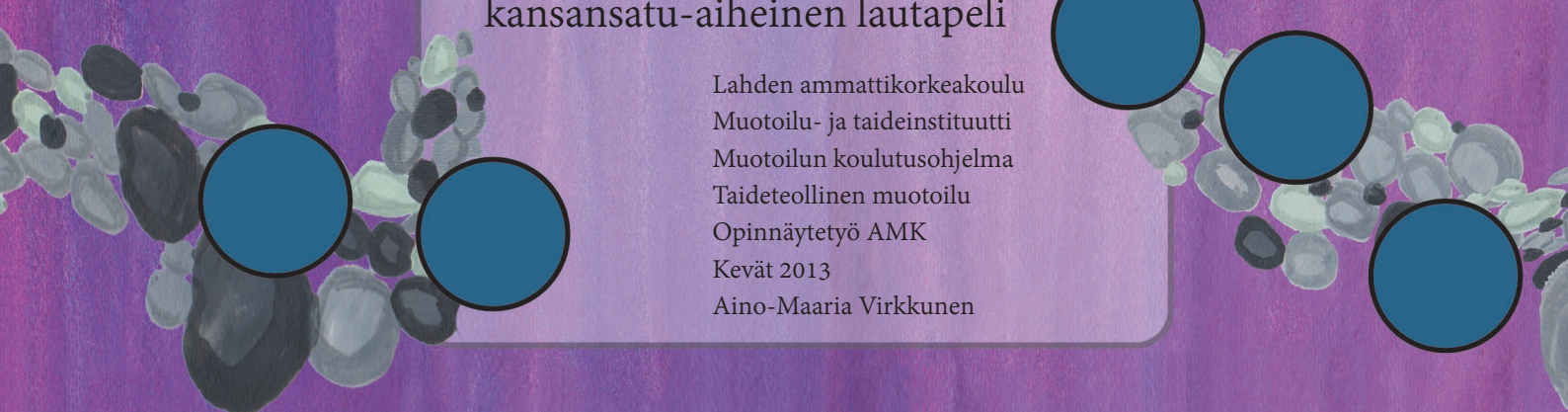


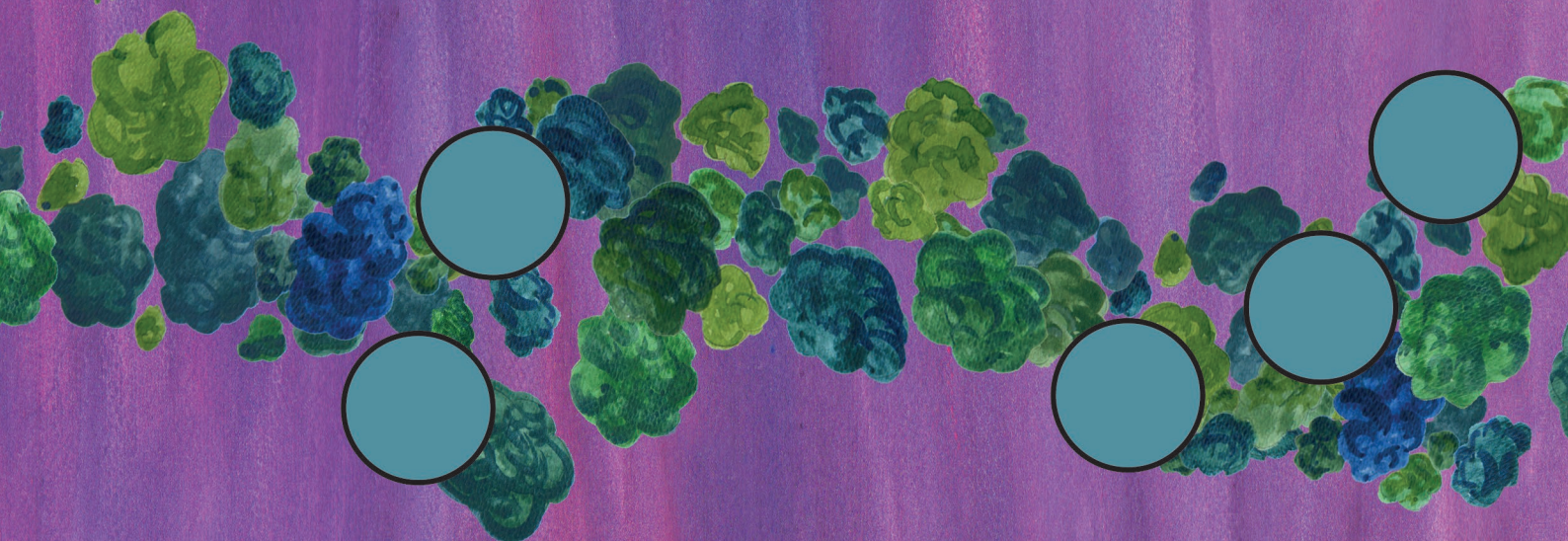
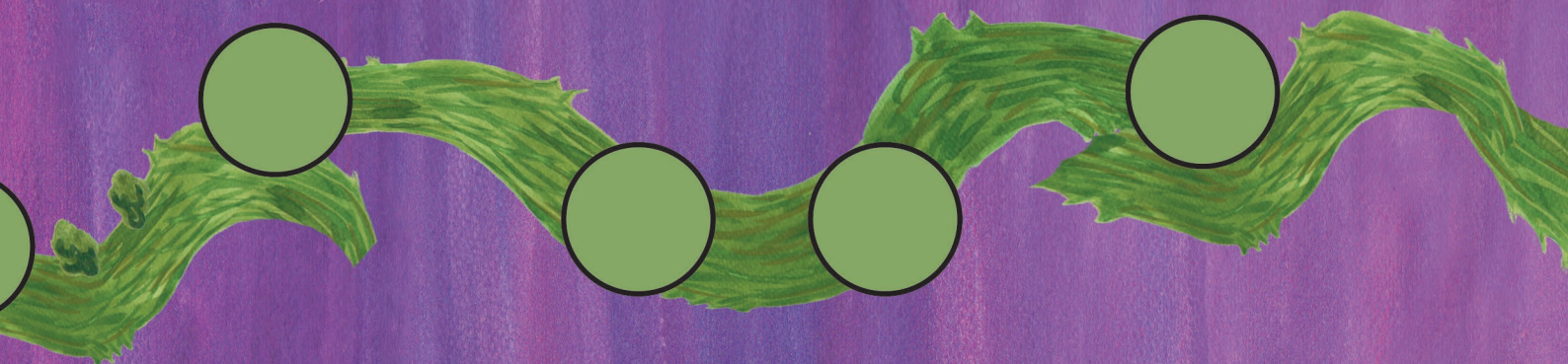


Satumus

kansansatu-aiheinen lautapeli

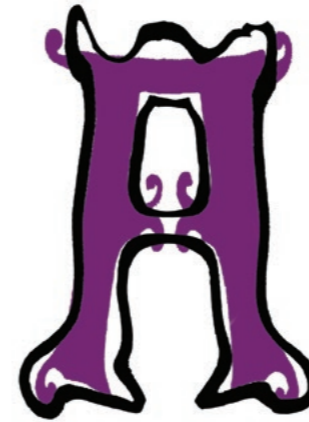


Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Taideteollinen muotoilu
Opinnäytetyö AMK
Kevät 2013
Aino-Maaria Virkkunen





Tiivistelmä



Abstract

Opinnäytetyöni aiheena ovat sadut. Tutustun sadun eri muotoihin ja siihen, miten erityisesti kansansadut vastaavat nykypäivän tarpeisiin.

Suunnittelutehtävässä lähtökohtanani on luoda tuote, joka auttaa lisäämään klassisten suomalaisten kansansatujen tunnettavuutta.

Suunnittelun toteutan käyttäjälähtöisestä näkökulmasta. Kohderyhmänä tuotteelle ovat esikouluikäiset lapset.

Tavoitteenani on kehittää taitojani suunnitella minulle ennestään tuntemattoman tuotegenren piirissä sekä syventää osaamistani suunnittelemisessa lapsille.

Näistä lähtökohdista rakensin kansansatu-aiheisen lautapelin.

Subject of my thesis is fairytales. I examine different forms of fairytales and especially how folk-tales correspond to modern day needs.

Basis for my design project is to create a product which helps to improve knowledge of classic Finnish folk-tales.

I plan to accomplish design project from user-based point of view. Target group for the product is preschool children.

My goal is to improve my skills in designing within product genre previously unknown to me and deepen my abilities to design for children.

From these starting points I produced a folk-tale-themed board game.

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Taideteollinen muotoilu
Opinnäytetyö AMK
Aino-Maaria Virkkunen
Kevät 2013
Sivut: 119

Avainsanat:
sadut
esikoulu
lautapeli
perinne

Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design and Fine Arts
BA in Design
Applied Art and Design
Graduation Project
Aino-Maaria Virkkunen
Spring 2013
Pages: 119

Key words:
fairy tales
preschool
board game
tradition



isälllys

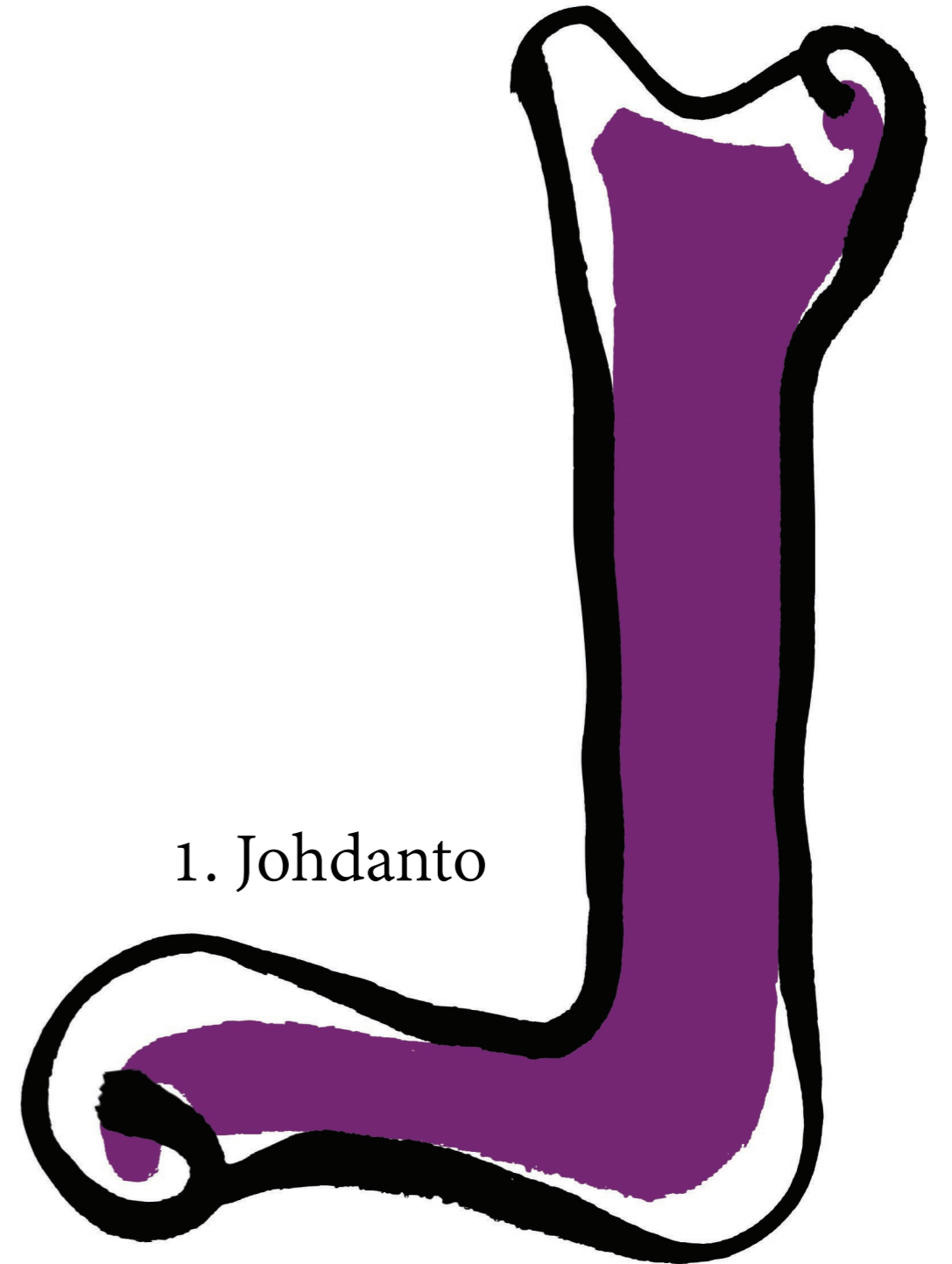
1. Johdanto	7	7. Eläinsatu lähtökohtana	49
1.1 Aihe ja sen taustat	8	7.1 Sadun valinta	51
1.2 Tutkimusasetelma	9	7.2 Eläinsatujen piirteet	51
2. Satu	11	7.3 Soveltuminen nykyaikaan	52
2.1 Sadun olemus	13	7.4 Lapset ja eläimet	53
2.2 Satutyypit	14	8. Tuotteen tavoitteet ja rajaus	55
2.3 Sadun maailma	16	8.1 Tyyli ja tunnelma	56
2.4 Sadun tarkoitus	19	8.2 Toiminnalliset tavoitteet	58
3. Moderni "satu"	21	8.3 Turvallisuustavoitteet	60
3.1 Satu populaarikulttuurissa	23	8.4 Psykologiset tavoitteet	60
3.2 Satu ja kulutuskulttuuri	24	8.5 Kustannustavoitteet	61
3.3 Sadun renessanssi	27	8.6 Rajaus	61
4. Kohderyhmä	29	9. Suunnitteluprosessi	63
4.1 Esikoululaiset	30	9.1 Toiminta	64
4.2 Esikouluikäinen lapsi	31	9.2 Rakenne ja mitoitus	76
4.3 Esikoululainen ja sadut	33	9.3 Materiaalit	78
5. Sadusta tuotteeksi	35	9.4 Visuaaliset elementit	79
5.1 Markkinoiden tarjonta	36	9.5 Pelisäännöt	80
5.2 Tarjonnan tulkintaa	37	9.6 Käyttäjättestaus	82
5.3 Kehitystarpeet	38	10. Lopputulos	85
5.4 Uuden tuotteen haasteet ja mahdollisuudet	39	10.1 Esittely	86
6. Lautapeleistä	41	10.2 Toiminta	88
6.1 Lautapeliien toimintaperiaatteita ja pelityyppejä	43	10.3 Jatkokehitys	91
6.2 Aikuisten ja lasten lautapelit	44	11. Arviointi ja palaute	93
6.3 Kasvattajan näkökulma lautapeleihin	34	11.1 Tuote	94
6.4 Pelityypin valinta	47	11.2 Prosessi	95

Lähteet

Liitteet

”Sadunkertoja harhaili suuren kaupungin hälyisillä
kaduilla ja tavoitteli tarinan lankaa.”

1. Johdanto



Ovatko kansansadut mummon aikaista höpinää?
Millaisia keinoja tai tuotteita on olemassa sadun välittämiseen?
Mikä tekee tuotteesta lapsen silmissä kiinnostavan?
Kuinka saada aikaan sadun lumousta eteenpäin vievä tuote?
Miten kansansadut voisivat olla kiinnostavampia tässä ajassa?
Miksi kansansadut tarvitsevat nostatusta?

1.1 Aihe ja sen taustat

Opinnäytetyössäni käsittelen satuja, niiden merkitystä lapselle sekä nykyisiä ilmenemismuotoja. Olen asetellut vastakkain nykyajan sadut sekä kansansadut. Mielestäni kansansadut eivät saa kadota, koska ne ovat tärkeä osa kulttuuriperintöämme. Jonkin näissä saduissa on oltava merkityksellistä, sillä jotkut niistä ovat eläneet jopa vuosisadoista toiseen.

Tuotesuunnittelussa pidin tärkeimpänä ajatuksena sitä, että tuote edustaisi kansansatujen perinnettä kunnioittavasti sekä samalla soveltuisi nykyaikaan.

Opinnäytetyöni ensisijaiseksi kohderyhmäksi valikoitui esikouluikäiset lapset heidän valmiuksiensa ansiosta. Kuvataiteen osaajat ovat näppäriä ja kielellisesti taitavia, he osaavat jo hyvin keskittyä yhteen asiaan kerrallaan. Lapsuudessa kerätyt kokemukset säilyvät muistissa usein koko elämän. Tästä syystä on mielestäni erittäin tärkeää, että lapset ovat tekemisissä heidän kehitystään sopivalla tavalla tukevien asioiden kanssa.

Rauhallisten ja opettavaisten kansansatujen on vaikea kilpaila oheistuotteita pursuavassa vauhtimaailmassa. Kansansaduissa on jotakin paljon merkittävämpää kuin pelkkä viihdytysarvo. Kansansadut vastaavat lapsen syvimpiin tarpeisiin ja tunteisiin, toisin kuin melkoisen muovinen ja ylimarkkinoitu lapsille suunnattu valtavirtakulttuuri.

Opinnäytetyöni lopputuloksena syntyi kansansatu-aiheinen lautapelikonsepti.

1.2 Tutkimusasetelma

Käytin useita erilaisia tutkimusmenetelmiä, riippuen aina kunkin aihealueen informaation saatavuudesta.

Satuihin perehtyminen oli helpointa kirjastosta käsin, kirjallista materiaalia löytyy runsaasti. Opinnäytetyöprojektiäni alussa luin monia lapsille suunnattuja satuja ja tarinoita tutkien näiden yhteisiä piirteitä, erilaisia kuvituksia sekä tyypillisiä satujen ilmiöitä. Tarkoitukseni oli myös löytää satu, joka olisi mahdollista toteuttaa joksikin tuotteeksi. Taustoitustyössäni tutustuin monenlaisten satujen lisäksi sadun teoriaan, erityisesti sadun merkitykseen lapselle. Parhaiten tietoa tästä löytyi kirjastosta suomalaisen satututkija Hilikka Ylösen teoksista.

Työni on ollut käyttäjälähtöistä. Kohderyhmäni minun oli kaikkein helpoin tutustua lähtemällä paikan päälle, eli tapaamalla esikoululaisia. Minulla oli kaksi tapaamista päiväkodissa upean esikouluryhmän kanssa. Haastattelin lapsia heidän satumieltymyksistään, kartoitin aiheen kiinnostavuutta ja ajankohtaisuutta sekä tutustuin yleisesti esikoululaisen maailmaan. Toisella kerralla kävin päiväkodissa testaamassa lasten kanssa ensimmäistä pelattavissa olevaa hahmomallia. Minulle oli erittäin tärkeää nähdä, millä tavoin lapset pelasivat peliä ja mitä mieltä he pelistä olivat. Tilastotietoa ja teoriaa lapsista ja ikäryhmän piirteistä löytyi hyvin internetistä.

Lautapeleihin on hankala perehtyä yksin. Opinnäytetyön nimissä pelasimme ystäväni kanssa muutamia minulle ennestään tuntemattomia klassisia lautapelejä, joista sain tehtyä tärkeitä havaintoja pelisuunnittelua varten. Haastattelin sähköpostitse ammatikseen lasten parissa työskenteleviä henkilöitä heidän huomioistaan lasten peleistä. Lautapelimaailma kukoistaa internetissä. On olemassa useita pelisivustoja, joissa esitellään erilaisia lautapelejä ja harrastajat vertailevat pelejä keskenään tai kertovat mieliteensä.

”Olipa kerran kaunis kuninkaantytär, jonka iho oli valkea
kuin lumi, huulet punaiset kuin veri ja hiukset mustat
kuin eebenpuu.”

2. Satu



2.1 Sadun olemus

”Sadut ovat kertomataidetta, jotka perustuvat mielikuvitukseen, kansan uskomuksiin ja myytteihin, jolloin arkitodellisuus, aika ja paikka eivät aseta rajoja. Saduissa olennaista on oivaltaa, etteivät ne ole totta.” (Ylönen, 2000, 9)

”Sadut ovat yleisesti melko lyhyitä ja juoneltaan selkeitä mielikuvituksellisia tarinoita, jotka kuvaavat ihmisten elämään ja erityisesti kasvamiseen liittyviä vaikeuksia.” (Anne-Maria Mikkola, Lasse Koskela ym., 2008, 251)

”Satu on vapaaseen mielikuvitukseen perustuva, aika- ja paikkasuhteista riippumaton todellisen elämän rajoista välittämätön opettava tai huvittava kertomus.” (<http://igs.kirjastot.fi/>)

Sadut käsitetään yleensä satukirjoiksi, mutta lukeminen kirjasta ei ole ainoa tapa esittää satuja. Suullinen kertominen, näytteleminen, nukketeatteri, askartelu, liikunta, yhdessä leikkiminen ja piirtäminen ovat myös mahdollisia vaihtoehtoja. Monet lapsille suunnatut televisiosarjat tai elokuvat perustuvat johonkin satukirjaan.

Suomessa tunnetuimpia satukirjailijoita ovat saksalaiset Grimmin veljekset, Hans Christian Andersen Tanskasta sekä kotimaisista satukirjailijoista Zacharias Topelius. Modernimmissa saduissa tunnetuimmat kirjailijat lienevät Kirsi Kunnas, Mauri Kunnas, Tove Jansson ja Astrid Lindgren.



Interaktiivinen satusovellus ”Kultakutri ja kolme karhua”.



Teatteri Soiva sammakko esittää lapsille teatteria ja musiikkiesityksiä suomeksi ja ruotsiksi.



Kuvat: Gustave Doré



2.2 Satutyypit

Käytän opinnäytetyössäni vastakkainaseteltuina klassisia kansansatuja sekä nykyajan satuja.

Kansansadut

Kansansadut ovat satoja vuosia vanhoja tarinoita, eli ne ovat lähtöisin aivan toisenlaisesta yhteiskunnasta, kuin missä nykyisin elämme. Arvot ja moraalit ovat olleet erilaista kansansatujen syntyaikoina. Näissä saduissa moraalit on suoraviivaista, teot ovat joko oikein tai väärin, ihmiset ovat joko hyviä tai pahoja. Siten moraaliltaan kansansaduissa ei ole harmaata aluetta laisinkaan.

Kansansadut ovat ytimekkäitä: niissä on mukana vain sadun juonen kannalta olennaiset tekijät. Esimerkiksi sadun henkilöistä kerrotaan vain sen verran, mikä keskeisesti vaikuttaa sadun juonen kulkuun.

Kansansadut ovat kulkeneet maasta toiseen ja mukautuneet aina kunkin maan ympäristöön. Esimerkiksi Etelä-Euroopan satujen satakieli saarnissa on meillä pohjoisessa muuttunut korpiksi koivussa. Suomalaisissa kansansaduissa esiintyvät usein pohjoisen riistaeläimet.

Monet vanhat sadut ovat kovin julmia nykykuuntelijan korviin: Esimerkiksi alkuperäinen Charles Perraultin Sini-parta ei ole pakkoavoliittoineen ja murhineen laisinkaan lapsille soveltuva satu. (Perrault, 1999, s.12-21)

Tunnetuimmat kansansatujen klassikot kuuluvat Grimmin veljesten satukokoelmaan. Lumikki, Punahilkka, Tuhkimmo ovat kaikki Grimmin veljesten muokkaamina tulleet esiin suuremmalle yleisölle. Veljekset paikkailivat sadut soveliaammiksi, jolloin kaikkein hurjimmat kohdat muutettiin lapsiystävällisemmiksi.

Olennaisimpia tekijöitä Grimmien saduissa ovat sankarit ja sankarittaret sekä yliluonnolliset olennot ja taikaesineet. Moraali on edelleen hyvin yksioikoista. Prinssit ja prinsessat ovat tärkeitä hahmoja.

Tuhannen ja yhden yön tarinat ovat myös Suomessa tunnettuja itämaisia kansansatuja. Ne kertovat enemmän itämaisesta mystiikasta ja kulttuurille ominaisesti kuvailevat enemmän ympäristöään ja ovatkin kaunokirjallisempia teoksia kuin klassiset eurooppalaiset sadut.

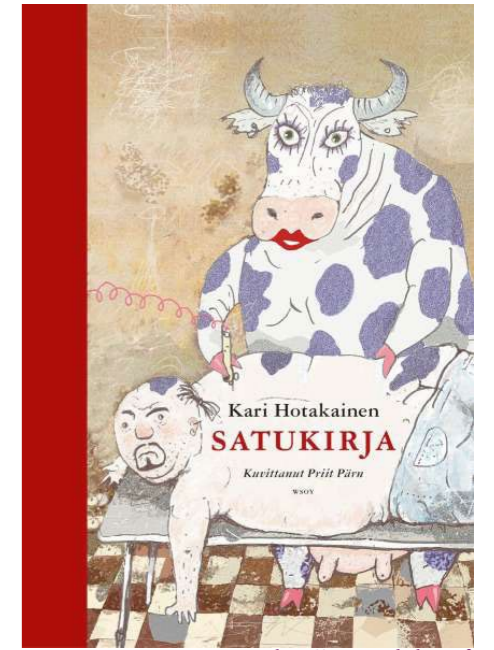
Nykyajan sadut

Nykyajan sadut kertovat oman aikakautensa normeista ja arvoista. Merkittävin ero kansansatuihin on, että nämä uudemmat sadut ovat suoraan suunnattu lapsille, eikä aikuisen tarvitse useinkaan miettiä erikseen sadun soveltuvuutta lapsen kehitystasolle. Nykyajan satujen tekijät tiedetään, toisin kuin kansansaduissa.

Seikkailut, vaarat ja vaikeudet ovat periytyneet kansansaduista moderneihin lastentarinoihin. Satuun ei välttämättä jouduta, vaan sadun hahmot saattavat lähteä etsimään jotakin arjesta poikkeavaa. Erona kansansatuihin on myös se, että nykyajan saduissa on varsinaisen juonen lisäksi täytejuuttuja, tapahtumia tai asioita, jotka eivät ole juonen etenemisen kannalta olennaisia asioita.

Nykyajan saduissa esiintyy hahmoja paljon runsaammin kuin kansansaduissa. Monenlaiset eläimet mehiläisistä elefantteihin, kuten myös erilaiset tavarat tai esineet, esimerkiksi autot, voivat olla sadun toiminnallisia päähenkilöitä. Vaikka nallet sankareina ovatkin mahtavia, rohkeita ja sympaattisia, on lapsen silti helpompi samastua prinsesseihin. Kansansaduista poiketen noita ei aina olekaan paha hahmo, vaan saattaa olla ystävällinen ja auttaa sadun muita hahmoja eteenpäin heidän vaikeuksissaan.

Useimmat nykyajan painetut sadut ovat kuvakirjoja. Näissä kirjoissa kuvan ja tekstin suhde on tasainen, tai kuvalla voi olla suurempi rooli kuin tekstillä. Sana ja kuva tukevat toisiaan ja kertovat yhdessä tarinaa eteenpäin. Lapsen mielikuvituksen käyttöön vaikuttaa suuri kuvien määrä. Jos prinsessalla on vaaleanpunainen röyhelömekko kuvassa, niin sellainen mekko on myös mielikuvissa. Kuvat ovat kuitenkin yleensä viehättäviä ja voivat vaikuttaa merkittävästi touhukkaan lapsen keskittymiskykyyn satuhetkessä. Pelkkiä tekstisivuja voi olla lapsen mielestä pitkästyttävää seurata lukijan vierestä, kun taas vauhdikkaaksi kuvitettu tarina saa paljon sisältöä kuviansa kautta.



<http://www.uudetkirjat.fi>



<http://100kirjaa.blogspot.fi>



<http://www.lastenomakirjakerho.fi>

2.3 Sadun maailma

Sadut ovat tarinoina melko lyhyitä ja ytimekkäitä, ilman turhia selityksiä, jolloin jokainen sadun kuulija voi täyttää omalla mielikuvituksellaan mainitsematta jätetyt asiat. Satujen rakenteessa tavallisimpia piirteitä ovat kaavamainen kerronta, toisto ja kertaus. ”Olipa kerran” ja ”eräänä päivänä kauan, kauan sitten” ovat tuttuja fraaseja varmasti kaikille, jotka ovat joskus olleet satujen kanssa tekemisissä.

Yksi satujen ominaisuus on hyvän ja pahan kohtaaminen. Kansansaduissa moraalisten asioiden kanssa painiminen on tavallista. Tällaisissa saduissa on yleisesti mukana jokin opetus. Paha noita saa lopussa palkkansa ja prinssi puoli valtakuntaa oltuaan urhea.

Nykyajan saduissa harvemmin esiintyy kansansatujen tapaisesti erittäin tiukkoja moraalisia rajoituksia. Oikean ja

väärän suhde on edelleen mukana, mutta usein arkipäiväisemmissä tilanteissa, kuten Kristiina Louhen teoksessa Aino ja Tiikeri (Tammi, 1992), jossa esiintyy sisarusten välistä kateutta.

Usein saduissa käsitellään kasvamiseen liittyviä vaikeuksia tai matkalla tapahtuvia vastoinkäymisiä. Prinsien on taivallettava pitkiä matkoja hankalissa olosuhteissa, jotta näistä nuorista prinsseistä kasvaisi kunnollisia aikuisia miehiä johtamaan kuningaskuntia.

Sadut sijoittuvat todelliseen maailmaan, vaikkakin erilaiset kuninkaanlinnat ja synkät metsät voivat tuntua täysin epätodellisilta. Tämä erottaa sadut fantasiakirjallisuudesta, jossa tapahtumille ja henkilöille kirjoittaja on luonut kuvitteellisia maailmoja, kuten Tolkienin Keskimaa.



Paholainen tekee itselleen pääskystä, lopputuloksena syntyy lepakko.



Jänis huiputtaa pakkasta.

