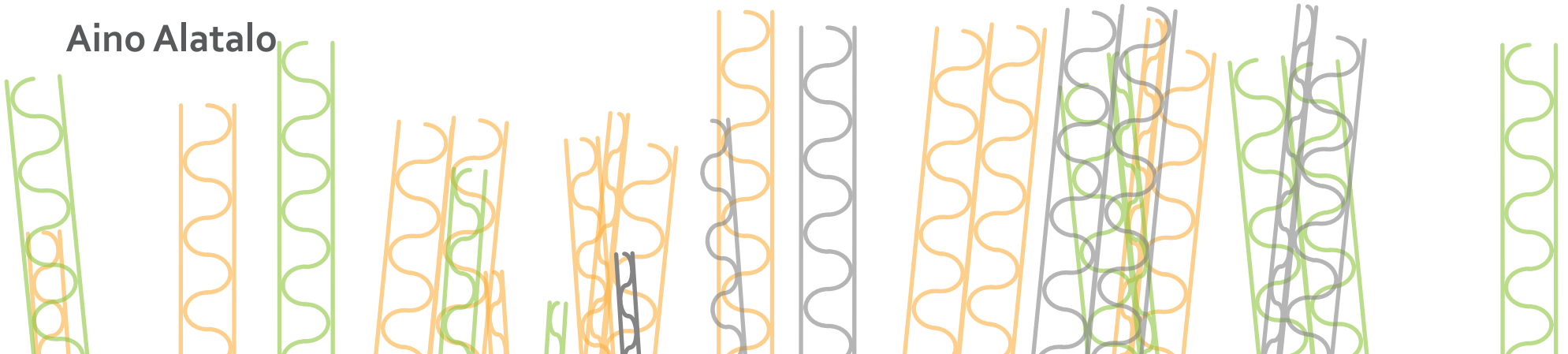


# Kohti elämyksellistä ja luovaa leikkiä

Aaltopahvisen lelun konseptisuunnittelu

Aino Alatalo



# KOHTI ELÄMYKSELLISTÄ JA LUOVAA LEIKKIÄ

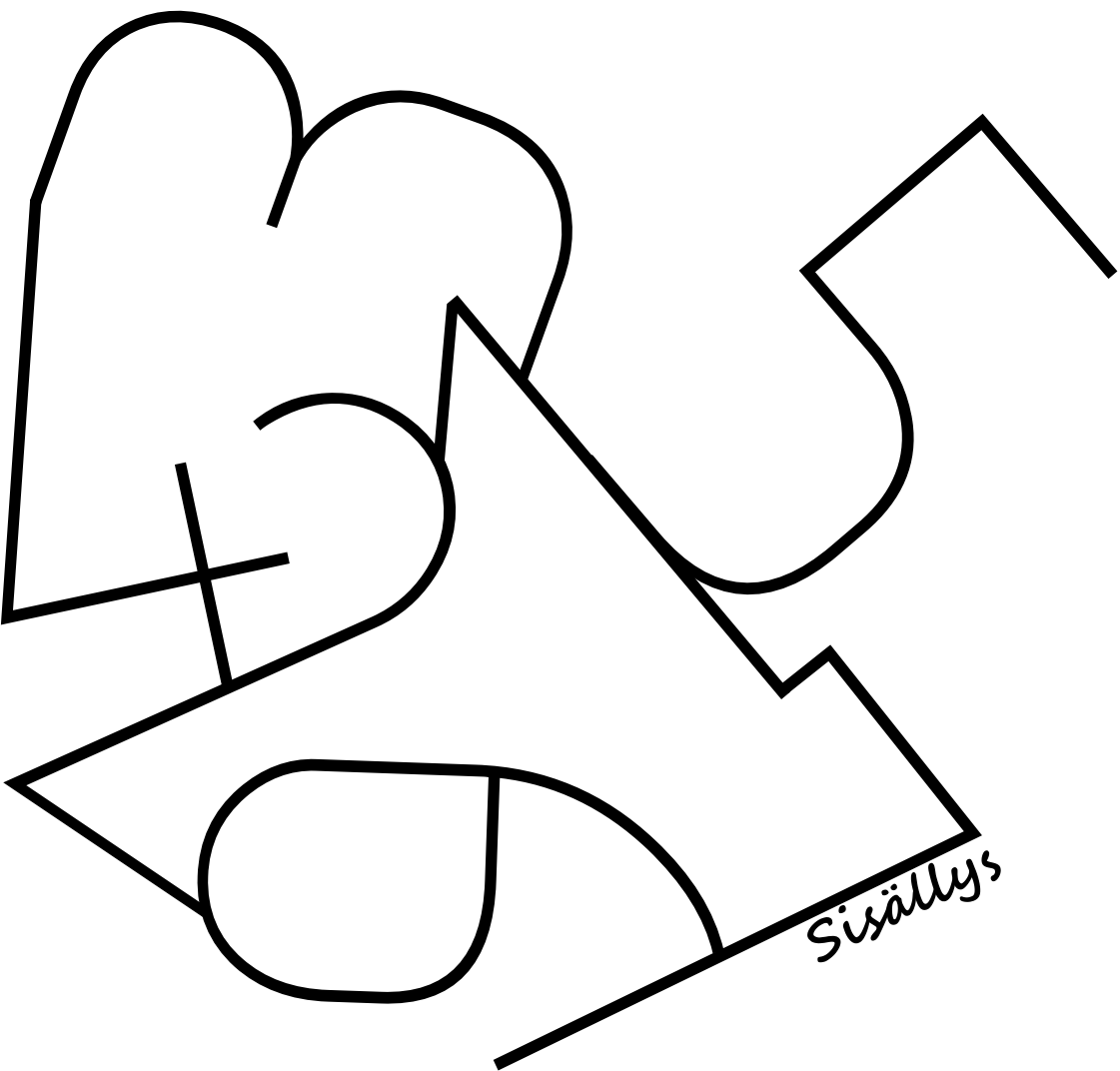
Aaltopahvisen lelun konseptisuunnittelu

TEKIJÄ: Aino Alatalo



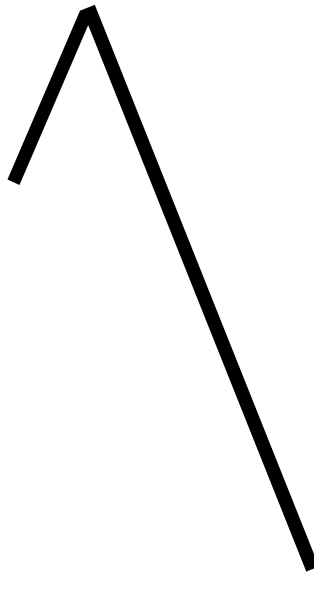
Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Muotoilun koulutusohjelma	
Työn tekijä Aino Alatalo	
Työn nimi Kohti elämyksellistä ja luovaa leikkiä – Aaltopahvisen lelun konseptisuunnittelu	
Päiväys 31.1.2014	Sivumäärä/Liitteet 65
Ohjaaja Antti Kares	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tässä opinnäytetyössä tavoitteena oli suunnitella lapsille lelukonsepti, jossa materiaalina käytettiin aaltopahvia. Työn teoriaosuudessa perehdyttiin vapaisiin ja luoviin leikkeihin sekä siihen mitä taitoja lapset oppivat leikin kautta. Työssä esitellään erilaisia elämyksellisiä sekä luovuutta tukevia rakenteluleluja ja pahvisia leluja. Työssä perehdyttiin aaltopahvin ainutlaatuisiin ominaisuuksiin sekä sen oivallisuuteen lelujen materiaalina. Työssä tutustuttiin lisäksi lastenkulttuuriin ja konseptin kohderyhmän 6-9-vuotiaisiin lapsiin ja heidän kehitykseen.</p> <p>Opinnäytetyössä esitellään suunnitteluprosessin eri vaiheita. Työssä ideoitiin lelukonseptille erilaisia mahdollisia suuntia ja lelutyyppejä. Ideoinnin ja suunnittelun apuna järjestettiin Workshop-työpaja, jossa ideoidaan Savonia-ammattikorkeakoulun Kuopion Muotoiluakatemia opiskelijoiden kanssa erilaisia pahviliitoksia. Pahviliitoksien pohjalta ideoidaan erityyppisiä leluja.</p> <p>Konseptiksi valikoitui rakennettava ja muokattava leikkimaja. Leikkimajakonseptin tavoitteena on vaalia lasten elämyksellistä ja luovaa leikkiä. Lapsi itse saa rakentaa ja vaikuttaa leikkimajan lopulliseen ulkonäköön käyttämällä luovuuttaan. Rakennettavan majakonseptin liitosratkaisuksi valikoitui kuminauhoilla liittäminen. Konseptin liitostekniikkaa testattiin lapsille järjestetyssä työpajassa, jossa lapset saivat rakentaa majansa sekä muokata ne maalaamalla. Leikkimajakonseptille ideoidaan erilaisia mahdollisia teemoja ja konseptista voi suunnitella leikkimajasarjoja erilaisilla teemoilla. Konseptille valittiin ruoka-aiheinen teema monien mahdollisten teemojen joukosta ja suunniteltiin teeman sopivat kaksi prototyyppimajaa. Lopuksi arvioitiin opinnäytetyöprosessia sekä kehiteltiin konseptille erilaisia mahdollisia käyttökohteita ja jatko-suunnitelmia.</p>	
<p>Avainsanat</p> <p>Aaltopahvi, lastenkulttuuri, luova leikki, leikkimaja, koottavuus, muokattavuus, pahviliitos, elämyksellisyys, lelukonsepti</p>	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author Aino Alatalo			
Title of Thesis Towards the experiential and creative play - Design of a corrugated cardboard toy concept design			
Date	31.1.2014	Pages/Appendices	65
Supervisor Antti Kares			
Client Organisation /Partners			
<p>Abstract</p> <p>The main aim of this thesis was to design children a toy concept, which is made of corrugated cardboard. The starting point was to explore knowledge of free and creative play and find out what kind of skills children learn through play. This thesis presents a variety of construction and cardboard toys which support experiential and creative play. It also discusses the unique and excellent qualities of cardboard and its suitability for toy material. Besides, this thesis explored the knowledge of children's culture and the target group of the concept, the children who are 6 to 9 years old, and their development.</p> <p>The thesis presents the different stages of a design process. Different but possible directions and toy types for the concept were ideated. A workshop was organized to support the design process. In the workshop different types of cardboard joints were ideated by the students of Kuopio Academy of Design, Savonia UAS. The cardboard joints, which were result of the workshop, were the basis for generating ideas for the toy types.</p> <p>A modular and modifiable playhouse was selected as the toy type of the concept. The target of the concept is to assist children's experiential and creative play. Children themselves can build the playhouse and form it by using their own creativity. A joint solution which uses rubber bands was selected for connecting the pieces of the modular playhouse. The joint solution was tested in a children's workshop, where children built and formed the cardboard prototypes by using their own creativity. Different possible themes were created for the concept and playhouse series with different kind of themes may be created later. A food theme was chosen for the concept. Two prototype playhouses were designed for the theme. Finally, the thesis was evaluated and the concept was developed further.</p>			
Keywords Cardboard, children's culture, creative play, play house, modular, modifiable, experiential, toy concept, cardboard joints			



## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	8
1.1 Inspiraatiosta ideaksi	10
1.2 Konseptin suuntaviivoja	12
2 LEIKKI JA LAPSET	14
2.1 Vapaa ja luova leikki	17
2.2 Leikin monet puolet - Mustat ja valkeat leikit	18
2.3 Lapset kohderyhmänä	19
2.3.1 Kuusi- ja seitsemänvuotias	20
2.3.2 Kahdeksan- ja yhdeksänvuotias	20
2.4 Lastenkulttuuri	21
2.5 Lelukulttuurin historiaa	22
2.6 Lelut heijastavat kulttuuria	23
3 AINUTLAATUIINEN AALTOPAHVI	24
4 ELÄMYKSELLISET TUOTTEET JA LELUT	26
4.1 Benchmark	28
4.2 Rakentelulelut	28
4.3 DIY- Do It Yourself	30
4.4 Pahviset tuotteet	32
5 WORKSHOP- SUUNNITTELUN JA IDEOINNIN KEINONA	35
5.1 Liitoksien ryhmittely	37
5.2 Ideointia workshopin tuotoksien pohjalta	41
6 KONSEPTIN TOTEUTUS	45
6.1 Liitosratkaisu	47
6.2 Lasten Workshop	48
6.3 Konseptin teema	54
6.4 Nakerrettu juustomaja-konsepti	56
6.5 Kirsikkainen vuokaleivosmaja-konsepti	58
7 LOPPUPOHDINTA JA JATKOSUUNNITELMAT	60
LÄHTEET	
KUVALUETTELO	



*Johdanto*



## 1 Johdanto

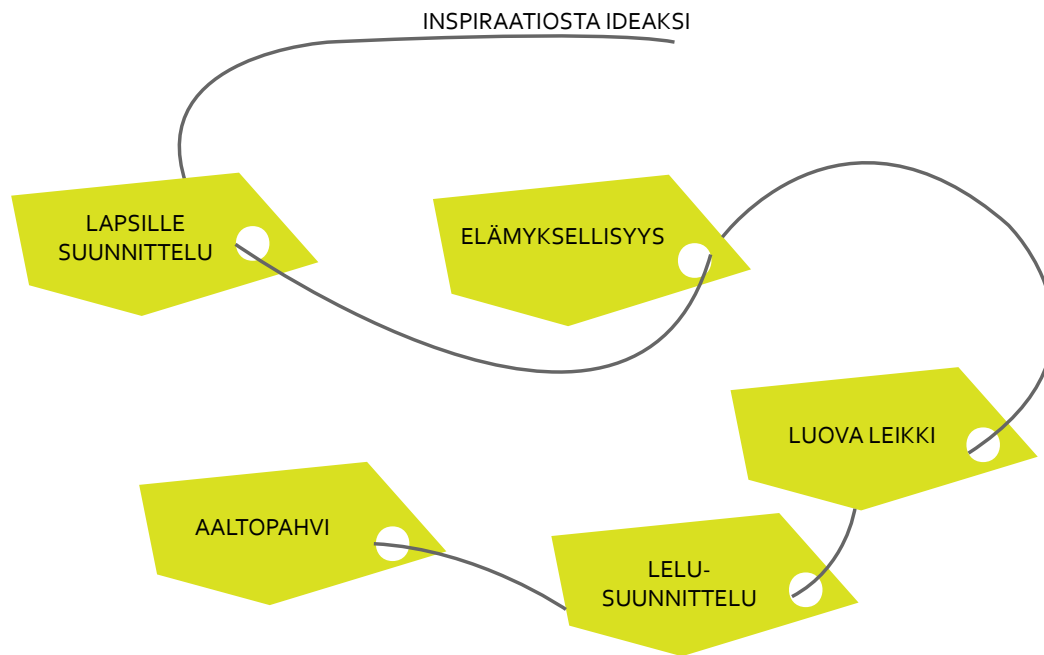
Opinnäytetyön idea syntyi siitä, kun lapsia kiehtoo ja inspiroi enemmän lelun mukana tuleva pahvipakkaus, sillä pahvipakkausista keksii äärettömän määrän leluja. Olen huomannut sen piirteen ollessani lasten kanssa esimerkiksi lasten juhlissa, kun suuresta pahvilaatikosta aletaan kavereiden kesken rakentaa avaruusalus tai pahvimajaa. Pahvimajaa rakentaessa lapsilla on vapaat kädet käyttää heidän luovuuttaan toteuttamalla itseään sekä kokea onnistumisen sekä luovuuden kokemuksia.

Opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella lapsille rakennettava ja muokattava lelukonsepti, jossa materiaalina käytetään ympäristöystävällistä aaltopahvia. Konseptin kohderyhmänä ovat 6-9-vuotiaat lapset. Raportissa esitellään ja kuvaillaan suunnittelun eri vaiheet sekä kuinka konseptin erilaisista mahdollisista suuntaviivoista päädyttiin prosessin loppuvaiheilla lelumajakonseptiin. Leikkimaja konseptin tarkoitus on tukea lapsen luovaa leikkiä ja sitä kautta elämyksellistä leikkiä.

Suunnittelun tukena järjestän workshop-työpajoja. Ensimmäisessä pajassa ideoidaan Savonia-ammattikorkeakoulun Kuopion Muotoiluakatemia teollisen muotoilun opiskelijoiden kanssa pahviliitoksia, joiden pohjalta ideoin erityyppisiä leluja. Toisessa pajassa testaan konseptin liitosidea lasten kanssa leikkipajan muodossa. Pajoista saan tarvittavaa aineistoa ja sen

on tarkoitus ohjata sekä tukea suunnittelussa. On tärkeää, että pääsen leikkipajan avulla tutustumaan konkreettisesti lasten leikkiympäristöön sekä lapsiin ja heidän leikkikulttuuriin.

Työn teoriaosuudessa perehdyn lastenkulttuuriin ja leikkeihin kuten vapaisiin sekä luoviin leikkeihin tietokirjallisuuden pohjalta. Tutustun mitä taitoja lapset oppivat leikkiessään ja kuinka tärkeitä vapaat leikit ovat lasten luovuuden kehittymiselle. Perehdyn 6-9-vuotiaiden lasten kehitykseen sekä perehdyn lelujen historiaan ja kulttuuriin. Lisäksi esittelen rakentelu- sekä pahvisia leluja ja tuotteita elämyksellisyyden kautta, sillä elämyksellisyys on noussut trendiksi. Esittelen myös aaltopahvin ainutlaatuiset ominaisuudet sekä sen oivallisuuden lelujen materiaalina. Lopputuotoksena syntyy opinnäytetyöraportti prosessista sekä tuotekonsepti. Toimin tässä opinnäytetyössä suunnittelijan roolissa.



Kuva 1. Inspiraation palasista opinnäytetyön aiheeksi. (Aino Alatalo 2013)

## 1.1 Inspiraatiosta ideaksi

Olen kiinnostunut lelujen suunnittelusta sekä lapsille suunnatusta muotoilusta. Lasten leikinmaailma kiehtoo ja lelujen suunnittelu on kuin seikkailu aikuisuuden loogisesta maailmasta lasten mielukuvitusmaailmaan. (Kuva 1, s. 10)

Haluan tutustua lasten leikkikulttuuriin sekä perehtyä leikistä ja lapsista käsitteleviin teoksiin. Aikuisten maailma käsitetään kovin loogisena sekä järkevänä ja heidän on vaikea ymmärtää lasten kaaottista, epäloogista ja yliampuva mielikuvituselämää. Leikkiminen ei ole lapsellista puuhaa vaan antoisaa ja lapsen kehitykselle tärkeää työtä.

Aaltopahvi toimii oivallisena materiaalina pakkauksissa sekä trendikkäänä materiaalina nykyään myös huonekaluissa ja sisustustuotteissa. Se on inspiroiva ja luova materiaali, jota voi hyödyntää muovin sijasta monissa eri tuotteissa kuten leluissa. Pahvi toimii etenkin leluissa, sillä lapset kasvavat nopeasti ja lelut ja leikit vaihtuvat. Ja pahvista lelua on helppo lasten muokata piirtäen tai maalaamalla.

Opinnäytetyön merkityksenä on auttaa huomaamaan pahvimateriaalin mahdollisuudet sekä sen trendikkyys ja ekologisuus lelusuunnittelussa. Haluan myös auttaa muotoilijoita miettimään tuotteiden elinkaarta sekä muotoilijan vastuuta ympäristöystävällisten tuotteiden suunnittelussa. Lisäksi

nykyään lapset leikkivät vähemmän, kun mm. tietokonepelit ovat vieneet suuren osan lasten leikkiajasta ja haluan tukea heidän luovaa ja elämyksellistä leikkiä.

## 1.2 Konseptin suuntaviivoja

Listasin kuvaan (Kuva 2, s. 13) opinnäytetyön alussa syn-  
tyneitä konseptin mahdollisia suuntaviivoja. Tärkeää oli tutkia  
ja pohtia erilaisia mahdollisuuksia ja lelutyyppejä konseptille.  
Lelutyyppejä ovat esimerkiksi rakentelulelut, pehmolelut, lelu-  
autot, pelit ja palapelit.

