



Jonna Tiihonen

MUUMI-AIHEISEN LASTEN LAUTAPELIN
SUUNNITTELU YRITYKSELLE MARTINEX OY

MUUMI-AIHEISEN LASTEN LAUTAPELIN SUUNNITTELU YRITYKSELLE MARTINEX OY

Lautapelin suunnittelu on prosessi, jossa abstraktista peli-ideasta syntyy konkreettinen tuote. Opinnäytetyön tavoitteena oli luoda tarhaikäisten lasten lautapelin konsepti, jonka visuaalisena ja tarinallisena teemana olivat muumit. Toimeksiantajana työlle toimi turkulainen kodintuotteita, leluja ja pelejä valmistava Martinex oy. Työn kohderyhmänä olivat yli viisivuotiaat lapset. Suunnitteluprosessi kulki taustatietojen, kuten opinnäytteen lähtökohtien, muumi-ilmiön ja lautapelin historian ja määritelmän kautta tutkimukseen, jonka tavoitteena oli löytää lasten lautapelin suunnitteluun vaikuttavia tekijöitä. Erityisiä painopisteitä olivat peli-idean toimivuus ja muumiteema.

Tutkimusmenetelminä tavoitteen saavuttamiseksi valittiin haastattelut, lasten pelaamisen ja kahden esimerkkipelin havainnointi oikeassa pelitilanteessa sekä lasten pelivalmiuksia valottamaan dokumenttiaineiston analyysi. Olenaisista oli kohderyhmän taitoihin sekä lautapelin

suunnittelun realiteetteihin, kuten valmistukseen ja lainsäädäntöön, keskittyminen. Pelin tarinallista pohjaa etsittiin muumikirjoista ja mielikuvituksen syvistä kätköistä, inspiraatiota ja yleiskäsitystä markkinoilla olevista vastaavista tuotteista luotiin benchmarkingin avulla. Muumiteeman sitoutuminen peli-ideaan luontevasti tekee pelistä kiinnostavan ja muumi-tuoterhyhmään sopivan. Peli-idean yksinkertaisuus, muunneltavuus ja hauskuus nousivat avaintekijöiksi hyvän pelin suunnittelussa. Ideointivaiheessa syntyi useita vaihtoehtoisia muumipelin konsepteja, joista jatkokehittelyyn valittiin työnimellä Hemulin kukkapeli kulkeva opettavainen lautapeli. Peli-idean kehitys tapahtui konkreettisia paperiprototyyppejä testaamalla. Visuaalinen ulkoasu pyrki olemaan yksinkertainen mutta selkeästi muumeihin assosioituva ja kiinnostava. Koska opinnäytteen tavoitteena oli konsepti, lopputuotoksena olivat valmis pelilauta, pelilaaat sekä säännöt.

Lopputuotoksena syntyi Hemulin kukkapeli, viihdyttävä ja opettavainen peli, jonka tavoitteena on rakentaa Muumimammalle kukkapenkki syntymäpäivälahjaksi. Komponentteja pelissä on 48 kukkakuvioista pahvista pelilaaatata, yksinkertainen pelilauta ja muumihahmot pelinappuloina. Kukkapenkkiin on piilotettu myös yllätyksiä ja muumit kilpailevat siitä, kuka ensimmäisenä löytää Hemulin ainutlaatuisen kämmekkäkasvin hortensia hemulensis ja isotuttaa sen omien kukkiensa joukkoon. Peli on lyhytkestoinen, yllättävä ja mahdollistaa taktikoinnin sekä etenkin hauskanpidon. Lopputuotokseen sisältyivät kaikki tarvittavat elementit, jotta siitä voidaan mahdollisesti myöhemmässä vaiheessa jatkokehittää valmis tuote markkinoille.

ASIASANAT:
lautapelit, muumit, muotoilu, lapset

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Degree programme of Design | Industrial design
2012 | 89 + 7
Ulla Seppälä-Kaven
Jonna Tiihonen

DESIGN PROCESS OF MOOMIN- THEMED CHILDREN'S BOARD GAME FOR MARTINEX CO.

Designing a board game is a process, in which abstract game idea transforms into a real product. The main objective of this thesis was to create a concept of Moomin-themed board game for children over five years of age. Visual and narrative themes for the game are Moomins. The client for the thesis is a company called Martinex, which designs and manufactures various household items, toys and board games. The design process advanced from the background as basis of the process, through Moomin phenomenon and history and definition of board game to the research stage of the thesis, in which the guidelines of the design process of children's board game were defined. Special focuses were functionality of game idea and Moomin-theme.

To achieve the goal, interviews and observation were chosen as research methods. Observation focused on children playing and functionality of gameplay of two game exam-

ples. Analysis of literal material was used to illuminate childrens' readiness to play board games. The most relevant thing was concentrating on skills of the target group and realities of board game design, such as manufacturing and legislation. The narrative basis for the game was found in Moomin books and in the deep corners of the writer's imagination. Inspiration and overview of games on the market was created with benchmarking. Engaging the Moomin theme to the game convincingly makes the game interesting and fitting to the Moomin product group. The key points in creating good children's game were simplicity, convertibility and hilarity of the game idea. The ideation stage developed several alternative game concepts, of which a game named Hemuli's Game of Flowers was chosen for further development. The progress of the game idea advanced through test games on paper prototypes. Visual appearance is simple but

interesting and it associates with Moomins. The target of the thesis was to create a concept, therefore the outcome is a ready game board, game pieces and rules.

The final concept was entertaining and little bit educating Hemuli's Game of Flowers, in which players build a beautiful flowerbed as a birthday surprise for Moominmamma. The components of the game consist of a simple game board, 48 flowery game pieces and four Moomins for pawns. There are also some surprises waiting in the flowerbed, with good or bad consequences. Players contest to find and plant a special flower, orchidea hemulensis, that Hemuli has found and given to the Moomins. The game is a quick play, surprising, tactical and lots of fun. All though the thesis is just a concept, it contains all the needed elements to create an actual game to be launched to the market sometime later, if wanted.

KEYWORDS:

Board games, Moomins, children, design

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ.....	2
ABSTRACT.....	3
1 JOHDANTO	6
2 TAUSTAA	7
2.1 Aihe ja tavoite	7
2.2 Suunnitteluprosessin lähtökohdat.....	7
2.3 Toimeksiantaja	7
2.4 Viitekehys ja prosessimalli	8
2.5 Yleistä Muumeista.....	9
2.6 Lautapelin määritelmä ja lyhyt historia	11
3 TUTKIMUS.....	12
3.1 Tutkimuskysymykset	12
3.2 Tutkimusmenetelmät.....	12
3.2.1 Haastattelu.....	12
3.2.2 Havainnointi	13
1.1.2 Dokumenttiaineistot.....	15
1.1.3 Benchmarking.....	16
1.1.4 Käsitekartat	18
4 LASTEN LAUTAPELIN SUUNNITTELU.....	21
4.1 Lautapelin suunnitteluun vaikuttavat asiat.....	21
4.1.2 Lait ja säädökset	21
4.1.1 Valmistustekniikkana stanssaus.....	22
4.2.1 Viisivuotias lapsi	23
4.2.2 Kuusivuotias lapsi.....	23

4.2 Lapsille suunnitteluun vaikuttavat asiat.....	23
4.3 Yhteenveto.....	24
4.3.1 Lapsille sopiva lautapeli	24
4.3.2 Muumiteeman liittäminen peliin.....	24
5 IDEOINTI	26
5.1 Peli-idean kehittäminen	26
5.2 Luonnostelu	27
5.3 Idean valinta	29
6 HEMULIN KUKKAPELI.....	30
6.1 Peli-idean jatkokehitys.....	30
6.1.1 Pikaprototypointi.....	33
6.1.2 Koepelit lasten kanssa	36
6.2 Visuaalinen jatkokehitys	37
6.2.1 Moodboard visuaalisesta tyylistä	37
6.2.2 Kukkien valinta ja piirtäminen.....	39
6.3 Säännöt	46
6.4 Muumi-teeman liittyminen peliin	46
7 LOPPUTUOTOS	47
8 JOHTOPÄÄTÖKSET	51
LÄHTEET	52

1 JOHDANTO

”On niitä jotka jäävät ja toisia jotka lähtevät, niin on ollut aina. Kukin saa valita itse, mutta on valittava ajoissa, eikä koskaan saa antaa periksi.”

(Jansson 1992a, 10)

Tällä muumikirjoista valitulla viisaudella aloitan opinnäytteeni, joka on tutkimusretki minulle tuntemattomaan maailmaan: lautapelin suunnitteluun. Johdanto on eräänlainen lähdön hetki, tästä eteenpäin menen muotoilun opiskelijan tietoni ja kokemukseni sekä luovuuteni varassa. Jokainen suunnitteluprosessi on oma seikkailunsa ja matkalla on aina onnistumisen hetkiä sekä vastoinkäymisiä ja horisontissa määränpää. Opinnäyte on minun matkani ja sen päämääränä on luoda muumiaiheinen lautapeli tarhaikäisille lapsille.

Opinnäytteessäni syvennyn lautapelin suunnitteluun, näkökulmana käytettävyys valitun kohderyhmäni, eli yli 5-vuotiaiden lasten kannalta. Teemana ja inspiraation lähteenä läpi työn ovat muumit, joiden ympärille rakennan pelin teeman ja visuaalisen ilmeen. Työni toimeksiantaja on raiiolainen yritys Martinex oy, joka suunnittelee ja valmistaa monia muumituotteita sekä lautapelejä. Mahdollisesti tuleva peli voidaan tehdä tuotteeksi tulevaisuudessa, mutta opinnäytteen puitteissa suunnittelen pelin konseptiasteelle.

Suunnittelutyöni pohjautuu tutkimusosuu-teen, jonka avulla selvitän lasten lautapelin suunnitteluun liittyviä seikkoja, kuten lasten valmiuksia pelaamiseen ja toimimista pelitilanteissa, pelin luomisen realiteetteja, kuten lakeja ja säädöksiä, valmistusmenetelmiä ja materiaaleja. Analysoin myös muutaman esimerkkipelin toimimista käytännössä. Tärkeimpiä tutkimusmenetelmiäni ovat laadullisen tutkimuksen menetelmistä haastattelu ja havainnointi, näiden pohjalta luon johtopäätökseni ja suunnittelun suuntaviivani. Ilmiöiden teoriapohjaa valotan myös dokumenttiaineistoja analysoimalla ja muumiteeman liittämiseksi peliin syvennyn myös Tove Janssonin alkuperäisiin kirjoihin. Muumikirjojen lisäksi lähteenäni on kirjallisuutta ja internet-lähteitä, jotka on valikoitu niiden aiheeseen liittymisen ja tiedon luotettavuuden perusteella. Muutamien Wikipedia-lähteiden käyttö muumien historian ja ilmiön kohdalla on perusteltu, sillä se tuo vain taustatietoa työlle eikä vaikuta tutkimustuloksiin.

Tutkimukseni pohjalta tulen luomaan lautapelin konseptin, jossa yhdistyy käytettävyys ja kiinnostavuus kohderyhmän näkökulmasta sekä muumit visuaalisena ja tarinallisena teemana. Pyrin pitämään pelin tunnistettava muumipelinä ja mahdollisimman uskollisena muumien ideologialle, tarinoille sekä visuaaliselle ilmeelle. Työni lopputulos tulee olemaan lasten lautapelin konsepti, ei niinkään tuotantovalmis tuote.

Tärkeimpiä painotuksia työssäni on toimiva peli-idea sekä muumiteema.

Valitsin opinnäytteentyöni aiheeksi pelisuunnittelun, koska lautapelin suunnittelu on monipuolinen prosessi, joka haastaa minut käyttämään muotoilijan tietotaitoani sekä peli-idean kehittämisessä, konseptin hiomisessa että visuaalisessa suunnittelussa. Koko prosessin ajan on otettava huomioon myös kohderyhmän tarpeet sekä muumiteema. Päätös aiheesta perustui myös omaan kiinnostukseeni ja aiempaan kokemukseeni lautapeleistä sekä lasten kanssa työskentelystä.

Termillä lautapeli tarkoitetaan tässä työssä peliä, jonka päätarkoitus on viihdyttää ja olla ajanviete. Lautapelissä olennaisinta on pelin idea ja säännöt, jotka määrittävät pelin etenemisen ja tarinallisen taustan sekä pelin komponentit: osat, joita se tarvitsee toimiakseen (Kramer. 2000.) Pelissä voi olla pelilauta tai se voi koostua muista osista. Toimeksiantajani vaatimuksia oli pelin kohdistaminen yli viisivuotiaille lapsille sekä aivan yksinkertaisten pelimuotojen kuten dominon tai muistipelin välttäminen. Näitä pelityyppejä saa kuitenkin versioida. Toiveena on luoda uudenlainen ja kiinnostava muumipeli ikäsuosituksella viisivuotiaasta eteenpäin.

2 TAUSTAA

2.1 Aihe ja tavoite

Opinnäytteeni aihe on muumiaiheisen lautapelikonseptin suunnittelu. Opinnäytteelläni on toimeksiantajana raisiolainen Martinex oy, joka ohjaa prosessini kehittymistä tahtomaansa suuntaan. Opinnäytteessäni on kaksi tärkeää painopistettä: lautapelin peli-idean ja toteutuksen suunnittelu sekä muumit teemana ja tämän teeman soveltaminen sekä pelin toteutukseen että visuaaliseen ilmeeseen. Pyrin suunnittelemaan kohderyhmälleni sopivan lautapelin, jossa yhdistyy hyvä peli-idea, kiinnostava visuaalinen ilme sekä muumiteema.

Lautapelin kohderyhmänä ovat lapset viidestä ikävuodesta eteenpäin. Suotavaa on, mikäli peli viihdyttää tätä vanhempiakin, mutta sen tulee olla idealtaan ja toteutukseltaan lapsille ymmärrettävä ja kiinnostava. Toimeksiantajani ei ole määritellyt kohderyhmää sen tarkemmin, ikäsuositus 5+ on alaikäraja. Myöskään pelin kohdentumista koteihin tai päiväkoteihin ei ole rajattu, tarkoituksena ei kuitenkaan ole luoda

varsinaista vain opetuskäyttöön tarkoitettua peliä.

Opinnäytetyöni tavoite on luoda kohderyhmälle sopiva ja sitä kiinnostava lautapelikonsepti, jonka teemana ovat muumit. Pelin idean ja visuaalisen ilmeen tulee liittyä muumien maailmaan. Pelissä olisi myös oltava joku piirre, joka erottaa sen jo markkinoilla olevista lautapeleistä sekä sen tulisi olla kiinnostava ja viihdyttävä. Toimeksiantajani ei toivo korttipeliä tai liian helppoa domino- tai muistipelityyppistä ratkaisua, mutta muuta tiukempaa rajausta heillä ei ollut. Näiden pelityyppien versiointi ja sekoittaminen muihin peli-ideoihin on kuitenkin sallittua. Peli tulee olemaan konsepti, jossa on suunniteltu pelin idea, säännöt ja visuaalinen ilme sekä tarvittavat pelikappaleet ja pelilauta/laudat. Pelin ei kuitenkaan tarvitse olla täysin tuotantovalmis.

2.2 Suunnitteluprosessin lähtökohdat

Opinnäyteprosessini pohjana on myös paljon taustatietoa ja aiheeseen perehtymistä mitä en ole kirjoittanut auki varsinaiseen tutkimukseen osioon. Taustatietoa on esimerkiksi oma lautapeliharrastukseni ja pelikokemukseni, näin olen saanut kokemusta eri pelien toimintaperiaatteista ja parhaimmista pelistrategioista. Minulla on myös kokemusta lastentarhassa työskentelystä ja omakohtaista kokemusta lasten kanssa pelaamisesta ja näiden tilanteiden haasteista ja mahdollisuuksista. Tätä tietoa aion kuitenkin kasvattaa haastatteluilla ja havainnoinnilla.

Inspiraation lähteeksi jääkööt myös lukemani Tove Janssonin muumikirjat, joista etsin teemaa ja tarinallista sekä visuaalista pohjaa lautapelikonseptiini. Olen katsonut myös Muumilaakson tarinoita -televisiosarjaa ja muumiaiheisia elokuvia, nämäkin jäävät taustaineistoksi. Teen kirjoista kuitenkin käsitekarttoja joihin olen koonnut lukiessani heräämiä ajatuksia, tarinan alkuja ja kiinnostavia teemoja. Tämä kaikki toimii inspiraationi lähteenä.

2.3 Toimeksiantaja

Opinnäytteeni toimeksiantajana toimii Raisiossa sijaitseva monipuolinen tukkuyritys ja lahja- ja kodintarvikkeita sekä leluja ja pelejä valmistava Martinex oy. Perheyryitys on toiminut vuodesta 1986 ja toimipiste sijaitsee Raisiossa. Martinexilla on noin 35 työntekijää Raision toimipisteessä ja kolme ruotsalaisessa sisaryhtiössä. Vientiä on Pohjoismaihin, Englantiin ja Japaniin. (Martinex inter-netsivut 2012)

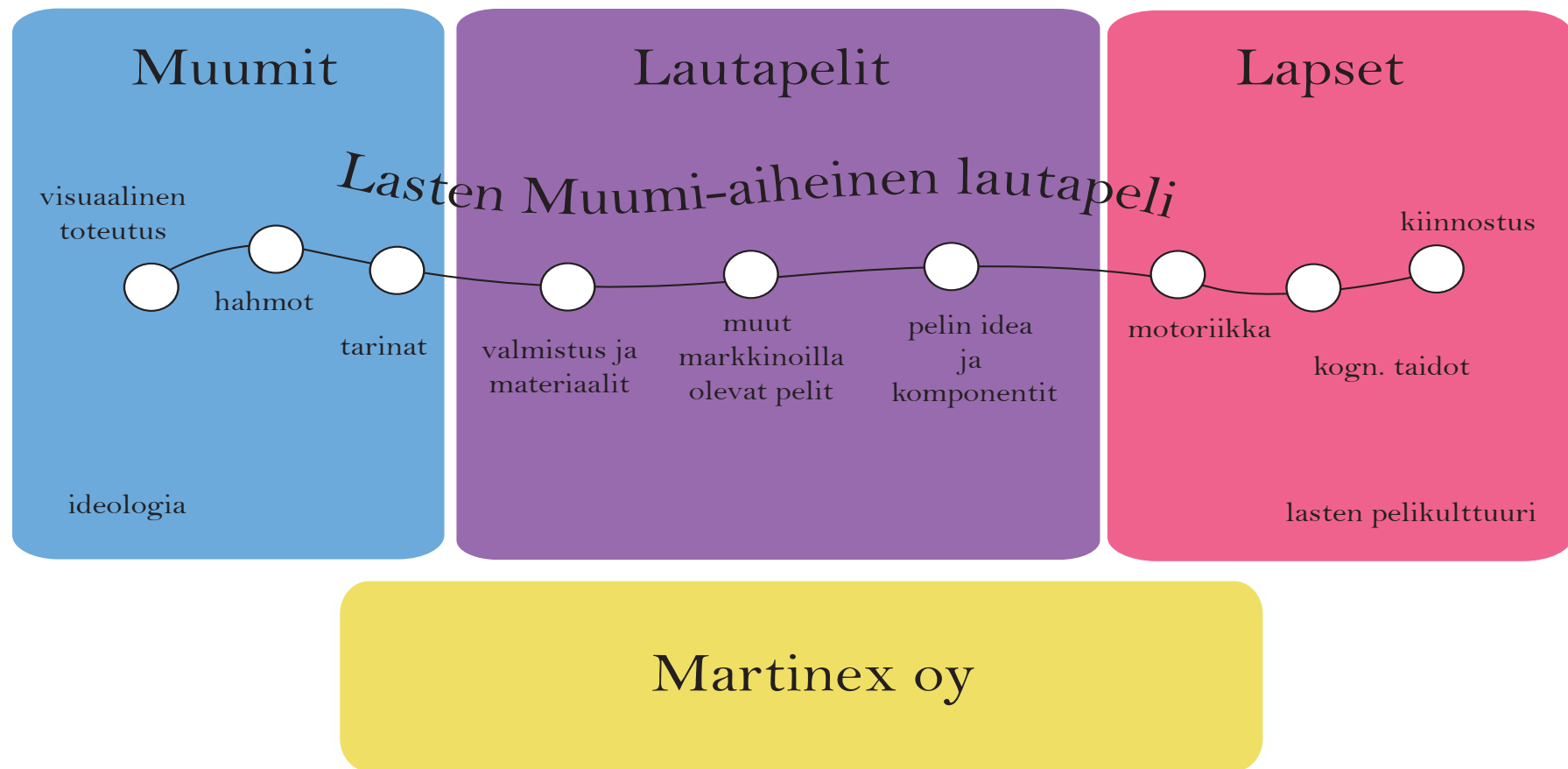
Vuonna 2003 Martinex osti Pelikon peliliiketoiminnan ja nykyään he valmistavat monia tuttuja lautapelejä sekä palapelejä. Lautapelejä on sekä aikuisille ja lapsille, löytyy omaa tuotantoa ja vanhoja klassikoita. Tunnetuimpia ovat esimerkiksi Afrikan Tähti, Pekka-pelikortit ja monet Muumi-pelit. Muumit ovat heidän yksi tuoteryhmistään lastentarvikkeissa ja leluissa, muita ovat esimerkiksi Mauri Kunnas-tuotteet ja Viiru ja Pesonen. (Martinex internetsivut 2012)

Kiinnostuin yrityksestä pitkälti siksi että olen kiinnostunut sekä lautapeleistä että lasten leluista ja tuotteista. Yrityksessä myös työskentelee kaksi Turun ammattikorkeakoulusta valmistunutta teollista muotoilijaa, joten ymmärrys ja yhteinen kieli on taattu. On helpottavaa tehdä opinnäytetyötä toimeksiantajalle, jossa ymmärretään myös koulun vaatimukset.

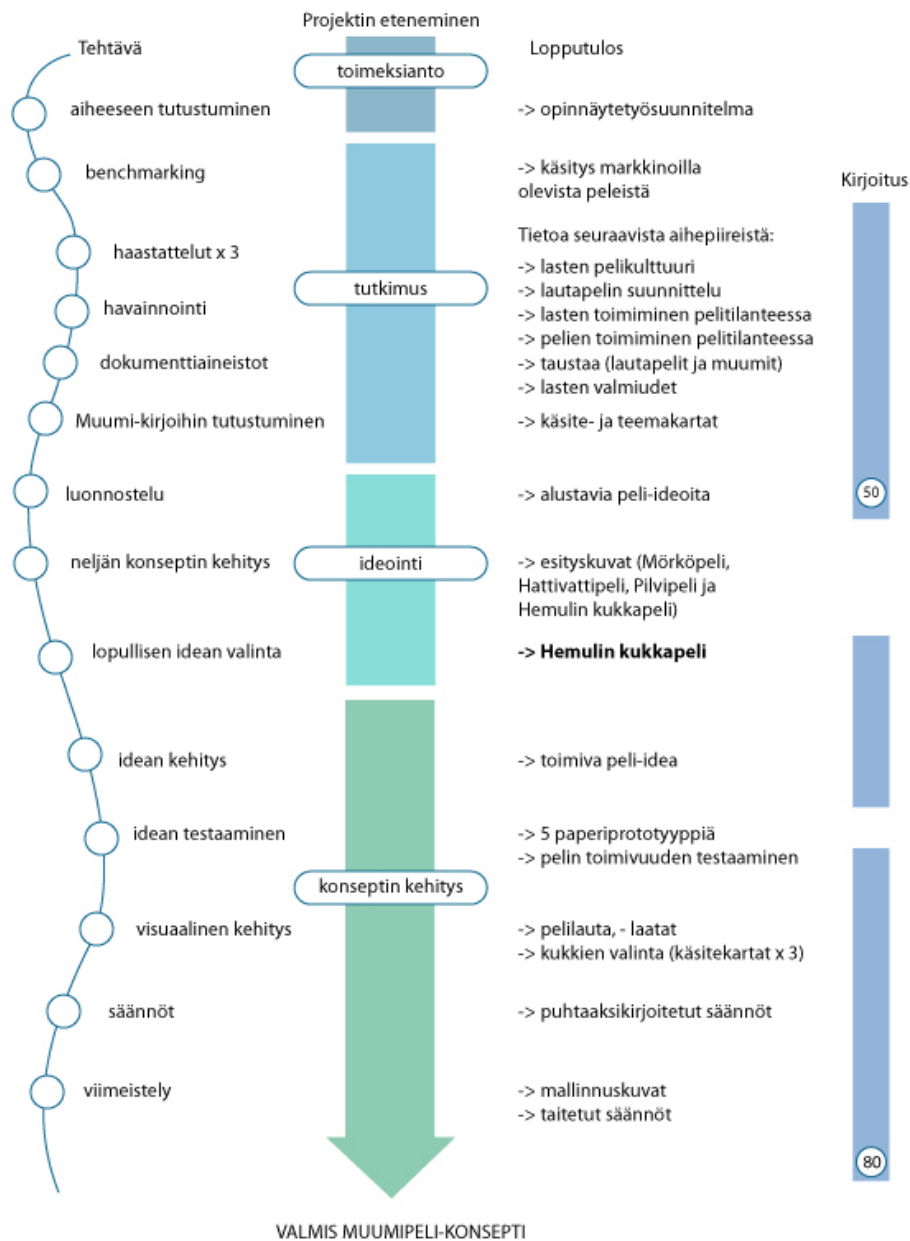
2.4 Viitekehys ja prosessimalli

Ohessa on opinnäytteeni viitekehys, jossa on nostettu esiin suunnittelu- ja tutkimusprosessiin liittyviä aiheita (Kuva 1). Prosessikaavio kuvaa opinnäytteeni etenemistä tehtävien ja niistä saatujen tulosten kautta, nostaen samalla esiin prosessin eri vaiheet ja kirjoittamisen linkittymisen suunnittelutyöhön (Kuva 2).

Viitekehyksessä opinnäytteeni uniikkia kaarta kuvaa visuaalisesti lautapeliin maailmaan assosioituva reitti, viiva jossa ympyrät merkitsevät tiettyä tutkimuksen aihetta tai suunnittelun kohdetta. Keskeisiä aihepiirejä ovat muumit, lauta-pelit ja lapset, sillä niiden yhteenliittymisestä syntyy suunnitteluni lopputuotos. Tähän kehityspolkuun liittymättömät termit, esimerkiksi lasten pelikulttuuri ja muumien ideologia, ovat taustavaikuttajia, joita ei kuitenkaan tutkita tarkemmin. Yrityksellä on kokemusta näistä kaikista aihealueista ja he mahdollistavat opinnäytteeni ja tukevat prosessia.



Kuva 1. Viitekehys. (Tiihonen 2012)



2.5 Yleistä Muumeista

Lienee hyvin moni jollei jokainen 1950-luvun jälkeen syntynyt on saanut kasvaa Muumien vaikutuksen alaisena, joko Tove Janssonin alkuperäisiä ja hurmaavan jännittäviä Muumi-kirjoja tai sarjakuvia lukien tai niiden pohjalta tehtyä televisiosarjaa tuijottaen. Ainakin itse muistan uppoutuneeni Muumien maailmaan leikki-ikäisenä ja vielä hieman vanhempanakin ja myöhemmin katselleeni pikkusisarusteni ja nuorempien sukulaislasteni hurmaantuvan niistä aivan samalla tavalla kun itse aikoinani. Omat isovanhempani ovat lukeneet Muumeja iltasaduiksi äidilleni tämän ollessa pieni. Muumeissa onkin jotain ajatonta, leikkimielistä ja sekä lapsille että aikuisille osuvaa filosofista viisautta, joka on taannut ilmiölle suuren suosion eri-ikäisten mielikuvituksen lentoon kykenevien ihmisten parissa. Nykyään Muumit ovat kaupallistuneet vauhdikkaasti ja Muumilaakson hahmoja voikin tavata esimerkiksi kodintarvikkeissa, leluissa, peleissä, tekstiileissä sekä Muumeista on tehty lukuisia erilaisia teatteri-, ooppera-, filmi- sekä tv- ja radiosovituksia.

Muumien äiti on suomenruotsalainen Tove Marika Jansson (9.8.1914-27.6.2001), hyvin tunnettu ja rakastettu kirjailija sekä taidemaalari. Monipuolinen ja taiteilijaperheessä syntynyt Jansson oli myös filosofian tohtori, pilapiirtäjä sekä sarjakuvataiteilija. Hänet tunnetaan kuitenkin ehkä parhaiten Muumi-kirjoistaan ja sarjakuvistaan, joita on julkaistu 1940-luvulta lähtien toistakymmentä kappaletta. Muumi-sarjakuviaan Jansson piirsi vuosina 1947-

Kuva 2. Projektikaavio (Tiihonen 2012)

1961 suomalaisiin ja ulkomaisiin lehtiin, tämän jälkeen sarjakuvia jatkoi hänen veljensä Lars Jansson. Taiteellisuuden Jansson oli selkeästi oppinut kotoaan, sillä hänen isänsä Viktor Jansson oli kuvanveistäjä ja äitinsä Signe Hammarsten-Jansson oli piirtäjä sekä kuvittaja. (Bibliografiakeskus. 2008)

Janssonin ensimmäinen muumiromaani oli Muumit ja suuri tuhotulva (Småtrollen och den stora översvämningen), jonka hän kirjoitti sotavuosina 1939–1940, mutta se ei kuitenkaan saanut vielä suurta suosiota, kuten ei myöskään vuonna 1946 julkaistu Muumipeikko ja pyrstötähti (Kometjakten). Janssonin kirjalliseksi läpimurroksi osoittautui hänen vuonna 1948 kirjoittamansa kolmas muumikirja Taikurin hattu (Trollkarlens hatt), joka sai nopeasti suosiota sekä Suomessa että Ruotsissa. Muita Janssonin kirjoittamia muumikirjoja ovat mm. Muumipapan urotyöt (Muminpappas bravader 1950), Kuinkas sitten kävikään? (Hur gick det sen? 1952), Vaarallinen juhannus (Farlig midsommar 1954), Taikatalvi (Trollvinter 1957), Kuka lohduttaisi Nyttiä? (Vem ska trösta knyttet? 1960), Näkymätön tyttö ja muita kertomuksia (Det osynliga barnet och andra berättelser 1962), Muumipappa ja meri (Pappan och havet 1965) ja Muumilaakson marraskuu (Sent i November 1970). Muumilaakson marraskuu jäi hänen viimeiseksi muumikirjaksi ja käsittelee



Kuva 3. Musta muumipeikko 1934 ja ensimmäisen muumikirjan peikko 1945. (Tove Janssonin verkkoelämäkerta ja museo 2012)

omalla tavallaan hänen äitinsä kuolemaa. Kun muumien aikakausi oli Janssonille lopussa, hän siirtyi enemmän kuvataiteensa ja aikuisromaaninsa pariin.

