

**SAVONIA**

ammattikorkeakoulu

OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO  
SOSIAALI-, TERVEYS- JA LIIKUNTA-ALA

# HUPSISTAKEIKKAA- LAUTAPELI LASTEN LIIKUNTAKASVATUKSEN JA OSALLISUUDEN TUKEMISEEN VARHAISKASVATUKSESSA

TEKIJÄT Sonja Paananen  
Kristiina Puranen  
Santeri Väisänen

Koulutusala Sosiaali-, terveys- ja liikunta-ala	
Tutkinto-ohjelma Sosionomin tutkinto-ohjelma	
Työntekijä(t) Sonja Paananen, Kristiina Puranen ja Santeri Väisänen	
Työn nimi Hupsistakeikkaa-lautapeli lasten liikuntakasvatuksen ja osallisuuden tukemiseen varhaiskasvatuksessa	
Päiväys	03.04.2022
Sivumäärä/Liitteet	44/11
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) Varhaiskasvatusyksikkö PikkuKengurun Koti Oy	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyö on toiminnallinen kehittämistyö, jonka tuotos on Hupsistakeikkaa-lautapeli varhaiskasvatustyöhön. Lautapelin tavoitteena on antaa varhaiskasvatuksen työntekijöille työväline lasten liikunnan ja osallisuuden tukemiseen. Liikuntakasvatus ja osallisuuden periaate ovat ajankohtaisia ja tärkeitä aiheita laadukkaana, tavoitteellisen varhaiskasvatuksen toteuttamisessa. Hupsistakeikkaa-lautapelissä huomioidaan valtakunnallisissa lasten liikuntasuosituksissa olevat eri liikunnan tasot. Lisäksi lapsilla on mahdollisuus suunnitella sekä toteuttaa yhdessä varhaiskasvatuksen henkilökunnan kanssa omannäköisiä toimintakertoja, joissa näkyy lasten oma mielikuvitus ja luovuus.</p> <p>Opinnäytetyön teoriapohjassa käsitellään teoretietoa, joka pohjautuu kehittämistyönprosessiin, lasten osallisuuden huomioimiseen, liikuntakasvatukseen sekä monipuolisten työvälineiden hyödyntämiseen varhaiskasvatustyössä. Toiminnallinen kehittämistyö suunniteltiin, toteutettiin ja arvioitiin soveltaen tuotteistamisprosessia. Prosessissa huomioitiin myös kestävän kehityksen ideologia sekä hyödynnettiin useiden ammattilaisten, kuten puusepän, kuvataiteilijan ja varhaiskasvatuksen henkilökunnan osaamista.</p> <p>Toimeksiantajana opinnäytetyössä oli Iisalmen kaupungissa sijaitseva varhaiskasvatusyksikkö PikkuKengurun Koti Oy, jossa lautapelin toimivuutta kokeiltiin ja kehitettiin lapsilta ja varhaiskasvatuksen työntekijöiltä saadun palautteen perusteella. Hupsistakeikkaa-lautapeli oli kokeilujaksolla 4–6-vuotiaiden ryhmissä kuuden viikon ajan. Kokeilujakson aikana varhaiskasvatuksen henkilökunta pelasi ja havainnoi toimintakertoja. He myös kirjasiivat omia ammatillisia näkökulmiaan sekä lapsilta saatuja palautteita pelin mukana kulkevaan palautevihkoon. Lisäksi kokeilujakson päätyttyä henkilökunnalta kerättiin palautetta Webropol-palautelomakkeen avulla.</p> <p>Lautapeliä kehitettiin saatujen palautteiden ja ideoiden perusteella. Lautapeli sisältää ohjekirjan, nopan sekä kolme liikuntateemaa toimintakortteineen. Pelissä hyödynnetään kerronnallisia, luovia sekä lapsia osallistavia toimintamenetelmiä. Peli mahdollistaa sekä kannustaa varhaiskasvatuksen henkilökuntaa erilaisten liikuntatuokioiden rohkeaan kokeilemiseen lapsiryhmissä. Pelin kokeilusta saadun arviointitiedon pohjalta voi todeta Hupsistakeikkaa-lautapelin soveltuvan monipuoliseksi työvälineeksi liikuntakasvatuksen sekä lasten osallisuuden tukemisessa varhaiskasvatuksessa.</p>	
Avainsanat Varhaiskasvatus, osallisuus, liikuntakasvatus, kestävä kehitys, lautapeli	

Field of Study Social Services, Health and Sports	
Degree Programme Degree Programme in Social Services	
Author(s) Sonja Paananen, Kristiina Puranen ja Santeri Väisänen	
Title of Thesis Hupsistakeikkaa-board game that promotes children`s physical education and inclusion in early childhood education	
Date 03.04.2022	Pages/Appendices 44/11
Client Organisation /Partners Early childhood education PikkuKengurun Koti oy	
<p>Abstract</p> <p>The thesis is a functional development work. The product is Hupsistakeikkaa-board game for early childhood education. The aim of the board game was to provide early childhood education workers a tool to support children's physical education and inclusion. Physical education and the principle of inclusion are topical and important topics in the implementation of high-quality, goal-oriented early childhood education. The Hupsistakeikkaa-board game considers various levels of physical exercise from the national exercise recommendations for children. In addition, children have the opportunity to plan unique activities together with the early childhood education staff. It shows children`s own imagination and creativity.</p> <p>The theoretical basis of the thesis dealt with theoretical information, which was based on the development work process, consideration of children's participation, physical education, and the utilization of diverse tools in early childhood education. Operational development work was designed, implemented, and evaluated using a productization process. The process also considered the ideology of sustainable development and utilized the expertise of several professionals, such as carpenters, visual artists, and early childhood education staff.</p> <p>The client of the thesis was kindergarten PikkuKengurun Koti Oy in the city of Iisalmi, where the functionality of the board game was evaluated and developed based on feedback received from children and early childhood education staff. The Hupsistakeikkaa-board game had a trial period for groups of 4–6-year-old for six weeks. During the trial period, the early childhood education staff played and observed the activities and wrote down their own professional perspectives as well as the feedback received from the children in the test booklet that follows the game. At the end of the trial period, feedback was collected from staff by using a Webropol-questionnaire.</p> <p>The board game was developed based on the feedback and ideas from the trial period. The board game includes an instruction manual, dice, and action cards with three exercise themes. The game utilizes narrative, creative and participatory action methods. The game enables and encourages early childhood education staff to boldly experiment with different exercise sessions in groups of children. Based on the evaluation information obtained from the experiment of the game, it can be stated that the Hupsistakeikkaa-board game is suitable as a versatile tool in supporting physical education and children's participation in early childhood education.</p>	
<p>Keywords</p> <p>Early childhood education, sustainable development, physical education, board game, inclusion</p>	

## SISÄLTÖ

1	JOHDANTO .....	5
2	SUOMALAINEN VARHAISKASVATUS .....	7
3	KEHITTÄMISTYÖN TEOREETTINEN TAUSTA .....	9
3.1	Lasten osallisuus varhaiskasvatuksessa .....	9
3.2	Liikuntakasvatus varhaiskasvatuksessa .....	10
3.2.1	Pelit ja leikit liikuntakasvatuksen tukena .....	11
3.3	Kestävä kehitys varhaiskasvatuksessa .....	12
4	KEHITTÄMISTYÖN TARKOITUS JA TAVOITE .....	14
5	TOIMEKSIANTAJAN ESITTELY .....	15
6	HUPSISTAKEIKKAA-LAUTAPELIN KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS.....	16
6.1	Toiminnallinen opinnäytetyö .....	16
6.2	Kehittämistarpeen tunnistaminen .....	16
6.3	Tuotteen ideointivaihe .....	17
6.4	Tuotteen luonnosteluvaihe.....	17
6.5	Tuotteen kehittelyvaihe .....	18
6.6	Kestävän kehityksen huomiointi tuotteessa .....	19
6.7	Palautteen keräys ja tuotteen viimeistelyvaihe .....	20
6.8	Hupsistakeikka-lautapelin sisältö .....	21
6.8.1	Sektori 1: Fyysinen liikunta ja leikki .....	22
6.8.2	Sektori 2: Draama ja luova leikki .....	22
6.8.3	Sektori 3: Rentoutuminen ja kehonhuolto.....	23
6.8.4	Lautapelin kulku ja säännöt.....	24
7	POHDINTA.....	26
7.1	Kehittämistyön prosessin ja tuotoksen arviointi .....	26
7.2	Kehittämistyön eettisyys ja luotettavuus .....	27
7.3	Ammatillinen kasvu .....	28
7.4	Hyödynnettävyys ja kehittämisideat .....	30
	LÄHTEET .....	32
	LIITE: 1 PALAUTEVIHKON APUKYSYMYKSET HENKILÖKUNNALLE.....	34
	LIITE: 2 HUPSISTAKEIKKAA-LAUTAPELIN WEBROPOL-PALAUTELOMAKE .....	35
	LIITE: 3 HUPSISTAKEIKKAA-LAUTAPELI .....	37

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyötä suunnitellessamme ja kehittäessämme perehdyimme Suomen Opetus- ja kulttuuriministeriön vuonna 2016 valmistuneeseen tutkimukseen liittyen alle kouluikäisten lasten liikuntasuosituksiin. Nykyisten liikuntasuositusten mukaan alle kouluikäisistä lapsista vain 10–20 % saavuttaa nykysuositusten mukaisen fyysisen aktiivisuuden määrän (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 13–14). Tämän vuoksi lasten liikuntaan on tärkeää kiinnittää huomiota varhaiskasvatuksen kentällä. Lapselle on luonteenomaista liikkua, leikkiä ja tutkia. Lapsi oppii asioita luonnollisesti, itselleen mieleisen toiminnan ohella. Tärkeimpiä oppimisen keinoja ovatkin tutkiminen, kokeileminen, yrittäminen sekä erehtyminen (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 14). Perehdyimme myös lasten osallisuutta käsittelevään teoriakirjallisuuteen, koska halusimme huomioida opinnäytetyössämme osallisuuden näkökulman, joka on tärkeä osa varhaiskasvatusta. Sen kautta lapset pääsevät osallistumaan heille suunnatun toiminnan suunnitteluun, toteuttamiseen sekä arviointiin. (Opetushallitus 2018, 26.) Lasten osallisuuden toteutuessa, varhaiskasvatuksen toiminnasta tulee lapsille mielenkiintoista. Positiivisia liikuntakokemuksia saamalla voidaankin lisätä lasten motivaatiota liikkumiseen. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 18.)

Opinnäytetyömme on toiminnallinen kehittämistyö, jossa kehitystyönä syntyi liikunnallinen lautapeli. Opinnäytetyöhön idea syntyi halustamme luoda varhaiskasvatukseen hyödyllinen työväline, jota on helppo käyttää osana varhaiskasvatuksen arkea. Lautapelin aiheeksi valikoitui lasten liikuntakasvatuksen ja osallisuuden tukeminen, koska ne ovat erittäin tärkeitä ja ajankohtaisia aiheita varhaiskasvatuksen työkentällä. Halusimme myös vastata varhaiskasvatuksen tavoitteeseen innostaa lapsia liikkumaan monipuolisesti ja kokemaan liikkumisen iloa.

Suunnittelimme lautapelin opinnäytetyöryhmässämme ja sen valmistuksessa huomioimme myös kestävä kehityksen näkökulman hyödyntämällä mahdollisuuksien mukaan kierrätysmateriaaleja. Lautapeli on tarkoitettu käytettäväksi varhaiskasvatuksessa ja se on muokattavissa erilaisille ryhmille sopivaksi. Lautapelissä on huomioitu lasten liikuntasuosituksissa olevat eri liikunnan tasot. Pelissä on kolme eri teemaa, joista jokainen kuvaa omaa liikunnan tasoaan. Pelilauta on jaettu näiden teemojen mukaan kolmeen sektoriin, jotka ovat fyysinen liikunta ja leikki, draama ja luova leikki sekä rentoutuminen ja kehonhuolto. Jokainen sektori sisältää oman korttipakkansa, jossa on teemaan sopivia toimintakortteja. Niiden avulla mahdollistetaan lasten liikunnan tukeminen monipuolisesti, huomioiden liikuntasuosituksien eri osa-alueet. Lasten osallisuuden tukemiseksi, lautapeliin luotiin lapsille mahdollisuus päästä kehittämään lautapeliä yhdessä varhaiskasvatuksen henkilökunnan kanssa. Lautapelin sektoreihin ideoidaan ja luodaan uusia toimintakortteja yhdessä lasten kanssa, jonka kautta mielenkiinto säilyy ja pelin käyttöikä pidentyy.

Toteutimme opinnäytetyömme yhteistyössä iisalmelaisen varhaiskasvatussyksikön PikkuKengurun Koti Oy:n kanssa. Kehittämistyömme soveltui varhaiskasvatussyksikön toimintaperiaatteisiin sekä sen tarpeisiin. Lautapeli oli varhaiskasvatussyksikössä testattavana kuuden viikon ajan, jonka aikana henkilökunta testasi eri ikäisten- ja kokoisten lapsiryhmien kanssa peliä. Henkilökunta keräsi lapsilta palautetta lautapelistä ja lisäksi suunnittelimme henkilökunnalle Webropol-palautelomakkeen lautapelin kehittämistä varten.

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli luoda lautapeli, joka toimii työvälineenä varhaiskasvatuksen henkilökunnalle tukemalla lasten liikuntakasvatusta sekä osallisuutta. Tavoitteena oli huomioida varhaiskasvatusikäisten osallisuuden sekä liikuntakasvatuksen tukeminen, huomioiden eri liikunnan osa-alueet. Lautapelin kautta halutaan myös kannustaa varhaiskasvatuksen henkilökuntaa kokeilemaan ja kehittämään erilaista toimintaa yhdessä lasten kanssa, jolloin varhaiskasvatustyöhön tuodaan lisää monipuolista sekä innovatiivista toimintaa.

## 2 SUOMALAINEN VARHAISKASVATUS

Suomalaista varhaiskasvatusta ohjaavat Varhaiskasvatustalaki sekä Opetushallituksen laatima valtakunnallinen varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018. Varhaiskasvatussuunnitelma pohjautuu Varhaiskasvatustalakiin. Sen perusteella varhaiskasvatuksen toiminta sekä paikalliset ja lapsien henkilökohtaiset varhaiskasvatussuunnitelmat suunnitellaan, toteutetaan ja arvioidaan. (Opetushallitus 2018, 7.) Varhaiskasvatuksella tarkoitetaan lapsen suunnitelmallista ja tavoitteellista kasvatuksen, opetuksen ja hoidon muodostamaa kokonaisuutta, joka painottuu erityisesti pedagogiikkaan (Varhaiskasvatustalaki 2018, § 2.)

Varhaiskasvatuksen kautta lapsille luodaan hyvä perusta elinikäiselle oppimiselle. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on tukea ja edistää lasten iän ja kehityksen mukaista kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä sekä oppimista. Lisäksi tarkoituksena on myös edistää lasten välistä tasa-arvoa ja yhdenvertaisuutta sekä ehkäistä syrjäytymistä. Varhaiskasvatuksessa opittujen tietojen ja taitojen avulla edistetään lasten osallisuutta sekä heidän aktiivista toimijuuttansa osana yhteiskuntaa. Lapsia ohjataan myös elämänvalintoihin, jotka tukevat terveellistä ja kestävästä elämäntapaa. (Opetushallitus 2018, 14–22.)

Varhaiskasvatuksessa korostuu pedagogiikka, joka perustuu arvoperustaan, käsitykseen lapsesta, lapsuudesta sekä oppimisesta. Pedagogiikalla tarkoitetaan varhaiskasvatuksessa tapahtuvaa suunnitelmallista ja tavoitteellista toimintaa, joka perustuu etenkin kasvatustieteelliseen tietoon. Pedagogiikka näkyy varhaiskasvatuksen arjessa; sen toimintakulttuurissa, oppimisympäristöissä sekä kasvatuksen, opetuksen ja hoidon kokonaisuudessa. (Opetushallitus 2018, 18–22.)

