteisömme, eettinen kasvatus:

“Yhteisten keskustelujen lisäksi luontevia tapoja eettiseen kasvatukseen antavat esimerkiksi roolileikit sekä sadut ja median kertomukset.”

Näyttää siltä, että varhaiskasvatuksessa leikin ohjaus ”sopivalla tavalla” varhaiskasvatuksessa ja leikillisyys esiopetuksen oppimiskokonaisuuksien käytännöissä ovat pitkälti varhaiskasvatusalueiden, yksiköiden, tiimien sekä yksittäisten lastentarhanopettajien ja lastenhoitajien päätettävänä. Huolimatta runsaasta tutkimus- ja kokemustiedosta, sopivaa leikin ohjaustapaa, eli tavoiteltavaa aikuisroolia, ei ole onnistuttu määrittelemään riittävän selkeästi ja monivivahteisesti.

Leikistä ja sen ohjauksesta käytyä keskustelua ovat leimanneet yleistykset, yksinkertaistukset ja turhat vastakkainasettelut. Keskustelu tuntuu pysähtyneen kysymykseen, pitääkö aikuisen osallistua ja puuttua leikkiin vai pitääkö lasten antaa olla itsekseen? Tästä olisi hyvä päästä eteenpäin.

TARINALLISEN LEIKIN SOVELTAMISHANKKEEN KESKEISET LÄHTÖKOHDAT

Tarinallinen leikki on varhaiskasvatuksen käytäntöön hyvin soveltuva lasten ja aikuisten yhteiseen tarinaan pohjautuva leikki- ja oppimisympäristö. Hankkeen aikana olemme käyneet vilkasta keskustelua hankkeeseen osallistuneissa kasvattajatiimeissä sekä kansainvälisissä tapaamisissa ja yhteistyöverkostoissa. Haluamme kuvata hankkeen perusajatuksia seuraavilla kiteytyksillä, jotka saavat täsmällisemmän sisällön tämän teoksen edetessä:

1. Lasten ja aikuisten yhteisessä tarinallisessa leikissä luodaan juonelliseen tarinaan väljästi perustuva oppimisympäristö, jossa lapset voivat käyttää ja kehittää mielikuvitustaan, tutkia moraalisia kysymyksiä, tarkastella asioita muiden näkökulmasta ja vahvistaa oman toimintansa säätelyä.

2. Vahvasti improvisaatioon perustuva kuvitteellinen tapahtumien ja juonen käänteiden kehittely mahdollistaa lasten ja aikuisten yhteisen leikin, jossa sekä lapset että aikuiset tekevät aloitteita ja ideoivat tapahtumien kulkua. Yhdessä rakennettu tarina ja tarinaan liittyvät roolihahmojen väliset jännitteet sitovat yhteen kaikkien osallistujien toiminnan.

3. Tarinalliseen leikkiin osallistuminen auttaa aikuisia pääsemään lähemmäksi lasten tapaa jäsentää ympäröivää maailmaa. Samalla aikuiset oppivat tuntemaan lapset aidommin ja syvemmin. Aikuiset herkistyvät kannustamaan lapsia heidän tarpeilleen sopivalla tavalla, samalla rohkaisten heitä toteuttamaan omia ideoitaan. Leikkiessään aikuiset oppivat muuntelemaan omaa toimintaansa aktiivisesta tapahtumien organisoimisesta ja neuvomisesta sivummalta tapahtuvaan havainnointiin ja lasten kuuntelemiseen.

4. Tarinallisen leikin tavoitteena on lisätä lasten leikkitaitoja ja erityisesti kuvitteellisen leikin taitoja. Tarinallinen leikki ei korvaa leikin muita muotoja ja myös lasten vapaalle leikille on varattava aikaa.

5. Tarinoiden lukeminen ja kertominen jo pienestä pitäen on kasvavalle lapselle tärkeä kokemus. Tarinallisuus on keskeinen osa ihmisenä olemista.

6. Lapsi kehittyy riippuvuudesta kohti itsenäistä ja oma-aloitteista toimintaa, kohti täyttä ja vastuullista aikuisuutta ympäröivän yhteisön jäsenenä. Leikki on tärkeä oppimisympäristö tässä kehityksessä ja onnistuminen edellyttää aikuisen hienovaraista, joustavaa ja vaihtelevaa tukea.



1 Roolissa oleva aikuinen saa lasten jakamattoman huomion. Satumummo lukee Tove Janssonin kirjaa Vaarallinen matka.



2 Kaapista kuuluu ääniä. Mitä ihmettä! Sieltä löytyy naukuva ja puhuva kissa.



3 Lasten rinnalla toimiva kanssaseikkailija-aikuinen voi toimia tarvittaessa tulkkina toisesta kulttuurista muuttaneelle lapselle. Häneen voi myös nojata, jos kissan roolissa oleva aikuinen arveluttaa.



4 AHAA!!! Kaapin nurkassa on pienen pieni ovi: Kissa varmaan tuli sieltä. VAARALLINEN MATKA VOI ALKAA!

2. TARINALLISEN LEIKIN OPPIMISYMPÄRISTÖ JA PUITETEKIJÄT

Tarinallisen leikin kehittämishankkeessa mukana olevissa maissa on ollut erilaisia tapoja toteuttaa tarinallista leikkiä. Tässä kappaleessa kuvaamme erilaisia käytännön variaatioita soveltamalla niitä suomalaisen varhaiskasvatuksen olosuhteisiin. Aloitamme esittelemällä tarinallisen leikin elementit, jotka voidaan ajatella myös oppimisympäristön keskeisiksi osatekijöiksi. Ne saavat opaskirjasen edetessä lisää sisältöä ja kokonaiskuva täsmentyy:

TARINALLISEN LEIKIN ELEMENTIT:

Lasten ja aikuisten välinen vuorovaikutus:

» Tarinallisessa leikissä oleellisessa osassa ovat ihmisten välisten suhteiden tarkastelu.

» Aikuisten ja lasten välinen sekä lasten keskinäinen vuorovaikutus on tarinallisen leikin oppimisympäristön merkittävin osatekijä.

» Aikuisten keskinäisen vuorovaikutuksen toimivuus sekä erilaisten aikuisroolien koordinointi ja suunnittelu tiimin tasolla ovat tärkeitä puitetekijöitä tarinallisen leikin toteuttamiselle.

» Viime kädessä tarinallinen leikki tähtää lasten keskinäisen leikkivuorovaikutuksen vahvistamiseen ja rikastamiseen.

Lasten ja aikuisten yhteinen leikki:

» Leikki on vuorovaikutusta, joka noudattaa vahvasti improvisaation logiikkaa.

» Leikin ominaispiirteitä ovat toiminnan itseisarvon lisäksi ennustamattomuus, vapaaehtoisuus, ilo, tyydytys ja mielikuvitus.

» Leikki on toimintaa, joka ei tavoittele mitään ennalta määriteltyä lopputulosta vaan leikkiminen on merkityksellistä itse leikkimisen ja leikkikokemusten jakamisen vuoksi.

» Tärkeää on aikuisten antama arvostus leikille.Tämä näkyy aikuisten aktiivisena läsnäolona, lasten leikin havainnointina ja leikkiin osallistumisena.

Tarina ja sen rakenne yhteisen leikin pohjana:

Tarina on ihmiselle luontainen tapa solmia monitahoisia asioita yhteen sekä rakentaa ymmärrystä ympäröivästä maailmasta ja omasta itsestä.

» Sekä lapset että aikuiset rakentavat tietoisesti ja osin tiedostamattaan kertomusta itsestä kysymällä mistä tulen, millainen olen nyt ja minne olen menossa? Nämä kysymykset ovat omaelämänkerrallisen muistin – itsestä kertovan tarinan ja koko identiteetin rakennuspalikoita.

» Tarinan logiikka ei noudata rationaalista ajattelun logiikkaa, vaan sillä on omanlainen kulkunsa. Oleellista on hyväksyä, että yllättäviä, järjellä selittämättömiä käänteitä voi tapahtua. Itse asiassa juuri nämä jännittävät, yllättävät ja ennustamattomat käänteet ovat hyvän tarinan tunnusmerkkejä.

» Tarinassa on aina vähintään **alku**, **keskikohta** ja **loppu**.

- **Alku**: Jotta tarina tempaa mukaansa, tarvitaan mielenkiintoinen johdatus tapahtumapaikkaan ja keskeisiin henkilöihin. Tarinan eri hahmoilla voi olla ristikkäisiä pyrkimyksiä ja jopa pahansuopaisiakin tarkoitusperiä, jolloin tarinan juoni monimutkaistuu.

- **Keskikohta**: Tarinaan liittyvistä jännitteistä syntyy yllättävä käänne, joka toimii mielenkiinnon virittäjänä. Yllättävä käänne voi olla esimerkiksi jokin ongelma, uhka tai avuntarve.

- **Loppu**: Hyvä voittaa, paha saa palkkansa, “ja he elivät onnellisena elämänsä loppuun asti…”, vai elivätkö sittenkään? Tarinassa voi olla myös ennalta arvaamaton ja erilainen loppu.

Lastenkirjallisuus inspiraation lähteenä

Tarinallinen leikki ei ole tarinan muuttamista hyvin harjoitelluksi näytelmäksi, vaan valitun tarinan pohjalta improvisoitu leikki. Lopputulos voi poiketa paljonkin alkuperäisestä tarinasta. Alla vihjeitä tarinan valintaan:

» Klassiset lastenkirjallisuuden teokset käsittelevät kiteytyneitä ihmisenä olemisen kysymyksiä ja moraalisia pohdintoja, jotka sopivat hyvin yhteisen kuvitteluleikin lähtökohdiksi.

» Myös kuvakirjoista löytyy monitahoisia ja mielenkiintoisia kertomuksia. Nämä kertomukset ovat valmiiksi kuvitettuja ja sopivat sen vuoksi erityisesti nuorimpien lasten kanssa toteutettavan tarinallisen leikin rakennusainekseksi.

» Tarinan voi toki luoda itsekin yhdessä lasten kanssa ilman, että ottaa olemassa olevaa satua tai kertomusta inspiraation lähteeksi.

» Lapsia innostaa myös tuttujen satuhamojen ja tuttujen satujen elementtien vapaamuotoinen sekoittelu toisiinsa.

» (Tarinan valintaa käsitellään lisää luvussa 4.)

Draaman menetelmät selventämässä aikuisen toimintatapoja:

» Roolinotto: Tarinallisessa leikissä sekä lapset että aikuiset voivat toimia roolissa.

» Improvisaatio on heittäytymistä yhteiseen tekemiseen, jossa tarkoituksena on kehitellä yhteistyössä mielenkiintoinen tarina. Improvisaatiossa tarina kehittyy ennalta arvaamattomasti hyväksymällä toisen aloitteita ja rakentamalla näiden varaan uusia käänteitä “joo, ja” -periaatetta soveltaen.

» Erilaiset teatterimenetelmät kuten sorminuket, käsinuket, pöytäteatteri sekä varjoteatteri tarjoavat monia mahdollisuuksia esimerkiksi inspiraationa käytetyn lasten sadun esittelyyn.

» Kuvauksia erilaisista draaman käytännön sovelluksista löydät osiosta 5: Aikuisen kolme roolia.

TARINALLISEN LEIKIN ALOITUS

Aloitustavat voivat vaihdella riippuen kasvattajien ja lasten taidoista ja mieltymyksistä. Hyväksi koettu tapa aloittaa tarinallinen leikki on lukea tai esittää (pöytäteatteri, käsinukke-esitys, varjoteatteri) inspiraation lähteeksi valittu kertomus lapsille. Sen voi tehdä useampaan kertaan ennen varsinaisten tarinallisten leikkituokioiden toteuttamista. Kun tarina on lapsille tuttu, ja siitä on koko lapsiryhmän kanssa yhdessä jutusteltu, voidaan edetä tarinan yhteiseen leikkimiseen tarinallisen leikin tuokioilla.

Hankkeessa mukana olleissa suomalaisissa esiopetusryhmissä lasten ja aikuisten yhteiselle tarinalliselle leikille on varattu yksi aamupäivä viikossa. Joskus on lähdetty liikkeelle yhdellä kerralla kahdessa viikossa. Kerran viikossa toteutettava leikkitilanne voidaan useimmiten organisoida siten, että tarinallisen leikin päivänä paikalla on aamupäivän ajan vähintään kaksi aikuista. Toinen aikuisista ottaa lapsia aamulla vastaan, ohjaa lapset aamupalan jälkeisiin vapaan leikin puuhiin sekä johdattelee aamupiirillä lapset tarinallisen leikin tuokioon. Toinen aikuinen (tai mahdollisesti kaksi muuta ryhmän aikuista) valmistelee tarinallisen leikin tilaa ja valmistautuu roolihahmossa toimimiseen. Varsinainen yhteinen leikki voi kestää lasten iästä riippuen 20 minuutista useampaan tuntiin. Esimerkiksi esiopetusikäiset lapset voivat hyvinkin leikkiä 2 tuntia kerrallaan. Tällaisissa tilanteissa tarinallisen leikin päivinä voidaan esimerkiksi muokata päiväjärjestystä niin, että ulkoilu toteutetaan vasta ruokailun jälkeen ja päivälepo puolestaan vasta ulkoilun jälkeen. Näin koko aamupäivä voidaan käyttää keskeytyksettä pitkäkestoiseen kuvitteluleikkiin.

Tarinallisessa leikissä syntyy merkityksellisiä kokemuksia, joita lapset ja aikuiset muistelevat vielä vuosikymmenten kuluttua.

MATKAN VARRELLA

Tarinallisen leikin aloitusvaiheessa aikuisen leikkialoitteet ja etukäteissuunnittelu korostuvat. Viikoittaisten jaettujen leikkihetkien kasautuessa lapset alkavat kuitenkin yhä aktiivisemmin osallistua juonen käänteiden suunnitteluun ja tulevien tapahtumien spekuloitiin sekä ottaa aktiivisempia rooleja yhteisillä leikkituokioilla. On vaikea kuvata lasten osuutta yhteisen tarinan eteenpäin kehittelyssä, sillä se syntyy spontaanisti erilaisissa arjen tilanteissa ja jutusteluissa myös tarinallisten leikkituokioiden ulkopuolella. Sen vuoksi rohkaisemmekin tiimejä kokeilemaan ja oppimaan käytännön kokemusten kautta. Kaikki tarinat eivät innosta koko ryhmää pitkäkestoiseen yhteiseen leikkiin. Näissä tilanteissa pitää vain valita uusi inspiraation lähde ja lähteä luomaan uutta yhteistä leikkiseikkailua.

“Jokainen tarinallisen leikin kerta on erilainen, eikä etukäteen voi varautua kaikkeen mitä tapahtuu. Tästä syystä olo on välillä hyvällä tavalla jännittynyt, kun valmistautuu rooliinsa ja on valmiina ottamaan lapset vastaan roolissa. Epäonnistumista tai virheiden tekemistä ei kannata ottaa liian vakavasti: kaikesta voi oppia ja välillä epäonnistuminen saattaakin johtaa itse asiassa hedelmällisempään lopputulokseen kuin etukäteen oli ajateltu,” kuvaa Milla Salonen kokemuksiaan.

TARINALLISEN LEIKIN PÄÄTTÄMINEN

Yksittäisen tarinallisen leikkituokion ja kokonaisen toimintakauden tai -vuoden kestäneen leikkiseikkailun päättäminen ovat kokonaisuuksia, jotka vaativat sekä etukäteissuunnittelua että hetkeen heittäytymistä ja improvisaatiota. Aikuisilla tulee olla mielessään vaihtoehtoisia tapoja päättää seikkailu. Heidän tulee myös koko ajan havainnoida lasten leikkiin sitoutumisen tasoa. On turha jatkaa yhteistä tarinaa, jos lapset vaikuttavat jostain syystä väsyneiltä tai heidän tarkkaavaisuutensa pomppii leikin ja muiden virikkeiden välillä. Näissä tilanteissa tarinalle voidaan improvisoiden keksiä sopiva välietappi, josta seikkailua jatketaan ensi viikolla

Kokonaisen leikkiseikkailun päättävä hetki on juhlallinen ja arvokas kokemus sekä lapsille että aikuisille. Hetket, joissa hyvä voittaa ja paha saa palkkansa, tarinan hahmon auttaminen onnistuu tai ryhmän kanssa selvitään kiperästä yhteistyötä vaativasta tehtävästä, synnyttävät merkityksellisiä ja mieleenpainuvia leikkikokemuksia. Lapset ja aikuiset saattavat muistella niitä vielä omina vanhuuden päivinään ja kertoa niistä myös omille lapsenlapsilleen.



1 Basaaritunnelma on tehty jumppavarjolla ja kangaskaupan jäännöskankailla. Tunnelmaa voi tehdä salaperäisemmäksi laskemalla ikkunoide rullakaihtimet alas.



2 Basaarissa asioivan salaperäisen Jafarin asuksi riitti viitaksi kietaistu kangas ja keppi keihäänä.



3 Satumummo taikoi kissan tulemaan yllättäen paikalle. Kulkureitiksi riitti työskentelytason alakaappi.



4 Vilnan leikkilaboratoriossa on aina esillä suuri paperi. Lapset voivat maalata vapaasti ja seinälle syntyy kuvia tarinallisen leikin teemoista.



5 Vilnalaisessa päiväkodissa kauppaleikki varusteineen oli aina valmiina.



6 Shakkiritari haastoi lapset otteluun. Koottavista jumppamaton paloista saatiin shakki ruudut. Lapset saivat itse toimia shakkinappuloina.

3.
AIKUISET JA LAPSET TARVITSEVAT YHTEISIÄ LEIKKIKOKEMUKSIA

LEIKKIMÄÄN VOI OPPIA VAIN LEIKKIMÄLLÄ

Aikuiset ja lapset kokevat leikin usein eri tavalla. Aikuisina voimme toistaa hokemaa leikin tärkeydestä lasten elämässä, mutta vasta itse leikkimällä palautamme mieliimme leikin sisältämän voiman ja merkityksellisyyden. Leikkimällä voimme oppia ymmärtämään lasten leikkiä syvällisemmin ja tällöin voi syntyä tila leikkikokemusten aidolle jakamiselle myös aikuisten ja lasten välillä.

Osallistumalla leikkiin aikuinen voi alkaa ymmärtämään leikin emotionaalista ja identiteettiä muovaavaa ulottuvuutta – dynaamista menneisyyden, tämän hetken ja tulevaisuuden vuoropuhelua. Leikissä lapset tutkivat, usein tiedostamattaan, mistä minä tulen, millainen minä olen nyt ja keneksi minä haluan tulla? Osallistumalla leikkiin lapsen kanssa, aikuiselle avautuu mahdollisuus liittyä tähän lapsen identiteettiä muovaavaan vuoropuheluun. Tällainen osallisuus on aikuiselle kunniatehtävä, josta lapsella on oikeus päättää. Leikin identiteettiä muovaava tila ei synny pakottaen tai toisen maailmaan tunkeutuen, vaan sinne kutsutaan ja kutsua täytyy nöyrästi odottaa.

LEIKKI EI OLE OPETTAMISTA

Varhaiskasvatuksen ajoittain hektinen arki synnyttää kiireen tuntua, jota kärjistävät oppimista koskevien tulos- ja tehokkuusmittareiden asettamat vaatimukset. Aikuisille saattaa syntyä välillä liiankin voimakas paine lapsen kehityspolkujen ja akateemisten taitojen tukemiseen. Tällöin oppimistavoitteita yritetään sisällyttää kaikkiin aikuisten ja lasten kohtaamisiin, myös leikkivuorovaikutukseen. Lapset kuitenkin tunnistavat aikuisten tarkoitusperiä hyvinkin tarkkanäköisesti ja reagoivat eri tavoin erilaisilla tavoilla leikkiä lähestyviin aikuisiin.

Leikkiin liittyminen, eli leikkikutsujen lähettäminen ja vastaanottaminen, on kriittinen vaihe aikuisen ja lasten leikkisuhteen luomisessa.

Aikuinen, joka lähestyy lasten leikkiä ennalta määrätyt oppimistavoitteet mielessä, ei ehkä ole mieluisaa ja rentouttavaa leikkiseuraa lasten mielestä. Aikuinen, joka tunkeillen täyttää leikilliset kohtaamiset matematiikalla, värien opettelulla ja muilla akateemista oppimista edistävillä pikku pähkinöillä, ei myöskään välttämättä ole se aikuinen, jota lapset leikkiin jatkossa kutsuvat.

AIKUINEN LIITTYY LEIKKIIN LASTEN LEIKKIALOITTEITA KUNNIOITTAEN

Leikkiin liittyminen on kriittisin vaihe aikuisen ja lasten leikkisuhteen luomisessa. Jos tähän hetkeen jaksaa herkistyä, ja odottaa kärsivällisesti kutsua, leikki sujuu jatkossakin hyvin. Silloin aikuisen ja lasten suhde voi syventyä ja lapsi voi aidosti oppia tuntemaan myös aikuista ja hänen elämänpolkuaan.

Lasten ja aikuisten yhteisleikissä aikuisen yksi tärkeimmistä tehtävistä on rakentaa leikkiä yhteisymmärryksen suuntaan ideoiden tyrkyttämisen sijasta. On tarkistettava hyväksyvätkö lapset ne leikin ainekseksi vai eivät. Yhteisymmärrys rakentuu jaetulle ”tämä on leikkiä” -kokemukselle. Jos joku lapsista yhteisen leikin hetkellä kyseenalaistaa leikkiviestit, ikään kuin kysymällä ”Mistä on kyse, onko tämä leikkiä”, on aikuisen vastuulla saattaa lapsi takaisin yhteisen ymmärryksen äärelle - leikin sisäkehälle.

Lasten ja aikuisten yhteisleikissä on myös luonnollista, että kaikkiin aikuisen aloitteisiin ei lapsilta saa vastausta ja vastakaikua. Tämä on tärkeä oppimisen paikka aikuiselle, sillä se tarjoaa tilaisuuden opetella havainnoimaan milloin itse lähettämät leikkiviestit ovat tulleet hyväksytyiksi ja milloin eivät. Näiden kokemusten avulla aikuinen voi herkemmin tunnistaa myös lasten leikkiviestien väärinymmärryksen tai sivuuttamisen problematiikkaa esimerkiksi havainnoidessaan lasten keskinäistä leikkiä. Omien leikkikokemusten kautta aikuinen voi myös oppia tunnistamaan herkemmin leikin ulkokehälle ajautuneet lapset ja löytää keinoja tukea näitä lapsia kiinnittymään leikkiin.

AIKUISTEN JA LASTEN YHTEISLEIKKI
- ENSI ASKELEISTA KOHTI YHTEISIÄ SEIKKAILUJA

Ensimmäinen askel edellyttää tarkkanäköistä asennetta: Leikin todistaminen eli kiinnostunut lasten leikin katsominen ja kuunteleminen on lähtökohta ja silta leikin maailmaan. Aikuisena on ponnisteltava oivaltaakseen lasten leikeissään välittämiä leikkikokemuksia. Todistaminen on havainnointia voimallisempaa, sillä siinä pyritään lasten leikkitekojen kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen eikä ainoastaan toiminnan sisällön ja ulkoisesti havaittavan käyttäytymisen pintapuoliseen havainnoimiseen.

Toinen askel otetaankin jo yhdessä lasten kanssa: Seuraavaksi onkin aika astua sisälle lasten leikkiin. Tavoitteena on leikin todistamisen, oivaltamisen ja oman leikillisen viestinnän avulla rikastaa vuorovaikutusta ja kehittyvää leikkikertomusta. Tämä askel kannattaa aloittaa yhden tai muutaman lapsen kanssa, jos leikkijän rooli ei ole ollut ennen osa omaa aikuisroolia. On tärkeä muistaa, että pienet ohikiitävät arjen hetket sisältävät jo leikkiä naurahduksineen, kuikuilevine katseineen ja hassutteluineen.