Kuvat: Pirkko-Liisa Surojegin

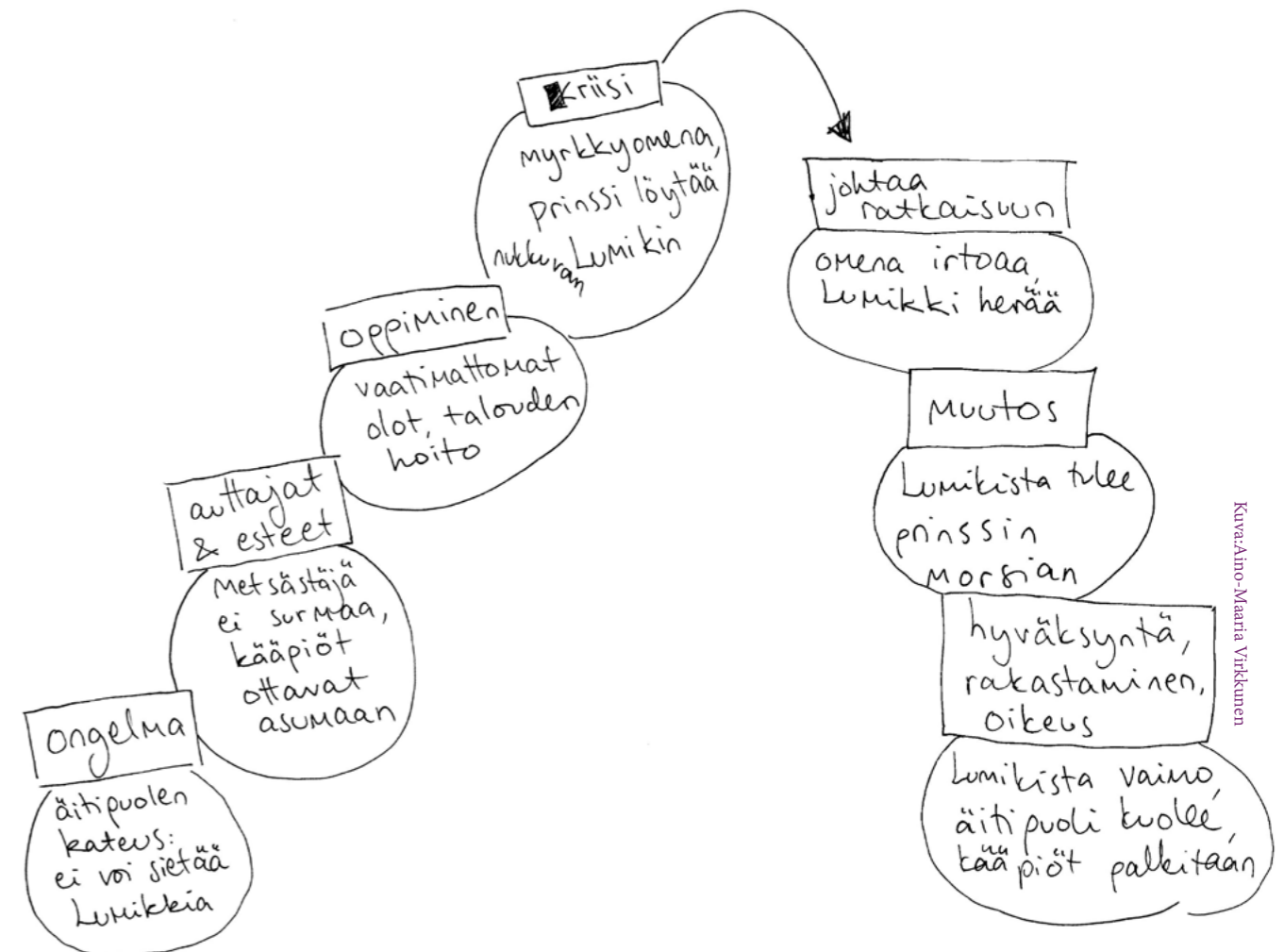
Saduissa esiintyy myös joukko tyypillisiä satujen piirteitä, jotka eivät kuitenkaan ole mahdollisia todellisessa maailmassa. Näitä piirteitä ovat todellisuuden ylittäminen (esimerkiksi ihmisen lentäminen vain omia käsiään heiluttamalla), ihmisille puhuvat eläimet ja esineet, erilaiset muodonmuutokset sekä kuvitteelliset hahmot, kuten peikot ja keijut.

Samat hahmot tekevät eri saduissa kuitenkin usein samoja asioita, mikä luo omalta osaltaan turvallisuudentunnetta pienelle kuulijalle. Esimerkiksi suomalaisissa kansansaduissa kettu on aina eläimistä viekkain ja huiputtaakin ovelasti muita eläimiä omaksi edukseen.

Satujen rakenne on säilynyt hyvin samankaltaisena vuosisatojen ajan. Rakenne on siis varsin toimiva. Lapsille on tärkeää osata odottaa tietynlaisia tapahtumia tietyssä järjestyksessä ja kyetä luottamaan oikeudenmukaiseen lopputulokseen. Saduissa syy- ja seuraussuhde on usein selkeä ja johdonmukainen.

Samanlaista draaman kaarta on käytetty esimerkiksi monien klassisten elokuvien juonen rakenteessa.

Kuvassa esimerkki sadun rakenteesta käyttäen Lumikkia Grimmin saduista. (Ylönen 2000 s.12-14)



Kuva: Aino-Maaria Virkkunen



2.4 Sadun tarkoitus

Monenlaiset vanhat tarinat ovat alun perin syntyneet ihmisen luontaisesta tarpeesta selittää asioita, niiden syntyä ja suhteita. Erilaiset tarut ja legendat ovat täysin maailmanlaajuisia ilmiöitä ja tuhansia vuosia vanhoja.

Useat kansansadut ovat alunperin olleet aikuisten viihdetä, ja tapahtumat ovat olleet kovin raakoja ja julmia. Saduissa on esiintynyt sekä erilaisia kauhutarinoita että romantiikkaakin. Sadut ovat olleet ajanvietettä siinä missä nykyisin monet aikuiset katselevat televisiota. Erilaisissa fiktiivisissä maailmoissa on kaikissa se yhteinen piirre, että ihminen pystyy hetkeksi pakenemaan omasta maailmastaan ja jättämään hetkeksi taakseen arjen murheet.

Nykyisin satujen katsotaan edistävän lapsen henkistä hyvinvointia ja kehitystä. Lapsella on vielä kyky täysin lumoutua kuulemastaan ja uppoutua mielikuvituksen maailmaan, jossa sadun tapahtumat ovat tosia tai mahdollisia. Mielikuvituksen avulla käsitellään myös pelkoja, pettymyksiä, toiveita ja haaveita. Sadut ovat myös hyvä väylä purkaa aggressioita tai rohkaistua itsenäistymään esimerkiksi koulua varten. Sadun tarkoitus on opettaa arvoja, kasvattaa moraalialia ja opastaa eettisiin valintoihin.

Lapsi voi samastua sadussa oleviin hahmoihin ja kokea ne läheisiksi. Samastumisen kohde on yleensä hyväksytty ja tavoitteissaan onnistuva hahmo. Harvemmin lapsi haluaa kokea olevansa juuri se satuhahmo, jolle käy köpelösti tai joka toimii väärin muita kohtaan.

Satujen kautta voi myös helposti oppia, millaista käytöstä pidetään hyvänä, ja millaista huonona. Sadun maailma auttaa näin lasta jäsentämään todellisuutta.

Televisio on helppo keino sadun välitykseen, se toimii kiireessä. Satukirjat vaativat aikuiselta enemmän. Kirjan kanssa kerrottu satu edellyttää aikuiselta läsnäoloa ja samalla lapset saavat tarvitsemaansa läheisyyttä. On selkeästi lapsen kehitykselle haitaksi, jos hän oppii pitämään televisiota ensisijaisena viihdyttäjänään. (Ylönen, 2000, 113)

Satujen tehtävä on ilahduttaa, viihdyttää ja lohduttaa, sekä tiivistetysti herättää ja auttaa käsittelemään tunteita.

”Sakari Topelius on sanonut, että kaksi asiaa voivat siirtää vuoria: usko ja satu. Kun satu siirtää vuoria, se osoittaa, että mahdottomaltakin tuntuvasta voi selviytyä, kokea ihmeitä ja löytää yllättäviä ilon aiheita. Saduissa on aina toivoa. Samoin on todellisessa elämässä.”

(Ylönen, 2000, 127)

3. Moderni ”satu”

” Eino on jo märkä hiestä
pari Laila Hietamiestä,
nenään tuntuu kalman löyhkä
kasetilla Kauko Röyhkä!”





Jos joku sanoo ”Nalle Puh”, ajatteletko alkuperäistä E.H. Shepardin kuvittamaa hahmoa vai Disneyn pullukkamaista Puhia? Disney on hoitanut popularisoinnin oikein hyvin.



3.1 Satu populaarikulttuurissa

Populaarikulttuurilla tarkoitetaan kansantajuista ja erityisesti viihdeteollisuuden tuottamaa kulttuurista materiaalia. Populaarikulttuurin tuotteet pyrkivät saavuttamaan mahdollisimman laajan yleisön. Tämä termi esiintyy esimerkiksi populaarimusiikin, televisio-ohjelmien, elokuvien, sarjakuvalehtien ja videopelien yhteydessä kuvastamassa suosion määrää, joissakin tapauksissa myös hyvää laatua. Populaarikulttuuri tuli käsitteenä esiin 1900-luvulla. Tällöin elokuvien ja musiikin kaltaisten kulttuurituotteiden tietoinen levittäminen laajalle yleisölle tuli helpoksi erilaisten tallennusvälineiden yleistyttyä. Elokuvateattereilla ja radiolla lienee ollut tässä suurimmat roolit. Populaarikulttuurissa esiintyvillä ilmiöillä on tapana ratsastaa jonkin edellisen ja supersuosituksen tuotteen maineella. (<http://fi.wikipedia.org>)

Kaikein merkittävin ja nykyaikanakin vaikuttavin tekijä satujen nostamisessa populaarikulttuurin kenttään, tuomassa tarinoita yleisempään tietoon, on The Walt Disney Company, tuttavallisemmin lyhyesti Disney. Tämä yritys on nykyisin yksi maailman suurimmista media- ja viihdeteollisuusyhtiöistä. Yrityksen on perustanut Walter Elias ”Walt” Disney (5.12.1901 - 15.12.1966).

Disney on tullut tunnetuksi piirroselokuvistaan. ”Höyrylaiva Ville”, jossa seikkailee Mikki Hiiri ensimmäistä kertaa, on tullut elokuvateattereihin 1928. Elokuvan teki erityiseksi se, että se on ensimmäinen piirroselokuva, jossa on ääniraita. Walt Disney halusi kuitenkin kuvata täyspitkän piirroselokuvan, jonka aiheeksi hän valitsi klassisen kansansadun ”Lumikki ja seitsemän kääpiötä”. Elokuva tuli teattereihin vuonna 1937 ja se oli todellinen suurmenestys.

Monet Disneyn elokuvaan henkiin herättämät hahmot ja tarinat perustuvat johonkin lainattuun satuun, esimerkiksi klassikoiksi muuttuneet Dumbo (1941), Tuhkimo (1950), Peter Pan (1953) ja Prinsessa Ruusunen (1959). Yhä edelleen jokaisessa Disneyn lasten elokuvassa on mukana laulua, ja monet näistä lauluista ovat olleet uskomattoman suosittuja. Hyvä esimerkki on Leijonakuningas-nimisessä piirroselokuvassa esitetty ja Oscar-palkittu ”Can you feel the love tonight”, suomeksi ”Tunnetko jo rakkauden”.

Viihdeteollisuuden mahtina The Walt Disney Company ei ole pitäytynyt ainoastaan elokuva-alalla, vaan on populaarikulttuurin aallon harjalla laajentanut toimintaansa moniin erilaisiin kohteisiin. Disneyn nimen alla on ympäri maailmaa erilaisia huvipuistoja ja lomakohteita, luksusristeilijöitä, luistelunäytöksiä, museoita, televisiokanavia, puhumattakaan eri elokuviin ja niiden hahmoihin liittyvien oheistuotteiden määrästä. (<http://fi.wikipedia.org>)

3.2 Satu ja kulutuskulttuuri

Tuotetta on helpompi myydä ja se on heti paljon halutavampi, jos sillä on tarina taustallaan. Monille tuotteille saatetaan jopa keksiä aivan erikseen jokin tarina, jotta ne herättäisivät enemmän huomiota.

Satujen ympärille on helppo luoda oheistuotesarja, koska satuhahmoilla on jo valmiiksi omat luonteenpiirteensä ja ulkonäkönsä. Jos jokin satu on ollut kuluttajan mielestä hauska tai jotenkin koskettava, niin kuinka sadun sankarihahmolla kuvitettu pyyhe voisi olla huono? Varsinkin lasten kulutustuotteet leluista kumisaappaisiin kuuluvat tähän sarjaan. Mehu peruslasista ei ole lapsen mielestä yhtään niin hyvää kuin sama mehu juotuna lempisatuhahmolla kuvitetusta lasista. Oheistuotteet toimivat myös toisinpäin: houkuttelevat tuotteet voivat lisätä myös sadun houkuttelevuutta.

Tove Janssonin (9.8.1914 – 27.6.2001) luoma satu Muumi-perheestä ja heidän ystäviään on kaupallistetusta sadusta merkittävä esimerkki Suomessa. Markkinoilta löytyy Muumi-aiheista keittiövälineistöä, sisustustarvikkeita, tekstiilejä, hygieniatuotteita, elintarvikkeita, vaatteita, leluja, pelejä, elokuvia ja animaatio-sarjoja. Naantalissa sijaitsee jopa Muumimaailma-niminen teemapuisto, jossa käy Muumi-faneja ympäri maailman. (<http://www.tovejanssonseura.fi>)

Keräileminen on merkittävässä osassa oheistuotteiden maailmassa. Satuihin liittyvä keräileminen voi kohdistua yhteen tiettyyn hahmoon tai yleisesti jonkin tietyn sadun oheistuotteisiin. Joku saattaa keräillä itselleen kokonaista Barbababa-hahmojen figuuriperhettä, kun taas joku pitää ainoastaan musikaalisesta Barbalalasta ja haluaa itselleen kaikki tätä kuvaavat tuotteet.

Lelufiguureiden keräilemisen äärimuoto liittyy erilaisiin sarjakuvasanokareiden hahmoin, joita keräilijät säilyttävät huolella alkuperäisissä ja avaamattomissa pakkauksissaan. Satuhahmoista valmistetut erilaiset figuurit ovat suosittuja leluja. Lasten mielestä on hauskaa, kun sadun hahmot heräävät henkiin ja voivat olla mukana leikeissä.

Muumipeikko-pehmolelu on valmistettu muodikkaasti ekologisesta bambukankaasta.



<http://www.ellos.fi>

Todellisen Muumi-fanin kotoa löytyy...

...Muumi-pyyhkeitä...

www.sokos.fi



...Muumi-lamppu...

www.lamppukauppa.fi



...Muumi-peli...

www.boostep.fi



...Muumi-lakanat...

www.netrauta.fi



...Muumi-juomaa...

www.kauphalli24.fi



...Muumi-paita...

lastenvaateralli.blogspot.fi



...Muumi-sakset...

venetti.fi



...ja kokoelma Muumi-mukeja.

3.bp.blogspot.com



<http://spninfo.com/bookresources.com>

<http://images4.wikia.nocookie.net>



<http://images4.fanpop.com/>



<http://kdvr.com>

Elokuvajulisteita vuosilta 2010-2013.

3.3 Sadun renessanssi

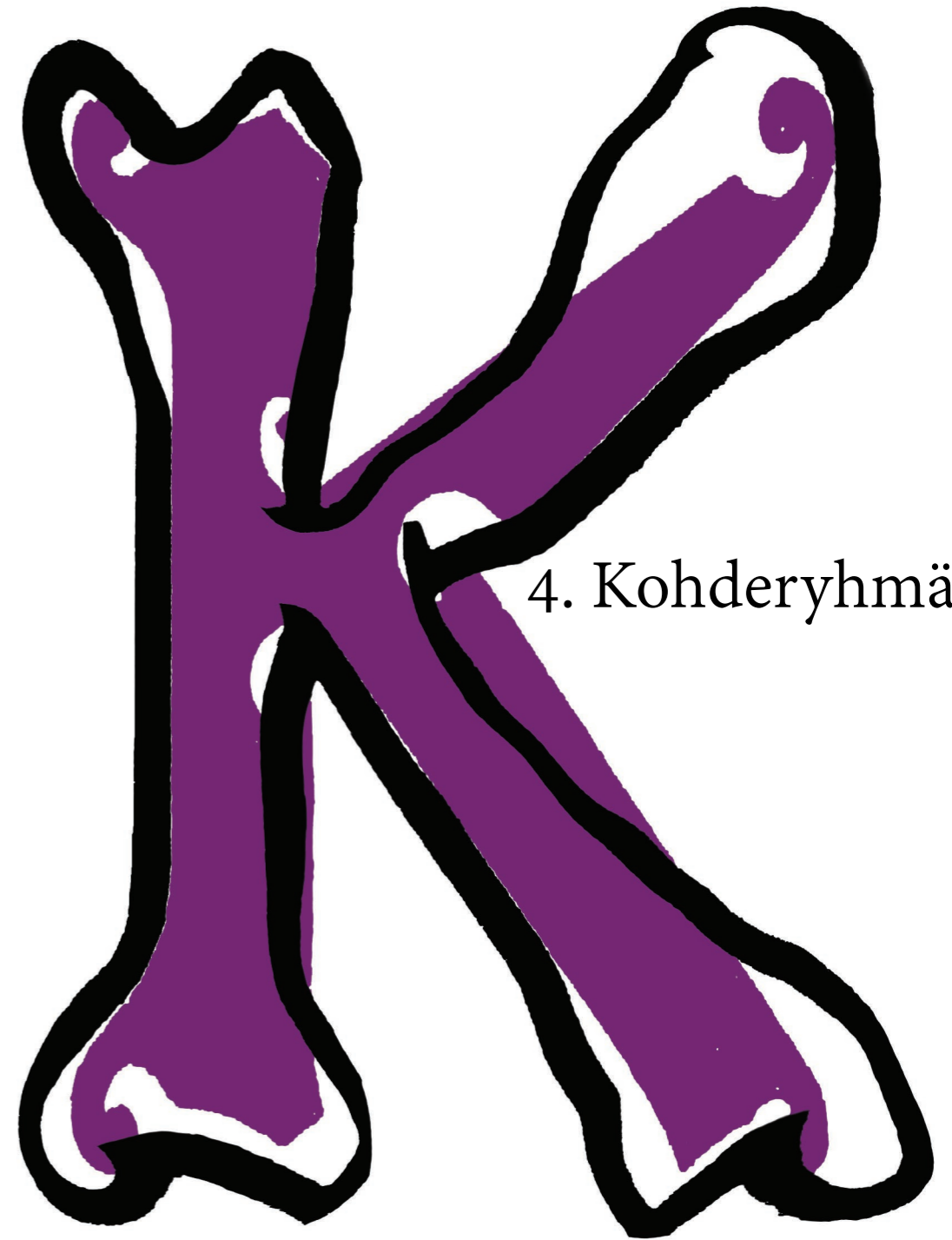
Sadut ja fantasiakirjallisuus ovat nousseet muoti-ilmiönä viimeisten reilun kymmenen vuoden aikana takaisin aikuisten maailmaan. Tämän muodin nostattajana ovat olleet ainakin J. K. Rowlingin Harry Potter-fantasiakirjat ja elokuvat sekä J. R. R. Tolkienin Taru Sormusten Herrastarilogian uusi tuleminen. Erilaisten fiktiivisten tarinoiden ja fantasiakirjallisuuden lukeminen on muodissa, eikä sitä enää lasketa vain pienen sisäpiirin harrastukseksi.

Satujen ei ole tarkoitus olla tylsiä. Kauhu- ja toiminta-genrejen sisällä on julkaistu useita satuihin pohjautuvia elokuvia ja televisiosarjoja aivan viime vuosien aikana ja nimen omaan aikuiseen makuun suunnattuna. Monista klassikkosaduista on lainattu aineksia moderniin kulttuurituotteeseen ainakin juonen tai päähenkilön nimen verran. Lisäksi mukaan on tuotu ajan henkeen sopivasti teknistä osaamista erikoistehosteiden saralta. Twilight-trilogia jatkaa vampyyrikauhutarinoiden perinnettä siinä missä Oli-pa kerran- sekä Grimm-nimiset televisiosarjat käsittelevät molemmat klassisia Grimmin satuja modernista näkökulmasta.

Esimerkiksi melko tuoreessa elokuvassa Hannu ja Kerttu: Noitajahti (Hansel and Gretel: Witch Hunters, ohjannut Tommy Wirkola, 2013) ovat Hannu ja Kerttu nimeään kantavassa seikkailussa kasvaneet aikuisiksi. Lapsuuden traumojaan noidan piparkakkumökissä hoitaakseen he ovat ryhtyneet ammattimaisiksi noidanmetsästäjiksi. Olallaan heillä on tietenkin isoimmat aseet ja yllään ki-reimmät nahka-asut, mitä Hollywoodissa saattaa metsästyshetimit milloinkaan tarvita.

Sadut ovat todellakin in.

”Vannon että sinä päivänä, jolloin minä saan kuulla jonkun lapsen olevan pahoillaan siitä, että saa itse huolehtia itsestään ilman aikuisia, sinä päivänä minä lupaan opetella koko kertomustaulun takaperin.”



4. Kohderyhmä

4.1 Esikoululaiset

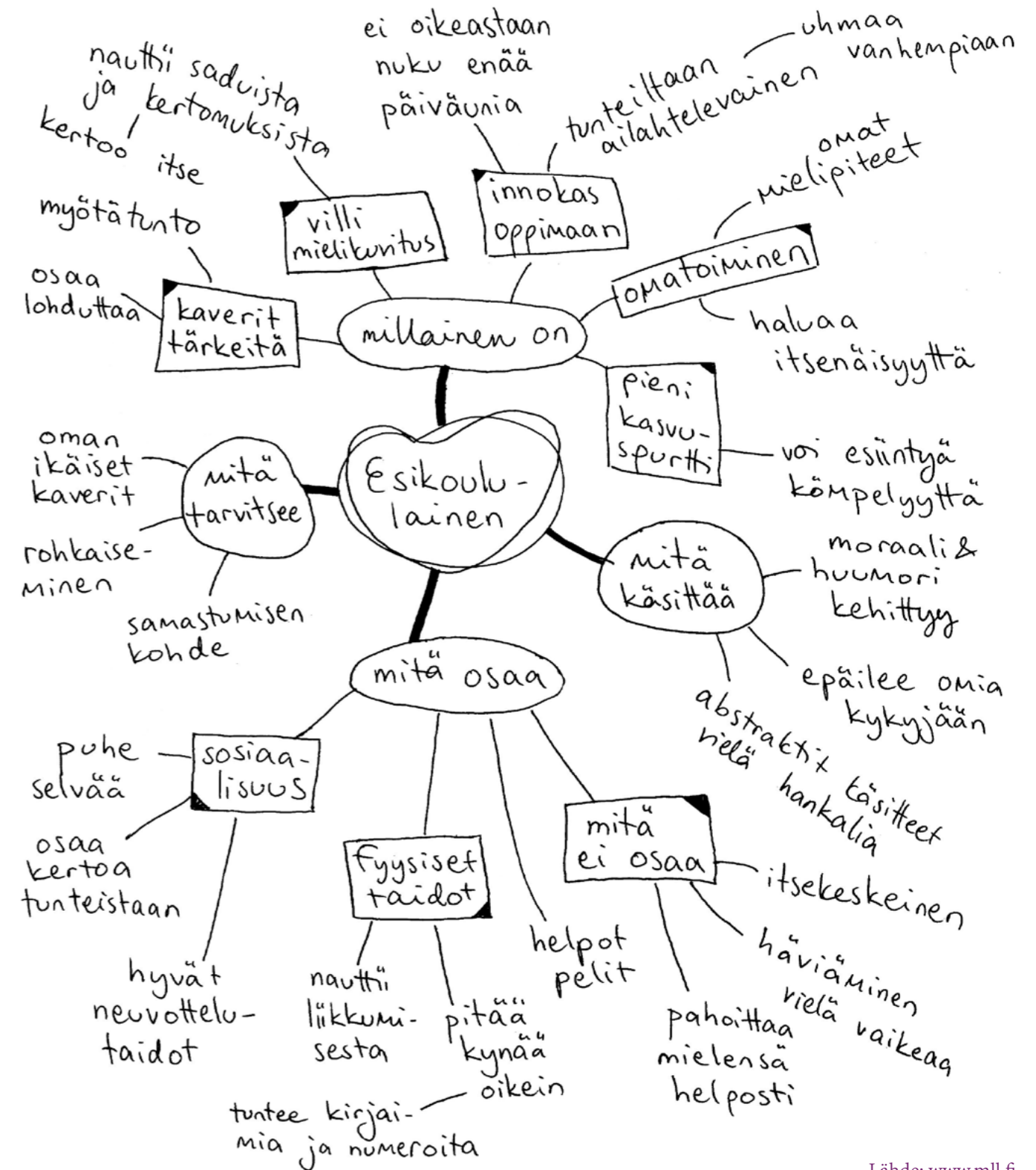
Lapsen paras satuikä on 4-8 -vuotiaana. Tässä iässä lapset ovat erittäin kiinnostuneita ympäröivästä maailmasta ja lapsen mielikuvitus lentää korkealla. Kiinnostukseen satuihin tutustumista kohtaan vaikuttaa lapsen persoonallisuus, kehitystaso sekä elämäntilanne. (Ylönen, 2000, 7)

Esikouluikäiset lapset ovat 5-7 -vuotiaita, joten tämä kohderyhmä osuu juuri sopivasti satuiän keskelle. Esikouluikäinen ymmärtää jo sadun ja toden eron, hän tietää ettei sadun ilkeä noita vain jonakin päivänä ilmesty takapihalle. Esikouluikäiset myös osaavat ja jaksavat jo keskittyä kuuntelemaan hieman monimutkaisempiakin juonikuviota. Esikouluikäisen mielikuvitus on mahtava ja lapset ovat taitavia keksimään omiakin satuja.

Tein taustakartoituksessani kyselyn saduista ja satuihin liittyvistä hahmoista sekä esikouluikäisille, että toisen luokan oppilaille (LIITE 2, LIITE 4). Toisluokkalaiset lapset olivat iältään 7-9 -vuotiaita. Vastauksista päätellen esikouluikäiset ovat vielä paljon kiinnostuneempia satumaailmasta kuin toisluokkalaiset, joista monet ajattelivat olevansa jo niin isoja, etteivät ainakaan kavereiden läsnä ollessa rohjenneet myöntää pitävänsä edelleen saduista. Tästä syystä valitsin kohderyhmäksi esikoululaiset: he ovat sadun ytimessä.



4.2 Esikouluikäinen lapsi

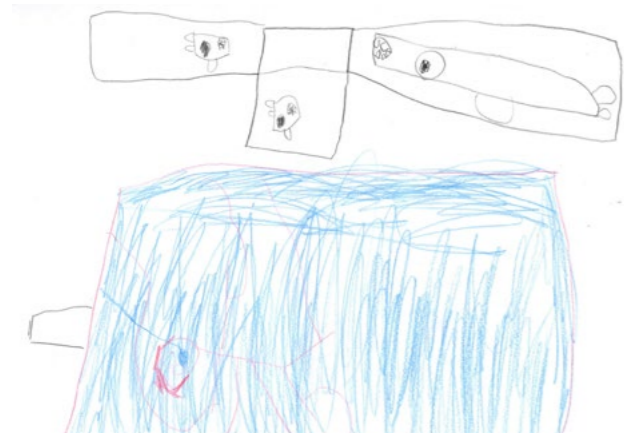




”Nää on kurki ja majava siitä kunfuusta!”



”Tällä norsulla on näin pitkä kärsä ja se ruiskuttaa ihan 'shuu' hirveesti tohon lampeen.”



”Piraijat on hurjia! Ne on laitettu tänne ansaan ja kohta ne, ja siis tää hai kanssa, ne laitetaan tonne uima-altaaseen ja sitten tän miehen käy huonosti!”



”Prinsessalla on tosi kaunis kruunu ja tällä merenneidolla sitten kanssa.”



”Nää tytöt on kotona, ne laitto oven kiinni. Niillä on tosi kauniit mekot. Ne kattelee noista ikkunoista ulos, mut kun niiden pitää varoa tota kummitusta, joka on tuolla katolla. Ne niin ku ei voi mennä ulos. Ne on turvassa täällä näin.”



”Tyrannosaurus Rex tulee ja puree tätä kasvissyöjää kau- laan ja sit tulee verta ihan tosi paljon! Ja taivaalla on täm- mössi lentoliskoja kanssa.”

4.3 Esikoululainen ja sadut

Päiväkodin haastattelun kävin tekemässä 13.11.2012 Nap- pulalinnan päiväkodissa Piikkiössä (LIITE 2).

Haastateltavina oli yhdeksän lasta, neljä poikaa ja viisi tyt- töä. Keskustelin satuaiheesta kerrallaan kahden tai kol- men lapsen kanssa pienissä ryhmissä, jottei tällainen vier- ras täti olisi aiheuttanut liikaa ujostushiljaisuutta.

Kansansatuaihe on pakko todeta tarpeelliseksi. Kansan- sadut jäivät selvästi modernimpien satujen ja muiden las- tenkulttuurituotosten jalkoihin. Vaikka sadut kiinnosta- vat, ovat televisio-ohjelmat ja elokuvat monta kertaa suo- situmpia.

Eskarilainen tietää sadun epätodeksi. Se, mitkä kaikki epä- todet asiat ovat oikeita *satuja*, on epäselvempää. Mielestäni näin saakin olla. Ei ole lapsen tehtävä määritellä kulttuuri- nautintojaan aikuisten kategorisointien mukaisesti.

Parhaat sadut naurattavat lapsia, niissä on seikkailuja ja jännitystä. Myös söpöt aiheet, kuten kissanpennut ja prin- sessat, viehättivät erityisesti tyttöjä. Esikouluikäisillä lap- silla on oikein hyvä muisti, mitä tulee erilaisten tarinoiden muistamiseen jälkikäteen. Lapset osaavat kuvailla tarkas- ti heitä saduissa miellyttäneitä kohtia. Yksi lapsi kertoi ja esitti innoissaan, mitä Uppo Nallelle oli tapahtunut vii- meisimmällä satutunnilla.

Esikouluikäisillä, kuten ilmeisesti lapsilla yleisesti, on to- della kova ryhmäpaine. Kukaan ei tietenkään halua näyt- tää kavereiden silmissä ihan vauvalta. Yhdessä leikkimi- nen on edelleen kova juttu. Sukupuolten väliset erot kiin- nostuksenkohteissa, leikeissä ja leikkimistavoissa tulevat selkeästi esille, mikä olisi hyvä ottaa tuotteiden suunnit- telussa huomioon.

Eläimet ovat lasten mielestä kivoja, vaikuttavat kesto- suo- sikeilta. Sain lapsista heti fanilauman, kun kerroin omis- tavani kissan.


Parhaat sadut ovat hauskoja ja niitä jaksaa kuunnella yhä uudelleen ja uudelleen. Saduissa huvittavinta oli, kun ta- pahtui jotakin, mitä oikeasti ei voi tapahtua: hahmot len- telivät, Muumipeikko räjäytti taloja ja monsterit putosivat sata metriä ja sitten taas juoksivat eteenpäin.

Kuvilla oli vaihteleva merkitys, toiset lapset jaksavat kuun- nella satua itseään, toiset kaipaavat rinnalle kuvitusta, po- jat tyttöjä selkeämmin.