Jansson on myös käännettyin suomalainen kirjailija, hänen teoksiaan on käännetty yli 30 kielelle. Jansson on myös kuvittanut kirjat itse ja esimerkiksi Muumi-peikon hahmo on muuttanut läpi kirjojen. Ensimmäiset piirretyt muumihahmot ilmestyivät jo 30-luvulla ja olivat aikalailla erilaisia kun 1945 syntynsä saanut nykyinen muumihahmo. Esimerkiksi vuonna 1934 Janssonin Saksan vierailullaan piirtämä musta muumipeikko muistuttaa jo melko paljon myöhempää muumihahmoa, paitsi on väriltään musta ja hieman hoikempi kuin tunnettu pullea ja valkoinen muumi. (Tove Janssonin verkkoelämäkerta ja museo. 2011, Bibliografiakeskus. 2008)

Jansson käsittelee kepeiden kesäisten seikkailuiden lisäksi myös lastenkirjoissa epätyypillisiä vakavampia aiheita, kuten alkoholia, yksinäisyyttä ja kuolemaa. Myös aikuisen ja lapsen roolit ovat keskeinen teema kirjoissa. Muumien maailma on boheemi ja rauhallinen lapsenmielisyyden ja seikkailun koti, missä muumiperhe ystävineen kokee jännittäviä hetkiä pelastautuen pyrstötähdeltä, ohjaten Seikkailuksi ristittyä veneettään tuntemattomille

vesille ja nauttien lettukesteistä elokuisessa illassa. Janssonilla on kyky samaistua lapsiin ja on kerrottu hänen kirjoittaneen kirjoja yhtä paljon muistoksi itselleen lapsuudestaan kun lapsiyleisölle. (Bibliografiaseura. 2008.) Ehkäpä vastaavasti hyvän lautapelin luomiseen vaaditaan samaistumiskykyä ja leikkimieltyä. Muumit ovat tulleet minun sekä muiden ikätovereideni tietoisuuteen lähinnä japanilaisen Muumilaakson tarinat tv-sarjan kautta, jota esitettiin Suomen televisiossa ensimmäisen kerran 1990-luvun alussa. Sarjaa tehtiin kahdessa osassa, joista ensimmäistä animesarjassa Tanoshii Mumin Ikkaa esitettiin vuosina 1990-1991 Suomessa 76 jakson verran. Sen tarinat liittyvät vahvasti Janssonin alkuperäisiin kirjoihin, kun taas tv-sarjan jatko-osa Tanoshii Mumin Ikka: Boken Nikki, josta julkaistiin 25 jaksoa 1991-1992, perustuu enemmän Lars Janssonin sarjakuviin ja osittain keksittyihin, selkeästi alkuperäistarinoita utopistisempiin aiheisiin. Tämä ei kuitenkaan ole ainoa muumeista tehty televisioversio, muita on esimerkiksi 1978-1982 Puolassa tehty Opowiadania Muminków (Wikipedia. Muumien maailma 2012.), josta tehtiin 26 puolen tunnin jaksoa. Tämä pala-animaationa tehty sarja hyväksytettiin jaksoittain Janssonin sisaruksilla ja sitä voisi pitää alkuperäistarinoille uskollisimpana

(Wikipedia. Muumilaakson tarinoita. 2012.) Pyrin tässä työssä perustamaan suunnittelu-ni lähinnä alkuperäisille muumikirjoille, mutta myös tv-sarja on toiminut taustavaikuttajana ja inspiraation lähteenä. Tämän kappaleen lähteenä olen käyttänyt kiisteltyä vapaata tietosanakirjaa Wikipediaa, koska tietoa muumi-aiheisista tv-ohjelmista ei saanut muualta. Taustatietona tämä ei ole myöskään erityisen merkittävää työn tulosten kannalta, mutta valaisee muumeja ilmiönä ja antaa tietoa yhdestä tausta-aineistona toimineesta inspiraation lähteestäni.

Muumilaaksossa seikkailee lempeä ja helposti innostuva Muumipeikko, hänen vanhempansa Muumimamma ja Muumipappa, pieni ja pippurinen Pikku Myy ja joukko muita ajoittain vierailevia sukulaisia ja ystäviä. Muita keskeisiä hahmoja ovat arka ja kaikkea kallisarvoista rakastava hupsu Nipsu, maailmaa yksin kiertävä ja kesänsä Muumilaaksossa viettävä Nuuskamuikkunen, kasvitieteilijä Hemuli, Niiskuneiti ja hänen veljensä Niisku, pahanilkinen Haisuli ja taivaanrantaa kohti vaeltavat sähköiset Hattivatit sekä yksinäinen, kaikkien pelkäämä Mörkö (Oy Moomin Characters Ltd. 2011.)

2.6 Lautapelin määritelmä ja lyhyt historia

Historia

Kautta historian ihmiset ovat viihdyttäneet itseään pelaamalla, ensimmäisiä lautapelejä pelattiin jo reilut 4000 vuotta sitten. Tutuimpia klassikkoja ovat shakki, backgammon ja Go-tyyppiset strategiapelit, joilla kaikilla on takanaan pitkä historia. Antiikin Kreikassa ja Roomassa lautapelit olivat hyvin suosittuja ja levisivät sieltä hiljalleen muualle Eurooppaan ja lopulta Amerikan mantereille. (History of board games. 2012) Keskiajalla lautapelit olivat pitkälti yläluokan ja aikuisten viihdykettä sekä niissä oli usein uhkapelin elementtejä. Ensimmäiset ns. kilpajuoksupelit suunniteltiin keskiajalla. Myöhemmin 1700–1800-luvuilla pelejä julkaisivat lähinnä kirjoja ja kartoja työkseen tekevät ihmiset ja pelaamalla oppiminen oli pelkän huvin vuoksi pelaamista tärkeämpää. Teollistumisen ajan pelit olivat edelleen yläluokan viihdykettä, mutta kohderyhmänä nyt myös lapset. Vanhemmat arvostivat uuden ajanvietteen keksimistä joka sai lapset keskittymään hiljaa pelaamiseen jaloissa juoksemisen sijaan ja samalla sivistymään oppimalla pelin kautta tärkeitä asioita esimerkiksi historiasta ja maantiedosta. Tällainen opetuksellinen tarkoitus putosi kuitenkin peleistä pois myöhemmin ja tärkeimmäksi seikaksi nousi pelaamisen riemu ja viihdearvo (Goodfellow. 1998. 1.)

Määritelmä

Lautapelin yksinkertainen ja kansantajuinen määritelmä on yksinkertaisesti peli, jota pelataan tasaisella alustalla eli pelilaudalla. Pelit voi myös karkeasti jakaa strategiapelisiin sekä kilpajuoksupelisiin. Ensimmäisissä on tarkoitus erilaisia pelikappaleita käyttämällä saada kontrolliin suurin osa pelilautaa, muodostaa pelinappuloista vaadittuja kuvioita laudalle tai pyrkiä niitä käyttämällä poistamaan vastustaja pelistä. Kilpajuoksupelissä on yksinkertaisuudessaan ideana päästä ensimmäisenä pelin lähtöpisteestä maaliin. (History of board games. 2012). Useimmat pelit ovat sekoituksia näistä kahdesta pelityypistä.

Mutta koska nykyinen lautapeligenre on äärimmäisen kehittynyt ja erilaisia pelejä löytyy laudalla ja ilman, tällainen alkeellinen jaottelu on riittämätöntä. Esittelen tässä yhden määritelmän, jonka on luonut kuuluisa saksalainen pelisuunnittelija Wolfram Kramer. Hänen mukaansa olennaisinta lautapelissä on säännöt ja pelikomponentit. Kumpikin voi esiintyä ilman toista, mutta vain yhdessä ne luovat pelin. Pelikomponentteja ovat kaikki pelissä tarvittavat osat, yksinkertaisimmissa lastenpeleissä pelilauta ja nappulat, monimutkaisemmissa strategiapelissä komponentteja voi olla suuri määrä. Kramer käyttää peleistä nimitystä sääntöpelit, (rule games, games with rules), koska säännöt tekevät pelin, yhdessä komponenttien kanssa. Kramer määrittelee näille sääntöpeleilleen myös neljä kriteeriä: säännöt, tavoite, sattuma eli pelin kulku ei koskaan ole täysin sama sekä kilpailu. Pelissä pärjäämiseen vaikuttaa sekä

tuuri että taktiikka. Yleisiä sattuman luoja pelissä ovat esimerkiksi noppa, erilaiset aloitusasetelmat esimerkiksi korttien kautta, yhtäaikaisuus ja nopeasti muuttuvat pelitilanteet. Sattuma tekee pelistä kiinnostavan ja jännittävän. Myös voittaminen ja häviäminen ovat tärkeitä peleissä ja kilpailu on yksi pelien vetävistä voimista. Myös peleissä jossa pelaajat taistelevat pelimekaniikkaan vastaan, on voittajia ja häviäjiä. Peli voitetaan pääsemällä sen tavoitteeseen ensimmäisenä (Kramer. 2000.)

Kramer määritteli myös yleiset peleihin liittyvät kriteerit, jotka tekevät pelin ja määrittävät pelikokemusta. Näitä ovat yhteinen pelikokemus, vapaus, tasavertaisuus, aktiivisuus ja pelin maailmaan syventyminen. Vapaus tarkoittaa pelaajan vapautta päättää siirroistaan ja näin pärjäämisestään pelissä, tasavertaisuus tarkoittaa kaikkien pelaajien olemista samalla viivalla. Peli vaatii myös aktiivisuutta ja parhaimmillaan hyvä peli luo onnistuneen yhteisen pelikokemuksen. (Kramer, 2000) Lasten lautapeleissä yhteispeli ja samaistuminen ei mene välttämättä yhtä syvälle kun aikuisten vaativimmissa vastaavissa peleissä. Toisaalta, lasten mielikuviutus ja samaistumiskyky on usein vailla vertaa ja pelaaminen on lapsille yksi leikin muoto. Lasten pelit ovat kuitenkin pitkälti lasten maailmaan sovellettuja helpompia versioita aikuisten peleistä ja niiden päätavoitteena on pitää hauskaa ja opettaa lapsille pelien maailma. Lasten lautapeleissä on kuitenkin kaikki samat elementit, tärkeimmät niistä eli säännöt ja komponentit täytyy kuitenkin luoda lapsille riittävän yksinkertaisiksi ja ymmärrettäviksi.

3 TUTKIMUS

3.1 Tutkimuskysymykset

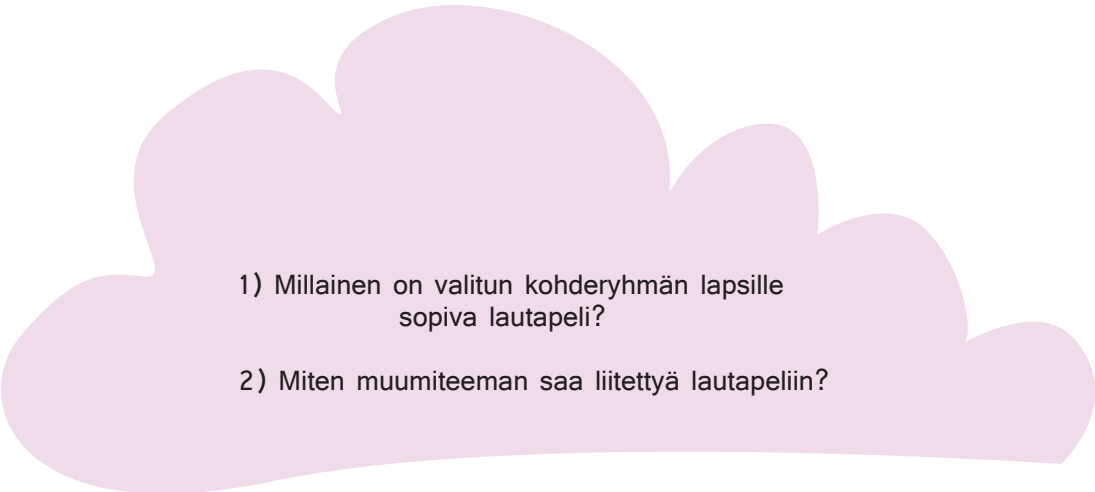
Tässä opinnäytteessä olen määritellyt kaksi tutkimuskysymystä, joihin pyrin tutkimuksellani ja tiedonhankinnallani vastaamaan. Tutkimuskysymykset suuntaavat tiedonhankintaa, jonka tarkoitus on nostaa esiin olennaisimpia työhöni vaikuttavia seikkoja.

Ensimmäisen tutkimuskysymykseni puitteissa keskityn selvittämään keskeisiä lautapeleihin ja niiden suunnitteluun liittyviä asioita, kuten esimerkiksi valmistustekniikkaa, materiaaleja, lakeja ja säädöksiä sekä lautapelin suunnittelun prosessia. Koska konseptin kohderyhmänä ovat noin esikouluikäiset lapset, tutkittaviin seikkoihin kuuluu heidän kehityksensä, valmiutensa lautapelailuun sekä myös kiinnostukset ja nykyiset lautapeliin trendit. Kohderyhmän kiinnostuksista teen johtopäätöksiä lähinnä havainnoinnin ja haastatteluiden avulla.

Toinen tutkimuskysymykseni on hieman ensimmäistä suppeampi ja keskittyy opinnäytteeni teemalliseen puoleen, eli Muumeihin ilmiönä ja mahdollisuuksiin jota ne tarjoavat lautapelin suunnittelussa. Tähän kysymyksiin etsin vastauksia tutkimalla millaisia pelejä markkinoilla jo on (benchmarking) ja tekemällä esineanalyysin Martinexin suunnittelemaasta Muumi hillopelistä ja vertaamalla sitä samankaltaiseen Kimblepeliin. Muumikirjojen lukeminen ja teemallisten moodboardien luominen tähtää erittelemään teemoja, joita voisin käyttää luomassani pelissä sekä myös tutustuttamaan minut muumien tarinalliseen ja visuaaliseen maailmaan.

3.2 Tutkimusmenetelmät

Tutkimusmenetelmikseni valitsin haastattelun, havainnoinnin, aiemmin luotuihin peleihin tutustumisen eli benchmarkingin sekä dokumenttiaineiston analyysin. Tutkimusmenetelmät valittiin sillä perusteella, että ne palvelisivat tätä opinnäytettä mahdollisimman hyvin ja tuottaisivat oikeanlaista tietoa suunnitteluprosessia pohjaamaan ja tukemaan.



1) Millainen on valitun kohderyhmän lapsille sopiva lautapeli?

2) Miten muumiteeman saa liitettyä lautapeliin?

3.2.1 Haastattelu

Yhdeksi opinnäytteeni tutkimusmenetelmäksi valitsin haastattelun, joita tein kolme. Haastattelini lastentarhanopettajaa, perhepäivähoitajaa ja toimeksiantaja-jani työntekijöitä saadakseni lisätietoa lasten pelikulttuurista, lasten kanssa työskentelevien kokemuksista sekä pelin suunnittelusta prosessina. Haastattelu onkin hyvä keino selvittää mielipiteitä, havaintoja ja kokemuksia syvemmin kuin esimerkiksi kyselyllä pystyisi. Haastattelun hyviä puolia on sen nopeus ja helppous, heikkouksia jälkikäsitteilyyn menevä aika sekä mahdolliset kommunikaatio-ongelmat haastattelijan ja haastateltavan välillä. Haastattelu on ennen kaikkea vuorovaikutustilanne ja sen luotettavuus riippuu vuorovaikutuksen onnistumisesta ja virhelähteiden välttämisestä (Anttila 2005, 195-196, 200.)

Haastatellessani lastentarhanopettajaa ja perhepäivähoitajaa pyrin selvittämään lasten lautapelaamiseen ilmiönä liittyviä asioita, joiden selvittäminen esimerkiksi dokumenttilähteiden kautta olisi hyvin vaikeaa ja kyselyn avulla ei välttämättä riittävän syvällistä. Haastattelukysymykset ovat liitteissä 5 ja 6. Toimeksiantajani henkilökunnan haastatteluilla pyrin selvittämään lautapelin suunnittelua prosessina ja avaamaan aihepiirejä kuten pelin idean rakentaminen,

pelin valmistus, lait ja säädökset.

Haastatteluni olivat puolistrukturoituja haastatteluja, joissa olin määritellyt tietyn teeman ja löyhästi siihen liittyvät kysymykset, joita käsitelimme haastateltavan kanssa. Puolistrukturoitu haastattelu on avoimen ja strukturoimattoman haastattelun sekä strukturoidun haastattelun välimuoto, jossa haastattelijalla on taustatietonaan yleinen käsitys ilmiöstä ja ennalta määriteltujen kysymysten avulla kerää tietoa käsiteltävästä aiheesta (Anttila 2005, 201.)

Haastatellessani lastentarhanopettajaa ja perhepäivähoitajaa tuli ilmi seuraavia yhteisiä mielipiteitä ja huomioita. Yksinkertaisuus on tärkeää, sekä pelin idean että sääntöjen täytyy olla selkeitä ja ymmärrettäviä. Poikkeuksien poikkeukset ja mutkikkaat säännöt eivät pidä yllä lasten mielenkiintoa pelaamiseen. Pelaaminen kehittää lapsessa monia taitoja, kuten keskittymiskykyä, vuorovaikutustaitoja, hienomotoriikkaa ja hahmotusta, toisten huomioonottamista, lasku- ja lukutaitoa sekä häviämää oppimista. Haastattelujen pohjalta tuli ilmi että sekä vanhat klassikot, kuten Kimble ja Afrikan Tähti, sekä kausittain vaihtuvat uutuudet ovat lasten suosiossa yhtälailla. Pelin kiinnostavuuteen uskotaan vaikuttavan

tuttuuden ja peli-idean ymmärrettävyyden. Pelin laatikon tai pakkauksen olisi hyvä olla kestävä ja olisi hyvä jos säännöt olisivat sääntökirjan sijaan tai lisäksi myös kiinni itse pakkauksessa. Muumit ovat lapsille tuttuja ja tunnistettavia, missä voi piillä niiden viehätys. Tärkein juttu lapsilla pelaamisessa on kuitenkin se, että se on hauskaa! Yli viisivuotiaat lapset kuitenkin helposti kokevat muumit ”pikkulasten jutuiksi”, suurin kiinnostus muumeihin on noin 3-4-vuotiaana. Lapset myös nauttivat uusien sääntöjen keksimisestä ja peliä usein pelataan hieman eri tavalla kun miten se oli suunniteltu, hyvä peli antaa mahdollisuuden tällaiseen oman luovuuden käyttöön. Pelit ovat myös opettavaisia ja sitä pidetään hyvänä ominaisuutena pelissä, etenkin mikäli se yhdistyy hyvään pelattavuuteen ja hauskaan peli-ideaan.

Haastatteluni toimeksiantajan työntekijälle olivat strukturoimattomia haastatteluja, joilla keräsin perustietoja toimeksiantajan tarpeista ja vaatimuksista, lautapelin valmistuksen realiteeteista sekä valmistuksesta. Suurin osa tästä tiedosta kuitenkin jäi taustatiedoksi, haastattelut lasten kanssa työskentelevien ihmisten kanssa saivat paljon enemmän painoarvoa.

3.2.2 Havainnointi

Observointi eli havainnointi on tutkimuksellista tietojen keräystä ja eroaa arkipäivän havainnoinnista vaatimalla sekä ennakkosuunnittelua että tulosten analysointia jälkeensä. Havainnointi on tarkasti etukäteen suunniteltua toimintaa tosielämää vastaavissa tilanteissa ja sillä voi saada tietoa tapahtumista, fyysisistä kohteista, ihmisten käytöksestä sekä muista ilmiöistä. Havainnot kertovat mitä ihmiset tekevät, erottaen sen siitä mitä ihmiset sanovat tekevänsä. Havainnointi voi vaikuttaa helpolta tiedonkeräämisen työkalulta, mutta se vaatii asiaan perehtymistä sekä tulosten analysointia jälkeensä. Havainnoinnissa on tärkeää pitää mielessä tutkittava asia ja tehdä kenttämuistiinpanoja. (Anttila 2005, 189-190.)

Havainnoinnin haasteena on pysyä tilanteessa ulkopuolisena eikä vaikuttaa observoitavan tilanteen kulkuun. Haasteellista on myös havainnoinnin subjektiivisuus: jokainen havainnoija havaitsee hieman eri asioita omien ennakkokäsityksiensä pohjalta ja havainnointitilanteita on vaikea toistaa täysin samankaltaisina. Havainto on aina valikoiva ja jokainen tutkija kokee asioita omalla tavallaan. Havainnoinnin luotettavuus riippuu täysin siitä, suoritetaanko se oikein (Anttila 2005, 193.)

Tammikuun alussa kävin havainnoimassa lapsia päiväkodissa ja pelaamassa heidän kanssaan Muumi-lautapelejä. Tilanteessa tutkin sekä eri-ikäisten lasten käytöstä ja toimintaa pelitilanteessa sekä näiden kahden pelin toimivuutta tosielämässä.

Lasten pelaamisen havainnointi

Havainnointitilanteissani oli mukana kaksi neljän lapsen ryhmää, joista ensimmäinen koostui 4-5-vuotiaista ja toinen ryhmä 6-7-vuotiaista sattumalta valituista päiväkodin lapsista. Valitsin toiseen ryhmään kohderyhmääni nuorempia lapsia selvittääkseni itselleni eroja neli- ja viisivuotiaiden välillä sekä testatakseni toisen pelin toimimista sen suositellulla ikäryhmällä.

Havainnointini olivat osallistuvaa ja aktiivista havainnointia sekä ennalta strukturoimatonta. En määritellyt tarkkoja aiheita tai käyttäytymisen piirteitä, joita tarkkailen, vaan olin tilanteessa mukana peliä ohjaavana aikuisena, joka samalla teki muistiinpanoja pelin kulusta ja lasten toiminnasta. Mielestäni tämä oli tässä tapauksessa perusteltua, koska etenkin pienemmät lapset eivät osaa pelata heille uutta lautapeliä ilman aikuisen opastusta. Osallistuvassa havainnoinnissa on tärkeintä ymmärtää mitä tilanteessa tapahtuu ja on olennaista. (Anttila 2005. 192). Strukturoimattomuuden takia jäsentelin aineiston ja tein siitä johtopäätöksiä heti havainnoinnin jälkeen. Itse tilanteessa keskityin huomioimaan pelitilannetta, pelin sujuvuutta, lasten kykenevyyttä pelata peliä ja lasten vuorovaikutusta toistensa ja pelin kanssa.



Kuva 4: Muumipeli. (Peliko 2012)

Nuorempien lasten ryhmällä peluutin Muumin hillopeliä sekä Muumipeliä, joista molemmat ovat toimeksiantajani pelejä. Muumin hillopeli on Kimbleä muistuttava peli, jossa on tarkoituksena kerätä oman pelihahmon hedelmät Muumimamman hillopataan. Toinen peli oli Pelikon klassikko Muumipeli, joka on perinteinen lautapeli nopalla ja tietyissä ruuduissa saatavilla yllätyskortteilla varustettuna.

Neljävuotiaiden taidot eivät riittäneet yli 5-vuotiaille ikäsuositeltuun peliin eivätkä edes yli neljävuotiaille suositeltuun pelin aikuisen avustuksella. Neljävuotiaat eivät vielä osanneet liikuttaa pelinappuloitaan itsenäisesti tai käyttää noppaa, viisivuotialta tämä oli paljon helpompaa. Pelinappulat myös hävisivät helposti ja päätyivät suuhun tai korvaan, myös muumihahmoilla leikkiminen oli kiinnostavam-



Kuva 5. Muumi hillopeli. (Peliko 2012)

paa kuin pelaaminen. Ulkopuoliset ärsykkeet häiritsivät keskittymiskykyä ja pelitilanne oli pienemmille enemmän leikkiä kun pelaamista. Toisten kunnioittaminen oli välillä vaikeaa ja pelin sääntöjen muistaminen nuorimmille pelaajille haastavaa tai mahdotonta. Viisivuotiailla oli jo mahdollisuudet pelata peliä onnistuneesti. Havainnointitilanteessa peliä ei jaksettu pelata loppuun. Havainnointitilanteet myös todistivat lasten heittäytyvän peliin mielikuvituksellaan, tätä seikkaa voi ehkä hyväksikäyttää pelin suunnittelussa?

6-7-vuotiaiden lasten kanssa pelaaminen oli paljon helpompaa, lapset ymmärsivät säännöt nopeasti ja osasivat vahtia omaa sekä toisten pelaamista ja ymmärtää eri pelitaktiikoiden vaikutuksen lopputulokseen. Muita pelaajia kunnioitettiin. Esikouluikäiset lapset kiinnittävät kyllä huomioita hauskoihin hahmoihin ja ympäristön ärsykkeisiin, mutta keskittymiskyky riitti myös pelaamiseen. Tarinan kertominen ja hahmoilla leikkiminen oli myös tästä ikäryhmästä hauskaa.

Haasteita näissä havainnointitilanteissa oli pelien uutuus lapsille ja se että minä olin uusi ihminen heille myös. Pyrin kuitenkin tekemään havainnointitilanteista mahdollisimman häiriötömiä ja rauhallisia sekä olemaan puuttumatta itse tilanteeseen yhtään enempää mitä pelin etenemisen kannalta oli pakko.



Pelien havainnointi

Käsittelen kappaleessa lasten kanssa pelaamaani Muumipeliä (katso kuva 3) ja Muumi hillopeliä (kuva 4). Keskityin havainnoimaan pelien hyviä puolia sekä haasteita.

Muumipeli on perinteinen noppapeli, jonka tarkoituksena on löytää Muumimamman hukkaama hillokellarin avain ja tuoda se takaisin Muumitaloon. Voittaakseen pelin täytyy maaliin tuoda avaimen lisäksi myös yksi simpukka tai kaksi kaunista kiveä, joita on ripoteltuna ympäri pelilautaa. Pelissä edetään heittämällä noppaa. Pelissä saa edetä valitsemaansa reittiä vain yhteen suuntaan. Erikseen merkityissä ruuduissa voi myös osua kohdalle erityinen yllätyskortti, jonka vaikutukset voivat olla negatiivisia tai positiivisia. Mustat ruudut laudalla ovat epäonnisia ja niissä joutuu useimmiten jättämään yhden tai useamman pelivuoron välistä. Peli on suositeltu yli neljävuotiaille lapsille aikuisen avustuksessa ja sitä voi pelata maksimissaan kuusi pelaajaa.

Muumipeli osoittautui haasteelliseksi 4-vuotiaille pelaajille muutaman seikan takia. Pelilauta oli liian värikäs ja monipuolinen, lapset keskittyivät enemmän visuaalisiin yksityiskohtiin kuin pelin kulkuun. Toisaalta lapset kokivat värikkään pelilaudan kiinnostavaksi ja keksivät siitä paljon tarinoita. Pelilauta oli myös hieman hatara ja liukkaat pikkukivet ja simpukat hävisivät nopeasti paikoiltaan. Muumi-hahmoilla oli mukavampi leikkiä kun pelata ja pienet pelikappaleet, hopeanhoitoiset kivet ja simpukat olivat katoamisvaaran lisäksi riskissä tulla niellyksi. Peli on myös liian pitkä eikä sitä ehditty pelaamaan loppuun. Viisivuotiaat kykenivät pelaamaan peliä ongelmitta, mutta idea vain yhteen suuntaan kulkemisesta oli hieman hankala. Toki on otettava huomioon että havainnointitilanteessa lapset tutustuivat peliin ensimmäistä kertaa, joka varmasti vaikutti pelitilanteeseen hankaloittavasti.

Muumi hillopeli on klassinen kilpanoppapeli, jossa on tarkoituksena saada omat hedelmät Muumimamman hillopataan ennen muita pelaajia. Jokaisella pelaajalla on neljä hedelmää tai marjaa hedelmäpuussaan tai mansikkapenkissä sekä muovinen muumi-pelihahmo. Hedelmän saa peliin mukaan heittämällä nopalla joko silmäluvun yksi tai kuusi. Muumihahmo seuraa viimeisimmän pelaajan liikuttaman hedelmän vierellä suojelemassa sitä mahdolliselta syömiseltä. Syömiseksi kutsutaan tapahtumaa, jossa toisen pelaaja hedelmä ohittaa pelilaudalla toisen hedelmän, jonka rinnalla ei ole muumihahmoa. Tällöin ohitettu hedelmä palaa takaisin hedelmäpuuhunsa. Jos sen rinnalla on muumihahmo, sitä ei voi syödä. Hahmo voi suojella kuitenkin vain yhtä nappulaa kerrallaan. Pelilaudalla on myös neljä ruskealla reunustettua ruutua, näihin joutuessaan joutuu odottamaan yhden heittovuoron ajan. Vain ensimmäinen hedelmä päättyy hillopataan, seuraavat kolme sinne johtaville askelmille.

Molemmat lapsiryhmät pelasivat Hillopeliä. Keskeisimmät huomioidut liittyivät pelilautaan, peli-idean tuttuuteen, käsitteeseen suojelevasta pelihahmosta, muumihahmojen tukevuuteen ja pelilaudan kuvitukseen. Peli-idea oli useimmille lapsille helppo tajuta, todennäköisesti lähinnä siksi että he ovat aiemmin pelanneet samantapaisia pelejä. Pelilaudassa hyvää oli palapeli-rakenne, se vei vain hyvin vähän tilaa ja pakkauskin on mukavan pieni. Myös pelilaudan kuvitus oli riittävän selkeä. Ruskeiden pisteiden vieressä olevat hahmot, etenkin Mörkö ja Hattivatit, innostivat lapsia ja toisinaan veivät nuorempien keskittymiskyvyn kokonaan pois pelistä. Muoviset hedelmät liukuivat helposti pois paikaltaan jos lautaa tönäisi. Hedelmillä ja muumihahmoilla myös leikittiin pelin ohessa. Muumihahmot, etenkin Haisuli olivat melko hataria ja kaatuivat silloin tällöin pelin ohessa. Suojelevan muumihahmon idea oli alkuun hankala, mutta selkiytyi pelin myötä. Neljävuotiaille se oli kuitenkin vielä liian vaikea.