Kolmas askel vie kohti ryhmässä jaettuja leikkikokemuksia: Tässä vaiheessa aikuisten ja lasten leikkipitoiset hetket alkavat kasautua pitkäkestoisemmiksi tarinoiksi ja leikkikokemusten jakamiseksi isommassa ryhmässä. Pitkäkestoisempien leikkitarinoiden yhteinen kehittely kannattaa aloittaa pienryhmätoimintana esimerkiksi 3-8 hengen porukoissa. Aikuinen voi kutsua lapsia yhteisleikkiin vaikka toteamalla spontaanisti: “Mitä tänään leikittäisiin?” Hän voi myös alkaa kerätä kokoon erilaisia rekvisiittoja yhteisen leikin virittämiseksi.

Yhteisen leikin ytimessä ollaan, kun askeleet alkavat sulautua yhteisiksi kokemuksiksi - vuorovaikutuksen tanssiksi: Aito yhteinen leikki kehittää sekä lapsia että aikuisia ja lisää hyvinvointia ja yhteisöllisyyttä ryhmässä. Jokainen aikuinen rakentaa oman polkunsa yhteiseen leikkiin, eikä valmista reseptiä yhteisten kokemusten syntymiselle ole. Omat tunnekokemukset toimivat kuitenkin luotettavana tulkkina, sillä leikkillinen yhteys tuntuu sensorisena kokemuksena kehossa ja mielessä. Syvällinen yhteisymmärrys on palkitsevaa ja elinvoimaista - siitäpä taitaa ihmisenä olemisessa olla pohjimmiltaan kysymys.



On tärkeää, että lapset tottuvat leikkimään kaikkien kanssa. Leikkiryhmien koostumusta voidaan vaihdella: Lapset valitsevat, arvotaan, joku lapsista jakaa ryhmät tai aikuiset päättävät.



Lapset pohtivat mielellään leikkiseikkailuihin liittyviä kokemuksiaan aikuisen kanssa. Näin aikuiselle muodostuu kuva lasten mielenkiinnon kohteista.



Tarinallisen leikin kulkuun voi rakentaa myös kahdenkeskisiä tilanteita. Satuagentti kuuntelee mitä mieltä lapsi on rehellisyydestä, luotettavuudesta ja rohkeudesta



Leikkimällä lasten kanssa aikuinen tutustuu lapsiin. Samalla syntyy havaintoja leikkivistä lapsista.



Leikkitaitoja pitää joskus opettaa. Parasta on, jos lapset oppivat toisiltaan. Myös aikuisen läsnäoloa tarvitaan.



Kaikkea mahdollista voi käyttää leikkien rakentamisessa. Majaleikissä kankaan paloja ja ryhmän kalusteita on vapaasti yhdistelty.



Suuret kuutiot innostavat ja samalla kehon liikkeiden hallinta vahvistuu.

AIKUISTEN JA LASTEN YHTEISLEIKKI VAPAAN LEIKIN HETKILLÄ

Jos leikkiminen lasten kanssa ei ole kuulunut omaan aikuisrooliin, tulee tälle ensimmäiselle askeleelle, lasten kanssa leikkimiselle, antaa aikaa juurtua arjen toimintakulttuuriin. Leikkiminen kannattaa aloittaa itselle mieluisista tekemisistä, joita lapset puuhailevat esim. vapaan leikin hetkillä. Eläin-, barbie- tai kotileikki voivat tuntua turhan suurilta hyppäyksiltä epämukavuusalueelle, mutta lautapelit, hippa tai muovailu yhdessä lasten sekä pienimuotoiset kuvitteluleikkikokeilut muutaman lapsen kanssa saattavat tuntua jopa luonteviltakin yhteistoiminnoilta. Nämä yhteiset lasten kanssa jaetut puuhat ovat linkki aikuisten ja lasten välisen leikkipitoisuuden kasvattamiseen. Tarkoituksena on pikkuhiljaa leikillisten viestien avulla ilmaista lapsille, että myös aikuinen voi olla leikkikumppani ja voi omalla leikillisellä ilmaisullaan laajentaa ja rikastaa lasten leikkikokemuksia.



Kokemus on vakuuttavasti osoittanut, että lapset oppivat leikkimään kaikkien kanssa. Heidät on vain totutettava siihen vaihtelemalla leikkiryhmien muodostamistapaa.

AIKUISELLE LASTEN LEIKKIIN OSALLISTUMINEN ON HAASTAVAA, KOSKA LEIKIN TAPAHTUMAHETKELLÄ:

1. Päällimmäisenä tavoitteena on ainoastaan leikkiminen, siis vain ja ainoastaan leikkiminen, ei esimerkiksi lapsen oppimisen tukeminen tai taitojen kehittyminen vaan yhteistä iloa, jännitystä ja tyydytystä tuottava leikkiminen.

2. Kaikkea vastaan tulevaa on tarkasteltava tarinallisen ajattelumallin näkökulmasta, eli vastata toisten leikkijöiden aloitteisiin avoimin mielin ”Joo”, ja sen lisäksi vielä jatkaa itse leikin tarinaa johonkin mielenkiintoiseen suuntaan.

3. Samaan aikaan pitäisi vielä osata toimia turvallisena, luotettavana ja oikeudenmukaisena aikuisena, joka tunnistaa, milloin leikin täytyy muuttua hoivaksi, kasvatukseksi tai opetukseksi.

4.
SOPIVAN TARINAN VALITSEMINEN

SATUJEN KIEHTOVA MAAILMA

Sopivan tarinan löytyminen on tarinallisessa leikissä keskeisessä roolissa. Se ei kuitenkaan tarkoita, että aikuisen tulisi tuntea ja hallita koko lastenkirjallisuus. Sopiva tarina leikin inspiraatioksi voi löytyä mistä tahansa satu- tai kuvakirjasta yhtä hyvin kuin lasten omaehtoisesta leikistä tai vaikkapa peleistä (Afrikan tähti, tietokonepelit). Lastenkirjallisuuteen pohjautuvissa tarinallisen leikin prosesseissa on kuitenkin huomattu joitakin valmiin tarinan etuja:

- Lastenkirjallisuuden teoksiin on valmiiksi luotu mielenkiintoisia ja moniulotteisia hahmoja.
- Moniuloitteiset hahmot auttavat luomaan roolihahmojen välisiä ristiriitoja sekä jännitteitä tarinalliseen leikkiin.
- Rikas, taitaen kirjoitettu satu herättää mielikuvituksen.
- Lasten kirjallisuuden klassikoihin on kätkettynä piilotettuja viestejä. Ne ohjaavat lapsia ja aikuisia tekemään erilaisia tulkintoja ja pohdintoja sadun tapahtumista ja synnyttävät dialogia.

TARINALLINEN LEIKKI EI OLE NÄYTELMÄ

Tässä vaiheessa on tärkeä korostaa, että tarinallinen leikki ei tarkoita valmiin sadun näyttelemistä. Yhteisen leikin ei tarvitse, eikä pidäkään noudattaa inspiraation lähteeksi valitun sadun juonen kulkua. Juoni elää lasten aloitteista sekä yhteisen leikin mukanaan tuomista keskusteluista ja yllättävistä käänteistä. Lisäksi juoneen voi sekoittaa kohtauksia sekä mielenkiintoisia hahmoja myös muista saduista. Kun lapset on onnistuneesti saatu sisälle satumaailmaan, voi tarina ottaa vapaasti siivet alleen ja lähteä kulkemaan leikkiyhteisönsä ohjaamaan suuntaan.

Tarinallinen leikki on lasten ja aikuisten yhteinen matka, jonka tulee herättää mielenkiinto leikkiin molemmissa osapuolissa. Myös aikuisten tulee nauttia yhteisen leikkimaailman luomisesta, ja siksi tarinan täytyy kiinnostaa ja innostaa myös aikuista. Vaatimus kiinnostumisesta koskee luonnollisesti koko aikuistiimiä. Lapset innostuvat herkemmin tarinasta, josta aikuisetkin ovat innostuneita.

PIENI RIPAUS TAIKUUTTA

Leikin inspiraatioksi valitusta tarinasta tulisi löytyä erityislaatuinen ja taianomainen kohta, jonka avulla lapset voidaan ikään kuin kutsua mukaan yhteiseen leikkiin. Hyvässä tarinassa on jotakin kutkuttavaa, jonka avulla voidaan esittää leikkikutsu. Leikkikutsu voi olla esimerkiksi tarinan tapahtumien keskellä pulaan joutuneen roolihahmon auttaminen tai kadonneen aarteen metsästys. Lapset pitävät usein merkityksellisinä tarinallisen leikin kutsuja, joissa pulassa olevaa tulee auttaa tai pahuus ja epäreiluus täytyy nitistää, jotta hyvä voittaisi. Tällaiset leikkikutsut antavat aineksia myös arvopohjan rakentamiselle, moraalisille pohdinnoille ja hyveiden harjoittelulle.

Tarinallisen leikin juonen kehittyminen voi olla monivaiheinen ja onnistuessaan pitkäkin prosessi. Liikkeelle kannattaa kuitenkin lähteä hieman yksinkertaisemmista ja helposti ymmärrettävistä tarinoista. Kun lapset ja aikuiset ovat yhdessä asettuneet osaksi tarinaa, voidaan tarinallisessa leikissä kohdattavista haasteista ja juonenkäänteistä tehdä monimutkaisempia. Sitten kun toimintatapa alkaa olla lapsille tutumpi voidaan inspiraation lähteeksikin valita hieman monimutkaisempia tarinoita.



Innostava tarina osataan kertoa porukalla. Nelivuotiaita Vilnassa tarinan äärellä.

VINKKEJÄ SOPIVAN TARINAN ETSINTÄÄN:

- Millaiset tarinat olivat itsestäsi vaikuttavia lapsena? Mitkä asiat tarinassa kiehtoivat (roolihahmot vai juoni). Yritä saada kiinni tarinan lumosta? Mitkä asiat kerrottiin suoraan ja mikä jäi tarinassa ehkä enemmän salatuksi viestiksi/tulkittavaksi?
- Omat lapsuuden suosikit
- Lasten suosikki kirjat

LISTA KIRJOISTA, JOITA TARINALLISESSA LEIKISSÄ ON MUUN MUASSA KÄYTETTY:

- Barrie, J.M.: Peter Pan
- de Saint-Exupéry, Antoine: Pikku prinssi
- Egner, Thorbjorn: Kolme iloista rosvoa
- *Jansson, Tove: Kuinkas sitten kävikään?*
- Jansson, Tove: Vaarallinen matka
- Kureniemi, Marjatta: Onneli ja Anneli
- Lindgren, Astrid: Peppi Pitkätossu
- Astrid Lindgrenin: Mio, poikani Mio
- Perrault, Charles.: Saapasjalkakissa
- *Somersalo, Aili: Päivikin satu* ja Mestaritontun seikkailut

TOVE JANSSON (1977) VAARALLINEN MATKA



Vaarallinen matka valittiin Erasmus hankkeen pohjakertomukseksi. Kirja kertoo Sannasta ja tämän kissasta. Eräänä aamuna huonotuulinen Sanna kiukuttelee kissalleen, joka sähisten karkaa tiehensä. Sannan ei auta muu kuin lähteä kissansa perään, jolloin hän ajautuu unohtumattomaan seikkailuun. Kirjan pääteema, kissan etsiminen, on lasten helposti ymmärrettävissä. Kirja on kirjoitettu runomittaan ja tekstiä tukee mystinen kuvitustapa. Niinpä kirja on sopivalla tavalla taianomainen ja sitä kautta mielenkiintoinen tarinallisen leikin lähtökohta.

Pohjakertomusta kannattaa usein lähteä laajentamaan lapsia kiehtovista tarinoista aineksia ottamalla. Kun lapsille luetaan paljon, niin yksinkertainenkin pohjakertomus täydentyy helposti lapsilta nousevista ideoista ja tarinoita yhdistelemällä. Esimerkiksi Erasmus hankkeessa mukana olleista ryhmistä toisessa Vaarallinen matka täydentyi Mio poikani Mio kirjan juonenkäänteillä ja toisessa tarina liittyi sujuvasti Liisa ihmemaassa kirjaan.



”Kuinkas sitten kävikään kirja on omassa lapsuudessani ollut sellainen tarina, joka jännitti ja samalla kiehtoi minua joka kerta. Tarinan kuvitus oli jännittävä ja selkeä, minkä voisin kuvitella kiehtovan tämänkin päivän lapsia. Tarina on matkamuotoinen ja erilaisia tilanteita tulee vastaan, jolloin mahdollisuudet yhteisen, oman tarinan kertomiselle ovat monet.” - Milla



”Toinen tarina, joka kiehtoi minua lapsena. Tarina on Mestaritontun seikkailuja edeltävä kirja ja yhteisen tarinallisen leikin alkupaikkana voisi toimia kirjan Satujen maa. Se on laaja, mahdollisuuksien täyttämä maailma yhteisen seikkailun ja tarinoiden synnylle.” - Milla

KUINKA TARINA MUOVAUTUU OSAKSI AIKUISTEN JA LASTEN YHTEISTÄ TARINALLISTA LEIKKIÄ:

Ensimmäinen askel - Yhteinen ymmärrys arjen tarinoista: Tarinallisuus kannattaa tuoda lasten ja aikuisten yhteisleikkiin sellaisten teemojen avulla, jotka ovat lähellä mahdollisimman monen ryhmässä olevan lapsen omaa kokemusmaailmaa. Arjen tarinoista kuten lääkärissä, kaupassa tai ravintolassa käymisestä kaikilla on jonkinlainen kokemus ja omaa elämää koskeva käsikirjoitus. Myös yhteiset retket (museo, eläintarha, kirjasto) ovat hyvä kokemusvaranto tarinallisen leikin ainekseksi. Usein nämä kokemukset ovat myös riittävän samankaltaisia lasten välillä niin, että yhteinen ymmärrys arjen tarinasta voi syntyä. Lasten tulee ymmärtää ja hahmottaa, mitä seuraavaksi tapahtuu ja leikillä pitää olla merkitys ja tarkoitus. Jos leikin juoni on liian abstrakti, lapset saattavat menettää kiinnostuksensa tai eivät ymmärrä, miksi heidän tulisi suorittaa jokin leikkiin liittyvä tehtävä.

Toinen askel - Roolinotto tutuksi lapsille ja aikuisille: Ennen kuin varsinainen pitkäkestoisempi viikoittainen tarinallinen leikki voi alkaa, kannattaa lapset totuttaa aikuisen toimimiseen roolissa. Tällaisia lyhytkestoisempia tarinallisia hetkiä voi järjestää esimerkiksi aamupäivän ohjelmaan niin, että yksi aikuisista poistuu hetkeksi ryhmästä, pukee jonkin roolivaatteen päälleen ja palaa ryhmään roolissa toimien (lääkärin rooli, ravintolamestari, satuhahmo). Aikuiset ovat voineet etukäteen esimerkiksi tiimipalaverissa suunnitella roolihahmolle erilaisia ominaisuuksia ja käyttäytymismuotoja (arka, vilkas, määräilevä, innostunut, epäileväinen), joita roolissa toimiva aikuinen kuvaa. Roolihahmot voivat tuoda leikkiin myös pieniä jännitteitä ja ristiriitatilanteita tai esittää ongelmia, joita lasten tulee ratkaista yhteistyöllä.

Kolmas askel - Valmistautuminen pitkäkestoisempaan tarinalliseen leikkiin: Pitkäkestoisella tarinallisella leikillä tarkoitetaan muutamasta kuukaudesta toimintavuoteen kestävää aikuisten ja lasten seikkailua, jonka inspiraationa käytetään lastenkirjallisuutta. Perusajatuksena tarinalle voi toimia esimerkiksi seuraavan kaltainen kehyskertomus: Lähdetään yhdessä matkalle, jonka tarkoituksena esimerkiksi on auttaa seikkailevia lapsia löytämään tai pelastamaan tärkeä henkilö tai sadun hahmo. Lapsilla tulee olla selkeä ajatus siitä, miksi matkalle lähdetään. Pitkäkestoisen tarinallisen leikin onnistumisen kannalta aloitus ja sen kiinnostavuus onkin äärimmäisen tärkeää.

Aloituksen tulee vastata napakasti ja innostavasti seuraaviin peruskysymyksiin: Mitä tehdään, miksi, miten ja milloin? Kehyskertomuksen ja inspiraationa käytetyn tarinan pitää olla mukaansatempaava ja lasten näkökulmasta mielekäs. Aluksi kannattaa luottaa selkeisiin kertomuksiin, joista on helppo synnyttää yhteisymmärrystä. Toisaalta, kun lapsiryhmä on tuttu ja suhde ryhmäläisten välillä on syventynyt (esim. toimintavuoden puolivälissä), voi tarinallisen leikin kehyskertomus olla juonellisesti moniulotteisempi ja monitulkintaisempikin.

Neljäs askel - Viikoittaiset seikkailuhetket ja tarinan laajeneminen arjen jutustelun aiheeksi: Tarinallisen leikin hetkiä pyritään toteuttamaan vähintään kerran viikossa. Kun seikkailu etenee leikkimaailmasta arkeen, niin lasten ja aikuisten juttelu, tulevien juonenkäänteiden spekulointi ja seuraavan seikkailun innokas odottaminen alkavat täyttää arjen kohtaamisia laajemminkin. Näitä keskustelunaiheita voidaan käyttää tulevien leikkituokioiden suunnittelussa.



1 Sadun magiaan jo tottuneet lapset yrittävät taikoa kissaa häviämään.



2 Kissa on piilotettu patjamajaan. Nyt tarvitaan vain taikasanat.



3 Ei toiminut. Kissa on yhä täällä!



4 Kissakin toteaa: Täällä minä olen.

5.
AIKUISEN KOLME ROOLIA

AIKUISEN OSALLISUUTTA TARVITAAN TARINALLISESSA LEIKISSÄ

Tarinallisessa leikissä lähdetään vahvasti siitä ajatuksesta, että leikki voi olla ja sen tulisi myös olla aikuisten ja lasten yhteistä toimintaa - aikuisten ja lasten jaettua leikkikulttuuria. Tarinallisessa leikissä aikuinenkin ilmaisee itseään leikkiviestein ja yhdessä lasten kanssa eläytyy tarinan ja leikin käänteiden herättämiin ajatuksiin ja tunteisiin. Aikuinen valjastaa oman mielikuvituksensa, kekseliäisyytensä, luovuutensa ja monikanavaisen – kehollisen ja sanallisen – ilmaisunsa palvelemaan leikkiä ja lapsen hyvää.

Leikin maailmaan asettuminen voi olla aikuiselle vaikeaa, koska se vaatii sitoutunutta emotionaalista läsnäoloa eli kuten Milda Bredikyte kuvaa: ”Joskus yksinkertaisesti vain kuvittelet leikkiväsi, mutta ajatuksesi harhailevat täysin muualla, esimerkiksi työhuolien parissa. Tunnistat kyllä kehossasi, milloin olet mukana leikissä.”

KAKSI NÄKÖKULMAA: LEIKKIJÄN JA PEDAGOGIN

Tarinallisessa leikissä on kyse myös pedagogisesta toiminnasta. Leikkiessään aikuinen toimii ikään kuin kaksoisroolissa. Ihmisenä olemisen tasolla hän on yhdenvertainen omaa kokemusmaailmaansa ilmaiseva kumppani. Tarvittaessa hän on kuitenkin eettisestä ja moraalisesta näkökulmasta vastuullinen aikuinen. Hyvään, myötätuntoiseen ja toisia arvostavaan kasvuun ohjaamisessa välttämättömät valtasuhteet säilyvät, vaikka aikuinen on samanaikaisesti aikuinen ja leikkikumppani.

Leikki on kokonaisvaltainen prosessi, jossa kaikki vaikuttaa kaikkeen. Tämä tekee vaikeaksi kuvata leikin tapahtumia ja tarkastella aikuisen roolin merkitystä leikin edistämisessä. Tässä hankkeessa on päädytty kuvaamaan aikuisen toimintaa toisistaan erottuvien roolien kautta. On tärkeä ymmärtää, että erilaiset aikuisroolit saattavat kuitenkin limittyä ja kietoutua yhteen mitä moninaisimmilla tavoilla. Erilaisia rooleja on vaikea luokitella tarkkarajaisesti, koska leikkitoiminta on jatkuvasti muovautuvaa ja liikkeessä olevaa. Jaottelun tarkoituksena on ollut selkeyttää ja kuvata aikuisen toiminnan eri puolia todellisuudessa hyvinkin monitasoisessa tapahtumien kulussa.

AIKUISEN KOLME ROOLIA TARINALLISESSA LEIKISSÄ:

1. **Aikuinen toimii roolissa**. Aikuinen on siis pukeutunut joksikin roolihahmoksi tai käyttää käsinukkeja, roolitunnuksia tai muita välineitä leikkiroolin ilmaisemiseen. Päävastuu tarinan kuljettamisesta ja lasten aloitteiden huomioimisesta on roolissa toimivalla aikuisella tai aikuisilla.

2. **Aikuinen toimii kanssaseikkailijana** lasten rinnalla. Kanssaseikkaileva aikuinen toimii tarinallisen leikin maailmassa omana itsenään. Hänen tehtävänään on tukea lasten toimintaa huomioimalla erityisesti leikin ulkoreunalle jäämässä olevat lapset. Kanssaseikkailija -aikuinen tukee tarinallisen leikin etenemistä esittämällä lapsille ja roolissa toimiville aikuisille leikkiä eteenpäin vieviä kysymyksiä, ehdotuksia ja yhteenvetoja tai auttaa roolissa toimivaa aikuista selviämään kiperistä tilanteista.

3. **Aikuinen havainnoijana** kuvaa työtapaa, jossa aikuinen syventyy leikin havainnointiin ja dokumentointiin esimerkiksi valokuvien ottamisen, videoinnin tai havaintomuistiinpanojen tekemisen avulla. Tässä roolissa aikuinen tuottaa materiaalia myöhempään toiminnan arviointiin, suunnitteluun ja reflektointiin.

Jokaisella leikkikerralla ei välttämättä tarvita kaikkia rooleja. Aikuisen ei tarvitse myöskään aina välttämättä olla roolissa, vaan aloite yhteiseen leikkiin voi tulla esim. erkiksi kirjeen muodossa tai järjestettynä puhelinsoittona.

TARINALLINEN LEIKKI KEHITTÄÄ AIKUISISSA SEURAAVIA TAITOJA:

Leikkimielisyys ja improvisointitaidot: ennakkoluulottomuus, tuntemattomaan heittäytyminen, avoimuus uusille näkökulmille, uteliaisuus uusia kokemuksia kohtaan, epävarmuuden sietokyky, toisen asemaan asettuminen ja toisen kuunteleminen sekä kuullun ja havaitun varaan rakentaminen.

Visiointi- ja visualisointitaito: Sadun katkelman tai kuvan muuttaminen eläväksi vuorovaikutustilanteeksi, mielikuvitustaidot kuten esimerkiksi: miten luodaan kloonaus- tai monistuskone, miltä voisi näyttää ja tuntua olla merirosvon laivalla tai Herttakuningattaren linnassa.

Tiimitaidot: Toiminnan koordinointi tiimin tasolla, eri rooleissa toimiminen (aikuinen roolissa, aikuinen seikkailijana) ja eri roolien toiminnan yhteensovittaminen sekä toisen tukeminen yhteisen onnistumisen saavuttamiseksi. Kyky käydä tiimin puitteissa lämmintä sekä lapsia ja työtovereita arvostavaa reflektoivaa keskustelua.



Kekseliäisyys kunniaan! Jouluvalot pimeässä nukkarissa luovat salamyhkäisyyttä.



Rohkeasti vaan tanssikoulu pystyyn! Pois suomalainen jäyhyys.



Kuinkas sitten kävikään. On osattava ihmetellä yhdessä ilman valmiita vastauksia.



Kissakin päätti jäädä pohtimaan kirjan äärellä Sannan katoamista yhdessä lasten kanssa.



Laatikoissa on erilaisia leikin tarpeita, joita lapset saavat vapaasti yhdistellä omiin leikkeihinsä. Järjestys on kuitenkin myös hyve.



Tiimityötaitoja tarvittiin myös kansainvälisissä tapaamisissa. Kuvassa väkeä Suomesta ja Englannista.