Esiin nousi modulaarisuus ja modulaarinen lelu, jossa olisi  
monta leikkimiseen toimivaa käyttömahdollisuutta. Lelu  
koostuisi moduuleista, johon voisi lisätä sekä poistaa moduu-  
leita. Sillä olisi monta käyttömahdollisuutta ja se muuntuisi  
moniin eri leikkeihin. (Kuva 2, s. 13)

Asiakkaalla voisi olla valinnan vapaus tuotteen eri mo-  
duuleiden valinnassa. Moduuleita pystyisi tilaamaan eri-  
muotoisia sekä tarvitsemansa määrän. Moduuleita pystyisi  
tilaamaan lisää tarvittaessa. Tuotteita voisi tilata sekä valita  
www-sivujen kautta haluttavat moduulit, jotka saapuisivat  
postin välityksellä kotiin tai kaupasta pystyisi noutamaan.  
Esim. asiakas saisi valita leikkimajaansa haluamansa määrän  
ikkunoita, ovia tai muita yksityiskohtia, jolloin asiakas pystyy  
vaikuttamaan tuotteen kokoon sekä ulkomuotoon. (Kuva 2, s.  
13)

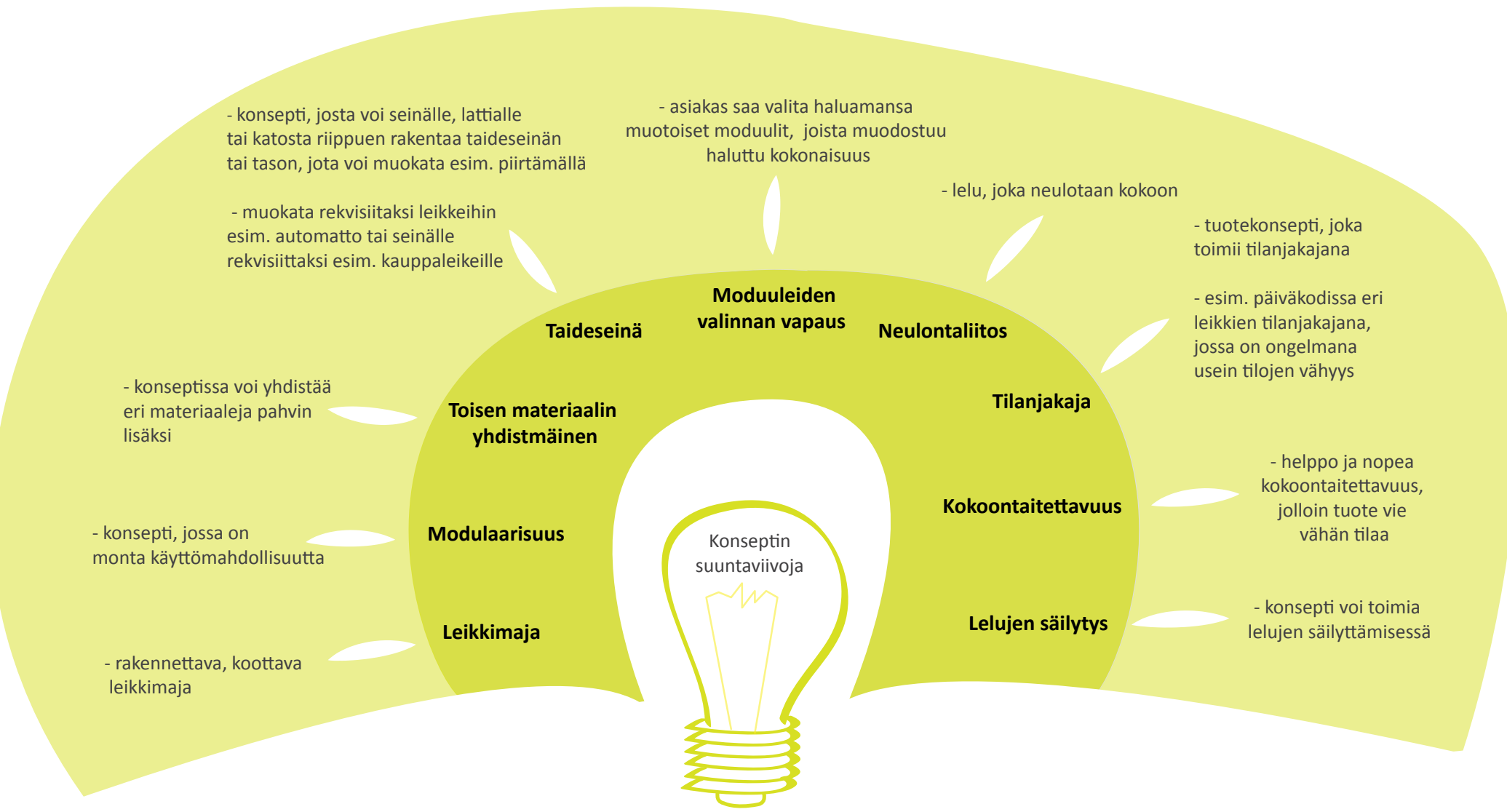
Konsepti voisi toimia tilanjakajana sekä taideseinänä, joka  
toimisi rekvisiittana tai tilanjakajana leikeissä. Taideseinän

voisi maalata sekä muokata leikkeihin sopivaksi. Sen voisi  
maalata esimerkiksi lasten suosikkileikkiin kauppaleikkeihin  
rekvisiitaksi tai nukketheateriksi. Tilanjakaja toimisi hyvin  
päiväkot-, koulu- ja kotiympäristöissä. Oman leikkireviirin  
rajaaminen on tärkeää lapsille, jotta leikkirauha säilyisi. (Kuva  
2, s. 13)

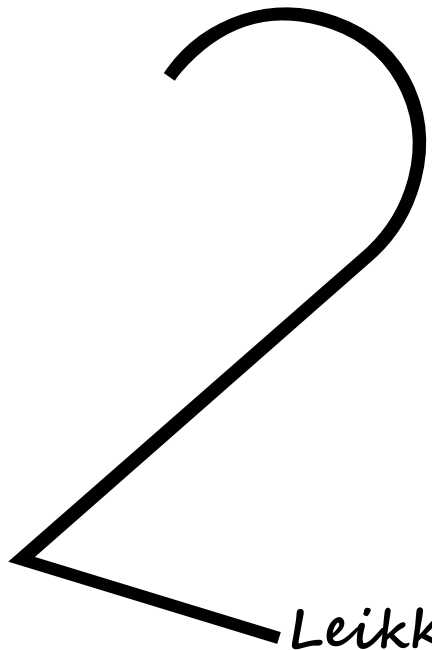
Eri materiaalien yhdisteleminen kuten esimerkiksi pehmeäm-  
män materiaalin kankaan tai huovan yhdistäminen voisi  
toimia pehmeänä alustana majassa tai automatossa. Tekstuu-  
rien eli pinnan ja rakenteiden vaihtelevuus toimivat kontrasti-  
na sekä mielenkiintoisina yksityiskohtina. (Kuva 2, s. 13)

Konsepti voisi myös toimia lelujen säilyttämisessä, joka  
toimisi mahdollisesti leikkimajana sekä lelujen säilytyksessä.  
Esimerkiksi rakennettavan leikkimajan sisään voisi kerätä lelut  
väliaikaisesti piiloon. Kokoontaittavuudella lelun pystyisi  
helposti kokoamaan esille sekä pois, jolloin tuote veisi  
vähemmän tilaa, kun sillä ei leikitä. (Kuva 2, s. 13)

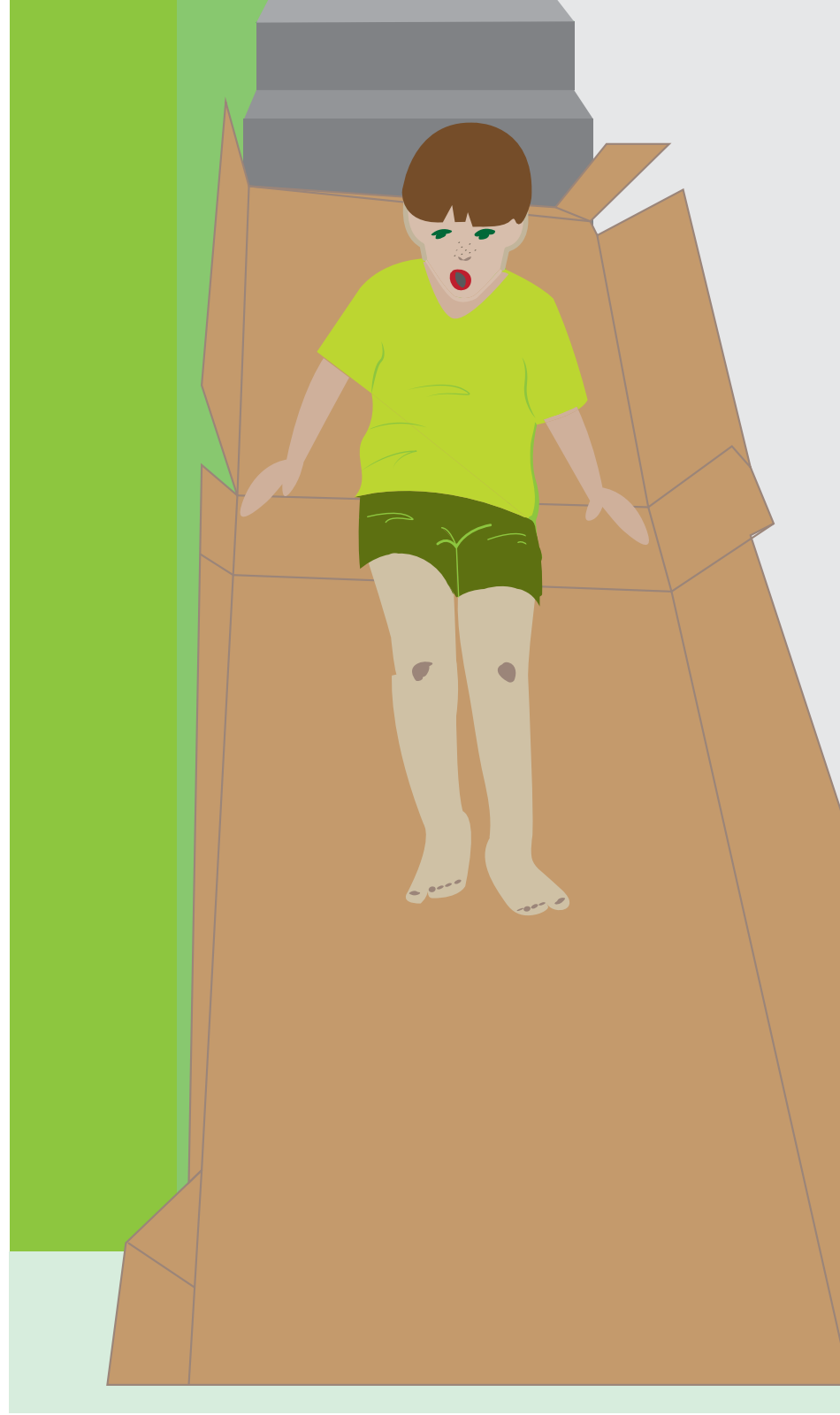
Koottavien ja rakennettavien lelujen liittämistekniikka tulee  
ottaa huomioon suunnittelussa eli kuinka lelun eri osat tai  
moduulit kiinnittyvät yhteen. Idea neulontaliitoksesta syntyi  
opinnäytetyön alussa, sillä pahvia pystyisi oivallisesti liit-  
tämään esim. kuminahalla ja lelun pystyisi neulomaa kokoon.



Kuva 2. Kuvakaavio kuvaa opinnäytetyön alussa syntyneitä ideoita sekä mahdollisia suuntaviivoja konseptille. (Aino Alatalo 2013)



*Leikki ja lapsi*



## 2 Leikki ja lapset

Leikki on lasten toiminta, jonka tarkoituksena on tuottaa lapselle mielihyvää. Leikki on toimintaa, joka on vaivatonta, helppoa ja mielekästä toimintaa sekä kuvittelua. Aito leikki on spontaania, jota ohjaa lapsen mielikuvitus.

Leikki-ikäisenä lapsi käyttää aikansa etupäässä leikkimiseen, ennen kuin koulu alkaa. Lapsi on yhteydessä omiin kokemuksiin leikin kautta. Leikeissä ei ole päämäärää, vaan keskeistä on itse toiminta. Leikki on ihmisen perusominaisuus sekä inhimillisen kulttuurin tärkeimpiä perustuksia. Lasten leikkejä ovat mm. mielikuvitus- ja roolileikit, esittäminen, rakenteluleikit, liikuntaleikit, pelit, ja sääntöleikit, kuvallinen ilmaisu, sadut ja tarinat. Lasten leikki saattaa kestää hetken tai useita tunteja ja se voi jopa jatkua seuraavana päivänä. (Riihonen 1991, 9 ja Hellström 2010, 183-184)

Lapset tutustuvat omaan itseensä ja ympäristöönsä leikin kautta. Se on ratkaisevan tärkeää aivojen kehitykselle ja kasvu aikuisuuteen. Se on lapsille luontainen tapa oppia ja ajatella. Leikillä on eri muotoja: yksinleikki, rinnakkaisleikki sekä yhteisleikki. (Hellström 2010, 183-184)

Lapset leikkivät todellisuutta symbolisesti. Leikki ja sen kautta oppiminen on mielekästä, kun se on yhteydessä arkielämän tilanteisiin. Lapsien käydessä uutta oppimaansa läpi, he muok-

kaavat sen usein omaan maailmaansa sopiviksi. (Hellström 2010, 183-184)

Leikkiminen auttaa luovuuteen, sillä lapsien mielikuvitus ei tunne rajoja. Leikki kasvattaa lapsen sosiaalisia taitoja eli vuorovaikutustaitoja. Esikoulussa tai koulussa leikkiessään lapset oppivat jakamaan sekä neuvottelemaan leluista ja leikin yhteisistä säännöistä. Ryhmätyötaidot kehittyvät, kun lasten tulee ottaa huomioon muutkin kanssalleikkijät ja heidän mielipiteensä. Lapsi oppii leikeissä suhtautumaan itseensä sekä muihin myönteisesti sekä kokevat arvostusta sekä oppivat arvostamaan toisia. Lisäksi lapsen itsetunto, kielelliset, työskentely- ja oppimaanoppimisen taidot kehittyvät. Siitä syntyy lapselle perusta, jolle muiden tietojen ja taitojen oppiminen rakentuu.

Fyysinen kehitys ja motoriikka, eli vartalon osien liikkeiden ohjauksen kehittyminen vahvistuvat esimerkiksi palikoiden pinoamisella sekä liikuntaleikeissä. Myös ketteryyden ja tasapainon kehittyvät liikuntaleikeissä

Leikki myös auttaa lapsia käsittelemään tunteita. Vaikeitakin tunteita ja arkipäivän asioita voi lähestyä positiivisen toiminnan ja leikin kautta. Leikki antaa ajatuksille sekä tunteille muodon ja tavan ilmaista itseä. (Hellström 2010, 183-184)

He tarkkailevat sekä ottavat mallia aikuisista ja matkivat heidän eleitä ja sanomisia leikeissäänsä. Lapset eläytyvät eri rooleihin: äidin, isän, poliisin tai kaupantäidin rooleihin. Heillä ei ole aikuismaailman tavoin rajoja, vaan heidän mielikuvitus on rajatonta. (Hellström 2010, 183-184 ja Vehkalahti 2013, 9-10)



Kuva 4. Ajatuskartta leikin kautta opituista taidoista sekä kokemuksista. (Aino Alatalo 2013)



## 2.1 Vapaa ja luova leikki

Vapaassa leikissä lapset itse saavat keksiä leikkinsä sisällön ja leikki etenee lasten ehdoilla. Vapaat leikit ruokkivat luovuutta ja kekseliäisyyttä ja se on paras leikin muoto lasten luovuuden kehittymiselle. Lapset tarvitsevat vapaata ohjelmatonta leikkiä. Heillä on vapaat kädet keksiä ja kehittää omaa luovuuttaan. Vapaa leikki kehittää lisäksi sisäiseen dialogiin, jonka avulla pystyy arvioimaan tilanteita sekä punnitsemaan asioita eri kulmilta. Lapsilla on luontainen taito ja tarve keksiä asioille uusia ulottuvuuksia ja se on leikin ja luovuuden ydin. (Vehkalahti 2013, 8-9)

Kaikilla on luovuuden taito ja sitä voi kehittää. Luova toiminta tuottaa onnistumisen elämyksiä, tukee itsetuntoa ja tuo iloa. Luovassa toiminnassa heijastuvat ihmisen ajatukset, sielunmaisema, esteettiset arvot sekä arvomaailma. Luovuutta tarvitaan tuottamaan uusia ongelmanratkaisumalleja ja innovaatioita. Luovia ratkaisuja tehdään päivittäin, joilla helpotetaan ja tehdään arki sujuvammaksi. Lasten vapaa-ajan ohjelmointi sekä tyhjen hetkien torjunta esim. tietokonepeleillä vie mahdollisuuden rakentamaan ikävystymiseen, joka usein luovuuden siemen. (Vehkalahti 2013, 21-23)

Lelut voivat saada lasten leikeissä uuden käyttötarkoituksen. He eivät aina leiki leluilla sillä tavalla kuin on suunniteltu. Autosta voi tulla unilelu tai rakennuspalikoista äänekäs soittoasetti, joilla lapset lyövät palikoita yhteen ja heittävät lelulaatikoon. Leluja ei voi käyttää väärin. Lapset keksisivät kymmeniä käyttötar-

koituksia, miten leluilla voisi leikkiä. Käyttöohjeita ei tarvitse käyttää, sillä heistä on hauskaa, kun esimerkiksi lelunukesta tulee auto tai autosta tuleekin nukke. Lapsi voi oppia suhtautumaan esineisiin luovasti, eikä myöhemminkään ole sidottu esineiden valmiiseen ulkomuotoon. (Riihonen 1991, 35-36).

Ennen lapset rakensivat itse lelunsa elinpiirinsä materiaaleista ja leluista tuli omannäköisiä ja luovuus kukoisti niissä. Lasten puolesta valmiiksi suunnitellut toiminnalliset ja elektroniset lelut eivät ruoki luovuutta, vaan tekevät passiiviseksi sivustakatosjaksi. Aikuiset voivat tukea leikeissä luovuuden kehittymistä kuten käsillä tekemisellä, yhdessä leikkien, eri aistia käyttäen sekä tarinoiden ja lorujen kertomisella. (Vehkalahti 2013, 22-23)

Käsillä tekeminen kuten esim. askartelu vahvistaa mielikuvitusta. Oma ajatusmaailma ja mielikuvitus muuttuu käsissä konkreettiseksi. Luovissa leikeissä he kokeilevat omia rajojaan ja muovaavat käsillään ideat todeksi. Askarella voi myös ulkona löytöyivistä luonnonmateriaaleista kuten kävyistä, lehdistä tai kivistä. Ulkoa löytää monenlaista materiaalia leikkeihin ja se on samalla tutkimusretki luontoon. Askartelu on mielikuvitussellisempaa ja luovempaa, kun lapset eivät askartele aikuisten valmiiden mallien mukaan. Lapsia saattaa harmittaa sekä kokea epäonnistumisen tunteita, kun omat askartelut eivät ole yhtä hienoja kuin ohjaajien. (Lehto 1996, 9)

Luova leikki voi alkaa, kun joku lapsista eläytyy esim. koiraksi ja leikki kehittyy kavereiden kesken ja lasten ehdoilla uskomattomaksi tarinaksi. (Vehkalahti 2013, 8-9, 21-27)

## 2.2 Leikin monet puolet - Mustat ja valkeat leikit

*“Katselen kahden lapseni, kolme- ja viisivuotiaiden, leikkimistä. He juoksevat, laulavat, kiepsahtelevat, paiskivat, riitelevät, tappelevat, istuvat hiljaa, rekentelevat palikoilla, nauravat, syövät, juoksevat taas, nauravat, riitelevät ja tappelevat...”*

*“Ihmettelen mielessäni, mitä leikki on. Niin mitä se onkaan? Mitä heissä tapahtuu, näissä lapsissa, heidän leikkiessään?”*  
(Bergström 1997, 9)

Mustat ja valkeat leikit teoksessa Bergström on nimennyt leikin molemmat puolet: sekasortoinen ja tuhoava puoli sekä järjestäytynyt ja rakentava puoli. Mustat leikit ovat sekasortoa sekä tuhoavaa epäjärjestäytyntä leikkiä ja valkoiset leikit ovat järjestystä ja kaunisteltua leikkiä. Aikuisilla on usein liian

kaunisteltu kuva lasten leikistä. Lapset leikkivät sulassa sovussa ja hymyissä suin pikkuautoillansa ja kaikilla on hauskaa. Leikki lasten omassa ympäristössä sisältää monia selittämättömiä näyttäviä piirteitä. Emme kykene ymmärtämään niitä, vaan kutsumme niitä helposti leikiksi ja mielikuvitukseksi. Leikki sisältää julmuutta, kateutta, vihaa, pelottelua, kuolemaa ja muita negatiivisia piirteitä, joita me aikuiset haluamme kieltää leikeissä. Leikki saattaa näyttää ulospäin hauskalta ja viattomalta ajanvietteeltä, mutta niinsanotut kiltit eli valkoiset leikit eivät ainoastaan ole sitä oikeata leikkiä. (Bergström 1997, 9-12)

Kun aikuiset suunnittelevat lapsille leikkejä, ne ovat yleensä loogisia ja niissä on yleensä joku juoni, idea tai opetus. Kun taas lapset leikkivät, ei leikeissä välttämättä ole juonta tai logiikkaa. Kasvatusopilliset leikit opettavat lapsia ja aikuiset haluavat näiden leikkien olevan hyödyllisiä. Usein kasvatusopilliset leikit ovat hyödyllisiä yhteiskunnalle, kun halutaan lapsia kasvattaa tiettyjen normien ja sääntöjen mukaan. Tällöin leikeistä tulee kaunisteleva kuva. Kasvatusopilliset leikit juontuvat psykologisista ja sosiologisesta ajattelutavasta ja ne ovat tarkkaan harkittuja. (Bergström 1997, 145-151 )

### 2.3 Lapset kohderyhmänä

Konseptin kohderyhmänä ovat 6-9-vuotiaat lapset. Lelujen suunnittelussa tulee perehtyä sekä ymmärtää 6-9-vuotiaiden kehitys sekä mitä taitoja he ovat oppineet. Jos lelut ovat suunniteltu liian helpoiksi ja lapsellisiksi, niin lapset saattavat menettää mielenkiintonsa leluun. Sekä liian haasteelliset lelut saattavat herättää epäonnistumisen ja turhautumisen tunteita.