Satuhaastattelun lopuksi esitin lapsille kuvia erilaisista sa- tuhahmoista. Lapset tunnistivat erinomaisesti kaikki nä- mä satuhahmot, jotka pyysin heidän nimeämään. Joukos- sa oli sekä moderneja että klassisempia hahmoja. Tunnis- tamiseen vaikutti selvästi tällä hetkellä televisiossa pyöri- vät sarjat (LIITE 3).

Haastattelun jälkeen lapset saivat piirtää kuvan suosikki- sadustaan. Tytöt tarkkailivat toisiaan jatkuvasti ja piirsivät kaikki hyvin samanlaisia prinsessoja, merenneitoja ja kei- jukaisia. Pojat olivat hieman villimmällä tuulella ja loppu- tuloksena oli hurjia dinosaurusten taisteluja sekä erilaisia pelihahmoja ja elokuvasankareita. Jos asia vaan on fiktiivinen, niin se on lasten mukaan satua.

”Mainonta toi paikan päälle
monta onnenonkijaa.
Lohikärmehyväkkäälle
ei vain löydy toimivaa
taltuttamisoivallusta,
mutta kylän turismin
hurjaa kasvusuuntausta
ihmetellään iltaisin.”



5. Sadusta tuotteeksi

5.1 Markkinoiden tarjonta

Markkinoilta löytyy useita tuotteita, jotka on luotu sadun tai tarinankaltaisen ympärille. Monet näistä ovat sidoksissa japanilaiseen anime- ja mangakulttuuriin tai sitten vastakohtaisesti Disneyn kuvittamina kaiken kansan tietoisuuteen tulleita satuja ja näiden hahmoja. Markkinoilla on paljon tarjontaa oheistuotteista erilaisille elokuville, sarjakuville, televisio-ohjelmille ja peleille.



5.2 Tarjonnan tulkintaa

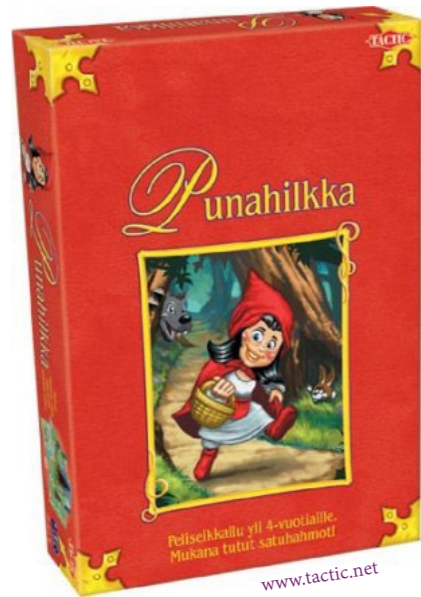
Useimmat tarinaan kantavat tuotteet markkinoilla perustuvat televisio-ohjelmaan tai elokuvaan. Pixarin Autot-animaatioelokuvan (2006) menopelit ovat löytäneet tiensä useissa eri muodoissaan leluosastojen hyllyille, ja jatko-osan myötä (Autot 2, 2011) hahmot ovat entistä suosituimpia. Suurin osa markettituotteista on popularisoinnilla esiin nostettuja. Esimerkiksi Muumihahmot ovat televisiosarjassa esiintyvien Muumien näköisiä Janssonin omien kuvitusten sijaan. Vaikka Muumit perustuvatkin kirjallisuuteen, tuotteet Muumeista perustuvat populaariversion.

Tavallisten markettien ja lelukauppojen tarjonta on tasapaksua. Jos kuluttaja haluaa jotakin hieman erikoisempaa, kuten esimerkiksi eettisiä leluja, on näillä paremmat markkinat internetissä. Kysyntä lienee yleensä liian pientä, jotta tuotteita kannattaisi tuoda kauppaan.

Tuotteissa on pääasiallisesti enemmän muovia kuin sisältöä. Vaikka tuotteen ulkomuoto olisi kuinka rujo tai aikuisesta vastenmielinen, se ei tarkoita, ettei se miellyttäisi lapsia. Tunnetusti yksi parhaista leluista lapsille ovat aina olleet tyhjä pahvilaatikot. Lapset kyllä keksivät mille tahansa lelulle tai esineelle syvempää merkitystä.



Punahilkka-teemainen lautapeli.



H. C. Andersenin nimikkopeli.



Tarinankerrontapeli.



5.3 Kehitystarpeet

Markkinoille mahtuu erilaisia tapoja välittää satu. Markkinoilla ei ole moniakaan tuotteita, joiden funktiona olisi välittää satu tai useampi jotenkin erilaisella tavalla, kuin pelkästään kirjan, kuunnelman tai ohjelman muodossa.

Tuotteena satu voisi olla ”oheistuote”, palapeli, puupalapeli, 3D-palapeli, palapelituote sadun esittämiseen, elitistilelu, astioita, käsinuket, sorminuket, hahmovaatteet, uniajan satutuote, askartelujuttu, lautapeli, satupeli, satulautapeli, korttipeli, muistipeli, satutapetti, satuverhot, satu-kuosi, satulakanat, pehmolelut, jättipehmot, räsypehmot, tee-se-itse-pehmo, neulotut/virkatut pehmot, värityskirja, puupalikat, puulelut, taskukamu, nuket, pesä, nukkekoti, näyttämö, tai jotakin ihan muuta.

Mikä tuote mahdollisesti parhaiten pystyisi välittämään sadun eteenpäin?

Valitsin kaikista vaihtoehdoistani lautapelin, sillä näin siinä eniten potentiaalia tuotteeksi.

Lasten pelit ovat yleensä noppapelejä, sorminäppäryyttä harjoittavia pelejä tai muistipelejä. Perhepelejä, joita esikouluikäiset lapset osaavat pelata aikuisten tai vanhempien lasten kanssa, löytyy markkinoilta paljon. Pelejä, joissa on selkeitä juonikuvioita juuri esikoululaisille, löytyy selvästi vähemmän.

5.4 Uuden tuotteen haasteet ja mahdollisuudet

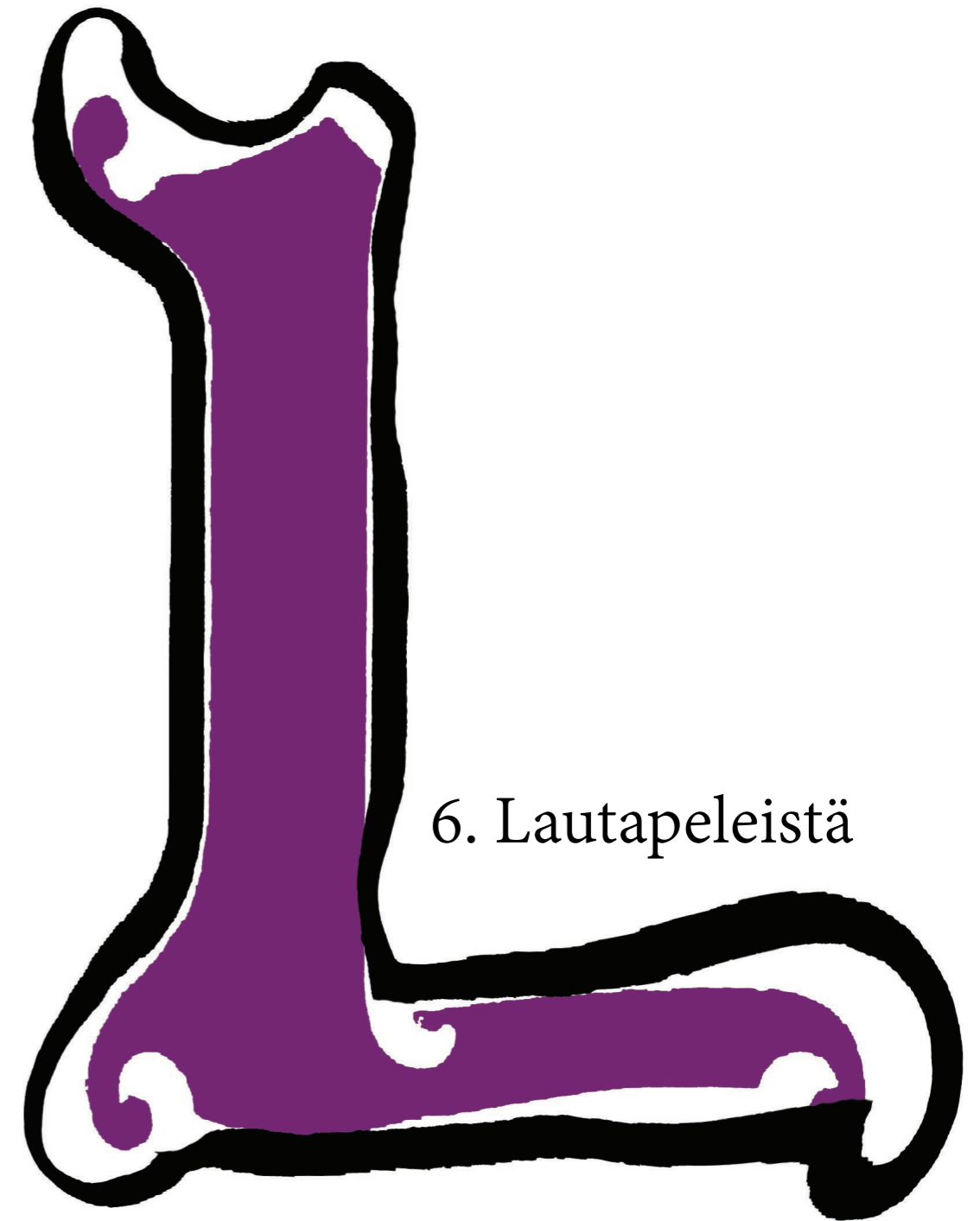
Saduissa ja lautapeleissä on monia yhteisiä, merkittäviä piirteitä. Molemmat vaativat läsnäoloa kanssaihmisiltä ja ovatkin mukavaa yhteistä tekemistä. Molempia voi myös puuhata yksinään, jos kaipaa itsenäisempää ja rauhallisempaa tekemistä. Molemmissa on mahdollista irtautua todellisuudesta siinä hetkessä ja olla hetken ajan mukana jossakin seikkailussa. Sekä saduissa että peleissä on helppo samaistua johonkin rooliin: saduissa useimmiten koetaan sadun päähenkilö läheiseksi, tai ihastutaan johonkin koskettavaan hahmoon. Peleissä taas vastaavasti pelaaja on oma pelihahmonsa ja samaistuu siten hahmolle tapahtuviin tilanteisiin pelissä.

Tuotteen muotoilussa haluan jatkaa samaa linjaa kuin satuaiheessakin. Tarkoitukseni on kunnioittaa perinteitä. Yksi lähtökohtani on tehdä jotakin, mikä lisää kansansatujen tunnettavuutta. Minusta olisi suuri sääli, jos nämä klassiset tarinat jäisivät unohdukseen modernimpien, ja valitettavasti hengettömämpien, tarinoiden alta. Onnetonta olisi, jos suunnittelutyön tulos kuitenkin olisi hapanta maitoa ennen kuin se on edes lypsetty. Kaunis, kultainen keskitie on löydettävä tämän ajan ja kansansatujen historiallisen taustan kanssa.

Suurimpia haasteita on löytää peliin keino tuoda satu esiin muutenkin kuin vain pelihahmoina. Valitsenko tietyn sadun vai useamman, vai pitääkö pelaajien luoda omat satunsa? Onko satu pelissä juonena? Peli satuun vai satu peliin? Pelaajien olisi hyvä olla mahdollisuus käyttää omaa luovuutta pelaamisessa, oli se sitten millaiseen taktikointiin tahansa naamioitu.

Tuotteen haasteena on olla tarpeeksi kiinnostava. Sen täytyy jaksaa viehättää lasta pelikerrasta toiseen. Toisaalta sen pitää myös olla tarpeeksi hurmaava aikuissilmään, jotta maksava aikuinen sen kaupan hyllystä erottaisi. Parasta olisi, että pelityyppi olisi sopivan erilainen olemassa olevien pelien kanssa, olematta kuitenkaan hankala omaksua.

”Karhua sellainen kilpailu hiukan hämmästytti. Mutta kun kerran kilpaan oli käyty, ei siitä sopinut peräytyä.”





Kuva: Aino-Maaria Virkkunen

6.1 Lautapeliä toimintaperiaatteita ja pelityyppiä

Lautapeleiksi lasketaan yhden tai useamman pelaajan pelit, joita pelataan erilaisten pelilautojen päällä erilaisilla pelinappuloilla, -kortteilla tai -merkeillä. Lähes aina lautapeleissä on merkitystä pelimerkkien sijainnissa pelilaudalla, niin suhteessa toisiinsa kuin absoluuttisesti. Parhaimmillaan lautapelit tarjoavat älyllistä haastetta, toimivat seurallisena viihteenä sekä ruokkivat mielikuvitusta. (<http://fi.wikipedia.org>)

Monet lautapelit edustavat useampaa eri kategoriala samaanlaisesti, tai ainakin lainaavat sytykkeitä toisista peleistä. Teke-mäni mind map perustuu Mikko Saaren teokseen "Uudet lau-tapelit". Ajatuskartta on viitteellinen, eikä sisällä kaikkia mah-dollisia kategorioita, sillä lautapeliä maailma on mutkainen ja erittäin laaja. Kirjassaan Saari ei ole esimerkiksi käsitellyt tar-kemmin lastenpelejä. (Saari, 2007)

Lautapelit voidaan jakaa pääryhmiin esimerkiksi pelaajamää-rän tai pelaajien ikäsuosituksen mukaan. Yksin-, kaksin ja mo-nipelit kategorisoivat pelaajien määrän. Shakki on hyvä esi-merkki kaksinpelistä, seurapeli Alias sen sijaan olisi tylsämpää pelattavaa kahdestaan.

Ikäsuositus on lasten peleissä tärkeä asia. Noin viisivuotiaille suunnattu peli ei tarjoa sopivasti haasteita kymmenvuotiaille, jolloin pelaaminen on tylsää. Jos pelin ikäsuositus sen sijaan on yli kymmenvuotiaille, vaatii peli liian vaikeaa strategista ajatte-lua viisivuotiaille tasolle, jolloin pelaaminen on todella vaikeaa tai peräti mahdotonta.

Myös satunnaistekijöiden läsnäolo sekä pelin juonen syvyys erottavat pelejä toisistaan. Satunnaistekijäksi lasketaan esimer-kiksi nopalla heitetty silmäluuku. Jos pelissä on liikaa satunnais-tekijöitä, alkaa arpajaistyyppinen peli monesti kyllästyttää pe-laajia. Kun sattumalla on merkitystä, on tärkeää, että peli tarjo-aa pelaajille mahdollisuuksia hallita sattumaa jollakin tavalla. (Saari, 2007, 14)

Lautapeleissä suurin erottava tekijä jakaa pelit kahteen koulu-kuntaan: amerikkalaisiin peleihin sekä eurooppalaisiin, tai sak-salaisiin, peleihin. Amerikkalaisissa peleissä pelin teemalla on suuri merkitys, peleissä on paljon pieniä sääntöjä ja nämä pe-lit on suunnattu pääasiassa lautapeliharrastajille. Saksalaisissa peleissä pelimekaniikalla on suurempi merkitys kuin teemalla, joka saattaa jäädä hyvin kevyeksi. Saksalaiset pelit on helppo oppia, nämä pelit ovat yleensä suunnattu epäaktiivisesti harras-taville pelaajille. (Saari, 2007, 12)





<http://www.lautapeliopas.fi>

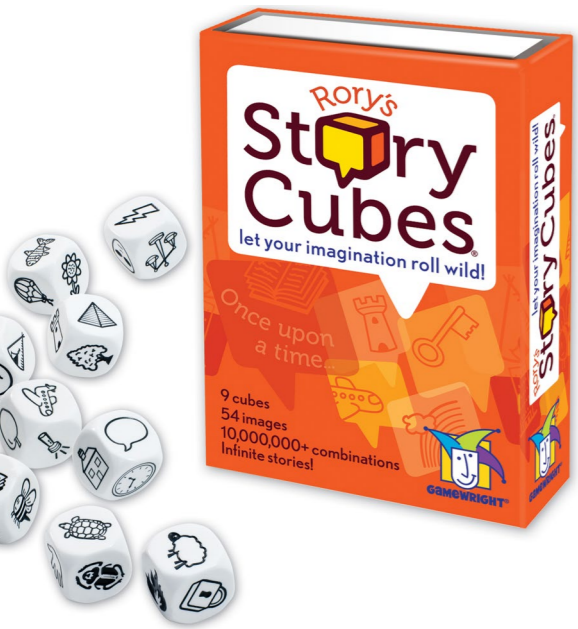
6.2 Aikuisten ja lasten lautapelit

Lastenpeleissä olennaisena piirteenä ovat lyhyet ja ytimekkäät säännöt. Peli on tarpeeksi yksinkertainen, kun säännöt on mahdollista oppia jo ensimmäisellä pelikerralla, parhaimmillaan ensimmäisellä pelikerroksella. Mukavimpia ovat pelit, joissa riittää riemua sekä lapsille että aikuisille. Suosioon vaikuttaa ehdottomasti pelin luonne. Sen on oltava tarpeeksi selkeä, että lapset pystyvät pelaamaan sitä myös ilman aikuista seuraa.

Aikuisten peleistä poiketen satunnaistekijät, kuten esimerkiksi nopat ja pyöritykset, ovat lastenpeleissä erittäin tärkeitä. Tällöin peliä aiemmin pelannut pelaaja ei jyrää kokemattomampia pelaajia taidoillaan. Lapsilla on tunnetusti parempi lähimuisti kuin aikuisilla. Tästä syystä lapset voivat helposti päihittää vanhemmat pelaajat muistipeleissä, joissa on paljon muuttuvia ja muistettavia seikkoja. Perhepeleissä tasaväkisyyttä luovat satunnaistekijät, jolloin tuuri auttaa pärjäämään pelissä, eikä taidoilla ole juurikaan merkitystä. Aikuisten peleissä tarvitaan usein strategista päättelykykyä, joka lapsilla on vasta kehittymässä.

Esikouluikäinen lapsi jaksaa keskittyä kunnolla yhteen asiaan noin 30 minuuttia (Forss, haastattelu). Jotkut toki jaksavat piempiäkin aikoja, tähän vaikuttaa lapsen kiinnostus aihetta kohtaan sekä muut luonteenpiirteet. Pelin on joka tapauksessa hyvä olla suhteellisen nopea pelattava. Aikusten pelit saattavat kestää tuntikausia.

Vaikka peli kuinka on lapsille suunnattu, on todennäköistä, että ainakin ensimmäisellä pelikerralla aikuinen auttaa alkuun pelissä ja lukee lapsipelaajille säännöt. Esikouluikäiseltä ei voi edellyttää kykyä lukea tekstiä, vaikka monet lapset oppivatkin jo esikouluikäisinä lukemaan ainakin joitakin sanoja.



<http://www.gamewright.com>



<http://www.boardgamegek.com>

6.3 Kasvattajan näkökulma lautapeleihin

Kartoitin sähköpostikyselyllä muutamilta lasten parissa työskentelevältä henkilöltä huomioita lasten pelikulttuurista sekä pelien merkityksestä lapselle. Lähetin kyselyn kolmelle henkilölle, joista kaksi vastasivat.

Päiväkodeissa lautapelejä pelataan eri-ikäisissä ryhmissä vaihtelevasti: isommat lapset pelaavat enemmän kuin nuoremmat lapset. Pelejä pelataan päiväkodeissa ja alakouluissa yleisesti lasten vuorovaikutustaitojen kartuttamiseksi.

Pelaaminen opettaa häviämistä ja voittamista. Tärkeintähän näissä molemmissa on, että oli pelin lopputulos mitä tahansa, niin se ei vaikuta juuri mihinkään, eikä todellakaan ole maailman loppu. Lautapelejä pelatessaan lapset oppivat, miltä tuntuu voittaa, ja miltä tuntuu jonkun toisen voittaessa, opetellaan sietämään pettymyksiä. Pelatessa opitaan myös kärsivällisyyttä odottamalla omaa vuoroa muiden pelaajien vuorojen ajan. Lapsi oppii ymmärtämään syy-seuraus-suhteita, että jokaisella siirrolla ja valinnalla on vaikutus tuleviin tilanteisiin ja loppupelin kulkuun.

Pelimaailmassa on monia lapsille suunnattuja pelejä, joilla on jokin pedagoginen tavoite. Pelien avulla lapsen on hauska opetella lähes huomaamattaan esimerkiksi lukemista, laskemista, loogista päättelyä tai harjoittaa muistia. Jotkin lautapelit saattavat olla aiheensa puolesta suunnattuja tytöille tai pojille, mutta ei ole olemassa mitään sellaisia seikkoja, mikä estäisi lapsia pelaamasta kaikkia taidoille soveltuvia pelejä. (Forss, Leinonen, kysely)



<http://ellenturningpages.blogspot.fi>

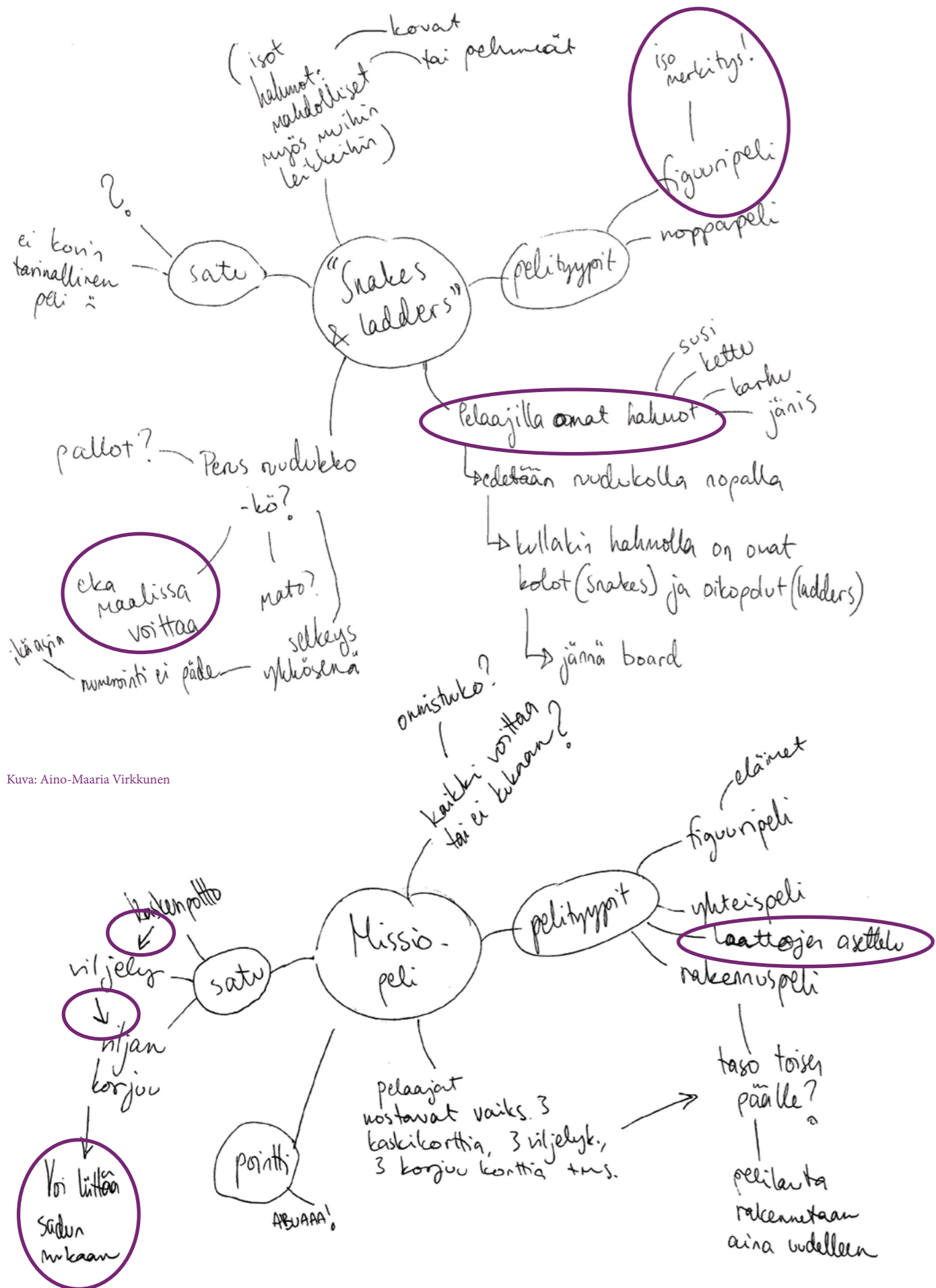


<http://www.competo.fi>

Kuva Ville Ekosaari



<http://preikestolengamers.no>

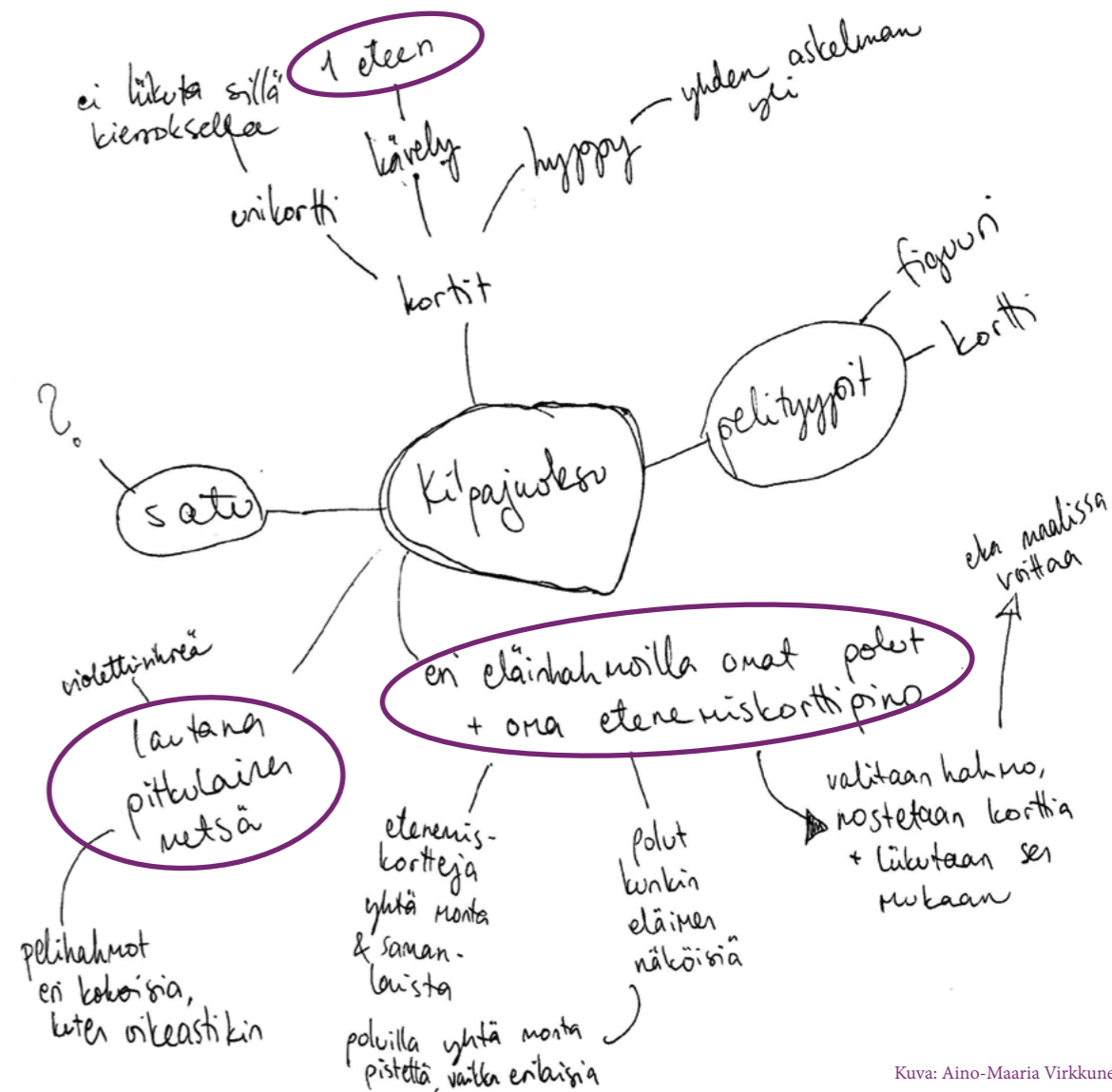


Kuva: Aino-Maaria Virkkunen

6.4 Pelityypin valinta

Koin suurimpia haasteita koko projektin aikana valitessani pelityyppiä satupeliini. Halusin pelin olevan uskomattoman mahtavan kutkuttava. Siinä vaiheessa, kun hyväksyin, ettei pelin tarvitse sisältää kaikkia hienoimpien pelien hienoimpia ominaisuuksia, lähti valinta rullaamaan selkeästi eteenpäin.

Rakentelin erilaisia pelimahdollisuuksia ajatuskarttojen avulla. Minun on helpompaa ryhmitellä ajatuksiani tekstillä kuin suoraan piirtämällä luonnoksia. Valitsin kolme mielestäni parhaita aavistusta pelin luonteelle, ja lopulta tein niistä yhdistelmän.



Kuva: Aino-Maaria Virkkunen

”Eläimillä leikkiminen on aina in.”

7. Eläinsatu
lähtökohtana





Kuva: Rudolf Koivu

7.1 Eläinsadun valinta

Kaikista kansansatuihin kuuluvista satutyypeistä valitsin suomalaiset eläinsadut. Eläinsadut, eli faabelit, ovat lyhyitä ja niissä on yleensä jokin opetus tai ne selittävät jonkin asian syntymistä. Eläinsadut ovat myös helppotajuisia, jolloin ne soveltuvat mainiosti lapsille.

Suomalaisissa eläinsaduissa esiintyvät pohjoisen riistaeläimet, joskus myös kotieläimet. Kettu, karhu, susi, jänis ja eri lintulajit ovat yleisimmät saduissa esiintyvät hahmot. Satujen tapahtumapaikka on yleensä metsä.

Riistaeläimiin liittyy aina pelonsekainen kunnioitus. Toisaalta metsän valtias karhu kiehtoo ja herättää kunnioitusta, toisaalta sitä pelätään sen villiyyden ja koon takia. Nykyisin harva, varsinkaan lapsi, on nähnyt metsän eläimiä muualla kuin eläintarhassa. Nämä eläimet ovat kiinnostavia, sillä niistä ei tiedetä kaikkea.