Rooli 1: Aikuinen toimii tarinan sisällä roolissa

LASTEN TAPA KOHDATA ROOLISSA TOIMIVA AIKUINEN VAIHTELEE

Roolissa oleva aikuinen leikkii omaksumansa roolin kautta yhteistä tarinallista leikkiä. Lasten ensireaktiot roolissa oleviin aikuisiin voivat olla hyvinkin vaihtelevia. Roolissa toimivan aikuisen hahmoa lapset testaavat ja koettelevat eniten. Lapset saattavat leikin alkuvaiheessa epäillä ja jopa pelätä roolihahmoa. Toiset voivat ottaa uteliaina kontaktia aikuisten esittämiin roolihahmoihin, jotkut saattavat hokea pitkään, että ”Ei se oo oikea, se on meidän ope!” . Osa lapsista puolestaan ottaa etäisyyttä ja turvautuu ryhmän kanssaseikkailija-aikuisiin, jotka eivät toimi roolissa.

Tarinallisen leikin edetessä jotkin roolihahmot saattavat muodostua hyvinkin merkityksellisiksi lapsille. Roolihahmot, joihin lapset kokevat samaistuvansa, ovat usein empatian kohteita ja lapset kokevat intensiivisesti tarvetta auttaa, lohduttaa tai muuten lähestyä näitä hahmoja – silittää, tulla syliin, pitää kädestä. Nämä hahmot siirtyvät myös osaksi ryhmän arkea, kun lapset alkavat leikkiä eläytyen itse tarinallisen leikin hahmoihin, piirtävät kuvia ja sepittävät tarinoita hahmoista.

ROOLIHAHMON LUOMINEN

Roolissa toimimiseen kannattaa valmistautua tiimin muiden aikuisten kanssa. Tämä on erityisen tärkeää, jos roolissa toimiminen on uutta. Yhdessä voidaan etukäteen alustavasti suunnitella ja miettiä tulevien roolihahmojen ominaisuuksia:

- roolimerkkejä, joiden avulla hahmon tunnistaa (esim. erilaiset roolivaatteet ja -asusteet, kasvomaalaukset jne.)
- maneereita
- puhetapaa
- liikekieltä, ilmeitä ja eleitä
- millaisia tunteita hahmo mahdollisesti ilmaisee ja miksi?
- miten hahmo suhtautuu lapsiin?
- mitä hahmo yrittää lapsille viestittää?
- mikä on roolihahmon tehtävä/tarkoitusperä?
- mikä on hahmon tausta ja historia leikkimaailmassa?

Rooli voidaan suunnitella myös jotakin tiettyä tarkoitusta varten. Tällainen tarkoitus voi olla esimerkiksi se, että lapsille on haastavaa jakaa leikkivälineitä ja vertaisryhmässä syntyy usein kinastelutilanteita leluista. Täöllöin voidaan roolihahmon avulla kutsua lapset tarkastelemaan samankaltaisia tilanteita tarinallisessa leikissä. Roolihahmolla itsellään voi olla kinastelupukarin piirteitä tai vaihtoehtoisesti hahmo on joutunut tahtomattaan kiistaan ja pyytää lapsilta apua tilanteen selvittämiseksi. Näin lapset pääsevät leikin kautta pohtimaan vastauksia myös arjen vuorovaikutustilanteisiin.

Pienryhmässä leikkivien lasten joukossa voi myös olla arka ja varovainen lapsi. Pienryhmän leikkiin “yrittää” liittyä mukaan arka ja hiljaa puhuva aikuinen. Aikuisten tiimissä on etukäteen mietitty, mitä piirteitä hahmossa voisi olla. Lopputoteutus onkin sitten lasten ja roolissa olevan aikuisen ratkaisujen käsissä. Kansainvälisissä tapaamisissa puhuimme roolidesignista ajatellen tiettyä tai tiettyjä lapsia.

Leikissä ei ole kuitenkaan syytä painottaa yhteyttä arjen tilanteisiin esimerkiksi moralisoimalla: “Niin, huomaatteko tällä hahmollahan on ihan samanlaisia ongelmia kuin teillä.” Tarinallisen leikin näkökulmasta tällaiset aikuisten kommentit ovat epäsensitiivisiä, eivätkä noudata leikillistä lähestymistapaa.

AIKUINEN TEKEE RATKAISUNSA ROOLISTA KÄSIN LEIKIN LUMON SÄILYTTÄEN

Roolissa olevan aikuisen tulee säilyttää leikin lumous. Hahmo, jota aikuinen esittää, ei voi olla tietoinen esimerkiksi päiväkodin säännöistä, vaan hän toimii leikkimaailman sääntöjen mukaan. Toisin sanoen aikuinen ei voi leikkiroolissa ollessaan puuttua sääntöjen vastaiseen tilanteeseen omana itsenään opettajan roolissa. Jos roolissa oleva aikuinen kuitenkin näkee jonkun lapsen tekevän jotakin säätöjen vastaista kuten tönäisevän toista, hänen tulee muovata ohjaava viestinsä leikkimaailman kielelle vaikkapa seuraavasti: ”Satuitteko tietämään, että täällä leikkimaailmassa toisen töniminen kielletty sen

vuoksi, että...” Hullunkuristen sääntöjen sepittäminen voi olla toisinaan oikein hyvä keino ohjata lasten huomion pois nahistelusta, jolloin leikki voi jatkua.

Roolihahmo on asiantuntija leikkimaailmaan liittyvissä asioissa. Roolissa oleminen edellyttää tämän vuoksi aikuiselta improvisaatiotaitoja, sillä lapset saattavat kysyä hyvinkin kiperiä kysymyksiä leikkimaailmaan liittyvistä ilmiöistä ja asioista sekä roolihahmon taustoista ja historiasta. Näissä keskusteluiss aikuisen tulee heittäytyä tilanteeseen ja keksiä vastauksia sen perusteella, mitä mieleen sattuu sillä hetkellä juolahtamaan. Myöhemmin tässä luvussa annetaan toimintavihjeitä kiperiä tilanteita varten.

Roolihahmojen avulla lapsia voidaan haastaa moraalisiin pohdintoihin ja vuorovaikutuksellisten viestien tulkitsemiseen eri näkökulmista.

HIEMAN ARVOITUKSELLISET HAHMOT ON HAVAITTU TOIMIVIKSI

Onnistuneessa roolihahmossa on yleensä tiettyjä ominaisuuksia. Roolihahmon tarkoitusperät ovat esimerkiksi aina hieman arvoituksellisia ja ne eivät selviä lapsille heti ensikohtaamisessa. Tällaisessa tilanteessa lapset jäävät usein päiviksi ja viikoiksikin pohtimaan, mahtoiko hahmolla olla hyvä vai paha tarkoitus mielessään. Tällainen pohdinta haastaa lapsia moraaliseen ajatteluun ja vuorovaikutuksellisten viestien tulkitsemiseen eri näkökulmista.

Pitkäkestoisessa tarinallisessa leikissä on erityisen tärkeää, että leikkimaailmassa on ominaisuuksiltaan ja tunnesävyiltään mahdollisimman erilaisia roolihahmoja. Se auttaa tarinan etenemisessä ja lasten sitoutumisen ylläpitämisessä. Erilaiset roolihahmot tarjoavat myös mahdollisuuden pohtia erilaisuutta ja erilaisten ihmisten kohtaamiseen liittyviä teemoja.

PALAAMINEN RYHMÄÄN ROOLISUORITUKSEN JÄLKEEN

Kun aikuinen palaa ryhmään roolissa toimimisen jälkeen, lapset kerääntyvät usein hänen ympärilleen haluten kertoa, mitä tarinallisessa leikissä on tapahtunut. Osa lapsista saattaa myös tivata, että ”olit se kissa, mä tiedän, et sä olit se kissa”. Oikeaa tapaa suhtautua näihin tilanteisiin ei ole, vaan roolista ulos astuva aikuinen arvioi aina tilannekohtaisesti, miten lasten kyselyihin vastaa. Välillä paras ratkaisu voi olla silmänisku ja leikkisä hymy merkiksi jaetusta salaisuudesta. Toisinaan voi toimia paremmin asian kiistäminen esimerkiksi pyörittelemällä leikkisästi silmiään ja sanomalla: ”Ei ole harmainta aavistusta mistä sinä oikein puhut.” Sen vuoksi tarinallisen leikin jälkeen ei kannata suunnitella tiukasti strukturoitua toimintaa tai tehtäviä, vaan tarjota lapsille hetki aikaa vapaaseen leikkiin ja kokemusten vapaamuotoiseen jakamiseen ryhmässä.

Tarinallisen leikin jälkeisissä vapaamuotoisissa jutustelutilanteissa lapset saattavat alkaa pohtia myös leikkimaailmaan liittyviä tulevia tapahtumia. Aikuisen näkökulmasta nämä hetket ovat jo osa tarinallisen leikin suunnittelua. Kun aikuinen herkistyy lasten viesteille, lasten näkökulmat on mahdollista saada tiiviimmin mukaan tuleviin juonen käänteisiin. Lapset tulevat todennäköisesti yllättymään, ilahtumaan ja myös arvostamaan sitä, että heidän aloitteensa otetaan huomioon seuraavilla tarinallisen leikin toteuttamiskerroilla. Lasten kokemuksia kuulemalla aikuisen on myös mahdollista arvioida toteutunutta hetkeä ja oman roolinsa toteutumista.



Kissan roolissa oleva aikuinen putkahti kaapista.



Kissa ja Satumummo ihmettelevät Sannan katoamista.



Kissan roolissa ollut aikuinen palaa ryhmään ja lapsilla paljon kerrottavaa!



Uskotko!? Satumummon kirjasta pölähti taikapölyä!

VALKOINEN KANI



Roolimerkit: pupun korvat, taskukello, kasvomaalau

Maneerit: hermostuneisuus, kiire ja kellon katsominen

Kani oli ystävällinen hahmo, joka tarvitsee lasten apua Ihmemaassa. Kanin huolestunut ilme yleensä kertoi lapsille, että jotain on tapahtunut. Kani saattoi hätääntyä helposti, sillä se pelkäsi Herttakuningattaren suuttuvan. Tällöin lapset rauhoittelivat ja lohduttivat häntä. Kani oli useimmin lasten kanssa seikkaillut hahmo, jolloin hän toimi lapsille tuttuutensa vuoksi myös turvahahmona. Lasten puheissa kani sai viisaan ja tietävän osan, Ihmemaan asiantuntija.

Eräs arempi lapsi ryhmässä koki kanin erityisen tärkeänä turvahahmona. Alussa kyseinen lapsi ei yhteisissä leikkihetkissä ottanut juurikaan kontaktia roolihahmoihin, mutta hermostunutta kania hän alkoi huomioimaan vähitellen leikkikertojen edetessä. Ensin tulivat rauhoittelevat ilmeet ja eleet, lopulta hän otti kania kädestä, silitteli ja sanoi, että ei hätää.

Merkittävä hetki niin lapsen kuin aikuisenkin kannalta oli se, kun kani erään tarinallisen leikin hetkellä ehdotti samaa asiaa, jota juuri tämä kyseinen lapsi oli ehdottanut edellisenä päivänä. Kun aikuinen astui ulos kanin roolistaan ja palasi ryhmään, lapsi tuli heti kertomaan, että Valkoinen kani ja hän ajattelevat samalla tavalla. Tämä hetki oli kanin roolissa toimineelle aikuisellekin merkityksellinen, sillä lapsen ja hänen välilleen oli roolin välityksellä syntynyt yhä syvempi yhteisymmärrys.

HERTTAKUNINGATAR



Roolimerkit: kruunu sekä hertoilla koristeltu mekko ja viitta

Maneerit: ylväs käytös, nenä pystyssä, kuninkaallinen vilkutus, ylimielinen nauru

Kuningatar oli ristiriitainen hahmo, joka herätti lasten keskuudessa eniten pohdintaa hahmon perimmäisistä tarkoitusperistä. Osan mielestä Kuningatar auttoi ja oli pohjimmiltaan hyväntahtoinen, osa taas piti kuningatarta itsekkäänä ja pelkästään omaa etuaan tavoittelevana, mikä ei ole ihan reilua. Pohdittiin mm. lupauksen pitämistä sekä todenpuhumista. Hahmon tehtävä oli tuoda leikkiin jännittävyyden elementti, ja se kyllä toimi: Herttakuningatar koettiin jännittävänä, koska hänen saapuessaan ei koskaan tiennyt varmaksi, mitä tapahtuu.

TVT TARINALLISEN LEIKIN TUKENA ROOLIHENKILÖITÄ KORVAAMASSA

Usein tulee helposti hylänneeksi ideoita sen perusteella, että ei ole riittävästi aikuisia toteuttamassa toimintaa. Tieto- ja viestintätekniikan avulla voidaan korvata roolihahmoja sekä rakentaa erilaisia äänimaisemia tai visuaalisia tehokeinoja leikin tunnelman luomiseen ja rikastamiseen. Yksinkertainen idea on kuvata etukäteen lyhyt video, jolla roolihahmo kertoo esimerkiksi ohjeet lentävän maton taikabensan valmistukseen.

Toinen ryhmässä kokeiltu ja hyväksi havaittu tekninen temppu on äänittää esimerkiksi roolihahmojen keskustelu etukäteen nauhurilla ja soittaa äänite lapsille tarinallisen leikin tuokiolla. Pelkän nauhan tai videon avulla on mahdolista rakentaa innostava kutsu tarinalliseen leikkiin. Esimerkiksi eräällä kerralla luotiin salakuuntelutilanne, jossa lapset hiippailivat satumaailman metsään ja kuulivat kahden vartijan puhuvan leirinuotiolla. Vartioiden puhe oli nauhoitettu etukäteen ja vartijat leirinuotiolla oli toteutettu varjoteatterin keinoin.



Dataprojektorin valokeilaan on asetettu muovisotilaita. Sotilaiden keskustelu tulee langattomasti toimivasta kaiuttimesta kankaan takaa.



Ääni tuli tabletilta, johon sotilaiden keskustelu oli nauhoitettu etukäteen. Kanssaseikkailija aikuinen käytti tablettia.



Puhelu tai vaikka kuvapuhelu voi olla yksi keino antaa tehtäviä. Puhelu näkyy isolla TV –ruudulla.

AIKUINEN ROOLISSA TARINALLISESSA LEIKISSÄ

Roolissa olevan aikuisen tehtävänä on eläytyä valitsemaansa roolihahmoon ja kuljettaa roolin avulla leikkitarinaa eteenpäin. Selkeät roolimerkit tukevat ja helpottavat aikuisen toimintaa roolissa. Erasmus -hankeessa olemme kokeneet hyväksi toimintamalliksi sellaisen, jossa seikkailijan roolissa toimivat aikuiset ottavat lapsia vastaan aamuisin ja valvovat aamuaskareita. Näin roolissa oleville aikuisille tarjoutuu hieman aikaa valmistautumiseen ennen tarinallisen leikin hetkeä. Kun on aika siirtyä tarinalliseen leikkimaailmaan, seikkailijan roolissa toimivat aikuiset johdattavat lapset seikkailuun ja roolissa olevat aikuiset odottavat jo valmiina leikkimaailmassa. Tämä lisää yllätyksellisyyttä ja jännitystä ja auttaa lapsia heittäytymään yhteiseen tarinaan.



Satumummo haluaisi lukea Vaarallinen matka -tarinan lapsille. - Mutta mummo hyvä, me on luettu se jo! Luetaan joku muu…



- Mutta ei minulla ole muuta kirjaa mukana! Ja minä luen vain omia kirjojani, keksii äksyn mummon roolissa toimiva aikuinen tokaista.



Tarinan motiivi innostaa lapsia pohtimaan Leikkiagentin kanssa rohkeuden ja luotettavuuden olemusta.



Optikko tutkii Sannan taikalaseja.



Yhden kerran rooliharjoittelussa tuomari Judy tuli ratkomaan kiistoja. Kolme lasta toimi lautamiehinä.



Lapset miettivät iltapäivällä. Et olikohan sillä karhun hampaat siellä nokan sisällä, johon yks totes, että hei, se oli roolissa! Se vaan leikki kanaa!

VINKKEJÄ AIKUISELLE KIPERIIN TILANTEISIIN:

”Mitä jos” kysymykset suunnittelun tukena tuottavat varasuunnitelmia kiperiin tilanteisiin. Esimerkiksi jos aikuiset ovat ennalta miettineet, mitä tehdään, jos joku lapsista ei haluakaan ottaa roolia, on heidän toimintansa itse tilanteessa varmempaa ja sensitiivisempää.

”Kilauta kaverille” on tärkeä improvisoinnin konkreettinen työväline. Jos tarinallisen leikin tiimellyksessä eteen tulee kiperä kysymys tai tilanne, johon aikuisella ei ole antaa suoralta kädeltä vastausta voi kuvitteellisella puhelinsoitolla saada lisäaikaa vastauksen improvisointiin. Seikkailussa voi asiantuntijana olla mukana vain puhelimella tavoitettava “Oskari Tietäväinen”.

Puhelinsoitolla on monta hyödyllistä vaikutusta. Ensinnäkin se mahdollistaa tapahtumien reflektoinnin, kun soittaessa toiselle täytyy sanallistaa ongelman ydinkohdat. Toiseksi, tämän ydinkohtien sanallistamisen aikana lapsilta saattaa löytyä jo vastaus ongelmaan. Lapsilta voi myös pyytää apua tapahtumien kuvaamiseen puhelimessa kuuntelevalle. Kolmanneksi, voi käydä niinkin, että joku lapsista alkaa improvisoida vastausta ongelmaan ottamalla puhelun toisessa päässä olevan henkilön roolin. Tällöin on syntynyt spontaani improvisoidun leikin tilanne tarinallisen leikin sisälle.

“Päänsärky yllättää -keino”: Toisinaan tarvittaisiin aikuisen vaikuttamista lapsen kielteiseen toimintaan, mutta on vaikeaa päätellä mistä on kyse. Suora kielto tai lapsen ehdotuksen tuomitseminen vääräksi tuottaa usein häpeää lapsessa. Saatamme myös toimia aikuisina reaktiivisesti, sen sijaan että reflektoisimme, mitä rakentavia mahdollisuuksia lapsen esiin nostamat mustat teemat avaavat. Roolihahmo ei kuitenkaan keksi lasta kunnioittavaa tapaa päästä tilanteesta eteenpäin. Tällöin roolihahmoon voi iskeä vaikka ”päänsärky” ja leikki voidaan keskeyttää. Rauhassa ja yhdessä lastenkin kanssa miettien voidaan tehdä uusi ja eettisesti hyväksyttävissä oleva suunnitelma jatkoa ajatellen.

Rooli 2: Aikuinen lasten rinnalla kanssaseikkailijan roolissa

KANSSASEIKKAILIJA KANNATTELEE TARINAA ILMAN ROOLIA

Lasten parissa ja rinnalla seikkaileva kanssaseikkailija-aikuinen on tarkkailijan, havainnoijan, kommentoijan ja tukijan roolissa. Koska roolihahmoon heittäytyminen ja tarinan kuljettaminen kaventavat roolissa olevan aikuisen havaintokenttää, on tärkeää, että mukana on myös aikuinen, joka voi tarkastella tilannetta laajemmin eri näkökulmista. Tämän vuoksi roolissa toimivalle aikuiselle on suurta apua lasten rinnalla ja tasolla mukana tapahtumissa toimivasta kanssaseikkailija-aikuisesta, jolla ei ole roolia tai rooliasua.

Rinnalla lasten kanssa seikkailevan aikuisen rooli on monitasoinen ja toisinaan kasvattajat pitävät kanssaseikkailijan roolia vaativampana kuin roolissa toimimista.

Kanssaseikkailija-aikuisen pitää tarkkailla monia asioita samanaikaisesti:

1. Kanssaseikkailjan tulee seurata pääsevätkö kaikki lapset mukaan tapahtumiin ja onko tapahtumien kulku jollekin lapselle liian jännittävää.

2. Kanssaseikkailja voi tehdä roolissa olevalle aikuiselle tai lapsille täsmentäviä kysymyksiä ja yhteenvetoja, jotta tarina etenee ja lapset ymmärtävät paremmin mistä on kyse.

3. Kanssaseikkailija voi myös kannustaa lapsia tuomaan esiin omia näkemyksiään, jotka muuten saattaisivat jäädä huomiotta.

KANSSASEIKKAILIJA HAVAINNOI LASTEN REAKTIOITA

Seikkailija-aikuinen ylläpitää turvallista ilmapiiriä ja auttaa lapsia itsesäätelyssä sekä tunteiden nimeämisessä. Lisäksi hän tukee roolissa olevan aikuisen roolisuoritusta. Täsmentävät kysymykset tai ihmettelevät huudahdukset voivat korostaa oleellisia kohtia tarinassa ja tapahtumien kulussa.

Tarinallisessa leikissä lapset saavat harjoitella roolin ottoa. Tämä on tärkeä hetki kanssaseikkailevan aikuisen näkökulmasta. Hänen tehtävänään on antaa lapsille tilaa valita itse oma roolinsa, tukea roolimerkkien ja rekvisiitan valinnassa sekä luoda sellainen tunnelma, jossa ketään ei kuitenkaan painosteta ottamaan roolia. Jotkut lapset haluavat pysytellä etäämmällä tapahtumien keskipisteestä asettumalla tarkkailijan rooliin. Aikuisen on hyvä muistaa, että lapselle tarkkailijan rooli on tärkeä rooli, jossa lapsi saattaa hyvinkin voimakkaasti eläytyä tapahtumiin ja tunnelmiin.

Seikkailija-aikuisella on mahdollisuus selvittää tarkemmin yksittäisten lasten mietteitä ja toiveita sekä tukea heitä löytämään oma paikkansa tarinassa.

Toiset lapset taas nauttivat huomion keskipisteenä olemisesta ja valitsevat itselleen mahdollisimman keskeisen roolin tai vaarallisimman roolin tai kauneimman roolihahmon osan. Myös näitä valintoja on tärkeä osata tukea sopivalla tavalla. Kun tarinallinen leikki on toimintamuotona lapsille tuttu, voi kanssaseikkailija-aikuinen alkaa hieman haastamaan ja houkuttelemaan lapsia ottamaan myös erilaisia rooleja.

KANSSASEIKKAILIJA ON ARAN LAPSEN TURVA

Jokainen lapsi kokee tarinallisen leikin omalla yksilöllisellä tavallaan. Kanssaseikkaileva aikuinen ikään kuin asettuu yksittäisen lapsen ja ryhmän väliin. Hänen tehtävänään on välittää yksittäisten lasten kokemuksia ryhmälle ja ryhmän kokemusta yksittäisille lapsille.

Joillekin lapsista tarinaan astuminen ja yllättävät juonen käänteet saattavat olla hieman pelottaviakin. Tavallisimmin lapset kuitenkin reagoivat toisten lasten reaktioihin tai he peilaavat omia tuntemuksiaan aikuisten käyttäytymiseen. Lapset tarkkailevat muita ja suhtautuvat tilanteisiin kuten muutkin suhtautuvat, sillä onhan leikki äärimmäisen sosiaalista toimintaa. On tärkeää, että mukana on aikuinen, jonka tehtävänä on nähdä ja kuulla näitä kokemuksia sekä tarjota kättä, kosketusta tai lasten tunteet hyväksyvää läsnäoloa silloin kun sitä tarvitaan. Arat lapset voivat tarvittaessa sijoittua jo tarinan alkuvaiheessa lähelle seikkailija-aikuista.

LASTEN MIELENKIINNON YLLÄPITÄMINEN

Kanssaseikkailija-aikuisen tavoitteena on saada kaikki lapset osaksi yhteistä leikkiä sekä havainnoida ja toimia joustavasti tilanteissa, joissa joku lapsista on syystä tai

toisesta ajautumassa toistuvasti leikin ulkokehälle. Tällaisia tilanteita tapahtuu ryhmässä niin vaivihkaa, että aikuisen on joskus vaikea havaita niitä.