Lapset ovat avoimia, innostuvaisia ja kiinnostuneita uusista asioista, mutta he ovat myös vaativa ja rehellinen kohderyhmä. He osoittavat, näyttävät ja sanovat suoraan, jos eivät pidä jostain. Heille ei ole vielä kehittynyt aikuismaailmaan tuttu hienovarainen asioiden kaunistelemisen taito.

Lapset kohderyhmänä on antoisa ja mielenkiintoinen, sillä heille kaikki on mahdollista ja vapaata mielikuvituksen seikkailua. Aikuisen maailmassa mielikuvitus kapenee, jota järki sekä logiikka rajoittavat. Lapset eivät osaa järkeillä tai suunnitella samalla tavalla kuin aikuiset. He elävät tässä hetkessä ja he elävät sen hetken täysillä murehtimatta seuraavaa hetkeä.



### 2.3.1 Kuusi- ja seitsemänvuotias

6-7-vuotiaat lapset ovat aloittaneet koulun ja elämänpiiri laajenee kotiympäristön ulkopuolelle ja he kohtaa uusia haasteita ja kokemuksia koulumaailmassa. Lapset nauttivat lisääntyneestä itsenäisyydestä. Aikuisen tai vanhemman tuki ja kannustaminen on kuitenkin tärkeää.

Lapsi ymmärtää oikean ja väärän sekä reilun ja epäreilun erot. Tämän ikäiset lapset nauttivat ryhmässä toimimisesta. Lempileikkejä ovat mm. rakentelu-, kuvittelu-, rooli- ja sääntöleikit sekä pelit. Silti häviäminen tuntuu vaikealta sekä pahalta. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2014-01-02)

Heidän keskittymiskykynsä piirtämiseen ja oppimiseen kasvaa ja uudet asiat kiinnostavat. Sosiaaliset- ja neuvottelutaidot kehittyvät koulunmaailmassa, kun he oppivat kuuntelemaan sekä ilmaisemaan itseään. Itsenäistymisprosessissa oppii omien tarpeiden ja halujen kertomista. Lisäksi kärsivällisyys lisääntyy ryhmässä toimimisen ansiosta, kun on odotettava esim. omaa vuoroaan jonossa. Koulussa lapset saavat uusia kavereita ja uusia haasteita. Ajattelu- toiminnat kehittyvät ja lapsi pystyy paremmin pohtimaan elämässä tapahtuvia ilmiöitä ja syitä ja seuraamuksia. Sorminäppäryys kehittyy sekä lapsi nauttii askartelusta, piirtämisestä ja itsensä toteuttamisesta. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2014-01-02)

### 2.3.2 Kahdeksan - ja yhdeksänvuotias

Eka- ja tokaluokkalainen on jo oppinut koulumaailmaan ja toimimaan ryhmässä kiitettävästi. He ovat innokkaita, sopeutuvia, yhteistyökykyisiä ja nopeita oppimaan uutta. 8-9- vuotiaat ovat entistä itsenäisempiä, mutta tarvitsevat aikuisen tukea ja kannustusta. Koululainen on motivoitunut tekemään sopivan kokoisia askareita sekä tehtäviä itsenäisesti ja viemään ne loppuun. Tunteet ovat ailahtelevaisia. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2014-01-02)

Koulun rinnalla vapaa leikki ja omatahtoinen tekeminen ovat tärkeitä. Kaverit ovat entistä tärkeämpiä. Leikit sekä pelit ja tavaroiden vaihto ovat mieluisaa. He pohtivat erilaisia sääntöjä sekä sääntöleikit ja säännöistä neuvottelu ja sopiminen ovat tärkeitä. Ryhmään kuulumisen sekä hyväksytyksi tuleminen on suuri merkitys. Opettajat ja aikuiset ovat tärkeä auktoriteetti ja ihailun kohde. Parhaiten lapsi pystyy ajattelemaan asioita, jotka itse näkevät ja tuntevat. Lapsi ymmärtää paremmin hahmottamaan, mikä on mahdollista ja mikä ei ole. Mielikuvitus voi kuitenkin sekoittaa tosiasioihin. Sorminäppäryys ja piirtäminen, kirjoittaminen ja askartelu taidot ovat kehittyneet ja ne ovat tärkeitä itseilmaisun taitoja. (Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2014-01-02)

## 2.4 Lastenkulttuuri

Lasten asema lastenkulttuurissa on muuttunut, sillä se ei enää ole vain aikuisten tarjoamaa ja sanelemaa taidetarjontaa, jonka lapsi passiivisesti vastaanottaa. Se on muuttunut enemmän osallistavaksi ja toiminnalliseksi. Lapsille tarjotaan erilaisia ympäristöjä ja virikkeitä, joissa voi lapsen omaa luovuutta toteuttaa. Lapsiin sekä lapsuuteen panostetaan enemmän. Lastenkulttuuri on kehittynyt myönteisesti 1990-luvun lopulla ja 2000-luvun alussa. (Vartiainen 2007, 15)

Leikki on lasten omaa kulttuuria, jota he leikkiessään luovat ja elävät itseään ja tätä hetkeä varten. Sitä ei ole tarkoitettu seuraavalle sukupolvelle siirrettäväksi, niin kuin aikuisten luomalla lastenkulttuurilla, joka on luotu tulevaisuutta ajatellen. Lasten leikkikulttuuri välittyy lapselta lapselle. Lastenkulttuuria ovat mm. pelit, leikit, kilpailut, rallatukset, lorut, askartelut ja rakennetut luomukset. Luova ja omaehtoinen leikki ruokkii parhaiten lasten omaa kulttuuria. He tuottavat jatkuvasti päivittäin omaa kulttuuriaan omalla ainutlaatuisella tavalla, mutta se dokumentoidaan vain poikkeustapauksissa, johon aikuisia tarvittaisiin.



Kuva 6. Kaavio lasten omasta kulttuurista ja aikuisten luomasta lastenkulttuurista. (Aino Alatalo 2013)

Aikuisten luomalla lasten kulttuurilla tarkoitetaan lapsille ja nuorille suunnattuja taide- ja kulttuuripalveluita. Lastenkulttuuri on monitahoinen ilmiö ja siihen aikuiset vaikuttavat monella tavalla kuten aikuisten tuottamalla kulttuurituotteilla sekä johtavalla luovalla toiminnalla, joka syntyy aikuisten ja lasten yhteistoiminnalla. Aikuisten luoma kulttuurilla perustuu usein lasta opettaviin kokemuksiin ja tapoihin ja niillä on opettava eli pedagoginen näkökulma, jotka heijastuvat yhteiskunnan normeista ja säännöistä. Kaaviokuvaan (Kuva 6, s. 21) olen kiteyttänyt lasten ja aikuisen luoman kulttuurin eroja.

Lapset tuottavat itse kulttuuriaan sekä lapset yhdessä aikuisten kanssa tuottavat kulttuuria. Eri kulttuurit sekoittuvat ja ottavat vaikutteita toisista kulttuureista. Medialla ja televisiokulttuurilla on vaikutuksensa lastenkulttuuriin. Televisiosta tutut hahmot heijastuvat lasten leikkeihin. Lasten oman kulttuurin näkymisen sekä kuulumisen haasteen on se, että ne dokumentoidaan vain poikkeustapauksissa ja siihen tarvitaan aikuista. Lastenlaulut ja sadut ovat aikuisten luomia. Minkälaisia lasten laulut ja sadut olisivatkaan, kun lasten mielikuvitus olisi kukoistanut niissä ja mihin ulottuvuuksiin saduissa olisi päästy?

## 2.5 Lelukulttuurin historiaa

Lelut, jotka ovat selvästi tehtyjä esineitä leikkimistarkoitukseen, on säilynyt muinaisista ajoista asti. Lelut liittyivät usein kotipiirinsä asioihin, kuten maatalouteen tai eläintenhoitoon. Näillä leluilla haluttiin lasten harjaannuttaa työhön. Ne valmistettiin kotoa löytyvistä materiaalista kuten puusta, nahasta, luusta tai kankaista tai tilattiin paikallisilta käsityöläisiltä. Lasten leikkikalut ja leikit juontuivat aikuisten työn matkimisesta pienin työkaluin. Leikit olivat perinteisiä ja eri rooleissa esitettiin muita mielikuvituksella maustettuna. (Lehto 1996, 9, 12, 125)

Nuket sekä kotieläimet olivat suosittuja leluja. Pienimuotoinen leikkikaluteollisuus alkoi kehittyä jo 1500-luvulla Saksassa. 1800-luvulla ilmestyivät ensimmäiset lelukaupat, kun massatuotanto alkoi. Klassikkolelut kuten rakennuspalikat sekä nallekarhut keksittiin 1900-luvun alussa. Leikkikalut vastasivat miniatyyrikoossa porvarillista esinekulttuuria. Silloin ei ajateltu pedagogisuutta. Vedottiin sekä uskottiin lapsen halukkuutta jäljitellä aikuisten maailmaa ja todellisuutta. Lelut olivat esteettisempiä ja enemmän aikuisten mieltymyksiin soveltuvia. Sen jälkeen leluteollisuus alkoi kehittyä entisestään. Leluista alkoi tulla monimutkaisempia ja uusia materiaaleja otettiin käyttöön kuten posliini, kipsi ja alumiini.

Opettaja Juho Jussila matkusti 1900-luvun alussa Saksaan ottamaan oppia lelujen suunnitteluun. Tavoitteenaan hänellä oli luoda lujia, yksinkertaisia ja kasvatusopillisia leluja lasten ehdoilla. Jussilan näkemysten mukaan puu oli paras materiaali leluille ja hänen 1923 perustamasta yrityksestä kehittyi maailmanlaajuisesti merkittäväksi puulelujen valmistajaksi. Tänä päivänä Suomen suurin leluvalmistaja on Oy Juho Jussila. (Tuulikangas 2012, 9)



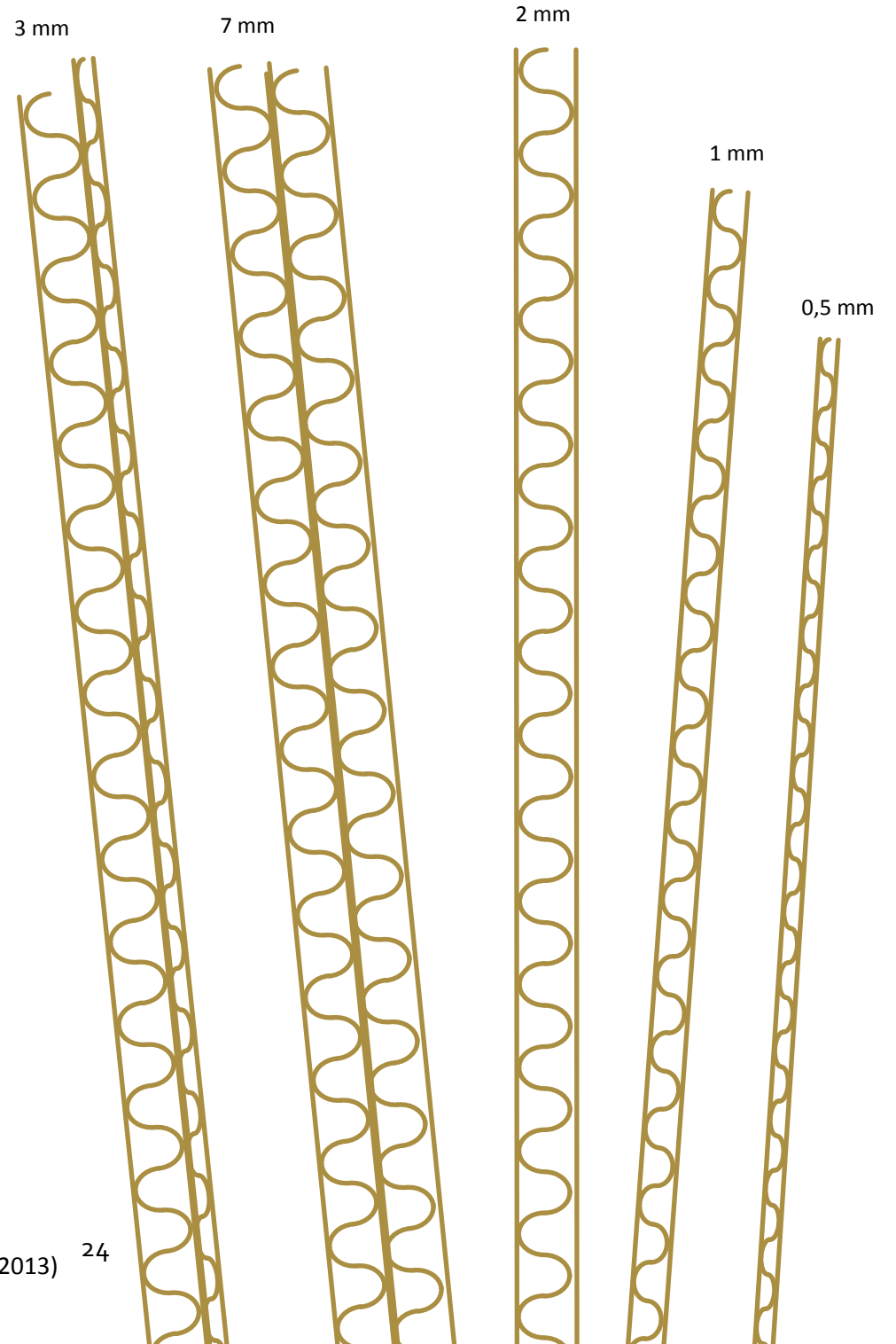
Kuva 7. Juho Jussila, keinuhevonen 1947.

## 2.6 Lelut heijastavat kulttuuria

Leikki ei lopu, mutta lelujen muoto, aihe sekä materiaalit muuttuvat. Lelut synnyttävät leikkiä ja lasten leikki ylläpitää lastenkulttuuria. Lasten suhde leluihin on henkilökohtainen ja he mieltyvät leluihin syistä, joilla ei ole yhteyttä aikuisten arvoasetelmiin. Lelujen visuaalisuus sekä erilaiset toiminnot kiehtovat lapsia leluissa. Lelut ovat kiehtovia käsityön ja teollisuuden taidonnäytteitä. Ne kertovat aikansa tyylistä, visuaalisista mieltymyksistä, yhteiskunnan arvoista, ihanteista sekä kulttuurihistoriasta. Pikkuautot, nuket ja robotit ilmentävät kulloisenkin aikakauden esteettisiä mieltymyksiä, muoti-ilmiöitä sekä arvoja. (Lehto 1996, 125)

Tänäpäivänä lelut valmistetaan muovista, metallista ja niissä on myös elektroniikkaa mukana ja omatekoiset lelut ovat harvinaistuneet. Nykyään leluja on runsaasti tarjolla erilaisiin mieltymyksiin sekä leikkeihin. Eri kulttuurit kuten esimerkiksi media- ja pelikulttuurit vaikuttavat leluihin ja sitä kautta lapsiin. Leluissa hyödynnetään populaarikulttuurien kuten esim. elokuvien tai pelien markkinointia. (Lehto 1996, 125). Lelutrendit tulevat valtavirtana. Tällä hetkellä Angry Birds-pelin kautta oheistuotteet ja lelut ovat lasten suosiossa. Angry Birds-trendi ja oheistuotteet oppoavat aikuisiin sekä lapsiinkin.

  
Ainutlaatuinen  
aaltopahvi



Kuva 8. Esimerkkejä aaltopahvien eri tyypeistä. (Aino Alatalo 2013) 24



### 3 Ainutlaatuinen aaltopahvi

Konseptissa käytän materiaalina aaltopahvia. Se on tullut tutuksi pakkausmateriaalina ja erityisesti pahvilaatikoista. Usein niitä näkee kuljetuspakkauksina, arkkeina sekä myyntitelineinä.

Se on kevyt, hengittävä sekä kestävä. Se on ollut yli 100 vuotta suosituin pakkausmateriaali. Aaltopahvi koostuu aallotetusta kartongista. Niitä on eri paksuisia ja aaltojen korkeudet vaihtelevat 0,5 - 7mm:n välillä (Kuva 8, s. 24). Kaksinkertainen aaltopahvi on tarkoitettu raskaammalle käyttökohteelle. Aaltopahvin lujuus sekä keveys tekevät siitä ainutlaatuisen materiaalin aaltomaisella rakenteellaan. (Pahvista asiaa, s. 2-3)

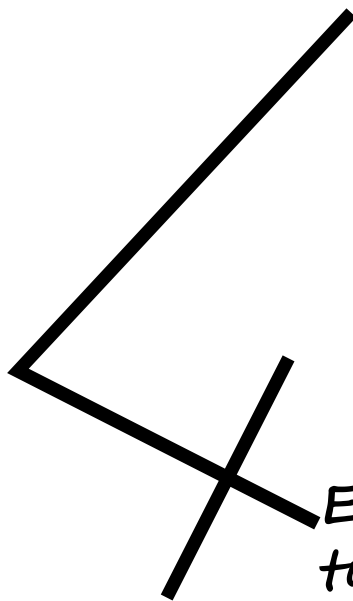
Verraton aaltopahvi on myös erittäin ympäristöystävällinen, sillä sen raaka-aineet ovat uusiutuvia luonnonvaroja ja se on valmistettu puusta ja uusiokuiduista. Elinkaarensa päätteeksi pahvit voi kierrättää tai polttaa energiaksi. (Pahvista asiaa, s. 2)

Aaltopahvipakkauksella on vielä monta tapaa hyödyntää alkuperäisen tehtävänsä jälkeen. Sitä voi hyödyntää uudelleen esim. muutto- tai säilytyslaatikkona tai lasten leikeissä. Kuitenkin suurin osa pahveista päätyy kierrätykseen ja ne voi viedä taloyhtiönsä kuitupakkausastiaan. Se on haluttua uusi-oraaka-ainetta kartonkiteollisuudelle, jota käytetään uudelleen aaltopahvin raaka-aineeksi. Kuitujen uudelleenkäyttö on 4-5 kertaa. (Pahvista asiaa, s. 6)

Pahvi toimii erityisesti leluissa, koska niiden ei ole tarkoitukseen säilyä lapsella ikuisesti. Leluja on markkinoilla valtavasti ja koko ajan tulee uusia leluja. Lasten lelujen käyttöaika on usein lyhyt, kun markkinoille tulee aina uudenlaisia ja kiehtovampia leluja. Lapset kasvavat ja kehittyvät nopeasti, jolloin leikit muuttuvat ja kehittyvät. Vanhoista leluista on usein vaikea päästä eroon ja kirpputorit sekä kierrätyskeskukset ovat usein täynnä lasten vanhoja leluja. Vanhojen lelujen kускаaminen kirpputoreille käy melkein työstä.

Lelut ovat usein liian valmiiksi tehtyjä ja pitkälle suunniteltuja ja ei anna tarpeeksi tilaa lapsen mielikuvitukselle, oivalluksille ja luovemmalle leikille. Vanhemmat haluavat enemmän panostaa leluihin, jotka ovat lapsen kehitykselle eduksi. Aaltopahvissa ei ole vaarallisia kemikaaleja ja siksi, se on turvallinen materiaali leluissa. Lisäksi pahvi on luova materiaali, sillä siihen voi maalata, piirtää, liimata tarroja ja kiiltokuvia tai ihan mitä lapsen mielikuvitus keksii.

Pahvisen lelun ostokynnys on pienempi, koska se on ekologinen materiaali ja sen ei tarvitse kestää vuosia. Ja tuotteiden kertakäyttöisyys ei sido meitä tuotteeseen tai leluihin ikuisiksi ajoiksi. Kun lelusta halutaan päästä eroon ja se on elinkaarensa päässä, sen voi vaivatta heittää pahvinkeräykseen, eikä turhia leluja jää lojumaan nurkkiin.