Eläinsaduissa on paljon aineksia valmiina suoraan käytettäväksi: miljöö, eläinten keskinäiset suhteet ja tutut ulkonäöt. Eläinsadusta on mahdollista luoda käyttäjälle kiinnostava tuote myös silloin, vaikka tuotteen takana oleva satu ei olisikaan ennestään tuttu.

Suunnittelutyötä ajatellen, eläimille on helpompaa antaa kasvot kuin ihmishahmoille. Jokaisella on oma mielikuvansa Punahilkkan kasvojen piirteistä. Karhu on karhun näköinen, vaikka kuvaus olisi erittäin graafinen tai realismia tavoitteleva.

Peliin valitsemani sadut ovat minun muokkaaminani versioina liitteissä (LIITE 8).

7.2 Eläinsatujen piirteet

Eläinsadut ovat suhteellisen ytimekkäitä, eikä näissä tarinoissa esiinny täytetapahtumia juonelle olennaisten tapahtumien lisäksi. Usein ne päättyvät jotenkin huvittavalla tavalla ja niissä päästään nauramaan jonkun eläimen tyhmyyden kustannuksella. Kettu huijaa korpin laulamaan, jolloin nokassa ollut juusto putoaa maahan ketun nenän eteen. (Surojegin, 1991, s. 58)

Eläinsaduissa esiintyvillä eläimillä on valmiit tyyppikategoriat. Eläimet ovat personoituja, ja ne tekevät aina samanlaisia asioita. Kettu on ovela ja viekas, karhu lempeä ja hölmö, jänis arka ja nopea, linnut ovat sekä nokkelia että höynäytettävissä. Eläinsaduissa esiintyvä höpsö karhu on täysin fiktiivinen hahmo, ja on todennäköisesti muokkautunut tällaiseksi helpottamaan oikeaan karhuun liittyvää pelkoa.

Saduille tyypillisesti eläinsaduissa viehättää se, että omittuiset otukset tekevät ihmisille tavallisia asioita. Eläimet rakentavat tietä, viljelevät viljaa ja toimivat räätäleinä. (Surojegin, 1991, s. 139-143, 113-117, 98-101)

7.3 Soveltuminen nykyaikaan

Suomalaiset eläintarinat ovat eläneet kulttuurissamme vuosikymmeniä, osa jopa satoja vuosia. Miksi nykyaika olisi yhtäkkiä niin erilaista, etteivät klassikot enää pysyisi kärryllä? Ihmisen perustarpeet eivät muutu yhtä nopeasti kuin esimerkiksi teknologia kehittyi.

Kansansaduissa arvostetaan ahkeruutta ja nokkeluutta. Vaikka nokkeluus usein ilmenee muiden kustannuksella huijaamisena, ovat samat asiat arvokkaita yhä meidän aikamme. Neuvokkuus on aina ollut hyväksi.

Vanhoissa saduissa esiintyy omalle ajalleen ominaista, nykykuuntelijan korvaan vanhahtavaa kieltä. Monet tavat ilmaista asioita voivat olla kummallisia ja herättää ihmetystä. Luonnostaan uteliaita lapsia monesti kiinnostaa oppia näiden hassujenkin sanojen merkitykset, mitä esimerkiksi tarkoittaa aitta tai roponen. Vanhahtava kieli ei ole este sadusta nauttimiselle.

Nykysaduissa ja muussa lapsille suunnatussa viihteessä voi olla hurjakin aiheita. Löytyy satukirjallisuutta, joka auttaa lasta käsittelemään läheisen kuolemaa, kuten Päivi Franzon Surusaappaat, tai vanhempien eroa, kuten Hilikka Ylösen teos Satulaivan matkassa. Monissa lapsille suunnatussa televisio-ohjelmissa on vauhdikkaita räiskintä- tai taistelukohtauksia. Näiden rinnalla lapsille muokatut kansansadut, varsinkin juuri eläinsadut, ovat suhteellisen kepeitä tarinoita.



Mummo ja Eemi keinuivat mummolan pihalla vanhan puun oksaan ripustetussa keinussa. Eemi otti niin kovan vauhdin, että sai kurotettua yläöksistä tummanvihreän lehden mummolle tuliaisiksi.



7.4 Lapset ja eläimet

Lapset, joiden kotona on eläimiä, ovat yleensä kiinnostuneita kaikista eläimistä. Moni lapsi, jolla eläintä ei ole, haaveilee omistavansa sellaisen jonakin päivänä. Lapsen kielteinen suhtautuminen eläimiin saattaa johtua allergiasta tai ikävästä muistosta, jos esimerkiksi kissa on ärsyyntyneenä päässyt lasta raapaisemaan. Aikuisen asenne vaikuttaa paljon lapsen mieltymyksiin, myös tässä asiassa. (Forss, haastattelu, 2013)

Useilla eläinfiguureilla on vartaloon nähden suhteettoman suuri pää ja silmät. Tällainen ulkomuoto viittaa pentuun, joka herättää niin aikuisessa kuin lapsessakin suojelunhalua sekä empaattisia tunteita. Lemmit ovat yleensä hyvin kiintyneitä omistajiinsa ja osoittavat tämän esimerkiksi tervehtimällä heitä innokkaasti. Aito innokkuus on hyvin tarttuvaa. On mielenkiintoista seurata eläinten puuhia, milloinkaan ei voi oikeastaan tietää, mitä eläimen päässä liikkuu.

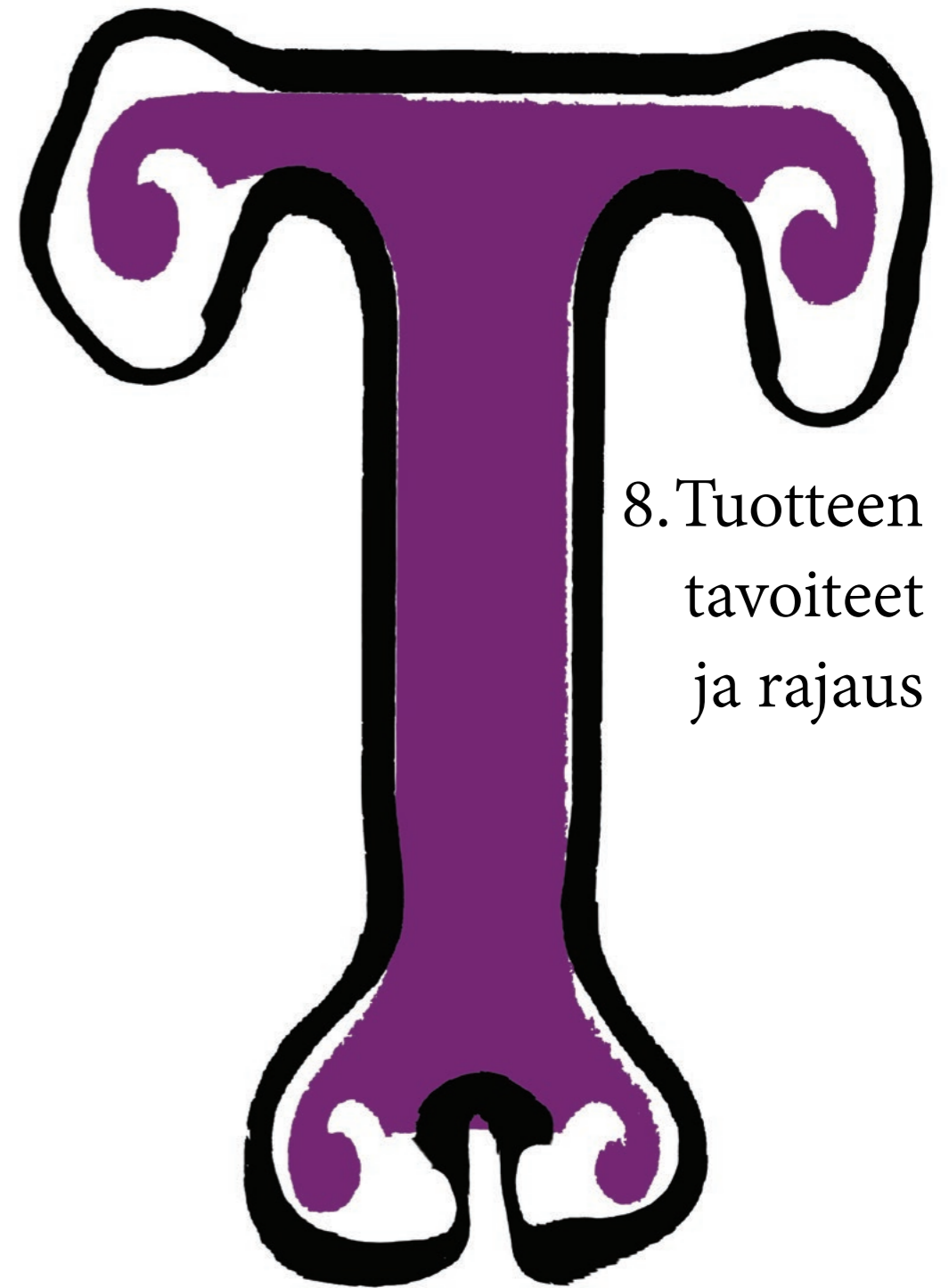
Siihen, mitkä eläimet milloinkin ovat kaikkein suosituimpia, vaikuttaa ehdottoman vahvasti se, mitä eläimiä esiintyy televisio-ohjelmissa sillä hetkellä. Tämä suosio on tuettu vahvasti markkinoimalla tehokkaasti ohjelmia ja niihin liittyviä muita tuotteita, kuten internet-pelejä. (Leinonen, haastattelu, 2012)



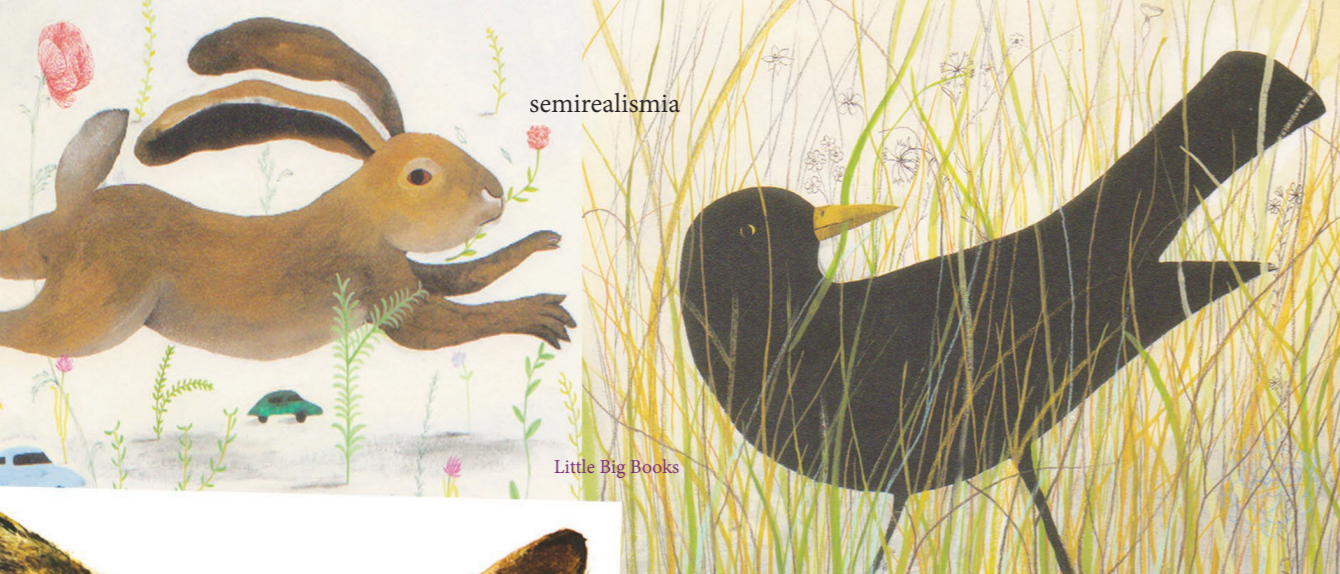
”Herra Pii Poo
oli taikuri.
Hän huusi: hii hoo!
ja maata polkaisi
ja taikoi:

rusinoita
mansikoita
omenoita
perunoita
porkkanoita
prinsessoita
makkaroitu,

siis
herra Pii Poo
oli noita.”



8. Tuotteen
tavoitteet
ja rajaus



semirealismia

Little Big Books



archiefontanel.nl

8.1 Tyyli ja tunnelma



Pirkko-Liisa Surojegin

www.lasipiha.fi



vastavärejä

lasipiha



yleutiset.flockler.com

leikkaa-liimaa-kokoonpano



selkeät värierot



www.circografico.com.ar

www.kanagas-mallat.fi

vahvoja värejä



akvarellipaperin tekstuuri näkyy maalatuissa kuvissa



Helminauhaiset polut

Pelataan lattialla

Tämä on se satunnaistekijä ja se kertoo miten liikutaan.



Pitkä pelilauta

Tällaiset pelilaatat

Muistipeli on se osuus pelissä, johon pelaaja voi taidoillaan vaikuttaa.

Pelinappulat eläinten näköisiä



8.2 Toiminnalliset tavoitteet

Muotoiluprojektini tarkoituksena on luoda tuote, joka auttaa kansansatujen säilymisessä ja kulkeutumisessa jälleen uuden sukupolven tietoisuuteen. Lautapeli toimii satujen välittäjänä. Sadut toimivat pelissä kuvituksena ja satujen hahmot ovat pelissä mukana pelinappuloina.

Lastenpeleissä kuuluu olla ytimekkäät säännöt. Tärkeintä säännöissä on johdonmukaisuus ja yksiselitteisyys. Näin ne on helppo oppia ja muistaa seuraavallakin pelikerralla.

Lapset harvoin ovat paikallaan. He pyörivät ja hyöriävät joka suuntaan, heiluttelevat jalkojaan ja tarkaillevat paljon ympäristöään, jolloin keskittymiskyky herpaantuu helposti. Alusta lähtien minulle oli selvää, että haluan luoda pelin, joka on suunniteltu pelattavaksi lattialla. Esikouluikäiset vielä puuhailevat mielellään lattialla ja useat leikit tapahtuvat edelleen kontaten. Lattia on mainio alusta lasten pelille, silloin ei tarvitse kokoontua erikseen pöydän ääreen ja lasten on helppo liikkua eteenpäin samaa tahtia oman pelinappulan rinnalla.

Noppa on perinteinen tapa edetä lautapelissä. Halusin hieman toiminnallisemman tapahtuman peliin, joten valitsin etenemistä osoittavaksi välineeksi pyörítettävän spinnerin.



8.3 Turvallisuustavoitteet

Tuotteen suunnittelussa tulee noudattaa Suomen lelulaissa määriteltyjä standardeja. Tuotteen on oltava ehdottomasti myrkytön ja kestävä, eikä se hajotessaankaan saa muuttua vaaralliseksi, kuten sirpaloitua tai lohjeta teräväksi. (www.tukes.fi)

Suunnittelutyötäni helpottaa jo paljon, että tuote on suunnattu yli 3 -vuotialle lapsille. Alle 3 -vuotialle suunnatuissa tuotteissa on todella tarkat turvallisuuskriteerit. Irtonaiset osat eivät saa olla niin pieniä, että ne aiheuttaisivat tukehtumisvaaran. Esikouluikäiset ymmärtävät jo olla laittamatta liian pieniä palikoita suuhunsa. Vaikka tuote on suunnattu noin kuusivuotialle, on tuotteen lelulain mukaisesti täytettävä yli kolmevuotiaalle tarkoitettujen tuotteiden kriteerit. Eli tuotteen on sovellettava myös kolmevuotiaan käyttöön, vaikka kolmevuotiaan kehitys ei ole vielä kuusivuotiaan tasolla.

”Lelujen turvallisuutta arvioitaessa otetaan huomioon lapsen käyttäytyminen, joka ei vastaa aikuisen huolellisuutta ja taitoja. Lelulaki ja standardit eivät vapauta vanhempia ja kasvattajia vastuusta valvoa lapsen leikkejä. Lelulain mukaan lelujen on oltava turvallisia lasten leikeissä koko niiden käyttöajan ajan. Lelujen rakenteen tulee olla mm. riittävän kestävä eivätkä lelut tai lelun osat saa aiheuttaa vammautumisen-, tukehtumisen- tai kuristumisvaaraa. Lelujen sisältämät kemikaalit eivät saa vaarantaa lasten terveyttä. Leluista ei saa lähteä niin kovaa ääntä, että se vahingoittaisi lapsen kuuloa. Lelujen pakkausten on myös oltava turvallisia eli erilaisten pakkauspussien sekä esimerkiksi yllätysmunien lelujen pakkausten tulee olla kooltaan ja muodoiltaan sellaisia, etteivät ne aiheuta tukehtumisvaaraa. Leluista on annettava tarpeelliset varoitukset ja käyttöohjeet suomeksi ja ruotsiksi.” (www.tukes.fi)

8.4 Psykologiset tavoitteet

Ikäkatteoria on lapsille todella tärkeä. Tuotteen on sovellettava oikealle ikäryhmälle tarjoten sopivia haasteita ja riemua. Pari vuotta nuoremmille suunnattu tuote muuttuu nopeasti vanhemmalle lapselle tylsäksi, eikä se jaksa kiinnostaa leikkikerrasta toiseen.

Tuotteen yhtenä tehtävänä on tukea lapsen kasvua ja kehitystä. Pelissä on hyvä olla mukana tekijä, joka auttaa lasta kehittämään taitoja, joista on hyötyä lapsen lähtiessä kouluun. Yksi hyvä psykologinen tavoite peliin on lapsen vuorovaikutustaitojen kartuttaminen ikään kuin sivutuotteenä pelin ohessa. (Riia Sandström, Yle Puhe)

Lapsille suunnittelussa on vaikea uskoa täysin sukupuolineutraaleihin lopputuloksiin. Tytöt ja pojat leikkivät erilaisilla tavoilla. On mahtavaa, mikäli tuotteeseen on mahdollista yhdistää molempia sukupuolia miellyttäviä teki- jöitä ja elementtejä. Kuitenkin on hyvä muistaa yksilöllisyys, turha yleistäminen ei vie tuotetta persoonalliseen suuntaan.

8.5 Kustannustavoitteet

Lautapelit voidaan luokitella viiteen eri hintakategoriaan: ilmaiset, edulliset, keskihintaiset, arvokkaat ja kalliit pelit. Euromääräiset rajat ovat häilyvät. Esimerkiksi edulliset lautapelit ovat hinnaltaan 0-15 €, keskihintaiset 15-30 €, arvokkaat yli 30 € ja kalliit pelit yli 50 €. Hinta ei aina tarkoita samaa kuin hyvä laatu.

Minkä hintaisen pelin olisi valmis ostamaan omalle lapselleen? Tavoitteeni on, että satupeli kuuluisi keskihintaisiin peleihin, jolloin ostokynnys ei ole liian kova. Jos peli maksaa kaupassa enintään 30 euroa, saavat sen valmistuskustannukset olla noin 6 euroa.

8.6 Rajaus

Suunnittelen ja toteutan lautapelin, jonka pääkohderyhmänä on esikouluikäiset lapset. Pelin tarkoitus on tehdä kansansatujen eläintarinoita nykyistä tunnetummaksi. Peli välittää sadut erilaisin sekä kuvituksin että tarinakorteista luettavien tekstein.

Opinnäytetyön aikarajoissa minun oli mahdollista toteuttaa hahmomalli lautapelistä. Toteutin pelin ulkoasun välineillä, joita minun oli mahdollista käyttää koulussa. En tähdännyt valmiiseen teollisesti tuotettuun ulkonäköön tai laatuun, vaan keskityin pelin pelattavuuteen, mekaniikkaan sekä kiinnostavuuteen kohderyhmän parissa.

Brief on erikseen liitteissä (LIITE 6).

”Metsän eläimet olivat jo kauan aikaa tuskitelleet, kun ei heillä ollut minkäänlaista tietä, mitä kulkea. Metsä oli täynnä tiheikköjä, joiden läpi oli vaikea päästä.”

9. Suunnitteluprosessi

9.1 Toiminta

Pelin idea on hioutunut pitkin suunnitteluprosessia, kuitenkin aina kohti loogisempaa ja parempaa lopputulosta. Pelityyppin suunnitteluun ja siihen, miten pelissä oikeastaan edetään, on kulunut kaikkein pisin aika.

PELIN IDEAN OLENNAISET TEKIJÄT:

Tavoitteena on kulkea pelinappulalla pelilaudan päästä toiseen, alusta maaliin. Ensimmäinen maalissa voittaa, melko loogista.

Pelaajia voi olla yhteensä neljä.

Kukin pelaaja liikkuu omaa polkuaan pitkin, joten muiden pelaajien peliin ei voi juurikaan vaikuttaa.

Pelaajat kukin vuorollaan pyörittävät erillistä spinneriä, joka kertoo mitä pelaaja tekee sillä vuorolla: kuinka paljon liikutaan eteenpäin, ja kuinka paljon voi käännellä satulaattoja, joiden avulla maaliin pääsee. Spinneri on pelin satunnaistekijä, satulaattojen kääntelemiseen voi pelaaja itse vaikuttaa.

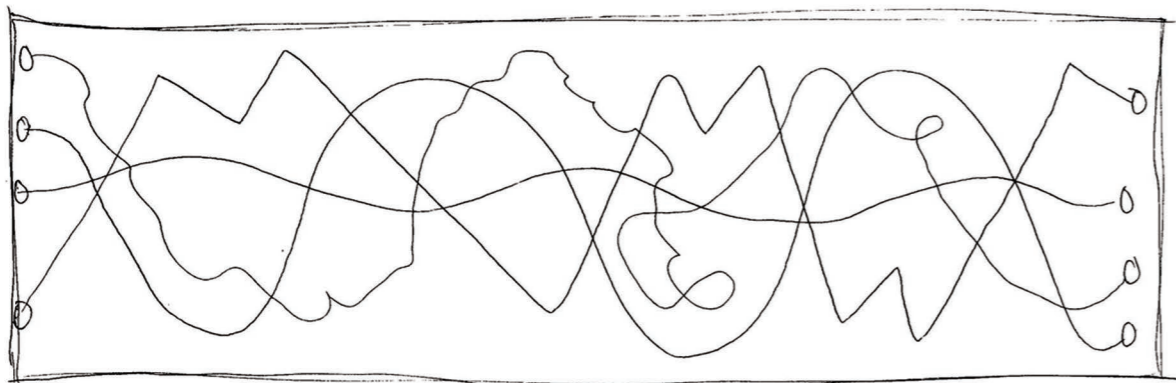
Sadut ovat pelissä mukana satulaattoina ja tarinakortteina. Tarinakorteissa on kolme kuvituskuva, jotka löytyvät myös erillisinä kuvina satulaatoista, sekä itse kuvien esittämä satu kirjoitettuna kortin kääntöpuolelle. Tarinakortteja voi siten käyttää myös esimerkiksi iltasatuina.

Tarinakortteja on yhteensä 12, kolme jokaiselle pelaajalle pelihahmon mukaisesti. Tarinakorteista valitaan ennen pelin aloittamista yksi. Tämän kortin mukaan etsitään oikeita satulaattoja muiden joukosta.

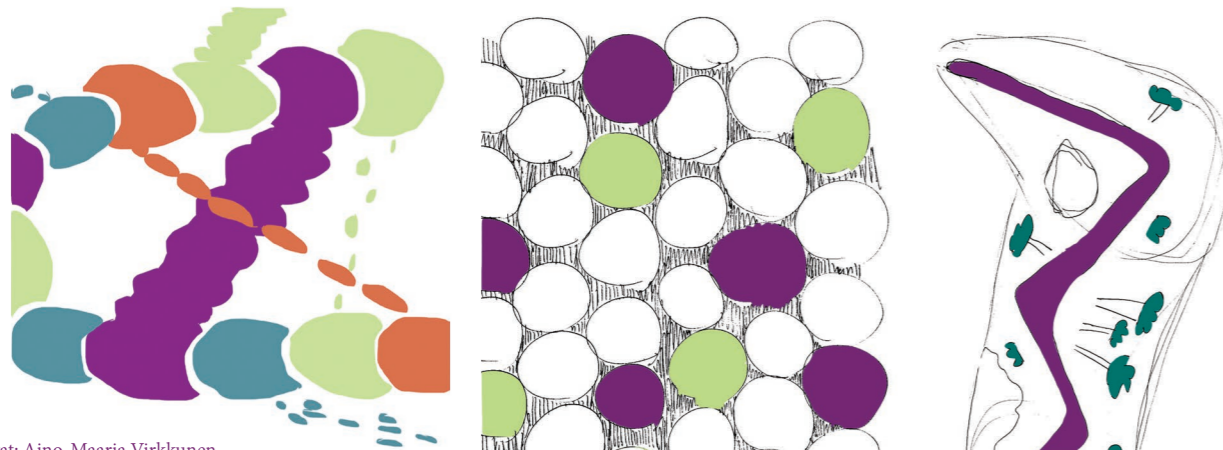
Satulaatat toimivat muistipelin tavoin. Nurinpäin olevia laattoja käännetään näkyville ja oikean laatan osuessa kohdalle, laittaa pelaaja sen pelilaudalle jatkamaan polkua, jolloin pelaajan on taas mahdollista liikkua eteenpäin.

Toinen tavoite pelissä on löytää oikeat satulaatat mahdollisimman nopeasti, jotta polku maaliin asti valmistuu. Näin pelaajan ei tarvitse odottaa laudalla jumissa.

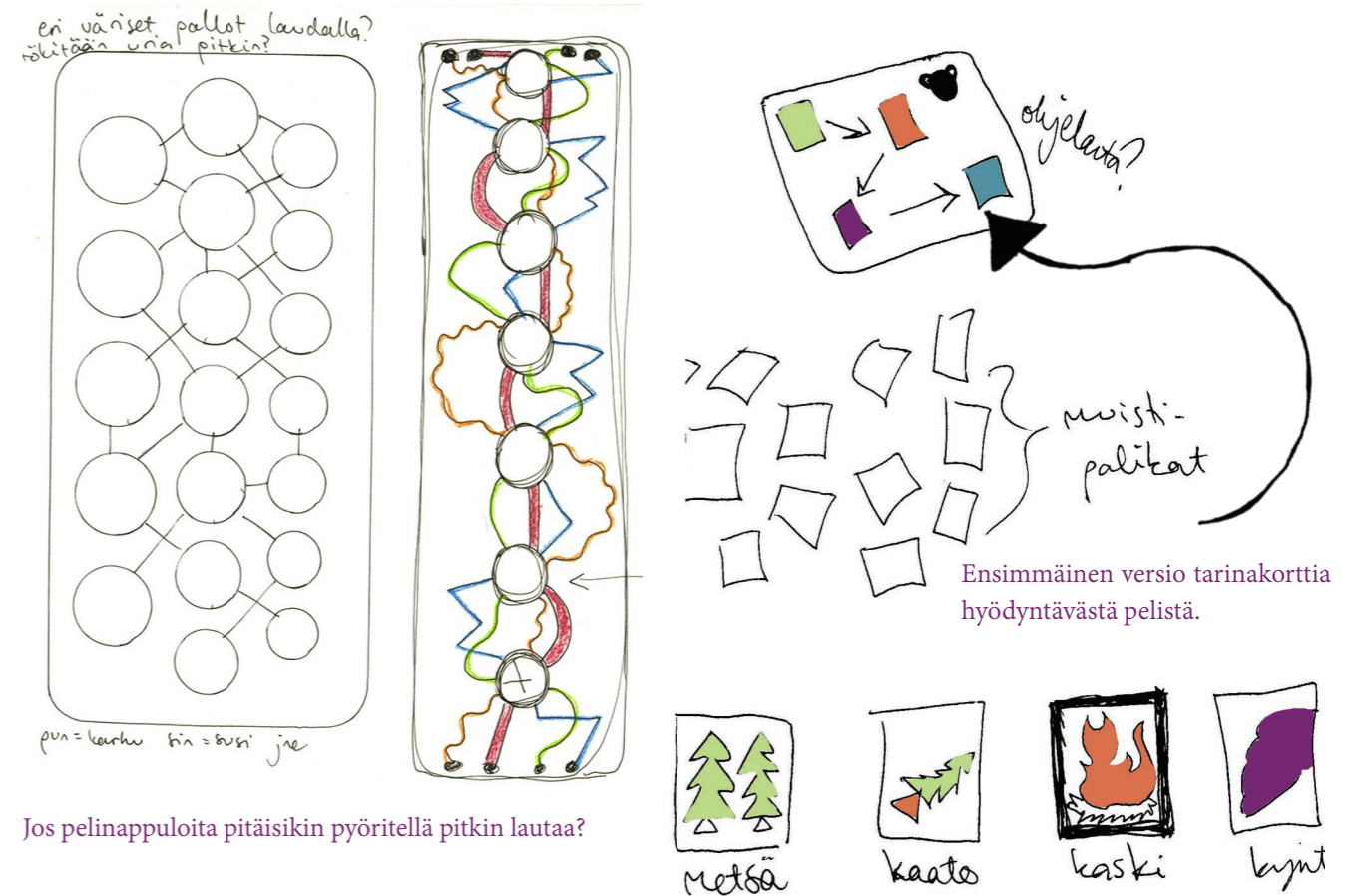
Ensimmäisiä lauta-ajatuksia: mahdollinen ja jännittävä polkusekamelska.



Snakes & Ladders-tyyppinen etenemisvaihtoehto oikopolkuinen ja pallopolkuinen tai -ruudikkoineen.