Seikkailija-aikuisella on mahdollisuus selvittää tarkemmin yksittäisten lasten mietteitä, tarkoitusperiä ja toiveita sekä tukea heitä löytämään oma paikkansa tarinassa. Koska seikkailija-aikuisen ei tarvitse olla koko ajan tapahtumien keskiössä kuljettamassa yhteistä tarinaa eteenpäin, hän voi tarvittaessa hetkeksi kiinnittää huomionsa yhteen lapseen tai pienempään lapsiryhmään. Yhdessä pohtien ja kuiskutellen voidaan ratkaista, miten lapsen toive tai ehdotus sopisi parhaiten osaksi yhteistä tarinaa.

VASTUU SIIRTYY KANSSASEIKKAILIJALLE ROOLIHAHMON POISTUESSA

Roolihahmon poistuessa tilanteesta jää seikkailija-aikuinen pohtimaan ja jäsentämään yhteisiä kokemuksia lasten kanssa. Samalla hän tulee keränneeksi tietoa lasten tuntemuksista ja ajatuksista jatkosuunnittelua varten. Tällöin seikkailija-aikuisen tehtävä on siis monella tavalla samankaltainen kuin roolissa olleen aikuisen ja lasten välinen vuoropuhelutilanne aikuisen palatessa roolisuorituksen jälkeen ryhmään.

AIKUISTEN MÄÄRÄ RIIPPUU RYHMÄN TILANTEESTA

Tarinallisen leikin hetkillä olisi hyvä olla mukana vähintään kaksi aikuista. Näin toinen voisi toimia roolissa ja toinen lasten rinnalla kanssaseikkailijana. Yhden lapsiryhmän parissa työskentelee Suomessa useimmiten kolme aikuista ja kerran viikossa he voivat ainakin toisinaan olla kaikki paikalla aamupäivällä esimerkiksi 9-11 välillä. Ihanteellisen tilanteen lisäksi tarinallista leikkiä voi kuitenkin toteuttaa yksikin aikuinen varsinkin pienryhmän puitteissa. Tällöin eri roolien tehtävät sekoittuvat toisiinsa.



Kanssaseikkailija voi tehdä myötäeläviä kysymyksiä tai korostaa jotakin tärkeää tapahtumaa.



Kanssaseikkailja aikuinen sijoittuu usein taka-allalle havainnoidakseen koko ryhmää. Tilanteen arveluttavaksi kokevat lapset voivat vetäytyä etäämmälle tapahtumista hänen fyysiseen läheisyyteensä.



Lapset reagoivat eri tavoin samaan tilanteeseen: toista naurattaa ja toista jännittää. Hetken päästä molemmat olivat silittämässä kaapista tullutta kissaa. Sehän onkin tuttu aikuinen.



Roolihahmon poistuttua kanssaseikkailija jää lasten kanssa pohtimaan tapahtumien kulkua.



Kanssaseikkailjan kanssa voi vaikka tarkistaa kirjasta, että mitä Sannalle oikeastaan tapahtui, kun hän katosi.



Sitten piti vielä kilauttaa Satumummolle ja kysyä muutama tarkentava kysymys.

AIKUINEN KANSSASEIKKAILIJANA TARINALLISESSA LEIKISSÄ

Tarinallinen leikki on päiväkodin tai esiopetuksen arjessa kuin aikuisten ja lasten yhteinen seikkailu. Seikkailijan roolissa toimivat aikuiset ovat tärkeä osa onnistunutta tarinallista leikkiä ja ryhmän yhteistoimintaa. Lisäksi seikkaillessaan aikuisen kanssa yhdessä lapsi voi kokea leikkimaailmassa sellaista riemua ja jännitystä, joka olisi muuten lapsen oman säätelyn kannalta liian kiihkeää.

Aikuisen kanssasäätely onkin avainasemassa myönteisten kokemusten saavuttamiseksi. Seikkailevan aikuisen tehtävänä on antaa tilaa yksittäisten lasten leikkialoitteille ja ideoille, pitää huolta siitä, että kaikki lapset saavat tasavertaiset mahdollisuudet osallistua sekä turvata tarinan eteneminen niin, että kaikki kokevat olonsa turvalliseksi. Seikkailijan roolissa olevan aikuisen kehon kieli, kasvonilmeet, äänensävy ja teot viestivät lapselle turvaa ja kunnioitusta. Aikuisen kaikki toiminta välittää lapselle viestiä: ”olet minulle arvokas, olen kiinnostunut sinusta ihmisenä ja haluan sinulle hyvää”.

RITARI KAAMO, SANNA JA POIKANI MIO

Lapsille luetaan paljon satuja. Lapset saattavat innostua satujen tietyistä hahmoista ja jännitteistä roolihahmojen välillä. Päivän lepohetkien lukukirjasta Mio, poikani Mio Sannan ja Kissan tarinaan hyppäsivät Ritari Kaamo ja hänen vartijansa. Mio oli joutunut heidän vangikseen ja Kissa johdatti lapset vartijoiden leirinuotiolle. Lapset pääsivät salaa kuuntelemaan vartijoiden välistä keskustelua. Tilanne oli jännittävä ja tunnelmaa hämärässä lepohuoneessa tiivisti varjotetatterimaisesti toteutettu keskusteluhetki iltanuotiolla. Lapset ryhmittyivät kolmen aikuisen ympärille eri etäisyyksille nuotiosta. Näin kukin lapsi saattoi pitää itselleen sopivan turvavälin nuotion tapahtumiin. Vartijoiden etukäteen nauhoitetun keskustelun käyttäminen mahdollisti kaikkien ryhmän kolmen aikuisen yhtä aikaisen läsnäolon samassa tilassa lasten kanssa.



1 Ritari Kaamon vartijat istuivat nuotiolla ja puhelivat vangitsemastaan Sannasta. Kaamo puolestaan sai lahjomalla Sannalta tiedot Mion olinpaikasta.



2 Lapset seikkailuun johdattanut rohkea Kissa oli aivan nuotion läheisyydessä Kuuntelemassa.



3 Uskaliaimmat lapset olivat edessä nuotion lähellä. Vartijoiden nauhoitettu keskustelu kuului kaiuttimesta kankaan takaa.



4 Suurin osa lapsista oli tilan keskivaiheilla yhdessä kanssaseikkailija-aikuisen kanssa.



5 Turvallisinta oli olla toisen kanssaseikkailija aikuisen luona huoneen valoisimmassa osasa. Tämä aikuinen ohjasi samalla tabletilta langattomasti kankaan takan olevaa kaiutinta.



6 Lopuksi kaikki poistuvat teleportaalin kautta tapahtumapaikalta.

Rooli 3: Aikuinen havainnoijana ja dokumentoijana

PITÄÄ LÖYTÄÄ LASTEN MIELENKIINNON KOHTEET

Havainnointi on aikuisen keskeinen työväline tarinallisen leikin suunnittelussa, toteutuksessa ja arvioinnissa:

1. Tarinallisen leikin suunnittelun kannalta on ensisijaisen tärkeää kirjata ylös havaintoja lasten leikkitoiminnasta, keskusteluista, aloitteista ja reaktioista. Tämä sekä keskustelu tiimin kesken ohjaavat tulevien tapahtumien suunnittelua.

2. Tarinallisen leikkitoiminnan aikana aikuisen havainnoiva katse kiinnittyy lapsiin yksilöinä sekä ryhmän jäseninä. Päällimmäiset mietteet havaitusta on hyvä kirjata ylös mahdollisimman pian varsinaisen tuokion jälkeen. Mikäli havaintojen tekeminen ja kirjaaminen ei ole itselle tuttua, sitä kannattaa tietoisesti harjoitella. Myös muilta tiimin aikuisilta ja lapsilta on hyvä hakea perspektiiviä havaintojen tekemiseen esimerkiksi kysymällä: “Mihin sinun huomiosi leikkihetkellä kiinnittyi?”

3. Tarinallista leikkitoimintaa arvioitaessa tiimin yhteiset keskustelut ovat avainasemassa. Näiden toimintaa reflektoivien hetkien avulla rakennetaan yhteistä ymmärrystä ja jaettua kasvatusnäkemystä, luodaan uusia tiimin yhteisiä käytänteitä sekä muokataan vanhoja käytänteitä lapsiryhmän tämänhetkisiin tarpeisiin paremmin vastaaviksi.

> *Havainnoimme lapsia kaiken aikaa arjen kohtaamisissa. Tulee käyttää tietoisemmin kertyneitä kokemuksia – on opittava tiimissä reflektoivaa vuoropuhelua.*

Tarinallinen leikki pohjautuu lasten havainnointiin. Havainnoinnin kohteena ovat samanaikaisesti yksilöiden toiminta, esimerkiksi lasten aloitteet, ideat, leikkitaidot, kiinnostuksen kohteet ja tarkoitusperät sekä ryhmän yhteinen toiminta. Ryhmän toimintaa havainnoimalla aikuinen pääsee paremmin selville ryhmässä vallitsevasta ilmapiiristä, lasten välisistä suhteista, lasten kokemuksista sekä niistä ilmiöistä, jotka ovat sillä hetkellä ryhmälle tärkeitä (mediasisällöt, lelut, pelit, kiinnostuksen kohteet, kirjat, leikit).

Lapset kantavat ryhmässä mukanaan omien perheidensä arvoja, taustoja sekä tapoja. Nämä kaikki vaikuttavat osaltaan ryhmädynamiikkaan ja ne on hyvä tiedostaa. Lasten leikkeihin osallistuessaan ja toimintaa havainnoidessaan aikuiselle muodostuu täydentyvä ja kokonaisvaltainen käsitys siitä, minkälaisia tavoitteita lapsen ja ryhmän toiminnalle kannattaa asettaa sekä minkälaisia teemoja ja sisältöjä tarinallisessa leikissä voi olla.

SEIKKAILUN JÄLKEISET PÄIVÄT VAATIVAT MYÖS HAVAINNOINTIA

Oma tärkeä vaiheensa tarinallisessa leikkitoiminnassa on havainnoida lasten reaktioita ja pohdintoja tapahtuman jälkeisinä päivinä. Lapset tarvitsevat heti tarinallisen leikin jälkeen ja ennen seuraavaa tarinallisen leikin seikkailua mahdollisuuksia yhteiseen keskusteluun. Tätä tarvitaan, jotta lapset pääsevät miettimään mitä leikissä seuraavaksi tapahtuu ja miten tarina jatkuu. Lapsilla on silloin myös mahdollisuus jakaa kokemuksiaan leikistä toisten kanssa. Lasten ja aikuisten yhteisissä keskusteluissa syntyy ideoita ja ratkaisuja leikkitilanteessa esiin nousseisiin kysymyksiin, ja näitä ehdotuksia hyödynnetään seuraavan leikkikerran suunnittelussa. (Katso suunnittelukappale 7.)

VIDEOINTI HAVAINTOJEN TEKEMISEN TUKENA

Vapaamuotoinen, tapahtumien virtaa ja osallistujien reaktioita seuraava satunnainen videointi auttaa kehittämään lasten leikkiä sekä tiimin yhteistä kasvatusnäkemystä ja työtapoja. Tarkoituksena ei ole etsiä epäonnistumisia, vaan pyrkiä ymmärtämään tapahtumien kulkua syvemmin. Se voi valmistaa kohtaamaan paremmin seuraavalla kerralla eteen tulevia leikkitilanteita ja niissä tapahtuvia yllättäviä käänteistä.

Kuvaamisen täytyy olla lapsia ja työtovereita arvostavaa ja kuvaustilanteessa kuvaajan tulee havainnoida myös sitä, miltä lapsista ja aikuisista tuntuu olla kuvauksen kohteena. Kuvaaminen ja dokumentointi ovat aina varsinaista leikkivuorovaikutusta toissijaisempia toimintoja. Jos kuvaaminen joissakin tilanteissa koetaan tunkeilevaksi ja se vaikuttaa lasten sitoutumiseen epäsuotuisasti, on siitä järkevä näissä tilanteissa luopua.

Videointi on aina valintatilanne, sillä yhdellä kertaa ei voi kuvata eikä myöskään havaita kaikkea. Videointeja

kannattaa tehdä sen verran kuin niitä ehditään ryhmässä luontevasti katsomaan ja käymään niistä keskustelua – yhdestäkin kerrasta on jo paljon hyötyä. Videoita voidaan katsoa myös lasten kanssa, esimerkiksi jonkin tilanteen mieleen palauttamiseksi.

Videoitua tarinallisen leikin hetkeä yhdessä tiimin kanssa katsottaessa voi kysyä esimerkiksi seuraavanlaisia havaintoja ohjaavia kysymyksiä:

- Mitä tapahtui? Mihin huomioni kiinnittyy?
- Miten lapset olivat mukana yhteisessä leikkitarinassa? Millaisia aloitteista lapsilta tuli, keneltä? Millaisia sivupolkuja yhteiseen tarinaan syntyi?
- Jäikö joku lapsista yhteisen leikin ulkopuolelle? Millaisia aloitteita ei huomattu?
- Kuinka paljon aikuisen aktiivista osallistumista lapset tällä kerralla tarvitsivat? Millaisia olivat aikuisten roolit? Miten niihin suhtauduttiin?
- Syntyikö tarinallisen leikin aikana voimakkaita tunnekokemuksia? Millaisia? Mikä sai tunnekokemuksen aikaan ja mitä sen taustalla voisi olla?
- Mitä tästä katselukerrasta jäi vahvimmin mieleen? Mitä opimme?
- Mihin tartumme seuraavaksi? Mistä haluamme tietää ja oppia lisää?

Videokuvan äärelle asettuminen on läsnäoloa vaativa tehtävä, eikä sitä kannata tehdä kovin väsyneessä mielentilassa, eikä paljon kerrallaan. Hedelmällisempää havainnoivan silmän harjaantumisen kannalta saattaa olla tarkastella vaikka yksittäistä lyhyttä hetkeä moneen kertaan, kun yrittää omaksua pitkä videopätkä alusta loppuun. Saman episodin tarkastelu moneen kertaan saattaa tuntua aluksi tylsältä ja tehottomalta, mutta tällekin tekniikalle kannattaa antaa mahdollisuus. Pieneenkin näkökulman muutoksen havahtuminen kehittää reflektointitaitoja.

DOKUMENTOINTI

Dokumentoinniksi kutsutaan erilaisia tapoja (esimerkiksi valokuvat, blogi, videot, äänittäminen, piirrokset, henkilöstön kirjaamat havainnot), joiden avulla voidaan yhdessä lasten kanssa tarkastella heidän kehitystään ja oppimistaan yksilöinä ja / tai ryhmänä. Dokumentoinnin avulla tehdään yhteistä leikkitarinaa näkyväksi ja osaksi oppimisympäristöä. Esimerkiksi seinällä olevien piirrosten tai leikissä tarvittujen askartelutuotosten avulla voidaan yhdessä tarkastella leikkitarinaa ja palauttaa mieleen, mitä on tapahtunut ja suunnitella edelleen, mitä voisi tapahtua. Dokumentointi on hyvä väline myös kertoa vanhemmille ja muille yhteistyötahoille ryhmän toiminnasta.

REFLEKTOIMME JATKUVASTI HUOMAAMATTAMME

> *"Lapset kommunikoivat kanssamme katseilla, eleillä, äänenpainoilla, hymyilemällä, maneereilla, kehon asennoilla, hyppimällä ylös ja alas sekä osoittamalla innottomuutta. He paljastavat meille sisäisiä prosesejaan paitsi sillä mitä he tekevät, myös sillä miten he sen tekevät. Kun tarkkailemme lasten käytöstä sellaisesta näkökulmasta, joka ottaa huomioon mitä tämä käytös merkitsee lapselle, eli sisältä ulospäin, alamme vähitellen ymmärtää heitä. Ottamalla huomioon lasten monimuotoiset kommunikaatiotavat voimme nähdä heidät sellaisina kuin he todella ovat."*
> Dorothy Cohen: Observing and Recording the Behaviour of Young Children.

Reflektointitaidoilla tarkoitamme tässä yhteydessä havainnoinnin, havahtumisen, merkityksen annon ja uusien käytäntöjen muodostumisen prosessia joka toteutuu sekä yksittäisen aikuisen että tiimin tasolla.

1. Havainnointi on reflektioprosessin ensiaskel, jonka aikana tietoisesti asetutaan katsomaan ja kuuntelemaan käsillä olevaa leikkitilannetta. Hyviä itselle esitettäviä kysymyksiä voivat olla esimerkiksi: Mistä on kysymys? Mitä tapahtuu? Tarkoituksena on luopua kaikista havainnointia ohjaavista ennakkoluuloista ja ennakko-oletuksista, jotta voisi oppia näkemään leikin sellaisina kuin se hetki hetkeltä tapahtuu.

2. Havahtumisen hetkellä havaintoja tekevä aikuinen huomaa jotakin kiinnostavaa tai merkityksellistä. Jokin havaittu leikkiteko saattaa esimerkiksi koskettaa aikuista, avata uuden näkökulman tai antaa selityksen aikaisemmille tapahtumille.

3. Havahtumisen hetkellä tai jälkikäteen on hyvä miettiä mihin huomio kiinnittyi, miksi ja mitä havahtumisesta seurasi käytännön toiminnan tasolla. Näin ajatukset ohjautuvat merkityksen antoon ja uusien merkitysten löytämiseen. Merkitysten anto on myös sen pohtimista, että millaisia valintoja tuli havahtumisen hetkellä tehneeksi, mitä näistä valinnoista seurasi ja miten kannattaisi valintoja tehdä seuraavalla kerralla.

4. Kun havainnointi, havahtuminen ja merkityksenanto muodostuvat yksittäisen aikuisen ja tiimin tasolla yhä tietoisemmaksi toiminnaksi, voi tiimi alkaa rakentaa uusia jaettuja käytäntöjä joista alkaa rakentua tiimin omaa toimintakulttuuria.

Vuorovaikutukseen perustuvassa kasvatustyössä merkittävin osa tiedosta ja työtä ohjaavasta ymmärryksestä syntyy toiminnan keskellä. Toimintavuoden alussa aikuisten ja lasten suhde on vielä yhteisen ymmärryksen etsimistä,

mutta vähitellen jokaisen tavat toimia tulevat tutuiksi. Tiimipalaverien yhteiset reflektiota sisältävät vuoropuhelut ovat oleellinen osa lasten kehitystä tukevaa pedagogista työtä, jota ilman havainnointi ja dokumentointi jää täysimääräisesti hyödyntämättä.

Reflektoidessa yhdistetään leikkitoiminnasta saatua kokemustietoa ja toiminnan aikana syntyneitä emotionaalisia havaintoja olemassa olevaan tietoon lasten leikistä. Ihmisillä on taipumus aistia kehollisesti ilmapiirin liittyviä asioita. Arkisissa tilanteissa omien tuntemusten kuunteleminen tai pysähtyminen miettimään niiden merkitystä jää kuitenkin vähäiseksi. Syvällinen oppiminen edellyttää teorian ja käytännön ymmärtämistä, ja se on jatkuva prosessi. Reflektiivisessä prosessissa pyritään leikin tapahtumien tietoiseen ymmärtämiseen. Siihen pyrittäessä on opittava kuuntelemaan lasten kanssa toimittaessa heränneitä kehollisia tuntemuksia.



Joskus mukana voivat olla kaikki kolme roolia: Aikuinen roolissa, kanssaseikkailijana ja havainnoijana. Teleportaalia ideoidaan Leikkiagentin kanssa.



Kanssaseikkailijankin rooliin on toisinaan haastavaa liittää havainnointia. On mentävä lasten tarpeet edellä ja dokumentointi saa jäädä, jos lapset vaativat huomiota.



Lasten kanssa käydyistä keskusteluista kannatta kirjoitta tärkeimmät ideat muistiin.



Roolisuoritukseen keskittyminen kaventaa aikuisen havaintokenttää, jolloin lasten havainnointi on vaikeaa. Lapset haastoivat Shakkiritaria reiluun peliin.



Jalustalla olevalla videokameralla syntyy materiaalia kasvattajatiimin omaan käyttöön. Informatiivisen esityksen tekeminen vanhempainiltaan vaatii kyllä kuvaajan käyttöä.



Tableteillekin on jalustoja dokumentointikuvausta varten.

6.
TARINALLISEN LEIKIN MONET TASOT

TARINALLINEN LEIKKI ITSESÄÄTELYTAITOJEN HARJOITUSKENTTÄNÄ

Tarinallinen leikki on hyvä tapa vahvistaa lasten itsesäätelytaitoja. Lapset luovat useimmiten tarinalliseen leikkiin vahvan emotionaalisen siteen ja he elävät leikkitapahtumat läpi aitoja tunteita kokien. Lapsilla on luontainen taipumus tutkia jännittäviä ja haasteellisia tilanteita ja omia reaktioitaan niihin, mutta heidän on vaikea luoda niitä itse omiin leikkeihinsä. Tarinallisessa leikissä aikuinen voi pyrkiä saamaan aikaiseksi jännitteen, jonka vallitessa lapset voivat oppia säätelemään omaa kiihtymystään turvallisessa ilmapiirissä.

Lapset ovat vasta harjoittelemassa tunnesäätelyn taitojaan. Toden ja epätoden, kuvitellun vaaran ja todellisten tapahtumien välinen raja on myös häilyvä. Vaaran ja jännityksen merkit aiheuttavat lapsissa joskus nopeastikin syttyvää reaktiivisuutta, jota heidän on vaikea omin voimin jarruttaa. Käyttäytymisessä säätelemätön reaktiivisuus näkyy taistelemisen tai pakenemisen eri muotoina. Oman säätelykyvyn pettäessä lasten on mahdotonta olla vastaanottavaisia ja pysyä yhteydessä leikkiin, toisiin tai itseensä. Siksi tarinallisessa leikissä tarvitaan sensitiivistä aikuista, joka seuraa taukoamatta lapsiryhmää ja huomaa ne ryhmän lapset, jotka tarvitsevat aikuisen tukea ja kanssasäätelyä.

"Tarkoituksena on tutkia jännittäviä tilanteita ja esimerkiksi pelkoa, mikä ei ole ollenkaan sama asia kuin pelottelu," kiteyttää Pentti Hakkarainen asian Gunilla Lindqvistiä mukaillen.

Koska päiväkodeissa työskennellään yleensä aina ison ryhmän kanssa, sopivan jännitteen aikaansaaminen voi olla välillä haastavaa. Toisille tilanteeseen kehitetty jännite ei ole riittävän sytyttävää ja toisille sama tilanne aiheuttaa hyvinkin voimakkaita reaktioita. Sensitiivinen aikuinen kanssaseikkailijan roolissa on ensiarvoisen tärkeä. Hän toimii kanssasäätelijänä, jonka ohjauksessa lapset voivat kokea eriasteista kiihtymystä joutumatta kuitenkaan reaktiiviseen tilaan. On tärkeää huolehtia erityisesti siitä, että ainakin yksi aikuinen on aina turvaamassa arimpien lasten leikkiin osallistumista. Jos samat lapset kokevat tarinallisen leikin tilanteet usein liian jännittävinä, on syitä tarkasteltava huolellisemmin yhdessä vanhempien kanssa.

KUN LEIKKI MENEE YLI

Tarinallisen leikin riski ja mahdollisuus on jännitteessä, jossa liikutaan lasten tunnesäätelyn ylärajoilla. Riskinä on rajan ylittäminen, jonka jälkeen leikki ei enää lapsen näkökulmasta olekaan leikkiä. Silloin lasta alkaa jännittää niin paljon, ettei edes sensitiivisen aikuisen tuki riitä. Tarkoituksena ei ole missään tilanteessa tai tapauksessa pelotella lapsia, eikä lasten pitäisi koskaan tuntea säätelemätöntä pelkoa tai jännitystä tarinallisen leikin aikana.

Aina silloin tällöin niin voi kuitenkin käydä, ja jopa tilanteissa, joita aikuiset eivät etukäteen osaa ajatella pelottaviksi tai jännittäviksi. Lasten pelon tuntemukset on syytä ottaa aina vakavasti. Pelkotilanteisiin kannattaa suhtautua mahdollisuutena oppia lapsesta ja ryhmästä jotain uutta. Tilanteita huolellisesti reflektoimalla oppii näkemään, millainen jännite on kullekin lapselle ja ryhmälle sopiva. On myös paljon keinoja, joilla tilanteet usein liian kiihkeinä kokevaa lasta voi auttaa.