Varhaiskasvatuksen toiminta perustuu oppimiskäsitykseen siitä, että lapset oppivat, kehittyvät ja kasvavat vuorovaikutuksessa ympäristön sekä muiden ihmisten kanssa. Lapset nähdään aktiivisina toimijoina, jotka ovat jo syntyessään uteliaita oppimaan uutta, kertaamaan sekä toistamaan opittuja asioita. Toimintakulttuurissa kannustetaan oman mielikuvituksen käyttöön, kekseliäisyyteen, ilmaisuun ja luovuuteen. Lapsia innostetaan ja motivoidaan oppimaan uutta, hyödyntäen erilaisia välineitä ja tapoja oppimisessa. Lapsilla kokonaisvaltaista oppimista tapahtuukin kaikkialla kaiken aikaa. (Opetushallitus 2018, 21–28.)

Lapselle on ominaista oppia leikkien, liikkuen ja itseään ilmaisten, lapsella tuleekin olla mahdollisuus tutkia maailmaa kaikilla aisteillaan ja koko kehollaan, kokeillen erilaisia toimintatapoja. Leikki on jo itsessään itseisarvo, minkä vuoksi sen merkitys on suuri pedagogisen toiminnan suunnittelussa. Leikin avulla voidaan vaikuttaa lapsen kokonaisvaltaiseen hyvinvointiin ja kehitykseen sekä lisäksi myös motivoi ja tuottaa iloa. Kiinnostava, tavoitteellinen sekä sopivasti haastava toiminta mahdollistaa positiiviset onnistumisen kokemukset sekä innoittaa oppimaan uutta. Varhaiskasvatuksen ammattilaiset rakentavat yhdessä lasten kanssa yhteisön, joka kannustaa kekseliäisyyteen, omaan mielikuvituksen käyttöön, itsensä ilmaisuun sekä luovuuteen. Henkilökunta osallistuu lasten kanssa yhdessä toimintaan, näyttäen myös samalla esimerkkiä. (Opetushallitus 2018, 21–30.)

Opinnäytetyömme tarkoitusta ohjaa varhaiskasvatuksen tavoite innostaa lapsia liikkumaan monipuolisesti ja kokemaan liikkumisen iloa. Varhaiskasvatussuunnitelmaan perusteissa 2018 määritellään, että liikuntakasvatus tulee olla säännöllistä, lapsilähtöistä sekä monipuolista ja tavoitteellista. Lapsen

terve kasvu ja kehitys sekä oppiminen ja hyvinvointi edellyttävät riittävää fyysistä liikuntaa. Lisäksi ryhmässä liikkuminen mahdollistaa lasten sosiaalisten taitojen, kuten vuorovaikutus- ja itsesäätelytaitojen kehittymisen. Säännöllinen ja ohjattu liikunta on merkittävä osa lapsen kokonaisvaltaista kehitystä ja motoristen taitojen oppimista. Liikunnassa käytetään esimerkiksi liikkumiseen innostavia välineitä. (Opetushallitus 2018, 47–48.) Lautapeli toimii varhaiskasvatuksessa liikuntakasvatuksen työvälineenä.



### 3 KEHITTÄMISTYÖN TEOREETTINEN TAUSTA

#### 3.1 Lasten osallisuus varhaiskasvatuksessa

Kuulluksi tuleminen ja osallisuus omaan elämään vaikuttavissa asioissa ovat jokaisen lapsen oikeus (YK:n yleissopimus lasten oikeuksista, artikla 12 ja 13). Nämä asiat huomioidaan varhaiskasvatuksessa kehittämällä osallisuuden ja vaikuttamisen taitoja sekä kannustamalla lapsia oma-aloitteisuuteen. Lasten mielipiteitä kunnioitetaan ja arvostetaan, jonka kautta he pääsevät osallistumaan heille suunnatun toiminnan suunnitteluun, toteuttamiseen sekä arviointiin. Lapsille luodaan mahdollisuus harjoittaa vuorovaikutustaitoja ja oppia yhteisten sääntöjen, sopimusten ja luottamuksen merkitystä. Samalla myös kehitetään lasten itseluottamusta, käsitystä omasta itsestään sekä sosiaalisia taitoja, joita tarvitaan yhteisöissä toimiessa. (Opetushallitus 2018, 26.)

Suurimmalle osalle lapsista Suomessa varhaiskasvatus on merkittävä osa varhaislapsuutta ja varhaiskasvatusyksikkö on monelle ensimmäinen yhteisö kodin ulkopuolelta. On tärkeää, että varhaiskasvattajat ymmärtävät yhteisöllisyyden kokemuksen olevan ihmisen perustarve. Näin ollaan valmiita näkemään vaivaa siihen, että jokainen ryhmän lapsi kokisi itsensä tärkeäksi osaksi ryhmän dynamiikkaa. Myös lapset haluavat tulla nähdyksi ja kuulluksi omana itsenään, kuten aikuisetkin ja jokaisella on siihen oikeus. Aito kohtaaminen ja lapsen tarpeiden tunnistaminen on erityisen tärkeää. (Pelastakaa Lapset ry 2021, 79.)

Varhaiskasvatuslaki (2018) velvoittaa tukemaan ja vahvistamaan lasten mahdollisuutta kuulua joukkoon kasvattajien avulla. Lapsilla tulee olla mahdollisuus osallistua ja vaikuttaa asioihin, jotka heitä koskevat. Lisäksi tavoitteena on yhteistyö- ja vuorovaikutustaitojen kehittäminen sekä ryhmässä toimimisen edistäminen. Ryhmään kuulumisen tunne mahdollistetaan yhdessä tekemällä ja niin, että jokainen saa olla mukana aktiivisena toimijana. Lasten kohtaamisen ja sensitiivisen vuorovaikutuksen tulisi olla jatkuvan arvioinnin ja kehittämisen kohteena. Ymmärrys oman toiminnan kehittämisestä ja uusien toimintamallien oppimisesta vaatii kasvattajilta vahvaa kykyä itsereflektioon. (Pelastakaa Lapset ry 2021, 80.)

Vertaisryhmissä lapset oppivat toisiltaan valtavan paljon ja laadukkaan varhaiskasvatuksen keskiössä on vertaisryhmä, jossa koetaan ja tehdään asioita yhdessä. Ollaan osallisena oman ryhmän ja yhteisön toiminnassa. Varhaiskasvattajien tärkeimpiä tehtäviä on luoda turvallinen ja sensitiivinen tunnelmapiiiri yksilöihin sekä koko ryhmään. Annetaan lapsille mahdollisuus ja rohkeus osallistua sekä tuoda esille omia näkemyksiään varhaiskasvatuksessa. Kasvattajien rooli yhteisöllisyyden rakentamisessa on merkittävä. Sopivia hetkiä tutustumiseen tulisi pyrkiä löytämään jatkuvasti, koska tutustumalla lapsen kiinnostuksen kohteisiin ja hänelle tärkeisiin asioihin, autetaan myös lapsia tutustumaan toisiinsa. Vähitellen autetaan löytämään yhteistä tekemistä, kavereita sekä yhteisiä innostuksen aiheita lasten välillä. (Pelastakaa Lapset ry 2021, 82.)

Lasten kohtaamista, osallisuutta sekä yhteisöllisyyttä voidaan huomioida yksilöllisemmin pienryhmätoiminnalla. Pienryhmissä varhaiskasvatusikäiset lapset tulevat vahvimmin nähdyksi, kuulluksi ja kohdatuksi. Lisäksi se vie pois kiireen tunnetta ja näin voidaan aidosti kohdata lapsi ja antaa aikaa hänelle sekä olla hetkessä läsnä. Usein koko ryhmän toiminnassa aikuinen on keskeisessä roolissa,

mutta kasvattajan vastuulla on myös harjoittaa ryhmässä toimisen taitoja. Esimerkiksi esiopetuksessa ja peruskoulussa ryhmäkoot ovat usein suurempia. (Pelastakaa Lapset ry 2021, 85.)

Osallisuuden vaikuttaa se, millainen ympäristö lapsilla on toimia ja, kuinka aikuiset lasten osallistumiseen suhtautuvat. On tärkeää, että lapset tuntevat itsensä osalliseksi yhteisöön, koska vain silloin osallisuus on teoriassa mahdollista. Varhaiskasvatuksen arjessa tuleekin olla mahdollisuuksia osallistua ja olla mukana toiminnassa ja sen suunnittelussa. Aikuisen rooli on toimia esimerkkinä lapsille toisten huomioimisesta ja kohtaamisesta. Tämä näkyy tärkeässä roolissa lasten osallisuuden tukemisessa. (Pelastakaa Lapset ry 2021, 177.)

Tarkastelemalla asioita, jotka ovat lapsille tärkeitä ja merkityksellisiä, voidaan myös heidän osallisuuttaan vahvistaa. Esimerkiksi lapsi voi olla kiinnostunut hyönteisistä ja kasvattajat päättävät ottaa yksittäisen lapsen mielenkiinnon kohteen tarkasteluun koko ryhmän kanssa. Näin lapsi kokee, että hänen ajatuksillaan ja mielipiteillään on todella merkitystä. Varhaiskasvattajien reaktioilla ja suhtautumisella on valtava merkitys lasten kokemuksiin omista vaikutusmahdollisuuksistaan. Jos lapsi kokee, että hänet sivutetaan jatkuvasti, vaikuttaa se negatiivisesti, kuinka hän näkee itsensä ja omat mahdollisuutensa. Vastaavasti, jos lapsi saa osakseen kannustusta ja aikuiset suhtautuvat hänen näkökulmiinsa ja itseensä kiinnostuneesti, vahvistaa se lapsen käsitystä omasta itsestään ja vaikutusmahdollisuuksistaan. (Pelastakaa Lapset ry 2021, 179.)

Lapset määrittelevät itseään paljon toisten ihmisten käsitysten kautta ja erityisesti heidän, joita lapset arvostavat. Yleensä varhaiskasvatuksen työntekijöitä arvostetaan ja tämän vuoksi varhaiskasvatuksen henkilökunnalla onkin merkittävä rooli lasten osallisuuden kokemukselle. Aikuisten tavat suhtautua yksittäisiin lapsiin sekä heidän nostamansa näkökulmat heijastuvat lapsiin. (Pelastakaa Lapset ry 2021, 179.)

Osallisuuden huomioiminen liikuntakasvatuksessa mahdollistaa positiivisen liikuntakokemuksen syntymisen. Vaativuus ja kontrollointi heikentävät liikunnan positiivisia kokemuksia ja luovat enemmänkin kielteisiä kokemuksia liikunnasta. Hyvät liikuntakokemukset ovat tärkeitä, jotta lapsi liikkuu mielellään ja liikunnasta tulee osa jokapäiväistä elämää. Lapset ovat uteliaita ja aktiivisia, joten heiltä löytyykin usein myös paljon mielipiteitä ja ehdotuksia. Kun lapsen mielipiteet, toiveet ja ideat tulevat kuulluksi toiminnasta tulee lapsilähtöistä. Toiminta luo onnistumisen kokemuksia ja tuottaa samalla nautintoa. Lapset kokevat itsensä myös tärkeiksi, päteviksi ja pystyviksi saadessaan itse vaikuttaa toiminnan suunnitteluun ja toteutumiseen. Osallisuuden kautta motivaatio liikkumiseen siis kasvaa. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 18.)

### 3.2 Liikuntakasvatus varhaiskasvatuksessa

Lapset tarvitsevat elämäänsä liikuntaa, koska heillä on jo syntyessään tarve liikkua, leikkiä ja tutkia. Liikunta on yhtä tärkeä osa lapsen elämää kuin riittävä uni ja terveellinen ruokavalio. Liikunnalla kehitetään fyysistä toimintakykyä, vahvistetaan tuki- ja liikuntaelimestöä sekä alennetaan riskiä sairastua erilaisiin sairauksiin, kuten 2-tyypin diabetekseen. Aktiivinen liikkuminen vaikuttaa myönteisesti kognitiivisiin toimintoihin, kuten vireystilaan, tarkkaavaisuuteen, keskittymiskykyyn, havaitsemiseen ja muistamiseen. Lisäksi liikunnalla on myös positiivisia vaikutuksia psyykkiseen terveyteen ja hyvinvointiin. Aikuisten tehtävänä on tukea lasten oppimista terveelliseen ja aktiiviseen elämäntapaan.

Merkittävänä tekijänä on kannustaa liikkumaan näyttämällä myös itse mallia liikunnallisesta elämäntavasta. Yhdessä koetut liikuntahetket ovat tärkeitä lapsille ja mahdollistavat myös vuorovaikutustaitojen ja myönteisen minäkuvan kehittymisen sekä suhtautumisen toisiin ihmisiin. Yllä mainitut asiat ovat tärkeitä askelia kokonaisvaltaiselle hyvinvoinnille ja terveelliselle elämäntavalle. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 8–14.)

Lasten liikuntaan on luotu suosituksia, jotka ohjaavat aikuisia mahdollistamaan riittävän liikunnan määrän lasten elämässä. Varhaisvuosien suositukset koskevat lapsia, jotka ovat alle kahdeksanvuotiaita. Suositukseen kuuluu, että jokainen lapsi liikkuisi päivän aikana vähintään kolmen tunnin ajan. Liikunnan tulisi kuormittavuudeltaan koostua monipuolisesta ja eri tasoisesta liikunnasta. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 8–9.) Lapsen päivään tulisi kuulua tunti vauhdikasta liikuntaa, jonka aikana hän saa hengästyä ja haastaa omia liikunnallisia rajojaan. Lisäksi päivään tulisi kuulua kaksi tuntia reipasta ulkoilua tai kevyempää liikkumista. Lapsen arkeen on helppo saada liikuntaa esimerkiksi päivittäisten kotiaskareiden kautta. Aktiivisen arjen avulla pystytään huolehtimaan siitä, ettei lapselle synny liian pitkiä istumisjaksoja. Yli tunnin mittaisia paikallaanolo- ja istumisjaksoja olisi hyvä tauottaa. Liikkumisen lisäksi on yhtä tärkeää myös muistaa riittävä lepo, rentoutuminen, uni ja terveellinen ruokavalio. (Terveystieteiden tutkimuskeskus 2021.)

Lapset innostuvat ja pitävät yhdessä liikkumisesta ja leikkimisestä. Lapsille ominaista on muokata omaa ympäristöään ja heillä riittää mielikuvitusta kokeilla ja keksiä uusia tapoja liikkua, hallita kehoa sekä ilmaista itseään. Liikkuminen ja leikkiminen ovat myös oiva keino uuden oppimiseen. Lasten motoriset taidot pääsevät kehittymään monipuolisesti erilaisten aktiviteettien, välineiden ja ympäristöjen avulla. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 9–10.) Liikunnan kautta pystytään kehittämään lasten kehontuntemusta ja -hallintaa sekä motorisia perustaitoja, kuten tasapaino-, liikkumis- ja välineenkäsittelytaitoja (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, 48). Fyysinen leikki mahdollistaa lasten fyysisten rajojen kokeilemisen ja toiminnan harjoittamisen (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 9–10).

Uusien asioiden oppiminen on innostavaa, ja lapsille tuleekin antaa riittävästi aikaa ja kannustusta liikuntaan. Ohjatut liikuntatuokiot ovat turvallinen paikka päästä harjoittelemaan uusia taitoja, koska silloin ei tarvitse ajatella pelkoa epäonnistumisesta. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 9–10.) Liikuntatuokiot sisältävät ohjattuja liikuntahetkiä sekä lasten mahdollisuuden omaehtoiseen liikuntaan. Tuokiot ovat lapsilähtöisiä ja tavoitteellisia sekä luonteva osa arkea. (Opetushallitus 2018, 48.) Positiivisen palautteen saaminen ja jokaisen lapsen yksilöllisyyden huomioiminen osana toimintaa on merkittävää, koska on tärkeää, että varhaiskasvatuksen henkilökunta ymmärtää, ettei kaikkien taitotaso ole samanlainen. Tämän vuoksi on tarpeellista ilmaista lapsille, että kaikessa ei tarvitse olla täydellinen vaan jokainen suoriutuu oman taitotasonsa mukaisesti. (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 9–10.)

### 3.2.1 Pelit ja leikit liikuntakasvatuksen tukena

Lapset ovat uteliaita ja saavat helposti herätteen leikkiin ja liikkumiseen erilaisten lelujen, välineiden ja laitteiden kautta. Lapset haluavat tietää miten erilaiset asiat toimivat ja näin välineiden kautta

pystytään innostamaan lapsia, kun kokeillaan uusia asioita. Pelit voivat sisältää useita eri elementtejä, jotka virittävät lasten innostusta liikkumiseen sekä yhteiseen leikkiin ja pelaamiseen. (Zimmer 2001, 164–165.) Erilaisten välineiden hyödyntäminen ohjatuissa tuokiossa mahdollistaa uusien monipuolisten kokemuksien saamisen, minkä kautta voidaan tuoda lapsille uudenlaista intoa liikkumiseen (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 9–10).

