



VAASAN AMMATTIKORKEAKOULU  
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Lotta Hyvärinen

RIIMPELI KIELEN OPPIMISEN TUKEMISEN  
VÄLINEENÄ VAASAN ENGLANNINKIELI-  
SESSÄ PÄIVÄKODISSA

Sosiaali- ja terveysala  
2022

## TIIVISTELMÄ

Tekijä	Lotta Hyvärinen
Opinnäytetyön nimi	Riimipeli kielen oppimisen tukemisen välineenä Vaasan englanninkielisessä päiväkodissa
Vuosi	2022
Kieli	suomi
Sivumäärä	50 + 12 liitettä
Ohjaaja	Ahti Nyman

---

Opinnäytetyö toteutettiin toiminnallisena työnä, suunnittelemalla ja tekemällä riimipeli viisivuotiaille lapsille Vaasan englanninkieliseen päiväkotiin. Pelin tavoitteena oli tukea lasten kielen oppimista hyödyntäen pelaamista sekä riimejä ja riimien harjoittelua.

Pelin suunnittelussa apuna käytettiin lapsiryhmän henkilökunnalle toteutettua laadullista kyselyä, sekä teorian tietoa. Henkilökunta testasi valmista peliä opinnäytetyöhön osallistuvien lasten kanssa, noin kahden viikon ajan, jonka jälkeen pelistä kerättiin palautteita kyselyiden avulla.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsiteltiin varhaiskasvatusta, lapsen kielenkehitystä, sekä pelejä ja lisäksi teoriaosuus käsitteli riimejä ja pelejä kielenkehityksen tukemisen näkökulmasta.

Pelistä saatujen palautteiden avulla voitiin todeta, että peli onnistui tavoitteessaan tukea lasten kielen oppimista, opettaen riimejä ja riimittelyä sekä uusia sanoja.

## ABSTRACT

Author	Lotta Hyvärinen
Title	A Rhyming Game as a Tool in Supporting Language Learning in Vaasa English Playschool
Year	2022
Language	Finnish
Pages	50 + 12 Appendices
Name of Supervisor	Ahti Nyman

---

This bachelor's thesis was implemented as a practice-based thesis, by planning and making a rhyming game for five-year-old children in Vaasa English Playschool. The aim of the game was to support children's language learning using games as well as rhymes and rhyming.

A qualitative survey conducted for the staff was used to support the planning of the game. The finished game was tested by the staff with the children participating in the bachelor's thesis process for about two weeks, after which feedback was collected on the game through surveys.

The theoretical framework of the bachelor's thesis consisted of early childhood education, children's language development and games. In addition, the theory section dealt with rhyming as well as games from the perspective of language development.

Feedback about the game showed that the game succeeded in supporting children's language learning, teaching rhymes and rhyming as well as unfamiliar words.

# SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO.....	9
2	OPINNÄYTETYÖN TAUSTA TAVOITTEET JA TARKOITUS .....	10
3	OPINNÄYTETYÖN TEOREETTINEN TAUSTA.....	12
3.1	Varhaiskasvatus .....	12
3.1.1	Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet.....	13
3.1.2	Lapsen kielen kehityksen tukeminen varhaiskasvatuksen tehtävänä .....	13
3.2	Lapsen kielenkehitys .....	14
3.2.1	Viisivuotiaan kielellinen kehitys .....	15
3.2.2	Toisen kielen oppiminen .....	16
3.2.3	Riittävä kielenkehityksen tukemisessa .....	16
3.3	Vaasa English Playschool .....	16
3.4	Peli.....	17
3.4.1	Pelit kielen oppimisen tukena.....	17
3.4.2	Oppimispeli .....	18
4	TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ.....	19
4.1	Projekti ja projektin vaiheet.....	19
4.2	SWOT- analyysi ja analyysi opinnäytetyölle .....	20
4.3	Eettisyys .....	22
5	TYÖN TOTEUTUS.....	24
5.1	Sisällönanalyysi .....	24
5.2	Kysely henkilökunnalle tukemaan pelin suunnittelemista .....	24
5.2.1	Pelien käyttö työssä .....	25
5.2.2	Ryhmän lapsia kiinnostavat pelit .....	25