*Elämykselliset  
tuotteet ja lelut*

#### 4 Elämykselliset tuotteet ja lelut

Elämys on tunne, joka poikkeaa tavallisuudesta. Elämyksellisyyteen panostetaan palveluissa ja tuotteissa enemmän. Elämykset, tarinat sekä mielikuvat synnyttävät kokemuksia. Niin kuin huonon viinin siemailu pahvimukista maistuu paremmalta Eiffel-tornin äärellä, kuin hyvän viinin maistelu kristallilasista kotisohvalla.

Elämyksellisyys on ollut pitempään megatrendi tuotteissa sekä palveluissa. Tuotteita ajatellaan kokonaisvaltaisemmin ja asiakkaat vaativat enemmän. Elämyksellisyys on korostunut ja varsinkin yllätykselliset sekä eksklusiiviset elämykset. Lisäksi äly ja leikkisyys näkyvät trendeinä elämyksellisissä tuotteissa. Elämyksellisiltä tuotteilta odotetaan myös sosiaalisuuden, yksilöllisyyden ja vastuullisuuden ideologiaa ja aatetta.

Lapsille päivittäiset asiat ovat elämyksiä, sillä heille tulee joka päivä uusia asioita vastaan ja jokainen päivä on erilainen. Leikkielämys ei välttämättä ole pelkissä leluissa vaan lasten mielikuvituksessa ja tavassa leikkiä ja kokea ympäristöä ja ympärillä olevia ihmisiä. Lasten kokemaa elämystä ei pysty hallitsemaan – sitä voi vain ruokkia. Elämyksien luomiseksi voi tarjota välineitä ja työkaluja.

Elämyksellisyys voi esiintyä tuotteen pakkauksessa, joka on

toteutettu uudella tavalla ja oivaltavalla tavalla. Elämyksellisyyden voi kokea henkilökohtaisesti tai sosiaalisesti. Se voi olla tuotteen rakenteessa sekä materiaaleissa. Esimerkiksi tuote voi näyttää tavalliselta muoviesineeltä, mutta kokeekin yllätyksenä, kun sen pinta tuntuukin ihan muulta materiaalta.

Elämyksellisyys voi esiintyä leluissa oivaltavana ideana, joilla voi ruokkia lasten mm. mielikuvitusta ja luovuutta. Se voi esiintyä leluissa tarinan tai lorun keinoin, uudella tavalla kokemuksena, itseilmaisun keinoina tai yllätyksenä. Elämyksellisiä leluja ovat esimerkiksi rakentelulelut, jossa voi toteuttaa itseään sekä rakentaa erilaisia leikkejä ja tarinoita. Elämykset ja kokemukset ilmenee lelun käytön yhteydessä syntyvissä kokemuksissa yksin tai yhdessä leikkikavereiden kanssa ja aikuisten kanssa.

#### 4.1 Benchmark

Tutustuin www-sivujen kautta rakenteluleluihin, pahvista tehtyihin tuotteisiin ja leluihin sekä itse tehtyihin DIY-leluihin. DIY(Do It Yourself)-lelut rakennetaan itse käyttämällä kierrätysmateriaaleja.

Pahvisia tuotteita on suunniteltu paljon ja tuotteiden kirjo on valtava. Pahvia on oivallettu käyttää monissa tuotteissa esimerkiksi muovin sijaan. Tutkin, kuinka elämyksellisyys ilmenee erityyppisissä leluissa ja tuotteissa (sivut 28-34) esimerkkien kautta.

#### 4.2 Rakentelulelut

Tutustuin internetissä rakenteluleluihin. Viereisellä sivulla on kuvia rakenteluleluista: puiset rakennuspalikat, Legot, Brion junarata sekä Brion Builder (Kuvat 9-12, s. 28-29). Nämä lelut ovat monelle tuttuja lapsuudesta, joilla leikitään tänäkin päivänä.

Rakennettavilla leluilla rakentaminen on luovaa leikkiä, koska lapsi itse voi päättää minkä näköiseksi kokonaisuudeksi hän rakentaa lelut. Rakenteluleikit voivat jatkua rikkomisleikkiinä, joka kuuluu myös leikkiin. Rakennettavat lelut ovat olleet

pitkään lasten suosiossa. Ne ovat ajattomia ja niitä voi aina uudelleen ja uudelleen rakentaa. Lelut voi koota mukana tulevien ohjeiden mukaisesti tai rakentaa oman mielensä mukaan joksikin ihan muuksi. Legot, junaradat sekä rakennuspalikat ovat suosittuja leluklassikoita monen vuosikymmenen ajan, joita löytyy monen lapsen lelulaatikosta. Rakennettavissa leluissa hauskin osuus on juuri se rakentaminen. (Vehkalahti 2013, 37-38)



Kuva 9. KIDS-WOOD-rakennuspalikat.



Kuva 10. BRIO - Builder - Paloauto.



Kuva 11. BRIO Rail & Road matkustus -rata. 29



Kuva 12. Lego ambulanssi.

### 4.3 DIY - Do It Yourself

DIY eli "Tee se itse" -lelut on tapa rakentaa ja askarrella leluja kierrätysmateriaaleista. DIY-leluilla voi tukea lasta elämyksellisempään leikkiin. Internetistä voi tulostaa lelun kaavat ja leikata sekä liimata ne leluiksi (Kuva 14). Lisäksi internetistä ja erilaisista blogeista löytää monenlaisia ohjeita, joiden mukaan voi rakentaa kotona löytyvistä esineistä uusia leluja. Tällaiset lelut kannustavat ja tukevat luovuutta.

Usein itsetehdyt lelut ovat ne rakkaimmat lapselle, koska niihin on nähty vaivaa ja ne kertovat tarinaa. Niitä voi rakentaa lapsi vanhempiensa kanssa, jolloin yhteiset hetket ja kokemukset ovat ikimuistoisia. Viereisellä sivulla on esimerkkejä DIY-leluista, joita lapsi pystyy helposti itse askartelemaan. (Kuvat 13-16, s. 30-31 )



Kuva 13. DIY-eläinleluja, jotka lapsi on itse askarrellut kartongista ja pyykkipojista.



Kuva 14. Internetistä tulostettavia askarteluleluja.



Kuva 15. Pahvilaatikosta tehty nukkekoti, joka on sisustettu lehdistä leikatuilta kuvilta.



Kuva 16. Pahvista itse tehty lasten leikkikitara.

#### 4.4 Tuotteita pahvista

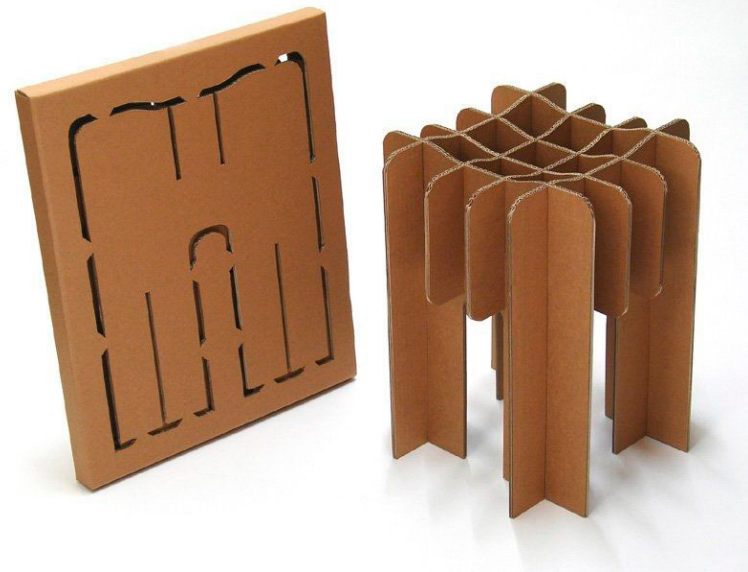
Flat-Pack Furniture tuolin (Kuva 17) on suunnitellut hollantilainen tuotemuotoilija, David Graas. Pahvinen jakkara, jonka osat ovat esileikattu pahvilevyihin. Pahvilevyt ovat laatikkoon pinottuna pakkaukseksi ja osat ovat helposti irrotettavista levyistä. Kätevä ja älykäs pakkaus, josta muodostuu kenno-rakenteinen huonekalu. Tuote on helppo kuljettaa sekä koota, kun osat ovat irrotettavissa pinotuista pahvilevyistä. Elämyksellisyys esiintyy tuotteessa nerokkaana pakkauksena sekä itse rakentamalla tuotteella.

Pahvinen leikkimökki (Kuva 19, s. 33), joka sopii hyvin sisä- tai ulkotiloihin. Mökkiä voi halutessaan värittää ja maalata. Mökissä on ovi sekä seitsemän erimuotoista ikkunaa, joista voi kurkistaa ulos. Romy Boesveldt ja Ilya Yaskin ovat suunnitelleet tuotteen. Heille on tärkeää lapsilähtöinen suunnittelu, siksi he tekevät yhteistyötä heidän omien lapsiensa kanssa.

Neighborhoodfort:n suunnittelijat Lindsay Tuson ja Jon Moses ovat suunnitelleet yhteisöllisen pahvimajakonseptin (Kuva 18, s. 33). Taloista voi muodostaa helposti naapuruston takapihalle. Leikkimajat tarjoavat tyhjän piirtoalustan piirtämiseen sekä maalaamiseen. Neighborhoodfort-verkkosivuilta voi tilata kymmenen kappaletta pahvisia leikkimökkejä, jotka voi liittää toisiinsa. Niistä voi muodostaa tunneleita tai labyrintte-

ja kavereiden kesken. Tuotteita voi tilata esimerkiksi syntymäpäiväjuhliin tai lasten tapahtumiin.

Pahvinen leikkitalo (Kuva 20, s. 33), jossa pahvilevyt kootaan hakamaisilla liitinkappaleilla toisiinsa kiinni. Kristin Loffer ja Chris Theiss ovat suunnitelleet pahvisen leikkitalon. Lapset oppivat kierrättämään ja uusiokäyttämään pahvia uudella tavalla.



Kuva 17. Flat-Pack Furniture tuoli, jossa nerokas pakkaus.





Kuva 18. Neighborhoodfort, FortCube.



Kuva 19. Casa Cabana deco leikkitalo.



Kuva 20. Puhvinen leikkitalo.

Makedo on hyvä esimerkki pahvisista itse tehdyistä leluista. Makedo tuotteissa käytetään kierrätysmateriaaleja ja kotona löytyviä ylimääräisiä pahvilaatikoita rakentamiseen. Lelua voi muokata värikynillä tai maalaamalla. Makedon konsepti auttaa lasta luovuuteen ja luovempaan leikkiin, kun lapsi pystyy kotona löytyvistä materiaaleista rakentamaan upeita rakennelmia.

Makedon sivuilta voi tilata työkaluja lelujen rakennusta varten. Työkaluilla voi liittää, sahata ja muodostaa taitoksia (Kuvat 22). Rakennusvälineillä voi rakentaa pahvilaatikoista esim. englantilaisen linja-auton (Kuva 21).



Kuva 21. Makedo, London bus.



Kuva 22. Työkalut pahvilelujen valmistukseen.

A photograph of a workshop where several people are seated at a table, working with cardboard to create various geometric and architectural models. The table is covered with cardboard scraps, tools like a ruler and a utility knife, and partially completed structures. In the background, a person is wearing a black t-shirt with the 'Carlsberg' logo. A large, stylized black number '5' is overlaid on the left side of the image.

*Workshop - Suunnittelun ja  
ideoinnin keinona*

## 5 Workshop - Suunnittelun ja ideoinnin keinona

Yhdessä ideoiminen ja erilaiset Workshopit ovat yksi keino kehittää ideoita innovaatioiksi. Yhdessä ideoimisessa on hyvä puoli se, sillä ihmisillä on erilaista osaamista sekä kokemusta, jolloin saadaan arvokasta ja monipuolista osaaminen käyttöön. Yhdessä ideoiminen mahdollistaa inspiroitumisen toisten ideoista ja niitä voidaan yhdessä kehittää eteenpäin.

Järjestin Workshop-ideointipajan Savonia-ammattikorkeakoulun teollisen muotoilun opiskelijoille, jossa halusin tutkia ja ideoida erilaisia aaltopahvisia liitosrakenteita ja tekniikoita. Oivallisesta aaltopahvista keksii monenlaisia liitosrakenteita ja sitä pystyy myös taittamaan. Liitosrakenteita tulee ottaen huomioon suunnitellessa rakennettavaa ja koottavaa lelukonseptiä sekä kuinka liitän konseptin kappaleet tai moduulit yhteen.

Paja toteutettiin 6.9.2013 Kuopion Muotoiluakatemian yksikön tiloissa Savonia-ammattikorkeakoulun 2.vuosikurssin

Tehtävät:

### Tehtävä 1

Ensimmäisenä tehtävänä oli ideoida liitoksia vain pahvia käyttämällä. Ensimmäisessä tehtävässä oli tarkoituksena, ettei tehtävänanto olisi liian rajoittava, jotta erikoisemmatkin liitos- ja kiinnitysideoit tulisivat keksityksi.

teollisen muotoilun opiskelijoille. Osallistujia oli yhteensä 13 opiskelijaa. Tavoitteena oli pajan avulla saada koottua lyhyessä ajassa paljon erilaisia ideoita. Suurella ryhmällä tuotoksien määrä oli suuri ja monipuolinen. Tuotoksia käytän ideoinnin ja suunnittelun apuna.

Tehtävänä oli ideoida vapaasti yksin tai ryhmässä erilaisia pahvisia liitoksia. Tehtäviä oli kaksi: ainoastaan pahvia käyttäen erilaisia liitoksia ja langalla liittämisen.

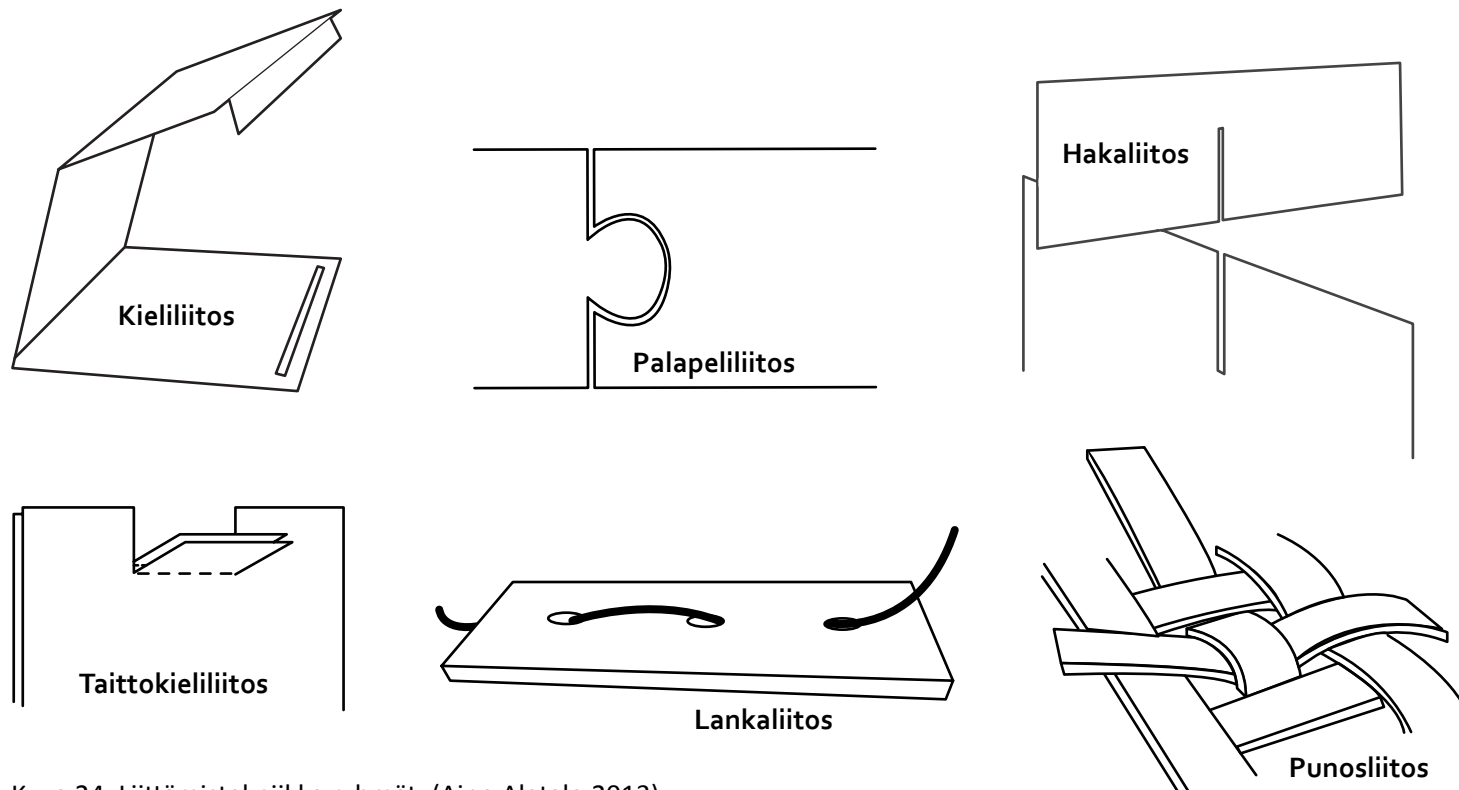
Vapaamuotoinen työskentely sopi pajaan hyvin. Materiaalina oli yhden millimetrin paksuista aaltopahvia sekä työskentelyvälineinä oli mattoveitsiä, viivoittimia ja kalastajalankaa. Toisena tehtävänä oleva lankaliitos oli opinnäyteyöprosessin aikana yhdeksi liitântekniikaksi muodostunut, jota halusin ideoida lisää.

### Tehtävä 2

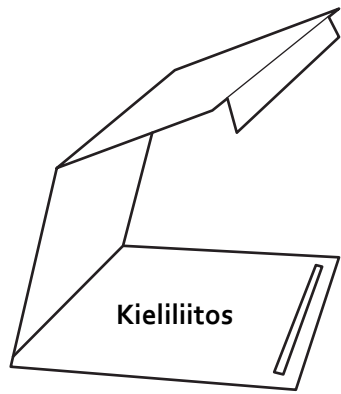
Toisena tehtävänä oli ideoida liitoksia kalastuslankaa apuna käyttäen. Toisessa tehtävässä oli tarkoitus keksiä uusia ideoita langan avulla liittämisellä.

## 5.1 Liitoksien ryhmittely

Ideointipaja oli tuottoisa ja opiskelijat olivat motivoituneita pajan osallistumiseen ja ideointiin. Tuotokset olivat monipuolisia ja niitä syntyi useita kymmeniä. Ideointi tapahtui suuren pöydän ympärillä, jolloin toisten ideoiden näkeminen auttoi omien ideoiden syntymistä ja kehittämistä. Pajan tuotokset voi jaotella ryhmiin (Kuva 24), sillä osissa tuotoksissa oli samantapaisia liittämistekniikoita.

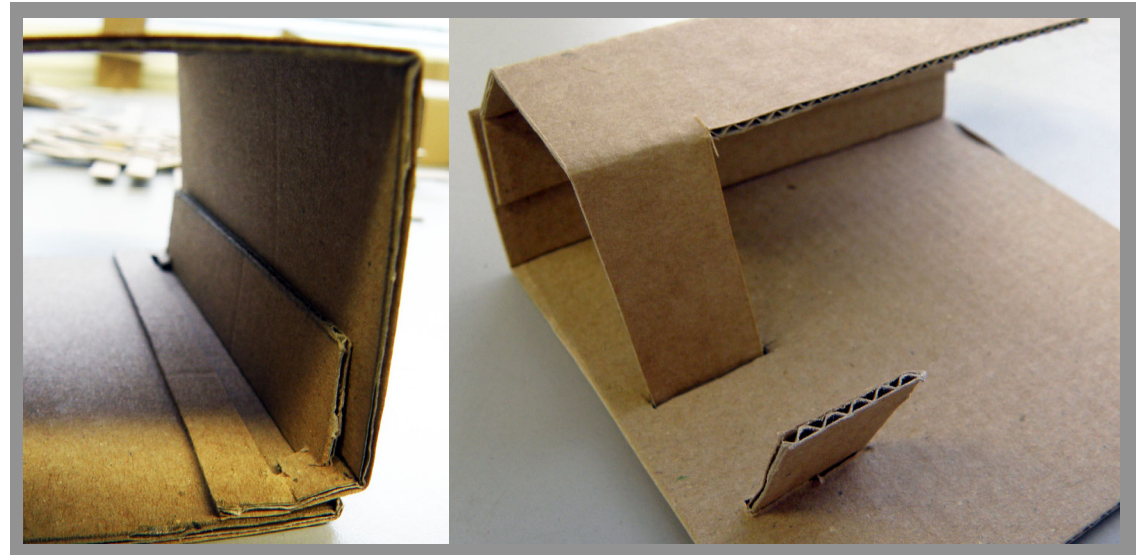


Kuva 24. Liittämistekniikka ryhmät. (Aino Alatalo 2013)

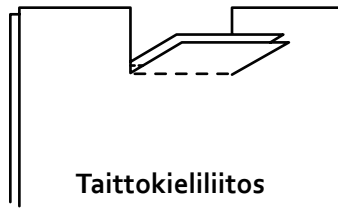


**Kieliliitos**

Kieliliitos, joka liitetään ulkonevalla ja taittuvalla kielellä kiinni sopivaan aukkoon (Kuva 25). Se on helppo uudelleen avata sekä sulkea. Liitos on tuttu mm. pahvilaatikoista.