- Tulevat leikkitapahtumat käydään lapsen kanssa huolellisesti läpi etukäteen. Paras aika on aamulla ennen tapahtumia, jotta lapsi ei joudu odottamaan tapahtumia liian pitkään.
- Hahmot ja roolit käydään lapsen kanssa läpi etukäteen. Lapsi voi tulla mukaan ja auttaa rooliin valmistautuvaa aikuista pukemisessa ja vaikkapa viiksien maalaamisessa. Myös lapselle voidaan keksiä rooli aikuisen rinnalle, jos se tuntuu hänestä mukavalta.
- Roolivaatteiden sovittaminen ja lasten omaehtoisissa leikeissä leikkiminen on myös mahdollista.
- Sovitaan yhdessä lapsen kanssa niin sanottu turva-aikuinen (aikuinen kanssaseikkailijana), joka on koko ajan lapsen lähellä valmiina reagoimaan sensitiivisesti lapsen tarpeisiin.
- Turva- ja voima-esineiden, näkymättömyysviitan tai vastaavien suojaa antavien keinojen kehittely yhdessä lapsen kanssa. Tämä järjestely kannattaa tehdä yhdessä koko ryhmän kanssa, jotta arka lapsi ei leimaannu.

» Tilanteiden ja roolien läpikäynti tapahtumien jälkeen ja vanhempien informointi.

» Vanhempien osallistuminen ”seikkailijoina” tarinallisen leikin tilanteeseen, mikäli se on aikataulullisesti mahdollista.

TUNNESÄÄTELYÄ VOI HARJOITELLA

Käytännössä on huomattu, että ryhmän kanssa kannattaa harjoitella tapoja, joilla omaa ja koko ryhmän tunnetasoa saadaan säädeltyä. Tästä on tarinallisen leikin lisäksi hyötyä lasten arjessa muutenkin. Toinen hankkeen ryhmistä osallistui edellisellä toimintakaudella Pieni oppiva mieli hankkeeseen eli lyhyesti POM -hankkeeseen, jossa päiväkoti-ikäisille lapsille opetetaan tunnesäätelyn taitoja. Keskeisinä teemoina pienessä oppivassa mielessä ovat POM tuokiot, joiden avulla lapset harjoittelevat rauhoittumisen taitoja säännöllisesti kolme kertaa päivässä.

Erityisen hyödyllisiksi ja merkityksellisiksi lapset ovat kokeneet POM hetket tarinallisen leikin tilanteissa. Näissä tilanteissa lapset ovat alkaneet itse ehdottaa POM hetkiä silloin kun jännite on alkanut nousta. POM hetkiä järjestetään aktiivisesti myös seikkailutapahtumien jälkeen, ikään kuin palautumiskeinona. Mieltä tyynnyttävän ja sykettä laskevan rauhoittumisen hetken jälkeen lasten on helpompi palata takaisin arjen askareisiin tai kertaamaan tarinallisen leikkiseikkailun tapahtumia. Lasten erityisessä suosiossa ovat olleet hengitysharjoitukset.

LEIKKIIN LIITTYMISEN VAPAAEHTOISUUS

Leikki, kuten myös tarinallinen leikki, perustuu aina vapaaehtoisuuteen. Lapsia ei voi pakottaa osallistumaan yhteiseen leikkiin. Tarinallinen leikki on kuitenkin käytännössä osoittautunut toiminnaksi, johon leikkiin liittymisen ja siihen sitoututumisen vaikeaksi kokevat lapset ovat voineet osallistua. Kokemusten perusteella tarinallisen leikin juoni auttaa näitä lapsia näkemään toiminnassa mielekkyyttä ja merkitystä. He löytävät näin syyn heittäytyä mukaan kuvitteelliseen leikin maailmaan.



Kuvitteelliseen toimintaan liittymistä voi tukea konkreettisin keinoin. Arjessakin toimivaksi ja kuvitteluun kannustavaksi keinoksi on tämän hankkeen toisessa ryhmässä keksitty käyttää konkreettista ryhmän seinällä olevaa mielikuvitusnappulaa. Kun nappulaa käy painamassa, aivot on ikään kuin helpompi kääntää mielikuvitusvaihteelle. Myös lapsille tutuiksi tulevat rutiinit tarinallisen leikin aamuina auttavat heitä valmistautumaan tulevaan seikkailuun.

”Tietyt merkit kertoivat lapsille, milloin tarinallisen leikin päivä eli Ihmemaapäivä oli. He esimerkiksi sanoivat aikuiselle: ”Voitko jo lähteä sinne palaveriin, että me päästään lähtemään Ihmemaahan?” Ryhmän omalla aikuisella oli aina seikkailupäivän aamuna ”palaveri”, jolloin hän lähti valmistautumaan rooliinsa. Lisäksi lapset tiesivät, että kun tietty ovi on kiinni, seikkailu on varmasti tänään!” Milla Salonen

TARVITAAN PORTTI TARINAAN SIIRTYMISEEN

Tarinallisen leikin kehittämiskokeiluissa on havaittu hyväksi, että leikkimaailman ja tavallisten arkisten toimintojen välillä on selkeä raja, jonka olemassaolo tukee myös mielikuvitukselliseen toimintaan liittymistä. Tämän takia mielikuvitusmaailman ja arkimaailman välille on hyvä luoda konkreettinen siirtymäriitti, joka toistuu aina leikkimaailmaan siirryttäessä tai sieltä poistuttaessa. Toimivia ratkaisuja ovat olleet esimerkiksi ovi toiseen maailmaan, taikalaatikko tai jättimäinen satukirja. ”Teleportin” läpi kulkemalla päästään siirtymään kuvitteelliseen maailmaan ja takaisin.

Siirtymäriitti kuvitellun ja arkimaailman välillä luo lapsille myös turvaa, koska satumaailman tapahtumat ja pahat hahmot jäävät aina sinne. Seikkailu on sillä kertaa ohi ja sitä voidaan tarkastella turvallisesti etäämmältä. Siirtymäriitin suunnittelu ja valmistelu kannattaa toteuttaa yhdessä lasten kanssa, koska se on oivallinen ja ennen kaikkea yhteisöllinen prosessi tarinallisen leikin alkutaipaleella.

TARINALLISEN LEIKIN JÄLKEISEN TOIMINNAN SUUNNITTELU

Tarinallisessa leikissä lapset ponnistelevat monella tasolla hyvin intensiivisesti. Toisten selvitellessä juonen mukanaan tuomaa kognitiivista ongelmaa, toiset painivat itsesäätelytaitojensa ylärajoilla. Tämän seurauksena siirtyminen tarinallisen leikin maailmasta omaan ryhmään saattaa aiheuttaa melkoisen tunnemylläkän. Ideoita ryöppyää ja toimintapuuskat menevät joskus yli äyräidensä. Tällaisiin tilanteisiin on syytä varautua, ja niissä voi olla tarvetta energian kanavoidulle purulle. Tämäkin vahvistaa itsesäätelytaitoja.

Tarinallisen leikin jälkeiselle toiminta-ajalle ei kannata suunnitella älyllistä ponnistelua tai keskittymistä vaativaa toimintaa. Omaehtoinen leikki hassutteluineen ja peuhaamisineen on yksi parhaaksi koetuista tavoista palautua intensiivisestä seikkailuhetkestä. Mikäli aikaa on vain vähän jäljellä, kannattaa energiatasoja pyrkiä laskemaan reipasta liikkumista, musiikkia tai vastaavaa toimintaa hyödyntäen. Tunnetasoa säätelevälle toiminnoille on hyvä varata riittävästi aikaa.

LASTEN OMIEN TARINOIDEN MUODOSTUMINEN JA ALOITTEIDEN HYÖDYNTÄMINEN

Tarinallisen leikin yhtenä keskeisenä tavoitteena on saada lapset synnyttämään omia henkilökohtaisia tarinoita yhteisestä leikistä. Näiden tarinoiden kuuleminen ja kehittäminen eteenpäin on yksi aikuisten keskeisimmistä toiminnoista. Hankkeen ryhmissä on kokeiltu erilaisia tapoja tukea lasten juonenkehittelyä ja aloitteellisuutta. Heti tarinallisen leikin jälkeen ei kuitenkaan ole otollisin aika kerätä lasten omia tarinoita ja ideoita. Vaikka lapset eivät ala välittömästi tuottamaan uusia ideoita, niin tämä ei ole merkki epäonnistumisesta.

Lapset tarvitsevat usein aikaa jäsentääkseen kokemuksensa tarinalliseen muotoon. Kokemusten mukaan lasten ideoita nousee esiin runsaammin vasta seuraavana päivänä tai useamman päivä kuluttua. Usein tarinat lähtevät liikkeelle yhden lapsen kertoessa kotona mielettimäänsä tarinalliseen leikkiin liittyvää ideaa. Yhteinen ideoiden käsittely synnyttää kulttuurin, jossa yhä useampi lapsi uskaltaa tuoda ideansa esiin. Parhaimmillaan aamu- ja päiväpiireissä ei juuri muusta keskustellakaan, ja keskusteluilla on tapana venyä hyvinkin pitkiksi.

Tämän hankkeen molemmissa ryhmissä on kehitetty myös erilaisia tapoja tukea lasten yhteistä juonen kehittelyä. Molemmissa ryhmissä on ollut käytössä seikkailuun liittyvä interaktiivinen kartta, joka elää ja täydentyy tarinan juonen mukaan. Kartalle ilmestyy kuvia paikoista, joissa lapset ovat käyneet tai johon heidän on seuraavaksi mentävä. Kartta on sijoitettu ryhmän seinälle siten, että se on koko ajan lasten nähtävillä. Näin lapset voivat kehittää tarinaa eteenpäin aina, kun se on heille itselleen ajankohtaista.

Toisessa ryhmässä kokeiltiin myös sadutusmenetelmää, jossa lapset löysivät aika-ajoin äänimerkillä itsestään ilmoittavat silmälasit. Kun lapset kuulivat äänimerkin, tuli nimettyjen lasten siirtyä katsomaan, mitä silmälasien omistaja eli tarinan Sanna näkee. Pienryhmä katsoi näytöltä muutamia aikuisten valitsemia kuvia. Muistikuviensa pohjalta he kertoivat muille, mitä tuleman pitää. Aikuiset valitsivat kuvat pääsääntöisesti lasten kanssa käydyissä keskusteluissa nousseiden ideoiden pohjalta. Tulevat tapahtumat perustuivat puolestaan lasten keskusteluihin ja ideointiin silmälasikuvien katselun jälkeen.



Siirtymisessä paikasta toiseen käytettiin muun muassa koodeja ovien avaamiseen, ryömimistä takapihoille, rytmityksiä salalaatikon avaamiseen sekä kirjaan hyppäämistä. Näin päästiin Salaiseen maahan.



Lapset maalasivat teleportaaliin kuvia tarinan tapahtumista.



Tarinan juoni luo vahvan motivaation tehtävien suorittamiselle.



Jokainen piirsi ja leikkasi kuvansa teleportaaliin.



Jokainen lapsi harjoitteli kirjainten tunnistamista ja kirjoittamista QR-koodikorttien tekemisessä.



Leimaamalla oman QR kortin teleporttiin pääsi satumaailmaan.



Täältä tullaan seikkailu. Teleportin läpi siirrytään mielikuvitusmaailmaan.



Taikajuoma antoi rohkeutta lisää, kun lapset olivat haastaneet Ritari Kaamon Pokemon taisteluun



Tämän näkymättömyyspeiton takana olijoita Kaamo ei pysty näkemään.



Reipas liikunnallinen tanssi tasoittaa vireystilaa.



Juoksu sisätilan käytävän kautta on hauskaa ja purkaa jännitteitä.



Rapukävely vaatii taitoa ja voimaa

7. TARINALLISEN LEIKIN SUUNNITTELU KASVATTAJATIIMISSÄ

TAVOITTEET AUTTAVAT ARVIOINNISSA JA KEHITTÄMISESSÄ

Tavoitteet ovat välttämättömiä tarinallisen leikin tapahtumille. Niiden saavuttaminen edellyttää huolellista suunnittelua ja arviointia. Tarinalliseen leikkiin totutteleminen syksyn alussa voi vielä olla vapaamuotoista ja ideoita etsivää. Vähitellen tulee kuitenkin siirtyä tarkempaan suunnitteluun ja arviointiin käyttämällä esimerkiksi lokirja -lomaketta (Löytyy sivulta 35)? Kaikkien lapsiryhmän kanssa työskentelevien lastentarhanopettajien ja lastenhoitajien on tarpeellista olla mukana suunnittelussa, koska jokainen havainto lasten ajatuksista ja ideoista on tärkeä. Yhteinen suunnittelu auttaa rakentamaan yhteistä ymmärrystä ja ohjaa käyttämään samoja käsitteitä leikkitoiminnasta. Lastenkin on hyvä osallistua suunnitteluun aikuisten kanssa käytyjen keskustelujen kautta. Myös suunnitteluasiakirjojen VASU ja EOPS sisällöt on syytä ottaa huomioon.

MILLAISIA TAVOITTEITA TARINALLISELLE LEIKILLE ASETETAAN?

» Pitkäkestoisen kuvitteluleikin lisääminen: leikille annetaan ryhmässä riittävästi aikaa, tilaa sekä välineitä. Aikuiset osallistuvat lasten leikkiin ja tuovat siihen tarvittaessa lisäelementtejä kuten jännityselementtejä, roolihahmoja ja keinoja päästä mielikuvittelun maailmaan (esimerkiksi mielikuvitusnappula).

» Lasten leikkitaitojen kehittyminen: leikin aloittaminen, leikkiin sitoutuminen /pitkäkestoisuus, mielikuvituksen käyttö ja leikkijuonen kehittely.

» Sosiaalisten taitojen kehittyminen: kaikkien kanssa toimeen tuleminen ja leikkiminen, neuvottelutaidot, oman näkökulman ja näkemyksen ilmaiseminen sekä yhteisen ymmärryksen rakentamisen taidot, aloitteiden tekeminen ja toisen aloitteisiin vastaaminen.

» Elämän arvojen ja hyveiden omaksuminen: toisen auttaminen, myötätunto, eettiset pohdinnat, kärsivällisyys ja oman mielihyvän viivästyttäminen yhteisen hyvän vuoksi, erilaisuuden ja moninaisuuden kunnioittaminen.

» Ajatteluun ja päättelyyn liittyvät tavoitteet: ongelmanratkaisutaidot ja havainnointitaidot, päättelytaidot ja ratkaisukeskeiseen ajatteluun suuntautuminen.

» Ryhmäkohtaiset ja arjen vuorovaikutukseen liittyvät tavoitteet: lasten tukeminen rooliin uskaltautumisessa, kompromissien tekemisessä ja tunnesäätelyssä kun toimitaan vertaisryhmässä. Tiettyjä lapsia koskevia haasteellisia teemoja voidaan sijoittaa suunnittelun vaiheessa tarinalliseen leikkiin, jolloin kehitettäviä taitoja päästään käsittelemään kohdennetummin yhdessä aikuisten ja muiden lasten kanssa.

Leikkiin liittyvien taitojen kehittyminen tapahtuu merkitysten löytymisen ja innostuksen kautta, eikä tähän prosessiin voida pakottaa. Joillekin lapsille on annettava aikaa tempautua mukaan leikkiin ja heidän kohdallaan tarvitaan kärsivällisyyttä sopivan liittymisen tavan löytämiseksi. Useimmiten käy kuitenkin niin, että leikin houkutus kutsuu vähitellen mukaansa myös tarkkailevan, epäilevän tai vastahakoisen lapsen. Tarinallinen leikki sisältää monitasoista ja moniulotteista toimintaa, joten leikkitaidoiltaan hyvinkin erilaiset lapset voivat olla samassa leikissä mukana.

TARINALLISEN LEIKIN SUUNNITTELU JA LASTEN OSALLISTUMINEN SUUNNITTELUUN

Lasten tarinalliseen leikkiin liittyviä ajatuksia käytetään suunnittelun pohjana. Aikuisen on oltava avoin ja vastaanottavainen kaikkien lasten kommenteille. Lapset ovat yleensä hyvin motivoituneita keskustelemaan yhteisen seikkailun tulevista juonenkäänteistä. Toisinaan tarvitaan kuitenkin jonkinlaista virittäytymistä, jotta pohdinnoille löytyisi yhteinen pohja. Pelkät aikuisen

esittämät kysymykset eivät välttämättä riitä tähän tarkoitukseen. Tarvittaessa aikuiset voivat tuoda aamu- tai päiväpiireihin tarinallisen leikin ainesta, kuten esimerkiksi kirjeen joltakin roolihahmolta.

Osa lapsista ei uskalla ilmaista ajatuksiaan isossa ryhmässä ja erityisesti heidän kanssaan on hyödynnettävä kahdenkeskisiä keskusteluja arjen kohtaamisissa. Tämä on tärkeää, jotta kaikkien ääni tulisi kuulluksi. Silloin lapset kokevat, että he voivat vaikuttaa tarinan kulkuun ja ryhmän toimintaan. Yhteisen pohjan vahvistamiseksi kannattaa kysyä myös vanhemmilta, millaisia asioita lapsi on kehitellyt leikin teemaan kotona.

Lapsilta tulee usein paljon erilaisia ideoita tulevista tapahtumista. Välillä saattaa tuntua siltä, että on vaikea päättää tarinan suuntaa. Silloin kannattaa tarkastella esimerkiksi ideoiden samankaltaisuutta ja pohtia niiden mahdollista yhdistämistä. Tarinaan valitaan lopulta ne ideat, jotka ovat tarinan kannattelun ja lasten mielenkiinnon näkökulmasta toteuttamiskelpoiset ja jotka sopivat parhaiten lasten ajatusmaailmaan.

Yksityiskohtaisempi suunnittelu aloitetaan edellisen viikon tiimipalaverissa. Tiimissä pohditaan alustavasti, mitä seuraavan viikon tarinallisen leikin hetkellä voitaisiin tehdä ja millaisia ideoita lapsilta on noussut. Voi käydä niinkin, että kenelläkään ei tässä vaiheessa ole ideoita, ja silloin kehittely jää vasta orastavaksi. Tämä ei tarkoita epäonnistumista, sillä luovaa suunnittelua on joskus turha pakottaa. Parhaat ideat saattavatkin syntyä spontaanisti arjen kohtaamisissa, kun joku ehdottaa kahvitauolla jotakin ja toinen lähtee kehittelemään ajatusta eteenpäin. Tarinallisen leikin suunnittelu noudattaa parhaina hetkinään improvisaation logiikkaa.

IDEAT MUOTOUTUVAT VIELÄ VALMISTELUVAIHEESSA

Tarinallisen leikin sisällöt vaihtelevat leikin juonesta ja tarinasta riippuen. Leikkitapahtumassa saatetaan tavata roolihahmo, jolla on ongelma ja hän tarvitsee lasten apua. Matkalla mielikuvitusmaailmaan on esteitä ja ne pitää eri tavalla liikkuen ohittaa. Kirjeen tai arvoituksellisen esineen löytyminen tempaa mukaansa ja virittää yhteisen retken seikkailun maailmaan. Erilaisia taiteellisen ilmaisun muotoja voidaan integroida ryhmässä tehtävän suunnittelun ja keskustelun osaksi. Lapset voivat esimerkiksi piirtää menneitä ja tulevia tapahtumia, lapsia voidaan saduttaa tarinallisen leikin teemoista ja hahmoja voidaan askarrella yhdessä. Tätä materiaalia voidaan käyttää myös tarinaa kuvaavan seinälehden kuvituksena.



Kuvat seikkailun etenemisestä ilmestyivät leikkikerran jälkeen taululle salaa. Lapset uskoivat kuvien tulleen taianomaisesti seinälle, sillä kukaan ei ollut nähnyt kuvien lisääjää. Eräs tyttö totesi: ”Jos se ois joku aikuisista, niin kyllä MÄ ainakin oisin sen joskus nähnyt, koska mä oon seurannut niitä koko päivän tänään.”



Mielipiteitä riittää. Voisiko niitä jotenkin yhdistää? Mikä suunta veisi tarinaa parhaiten eteenpäin?



Herttakuningatar ei ole oikein luotettava. Kuinka hänen kanssaan pitäisi toimia. Lapset esittävät toisistaan poikkeavia mielipiteitä.



Yhteisissä keskusteluissa lapset oppivat perustelemaan mielipiteitään.



Kuvallisen tapahtumakartan äärellä voidaan palauttaa mieliin aikaisempia tapahtumia.

Suunnitelma saattaa muuttua vielä edellisenä päivänä ja jopa tarinallisen leikin päivän aamuna. Kaikkea ei pidä eikä saakaan suunnitella tiukasti valmiiksi, vaan leikissä edeltävät tapahtumat voidaan nähdä inspiraationa seuraaville tapahtumille. Tällä tavalla on mahdollista vastata lapsen ja ryhmän sen hetkisiin tarpeisiin ja ihmisenä olemisen teemoihin, jotka puhuttelevat lapsia juuri silloin. Toimintaan lähdettäessä on kuitenkin tärkeää, että kaikki tiimin aikuiset suhtautuvat luottavaisesti tarinan onnistumiseen. Heidän on tiedettävä riittävällä tarkkuudella, mikä on heidän oma roolinsa ja mitkä ovat tavoitteet yleisellä tasolla. Epävarmuus ja suunnitelmien muuttaminen liiallisesti poukkoillen aiheuttaa epävarmuutta, joka heijastuu myös lapsiryhmän turvallisuuden tunteeseen.

TIIVIIT KIRJAUKSET TOTEUTUKSESTA

Aikuiset tekevät välittömästi leikkitapahtuman jälkeen lyhyen sanallisen arvion leikkihetken tapahtumista, lasten aloitteista ja mielenkiinnon kohteista. Ydinkohdat on syytä kirjoittaa muistiin ilman turhaa yksityiskohtaisuutta. Seuraavien päivien aamukeskusteluissa ja ryhmän yhteisissä keskusteluissa lapset ottavat esiin heitä kiinnostavia kysymyksiä, joista oleellinen tieto on myös syytä lyhyesti kirjata.



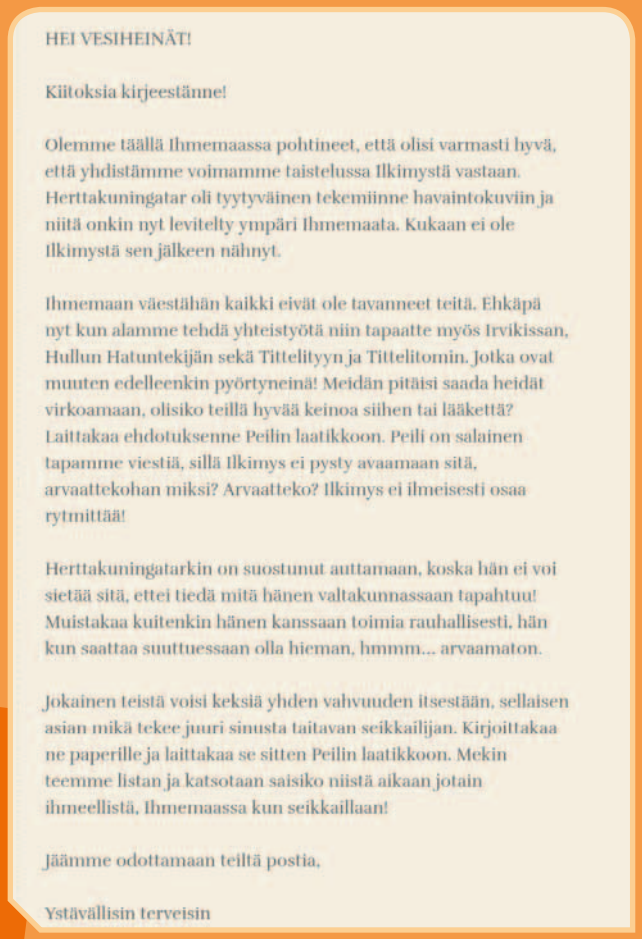
Leikkitapahtumien reflektointi on tärkeä osa aikuisten tiimin työtä. Näin käsitykset syvenevät ja muodostuu yhteinen kieli kuvata leikin tapahtumia.



Lapset pohtivat tarinoiden sisältöä piirtäessään kuvia tapahtumista.