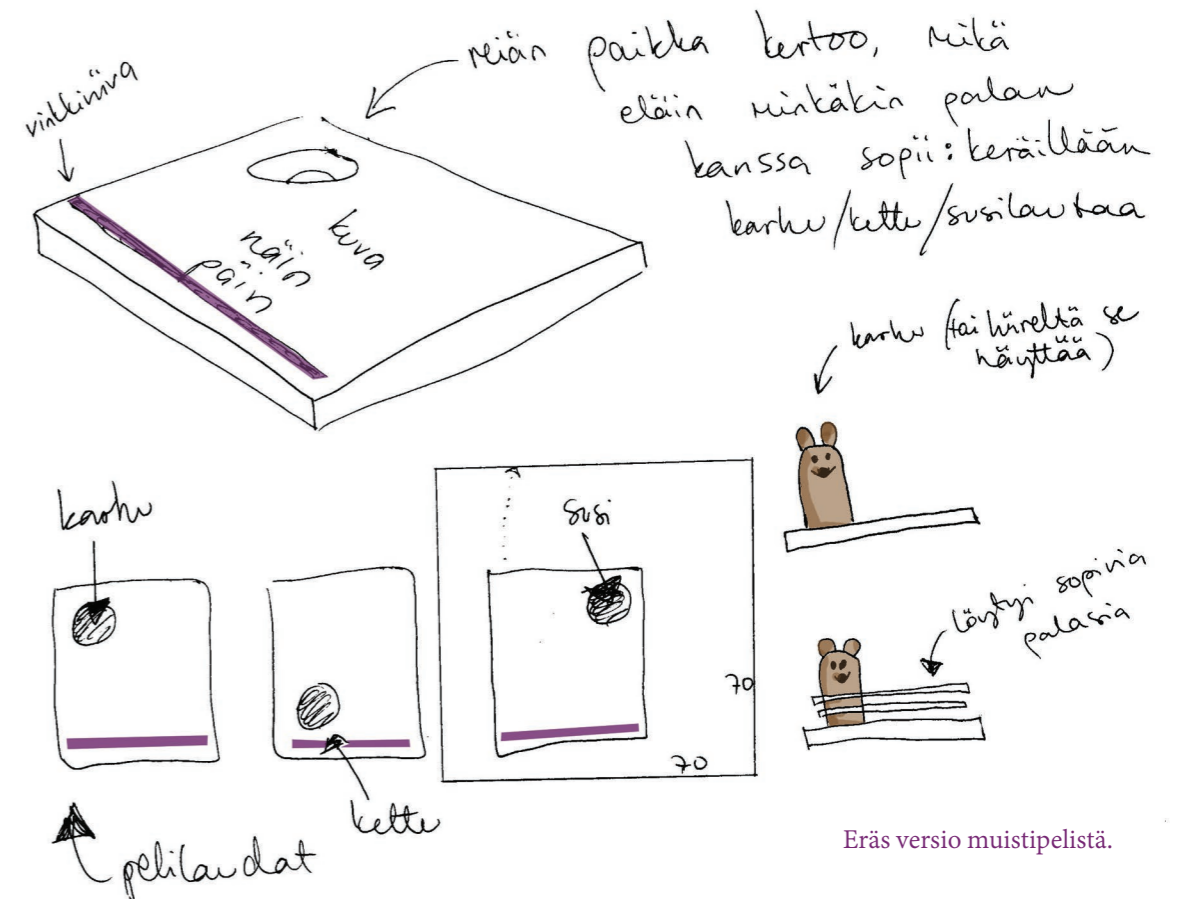


Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

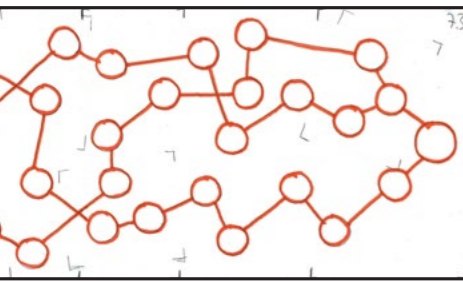


Jos pelinappuloita pitäisikin pyöritellä pitkin lautaa?

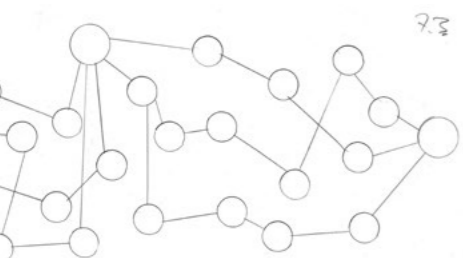
Ensimmäinen versio tarinakorttia hyödyntävästä pelistä.



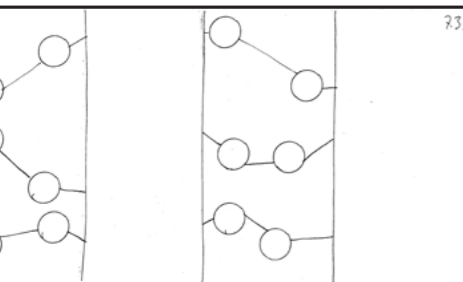
Eräs versio muistipelistä.



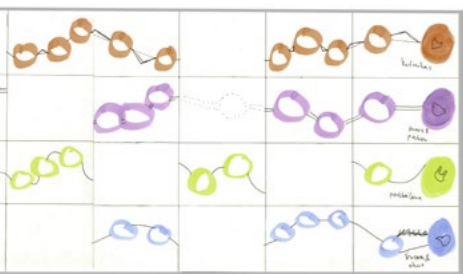
Tämä on hurjan sekava. Varsinkin, jos laudalle pitäisi vielä lisätä jotain muitakin osia.



Siksak-polut ja yksi yhteinen pysäkki, miksi?



Alkaa luonnos jo lähestyä hyvää ideaa. Tässä poluista puuttuu kohtia, jotka pitäisi joillakin täydentää, jotta pääsee eteenpäin. Toistaiseksi tylsä.



Ensimmäinen pahviversio pelilaudasta ja värikoodeista.



Pelilaudan koon pohdintaa. Jos satulaatat olisivat tämän kokoisia, niin lauta olisi tämän kokoinen. Kirjasto- ja bonuskortit rivissä.



Oikean laudan kokoinen valkoinen hahmomalli. Tällä laudalla pystyi kokeilemaan, onko pelissä järkeä ensinkään. Pelilaattojen kolot näkyvät hyvin.

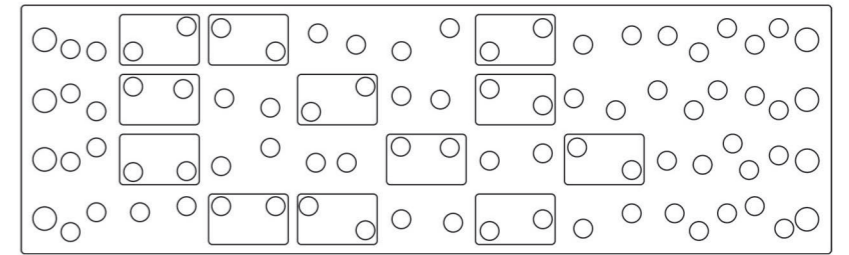
Pelilauta

Halusin pelin olevan pelattavissa lattialla. Mielestäni tähän ohjaa hyvin pelilaudan koko sekä muut pelin osat ja näiden tarvitsema tila. Ensimmäiset versiot pitkulaisesta pelilaudasta luonnostelin paperille. Piirtäen näki nopeasti, mitkä seikat tulisivat toimimaan, ja mitkä vain näyttivät sekavilta.

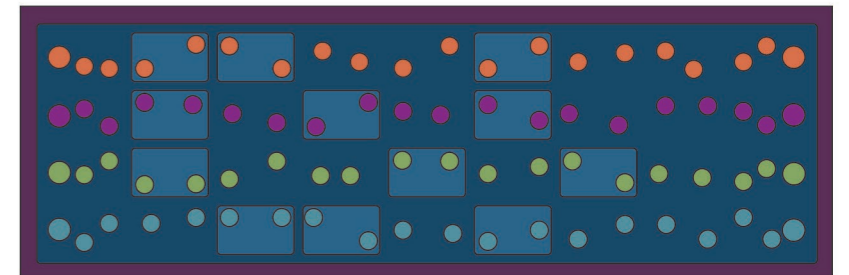
Ensimmäiset pahviversiot pelilaudasta tein selvästi oikeaa peliä pienempään mittakaavaan, koska se oli nopeampaa ja säästin samalla materiaalia. Pelilaudan koon määrittelin oikeastaan satulaattojen perusteella. Halusin, että kuvat ovat sen kokoisia, että niistä saa helposti selvää.

Pelin visuaalinen ilme on saanut vaikutteita vanhoista lastenohjelmista. Maalasin akvarelleillä pelilaudan kaikki osat erillisille papereille ja liitin kuvat tietokoneella yhteen. Lopputulos muistuttaa mukavasti ”leikkaa-liimaa”-tyyppistä ratkaisua.

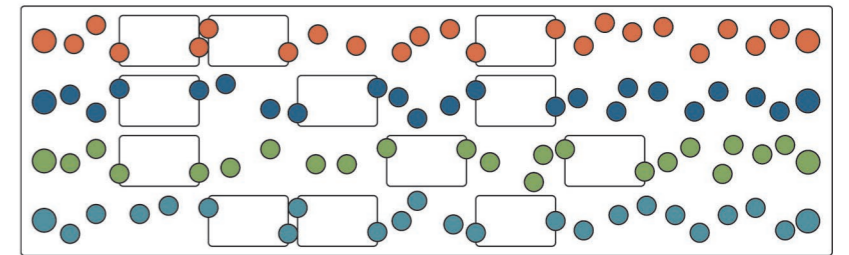
Illustrator-kuva pelilaudasta, satulaattojen kohdat ja askelmat näkyvillä.



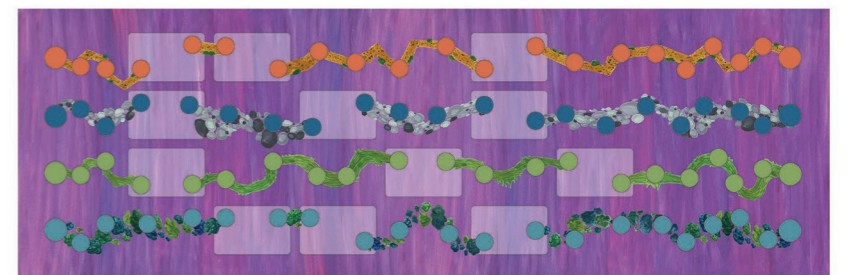
Tältäkö peli näyttäisi väreissä?



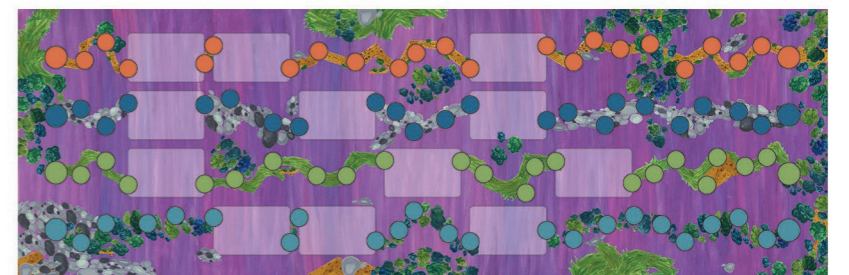
Korjasin askelmat paremman värisiksi ja tein satulaattojen kuvituskuville enemmän näkyvyyttä siirtämällä askelmia puoliksi satulaatalle ja puoliksi laudalle.



Värit ja omat polut valmiina! Ketulla on hiekkatie, karhulla kivinen tie, jäniksellä niitty-polku ja lintu lentää pensaasta toiseen.



Ja lisäsin hieman taustatapah-tumia polkujen viereen.



Laudan pahviosat leikkasin laserilla mittatarkkuuden tähden.



Tarinoiden kuvitus

Suunnitteluprosessini käynnistyi toden teolla, kun olin valinnut peliin tulevat sadut. Tarkoitukseni oli ensin käyttää neljänä eläimenä kettua, karhua, sutta ja jänistä. Satujen valinta kuitenkin ratkaisi sen, että vaihdoin ketun kanssa hyvin saman oloisen suden lintuun. Nyt hahmoissa on keskenään selvästi enemmän eroavaisuuksia ja erilaisia persoonallisuuksia.

Valitsin yhteensä kaksitoista eri eläinsatua. Saduissa tärkeintä oli, että ne kaikki olivat lyhyitä, niissä oli jokin hauska opetus, tai ne olivat muuten merkittäviä eläinsatujen joukossa. Sadut kertovat pääasiassa eläimistä, jotka olen valinnut myös pelihahmoiksi.

Jaoin jokaisen sadun toiminnallisiin osiin. Valitsin kussakin sadussa näistä osista sellaiset, jotka soveltuisivat kertomaan tarinaa kuvan keinoin parhaiten. Minulle oli suunnittelussa tärkeää, että tein pelin, joka toimi tarinan välittäjänä, enkä vain peliä, jonka teemana on satu.

Variksen Vala
 Varis ja Saunalekko
 Varis lensi joen rannalle ja näki saunalekon
 Varis hokutti saunalekon naalle
 Saunalekko kieltäytyi kolmasti
 Varis vaati varikselta valan, ettei syö saunalekkoa
 Varis vannoi, ettei syö s.
 Saunalekko pöyppäsi rannalle
 Varis pisti s. poskeensa
 Saunalekko: "missä Vala?!"
 Varis: "Vala vatsassa!"
 Kettu, kaloja
 Kettu kohtaa variksen
 Karhu kysyy ketulta kaloista
 Kettu voo karhun jäälle kalastamaan
 Karhu istuu jäällä
 Kettu kertoo metsolan emännälle karhusta
 Kettu karkaa metsään, hämätötkänä
 Karhu juoksee metsään hämätötkänä
 Kettu nolla kalaa

"Lintu"

Hiihet pelastavat karhun
 Karhu, hiihi, hiihtäjä
 Karhu kullui metsässä
 astui ansaan
 Hiihi tuli haistelemaan mukauttamatta karhu
 Karhu nappasi hiihtäjä kiinni
 Hiihi lupasi auttaa, mikäli karhu säästää hänen henkensä
 Karhu heltyi, päästi pienen pois
 Hiihi tuli takaisin apujoukkojen kanssa
 Hiihtäjät söivät karhun ansan rikki
 Näin hiihtäjät pelastivat karhun

Korppi ja juusto
 Kettu, korppi, juusto
 Korppi varasti juuston
 lensi keuhon oksalle
 Kettu näki linnun juustoinen
 juoksi pui alle
 Kettu kehusteli korppia ulko-
 muotoa korvaksi
 jatkoi kehustelua sanomalla lasku-
 ääntä surkeaksi



Kuvituskuviin sovelsin havaintoja li-
 säten eläimille kansansaduista tuttu-
 ja persoonallisuuden piirteitä.

Piirsin ensin eläimiä va-
 lokuvista, jotta hahmotin
 eläinten olemukset par-
 haiten.

Kuva: Aino-Maaria Virkkunen



Karhu kohtaa metsässä muurahaisen.
 Nyt väreissä ja A4-koossa.

Kuva: Aino-Maaria Virkkunen

Kuva: Aino-Maaria Virkkunen

Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen



Ensimmäinen testi pahvisista laatoista, jotka olivat selvästi lopullista kokoa pienempiä. Kuvassa näkyy laattojen taustapuolet ja alkuperäiset eläinten tunnusvärit.



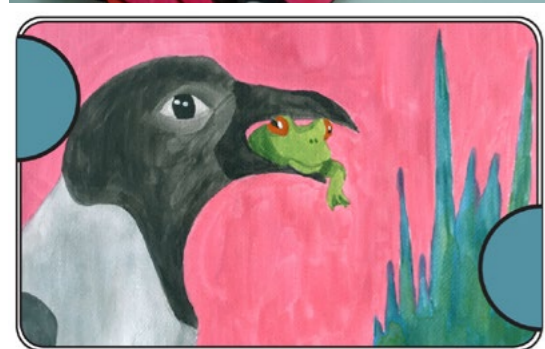
Tunnusvärit paranneltuina. Jänis on vihreä, kettu oranssi, lintu vaaleampi sininen ja karhu tummansininen.



Skannatut ja kirjastokorttikokoon kutistetut satukuvat printtasin paperille, josta leikkasin ne oikeaan kokoon.



Satukuvat liimasin kiinni pahvisiin laattoihin.



Lopullisissa laatoissa näkyy puoliksi myös pelilaudasta tutut askelmat. Näin kortti tulee asetettua laudalle oikein päin ja se sopii vain oikeaan kohtaan.

Tarinakortit muodostuivat tukemaan peliä ja selkeyttämään sen kulkua. Kortit valitaan kolmesta vaihtoehdosta ennen pelin alkua. Kortissa on samat kuvat, mitä laattojen seasta tulisi löytää. Siten kortti toimii muistipelin ”vastakappaleena”.

Tarinakortin kääntöpuolella on minun muokkaamani versio sadusta, josta kortin kuvat kertovat. Fonttia pitää vielä varmaankin vaihtaa, jotta se olisi tarpeeksi selkeää ja mahdollisesti juuri lukemaan oppivan lapsen tavattavissa., vaikkakaan esikouluikäiseltä lapselta ei voi lukutaitoa edellyttää. Tarinakortteja on mahdollista käyttää myös ilman peliä, esimerkiksi iltasatuina.



Ensimmäiset tarinakortit. Kuvassa ketun tarinat.

Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

Valitut sadut

- Hiiret pelastavat karhun
- Jänis ja kettu
- Jänis ja pakkanen
- Karhu ja muurahainen
- Karhun kalanpyynti
- Kettu ja jänis viisastelevat
- Ketun kalasaalis
- Korpin laulu
- Kun kettu sai valkoisen hännänpään
- Kyyhkysen valitus
- Närhen lainavaatteet
- Variksen vala

(LIITE 8)

Muistipelin vastinkappaleet pelipuolelta. Nuoli osoittaa kuvien järjestyksen.



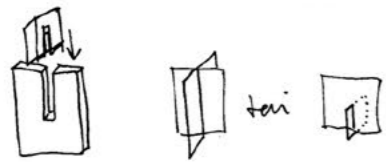
Jänis ja kettu

Kettu ja jänis astelivat yhdessä puhellen. Kettu kehuskeli jänikselle olevansa pelottava, koska hänellä on niin tuuhea häntä, että kaikki luulevat sudeksi. Jänistä ei ketun mukaan pelkää kukaan. Jänis tästä kimpaantui todeten, että on jonkun pelättävä häntäkin, onhan hänellä niin suuret korvat. Matka jatkui ja eläimet kulkivat lammassaitauksen viertä.

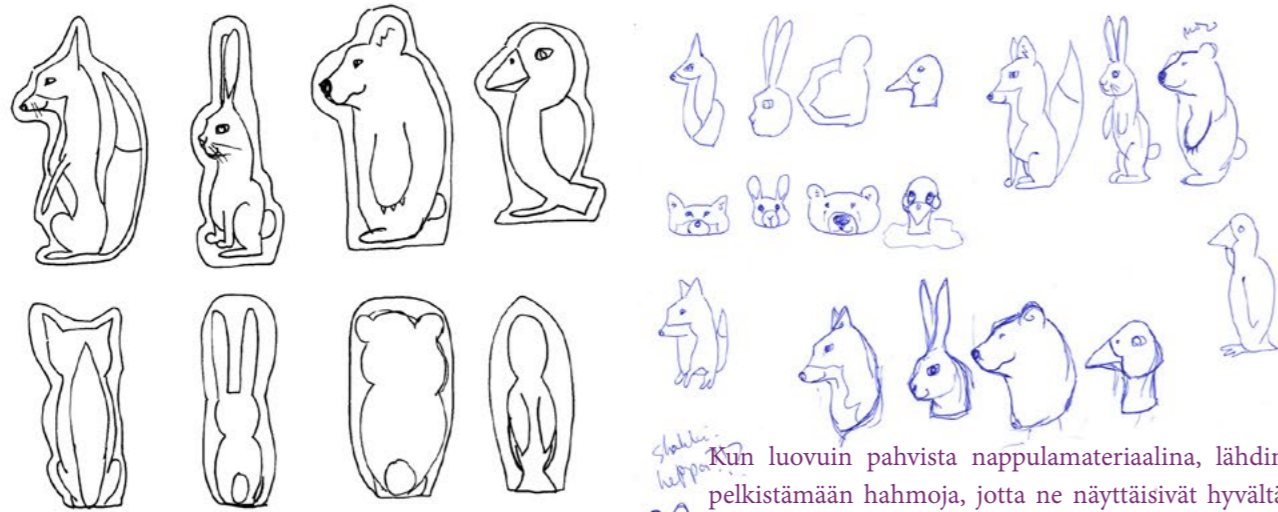
Samassa jänis muisti lampaiden olevan hyvin arkoja eläimiä. Yhdellä aika loikkauksella se hypähti loikkasi keskelle laumaa. Lampaat pelästyivät pahanpäiväisesti ja juosta pinkaisivat kukin eri suuntaan.

Sekös oli jänikses alkoi nauraa ja nautti siitä, että se oli ollut ristiusu.

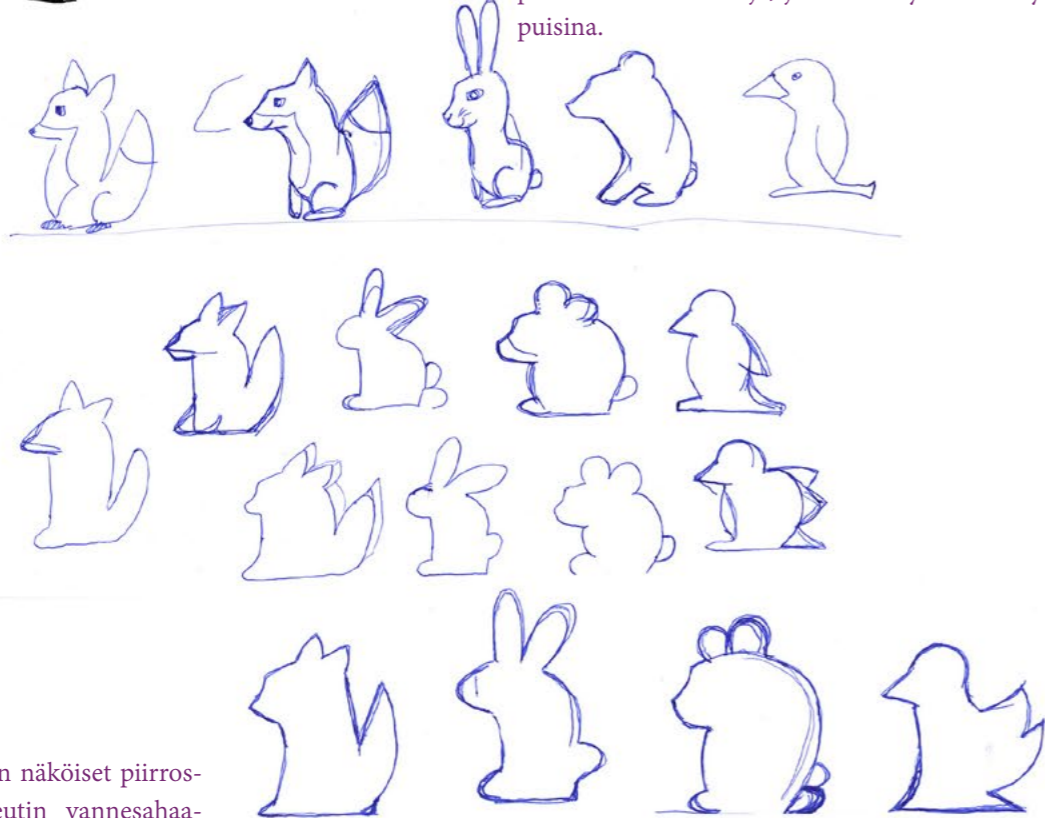
Tällä kääntöpuolella satu on tekstinä.



Alkuidea siluettipelihahmoista ja pahvin taitosta.



Kun luovuin pahvista nappulamateriaalina, lähdin pelkistämään hahmoja, jotta ne näyttäisivät hyvältä puisina.



Mukavimman näköiset piirrhahmot toteutin vannesahamalla puusta.



Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

Pelinappulat

Pelinappulat kehittyivät nopeasti. Kaikkein olennaisinta on ollut, että pelihahmot näyttävät pelissä seikkailevilta eläimiltä, eivätkä pelkiltä palasilta materiaalia. Näin lapsen on helpompi samastua peliin.

Ensimmäinen ajatus oli valmistaa pelinappulat samasta pahvista kuin satulaatat, mutta pahvin huonot puolet tulisivat siinä helposti esille. Pelinappulat ovat sangen kovassa kulutuksessa ja varsinkin suunnitelmani mukaisina pystyyn asetettuina, kohdistuisi pahvin reunaan liikaa rasitusta, jolloin nappulat saattaisivat olla naurettavan lyhytikäisiä.

Materiaalivaihdos massiivipuuhun vaikutti selvästi nappuloiden muotoon. Päädyin lituskamaisesta ja kuvallisesti selkeistä hahmoista tukevampiin mittoihin ja pelkistetympään ulkomuotoon. Nappuloiden hahmomallit toteutin sahaamalla hahmot koivusta ja maalaamalla ne akryyiliväreillä.

Perinteiden kunnioitus on yksi opinnäytetyöni pääteema. Onkin mainiota, että pelinappulat viittaavat omalla ulkomuodollaan klassikkopeli Carcassonnen pelihahmoihin.

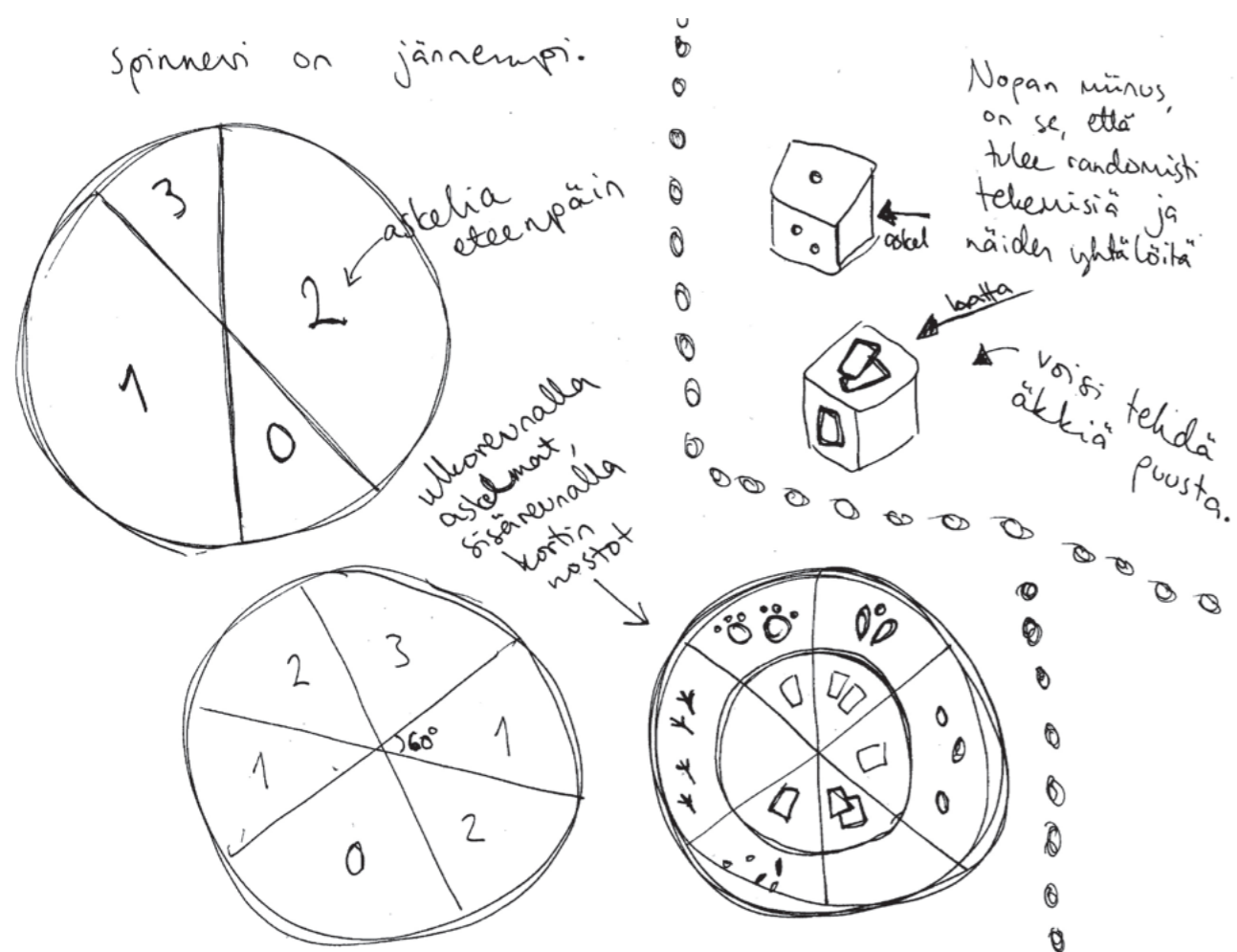
Nappulat kuivumassa maalauksen jälkeen.



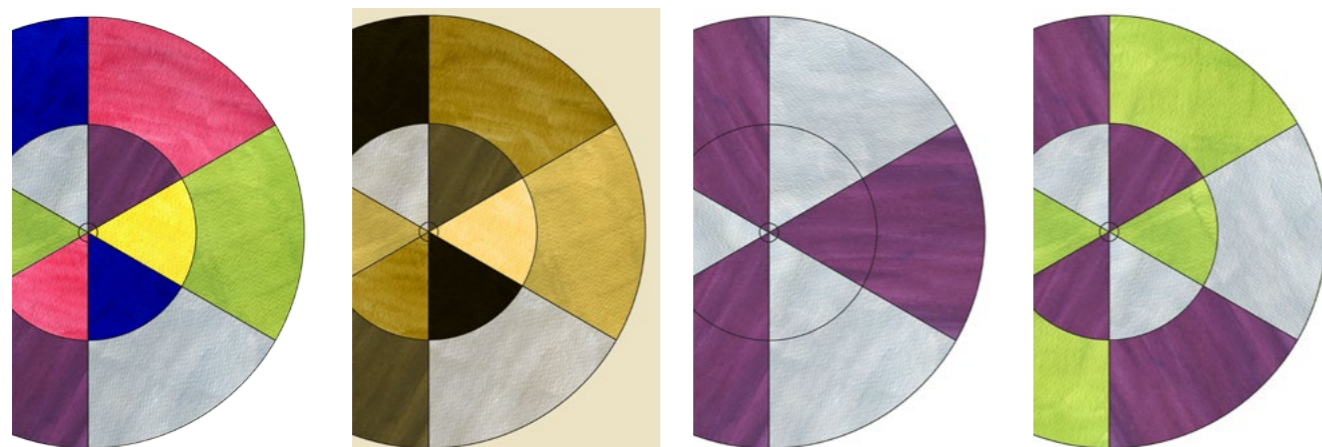
Kuva: Aino-Maaria Virkkunen

Spinnerin kehitys

Etenemiseen pelissä valitsin perinteisen nopan sijaan pyörítettävän spinnerin. Nuolen pyörittäminen on todennäköisesti jännittävämpi tapa edetä pelissä kuin noppa.



Värien mietintää. Käytin ensimmäisessä värillisessä spinnerissä samoja värejä kuin satulaatoissa. Samat värit jäivät viimeiseenkin versioon.



Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

Spinnerin kuvituksena käytin satulaattoja varten maalaamia eläinhahmoja. Pelaaja voi kulkea eteenpäin niin monta askelta, kuin hänen pyörittämässään sektiossa on eläimiä.



Ajatus siitä, että spinnerissä on kuvana askeleiden määrän lisäksi se, kuinka monta laattaa sillä vuorolla voi kääntää, oli mahtava idea. Tämä vei pelin sääntöjäkin paljon eteenpäin ja selkeytti sen, mitä pelivuorolla oikeastaan tapahtuu.