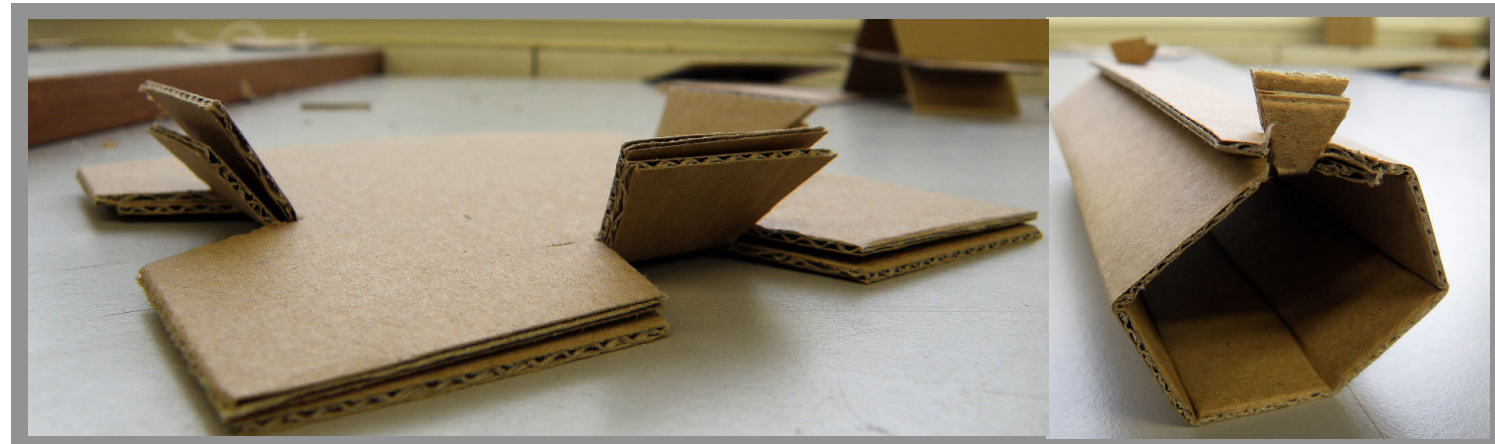


Kuva 25. Kuvassa on esimerkkejä kieliliitoksista. (Aino Alatalo 2013)

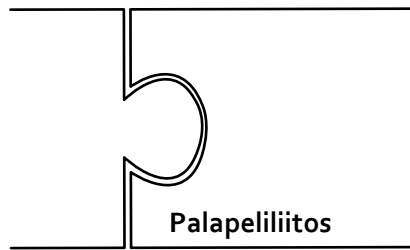


**Taittokieli-liitos**

Taittokieli-liitoksessa kappaleet liittyvät yhteen samanlaisella taittuvalla kielellä. Pahvikappaleet kiinnittyvät, kun kielet taitetaan samasta kohtaa. Liitos on nopea ja helppo kiinnitystekniikka. Liitos toimii parhaiten, kun kappaleet ovat päällekkäin (Kuva 26).



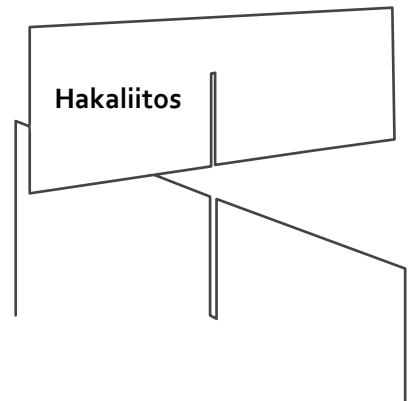
Kuva 26. Kuvassa on esimerkkejä taittokieli-liitoksista. (Aino Alatalo 2013)



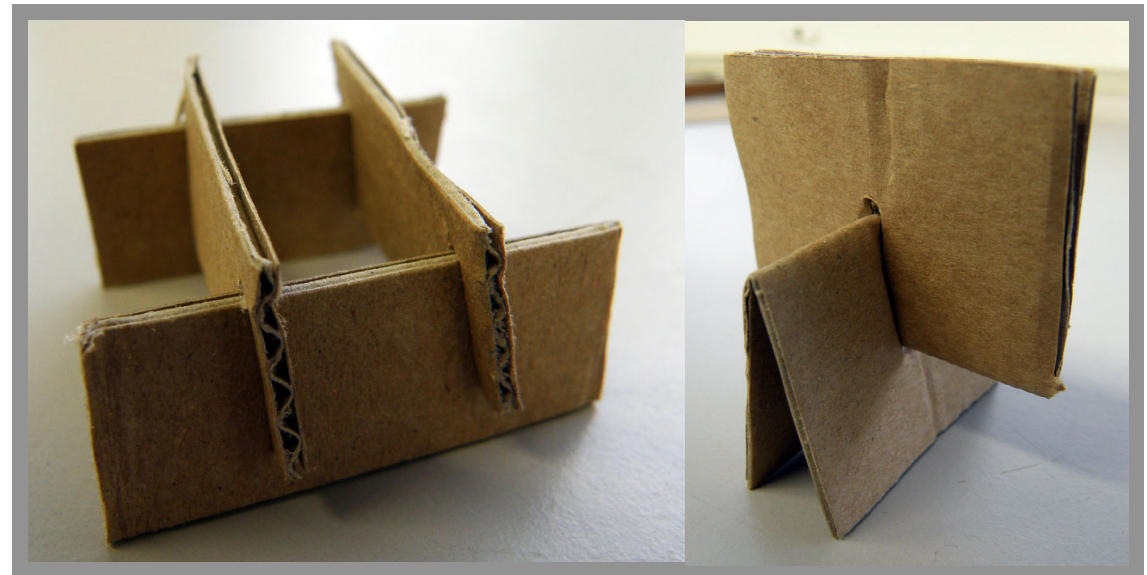
Palapeliitos on siisti sekä huomaamaton ja se on tuttu palapeleistä. Liitoksessa on uros sekä naarasvastinkappale. Vastinkappaleet voivat olla monenmuotoisia. Liitos on helppo avata ja sulkea (Kuva 27).



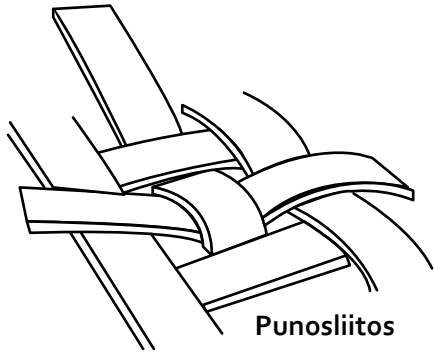
Kuva 27. Kuvassa on esimerkkejä palapeliitoksista. (Aino Alatalo 2013)



Pahvikappaleet kiinnittyvät toisiinsa samankokoisilla vastin halkioilla tai halkio on vain toisessa kappaleessa (Kuva 28). Liitos on helppo kiinnittää. Se on uudelleen avattavissa sekä suljettavissa. Liitoksesta saa tukevan, kun rakenne on kennomainen ristikko.

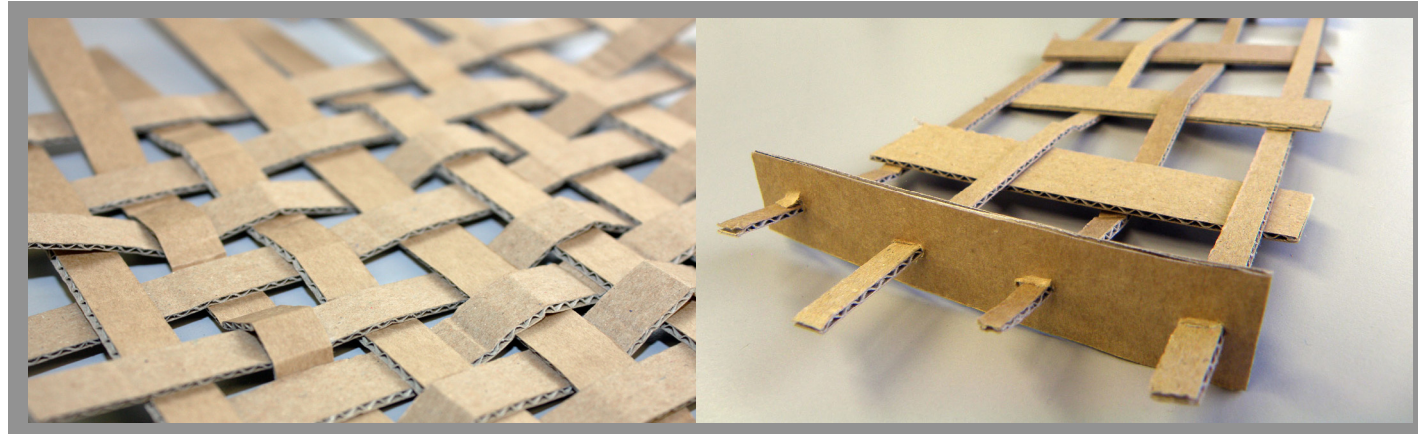


Kuva 28. Kuvassa on esimerkkejä hakaliitoksista. (Aino Alatalo 2013)

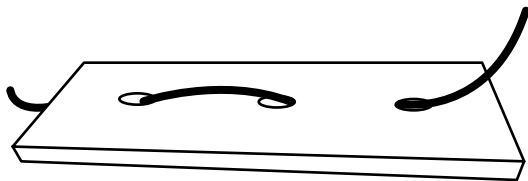


**Punosliitos**

Punosliitos, jonka tekstuurimainen pinta muodostuu levymäiseksi pinnaksi, seinäksi tai tasoksi (Kuva 29). Liitosta voi työstää loputtomasti sekä muodostaa suuriakin pintoja. Liitoksen ongelmana on hankala ja vaativa toteutus ja uudelleen avaaminen sekä sulkeminen on haastavaa. Punoksen väleihin voi asettaa esineitä. Punoksen päihin voi laittaa kappaleen, joka estää sitä purkautumasta.

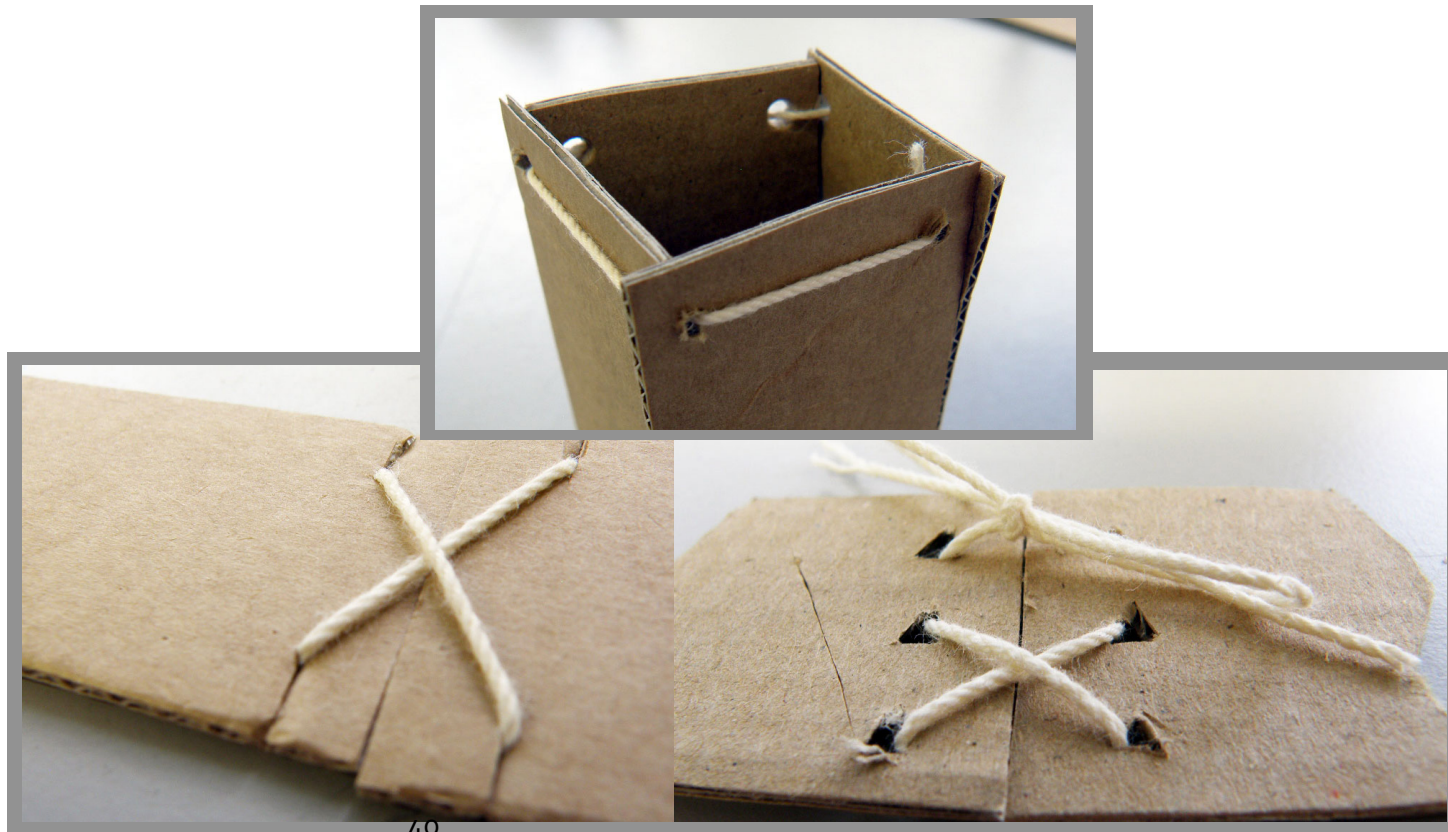


Kuva 29. Kuvassa on erilaisia punosliitoksia. (Aino Alatalo 2013)



**Lankaliitos**

Langalla liittäessä on monenlaisia liittämistekniikoita. Langan voi neuloa pahvissa olevien reikien avulla yhteen. Kappaleet voi kiinnittää myös langalla sopivien halkioiden avulla (Kuva 30).



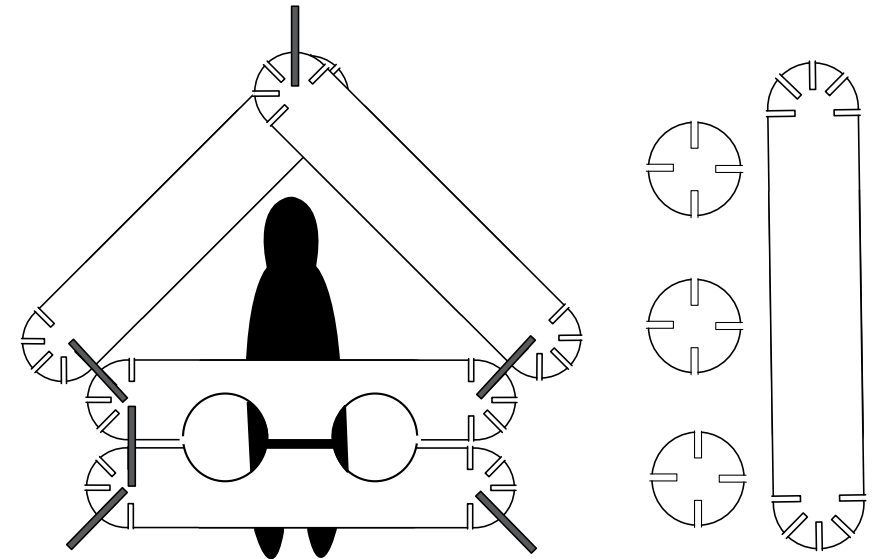
Kuva 30. Kuvassa on erilaisia lankaliitoksia. (Aino Alatalo 2013)



## 5.2 Ideointia workshopin tuotoksien pohjalta

Workshop liitosryhmien pohjalta ideoin erityyppisiä leluja. Lelut voivat toimia myös tilaa ja leikkireviirin jakavina ratkaisuuksina. Lelutyypeissä yhteistä on muokattavuus, sillä leluja voi rakentaa monella eritavalla sekä muodostaa erilaisia kokonaisuuksia.

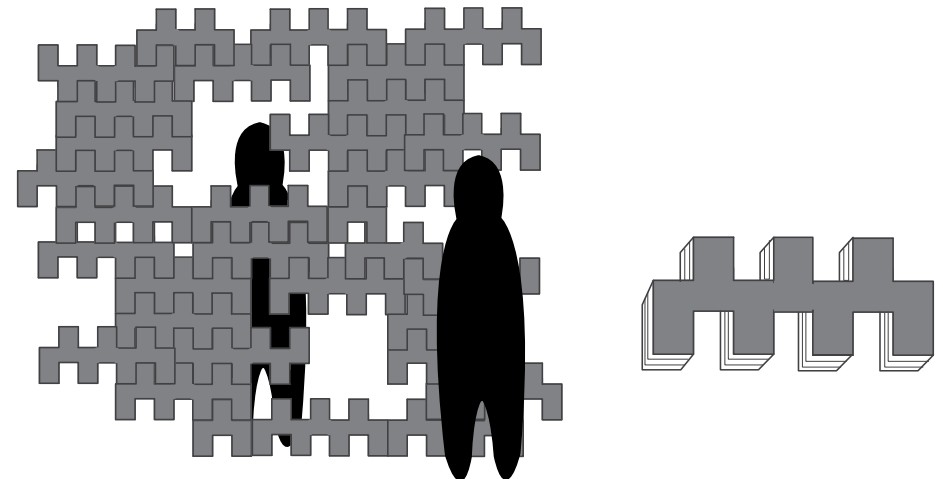
Hakaliitosmaja (Kuva 31), josta voi koota erilaisia kokonaisuuksia. Se koostuu erimuotoisista kappaleista. Hakaset ovat erisuunnissa, jolloin tuotetta voi rakentaa moneen suuntaan ja sen rakentamista voi jatkaa loputtomiin.



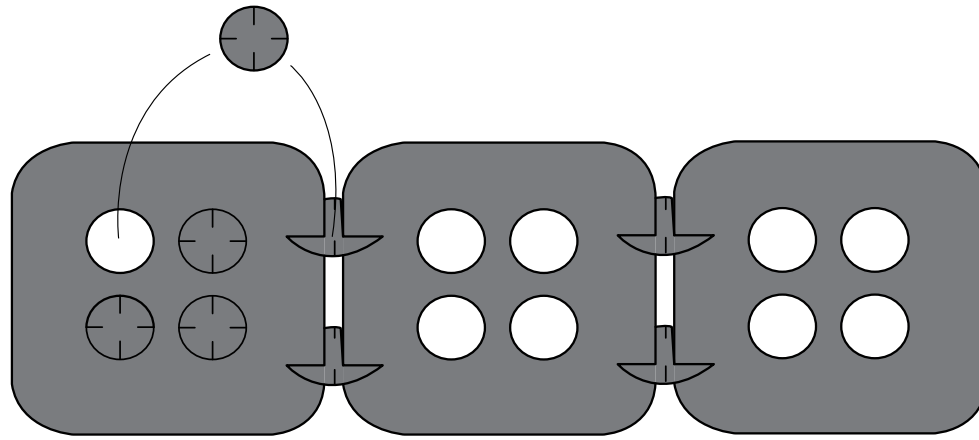
Kuva 31. Hakaliitöntekniikalla toimiva maja. (Aino Alatalo 2013)

Palapelimäisellä tilanjakajalla (Kuva 32) voi lohtia erimuotoisia seiniä tai leikkitiloja. Seiniin voi jättää aukkoja, jotka toimivat ikkunoina. Palapelitilanjakajassa hyvää on skaalautuvuus, jolloin seinästä voi rakentaa suuren tai pienen. Se toimii hyvin väliaikaisena tilaa jakavana ratkaisuna.