Vilnalaislapset suunnittelivat seikkailun, jossa Muumien kuumailmapallo haaksirikkoutui. Lasten idea toteutettiin Vilnan vierailun aikana kansainvälisen joukon yhteistyöllä.



HEI VESIHEINÄT!

Kiitoksia kirjeestänne!

Olemme täällä Ihmemaassa pohtineet, että olisi varmasti hyvä, että yhdistämme voimamme taistelussa Ilkimystä vastaan. Herttakuningatar oli tyytyväinen tekemiinne havaintokuviin ja niitä onkin nyt levitelty ympäri Ihmemaata. Kukaan ei ole Ilkimystä sen jälkeen nähnyt.

Ihmemaan väestähän kaikki eivät ole tavanneet teitä. Ehkäpä nyt kun alamme tehdä yhteistyötä niin tapaatte myös Irvikissan, Hullun Hatuntekijän sekä Tittelityyn ja Tittelitomin. Jotka ovat muuten edelleenkin pyörtyneinä! Meidän pitäisi saada heidät virkoamaan, olisiko teillä hyvää keinoa siihen tai lääkettä? Laittakaa ehdotuksenne Peilin laatikkoon. Peili on salainen tapamme viestiä, sillä Ilkimys ei pysty avaamaan sitä, arvaattekohan miksi? Arvaatteko? Ilkimys ei ilmeisesti osaa rytmittää!

Herttakuningatarkin on suostunut auttamaan, koska hän ei voi sietää sitä, ettei tiedä mitä hänen valtakunnassaan tapahtuu! Muistakaa kuitenkin hänen kanssaan toimia rauhallisesti, hän kun saattaa suuttuessaan olla hieman, hmmm... arvaamaton.

Jokainen teistä voisi keksiä yhden vahvuuden itsestään, sellaisen asian mikä tekee juuri sinusta taitavan seikkailijan. Kirjoittakaa ne paperille ja laittakaa se sitten Peilin laatikkoon. Mekin teemme listan ja katsotaan saisiko niistä aikaan jotain ihmeellistä, Ihmemaassa kun seikkaillaan!

Jäämme odottamaan teiltä postia,

Ystävällisin terveisin

Ohessa esimerkki kirjeestä, jonka lapset saivat. Kuvakaappaus on lapsiryhmän perheille suunnatusta blogista. Näin haluttiin vetää perheet mukaan tarinasta käytävään keskusteluun.

TAPAHTUMAKOHTAINEN LOKIKIRJA

paikka, päivämäärä & kellonaika:

TAPAHTUMAKERRAN SUUNNITELMAT	**REFLEKTOINTIA TAPAHTUMAKERRASTA**
MITÄ TOIMINTOJA? - Mitä seikkailukerralla tapahtuu? - Siirtymät -> miten, miksi, minne? - roolihahmon / ongelman kohtaaminen; miten, missä miksi? - Miten tilanne päättyy -> milloin palataan takaisin tarinallisesta leikistä? **MITÄ OPPIMISTEHTÄVIÄ SISÄLTYY SEIKKAILUUN:** - Minkälaisen ongelman tarinan juoni luo lapsille? - Mihin roolihahmo tarvitsee lasten apua? - Mitä lasten tulee tehdä, jotta seikkailussa päästään eteenpäin? - Miten taianomainen kutsu tarttua leikkiin/toimintaan lapsille tarjoillaan?	TOIMINTOJEN ARVIOINTI SUHTEESSA TAVOITTEISIIN: - Menivätkö tapahtumat suunnitelman mukaan? - Tuliko yllättäviä/odottamattomia käänteitä? Mitä, miksi? - Miten ja milloin leikkitilanne päättyi -> kuka teki aloitteen tilanteen päättämiseksi, huomasiko muut sen? OPPIMISTEHTÄVIEN ARVIOINTI SUHTEESSA MIELEKKYYTEEN: - Ymmärsivätkö ja tarttuivatko lapset seikkailukutsun? - Hoksasivatko lapset, mitä rooli/juoni odotti heidän tekevän? - Saatiinko roolin/juonen mukanaan tuoma ongelma ratkaistua? - Tukiko juoni/rooli lasten toimeen tarttumista ja leikkiin liittymistä? Miten/miksi ei?
MITÄ JUONESSA TAPAHTUU? - Lyhyt kuvaus siitä, miten lasten kanssa on päädytty juuri kyseiseen tilanteeseen. - Miksi roolihahmo on kyseisessä paikassa? - Mihin lasten apua tarvitaan? - Miksi lasten kannattaa tarttua heille esitettyyn seikkailukutsuun?	JUONEN KEHITTELY JA LASTEN ALOITTEET - Minkälaisia hypoteeseja lapset kehittelevät tulevista tapahtumista? - Yhdistelevätkö lapset tapahtumia/hahmoja eri saduista? - Miten roolihahmot kehittyvät, minkälaisia ominaisuuksia ja luonteenpiirteitä lapset heille rakentavat? - Mikä lasten ideoista sytyttää kipinän aikuisen rinnassa? -> mihin tartutaan?

MITEN LAPSIRYHMÄ RAKENTUU JA JÄRJESTÄYTYY? - Minkälaisessa kokoonpanossa lapset osallistuvat (koko ryhmä, pienryhmä, yksilö)? - Onko ryhmät jaettu valmiiksi, jos niin kenen toimesta (opettaja, roolihahmo, omavalintaiset ryhmät jne.), miten (arpomalla, luonteenpiirteiden mukaan, tms.) ja miksi?	MITÄ MERKITYKSIÄ LAPSILLE SYNTYI? - Mihin lapset tarttuivat juonessa? - Mitkä juonen mukanaan tuomat tehtävät lapset kokivat tärkeinä? - Tarttuivatko ryhmän lapset eri asioihin (juonessa/tehtävissä)? Mihin?
AIKUISTEN ROOLIT - OSALLISTUMISEN MUODOT JA MENETELMÄT - Kuka on roolissa? - Kuka on aikuisseikkailija? - Havainnointi/kuvaus? - Hyödynnetäänkö TVT-laitteistoa, kirjeitä tms.? Miten ja miksi?	MITEN TOIMINTA/MENETELMÄT VEI MIELIKUVITUSTA ETEENPÄIN? - Miten lapset täyttävät tarinan mukanaan tuomia aukkoja? - Miten lapset käyttivät luovuuttaan tarinan mukanaan tuomien ongelmien ratkaisemiseksi?
MITÄ JA KETÄ HAVAINNOIN? - Lasten konkreettinen jakaminen auttaa aikuista kohdentamaan omaa havainnointiaan -> kaikkia lapsia havainnoidaan tasapuolisesti. - Mitä ja ketä kukin aikuinen havainnoi? - Havainnointi on täsmällisempää, kun havainnointia ohjaamaan asetetaan etukäteen kysymyksiä. **esimerkiksi:** Miten lapset suhtautuivat kuninkaan kertomukseen? Mitä reaktioita kirjurin kuulluttamat kokoonpanot aiheuttivat? Minkälaisia reaktioita ritarin saapuminen aiheutti? Miten Pertti Pelokas tilanteen koki?	MITÄ HAVAINTOJA? - Mitä huomasin omista havainnoitavista lapsistani? - Minkälaisia tunteita toiminta herätti? - Pelkäsikö joku? - Miten roolit tukivat tarinaa? - Miten aikuisseikkailija onnistui roolissa olevan tukemisessa? - Miten lasten kanssasäätelyn tukeminen onnistui? - Mikä hämmästytti /mietitytti? - Mitä ihmeellistä tapahtui? MUITA HAVAINTOJA YKSITTÄISISTÄ LAPSISTA/RYHMISTÄ - Havaintoja ja kirjauksia yksittäisistä lapsista ja ryhmistä…

JOHTOPÄÄTÖKSET JATKOA VARTEN:

8.
KAHDEN RYHMÄN VAARALLINEN MATKA

TÄSSÄ RYHMÄSSÄ SEIKKAILIVAT SANNA, KISSA, KAAMO JA MIO

Eräänä päivänä, joitakin aikoja sitten odotettu Satumummo saapui ryhmäämme. Satumummo oli valinnut lapsille luettavaksi erityisen kirjan, jota katsellessaan hän oli saanut maagisia tuntemuksia. Huonoksi onneksi lapset olivat lukeneet kyseisen kirjan juuri Satumummon vierailua edeltävänä päivänä, mutta kohteliaasti he alkoivat kuitenkin kuunnella Satumummon tarinointia. Vain muutaman sivun kuluttua tapahtui jotain hyvin outoa. Kirjan välistä löytyi ihmeellistä pulveria. Kun Satumummo puhalsi pulveria, kuului omituinen taikaääni. Lapset kerääntyivät Satumummon ympärille nähdäkseen paremmin, mutta suureksi hämmästykseksemme jostain alkoikin kuulua vaimeaa kissan naukumista. Hetken etsintöjen jälkeen sadun Kissa löytyi patjakaapista.

Kissa kertoi riidelleensä omistajansa Sannan kanssa ja tehneensä tälle pienen jekun vaihtamalla tämän silmälasit. Jekun jälkeen Kissa sanoi menneensä läheiseen metsään erään luukun päälle nukkumaan ja heränneensä yhtäkkiä kaapista. Avuliaat lapset lupasivat auttaa katuvaa Kissaa löytämään omistajansa. Mutta ennen pelastusoperaation alkua tarvittiin teleportti ja ID-kortit, joiden avulla olisi mahdollista päästä Satumaahan. Satumummo lähetti ohjeet Teleportin valmistamiseksi ja satuagentit auttamaan lapsia ID-korttien tekemisessä.

Kun teleportti oli valmis, päästiin Sannan etsintäoperaatio aloittamaan. Kissalla oli vahva muistikuva siitä, että silmälasit olivat pudonneet Mangrovesuolle. Suolla oli Kissan mukaan pimeää ja pelottavaakin, mutta siitä huolimatta rohkea joukko suuntasi ennakkoluulottomasti kulkunsa kohti suota. Sannan kadonneita silmälaseja etsittiin pitkään ja hartaasti. Lopulta sinnikkyys palkittiin, kun silmälasit löytyivät syvästä suonsilmäkkeestä. Silmälasien avulla lasten oli mahdollista nähdä, missä Sanna liikkui.

Jotta silmälasien kuvat olisivat terävämpiä ja suurempia, saapui Satumaan optikko suurentamaan laseja. Optikolla homma ei ollut täysin hallussa Booklesta huolimatta, minkä seurauksena suurennusyritys meni pahasti mönkään. Sannan lasit katosivat. Tarina ei kui-



Satumummon tarinatuokio on juuri alkamassa.



Lapset löysivät kaapista kissan



Sannan silmälasit löytyivät Mangrovesuolta suonsilmäkkeestä



Näkyykö Sannaa? Kissa kyselee



Satuagentti viimeistelee teleporttia

tenkaan päättynyt tähän. Kuin ihmeen kautta silmälasit löytyivät erään lapsen kotoa ja etsintäoperaatiota päästiin jatkamaan.

Ensimmäisen kerran lasit johdattivat lapset Shakkiritarin linnalle. Siellä Shakkiritari haastoi lapset shakkiin ja lupasi antaa voittajilleen palkinnoksi vihjeen Sannasta. Shakkiritari oli vaikea vastus eikä vihjettä saatu kokonaisuudessaan. Niinpä ritari haastettiin kivi-sakset- paperi otteluun. Nokkeluuttaan hyväksi käyttäen lapset voittivat Ritarin ja palkinnoksi lapset saivat kuvan tiimalasista. Oli siis suunnattava Satumaan basaariin tiimalasia ostamaan. Basaarissa samaista esinettä havitteli myös outo muukalainen, mutta jälleen kerran joukossa oli voimaa. Kiihkeän huutokaupan päätteeksi, lapset onnistuivat saamaan tiimalasin itselleen.

Alkoi näyttää siltä, että Sanna silmälasit jätättivät, mutta ennustajaukon avulla lasit olisi mahdollista saada oikeaan aikaan. Omituinen ennustajaukko muistutti enemmänkin ennustajaeukkoa ja muutenkin monet asiat olivat ukon luona vinksinvonksin. Vain tiimalasin hiekan valumisen ajan ukon kanssa saattoi keskustella normaalisti. Muuten ukko tuntui puhuvan käänteistä kieltä, eikä ukon sanomisista meinannut saada mitään tolkkua. Hämmentävän ohjeistuksen avulla lasit saatiin kuitenkin viritettyä oikeaan aikaan.

Seuraavaksi lasit johdattivat seikkailijat tiheään metsään. Lasten saapuessa metsästä kuului kuorsausta ja pian lapset pääsivät kuulemaan piiloistaan kahden Ritari Kaamon vartijan keskustelua. Vartijoiden keskustelusta selvisi, että Sanna on jäänyt kiinni ja hänet luovutetaan Ritari Kaamolle tulevissa Satumaan tanssiaisissa. Tanssiaisiin myös meidän oli soluttauduttava.

Tanssiaisiin suunnattiin vartioiden hämäämiseksi täydessä tällingissä. Tanssien lomassa juhlakansan nähtäväksi tuotiin Ritari Kaamolle osoitetut lahjat. Erään kiven ympärillä lapset huomasivat Sannan hiusrusetin. Lisäksi silmälaseista saamiemme vihjeiden ansiosta lapset oivalsivat, että Sanna oli muutettu kiveksi. Kun Kaamon päävartija joutui vatsanväänteiden takia poistumaan vessaan, oli lasten aika toimia. Shakkiritarilta löytyneen avaimen avulla kivettynyt Sanna saatiin vapautettua ja rohkea joukko poistui Kivi-Sanna mukanaan tanssiaisista.

Satumummon avulla Sanna saatiin muutettua takaisin eläväksi. Sanna kertoi nolostuneena paljastaneensa Kaamolle Mion sijainnin, Kaamon luvattua hänelle hänen aina toivomiaan aarteita. Koko Satumaa oli siis vaarassa joutua Ritari Kaamon hallintaan, koska Satumaan pelastajaksi ennustettu Mio oli nyt pahimman vihollisensa vankina.



Silmälasit katosivat Optikon-möhläyksen seurauksena



Shakkiritarin siirto



Tuunatut silmälasit.



Kaikkien yllätykseksi silmälasit löytyivät yhden lapsen kotoa.



Ennustajaukkoa tapaamassa



Kaupantekoa Satumaan basaarissa



Kaamon vartijat keskustelemassa nuotiolla



Kaamon vartija esittelee tanssiaiskansalle Kaamon saamia lahjoja



Kivisydämen pelastus



Satumummo asettaa kivi Sannan kloonikoneeseen



Sanna on jälleen oma itsensä



Pokemon taistelussa Sanna vastaan Ritari-Kaamo



Hyvyydensydän, hyvä voittaa pahan

Onneksi Satumummolla oli ratkaisu tähänkin kipeään tilanteeseen.

Satumummon avulla Sanna ja Peanuts-joukkue saatiin mukaan suureen Pokemon taisteluun. Taistelun voittajalle oli luvassa yksi toivomus. Pokemon taistelussa rohkeaa joukkoamme vastaan asettui vastuksista pahin: Ritari Kaamo ja hänen Pokemoninsa Destroyer. Destroyer oli jättimäinen monsteripokemon ja ainakin viisi kertaa suurempi kuin Sannan Pokemon. Sannan Pokemonista tuli kuin pannukakku Kaamon ensimmäisen hyökkäyksen jälkeen. Onneksi Sanna tajusi ottaa aikalisän ennen seuraavaa taisteluparia. Nokkelat lapset keksivät tehdä kaikista pienistä pikku Pokemoneistaan yhden ison Pokemonin. Alkoi armoton, mutta tällä kertaa tasaväkinen taistelu. Viimeisen iskun jälkeen voittajasta ei ollut epäselvyyttä. Punainen hyvyydensydän ei jättänyt Kaamolle valinnanvaraa. Hänen oli toteutettava Peanuts-joukkueen toive. Toivetta ei tarvinnut kauaa miettiä. Oli selvää, että Mio ja samalla koko Satumaa olisi pelastettava! Samaan hengenvetoon sankarimme puhuivat Kaamon ympäri ja Ritari Kaamo edustaakin nykyään hyvisten joukoissa!

TÄSSÄ RYHMÄSSÄ SEIKKAILIVAT SANNA, KISSA, HERTTAKUNINGATAR JA VALKOINEN KANI

Yhdessä olemme luoneet yhteisen maailman, jossa meillä on ollut omat säännöt, maailman, jossa kaikki on mahdollista. Siellä käytetään mielikuvitusta, siellä nauretaan ja jännitetään. Me ollaan itse oltu siellä paikalla ja tavattu ne hahmot oikeasti. Olemme luoneet yhteisen juonen, yhteisen tarinan ja olemme samalla oppineet toisistamme ja maailmasta paljon. Seikkailusta tuli meidän näköisemme tarina, yhteinen jaettu kokemus.

Tarinallisen leikin lähtökohta oli Vaarallinen matka- tarina, joka toimi alkusysäyksenä yhteiselle leikkimaailmalle. Siirtymä eskarista Ihmemaahan tapahtui salaisen oven kautta sekä myöhemmin Taikapeilin kautta, jonka laatikkoon lapsille tuli viestejä eri hahmoilta. Seikkailun tarkoitus oli löytää Sannan karannut kissa (Vaarallinen matka -tarina), joka karkasi kesken teatteriesityksen. Hyvin pian leikkimaailma jalostui lasten ideoinnilla, ja niin päädyimme Ihmemaahan sekä Salaiseen maahan seikkailemaan näiden maailmoiden hahmojen kanssa. Yhteisinä tavoitteina seikkailussa oli pohtia oikeaa ja väärää, tuoda esille erilaisia tapoja tehdä asioita, harjoitella erilaisten tunteiden säätelyä (jännitys, pettymys, suru, innostus, pelot), toisen asemaan asettumista, yhdessä/yhteistyön tekeminen ja auttaminen, toisen lohduttaminen, yritys ymmärtää erilaisia hahmoja ja niiden tarkoitusperiä sekä lopulta huomata, että hyvä voittaa pahan.

Matkalla tähän lapsilla oli mukanaan luottohenkilöt Sanna ja Liisa. Kissan etsinnän oheen tuli toinen tavoite: Ihmemaassa oli liikkeellä Ilkimys, jonka päihittämiseen Ihmemaan hahmot tarvitsivat lasten apua. Sannan kissa piti löytää, koska vain se osasi lasten mielestä auttaa pelastamaan Ihmemaa pahan Ilkimyksen kynsistä. Matkalla heitä tuli vastaan mm. äkkipikainen Herttakuningatar, joka yritti huijata, hermostunut Valkoinen kani, jolla oli koko ajan kiire, kaikkien alojen asiantuntija Taikuri Dedefilus, joka käytti apunaan taikavoimia sekä TitteliTyy ja TitteliTom, jotka väärinpäin kielellään saivat aikaan ihastusta ja ärsyyntymistä. Heidät piti herättää, koska he olivat pyörtyneet ja heiltä piti saada rohkeusrasia. Tähän lapset valmistivat laboratoriossa lääkkeen.

Lasten piti seikkailun aikana mm. selvittää taikakoodit, joilla piti saada Ihmemaan pienet ovet auki ja juoda pienennysjuomaa mahtuakseen ovista. He auttoivat peilin henkeä keräämään rikkimenneen peilin palaset lasersokkelosta ja rakensivat merirosvon rikkimenneen laivan yhteistyöllä. He miettivät, millä omilla vahvuuksillaan he saisivat Ilkimyksen kukistettua sekä mitkä asiat tekevät heidät onnellisiksi, jotta saisivat monistettua näkymättömyysviitan Dedefiluksen taikamonistuskoneessa. Lapset osallistuivat Herttakuningattaren mahdottomaan tietokilpailuun ja kissojen salaiseen kokoukseen näkymättömyysviittojen turvin. Kaikissa näissä oli tavoitteena saada lisävinkkejä kissan olinpaikasta sekä taitoja/esineitä Ilkimyksen kohtaamiseen. Lähes jokainen idea tuli enemmän tai vähemmän lasten leikeistä, siirtymätilanteista, retkiltä ja keskusteluista. Lapset puhuivat monissa eri yhteyksissä Ihmemaan hahmoista ja tapahtumista, myös kotona. Heidän kanssaan työstettiin ideoita mm. omaehtoisen leikin tilanteissa, saduttamalla, piirtämällä, askartelemalla ja maalaamalla sekä kuuntelemalla erilaisia musiikkeja, jotka voisivat kertoa seikkailun paikoista tai hahmoista. Lapset saivat myös hahmoilta vinkkejä Ilkimyksen kohtaamiseen, sen ulkomuodosta, kissan olinpaikasta ja he kävivät neuvotteluita hahmojen kanssa sekä vaihtokauppaa mm. merirosvon kanssa: merirosvo antoi lapsille näkymättömyysviitan vastineeksi lasten rohkeusrasiasta.

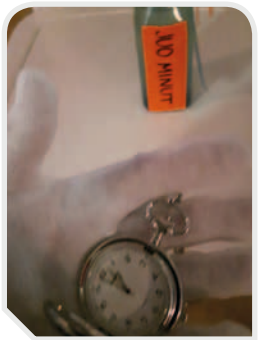
Monet asiat seikkailussa toistuivat jossain vaiheessa eli esim. taikajuomaa ja keksiä sekä koodeja käytettiin uudemmankin kerran, jolloin lapsilla oli jo tieto-taito, kuinka välineitä käytetään. Lopulta Ilkimys kohdattiin ja kävikin ilmi, että kaiken takana oli pieni toukka. Se ei ollut ehtinyt kasvaa perhoseksi toisten tavoin vaan oli jäänyt toukaksi. Tästä syystä se oli alkanut kiukutella ja aiheuttaa sekasortoa ympärilleen. Se oli jopa pukeutunut valeasuun lohikäärmeeksi saadakseen itselleen mahdollisimman paljon valtaa. Eskarilaisten nokkeluuden ansiosta (he käyttivät ihania sanoja ja kiltteyshanskoja lohikäärmeen päihittämiseen) toukka kuitenkin oppi, että ystäviä saa kohtelemalla toisia kauniisti ja käyttämällä energiansa hyvään tarkoitukseen, tulee itsellekin parempi mieli. Sen pituinen se Ihmemaan tarina.



Liisaan tutustuimme Ihmemaassa. Hän opetti meille, miten käytetään pienennysjuomaa ja suurennuskeksiä.



Syö minut -keksi.



Juo minut –pullo ja Kanin kello.



Sanna ja kissa riitaantuvat leikin alussa ja siitä koko seikkailu saa alkunsa. Loppu hyvin, kaikki hyvin ja he löysivät onneksi toisensa leikin loppupuolella



Valkoinen kani opasti meitä monissa kiperissä tilanteissa ja oppi lasten avulla voittamaan pelkonsa, erityisesti Herttakuningatarta kohtaan.



Lapset laativat ohjeen mukaan koodit, joilla saatiin Ihmemaan pienet ovet avattua. Koodit syötettiin oven alitse ja ne nappasi joku toisella puolella.



Peilin henkeä autettiin, jotta hän pääsi palaamaan takaisin peiliinsä Ilkimyksen rikottua sen.



Kaikki peilin palaset saatiin onneksi rohkeiden eskarilaisten ansiosta pelastettua sokkelosta.



Onneksi olimme Oopperan Ihmemaa -käynnillä oppineet hovitanssin, sillä se piti osata Herttakuningattaren luona, jotta pääsi osallistumaan tietokilpailuun.



Tohtori Kaikkitietävän lääke pyörtyneiden henkilöiden hoitoon.



Nämä kaksosherrat olivat pyörtyneet Ilkimyksen tekojen johdosta ja heidät piti herättää.



Peilin palaset olivat lasersokkelon sisällä ja ne piti hakea sieltä koskematta lasereihin.



Merirosvo tarvitsi lasten apua laivansa korjaamiseen ja palkkioksi lapset saivat häneltä näkymättömyysviitan ja kiltteyshanskat.



Merirosvon laiva.



Taikuri Dedefiluksen monistuskoneella saatiin kaikille omat näkymättömyysviitat vaikkakin ne kutistuivat koneessa.