Ensimmäiset testinuolet pyörivät oikein mainiosti pikkuruisen ja hieman ruojon pultin ja mutterin varassa. Viimeiseen versioon kehitin paremman kiinnitysratkaisun.



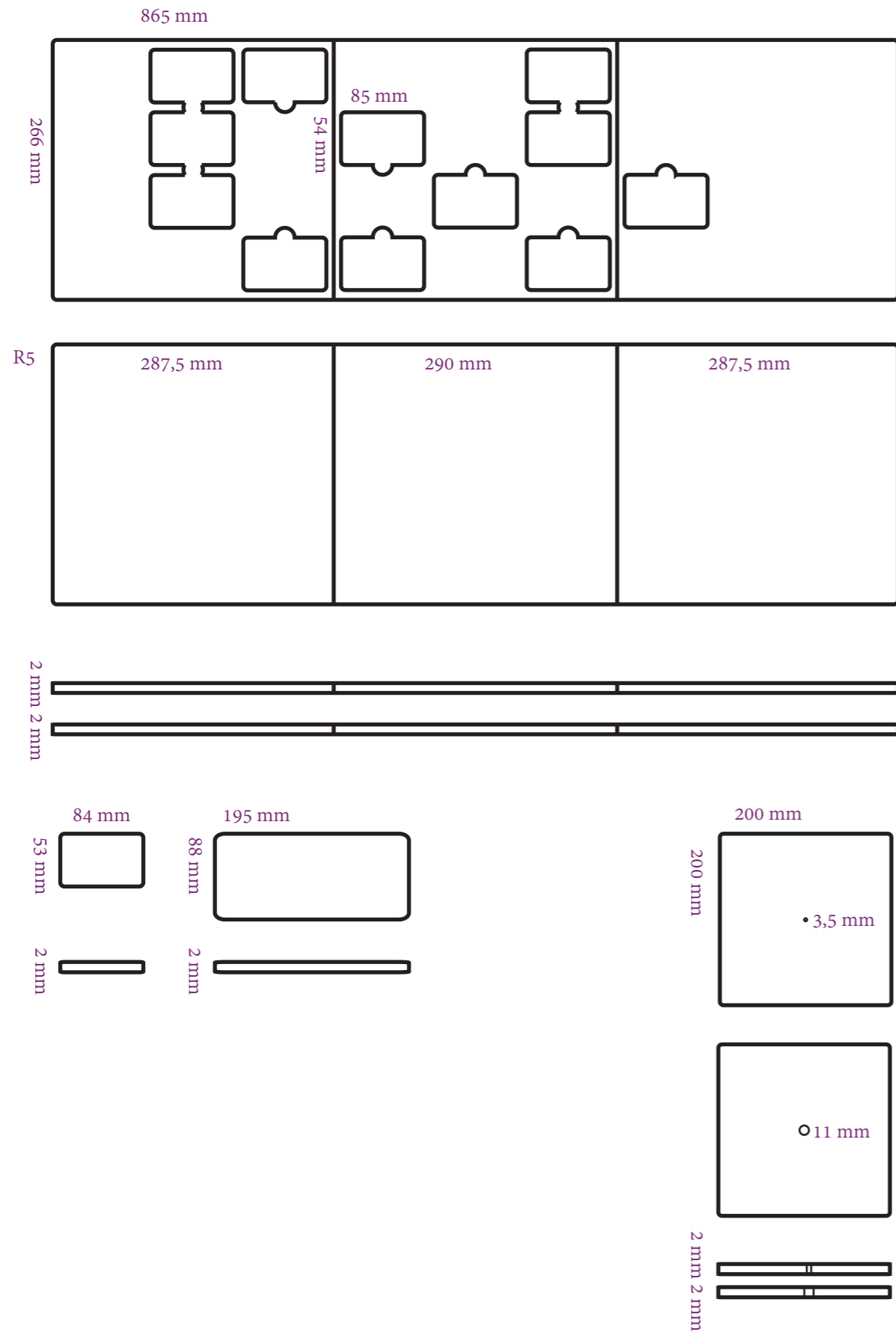
Ensimmäinen testinuuhi puusta osoittautui liian leveäksi, seuraava versio oli paljon kapeampi.



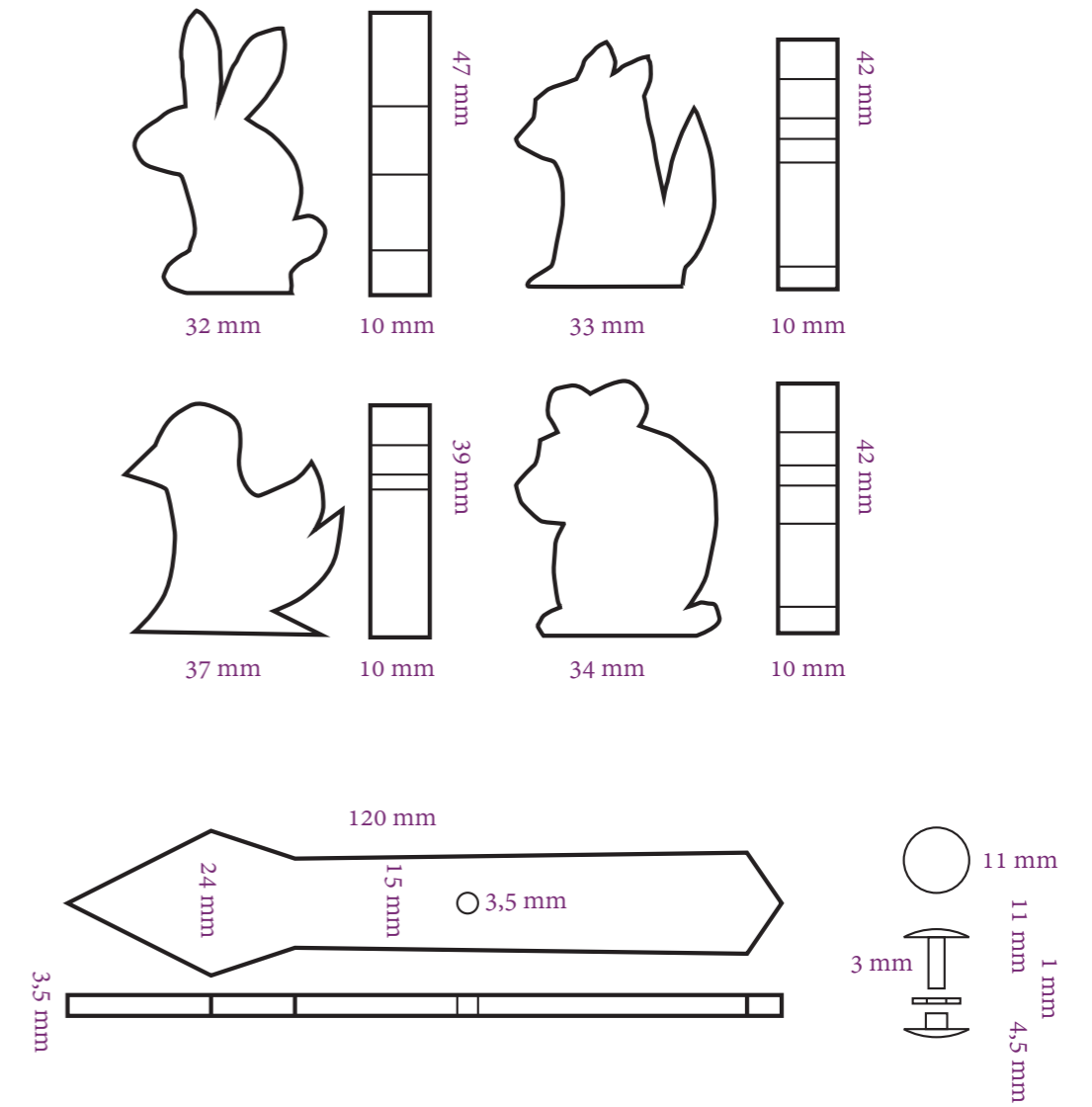
Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

9.2 Rakenne ja mitoitus

Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen



Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen



9.3 Materiaalit

Pelilautojen yleisimmät materiaalit ovat erilaisia kartonkeja ja pahveja. Nämä ovat syystäkin yleisiä: ne ovat edullisia, suhteellisen kestäviä, helposti muokattavissa ja ne ovat otollista painomateriaalia erilaisille kuville. Tavoitehinnassa pysymisen vuoksi suunnittelin pelilaudan materiaaliksi pahvin.

Myös puisia ja muovisia pelilautoja on olemassa. Muoviset materiaalivaihtoehdot halusin karsia jo alkuvaiheessa, sillä koin aiheeseeni soveltuvan paremmin puun kaltaiset klassiset materiaalit.

Materiaalivalinnoissa on ehdottoman tärkeää ottaa kohderyhmä huomioon. Lapset ovat usein eläväisiä ja vauhdikkaita ja leikit saattavat olla rajujakin. Pelin tulisi kestää mukana reippaassakin pelitoiminnassa ja kestää kolhuja. Ainakin spinneri tulee saamaan osakseen melkoista rasi-tusta.

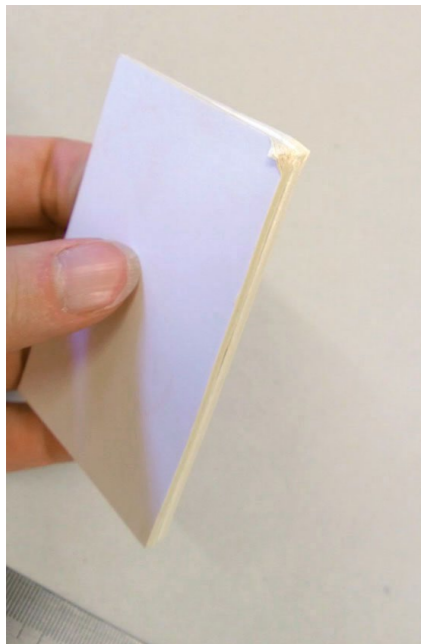
Materiaalina laudassa sekä laatoissa käytin 2mm vahvuista mainospahvia. Mielestäni kartongit sekä 1 mm vahvuinen pahvi ovat liian ohuita materiaaleja lasten peliin, varsinkin kun tavoitteena on valmistaa lattialla pelattava peli.

Kokeilin ensin pahvin leikkaamista, mutta kaikkein terävimmälläkin veitsellä, olisi minun mennyt projektiin ikuisuus, eivätkä laatat olisi olleet täysin mittatarkkoja. Laserleikkuri toimii tässä tarkoituksessa paljon paremmin. Jälkityöstönä osille tulee pikainen reunojen hionta, sillä laseri polttaa leikatessaan hieman pahvin reunaa.

Tulostin pelin kuvat erilliselle paperille, josta leikkasin ja liimasin ne laseroidulle pahville. Se osoittautui näppärimmäksi ja toimivimmaksi ratkaisuksi.

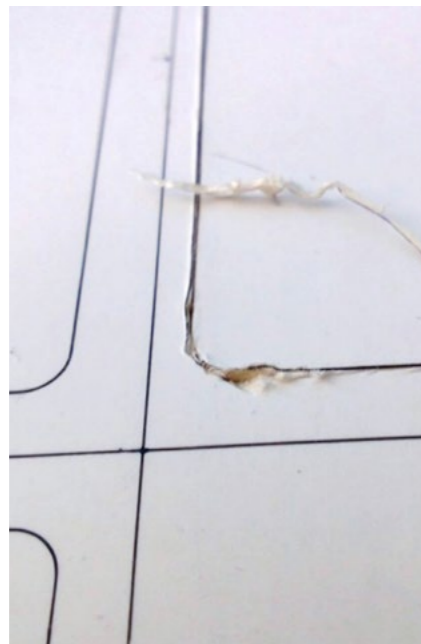
Pelin eri kerrokset liimasin kokoon samoilla liimoilla, joita lapset itse käyttävät askarteluissaan, klassisella paperiliimapuikolla sekä vanhalla tutulla Erikeeperillä. Olisin ehkä saanut pitävemmän lopputuloksen käyttämällä sprayliimaa, mutten ollut täysin vakuuttunut liiman myrkyttömyydestä, mikä on lasten kannalta erittäin tärkeää. Liimat pitivät yllättävän hyvin!

Haperoituvat kulmat kaipasivat valmiit pyöritykset.



Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

Epäonnistunut leikkaus.



Laseroidut laatat vailla hiontaa.



9.4 Visuaaliset elementit

Suurin pelin visuaalista ilmettä ohjaava tekijä on värimaailma. Olen valinnut useimmista lastenpeleistä poiketen hieman epäpuhtaita värisävyjä ja yhdistänyt niitä kirkkain sävyihin, jotka luovat yhdessä erilaisen ja jännittävän tunnelman peliin. Monet väriyhdistelmät ovat lähellä vastavärejä. Lapsille suunniteltaessa on otettava huomioon sukupuolten väliset erot: jotkin värit edelleen mielletään tyttöjen tai poikien väreiksi. Pojat ehkä herkemmin välttelevät vaaleanpunaisia sävyjä, tyttöjen mielestä tytöille saatavat sopia kaikki värit.

Pelissä seikkailevat eläinhahmot olen päättänyt pitää osittain realististen eläinten näköisinä. Lapset itsekin osaavat piirtää pyöreitä ja sarjakuvamaisia hahmoja, joten on todennäköistä, että heitä viehättää enemmän melkein aidon näköiset eläimet. Haluan kuvien näyttävän kuitenkin selkeästi maalatuilta, tarkoitukseni ei ole todistella uskomattomia maalaustaitojani. Realismi eläinten kuvauksessa sekä akvarellien käyttö pitävät myös omalta osaltaan perinnettä hengissä.

Pelilaudan keskimmäisen osan kerrokset yhteenliittämistä vaille valmiina.



Karhusatu aluillaan.



Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

9.5 Pelisäännöt

Eläinhahmo liikkuu pelilaudalla, pelaaja kääntelee satulaattoja muistipelin tapaan ja tarinakortista hän näkee millaiselle kuvalle hän on etsimässä paria laattojen seasta.



Jäniksen pelihahmo ja satulaatat

Alkuvalmistelut

Asetetaan pelilauta ja spinneri pelialustalle sopivasti kaikkien pelaajien ulottuville, mahdollisesti lattialle tai maton päälle.

Ennen pelin alkua on pelaajilla kaksi valintatehtävää

Ensin pelaajat valitsevat itselleen yhden neljästä eläinhahmosta: linnun, jäniksen, ketun tai karhun. Nämä hahmot toimivat pelinappuloina.

Pelinappuloilla on kullakin omat satulaattansa, näiden laattojen taustapuolet ovat saman värisiä kuin pelinappulat. Ennen aloittamista pelaajat ottavat omat satulaattansa ja levittävät ne sattumanvaraiseen järjestykseen eteensä pelialustalle taustapuoli ylöspäin.

Toiseksi pelaajat valitsevat yhden oman pelihahmonsa kolmesta mahdollisesta tarinakortista. Tarinakortissa on kuvitus tarinaan kolmella kuvalla ja kääntöpuolella on itse tarina tekstinä.

Tarinakortit toimivat muistipelin vastapuoliskoina. Kortissa oleva nuoli osoittaa, missä järjestyksessä satulaatat tulee laudalle asettaa.



Tarinakortit

Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

Pelin kulku

Pelaajien tehtävänä on auttaa metsän eläimet satulaattojen avulla maiden ja mantujen halki kohti satumetsässä sijaitsevaa maalia. Kukin eläin kulkee omaa tunnusväristä polkuaan pitkin ja seikkailee omissa saduissaan.

Eläinten polut eivät kuitenkaan ole vielä valmiita! Pelaajien on löydettävä satulaatoista puuttuvat askelmat poluille. Tarinakorteista näkee, mitkä laatat pelaajan tulee löytää ja missä järjestyksessä ne voi laittaa pelilaudalle koloihin.

Pelaajat pyörittävät kukin vuorollaan spinneriä, joka kertoo mitä vuorolla pelaajalle tapahtuu. Spinnerissä on kuvia eläimistä ja satulaatoista. Pelihahmo saa mennä eteenpäin niin monta askelmaa, kuin spinnerin nuolen osoittamassa kohdassa on eläimiä: joko kolme, kaksi, yksi tai ei yhtään askelmaa. Vastaavasti pelaaja saa kääntää satulaatoistaan joko kaksi, yhden tai ei yhtään laattaa.

Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

Ensimmäinen pelaaja maalissa voittaa.



Tarkkana kuin porkkana!

Pelihahmo ei voi astua pelilaudan tyhjiin kohtiin. Pollulle on ensin löydettävä oikea satulaatta, jossa on sopivat polulta puuttuvat askelmat.

Voi olla, että pelaaja joutuu odottelemaan oikean laatan löytymistä muutaman vuoron ajan. Tässä tarvitaan tarkkuutta ja malttia.

Satulaatat pitää laittaa pelilaudalle oikeassa järjestyksessä sadun mukaisesti. Tarinakortissa näkyy kuvien oikea järjestys.

Jos pelaaja kääntää oikean sadun kuvan, mutta liian aikaisin, on hänen käännettävä se takaisin muiden satulaattojen joukkoon. Nyt tarvitaan muistia, ettei oikea laatta eksy muiden satujen joukkoon.

Satulaattojen seassa on ähäkutti-laattoja. Nostaessaan ähäkutin, pelaaja saa siirtää itse valitsemansa pelikaverin pelinappulaa yhden askeleen verran eteenpäin. Ähäkutti laitetaan tämän jälkeen takaisin muiden laattojen joukkoon. Jos pelikaverista kukaan ei voi liikkua eteenpäin, voi pelaaja siirtää omaa nappulaansa askeleen eteenpäin.



Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

9.6 Käyttäjättestaus

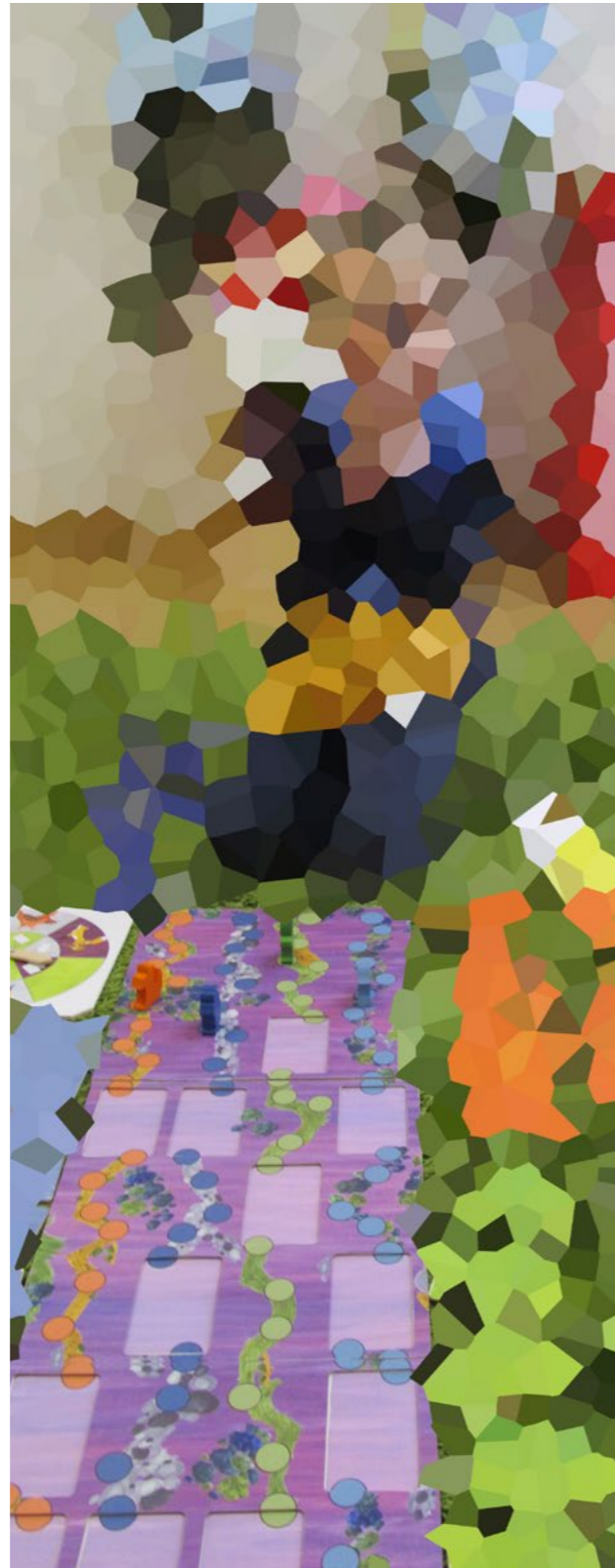
Suhteellisen hyvissä ajoin sain valmistettua pelin kaikista osista sen tasoiset ja laatuiset osat, että minun oli mahdollista lähteä testaamaan peliä esikouluikäisten kanssa. Etukäteen tiedustelin vanhemmilta kirjallisesti luvan pelitestiin sekä lasten kuvaamiseen.

Testipeleissä tavoitteeni oli testata pelin kulkua, sääntöjen ymmärrettävyyttä ja vaikeustasoa, sekä pelin aiheen ja ulkonäön yleistä kiinnostavuutta kohderyhmän parissa. Itse en ollut mukana pelissä hahmolla. Neuvoisin lapsille pelin säännöt, autoin heidät alkuun ja ohjasin tarvittaessa eteenpäin. Samalla valokuvasin lasten pelaamista. Testaamatta jäi vielä, miten peli sujuisi täysin alusta alkaen lasten kesken.

Pelasimme peliä kaksi kierrosta peräkkäin kahdessa neljän hengen pelaajaryhmässä. Peliajaksi osoittautui neljän lapsen kanssa pelatessa noin 35 minuuttia. Tämä on viisitoista minuuttia alkuperäistä tavoitettani enemmän. Kuitenkaan en huomannut lapsissa, muutamaa yksittäistapausta lukuunottamatta, liiallista keskittymiskyvyn herpaantumista, vaikka kahteen peräkkäiseen peliin menikin aika reilu tunti. Toisella pelikierroksella lapset eivät tarvinneet neuvomista yhtään niin paljon kuin aluksi, tämän perusteella pelisäännöt ovat sisäistettävissä ensimmäisen kierroksen aikana.

Onneksi valmistin spinneriin nuolen nappuloiden tapaan puusta, enkä pahvista. Sen verran vauhdikasta pyörystä se sai välillä osakseen, että oli ihme, ettei koko spinnerilauta lentänyt ilmaan. Siihen, millaiset kuvat laatoista spinnerissä on, on tehtävä jokin graafinen korjaus. Lapset joutuivat kurkistamaan nuolen alle, sillä korttien lukumäärä jäi usein juuri nuolen alle piiloon. Spinnerin nimi myös joutuu vaihtoon, englannin lainasana on lapsille hankala. Hyrrä olisi sopivampi nimi.

Ulkonäöllisiin seikkoihin ei testin perusteella enää ole paljoakaan tarvetta puuttua. Linnun ja karhun siniset sävyt voisivat olla keskenään astetta erottavammat. Pelilauta vaikutti tarpeeksi mielenkiintoiselta ja yksityiskohtaiselta ollakseen sadun tapahtumaympäristö. Polkujen alku- ja loppupäihin pitää lisätä vielä kuvallisesti selkeästi, mistä



Kuva: Aino-Maaria Virkkunen



pelii aloitetaan ja mikä on maali. Kulkusuuntaa en ollut tajunnut merkitä ollenkaan.

Satulaatat olivat ilmeisimmin onnistuneita, lapset ilmoittivat kukin vuorollaan, mikä oli heidän omat suosikkikuvansa.

Pelin edetessä lapset itse satuilivat vuoroaan odottaessaan tarinoita laattojen kuvituksesta, jolloin minun oli sopiva hetki kertoa heille kuvituksen kautta, mitä kussakin sadussa alun perin tapahtuu. Tämä oli juuri sitä, mitä peliltä toivoin: lapsilta omaa luovuuden käyttöä sekä minulle mahdollisuus jatkaa kansansatujen kerrontaperinnettä.

Pelinappulat olivat hyvin tunnistettavissa. Yksi ohjaaja toivoi hahmoille naamoja, erityisesti silmiä, nykyisen vain tasaisen värityksen sijaan. Kasvot ovat kuitenkin hyvin tärkeitä lapselle. Ensimmäisissä tunnistettavissa lapsen piirtämissä kuvissakin on usein jonkinlaisia kasvoja. On erittäin mainiota, että näin tärkeä asia tuli esille. Lapsia kasvottomuus ei ehkäpä kaiken jännityksen lomassa vaimannut mitenkään ilmeisesti.

Ähäkutti-laatat testasin samoilla taustoilla kuin satulaatat, mutta tyhjillä kuvilla. Annoin lapsille tehtäväksi esittää omaa satueläintään ähäkutin osuessa kohdalle. Tämä ei ollut paras valinta, vaikka luulin pienen oheistoiminnan olevan juuri hauskaa puuhaa pelin lomassa. Jotkut lapset kokivat esittämisen rasittavana, toisista se oli huippuhauskaa. Jopa niin, että sain huhuilla pariin otteeseen karhua pesästään takaisin mukaan peliin. Kysyin lasten mielipidettä asiaan, ja ähäkutiksi paremmin sopisi, että silloin pitäisi siirtää kaverin nappulaa eteenpäin. Sanana ähäkutti toimii hyvin.

Mielestäni pelin onnistumisesta kertoo, kun aivan viimeiseksi kahden kierroksen jälkeen yksi pelaajista oli aivan murheen murtama, kun hän ei päässyt pelaamaan vielä kolmatta kierrosta, vaan piti antaa toisen ryhmän myös kokeilla peliä. Lapset jopa toivoivat minun jättävän pelin heille käyttöön.

Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

”Loppuiko kertomus?” kysyi Risto Reipas.
”Tämä loppui. Niitä on lisää.”
”Puhista ja minusta, niinkö?”
”Ja Nasusta ja Kanista ja teistä kaikista. Etkö muista?”
”Muistan kyllä ja sitten kun yritän muistella unohdan.”

10. Lopputulos

10.1 Esittely



Peli alussa, mukana jänis ja lintu.

Pelin osat



Pelihahmot ja satulaatat



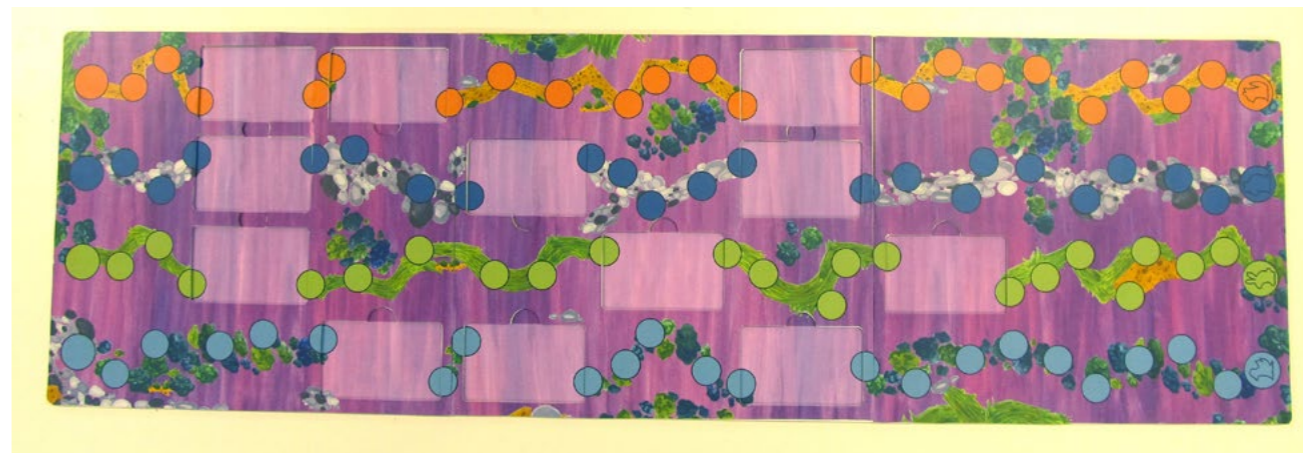
Tarinakortit



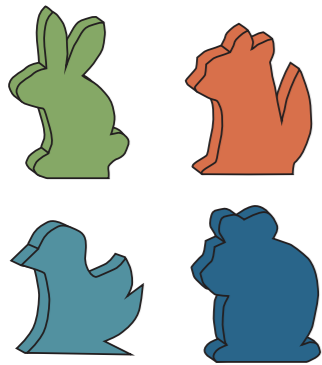
Pelihyrrä



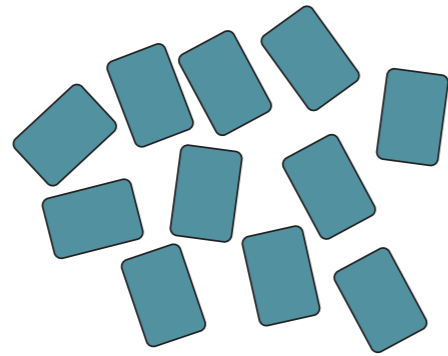
Pelilauta



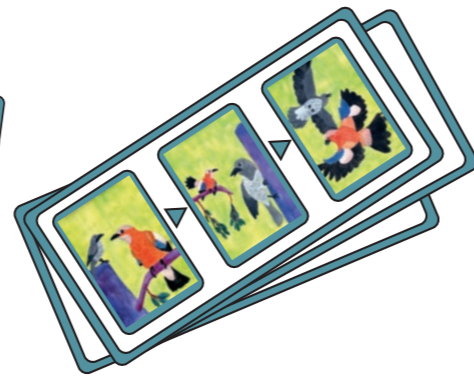
10.2 Toiminta



1. Valitse pelihahmo.

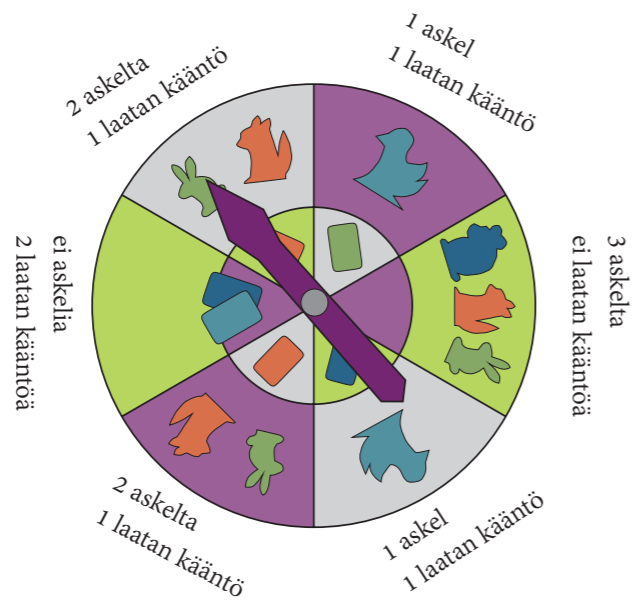


2. Levitä valitsemasi hahmon satulaatat ylösalaisin.

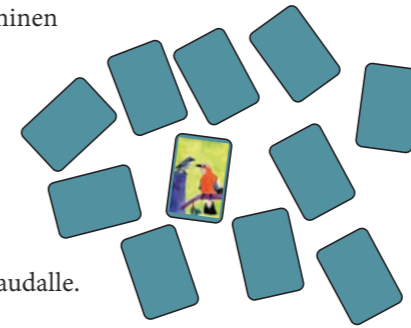


3. Valitse yksi hahmon kolmesta sadusta.

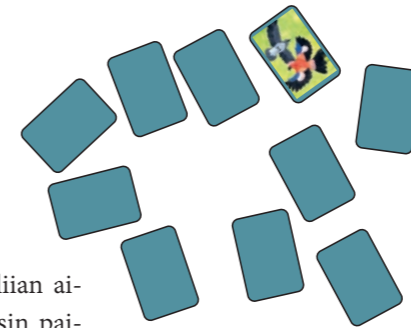
4. Pyöritä hyrrää ja toimi sen mukaisesti.



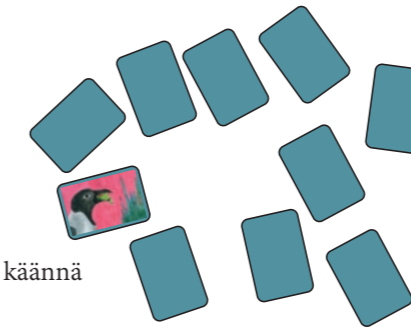
Laattojen kanssa toimiminen



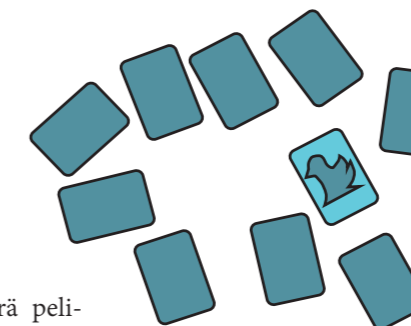
1. Oikea laatta: laita se laudalle.



2. Oikea laatta, mutta liian aikaisin: käännä se takaisin paikalleen odottamaan vuoroaan.



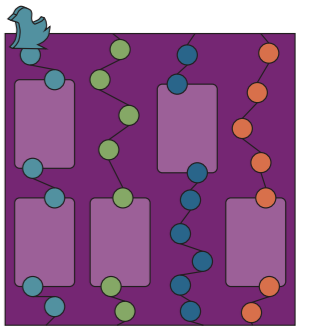
3. Väärän sadun laatta: käännä se takaisin paikalleen.



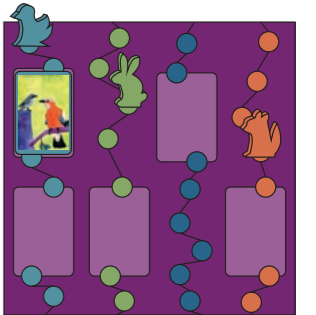
4. Ähäkutti-laatta: siirrä peliveria yhden askeleen verran eteenpäin.

Laudan tilanteet

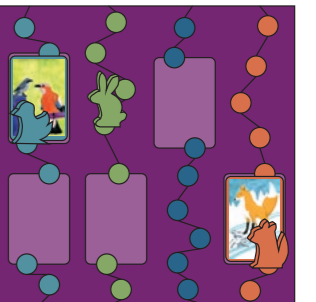
1. Pelihahmo ei pääse eteenpäin, koska laudalta puuttuu oikea satulaatta.



2. Lintu pääsee liikkumaan, koska laudalla on satulaatta kohdallaan. Kettu joutuu odottelemaan.



3. Kukahen on ensimmäisenä maalissa?





10.3 Jatkokehitys

Tein peliin tarvittavia muutoksia käyttäjätestin jälkeen. Muutosten jälkeen peliä ovat pelanneet vain aikuiset. Haluan vielä testata pelin toimivuutta ja sääntöjen loogisuutta laajemmalla esikoululaisista koostuvalla testiryhmällä.

Lautapelin suunnittelu on vaatinut paljon enemmän aikaa kuin tehtävään ryhtyessäni osasin edes aavistaa. Olisikin sääli, mikäli peli jäisi yhdeksi ainoaksi versioksi uudesta lautapelistä. Joten jatkossa aion jalostaa pelini esineestä tuotteeksi.

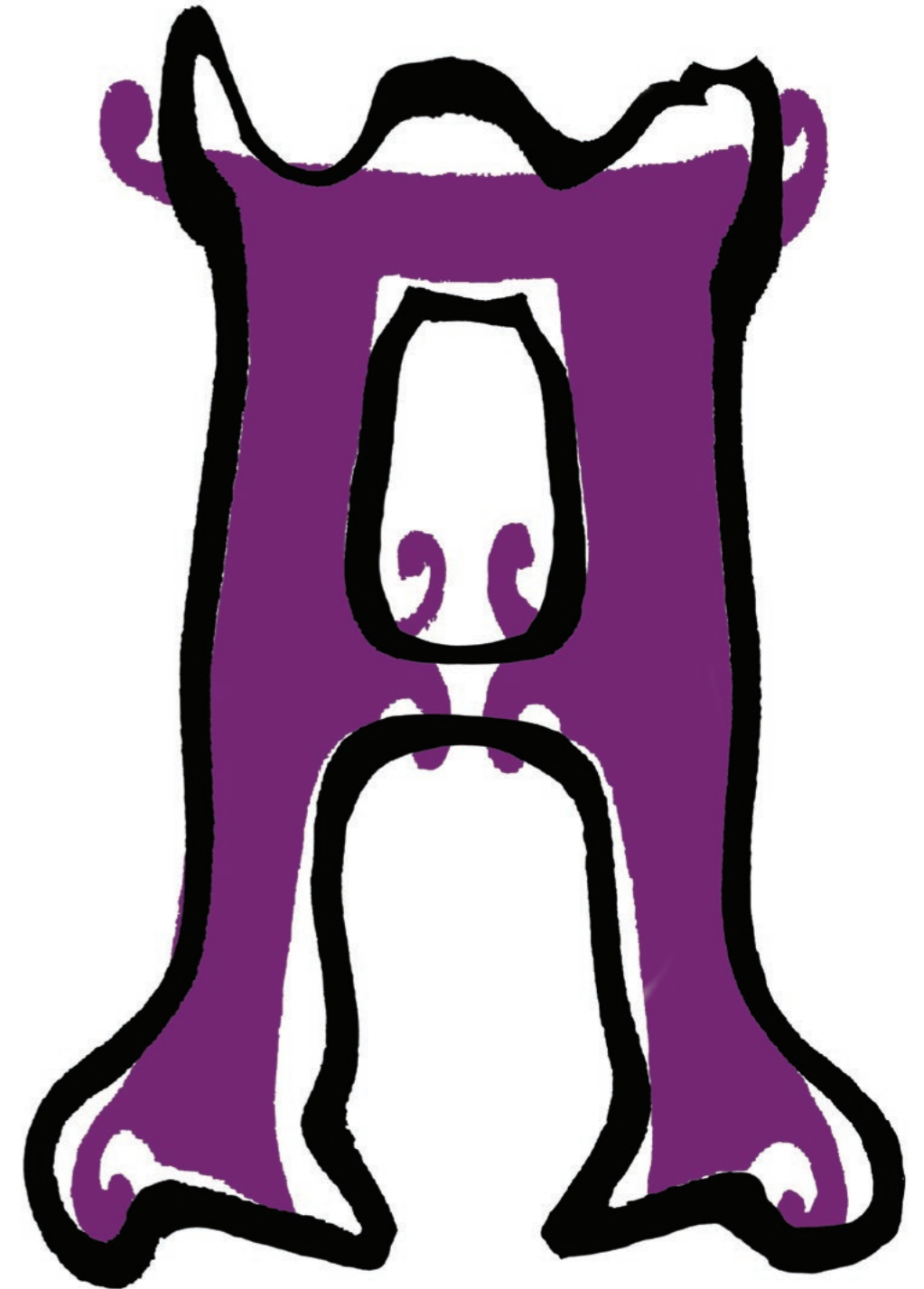
Tarkoitukseni on etsiä pelille valmistaja, mieluiten jokin kotimaisista lautapeliyrityksistä. Teollinen tuottaminen varmasti vaatii muutoksia pelin osien rakenteisiin, valmistustekniikoihin ja materiaalivalintoihini. Ainakin kuvan printtaus tapahtuisi suoraan pahviin ja laserin sijasta pelin osat stanssattaisiin. Kuviin todennäköisesti tulee jokin pinnoite, mikä samalla pidentää tuotteen käyttöikä. Hyrrä valmistettaisiin yksikerroksisena nykyisen kahden kerroksen sijaan. Satulaattojen kuvituskuviin saattaa tulla joitakin yksittäisiä muutoksia kuvakulmiin, jotta laatat olisivat selkeämmin toisistaan erottuvia. Toivon, että pelinappulat on järkevintä valmistaa puusta, koska materiaalina se on paljon aidompi kuin muovi.

Tällä hetkellä pelilauta on kolmessa erillisessä osassa. Tavoitteenani on vielä kehittää pelin tyyliin sopiva kiinnitys- ja taitosratkaisu.

Jatkosuunnitelmissa on tehdä kunnollinen pakkaus pelille.

11. Arviointi ja palaute

”Luultavasti myrskyjä onkin vain siksi, että niiden jälkeen saataisiin auringonnousu.”



11.1 Tuote

Kaikkein uskomattominta on, että tuotteeni toimii pelinä. Ensimmäistä kertaa pelin suunnitteleena voin olla ylpeä itsestäni. Peli täyttää aikaisemmin asettamani tavoitteet. Pelimarkkinoiden tarjonnassa en ole nähnyt peliä, joka toimisi samoilla tavoin kuin suunnittelemani satupeli.

Pidän tuotteen visuaalisesta ilmeestä. Se on muodoiltaan sopivan yksinkertainen, jotta eri elementit runsaine väreineen pääsevät kunnolla oikeuksiinsa. Laadun eteen olisin voinut tehdä enemmän töitä, kuten ehkäpä teettä pelin printit ja leikkaukset jollakin yrityksellä itse tekemisen sijasta.

Harmillista pelilaattojen kuvitusten kannalta, että kaikki kuvat eivät ole joko pystyssä tai vaakatasossa, vaan vaihtelevat kuvakulman vuoksi. Tajusin tämän vasta kuvien ollessa ensimmäistä kertaa satulaatoissa, jolloin koin niin suuren muokkauksen olevan aikataulullisesti hankalaa.

11.2 Prosessi

Mikä oli tarinan opetus?

Suunnittelutapanani on ensin pohtia kaikkia suunnittelukohteen osa-alueita saman aikaisesti ja viedä kutakin osaa eteenpäin erikseen. Tässä vaiheessa kaikki tekemiseni näyttää uskomattoman sekavalta hakuammunnalta. Tapanani on kerätä paljon tietoa ja ideoita, joita lähdän karsimaan tilanteeseen soveltuvuuden mukaisesti. Viedessäni kaikkia osa-alueita tasaisesti eteenpäin en koskaan voi tietää, millä osa-alueella saan juuri sen kuningasajatuksen, joka vaikuttaa ratkaisevasti loppusuunnitteluun ja koko työn lopputulokseen. Kuningasajatuksen myötä yleensä palaset osuvat kohdilleen ja kaikki osatekijät näyttävät siltä, miltä niiden kuuluukin näyttää. Pelin kanssa tämä kävi hyrrän kahden eri funktion yhdistelmässä ja pelilaudan avoimien polkujen kohdalla. Muistin pitää työskentelypäiväkirjaa opinnäyttyöprosessin alusta lähtien, moista järjestelmällisyyttä en ole osoittanut koskaan.

Ikipäivänä en olisi saanut tehtyä peliä yksin! Esimerkiksi spinnerin kehittäessä luokkatovereideni neuvot ovat olleet kultaakin kalliimpia. Olen paljon kysellyt muiden mielipiteitä valintoihini, koska uskon tekijänä olevani niin kiinni omissa ajatuksissani ja mielikuvissani, että tarvitsen toisen ja kolmannen mielipiteen. Halusin kuitenkin olla rehellinen itselleni suunnittelussa, enkä lähtenyt viemään peliä mihinkään suuntaan, joka olisi ollut ristiriidassa alkuperäisten tavoitteideni kanssa.

Suunnitellessani aikataulua olen ollut erittäin optimistinen. Minulla oli sisäistettävänä kaksi suurta teoreettista aihealuetta, joista toinen oli minulle lähes täysin tuntematon. Välillä suunnittelu eteni helposti ja tekeminen oli rentoa, välillä oli harmillisen pitkiä pätkiä, joilloin kaikki opinnäytetyöhön liittyvä tuntui tuskallisen hankalalta. On ihmeellistä, miten melkein jokaiseen prosessin osa-alueeseen meni minulta aikaa runsaasti enemmän verrattuna siihen, mitä tekemiseen alunperin ajattelin kuluvan. Vielä ihmeellisempää on, että sain kuitenkin kaiken tarvittavan tehtyä opinnäytetyön aikarajoissa. Olisin halunnut käyttää pelin hiomiseen paljon enemmän aikaa, kirjallinen osa on yllättävästi syönyt kovin suuren osan työtunneista.

LÄHTEET

Painetut lähteet

Franzon Päivi, Airola Sari. 2006. Surusaappaat. Helsinki: Lasten Keskus Oy.

Louhi, Kristiina. 1992. Aino ja Tiikeri. Jyväskylä: Tammi.

Merikoski, Kaarlo Aukusti. 1979. Suomen kansan eläinsatuja 1. Helsinki: Osakeyhtiö Valistus.

Merikoski, Kaarlo Aukusti. 1979. Suomen kansan eläinsatuja 2. Helsinki: Osakeyhtiö Valistus.

Mikkola, A., Koskela, L. 2008. Äidinkieli ja kirjallisuus, Käsikirja. Helsinki: WSOY.

Perrault, Charles. 1922/1999. Hanhiemon satuja. Porvoo: WSOY.

Saari, Mikko. 2007. Uudet lautapelit. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Surojegin, Pirkko-Liisa. 1997. Suomen lasten eläinsadut. Helsinki: Otava.

Ylönen, Hilikka. 2000.Loihditut linnut: Satujen merkitys lapselle. Helsinki: Tammi.

Ylönen, Hilikka. 2007. Satulaivan matkassa. Helsinki: Suomen kasvatus- ja perheneuvontaliitto.

Painamattomat lähteet

Yle Areena. Yle Puhe: Puheen iltapäivä. 4.12.12 kello 16.03. Kesto 24 minuuttia. Toimittaja Salla Vuolteenaho. Haastattelussa Suomen leluyhdistyksen pj Riia Sandström. <http://www.arena.fi/radio/1760609> (viitattu 9.12.12)

Leinonen, Jenna 2012-2013

Forss, Sari, 2013

Sähköiset lähteet

<http://fi.wikiquote.org/wiki/Muumit>, 08.04.2013

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Populaarikulttuuri>,11.02.2013

http://fi.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney, 11.02.2013

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Lautapeli>, 29.03.2013

<http://igs.kirjastot.fi/iGS/kysymykset/haku.aspx?word=Ihmesadut>, 20.11.2012

<http://rantakylanrunoprojekti.wikispaces.com/Herra+Piipoo> 24.04.2013

<http://www.lautapelit.fi>, 08.01.2013

http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/5_6-vuotias/, 03.01.2013

<http://www.nelostuote.fi/>, 14.01.2013

<http://www.tukes.fi/fi/Toimialat/Kuluttajaturvallisuus/Tavaroiden-turvallisuusvaatimuksia/Lelut/>, 06.03.2013

<http://www.parkkinen.org/peppi.html>, 22.04.2013

Kuvalähteet

Satu

<http://soivasammakko.wordpress.com/kuvia/pia-leinonen-ja-joni-tiala-ovat-nayttamolla-kun-teatteri-soiva-sammakko-tuo-bremenin-soittoniekat-ensi-iltaan-lokakuussa-kuvaaja-sarah-bergkulla-2/>, 02.04.2013

<http://www.lastenomakirjakerho.fi/-/Lahjavinkkeja/Pupu-Tupuna-seikkailee-tarinat-1-3.html?>, 13.04.2013

<http://www.uudetkirjat.fi/Kaikki-kirjat/Lasten--ja-nuortenkirjallisuus-/satukirja/>, 13.04.2013

<http://100kirjaa.blogspot.fi/2009/12/56-eduard-uspenski-fedja-seta-kissa-ja.html>, 13.04.2013

http://yle.fi/uutiset/perinteiset_sadut_tekevat_tuloaan_sormitietokoneisiin/5696353, 13.04.2013

Doré, Gustave, kirjasta: Perrault, Charles. 1922/1999. Hanhiemon satuja. Porvoo: WSOY.

Koivu,Rudolf, kirjasta: Roine, Raul. 1979. Satuja. 7. painos. Porvoo: WSOY.

Surojegin, Pirkko-Liisa, kirjasta: Surojegin, Pirkko-Liisa. 1997. Suomen lasten eläinsadut. Helsinki: Otava.

Muut kuvat Aino-Maaria Virkkunen, 2013

Moderni satu

<http://images4.fanpop.com/image/photos/20300000/Red-Riding-Hood-red-riding-hood-20362941-1600-1200.jpg>, 20.11.2012

http://images4.wikia.nocookie.net/__cb20120325001131/aliceinwonderland/images/9/9a/Alice_in_wonderland_poster_2_1_original1.jpg, 20.11.2012

<http://lastenvaateralli.blogspot.fi/2011/01/must-havev.html>, 22.04.2013

<http://libraryland.tumblr.com/post/719271604/benjaminhilts-original-winnie-the-pooh>, 05.04.2013

<http://localtvkdvr.files.wordpress.com/2012/09/snow-white-huntsman-sept-11.jpg>, 20.11.2012

<http://momstart.com/2011/07/from-the-honey-colored-carpet-hot-winnie-the-pooh-toys/>, 05.04.2013

<http://pientamuttasuurta.blogspot.fi/2012/09/intohimona-muumimukit-passion-for.html>, 02.04.2013

<http://spinoff.comicbookresources.com/wp-content/uploads/2012/10/hansel-gretel-poster.jpg>, 08.01.2013

<http://venenetti.fi/uutiset/merelliset-muumisakset>, 22.04.2013

<http://www.boostep.fi/muumien-purnukkajahti-p-484037.html>, 13.04.2013

<http://www.ellos.fi/muumi/eko-muumi-pehmolelu/295585>, 13.04.2013

<http://www.kauppahalli24.fi/juomat/virvoitusjuomat-ja-vedet/muumi-metsamansikka-0-5l>, 13.04.2013

http://www.lamppukauppa.fi/ikuisesti_yhdessa, 13.04.2013

<https://www.netrauta.fi/portal/sisustaminen?man=Finlayson>, 08.04.2013

http://www.sokos.fi/sokos/portal?a_Visit:dockat=0b019b368004496309019b3680ca1c06&pageName=artikkeli, 22.04.2013

Kohderyhmä

https://www.kokkola.fi/perusturva/paivahoito/paivakodit/tervanpolttajan_paivakoti/fi_FI/esikoulu_2008_2009/, 16.04.2013

Lasten piirrokset Nappulalinnan päiväkotii, esikoululaiset, 2012

Muut kuvat Aino-Maaria Virkkunen, 2013

Kuvalähteet

Sadusta tuotteeksi

<http://cdon.fi/lelut/disney-pixar-cars-2-stunt-racers-salama-mcqueen-p22747873>, 16.04.2013

<http://cdon.fi/lelut/disney-fairies-disney-helina-keiju-naamiaiasasu-5-6-v-p20994199>, 16.04.2013

<http://evan-and-lauren-a.blogspot.fi/2012/11/11112-monsuno-brand-new-episode.html>, 16.04.2013

<http://herecomestrouble11.blogspot.fi/2012/08/monsuno-strike-selector-cores.html>, 20.11.2012

<http://toys.about.com/od/spiderman/tp/Amazing-Spiderman-Toys.01.htm>, 16.04.2013

<http://www.boostep.fi/disney-princess-backpack-characters-p-536174.html>, 17.04.2013

<http://www.jabong.com/sigg-Narnia-Blue-226071.html>, 17.04.2013

<http://www.soap.com/p/band-aid-adult-mickey-adhesive-bandages-assorted-255621>, 17.04.2013

http://www.tactic.net/product.php?lang=FIN&Product_number=01451, 30.01.2013

http://www.tactic.net/product.php?lang=FIN&Product_number=01052&category=&k1=1&k2=1&k3=, 30.01.2013

http://www.tactic.net/product.php?lang=FIN&Product_number=01273&category=&k1=1&k2=1&k3=, 30.01.2013

http://www.tenerife.ikea.es/productos_IKEA/detalle.php?id=90159279#.UW2G7b8XW2w, 16.04.2013

<http://www.verkkokauppa.com/fi/catalog/16a/Lelut/1526/BRIO?s=popularity&o=A&p=4&l=50>, 08.04.2013

<http://www.verkkokauppa.com/fi/product/53971/dfnjb/GameOn-Angry-Birds-HDMI-kaapeli-2-0-m>, 17.04.2013

<http://www.yoyo.com/p/pokemon-diamond-pearl-plush-toy-6-chikorita-148149>, 17.04.2013

Lautapeleistä

<http://ellenturningpages.blogspot.fi/2011/04/vintage-memory-game.html>, 05.04.2013

<http://preikestolengamers.no/category/quoridor-kid/>, 30.01.2013

<http://www.boardgamegeek.com/image/564746/the-settlers-of-catan?size=large>, 30.01.2013

http://www.competo.fi/product_details.php?p=69, 30.01.2013

<http://www.lautapeliopas.fi/peliarvostelut/kummitusportaat/>, 30.01.2013

http://www.tactic.net/product.php?lang=FIN&Product_number=0145, 30.01.2013

Ville Ekosaari, 2013

Muut kuvat Aino-Maaria Virkkunen, 2013

Eläinsatu lähtökohtana

<http://ontheoldpath.com/2011/08/22/barn-cats/>, 17.04.2013

<http://tarinautical.blogspot.fi/2012/10/franzon-ja-airola-surusaappaat.html>, 15.04.2013

<http://www.gdefon.com/download/boy-dog-puppy-shepherd-Friends/335018/1920x1200>, 17.04.2013

Rudolf Koivu, kirjasta: Roine, Raul. 1979. Satuja. 7. painos. Porvoo: WSOY.

Kuvalähteet

Tavoitteet ja rajaus

<http://archief.fontanel.nl/inspiration/ode-aan-rien-poortvliet/>, 13.04.2013

<http://postsfromgm.blogspot.fi/2011/07/2d3d-swedish-animal-puzzle.html>, 20.04.2013

<http://thehappyhousewife.com/home-management/homemade-memory-game/>, 05.04.2013

<http://themetapicture.com/floor-chess/>, 20.04.2013

http://www.boardgamereviewsbyjosh.com/2012_12_01_archive.html, 20.04.2013

<http://www.circografico.com.ar>, 08.01.2013

<http://www.flickr.com/photos/27181027@N00/2962773749/>, 20.04.2013

<http://www.kangas-malla.fi/Keittovilla-ohut-violetti>, 22.04.2013

<http://www.lasipiha.fi/82671s-limenvihreÄ-p-1110.html> 22.04.2013

http://www.rarityguide.com/museum/card_and_board_games/the_shirt_tales_game__milton_bradley_1983_/the_shirt_tales_game_milton_bradley_1983_game_board/, 20.04.2013

http://www.toysrus.com/product/prodpop.jsp?LargeImageURL=/graphics/product_images/pTRU1-11157541dt.jpg&diplayTab=enh&productId=12077863&totCount=0, 30.01.2013

<http://xaxor.com/drawings/35957-art-by-alex-dukal.html>, 22.04.2013

<http://yleuutiset.flockler.com/topic/saarinki/varokaa-heikkoajaata>, 31.03.2013

Hellige, H. & Klanten, R. 2012. Little Big Books: Illustrations For Children´s Picture Books. Berlin: Gestalten.

Surojegin, Pirkko-Liisa, kirjasta: Surojegin, Pirkko-Liisa. 1997. Suomen lasten eläinsadut. Helsinki: Otava.

Suunnitteluprosessi

Aino-Maaria Virkkunen, 2012-2013

Lopputulos

Aino-Maaria Virkkunen, 2013

Anfangit

Aino-Maaria Virkkunen, 2013

Harding, Alison. 1983. Ornamental Alphabets and Initials. London: Thames and Hudson.

Stiebner, E. D. & Urban, D. 1983. Initialen und Bildbuchstaben. Munich:Verlag F. Bruckmann KG.

Kirjallisuutta

Andersen, H. C., Bently, P., Bingham, H. & muita. 2012. 365 satua, lorua ja tarinaa. Helsinki: Gummerus.

Bettelheim, Bruno. 1984. Satujen lumous : merkitys ja arvo. Juva: WSOY.

Bond, Michael. 1992. Paddington tulee kaupunkiin. 2. painos. Juva:WSOY.

De Brunhoff, Laurent.1989. Babar Selestenkylän juhlassa. Jyväskylä: Gummerus.

De Saint-Exupery, Antoine. 1994. Pikku Prinssi. 17. painos. Porvoo: WSOY.

Drillsma-Milgrom, Barbara & Kirstinä, Leena. 2009. Metamorphoses in children’s literature and culture. Publication of The Finnish Institute for Children. Turku: Oy Enostone Ltd.

Heikkilä, Petra. 2002. Sukkahukka. Helsinki: Lasten Keskus.

Jansson, Tove. 1991. Muumilaakson marraskuu. 8. painos. Juva: WSOY.

Jansson, Tove.1991. Taikatalvi. 9. painos. Juva: WSOY.

Kunnas, Kirsi. 2010. Tiitiäisen satupuu. 38. painos. Helsinki: Otava.

Lewis, C. S. 2005. Narnian tarinat. 3. painos. Helsinki: Otava.

Lindgren, Astrid. 2007. Peppi Pitkätossu. 2. painos. Helsinki: WSOY.

Louhi, Kristiina. 1993. Aino pikkuinen tyttö. 5. painos. Jyväskylä: Tammi.

Milne, A. A. 1991. Nalle Puh. 4. painos. Porvoo: WSOY.

Oakley, Graham. 1997. Kettukallion poliisi ja kummitus. Karkkila: Kustannus-Mäkelä.

Roine, Raul. 1979. Satuja. 7. painos. Porvoo: WSOY.

Rowling, J. K. 2007. Harry Potter and the Deathly Hallows. London: Bloomsbury.

Sandelius, Ninni (toim.). 2012. 100 satua ja tarinaa. Helsinki: Kirjalito.

Tison, Annette & Taylor, Talus. 1990. Barbapapa. Helsinki: Otava.

Tison, Annette & Taylor, Talus. 1990. Barbapapan uusi talo. Helsinki: Otava.

Topelius, Zacharias. 1989. Topeliuksen kauneimmat sadut. Kuudes painos. Keuruu: Otava.

Virtanen, Jukka. 1991. Kaukaisen saaren aarre. 2. painos. Jyväskylä: Gummerus.

Ylönen, Hilikka. 2005. Satulinnan saleissa: opitaan arvoja satujen ja laulujen avulla. Oppimateriaalit. Helsinki: Tammi.

Liitteet

LIITE 1 Lupalappu satukyselystä esikoululaisten vanhemmille

LIITE 2 Esikoululaisten satukysely

LIITE 3 Esikoululaisten satukyselyn hahmontunnistus

LIITE 4 Toisluokkalaisten satukysely

LIITE 5 Toisluokkalaisten satukyselyn johdantoteksti: Lumikki

LIITE 6 Brief

LIITE 7 Sähköpostikysely peleistä päiväkodeissa työskenteleville

LIITE 8 Valitut sadut

LIITE 9 Satulaatat

LIITE 10 Lupalappu pelin testaamisesta esikoululaisten vanhemmille

LIITE 11 Lautapelin testauksessa lapsille esitettyjä kysymyksiä


Lupalappu 06.11.2012
Hei eskarilaisten vanhemmat!

Olen Aino-Maaria Virkkunen ja opiskelen taideteollista muotoilua Lahden muotoilu- ja taideinstituutissa. Teen taustatutkimusta opinnäytetyöhöni, jonka lähtökohtana on satujen maailma. Olen tulossa Nappulalinnan päiväkotiin juttelemaan lasten kanssa pienissä ryhmissä heidän näkemyksistään ja mieltymyksistään satuihin liittyen. Vastaukset käsitellään nimettöminä.

Lapseni _____ **kanssa**

saa ei saa

keskustella aiheesta ja käyttää hänen mielipiteitään opinnäytetyöni käyttäjätutkimuksessa.
Ystävällisin terveisin Aino-Maaria Virkkunen
Jos sinulla on jotain kysyttävää, ota rohkeasti yhteyttä: 050 5315543




Lupalappu 06.11.2012
Hei eskarilaisten vanhemmat!

Olen Aino-Maaria Virkkunen ja opiskelen taideteollista muotoilua Lahden muotoilu- ja taideinstituutissa. Teen taustatutkimusta opinnäytetyöhöni, jonka lähtökohtana on satujen maailma. Olen tulossa Nappulalinnan päiväkotiin juttelemaan lasten kanssa pienissä ryhmissä heidän näkemyksistään ja mieltymyksistään satuihin liittyen. Vastaukset käsitellään nimettöminä.

Lapseni _____ **kanssa**

saa ei saa

keskustella aiheesta ja käyttää hänen mielipiteitään opinnäytetyöni käyttäjätutkimuksessa.
Ystävällisin terveisin Aino-Maaria Virkkunen
Jos sinulla on jotain kysyttävää, ota rohkeasti yhteyttä: 050 5315543




Lupalappu 06.11.2012
Hei eskarilaisten vanhemmat!

Olen Aino-Maaria Virkkunen ja opiskelen taideteollista muotoilua Lahden muotoilu- ja taideinstituutissa. Teen taustatutkimusta opinnäytetyöhöni, jonka lähtökohtana on satujen maailma. Olen tulossa Nappulalinnan päiväkotiin juttelemaan lasten kanssa pienissä ryhmissä heidän näkemyksistään ja mieltymyksistään satuihin liittyen. Vastaukset käsitellään nimettöminä.