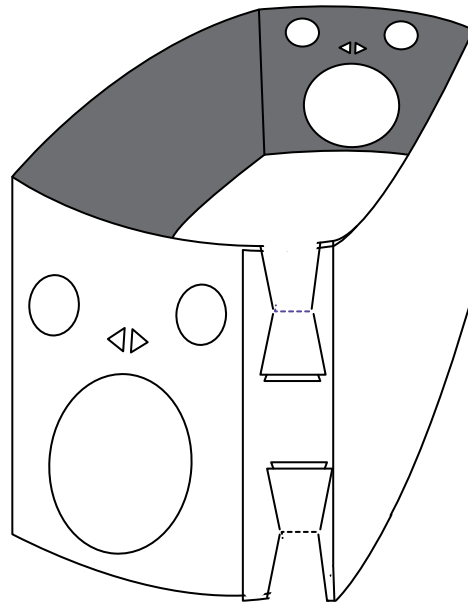
Toinen tilanjakajaratkaista rakennetaan hakapalasilta (Kuva 33, s. 42). Liitospalaset ovat kiinni pahvissa, josta ne irrotetaan ja ne kulkevat kätevästi tuotteen mukana. Taittokielellä toimiva tilanjakaja (Kuva 34, s. 42), josta voi rakentaa leikkinurkkauksen. Tilanjakajaan voi lisätä lisäseiniä, jolloin sen kokoa voi kasvattaa.



Kuva 32. Palapeliiliitos, toimii oivallisena tilanjakajana. (Aino Alatalo 2013)



Kuva 33. Väliseinä, jossa on hakaliitinpalaset. (Aino Alatalo 2013)



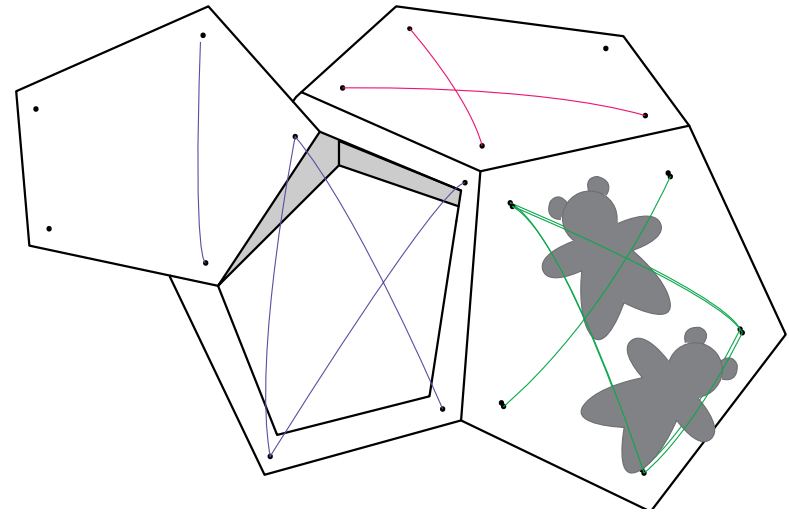
Kuva 34. Taittokielillä toimiva tilanjakaja. (Aino Alatalo 2013)

Taideseinän voi neulaa yhteen ja ripustaa seinälle (Kuva 36). Seinään voi ommella erilaisia kuvioita ja symboleita. Taideseinää voi maalata sekä ripustaa esineitä lankojen väleihin, jolloin se toimii säilyttimenä ja lelut ovat poissa lattioilta.

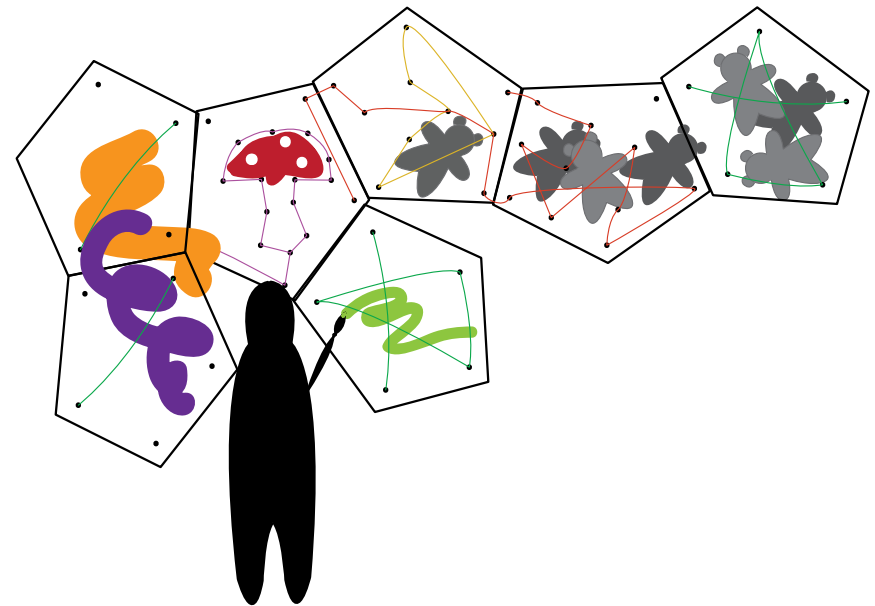
Maja, joka neulotaan yhteen langalla tai narulla (Kuva 35). Lankojen väliin voi asettaa esineitä. Lanka voi olla joustavaa kuminauhaa ja erivärisillä kuminauhoilla voi leikitellä.

Pahvinen leikkialusta (Kuva 37, s. 44), jonka voi maaleilla ja värikynillä muokata leikkeihin sopivaksi. Leikkialusta sopii esimerkiksi autorata- ja junarataleikkeihin, johon voi maalata kiemurtelevan autoradan. Se voi koostua symmetrisistä tai palapelimäisistä palasista ja leikkialustan tai -maton kokoa sekä muotoa voi säädellä. Leikin loputtua sen voi pinoa pinoksi.

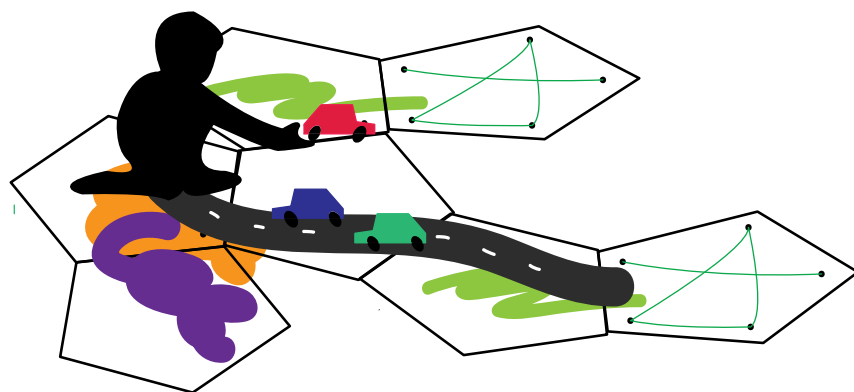
Leikkirekvisiitta toimii seinänä sekä tilanjakajan (Kuva 38, s. 44). Rekvisiitan voi asettaa seinälle tai jakamaan tilaa. Rekvisiitan voi maalata leikkeihin sopivaksi esimerkiksi kauppa-, poliisiasema- tai ravintolaleikkeihin. Seinästä voi taittaa esiin esimerkiksi pöydän tai tuolin ja leikkien jälkeen ulkonevat tuolit ja pöydät voi taittaa takaisin levyyn.



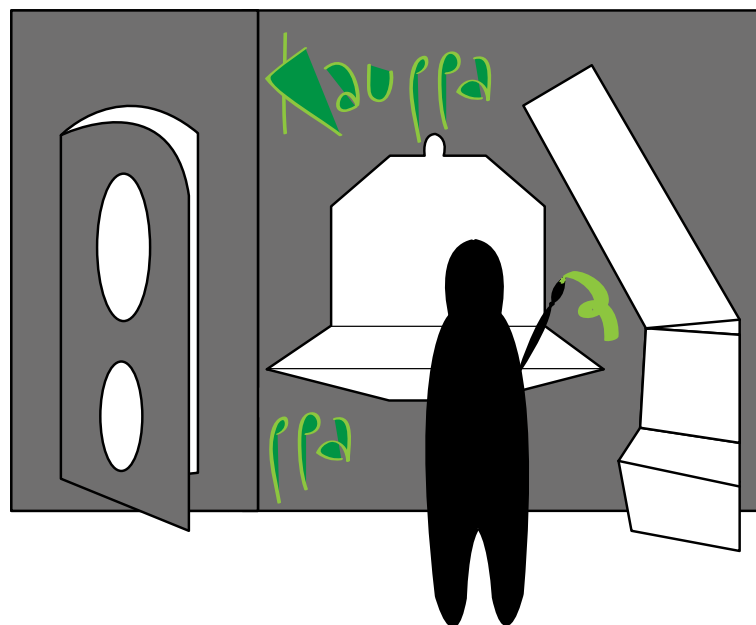
Kuva 35. Maja, joka neulotaan yhteen. (Aino Alatalo 2013)



Kuva 36. Taide- ja säilytysseinä, jonka voi ripustaa seinälle. (Aino Alatalo 2013)



Kuva 37. Leikkimatto, josta voi muokata haluamansa leikkialustan.  
(Aino Alatalo 2013)



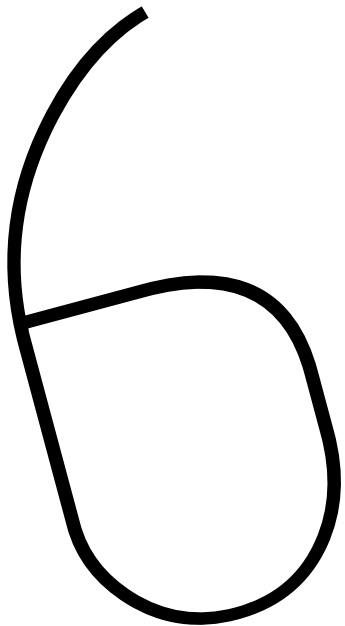
Kuva 38. Leikkirekvisiitta toimi esim. kauppaleikkeissä.  
(Aino Alatalo 2013)

## 6 Konseptin toteutus

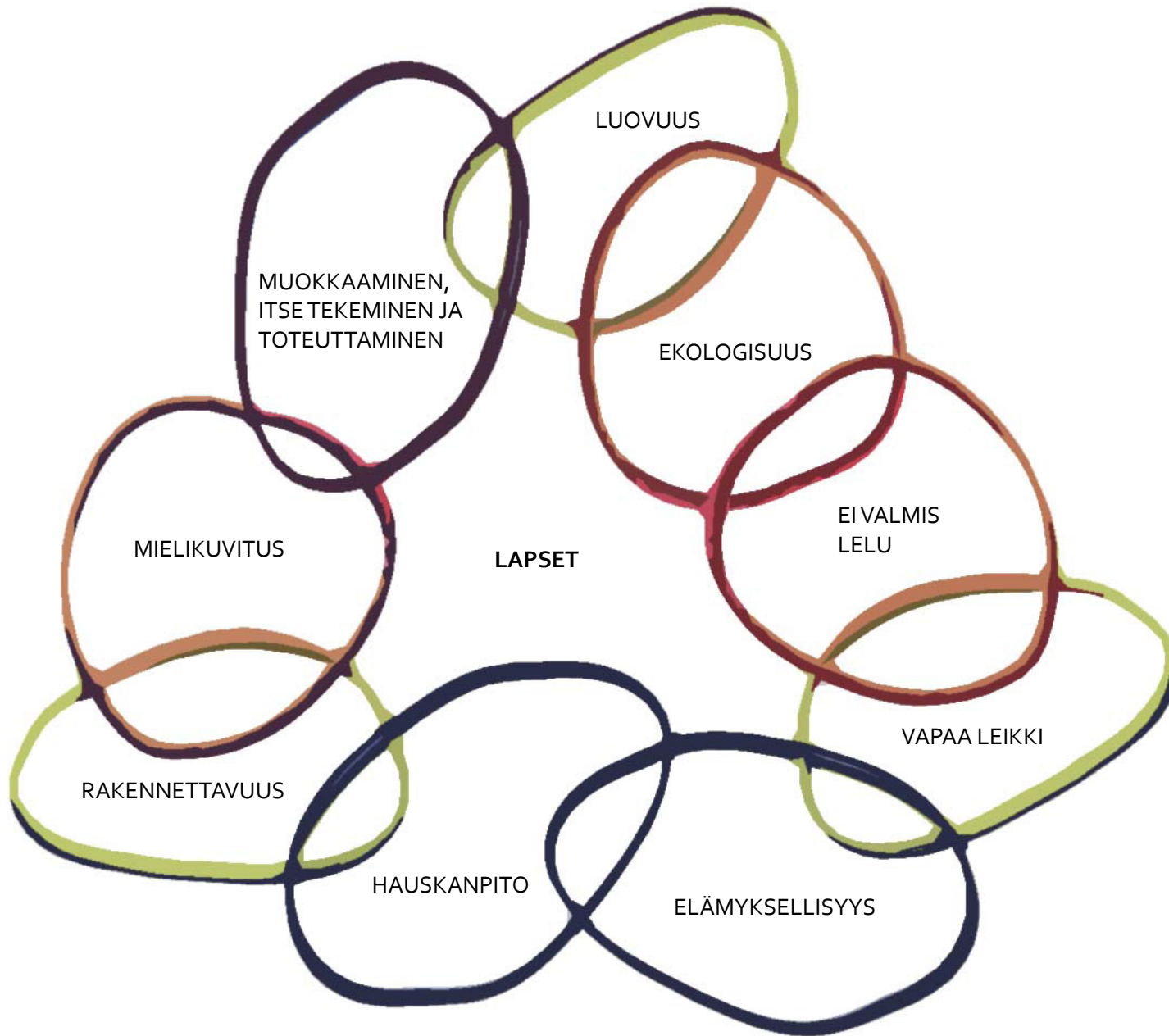
Teoriaosuuden, eri tyyppisiin leluihin tutustumisen sekä Workshop-ideointipajan tuotoksien pohjalta lähdin muodostamaan konseptille suuntaviivaa ja toteuttamaan lelu-konseptia. Päätin keskittyä rakennettavaan pahvimajaan, sillä se on koko opinnäytetyöprosessin aikana kiehtonut ja inspiroinut. Majaleikit ovat edelleen lasten lempi leikkejä ja ne olivat myös minunkin lapsuudessa suosittuja leikkejä. Majat ovat lapselle tärkeitä ja merkittäviä. Maja on oma paikka ja lapsi itse hallitsee sitä. He itse päättävät, kuka majaan saa tulla. Se tuo yksityisyyttä, jota ei välttämättä ole lapsella muussa elämässään. Oma rakenteinen maja on rakentajansa omaisuutta. (Vehkalahti 2013, 37-38)

Haluan suunnitella lelun, joka ei ole liian valmiiksi suunniteltu ja rakennettu. Lapsi saa rakentaa itse majansa ja viimeistellä sen loppuun. Lapsilla on vapaat kädet käyttää luovuuttaan majan visuaaliseen ulkonäköön. Konsepti ruokkii lasta luovaan ja elämykselliseen leikkiin. Ajatuskartassa on sanoja, joita haluan konseptin edustavan (Kuva 39, s. 46).

**Brief: Suunnitella lelu-konsepti, joka ruokkii lapsen luovaa sekä elämyksellistä leikkiä.**



*Konseptin  
toteutus*

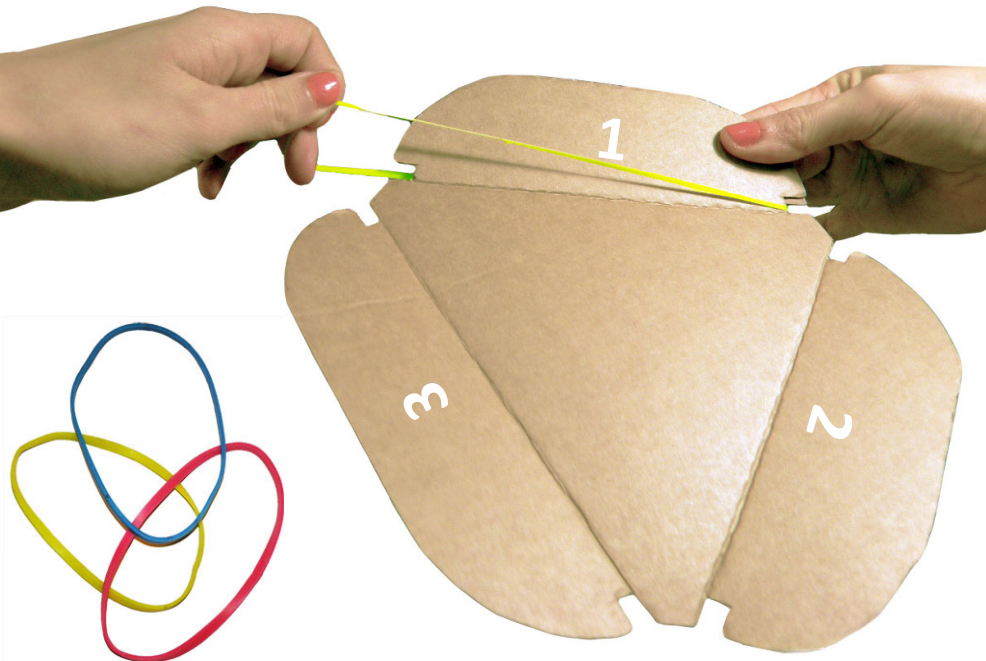


Kuva 39. Ideakartta asioista, joita konsepti sisältäisi ja edustaisi. (Aino Alatalo 2013)

## 6.1 Liitosratkaisu

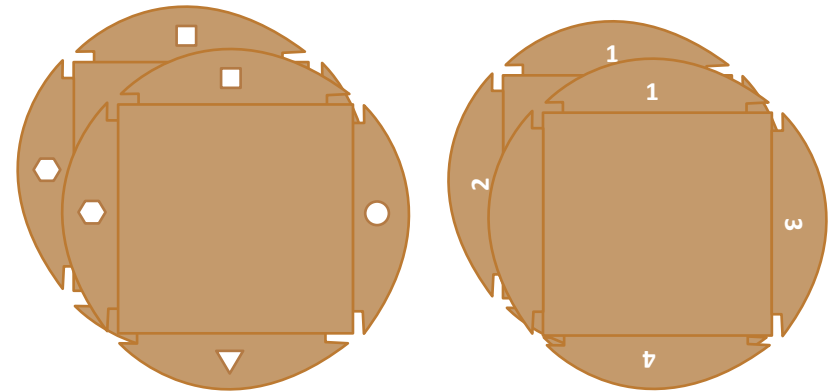
Opinnäytetyön alussa idea langoilla neulottavasta lelusta kehittyi ideana kuminauhoilla liittämiseen (Kuva 40). Kuminauhoilla liittäminen vaikutti parhaimmalta ratkaisulta rakennettaviin majoihin, sillä se on nopea sekä helppo liittämistekniikka. Liitos on kestävä sekä tukeva ratkaisu ja liitokset ovat myös helppo purkaa.

Pahvikappaleet asetetaan vastakkain ja kuminauha venytetään ympärille. Kuminauhalle on sille sopivat kolot, joiden ansiosta nauha ja liitos pysyy paikallaan. Värikkäät kuminauhat tuovat väriä pahviseen majaan ja lapset voivat valita kuminauhat lempiväriinsä mukaan.



Kuva 40. Kuminauhoilla liittäminen. (Aino Alatalo 2013)

Pahvimajan rakentamisen helpottamiseksi kappaleiden sivut voivat olla numeroituna tai niissä voi olla samanlainen symboli (Kuva 41). Samaa numeroa tai symbolia olevat sivut liitetään yhteen. Numerojärjestyksessä palat kootaan majaksi. Numerointi alkaa siitä, miten maja olisi helpoin koota eli alhaalta ylöspäin. Samalla majaa rakentaessa numeroiden laskeminen kertaantuu sekä symbolien hahmottaminen.