Kissakokoukseen saivat osallistua vain kissat ja tästä syystä lapset olivat pukeutuneet kissoiksi JA heillä oli näkymättömyysviitat. Näin pystyimme seuraamaan kokousta salaa.



Kuva näkymättömyysviitoista.



Taikuri Dedefilus: pehmoleluaskartelu lapsen itse suunnittelemana ja toteuttamana.



Liisa: pöytäteatterihahmo lapsen itse suunnittelemana ja toteuttamana.



Musta kissa: käsinukkeaskartelu lapsen itse suunnittelemana ja toteuttamana.



Ilkimys esiintyi isompana ja uhkaavampana kuin olikaan ja lopulta rohkeat eskarilaiset ratkaisivat ilkimyksen salaisuuden.

9.
VANHEMMAT LEIKIN TUKIJOINA

HYVÄ TIEDONKULKU TURVAA YHTEISTYÖN

Tarinallinen leikki on onnistuessaan lapselle erittäin merkityksellinen prosessi, joka elää lapsen arjessa ajasta ja paikasta riippumatta. Tämän takia on tärkeää, että myös lasten vanhemmat ymmärtävät tarinallisen leikin merkityksen ja mielekkyyden lapsille. Hankkeeseen osallistuneissa ryhmissä vanhemmille on jaettu tietoa tarinallisesta leikistä toimintakauden alussa vanhempainilloissa. Tilaisuuksissa on kerrottu pääpiirteitä tarinallisen leikin metodista ja sen hyödyistä lapsen oppimiselle ja kehitykselle. Lisäksi vanhemmille on näytetty valokuvia ja videoklippejä edellisten vuosien prosesseista.

> *Äitinä minulle on välittynyt tunne, että ihmemaa-seikkailut ovat hurjan jänniä, mutta samaan aikaan hyvin turvallisia.*

Vanhemmat ovat saaneet informaatiota meneillään olevista tarinallisen leikin tapahtumista viikkokirjeissä sekä ryhmän sisäisessä blogissa. Blogiin on voitu liittää myös kuvia tapahtumista. Lapsia on kannustettu kertomaan päivän seikkailutapahtumista vanhemmille hakutilanteissa. Tämän on ajateltu tukevan lasten omien tarinoiden muodostumista. Käytännössä on huomattu, että lasten into ja lapsenmielinen usko tarinallisen leikin tapahtumia kohtaan on saanut epäileväisimmätkin vanhemmat luottamaan tarinallisen leikin vaikuttavuuteen.

Vanhemmat ovat olleet lähes poikkeuksetta tukemassa tarinallisen leikin käyttöä.

VANHEMMAT MUISTELEVAT OMIA LEIKKEJÄÄN

Tarinalliseen leikkiin liittyvistä elinvoimaisista muisteluista olemme saaneet hankkeen aikana nauttia muun muassa vanhempainilloissa, kun olemme näyttäneet lyhyitä videoituja pätkiä leikkihetkistä lasten vanhemmille. Eräässä esiopetusryhmän vanhemmille suunnatussa infotilaisuudessa yksi isä alkoi ääneen pohtimaan, että missä mahtaa olla tarinallisen leikin menetelmän juuret, kun hänelle tuli videota katsoessa vahva assosiaatio siitä, että myös hän on omassa lapsuudessaan osallistunut vastaavanlaiseen aikuisten ja lasten yhteiseen leikkitoimintaan. Leikin voima on ihmeellinen, jo leikin katsominen voi kirvoittaa elävänä mieliin omat lapsuuden leikit vuosikymmenten takaa. Nämä ovat tärkeitä hetkiä niin vanhemmuudessa kuin ammattikasvattajien leikkiä vaalivassa työssä.

TARINALINEN LEIKKI VAATII KOKO PERHEEN PANOSTUSTA

On tärkeää saada vanhemmat ylläpitämään leikin illuusiota, jotta tarinan lumo säilyisi. Vanhempien ihmettelevät kommentit ja tarkentavat kysymykset lasten kertoessa päivän seikkaluista ovat oivallisia esimerkkejä vanhempien antamasta tuesta. Kokemusten perusteella näyttää siltä, että tämä on vanhemmille luontaista. Tarvittaessa vanhempia voi kuitenkin myös hienovaraisesti perustellen ohjata tukemaan lasten kuvitteellista leikkiä.

Tarinallisen leikin onnistuminen vaatii toisinaan myös vanhempien konkreettista sitoutumista ja panostusta. Kaikkea ei aina pystytä hoitamaan päiväkodin voimin. Kun juonenkäänne johdattaa seikkailijat kissakonferenssiin, tarvitaan kissan rooliin sopivat vaatteet. Ritarin tanssiaisissa meno on varsin juhlavaa, joten juhlakenkien plankkaus ja puvun prässäys ei ole kovinkaan suurta liioittelua. Kodin tuki roolivaatteiden hankkimisessa on ensiarvoisen tärkeää. Yhteinen seikkailuun valmistautuminen saattaa lisätä mielikuvitusta ja leikillisyyttä koko perheessä.

PERHEET LASTENSA LEIKIN EDISTÄJINÄ

Lapset tarvitsevat leikkejään varten leikkikavereita ja kokemuksia elävästä elämästä. Leikkitaitoja rikastuttavia ympäröivän elämän kokemuksia pitäisi osata tietoisesti avata lapsille, koska aikuisten työelämä ja monet arkiset työt tahtovat hävitä lapsilta näkymättömiin. Astioita ei tiskata itse, vaan ne peseytyvät komerossa oven takana. Ruoka ladotaan kaupassa kärryyn ja maksetaan muovikortilla ja ruoka on usein vähintään puolivalmista ja ruuan valmistumisen vaiheista saa vain vähän tietoa elleivät aikuiset kerro asioista. Autokin viedään huoltoon korjattavaksi. Perheiden olisi hyvä arjen touhujen keskellä tietoisesti jutella ympäröivän elämän tapahtu-

mista ja pyrkiä tekemään mahdollisimman paljon asioita yhdessä lasten kanssa.

Tämän päivän yhteiskunnissa lapset toimivat ikäluokittain erotelluissa ryhmissä. Pihoilla näkee yhä harvemmin eri ikäisten lasten ryhmiä leikkimässä keskenään. Turvallisuusnäkökulmat ovat tulleet entistä tärkeämmiksi, ja lasten ulkoilun valvominen näyttää lisääntyneen, vaikka pihat eivät ole muuttuneet aikaisempaa turvattomimmiksi. Leikin traditioiden ja edistyneiden kuvitteellisten leikkien välittyminen lapsisukupolvelta toiselle on vähentynyt ja useilta pihoilta se on kadonnut tyystin. Vanhemmille ja päiväkotien henkilökunnalle tilanne on haaste, johon on etsittävä ratkaisuja.

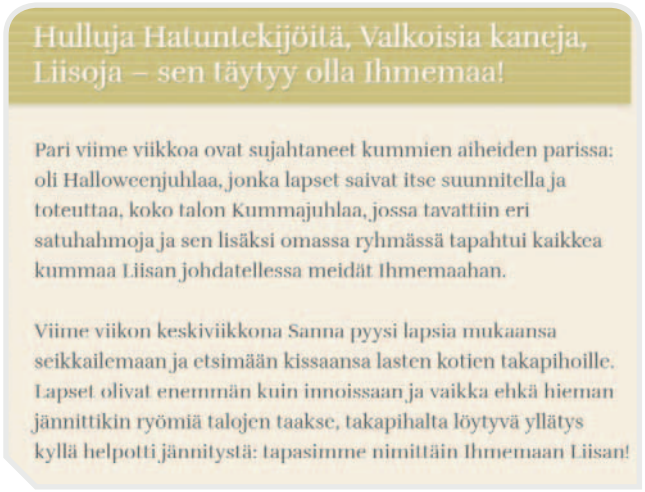
VANHEMMAT OVAT LASTENSA ASIANTUNTIJOITA

Tarinallisen leikin onnistumisen kannalta on tärkeää, että päiväkodin henkilökunnalla ja vanhemmilla on avoin ja luottamuksellinen vuorovaikutussuhde. Koska lapsille muodostuu yleensä hyvin vahva emotionaalinen side tarinalliseen leikkiin, on vanhemmilla tärkeä rooli lastensa tunteiden ja reaktioiden tulkkeina. Usein leikistä nousevat kysymykset ja ajatukset tulevat mieleen juuri kotona, yleensä iltaisin lasten rauhoituttua ennen nukahtamistaan. Lasten omakohtaiset pohdinnat ja kotona yhdessä vanhempien tai sisarusten kanssa kehittelemät ideat voivat olla hedelmällisiä suunnittelun lähtökohtia.

Erityisen tärkeää vanhempien välittämä tieto on silloin, kun lapsi on kokenut leikkitilanteessa pelkoa ja hyvin voimakasta jännitystä tarinan juonen käännyttyä liian jännittäväksi. Henkilökunnan on muistettava informoida vanhempia jännityksen kasvusta, jotta vanhemmat osaavat varautua lapsen mahdollisiin kysymyksiin ja reaktioihin kotona. Mikäli ryhmässä on lapsia, jotka kokevat leikkitilanteet usein liian voimakkaasti, on vanhempien kanssa yhdessä hyvä tehdä suunnitelma lapsen tunnesäätelyn tukemiseksi tarinallisen leikin tilanteissa.

VANHEMPIEN VASTAUKSIA PALAUTEKYSELYYN:

- Tytär on suhtautunut innostuneesti. Hän on myös reflektoinut leikillisyyttä kertomalla, että jutut eivät ole totta, vaan he käyttävät mielikuvitusta.
- Hän on kovasti odottanut ihmemaa-päiviä. Äitinä minulle on välittynyt tunne, että ihmemaa-seikkailut ovat hurjan jänniä, mutta samaan aikaan hyvin turvallisia.
- Tärkeimpänä pidän, että tytär on uskaltanut heittäytyä ihmemaailmaan.
- Kotona on päiväkotipäivän jälkeen olleet usein puheissa juonellisen leikin tapahtumat. Poika on suhtautunut innokkaasti ja jännittyneesti tapahtumiin. Välillä hän on vaikuttanut ottaneen leikin tapahtumat liiankin tosissaan, kuitenkin positiivisessa mielessä.
- Usein samana päivänä kuin tarinallinen leikki on toteutunut päiväkodilla, siitä on puhuttu pitkin iltaa. Tiettyjä hahmoja on muisteltu pitkään jälkikäteen.
- Mustan kissan etsiminen oli erityisen pitkään puheissa.
- Hän on oppinut toimimaan paremmin ryhmässä ja rohkaistunut olemaan isomman porukan mukana.



Hulluja Hatuntekijöitä, Valkoisia kaneja, Liisoja – sen täytyy olla Ihmemaa!

Pari viime viikkoa ovat sujahtaneet kummien aiheiden parissa: oli Halloweenjuhlaa, jonka lapset saivat itse suunnitella ja toteuttaa, koko talon Kummajuhlaa, jossa tavattiin eri satuhahmoja ja sen lisäksi omassa ryhmässä tapahtui kaikkea kummaa Liisan johdatellessa meidät Ihmemaahan.

Viime viikon keskiviikkona Sanna pyysi lapsia mukaansa seikkailemaan ja etsimään kissaansa lasten kotien takapihoille. Lapset olivat enemmän kuin innoissaan ja vaikka ehkä hieman jännittikin ryömiä talojen taakse, takapihalta löytyvä yllätys kyllä helpotti jännitystä: tapasimme nimittäin Ihmemaan Liisan!

Vanhemmille tiedotetaan tarinan tapahtumista blogissa. Näin heidän on helpompi keskustella lastensa kanssa.



Eteisessä olevien lasten piirustusten äärellä vanhemmat ja lapset pysähtyvät keskustelemaan seikkailun tapahtumista.



Lasten seinälehti kertoo vanhemmille tarinan tapahtumista.

10. JÄLKISANAT

Tarinallisen leikin kansainvälisen Erasmus+ -hanke on vahvistanut käsitystä aikuisen tärkeästä roolista lasten leikin kehittymisessä. Aikuisen rooli leikissä saattaa kuitenkin herättää hämmennystä, koska aikuisen on samanaikaisesti osattava kunnioittaa leikkiin oleellisesti kuuluvaa vapaaehtoisuutta. On myös ymmärrettävä, että jotkut lapset tarvitsevat paljon aikaa liittyäkseen leikkiin. Siitä huolimatta kaikki lapset hankkeessamme ovat aina lopulta halunneet liittyä yhteiseen seikkailuun.

Lapsiryhmän leikkikulttuuria kehitetään pienin askelin. Leikkiä harjoitellaan pienryhmissä, joihin aikuinenkin osallistuu. Vähitellen voidaan siirtyä kokeilemaan aikuisen toimintaa roolissa, jotta lapset tottuvat roolileikkiin ja vaikkapa Punahilkaksi muuttuneeseen aikuiseen. Kokeilemalla oppii löytämään leikkeihin lapsia kiinnostavat teemat. Tarinallinen leikkitapahtuma ei ole jokapäiväistä toimintaa, tässä hankkeessa mukana olleissa ryhmissä pitkäkestoista tarinallista leikkiä toteutettiin kerran viikossa aamupäivän ajan.

Tarinallinen leikki kehittää lasten leikkitaitoja ja vahvistaa kulttuurista pääomaa. Lapsilla ja lapsiryhmällä on lisäksi arvokasta leikkipääomaa. Toimintavuoden alussa pieniä lasten leikkiryhmiä voidaan muodostaa erilaisin perustein: lapset valitsevat itse leikkikumppaninsa, leikkiryhmät arvotaan, jakoperusteet sovitaan lasten kanssa tai aikuiset jakavat lapset ryhmiin. Viimeksi mainittua keinoa on tärkeää ja välttämätöntä käyttää välillä, koska kaikkien on opittava ainakin toisinaan leikkimään kaikkien kanssa. Tähän ohjaaminen lisää aivan varmasti hyvää lapsiryhmässä.

Leikki kehittää mielikuvitusta ja luovuutta sekä auttaa asettumaan toisen asemaan. Hyvä tarina johdattaa eettisten kysymysten äärelle ja leikkiessään lapset oppivat säätelemään omaa toimintaansa leikin juonen ja oman roolin edellyttämällä tavalla. Voidaan hyvästä syystä väittää, että vain leikkimällä oppii leikkimään. Tämä koskee myös aikuista. Leikkiessään lasten kanssa aikuinen oppii lisäksi tuntemaan lapset ja heidän tapansa jäsentää maailmaa yhä syvällisemmin.

Leikin maailmaan liittyminen vaatii aikuiselta rohkeutta ja halua oppia leikin kautta ymmärtämään lapsuutta. Pelottomuus, neuvokkuus ja oikeudenmukaisuus ovatkin keskeisiä teemoja monissa perinteisissä saduissa. Maailma tarvitsee kipeästi rohkeita ja oikeudenmukaisia uudistajia. Leikkiä tarvitaan ja sillä on perustavanlaatuinen merkitys lapsen kasvamiselle kohti joustavuutta, kestävyyttä ja uskallusta.



1 Ritari Kaamo järjesti tanssiaiset Satumaailman väelle. Tanssiaisiin meidänkin oli soluttauduttava.



2 Teleportin kautta seikkailuun.



3 Ovimehenä toimi Shakkiritari ja hovimestari kutsui avajaismalloille.



4 Parkettien taiturit pääsevät lopulta tanssin pyörteisiin.



5 Lasten kauhuksi Kaamon vartijat tuovat Kaamolle lahjaksi kiveksi taiotun Sannan.



6 Vartija poistuu hetkeksi ja lapset päättävät anastaa kiven. Onko tämä oikein? Kiireessä ei ollut aikaa pohtia asiaa.



7 Kivi lähetettiin Satumummolle tutkittavaksi. Satumummon laitteella, kokeilujen jälkeen saatiin Sanna takaisin.



8 Kaamo piti saada kuriin. Lapset päättivät haastaa Kaamon Pokemon taisteluun. Jokainen lapsi teki oman sankarihahmonsa.



9 Voii eiii!!! Kaamolla on Destroyer. Sannan Nightingale ei voi pärjätä!



10 Timeout: Yksi tytöistä ehdottaa, että tehdään kaikista meidän Pokemoneista iso verkko. Kaikki lasten Pokemonit kootaan yhteiseksi Jättipokemoniksi.



11 Lapset käyvät vuoron perään heittämässä Pokemonien massaa painimatolle. Lopulta Ritari Kaamo väsyy ja häviää ottelun. Lapset vetäytyvät neuvotteluun yhdessä Sannan kanssa



12 Voittoisat lapset päättävät, että Kaamon on vapautettava Mio. Lisäksi Kaamon on ryhdyttävä kiltiksi.
- Ilkeät eivät saa kavereita.
- Ritari Kaamo, ton näköisenä Poliisit kyllä pidättää sut!



13 Lapsia askarrutti vielä kiveksi taiotun Sannan ottaminen.
- Ei mekään ihan kilttejä oltu. Me varastettiin sun kivi! Anteeksi.
- Noh, noh. Yritän parantaa tapani. Raportoin teille miten olen muuttunut, vastaa Kaamo

MIKSI LEIKKIMINEN ON VÄLTTÄMÄTÖNTÄ?

JARMO LOUNASSALO, NINA SAJANIEMI, ANNUKKA PURSI, PEKKA SAVOLAHTI

- Miksi eläimet, ihmislapset mukaan lukien, leikkivät intohimoisesti ja aikaa käyttäen?
- Mitä kehityksellisiä tekijöitä leikki palvelee?
- Miksi lapsia leikissä kiinnostavat jännittävät, kuvitteelliset vaaratilanteet?

”Mut ehditäänks me leikkiä kans?” on usein kuultu kysymys päiväkotiryhmien aamupiirin yhteydessä. Koulun ja varhaiskasvatuksen henkilökunnan välisessä keskustelussa saatetaan kuulla kouluuntuloiän aikaistamisesta kommentti: ”Eihän nuorimmat lapset oikein jaksa keskittyä oppimiseen. Heillä on vielä mielessä se leikkiminen.” Päiväkotihenkilökunta voi puolestaan valitella: ”Eihän nykyajan lapset enää oikein osaa leikkiä!”

Kun tarinallista leikkiä on käytetty Kajaanin ja Vilnan leikkilaboratorioissa sekä eri päiväkodeissa, niin on kiistatta käynyt ilmi, että seikkailuteemat ja kuvitteelliset vaaratilanteet kiinnostavat lapsia erityisellä tavalla. On mielenkiintoista pohtia, miksi tämä teema tuntuu kiinnostavan lapsia kaikissa kulttuureissa.

Yleisellä tasolla voidaan todeta, että saatuaan kiinni leikin ideasta mikään ei pidättele lapsia leikkimästä. Tässä tarinallisen leikin opaskirjasen syventävässä artikkelissa tarkastellaan leikin merkitystä lapsen kehityksessä evoluution antaman näkökulman ja neurotieteiden esiin nostamien tietojen perusteella.

LEIKKI ON MONINAINEN ILMIÖ

Leikin kattava määritteleminen on hankalaa, sillä se tuntuu sisältyvän lapsen elämään lukuisin tavoin. Sen lisäksi leikki kuuluu myös aikuisten ja eläinten elämään. Leikkiä yli 60 vuotta tutkinut Brian Sutton-Smith löysi julkaistuista materiaaleista 308 määritelmää leikille, mutta kaiken kattavaa määritelmää hän ei löytänyt. Leikin moniselitteisyyden tunnustamisen jälkeen hän päätyi lopulta korostamaan tarinallisuuden, ovelan huumorin ja tunteiden hallitsevuuden merkitystä.

Leikkiin syventyneitä lapsia tarkkaileva havainnoija ei voi väistää ajatusta leikin tärkeydestä. Niin intohimoisesti lapset leikkivät, ikään kuin aika olisi heillä vähissä. Leikin ja leikillisyyden moninaisuudesta hämmentyminen ei auta leikin ymmärtämistä. On etsittävä täsmällisempää vastausta kysymykseen, miksi leikki on keskeisessä asemassa niin ihmislasten kuin muiden nisäkkäiden kehityksessä. Leikin asema on erityisen korostunutta laumaeläimillä, jollainen ihminenkin on.

GENEETTISET MUUTOKSET OVAT HITAITA

Lajien kehityksessä puhutaan tuhansista, kymmenistä tuhansista, sadoista tuhansista ja miljoonista vuosista. Ihmiseen johtanut kehityslinja erkaantui simpanssien kehityslinjasta 4-7 miljoonaa vuotta sitten. Nykyihmisen taival alkoi 250000 – 70000 vuotta sitten, tehdyistä rajauksista riippuen. Eurooppaan nykyihminen on tullut noin 40000 vuotta sitten. Tutkimusmenetelmät kehittyvät ja tehdyt arkeologiset löydökset lisääntyvät. Vaikka käsitykset monista evoluution yksityiskohdista alkavat vasta tarkentua, peruslinjoista ollaan jo hyvin perillä.

Lajien kehitystä tarkasteltaessa on huomattava, että elinolojen tuottamat muutospaineet vaikuttavat geeniperimään hyvin hitaasti. Puhumme vähintään tuhansista vuosista ja usein kymmenistä tuhansista vuosista. Toinen huomioitava seikka on, että uudessa tilanteessa ja uusien mahdollisuuksien muodostuessa kehitys ei ala uudestaan alusta. Uusi muotoutuu vanhan pohjalta ja siihen sisältyvät tavalla tai toisella varhaisemman kehityksen muodot. Hyvänä esimerkkinä muutosten hitaudesta on pystykävelyn vakiintuminen 4 miljoonaa vuotta sitten ja siitä seurannut eturaajojen käytön vapautuminen uudenalaisiin tehtäviin. Pystykävelyn ja eturaajojen vakiintumisen jälkeen kesti 1,4 miljoonaa vuotta ennen kuin käsityötä vaativien kivityökalujen käytön on arvioitu alkaneen.

LEIKILLÄ TÄYTYY OLLA MERKITTÄVÄ ROOLI KEHITYKSESSÄ!

Evolutiivinen näkökulma avaa uusia mahdollisuuksia ymmärtää ihmisen toiminnan lähtökohtia. Kauan sitten vallinneet olosuhteet ovat muovanneet biologisia taipumuksia eivätkä ihmisyyden biologiset juuret ole kadonneet minnekään toimintaympäristön merkittävistä

muutoksista huolimatta. Tätä kuvaa osuvasti sanonta, jonka mukaan nykyihmisen haasteena on sopeutua kivikautisilla aivoilla globaaliin maailmaan. Ihminen on omalla toiminnallaan muuttanut toimintaympäristöään niin nopeasti, että muutoksia perimässämme ei yksinkertaisesti ole ehtinyt tapahtua.

Evolutiivisesta näkökulmasta tarkasteltuna leikkiin liittyy muutamia huomionarvoisia seikkoja:

1. Terveet lapset ja eläimet leikkivät intohimoisesti käyttäen siihen suuren osan valveillaoloajastaan.

2. Leikki kuluttaa paljon energiaa.

3. Leikkiessään leikkijät asettavat itsensä vaaralle alttiiksi, koska leikin tiimellyksessä voi sattua tapaturmia ja evoluution pitkässä kehityskulussa leikkijät ovat leikkiin uppoutuessaan asettaneet itsensä alttiiksi petojen saalistukselle.

Ilman evolutiivista etua paljon energiaa kuluttavat toiminnot sekä riskejä aiheuttava käyttäytyminen olisivat karsiutuneet pois, sillä evoluutiossa säilyneille toiminnoille on jokin hyvä syy. Koska leikki on säilynyt lajilta toiselle kiistattomista riskeistä huolimatta, sillä täytyy olla merkittävä rooli lajien kehityksessä ja lajien elinvoimaisena säilymisessä.

BIOLOGINEN VALPASTUMISJÄRJESTELMÄ

Ihmisen evoluutiossa oli aivojen nopean kasvun vaihe, joka tapahtui 800000–200000 vuotta sitten. Aivojen kehitys mahdollisti kielen ja ajattelun kehittymisen ja tämä sysäsi aikanaan liikkeelle nopeutuvaa vauhtia etenevän kulttuurisen evoluution.