3.2.3 Dokumenttiaineistot

Aina ei ole mahdollista eikä järkevää luoda kaikkea tutkimuksessa tarvittavaa tietoa itse pelkästään kyselyiden, haastattelun ja havainnoinnin avulla. Tällöin dokumenttiaineiston käyttäminen tiedon lähteenä on helppoa, nopeaa ja perusteltua. Dokumenttiaineistoiksi kutsutaan esimerkiksi seuraavia aineistoja: kirjat, aikakausi- ja sanomalehdet, lait, asetukset, viralliset kirjeet, tilastot, vuosikertomukset, päiväkirjat, valokuvat, audiovisuaalinen aineisto, arkistot sekä museot. Tällaista aineistoa onkin saatavilla runsaasti eikä ongelmaksi niinkään

tule aineiston riittämättömyys, kuin oikean tiedon valikoiminen laajasta tarjonnasta. Dokumenttiaineisto on helppo ja nopea tapa kerätä tietoa aiheeseen tutustuttaessa ja esimerkiksi jonkun ilmiön historian selvittämisessä. Dokumenttiaineiston heikkous on se että kaikki aineisto on julkaistu aiemmin tiettyyn tarkoitukseen ja tietystä näkökulmasta eikä sitä välttämättä voi suoraan soveltaa omaan tutkimukseen. Dokumenttiaineiston käytössä olennaista on myös lähdekriittisyyden muistaminen ja primaarilähteiden käyttäminen. (Anttila 2005, 203-205)

Tässä työssä koin järkeväksi käyttää dokumenttilähteitä, lähinnä kirjoja, lakitekstejä ja netti-artikkeleita, selvittämään lasten kehitystä ja valmiuksia lautapelaamiseen, lautapelin suunnitteluun liittyviä lakeja ja säädäntöjä, pelin valmistustekniikkaa ja materiaaleja, lasten kulttuurin muutosta sekä Muumeihin liittyviä asioita. Lähteinä käytin internetlähteitä aiheista Muumit, Tove Jansson, lautapelit, lait ja säädökset sekä kukat sekä kirjoja lasten valmiuksista ja kehityksestä sekä Janssonin muumikirjoja.

3.2.4 Benchmarking

On vaikea luoda mitään uutta, jos ei tiedä mitä on jo tehty. Tämän ajatuksen pohjalta tutustuin markkinoilla oleviin lasten lautapeleihin sekä muihin Muumi-aiheisiin lautapeleihin. Päätarkoitukseni oli selvittää erilaisia peli-ideoita ja sääntömuunnelmia sekä kaikki pelit ja teemalliset aiheet, joihin muumeja on jo käytetty. Benchmarkingin lopputuotoksena ovat nämä kaksi moodboardia, joista toisessa esittelen muita markkinoilla olevia Muumi-pelejä (kuva 6) ja toiseen on kerätty inspiroivia ja kiinnostavia lasten lautapelejä ideoinnin avuksi.

Markkinoilla olevista muumipeleistä löytyy tällä hetkellä useimmat yksinkertaiset pelityypit, kuten esimerkiksi muistipeli, yatzy, domino ja lotto. Muumeihin on liitetty myös opettavaisia puolia ja jotkut peleistä opettavat kirjaimia, sanoja ja sananselittämistä. Kategoriasta löytyy

myös perinteisiä kilpajuoksupelejä, joiden tavoitteena on päästä ensimmäisenä maaliin jonkun tietyn esineen kanssa, pelastaa kaveri tai muuten ehtiä ensimmäisenä tavoitteeseen. Pelikon Muumi katolla-peli on ainoa jossa vaa-ditaan näppäryyttä ja tasapainottelua, tämän tyyppisiä pelejä ei kategoriassa ole muita.

Muumi-teema on näissä peleissä liitetty peleihin sekä tarinallisesti että visuaalisesti, vaikka otannassani on monien eri valmistajien pelejä, pelit kuuluvat visuaalisesti pitkälti samaan perheeseen. Tämä johtuu siitä että Muumi-lisenssi antaa kaikille lisenssinomistajilleen oikeudet samoihin kuviin, joten eroavaisuudet ilmeessä ovat lähinnä pelilautojen muussa kuvituksessa, taustassa ja nappuloissa sekä pakkauksen ulkonäössä. Myös valmistajan muiden pelien visuaaliset elementit erottavat

pelejä toisistaan. Esimerkiksi Muumi Alias on selkeästi yhdistettävissä Alias-tuoteperheeseen. Käsitekartan neljä alimmaista kuvaa, Kirjaliton muumipeleistä, ovat hyvin samantyyppisiä pak-kauksiltaan ja niissä on käytetty kirkkaita värejä. Pakkausten takatekstejä lukiessa huomasin myös, että lähes kaikissa muumipeleissä on selkeä tarinallinen teema, joka joko pohjautuu kirjoihin tai sarjaan tai on riittävän uskottava muuten. Tarinat ovat usein hyväntuulisia eikä peleissä näytä olevan kovin pelottavia tai jännittäviä elementtejä. Muutenkin peleissä korostuu iloisuus, opettavaisuus ja Muumien tuttuus. Koska muumiteema on tärkeä asia peleissä, ei niissä ole mitään aivan uusia ja jännittäviä peli-ideoita.



Kuva 7. Inspiroivia lasten lautapelejä. (Tiihonen 2012)

Toiseen moodboardiin kokosin kiinnostavia ja inspiroivia lasten lautapelejä, pyrkien kuitenkin valitsemaan pelejä, joiden ikäsuositukset olivat välillä 4-6v (Kuva 7). Jaottelin pelit karkeasti ryhmiin niiden perusidean tai jonkun muun mielenkiintoisen seikan mukaan. Erityisesti minua kiinnostivat pelit, joiden ideana oli pelinappulan piilottaminen. Muistipelin hengen lisääminen muun pelin oheen on minusta toimivaa ja kiinnostavaa. Toinen erityisen kiinnostava teema oli yhteistoiminta peleissä. Myös näppäryyspelien kategoriaan keräsin muutamia pelejä, joissa näppärien hoksottimien lisäksi tarvitaan näppäriä sormia. Kuitenkin markkinoilla oleviin peleihin tutustuessani totesin, että kaikki pelit ovat lähinnä erilaisten piirteiden ja ideoiden yhdistelyä uusilla tavoilla ja mitään täysin uutta ei markkinoilla oikeastaan ole.



Kuva 6. Muumipelejä (Tiihonen 2012)

1.1.4 Käsitekartat

Työn keskeisin teema on Muumit ja teemaan tutustuin lähinnä lukemalla Muumi-kirjoja ja katsomalla Muumilaakson tarinoita-televisiosarjaa sekä aiheesta tehtyjä elokuvia. Kirjojen pohjalta tein muutamia käsitekarttoja, joissa olen merkinnyt muistiin kirjojen olennaisia tapahtumia sekä teemoja ja aiheita, joiden pohjalta voisi rakentaa pelin. Tarkoituksena on myös tutustua muumiteemaan syvemmin, jotta sen pystyisi liittämään uskottavasti peli-ideaan.

Seuraava kuva on toinen inspiraatiokartoistani, jonka tein lukiessani muumikirjoja (kuva 9). Näiden käsitekarttojen tarkoituksena on selvittää minua kirjojen tapahtumista ja nostaa esiin kiinnostavia seikkoja. Esitän opinnäytteesäni vain tämän toisen tekemäni käsitekartan, koska siinä esiteltyt kirjat Muumipeikko ja pyrstötähti, Näkymätön lapsi ja muita kertomuksia, Taikurin hattu (1992) ja Taikatalvi ovat mielestäni tärkeimpiä pelin inspiraation lähteenä (Jansson, 1992b, 1992c, 1992e, 1992d)

Kiinnostaviksi aihepiireiksi nousivat esimerkiksi Taikurin hatun aiheuttavat mystiset ilmiöt, kuten taikapilvet ja asioiden muuttuminen aivan toisenlaisiksi. (Jansson, 1992e, 15-16). Kirja Muumipeikko ja pyrstötähti taas on täynnä seikkailua, jännitystä ja ystäviä, sen tapahtumista saisi irrotettua monta kiinnostavaa aihetta. Muumit kiipeävät yksinäisten vuorten

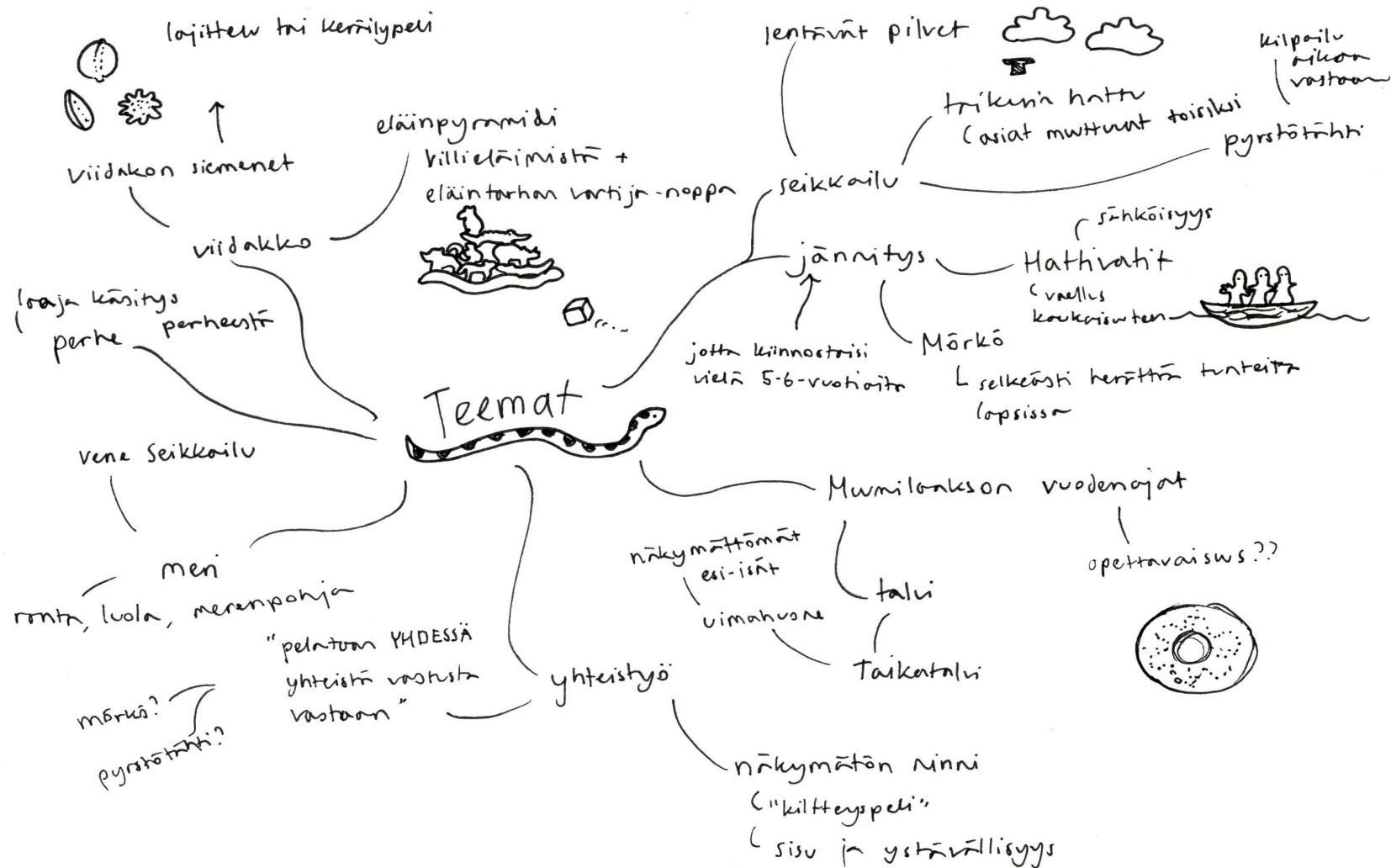
huipulle tähtitorniin, pelastuvat lihansyöjäkasvilta, kävelevät puujaloilla kuivuneen meren pohjassa ja pakenevat lopulta pyrstötähteä luolaan. Filosofinen Piisamirotta istuu kakun päälle, tämä nostaa esiin huumorin jota kirjoissa esiintyy (Jansson. 1992b, 70, 83-84, 110-112, 145.) Sen siirtäminen peliin olisi todella hienoa, mutta ehkä vaikeaa.

Kirjassa Taikatalvi taas esiin nousevia teemoja oli Muumipeikolle uusi vuodenaika, eli talvi. Muumipeikko koki kaikenlaisia hauskoja ja hankalia juttuja kylmän vuoden aikana ja totesi: ”Nyt minulla on koko vuosi, talvikin!” (Jansson 1992d. 112). Tämä herätti minussa kipinän liittää peliin vuodenkiertoa opettava aihe, koska se olisi sekä opettavainen että pohjautuu kirjoihin. Taikatalvessa esiintyy myös Mörkö (Jansson 1992d. 58-59.), joka on hieman pelottava ja hyljeksittynä hahmona jännittävä ja toisi aivan uudenlaista särmää muuten aika pehmeisiin muumipeleihin.

Kirja Näkymätön tyttö ja muita kertomuksia, koostui useasta lyhyestä tarinasta, joista kuitenkin inspiroivin oli nimitarina näkymätömästä Ninnistä (Jansson 1992c. 101-117). Tämän pohjalta mietin hieman hankalampien teemojen kuten hylkäämisen, kiusaamisen ja ujouden käsitteiden käsittelyä pelin keinon tai ehkä positiivisempänä näiden parantamisen

yhteisvoimin. Muumilaaksossahan ei hyljeksitä edes vähän erilaista tyttöä, vaikka hän olisi-kin näkymätön. Tullakseen näkyväksi ihminen tarvitsee hyväksyntää, huolenpitoa ja pikku-riikkisen sisua. Tässä kirjassa oli tarina myös Muumipapasta hattivattien saarella (Jansson 1992c. 119-141) se herätti mielenkiintoni näihin sähköisiin mutta vaarattomiin vaeltajiin pelin aiheena. Mikäli peliin tahdotaan jotakin uutta särmää, voisi hieman erikoisimpien hahmojen nostaminen keskiöön tuoda siihen juuri sitä. Teemojen määrittelyä vein kuitenkin eteenpäin teemakartassani ja päätenyt kuuteen keskeiseen tai kiinnostavaan teemaan.

Muumikirjoja lukiessani poimin keskeisiksi teemoiksi ja peli-ideoiksi seuraavat asiat: seikkailu, jännitys jonkun hahmon kautta, kuten Mörkö tai hattivatit, Muumilaakson vuodenaikat, yhteistyö, perhe, meri ja viidakko. Teemat perustuvat siihen mitä itse lukijana sekä suunnittelijana koin inspiroivana ja mahdollisena käyttää lautapelin luomisessa. Teemat jännitys ja seikkailu on nostettu esiin myös siksi että Muumien pariin saataisiin innostettua myös vähän isompia lapsia. Karttaan on piirretty myös joitakin alustavia peli-ideoita ja kartan pohjalta toimeksiantajani suuntasi minua suunnittelusaan haluamaansa suuntaan.



Kuva 9. Teemakartta. (Tiihonen 2012)

4 LASTEN LAUTAPELIN SUUNNITTELU

Tämän pääotsikon alla käsittelen lasten lautapelin suunnitteluun liittyviä seikkoja sekä kohderyhmän lasten valmiuksia lautapelaamiseen. Pääpaino on lasten valmiuksissa, lautapelin suunnittelun realiteetteja käsittelen sen verran mitä konseptin luomiseksi ja asian ymmärtämiseksi on riittävä. Luvun lopussa on avattu myös tutkimuksen avulla muodostamani johtopäätökset, joiden pohjalle perustan varsinaisen suunnittelutyöni.

4.1 Lautapelin suunnitteluun vaikuttavat asiat

Tässä osuudessa käsittelen pintapuolisesti lautapelin suunnitteluun liittyviä asioita kuten valmistustekniikkaa ja materiaaleja, ikäsuosituksia sekä lakeja ja säädöksiä. Pyrin antamaan näistä asioista hyvän yleiskäsityksen ja nostamaan ylös seikkoja jotka vaikuttavat erityisesti lasten lautapelin suunnitteluun. Valmistustekniikat ja materiaalit ovat tietoa yleisellä tasolla, koska en vielä tässä vaiheessa tiedä millaiseen peliin tulen lopullisesti päätymään. Tietoa olen hankkinut sekä tutustumalla dokumenttiaineistoon sekä toimeksiantajaltani haastatteleamalla heidän työntekijöitään. Luvun lopussa on myös yhteenveto tutkimuksen tuloksista.

4.1.2 Lait ja säädökset

Lapsille suunnitellut lautapelit lasketaan kuuluviksi lasten tuotteita ja leikkivälineitä koskevan lain alaisuuteen. ”Lelu on tavara tai materiaali joka on suunniteltu alle 14-vuotiaiden lasten leikkeihin” (Tukes 2012).

Lelujen turvallisuuden takaamiseksi on säädetty Laki lelujen turvallisuudesta 1154/2011 ja kaikkien Suomessa myytävien lelujen on täytettävä sen vaatimukset. Lelulaki määrittää vaatimukset lelujen valmistajille, maahantuojille ja jakeli-jaille sekä niiden rakenteelliselle ja kemialliselle turvallisuudelle. Lelulain 24§ tulee voimaan vasta vuonna 2013, siihen asti sen osalta noudatetaan aiemman lelulain (287/1997) vaatimuksia. Lelulaissa asetetaan yleiset turvallisuusvaatimukset lelujen mekaanisille, fysikaalisille, kemiallisille, syttyvyys- sekä sähköomaisuuksille. Siinä on lueteltu myös vaatimukset lelujen puhtaudelle ja hygieenisyydelle. Lelulain nojalla annetuissa asetuksissa annetaan yksityiskohtaisempia vaatimuksia turvallisuudesta sekä varoituksista ja merkinnöistä. Lelulakia täydentää yksitoista standardia, jotka sisältävät hyvin yksityiskohtaiset vaatimukset lelun turvallisuudelle (Tukes 2012.)

Lelulaki vaatii että lelujen tulee kestää käytössään, eli lasten leikeissä koko käyttöikänsä ajan. Lelun rakenteen on oltava riittävän kestävä eikä se saa aiheuttaa vammautumis-

tukehtumis- tai kuristumisvaaraa. Lelujen sisältämät kemikaalit eivät saa vaarantaa riskeerata lapsen terveyttä. Näitä vaarallisia aineita ovat esimerkiksi tietyt muovinpehmittimet, ns. flataatit, karsinogeeniset, mutageeniset ja lisääntymistoksiset aineet sekä muutamat raskasmetallit. Lelu ei saa muodostaa palovaaraa eikä se saa altistaa sähköiskuille tai palovammoille. Lelun on täytettävä tietyt hygieenisyy- ja puhtausvaatimukset ja se on suunniteltava niin että vältetään infektio-, sairaus- ja tartuntariskit. Myös lelun tuottaman melutason on oltava kohtuullinen eikä se saa vahingoittaa lapsen kuuloa. Lelujen pakkausten on oltava turvallisia eivätkä ne saa koolla tai muodolla aiheuttaa tukehtumisvaaraa. Leluista on annettava tarpeelliset varoitukset selkeästi ja näkyvällä paikalla ja käyttöohjeet kahdella kielellä, suomeksi ja ruotsiksi. (Tukes 2012.)

Valmistajan on suunniteltava lelu lelulain vaatimusten mukaisesti. Valmistajan on tehtävä suunnitteluprosessin yhteydessä lelulle turvallisuusarviointi, jossa kartoitetaan siihen liittyviä mahdollisia vaaratekijöitä. Myös lelun valmistukseen ja suunnitteluun liittyvät asiat tulee dokumentoida ja tehdä niistä lain vaatimat tekniset asiakirjat. Lelusta tulee tulla ilmi valmistajan nimi ja osoite ja jäljitettävyyden takia tyyppi-, erä-, sarja- tai mallinumero tai

muu tunnus, jonka avulla lelu voidaan tunnistaa luotettavasti. Valmistaja myös tekee vaatimustenmukaisuuvakuutuksen ja liittää leluun CE-merkinnän. (Tukes 2012)

CE-merkinnän avulla tuotteen valmistaja ilmoittaa tuotteen täyttävän EU:n sille asettamat vaatimukset. CE voidaan yleensä liittää tuotteeseen ilman että puolueettoman osapuolen tarvitsee sitä testata. Merkintä on tarkoitettu helpottamaan tuotteiden vapaata liikkuvuutta Euroopan sisäisillä markkinoilla. CE ei kuitenkaan ole laatumerkki eikä yleinen turvallisuusmerkki, se ei ole kaiken kattava turvallisuuden tae kuluttajalle. Merkki onkin tarkoitettu etupäässä viranomaisia varten ja merkin kiinnittäminen tuotteeseen antaa tuotteelle vapaan liikkumisoikeuden EU:n talousalueella. Leluissa ja sen pakkauksessa on oltava pysyvä CE-merkintä ja lelun mukana on tultava varoituserkinnät, käyttö- ja hoito-ohjeet.

4.1.1 Valmistustekniikkana stanssaus

Lautapeliin materiaalit ja valmistustekniikat ovat moninaisia ja riippuvat pitkälti siitä mitä komponentteja peliin tulee. Lautapeli useimmiten käsitetään peliksi johon kuuluu pelilauta, jossa pelitoiminta tapahtuu, noppa tai muu pelin toimintaa määrittelevä kappale, pelinappulat ja mahdollisesti jokin tapa merkitä pisteitä ylös. Variaatioita tästä on kuitenkin rajoittamasti ja lautapelissä ei nimestään huolimatta välttämättä tarvita pelilautaa. Peliin muoviosia valmistetaan osista riippuen erilaisilla valmistustekniikoilla, mutta koska pelini pelinappuloina toimivat toimeksiantajani valmiit muoviset muumihahmot, en koe näiden menetelmien esittelyä tarpeelliseksi.

Pahvisten pelilautojen ja esimerkiksi palapeliin valmistustekniikka on nimeltään stanssaus eli muotoon leikkaus ja esittelen sen lyhyesti riippumatta siitä tuleeko lopulliseen peliin lautaa vai ei. Tiedot menetelmästä perustuvat strukturoimattomaan haastatteluun toimeksiantajan edustajan kanssa ja heidän työtiloihinsa tutustumiseen. Stanssauksella valmistetaan esimerkiksi palapelejä ja lautapeliin lautoja ja kortteja. Yksinkertaistettuna stanssaus on paperin tai pahvin leikkaamista haluttuun muotoon metallisen stanssin avulla, joka kiinnitetään stanssauskoneeseen, katso kuva 10. Ensimmä-



painotalossa painetut paperit, joissa on pelin grafiikka, liimataan pahvipohjaan ja sen jälkeen pahvi stanssataan muotoonsa. Mahdollisia muotoja on lähes rajoittamasti. Jokaista uutta tuotetta varten valmistetaan uusi stanssi. Kuvassa on koneeseen kiinnitetty stanssi jonkun Pelikon pelin korteista. Kuvassa 10 on myös palapeliin stanssi. Stanssi koostuu metallisista teristä ja pohjasta johon ne kiinnitetään.



Kuva 10. Stanssikone ja stanssi. (Tiihonen 2012.)

4.2 Lapsille suunnitteluun vaikuttavat asiat

Luku käsittelee 4-5-vuotiaiden lasten taitoja ja valmiuksia lautapelaamisen näkökulmasta. Koska kohderyhmäksi on määritelty lapset viisivuotiaasta ylöspäin, koen olennaiseksi tutkia myös hieman vanhempien tarhaikäisten, kuusivuotiaiden lasten valmiuksia. Peli ei kuitenkaan ole tarkoitettu viisivuotiaita nuoremmille, joten yritän määritellä vähimmäistaidot, joita pelissä tarvitaan. On kuitenkin muistettava että pelien kohdalla kyse on ikäsuosituksista, ei niinkään rajoituksista ja myös suositusikää nuoremmat lapset voivat kyetä pelaamaan peliä. Tämä riippuu paljon lapsen henkilökohtaisesta kehityksestä.

4.2.1 Viisivuotias lapsi

Viisivuotias lapsi on kehityksessään suvanto-vaiheessa, jossa nelivuotiaan rie-hakkuus voi muuttua rauhallisuudeksi ja pohdiskeluksi ja kömpelö lapsen pyöreys haihtua uuden, liikkuvan ja aktiivisen olemuksen tieltä. Viisivuotias nauttii pelaamisesta ja oppii uudet pelisäännöt nopeasti. Lapsi on myös kykeneväinen odottamaan omaa vuoroaan, noudattamaan sääntöjä ja huomioimaan kanssapelaajiaan. Joskus toki häviäminen on vaikeaa ja tiukassa tilanteessa lapsi saattaa muuttaa sääntöjä mieleisikseen. Mutta äärimmäisen olennaista lautapelin suunnittelun kannalta on kuitenkin, että normaali pelaaminen onnistuu melko hyvin myös ilman aikuisten jatkuvaa valvontaa. Viisivuotias on myös kiinnostunut numeroista ja kirjaimista ja oppii kirjoittamaan nimensä. Lapsi tahtoo laskea asioita. Lapsen ajantaju on kehittynyt ja ymmärtää aikakäsityksistä esimerkiksi viikot, vuodet ja vuodenajat. Myös sijaintiin liittyvät käsitteet ovat selkeytyneet, esimerkiksi ylläällä tai edessä-takana. Lapsen muisti kehittyy ja hän kykenee ymmärtämään kokonaisuuksia. Huumori löytyy ja hassuttelu on tärkeää (Jarasto & Sinervo 1997, 63-65, 67, Kahri 2003, 25, 28, 31.)

Viisivuotias osaa jo käyttää kieltä välineenä ymmärtää ympäröivää maailmaa. Kielen rakenne muistuttaa yhä enemmän aikuisten käyttämää kieltä ja lapsi kykenee ymmärtämään joitakin abstrakteja käsitteitä. He rakastavat satuja ja tarinoita, niiden kertomista ja kuuntelemista ja elävät mielikuvituksen rikkainta aikakautta. Rooli- ja mielikuvitusleikit ovat suosittuja. Tämän ikäinen lapsi pohtii paljon myös moraalikysymyksiä, mikä on oikein ja väärin, miksi kuolla, miksi tapahtuu näin tai noin. Lapsi pohtii syy-seuraussuhteita. Kysymällä lapsi kasvattaa tietouttaan ympäröivästä maailmasta. Lapsi tahtoo ymmärtää erilaisia ilmiöitä ja niiden suhteita, esimerkiksi mikä hedelmä

kuuluu mihinkin puuhun ja mikä karitsasta tulee isona. Lapsi kykenee erottamaan todellisen ja kuvitellun ja käyttääkin usein leikeissään termejä leikisti ja oikeesti. (Jarasto & Sinervo 1997, 64-66).

Sosiaalisesti viisivuotias on aktiivinen ja kavereiden merkitys korostuu. Leikki on hyvin tärkeässä osassa lapsen kehitystä, leikit kestävät pitkään ja niiden eteneminen ja roolit suunnitellaan tarkasti. Viisivuotias on entistä enemmän kiinnostunut ryhmäleikeistä ja ryhmään liittymisestä. Leikkimällä hän opettelee sosiaalisia taitoja ja toisten kanssa toimeentulemistä. (Kahri 2003, 31.)

Viisivuotias on jo hallittu liikkeissään ja liikkuu varmasti ja järkevästi. Hän hyppii, pomppii, kiipeilee ja tanssii. Tämänikäisellä lapsella on valmiudet oppia luistelemaan, uimaan, ajamaan pyörällä ja pelaamaan pallopelejä. Motorisesti viisivuotias on jo melko taitava. Hän osaa leikata saksilla, liimata, piirtää, maalata ja muovailia ja aikuisen avustuksella esimerkiksi nikkarointi ja helpot käsityötkin sujuvat. (Kahri 2003, 25-26, 31). Viisivuotiaana myös käden ja silmän yhteispeli paranee ja lapsi kykenee kokoamaan palapelin yhä enemmän silmiensä avulla arvioiden palojen sopivuutta. Visuaalinen havainnointikyky kehittyy. (Jarasto & Sinervo 1997, 63)

4.2.2 Kuusivuotias lapsi

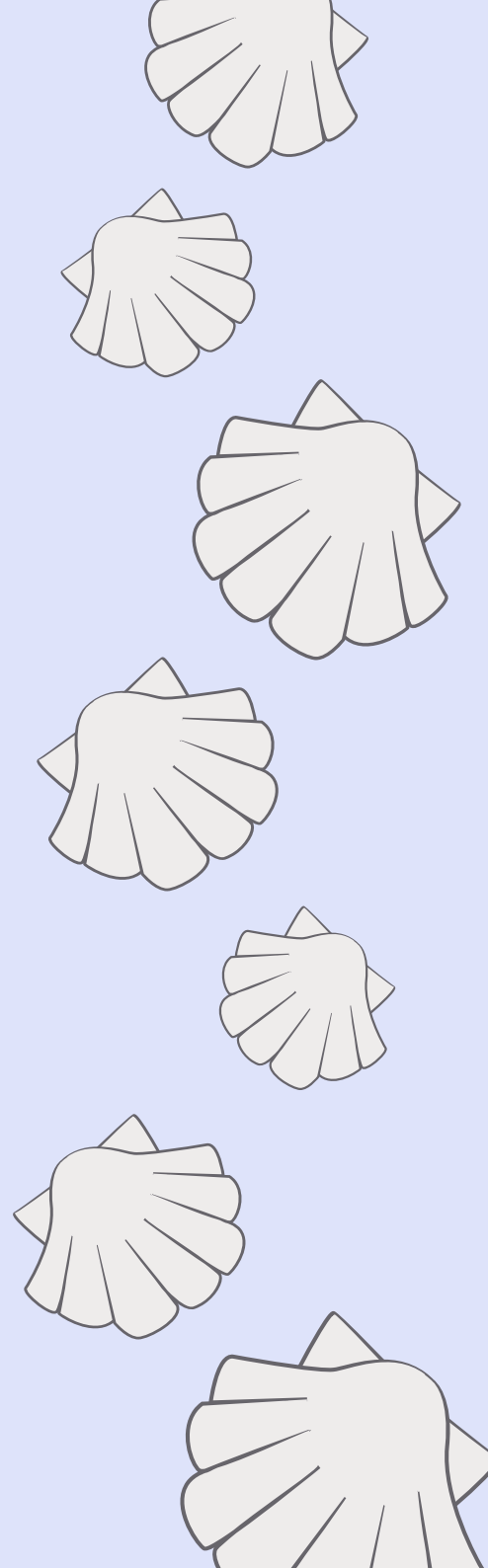
Viisivuotiaan suvantovaiheen jälkeen löytyy lapsesta oppivainen ja oikukas kuusivuotias. Tämä ikäkausi on toiseksi murrosiäksikin kutsuttua itsenäisyyden aikaa, jolloin lapsi ei siedä auktoriteetteja ja siirtyy entistä enemmän ikäistensä seuraan. Lapsi arvostaa ryhmätöitä enemmän kuin ennen ja kaverisuhteet ovat hyvin tärkeitä. Kuusivuotiaat ovat myös äärimmäisen kilpailuhenkisiä ja on tärkeintä olla paras (Jarasto & Sinervo 1997, 67–71, Kahri 2003, 37.)