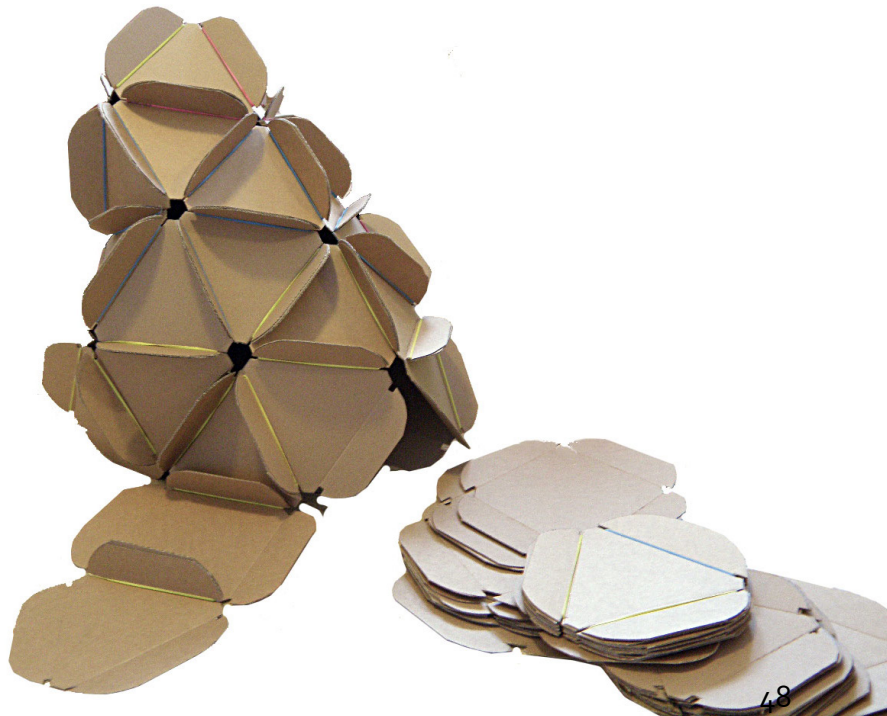
Kuva 41. Kappaleet kootaan saman numeron tai symbolin mukaan. (Aino Alatalo 2013)

## 6.2 Lasten Workshop

Leikkipajan tarkoituksena oli testata suunnittelemani majojen liittämistekniikkaa lasten kanssa. Halusin selvittää, että onko liittämistekniikka tarpeeksi haastava 6-9-vuotiaille lapsille ja kuinka lapset innostuvat majoista.

Suunnittelin ja järjestin lapsille leikkipajan Pikku-Pikassossa, jossa opetetaan kuvataideopetusta 5-18-vuotiaille lapsille ja nuorille. Leikkipaja järjestettiin 10.12.2013 ja se kesti 1,5 tuntia. Pikku-Picasso sijaitsee Kuopiossa keskustan läheisyydessä.

Leikkipajassa oli 6-9-vuotiaita lapsia ja heitä oli 7 lasta paikalla. Jaoin lapset kahteen ryhmään. Suunnittelin kaksi tehtävää eli kaksi pahvista konsepti-idea. Nimesin ryhmät heidän tehtäviensä mukaan: rakettiryhmä ja abstraktiryhmä.



Kuva 42. Leikkipajassa testattavat prototyytit. (Aino Alatalo 2013)

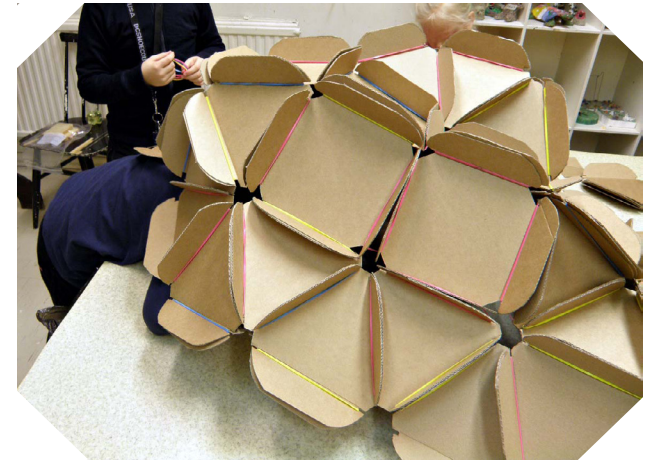


Abstraktiryhmän nimi kuvaa tehtävänantoa, jossa ei ollut varsinaista teemaa, vaan lapset itse saivat päättää, mitä rakentavat. Ryhmässä oli 4 rakentajaa. Pahvipalasia oli kolmion sekä neliön muotoisia ja niitä oli 70 kpl yhteensä. Rakensin itse ensin muutamasta palasesta alkuaihion, josta he jatkoivat rakentamista, kun pääsivät jyvälle liittämistekniikasta.

Tehtävää rakentaessa lapset miettivät, että mitä se voisi esittää. Alussa se esitti iglua ja avaruusasemaa ja lopuksi se muutti muotoaan monsteriksi. Vieressä on kuvia leikkipajasta ja kun lapset kokoavat teostansa. Lopuksi he maalasivat teoksensa akryylimaaleilla ja yksi heistä puki lopuksi teoksen päälle ja leikki monsteria liikkuen ympäri tilaa.

Tehtävän ideana oli, että lapset saa itse vapaasti suunnitella, mitä palasista muotoutuu. Lapsia kiehtoi, kun mahdollisuudet olivat monet ja he pystyivät vaikuttamaan lelun lopulliseen muotoon. He kokivat, että teos oli kuin suuri palapeli, joka palapalalta suurenee ja muuttaa muotoaan ja teosta voi työstää loputtomiin.





Rakettiryhmä sai koottavakseen raketin. Halusin toiseksi tehtäväksi teoksen, jolla on selvä teema. He kokosivat raketin pienoismallin mukaan. Näytin mallia aluksi, kuinka raketin palaset saadaan liitettyä yhteen, jonka jälkeen lapset alkoivat rakentaa itse raketin. He oivalsivat nopeasti, kuinka raketti rakennetaan ja ei kestänyt kauan aikaa, kun raketti oli valmis.

Lapset olivat erityisen innoissaan raketin suuresta koosta. He menivät raketin sisään ja kurkistelivat ikkunoista ulos. Lapset kävelivät raketin kanssa ympäri tilaa, kuin se olisi ollut asu. Lopuksi he pääsivät maalamaan raketiansa. Raketin nimeksi muodostui AOP-889, joka koostuu lapsien etunimen alkukirjaimista sekä heidän iästään. Ryhmässä lapset pääsivät harjoittelemaan ryhmätyö- ja neuvottelutaitoja, kun he yhdessä pähkäilivät, miten pahviset luomukset kootaan. Viereisellä sivulla(s. 52) on kuvia, kuinka lapset rakentavat raketiansa eri vaiheissa.



Kuva 45. Kuvia leikkipajasta. (Aino Alatalo 2013)

“Miksei tämmöistä ole useam-  
min täällä kerhossa?”  
Leikkipajan lapsen suusta  
kuultua.



Kuva 46. Kuvakollaasi leikkipajasta. (Aino Alatalo 2013)

Leikkipaja oli onnistunut, sillä lapset olivat todella innoissaan pahvimajoista ja heillä oli hauskaa yhdessä rakentaa majoja. Leikkipaja tuli yllätyksenä lapsille ja he pääsivät toteuttamaan ja kokemaan uudenlaisia leikkielämyksiä sekä askartelua suuremmissa mittakaavassa.

Lapsiin pystyi helposti tutustumaan ja he kertoivat innoissaan, kuinka he usein rakentavat tarpeettomista pahvilaitoista majoja tai autoja. Lapset leikkivät rauhallisesti, vaikka aluksi mietin jaksavatko lapset keskittyä rakenteluun. Pikku Pikassossa oli kaksi aikuista vetäjää, joiden kanssa onnistui tehtävien sekä ryhmiin jako.

Kuminauhalla liittäminen onnistui lapsilta hyvin ja se oli nopea ja lasten mielestä mieluisa tapa rakentaa majoja. Lapset tykkäsivät kuminauhojen eri väreistä ja majan rakentaminen sekä niiden maalaaminen oli heistä mukavaa ja hauskaa puuhaa.

Lapset esittelivät innoissaan ja ylpeinä, kun heidän vanhempansa hakivat heidät kerhosta, mitä he olivat tehneet. Lapset tuumasivat lopuksi, että samankaltaisia majojen rakentamista ja niiden maalaamista voisi olla useamminkin ja olisivat halunneet viedä kotiinsa majat.

Lelut, jossa on selvä teema saa lapset houkuteltua leikkiin leluilla ja lelut ovat kiehtovampia. Paja vahvisti myös, kuinka luova ja mahdollistava materiaali aaltopahvi on leluissa.

Abstraktiryhmän tehtävä vahvisti ajatusta, ettei lelujen välttämättä tarvitse esittää mitään, vaan lapset voivat itse rakentaa ja päättää lelun lopullisen muodon.

Pahvimajaa rakentaessa kehittyi hahmotuskyky, sorminäpäräisyys, kolmiulotteisuuden hahmottaminen sekä motoriikka. Leikkikavereiden kesken he oppivat neuvottelemaan yhteisistä säännöistä sekä jakamaan ja vuorottelemaan, kuka rakentaa mitään ja kuka toimii missäkin roolissa. Kavereiden kesken he saavat yhteisiä kokemuksia ja majaa voi muokata sekä maalata loputtomiin ja sen ei tarvitse koskaan olla valmis. Kolmiulotteisen majan maalaaminen ja muokkaaminen tukee luovuutta ja itsensä ilmaisemista ja tätä kautta ruokkii luovempaa leikkiä.

*On juustossa reikää monta,  
nakertaa niitä hiiriä piiri,  
sekä Samuli siili.  
Kun valot saliin vilahtaa,  
niin hiiri juustoonsa livahtaa.  
Vaan juustonsa reiät,  
kun auta eivät,  
hiirtä pientä  
piilossansa.*

(Aino Alatalo 2014)

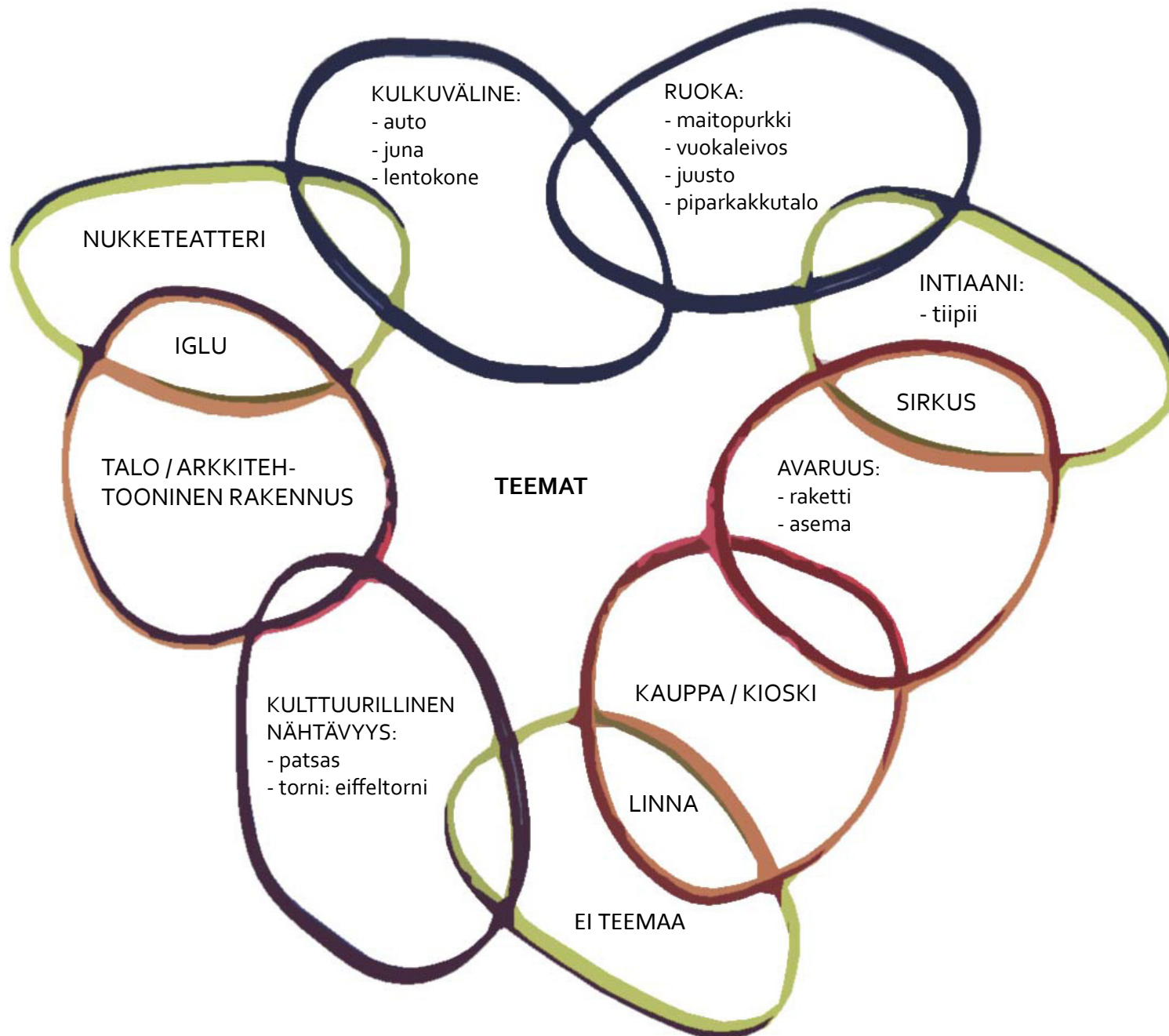
### 6.3 Konseptin teema

Ideoin konseptille erilaisia mahdollisia teemoja (Kuva 48, s.55). Konseptiin voi suunnitella monenlaisia majoja eri teemoilla ja muodostaa leikkimajasarjan. Teema voisi hyvin olla myös avaruus-, sirkus- tai kauppa-aiheinen.

Valitsin konseptille esimerkki teemaksi ruoka-aiheisen teeman. Ruokateema on mielikuvituksellinen ja erilainen teema, jota harvemmin näkee lasten leikkimajoissa. Konseptin tuotteena voi olla herkullinen leivos, piparkakkutalo tai tyhjä maitotölkki. Teema tekee lelusta kiehtovamman ja houkuttelee lasta leikkiin.

Kuvitin ruoka-aiheista teemaa piknik tyyliä kuvalla, jossa on herkullisia ruokia ruutuliinalle katettuna (Kuva 47). Kuvasta voi etsiä piilossillaan olevia hiiriä sekä Samuli siilin, jotka esiintyvät myös runossa. Eläinyöstävät ovat tehneet omat kodikkaat majansa leivoksien, juustojen, maitotölkkien sekä piknik-korin sisälle. Suunnittelin kaksi ruokateemaan liittyvää tuotetta (Sivut 56-59), joista tein pahiset prototyypit.





Kuva 48. Ideakartta konseptin mahdollisista teemoista. (Aino Alatalo 2014)



Kuva 49. Kuvituskuva juustomajasta. (Aino Alatalo 2014)

#### 6.4 Nakerrettu juustomaja -konsepti

Juustomaja (Kuvat 49-51, s.56-57), jossa on kuvitellusti hiiren naker-tamia reikiä, jotka toimivat ikkunoina sekä ovina. Majan rakentee-seen voi vaikuttaa valitsemalla ovien ja ikkunoiden määrän. Maja toimii yksin sekä koottuna suuremmaksi kokonaisuudeksi (Kuva 51, s. 57), jonka voi koota monella eri tavalla. Lelumajat koottuna er-ilaisiksi kokonaisuuksiksi vaalii kavereiden kesken sosiaallista elämyk-sellisyyttä ja kokemuksellisuutta. Maja kootaan liitososien kolojen yhteensopi-vuuden mukaan.

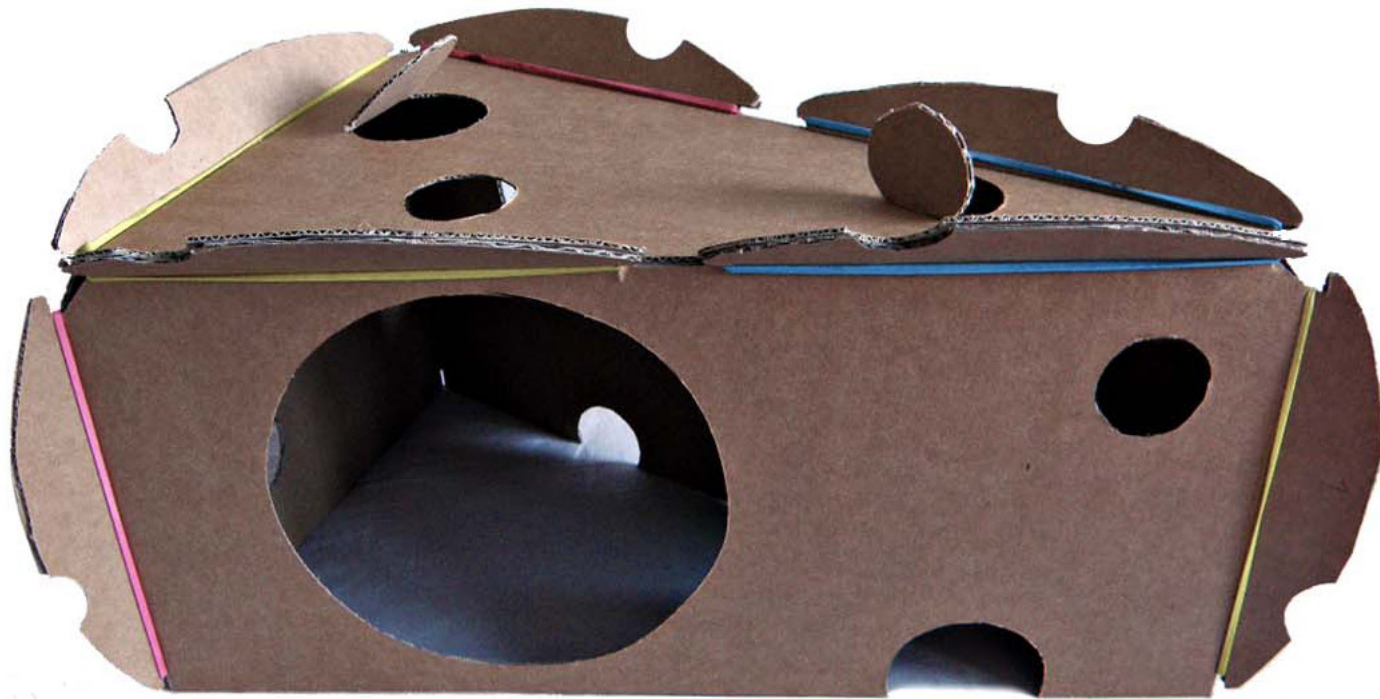
Lapset pääsevät itse rakentamaan oman lelunsa, josta heille syntyy oivaltamisen, luovuuden, itse tekemisen iloja ja kokemuksia. Usein

lapsia kielletään piirtämästä ja sotkemasta leluja, mutta tässä kon-septissa se on sallittua. Majaa voi muokata mm. piirtämällä, maa-laamalla, tarroilla tai kiiltokuvilla ja mielikuvitus on vain rajana. Lapset rakentavat ja muokkaavat tuotteen loppuun ja jokaisesta majasta tulee ainutlaatuinen. Majan muokkaamista ja maalaamista voi jatkaa loputtomiin, eikä sen tarvitse olla valmis koskaan. Maja toimii va-paana kolmiulotteisena piirtoalustana. Kun leikkimaja on kertaalleen maalattu ulkoapäin, sen osat voi kääntää toisinpäin, jolloin sen pinta on jälleen puhdas ja sen voi maalata uudestaan.

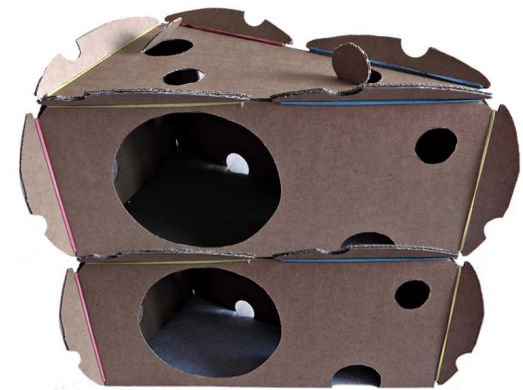
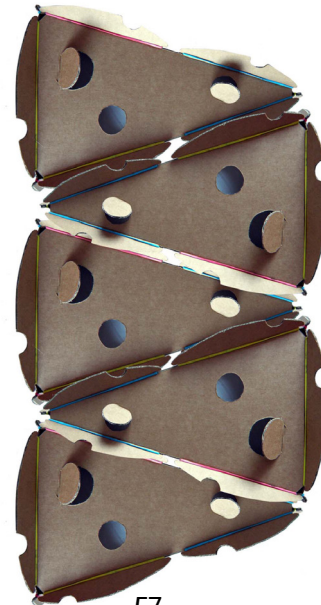
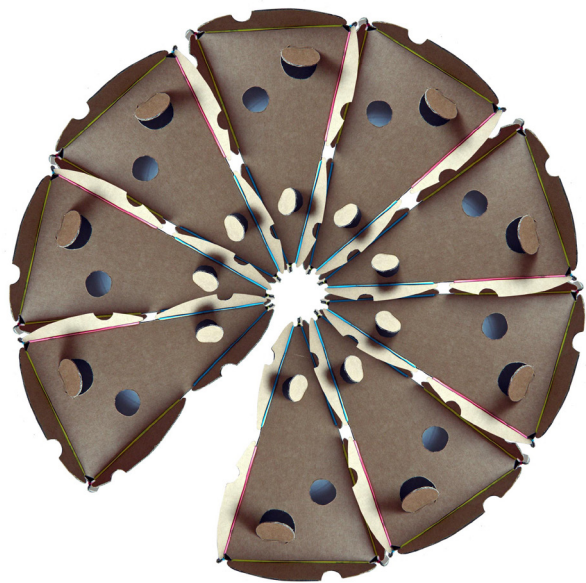
Majaa hankkiessa voi asiakas mahdollisesti ostaa oheistuotteita, joita olisivat esim. suojaliina, suojaessuja, majan teemaan sopivia tarro-ja, värikyniä tai maaleja. Suojaliinat sopivat sisäkäyttöön lattian tai pöydän suojaksi, jos majoja maalataan sisällä ja suojaessut suojaavat vaatteita. Asiakas saisi valita mitä oheistuotteita haluaa ja tarvitsee. Oheistuotteet helpottavat asiakasta, ettei hänen tarvitse niitä erik-seen hankkia toisista kaupoista.