Hyvin suunniteltuina pelit ja leikit ovat tehokkaita ja merkityksellisiä oppimisen välineitä. Ne toimivat parhaimmillaan inspiroivana tekijänä oppimisessa sekä myös rohkaisussa kommunikointiin, yhteistyöhön ja riskien ottamiseen. Tukemalla lapsen erilaisia kykyjä annetaan mahdollisuus rakentaa itsetuottamusta. (Treher 2011, 4.) Monipuoliset pelit ja leikit luovat lapsille myös mahdollisuuden päästä hyödyntämään omaa mielikuvitusta. Ne tarjoavat ideaalin työkalun kasvattajalle, koska lapset pääsevät pelaamaan, leikkimään sekä oppimaan yhdessä, monipuolisen tekemisen parissa. Tällöin kyseessä ei ole pakonomainen oppiminen, vaan tekeminen on hauskaa yhdessä toimimista, jonka aikana huomaamatta saatetaan oppia jotakin uutta. (Roffey 2009, 1.)

Lapsille suunnatuissa aktiviteeteissa täytyy huomioida erityisesti lasten ikä, kehitystaso ja yksilölliset taidot. Vaatimustaso lapsen osaamiselle ei saa olla liian korkea, jotta lapset oppivat toimimaan mahdollisimman paljon ilman ulkopuolisten apua. (Zimmer 2001, 164.) Aikuisen tehtävänä on kannustaa lapsia sinnikkyteen sekä yrittämään uudestaan epäonnistumisista huolimatta. Aikuisten antamalla mallilla, tuella ja kannustuksella on lapsille suuri merkitys. (Opetushallitus 2018, 24.)

Tärkeää on, että pelit sekä laitteet ovat muunneltavissa ja ne mahdollistavat lasten monipuolisen leikin. Useat pelit ja laitteet valmistetaan siten, että niissä tarkoituksena on noudattaa jo valmiiksi luotuja ohjeita ja sääntöjä. Kyseiset pelit ja laitteet ovat yksinkertaisia kokonaisuuksia eivätkä vaadi mielikuvitusta ja ajattelua. Tällaiset välineet eivät mahdollista oman leikin tai toiminnan keksimistä. Lapset tarvitsevat myös toimintaa, jossa ei ole valmiiksi saneltu, mitä kuuluu tehdä ja miten. Näin innostetaan ja motivoidaan lasta luomaan, muokkaamaan ja toimimaan itsenäisesti. (Zimmer 2001, 164–165.)

### 3.3 Kestävä kehitys varhaiskasvatuksessa

Kestävä kehitys on yksi varhaiskasvatuksen arvoista, minkä vuoksi Varhaiskasvatuksensuunnitelman perusteissa (2016, 13–14, 19; 2018, 21) kestävän elämäntavan omaksumista pidetään keskeisenä asiana varhaiskasvatuksessa. Kasvatukseen ja opetukseen tulee sisältyä kestävään elämäntapaan liittyviä tietoja, taitoja, arvoja sekä asenteita, jotka vahvistavat kykyä ja taitoa käyttää opittuja asioita arjen toiminnassa. (Hujala, Turja, & Alijoki 2020.)

Yleensä kestävään elämäntapaan liitetään neljä eri ulottuvuutta, jotka ovat taloudellinen, ekologinen, sosiaalinen ja kulttuurinen. Ekologinen ulottuvuus käsittää sen, että ihminen sopeuttaa oman toimintansa luonnon kestokykyyneen. Taloudellinen kestävyys tarkoittaa tasapainoista taloudenpitoa, jossa ei kuluteta yli varojen. Kulttuurinen ja sosiaalinen kestävyys pyrkivät hyvinvoinnin säilymiseen vanhoilta sukupolvilta seuraaville. Kysymykset esimerkiksi tasa-arvosta, koulutusmahdollisuuksista sekä köyhyydestä liittyvät sosiaalisen kestävyuden alueelle. Kulttuuri-identiteetit ja kulttuurinen monimuotoisuus käsittävät kulttuurisen kestävyuden alueen. Varhaiskasvatuksessa painopisteenä ovat kestävän elämäntavan sosiaaliset ja kulttuuriset näkökulmat. On tärkeää, että varhaiskasvatuksen

toimintaympäristöissä luodaan lapsille kokemuksia elämäntavasta, joka on kaikkia kunnioittavaa, reilua ja kohtuutta arvostavaa. (Hujala, Turja, & Alijoki 2020.)

Varhaiskasvatuksessa lapsille tulisi antaa mahdollisuus omaksua kestävä elämäntapa osaksi jokapäiväistä arkea. On tärkeää, että lapsi saa mahdollisuuden kokea ympäristöä vaalivan toiminnan oikeaksi, miellyttäväksi, järkeväksi, nautinnolliseksi ja hauskaksi. Kestävää elämäntapaa ei tulisi kokea niin, että se olisi luopumista, rajoittamista tai pelkkä velvollisuus. Tähän tavoitteeseen ei päästä vain opetuksella, vaan jokapäiväinen ympäristöystävällinen toiminta arkisissa tilanteissa ja vuorovaikutuksessa on yhtä tärkeää. Lasten tulisi saada kokea kaikkia arvostava ilmapiiri varhaiskasvatusyksikössä. Arjessa tulisi näkyä kohtuullisuus ja kierrätys materiaalien käytössä. (Hujala, Turja, & Alijoki 2020.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2016, 14; 2018, 21) todetaan, että varhaiskasvatuksessa tunnistetaan ja noudatetaan kestävän elämäntavan periaatteita niin, että sosiaalinen, kulttuurinen, taloudellinen ja ekologinen ulottuvuus huomioidaan. Varhaiskasvatus luo pohjaa sille, että ihminen ymmärtää ekologisen kestävyuden olevan edellytys sosiaaliselle kestävyydelle ja ihmisoikeuksien toteutumiselle. Varhaiskasvattajat voivat omalla toiminnallaan ja kestävän kehityksen periaatteiden avulla mahdollistaa ympäristövastuullisten kansalaisten kasvun. Kun ihminen voi pienestä pitäen olla mukana vaikuttamassa oman ympäristönsä asioihin, on todennäköistä, että hän on aktiivinen ympäristöasioissa myös myöhemmin elämässään. (Hujala, Turja, & Alijoki 2020.)

Varhaiskasvatuksessa tulisi näyttää konkreettisia malleja siitä, mitä jokainen voi tehdä kestävän kehityksen hyväksi. Konkreettisen toiminnan kautta lapset saavat onnistumisen kokemuksia siitä, että he osaavat tehdä ympäristön kannalta merkittäviä asioita. Lisäksi lapset saavat kokemuksia tämänkaltaisen toiminnan kannattavuudesta, koska sillä on konkreettista merkitystä hyvään ympäristöön. Esimerkiksi kuluttamiseen ja kierrättämiseen liittyvät teemat ovat tehokkaita keinoja käsitellä pienten lasten kanssa, kuinka voi toimia ympäristön puolesta. Varhaislapsuudessa aloitettu kasvatus ja ohjaus kestävään elämäntapaan ja toimintaan antavat motivaation, tiedot ja taidot, jotka vaaditaan tulevaisuuden ympäristövastuullisilta kansalaisilta. (Hujala, Turja, & Alijoki 2020.)

#### 4 KEHITTÄMISTYÖN TARKOITUS JA TAVOITE

Toteutimme toiminnallisen opinnäytetyömme kehittämällä varhaiskasvatustyöhön lautapelin, joka tukee lasten liikuntakasvatusta sekä osallisuutta osana varhaiskasvatuksen arkea. Pehdyimme liikuntakasvatusta ja osallisuutta koskevaan kirjallisuuteen, minkä jälkeen lähdimme ideoimaan ja kehittämään lautapeliä. Lautapelin valmistuttua testasimme sen toimivuutta PikkuKengurun Koti Oy-varhaiskasvatustyöyksikössä kuuden viikon ajan. Opinnäytetyölle löytyi tarve toimeksiantajaltamme, koska heidän yksikössään liikunnan ja lasten osallisuuden kehittäminen on tärkeää. Kokeilujaksolla tuotetta testattiin 4–6-vuotiaiden ryhmissä. Varhaiskasvatustyöyksikkö keräsi kokeilujakson aikana palautetta ja huomioita lapsilta tuotteeseen liittyen. Lisäksi toteutimme varhaiskasvatuksen henkilökunnalle Webropol-palautelomakkeen. Näiden kautta pystymme arvioimaan, toteutuivatko tavoitteemme ja kuinka voimme jatkaa tuotteen kehittämistä.

Vuoden 2016 alle kouluikäisten lasten liikuntasuosituksista kertovan tutkimuksen mukaan, alle kouluikäisistä lapsista vain 10–20 % saavuttaa nykysuosituksen mukaisen päivittäisen fyysisen aktiivisuuden määrän (Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016, 13–14). Halusimme vastata tähän ongelmaan opinnäytetyöllämme. Opinnäytetyömme tavoite on tukea varhaiskasvatuksen liikuntakasvatusta nykyiset liikuntasuositukset huomioiden sekä tukea lasten osallisuutta varhaiskasvatuksessa. Tarkoituksena on luoda toiminnallisena kehitystyönä lautapeli, joka toimii varhaiskasvattajille työvälineenä. Lautapeli on lapsia osallistava, jonka kautta toiminnasta saadaan lapsille kiinnostavampaa ja näin annetaan mahdollisuus lasten sisäisen motivaation kasvulle liikuntaa kohtaan. Tavoitteena oli lautapelin kautta lisätä liikuntaa lasten arkeen hausalla tavalla, luoden jotain uutta. Lapset pääsivät itse osallistumaan toimintakorttien suunnitteluun, jolloin heillä oli myös vaikuttamismahdollisuuksia siihen, minkälaisia aktiviteetteja pelituokio sisältää. Halusimme myös kannustaa työntekijöitä osallistumaan aktiivisesti toimintaan, koska sitä kautta vahvistetaan lasten ja aikuisten välistä vuorovaikutussuhdetta.

Tarkoituksena oli luoda lautapeli mahdollisimman ekologisesti, koska kestävä kehityksen näkökulman huomioiminen nyky-yhteiskunnassa on merkittävä tekijä. Haluamme omalla toiminnallamme näyttää esimerkkiä kestävä elämäntavan toteutumisesta niin lapsille, kuin varhaiskasvatuksen henkilökunnalle. Varhaiskasvatuksessa ympäristökasvatukseen kuuluu lasten ohjaaminen kestävä elämäntapaan, esimerkiksi kierrättämisen, tavaroiden korjaamisen ja uudelleenkäytön kautta (Opetushallitus 2018, 46–47). Haastoimme itseämme tuottamaan lautapelin mahdollisimman minimaalisilla kustannuksilla huomioiden kestävä kehityksen ja opinnäytetyömme aikataulun. Tarkoituksena on, että lautapeli on laadukas, toimiva ja visuaalisesti näyttävä kokonaisuus.

## 5 TOIMEKSIANTAJAN ESITTELY

Toimeksiantajaksemme valikoitui Iisalmessa sijaitseva yksityinen varhaiskasvatyüksikkö PikkuKengurun Koti Oy. Otimme yhteyttä varhaiskasvatyüksikön johtajaan, joka innostui kehitystyöstämme heti, koska hänen mielestään opinnäytetyömme sopisi yksikön toimintaperiaatteisiin loistavasti. Varhaiskasvatyüksikkö PikkuKengurun Koti Oy:n toimintaperiaate perustuu valtakunnallisesti määriteltyyn varhaiskasvatyüksuunnitelman perusteisiin 2018. Suunnitelma koostuu kolmesta eri tasosta, sisältäen valtakunnalliset ohjeistukset, Iisalmen paikallisen varhaiskasvatyüksuunnitelman sekä lapsille ja lapsiryhmille luodut yksilölliset varhaiskasvatyüksuunnitelmat. (PikkuKengurun Koti s.a.)

PikkuKengurun Koti Oy:n arvomaailmaan sisältyy viisi pääteemaa, jotka ovat turvallisuus, kiireettömyys, lapsilähtöisyys, yhteistyö ja hyvä yhteishenki. Varhaiskasvatyüksikön toimintakulttuuria ohjaavat nämä arvot ja ne takaavat lapselle laadukkaan sekä virikkeellisen varhaiskasvatyüksuksen. Erityisesti painotetaan kielirikasteisuutta, kestävää kehitystä sekä paikallisuutta. Kielirikasteisuus huomioidaan sillä, että englannin kieltä käytetään arjessa lasten ikätaso huomioiden. Kestävä kehitys on mukana jokapäiväisessä tekemisessä ja se on kokonaisvaltaista. Huomioidaan esimerkiksi kestävät valinnat ja kierrätys. Paikallisten toimijoiden kanssa tehdään vahvaa yhteistyötä esimerkiksi tekemällä yritysvierailuja ja käyttämällä paikallisia palveluita. Toiminnassa on myös tärkeää se, että huomioidaan joustavasti lasten ja perheiden tarpeet sekä kiinnostusten kohteet ja lapsille halutaan tarjota elämyksiä. Lisäksi kannustetaan avoimeen yhteistyöhön varhaiskasvatyüksikön ja kodin välillä. (PikkuKengurun Koti s.a.)

Toimeksiantajamme oli kiinnostunut kokeilemaan uusia välineitä, joita on mahdollista hyödyntää varhaiskasvatyüksuksen arjessa. Heille oli myös tärkeää kannustaa opiskelijoita tekemään opintojaan työelämälähtöisesti. Lisäksi toimeksiantajamme kiinnostus lautapeliä kohtaan heräsi, koska heillä ei ole tämänkaltaista työvälinettä käytössään ja tarve sellaista kohtaan ilmeni heti otettuumme yhteyttä.

## 6 HUPSISTAKEIKKAA-LAUTAPELIN KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS

### 6.1 Toiminnallinen opinnäytetyö

Toiminnallisessa opinnäytetyössä syntyy jokin tuotos, kuten opas, peli tai malli. Siinä toiminta edellyttää eri vaiheessa olevia toimijoita, kun taas tutkimuksellisessa opinnäytetyössä keskeisenä toimijana on opiskelija. Toiminnallisessa opinnäytetyössä edetään dialogisessa tai trialogisessa vuorovaikutussuhteessa eri toimijoiden kanssa tietyssä toimintaympäristössä. Se tarkoittaa avointa keskustelua, arviointia, toiminnan uudelleen suuntaamista, palautteen antoa ja saamista sekä vertaistukea. Nämä asiat tapahtuvat sosiaalisessa vuorovaikutuksessa toiminnan aikana. (Salonen 2013, 7.) Lautapelin tuotekehitysprosessi vaiheineen on koottu kuvaan 1.

### **Kehittämistarpeiden tunnistaminen**



### **Ideavaihe**



### **Tuotteen luonnostelu**



### **Tuotteen kehittäminen**



### **Tuotteen viimeistely**

KUVA 1. Lautapelin tuotekehitysprosessi

### 6.2 Kehittämistarpeen tunnistaminen

Opinnäytetyössämme päädyimme hyödyntämään Kaisa Jämsän ja Elsa Mannisen teoksessa esittämää viidestä vaiheesta koostuvaa tuotekehitysprosessia. Lautapelin tuotekehitysprosessin ensimmäisenä vaiheena on ongelman- ja kehittämistarpeen tunnistaminen. Tämän vaiheen tarkoituksena on varmistaa, että tulevan tuotteen kehittäminen vastaa ongelmaan. (Jämsä & Manninen 2000, 29–31.) Aloitimme kehittämistarpeen ideoinnin syksyllä 2020. Perehdyimme erilaisiin opinnäytetöihin sekä kehittämistyön prosesseihin, joiden kautta syntyi ajatuksena luoda jonkinlainen tuote tai työväline varhaiskasvatustyöhön. Keskustelimme tuntemiemme varhaiskasvatuksen työntekijöiden kanssa varhaiskasvatustyöstä, sen tarpeista sekä kehittämiskohteista. Usein keskusteluissa nousi esiin tarve kehittää ja tukea lasten osallisuutta ja liikuntakasvatusta. Jatkoimme tarvekartoitusta perehtymällä varhaiskasvatuksen artikkeleihin, tutkimuksiin sekä teoretietoon, jotka liittyivät lasten liikuntakasvatukseen, osallisuuteen ja kestäväan kehitykseen. Hyödynsimme tarvekartoituksessa etenkin lapsille



suunnattuja liikuntasuosituksia, liikuntakasvatuksen teoriakirjallisuutta, Varhaiskasvatustalakeja sekä valtakunnallista varhaiskasvatussuunnitelman perusteita 2018.