Kuusivuotias lapsi kasvaa nopeasti ja tästä syystä aiemmin hyvin hallittu liikehdintä voi muuttua levottomaksi ja kömpelöksi. Kädet ja jalat venyvät ja tarhaikäisen vartalo muuttuu pitkäjäsenisen koululaisen vartaloksi. Myös sormien näppäryys kärsii hurjasta kasvuvauhdista ja jotkut aiemmin helpot puuhut voivat tuottaa nyt hieman hankaluuksia. Liikkuminen on tässä iässä äärimmäisen tärkeää sillä se lisää varmuutta omaan muuttuvaan kehoon. Kuusivuotias onkin usein jatkuvasti liikkeessä. (Jarasto & Sinervo 1997, 71–72) Pelit ovat edelleen kiinnostavia, samoin kun musiikin kuuntelu, laulaminen, tanssiminen ja soittaminen. Taitoa vaativat ompelu- ja nikkarointitehtävät onnistuvat, mutta niiden on hyvä olla riittävän helppoja, ettei lapsi koe pettymystä epäonnistuuessaan. Kuusivuotias voi nauttia myös

erilaisista puuhista kuten keräilystä, kokeiden tekemisestä, nukketeatterileikeistä, esittämisestä, lukemisesta ja kirjoittamisesta. Liikuntaleikit ovat suosittuja (Kahri 2003, 39)

Kuusivuotias hahmottaa vielä viisivuotiaakin parempi suhteensa ympäristöön ja hän on kiinnostunut lähiympäristöstään. Kuusivuotias tajuaa jatkuvuuden käsitteen ja ajan kulumisen. Muut kulttuurit kiinnostavat. Lapsi on edelleen utelias ympäristön suhteen, kyselee paljon ja miettii eettisiä kysymyksiä (Jarasto & Sinervo 1997, 72.)

Kielellisesti kuusivuotias puhuu jo hyvää kieltä pää- ja sivulauseineen, on usein puhe-alias ja kehittää aktiivisesti sanavarastoaan. Hän vertailee ja etsii vastakohtia. Lorut ja sanaleikit ovat tässä iässä erityisen hauskoja. Lapsi voi jo oppia lukemaan helppoja ja isotekstisiä kirjoja sekä on kiinnostunut kirjaimista, satujen kertomisesta ja etenkin kuuntelemisesta. (Jarasto & Sinervo 1997, 73)



4.3 Yhteenveto

Kaiken tekemäni tutkimuksen perusteella tein johtopäätöksiä siitä millainen suunnittelemani pelin täytyy olla, jotta se palvelisi kohderyhmän tarpeita ja kiinnostuksia. Tarkoituksena on määritellä hyvä viisivuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille sopiva lautapeli. Luku käsittelee myös muumiteeman liittymistä peli-ideaan pyrkien vastaamaan toiseen tutkimuskysymykseen. Johtopäätökset perustuvat kaikkeen tässä projektissa keräämääni tietoon. Pohdin hyvän lapsille sopivan lautapelin käsitettä lähinnä lasten näkökulmasta enkä esimerkiksi toimeksiantajani näkökulmasta. Toimeksiantajani määrittää pitkälti realiteetit kustannusten sekä valmistuksen suhteen sekä valitsee lopullisen pelin ideoideni joukosta.

4.3.1 Lapsille sopiva lautapeli

Havainnoinnin sekä dokumenttiaineiston perusteella sain selville, että kohde-ryhmäni, lapset viisivuotiaasta ylöspäin, omaavat riittävästi valmiuksia ja kiinnostusta lautapelaamiseen. Alle viisivuotiaat eivät kykene pelaamaan lautapelejä kovinkaan itsenäisesti, mutta viidestä ikävuodesta eteenpäin lautapelit kuuluvat osana lapsen arkea leikin, riemun ja oppimisen apuvälineinä. Viisi- ja kuusivuotiaat lapset omaavat jo riittävän hienomotoriikan, muistin sekä kyvyn noudattaa sääntöjä ja kunnioittaa kanssapelaajia, joita tarvitaan onnistuneeseen pelitilanteeseen. Pelissä voi olla ajan ja paikan määreitä, numeroita ja kirjaimia ja se voi olla myös opettavainen. Tarhaikäiset eivät kuitenkaan osaa lukea, joten ohjeiden pitäisi olla riittävän helposti sisäistettävissä. Esimerkiksi paljon tekstiä sisältävien tehtävälappujen käyttöä täytyy harkita. Vaikka tämänikäiset lapset osaavat yhdistellä asioita ja hahmottaa jo kokonaisuuksia, täytyy pelin kuitenkin olla riittävän selkeä idealtaan. Lapset nauttivat tarinoista, asioiden opettelemisesta ja sääntöjen soveltamisesta. On siis hyvä jos peli tarjoaa tilaa lapsen omalle luovuudelle. Lasten osaamista ja luovuutta ei tule aliarvioida.

Perhepäivähoitajan ja lastentarhanopettajan haastattelujen ja pelien havainnoinnin perusteella hyvän pelin ominaisuuksiksi nousivat yksinkertaiset, selkeästi selitetyt säännöt jotka eivät sisällä liikaa poikkeuksia, turvalliset ja tukevat pelinappulat, visuaalisesti kiinnostava mutta selkeä ulkoasu sekä viihdyttävyyys. Hyvä peli on turvallinen ja sen komponentit toimivat hyvin pelitilanteessa – esimerkiksi pelinappulat ovat sopivan kokoisia ja muotoisia, tukevia eivätkä liian liukkaita. Tärkeää pelissä on myös sen lapsille opettamat taidot ja erityisesti se että peli on hauska! Lapsen luovuuden herättäminen ja mahdollisuutta pelata peliä myös muilla tavoilla tai leikkiä sen osilla pidettiin hyvänä. Pelin suosio ei välttämättä riipu sellaisista seikoista kun hienosta ulkonäöstä, teemasta, uutuudesta tai klassikkoarvosta, tärkeintä on peli-idean toimivuus ja ymmärrettävyys. Visuaalisesti pelin tulee suunnata lasten huomio pelin etenemisen kannalta olennaisiin seikkoihin ja kuvituksen tulee tukea pelin tarinaa ja mahdollista teemaa. Grafiikka saa olla inspiroivaa ja mielikuvitusta herättelevää, mutta se ei saa viedä lapsen huomiota pois pelistä.



Pelin täytyy täyttää sille laissa määritelty turvallisuusvaatimukset ja siihen on merkittävä tarvittavat varoitukset ja riittävät tuotetiedot. Pelin täytyy olla valmistettavissa ja sovellettava kohderyhmän lasten käyttöön. Lautapelin suunnittelussa turvallisuudesta tulee ottaa huomioon tärkeimpänä muoviset osat ja pakkaus muovineen, pahvinen pelilauta ei ole kovinkaan vaarallinen. Pelin komponenteissa on mietittävä tukevuu den ja toimivuuden lisäksi kestävyyttä ja valmistuskustannuksia.

4.3.2 Muumiteeman liittäminen peliin

Muumit ovat hyvä teema lautapelille, erityisesti siksi että ne ovat lapsille tuttuja ja tunnistettavia, tarinat ja hahmot eivät välttämättä vaadi suurempaa esittelyä. Muumien tuttuus on yksi seikka, jolla voi liittää Muumiteeman peliin sujuvasti: tarinat ja hahmot ovat tuttuja ja näin herättävät lapsissa mielikuvia, muistoja ja tunteita. Näin lapsi pystyy sisäistymään peliin paremmin ja pelin osia voi käyttää vaikka leikkiin. Myös hahmojen tuttuuden vuoksi lapset osaavat olettaa tietynlaisia asioita eri hahmoilta, eivätkä varmasti hyväksyisi jos vaikka Muumimamma rötöstelisi Haisulin tavoin tai Pikku Myy olisi luonteeton pelkuri. Koska käytettäväni on valmis muumien maailma kuvakieliseen, persoonallisine hahmoineen ja tarinoineen, on hyvä käyttää sitä hyväkseen pelin suunnittelussa. Muumiteeman liittäminen peliin täytyy huomioida jo ideointivaiheessa, tästä syystä syvennyin tutkimuksessani myös muumikirjoihin. Kirjoissa ja televisiosarjassa on paljon hauskoja ja kiinnostavia teemoja joiden pohjalle pelin voi rakentaa. Käsité- ja teemakarttani nostavat esiin keskeisimpiä huomioitani ja kiinnostavimpia aiheen alkuja.

Haastattelujen perusteella Muumit ovat edelleen lasten suosiossa, tosin suurin kiinnostus aiheeseen on 3-4-vuotiailla lapsilla, sitä vanhemmat pitävät Muumeja usein ”pikkulasten

juttuna”. Jotta teema jaksaisi aidosti kiinnostaa vielä viisi- ja kuusivuotiaitakin, täytyy siihen löytää joku uusi jännittävä, kiinnostava tai vaikka opettavainen näkökulma.

Benchmarkingin avulla tutustuin markkinoilla oleviin muumipeleihin ja pohdin muumiteeman liittämistä peli-ideaan. Tutkimissani tuotteissa tämä oli tapahtunut visuaalisesti kuvien avulla sekä tarinallisesti. Pelien yleisilmeet olivat kuitenkin melko samanlaisia, sillä monet yritykset käyttävät samanlaisia muumikuvia. Pelien erot olivat lähinnä yleisilmeessä ja taustoissa. Peli-ideatkin olivat usein yleisiä ja helppoja, kuten vaikkapa Yatzy, domino tai lotto.

Koska pelini visuaalinen teema on Muumit, pyrin tuottamaan pelin, joka on myös selkeästi tunnistettava Muumeihin liittyväksi ja olisi uskollinen sille kuva-maailmalle, jonka ihmiset oppivat lukemalla muumikirjoja ja seuraamalla Muumilaakson tarinoita. Visuaalista inspiraatiota haen muumikirjoista, mutta pelin selkeys ja ymmärrettävyys ovat pääroolissa. Kuten ha- vainnoinnissa nousi esille, liian sekava ja monimutkainen ulkoasu voi viedä nuoren pelaajan keskittymisen pois olennaisesta. Tärkeintä on, että pelissä löydetään sopiva tasapaino visuaalisuuden ja toimivuuden välillä. Ja muistetaan hauskuuden olevan pääasia.

5 IDEOINTI

5.1 Peli-idean kehittäminen

Peli-idean keksiminen oli hyvin erilaista mitä olin ennen tätä projektia ajatellut. Peli-idea kuten mikään muukaan luova idea ei tunnu ilmestyvän kovin helposti pakottamalla, vaan on enemmän mielen alitajuisen työskentelyn tulosta. Välillä tuntui että ei saa aikaan yhtään mitään konkreettista ja piirtäminen on vaikeaa ilman ideaa siitä mitä piirtäisi, mutta tällainen tietynlainen hauduttelu-aika kuitenkin toi tuloksia. Pelin suunnittelu on erilaista ja tavallaan haastavampaa kuin muu aiemmin tekemäni suunnittelutyö, koska koko peli perustuu melko peli-idealle. Se määrittelee muut peliin liittyvät asiat. Idean lisäksi tarvitaan myös pelin komponentit ja näitä kahta yhdistämällä syntyy peli. Peli-idea on kuitenkin abstrakti asia eikä se konkretisoitu kun vasta ollessaan niin pitkällä että pelin osia ja kulkua voi luonnostella ja piirtää auki. Peli-ideoita ja niiden alkuja kirjoitin ylös koko opinnäyteprosessin ajan ja ideoinnin aikana lähdin jalostamaan kiinnostavimpia ideoita eteenpäin. En vielä tässä vaiheessa miettinyt juurikaan realiteetteja, kuten valmistusta ja kustannuskysymyksiä.

Lähtökohtaisesti tahdoin luoda pelin valitsemiini teemoihin liittyen, mutta ideoita syntyi myös niiden ulkopuolelta. Mielestäni teemat toimivat hyvänä suuntaviivoina jotka perustuivat tutkimukseeni, mutta lopullinen päätösvalta on toimeksiantajallani ja halusin tarjota heille myös joitakin teemoihin liittymättömiä ideoita. Ideoiden karsimisprosessi oli kaksiosainen: ensin esittelin teemakarttani ja kymmenkunta idean alkua yrityksen edustajalle ja hän ehdotti jatkokehittelyyn kolme tai neljä kiinnostavinta ideaa helmikuun alkupuolella.

Esittelen tässä lyhyesti ne kolme alustavaa peli-ideaani jotka esittelin toimeksiantajalleni ja joista tehtiin lopullinen valinta. Lisäksi keksin neljännen idean joka tuli mukaan teemojen ulkopuolelta mustana hevosenä. Nämä neljä ideaa kehitin asteelle, jossa olin määritellyt pelin tavoitteen ja pelitilanteen etenemisen, siihen tarvittavat osat, pelin visuaalisen teeman ja tarinallisen pohjan.

Teemakartassani mainitut seikkailun ja jännityksen yhdistin pian samaksi asiaksi, vaikkakin olin alun perin suunnitellut jännityksen tuomista peliin lähinnä jonkun hahmon, kuten Mörön tai Hattivattien kautta. Seikkailu oli taas laajempi asia ja käsitti kaikki seikkailut joita Muumit kirjoissa ja sarjassa kokivat. Tämän teeman alle syntyivät työnimiltään Hattivattipeli ja Muumien pilviralli. Myös Mörköpelin voisi laskea tähän teemaan, mutta sen keskeisempi teema on yhteistyö.

Hattivattipeliksi nimeämäni peli on muistipelityyppinen peli jonka päähahmoina toimivat hattivatit. Tällä oli tarkoitus luoda peliin jännitystä ja nostaa esiin hieman tuntemattomampia hahmoja kirjoista ja sarjoista. Tarkemmat tiedot pelin kulusta voi lukea liitteestä 2.

Muumien pilviralliksi nimeämäni konsepti liittyi myös seikkailu-teemaan. Halusin hyväksikäyttää ideaa taikurinhatusta jotenkin, joten pelin keskeisenä aiheena ovat tämän taikahatun luomat vaaleanpunaiset pilvet joilla Muumi-laakson väki lentelee pitkin maita ja mantuja.

Taikapilvet esiintyvät sekä kirjassa että tv-sarjassa, sekä myös Muumilaakson tarinoiden alkusävelen yhteydessä. Pilvirallin ideana oli kiertää Muumilaakson ympäri muovisilla tai pui-silla pilvillä, tietyt kohdat reitistä olivat mahdollisia vain lentäen, jotkut myös kävellen. Noppa määrittää etenemisen ja voi antaa pilven. Pilven voi myös varastaa kaverilta tai menettää korkeille vuorenhuipuille tai merituulille. Lisää liitteessä 3.

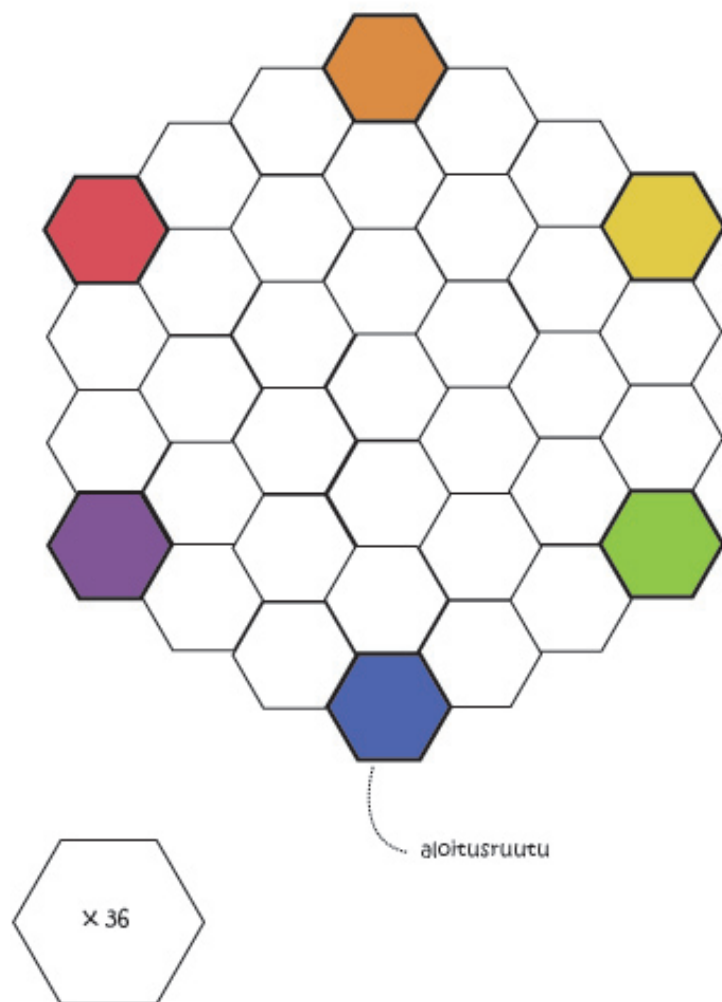
Yhteistyö taas oli yksi kantavista teemoista joka kiinnosti minua erityisen paljon. Halusin että pelissä ei kilpailtaisi vain toisia pelaajia vastaan, vaan myös yhteistä vastusta vastaan. Mahdollista myös niin että pelaajien kesken ei ole voittajia ja häviäjiä, vaan tavoitteena on voitto yhteistyön tuloksena. Tämä nivoutuu hyvin Muumeihin sitenkin, että heillä on tapana aina auttaa ystävää hädässä. Muumilaaksosta löytyy kyllä sopivia jännittäviä vastuksia, esimerkiksi Mörkö tai Haisuli. Päädyin kuitenkin Mörköön koska se on hahmona lapsista todella jännittävä ja ehkä vähän pelottavakin ja hyljek-

sittynä hahmona olisi mukava nostaa sen pelin tärkeäksi hahmoksi. Tärkeää on kuitenkin, ettei Mörkö uhkaa suoraan Muumeja, eihän hän ole pelottavuudestaan huolimatta aggressiivinen, vaan jotakin muuta neutraalimpaa asiaa. Esimerkiksi kirjassa Taikatalvi Mörkö iskee hyisen takamuksensa keskitalven kokon päälle ja pilaa näin keskitalven juhlan, jota Muumipeikko juhlistaa Tuutikin ja esi-isiensä kanssa. (Jansson, Taikatalvi) Tästä teemasta syntyi työnimellä Keskitalven kokko / Mörköpeli kulkeva kokonaisuus joka yhdistyi useammasta ideasta ja jota on mahdollista pelata myös kahtena eri pelinä. Katso liitteet 4 ja 5.

Hemulin kukkapeli taas tuli valintaan mukaan viime hetkellä ja teemojen ulko-puolelta. Se lähti ajatuksesta, että markkinoilla olevissa Muumi-peleissä ei vielä ole kovinkaan montaa näppäryyspeliä tai puupalikoista koostuvaa peliä eikä yhtään tetris-tyyppistä geometristä palikkapeliä. Lähdin leikittelemään geometrisillä muodoilla ja pian syntyikin hieman dominosta vaikutteita saava raaka versio Hemulin kuk-

kapelistä. Pelilaudan ja -laattojen muodoksi valikoitui jo heti alussa kuusikulmio. Pelin tarinallisena juonena on kukkapenkin rakentaminen Muumimammalle syntymäpäiväyllätykseksi. Tämän pelaajat toteuttavat pelaamalla pelilaattoja joissa on erilaisia kukkia ja värikoodi, pelilaudalle tietyllä logiikalla. Alun perin pelin tavoite oli päästä eroon kaikista pelilaatoista ja pelilaattoja sai asetella laudalle niin että ne liittyivät ympärillä oleviin joko värinsä tai kukkansa puolesta. Pelinappulana toimii muumihahmo, jota siirretään jokaisen vuoron myötä viimeksi asetetulle pelilaatalle. Pelissä on myös erikoislaattoja: lapio ja perhonen. Perhonen on jokeri minkä voi pelata minne vain, lapio taas antaa käyttäjälleen oikeuden muokata maata sitä ympäröivissä ruuduissa sen pelivuoron ajan kun muumihahmo on sen päällä. Sekä lauta että pelinappulat ovat pahvisia. Peli on melko nopea ja idealtaan yksinkertainen.

Hemulin kukkapeli



OSAT:

muovinen pelilauta
36 kukkalaattaa (pahvia)
(6 eri kukkalajia, 5 eri väriä)
6 muumihahmoa

TARINA: Muumimamman syntymäpäivä lähestyy ja Muumi-laakson asukkaat tahtovat yllättää tämän kasvattamalla oikein hienon kukkapenkin hänelle. Hemuli antaa jokaiselle innokkaalle onnittelijalle kuusi kaunista kukkalajia.

PELIN KULKU: (kuudella pelaajalla)

Kukkakortit sekoitetaan pöydälle kuvapuoli alaspäin. Jokainen pelaaja ottaa vuorollaan 6 satunnaista kukkakorttia. Pelin tavoite on päästä eroon näistä korteista. Tämä tapahtuu siten että jokainen pelaaja asettaa vuorollaan jonkun kukistaan laudalle. Viereikkäin asetettujen kukkien tulee kuitenkin aina olla joko samanvärisiä tai samaa lajia. Kun pelaaja asettaa kukan, hän samalla siirtää muumihahmonsa tämän viimeeksi laittamansa kukan päälle. Hänen täytyy pelata seuraava kukkansa johonkin Muumihahmonsa ympärillä olevaan vapaaseen ruutuun. Mikäli pelaaja ei pysty tekemään siirtoa, hän poistaa muumihahmonsa laudalta. Vasta kun hän saa laitettua uuden laatan jonnekin kohtaa laudalle, asettaa hän muumihahmon takaisin. Mukana on myös kolme perhoslaattaa, jotka käyvät mihin väliin vain ja kolme laatua lapion kuvalla. Tämä merkitsee sitä että pelaajalla on oikeus muokata maata omille kukilleen kaikissa kuudessa tämä laatua ympäröivässä ruudussa eikä muilla pelaajilla ole oikeutta pelata näitä ruutuja niin kauan kun muumihahmo on lapion päällä.

VOITTAJA:

Pelin voittaa se joka saa ensimmäisenä istutettua kukkansa Muumimamman kukkapenkkiin!

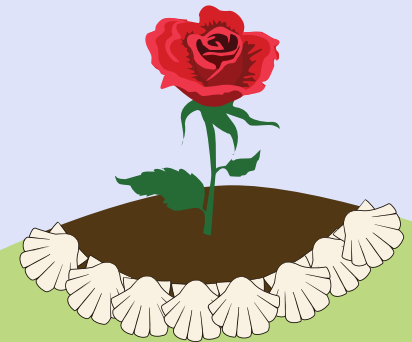
Kuva 12. Esityskuva Hemulin kukkapeli. (Tiihonen 2012)

5.3 Idean Valinta

Ideoinnin lopputuloksena vein toimeksiantajalle ni neljä peli-ideaa, joissa olin määritellyt pelin perusidean, karkeasti sääntöjä sekä osat. En ollut vielä tässä vaiheessa kiinnittänyt huomiota erityisesti kustannus- tai valmistusteknisiin seikkoihin. Ideoita oli valitsemassa kaksi teollista muotoilijaa ja Pelikon tuotteista vastaava tuoteryhmäjohtaja. Hän osasi ammattitaidollaan poimia peleistä olennaiset seikat ja antaa kritiikkiä. Hattivatipelin kohtaloksi koitui muoviosien tekemisen korkea hinta, siitä tulisi aivan liian kallis kulutustuote vaikka Muumi-brändi arvoa nostaakin. Pilviralliin taas toivottiin lisää strategista päätöksentekoa, ettei peli perustu tylsästi vain sattumalle. Mörköpelistä en saanut suoraa kommenttia, mutta omasta mielestäni se oli hyvin kiinnostava mutta ehkä opinnäytteeseen nähden turhan suuritöinen.

Valituksi tuli siis ideoista aivan viime hetkellä syntynyt Hemulin kukkapeli. Tuoteryhmäjohtajan mielestä idea on hyvä ja tarina sopiva ja peli on helppo ja edullinen valmistaa Raisi-on toimipisteessä. Peli voitaisiin tehdä täysin pahvista ja lauta koostuisi kahdesta päällekkäin liimatusta pahvista, josta ylimmäisessä olisi reikiä pelilaattoja varten. Toivottiin myös että peliä voisi pelata useammalla erilaisella laattasarjalla ja siihen saataisiin opettavainen aspekti. Muita teemoja kukkien lisäksi voisivat olla vaikka Aliisan rohdot tai Muumimamman kasvimaata tai vaikkapa puut tai linnut. Kukkien toivottiin olevan Suomen yleisimpiä luonnossa kasvavia kukkia, joita lapset voisivat sitten tunnistella katujen varsilta peliä pelattuaan. Visuaalisen ilmeen tulee olla riittävän muumi-mainen mutta vanhan ajan kasvioiden henki olisi myös suotavaa.

Mikäli onnistun toteutuksessa riittävän hyvin, peli on mahdollista viedä vuoden 2013 kevätmarkkinoille. Peli tulee mahtua tiettyyn laatikkokokoon ja laudan mielellään koostua useammasta koottavasta osasta. Se miten tämä toteutetaan, on yksi niistä asioista joihin jatkossa kiinnitän huomiota. Muotoilijat huomauttivat että pelilaudan suhteissa on vielä paljon säätämistä ja pelilaattojen määrän ja pelilaudan ruudukon varioiminen onkin ensimmäisiä tehtäviä. Koska peli on näin yksinkertainen toteuttaa, teen siitä helpon paperiprototyypin.



6 HEMULIN KUKKAPELI

Luvussa esittelen varsinaista opinnäytteeni suunnitteluosuutta, johon kuuluu sekä peli-idean että sääntöjen hiomista sekä visuaalisen ulkoasun suunnittelu. Myös Muumi-teeman liittymistä työhön käsitellään tämän pelin kohdalta. Koska pelin kulku on esitelty luvussa 6.1., tarkemmat säännöt löytyvät liitteistä.

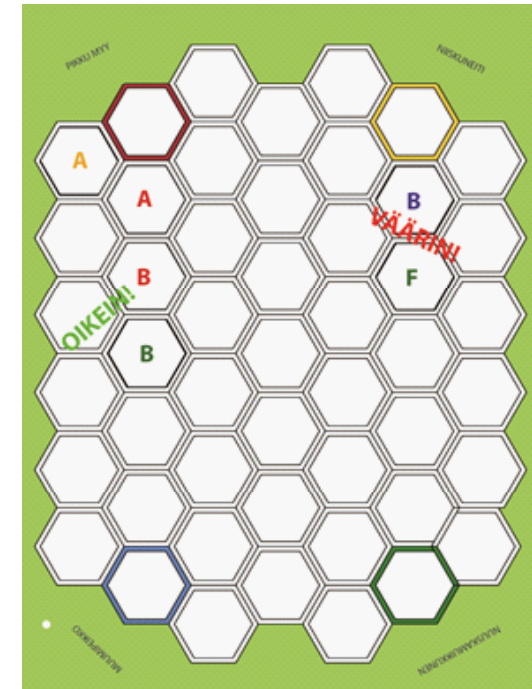
Hemulilla tarkoitetaan tässä työssä kasvitieteilijä ja postimerkkeilijä Hemulia, joka esiintyy usein sekä kirjoissa että Muumilaakson tarinoissa. Hän on muumiperheen hyvä ystävä ja pukeutuu aina hameeseen. Jostain syystä kaikki hemulit tekevät näin, syytä ei tiedetä (Jansson 1992, 126) Kirjassa Muumipeikko ja pyrstötähti tämä hemuli keräsi postimerkkejä, mutta siirtyi myöhemmin kasveihin kun sai postimerkkikokoelmansa valmiiksi (Jansson 1992b, 126, 131-132) Hemuleille on tyypillistä tietty vakavuus ja yhteen asiaan keskittyminen, he ovat usein tiedemiehiä. Huomioitavaa on kuitenkin että Muumilaaksossa esiintyy muitakin hemuleita, tämä on laji siinä missä muumitkin. Muita tunnettuja hemuleita ovat Muumilaakson Poliisi, Muumipapan urotyöt-kirjassa esiintyy naispuolinen lastenkotia pitävä hemulitāti sekä kirjassa Taikatalvi esiintyvä Reippailijahemuli. Kirjoissa esiintyy myös useita muita nimettömiä hemuleita. (Wikipedia, Hemuli 2012.) Isolla alkukirjaimella kirjoitettaessa tässä työssä kuitenkin viitataan kasvitieteilijä Hemuliin.

6.1 Peli-idean jatkokehitys

Idean valitsemisen jälkeen prosessi jatkui peli-idean kehityksellä. Käytännössä tämä tapahtui valmistamalla muutamia paperisia prototyyppejä ja niitä pelaamalla. Alkuperäinen peli-idea jossa kukin pelaaja otti pelin alussa tietyn määrän kukkalaattoja ja pelasi niitä laudalle tietyllä logiikalla, ei kuitenkaan osoittautunut kovinkaan toimivaksi sekä kaksin- että nelinpelissä. Peli oli ensimmäisessä versiossaan melko dominomainen: laattoja pelattiin peräkkäin niin että vierekkäin olevissa laatoissa oli aina jotain yhteistä. Tavoite oli sama kun dominossa ja useimmissa korttipeleissä – päästä ensimmäisenä eroon laatoistaan. Koska ensimmäinen peli-idea kuitenkin osoittautui liian helpoksi ja yllätyksettömäksi, muutin pelin perusidea lisäämällä siihen etsimisen aspektin erityislaatojen muodossa. Pelin tavoitteeksi tuli löytää erityinen kukka, kasvitieteilijä Hemulin löytämä kämmekkä ja istuttaa se omien kukkien joukkoon. Luvussa käsitellään hieman myös koepelejä sekä määritellään pelin osat.

Ensimmäinen peli-idea

Ihan ensimmäinen idea oli, että jokaisen pelatun laatan täytyy sopia täysin kaikkiin ympärillä oleviin sekä kukan lajin ja värin kautta. Pian tämä kuitenkin osoittautui mahdottomaksi, joten muutin ideaa niin että riittää että vain toinen näistä toteutuu – kukka täytyy siis pe-

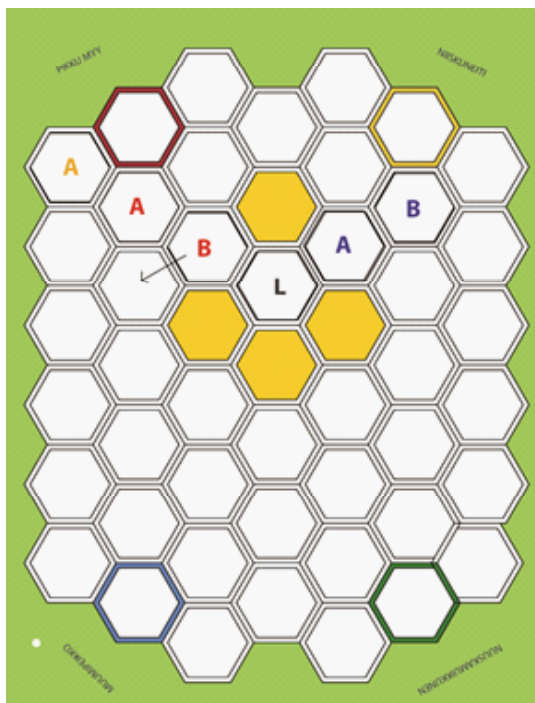


Kuva 13. Ensimmäinen peli-idea. (Tiihonen 2012)

lata niin että se sopii ympärillä oleviin kukkiin joko lajinsa tai värinsä perusteella (Kuva 13). Punareunaisen päivänsäkkaran viereen voi siis pelata jonkun punaisen laatan tai toisenvärisen päivänsäkkaran. Tämä toinen peli-idea toimi jo huomattavasti paremmin. Muumihahmo kul-

kee viimeisimmän pelatun laatan mukana ja seuraava laatta tulee pelata sitä ympäröiviin ruutuihin.

Erikoislaattoja olivat lapio ja perhonen. Perhonen on jokerilaatta, jonka voi pelata mihin tahansa väliin. Lapio taas on kanssapelaajille kiusaa tekevä bonusruutu, sillä kun sen pelaa laudalle ja asettaa muumihahmonsa sen päälle, tällä kierroksella kukaan muu ei saa pelata sitä ympäröiviä tyhjiä ruutuja. Kuvassa 14 keltaisesta lähtöruudusta aloittanut pela-



Kuva 14. Lapiion käyttö. (Tiihonen 2012)

ja on asettanut lapiion laudalle ja pakottaa vastapelaajansa lähtemään toiseen suuntaan. Lapio siis oikeuttaa käyttäjänsä muokkaamaan maata, mutta heti kun pelaaja siirtää muuminsa pois lapiion varresta, siitä tulee tarpeeton ja laatta käännetään ympäri. Mikäli pelaajan muumi joutui saarroksiin eikä enää voinut asettaa uutta laattaa ympärilleen, pelaaja otti muumihahmon pois pelistä yhden vuoron ajaksi ja myöhemmin sai siirtää sen tahtomaansa kohtaan laudalle. Pelaaja joka ensimmäisenä sai kaikki kukkansa kukkapenkkiin, voitti.

Ongelmana tässä toisessa peliversiossa oli kuitenkin, että kaksinpelit olivat usein turhan helppoja ja pelin aloittanut pelaaja useimmiten voitti tai peli päättyi tasapeliin. Yleensä myös laattojen pelaaminen lautaan oli liiankin helppoa ja perhonen helpotti peliä vielä erityisesti. Lapio oli hyvä ja toimiva roolissaan. Pelasin tätä versiota kohderyhmän lasten kanssa (5 ja 7-vuotiaat) ja peli toimi hyvin ja oli lapsista riittävän ymmärrettävä. Vaikeustasoa täytyi vain nostaa jollakin keinolla. Nelinpelit olivat yleensä jo haastavampia ja lopussa tuli ruuhkaa laudalla ja pelaajia tipahteli ulos, mutta jonkinlaista strategista haastetta jäin silti kaipaamaan. Peli ei saa olla liian ennalta arvattava.

Vaikeusastetta nostettiin monella eri tavalla. Lautaan merkittiin erikoisruutuja 1+ jolloin pelaaja saa pelata kaksi laattaa samalla vuorolla – tämä myös auttoi siinä että pelaajat alkoivat pelata toisiaan kohti eivätkä omia reittejään pelilaudan reunoilla, tämä oli ongelma etenkin kaksinpeleissä. Kaksinpelin vaikeuttamiseksi kokeiltiin tyhjiä ruutuja laudalla, joihin ei saa

pelata ja sääntöjen määräystä että kaksinpelissä pelaajien pitää aloittaa vierekkäisistä aloitusruuduista. Lapiolaatan kohdalla kokeiltiin ideaa sen varastamisesta, tämä tapahtuisi korjaamalla se paikkaan sopivalla laadalla ja ottamalla se itselleen. Vaihtelin myös erikoislaattojen määrää ja suhteita sekä pelilaattojen määrää ja suhteita. Näitä käsittelen enemmän kuitenkin prototyyppien yhteydessä. Pääsääntöisesti kuitenkin parhaiten toimi suurempi valikoima kukkia ja vähemmän värejä. Minua häiritsi myös se, ettei sekalaisilla laatoilla pelatessa pysty erottamaan pelaajan kulkemaa polkua ja yhdellä silmäyksellä peli saattaa näyttää todella sekavalta ulkopuoliselle.

Jossain vaiheessa mietin pelin vaikeuttamista jollain liikuteltavalla laadalla tai paikalla jonne kaikkien pelaajien pitäisi pyrkiä – esimerkiksi kaivo kukkien kastelemista varten tai hahmoista Muumimamma tai Hemuli. Mielestäni on tärkeää että Hemuli on mukana pelissä myös visuaalisesti eikä vain nimellisesti. En kuitenkaan keksinyt järkevää tapaa liittää liikuteltava laatta peliin.

Toinen peli-idea

Lopulta päädyin luopumaan pelin alkuperäisestä dominomaisesta hengestä ja lisäämään siihen enemmän Afrikan tähti-tyyppistä menoa yllätysruuduilla. Pelin kolmannessa versiossa idea muuttuu jo pitkälti erityyppiseksi. Pelin alussa jokaisella pelaajalla on kymmenen omanväristään pelilaattaa. Näin pelaajan polku on selvemmin erottuva. Pelilaattojen pelaami-

selle pöytään ei ole mitään muuta rajoitusta kun että niiden tulee jatkaa pelaajan omaa polkua. Pelaajan on mahdollista myös jättää yhdellä vuorolla laatan pelaaminen välistä ja siirtyä taaksepäin polullaan mille tahansa aiemmin pelaamalleen laatalle. Myös toisen pelaajan polun yli hyppääminen on mahdollista pelaamalla kaksi samanlaisia kukkaa vierekkäin. Tällainen polkuajattelu, sillä siirtyminen ja polun yli hyppääminen lisäävät pelaajan taktikoinnin mahdollisuutta ja tekevät pelistä haastavamman.

Kuvassa 15 keltainen molemmat pelaajat ovat avanneet erikoislaatan, punainen löytänyt 1+ laatan ja keltainen Haisulin. Punainen on pelannut yhden ylimääräisen laatan ja keltainen hyppää punaisen päiväkakkaran yli omalla päiväkakkarallaan. Keltaisen pelaajan polku kuitenkin katkeaa, eikä hän enää pystyisi palaamaan kahdelle ensimmäiseksi pelaamalleen laatalle.

Tässä pelin versiossa erityiseen merkitykseen nousevat peliä vaikeuttavat ja helpottavat erikoislaatat. Erikoislaatat asetetaan pelin alussa väärinpäin ja sekoitettuna niille merkityille paikoille. Pelaaja voi avata erikoislaatan kun hänen pelilaattansa osuu johonkin sen reunoista. Seuraavalla vuorolla pelaaja ei pelaa uutta laattaa vaan siirtää muumihahmonsansa erikoislaatan päälle ja avaa sen. Jotkut erikoislaatat vaikuttavat heti, jotkut myöhemmin, ohjeet ovat kunkin laatan kohdalla erilaiset. Pelaaja saa jatkaa polkuaan erikoislaatan toiselle puolelle ja laatta lasketaan pelaajan polun osaksi.



Kuva 15. Polun ylihyppääminen (Tiihonen 2012)

Näitä uusia erikoislaattoja ovat lapion lisäksi Hemuli, Haisuli, 1+ ja kämmekkä. Lاپو toimii kuten pelin ensimmäisessä versiossa, sillä erotuksella että kun se avataan erikoislaatasta, pelaaja ottaa lapion itselleen ja korjaa sen jollain kukkalaatallaan. Pelaaja saa pelata lapion haluamallaan vuorolla. Kun lapio on käytetty, sitä ei käännetä ja myös toiset pelaajat voivat käyttää sitä myöhemmin laittamalla muumihahmonsa sen päälle. Näin lapiot ovat tavallaan kaikkien omaisuutta mutta suurin hyöty niistä on löytäjilleen.

Hemuli taas hidastaa peliä saamalla pelaajan odottamaan yhden pelivuoron ajan. Hemuli pitää luentoa kukkien kasvattamisesta ja pelaajan on jäätävä kuuntelemaan.

Haisuli on myös peliä vaikeuttava hahmo. Haisuli nostava pelaaja joutuu ottamaan yhden ylimääräisen pelilaatan itseään edeltävältä pelaajalta. Pelaajan on pelattava tämä laatta omiensa joukossa, mutta laatta lasketaan väärinsä mukaan kuuluvaksi alkuperäiselle pelaajalle, joten se esimerkiksi katkaisee pelaajan

polun. Kun se pelataan pelin lopussa kämmekän ympärille, se lasketaan edelleen värinsä mukaan alkuperäisen omistajansa laataksi, joten sen käytössä kannattaa olla taktinen. Pyrinkin näillä erikoislaatoilla vaikeuttamaan peliä ja tuomaan lisää strategian laatimisen mahdollisuutta, mutta huolenaiheena on, meneekö peli liian hankalaksi kohderyhmälle.

Kolmas uusi erikoislaattatyyppi on 1+, joiden kohdalla pelaaja saa pelata ylimääräisen pelilaatan samalla vuorolla. Koska erikoislaattoja avatessa ei normaalisti pelata uutta laattaa, tämä on positiivinen vaikutukseltaan.

Pelin tärkein laatta on hortensia hemulensis eli kämmekkä, Hemulin löytämä uusi ja erikoinen kukkalaji. (Muumilaakson tarinoita 1991) Tämä on piilotettuna muiden erikoislaattojen joukkoon ja ratkaisee pelin voiton. Kun kämmekkä löydetään laudalta, pelaaja jättää ensimmäiseksi pelihahmonsa kukan päälle ja vielä tällä vuorolla sitä ei voida varastaa. Kämmekän löydyttyä pelaaja kuljettaa sitä muiden laattojensa edessä niin että hän siirtää

kämmekän edellään johonkin suuntaan, ei ole siis pakko olla suoraan eteenpäin, ja laittaa normaalin kukkalaatan kämmekän aiemmalle paikalle. Toinen pelaaja pystyy varastamaan kämmekän tilanteessa jossa hänen laattansa koskee kämmekän yhtä sivua. Tällöin hän voi siirtää kämmekkää edellään toiseen suuntaan ja laittaa oman laattansa sen aiemmalle paikalle, kämmekän kuljettamisen normaalien sääntöjen mukaan.

Peli päättyy silloin kun kämmekkä ei enää pääse liikkumaan eli se on saarrettu. Tätä kutsutaan myös istutukseksi. Pelin voittaa se pelaaja kenen laattoja on suurin määrä kämmekän ympärillä, pelaajan pelihahmon ei tarvitse olla läsnä. Erikoislaattojen ei lasketa kuuluvan kellekään ja Haisulin antama lainalaatta kuuluu värinsä mukaan omistajalleen, ei sille, kuka sen on pelannut pöytään.

Peli loppuu myös, mikäli joltakin pelaajalta loppuu laatat. Tällöin pelin voittaa se kenellä on eniten oman värisiään laattoja kämmekän ympärillä.

Pelin osat

Peliin tarvittavia osia ovat neljästä osasta koostuva pahvinen pelilauta, neljä muovista muumihahmoa sekä 48 pelilaattaa. Näistä kahdeksan on erikoislaattoja. Peli­hahmoja (Kuva 17) toimeksiantajallani on valmiiksi ja niitä voidaan käyttää myös muissa peleissä ja leikeissä. Tähän valitsin Muumipeikon, Niiskuneidin, Pikku Myyn ja Nuuskamuikkusen.

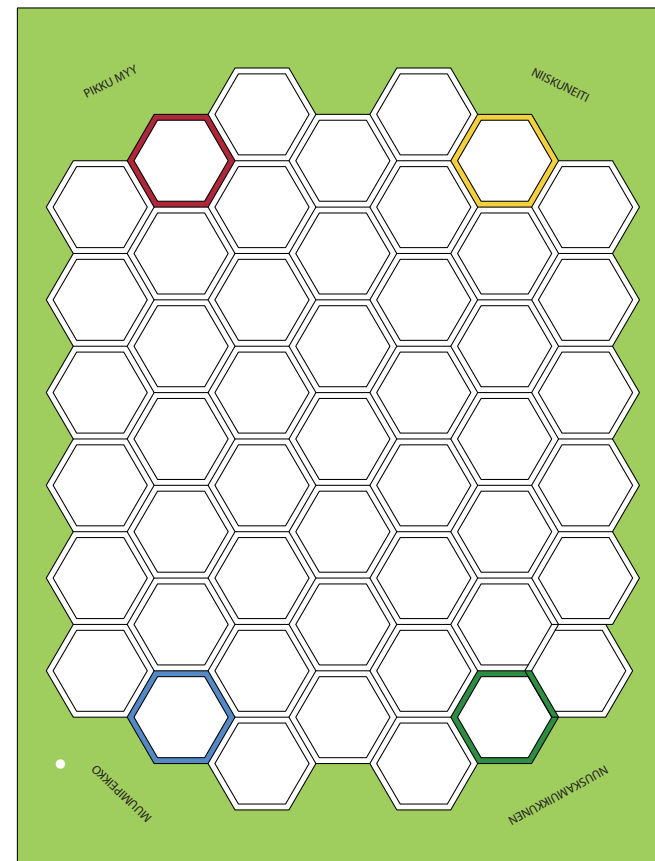


Kuva 17. Pelinappulat. (Tiihonen 2012)

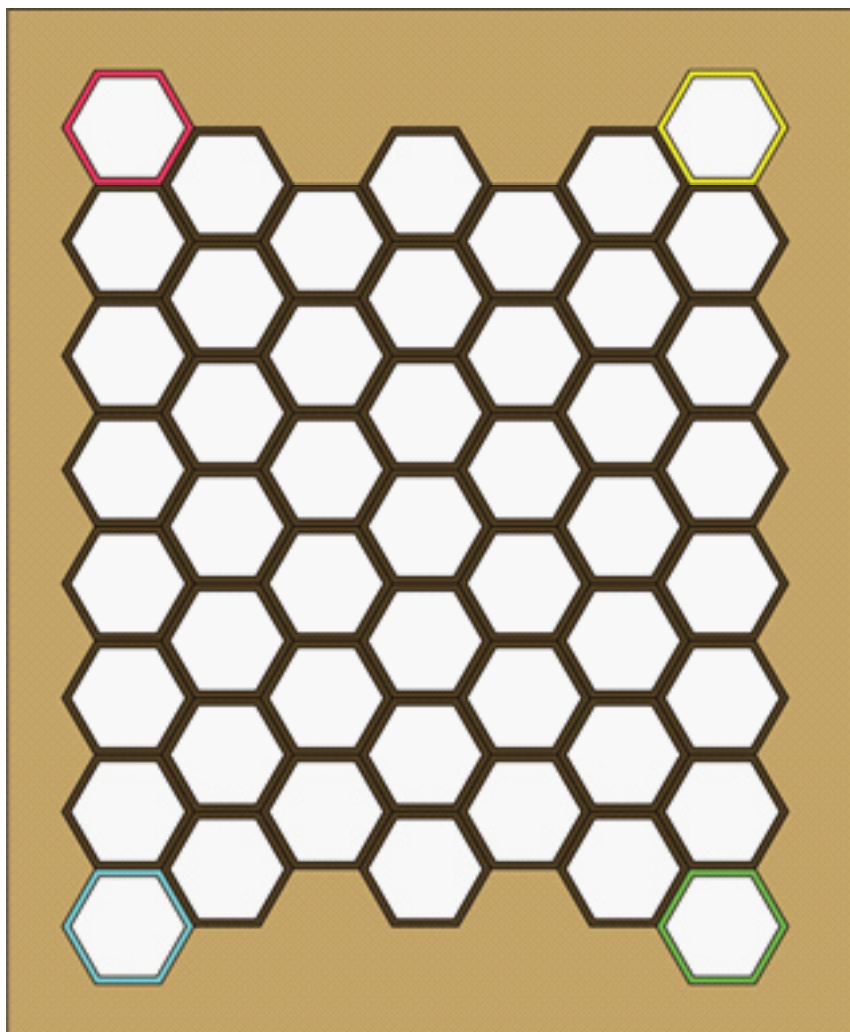
hyvin mutta käytännössä pelaaja kykeni lähes aina pelaamaan laudalle tahtomansa laatan ja tilaisuuksia taktikointiin ei juuri ollut paitsi lapi-on käytön osalta.

Seuraavaksi kokeilin versioda pelilaudan ruutujen ja pelinappuloiden määrää. Pelilaudan muotona toimii parhaiten muoto, jossa on aloitusruutujen ympärillä on mahdollisimman paljon tilaa, kuten laudassa versio 4 (Kuva 20), verraten muotoon, jossa aloitusruudut ovat kulmissa, kuten laudoissa versiot 2 ja 3 (Kuvat 18 ja 19). Näillä laudoilla pelattiin laattasarjoilla jossa oli kuusi kukkalajia viidessä värissä (30 ja 5-6 erikoislaattaa), seitsemän kukkaa neljässä värissä (28 ja 5-6 erikoislaattaa) sekä kymmenen kukkaa kolmessa värissä (30 ja 6-8 erikoislaattaa). Parhaiten toimi kymmenen kukkaa kolmella värillä, tällöin kukkien asettelu vierekkäin oli ehkä hieman haastavampaa ja siksi toimivampaa. Myös enemmän erilaisia kukkalajeja toimi paremmin mikäli otettiin huomioon pelin opettavaisuus. Kaikissa näissä prototyypeissä pelattiin kuitenkin alkuperäisellä peli-idealla ja ongelmana oli edelleen kaksin-pelin helppous. Koska nappuloiden ja laudan variointi ei näyttänyt ratkaisevan perusongelmaa, päädyin pelin perusidean muunteluun. Näitä versioita pelattiin laudoilla versiot 4 ja 5.

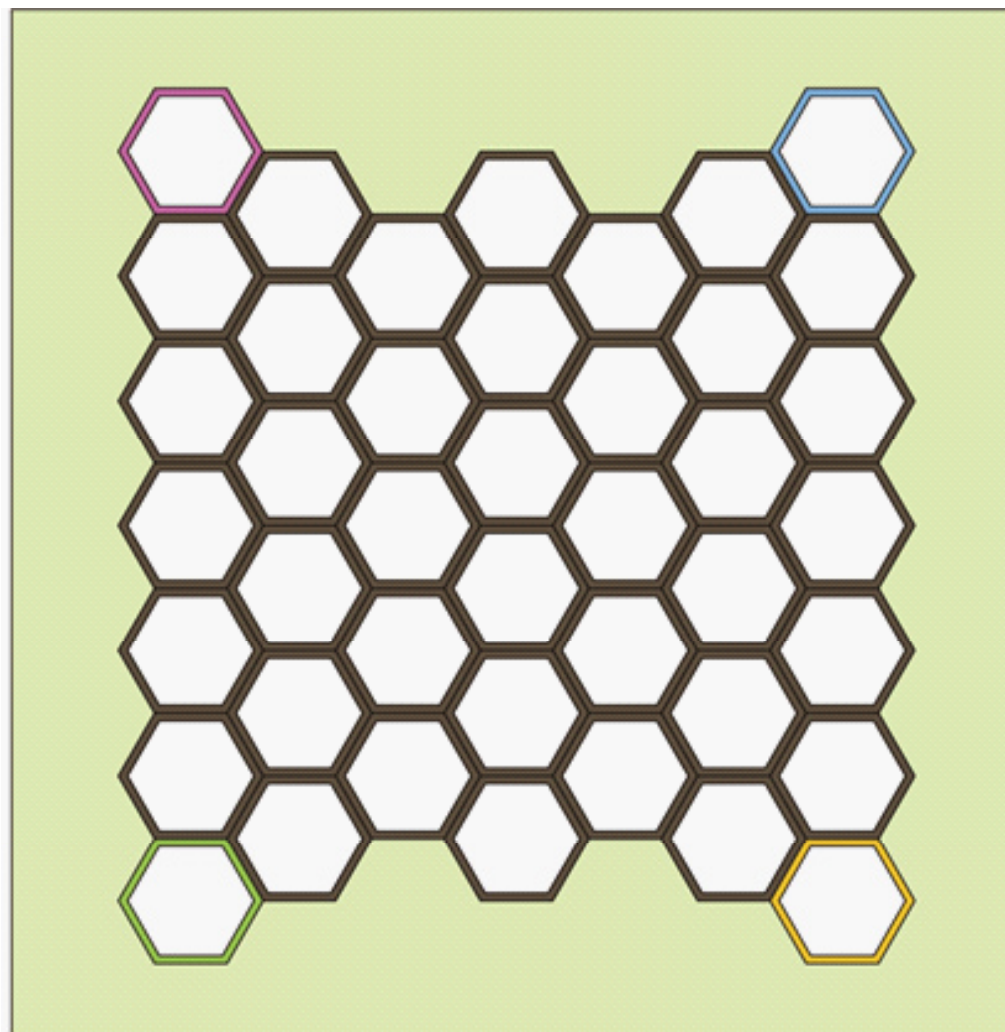
45 pelattavaa ruutua



Kuva 20. Pelilautaversio 4: 45 pelattavaa ruutua ja pelilaat-toja. (Tiihonen 2012)



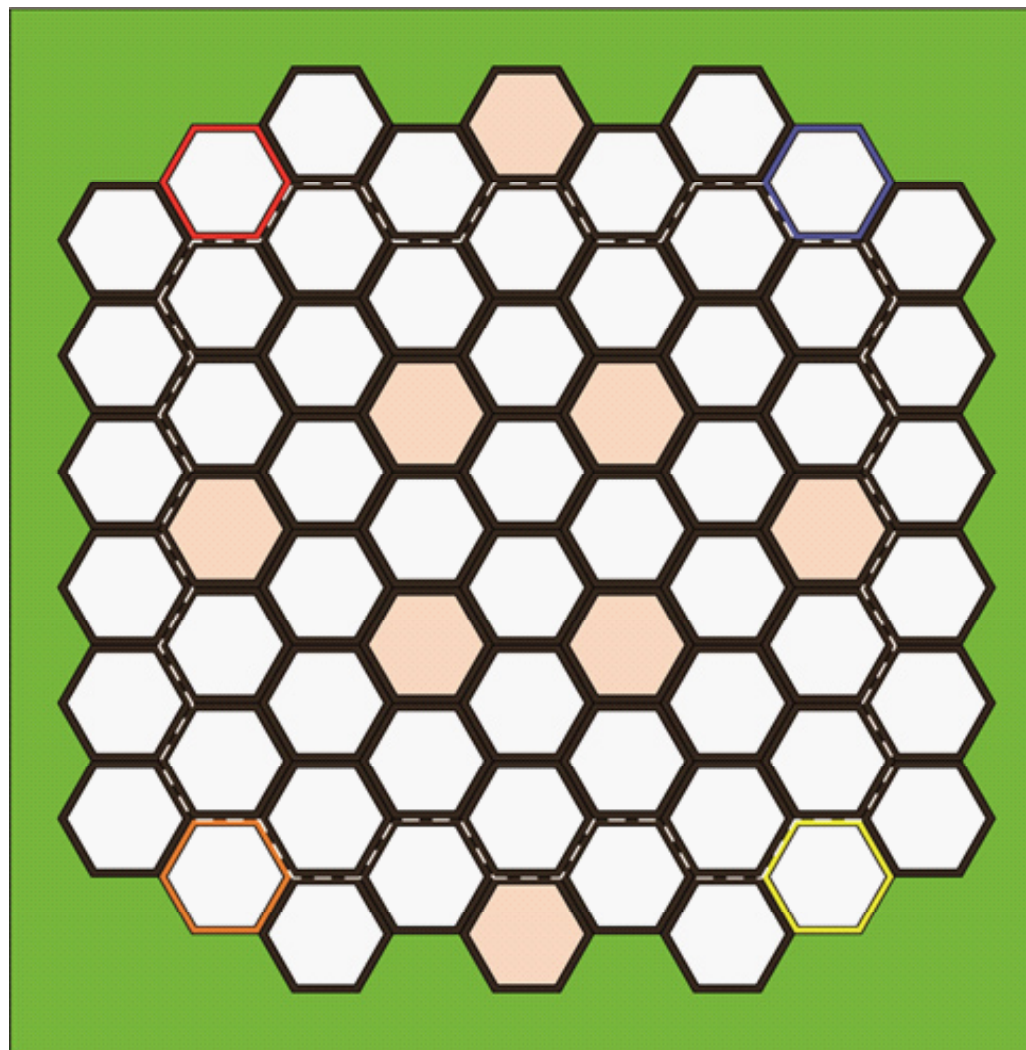
Kuva 18.. Pelilautaversio 2: 38 pelattavan ruudun kokoinen pelilauta (Tiihonen 2012)



Kuva 19. Pelilautaversio 3: 45 pelattavaa ruutua. (Tiihonen 2012)

Pelilauta versio 4 osoittautui toimivimmaksi muodoltaan ja oli myös mielestäni esteettisin. Lauta on symmetrinen ja 1+ ruutu osuu hyvin keskelle lautaa joten jokaisella pelaajalla on sinne yhtä pitkä matka. Tällä versiolla pelattiin suurin osa toisen peli-idean peleistä. Todettiin kuitenkin, että laudan olisi syytä olla isompi, ettei nelinpelissä tule niin kovasti ruuhkaa.

Viides versio pelilaudasta on suurempi kuin aiemmat, siinä on 60 pelattavaa ruutua. (Kuva 21) Kaksinpelin pienempi pelialue on merkitty katkoviivoilla ja erikoislaattojen ruudut on merkitty tässä versiossa vaaleanoranssilla värillä. Kaksin ja kolmesta pelatessa käytetään vain keskellä olevia kuutta erikoislaatan paikkaa, mutta nelinpelissä myös kahta reunoilla olevaa ruutua. Lopulliseen lautaan näiden merkintöjen tulee kuitenkin olla sulavampia mutta silti ymmärrettäviä. Tämä pelilauta toimii erittäin hyvin pelin kolmannella muutetulla idealla, tosin erikoisruutujen paikkoja voi vielä säätää. Pelitilaa on nyt riittävästi kun pelaajat pelaavat kukin 10 laatalla ja pelissä on erikoislaattoja kahdeksan. Nelinpelissäkin tyhjiä ruutuja jää 12, joten liian usein ei tule tilanteita että lauta olisi täysin jumissa. Tietenkin useimmiten nämä tyhjät ruudut osuvat reunoille hankalimmin lähestyttäviin ruutuihin ja keskellä on ruuhkaa. Onneksi peli kuitenkin sallii omalla polulla kulkemisen ja polun yli hyppimisen jottei ruuhka välttämättä merkitsisi pelaajan putoamista pelistä. Tämä kuudes versio pelilaudasta toimii tarkoituksessaan ja on lopullinen.



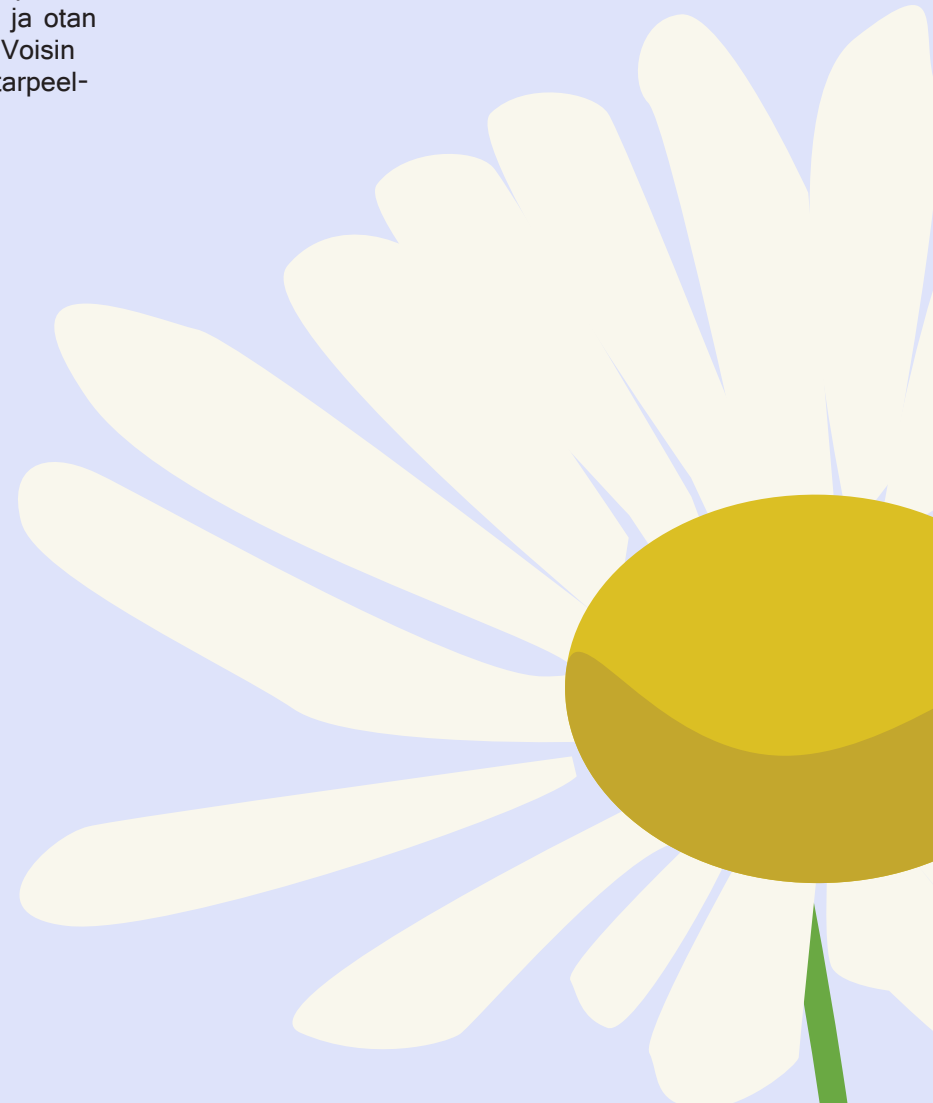
Kuva 21. Pelilautaversio 5: 60 pelattavaa ruutua ja pelilaattoja. (Tiihonen 2012)

6.1.2 Koepelit lasten kanssa

Prototyyppejä testattiin lähinnä koepeleissä aikuisten kesken, vastapelaajinani toimi useita luokkakavereitani ja ystäviäni. Pelin testaamiseksi kohderyhmänsä edustajilla pelasin prototyyppejä kahdesti myös 5- ja 7-vuotiaiden lasten kanssa selvittääkseni peli-idean toimivuuden ja ymmärrettävyyden. Koetilanteessa peleihin osallistui kaksi lasta ja kaksi aikuista. Helmikuussa pelasimme aivan ensimmäistä prototyyppiversiota ensimmäisellä peli-idealla ja laudalla, (Kuva 16) mutta peli osoittautui liian helpoksi. Pelin aloittanut pelaaja voitti lähes aina ja erikoislaatat helpottivat peliä liikaa. Lapset tajusivat kyllä idean mutta peli ei toiminut toivotusti eikä jaksanut kiinnostaa kovin pitkään.

Pelin toinen versio toimi koepeleissä lapsen kanssa hyvin eikä voittajaa voinut ennalta arvata. Peliä pelattiin lopullisilla säännöillä (Liite 1) ja valmiilla peli-laudalla (Kuva 28). Lapset tajusivat pelin idean ja pitivät sitä hauskana ja viihdyttävänä. Toki jos kämmekkä löytyi heti pelin alussa, oli sen löytäneellä pelaa-jalla mahdollisuus kuljettaa sitä sisäänpäin omien laattojensa lähelle ja näin lähes aina varmistaa pelin voitto. Mielestäni se ei ole suuri virhe, niin voi käydä muutenkin ja silloin se on vain pelaajan oma taktinen valinta. Päättynyt Afrikan tähtikin joskus heti alkuunsa kun pelin etsityin laatta löytyy heti pelin alussa. Peli vaatii sekä taktikointia pelata omat laatat

viisaasti sekä hieman tuuria, sillä kukaan ei tiedä mitä erikoislaatoista milloinkin tulee. Keinoja haitata kaverin peliä on riittävästi ja myös positiiviset erikoislaatat ovat hyödyllisiä. Lapset myös tunnistivat useimmat pelilaattojen kukista. Mikäli konsepti päättyy tuotantoon, käyn pelaamassa peliä suuremmalla lapsiryhmällä ja otan koehenkilöiksi myös nuorempia lapsia. Voisin kuitenkin sanoa, että koepelit antoivat tarpeellista tietoa pelin toimivuudesta.



6.2 Visuaalinen jatkokehitys

Visuaaliseen jatkokehitykseen kuuluu pelilaudan ja -laattojen ulkoasun suunnittelu sekä mikäli aika antaa myöten, sääntöjen kuvittaminen ideaa selkeyttävillä kuvilla. Pääpaino on laudan ja laattojen suunnittelussa sekä kukkien valinnassa.

Muumihahmojen piirtäminen ei kuulu työhöni, sillä Muumien lisenssi on hyvin tiukka ja oikeuttaa lisenssinhaltijan, eli tässä tapauksessa toimeksiantajani, käyttämään vain tiettyjä ennalta valittuja kuvia hahmoista ja esimerkiksi muumi-talosta. (Moomin organisation oy, 2012). Kaikki muumituotteet täytyy myös hyväksyttää Moomin Characterstics Oy organisaatiolla ja kaiken pelin grafiikan täytyy olla hengeltään Muumien maailmaan sopivaa. Pääsääntö siis on, etten saa tämän projektin puitteissa piirtää itse yhtään muumia, vaan minun on käytettävä valmiita kuvia. Hahmojen kuvia saa kuitenkin hienoisesti muokata, esimerkiksi piirtämällä muumin tassuun kukan tai vesilasin tai muun sopivan esineen tai asian. Lisätyn esineen täytyy kuitenkin sopia muumifilosofiaan ja kuvamaailmaan eikä se saa olla mitenkään epäkorrekti. Pyrin siis suunnittelemaan pelilaudan niin, että valmiit kuvat sulautuisivat siihen mahdollisimman hyvin. Harmillista tämä kuitenkin on siinä mielessä, että useimmat muumituotteita valmistavat yritykset käyttävät näitä samoja kuvia ja siksi muista vastaavista tuotteista erottuminen on hieman hankalaa.

6.2.1 Moodboard visuaalisesta tyylistä

Koska toimeksiantajani toivoi että kukat olisivat tyyliään riittävän muumimaisia, tein moodboardin kukkien visuaalisesta tyylistä sekä muumikirjoissa että Muumilaakson tarinoissa (Kuva 22). Janssonin alkuperäiskuvituksissa kukat ovat osin mielikuvituksellisia ja osin taas pelkistetyn tunnistettavia. Muumimamman viehtymys ruusuihin ilmenee sekä kirjoissa että tv-sarjassa. Moodboardissa oikean yläkulman kuvat taas tuovat esiin sen seikan että Muumimamma reunustaa kukkapenkkinsä meren rannalta löytämillään simpukan kuorilla. Tämä on yksi visuaalinen seikka jolla saan lisättyä ”muumimaisuutta” pelilautaan melko pienillä eleillä. Myös Hemulia on kuvattu sekä kirjoissa että sarjoissa, mutta hänen piirtämisestään minun ei tarvitse huolehtia, sillä muiden muumihahmojen tapaan Hemulista on valmiiksi piirrettyjä kuvia toimeksiantajallani. Moodboardissa on myös vasemmassa yläkulmassa kuva kirjasta Vaarallinen juhannus (Jansson 1992f.), jossa Niiskuneiti ja Vilijaana tekevät juhannustaikoja keräämällä villikukkia. Tältä pohjalta saisi varmaankin luotua tarinan kukkaniitystä tai muusta vastaavasta, mikäli villikukkien istuttaminen kukkapenkkiin tuntuu epäsovilta. Tosin Muumit ovat muutenkin toisinaan hieman epäsovinnaisia, joten ehkäpä tämä yksityiskohde ei ole niin merkittävä.



muumimamma ja ruusuja
(Taikurin hattu)



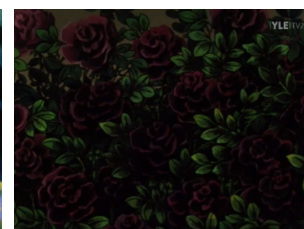
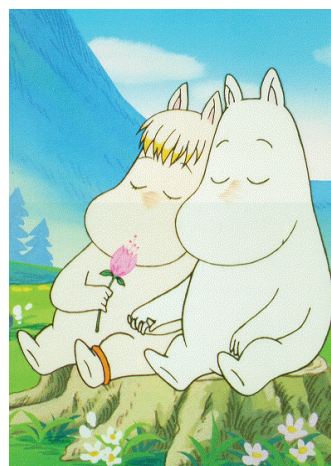
muumimamma ja ruusuja
(Kuinkas sitten kävikään)



alkuperäinen Hemuli
Janssonin
kuvittamana



Hemuli Muumilaakson
tarinoita- sarjasta



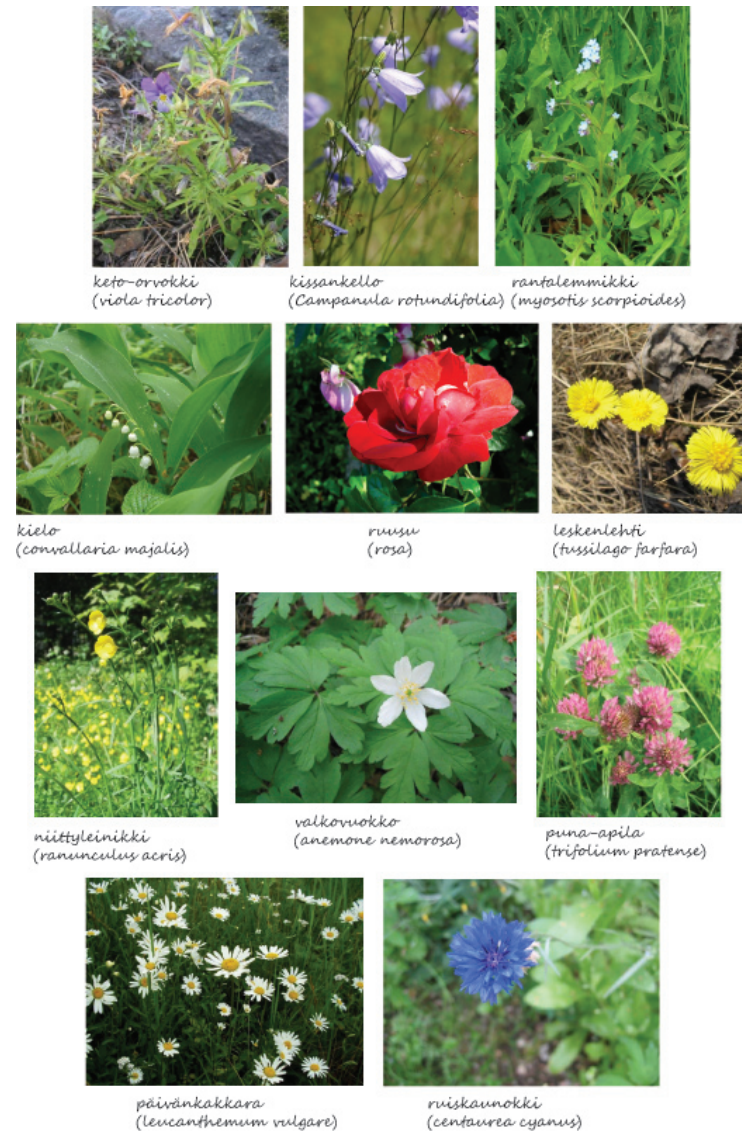
Kukkia Muumilaaksossa
Muumilaakson tarinoita (osa 43/101 Hauska syntymäpäivä)

Kuva 22. Moodboard Muumien kukista. (Tiihonen 2012)

6.2.2 Kukkien valinta ja piirtäminen

Kukiksi valitsen 10 yleistä ja tunnistettavaa Suomen luonnossa esiintyvää villi-kukkaa. Kukkia oli tietenkin paljon enemmän, joten pyrin tekemään valintani tunnettavuuden ja kukkakimppuun sopivuuden perusteella. Suurimmat kukat kuten maitohorsman ja koiranputken jätin pois, samoin vesikasvit ja myrkyllisiä valitsin tarkkaan harkiten. Kielo ja niittyleinikki kuitenkin pääsivät mukaan koska ovat niin tuttuja ja erityisiä muodoltaan. Vaikkakaan ruusu ei ole Suomen luonnossa vapaana kasvava kukka, yritys toivoi sen mukaan siksi koska se on tärkeä kukka Muumien maailmassa ja sitä on kuvattu sekä kirjojen kuvituksissa että televisiosarjassa. Kuvassa 23 on yksitoista kukkaa joista täytyy vielä pudottaa yksi pois.

Kukkien piirtämisessä tärkein seikka oli niiden esittävyys ja tunnistettavuus. Koska toimeksiantajani haluaa peliin myös opettavainen aspektin, on hyvin tärkeää, että kukat ovat yksinkertaisia ja esittäviä. Pelilaatat eivät myöskään ole kovin suuria, joten tämäkin rajoittaa liikaa yksityiskohtaisuutta. Kukkien olisi hyvä liittyä myös visuaalisesti Muumien maailmaan, mutta kun tarkastellaan kuvaa 22, voidaan todeta että muumikirjoissa ja tv-sarjassa esiintyvät kukat ovat tunnistettavia ja yksinkertaisia. Kuinkas sitten kävikään-tarinasta skannatut ruusut ovat jo jonkin verran tyyli-tyltyjä, mutta silti tunnistettavia. Muumilaakson tarinoiden jaksossa 41 esiintyvät kukat hyvin-



Kuva 23. Moodboard kukista. (Tiihonen 2012)

kin oikean näköisiä ja tunnistettavia.

Kämmekät ovat maailman toiseksi lajirikkain heimo, sukuja löytyy lähes tuhat ja tunnistettuja lajeja yli 27 000. Kämmekkäkasveja kutsutaan tutummin myös orkideoiksi, jotka ovat monille tuttuja lähinnä eksoottisina, sademetsissä kasvavina kauniina värikäskukintoisina kukkina. Mutta myös Suomen luonnosta löytyy kämmeköitä, tunnetuimpia ovat neidonkenkä ja maariankämme. Trooppisen sukulaisensa tavoin nämä kasvit eivät yhteytä vaan loisivat sienirihmastoissa ja muissa ympäristön eliöissä. (Luontoportti 2012)

Kuvassa 24 on esiteltynä Suomen luonnossa esiintyviä kämmekälajeja sekä muutamia eksoottisempia orkideoita ideoinnin avuksi. Koska muutkin työssäni käyttämät kukat ovat suomalaisia, koen että myös tämän pelin kämmekän tulisi muistuttaa muodoltaan suomalaisia sukulaisiaan. Kukan tulee olla erityisen kaunis ja värikäs, mutta muuten sen muodon luominen on mielikuvituksen varassa. Muumilaakson tarinoissa kukkaa ei näytetä, joten varsinaista vertailukohtaa ei ole ja toisaalta minun ei myöskään tarvitse noudattaa sarjaa liian tiukasti.

Kämmekestä sanotaan Muumilaakson tarinoissa että se on erityisen kaunis kuk-

ka. Hemuli löytää kukan ja odottaa vastausta tiedeakatemiasta, onko hän löytänyt kukan ensimmäisenä. (Muumilaakson tarinoita, 1991. Jaksot 38-39) Kämmekkäkasveja ovat esimerkiksi orkideat, mutta myös hortensiakasvit ovat niiden lähisukulaisia. Kukan nimeksi tarinaan tulee joko hortensia hemulensis tai orchidea hemulensis, joista ensimmäinen kyllä kuulostaa paremmalta. Kuitenkin olisi hyvä että myös kukan nimi perustuisi todellisuuteen, vaikka pelin kukista se onkin ainoa jonka ulkonäön suhteen minulla on enemmän vapauksia käyttää mielikuvitustani. Kasvin ei tarvitse olla kopio jostakin olemassa olevasta lajista, mutta viitteet muihin orkideoihin ja vastaaviin eivät liene pahaksi.

Kuvassa 25 on kaikki valmiiksi piirretyt kukat sekä oikeassa yläkulmassa myös kämmekä. Koska opinnäytteeni tavoitteena on luoda konsepti, pienet muutokset esimerkiksi kukkien väreissä ovat mahdollisia, mikäli tuote tuoteistetaan ja grafiikat menevät painoon. Piirtämisvaiheessa en ole ottanut vielä huomioon painoon liittyviä asioita. Keto-orvokki ja päivänkakkara on kuvassa nostettu sinisen pohjaväriin päälle jotta valkeat kukinnot erottuivat selkeämmin.



neidonkenkä



Lapin kämmekkä



Maarian kämmekkä



Maarian kämmekkä



miehenkämmekkä



tikankontti



neidonkenkä



orkideoita



yövilkka



valkolehdokki

Kuva 24. Kollaasi kämmekälajeista (Tiihonen 2012)



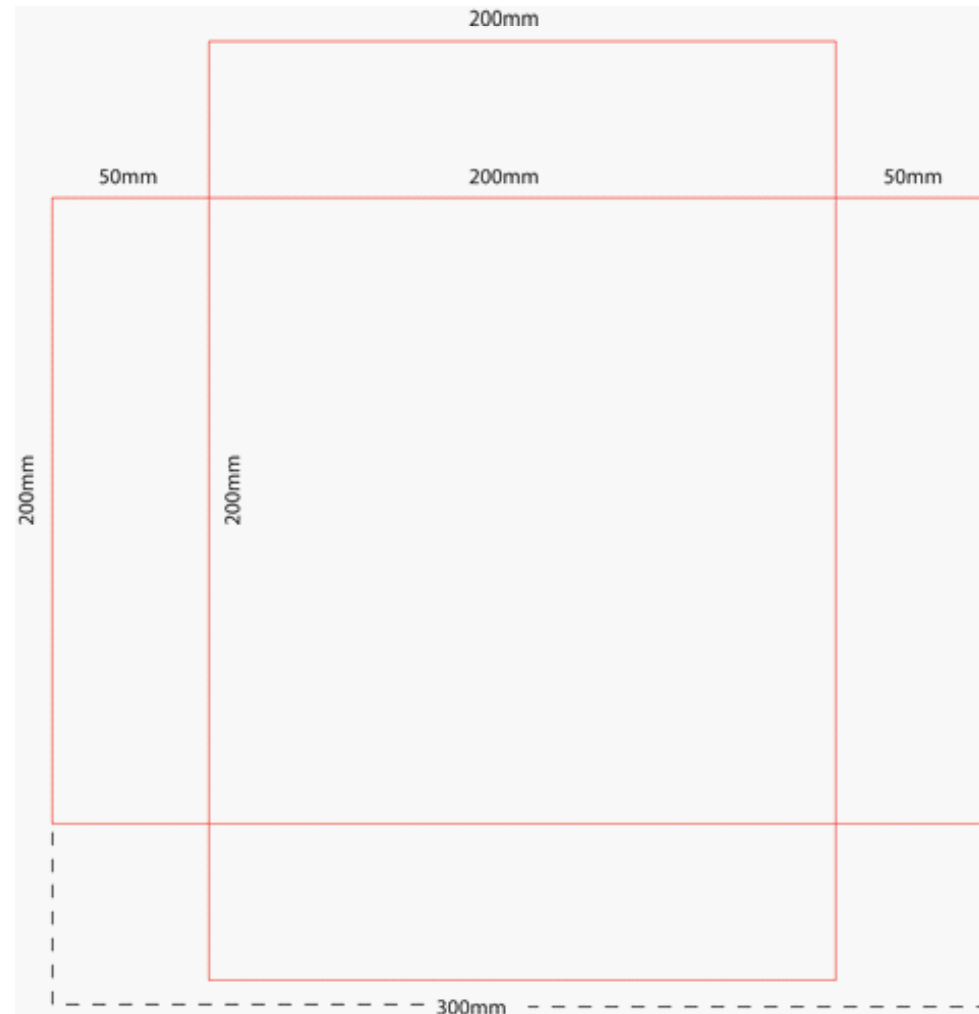
Kuva 25. Valmiit kukat. (Tiihonen 2012)

6.2.3 Pelilauta

Pelilaudan visuaaliseen ulkoasuun vaikuttavat valmistamisen ja kustannusten realiteetit sekä pelin muumiteema. Pyrin saamaan näiden kahden elementin välillä tasapainottelemalla aikaan toimivan ja visuaalisen pelilaudan joka on myös kiinnostava ja esteettinen.

Pelilautaan liittyviä valmistuksia toimeksiantajan puolesta ovat sen mahtuminen kohtuullisen pieneen myyntipakkaukseen. Pelilaudan tulee mahtua laatikkoon joka on kooltaan 200mm x 200mm x 50mm ja tämän takia se täytyy jakaa kahteen tai neljään osaan, jotka pelin alussa kootaan palapelimaisesti yhteen. Laatikon mitat tulevat esille kuvassa 26.

Visuaalisesti pelilaudassa tulee olla selvästi merkittynä pelaajien aloitusruutujen paikat, kaksinpelin pienemmän pelialan rajausta sekä erikoislaattojen paikat. Kuvassa 29 näkyvässä ensimmäisessä pelilaudan versiossa erikoisruudut on merkitty leppäkertuin, kaksinpelin rajausta ohuella vaalealla viivalla ja muumeista tuttuja tyyliä tyyliä simpukoita on aseteltu kukkapenkin reunoille. Muuten lauta on yksinkertainen, pelilaattojen ollessa laudalla on paljon tapahtumaa ja seurattavaa, pelilaudan täytyy välittää vain kaikkein tärkein informaatio. Valkoiset pohjat pelaamattomissa ruuduissa ovat tärkeitä, jotta ilme säilyttäisi raikkautensa. Kuvassa 30 pelilautaa on vielä vähän elävöitetty sävyttämällä nurmikkoa ja multa-alueita. Laudasta puuttuu vielä aloitusruutujen paikat ja muumihahmot niitä merkitsemään laudan kulmiin.



Kuva 26. Pelin laatikon mittakuva. (Tiihonen 2012)

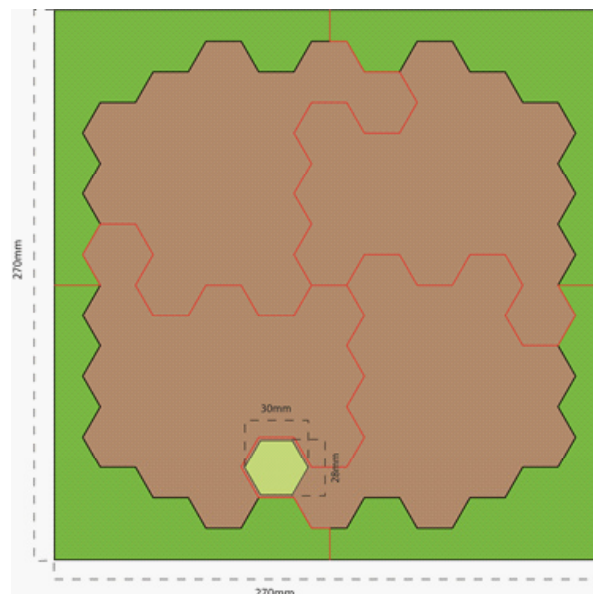


Kuva 29. Ensimmäinen visualisoitu versio pelilaudasta.
(Tiihonen 2012)

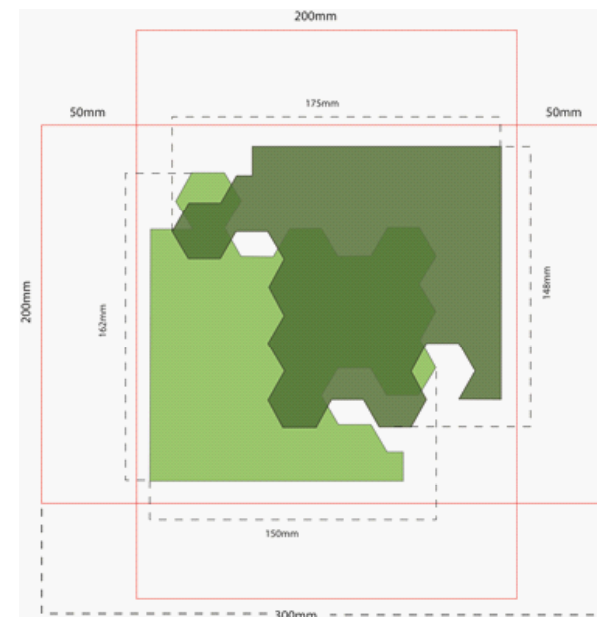


Kuva 30. Pelilauta sävytettyinä. (Tiihonen 2012)

Pelilauta koostuu yhdestä neljään palapelin palan muotoon stanssatusta pahvista, joista kootaan pelin alussa pelilauta. Olisi hyvä jos pelilaudassa ei näkyisi ylimääräisiä palapeliliitoksia häiritsemässä pelialuetta, kuusikulmainen peliruudun muoto voisi toimia vastavälikä. Kuvassa 27 on ehdotelmani pelilaudan jakamisesta ruutujen kuusikulmaista muotoa hyväksikäyttäen. Pelilaudan reunoille osuvat liitoskohdat olisivat mahdollisimman vähän tiellä ja toimisivat palapeliliitokset tapaamaan, ilman että leikkausaukko häiritsevät lautaa liikaa. Leikkaus jakaa laudan kahteen erilaiseen mutta symmetriseen muotoon. Palojen äärimittat ovat 175mm x 148mm ja 150mm x 162mm. Laudan osat mahtuvat laatikkoon kuvan 28 näyttämällä tavalla. Myös pelilaatat stanssataan pahville, josta ne ennen ensimmäistä pelikertaa irrotetaan. Pahvien kokoa ja määrää ei ole vielä määritetty, mutta myös niiden tulee mahtua laatikkoon. Pelilaudan kokonaismittat koottuna ovat noin 270mm x 270mm. Pelilaatan koko on noin 31mm x 28mm.



Kuva 27.. Laudan jako ja pelilaatan mitat (Tiihonen 2012)



Kuva 28. Pelilaudan osat laatikossa. (Tiihonen 2012)

6.2.4 Pelilaatat ja erikoislaatat

Peliin kuuluu 40 kukkalaattaa, joiden ulkoasun suunnittelua avaan tässä kappaleessa. Koska kukkien piirtämistä on käsitelty edellisessä luvussa, suurin pohtimisen aihe laatoissa oli niiden värikoodaus, eli siis taustaväri jonka avulla laatat tunnistetaan tietyn pelaajan laatoiksi. Taustavärien täytyy olla sellaisia että kukat erottuvat niistä hyvin. Alun perin tarkoituksenani oli pitää värikoodaus vain pelilaattojen reunalla kulkevana viivalla, mutta kukkia piirtäessäni totesin että päivänkakkara ja kielo valkokukkaisina kukkina vaativat taustaväriä. Ja yksivärinen laatta tekee kokonaisuudesta ehkä selkeämmän, parhaimmillaanhan pelilaudalla on 40 laattaa yhtä aikaa, tällöin tunnistettavuus ja selkeys ovat pääroolissa. Piirrettyjen kukki-

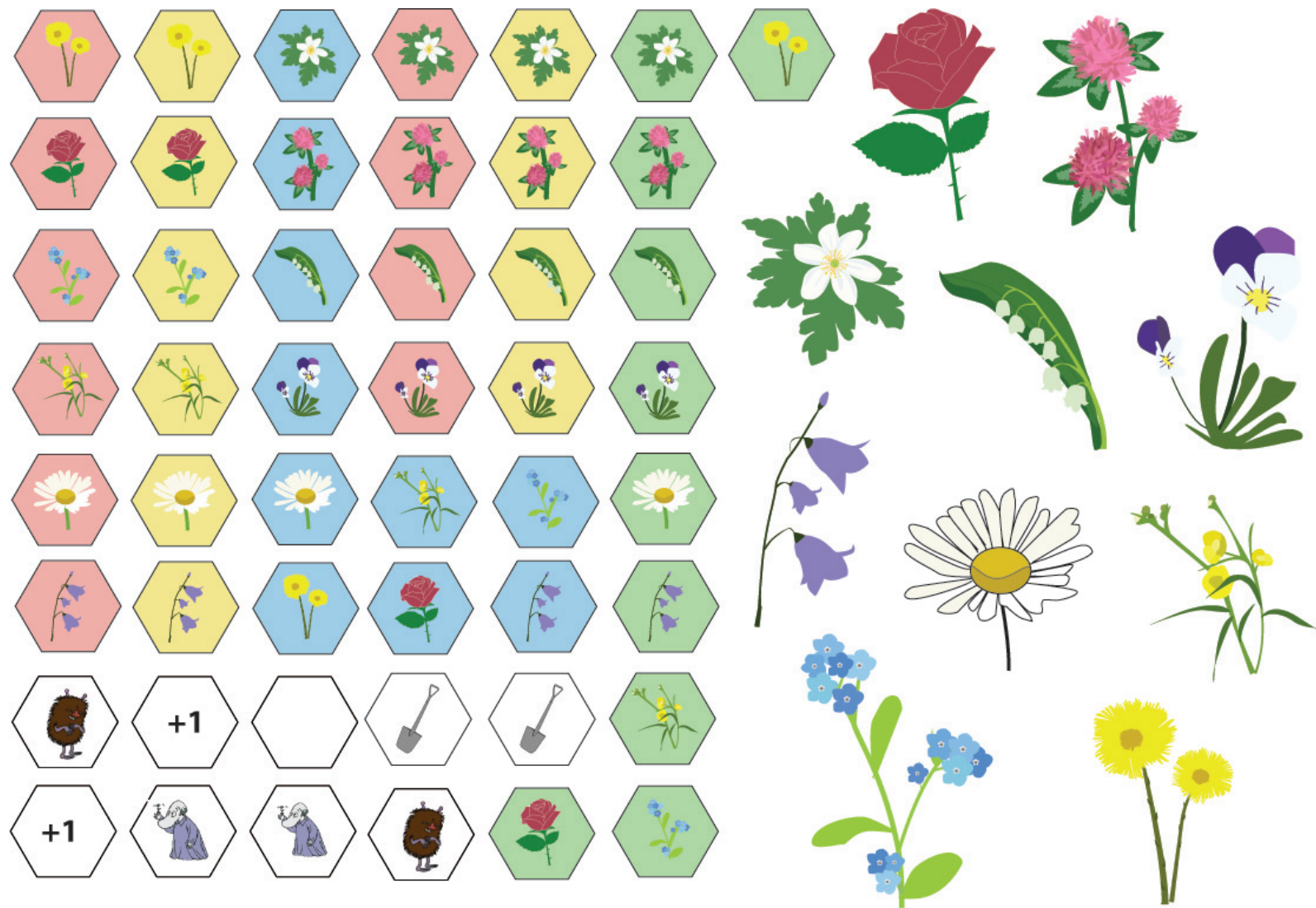
en värit pyrkivät olemaan lähellä niiden oikeita värejä, mutta pientä hienosäätöä täytyi tehdä jotta ne erottuisivat riittävän hyvin taustastaan. Hankalimpia kukkia olivat leskenlehti ja lemmikki, sillä ne eivät erottuneet kovinkaan hyvin keltaisesta ja sinisestä taustasta. (Kuva 31) Kuvassa on myös vanha versio ruususta, jonka lopulta poistin koska mielestäni se ei sopinut muiden kukkien tyyliin. Myös kämmekekä puuttui näistä laatoista.

Kuitenkin toimeksiantajaltani tuli palautetta että värit saisivat olla kirkkaampia, joten tein useampia värikokeiluja, näistä kuva 33, Vaikka jotkut kirkkaat värit näyttävät hyvältä yksittäisissä kukissa, ei mikään niistä toiminut kaikissa yhtä hyvin.

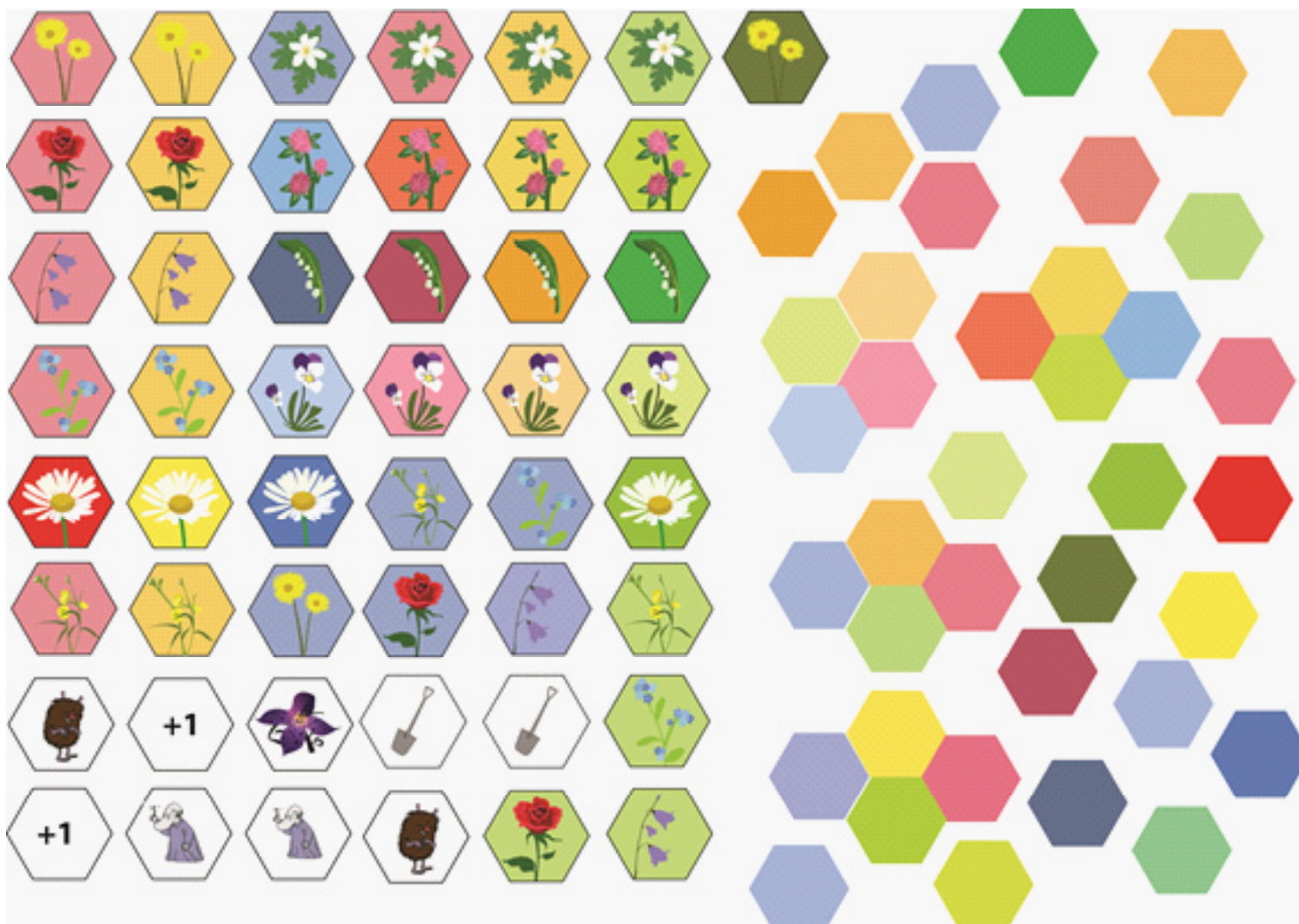
Erikoislaatoista piirsin itse vain kämmekekän ja lapion (Kuva 32). 1+ laatta on informatiivinen ilman kuvaakin ja Haisulin ja Hemulin kuvat sain toimeksiantajaltani enkä muokannut niitä mitenkään. Kumpikin kuvista kuitenkin sopii laattoihin hyvin, etenkin kasvia kädessään pitelevä hemuli luo heti mielikuvan kasvitieteilijä Hemulista. Erikoislaattojen taustaväri on valkoinen, jotta laatat erottuisivat hyvin. Lapio on tavallinen lapio, tyyllittelyä tämän kanssa voi tehdä opinnäytteen jälkeen jos sille on tarvetta. Kämmekekä on dramaattisen ja eksoottisen näköinen orkideaa muistuttava kukka, jolla on selvä mielikuvituskasvin leima. En tiedä voiko sitä sanoa erityisen kauniiksi mutta erikoiseksi ainakin?



Kuva 32. Erikoislaatat. (Tiihonen 2012)



Kuva 31. Ensimmäiset versiot pelilaatoista ja kukista (Tiihonen 2012)



Kuva 33. Laattojen väri vaihtoehtoja. (Tiihonen 2012)

6.3 Säännöt

Koska pelin idea on jo selitetty kohdassa peli-idean jatkokehitys, lopulliset säännöt ovat liitteessä 1. Prosessin ymmärtämiseksi kuitenkin avaan hieman sääntöjen keksimisen ja kirjoittamisen prosessia. Suurin haaste oli sääntöjen kirjoittaminen riittävän selkeään ja ymmärrettävään muotoon, sillä ensi vilkaisulla peli ei kerro miten sitä pelataan ja vaatii muutaman pelikerran, ennen kuin idea selkeytyy.

On tärkeää että pelilaatoista ja pelihahmoista puhutaan riittävän selkeillä ja johdonmukaisilla termeillä eikä käytetä sekoittavia sanoja kuten nappula. Pahviset pelin osat kulkevat nimellä pelilaatta ja muoviset muumihahmot nimellä pelihahmo. Siirrosta puhutaan termillä laatan asettaminen tai pelaaminen pöytään. Pelissä on melko paljon sääntöjä ja olen pyrkinyt karsimaan turhat pikkusäännöt ja kiellot, esimerkiksi sen ettei lapiota saa pelata viimeisenä laattana. Jätän nämä taktiset päätökset pelaajan tehtäviksi. Samoin myös kämmekän löytyessä pelin alkuvaiheessa pelaaja voi kuljettaa kämmekän omien pelilaattojensa luokse ja lopettaa pelin saartamalla kämmekän, tällöin muilla pelaajilla ei ole mitään mahdollisuutta. Päätin kuitenkin, ettei tätä kielletä säännöissä, se jääkööt pelaajien omaksi päätökseksi jos tämä mahdollisuus halutaan poistaa. Pelin säännöt ovat tukiranka, joka takaa pelin toimivuuden, mutta versiointihan on aina mahdollista.

Pitää myös muistaa, että kohderyhmän ollessa lapset, sääntöjen on oltava hyvin yk-

sinkertaiset. Ensimmäisenä täytyy ymmärtää mitä jokin asia tarkoittaa ja miten toimitaan, sääntöjen kuljettaminen eteenpäin tarinallisesti on vasta toissijaista. Se on ehkä tämän työn suurin haaste, mutta paljon pystytään ratkaisemaan taitoteknisillä ratkaisuilla. Sääntöjen taitto jää kuitenkin aikataulullisista syistä mahdolliseen jatkoprojektiin. Toisaalla oikeassa pelitilanteessa on yleensä aikuinen lukemassa ja selittämässä säännöt lapsille, lapset pelaavat itse enemmän muistinsa ja mahdollisten kuvien avustuksella. Pelin säännöt on myös aivan todella tärkeä kuvittaa, sillä monia asioita, kuten esimerkiksi polun yli hyppääminen, on vaikea ymmärtää tekstistä. Myös kuvitus jää opinnäytteen jälkeen tehtäväksi, mikäli peli päätetään viedä tuotantoon. Tein kolme eri versiota säännöistä ja jokainen niistä kehittyi edellisestä, mutta niiden pituuden vuoksi liitteisiin lisätään vain viimeisin versio.

6.4 Muumi-teeman liittyminen peliin

Muumien sujuva liittyminen tähän peli-ideaan käy aika helposti, koska koko pelin tarina on hyvin muumimainen, syntymäpäivineen, kukkapenkkeineen ja yhdessä tekemisineen. Muumilaakson tarinoissa on myös jakso jossa tehdään Muumimammalle syntymäpäivälahjaksi kukkapenkki, hänen muotokuvakseen kallion juurelle. (Muumilaakson tarinoita 1991) Kirjoista Vaarallisessa juhannuksessa taas Niiskuneiti ja Vilijaana tekevät juhannustaikoja niityllä ja ke-

räilevät villikukkia (Jansson 1992f 83) Kirjoissa ja televisiosarjassa myös korostetaan Muumimamman mieltymystä kukkiin ja puutarhan pitoon, joten näiden aihepiirien liittäminen peliin tuntuu luontevalta. Myös tieteenkin pelin kuvitus liittyy Muumien maailmaan vaikka hahmot esiintyvätkin pelissä lähinnä pelinappuloiden muodossa ja kuvituksina laudassa. Erikoislaatojen Haisuli ja Hemuli liittävät pelin tiukemmin teemaan, toisilla pelinappuloilla ja neutraalilla laudalla tämä peli-idea taipuisi myös muihin teemoihin.

Pelin tarina on seuraavanlainen ja tulee esiintymään mahdollisissa taitetuissa säännöissä:

Muumimammalle on tulossa syntymäpäivät ja muut Muumilaakson asukkaat haluavat yllättää hänet iloisesti. Koska Muumimamman tiedetään pitävän kukista, he päättävät rakentaa hänelle lahjaksi hienon kukkapenkin. Hemulikin oikein innostuu tästä loistavasta ideasta ja antaa muumeille yhden kauniin ja harvinaisen kämmekäkasvin taimen. Hemuli on itse löytänyt tämän kasvin maailman ensimmäisenä ja lupaa palkita sen kuka istuttaa kukan kukkapenkkiin. Muumipeikko, Niiskuneiti, Pikku Myy ja Nuuskamuikkunen päättävät ottaa kilpailun siitä kuka saa istuttaa tuon erityisen kauniin kasvin omien kukkiensa joukkoon.

Kilpailu alkakoon!

7 LOPPUTUOTOS

Projektini lopputuotoksena on lasten lautapelin konsepti, jossa on valmiina pelilauta, pelilaa-
tat ja puhtaaksikirjoitetut säännöt. Sääntöjen
taittaminen jää aikataulullisista syistä projektin
jälkeen tehtäväksi, jos tuote menee tuotan-
toon. Tässä luvussa esittelen valmiin konseptin
lopputulokset, eli pelilaudan, pelinappulat ja
muutamia mallinnuskuvia, jotka auttavat koko-
naisuuden hahmottamisessa. Säännöt voi lukea
liitteestä 1.

Kuvan 34 valmiissa pelilaudassa on pai-
kallaan aloitusruudut ja muumihahmot niitä
merkitsemässä. Aloitusruutujen värit on valittu
muumin mukaan, perusvärit sininen, punainen,
keltainen ja vihreä sopivat hyvin Muumipeikolle,
Pikku Myylle, Niiskuneidille ja Nuuskamuikku-
selle. On myös hyvä, että aloitusruuduissa on
kirkkaat perusvärit, pelilaattojen lopulliset värit
ovat haaleampia muunnoksia näistä samoista
sävyistä. Muumihahmot ovat yritykseltä saa-
tuja valmiita kuvia eikä niitä ole muokattu.
Pelilaattojen lopullisissa versioissa kukkia on
suurennettu ja värit on valittu niin että kukat
erottuisivat mahdollisimman hyvin. (Kuva 35)
Leskenlehden kanssa on edelleen ongelmia, se
ei erotu hyvin keltaisesta taustasta.

Kuva 34. Valmis pelilauta (Tiihonen 2012)



Kuva 35. Valmiit nappulat. (Tiihonen 2012.)





Kuva 36. Peli pöydällä. (Tiihonen 2012)



Kuva 37. Mallinnettu pelilauta. Polun rakentaminen. (Tiihonen 2012)



Kuva 38. Mallinnettu pelilauta. Ylihyppy. (Tiihonen 2012)



Kuva 39. Mallinnettu pelilauta. Lapion löytäminen. (Tiihonen 2012)



Kuva 40. Mallinnettu pelilauta. Pelin loppu. (Tiihonen 2012)

8 JOHTOPÄÄTÖKSET

Opinnäyteprosessini koostui taustoituksesta, tutkimusosuudesta sekä varsinaisesta suunnitteluprosessista. Tavoitteena oli luoda lasten muumiteemaisen lautapelin konsepti, kohderyhmänä yli viisivuotiaat lapset. Lopputuotoksena työstä syntyi Hemulin kukkapelin konsepti, jossa on selvillä pelin kulku ja säännöt, versiot pelilaudasta ja laatoista. Konsepti on toimeksiantajan niin tahtoeissa valmis jatkokehitykseen ja tuotteistamiseen. Mahdollisesti siitä tehdään peli kevään 2013 markkinoille, mutta vielä tässä vaiheessa päätöstä ei ole tehty.

Taustassa käsiteltiin projektin lähtökohtia sekä määriteltiin tavoite. Viitekehys ja prosessikaavio kuvaavat opinnäytteen sisältöä, teemoja ja etenemistä. Alaluvut muumeista ilmiönä sekä lautapelien historiasta ja määritelmästä pyrkivät valotamaan työn tärkeimpiä teemoja, jotta lukijalla olisi riittävät lähtötiedot tutustua tutkimusosuuteen. Tausta on melko laaja, mutta mielestäni se palvelee työtä ja helpottaa ilmiön ymmärtämistä.

Tutkimusvaiheessa tärkeimmät tutkimusmenetelmät olivat havainnointi ja haastattelut, joiden avulla sain tietoa lasten valmiuksista, pelikulttuurista ja kiinnostuksista sekä lautape-

leistä yleisesti. Havainnointi toi minulle ensikäden tietoa lasten toimimisesta pelitilanteissa sekä kahden toimeksiantajani muumipelin käytettävyydestä kohderyhmän käytössä. Benchmarking nosti esiin kiinnostavia lasten pelejä sekä pohdintaa muumipeleistä markkinoilla, toimien myös inspiraation lähteenä. Tutkimusmenetelmäni olivat kvalitatiivisia eli laadullisia ja ne suunnattiin tuottamaan tietoa, jonka varaan rakensin suunnitteluprosessini. Työn kehittämiseksi ja tutkimustulosten soveltamiseen tätä yhtä suunnittelutyötä laajemmalle alueelle, haastatteluja ja havainnointeja olisi voinut olla enemmän. Tutkimus kuitenkin tuotti vastaukset tutkimuskysymyksiin ja suuntasi suunnitteluprosessia oikeaan suuntaan.

Suunnitteluprosessia ohjaaviksi johtopäätöksiksi kokosin seuraavat: pelin idean on oltava ymmärrettävä ja selkeästi selitetty, visuaalisen ulkoasun on oltava informatiivinen, ymmärrettävä ja muumimainen sekä opettavaisuudella saa lisäarvoa peliin. Pelissä käytettävyys, eli toisin sanoen peli-idean viihdyttävyyden ja ymmärrettävyyden on ensisijaisen tärkeää, turvallisuuden ja esteettisyyden ohella. Kohderyhmän rajaukseksi lapset viisivuotiaasta ylöspäin oli hyvä, sillä

vasta tässä iässä lapset kykenevät pelaamaan lautapelejä onnistuneesti. Lautapelin valmisuudessa on huomioitava turvallisuus ja lait ja säädökset, mutta käytännössä Hemulin kukkapelin kohdalla tämä tarkoittaa vain varoitusten ja CE-merkinnän merkitsemistä pelilaatikkoon. Pahvinen pelilauta ja laatat ovat turvallisia ja helppoja valmistaa. Valmistustekniikan tarkempi määrittely jää kuitenkin opinnäytteen ulkopuolelle.

Dokumenttiaineistoja käytettiin tuomaan tietoa lasten valmiuksista sekä avaamaan minulle muumien tarinallista ja visuaalista maailmaa. Kirjojen perusteella tehdyt käsitekartat esittelevät inspiroivia aiheita, joiden avulla määrittelen neljä kiinnostavaa teemaa: seikkailu, jännitys, viidakko sekä yhteistyö. Mutta koska ideoiden kehittäminen on pitkälti myös alitajuinen prosessi, mielikuvitukseni nosti esiin ideoita myös teemojen ohi. Näistä valittiin jatkokehitykseen konsepti työnimeltään Hemulin kukkapeli.

Hemulin kukkapeli sai alkunsa epämääräisestä peli-idean alusta ja muunsi muotoaan dominomaisesta ja yllätyksellisestä pelistä taktikointia ja ajattelua vaativaksi, viihdyttäväksi

peliksi, joka toimii sekä kohderyhmällään että myös vanhemmilla lapsilla. Pelin osiin kuuluu pelilauta, neljä muovista muumihahmoa pelinappuloina sekä 48 kukkakuvioista pelilaattaa. Pelin perusideana on rakentaa kukkapenkki Muumimamman syntymäpäivälahjaksi ja löytää sieltä Hemulin piilottama kämmekkäkasvi. Pelaaja rakentaa kymmenestä omanvärisestään kukkalaatasta kukkapolon ja etsii yllätyksiä erikoislaattojen alta. Pelilauta ja -laatat muuttuivat peli-idean rinnalla kunnes toimiva yhdistelmä saavutettiin. Nyt peli on valmis nautittavaksi!

Mielestäni koko opinnäyteprosessi kuvaa uskottavasti muotoiluprosessia edeten loogisesti päätyen tavoiteltuun lopputuotokseen. Hemulin kukkapeli on taktinen, hauska ja helposti varioidava peli, joka koepeleissä toimi hyvin kohderyhmänsä lapsilla. Vielä vankempien tulosten saavuttamiseksi peliä olisi hyvä pelata esimerkiksi päiväkodissa, mutta tarkemmat koepelit voidaan suorittaa mahdollisessa jatkoprojektissa opinnäytteen jälkeen. Kritiikiksi pelille voisi mainita sääntöjen tämänhetkisen vaikeatajuisuuden, idea ei avaudu aivan heti vaan saattaa vaatia muutaman pelikerran selkeytyäkseen.

Pelaaminenhan kuitenkin on myös oppimisprosessi ja tiettyjen alkuvaikeuksien jälkeen pelin riemu ja viihdyttävyys korvaa opetteluun vaivan.

On mahdollista, että Hemulin kukkapeli valitaan jatkokehitykseen ja siitä tehdään valmis tuote. Tämä kuitenkin toteutetaan omana projektinaan ja suuretkin muutokset pelissä ovat mahdollisia. Toimeksiantajani on toivonut uutta ratkai-sua aloitusruutuihin sekä vähentämään pelilaattojen määrää, mutta muutokset toteutetaan myöhemmin vain jos konseptia kehitetään edelleen. Myös kämmekän voisi mahdollisesti korvata jollakin toisella kukalla. Pelissä on tässä muo-dossaan kuitenkin kaikki valmiudet jatkokehitykseen ja se on saavuttanut sille asetetut tavoitteet. Mahdollisessa jatkoprojektissa tehtäväksi jää sääntöjen taittaminen, pelilaatikon suunnittelu ja kuvittaminen, tuotannon suunnittelu sekä grafiikoiden muokkaus painovalmiuteen.

Viimeiseksi tahdon ilmaista suuren kiitollisuuteni prosessin tukemisesta ja avusta ohjaajalleni Ulla Seppälä-Kavénille, toimeksiantajalleni Martinex oy:lle sekä rakkaille luokkatovereilleni.



LÄHTEET

- Anttila, P. 2005. Ilmaisui, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta. Hamina: AKATIIMI oy
- Bibliografiakeskus. Suomalaisen kirjallisuuden seura. Artikkelei Jansson, Tove. 17.1.2008 Viitattu 3.1.2012.<http://www.kansallisbiografia.fi/kb/artikkeli/1395/>
- Goodfellow, C.1998. The developement of the English board game 1770-1850. Viitattu 1.2.2012.<http://www.boardgamestudies.info/pdf/issue1/BGS1Goodfellow.pdf>
- History of Board Games, the Viitattu 1.2.2012. http://www.essortment.com/all/historyofboard_rjyw.htm
- Jansson, T. 1992a. Muumilaakson marraskuu. Suom. Helakisa K. Yhdestoista painos. Juva: WSOY.
- Jansson, T. 1992b. Muumipeikko ja pyrstötähti. Suom. Järvinen L. Kahdestoista painos. Juva: WSOY.
- Jansson, T. 1992c. Näkymätön lapsi ja muita kertomuksia. Suom. Järvinen L. Kymmenes painos. Juva: WSOY.
- Jansson, T. 1992d. Taikatalvi. Suom. Järvinen L. Kahdestoista painos. Juva: WSOY.
- Jansson, T. 1992e. Taikurin hattu. Suom. Järvinen L. Kymmenes painos. Juva: WSOY.
- Jansson, T. 1992f. Vaarallinen juhannus. Suom. Järvinen L. Kymmenes painos. Juva: WSOY.
- Jarasto, P. & Sinervo, N. 1997. Alle kouluikäisen lapsen maailma. Jyväskylä: Gummerus kirja-paino oy
- Kahri, M. 2003. Lapsen arki on leikkiä II. Kauhava: Kauhavan kirjapaino
- Kramer, W. 2000. What is a game? artikkeli. Viitattu 1.2.2012. <http://thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>
- Laki lelujen turvallisuudesta 18.11.2011/1154. Viitattu 11.1.2012. <http://www.edilex.fi/tukes/fi/lainsaadanto/20111154>
- Luontoportti. 2012. Viitattu 14.3. <http://www.luontoportti.com/suomi/fi/kukkakasvit/?c=Orchidaceae>
- Martinex oy 2012. Viitattu 12.2.2012 <http://www.martinex.fi>
- Oy Moomin Characters Ltd. Hahmot. 2011. Viitattu 3.1.2012. <http://www.moomin.com/tove/ura.html>
- Tove Janssonin verkkoelämäkerta ja museo, Ura 2011. Viitattu 3.1.2012. <http://www.moomin.com/tove/ura>
- Tukes. Lelujen turvallisuusvaatimukset. Viitattu 11.1.2012. <http://www.tukes.fi/fi/Toimialat/Kuluttajaturvallisuus/Tavaroiden-turvallisuusvaatimuksia/Lelut/>
- YLE Areena. Muumilaakson tarinoita. 1991. Videotallenne. Jakso 38 Jysähdyksiä yössä. Kat-sottu 16.2.2012.
- YLE Areena. Muumilaakson tarinoita. 1991. Videotallenne. Jakso 39 Salaperäistä ilotulitusta. Katsottu 16.2.2012.
- Wikipedia. Hemuli. Viitattu 29.3.2012. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Hemuli>
- Wikipedia. Muumien maailma. Viitattu 1.2.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Muumien_maailma
- Wikipedia. Muumilaakson tarinoita. Viitattu 1.2.2012. http://fi.wikipedia.org/wiki/Muumilaakson_tarinoita

Kuvien lähteet:

- Kuva 1. Viitekehys. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 2. Prosessimalli. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 3. Musta muumipeikko 1934 ja ensimmäisen muumikirjan peikko 1945. Tove Janssonin-verkkoelämäkerta ja museo 2012.
- Kuva 4. Muumipeli. Peliko 2012, Lasten pelit, Muumipeli
- Kuva 5. Muumi hillopeli. Peliko 2012, Lasten pelit, Muumi hillopeli
- Kuva 6. Markkinoilla olevia Muumi-pelejä. Koonnut: Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 7. Moodboard: Inspiroivia lasten lautapelejä. Koonnut: Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 8. Käsitekarta Muumi-kirjojen pohjalta. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 9. Teemakartta. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 10. Stanssikone. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 11. Palapelin stanssi. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 12. CE-merkintä. Tukes 2012. <http://www.tukes.fi/fi/Toimialat/Kuluttajaturvallisuus/CE-merkki/>
- Kuva 13. Ensimmäisiä luonnoksia. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 14. Esityskuva Hemulin kukkapeli. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 15. Ensimmäinen peli-idea. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 16. Lapon käyttö. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 17. Polun ylihyppääminen. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 18. Pelinappulat. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 19. Lautaversio 1: Ensimmäinen paperiprototyyppi. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 20. Pelilautaversio 2: 38 pelattavan ruudun kokoinen pelilauta. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 21. Pelilautaversio 3: 45 pelattavaa ruutua. Jonna Tiihonen 2012.
- Kuva 22, Pelilautaversio 4: 45 pelattavaa ruutua ja pelilaattoja. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 23. Pelilautaversio 5: 60 pelattavan peliruudun kokoinen lauta. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 24. Moodboard Muumien kukista. Koonnut Jonna Tiihonen 2012.

Lähde:

Kuva 1: Niiskuneiti ja Vilijaana niityllä: Jansson, 1992f. Vaarallinen juhannus. s. 82

Kuva 2: Piisamirotta riippukeinussa.. Jansson 1992b. Muumipeikko ja pyrstötähti.

Kuva 3: Hemuli ja muumit taikapilvillä. Jansson 1992e. Taikurin hattu.

Kuva 4. Muumimamma ja ruusupenkki. Jansson 1992b. Muumipeikko ja pyrstötähti. s. 19

Kuva 5. Muumimamma ja ruusut värikuva. Jansson, 2009, Muumien kiehtova maailma. s.

Kuva 6. Hemuli viidakossa. Jansson 1992e. Taikurin hattu. s. 54.

Kuva 7. Hemuli. Muumi wiki. Hemuli. 2012. <http://muumitalo.wikia.com/wiki/Hemuli>

Kuvat 8-14. Kukkia. Muumilaakson tarinoita. Jaksot 38-39.

Kuva 25. Kollaasi kukista. Koonnut: Jonna Tiihonen 2012.

Lähde:

Nettikasvio: <http://www.jyu.fi/kastdk/okl/kasvio/>

Kuva 26. Kollaasi kämmekkälajeista. Koonnut: Jonna Tiihonen 2012.

Lähde: <http://www.luontoportti.com/suomi/fi/kukkakasvit/>

Kuva 27. Valmiit kukat. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 28. Pelin laatikon mittakuva. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 29. Ensimmäinen visualisoitu versio pelilaudasta. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 30. Pelilauta sävytettyinä. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 31. Laudan jako ja pelilaatan mitat. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 32. Pelilaudan osat laatikossa. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 33. Ensimmäiset versiot pelilaatoista ja kukista. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 34. Laattojen värivaihtoehtoja. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 35. Erikoislaatat. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 36. Valmis pelilauta. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 37: Valmiit nappulat. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 38: Peli pöydällä. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 39. Mallinnettu pelilauta. Polun rakentaminen. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 40: Mallinnettu pelilauta. Ylihyppy. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 41. Mallinnettu pelilauta. Lapon löytäminen. Jonna Tiihonen 2012.

Kuva 42. Mallinnettu pelilauta. Pelin loppu. Jonna Tiihonen 2012.

”Hemulin kukkapeli”

Suositusikä 5+
Kesto 10-20min

Peliin kuuluu:

pelilauta
40 pelilaattaa neljässä värissä
8 erikoislaattaa joista
2kpl lapiolaattaa
2kpl Hemuli-laattaa
2kpl Haisuli-laattaa
1kpl 1+ laatta
1kpl kämmekekä-laatta
neljä muumihahmoa pelinappuloiksi

Pelin tarkoitus:

Pelin tarkoituksena on löytää kasvitieteilijä Hemulin löytämä kämmekekä-kukka, joka on piilotettuna pelilaudalle ja istuttaa se omien kukkiensa joukkoon. Se pelaaja kuka tässä onnistuu, voittaa pelin! Tämä tapahtuu rakentamalla pelilaatoista polku ja avaamalla erikoislaattoja.

Pelin valmistelut:

Pelilauta kootaan neljästä osasta ja asetetaan pöydälle tai muulle tasaiselle alustalle.

Jokainen pelaaja ottaa itselleen kymmenen

samanväristä pelilaattaa sekä pelinappu-laksi muumihahmon. Pikku Myylle kuuluvat punaiset, Muumipeikolle siniset, Niiskuneidille keltaiset ja Nuuskamuikkuselle vihreät laatat. Muumihahmot asetetaan niille merkittyihin lähtöruutuihin.

Erikoislaatat käännetään kuvapuoli alaspäin pöydälle, sekoitetaan ja asetetaan leppä-keruilla merkittyihin erikoisruutuihin. Erikoismerkki-en määrä riippuu pelaajien määrästä seuraavasti:

Kaksi pelaajaa: 6 erikoislaattaa, pois jätetään yksi Haisuli ja yksi Hemuli. Pelialue katkoviivalla merkitty pienempi pelialue.

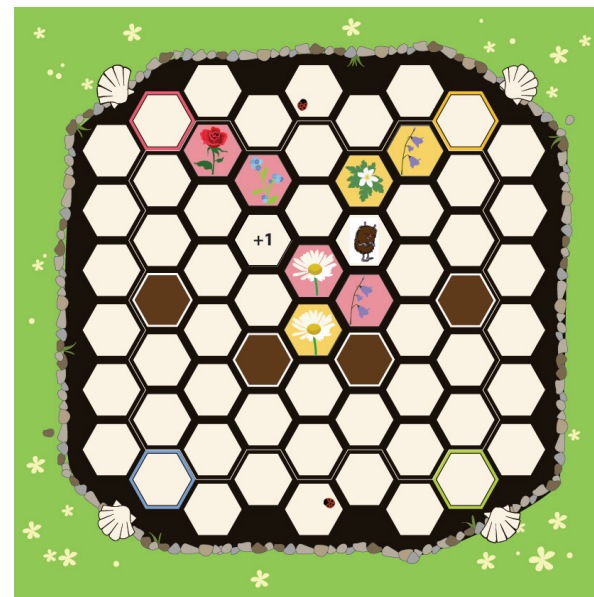
Kolme pelaajaa: 6 erikoislaattaa, joista jätetään pois Haisuli ja Hemuli. Tyhjiksi ruu-dukiksi jäävät kaksi pelilaudan ulkokehällä olevaa erikoislaattojen ruutua. Pelialueena koko lauta.

Neljä pelaajaa: 8 erikoislaattaa jotka asetetaan niille merkityille paikoille. Pelialueena koko lauta.

Pelin kulku:

Pelihahmot asetetaan lähtöruutuihin. Nuorin pelaaja aloittaa. Pelivuorollaan jokainen pelaajista asettaa laudalle yhden pelilaatoistaan. Siirtoa seuraa aina muumihahmon siirtäminen laatan päälle. Seuraava pelilaatta pelataan johonkin edellistä ympäröivistä ruuduista, näin muodostuu yhden värisistä kukkasista kukka-

polku, jonka kärjessä muumi kulkee. Halutessaan pelaaja voi omalla vuorollaan myös liikuttaa muumihah-moan polkuaan pitkin jonkun jo aiemmin pelaamansa laatan päälle, tällöin hän ei pelaa uutta laattaa sillä kierroksella. Polulla liikkumisen lisäksi pelaaja voi myös hypätä toisen pelaajan polun yli. Tämä tapahtuu pelaamalla samanlaisen kukan toisen pelaajan asettaman kukkalaatan viereen. Ylihyppääminen katkaisee pelaajan kukkapolun eikä hän enää voi siirtyä ylihyppätyn laatan toiselle puolelle. Katso kuva yksi.



Kuva 1: Ylihyppääminen.

Erikoislaatat:

Pelissä on mukana myös erikoislaattoja joihin on piilotettu iloisia ja ikäviä yllätyksiä sekä Hemulin kaunis kämmekekukka. Erikoislaatan avaamiseksi pelaajan tulee ensin asettaa oma laattansa johonkin sitä ympäröivään ruutuun. Seuraavalla kierroksella pelaaja ei aseta uutta laattaa laudalle, vaan siirtyy erikoislaatan päälle ja avaa sen. Erikoislaatat eivät kuulu kenellekään, joten niiden kautta kulkeminen ei katkaise pelaa-jan kukkapolkua.

Erikoislaattojen vaikutukset:

Hemuli: Menetät yhden pelivuoron, koska sa-tuit törmäämään Hemuliin, joka jää kertomaan sinulle kukkien istutuksesta.

Haisuli: Pyydä yksi pelilaatta sinua ennen pe-laavalta pelaajalta, sillä Haisuli on käynyt va-rastamassa yhden kukan ja tuo sen virnistellen sinulle. Tämä Haisulin pelataan laudalle kuten muutkin laatat, mutta se katkaisee pelaajan polun. Mikäli se pelataan kämmevän ympäril-le, se lasketaan värinsä mukaan sen pelaajan laataksi, kuka sen alun perin antoi.

Lapio: Jos maasta paljastuukin lapio, sinulla on oikeus istuttaa omia kukkiasi sitä ym-päröivään ruutuun sillä pelivuorolla kun muumihahmosi on laatan päällä. Kun löydät lapion, ota se omien laattojesi joukkoon ja korvaa se yhdellä kukkalaatoistasi. Lapion saa pelata haluamal-

laan hetkellä. Kun muumisi siirtyy eteenpäin istuttamaan lisää kukkia, lapio on tarpeeton. Mutta myös toiset pelaajan voivat tämän jäl-keen käyttää lapiota siirtämällä muuminsa sen päälle.

1+: Avatessasi tämän laatan, saat samalla kierroksella pelata yhden ylimääräisen kukan.

Kämmekekä: Nyt olet löytänyt Hemulin piilot-taman kauniin kämmekekukan! Siirrä tällä vuorolla muumisi kämmevän päälle turvaa-maan sitä. Seuraavilla pelivuoroilla sinun täytyy kuljettaa sitä mukana ja etsiä sille sopiva istutuspaikka.

Kämmevän kuljettaminen:

Kämmekekää kuljetetaan pelaajan kukkapolun kärjessä, niin että pelatessaan uuden laatan ja siirtäessään muuminsa sen päälle, pelaaja siirtää kämmekekää yhden ruudun eteenpäin johonkin suuntaan. Kämmekekää on pak-ko liikuttaa joka kierroksella. Kun kämmekekä on saarrettu joka puolelta eikä sitä enää voi liikuttaa, peli on päättynyt. Kämmevän kanssa ei saa siirtyä takaisin omalla polulla tai hyppiä toisen polun yli.

Kämmevän varastaminen:

Kämmekekä on mahdollista myös varastaa. Tämä on mahdollista kun pelaajan laatta kos-kettaa kämmekekää joltakin sivulta, tällöin hän voi vuorollaan korvata kämmevän omalla kuk-kalaatallaan ja siirtää sitä askeleen eteenpäin. Toimii kuten kämmevän kuljetus. Poikkeuksena kämmevän löytäminen, tällöin muumi suojelee juuri versionutta kukkaa yhden vuoron ajan.

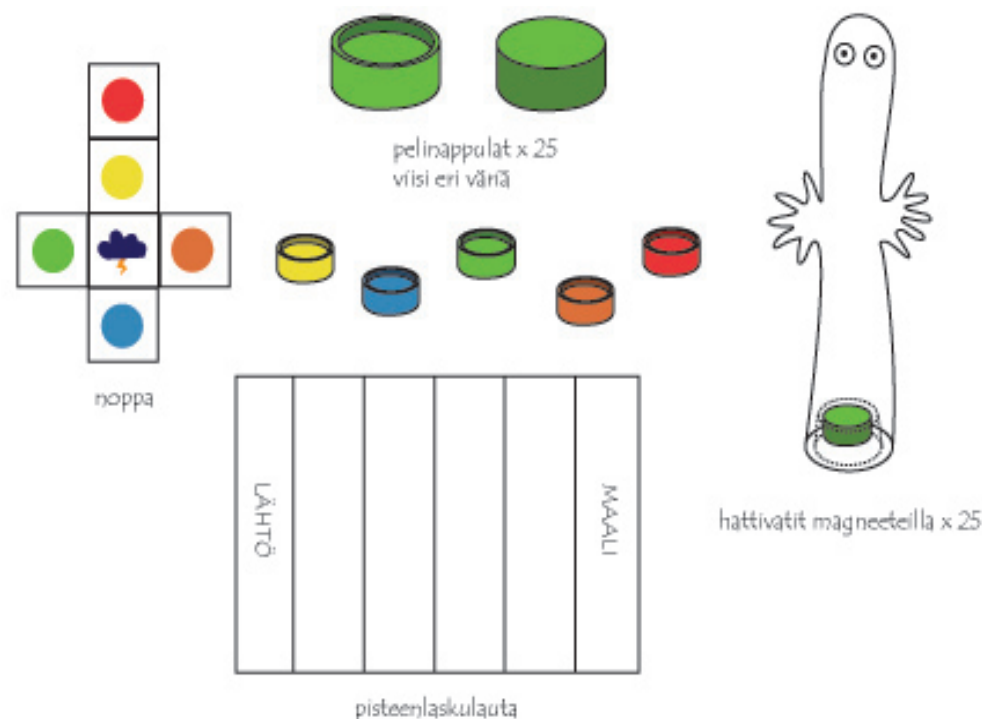
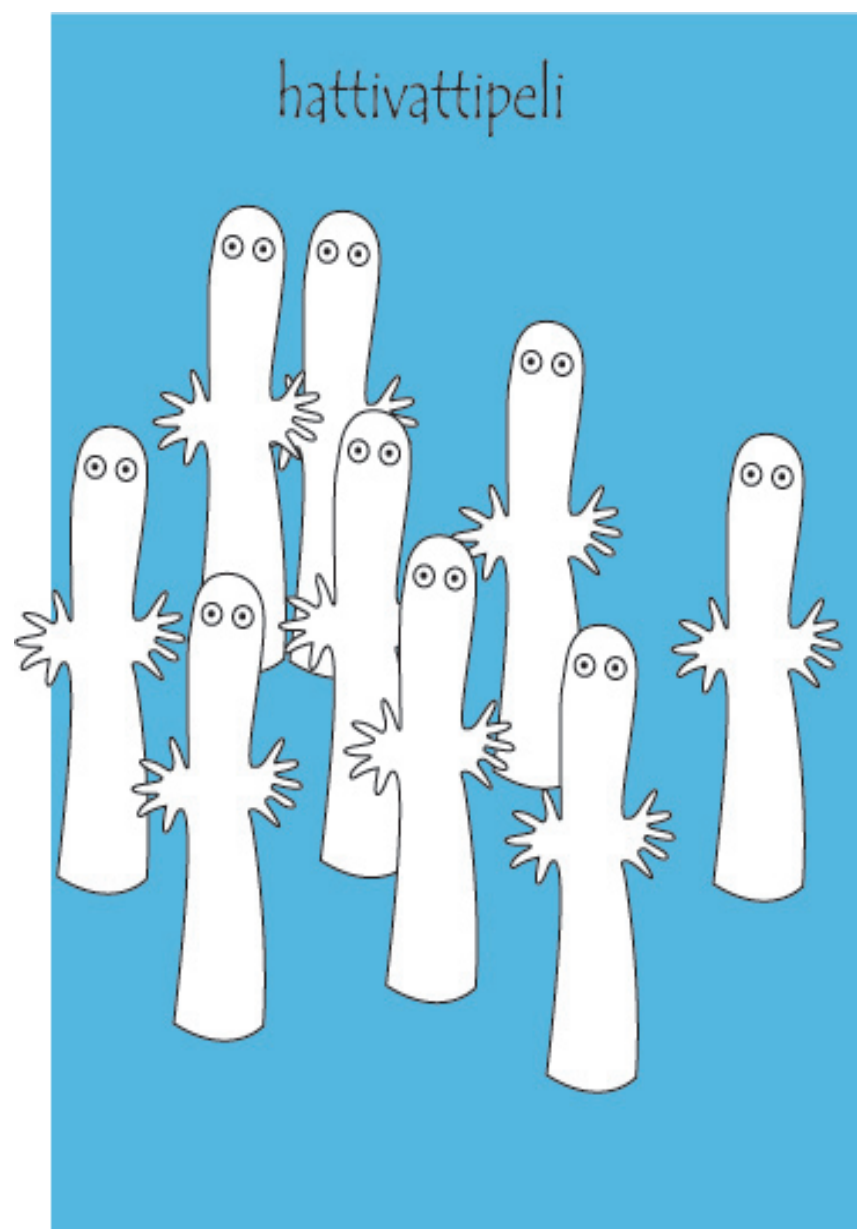
Pelin päättyminen:

Peli päättyy, kun kämmekekä on saarrettu niin, ettei sitä enää voi liikuttaa tai joltakulta pe-laajista loppuu pelilaatat. Tällöin voittaja on se, kenellä on eniten omanvärisiä laattoja kämmevän ympärillä! Erikoislaattoja ei lasketa kenenkään pelaajan laatoiksi ja Haisulin varas-tama lainalaatta kuuluu värinsä mukaan omis-tajalleen vaikka sen olisikin pelannut pöytään toinen pelaaja.

Huomioitavaa!

Pelaajien aloitusruutuja saa pelata kuten mui-takin normaaleja ruutuja pelin edetessä.

Iloisia pelihetkiä!



TAVOITE: Päästä eroon kaikista omista pelinappuloista (jokaisella pelaajalla viisi nappulaa, yksi kutakin väriä, tunnisteena muumihahmon kuva). Tämä tapahtuu pelaamalla oma nappula samanvärisen hattivatin sisään. Hattivatin sisällä on värikoodi ja magneetti. Nappuloissa on magneetin vastakappale.

PELIN KULKU: Nuorin aloittaa. Noppa määrää minkä väristä nappulaa pelataan. Pelaajan on nostettava yksi hattivatti pöydältä, mikäli se on samanvärisen on kienoksella pelattava nappula, pelaaja näpsäyttää nappulansa hattivatin sisään. Vuoro siirtyy. Jos noppa heittää väriä joka on jo pelattu hattivatin sisään, pelaajan tulee pyrkiä vastaava hattivatti pöydältä. Jos se on väärä tai tyhjä, vuoro vaihtuu. Jos siinä toisen pelaajan nappula, se palautetaan omistajalleen. Jos siinä on oma nappula, se otetaan takaisin itselle. Aina kun pelaaja saa nappulan hattivatin sisään, hän liikuttaa samalla muumihahmoaan pistelaskulaudalla yhden askeleen eteenpäin. Jos noppa heittää ukkosmyrskyn kuvan, hattivatit innostuvat sähkölaistuksesta ja ne sekoitetaan.

VOITTAMINEN: Pelaaja joka pääsee pistelaskulaudalla ensimmäisenä ilmapuntarin luokse, voittaa!



Muumien pilviralli

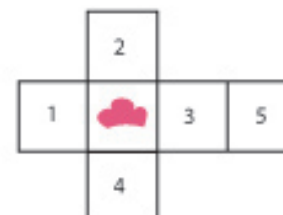
OSAT:

pelilauta

noppa

muoviset pilvet x 10-20?

pelinappuloina muumihahmot



TAVOITE:

Muumilaakson asukkaat löytävät taikurin hatun vuoren huipulta ja päättävät kilpaila siitä kuka saa kierrettyä koko Muumilaakson ympäri pilvellään. Tavoite on päästä maaliin niin suurella pilvellä kun mahdollista.

PELIN KULKU:

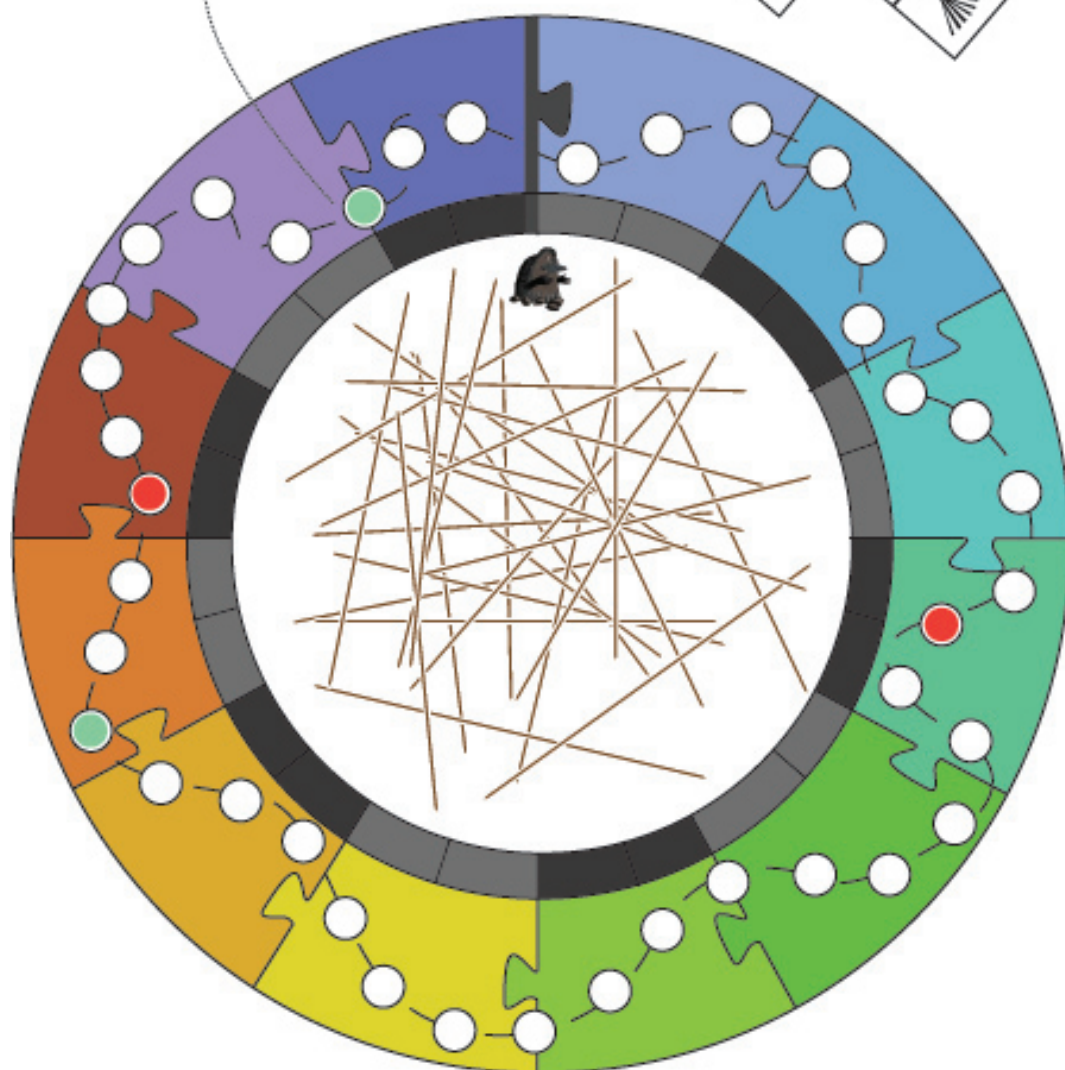
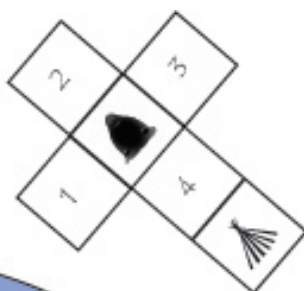
Noppa määrää etenemisen. Pilvisymboli antaa pelaajalle aina yhden pilven lisää. Vaaleanpunaisella pilvipolulla ei saa liikkua ilman pilvää. Vaihtoehtona myös pari pidempää reittiä jotka voi kävellä. Pilven voi menettää joko kaverille tai vaaroille (Yksinäisten vuorten päällä tähtitorni, sillan luona varasteleva Haisuli ja meren yllä puuskainen merituuli). Vaaraan joutuu kun heittää tasaheiton ja päätty vaararuutuun, tällöin pelaajan on jätettävä yksi pilvistään tähän. Seuraavana tähän ruutuun päätyvä voi ottaa sen itselleen. Pilven voi myös varastaa kaverilta heittämällä nopasta tasaheiton samaan ruutun tämän kanssa. Mikäli pelaaja joutuu luopumaan viimeisestä pilvestään ollessaan pilviradalla, hän joutuu odottamaan paikallaan kunnes noppa antaa hänelle uuden pilven tai kaveri sattuu pudottamaan omansa tähän ruutuun.

VOITTAJA:

Voittaja on se kenellä on maalissa allaan suurin pilvi. Maaliin pääsyn järjestyksellä ei ole väliä.

vihreät ruudut ovat avuksi,
punaiset harmiksi

tämän kohdalla nukahdat talviuneen
ja herään maaliskuun viimeisenä
päivänä



Muumien vuodenajat / Keskitälven kokko / Mörköpeli (mikado-versio)

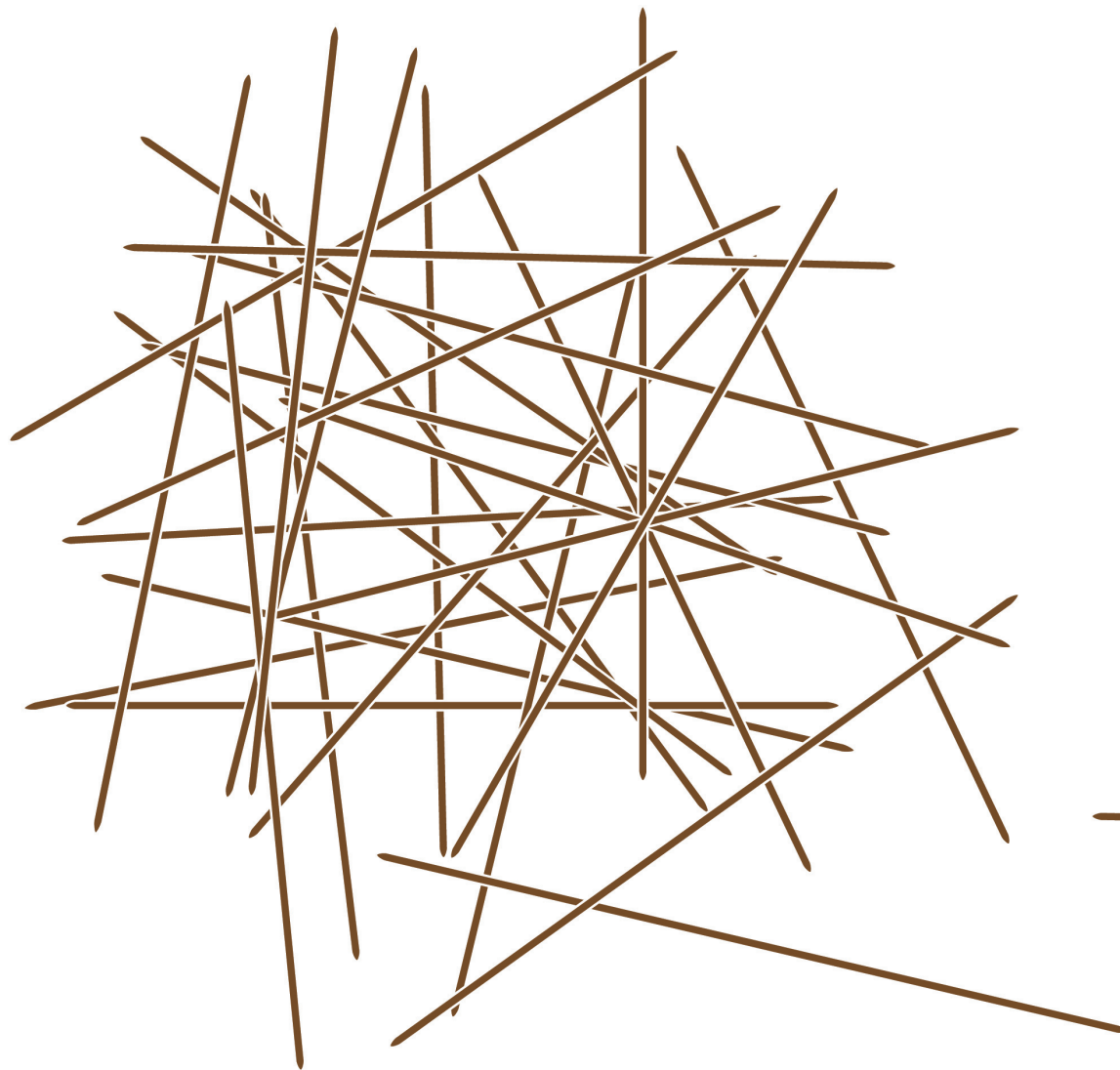
Pelin osat: 12 palapelin palasta koostuva pelilauta halk. 50cm
keskitälven kokko
neljä muumihahmoa pelinappuloina
mörkö
noppa

Tavoite: Pelaajien on yhdessä pelastettava keskitälven kokko
ennen kuin Mörkö ehtii iskeä hyisen takamuksensa sen
päälle. Peli loppuu kun kokko on valmis.

Aloitus: Lähtö uudestavuodesta. Mörkö asetetaan mustaan ruutuun,
pelaajat lähtölinjalle. Nuorin aloittaa.

Pelin kulku: Noppa määrittää etenemisen. Pelaajat heittävät noppaa
vuoroillaan. Tehtäväsymboli (kokko) nopassa tarkoittaa,
että sillä vuorollaan pelaaja ei etene vaan pelaa kokkoa.
Mikäli pelaaja heittää nopasta Mörön, hänen nappulansa
jäättyy ja muiden pelaajien täytyy pelastaa hänet jotta peli
voidaan voittaa. Tämä tapahtuu niin että joku muista
pelaajista jättää väliin oman vuoronsa ja pelaa Keskitälven
kokkoa. Mikäli hän onnistuu, pelaaja vapautuu. Jos ei,
hän menettää vuoronsa siihen asti kunnes hänet pelastetaan
tai hän heittää nopasta uudelleen mörön.

Pelin päättyminen: Pelissä on tarkoitus voittaa yhdessä. Peli päättyy kun
kokko on valmis tai jos mörkö ehtii reittinsä loppuun
uudelleen uuteenvuoteen ennen kun pelaajat ovat
pelastaneet kokon. Tällöin mörkö on odottamassa eikä
kokkoa pystytä sytyttämään. Näin peli on hävitty. Pelaajilla
voi mennä myös enemmän kun yksi vuodenkierto kokon
pelastamiseen.



keskitalven kokko

esivalmistelut:

yksi pelaajista ottaa tikut käteensä ja pudottaa ne kasaan pelilaudan keskelle.

säännöt:

mikäli noppa heittää pelaajalle tehtäväsymbolin, pelaajan on pyrittävä pelastamaan keskitalven kokko. tämä tapahtuu niin että pelaaja pyrkii irrottamaan yhden tikun kerrallaan kokosta liikauttamatta muita tikkuja. mikäli joku toinen tikku liikkuu edes hieman paikaltaan, pelaaja jättää tikun paikalleen ja vuoro vaihtuu. mikäli pelaaja onnistuu hän saa ottaa niin monta tikkua kun kykenee.

osat:

x 30-40 tikkua



Jonna Tiihonen
Stemus08

HAASTATTELUKYSYMYKSET

Kirjoittaessaan tähän allekirjoituksen haastateltava antaa haastattelijalle luvan käyttää saami-aan tietoja opinnäytetyönsä tekemisessä.

Vastaaja

Päiväys

HAASTATTELUKYSYMYKSET

PERHEPÄIVÄHOITAJALLE

- 1) Kuinka paljon lapset pelaavat lautapelejä perhepäivähoidossa?
- 2) Mitkä pelit ovat suosiossa nyt? Uudet pelit vai vanhat klassikot?
- 3) Näkyykö pelikulttuurin muutos (lautapeleistä tietokone/konsolipeleihin) perhepäivä-hoidossa?
- 4) Miten suosiossa Muumit ovat nykylasten keskuudessa vai ovatko muut ilmiöt tulleet tilalle? Tunnistavatko esimerkiksi hahmoja tai tarinoita? Onko enää hohtoa? Kuinka paljon katsotte/luette/seuraatte Muumeja?
- 5) Osaatko kuvailla lautapeliä / lasten pelikulttuurin muutosta?
- 6) Millainen lautapeli on sopiva 5-6-vuotiaille? Mitä taitoja lautapelaaminen vaatii?
- 7) Mitä hyötyä lautapeliä pelaamisesta on?
- 8) Millaiset lautapelit ovat suosittuja, millaiset eivät? (perinteiset noppapelit, rakentelu- tai näppäryyspelit, muistipelit, yms.) Vai riippuuko suosio pelin tyypistä ollenkaan?
- 9) Millaiset lautapelit ovat hyviä, millaiset eivät? Esimerkiksi pienet katoavat osat eivät ole kivoja yms. (Oma mielipide ja kokemuksia tästä?)
- 10) Muuta mieleen tulevaa?

Kirjoittaessaan tähän allekirjoituksen haastateltava antaa haastattelijalle luvan käyttää saamiinsa tietoja opinnäytetyönsä tekemisessä.

Vastaaja

Päiväys

HAASTATTELUKYSYMYKSET

LASTENTARHANOPETTAJALLE

- 1) Kuinka paljon lapset pelaavat lautapelejä päiväkodissa? Onko ohjattua toimintaa?
- 2) Mitkä pelit ovat suosiossa nyt? Uudet pelit vai vanhat klassikot?
- 3) Näkyykö pelikulttuurin muutos (lautapeleistä tietokone/konsolipeleihin) päiväkodissa?
- 4) Miten suosiossa Muumit ovat nykylasten keskuudessa vai ovatko muut ilmiöt tulleet tilalle? Tunnistavatko esimerkiksi hahmoja tai tarinoita? Onko enää hohtoa? Kuinka paljon katsotte/luette/seuraatte Muumeja?
- 5) Osaatko kuvailla lautapeliä / lasten pelikulttuurin muutosta?

- 6) Millainen lautapeli on sopiva 5-6-vuotiaille? Mitä taitoja lautapelaaminen vaatii? Mitä tämänikäiset suosivat?
- 7) Mitä hyötyä lautapeliä pelaamisesta on?
- 8) Millaiset lautapelit ovat suosittuja, millaiset eivät? (perinteiset noppapelit, rakentelu- tai näppäryyspelit, muistipelit, yms.) Vai riippuuko suosio pelin tyypistä ollenkaan?
- 9) Mitkä tekijät tekevät hyvän pelin?
- 10) Miten tärkeää on pelin visuaalinen ulkoasu? Mitkä tekijät tekevät siitä hyvän?
- 11) Muuta mieleen tulevaa?