Ruokateema tuntui inspiroivalta ja erilaiselta temalta. Ruokatee-maiset majat erottautuvat muista leikkimajoista persoonallisella teemallaan. Mikä olisikaan mielikuvituksellisempaa ja haus Kempaa kuin asua hiiren nakertamassa juustossa tai herkullisen vuokaleivok-sen sisällä. Elämyksellisyyttä tuo konseptiin, kun pieni onkin suurta, sillä majat ovat kuin suurennoksia ruuan todellisesta koosta. Kukaan ei olekaan nähnyt niin suurta juustoa, jonka sisään pääsee piiloon. Elämyksellisyys konseptissa näyttäytyy myös erilaisista aukeavista ikkunoista sekä ovista. Ovet ja ikkunat ovat erimuotoisia ja lapset tykkäävät kurkata pienistä ovista ja ikkunoista lelun sisään ja ulos.





Kuva 50. Prototyyppi juustomajasta. (Aino Alatalo 2014)



Kuva 51. Maja toimii yksinään sekä koottuna suuremmaksi kokonaisuudeksi sekä pinomalla päällekkäin. (Aino Alatalo 2014)



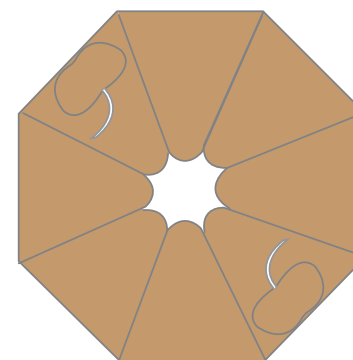
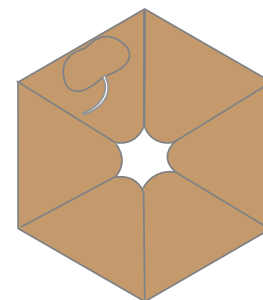
Kuva 52. Prototyypin majasta. (Aino Alatalo 2014)

## 6.5 Kirsikkainen vuokaleivosmaja -konsepti

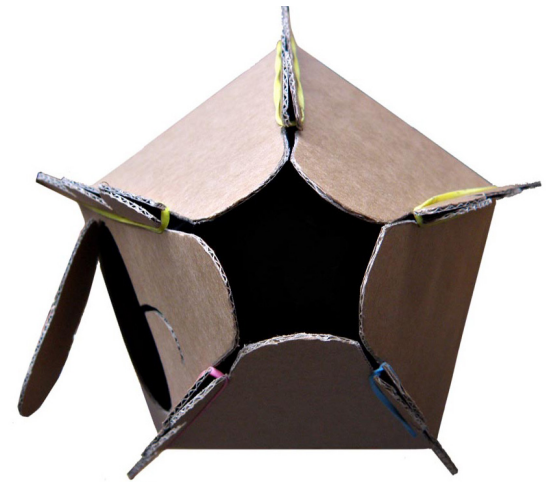
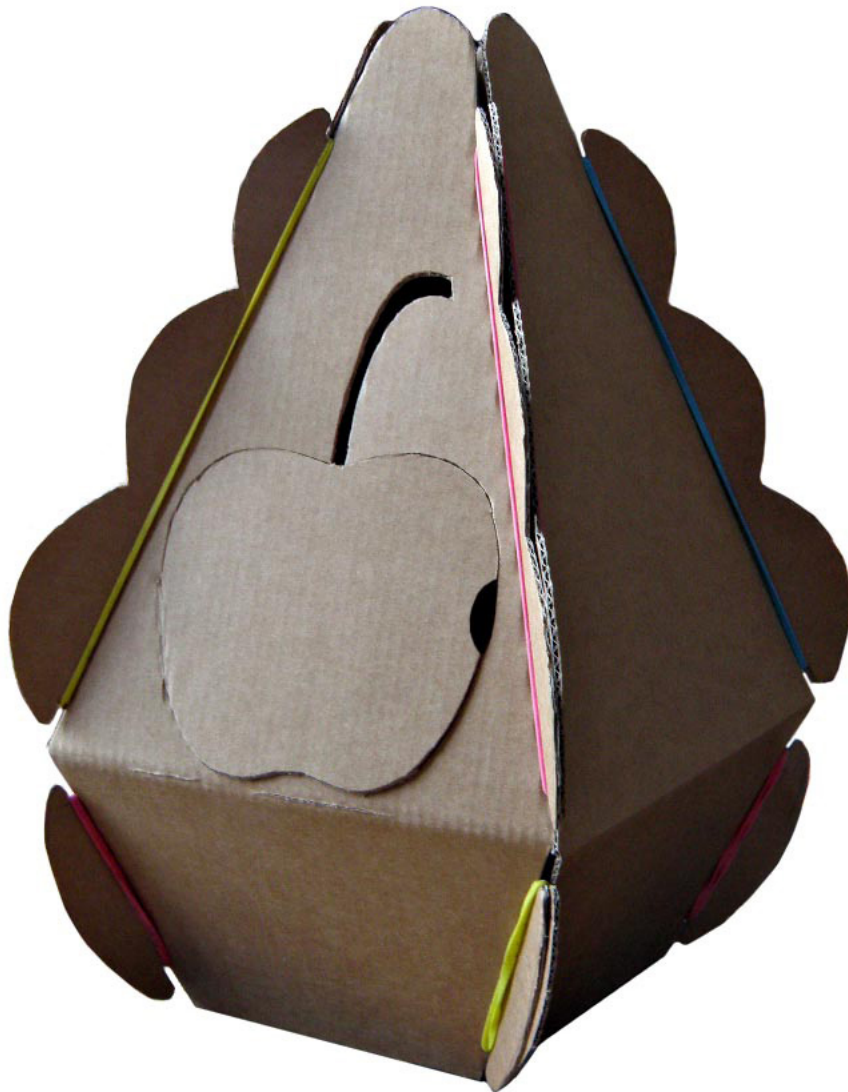
Herkullinen kirsikkainen vuokaleivos maja, jossa on kirsikan muotoinen oviaukko. Prototyypin (Kuva 52 ja 54, s. 59) koostuu viidestä samanmuotoisista palasista. Majaan voi lisätä lisäkappaleita, jolloin sen kokoa voi kasvattaa (Kuva 53). Kakun voi koristella maalaten herkullisin värein. Liitoskappaleiden pyöreään aaltoileva muoto jäljittelee kermavaahdon muotoa.



58

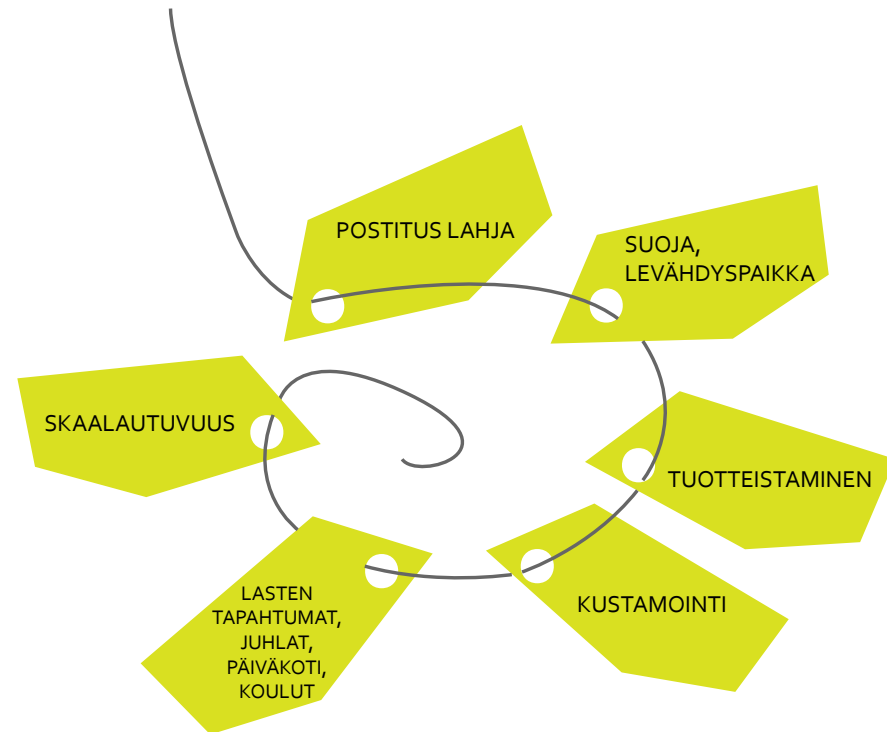


Kuva 53. Majan kokoa voi kasvattaa lisäämällä kappaleita. Kuva ylhäältäpäin kuvattuna. (Aino Alatalo 2014)



Kuva 54. Prototyyppi vuokaleivos-majasta. (Aino Alatalo 2014)

*Loppupohdintaa ja  
jatkosuunnitelmia*



Kuva 55. Opinnäytetyö konseptin jatkosuunnitelmat. (Aino Alatalo 2014)

## 7 Loppupohdinta ja jatkosuunnitelmia

Opinnäytetyöprosessin alkusekasorrosta palaset loksahelivat kuin itsestään paikoilleen loppua kohden. Mahdollisuudet olivat monet projektissa. Aiheen valitsin kiinnostukseni mukaan sekä siksi, että haluan kehittyä tuotemuotoilijana. Opinnäytetyöni aihe on ajankohtainen ekologisuuden kannalta sekä se opettaa lapsia luovempaan leikkiin. Vei paljon aikaa, luonnoslehtiöitä ja paperisia malleja, kun ideoin prosessin aikana konseptia. Kuitenkin loppua kohden konsepti alkoi hahmottumaan.

Tavoitteenani on, että jatkan konseptin kehittämistä sekä sen tuotteistamista. Ideoin lisää prototyyppejä, jotta mahdolliset asiakkaat näkisivät erilaisia vaihtoehtoja. Konsepti sopii hyvin lastentapahtumiin, päiväkoteihin, kerhoihin sekä kouluihin. Konsepti tuo uusia rakentelu elämyksiä esim. päiväkotiarkeen. (Kuva 55, s. 60)

Tuotteita voi kustamoida asiakkaiden tarpeiden mukaan, jos he haluavat tietyn teeman mukaisia tuotteita tai tietynlaisia yksityiskohtia esim. logo. Liittämistekniikkaa pystyy myös hyödyntämään muissakin tuotteissa kun vain leluissa. Tuote voi skaalautua erikokoisiksi. Sitä voi tilata suurikokoisena, jolloin sen sisässä voi seisoa ja kävellä. Suurikokoisena se voi toimia rentoutumis- tai lehvähdyspaikkana esimerkiksi työpaikoilla tai kauppakeskuksina. Levähdyspaikka voisi olla pehmeä kuten iso pehmeä tynny tai

rentouttava nojatuoli, jonka ympärillä on suojaavat ja yksityisyyttä tuovat pahviset seinät. Seinissä tai katoissa voi olla pienet ovelliset ikkunat, joiden avulla voi säädellä valon määrää levähdy- tai rentooutumis suojaan. (Kuva 55, s. 60)

Pienikokoisina tuotteet toimivat miniatyyri- sekä sisustustuotteissa. Tuotteen kappaleet voivat olla pahvilevyssä kiinni, josta ne voi irrottaa ja koota tuotteeksi ja tuotteiden postitus on helppoa. Tuote toimii hyvin esim. lahjana, jonka voi kätevästi postittaa ja vastaanottaja voi koota sen valmiiksi tuotteeksi. Tuotteen voi myös suunnitella myös eri ikäisille ja tehdä haastavia yksityiskohtia esim. se toimisi kolmiulotteisena seinäreliefinä. (Kuva 55, s. 60)

Olen tyytyväinen konseptiin, sillä sen oivallinen liittämistekniikka sekä tuoteprototyypit olivat onnistuneita. Opinnäytetyön jälkeen tavoitteena on testata opinnäytetyössä syntyneet konseptin leikkimajat lasten kanssa sekä tuotteistaa konsepti.

- Lähteet
- BERGSTRÖM, Matti 1997. Mustat ja valkeat leikit. Juva: WSOY.
- HELLSTRÖM, Martti 2010. Sata sanaa kasvatuksesta. Juva: PS-kustannus.
- HINTIKKA, Maija, HELENIUS, Aili, VÄHÄNEN, Leena 2004. Leikista totta. Hämeenlinna: Karisto.
- LEHTO, Marja-Liisa 1996. Huwikaluja lapsille. Hämeenlinna: Tammi.
- Opetus- ja kulttuuriministerion www-sivut. Lasten kulttuuri. [viitattu 12-12-2013]
- Saatavissa: <http://www.minedu.fi/OPM/Kulttuuri/lastenkulttuuri/>
- Mannerheimin Lastensuojeluliiton www-sivut. [viitattu 2-1-2014].
- Saatavissa: [http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu\\_ja\\_kehitys/6\\_7-vuotias/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/6_7-vuotias/)
- Mannerheimin Lastensuojeluliiton www-sivut. [viitattu 2-1-2014].
- Saatavissa: [http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/hkasvu\\_ja\\_kehitys/7\\_9-vuotias/](http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/hkasvu_ja_kehitys/7_9-vuotias/)
- RIIHONEN, Eeva 1991. Lapsi ja lelu. Jyväskylä: Tammi.
- Suomen aaltopahviyhdistys ry. Pahvista asiaa. [PDF julkaisu]. Saatavissa: [http://aaltopahvi.fi/publications/14\\_1231939902.pdf](http://aaltopahvi.fi/publications/14_1231939902.pdf)
- TUULIKANGAS, Sanna 2012. Lelun lumo. Helsinki: Helsingin kaupungin taidemuseo.
- VARTIAINEN, Pekka 2007. Kulttuurituottajan kyydissä. Vaajakoski: Gummerus.
- VEHKALAHTI, Reetta, URHO, Tuomas 2013. Leikki on totta!. Helsinki: Lasten keskus.

## Kuvaluettelo

- Kuva 1. Inspiraation palasista opinnäytetyön aiheeksi. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 2. Kuvakaavio kuvaa opinnäytetyön aikana syntyneitä ideoita sekä mahdollisia suuntaviivoja konseptille. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 3. Leikkivä lapsi, joka on pahvisesta laatikoista keksinyt portaisiin liukumäen. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 4. Ajatuskartta leikin kautta opituista taidoista sekä kokemuksista. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 5. Kuvituskuva lapsesta.
- Kuva 6. Kaavio lasten omasta kulttuurista ja aikuisten luomasta lastenkulttuurista. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 7. Juho Jussila, keinuhevonen 1947. Saatavissa: <http://www.juhojussila.fi/>
- Kuva 8. Esimerkkejä aaltopahvien eri tyypeistä. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 9. KIDS-WOOD-rakennuspalikat.  
Saatavissa: <http://www.br-lelut.fi/serier/kids-wood/kids-wood-rakennuspalikat.aspx?id=603303&vid=113315>
- Kuva 10. BRIO - Builder - Paloauto.  
Saatavissa: <https://www.coolshop.fi/catalog/product/83749-brio-builder-paloauto>
- Kuva 11. BRIO Rail & Road matkustus -rata.  
Saatavissa: <http://www.br-lelut.fi/tuotemerkit/brio/brio%20rail%20,-a-,%20road%20matkustus%20-rata.aspx?id=884676&vid=115568>
- Kuva 12. Lego ambulanssi.  
Saatavissa: <http://shop.lego.com/en-US/Ambulance-4431>
- Kuva 13. DIY-eläinleluja, jotka lapsi on itse askarrellut kartongista ja pyykkipojista.  
Saatavissa: <http://www.handmadecharlotte.com/simple-wonderful-diy-crafts-kids/>
- Kuva 14. Internetistä tulostettavia askarteluleluja.  
Saatavissa: <http://maddalee.blogspot.fi/2012/10/dragonfly-and-bumblebee-boxesfun-for.html>
- Kuva 15. Pahvilaatikosta tehty nukkekoti, joka on sisustettu lehdistä leikatuilta kuvilta.  
Saatavissa: <http://greenbabyguide.com/2009/09/08/diy-dollhouse-make-your-own-dollhouse-out-of-recycled-materials/>
- Kuva 16. Pahvista itse tehty lasten leikkikitara.  
Saatavissa: <http://www.makeit-loveit.com/2011/03/mister-make-it-and-love-it-series.html>
- Kuva 17. Flat-Pack Furniture tuoli, jossa nerokas pakkaus.  
Saatavissa: <http://dornob.com/flat-pack-furniture-eco-friendly-cardboard-chair-designs/#axzz2jrDJ81cW>
- Kuva 18. Neighborhoodfort, FortCube.  
Saatavissa: <http://www.neighborhoodfort.com/shop/#!~/product/category=1696276&id=6688310>
- Kuva 19. Casa Cabana deco leikkitalo.  
Saatavissa: [http://www.kidsonroof.com/new/product\\_page.php?products\\_id=17](http://www.kidsonroof.com/new/product_page.php?products_id=17)
- Kuva 20. Pahvinen leikkitalo.  
Saatavissa: <http://kltworks.blogspot.fi/2012/08/cardboard-give-me-shelter-part-ii.html>
- Kuva 21. Makedo, London bus.  
Saatavissa: [www.mymakedo.com/](http://www.mymakedo.com/)
- Kuva 22. Työkalut pahvilelujen valmistukseen.  
Saatavissa: [www.mymakedo.com/](http://www.mymakedo.com/)
- Kuva 23. Valokuva workshopista ja sen tuotoksista. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 24. Liittämistekniikka ryhmät. (Aino Alatalo 2013)

- Kuva 25. Kuvassa on esimerkkejä kieliliitoksista. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 26. Kuvassa on esimerkkejä taittokieliliitoksista. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 27. Kuvassa on esimerkkejä palapeliliitoksista. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 28. Kuvassa on esimerkkejä hakaliitoksista. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 29. Kuvassa on erilaisia punosliitoksia. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 30. Kuvassa on erilaisia lankaliitoksia. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 31. Hakaliitöntekniikalla toimiva maja. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 32. Palapeliliitos, toimii oivallisena tilanjakajana. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 33. Väliseinä, jossa on hakaliitinpalaset. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 34. Taittokielillä toimiva tilanjakaja. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 35. Maja, joka neulotaan yhteen. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 36. Taide- ja säilytysseinä, jonka voi ripustaa seinälle. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 37. Leikkimatto, josta voi muokata haluamansa leikkialustan. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 38. Leikkirekvisiitta toimi esim. kauppaleikkeissä. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 39. Ideakartta asioista, joita konsepti sisältäisi ja edustaisi. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 40. Kuminauhoilla liittäminen. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 41. Kappaleet kootaan saman numeron tai symbolin mukaan. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 42. Leikkipajassa testattavat prototyypit. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 43. Kuvia leikkipajasta. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 44. Kuvakollaasi leikkipajasta. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 45. Kuvia leikkipajasta. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 46. Kuvakollaasi leikkipajasta. (Aino Alatalo 2013)
- Kuva 47. Konseptiteeman kuvitusta. (Aino Alatalo 2014)
- Kuva 48. Ideakartta lelusarjan mahdollisista teemoista. (Aino Alatalo 2014)
- Kuva 49. Kuvituskuva juustomajasta. (Aino Alatalo 2014)
- Kuva 50. Prototyyppi juustomajasta. (Aino Alatalo 2014)
- Kuva 51. Maja toimii yksinään sekä koottuna suuremmaksi kokonaisuudeksi sekä pinomalla päällekkäin. (Aino Alatalo 2014)
- Kuva 52. Prototyyppi majasta. (Aino Alatalo 2014)
- Kuva 53. Majan kokoa voi kasvattaa lisäämällä kappaleita. Kuva ylhäältäpäin kuvattuna. (Aino Alatalo 2014)
- Kuva 54. Prototyyppi vuokaleivos-majasta. (Aino Alatalo 2014)
- Kuva 55. Opinnäytetyö konseptin jatkosuunitelmat. (Aino Alatalo 2014)