### 6.3 Tuotteen ideointivaihe

Toisessa tuotekehitysprosessin vaiheessa aloitetaan ideointivaihe. Ideointivaiheessa pyritään löytämään ratkaisuja esimerkiksi organisaation ajankohtaisiin ongelmiin eri menetelmillä, kuten aivoriihi (brainstroming) menetelmää käyttäen. Aivoriihin avulla etsitään ratkaisuvaihtoehtoja ongelmaan tai sillä luodaan uusia toimintatapoja. Menetelmässä pyritään luomaan mahdollisimman monta ideaa huumorin ja luovuuden avulla, koska mitä enemmän ideoita tulee, sitä todennäköisemmin löydetään uusia laadullisesti kannattavia ideoita. (Jämsä & Manninen 2000, 35–36.) Järjestimme toisillemme ideointityöpajan, jossa hyödynsimme aivoriihityöskentelytapaa. Työpajan tarkoituksena oli luoda käyttökelpoisia ideoita, ja kun niitä ei enää syntynyt lisää, ryhdyimme arvioimaan jo syntyneitä ideoita. Aivoriihestä syntyneiden ideoiden pohjalta aloitimme luonnostelemaan tuotetta, joka toimisi lasten osallisuutta ja liikuntakasvatusta tukevana työvälineenä. Meille syntyi ajatus lautapelistä, joka sisältäisi eri teemoja ja toimintakortteja. Toimintakortteihin päätimme yhdistää liikunnan eri muotoja sekä yhdistää lasten osallisuuden niin, että lapset pääsisivät itse suunnittelemaan ja toteuttamaan toimintakortteja yhdessä varhaiskasvatuksen henkilökunnan kanssa.

Otimme yhteyttä eri varhaiskasvatustyksikköihin sähköpostitse, selvittääksemme työyksiköiden tarpeita tämän tyyppiselle opinnäytetyölle. Sähköpostissa painotimme sitä, että otamme mielellämme vastaan palautetta sekä toiveita tuotteeseen liittyen. Saimme useasta yksiköstä myöntävän vastauksen, että tuotteelle olisi tarvetta. Halusimme tehdä opinnäytetyön yksikköön, joka ei ole liikuntapainotteinen, joten valitsimme PikkuKengurun Koti Oy:n toimeksiantajaksemme.

Sovimme varhaiskasvatustyksikön johtajan kanssa tapaamisen, jossa keskustelisimme tulevasta yhteistyöstä sekä aikatauluksesta. Yksikön johtaja oli etukäteen keskustellut henkilökunnan kanssa ajatuksista ja toiveista opinnäytetyön toteutukseen liittyen. Henkilökunta piti työme aiheesta sekä tavoitteista, koska juuri tällaiselle opinnäytetyölle heillä oli tarvetta. PikkuKengurun Koti Oy:ssä lasten osallisuuden ja liikuntakasvatuksen tukemiseen halutaan erityisesti kiinnittää huomiota. Yksiköstä ei löytynyt ennestään liikuntaa tukevia lautapelejä, joten opinnäytetyönä kehitettävän tuotteen saaminen oli heille tarpeellista. Varhaiskasvatustyksikön johtajan kanssa tapaaminen kesti noin tunnin ajan. Hän esitteli meille yksikön toimintaympäristöä, henkilökuntaa sekä toiminnan arvoperustaa. Tapaamisen aikana sovimme myös lapsiryhmästä sekä henkilökunnasta, joiden mukana lautapeli kulkee kuuden viikon kokeilujakson aikana. Lisäksi sovimme palautteenkeruusta, joka tapahtuu kokeilujakson aikana sekä sen päättymisen jälkeen. Henkilökunnalta saatujen palautteiden ja kehittämistoiveiden kautta lähdimme suunnittelemaan tuotetta varhaiskasvatuksen käyttöön soveltuvaksi työvälineeksi.

### 6.4 Tuotteen luonnosteluvaihe

Kolmannessa tuotekehitysprosessin vaiheessa perehdytään luonnosteluvaiheeseen. Siinä otetaan huomioon ketkä suunniteltavasta tuotteesta hyötyvät ensisijaisesti ja mikä on heidän roolinsa tuotteen käyttäjinä. Lisäksi luonnosteluvaiheessa päätetään, millaista tuotetta ryhdytään suunnittele-

maan ja valmistamaan. (Jämsä & Manninen 2000, 43–44.) Perehdyimme lapsille suunnattuihin lautapeleihin sekä teoriatietoon lautapeliin hyödynnettävyydestä osana varhaiskasvatusta. Opinnäyte-työmme teoriaosuudessa näkyvät käytetty teoria-aineisto, tietokirjallisuus sekä aiheeseen liittyvä tutkimustieto. Teorialähteet ovat merkitty asianmukaisesti viitteinä tekstin yhteyteen. Lautapelin sisältö on perusteltavissa Varhaiskasvatuslailla ja varhaiskasvatussuunnitelman perusteilla 2018. Kiinnitimme lautapelin luonnostelussa ja suunnittelussa huomiota erityisesti siihen, että peli soveltuisi varhaiskasvatuskäisille lapsille ja peliä olisi mahdollista muunnella lapsiryhmän toiveiden ja tarpeiden mukaan.

Suunnittelimme lautapelin sellaiseksi, että siitä tulisi monikäyttöinen työväline varhaiskasvatuksen liikuntakasvatuksen ja osallisuuden tukemiseen. Lautapelin tarkoituksena on kannustaa varhaiskasvattajia hyödyntämään monipuolisesti aistikasvatusta osana suunniteltua toimintaa. Lautapeli tarkoituksena on mahdollistaa jokaiselle lapselle onnistumisen kokemuksia liikunnan parissa. Lautapelin on tarkoitus olla sellainen, johon lapset pääsevät osallistumaan ilman pakottamisen tunteita. Toiminta on heille iloa tuottavaa eikä pakonomaista suorittamista. Lautapelin toimintakortteja on tarkoitus suunnitella yhdessä varhaiskasvattajien ja lasten kanssa. Suunnittelu tapahtuu pelikertojen jälkeen ja lapset saavat itse vaikuttaa toimintakorttien sisältöön. Lautapeli tukee lasten osallisuutta ja mielenkiintoa osallistua liikunnalliseen tuokioon.

Luonnostelimme itsellemme aikataulun, jonka mukaan lähdimme kehittämään lautapeliä. Lautapeliin suunnittelimme kolme eri sektoria toimintakortteineen, jotka vastaavat lasten liikuntasuosituksissa mainittuja eri liikunnan tasoja. Lautapelin toimintakortteja aloitimme suunnittelemaan niin, että aktiviteetit olisivat monipuolista yhdessä tekemistä. Lisäksi luonnostelimme tuotteen visuaalista ilmettä, hahmoa sekä pohdimme mahdollisesti hyödynnettäviä kierrätysmateriaaleja, laatusuositukset huomioiden. Halusimme, että peli innostaa lapsia liikkumaan yhdessä, joten pelin kulkua suunnittelimme niin, että jokaisella lapsella on yhtäläiset mahdollisuudet osallistua liikuntatuokion luomiseen. Visuaalisesti miellyttävä lautapeli herättää mielenkiinnon tuotetta kohtaan sekä takaa näin lautapelin pidemmän käyttöiän. Esteettisesti mielenkiintoinen tuote tuo jo itsessään iloa sekä mahdollistaa positiivisen kokemuksen syntymisen eri aistien kautta (Jämsä & Manninen 2000, 103). Suunnittelimme myös alustavasti lautapelin ohjekirjaa sekä ohjaustuokiota PikkuKengurun Koti Oy:n henkilökunnalle.

## 6.5 Tuotteen kehittäminen

Tuotekehitysprosessin neljännessä kehitysvaiheessa valmistellaan suunniteltu tuote luonnosteluvaiheessa tulleiden päätösten mukaisesti. Usein tähän vaiheeseen kuuluu tuotteen esitestausta. (Jämsä & Manninen 2000, 85.) Aloitimme tuotteen valmistamisen yhteydenotolla puuseppään ja kuvataiteilijaan, jotka valmistivat lautapelipohjan. Yhdessä kuvataiteilijan kanssa kehitimme myös lautapeliin hahmon, jonka nimesimme Hupsiaisiksi. Puuseppä ja kuvataiteilija lähettivät meille päivityksiä töidensä etenemisestä. Saimme antaa palautetta ja ideoita aina jokaisen lautapelipohjan kehitysvaiheen aikana luonnostelusta, lautapelin viimeistelyyn saakka.

Valmistimme itse toiminta- ja sektorikortit, ohjekirjan sekä säilytuspussin suunnitelmamme pohjalta. Jokaiselle sektorille luotiin oma sektorikortti ja toimintakorttipakat, joissa näkyy sama värimaailma sekä Hupsiais-hahmo, kuin pelilaudassakin. Toimintakortteja tehdessämme huomioimme sen, että

toimintakortit luovat mahdollisuuden lapsen itsenäiselle pohdinnalle siitä, kuinka aktiviteetin voi suorittaa. Teimme jokaiselle sektorille viisi toimintakorttia, jotta lautapeliä voitaisiin aloittaa pelaamaan heti sen saavuttua toimeksiantajalle. Tarkoituksena oli, että lapset ideoivat ja tekevät yhdessä varhaiskasvatuksen henkilökunnan kanssa toimintakortteja lisää jokaiselle sektoreille. Laadimme ohjekirjan, jossa ovat myös pelin säännöt ja ohjeistukset. Ohjekirjan sisällöstä teimme sellaisen, että pelin idea ja kulku ovat selkeät kasvattajille. Lisäksi suunnittelimme peliin alku- ja lopputarinat, jotka lisäsimme ohjekirjan sisältöön. Säilytyspussin valmistamisen aloitimme mittaamalla toimintakortit ja ohjekirjan. Tarkoituksena säilyttää lautapelin toimintakortteja ja ohjekirjaa.

Tuotteen kehitettyämme pidimme PikkuKengurun Koti Oy:n henkilökunnalle ohjaustuokion, jossa esittelimme tuotteemme. Kävimme yhdessä läpi lautapelin idean, kulun, säännöt sekä monipuoliset toteutustavat. Korostimme käynnillämme lasten osallisuuden merkitystä pelihetkien suunnittelussa, toteutuksessa sekä arvioinnissa. Tämän jälkeen lautapeli jäi toimeksiantajallemme kuuden viikon mittaiselle kokeilujaksolle. Meille oli erityisen tärkeää henkilökunnan sekä lasten palaute. Henkilökuntaa kannustettiin kirjaamaan ylös omia sekä lasten mielipiteitä, ajatuksia ja kehittämisideoita palautevihkoon, jonka annoimme lautapelin mukana. Teimme henkilökunnalle erikseen Webropol-palautelomakkeen, jonka lähetimme heille sähköisesti täytettäväksi. Yksi ryhmästämme työskenteli lyhyiden sijaisuuksien ajan toimeksiantajallamme kokeilujakson aikana, joten sovimme yksikön johtajan kanssa, että hänkin pääsisi testaamaan lautapelin toimivuutta ja luotettavuutta erilaisilla lapsiryhmillä.

## 6.6 Kestävän kehityksen huomiointi tuotteessa

Kehitystyömme pohjautuu kestävän kehityksen periaatteisiin. Kestävän elämäntavan sosiaaliset ja kulttuuriset näkökulmat näkyivät jo tuotteen suunnitteluvaiheessa, joiden pohjalta valinnat esimerkiksi lautapelin materiaaleihin tehtiin. Näiden valintojen kautta lautapelin avulla näytetään myös varhaiskasvatukseen osallistuville lapsille esimerkkiä kestävän kehityksen merkityksestä sekä toteuttamisesta.

Lautapelin pohja ja noppa on valmistettu puusta, koska puu on materiaalina erittäin kestävä ja luonnonläheinen. Puuseppä, joka tuotti pelilaudan pohjan sekä nopan, huomioi omassa työssään toiveestamme kestävän kehityksen. Pelilauta on valmistettu kierrätysmateriaalina vanhasta vanerisesta sängynpohjasta ja noppa on valmistettu aikaisemmin ylimääräiseksi jääneestä puusta. Pelilaudan ja nopan turvallisuus varhaiskasvatusta ajatellen huomioitiin tarkasti, siten että materiaalit ovat täysin puhtaita ja hyvälaatuisia. Lisäksi puupinnat jysyttiin ja hiottiin tarkasti, jotta niistä ei irtoaisi ylimääräisiä pieniä puunpaloja.

Etsiessämme kuvataiteilijaa kuvittamaan pelilaudan, kerroimme toiveestamme kestävän kehityksen huomioimiseen. Valitsemamme kuvataiteilija hyödynsi työssään jo valmiiksi olemassa olevia maaleja ja tarvikkeita. Kuvitusta tehdessä huomioitiin myös se, että maalit ovat sellaisia, ettei niissä ole käytetty haitallisia kemikaaleja, koska halusimme luoda varhaiskasvatuksen oppimisympäristöstä turvallisen.

Tehdessämme toimintakortteja ja säilytuspussin hyödynsimme itse jo olemassa olevia materiaaleja. Säilytuspussin materiaalina käytimme käyttämättömäksi jääneitä farkkuja ja ompelimme säilytuspussin itse. Säilytuspussin kiristysnauha on kierrätysmateriaalia rikkiäisestä vanhasta kangaskassista. Toimintakorttien suunnittelutyömme toteutimme huolellisesti Canva-sovellusta hyödyntäen, koska sovelluksen käyttö on meille jo ennestään tuttua. Näin pystyimme pitämään valmistuskulut mahdollisimman minimaalisina. Toimintakorttien sekä ohjekirjan materiaalina käytettiin kartonkia ja valkoista piirustuspaperia, jotka olivat meillä jo valmiina. Toimintakortit ja ohjekirjan sivut tulostettiin omalla tulostimella.

## 6.7 Palautteen keräys ja tuotteen viimeistelyvaihe

Viimeisessä tuotekehitysprosessin vaiheessa suunniteltu tuote viimeistellään ja tuloksena syntyy valmis tuote. Viimeistely tapahtuu esitestauksen ja saatujen palautteiden avulla. Tähän vaiheeseen kuuluu tuotteen korjaaminen sekä yksityiskohtien viimeistely. Kehitystyöstä luodaan myös loppuraportti. Viimeistelyvaihe sisältää myös tuotteen markkinoinnin suunnittelua. (Jämsä & Manninen 2000, 80–81.) Toimeksiantajallamme ei ollut ennestään tämän kaltaista tuotetta käytössä, joten kehitystyömme toimi uutena, erilaisena työvälineenä toimintaympäristössä.

Varhaiskasvatusyksikön henkilökunnalta sekä pelaamisen osallistuneilta lapsilta pyydettiin palautetta lautapelin mukana lähetetyllä palautevihkolla (LIITE:1). Kokeilujakson päätyttyä pyydettiin palautetta yksikön henkilökunnalle suunnatulla Webropol-palautelomakkeella (LIITE: 2). Varhaiskasvatuksen henkilökunnalle lähetetyn palautevihkon mukana oli apukysymyksiä, joissa painotettiin lasten palautteen merkitystä, lapsiryhmän kokoa sekä ikäluokkaa, pelin toimivuutta sekä havaintoja pelaamiseen ja peliin liittyen. Lautapeliä pelattiin kolmessa eri lapsiryhmässä, joissa on yhteensä kuusi työntekijää. Palautevihkoon saatiin viisi erilaista palautekoontia. Pelikertoja oli useampia, mutta henkilökunta kirjasi pelihetkien palautteen yksilöidysti omaan kohtaansa. Korjausehdotuksia ja näkökulmia henkilökunnalta sekä pelaamiseen osallistuneilta lapsilta saatiin riittävästi ja niiden pohjalta mahdollistui tuotteen viimeistelyvaihe. Pelaamiseen osallistuneet lapset kommentoivat lautapeliä ”hauskaksi, super kivaksi sekä sellaiseksi, jota voisi aina vaan pelata ja leikkiä Hupsiaisien kanssa”. Heiltä saatiin tärkeä kehittämisidea, että lautapeliin voisi yhdistää nopan ja lisätä toimintakortteja. Henkilökunnalta saaduissa korjausehdotuksissa mainittiin, että kahden toimintakortin ohjeistuksiin toivottiin muutoksia ja ohjekirjan sisältö voisi olla lyhyempi ja tiiviimpi. Lisäksi kehitysehdotuksissa toivottiin materiaalien laminointia, jotta ne kestäisivät paremmin käytössä. Kehitimme lautapeliä saatujen palautteiden mukaan, jolloin siitä tuli entistä toimivampi ja kestävämpi kokonaisuus.

Pelaamiseen osallistuneelle varhaiskasvatusyksikön henkilökunnalle sekä sen johtajalle lähetettiin kutsu osallistumaan verkossa täytettävään Webropol-palautelomakkeeseen. Lomakkeeseen saatiin vastaus kolmelta peliin osallistuneelta työntekijältä sekä yksikön johtajalta. Palautelomakkeessa painotettiin liikuntakasvatuksen ja osallisuuden merkitystä sekä sitä, miten edellä mainitut tavoitteet onnistuivat suunnitellun tuotteen kohdalla. Lisäksi pyydettiin tarkastelemaan tuotteen toimivuutta käytössä: Millaisia haasteita huomattiin pelaamisen ja toiminnan suunnittelun kanssa sekä minkälaisia onnistumisen hetkiä tuotteen kanssa koettiin. Erityisen tärkeäksi arvioinnin kohteeksi osoittautui myös tieto siitä, minkälaisissa kokoonpanoissa lautapeliä pelattiin sekä miten varhaiskasvatuksen henkilökunta hyödynsi tuotetta osana yksikön ja lapsiryhmän arkea.

Pelaamiseen osallistuneelta varhaiskasvatussyksikön henkilökunnalta sekä sen johtajalta saadussa palautteessa kävi ilmi juuri sellaisia huomiota ja kommentteja, joita osasimme jo odottaa. Palautteiden mukaisesti onnistuttiin luomaan kattava ja monipuolinen työväline, jossa näkyi erinomaisesti kehitystuotteena syntynyt toiminnallinen, lasten liikuntakasvatusta ja osallisuutta tukeva lautapeli. Kyseessä on lautapeli, jonka pelaaminen ei vaadi erilaisia velvoitteita. Pelaamisen voi yhdistää niin varhaiskasvatuksessa olevaan aamupiiriin, kuin pidemmälle liikuntatuokiolle. Lasten osallisuus toteutuu lautapelissä heidän mahdollisuuksiinsa osallistua pelin suunnitteluun, kulkuun ja toimintaan. Lautapeli kuvastaa kokonaisuudessaan varhaiskasvatuksen toimintaympäristöä, liikuntakasvatusta sekä vastaa toimeksiantajan tarpeita. Aikaisemmat kokemuksemme ja havaintomme varhaiskasvatuksen työkentältä loivat hyvää pohjaa pelin ja toimintakorttien tekemiseen sekä mahdollistivat toimivan ja monipuolisen kokonaisuuden varhaiskasvatustyöhön. Erityisesti palautteissa kävi ilmi se, kuinka lautapeli on monipuolisesti muokattavissa jokaisen lapsiryhmän tarpeiden näköiseksi kokonaisuudeksi. Tuotteessa näkyy valtakunnallisen varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden 2018 tavoitteet ja osa-alueet, osallisuuden näkökulmat sekä liikuntakasvatus.

Varhaiskasvatuksen henkilökunnan palautteissa toistui hyvin vahvasti sama näkökulma siitä, että tällaista tuotetta todellakin kaivattiin osaksi varhaiskasvatus työtä. Tuotteesta on monipuolinen hyöty pidemmällä aikavälillä osana lapsiryhmän toimintaa. Yhdessä palautteessa kävi selkeästi ilmi se, kuinka lautapeli antaa toiminnan suunnittelulle perustan miten toimia. Lisäksi se antoi myös tilaa henkilökunnan omalle luovuudelle ja vahuuksille yhdistää toimintaan erilaisia elementtejä, kuten aistikasvatusta ja erilaisia teemoja. Palautteiden perusteella lautapeli mahdollistaa tuotteen monipuolisuuden usealla eri toiminta-alueella ja osana lapsiryhmän toimintaa. Erityisesti saatiin myös palautetta tuotteen visuaalisesti onnistuneesta ulkonäöstä, joka herätti kiinnostusta tuotetta kohtaan ja lisäksi mahdollisti mielenkiinnon säilymisen niin henkilökunnalla kuin lapsilla.

## 6.8 Hupsistakeikkaa-lautapelin sisältö

Halusimme, että lautapeliä pelataan kerronnallisilla menetelmin, joten loimme lautapelille oman hahmon Hupsiaisen, joka seikkailee ja leikkii lasten kanssa Hupsistakeikkaa-seikkailumaailmassa. Hahmo on aktiivisesti mukana toimintakorteissa sekä pelilaudan kuvituksessa. Nimesimme hahmon Hupsiaiseksi, koska nimestä saa hauskan ja iloisen kuvan. Hupsiaisen on sukupuolineutraali hahmo eli se ei muistuta olemukseltaan tyttöä tai poikaa. Jokainen lapsi voi samaistua hahmoon ja luoda omalla mielikuvituksellaan Hupsiaisesta juuri sellaisena kuin itse haluaa. Lautapeli sisältää alkutarinan, joka luetaan pelituokion alussa sekä lopputarinan, joka luetaan pelituokion loppuessa. Alkutarinan tarkoitus on innostaa ja orientoida lapsia alkavaan pelituokioon. Lopputarinan tarkoitus on kertoa lapsille selkeästi, että toiminta on päättymässä. Suunnittelimme tarinat itse, hyödyntäen loruteltua ja pitämällä ne lyhyinä, jotta lasten mielenkiinto säilyisi tarinoiden ajan.

Pelilautamme on 62 cm halkaisijaltaan. Halusimme pelilaudasta sen kokoisen, että sitä on helppo säilyttää ja siirrellä, mutta kuvitus on silti näkyvissä kauemmaksiin ja pelilauta pysyisi paikallaan toiminnan ohessa. Pelilauta muodostuu kolmesta eri sektorista, joilla jokaisella on oma teemansa. Teemoja valikoidessa on huomioitu liikuntasuosittelut sekä valtakunnallinen varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018. Teemat lautapelissä ovat fyysinen liikunta ja leikki, draama ja luova leikki sekä rentoutuminen ja kehonhuolto. Valitsimme monipuoliset ja erilaiset teemat, jotta tuokiota pelin

parissa sisältäisivät liikunnan eri muotoja ja toiminta on kuormittavuudeltaan eritasoista liikuntaa. Näin lapset saavat monipuolisia liikuntakokemuksia, pääsevät harjoittamaan monia taitoja, ja jokaiselle löytyy myös sopivaa tekemistä lautapelin parissa. Jokaisella teemalla on oma värimaailmansa, joka kuvastaa teeman toimintaa. Vihreä väri kuvastaa fyysistä liikuntaa ja leikkiä, punainen väri draamaa ja luovaa leikkiä ja sininen rentoutumista ja kehonhuoltoa. Värit valitsimme pääväleistä, jotta ne ovat helposti lasten tunnistettavissa. Hyödynsimme myös kuvataiteilijan asiantuntijuutta sekä jo häneltä ennestään löytyviä väri vaihtoehtoja väri valinnoissa. Lisäksi jokaisessa teemassa näkyy Hupsiais-hahmo teemaan liittyvässä asennossa, kuvastamassa toiminnan luonnetta kyseisessä teemassa. Fyysinen liikunta ja leikki osiossa pääväri on vihreä ja Hupsiais-hahmo leikkii palloilla jonglööratien. Draama ja luova leikki osiossa värinä on punainen ja Hupsiais-hahmo hypähtää. Rentoutuminen ja kehonhuolto osiossa värimaailma on sininen ja Hupsiais-hahmo rentoutuu selällään maaten.

Lautapelin nopan sivun pituus on 7 cm. Nopan koko on sopiva kaiken kokoisille käsille ja sitä on helppo heittää. Nopan sivuilla on teeman määräävä Hupsiais-hahmo. Toimintakortteja ja noppaa säilytetään lautapeliin sisältyvässä säilytuspussissa, jossa on helposti kiristettävä kiinnitysnaaru.

Lautapeliin kuuluu myös ohjekirja, joka sisältää kerronnan lautapelin ideasta, kulusta, säännöistä ja sisällöstä, alku- ja lopputarinan sekä lautapelin teemat ja symbolit ohjeistettuna. Ohjekirjan värimaailma mukaillee lautapelin värimaailmaa. Kuvituksessa näkyy myös Hupsiais-hahmo. Ohjekirjan teimme Canva-sovelluksen avulla, minkä jälkeen tulostimme sivut ja laminoimme ne. Ohjekirja on kooltaan ja sisällöltään sellainen, että se on helposti kuljetettavissa, luettavissa ja säilytettävissä. Liitteissä kuvat valmiista tuotteesta.

#### 6.8.1 Sektori 1: Fyysinen liikunta ja leikki

Fyysinen liikunta ja leikki ovat tärkeä osa lasten kehitystä. Monet varhaiskasvatuserissä olevista lapsista liikkuvat suosituksiin nähden liian vähän, joten fyysisen liikunnan merkitystä varhaiskasvatuksessa ei voi korostaa liikaa. Tämän myötä lautapeliin luodaan monipuolisia ja hauskoja leikkejä osaksi toimintaa. Liikunnan tulee olla nautinnollista, eikä se saisi lapsista tuntua pakotetulta tai velvoitetulta. Toiminnan tulisi olla miellyttävä ja luonnollinen osa lapsen arkea. Yhdessä liikkuminen ja toimiminen lisää positiivisia onnistumisen kokemuksia lautapelin parissa. (Finne 2017, 158.)

Ensimmäisen sektorin toimintakorteissa näkyy monipuolisesti eri osa-alueita haastavia liikuntamuotoja. Tavoitteena on, että toiminnat eivät ole liian haastavia, mutta eivät myöskään liian helppoja, jotta mielenkiinto tekemiseen säilyy pidempään. Toimintakorteissa ei kuvata suoraan, mitä aktiviteetteissä tehdään, vaan ne antavat mahdollisuuden lasten omalle mielikuvitukselle. Tarkoituksena on tuottaa fyysistä liikuntaa yhdessä tehden. Fyysisen liikunnan ja leikin kautta olemme suunnitelleet korttien toiminnat niin, että ne tukevat lasten kehontuntemusta, hallintaa sekä motorisia perustaitoja. Lisäksi tärkeä elementti on se, että toiminnat mahdollistavat yksin ja yhdessä liikkumisen. (Ahonen 2016, 270–271.)

#### 6.8.2 Sektori 2: Draama ja luova leikki

Lapsuus on usein käsitetty ylimerenvaiheena, joka on tehnyt lasten ja aikuisten välisestä vuorovaikutuksesta hierarkiasta. Luovan toiminnan menetelmillä tämä asetelma on mahdollista kääntää

ylösalaisin ja lapset ovatkin toiminnan kehittäjiä ja alkuunpanijoita. Draaman keinoja hyödyntäen ja luovaa leikkiä toteuttaen lapset voivat tehdä oman kokemusmaailmansa näkyväksi toisille. Näin myös ohjaaja voi oppia lapsilta toiminnan kautta. Ohjaaja voi päästä osalliseksi lasten kokemusmaailmaan ja samalla oppia uutta myös itsestään lukemalla ja ymmärtämällä lapsen moniulotteista ilmaisu. (Ruokonen, Rusanen ja Välimäki 2009, 18.)

Draaman ja luovan leikin sektorin toiminta on kuin sadutusta, mutta ilman sanoja. Lapset ilmaisevat itseään liikkeen kautta. Kehon ja liikkeen kautta tapahtuvan ilmaisun merkitystä ei voi liikaa korostaa, koska lapsella kehonkieli on välitön tapa ilmaista tunnetiloja ja kokemuksia. Lapsen kehonkielen ilmaisun ymmärtäminen on kasvattajille keskeinen osaamisen taito. (Ruokonen ym. 2009, 18.)

Tämän sektorin korttien kautta tuomme esille ilmaisun useita eri muotoja, joiden tavoitteellinen tukeminen varhaiskasvatukseen arjessa tukee lasten kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä sekä oppimista. Ilmaisun avulla voidaan tukea tehokkaasti ryhmän yhteenkuuluvuuden tunnetta ryhmän, että yksilön toiminnalla. Lapsi kokee itsensä merkityksellisenä yhteisön jäsenenä sekä itseään ilmaisevana yksilönä ilmaisun keinoin. Näin lisätään myös osallisuuden tunnetta. (Ahonen 2016, 193–194.)

### 6.8.3 Sektori 3: Rentoutuminen ja kehonhuolto

Liikunnan kokonaisvaltainen suunnittelu on tärkeää ja siinä tulee huomioida myös rentoutuminen, kehonhuolto sekä palautuminen (Finne 2017, 157). Rentoutumisen ja kehonhuollon kautta opitaan kokonaisvaltaisen hyvinvoinnin kannalta hyödyllisiä asioita kuten venyttelyä. Venyttelemällä ja kehoa huoltamalla parannetaan liikkuvuutta, joka taas ehkäisee vammojen syntymistä sekä parantaa liikunnallista suoritusta. Hyvällä liikkuvuudella taataan paremmat edellytykset löytää parempia suoritustekniikoita liikkeessä.

Rentoutuessa lapsi saa mahdollisuuden pysähtyä hetkeksi ja keskittyä vain olemiseen ja hengittämiseen. Tällaisia hetkiä olisi hyvä olla jokaisen arjessa riittävästi, koska ne luovat mahdollisuuden palautua fyysisesti raskaammasta toiminnastakin. Rentoutumisen jälkeen jaksaa keskittyä paremmin päivän seuraaviinkin aktiviteetteihin. (Järvinen 2012, 145.)

Tämän sektorin korteilla pyritään havainnollistamaan lapsille myös palautumisen merkitys. Toimintakorteilla lapset pääsevät myös harjoittamaan omaa kehonhallintaa ja tutustumaan omaan liikkuvuuteen mielikuvitusta käyttäen. Säännöllisten rentoutumishetkien kautta lapset osaavat rentouttaa itsensä myös myöhemmissä vaiheissa ja muissakin elämäntilanteissa. Positiivisiin ja rentouttaviin mielikuviiin myöhemmin palaamisen avulla lapsen voi olla myös helpompi nauttia tilanteesta ja keskittyä kehon eri osien rentoutumiseen ja hallintaan.

Teimme lautapeliin ohjekirjan, josta löytyy pelin ohjeistus ja säännöt. Ensin kirjoitimme lyhyesti lautapelimme ideasta ja ohjeistuksia liikuntatuokion ohjaajalle siitä, miten liikuntatuokio lautapelin avulla toteutetaan. Sen jälkeen laadimme pelin kulun ja säännöt. Ideoimme ohjekirjaan myös Hupsiaisien alku- ja lopputarinan, jotka tukevat pelituokion johdonmukaisuutta, luoden selkeän mielikuvan lapsille pelituokion etenemisestä. Ohjekirjaa, toiminta- ja sektorikortteja tehdessä hyödynsimme Canva-sovellusta. Värimaailmat valitsimme lautapelipohjan mukaisesti ja niin, että ne kuvastavat jokaisen sektorin toimintaa.

#### 6.8.4 Lautapelin kulku ja säännöt

Tarkoituksena on, että lautapeli toimii helppona apuvälineenä lasten liikuntakasvatuksen ja osallisuuden tukemisessa. Lautapelimme on oiva keino testata uusia ideoita liikuntatuokioissa ja se on muokattavissa jokaiseen hetkeen sopivaksi. Pelin kulkua ja sääntöjä voi muuttaa tarvittaessa ja peliin voidaan luoda uusia elementtejä. Lautapeliä voidaan pelata erilaisissa tiloissa niin sisällä, kuin ulkonakin. Pelihetki ei myöskään vaadi tiettyä määrää osallistujia, vaan peliä voidaan pelata eri kokoisilla ryhmillä.

Pelituokio alkaa siten, että ohjaaja kertoo pelin säännöt lyhyesti ja selkeästi sekä varmistaa, että ohjeet ovat selvät kaikille osallistujille. Seuraavaksi ohjaaja lukee Hupsiais-alkutarinan, joka johdattelee pelimme Hupsiais-hahmon liikuntatuokioon. Tarinan tarkoituksena on toimia tuokion orientointina ja motivointina. Pelaaminen aloitetaan siten, että ohjaaja valitsee yhden lapsen, joka heittää noppaa ensimmäisenä. Ohjaaja voi käyttää hyödyksi erilaisia toimintatapoja siihen, missä järjestyksessä lapset saavat heittävät noppaa. Nopan heiton jälkeen lapsi nostaa nopan osoittaman teeman mukaisen toimintakortin. Ohjaaja lukee yhdessä lapsen kanssa mitä toimintakortissa kerrotaan. Tarvittaessa ohjaaja näyttää mallia, miten toimitaan. Koko ryhmä osallistuu toimintaan, kuten kortissa on kerrottu. Ohjaaja päättää milloin aktiviteetti päättyy ja ohjeistaa seuraavan lapsen heittämään noppaa. Näin pelituokio etenee johdonmukaisesti ja jokaiselle oikeudenmukaisella tavalla. Toivomme, että pelituokion aikana lasten on mahdollista irtautua hetkeksi oman elämänsä tavanomaisesta rutiinista ja heittäytyä erilaisten liikunnallisten aktiviteettien vietäväksi, yhdessä varhaiskasvatuksen henkilökunnan kanssa. Pelituokion ohjaajan toiminnalla on merkittävä vaikutus tuokion onnistumisessa. Ohjaajan tehtävänä on näyttää lapsille mallia omalla innokkaalla osallistumisellaan aktiviteetteihin. (Sääkslahti 2018, 99 ja 160–161.) Lapsen ja ohjaajan roolit sekoittuvat sekä sulautuvat toisiinsa. Aikuinen osallistuu toimintaan mallintamalla lapsille liikkeitä. Lautapelin aktiviteetit ovat leikkejä, joissa lasten ja aikuisten toiminta on yhteistä.

Lautapelin kulun aikana ohjaaja valvoo leikkiä ja huolehtii lasten turvallisuudesta ja siitä, että pelisääntöjä noudatetaan. Peli on hyvä keskeyttää, jos lapset ei enää suostu noudattamaan sääntöjä tai jos leikki menee liian vauhdikkaaksi. On tärkeää pitää kiinni sovituista säännöistä, mutta myös joustaa tilanteiden mukaisesti. Samasta leikistä voi muokata erilaisia variaatioita tilanteiden vaatimusten ja lasten tarpeiden mukaisesti. (Sääkslahti 2018, 156.) Pelin kesto riippuu täysin pelihetkestä, mutta toiminta on tärkeää osata lopettaa oikeaan aikaan. Tilanteessa, jossa lapset eivät enää jaksa esimerkiksi innostua pelistä kannustuksesta huolimatta, on tuokio hyvä päättää, vaikka siihen olisi varattu pidempi aika. Ohjaajan on tärkeä rohkaista kaikkia osallistumaan pelaamiseen, mutta kenenkään ei ole pakko osallistua toimintaan.

Pelaamisen loppuksi ohjaaja ohjeistaa lapset lattialle makuuasentoon. Ohjaaja lukee ohjekirjasta Hupsiais-hahmon lopputarinan, joka on tarkoitettu loppurentoutukseen. Tämä kertoo lapsille selkeästi sen, että tuokio on loppumassa ja on aika rentoutua. Tähän vaiheeseen on hyvä varata aikaa, jotta tarina voidaan lukea rauhassa ja lauseiden välissä voidaan pitää taukoja, jolloin lapset voivat keskittyä rentoutumishetkeen. Rentoutuksessa voidaan myös hyödyntää mahdollisuuksien mukaan esimerkiksi höyhentä tai pehmeää palloa. Höyhenellä voidaan esimerkiksi sivellen ”herätellä” lapset ja pallolla voidaan tehdä rauhallisia ja kevyitä hierontaliikkeitä. Lasten osallisuuden toteutumiseksi on



tärkeää, että ohjaaja pitää huolen siitä, että lasten uudet ideat toimintakortteja varten kirjoitetaan ylös. Toimintakortteja askarrellaan yhdessä lasten kanssa mahdollisuuksien mukaan tai varhaiskasvatusyksikön henkilökunta voi itse askarrella niitä valmiiksi seuraavalle liikuntatuokiolle lasten ideoiden ja toiveiden pohjalta. Lautapelin avulla voidaan myös huomioida lasten laaja-alainen osaaminen ja oppimisen eri osa-alueet lisäämällä niitä lautapeliin liikunnan lisäksi, esimerkiksi askartelu-, ja musiikkihetkillä varhaiskasvattajien ja lapsiryhmän mielenkiinnonkohteiden mukaan.

## 7 POHDINTA

### 7.1 Kehittämistyön prosessin ja tuotoksen arviointi

Toteutimme toiminnallisen opinnäytetyömme kehittämällä varhaiskasvatukseen lautapelin, joka tukee lasten liikuntakasvatusta sekä osallisuutta osana varhaiskasvatustyötä. Lautapelin aiheiden valinta onnistui hyvin, koska liikuntakasvatus ja lasten osallisuus ovat tärkeitä asioita varhaiskasvatuksessa. Varhaiskasvatuksen liikuntakasvatuksen tukeminen edistää lasten kokonaisvaltaista hyvinvointia ja kehitystä ajatellen heidän koko elinkaartaan. Jo varhaisiässä opitut liikuntatottumukset heijastuvat kauaskantoisesti tulevaisuuden liikkumistottumuksiin. Erityisen tärkeää on, että lasten osallisuuden kiinnitetään huomiota varhaiskasvatustyössä. Lapset ovat osallisina yksikön arjessa ja saavat myös itse tehdä päätöksiä heitä koskevista asioista, heidän ikätasonsa huomioon ottaen. Onnistuimme keräämään riittävästi teoretietoa varhaiskasvatuksen liikuntakasvatuksesta ja lasten osallisuudesta kehitystyömme prosessia ajatellen. Keräämämme tiedon avulla oli helppoa lähteä kehittämään lautapeliä. Jälkeenpäin ajatellen olisimme voineet kuitenkin selvittää vielä aikaisemmassa vaiheessa teoreettisen tuotekehitysprosessin mallin, jota käytimme, koska se olisi tehnyt opinnäytetyön prosessista vieläkin toimivampaa.

Opinnäytetyömme tavoite oli tukea varhaiskasvatuksen liikuntakasvatusta nykyiset liikuntasuosittukset huomioiden sekä tukea lasten osallisuutta varhaiskasvatuksessa. Kokeilujakson aikana kerättyjen palautteiden perusteella kehitimme lautapeliä vielä toimivammaksi kokonaisuudeksi. Valitsemamme palautteenkeruumenetelmät olivat toimivia. Saimme monipuolisesti palautetta henkilökunnalta pelin mukana kulkeneen palautevihkon sekä Webropol-palautelomakkeen kautta. Palautevihkon avulla saimme myös lapsilta palautetta, mikä on meille erittäin tärkeää. Tärkeää oli, että henkilökunnalla oli kokeilujaksolla motivaatiota kirjata palautevihkoon ylös omia sekä lasten näkökulmia ja kehitysideoita. Jälkeenpäin ajateltuna olisimme voineet tehdä palautevihkon lisäksi lapsille esimerkiksi hydynaamat kuvastamaan toiminnan onnistumista. Tämä olisi voinut toimia hyvänä lisänä lasten palautteen keräämisessä. Saatujen palautteiden kautta saimme kuitenkin kattavan kuvan pelin toimivuudesta. Kokeilujakson avulla lautapeliä pystyttiin kehittämään eteenpäin olemassa olevien toimintakorttien muokkaamisen ja pelinopan valmistamisen avulla. Palautteiden ja pelin kehittämisen kautta voidaan todeta että, opinnäytetyömme tavoitteet täyttyivät eli lautapeli tukee varhaiskasvatuksen lasten liikuntakasvatusta sekä osallisuutta. Toimeksiantajamme mielestä lautapeli oli toimiva ja hyödyllinen työväline henkilökunnalle varhaiskasvatussyksikön arjessa. Tarkoituksena oli luoda toiminnallisena kehitystyönä lautapeli, joka toimii varhaiskasvattajille työvälineenä yksikön arjessa.

Olemme tyytyväisiä lautapelin kehittelyvaiheeseen ja yhteistyöhömme puusepän ja kuvataiteilijan kanssa. Kestävän kehityksen huomioiminen opinnäytetyössä oli itsellemme tärkeää. Olemmekin tyytyväisiä valintoihin, joita teimme lautapeliä kehittäessämme kestävää kehitystä ajatellen. Palautteiden kautta tuli esille, että lautapeli on toimiva kokonaisuus, jonka sektorit ja toimintakortit ovat helposti ymmärrettävissä. Palautteen mukaan Hupsiais-hahmo, pelin kerronnallisuus ja lautapelin visuaalinen näyttävyys motivoivat lapsia kokeilemaan lautapeliä. Visuaalinen ulkonäkö sai positiivista palautetta niin lapsilta kuin varhaiskasvatussyksikön henkilökunnalta. Tuotteen miellyttävä ulkonäkö lisää myös lautapelin pelaamista, tuoden esteettistä mielihyvää.

Saatujen palautteiden perusteella voidaan todeta, että lautapeli on toiminut innostavana työvälineenä lapsille ja henkilökunnalle. Lautapeli mahdollistaa sen, että liikkuminen on lapsille hauskaa ja yllätyksellistä. Lautapeliä pelataan yhdessä kasvattajien ja lasten kanssa. Palautteissa näkyy, että se tekee toiminnasta yhteisöllistä ja lisää mielenkiintoa pelihetken ympärille. Kokeilujakson aikana todettiin, että pelaamiseen lisää mielenkiintoa se, että lautapelissä ei ole voittajaa tai häviäjää. Peli on lasten yhteinen seikkailumatka Hupsiaisen maailmaan. Lapset eivät keskity voiton tavoitteluun vaan yhteiseen tekemiseen, joka mahdollistaa pelaamiseen osallistumisen rohkeammin. Tämä näkyi kokeilujaksolla siinä, että lapset osallistuivat pelaamiseen oma-aloitteisemmin sekä uskaltautuivat heittäytymään toimintaan omina itsenään.

Palautteiden perusteella lautapeli kannustaa ja mahdollistaa monipuolisten liikuntatuokioiden pitämisen varhaiskasvatuksen arjessa. Lautapelin monipuoliset aktiviteetit takasivat sen, että jokaiselle lapselle löytyi mielenkiintoista tekemistä pelihetkellä, lasten taitoja päästiin harjoittamaan monipuolisesti ja eri tasoinen liikunta mahdollistettiin. Lautapeli myös motivoi työntekijöitä osallistumaan lasten kanssa yhdessä toteutettavaan toimintaan. Palautteista oli innostavaa nähdä, että kokemukset yhteistyöstä varhaiskasvatusyksikön lasten ja työntekijöiden välillä olivat positiivisia.

Valmiiksi suunnittelut toimintakortit jättivät kokeilujakson perusteella mahdollisuuden lapsen omalle luovuudelle. Toimintakortteja tehdessä lapset pääsivät hyödyntämään omia ideoitaan ja mielikuvitustaan. Palautteiden mukaan lasten osallisuus tuli lautapelissä erityisesti ilmi toimintakorteissa olevien yhteisten aktiviteettien muodossa. Lisäksi osallistavia tekijöitä on helppo lisätä, tekemällä kortteja, joissa on osallistavaa ryhmätoimintaa. Palautteen perusteella uusien korttien syntymiseen vaikuttaa lapsiryhmä, heille annettu mahdollisuus päästä vaikuttamaan uusien korttien tekoon, olemassa olevat resurssit sekä myös heidän oma tietoisuutensa olemassa olevista mahdollisuuksista vaikuttaa. Kokeilujakson aikana todettiin, että innostaminen ja kannustaminen uusien toimintakorttien ideoimiseen on tärkeää lapsille. Uudet toimintakortit innostivat lapsia pelaamaan peliä useammin ja mahdollistivat sisäisen motivaation syntymisen.

Palautteiden perusteella lautapeli on helposti muokattavissa eri ikäisille, eri kokoisille ryhmille sekä erilaisiin ympäristöihin, koska pelin kulkua voi muokata ja toimintakortteja tehdä lapsiryhmille sopiviksi. Toimeksiantajamme palautteiden perusteella tuote nähtiin toimivana kokonaisuutena erityisesti ulkotiloissa. Lisäksi lautapelissä voi hyödyntää erilaisia elementtejä ja muokata tarpeiden mukaan, jolloin toimintaan saadaan paljon vaihtelua. Nämä asiat lisäävät tuotteen käyttöikää ja mahdollisuuksia. Henkilökunnan palautteissa todetaan, että ohjaajalta lautapelituokio ei vaadi paljon etukäteisvalmisteluja, joten se on helppo yhdistää osaksi varhaiskasvatuksen arkea. Palautteessa korostui kuitenkin se, kuinka tärkeää on perehtyä etukäteen tuotteen ohjekirjaan sekä toimintakorttien sisältöön. Tämän avulla pystytään varmistamaan se, että pelin idea on ohjaajalle selkeä ja toiminta helposti ohjattavissa.

## 7.2 Kehittämistyön eettisyys ja luotettavuus

Kehittämistyötä tehdessä tulee pitää mielessä lähteiden luotettavuus sekä mahdollisimman tuoreiden lähteiden käyttäminen. Lähteiden alkuperä tulee merkitä aina ja niiden tulee olla luotettavia. Lähteet

tulee merkitä näkyvästi, kun käytetään jonkun toisen henkilön tekstiä. Kehittämistyötä tehdessä tiedostettiin jatkuvasti, että työ tarkistetaan plagioinnin tarkistus ohjelmalla. (Arene ry 2019.)

Sosiaalialan ammattieettisten periaatteiden pohjalta arvioidaan kehittämistyön luotettavuutta ja eettisyyttä. Kehittämistyön alkuvaiheessa tutustuttiin opinnäytetyöprosessin eettisiin suosituksiin (Arene 2019). Toimeksiantajan kanssa laadittiin ohjaus- ja hankkeistamissopimus työsuunnitelman hyväksymisen jälkeen

Lautapelin toimivuudesta ja käyttökokemuksista kysyttiin palautetta Webropol-palautelomakkeella. Lomakkeen luotettavuutta arvioitiin yhdessä varhaiskasvatusyksikön johtajan kanssa seuraavien huomioiden pohjalta. Lähetimme lomakkeen suoraan yksikön johtajalle, joka välitti sen eteenpäin pelin pelaamiseen osallistuneelle henkilökunnalle sähköpostitse, joten se ei voinut joutua ulkopuolisille tahoille. Lisäksi lomake suojattiin salasanalla ja toteutettiin täysin anonyymisti, koska henkilötietojen keräämistä ei nähty tarpeellisena arviointia varten. Varmistimme huolellisesti, että vastaukset säilyivät asianmukaisesti niin, että ne eivät päädy muiden luettavaksi. Aineisto hävitetään sen jälkeen, kun sitä ei enää tarvita. Varmistimme myös sen, että vastaajat ovat tietoisia siitä, mihin käytötarkoitukseen aineistoa kerätään. Kehittämistyössä noudatetaan rehellisyyttä, tarkkaavaisuutta sekä yleistä huolellisuutta. Pidetään huoli, että kehittämistyö on näkyvää ja selkeää. Kaikki vaiheet kuvataan ja perustellaan tarkasti raportissa. Palautelomake voitiin huomioiden pohjalta siis todeta luotettavaksi.

Perehdyimme Tutkimuseettisen neuvottelulautakunnan 2021 vuonna tekemään Hyvän tieteellisen käytännön julkaisuun. Pohdittuamme opinnäytetyömme eettisyyttä ja luotettavuutta sen pohjalta mieleemme nousi, että emme ole täysin varmoja siitä, kuinka luotettavia tuloksia kuuden viikon kokeilujakson jälkeen saamme varhaiskasvatusyksikön henkilökunnalta sekä pelaamiseen osallistuneilta lapsilta. Kriittisellä näkökulmalla katsottaessa saimme palautteen vain yhdeltä varhaiskasvatusyksiköltä, sen henkilökunnalta sekä lapsilta. Varmasti suuremmalla otannalla eli, että lautapeli olisi ollut kokeilujaksolla useammassa yksikössä, olisimme saaneet laajemman käsityksen sen soveltuvuudesta. Toisaalta, jos lautapeli olisi useammassa yksikössä kokeilujaksolla, olisi se tarkoittanut sitä, että lautapeli olisi ollut jokaisessa yksikössä lyhyemmän aikaa. Haasteeksi olisi muodostunut se, että henkilökunta ja lapset eivät välttämättä olisi saaneet täyttä kokonaiskuvaa tuotteen toimivuudesta. Tällöin lautapeliä ei ehdittäisi ottaa osaksi varhaiskasvatusyksikön arkea. Lautapelin idea jäisi vajaan kokeilujakson aikana ja arviointi ei olisi todenmukaista.

### 7.3 Ammatillinen kasvu

Opinnäytetyöprosessi oli kokonaisuudessaan opettavainen ja ammatillisesti kehittävä. Prosessin aikana pääsimme kehittämään laajasti osaamistamme ajatellen sosionomin ammatillisia kompetensseja. Opinnäytetyöprosessimme kesti noin puolentoista vuoden ajan, jota ennen olimme vielä yhdessä keskustelleet aiheesta ja pohtineet mahdollista aihetta työlle. Kehittämistyön toteuttamisessa työn tekijöillä on päävastuu tuotteen kehittämisestä. Kehittämistyön tekeminen opettikin meitä ottamaan vastuuta työn etenemisestä sekä laadukkaasta lopputuloksesta. Tämän kautta osasimme myös ottaa lisää aikaa työn tekemiselle.

Opinnäytetyöryhmässämme vahvuus oli, että jaamme samat mielenkiinnon kohteet, joten ideoita opinnäytetyöllemme syntyi helposti. Hallitsemme myös jokainen positiivisen ja innovatiivisen työtteen, joista oli hyötyä työtä tehdessämme. Tuotetta ideoidessa ja luodessa pystyimme hyödyntämään monipuolisesti opintojaksoilta, työharjoitteluilta sekä työelämältä saamiamme tietoja ja taitoja. Prosessin alussa tuli opinnäytetyömme aiheeseen liittyvään teoretietoon tutustua syvällisesti sekä tietoa täytyi osata hankkia yhä laajemmalla näkökulmalla tarvittaessa prosessin edetessä. Jälkeenpäin ajateltuna olisi ollut tärkeää perehtyä paremmin kehittämistyön prosessin etenemiseen, jotta aikatauluttaminen olisi ollut vielä tehokkaampaa. Pääsimme tutustumaan jo ideointivaiheessa syvällisemmin etenkin sosiaalialan lainsäädäntöön sekä palvelujärjestelmään, koska kehittämistyömme pohjautuu vahvasti Varhaiskasvatukseen ja varhaiskasvatussuunnitelman perusteisiin 2018. Sosionomin osaamiseen kuuluu sosiaalialan palvelujärjestelmän sekä lainsäädännön tunteminen ja osaaminen (Savonia s.a).

Prosessi sisälsi myös erilaisia haasteita ja tärkeitä päätöksiä. Eniten haasteita toi mukanaan nykyinen koronatilanne. Sosionomin osaamistavoitteisiin on kirjattu kyky soveltaa toimintaansa ennakoimattomissa tilanteissa (Savonia s.a.) Tätä pääsimme harjoittamaan kehittämistyömme aikana. Yksi haasteista opinnäytetyömme aikana oli, että varhaiskasvatustyöyksikön henkilökunnassa oli vaihtuvuutta kokeilujakson aikana, minkä vuoksi jokainen pelikertoja ohjannut työntekijä ei ehtinyt täyttää arviointilomaketta. Heiltä kuitenkin saatiin pelin mukana kulkeneen palautevihkon kautta myös hyödyllistä tietoa pelin toimivuudesta. Muihinkin koronan aiheuttamiin haasteisiin löysimme ratkaisun toimivan yhteistyön avulla niin varhaiskasvatustyöyksikön henkilökunnan, kuvataiteilijan ja puusepän kanssa, kuin myös omassa opinnäytetyöryhmässämme. Toimivan yhteistyön kautta lautapelin ideoiminen, suunnittelu ja luominen mahdollisti flow-tilan syntymisen. Huomasimme prosessin aikana, kuinka tärkeää suunnitelmallisuus on kehittämistyön onnistumiseksi. Lisäksi pääsimme harjoittamaan omia ongelmanratkaisutaitojamme. Yhteistyösopimuksen laatiminen sekä ongelmanratkaisutaidot ovat merkittävä osa tulevaisuuden työtämme, joten niiden harjoittamisesta oli pelkästään hyötyä ammatillisista osaamistamme ajatellen.

Yksi sosionomin tutkinto-ohjelman mukaisista osaamisen tavoitteista on kehittämisosaaminen (Savonia s.a). Toiminnallinen kehittämistyö tarjosi meille huomattavasti suunnittelukokemusta, kehittämisen lisäksi organisaatiotaitoja sekä prosessityöskentelytaitoja. Näiden taitojen harjoittamisesta on varmasti hyötyä tulevaa työelämäämme ajatellen. Olemme keränneet osaamista uuden tuotteen luomisesta sekä siitä, miten tuotteesta saadaan valmistettua mahdollisimman toimiva konsepti. Koko opinnäytetyöprosessimme ajan näimme, kuinka kehittämämme tuote valmistui kohti lopullista tuotetta. Tämä konkreettisesti nähtävissä oleva kehittyminen lisäsi huomattavasti motivaatiotamme työn tekemiseen. Osa kehitystyön vaiheista vei enemmän aikaa kuin ajattelimme, kuten ohjekirjan laatiminen. Haastavissa tilanteissa annoimme itsellemme enemmän aikaa, jotta lopputulos olisi mahdollisimman laadukas. Kiireisemmätkin laatimamme aikataulut opinnäytetyöllemme kehittivät paineensietokykyämme ja stressinhallintataitojamme.

Kehittämistyöllämme onnistuttiin luomaan toimeksiantajamme tarpeita vastaava tuote. Opinnäytetyöprosessiin asetimme itsellemme tavoitteita ammatillisesta kasvusta varhaiskasvatustyöhön, kehittämisen prosessityöskentelyssä sekä teoretiedon hankkimisessa ja ymmärtämisessä. Onnistuimme

saavuttamaan itsellemme antamat tavoitteet. Saimme lisää kokemusta varhaiskasvatuksen eri osa-alueista sekä siitä, miten tarjota lapsille mahdollisimman monipuolisesti erilaisia toimintamalleja. Erittäin motivoivaa oli positiivinen ja rakentava palaute, jota saimme opinnäytetyöprosessin aikana sekä yhteistyömme, joka oli kannustavaa ja kehittävä. Opinnäytetyöprosessi tarjosi mahdollisuuden päästä kehittämään omaa toimintaamme niin yksilöinä kuin ryhmässä. Pääsimme työskentelemään useiden eri ammattilaisten kanssa moniammatillisessa yhteistyössä, joka antoi varmuutta omasta osaamisesta tarjoten uusia näkökulmia sosionomin ammatista.

#### 7.4 Hyödynnettävyys ja kehittämisideat

Lautapeliä pystytään hyödyntämään eri ikä- ja taitotasoisissa ryhmissä, koska peli on muokattavissa ryhmän tarpeisiin nähden. Lautapeliin voidaan helposti suunnitella lisää toimintakortteja ja elementtejä, joten sitä voidaan hyödyntää monipuolisesti osana varhaiskasvatusyksikön toimintaa. Lautapeli on suunniteltu niin, että siihen voidaan monipuolisesti yhdistää varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa 2018 painotettavia osa-alueita. Esimerkiksi ympäristökasvatusta, osallisuutta ja liikuntakasvatusta. Lautapeli toimii pohjana, jota varhaiskasvattajat voivat hyödyntää toiminnan suunnittelussa ja tuoda siihen ryhmän tarpeisiin vaadittavia asioita. Tuotteen onnistunut käyttö vaatii varhaiskasvattajalta luovuutta, innovatiivista työtettä sekä heittäytymiskykyä.

Merkityksellisenä asiana pidämme sitä, että tuotetta ei suunniteltu täysin valmiiksi, vaan peliä luotiin yhteistyöllä varhaiskasvatuksen henkilökunnan ja lasten välillä. Lautapelin ideana on, että lapset saavat yhdessä henkilökunnan kanssa suunnitella toimintakortteja, joten lautapelistä muodostuu monipuolinen kokonaisuus osaksi varhaiskasvatusyksikön arkea. Lautapelin toimivuuden kannalta on erittäin tärkeää, että varhaiskasvattajat ymmärtävät tuotteen idean ja antavat lapsille mahdollisuuden suunnitella ja toteuttaa lautapeliä ryhmän näköiseksi kokonaisuudeksi. Kasvattajan omalla toiminnalla on suuri merkitys, koska hän luo lasten vaikuttamiselle mahdollisuudet. Halu tehdä lasten kanssa yhteistyötä ja rohkeus lähteä kokeilemaan uusia ja erilaisia asioita lautapelin kautta viestii lapsille, että hekin voivat vaikuttaa toimintaan.

Kokeilujakson aikana lapsilta tuli toive nopasta, jolla pelilaudan sektori määritettäisiin. Tämän palautteen pohjalta luotiin pelinoppa alkuperäisten sektorikorttien tilalle. Alkuperäisenä ideana oli, että lautapeliin tulisi pyörivä nuoli, joka määrittäisi pelattavan sektorin. Valitettavasti olemassa olleilla resursseilla sen tekeminen ei kuitenkaan onnistunut. Tämän puuttuminen tuli myös kehitysideoissa esille.

Olemme kehittäneet ja luoneet lautapelin ja halutessamme voimme vielä jatkokehittää tuotetta saamiemme kehittämisideoiden kautta. Voimme myös harkita tämän projektin jatkamista markkinointiasteelle. Lautapelin kehittäminen ja projektin jatkuvuus sekä monipuoliset tulevaisuuden mahdollisuudet tuovat opinnäytetyöllemme hyödyllistä lisäarvoa. Kokeilujakson perusteella voidaan todeta, että tuotteella on merkittävä hyöty varhaiskasvatuksessa niin varhaiskasvattajille, kuin lapsille. Varhaiskasvatuksessa tuotteelle on kysyntää ja olemme jo saaneet yhteydenottoja tuotteesta kiinnostuneilta varhaiskasvatusyksiköiltä. Projektin jatkaminen markkinointiasteelle nostaisi tietoisuutta tuotteesta sekä sen mahdollisuuksista erilaisissa varhaiskasvatusyksiköissä. Tuotteen jatkokehittämistä

varten täytyisi selvittää materiaalikuluja, markkinointia sekä pohtia kestävä kehityksen toteuttamista tuotteen ominaisella tyylillä. Tuotteelle on useita kehittämismahdollisuuksia. Hupsiais-hahmon ympärille voidaan esimerkiksi luoda tuoteperhe, joka sisältäisi monipuolisia työvälineitä varhaiskasvatustyöhön.

## LÄHTEET

- Ahonen, Liisa 2016. Vasun käyttöopas. Keuruu: PS-Kustannus.
- Finne, Jaakko 2017. Liikkuva lapsi, terveempi aikuinen. EU. Fitra.
- Hujala, Eeva, Turja, Leena & Alijoki, Alisa 2020. Varhaiskasvatuksen käsikirja. Verkkokirja. <https://www.ellibslibrary.com/reader/9789523700758>. Viitattu 08.02.2022.
- Jämsä, Kaisa ja Manninen, Elsa 2000. Osaamisen tuotteistaminen sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki: Tammi.
- Järvinen, Tuomo 2012. Lapset liikkumaan, leikkejä, liikuntaa ja harjoituksia. Hämeenlinna: Kariston Kirjapaino oy.
- Miettinen, P. 1999. Liikkuva lapsi ja nuori. Lahti: VK-kustannus Oy.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö. 2016. Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä. Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset. Verkkodokumentti. Opetus- ja kulttuuriministeriö. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75405/OKM21.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Viitattu 19.01.2021.
- Opetushallitus 2018. Varhaiskasvatus suunnitelman perusteet. Verkkodokumentti. Opetushallitus. [https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman\\_perusteet.pdf](https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/varhaiskasvatussuunnitelman_perusteet.pdf). Viitattu 20.01.2021.
- Opetus- ja kulttuuriministeriö 2016. Iloa, leikkiä ja yhdessä tekemistä Varhaisvuosien fyysisen aktiivisuuden suositukset. Verkkodokumentti. Opetus- ja kulttuuriministeriö. <https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75405/OKM21.pdf>. Viitattu 19.01.2021.
- Pelastakaa Lapset ry 2021. Kohti lapsen näköistä osallisuutta. Pdf-julkaisu. <https://pelastakaalapses.s3.eu-west-1.amazonaws.com/main/2021/05/20140644/kohti-lapsen-nakoista-osallisuutta-kirja.pdf>. Viitattu 19.02.2022.
- Pikkukengurun Koti Oy s.a. Verkkosivu. <http://www.pikkukengurunkoti.fi/4>. Viitattu 19.01.2021.
- Roffey, Sue 2009. Promoting social and emotional learning with games. Verkkokirja. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1046878109333793>. Viitattu 28.02.2021
- Ruokonen, Inkeri, Rusanen, Sinikka ja Välimäki, Anna-Leena 2009. Taidekasvatus varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Yliopistopaino Oy.
- Salonen, Kari 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Turun ammattikorkeakoulu. <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522163738.pdf>. Viitattu 19.01.2021.
- Savonia, s.a. SS18SP sosionomin tutkinto-ohjelma osaamistavoitteet. Verkojulkaisu. <https://www.savonia.fi/opiskele-tutkinto/tutkinnot-ja-hakeminen/opetussuunnitelmat/?yks=IS&krtid=1153&tab=2>. Viitattu 13.02.2022.
- Sääkslahti, Arja 2018. Liikunta varhaiskasvatuksessa. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Terveys- ja hyvinvoinninlaitos 2021. Liikuntasuositukset. Verkojulkaisu. Thl. <https://thl.fi/fi/web/elintavat-ja-ravitsemus/liikunta/liikuntasuositukset>. Viitattu 02.09.2021.
- Treher, Elizabeth N. 2011 Tools for learning and retention. Verkkokirja. [http://destinagames.com/pdf/Board\\_Games\\_TLKWhitePaper\\_May16\\_2011r.pdf](http://destinagames.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011r.pdf). Viitattu 26.02.2021.
- Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2021. Hyvä tieteellinen käytäntö. Verkojulkaisu. Tenk. <https://tenk.fi/fi/tiedevilppi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk>. Viitattu 14.02.2022



Terveyden- ja hyvinvoinninlaitos 2021. Liikuntasuositukset. Verkkojulkaisu. Thl.  
<https://thl.fi/fi/web/elintavat-ja-ravitsemus/liikunta/liikuntasuositukset>. Viitattu 02.09.2021.

Varhaiskasvatuslaki 540/2018. <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2018/20180540#Pidp448127456>.  
Viitattu 19.01.2021.

YK:n yleissopimus lapsen oikeuksista. [https://unicef.studio.crasman.fi/pub/public/pdf/LOS\\_A5fi.pdf](https://unicef.studio.crasman.fi/pub/public/pdf/LOS_A5fi.pdf).  
Viitattu 19.01.2021

Zimmer, Renate 2001. Liikuntakasvatuksen käsikirja. Helsinki. LK-KIRJAT

## LIITE: 1 PALAUTEVIHKON APUKYSYMYKSET HENKILÖKUNNALLE

Hupsistakeikkaa-lautapelin testausvihko

Pelituokion jälkeen kirjaa ylös seuraavanlaisia asioita:

- Lapsiryhmän ikä ja koko
- Kuvaa, miten pelihetki toteutettiin ja lisäsitkö toimintaa uusia elementtejä, millaisia?
- Henkilökohtainen palaute: pelihetken toimivuus + ja -, miksi?
- Lasten palaute sekä ideat toimintakortteihin
- Vapaa sana sekä kehitysideat:

## LIITE: 2 HUPSISTAKEIKKAA-LAUTAPELIN WEBROPOL-PALAUTELOMAKE

**HUPSISTAKEIKKAA-LAUTAPELIN ARVIOINTILOMAKE**

1. Kuinka usein pelasitte lautapeliä? Oliko pelihetkiä riittävästi arvioinnin kannalta?

---

---

---

---

2. Millaisia tuokioita vietitte lautapelin parissa? Oliko lautapelin pelaaminen mieleistä sekä syntyikö pelatessa flow-tila?

---

---

---

---

3. Oliko lautapeli helposti muokattavissa erilaisiin tilanteisiin? Miten muokkasitte lautapeliä ja tuntuiko se toimivalta?

---

---

---

---

4. Teittekö lautapeliin lisää toimintakortteja? Millaiseksi korttien tekeminen koettiin ja oliko se toimivaa?

---

---

---

---

5. Oliko lautapeli toimiva kokonaisuus? Olivatko pelin kulku ja säännöt selkeät?

---

---

---

---

6. Olivatko lautapelin materiaalit toimivia? (Esim. värit, muotoilu, grafiikka, asettelu ja valinnat)

---

---

---

---

7. Onnistuiko lautapeli tukemaan lasten liikuntakasvatusta? Kuvaile miten ja miksi?

---

---

---

---

8. Onnistuiko lautapeli tukemaan lasten osallisuutta? Kuvaile miten ja miksi?

---

---

---

---

9. Millaisia onnistumisen hetkiä lautapelin parissa koettiin?

---

---

---

---

10. Tuliko lautapelin kanssa haasteita? Jos tuli, niin millaisia?

---

---

---

---

11. Vapaa sana ja mahdolliset kehitysideat

---

---

---

---

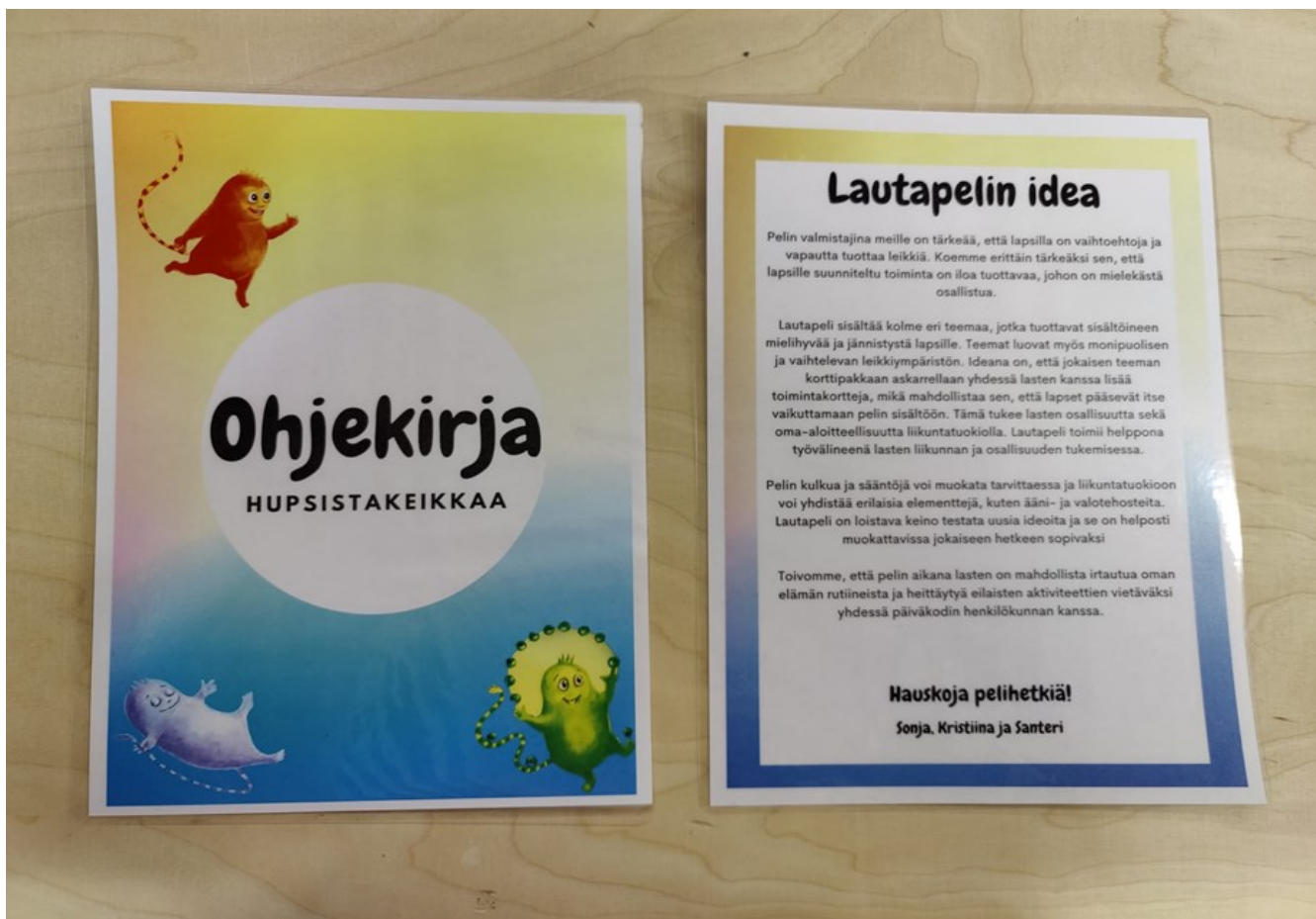
## LIITE: 3 HUPSISTAKEIKKAA-LAUTAPELI



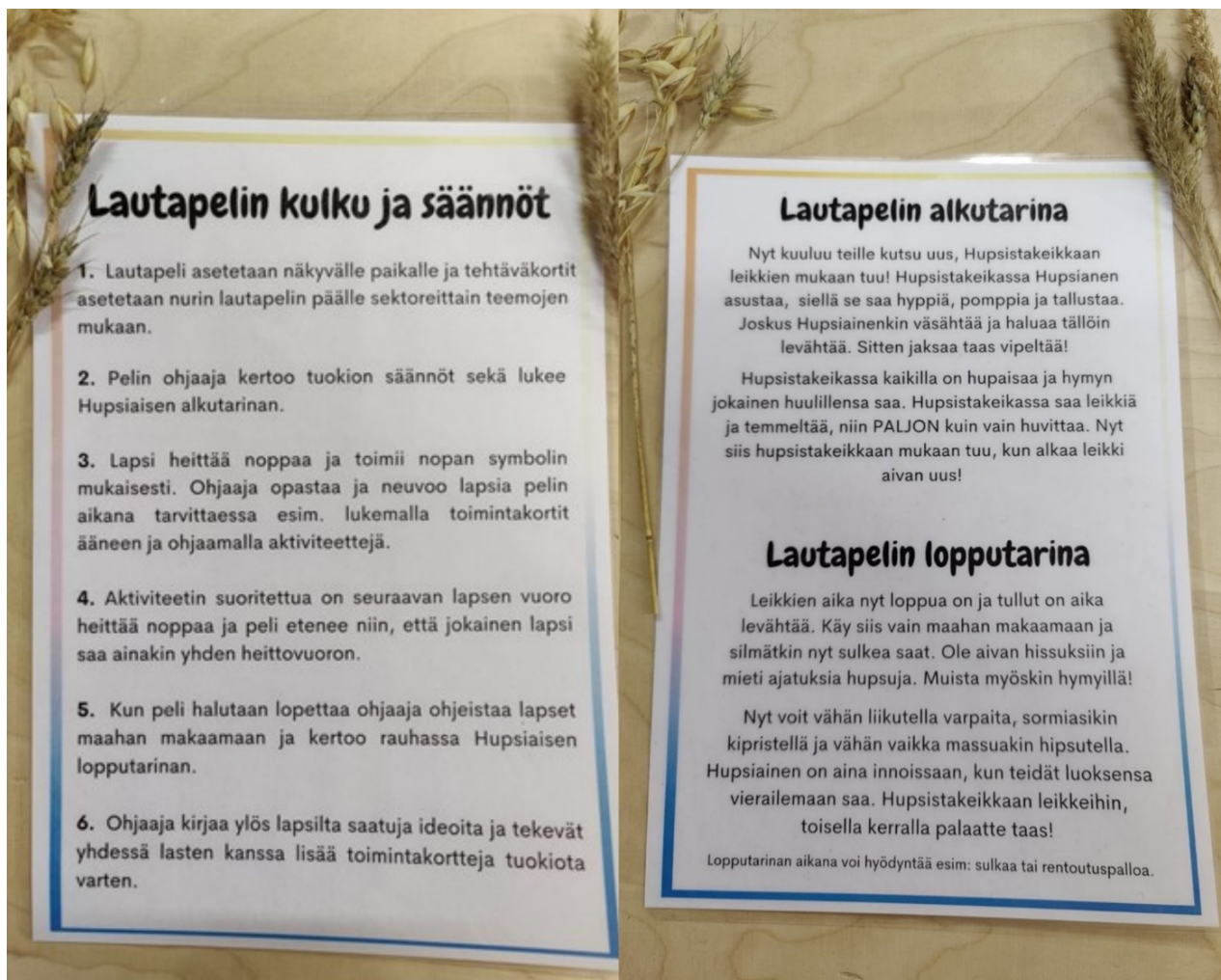
KUVA 1. Lautapelipohja (Puranen 2021)



KUVA 2. Säilytuspussi ja noppa (Puranen 2021)



KUVA 3. Ohjekirjan kansilehti sekä lautapelin idea (Puranen 2021)



## Lautapelin kulku ja säännöt

1. Lautapeli asetetaan näkyvälle paikalle ja tehtäväkortit asetetaan nurin lautapelin päälle sektoreittain teemojen mukaan.
2. Pelin ohjaaja kertoo tuokion säännöt sekä lukee Hupsiaisen alkutarinan.
3. Lapsi heittää noppaa ja toimii nopan symbolin mukaisesti. Ohjaaja opastaa ja neuvoo lapsia pelin aikana tarvittaessa esim. lukemalla toimintakortit ääneen ja ohjaamalla aktiviteettejä.
4. Aktiviteetin suoritettua on seuraavan lapsen vuoro heittää noppaa ja peli etenee niin, että jokainen lapsi saa ainakin yhden heittovuoron.
5. Kun peli halutaan lopettaa ohjaaja ohjeistaa lapset maahan makaamaan ja kertoo rauhassa Hupsiaisen lopputarinan.
6. Ohjaaja kirjaa ylös lapsilta saatuja ideoita ja tekevät yhdessä lasten kanssa lisää toimintakortteja tuokiota varten.

## Lautapelin alkutarina

Nyt kuuluu teille kutsu uus, Hupsistakeikkaan leikkien mukaan tuu! Hupsistakeikassa Hupsiaisen asustaa, siellä se saa hyppiä, pomppia ja tallustaa. Joskus Hupsiaisenkin väsähtää ja haluaa tällöin levähtää. Sitten jaksaa taas vipeltää!

Hupsistakeikassa kaikilla on hupaisaa ja hymyn jokainen huulillensa saa. Hupsistakeikassa saa leikkiä ja temmeltää, niin PALJON kuin vain huvittaa. Nyt siis hupsistakeikkaan mukaan tuu, kun alkaa leikki aivan uus!

## Lautapelin lopputarina

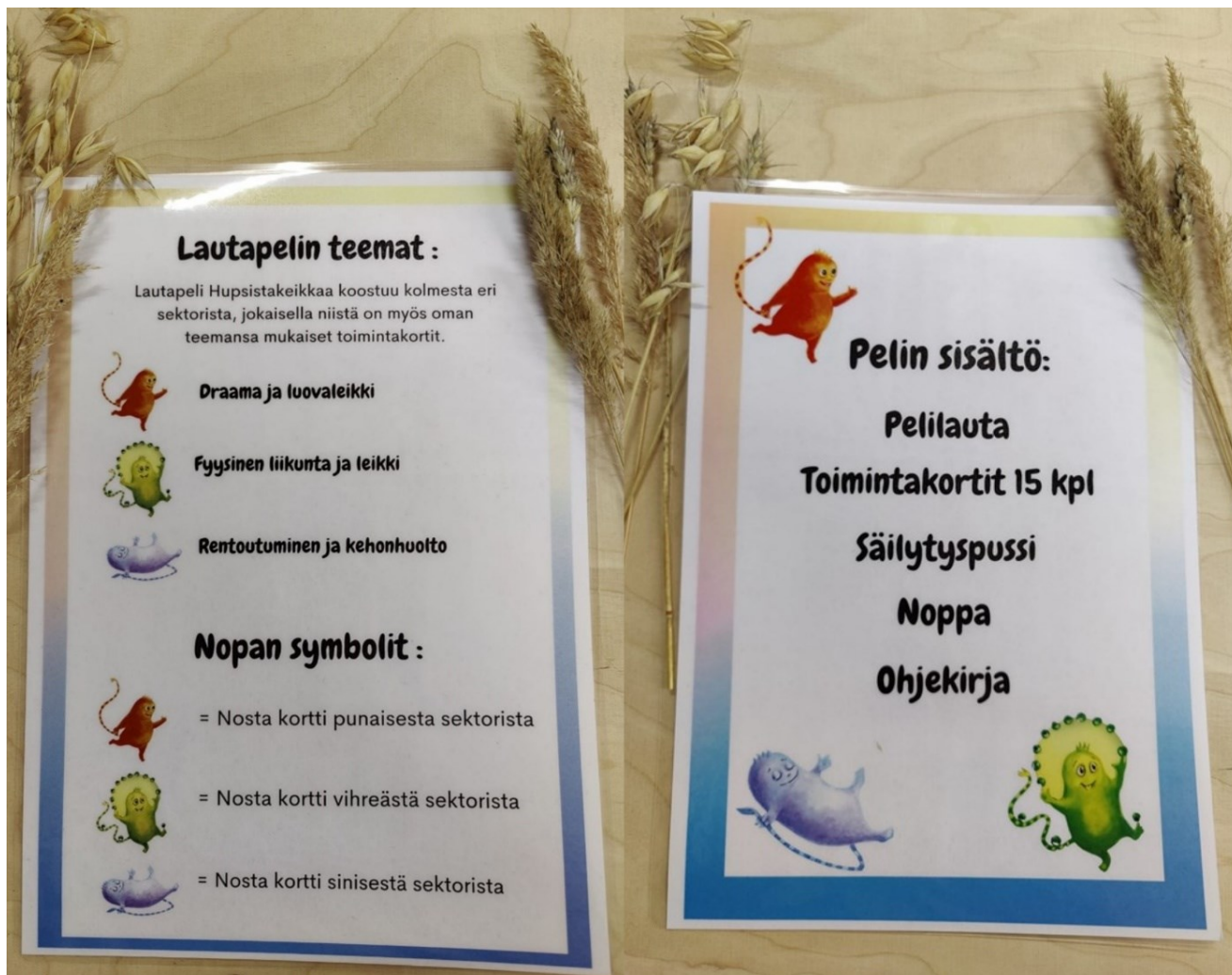
Leikkien aika nyt loppua on ja tullut on aika levähtää. Käy siis vain maahan makaamaan ja silmätkin nyt sulkea saat. Ole aivan hissuksiin ja mieti ajatuksia hupsuja. Muista myöskin hymyillä!

Nyt voit vähän liikutella varpaita, sormiasikin kipuristella ja vähän vaikka massuakin hipsutella. Hupsiaisen on aina innoissaan, kun teidät luoksensa vierailemaan saa. Hupsistakeikkaan leikkeihin, toisella kerralla palaatte taas!

Lopputarinan aikana voi hyödyntää esim. sulkaa tai rentoutuspalloa.

KUVA 4. Ohjekirjan kulku ja säännöt sekä alku- ja lopputarinat (Puranen 2021)





KUVA 5. Ohjekirjassa kuvattu lautapelin teemat, nopan symbolit sekä sisältö (Puranen 2021)



KUVA 6. Fyysisen liikunnan ja leikin toimintakortit (Puranen 2021)



KUVA 7. Drama ja luovaleikki toimintakortit (Puranen 2021)



KUVA 8. Rentoutuminen ja kehonhuolto toimintakortit (Puranen 2021)