Lapseni _____ **kanssa**

saa ei saa

keskustella aiheesta ja käyttää hänen mielipiteitään opinnäytetyöni käyttäjätutkimuksessa.
Ystävällisin terveisin Aino-Maaria Virkkunen
Jos sinulla on jotain kysyttävää, ota rohkeasti yhteyttä: 050 5315543



Esittele itsesi.

Minkä ikäisiä ootte? Saa käyttää sormia.

Mikä on satu?

Mikä on teidän lempparisatu? Miksi?

Onko jokin satu ollut pelottava? Miksi? Onko sadut tylsiä vai jänniä? Miksi?

Mikä olis paras satu ikinä?

Missä olet kuullut satuja?

Kuka kertoo parhaat sadut? Miksi?

Lukeeko äiti tai isi satuja kotona? Milloin?

Ootteko käyneet kirjastossa? Ootteko käyneet kirjastossa satutunnilla?

Aino-Maaria Virkkunen



Onko jotain sellaista, mitä saduissa voi tapahtua, mutta oikeasti ei?

Mitä otuksia on vain satumaailmassa?

Mitä te tykkäätte leikkiä? Miksi?

Ootteko joskus leikkiny jotain satuhahmoa? (Prinssi/prinsessa/ritari/keiju...)

Onko jokin satu vaan tyttöjen satu? Entä poikien?

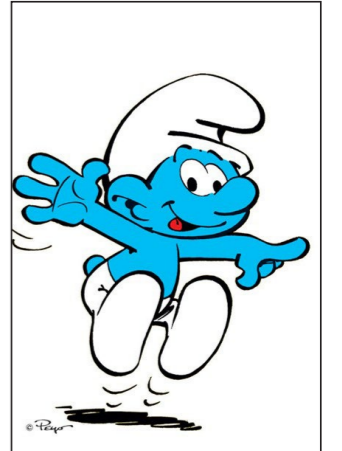
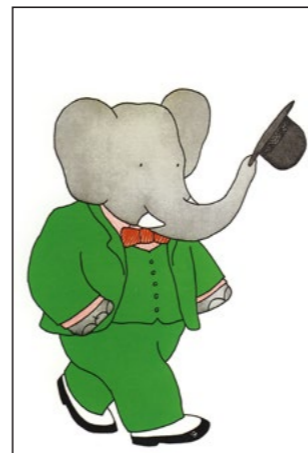
Katsotteko Pikku kakkosta? Kuinka paljon?

Katsotteko aamulastenohjelmia? Kuinka paljon?

Katsotteko ohjelmia DVD-levyltä? Kuinka paljon?

Muistiinpanoja kuvatunnistuksesta

Mun mielestä tää on tosi kiva!



Ympyröi: Oletko

tyttö vai poika

Ympyröi ikäsi:

6 7 8 9 10

1. Mikä on sinun lem-pi-sa-tu-si? Miksi?

2. Kenen kanssa luet satuja?

3. Mitä voi ta-pah-tu-a vain sa-duis-sa?

4. Onko jokin satu ollut pe-lot-ta-va?

5. Mitä asioita on kivassa sadussa? Ympyröi:

Prinssi

Prinsessa

Kummitus

Ritari

Keiju

Mörkö

Tai-ka-sau-va

Miekka

Noita

Aarre

Hevonen

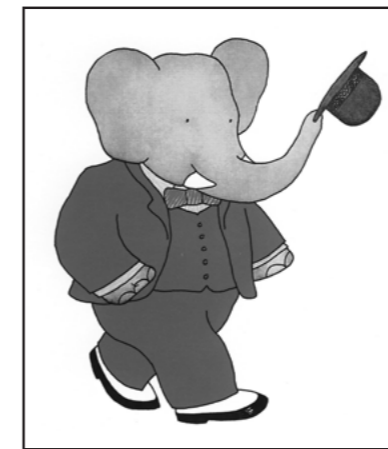
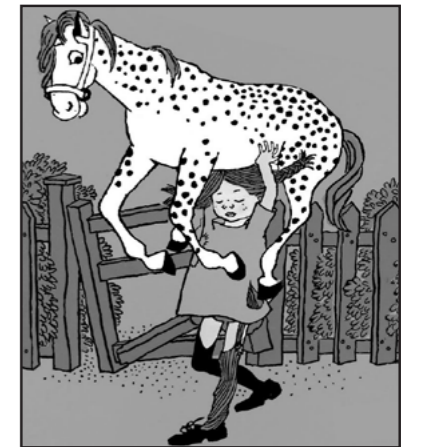
Seikkailu

Kuvia

6. Katsotko te-le-vi-si-os-ta las-ten-oh-jel-mi-a? Mitä?

7. Onko jokin satu vain tytöille tai pojille?

8. Anna hahmoille nimet. Saa myös keksiä itse.



Lumikki

Olipa kerran kaunis kuninkaantytär, jonka iho oli valkea kuin lumi, huulet punaiset kuin veri ja hiukset mustat kuin eebenpuu. Siksi häntä sanottiin Lumikiksi. Mutta hänen äitinsä oli kuollut, ja hän oli saanut ilkeän äitipuolen, joka olikin noita ja omisti taikapeilin. Kuningatar kysyi joka päivä peililtään: -Kerro, kerro kuvastin, ken on maassa kaunehin. Ja peili antoi aina saman vastauksen: ”Kuningatar kaunein on!”

Mutta eräänä päivänä Lumikin jo vartuttua hurmaavan kauniiksi nuoreksi tytöksi peili vastasikin: ”Sinä ennen kaunehin, Lumikki nyt kaunein on!” Silloin kuningatar kalpeni raivosta ja kateudesta. Hän käski metsästäjää viedä Lumikin metsään ja surmaamaan hänet siellä. Mutta metsästäjä sääli tyttöparkaa ja päästi hänet menemään.

Lumikki harhaili koko päivän metsässä, kunnes hän tuli illansuussa pienen mökin luo. Se oli seitsemän kääpiön mökki, ja kääpiöt olivat tapansa mukaan lähteneet aamulla töihin kaivokseensa. Kun Lumikki astui tupaan, hän näki pöydälle katetun seitsemän pientä lautasta ja pikaria. Lumikki maistoi hieman ruokaa joka lautaselta ja joi kulauksen joka pikarista. Sitten hän heittäytyi poikittain seitsemän pikku vuoteen yli ja nukahti heti uupumuksesta.

Kiltit kääpiöt mieltyivät kovin viehättävään Lumikkiin, ja he pyysivät häntä jäämään luokseen. Lumikki huolehti pikku miesten taloudesta näiden ahertaessa päivät pitkät kaivoksessa.

Kaikki olisi ollut hyvin, ellei paha kuningatar olisi ollut niin turhamainen. Kun hän eräänä päivänä taas otti peilinsä esiin ja kysyi: -Kerro, kerro kuvastin, ken on maassa kaunehin. Mutta peili vastasi: -Kuningatar täällä kaunein on, mutta Lumikki seitsemän vuoren takana kääpiöiden luona on tuhat kertaa kauniimpi! Silloin kuningattarelle selvisi, että metsästäjä oli pettänyt häntä, ja että Lumikki oli elossa.

Kuningatar naamioitui kaupustelijaeukoksi ja lähti kulkemaan vuorten yli kääpiöiden tuvalle. Perillä hän koputti oveen ja tarjosi Lumikille kauniita nauhoja ja nyörejä. -Tämä sopisi hienosti, hän sanoi näyttäen koreaa silkkinyöriä. Lumikki ei tietenkään tuntenut äitipuoltaan, vaan asettui innokkaana tämän eteen. Eukko nyöritti liivin niin tiukalle, ettei Lumikki voinut hengittää, vaan kaatui kuin kuollut lattialle. -Nyt minä olen taas kaunein, nauraa kiherteli kuningatar ja palasi linnaansa. Kun kääpiöt tulivat kotiin, he pelästyivät kovin nähdessään Lumikin viruvan lattialla. He avasivat liivin nyörit, ja onneksi Lumikki virkosi henkiin voidakseen taas hengittää.

Häijy kuningatar kuuli tietenkin taas peililtään, ettei Lumikki ollutkaan kuollut. Silloin hän valmisti kamman jonka sisällä oli myrkkyä, ja lähti toisen kerran valeasussa kääpiöiden tuvalle. Hän myi Lumikille myrkytetyn kamman ja painoi sen niin syväälle hänen päänahkaansa, että Lumikki vaipui taas taintuneena maahan. Kun kääpiöt illan tultua palasivat tuvalleen, he vetivät kamman pois Lumikin hiuksista, ja heidän rakas Lumikkinsa hengitti jälleen. Nyt kääpiöt kielsivät häntä heidän poissa ollessaan avaamasta kenellekään ovea.

Kuningattaren päästyä selville, että Lumikki oli aina vain elossa, hän valmisti omenan, jonka toinen puolisto oli myrkyllinen. Tällä kertaa hän meni tapaamaan Lumikkia talonpoikaisvaimoksi naamioituneena. Lumikki kieltäytyi avaamasta ovea, mutta kaupustelijavaimo ojensi hänelle ikkunasta punaposkisen omenanpuolikkaan ja söi itse toisen puoliskon. Silloin Lumikki puraisi palasen omastaan, ja vaipui heti kuolleena maahan.

Tällä kertaa kääpiöiden ei onnistunut herätellä häntä henkiin. Koska Lumikki oli niin kaunis, he panivat hänet lasiseen arkkuun, jonka he kantoivat kalliolle ja valvoivat arkkua kukin vuorollaan yötä päivää.

Eräänä päivänä siitä sattui ratsastamaan ohi kuninkaanpoika ja nähdessään suloisen Lumikin lepäävän arkussaan hän ei saanut hänestä katsettaan irti, vaan pyysi kääpiöiltä arkkua itselleen. Kun kääpiöt kohottivat arkkua, eräs heistä kompastui ja myrkytetty omenanpalanen irtosi Lumikin kurkusta. Silloin Lumikki avasi silmänsä katsellen ihmeissään ympärilleen. Mikä riemu siitä syntyikään, kun kääpiöt ja prinssi huomasivat Lumikin olevan elossa! Lumikki suostui prinssin kosintaan ja prinssi ratsasti hänen kanssaan isänsä linnaan, missä vietettiin pian kauniit häät.



”Mahdollisuus käyttää mielikuvitusta sekä suunnittelussa, että lopullisen tuotteen käytössä.”

Mitä?

Lumoava esikouluikäisille lapsille suunnattu satulautapeli, joka perustuu perinteisiin suomalaisiin eläinsatuihin ja auttaa näiden tunnetuksi tekemisessä.

Miksi?

Kansansadut eivät saa jäädä unholaan, koska ne ovat tärkeä osa kulttuuriperintöä. Jopa lasten kulttuuritarjonta on nykyään kovin muovista, hektistä ja sielutonta. Kuinka rauhalliset ja opettavaiset kansansadut voivat kilpailla oheistuotteita pursuavassa vauhtimaailmassa, jossa ei neonvaloja tai patterilelujen ujellusta puutu? Sadut vaativat läsnäoloa ja ruokkivat mielikuvitusta täysin eri tavalla kuin televisio-ohjelmat. Samanlaista satumaista henkeä tarvitaan muihinkin lasten ajanvietteisiin.

Kenelle?

Kohderyhmä on esikouluikäiset lapset. Iältään lapset ovat 5-7 vuotiaita. Suunnittelussa otetaan huomioon tämän ikäisen lapsen kehitystaso, fyysiset ja psykologiset taidot sekä valmiudet, kiinnostuksen kohteet ja tavat toimia. Tuotteen pitää olla niin kiinnostava, että maksava vanhempikin siitä viehättyy.

Miten?

Taustoituis

Satukirjat, satukulttuuri, kansansatujen eläinsadut, satujen merkitys lapselle, esikouluikäinen lapsi, lasten lelut ja niitä ympäröivä maailma, leikkimisen tavat, pelit, lautapelit, materiaalmahdollisuudet, käyttäjätutkimukset&-testit

Valmistus

Luonnostelu käsin (lyijykynät, tussit, vesivärit, guassit), luonnostelu koneella, mittapiirroksia, hahmomalli ja siitä eri versiot, proto ja siitä eri versiot, prototesti, (lopullinen tuote tilauksena joltakin valmistajalta)

Dokumentointi

Kirjalliseen osuuteen valloittavat tekstit, valokuvia prosessista, materiaalikokeilut, luonnokset skannattuna tms., tutkimukset tuloksineen

Lopuksi

Tuotteelle valmistaja, pakkaus

Taustajoukot

Mikko Saitseff (olkapää, jolle itkeä)
Elina Rantapuska (oikoluku ja opinnäytetyökelpoisa lopputulos)
Mika Heinonen (taiteellinen opastus, eläineksperetti)
Anne Hyvärinen (käyttäjätutkimukset)
Luokkatoverit (tiimin kesken vertaisopponointi ja kaikki muukin)
Jenna Leinonen (sosionomi)
Vesa Damski (ihmettely ja fiilistely)
Kimmo Kukkonen (neuvontaa ja vastuuta)

Hinta?

Kaupassa tuotteen hinta alle 30€, jolloin yhden tuotteen valmistus saa maksaa 6€.

Kuinka monta vuotta sinulla on kokemusta työskentelystä lasten kasvatuksen parissa?

Onko sinulla omia lapsia?

Millaiset lautapelit ovat olleet lasten keskuudessa suosittuja? Voit mainita nimeltä, tärkeämpi minun olisi tietää, mikä tekijä on tehnyt pelistä suosittun: Jännitys, hauska ulkonäkö, erikoiset tapahtumat jne.

Mikä sinun mielestäsi on parasta lasten lautapeleissä? Entä onko jotakin huonoja puolia?

Pelaavatko lapset usein samaa peliä uudelleen ja uudelleen vai vaihtelevatko pelistä toiseen? Osaatko arvailla syitä? Kuinka pitkään esikouluikäiset jaksavat keskittyä kerrallaan peliin?

Kuinka paljon päiväkodissanne pelataan erilaisia lautapelejä? Millaisissa tilanteissa? Pelaatteko jotain erityistä tarkoitusta varten? Onko teillä käytössä “oppimispelejä”, esimerkiksi numero tai lukemispelejä?

Onko sukupuolten välillä millaisia eroja pelimieltymyksissä? Onko olemassa vain tyttöjen tai poikien pelejä?

Noppapeleissä usein edetään vain tuurin mukaisesti nopan silmäluvun verran. Onko sillä merkitystä pystyykö lapsi itse vaikuttamaan pelin kulkuun? Eli onko taidolla vai tuurilla suurempi painoarvo?

Voittaminen ja häviäminen: lapsen oma luonne takuulla vaikuttaa aiheeseen. Miten muut lapset suhtautuvat pelin voittajaan? Kuinka esikouluikäinen osaa suhtautua omaan häviämiseen?

Onko sinulla jotain huomioita lautapeleissä käytetyistä materiaaleista? Minua kiinnostaa erityisesti kestävyysasiat sekä kuinka paljon mikäkin materiaali lapsia on yleensä viehättänyt. Pahvit, kartonki, muovit, puu...

Viimeiseksi haluan kysyä mielipidettäsi liittyen lapsiin ja eläimiin. Ovatko eläimet kestopuosikkeja, vai onko havaittavissa jotakin vaihtelua siinä kuinka “in” eläimet ovat? Miksi mielestäsi useimmat lapset pitävät tai eivät pidä eläimistä?

LIITE 8

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Ennen muinoin käki ja närhi olivat oikein hyviä ystäviä keskenään. Käellä oli silloin käytössään kaunis ja kirjava puku, närhi puolestaan oli vaatteiltaan harmaa ja yksitoikkoinen.

Kerran närhi sai kutsun häihin. Närhi ei halunnut lähteä juhlaan ankeassa puvussaan, joten se kysyi käeltä kauniita vaatteita lainaksi. Käki suostui ja linnut vaihtoivat asuja keskenään.

Häissä närhi sai koreasta ulkomuodostaan paljon kehuja muilta juhlavierailta. Närhi ihastuikin käen pukuun, eikä enää häiden jälkeen halunnutkaan palauttaa pukua takaisin vanhalle omistajalleen. Käki tästä vallan suuttui, nyt joutui käki kulkemaan ankeassa asussa. Siitä lähtien ovat närhi ja käki olleet ilmiriidassa keskenään.

Närhen lainavaatteet

(Suomen kansan eläinsatuja 2, KaarloMerikoski, Osakeyhtiö valistus, HKI, 1979, s. 84)

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Närhen lainavaatteet

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen kohtasivat suuren hongan juurella. Karhu katseli kivellä olevaa muurahaista ja päivitteli tämän pientä ja heikkoa olemusta. Onhan hän sentään eläimistä vahvin. Muurahainen aikansa karhua kuunteli, ja totesi varmasti olevansa heistä kahdesta voimakkaampi. Muurahainen ehdotti karhulle, että he koettaisivat asiaa. Muurahainen ehdotti, että molemmat eläimet kantaisivat suuren hongan latvaan koisansensa kiven.Karhua hiukan hämmästytti muurahaisen ehdotus. Kuitenkin kun kilpaan on käyty, ei siitä sopinut karhun perääntyä. Muurahainen otti kokoisensa kiven ja kantaa punnersi sen honkaan. Sitten karhu valitsi kokoisensa kiven, mutta ei saanut kiveä hievahtamaankaan, puun latvaan viemisestä puhumattakaan. Karhu huomasi hävinneensä ja suutuksissaan se söi muurahaisen. Siitä lähtien on karhu syönyt muurahaisia.

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Karhu ja muurahainen

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Kerran lensi varis joen rannalle. Varis näki vedessä sammakon ja variksen teki kovasti mieli syödä sammakko. Lintu houkutteli sammakkoa tulemaan maalle. Sammakko kieltäytyi monesti variksen pyynnöstä. Sammakko pelkäsi täysin syystä linnun syövän hänet. Lopulta sammakko vaati varista vannomaan valan, ettei tämä söisi sammakkoa. Varis vannoi. Silloin sammakko pomppasi luottavaisena rannalle ja samalla hetkellä varis koppasi sammakon suuhunsa. Variksen suusta sammakko vielä huhuii variksen kadonneen valan perään. Varis nielaisi sammakon, ja raakkui valan olevan vatsassa. Siitä lähtien on valheellista valaa sanottu variksen valaksi.

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Variksen vala

Ketun kalansaalis

Kettu oli jo kauan pitänyt silmällä kalastajaa. Tulipa sitten eräänä talvipäivänä kalastajalle oikein suuri saalis. Kettu koitti kovasti keksiä keinoa, millä saada saalis itselleen. Vikkelästi kettu vipelsi tielle makaamaan ja oli olevinaan kuollut. Mennessään tietä reellä pysähtyi kalastaja nostamaan ketun kyytiin kalojen joukkoon.

Viekas kettu loikoili hetken hiljaa ennen kuin ryhtyi nakkelamaan kalasaalista tielle minkä kerkesi. Pian oli reki tyhjä ja hypätä loikkasi kettu kalojen perässä pois kyydistä.

Lopuksi kun kalastaja oli rekineen hävinnyt mutkan taa, ryhtyi kettu keräilemään kokoon kaloja tieltä. Tyytyväisenä kettu ryhtyi nauttimaan runsasta ateriaansa.

(Suomen kansan eläinsatuja 1, KaarloMerikoski, Osakeyhtiö valistus, HKI, 1979, s. 9-11)
(Suomen lasten eläinsadut, kuv&toim Pirkko-Liisa Surojegin, Otava, HKI, 1991, s. 126-127)

Kun kettu sai valkoisen hännänpään

Emännältä oli jäänyt pirtin ovi auki. Kettu huomasi hetkensä koittaneen ja puikahti sisälle pirttiin. Siellä kettu nuuhki kaikki nurkat läpi ja näki kirnun. Kettu nuuhki tarkoin kirnua ja maistoikin. Oi, miten hyvää voita kirnussa olikaan! Kettu kurkotti yhä syvemmälle kirknuun, eikä enää muistanut olla varuillaan ensinkään. Samalla hetkellä emäntä touhottaen palasi takaisin pirttiin ja kiivas tui vallan nähdessään ketun kirnulla.

Käteensä kiukustuksissaan nappasi emäntä kirnun männän. Peräkkäin laukkasivat emäntä ja kettu pitkin pihamaata. Vihdoin sai emäntä huitaistua männällä kettua, mutta osuikin vain pitkän hännän viimeisiin karvoihin. Niin ovela kettu pääsi karkuun. Siitä lähtien on ketun hännänpää ollut valkoinen.

(Suomen lasten eläinsadut, kuv&toim Pirkko-Liisa Surojegin, Otava, HKI, 1991, s. 132)

Korpin laulu

Korppi oli nokkelasti puijannut emännältä juuston itselleen. Lintu lensi juusto nokassaan suuren kuusen latvaan syödäkseen juuston rauhassa. Kettu näki korpin lentävän ja juosta sipsutti puun alle. Vesi valahti vejarin suuhun tämän miettiessä, kuinka saisi juuston itselleen. Niinpä viekas kettu rupesi puuta kiertämään. Kettu kehuskeli korpin kaunista ulkomuotoa ja latvassa istuva korppi hyvillään röyhistelikin rintaansa kauniille sanoille.

Kettu jatkoi korpin härnäämistä surkutellen, ettei linnulla ollut kaunista lauluääntä. Korppi tästä vallan ällistyi. Näyttääkseen ketulle lauluääntään kiekaisi korppi käheän huutonsa latvasta. Samalla putosi juusto suoraan alla odottavan ketun suuhun ja kipitti kettu piiloon metsän siimekseen syömään juustoa. Nolona jäi korppi oksalle katumaan omaa hölmöytään.

(Suomen kansan eläinsatuja 1, KaarloMerikoski, Osakeyhtiö valistus, HKI, 1979, s. 37-39)
(Suomen lasten eläinsadut, kuv&toim Pirkko-Liisa Surojegin, Otava, HKI, 1991, s. 58)

Kettu ja jänis

Kettu ja jänis astelivat yhdessä puhellen. Kettu kehuskeli jänikselle olevansa pelottava, koska hänellä on niin tuuhea häntä, että kaikki luulevat sudeksi. Jänistä ei ketun mukaan pelkää kukaan. Jänis tästä kimpaantui todeten, että on jonkun pelätävä häntäkin, koska onhan hänellä niin suuret korvat. Matka jatkui ja eläimet kulkivat lammasaitauksen viertä. Samassa jänis muisti lampaiden olevan hyvin arkoja eläimiä. Yhdellä aika loikkauksella se hyppäsi keskelle laumaa. Lampaat pelästyivät pahanpäiväsesti ja juosta pinkaisivat kukin eri suuntiin. Sekös oli jäniksestä hauskaa! Se alkoi nauraa ja nauroi niin mahdottomasti, että sen suu repesi ristiin. Siitä lähtien on jäniksellä ollut ristisuu.

(Suomen kansan eläinsatuja 1, KaarloMerikoski, Osakeyhtiö valistus, HKI, 1979, s. 53)

Kettu ja jänis viisastelevat

Kettu ja jänis kulkivat yhdessä tietä myöten. Kettu asteli valppaana ja kurkisteli vähän väliä taaksensa. Jänis aikansa katseli tätä ja kysyi syytä taaksepäin kurkkimiseen. Kettu totesi nokkelasti etteihän sillä ole silmiä hännässä. Jänis hiukan nolostui. Toverit jatkoivat kulkua äänettöminä kotvan aikaa. Kulkeissaan jänis hyppeli sinne tänne, edestakaisin tien yli ja puolelta toiselle. Kettu hieman ihmetteli jäniksen tien yli hyppelemistä ja kyselikin syytä moiseen. Jänis vastasi nauraen, että pakkohan hänen on hyppiä tien yli, eihän hän alitsekaan pääse. Nyt oli ketun vuoro nolostua jäniksen nokkeluudesta.

(Suomen kansan eläinsatuja 1, KaarloMerikoski, Osakeyhtiö valistus, HKI, 1979, s. 52)
(Suomen lasten eläinsadut, kuv&toim Pirkko-Liisa Surojegin, Otava, HKI, 1991, s. 85)

Jänis ja pakkanen

Jänis juoksenteli metsässä uhmaten talven ankaraa pakkasta. Illan tullen se painautui tutulle majapaikalleen yöksi. Mutta pakkanen ei antanut jänön nukkua rauhassa vaan jatkoi nipistelyään. Suuttuneena jänis hyppeli pitkin maita ja uhosi pakkaselle selviävänsä, vaikka kuinka pakkanen kovaksi ryhtyisi. Pakkanen kuuli jäniksen sanat ja ärjyi lisää kylmyyttä vastaukseksi. Jänistä paleli kovasti, niinpä se ryhtyi juoksemaan. Se juoksi ja juoksi ja juoksi pitääkseen itsensä lämpimänä. Jänis huuteli mennessään helteestä, on jäniksellä vallan kuuma. Pakkanen ihmetteli jäniksen touhua, mutta päätti pakastaa vielä lisää. Jänis esitti pyyhkivänsä hikeä otsaltaan, vaikka oli kylmästä ihan henkihieverissä. Tämä oli pakkasesta vallan kummallista. Pakkanen ajatteli, ettei tästä mitään tule, kun jänis vain hikoilee. Pakkasta kävi väsyttämään ja niin se meni itse nukkumaan. Ilma lauhtui ja jänis huomasi tämän. Jänistä nauratti niin paljon, että jänis nauroi monta päivää. Iloisena jänis kulkea puputteli ja kehuskeli kaikille olevansa vahvempi kuin pakkanen.

(Suomen kansan eläinsatuja 2, KaarloMerikoski, Osakeyhtiö valistus, HKI, 1979, s. 7-8)
(Suomen lasten eläinsadut, kuv&toim Pirkko-Liisa Surojegin, Otava, HKI, 1991, s. 136-138)



Kuvat: Aino-Maaria Virkkunen

Lupalappu

Hei eskarilaisten vanhemmat!

04.04.2013

Olen Aino-Maaria Virkkunen ja opiskelen taideteollista muotoilua Lahden muotoiluinstituutissa. Kävin Nappulalinnassa viime marraskuussa opinnäytetyötäni varten juttelemassa eskarilaisten kanssa saduista. Olen tulossa **keskiviikkona 10.4.** päiväkotiin pelaamaan suunnittelemani satupelin proto-versiota lasten kanssa. Tarkoitukseni on testata pelin pelattavuutta ja sen kiinnostavuutta esikouluikäisten parissa.

Tällä kertaa olisi uskomattoman upeaa, jos minun olisi mahdollista ottaa muutamia valokuvia tai videonpätkiä pelitilanteista. Kuvat tulisivat opinnäytetyöni kirjalliseen osioon ja videon näyttäisin tutkintoseminaarissa opiskelutovereilleni sekä arvioijille.

Lapseni saa ei saa osallistua peliin.
 saa ei saa olla kuvattavana valokuvissa.
 saa ei saa olla kuvattavana videolla.

Allekirjoitus _____

Kiitokset yhteistyöstä! Ystävällisin terveisin Aino-Maaria Virkkunen /044 0315543

**Lupalappu**

Hei eskarilaisten vanhemmat!

04.04.2013

Olen Aino-Maaria Virkkunen ja opiskelen taideteollista muotoilua Lahden muotoiluinstituutissa. Kävin Nappulalinnassa viime marraskuussa opinnäytetyötäni varten juttelemassa eskarilaisten kanssa saduista. Olen tulossa **keskiviikkona 10.4.** päiväkotiin pelaamaan suunnittelemani satupelin proto-versiota lasten kanssa. Tarkoitukseni on testata pelin pelattavuutta ja sen kiinnostavuutta esikouluikäisten parissa.

Tällä kertaa olisi uskomattoman upeaa, jos minun olisi mahdollista ottaa muutamia valokuvia tai videonpätkiä pelitilanteista. Kuvat tulisivat opinnäytetyöni kirjalliseen osioon ja videon näyttäisin tutkintoseminaarissa opiskelutovereilleni sekä arvioijille.

Lapseni saa ei saa osallistua peliin.
 saa ei saa olla kuvattavana valokuvissa.
 saa ei saa olla kuvattavana videolla.

Allekirjoitus _____

Kiitokset yhteistyöstä! Ystävällisin terveisin Aino-Maaria Virkkunen /044 0315543

**Lupalappu**

Hei eskarilaisten vanhemmat!

04.04.2013

Olen Aino-Maaria Virkkunen ja opiskelen taideteollista muotoilua Lahden muotoiluinstituutissa. Kävin Nappulalinnassa viime marraskuussa opinnäytetyötäni varten juttelemassa eskarilaisten kanssa saduista. Olen tulossa **keskiviikkona 10.4.** päiväkotiin pelaamaan suunnittelemani satupelin proto-versiota lasten kanssa. Tarkoitukseni on testata pelin pelattavuutta ja sen kiinnostavuutta esikouluikäisten parissa.

Tällä kertaa olisi uskomattoman upeaa, jos minun olisi mahdollista ottaa muutamia valokuvia tai videonpätkiä pelitilanteista. Kuvat tulisivat opinnäytetyöni kirjalliseen osioon ja videon näyttäisin tutkintoseminaarissa opiskelutovereilleni sekä arvioijille.

Lapseni saa ei saa osallistua peliin.
 saa ei saa olla kuvattavana valokuvissa.
 saa ei saa olla kuvattavana videolla.

Allekirjoitus _____

Kiitokset yhteistyöstä! Ystävällisin terveisin Aino-Maaria Virkkunen /044 0315543



Ovatko säännöt tajuttavissa ensimmäisellä selityksellä? Mikä ei?
Mikä säännöissä on vaikeaa?
Onnistuuko lapsilta itsenäinen peli (ilman aikuisen neuvontaa)?

Miten pelivuoro sujuu?
Miten kierros sujuu?
Tuottaako jokin ongelmia?

Onko jokin pelin osista epäpätevä? Graafisesti, materiaailtaan..?
Ovatko pelinappulat selkeitä ja tunnistettavia?
Ovatko värit lapsia miellyttäviä?
Kestävätkö valitsemani materiaalit kohderyhmän käytössä?

Kiinnostavatko valitsemani sadut?
Ovatko satukuvitukset selkeitä ja ymmärrettävissä?

Kuinka paljon aikaa peliin kuluu ensimmäisellä kierroksella?
Entä toisella?
Onko peli liian pitkä/hidas/lyhyt/nopea?

Mikä pelissä on parasta?
Mikä pelissä on mälsintä?
Mikä olisi hyvä nimi pelille?



Mikko
Mimmi
Oltsu
Ville
Ville
Päivi
Mika
Kimmo
Elina
Anne
Josefina
Sari
Jenna
Nappulalinnan päiväkot
Miinan koulun 2. luokka
Äiti
Isi
Atte
Asta
Jenni
Kukka
Amanda
Optimus
Epsilon
Kari
Kari