Evolutiivisten periaatteiden mukaisesti nopeassakaan kehitysvaiheessa ei muodostunut uusia aivoja, vaan tuolloin tapahtui aivojen evolutiivisesti uusimman osan eli kuorikerroksen voimakas laajeneminen. Aivojen muissa osissa hyödynnetään edelleenkin varhaisempia rakenteita, jolloin muutokset vanhemmissa osissa ovat olleet vähäisiä vaikkakin toiminnallisilta vaikutuksiltaan merkittäviä.

Nykyihmisestä puhuttaessa petoeläinten aiheuttamaan uhkaan viittaaminen saattaa tuntua oudolta, mutta evolutiivisen kehityksen toimintamekanismien kautta asia tulee ymmärrettäväksi. Ihminen on ollut sekä saalistaja että saaliseläin. Molemmat roolit ovat edellyttäneet vaaran uhatessa tai saalista tavoiteltaessa salamannopeaa reagointia, toimintavalmiuden nostamista ja tarkkaavaisuuden keskittämistä. Hengissä pysymisen varmistamiseksi elimistö on ollut valmiina taistelemaan, pakenemaan tai viime kädessä jähmettymään. Nämä valmiudet elävät edelleen kaikissa ihmisissä. Niitä on kuitenkin opittava säätelemään nykyiseen kulttuuriseen ympäristöön soveltuvalla tavalla, koska taisteleminen, pakeneminen tai jähmettyminen ei useimmiten ole tarpeen nykyisessä suhteellisen turvallisessa ympäristössä, vaikka kivikautiset reaktiojärjestelmämme niin olettavat. Niille nykymaailman jatkuva melu, ihmispaljous ja epäselvät sosiaaliset tilanteet muodostavat haasteen. Tässä apuun tulee sosiaalisesti rikas ja monipuolinen kuvitteellinen leikki, jonka puitteissa biologisen ohjausjärjestelmän on mahdollista muovautua vastaamaan nykyisen elämänpiirin asettamiin haasteisiin.

STRESSIHORMONIT HYVÄSSÄ JA PAHASSA

Tunnekaappaus on toinen nimi taistele - pakene - jähmety–reaktiolle. Aivojen pohjaosissa sijaitseva mantelitumake – niin sanottu ”hälytyskeskus” aktivoituu riittävän voimakkaan ärsykemuutoksen seurauksena. Mantelitumake tulkitsee muutokset mahdolliseksi uhaksi ja toiminta vaaran voittamiseksi tai välttämiseksi käynnistyy. Stressihormonien (mm. kortisoli ja adrenaliini) tasot nousevat, glukoosin määrä veressä lisääntyy, verenkierto keskittyy reaktiovalmiisiin raajoihin ja huomiokyky kohdistuu todellisten tai koettujen vaarojen kohtaamiseen. Nykyaikaisilla työpaikoilla hälytystä ei laukaise pedon hyökkäys vaan epäkunnioittava tai epäoikeudenmukainen kohtelu, tunne ettei tule kuulluksi sekä epärealistiset aikataulut tai toimeksiannot. Lapsilla voi hälyttää mikä tahansa uusi tilanne, josta ei ole kokemuksia. Kaveriporukan ulkopuolelle jääminen tai tunne epäoikeudenmukaisesta kohtelusta ovat myös lapsilla tavallisia tunnekaappauksen syitä.

Stressihormoneihin liitetty kielteinen sävy on osittain harhaanjohtavaa, koska näiden hormonien vaikutukset elimistöön ovat moninaiset. Aivot ja elimistö valpastuvat aina kun jokin asia poikkeaa tavanomaisesta ja kun on toimittava ratkaisun (vaaran voittamisen tai välttämisen) löytämiseksi. Sopivat annokset stressihormoneita ovat välttämättömiä uusia taitoja ja tietoja opittaessa. Stressireaktiot pitkittyvät, jos ratkaisua ei löydy riittävän nopeasti esimerkiksi jatkuvan kiireen, tulospaineen tai liian suurien vaatimusten edessä. Kaveriporukan ulkopuolelle joutuminen ja jatkuva ulkopuolisuuden kokemus ovat varmoja stressireaktion ylläpitäjiä. Pysyvästi korkeat stressihormonien tasot ehkäisevät muistiin painamista, uuden oppimista sekä altistavat sydän- ja verisuonisairauksille sekä ylipainolle.

Stressireaktio ja stressihormonit ovat osa kokonaisvaltaista aivojen toimintaan liittyvää biologista säätelyjärjestelmää. Säätelyjärjestelmän toiminta vaikuttaa tarkkaavaisuuden suuntaamiseen, keskittymiskykyyn, motivaation ylläpitämiseen, rohkeuteen ja oma-aloitteisuuteen. Säätelyjärjestelmän hallintaa opitaan vain vuorovaikutuksessa toisten ihmisten kanssa. Lapset vasta harjoittelevat näiden säätelytaitojen käyttöä. Siksi ei riitä, että aikuinen kuittaa lapsen kiukuttelun toteamalla: ”Kyllä lapsi ihan hyvin tietää miten pitää toimia!”

Kyllä lapsi saattaa tietääkin, mutta taito säädellä omaa käyttäytymistä haastavissa tilanteissa ei vielä riitä. Lapset ja nuoret tarvitsevat tukea säätelytaitojen oppimisessa paljon kauemmin kuin aikaisemmin on uskottu.

TUNTEIDEN MERKITYKSESTÄ JA TOIMINNAN SÄÄTELYSTÄ

Aivot ovat monimutkainen elin, jonka kaikki osat ovat samanaikaisessa vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, vaikka toiminta onkin anatomisesti eriytynyttä. Vaikka aivojen kokonaistoiminnan ymmärtäminen on vasta aluillaan, voidaan varmuudella sanoa tunteiden olevan olennainen osa mieleen painamisessa, oppimisessa ja tietoisuuden rakentumisessa. Muistiin varastoituneilla asioilla on erilaisia ja eriasteisia ”tunnevarauksia” ja tämä mahdollistaa samaan aikaan eri puolilla aivoja prosessoitavien asioiden liittämisen toisiinsa. Aivojen kapasiteetti liittää yhteen erilaisten tunnevarausten toisiinsa kytkemiä tapahtumia on valtava ja suurin osa tätä prosessointia ei ole edes tietoista.

Aivojen toimintatavan kokonaisvaltaisuus tarkoittaa, että aivojen kaikki tasot – evolutiivisesti vanhimmat ja nuorimmat – vaikuttavat samanaikaisesti ihmisen korkeimpina pidettyihin mielen toimintoihin kuten tietoisuuteen ja ajatteluun. Aivojen toiminnan eriytyminen ilmenee muun muassa ei-tietoisten syvien aivokerrosten vaaratilanteen synnyttämässä hälytysreaktiossa, joka laukeaa muutamissa mikrosekunneissa. Mistä tahansa ärsykkeestä tietoiseksi tuleminen edellyttää sen sijaan satoja mikrosekuntteja. Tietoinen ja kriittinen ajattelu ei ole mahdollista silloin, kun syvemmät kerrokset ovat kaapanneet kaiken toimintakyvyn palvelemaan uhkatilanteesta ulospääsyä keinolla millä hyvänsä. Tunnekaappaus on todellakin hyvä ilmaus tälle tapahtumaketjulle.

Jo alussa mainittiin, että jännittävien ja ehkä hieman vaarallistenkin käänteiden olemassaolo lisää lasten mielenkiintoa leikkiin. Näyttää siltä, että lapset haluaisivat tarkoituksellisesti (tai sisäsyntyisesti) tutkia kuinka toimia uhkaavissa ja jännittävissä tilanteissa. Lapsille on ilmiselvästi tärkeää voittaa pelkonsa, selvitä uhkaavasta tilanteesta ja harjoitella sitä kerta toisensa jälkeen. Jopa pieniä lapsia kiehtova kukkuu –leikki sisältää pienen jännitysmomentin.

Nopeasti ja tiedostamattomalta tasolta nousevan hälytysjärjestelmän toimintaan vaikuttavat kokemukset – ihminen oppii reagoimaan vaikkapa auton äänimerkkiin pikaisella väistämisliikkeellä ja tarkkaavaisuuden tason nostamisella. Leikin puitteissa lapset säätävät huomaamattaan biologista valpastumis- ja hälytysjärjestelmäänsä ja mukauttavat sitä omaan elämänpiiriinsä soveliaaksi. Sudenpennut puolestaan oppivat laumassa tarvittavia metsästystaitoja ja susilauman hierarkian mukaista elämää.

Aikuisten ja lasten yhdessä luoma leikkimaailma tarjoaa lapsille mahdollisuuden harjaannuttaa tunnesäätelyään turvallisesti omien rajojensa puitteissa. Joskus tunnekaappaus tai pelästyminen voi leikinkin tiimellyksessä ottaa ylivallan ja silloin tarvitaan kasvattajan pedagogista taitoa tilanteen selvittämiseen. Aikuisen kanssasäätelyn turvin lapsi saa taas yhteyden muihin ja itseensä sekä kykenee palaamaan leikkiin.

Lasten leikki voi myös ajautua ristiriitatilanteisiin, joiden rakentavasta ratkaisemisesta lapset eivät selviä ilman aikuista. Tarinallisessa leikissä onkin tapana käyttää aikuisia kahdessa eri tehtävässä. Toinen aikuinen on tarinan teemojen kehittelyä ja juonen kulkua edistävässä roolissa, ja toinen aikuinen seikkailee yhdessä lasten kanssa tarkkaillen samalla lasten tunteita ja reaktiota. Aikuisseikkailija tukee ja auttaa lapsia tarvittaessa, jos jokin tilanne tuntuu hankalalta tai arveluttavalta.

Sosiaalisilla eläimillä on leikeissään selvä leikkisignaali. Koira työntää etujalkojaan eteenpäin ja painaa eturuumistaan alas jalkojen päälle heiluttaen samalla häntäänsä. Kissa osaa pitää neulanterävät kyntensä piilossa leikkiessään. Nujuavat eläimet osaavat myös ilmaista, että nyt leikki on mennyt liian pitkälle. Aikuisten on hyvä varmistaa, että ihmislapset osaavat käyttää leikissä tarvittavia signaaleja.

IHMINEN ON PUHUVA JA AJATTELEVA SUPERSOSIAALINEN ELÄIN

Ihmistä voidaan täydellä syyllä kutsua sosiaaliseksi eläimeksi. Kielen kehitys lisäsi ihmisten välisen vuorovaikutuksen määrää ja laatua, mikä puolestaan antoi evolutiivisen edun ravinnon hankinnassa ja taistelussa omasta reviiristä muita eläinryhmiä vastaa. Keihäin varustetut metsästäjät kykenivät kaatamaan jopa suurriistaa ja uhkaamaan suurikokoisia petoja. Kielen kehittyminen mahdollisti aikaisempaa vaativampien yhteistoiminnallisten saalistus- ja ravinnon hankintamenetelmien kehittämisen.

Ihmisille on myös tyypillistä lasten hoitovastuun jakaminen laajemmin suvulle ja omalle yhteisölle. Myös hoidon organisoinnissa kielellä on ollut oma tärkeä roolinsa. Kielen kehittämiseen, kokemusten vaihtoon, tarinointiin ja lapsista huolehtimiseen riitti aikaa leirinuotioilla kokoonnuttaessa, sillä ravinnon hankkimiseen metsästäjäkeräilijöillä on arvioitu kuluneen keskimäärin 20 tuntia viikossa.

Kieli mahdollisti ajattelun ja kiteytyneiden yhteisten merkitysten luomisen. Laajentunut aivokuori mahdollisti myös muistikapasiteetin kasvun. Kieleen varastoitunut tieto ja kokemukset voitiin välittää seuraaville sukupolville. Kieli on vuorovaikutusta ja kommunikaatiota, joka edellyttää syntyäkseen muita ihmisiä. Kieltä ei yksinkertaisesti ole olemassa ilman yhteisöä. Tutkimusmenetelmien kehittyminen on auttanut ymmärtämään paremmin muidenkin eläinten kommunikaatiokykyjä.

Ihmisen pitkälle kehittynyt kieli mahdollistaa kuitenkin kokemusten ja merkitysten yhteisen jakamisen tavoilla, joita muilla eläimillä ei ole. Merkitysten muodostamisen kautta mahdollistuu menneeseen palaaminen ja tulevaisuuden suunnittelu, mikä puolestaan mahdollistaa ihmisen laajentuneen tietoisuuden ja minuuden muodostumisen. Ajattelemalla ja käsitteillä operoimalla voimme kuvitella erilaisia mahdollisia tilanteita luovalla tavalla ja voimme keksiä uusia elämää helpottavia ratkaisuja. Näille kyvyille perustuu ihmisen erityisyys muiden eläinten joukossa.

Aivotutkimus on osoittanut, että ihminen kokee sosiaalisen vuorovaikutuksen, toisten ihmisten hyväksynnän ja ystävällisen kosketuksen äärimmäisen palkitsevana. Läheisyys ja hyväksyntä myös tasapainottavat ihmisen tunnetilaa. Lapset suuntautuvat voimakkaasti yhteiseen toimintaan kuten leikkiin. Ihmisestä on todellakin tullut supersosiaalinen eläin. Sosiaalinen liittyminen on palkitsevaa, kun taas ryhmän ulkopuolelle joutuminen aiheuttaa äärimmäistä hätääntyneisyyttä. Pitkittynyt tai toistuva ulkopuolelle jääminen tuottaa jatkuvan stressitilan, jolla on pysyviä haittavaikutuksia lapsen kehitykselle. Kaikille lapsille leikkiin liittyminen ei ole helppoa. Tämän vuoksi leikissä on ensiarvoisen tärkeää opetella taitoa leikkiä kaikkien kanssa. Aikuisen tehtävänä on auttaa erityisesti ulkopuolelle jääviä lapsia pääsemään mukaan. Lasten omaehtoisten leikkien ohella ryhmän yhteiset tarinalliset leikit ovat luontaisia tilanteita harjoitella mukaan liittymistä. Usein aikuisen heittäytyminen rooliin tuottaa parempia tuloksia, kuin pelkät kehotukset ja käskyt ottaa ulkopuolelle jäänyt lapsi mukaan.

TARINALLISUUS JA HENKISET KYVYT

Käsitys itsestä erillisenä olentona on muillakin eläimillä kuin vain ihmisellä. Kokemus itsestä kumpuaa syvistä aivokerroksista. Ihmisellä on kuitenkin laajennettu tietoisuus, joka sisältää myös menneisyyden ja tulevaisuuden. Ihminen ei ole muiden eläinten tapaan sidottu kullakin hetkellä havaittavissa olevaan tilanteeseen. Ihmisaivot ovat hämmästyttävän muovautuva elin, joka ei suinkaan ole valmis lapsen syntyessä. Aivojen normaali kehittyminen edellyttää vuorovaikutusta muiden ihmisten ja ympäristön kanssa. Lapsella on myötäsyntyisiä taipumuksia hakeutua katsekontaktiin, kiinnittyä hoivaajaan, kokea, myönteisesti tunnevärittyneet sosiaaliset tilanteet palkitseviksi ja pyrkiä tutkimaan ympäristöä uteliaasti.

Tarinallisuuden merkitys ihmiselle tunnetaan kertomuksista, saduista ja kansataruista, joihin on kiteytetty inhimillistä kokemusta ja elämänviisautta jo paljon ennen kirjoitustaidon keksimistä. Psykologinen tutkimus on nostanut esiin ihmisen taipumuksen kiteyttää omasta elämästään elämäntarina, joka on oleellinen osa minuutta. Tälle havainnolle perustui Reggio-Emilian kehittämä lapsen minuutta vahvistava oman kasvun kansio, jonka käyttö on levinnyt laajalle varhaiskasvatukseen. Tarinallisuuteen on myös päädytty neurotieteiden piirissä, kun minuutta ja tietoisuutta yhtenäiseksi kokonaisuudeksi muodostavaksi tekijäksi nähdään omaelämänkerrallisen itsen muodostuminen.

LEIKKI ON TÄRKEÄÄ

Leikissä opitaan säätelemään omaa toimintaa vaihtuvissa ja nopeissa tilanteissa. Liikuntaleikeillä ja peuhaamisleikeillä on oma merkittävä roolinsa säätelyn (ja myös yleisemmin aivojen toiminnan) kehittymisessä. Tämän julkaisun puitteissa on keskitytty tarkastelemaan kuvitteluleikkejä. Kun katselee luonto-ohjelman sudenpentujen temmellystä ja leikkisää hyökkäilyä toistensa kimppuun, on luontevaa ajatella sudenpentujen harjoittelevan aikuisessa elämässä välttämättömiä saalistustaitoja ja susilaumassa elämistä.

Roolileikin roolien sisällöstä neuvottelevat ihmislapset leikkivät kuten sudenpennutkin mutta ihmisen kulttuurievoluution muuttaman toimintaympäristön vaatimia taitoja harjoitellen. Toisin sanoen evoluutio on ominaisella tavallaan muokannut leikin palvelemaan myös inhimillisen kulttuurin omaksumisen edellyttämiä kehitystarpeita. Sosiaalistumiseen liittyvän omaksumistehtävän lisäksi leikki mahdollistaa lasten oman toimintakulttuurin muokkaamisen, johon leikin mielikuvitusmaailma antaa tarvittavan vapauden.

Tarinallisissa kuvitteluleikeissä lapset luovat yhdessä toimien jaettuja merkityksiä kohtaamistaan asioista. He asettuvat dialogiin toistensa kanssa sekä liikkuvat toden ja mielikuvituksen maailmoissa. He heittäytyvät omasta halustaan leikin pyörteisiin kehittäen samalla kykyään vuoropuheluun, merkitysten jakamiseen, neuvotteluun ja oman toimintansa säätelyyn. Leikkiä ohjaavat tarina, jaettu käsitys kunkin lapsen roolisuorituksista ja spontaanisti syntyneet, juonen yllättävät käänteet. Kieli ja sovitut säännöt alkavat yhä vahvemmin vaikuttaa ja ohjata lasten toimintaa, ajattelua sekä merkitysten muodostumista.

Vygotsky on jo aikanaan nostanut esiin psykologisten työkalujen käsitteen. Psykologiset työkalut ovat luonteeltaan sosiaalisia ”mielen välineitä” ja niiden avulla ohjataan omaa ja muiden käyttäytymistä. Psykologiset työkalut kiinnittyvät kieleen, merkityksiin ja ajatteluun kehittäen ja antaen uuden suunnan luonnonmukaisille (huom. ilmaisu on Vygotskyn) aivojen prosesseille. Syntyy kytkentä biologisen perustan sekä kulttuuria muokkaavan ja luovan toiminnan välille.

Maailma tarvitsee rohkeasti henkisiä kykyjään täysimääräisesti käyttäviä kansalaisia, jotka ovat valmiita ratkaisemaan ihmisen itsensä tuottamia ongelmia kuten ilmastonmuutos, viljelymaan eroosio ja sosiaalinen epäoikeudenmukaisuus. Leikillä on tässä kehityskulussa varmuudella oma roolinsa.

POHDITTAVAKSI:

» Minkälaisia keinoja olette tottuneet käyttämään, kun lapsi menettää malttinsa? Kuinka otatte huomioon, että ryhmästä poistaminen saa ainoastaan aikaan tunnekaappauksen, mutta harvoin opettaa mitään rakentavaa?

» Kuuluuko lasten osata leikkiä kaikkien kanssa?

» Minkälaisia erilaisia keinoja käytätte tilanteissa, joissa lapsi ei pääse mukaan leikkiin?

» Oletteko keskustelleet tiimissänne tai varhaiskasvatusyksikössänne leikin merkityksestä kielen, ajattelun ja luovuuden kehittymiselle? Mitä ajattelette asiasta tämän artikkelin luettuanne?

YHTEENVETO:

Leikki on välttämätöntä, jotta lapsesta kehittyy hyvinvoiva ja tasapainoinen aikuinen!

» Elämän kehittymisen ja monimuotoistumisen myötä on syntynyt yhä monimutkaisemman hermojärjestelmän omaavia eläimiä, joiden kasvaminen aikuiseksi tapahtuu eri pituisten varhaisvaiheiden kautta eläinlajista riippuen. Varhaisvaiheiden aikana eläimet oppivat aikuiselämässä tarvittavia taitoja kehittämällä fyysisiä ja henkisiä ominaisuuksiaan. On myös niin, että aivojen kehittyminen täyteen mittaan edellyttää vuorovaikutusta ympäristön kanssa, kasvuyhteisö mukaan luettuna. Erityisesti tämä koskee sosiaalisia eläimiä ja ihminenhän on supersosiaalinen eläin.

» Vastasyntyneet ja nuoret poikaset, siis myös ihmislapset, eivät voi eivätkä ole voineet muinaisinakaan aikoina suoraan osallistua aikuisten elämään. Ruuan keruu myrkyllisiä kasveja välttäen ja riistan saalistusretket olisivat sisältäneet liikaa vaaroja. Leikki on vastaus tähän haasteeseen. Leikin puitteissa voi monipuolisesti harjoitella aikuiselämässä tarvittavia taitoja ja kehittää niissä tarvittavia ominaisuuksia. Tämä on kirjoittajien mielestä leikin tehtävä ja merkitys yleisimmällä tasolla ilmaistuna. Leikki mahdollistaa paremman sopeutumisen vallitseviin oloihin ja luo kykyjä selviytyä muuttuvissa, ennakoimattomissa olosuhteissa.

» Leikissä kehittyy taito säädellä omaa käyttäytymistä nykyihmisen luomissa kulttuurisissa puitteissa. Tämä koskee myös hälytys- /stressinsäätelyjärjestelmän toimintaa, mikä puolestaan liittyy kykyyn toimia säädellysti vaativissakin tilanteissa.

» Useilla eläimillä leikkiin liittyy taito käyttää selkeää leikkiin liittymissignaalia ja leikistä poistumissignaalia. On tärkeää varmistaa, että lapset osaavat liittyä leikkiin, ja että he osaavat tunnistaa leikin ja toisia vahingoittavien tekojen eron.

» Mielikuvitusta vaativissa leikeissä kehittyy uusia taitoja ja henkisiä kykyjä toimia luovalla ja mielikuvituksellisella tavalla. Näitä taitoja tarvitaan tulevassa elämässä, jonka haasteita voimme tänä päivänä vain aavistella. Lapset eivät ainoastaan sopeudu vallitsevaan kulttuuriin, vaan hankkivat taitoja ja valmiuksia, joilla voidaan inhimillistä kulttuuria kehittää edelleen. Tarvitaan voimaa, rohkeutta ja luovuutta sekä kykyä nähdä muiden asema, jotta voidaan ratkaista tulevassa elämässä vastaan tulevat koko maailmaa koskevat haasteet.

TAPAHTUMAKOHTAINEN LOKIKIRJA

paikka, päivämäärä & kellonaika:

TAPAHTUMAKERRAN SUUNNITELMAT	**REFLEKTOINTIA TAPAHTUMAKERRASTA**
MITÄ TOIMINTOJA? **MITÄ OPPIMISTEHTÄVIÄ SISÄLTYY SEIKKAILUUN:**	TOIMINTOJEN ARVIOINTI SUHTEESSA TAVOITTEISIIN: OPPIMISTEHTÄVIEN ARVIOINTI SUHTEESSA MIELEKKYYTEEN:
MITÄ JUONESSA TAPAHTUU?	JUONEN KEHITTELY JA LASTEN ALOITTEET

MITEN LAPSIRYHMÄ RAKENTUU JA JÄRJESTÄYTYY?	MITÄ MERKITYKSIÄ LAPSILLE SYNTYI?
AIKUISTEN ROOLIT - OSALLISTUMISEN MUODOT JA MENETELMÄT	MITEN TOIMINTA/MENETELMÄT VEI MIELIKUVITUSTA ETEENPÄIN?
MITÄ JA KETÄ HAVAINNOIN?	MITÄ HAVAINTOJA?
	MUITA HAVAINTOJA YKSITTÄISISTÄ LAPSISTA/RYHMISTÄ

JOHTOPÄÄTÖKSET JATKOA VARTEN: