



# Lapsen tunnetaitojen tukeminen lautapelin avulla

Pauline Parviainen

2019 Laurea



Laurea-ammattikorkeakoulu

**Lapsen tunnetaitojen tukeminen lautapelin  
avulla -Viidakon VipeltäjätLapsen  
tunnetaitojen tukeminen lautapelin avulla**

Pauline Parviainen  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
Lokakuu 20192019

Pauline Parviainen  
Pauline Parviainen Lapsen tunnetaitojen tukeminen lautapelin avulla -Viidakon Vipeltäjät  
**Lapsen tunnetaitojen tukeminen lautapelin avulla**

Vuosi 20192019 Sivumäärä 40

---

Tämän toiminnallisen opinnäytetyön tavoitteena oli luoda monipuolinen ja lapsen maailman huomioonottava lautapeli, jonka avulla lapset voivat pienryhmässä käsitellä ja nimetä tunteita. Tarkoituksena oli luoda peli, jota voidaan käyttää päiväkodeissa pienryhmässä 4-6 -vuotiaiden kanssa. Peliä voi pelata kerralla neljästä kuuteen lasta.

Tämä opinnäyte koostuu pelin luomisesta, toteuttamisesta, pelaamisesta lasten kanssa ja pelin käytettävyyden arvioinnista. Lopuksi käydään läpi kehittämiskohteet sekä johtopäätökset. Teoreettisena viitepohjana on käytetty alan aineistoa niin painettuna kuin verkkoversioina. Teorian avulla käydään läpi sosiaalista oppimista sekä pedagogista näkökulmaa pelaamiseen varhaiskasvatuksessa.

Toiminnallista opinnäytetyötä pelattiin Etelä-Suomen kaupungin päiväkodissa yhteensä kahdeksan kertaa kolmen eri opettajan johdolla. Lapsia oli mukana arjen tilanteesta riippuen satunnainen ryhmä. Lapsia oli pelikerroilla neljästä kuuteen ja iältään he olivat 4-6 -vuotiaita. Jokaisen pelikerran jälkeen aikuiselta ja lapsilta kerättiin kirjallinen palaute pelistä. Peliä korjattiin jokaisen kerran jälkeen niiltä osin, kun palautetta oli annettu. Eniten palautetta tuli kahdella ensimmäisellä kerralla. Kahdeksannella kerralla kehittämissuhteita ei enää tullut ja peliä pystyttiin pelaamaan omatoimisesti ja sujuvasti.

Pelistä saatiin onnistuneesti muokattua paras mahdollinen versio päiväkodin arkeen. Myös positiivista palautetta saatiin paljon. Pelin avulla pystyttiin tunnistamaan ja nimeämään tunteita pienryhmässä. Tunnetaitoja harjoiteltiin onnistuneesti yhdessä ja peliä pystytään jatkossa pelaamaan omatoimisesti ja itsenäisesti.

Pauline Parviainen

Supporting children's emotional skills using a board game

Year	20192019	Pages	40
------	----------	-------	----

---

The aim of this thesis was to create a multifaceted, child-oriented board game for a day-care center, where children can name and identify emotions in small groups. The game was created to be used in small groups with children, where they can identify and name different emotions. The game can be played by from four to six children at a time.

This thesis contains the creating of the game, releasing and playing the game with children and rating it and assessing its usability. At the end of this thesis, the conclusions and development ideas are gathered together. The theoretical frame is based on the field of sociology sources found in text-books and internet. The theory helps to understand the social learning of children and the pedagogic aspect as board-gaming in early childhood education.

The game was played in one day-care center in Southern Finland. There were eight play-time occasions with three different teachers playing it. The children involved each time were picked by random selection. There were four to six children playing at a time aged four to six years old.

After each play-time feedback was collected from both the children and the adults. The game was fixed each time there where upgrading ideas. Most of the amendments were made after the first two times played. After eight times of playing there were no more upgrading ideas and the game could be used independently and fluently.

The game was successfully developed to the best version of itself to be used in the day-care center. Positive feedback was received. Via this game emotions could be identified and named in small groups. Emotional skills were practiced successfully, and the game can be played independently and fluently in the future.

Keywords: gaming, emotional skills, early childhood education

## Sisällys

1	Johdanto .....	6
2	Aiheen valinta.....	8
2.1	Toimeksiantaja ja tausta .....	8
2.2	Aiheen rajaus .....	8
3	Tavoitteet ja tarkoitus .....	10
4	Pelillisuus varhaiskasvatuksessa.....	11
4.1	Millainen on hyvä peli .....	11
5	Lapsen tunnetaidot .....	13
5.1	Sosiaalinen oppiminen .....	13
5.2	Pedagoginen näkökulma .....	15
6	Toiminnallisen opinnäytetyön kuvaus.....	18
6.1	Ideointi.....	18
6.2	Suunnittelu .....	18
6.3	Pelipaketti .....	19
6.4	Toteutus toimipisteessä .....	25
7	Arviointi .....	27
7.1	Lasten huomiot .....	28
7.2	Henkilökunnan huomiot.....	29
8	Johtopäätökset.....	30
9	Tukimusetiikka .....	32

## 1 Johdanto

Idea tähän opinnäytetyöhön syntyi työssäni lastentarhanopettajana. Tarve tunnetaitoja vahvistavasta pelistä nousi arjessa, jossa varsinkin viisivuotiaiden ja esikouluryhmän työntekijät toivoivat erilaisia toimintatapoja harjoitella tunnekasvatusta lasten kanssa. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda 4-6-vuotiaille peli, joka on monipuolinen, lapsen maailman hyvin huomioiva lautapeli, jonka avulla lapset voivat pienryhmässä käsitellä ja nimetä tunteita.

Tämä opinnäytetyö koostuu pelin luomisesta, toteuttamisesta, pelaamisesta lasten kanssa ja pelin käytettävyyden arvioinnista. Prosessi painottaa erityisesti tulosten arviointia ja pelin parantamista. Peli suunniteltiin yhdessä lasten kanssa arjessa. Lasten osallisuus näkyi henkilöhaamojen suunnittelussa, aiheen valinnassa sekä lopullisen pelin sääntöjen muokkaamisessa.

Puolimatkan (2004) mukaan tunne-elämän valmiuksien harjoittaminen auttaa lasta pärjäämään paremmin arjen askareissa sekä ymmärtämään paremmin sosiaalisia tilanteita. Leikkitalanteet ja sosiaaliset suhteet ovat lapsille tärkeitä, eikä ristiriitatilanteen sattuessa lapsi välttämättä ymmärrä sisällään mylläviä tunteita, puhumattakaan kaverin tunteista. Harjoitteiden avulla lapsi ymmärtää paremmin itseään ja ympärillä oleviaan ja tunnetaidot ovatkin hyvä pohja kaveritaidoille.

Jotta lapsi voi oppia tunnistamaan omat tunteensa, hän tarvitsee läheisen kiintymyssuhteen sellaiseen ihmiseen, joka on kosketuksissa omiin tunteisiinsa ja joka rakastaa häntä ehdoitta. Lapsi kokee tunteidensa ilmaisun merkitykselliseksi ainoastaan, jos läheisellä aikuisella on aikaa ja kiinnostusta kohdata lapsentunteet. (Puolimatka 2004, 22.) Näin ollen ammattihenkilön pätevä tapa toimia on avain asemassa, jotta lapsi voi oppia tunteistaan. Ammattihenkilön tulee osata käsitellä omia tunteitaan ja tätä kautta auttaa lasta omaksumaan omiaan. Päiväkodin luottavainen, aito ja rauhallinen ilmapiiri on näin ollen otollinen paikka lapsen oppimiseen.

Tunnetaitoja voidaan harjoittaa päiväkodissa esimerkiksi käyttäen erilaisia valmiita materiaali- ja pelipankkeja, saduttamalla, keskustelemalla ja esimerkiksi erilaisin luovin keinoin. Kuvakortit ovat puolestaan konkreettinen keino. Lapsi oppii parhaiten vuorovaikutuksessa muiden kanssa ja siksi esimerkiksi yhdessä pelattavat pelit ovat hyviä opetushetkiä.

Opetushallituksen (2018) mukaan lapsella on oikeus ilmaista itseään, mielipiteitään ja ajatuksiaan sekä tulla ymmärretyksi niillä ilmaisun keinoilla, joita hänellä on. --Lapsella on oikeus saada tietoa monipuolisesti, käsitellä tunteita ja ristiriitoja sekä kokeilla ja opetella uusia asioita. --Lasten kanssa harjoitellaan asettumista toisen asemaan, opetellaan tarkastelemaan asioita eri näkökulmista sekä ratkaisemaan ristiriitatilanteita rakentavasti. Tämä vahvistaa lasten sosiaalisia taitoja.

Myös voimassa oleva varhaiskasvatustalaki (1.9.2018 alkaen) määrää, että varhaiskasvatuksen tulee kehittää lapsen yhteistyö- ja vuorovaikutustaitoja, edistää lapsen toimimista vertaisryhmässä sekä ohjata eettisesti vastuulliseen ja kestäväan toimintaan, toisten ihmisten kunnioittamiseen ja yhteiskunnan jäsenyyteen.

Jos tunne-elämän valmiuksia ei harjoiteta, niillä on taipumus surkastua ja lopulta ihmisestä tulee kykenemätön lujiin toiveisiin tai luonnolliseen mielihyvään tai edes tunteisiin, joita hän voisi sanoa omikseen. Ihmisen tunne-elämästä tulee kutistunut ja surkastunut, sen taipumukset heikkenevät. (Puolimatka 2004, 22.)

## 2 Aiheen valinta

### 2.1 Toimeksiantaja ja tausta

Opinnäytetyöprosessin alussa toimeksiantajana piti olla yksityinen päiväkotitoiminta Etelä-Suomessa. Työpaikan vaihtuessa myös toimeksiantaja vaihtui kaupungin omistamaan päiväkotitoimintaan Etelä-Suomessa. Yksityisen päiväkodin kanssa ei tehty tutkimuslupasopimusta, sillä varsinaista opinnäytetyöprosessia ei ehditty vielä aloittaa. Tarve materiaaliin tuli uuden toimipisteen varhaiskasvatuksen henkilökunnalta (jatkossa ”aikuiset”). Toimeksiantajan toiveena valmis materiaali on koko talon käytettävissä.

Toimeksiantajan kanssa sovittiin erikseen, ettei opinnäytetyöprosessi häiritse arjen kulkua toimipisteessä. Näin ollen erityistilanteissa, kuten sairaspöytätyöskentelyssä, opinnäytetyön on jätettävä taka-alalle. Sopimus tehtiin yhteisymmärryksessä ollessani itse toimipisteessä työntekijänä.

Isompien lasten ryhmän aikuisten kanssa keskusteltiin tulevasta opinnäytetyöstä ja sen toteutuksesta. Peli ja sen pelaaminen otettiin positiivisesti vastaan. Itse lautapelistä ja sen suunnittelusta keskusteltiin paljon ja asia herätti paljon mielenkiintoa.

Toimeksiantajan kanssa sovittiin, että materiaali voisi jäädä päiväkotitoimintaan kaikkien saataville. Toive otettiin huomioon ja pelille etsittiin paikka, josta jokainen voi sitä käyttää halutessaan. Toimeksiantajan toiveet otettiin kattavasti huomioon ja toiveet toimivat käytännön oppaana arjessa.

### 2.2 Aiheen rajaus

Kokonaisuudessaan lapsen kehitys ja tunnetaidot ovat valtava aihe. Jotta työ on tarkoituksenmukainen, aihe on rajattu koskemaan noin viisivuotiaan lapsen sosiaalista oppimista ja pelamisen pedagogista näkökulmaa. Tarve noin viisivuotiaille suunnattuun materiaaliin tuli päiväkodin viisivuotiaiden ryhmän aikuisilta.

Hyvän pelin luomiseksi täytyy ymmärtää, mitkä asiat vaikuttavat onnistumiseen. Pelin vaikeus täytyy olla suhteutettu lapsen kehitystasoon, jotta pelaaminen on mielekästä. Peli ei saa olla liian vaikea, sillä lapset turhautuvat helposti, eikä liian helppo, jotta peli on opettavainen. Liian pitkä peli menettää mielenkiintonsa, mutta liian lyhytkestoinen peli ei ehdi saamaan aikaiseksi keskittymistä ja tätä kautta oppimista. Pelin kulun täytyy olla tarpeeksi helppoa, jotta pelaaminen on mielekästä eikä ylimääräistä energiaa mene sääntöjen pohdintaan.

Onnistuakseen luomaan pelin viisivuotiaille, täytyy ymmärtää iän tuoma kehitystaso, sosiaaliset taidot sekä oppimiskäsitys. Viisivuotias ei vielä välttämättä osaa lukea, joten pelissä ei voi



olla tekstiosioita pelin etenemiseksi. Viisivuotias on toisaalta jo kovin innostunut kaveritaidoista ja yhteisleikeistä, joten lapsen sosiaalisia taitoja tulee ymmärtää luodessa yhdessä pelattavaa peliä.

Teoreettisessa viitekehyksessä on keskitytty mallioppimiseen sekä pedagogiseen ajatteluun. Mallioppiminen on valittu tarkastelun kohteeksi siksi, että pelissä opitaan korttien avulla tunteita, eli näin ollen oppiminen pelissä on mallioppimista. Mallioppiminen on vain pieni murtoosa varhaiskasvatusta ja lapsen oppimista, mutta se on oleellinen osa tätä kyseistä peliä pelatessa. Pedagogisessa osiossa perehdytään syvemmin ympäristön vaikutukseen ja oppimiskäsitukseen, mikä on tässä nimenomaisessa opinnäytetyössä oleellinen osa. Varhaiskasvatussuunnitelma ja -laki sisältää paljon muutakin näiden osa-alueiden lisäksi. Aiheiden rajaukset on tehty nimenomaisesti tätä kyseistä opinnäytetyötä ja peliä varten, eivätkä näin ollen painota näiden osa-alueiden tärkeyttä erityisemmin varhaiskasvatuksessa.

### 3 Tavoitteet ja tarkoitus

Tavoitteena oli luoda peli, joka huomioi monipuolisesti lapsen maailman. Pelin avulla lapset voivat pienryhmissä käsitellä ja nimetä tunteita. Myös lapsen aito kiinnostus peliä kohtaan ja tunnetaitojen harjoittamisen tekeminen lapselle mielekkääksi ja hauskaksi oli ideaalia. Tavoitteena on saada pelistä mahdollisimman käyttäjäystävällinen.

Tunnetaitojen opettelu ei saa olla lapselle väkinäistä, sillä näin ollen lapsi ei aidosti opi. Tarkoituksena oli luoda materiaali, jota voi käyttää arjessa, matalalla kynnyksellä pienryhmässä ja jota olisi miellyttävä myös aikuisen käyttää. Lasten osallisuus tulee näkyä myös pelin toteuttamisessa.

Niin lapsille kuin aikuisillekin pelin tulee olla helposti ymmärrettävä, jotta kiinnostus ja energia ei mene ohjeiden ymmärtämiseen. Pelin tulee olla vaikeustasoltaan lapsia haastava, mutta ei vaikea. Peli ei myöskään saa olla liian pitkä, sillä, kuten edellä on esitetty, keskittyminen on rajallista kohderyhmän ollessa lapsia.

## 4 Pelillisuus varhaiskasvatuksessa

### 4.1 Millainen on hyvä peli

Pelin tekemiseksi ja toteuttamiseksi on aluksi ymmärrettävä tunnetaitojen harjoittamisen merkitys varhaiskasvatuksessa. Myös kehityspsykologinen ymmärrys lapsen kasvusta ja kehityksestä on tärkeää, jotta pelistä ei tule liian haastavaa tai helppoa.

Pelikasvattajan käsikirjan (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013) mukaan pelikasvatukseen liittyy keskeisesti pelisivistyksen käsite. Käsikirjan mukaan pelisivistys on pelien ja pelaamisen kokonaisvaltaista ymmärrystä. Sen ytimessä on pelilukutaito, joka pitää sisällään pelien eri osa-alueiden tuntemusta, kykyä hahmottaa pelaaminen monipuolisena kulttuurisena ilmiönä, tulkita pelien välittämiä viestejä ja tiedostaa pelaamisen rooli nyky-yhteiskunnassa. Pelikasvatus on väline ja tapa tällaisen sivistyksen ja lukutaidon lisäämiseen.

Hyvää peliä määriteltäessä tärkeää on myös, että peli haastaa älyllisesti. Tarjolla tulee olla monia erilaisia pelejä, jotka erottuvat ja tarjoavat muitakin ulottuvuuksia kuin vanhat ja tutut perinteiset pelit (Saari 2007, 11). Jos vuorovaikutusta ei pelissä ole, tai se jää varjoon, ei pelillä ole mahdollisuutta menestyä pelaamisen saralla. Pelit tarvitsevat toimiakseen vuorovaikutuksellisen ulottuvuuden. (Vuorela 2007, 21).

Pelaamisen luonne mahdollistaa monipuolisen kasvatuksen, jossa ääneen pääsevät sekä kasvattaja että kasvatettava. Peleissä voi viehättää tai liikuttaa sen esittelemä maailma tai pelin kertoma tarina. Jokin pelihahmo saattaa toimia samaistumisen kohteena tai roolimallina tai olla kiinnostava juuri siitä syystä, että hahmo ajattelee ja toimii eri lailla kuin pelaaja. Itse pelaamisen ja pelien ulkopuolella merkityksellisyys voi liittyä pelin pelaamisen ohella syntyneeseen sosiaalisuuteen. Tässä sosiaalisen toiminnan kentässä syntyy uudenlaista tarinallisuutta, sisällön tuottamista sekä yhteisöllisyyttä. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.)

Saaren (2007) mukaan hyvässä lautapelissä joutuu tekemään jatkuvasti päätöksiä, jotta peli etenee. Pelin kulku riippuu täysin pelaajasta itsestään, eikä satunnaislementeistä kuten nopan heitosta. Pelistä ei joudu pois kesken kaiken, vaan kaikki pysyvät mukana loppuun saakka.

Onnistuminen pelissä tuottaa ihmiselle positiivisia tunteita, jotka ovat yhteydessä hänen henkiseen hyvinvointiin. Myös myönteisyys ja pelin parissa viihtyminen kertoo positiivisista vaikutuksista. Peli ei ole pelkkää onnistumista, joka vastapainottaa pettymistä. Pettymysten sietokyvyn harjoittelu on erityisen tärkeää erityisesti vielä tunteita harjoittaville nuorille pelaajille. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013.)

Tosiasiassa peli ei opeta, eikä edes ole oikeastaan enää peli, jos se on täysin vakava. Jo pitkään on tiedetty, että opettaakseen jotakin tiettyä suunniteltua sisältöä, pelin on oltava tarpeeksi, muttei liian haastava ja riittävän, muttei liian viihdyttävä. Hyvä opetuspelejä motivoi pelaamaan omalla pelillisyydellään, tarjoaa selkeän, kertautuvan opetussisällön, ja sisältää pelikokemuksen jälkeisen ohjatun purku- ja palautekeskustelun, jolla ohjaaja voi varmistaa, että opittu aines pitää sisällään ainakin/myös sen, mitä opetussuunnitelmassa pelillä halutaan välittää. (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013).

Harviainen ym. mukaan pelien opetus- ja oppimiskäytöllä on pitkä, arvostettu historia. Ensimmäinen tunnettu selkeästi opetuskäyttöön suunniteltu peli, von Reisswitzien Kriegspiel, valmistui 1812 ja julkaistiin vuosikymmentä myöhemmin. Harviainen ym. mukaan tästä voimme olettaa, että esimerkiksi shakin kaltaisia pelejä on käytetty opettamaan strategista ajattelua jo paljon aiemmin.

Pelillistäminen tai leikillistäminen voi olla hyvä ja uudenlainen tapa lähestyä jotain oppituntia ja sen aihetta. Tutkija Sonja Ängeslevä (2013) on tuottanut peleihin ja oppimiseen liittyvän aineiston, joka tukee opettajaa ottamaan huomioon pelit osana opetuksen suunnittelua ja oppimista. Ängeslevän aineiston ajatuksena ei ole niinkään tuoda pelejä kouluun vaan muovata opetuksen suunnittelua siten, että pelimäisyys ja pelillisuus otetaan huomioon ennen kaikkea rakenteena. Tällä tavoin jopa koko luokkatilanne voidaan muuttaa peliksi ja motivoiva pelillisuus voidaan siirtää kaikkeen oppimiseen (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen 2013).

## 5 Lapsen tunnetaidot

### 5.1 Sosiaalinen oppiminen

Sosiaalinen oppiminen on vain pieni osa lapsen oppimista. Sen tarkastelu tässä työssä on otettu pelin luonteen takia, sillä korteista tunteiden tunnistaminen on sosiaalista oppimista. Varhaiskasvatuksessa käytetään lisäksi laajasti muitakin oppimisen välineitä, mutta niihin perehtyminen tarkemmin tässä työssä ei ole tarkoituksenmukaista.

Sosiaalinen oppiminen eli mallioppiminen on Albert Banduran kehittämä teoria. Sen mukaan ihmiset oppivat toinen toisiltaan tarkkailun, matkimisen ja havainnoinnin kautta. Ihmiset oppivat parhaiten tarkkailemalla toistensa asennetta ja käytöstä. Tarkkailemalla ihminen kehittää mielessään ajatuksen siitä, kuinka uusia käytösmalleja syntyy ja ne toimivat oppaana tulevaisuudessa. (Learning Theories 2019.)

Sosiaalista oppimista on havaittavissa monissa nisäkkäissä, kuten ihmisissä ja koirissa. Sosiaalinen oppiminen tarkoittaa mallioppimista. Mallioppiminen on nimensä mukaan mallista oppimista, jossa oppiminen on seurausta tapahtumasta tai toiminnasta. Sen mukaan ihminen oppii matkimalla ja jäljittelemällä toisen käytöstä. (Palomaa 2019.)

Malliärsyksen ei tarvitse olla elävä tapahtuma, vaan se voidaan esittää pelkästään kuvana. Mallioppiminen voi tapahtua myös sisäisenä toimintavalmiutena tai tietona roolikäyttäytymisestä ja ryhmän normeista. Joidenkin mukaan mallioppimisessa on tärkeänä osana myös palkitseminen. Ihminen toistaa käytöstä suuremmalla todennäköisyydellä, jos sen suorittamiseen liittyy palkinto. Myös negatiivinen huomio toimii palkintona. Myös toimintamallien toistaminen luo kuvaa siitä mikä on yleistä ja auttaa mallioppimisen kehittymistä. Tutkimusten mukaan myös mallin käyttämiä reaktioita matkitaan ja jäljitellään. (Kuusinen 1991, 39.)

Ahtolan (2016) mukaan aivot oppivat parhaiten kehollisen ja sosiaalisen vuorovaikutuksen yhteistoiminnassa. Aivot saavat ympäristöstä kaiken tarvittavan informaation ja ärsyksen oppiakseen. Vuorovaikutuksen tärkeys oppimiseen piilee siinä, että vuorovaikutuksessa aivojen eri kerroksissa olevat hermoverkkopiirit aktivoituvat. Sosiaalinen kanssakäyminen tehostaa etuosalohkon aktiivisuutta ja on näin ollen ihmiselle äärimmäisen palkitsevaa. Tulevaisuudessa ja nyky-yhteiskunnan koneellistumisessa ei voida sivuuttaa oppimisen inhimillistä ydintä, johon tarvitaan ihmistä.

Norman Wrightin (1993) mukaan kannustava ympäristö on lapselle paikka, jossa hän kokee olonsa arvostetuksi ja häntä kannustetaan. Tähän vaikuttaa lapsessa hyvän huomaaminen arjessa jatkuvan moittimisen ja negatiivisiin asioihin keskittymisen sijaan. Kannustavassa ympäristössä kaikki tunteet otetaan vastaan, olivat ne sitten hyviä tai huonoja. Tunteille näin ollen annetaan tilaa, sillä jokainen meistä kokee erilaisia tunteita. Turvallisessa ympäristössä on sallittua tehdä virheitä, joista voidaan ottaa opiksi ja kasvaa.

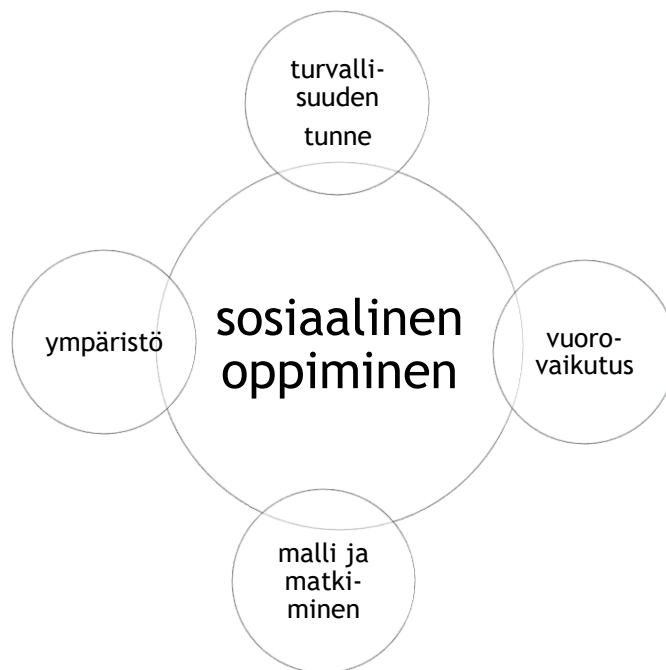
Wright (1995) toteaa myös, että heijastamme lapsiimme omat tunteemme. Lapsi oppii aikuisilta niin paljon tunteita, kun aikuinen on tälle kykeneväinen niitä opettamaan. Kun aikuisella riittää rohkeus puhua lapsille omista tunteistaan, ryhmässä opitaan yhdessä keskustelemaan ja käsittelemään tunteita. Kun ilmapiiri on lapselle avoin ja keskusteleva, on lapsen helpompi lähestyä aikuista omista huolista ja murheistaan.

Wrightin (1995) mukaan läsnäolon vaatimus on kaikista yksinkertaisin, mutta kaikista vaikein toteuttaa. Läsnäolo ei ole konkreettinen asia, jonka takia sitä ei voi opiskella. Vaikeudeksi asettuu tuntien vähyys vuorokaudessa, jolloin kiire ja tekemättä jääneet askareet painavat mieltämme. Kiireen keskellä aikuisesta voi tuntua, että lasten tarpeet hankaloittavat arkea, eikä lasten kanssa olemisesta saa positiivista kokemusta. Meidän tulee muistaa, että lapsi elää tässä ja nyt, eikä hänen aikakäsityksensä ole vielä kehittynyt. Läsnäolo on viesti lapselle rakastamisesta.

Koivusen (2009) mukaan samanlainen ympäristö ei kuitenkaan tee lapsista samanlaisia, vaan erilaisia. Vaikka lapset saisivat kotona tismalleen saman kasvatuksen, kasvaa heistä erilaisia nuoria ja aikuisia. Tämä johtaa juurensa genetiikasta asti. Ihmisen temperamentti on suhteellisen pysyvää ja iästä ja tilanteesta riippumatonta. Ympäristöllä on kuitenkin vaikutuksensa ihmisen tapaan ilmaista omaa temperamenttiaan. Kasvatus muokkaa temperamenttia ja toisin päin. Lapsen sopeutumisongelmat eivät johdu pelkästään kasvatuksesta tai temperamentista, vaan näiden kahden asian yhteensopimattomuudesta.

Koivunen (2009) toteaa, ettei lapsi opi pelkästään aikuisten järjestämillä opetustuokioilla, vaan jatkuvasti olemalla aktiivinen ja mukana vuorovaikutuksessa oppimisympäristönsä kanssa. Mallioppiminen korostuu varsinkin pienempien lasten kanssa. Aivan pienikin lapsi oppii vanhemmiltaan ja sisaruksiltaan sekä päivähoidossa muilta lapsilta ja aikuisilta. Mallioppimisessä lapsi voi oppia niin positiivista kuin negatiivista käytöstä. Ryhmässä hän oppii erilaisia ja monipuolisia taitoja, jota hän ei välttämättä kotona oppisi.

Koivusen (2009, 43-44) mukaan oppimiseen tarvitaan motivaatiota. Ilman motivaatiota ei oppimista voi tapahtua. Motivaation heikkenemistä voi edesauttaa monet tekijät arjessa. Näitä tekijöitä ovat asiat, jotka kuormittavat lasta emotionaalisesti liikaa, ettei tämä jaksa enää olla kiinnostunut uusista asioista. Myös aikuisen liikaa vaatiminen lapsesta syö lapsen motivaatiota. Myös lapsen itseluottamus vaikuttaa oppimiseen. Kun lapsi itse luottaa, että hän voi suoriutua tehtävästä, hän on motivoitunut kokeilemaan ja yrittämään. Tällöin onnistuminen on todennäköistä ja palaute positiivista, mikä vahvistaa lapsen itseluottamusta lisää.



Kuva 1: Kaavio mukaillen Puolimatkan (2004) ja Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2018) ajatusta oppimisesta.

## 5.2 Pedagoginen näkökulma

Pelin avulla tunteiden tunnistaminen kuvista ja ilmeistä tukee tunnetaitojen harjoittelua. Peliiä pelataan yhdessä muiden lasten kanssa, jonka takia pelissä on oppimista tukeva sosiaalinen kanssakäyminen. Myös vuoron odottaminen ja pettymysten sietokyvyn kasvaminen hävitessä tukevat tunnetaitojen harjoittelua.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden mukaan lapsi oppii ja kehittyy vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa. Oppimiskäsityksen pohjana on nähdä lapsi aktiivisena toimijana ympäristössään. Erityisesti lapsen oppimista tapahtuu hänen tarkkaillen ja jäljitellen ympäristöään. Sen mukaan lapsi oppii parhaiten turvallisessa ympäristössä. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018.)

Jalovaaran (2006, 95) mukaan tunteisiin liittyvän keskustelun tulisi olla jatkuvaa. Tunnetaitojen harjoittaminen on opetuslalla tiedossa, mutta tuleville opettajille tulee antaa riittävät valmiudet niiden opettamiseen. Heitä tulisi kouluttaa tarpeeksi, jotta he pystyvät tulevaisuudessa myös kehittämään sosiaalisten taitojen ja tunnetaitojen opetusta. Tärkeimpänä

kasvattajan roolissa on luoda turvallinen ilmapiiri lapsille. Tämä on perusedellytys oppimiselle, sillä kasvattaja toimii itse tunne- ja toimintamallina lapsille.

Ryhmää ohjattaessa keskeisintä on luoda positiivinen ilmapiiri. Opettajan tulee omalla hyväksyvällä ja kunnioittavalla olemuksellaan tehdä tilasta turvallinen ja hyväksyvä. Aikuisiin kuin lapsiinkin pätee sama tunne; uudet tilanteet voivat jännittää. Opettajan on tärkeää alusta alkaen valmiina reagoimaan viesteihin, joita ryhmässä tapahtuu. (Ståhlberg 2019.)

Myötätunnon kautta koemme muut ihmiset yhtä todellisiksi kuin itsemme. Koska myötätunto välittää meille muiden ihmisten kokeman todellisuuden ja näin ollen asettaa heidät tasa-arvoisiksi itsemme kanssa, myötätunto on edellytys humanisuudelle, moraalille asenteelle, jossa toisten ihmisten etu otetaan huomioon ja heidän oikeuksiaan kunnioitetaan pelkästään sillä perusteella, että he ovat ihmisiä. Tunteisiin sisältyvää ymmärrystä voi syventää ilmaisemalla tunteen sisältämän merkityksen käsitteellisesti. Tunteiden kokeminen edellyttää niiden merkityksen ymmärtämistä, ja tunne-elämä jäsentyy siihen sisältyviä merkityksiä analysoitaessa. (Puolimatka 2004, 74-75.)

Puolimatkan (2004) mukaan myönteiset tunnekokemukset ja vuorovaikutussuhteet edistävät oppimista. Lapset oppivat varhaiskasvatuksessa yhdessä aikuisilta ja lapsilta erilaisia tunteita ja mielipiteitä. Yhteistyössä lapsella on mahdollisuus harjoitella vuorovaikutus- ja ilmaistaitoja monipuolisesti. Lapsi harjoittelee toisen asemaan asettumista, ristiriitatilanteiden ratkaisemista ja vahvistaa näin sosiaalisia taitojaan.

Kiinnostava, tavoitteellinen ja tarpeeksi haastava toiminta innostaa lapsia oppimaan lisää. Onnistuneet, merkitykselliset ja monipuoliset kokemukset ja tyytyväisyys omasta toiminnasta sekä itsestä auttaa kehittämään lapsen ajattelua ja oppimista. Lapsen tutkiessa ja luodessa oppimisen ja ajattelun taidot kehittyvät. Erilaiset ilmaisun taidot ja kyky kuvitella mielikuvia on keskeistä lapsen eettisen ajattelun kehittymiselle. (Puolimatka 2004, 17-38)

Myös Lappalainen, Kuittinen & Meriläinen (2008) toteavat, että oppimisen ehtoina pidetään toimintaympäristön fyysisiä ja psyykkisiä tekijöitä. Näitä tekijöitä ovat erityisesti toimintaympäristön siisteys, turvallisuuden tunne, oppimiseen kannustava ilmapiiri sekä työskentelyrauha.

Peliä pelatessa tärkeässä osassa olivat havainnot. Koivusen (2009) mukaan havainnoidessa lapsia tärkeässä osassa on kasvattajan halu oppia ymmärtämään lasta. Kasvattajan tulee havainnoidessaan pyrkiä pyyhkimään ennakkoluulot lapsesta ja tilanteesta pois. Aikuisen tulee olla aidosti läsnä. Sekä lapselle että itselle tulisi antaa mahdollisuus saada uusia näkökulmia ja tätä kautta ideoita. Havainnointitaitoja voi harjoitella ja niiden tueksi on olemassa erilaisia kaavakkeita ja lomakkeita.



Kasvatuksen ja oppimisen on liityttävä oikeaan aikaan. Jos virike on tarjolla liian aikaisin, lapsi ei ole vielä tarpeeksi kypsä sitä vastaanottamaan. Jos virike on tarjolla liian myöhään, vastaanottokyky on jo heikentynyt, ellei kokonaan menetetty. Paras aika oppimiselle on aika, kun lapsi itse sitä haluaa tehdä. (Hellström, 2010.) Otollisinta on siis ottaa kasvatuksessa huomioon nämä niin kutsutut herkkyyskaudet, kun esimerkiksi tunteet alkavat näkyä päiväkodin arjessa säännöllisesti.

## 6 Toiminnallisen opinnäytetyön kuvaus

Toiminnalliseksi opinnäytetyöksi muotoutui lautapeli nimeltä Viidakon Vipeltäjät. Peli sai nimensä hahmoista, jotka ovat tuttuja eläimiä viidakosta. Peli on suunnattu 4-6 vuotiaalle pelattavaksi päiväkodissa aikuisen opastuksella. Lapsia voi pelata kerralla neljästä kuuteen kappaletta. Peliä pelattiin yhteensä kahdeksan kertaa ja jokaisen pelikerran kerättiin kirjallinen palaute pelanneilta lapsilta ja aikuisilta. Palautteiden perusteella peliä paranneltiin ja muokattiin. Lopulta peli sai lopullisen muotonsa ja peliä voi pelata sujuvasti kuka tahansa halukas.

### 6.1 Ideointi

Peli sai alun perin idean päiväkodin arjessa. Monessa toimipisteessä on käytössä kuvakortteja, joiden avulla on helppo havainnollistaa lapselle esimerkiksi päivärytmiä, tekemistä tai tunteita. Havaittiin kuitenkin, että lapset eivät välttämättä ymmärrä, mitä kuvakortit tarkoittavat. Näin ollen kuvakorteista ei ole apua, ellei lapsi ymmärrä kuvan takana olevaa tarkoitusta. Lasten kanssa tulee käydä kuvakortit ensin läpi, jotta hän voi ymmärtää, mitä kuva esittää ja tarkoittaa.

Jotta lapsi voi oppia, hänen täytyy ensin kokonaisvaltaisesti sisäistää opeteltava asia. Ilman sanoitusta, läpikäymistä ja eläytymistä lapsi ei kykene ymmärtämään korttia. Siitä lähti idea peliin, jossa on tapahtumakortit, josta lapsi tunnistaa tunteita.

Tunnetaitoja voidaan harjoittaa päiväkodissa esimerkiksi käyttäen valmiita materiaalipankkeja, saduttamista, keskustellen tai luovin keinoin. Kuvakortit ovat kuitenkin konkreettinen keino havainnollistaa. Pelaaminen tuo myös sosiaalisen ulottuvuuden, joka on tärkeä edellytys oppimiselle ja tekee siitä mielekästä ja hauskaa.

Lapset ovat herkkiä oppimaan melkein mitä tahansa, mikäli aikuinen vain haluaa heitä opettaa. Tunteita voi myös opetella ulkoisesti. (Peltonen & Kullberg-Piilola 2000, 73). Keskittyyessään peliin pelaaja pääsee erilaiseen todellisuuteen, jossa sen tapahtumat ja muut mahdolliset abstraktit asiat vaikuttavat täysin luonnollisilta. Pelatessaan ei ajatella tapahtumien johdonmukaisuutta tai todennäköisyyttä. (Vuorela 2007, 24.)

### 6.2 Suunnittelu

Lapset ovat tarkkoja havainnoimaan pieniäkin yksityiskohtia, mikä lisää keskittymiskykyä ja mielenkiintoa, jonka takia peli päätettiin tehdä itse alusta loppuun saakka. Materiaaliksi hahmoihin päätettiin käyttää ilmakeivaavaa massaa, joka on kevyttä, mutta kuivuu kestäväksi. Pelilauta rakennettiin kakuastiaan, sillä näin peli sai kannen päälle ja pelilaatikko oli valmis. Tapahtumakortteista tehtiin aluksi erilaisia, mutta niitä tehdessä huomattiin, etteivät ne

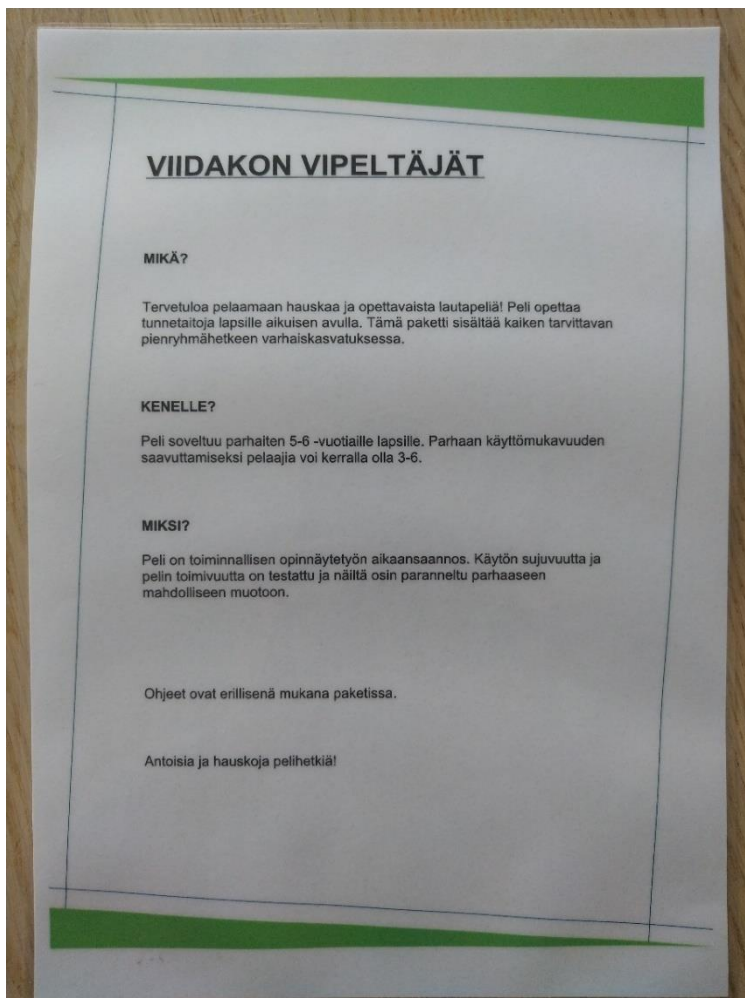
ole tarpeeksi yksinkertaisia ja näin ollen pelin punainen lanka voi kadota. Näin ollen tehtiin uudet, yksinkertaiset tapahtumakortit, jotka toimivat hyvin.

Varhaiskasvatuksessa luovat menetelmät ovat isossa osassa. Lasten kanssa harjoitellaan yhdessä motorisia taitoja, kuten piirtämistä, maalaamista, hyppimistä ja juoksemista. Isompien lasten kanssa pystytään tekemään jo hyvinkin monipuolisia askarteluja ja moniosaisia tehtäviä. Opinnäytetyö yhdistää lasten luontaisen uteliaisuuden käsitöitä kohtaan. Hahmot ja niiden piirteet suunniteltiin yhdessä lasten kanssa. Lapset itse pyysivät aikuista piirtämään erilaisia hahmoja, jonka avulla huomattiin eläinten olevan miellyttäviä hahmoja. He värittivät niitä ja kertoivat tarinoita eläimistä, joista otettiin ideoita mukaan varsinaiseen peliin. Valmiita hahmoja lapset tutkivat kovasti ja itse tehty pelialusta sekä sen rekvisiitta miellyttivät lapsia kovasti.

Pelissä viidakon vipeltäjät seikkailee erilaisia viidakon eläimiä. Pelin hahmoja mietittiin tarkkaan ja harkiten. Myös erillistä kuningaskuntaa ajateltiin pelin teemaksi, mutta lopulta päädyttiin eläimiin. Eläimiin on helppo samaistua ilman sukupuoli-jakoisuutta, sillä lapsilla saattaa usein olla samaistumista vain saman sukupuolen omaavaan hahmoon. Hahmot ovat sukupuoli-neutraaleja ja näin ollen helposti kaikkien samastuttavissa. Jo leikki-ikäisen lapsen kanssa voi alkaa harjoitella toisen asemaan asettumista.

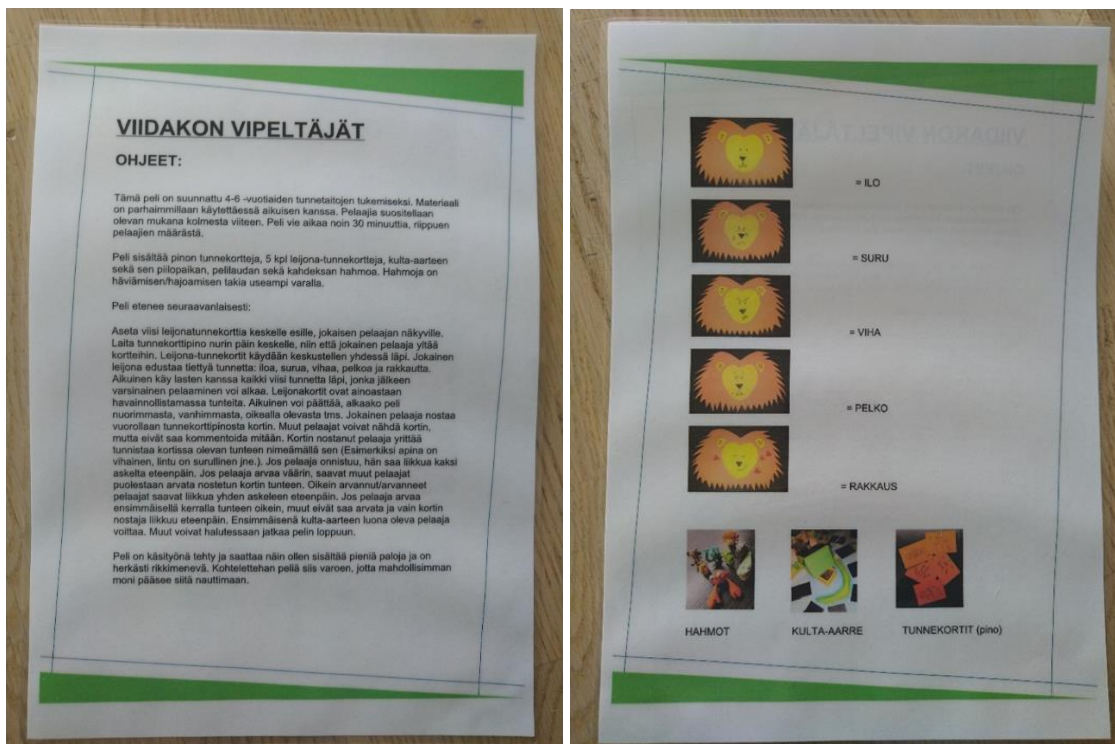
### 6.3 Pelipaketti

Pelipaketti sisältää pelilaudan, tunnekortit, leijona-tunnekorit, pelihahmot, kulta-aarteen ja sen piilopaikan, kahdeksan hahmoa sekä kaksi ohjelappua. Seuraavassa kuvassa on pelin ohje, joka kuvaa pelin tarkoituksen sekä käyttöohjeet.



Kuva 2: Peliohje

Tässä ohjeessa kerrotaan mistä pelissä on kyse, kenelle se on suunnattu ja kuinka se syntyi. Tämä auttaa varhaiskasvattajaa käyttämään peliä oikeaan kohderyhmään ja oikeassa tilanteessa. Peliohje on laminoitu, jotta se kestää käyttöä.



Kuva 3: Kaksipuoliset pelin säännöt

Pelin säännöt on selitetty kirjallisesti. Peli etenee seuraavanlaisesti: Aseta viisi Leijona-tunnekorttia keskelle esille, jokaisen pelaajan näkyville. Aseta sen jälkeen tunnekorttipino kuva-puoli alaspäin keskelle, kaikkien pelaajien saataville. Peli alkaa käymällä yhteistä keskustelua Leijona-tunnekorteista, jotka ovat mukana havainnollistamassa tunteita. Jokainen leijona edustaa tiettyä tunnetta: iloa, surua, vihaa, pelkoa ja rakkautta. Tunteiden läpikäymisen jälkeen varsinainen pelaaminen voi alkaa. Jokainen pelaaja nostaa yksi kerrallaan vuorollaan tunnekorttipinosta kortin. Muut pelaajat voivat nähdä kortin, mutta eivät saa sanoa mitään. Kortin nostanut pelaaja yrittää tunnistaa pelin nimeämällä sen esittämän tunteen (esimerkiksi lintu on vihainen, lintu on surullinen). Jos pelaaja onnistuu, hän saa liikkua kaksi askelta eteenpäin. Jos pelaaja arvaa väärin, saavat muut pelaajat puolestaan arvata nostetun kortin tunteen. Oikein arvannut/arvanneet pelaajat saavat liikkua yhden askeleen eteenpäin. Jos pelaaja arvaa itse ensimmäisellä kerralla tunteen oikein, muut eivät saa liikkua ja vain kortin nostanut pelaaja liikkuu. Vuoro siirtyy seuraavalle, kun tunne on arvattu oikein. Ensimmäisenä kulta-aarteen luona oleva pelaaja voittaa. Muut voivat halutessaan jatkaa pelin loppuun. Toisella puolella sääntöjä on pelipaketin sisältö: Leijona-tunnekortit, pelihahmot, kulta-aarre sekä tunnekortit. Ohjeet on laminoitu, jotta ne kestävät käyttöä.



Kuva 4: Pelilauta

Pelilauta on rakennettu kakkuastian, jotta siihen saatiin kansi suojaamaan peliä. Peliruudut ovat magneettinauhaa ja pelihahmojen alla on magneetti, jotta hahmot pysyvät ylhäällä. Koristeet ja rekvisiitta on liimattu kuumaliimalla, sekä koko alusta on päällystetty kestävyuden vuoksi kontaktimuovilla.



Kuva 5: Tunnekorttipino

Tunnekorttipinossa on 34 kappaletta muovilla päällystettyjä kortteja. Jokainen kortti edustaa jotakin viidestä tunteesta. Eläimet vaihtelevat korteissa. Muutaman tunnekortin häviäminen ei estä pelaamista, kunhan kortteja on niin paljon, ettei niitä kykene muistamaan ulkoa ja peli pysyy mielekkäänä.



Kuva 6: Leijona-tunnekortit

Leijona-tunnekortit havainnollistavat viittä tunnetta. Tunteet ovat pelko, viha, rakkaus, ilo ja suru. Leijona-tunnekortteja käytetään pelin aloitukseen ja virittäytymiseen. Korttien avulla kaikki viisi tunnetta käydään läpi yhdessä. Leijona-tunnekorttien avulla lapsen on helpompi tunnistaa pelissä pinosta nostettavia tunnekortteja.



Kuva 7: Kultra-äärre

Kultra-äärre sijoittuu irrallisen ruudun alla. Kultra on liimattu kuumaliimalla kiinni aarteeseen, joten se ei aiheuta sotkua. Aikuinen voi asettaa aarteeseen jo etukäteen viimeisen ruudun alle, jotta palkinto tulee yllätyksenä lapsille.

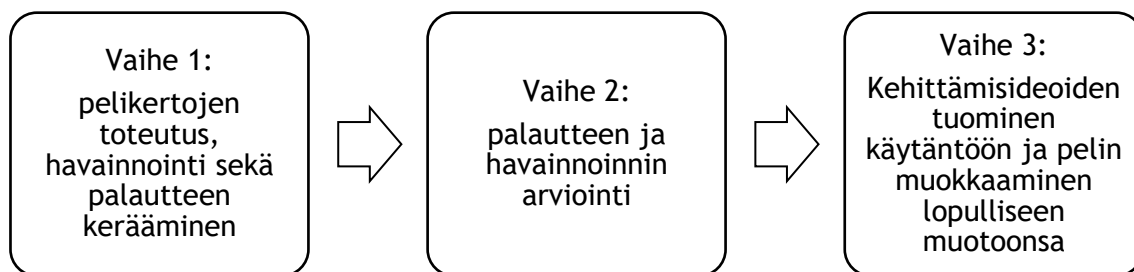




Kuva 8: Hahmot

Hahmot on muovailtu ilmakeivästä kevytmassasta. Materiaali on kevyttä mutta lujaa, jonka takia se on otollinen työhön käytettäväksi. Hahmot ideoitin yhdessä lasten kanssa ensin piirtäen ne paperille. Hahmoja on yhteensä kahdeksan kappaletta varmuuden vuoksi. Näin ollen muutaman hahmon hajoaminen ei estä pelin pelaamista.

#### 6.4 Toteutus toimipisteessä



### Kuva 9: Prosessin kuvaus toimipisteessä

Kaavio havainnollistaa toiminnan etenemisen toimipisteessä. Toteutus alkoi pelaamalla peliä eri päivinä yhteensä 8 kertaa kolmen eri aikuisen johdolla satunnaisen lapsiryhmän kanssa. Lapset olivat iältään 4-6 -vuotiaita ja määrällisesti lapsia oli pelaamassa yhdellä pelikerralla neljästä kuuteen.

Jokaisen pelikerran jälkeen kerättiin kirjallinen palaute osallistuneilta aikuisilta ja lapsilta. Palautteen perusteella peliä paranneltiin jokaisen pelikerran jälkeen siltä osin, mitä korjaus-ehdotuksia tuli. Kahdeksan pelikerran jälkeen peli saavutti lopullisen muotonsa, eikä korjaus-ehdotuksia enää tullut ja käytännössä pelaaminen arjessa sujui ongelmitta.

Peliä pelattiin neljä kertaa opiskelijan toimesta toimipisteessä aamulla kahden viikon aikana. myös kaksi eri opettajaa pelasi peliä kahtena aamuna pienryhmässä. Näin ollen pelikertoja kertyi yhteensä kahdeksan. Pelaamiseen osallistui joka kerralla neljästä kuuteen lasta. Palautteet kerättiin kirjallisesti tämän työn lopussa olevien liitteiden avulla ohjaavalta aikuiselta ja lapsilta. Pelikerralla lapsia oli satunnainen otos päiväkodin arjen tilanteen mukaan, eikä lapsia valikoitu ennalta. Lapset määräytyivät oman halun ja sen hetkisen toiminnan mukaisesti.

## 7 Arviointi

Alkuperäisen suunnitelman mukaan lautapelin säännöt olivat erilaiset. Jo ensimmäisellä pelikerralla huomattiin, kuinka lapset alkoivat pelata peliä omilla, selkeämmillä säännöillä. Huomattiin, että pelin alkuperäisesti ideoidut säännöt olivat liian monimutkaiset. Lasten annettiin ensimmäisellä kerralla muokata sääntöjä omannäköiseksi. Seuraavat pelikerrat pelattiin lasten muokkaamilla säännöillä, jotka osoittautuivat toimiviksi. Pelinmielekkyyden kannalta on suotavaa, että säännöt ovat tarpeeksi yksinkertaiset ja ymmärrettävät. Näin ollen pelin sääntöjä muokattiin ja selkeytettiin joka kerran jälkeen lasten ja aikuisten toiveiden mukaan.

Pelikerroilla havaittiin myös, että peli kannattaa lopettaa silloin, kun ensimmäinen on päässyt maaliin. Peliä on mahdollista jatkaa niin, että kaikki pääsevät maaliin. Yhden pääseminen maaliin aiheutti kuitenkin muissa lapsissa levottomuutta ja näin ollen parasta oli, että peli loppui yhden voittaessa. Lapset eivät erityisesti harmistuneet, vaikka eivät voittaneet. Pelaaminen oli jokaisella kerralla tasaista ja jokaisella oli mahdollisuus voittoon. Tämän mahdollisesti maltillinen eteneminen pelissä, sillä pelaajalla on mahdollisuus edetä vain yksi tai kaksi askelta kerrallaan suurien askelhyppyjen sijaan.

Myös pelihetkien pitäminen aamulla ennen aamu-ulkoilua saattoi vaikuttaa lasten korkeaan energisyyteen. Energisuus kuitenkin keskittyi suurimmaksi osaksi peliin ja monella sen uutuudenviehätykseen.

Eniten palautetta peli sai kahdella ensimmäisellä pelikerralla. Radikaalein muutos tapahtui heti ensimmäisellä kerralla, kun huomattiin alkuperäisten ohjeiden olevan liian monimutkaiset. Ohjeita yksinkertaistettiin ja pelimukavuus parani huomattavasti. Pelin tunnekortteja visuaalisoidessa huomattiin myös, että korteista ei saa tulla liian monimutkaisia, jotta kuva ei vie huomiota korttien varsinaiselta idealta, tunteelta.

Myös lopullisessa tilassa ollessaan peli sai palautetta aikuisilta kirjoitusvirheistään ja kieliasustaan, joka korjattiin heti palautteen saavuttua. Peli sai kehuja myös ulkoasustaan, jota keuhuttiin luovaksi ja miellyttäväksi. Leijona-tunnekortteja pidettiin hyvänä tapana aloittaa peli ja virittäytyä tunnelmaan.

Fyysisesti peli kesti pelaamista hyvin. Lapset kohtelivat hahmoja hyvin varovasti ja arvostivat käsityötä. Useampi aikuinen pelkäsi pelin kestävyyttä. Materiaali on kuitenkin tehty käytettäväksi ja suunniteltu lasten käsiin valitessa materiaaleja. Muutamalta hahmolta irtosi osa, mutta kaikki osat pysyivät käyttökuntoisina.

Lapsia havainnointiin pelin aikana kuuntelemalla, tarkkailemalla ja samalla kirjaamalla paperille heidän mielipiteitään pelistä. Pelaamisen jälkeen kerättiin kirjalliset palautteet pelaneilta lapsilta ja aikuisilta liitteinä olevien lomakkeiden avulla. Pelin arvioinnin tärkeässä asemassa on havainnointi. Tulee kuitenkin ottaa huomioon, että pelin konkreettista toimivuutta

on hankala mitata, sillä itse pelikokemus on aina yksilöllinen eikä itsessään pelin pelaamisesta synny varsinaista konkreettista tuotosta oppimisen ja harjoittelun lisäksi.

Tavoitteena oli luoda pienryhmähetkiin peli, jonka avulla lapset voivat nimetä tunteita. Tavoitteet saavutettiin ja peli saatiin lopulliseen muotoonsa. Peliä pystytään pelaamaan omatoimisesti ja sen pelaaminen on koettu miellyttäväksi. Tavoitteen pääsyn arviointiin vaikutti tärkeimpänä pelaavien lasten palaute sekä mukana olleiden aikuisten palaute. Peli sai paljon positiivista palautetta lapsilta ja aikuisilta. Sitä on käytetty arjessa vapaaehtoisesti. Positiivisena yllätyksenä tuli lasten halu pelata peliä niin paljon.

### 7.1 Lasten huomiot

Pelitulana käytettiin erillistä huonetta, jotta lapset pystyivät keskittymään peliin parhaiten. Lapset olivat silminnähdessä mielissään pelistä. Huomion kiinnittivät usein pelihahmot, joita lapset tutkivat ja kommentoivat. Lasten annettiin tutustua materiaaliin ennen pelaamista rauhassa.

”Kattokaa ton hampaita!” Totesi lapsi 1. Lapsi 2 pohti kovasti, miten puu on saatu pysymään pystyssä ja mistä materiaalista hahmot ovat tehty. Pelin ulkomuoto viehätti lapsia ja pelinappuloista tuli monelle tärkeä hahmo, johon samaistua. ”Mä oon ihan ku toi apina!” Kommentoi lapsi 3. Useampi lapsi olisi halunnut hahmoja omaksi ja kotiin vietäväksi.

Jokaisella pelikerralla lapset jaksoivat pelata loppuun saakka. Ensimmäisellä kerralla pelin loppuessa toivottiin peliä pelattavan heti uudestaan. Tämä kertoi pelin sopivasta kestosta ja siitä, että lasten mielenkiinto pysyi yllä loppuun saakka.

ikäjakauma vaikutti lasten peli-intoon. Muutama nelivuotias koki olonsa selvästi jännittyneeksi ja ujosteli. Rauhallinen ympäristö ja tutut kaverit kuitenkin saivat pienemmät lapset lopulta innostumaan pelistä. Eskari-ikäiset lapset olivat pelatessa vauhdikkaampia ja he ymmärsivät pelin idean nopeasti. Muutamalle lapselle käytiin pelin säätöjä läpi useamman kerran tarvittaessa.

Pelin sujuvuuteen ja kiinnostuksen ylläpitämiseen vaikutti selkeästi se, ettei kukaan tippunut kesken pelistä pois. Kaikilla oli mahdollisuus voittaa pelissä. Tämä ylläpiti jatkuvaa hyvääntahtoista kilpailutilannetta ja mielenkiintoa.

Pelikertojen jälkeen lapset olivat kovin innoissaan ja reippaalla tuulella. Energiaan vaikutti myös se, että pelihetket toteutettiin aamulla ennen ulkoilua. Aamulla lapset eivät olleet väsyneitä ja jaksoivat hyvin keskittyä pelaamiseen. Aikuisen mukanaolo toi turvaa myös ujoillekin osallistujille.

Hymynaama-arviosta lapset antoivat jompaakumpaa vihreästä hymynaamasta. Muutama lapsi ei antanut arviota ollenkaan, sillä he eivät halunneet. Lasten kanssa juteltiin pelin aikana pelistä ja pelin jälkeen tehtiin hymynaama-arvio.

## 7.2 Henkilökunnan huomiot

Moni aikuinen kehui pelin ulkoista olemusta. Pelihahmoja keuhuttiin ja lapsia kehoitettiin olemaan varovaisia niiden kanssa.

Toiveena oli, että peliä säilytettäisiin toimipisteessä jossakin paikassa, missä se olisi kaikkien käytettävissä. Työntekijät olivat kovin kiinnostuneita pelistä ja halusivat sitä kokeilla.

Useampi työntekijä koki leijona-tunnekortit hyväksi. Erään palautteen mukaan ne jättävät heti pelin alkuun muistijäljen pelaajalle, jonka takia peli lähtee hyvin käyntiin. Peli on kestoltaan sopiva ja aikuinen voi halutessaan tahdittaa sen kesto.

Toisen palautteen mukaan ohjeet olivat selkeät, mutta niissä on pieniä kirjoitusvirheitä. Ohjeista sai perusidean selville, mutta ulkoasu voisi olla siistitymmän näköinen. Myös oranssit korit ovat hauska idea, mutta korttien hahmoja voisi vielä vahvistaa näkyvämmiksi.

Kehitysideoita tuli eniten kahden ensimmäisen pelikerran aikana. Viimeisimmillä pelikerroilla pelaamisesta ei enää tullut kehitysideoita, vaan peli oli otettu mukaan arkeen ja toimintaan. Varsinaista kirjallista pitkäa palautetta tuli hyvin vähän. Peliä kuvattiin usein muutamilla sanoilla ja suullista palautetta tuli kirjallisen palautteen sijaan enemmän, vaikkei suullista palautetta oltu suunniteltu arvioitavaksi. Kaikki palaute otettiin kuitenkin huomioon.

## 8 Johtopäätökset

Yllätyksenä tuli pelin ohjeiden muuttuminen. Lapset muokkasivat pelatessaan ohjeista omanlaisiaan. Ohjeiden muuttaminen jo ensimmäisellä kerralla oli ehdottomasti positiivinen muutos, sillä näin ollen pelistä saatiin heti mahdollisimman selkeä ja helppokulkuinen. Lapset myös jakoivat pelata, sillä peli oli tasaista, kaikilla oli mahdollisuus voittoon eikä kukaan tipunut kesken pelistä pois.

Ikäjakauma vaikutti lasten ujouteen. Pienemmät lapset ujostelivat helpommin kuin isommat. Kuitenkin kaikki lapset löysivät mieluisen hahmon ja samaistuivat niihin. Moni halusi viedä peli jälkeen hahmon kotiin.

Peli on tehty käytettäväksi, jonka takia myös varaosia on olemassa. Lapset olivat hyvin varovaisia kohdellessaan pelihahmoja, eikä yksikään niistä mennyt kokonaan rikki. Pelihahmoihin käytettiin ilmakovettuvaa massaa, joka mahdollisti hahmojen pysymisen muodossaan. Massa on kuitenkin kevyttä ja ei näin ollen kestä liian kovaa käyttöä.

Ajankäytöllisesti työn toteutus osoittautui haastavaksi. Päiväkodin arjessa on säännölliset omat rutiininsa, eikä poissaolutilanteissa voida tehdä poikkeavuuksia. Pelin pelaaminen itsessään vei noin puoli tuntia kerralta. Haasteena oli sovittaa henkilökunnan mitoitus lapsiryhmään nähden sopivaksi opiskelijan ollessa töissä kasvatusvastuullisena. Pelikertoja saatiin kuitenkin toteutettua riittävästi, jotta pelistä tuli valmis.

Lapset autoivat suunnittelemaan hahmot ja teeman yhdessä aikuisen kanssa piirtämällä. Lasten huomiota pelistä kuunnetiin ja heidän avulla pelin säännöistä saatiin muokattua mieluisat ja toimivat. Lasten oma osallisuus näkyi pelissä selkeästi koko työn ajan. Lasten kanssa suunniteltiin hahmot yhdessä aikuisen kanssa piirtäen ja jutellen, jolloin hahmoista ja teemasta saatiin mieluisa. Myös lopulliset säännöt tulivat lasten ideasta, jolloin pelistä saatiin kohde-ryhmälle sopiva.

Hymynaama-arviot lapsilta olivat positiivisia. Kaikki lapset eivät antaneet arviota ollenkaan. Tämä johtunee siitä, että aika alkoi loppua ja oli siirryttävä päivän seuraavaan puuhaan, eli ulkoilemaan. Tämä aiheutti lapsissa levottomuutta, jolloin keskittyminen ei enää riittänyt kirjallisen palautteen antoon.

Toimipiste toivoi, että peli jäisi muiden käytettäväksi päiväkotiin. Pyyntöön suostuttiin ja peli on kaikkien halukkaiden käytettävissä ja sitä säilytetään paikassa, josta jokainen voi sitä lainata halutessaan. Tulevaisuudessa olisi mahdollista jatkaa pelin teemaa tekemällä esimerkiksi hahmoihin liittyviä muita harjoitteita, pehmoleluja tai erilaisia muita pelejä.

Pelitilan käyttö on myös oleellisessa osassa, jotta lapset pystyvät keskittymään. Pelitilan tulee olla rauhallinen, siisti ja hiljainen. Ylimääräiset ärsykkeet keskeyttävät huomion peliin. Peliä pelatessa huomattiin, että oven ollessa raollaan pelin pelaaminen keskeytyi ylimääräisestä metelistä. Myös sotkuisuus ja lattialla olevat lelut vievät kiinnostuksen muualle. Näin ollen aikuisen tulee huolehtia pelipaikan äänentasosta ja ympäristöstä.

Jatkossa lapset voisi myös jaotella tarkemmin ikäjakauman mukaan. Neljävuotiaat lapset ujoskelivat isompia lapsia, jolloin pelin virittäytymiseen meni enemmän aikaa. Pelin pelaaminen on tarkoitus olla positiivinen kokemus, eikä turhan jännittävä. Lapsia voisi siis jakaa neljä- viisi- ja kuusivuotiaisiin, jotta turhalta jännittämiseltä välttyttäisiin. Toisaalta kaikki lapset eivät jännitä eri ikäisiä lapsia ja voi olla opettavaista pelata eri ikäisten lasten kanssa, joilla on erilainen taitotaso.

Kuten Lappalainen, Kuittinen & Meriläinen (2008) totesivat, oppimiseen vaikuttaa toimintaympäristö. Fyysiset tekijät ovat suuressa osassa oppimiseen, kuten peliä pelatessa huomasimme. Myös turvallisuuden tunne oli vahvasti läsnä eri ikäisten lasten kanssa pelatessa. Työkentelyrauha auttoi lapsia keskittymään peliin.

## 9 Tukimusetiikka

Toiminnallisen opinnäytetyö toteutettiin Järvenpään kaupungin eräässä päiväkodissa, jossa peli on toimipisteen käytettävissä. Muita työntekijöitä ja esimiestä informoitiin opinnäytetyöprosessista sekä sen toteutuksesta.

Lasten turvallisuus oli etusijalla pelin toteutuksessa ja osallistujien henkilötietoja säilöttiin lukollisessa kaapissa ja työn toteutuksen jälkeen hävitettiin asianmukaisesti. Vanhemmilta kysyttiin kirjalliset luvat lapsen osallistumiseen selkeän tiedon kanssa, mihin ja miksi lapsi osallistui. Vanhemmat saivat tarvittavan tiedon, mihin heidän lapsensa osallistui ja mihin lopullinen tuotos tuli luettavaksi. Tuotos on kirjallisesti luettavissa Suomen ammattikorkeakoulujen opinnäytetyötietokannassa internetosoitteessa Theseus.fi.

Lapsiin viitattiin numeroin tai kirjaimin, esimerkiksi kirjoittamalla ”lapsi X” tai ”lapsi 1”. Päiväkodin nimeä ei myöskään paljastettu päivähoitopaikkojen ollessa julkista tietoa. Kaikki kerätty aineisto käytettiin opinnäytetyöhön tarkoituksenmukaisesti. Aineistoa keräävältä edellytettiin aineiston eettistä käyttöä sekä sen luottamuksellisuuden säilyttämistä. Kaikki materiaali, mitä hankittiin, kerättiin lupien kanssa. Velvollisuus oli katsoa, että julkiseksi sopimaton materiaali tuli poistetuksi asiaan kuuluvalla tavalla.

Pelihetkistä suunniteltiin mahdollisimman mukavia ja stressittömiä niin lapsille kuin aikuisille. Jokaiselle huoltajalla oli mahdollisuus kieltäytyä lapsensa toimintaan osallistumisesta.

Erityistä huomiota kiinnitettiin lähdeviitteiden oikeellisuuteen, joka lisäsi opinnäytetyön luotettavuutta. Opinnäytetyössä noudatettiin hyviä tieteellisiä käytäntöjä, kuten tarkkuutta, rehellisyyttä, huolellisuutta ja vastuullisuutta.



## Lähteet

## Painetut

- Ahtola, A. 2016, Psykkinen hyvinvointi ja oppiminen, PS-kustannus, Jyväskylä.
- Hellström, M. 2010, Sata sanaa kasvatuksesta, PS-Kustannus, Juva.
- Jalovaara, E. 2005, Tunnetaidot tiedon rinnalle kasvatuksessa, Pilot-kustannus, Tampere.
- Keskinen, E. & Kuusinen, J. 1995, Kasvatuspsykologia, Wsoy, Porvoo.
- Koivunen, P. 2009, Hyvä päivähoito: Työkaluja sujuvaan arkeen, PS-Kustannus, Juva.
- Lantieri, L., Goleman, D. & Mudie, R. 2012, Tunneällyn ja sisäisen vahvuuden kehittäminen: keinoja tukea keskittymiskykyä ja rauhoittumisen taitoa: opas kasvattajille, Samsaraa Tasa-paino-oppaat, Parainen.
- Lappalainen, K., Kuittinen, M. & Meriläinen, M. 2008, Pedagoginen hyvinvointi, Suomen kasvatustieteellinen seura, Turku.
- Peltonen, A., Kullberg-Piilola, T. & Lasten keskus 2005, Tunnemuksu: tunnetaitoja perheille ja kasvattajille, Lasten keskus, Helsinki.
- Peltonen, H. 2004, Kasvattajana sosiaali- ja terveysalan ammattiteissa, Tammi, Helsinki.
- Puolimatka, T. 2004, Kasvatus, arvot ja tunteet, Tammi, Helsinki.
- Saari, M. 2007, Uudet lautapelit, BTJ Kustannus, Helsinki.
- Ståhlberg, L. 2019, Pienryhmäohjaajan opas, PS-kustannus; Otavan Kirjapaino Oy, Jyväskylä; Keuruu.
- Vuorela, V. 2007, Pelintekijän käsikirja, Btj, Helsinki.
- Wright, N., Gary, O. 1995, Raising Emotionally Healthy Kids, COOK, David C., Colorado.

## Sähköiset

Opetushallitus. 2019, Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2018, Haettu 28.10.2019

< <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/varhaiskasvatussuunnitelmien-perusteet> >

Tutkimuseettinen neuvottelukunta. 2019, Haettu 28.10.2019

< <https://www.tenk.fi/fi/tenkin-ohjeistot> >

Peltomaa, H. 2019, Kognitiivinen psykologia, haettu 28.10.2019

< <http://www.opinto.net/web/parser.php?sec=psyk&page=kogni-002-2> >

Learning Theories. 2019, Social learning theory (Bandura) Haettu 5.11.2019

< <https://www.learning-theories.com/social-learning-theory-bandura.html> >

## Kuvaluettelo

Kuva 1: Kaavio mukaillen Puolimatkan (2004) ja Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden (2018) ajatusta oppimisesta. ....	15
Kuva 2: Peliohje.....	20
Kuva 3: Kaksipuoliset pelin säännöt .....	21
Kuva 4: Pelilauta .....	22
Kuva 5: Tunnekorttipino .....	23
Kuva 6: Leijona-tunnekortit.....	23
Kuva 7: Kulta-aarre .....	24
Kuva 8: Hahmot .....	25
Kuva 9: Prosessin kuvaus toimipisteessä.....	26

## Liitteet

Liite 1: Lupalomake vanhemmille.....	37
Liite 2: Työntekijän palautelomake .....	38
Liite 3: Lapsen havainnointikaavake .....	39
Liite 4: Palautelomake lapsille ja aikuisille .....	40

## Liite 1: Lupalomake vanhemmille

Hei!

Olen Pauline Parviainen, 23-vuotias lastentarhanopettajana työskentelevä sosionomiopiskelija Tikkurilan Laureasta. Toteutan toiminnallisen opinnäytetyöni ja teen lapsen tunnetaitoja harjoittavan lautapelin. Tavoitteena on pelin luominen, joka on monipuolinen, lapsen maailman hyvin huomioiva lautapeli, jonka avulla lapset voivat pienryhmässä käsitellä ja nimetä tunteita. Tarkoituksena on siis luoda materiaali, jota voisi käyttää päiväkodin arjessa.

Suunnittelemani peliä pelataan useampia kertoja ja sen käytännöllisyydestä ja sujuvuudesta kootaan palaute lapsilta ja henkilökunnalta. Palautteen perusteella peliin tehdään korjauksia käyttömukavuuden parantamiseksi. Lopullinen opinnäytetyö tulee lopulta julkisesti luettavaksi Theseus.fi -sivustolle.

Lapsen henkilökohtaisia tietoja, nimeä tai sukupuolta ei julkaista. Kaikki tunnistettavat tiedot pysyvät salassa, sekä asianmukaisesti säilytettynä lukollisessa kaapissa. Lapsenne kommentteja ja toimintaa havainnoidaan kirjallisesti pelin aikana, heitä haastatellaan ja heidän kommenttejaan sekä mielipiteitään käytetään pelin kehittämiseen.

Saako lapsenne osallistua toiminnalliseen opinnäytetyöhöni?

Lapseni saa osallistua:      kyllä \_\_\_\_\_      ei \_\_\_\_\_

Lapsen nimi: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Allekirjoitus ja nimenselvennys

\_\_\_\_\_  
Aika ja paikka

Liite 2: Työntekijän palautelomake

-Onko pelissä mielestäsi selkeät ohjeet?

-Mikä pelistä teki mielekkään?

-Mitä muuttaisit pelissä?

-Oliko peli vaikeusasteeltaan sopiva?

-Mitä muuttaisit/Muuttaisitko pelissä mitään?

-Pelaisitko peliä uudelleen? Miksi/Miksi et?

-Suosittelisitko peliä kollegalle? Miksi/Miksi et?

-Vapaamuotoinen palaute:

Liite 3: Lapsen havainnointikaavake

-Ensivaikutelma? Osallistuuko lapsi mielellään peliin?

-Ymmärtääkö lapsi, mitä pelissä tehdään?

-Onko pelin etenevyys lapselle selkeää?

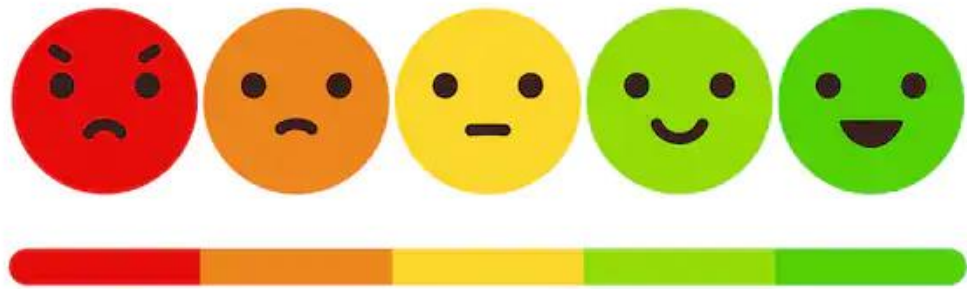
-Kyseenalaistaako lapsi jotain? Nouseeko kysymyksiä?

-Pitääkö lapsi ulkoasusta?

-Jaksaako lapsi keskittyä loppuun asti?

-Kokeeko lapsi pelin haasteelliseksi?

Liite 4: Palautelomake lapsille ja aikuisille



shutterstock.com • 1194503068