5.2.3	Tärkeiksi koetut ominaisuudet ja piirteet kielenkehitystä tukevassa pelissä.....	26
5.2.4	Pelin tekemisessä huomioitavia asioita .....	28
5.3	Pelin suunnitteleminen .....	29
5.4	Pelin tekeminen .....	31
5.4.1	Pelin kortit, symbolitarrat ja ohjelomake .....	31
5.4.2	Matt Mouse’s Lost Notebook-Tarina .....	32
5.4.3	Pelin kulku .....	33
5.5	Pelin kokeileminen päiväkodissa .....	33
5.6	Henkilökunnan palautteet .....	34
5.6.1	Pelin toteutus .....	34
5.6.2	Pelin kiinnostavuus .....	34
5.6.3	Ehdotukset pelin kiinnostavuuden kehittämiseksi .....	34
5.6.4	Pelin haastavuus .....	35
5.6.5	Ehdotukset pelin haastavuuden kehittämiseksi .....	35
5.6.6	Pelin ohjeiden selkeys ja ymmärrettävyys.....	36
5.6.7	Pelin ohjeiden kehittäminen .....	36
5.6.8	Työntekijöiden mielipide pelin toimivuudesta kielenkehityksen tukemisessa.....	37
5.6.9	Pelin kehittämät kielelliset taidot .....	37
5.6.10	Pelin kehittäminen paremmin tukemaan lasten kielellistä kehitystä.....	38
5.6.11	Muut ehdotukset ja kehitysideat .....	39
5.7	Lasten palautteet pelistä .....	39
5.7.1	Lasten kokemus pelistä .....	39
5.7.2	Lasten mielipide pelin vaikeustasosta .....	40
5.7.3	Lasten kokemus uusien sanojen oppimisesta pelissä.....	41
5.7.4	Lasten mielipide pelin pelaamisesta uudestaan .....	41
6	JOHTOPÄÄTÖKSET .....	43
7	POHDINTA.....	45

7.1 Eettisyyden huomioiminen työssä.....	46
7.2 Jatkokehittäminen .....	47
LÄHTEET .....	48
LIITTEET .....	52

## **KUVIO- JA TAULUKKOLUETTELO**

<b>Kuvio 1.</b> Ryhmän lapsia kiinnostavat pelit	25
<b>Kuvio 2.</b> Tärkeiksi koetut piirteet sekä ominaisuudet kielenkehitystä tukevassa pelissä	26
<b>Kuvio 3.</b> Pelin tekemisessä huomioitavia asioita	28
<b>Kuvio 4.</b> Lasten mielipide pelistä	40
<b>Kuvio 5.</b> Lasten kokemus pelin vaikeustasosta	41
<b>Kuvio 6.</b> Uusien sanojen oppiminen pelissä	41
<b>Kuvio 7.</b> Lasten mielipide pelin pelaamisesta uudestaan	42
<b>Taulukko 1.</b> Swot -analyysi. ....	20

## **LIITELUETTELO**

**LIITE 1.** Cover letter for staff's questionnaire/ Saatekirje henkilökunnan kyselyyn

**LIITE 2.** Questionnaire for staff/ Kysely henkilökunnalle

**LIITE 3.** Cover letter for consent form/ Saatesanat lupalomakkeelle

**LIITE 4.** Consent form/ Lupalomake

**LIITE 5.** Cover letter for staff's feedback questionnaire/ Saatekirje henkilökunnan palautekyselyyn

**LIITE 6.** Feedback questionnaire for staff/ Palautekysely henkilökunnalle

**LIITE 7.** Cover letter for children's questionnaire/ Saatekirje lasten kyselyyn

**LIITE 8.** Questionnaire for children/ Kysely lapsille

**LIITE 9.** Pelin kuvakortit ja tyhjät korttipohjat

**LIITE 10.** Pelin ohjeet

**LIITE 11.** Symbolitarrat

**LIITE 12.** Matt Mouse's Lost Notebook -tarina

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni on toiminnallinen työ, jossa käsittelen lapsen kielen oppimisen tukemista toiminnan kautta. Työni tarkoituksena on suunnitella ja toteuttaa riimipeli viisivuotiaiden lasten englannin kielen oppimisen tukemiseksi Vaasan englanninkieliseen päiväkotiin. Lisäksi työn tarkoituksena on, peliä testaamalla ja palautteita keräämällä saada tietoa pelin toimivuudesta. Pelin suunnittelun apuna käytän teoriatietoa sekä tietoa työntekijöille toteutetusta kyselystä.

Kielenkehitys on tärkeä osa lapsen kehitystä ja siksi kielenkehityksen tukeminenkin on eriarvoisen tärkeää. Toteuttamalla pelin tukemaan oppimista, pääsen hyödyntämään lapsen luontaisia keinoja oppia leikkimällä ja siksi koen aiheen kiinnostavana.

Opinnäytetyöni yhteistyötahona toimiva päiväkoti tarjoaa vieraskielistä varhaiskasvatusta, jossa kielen oppimisen tukeminen on osa arkipäivän toimintaa. Tästä syystä työni aihe sopii hyvin toteutettavaksi päiväkodissa.

Opinnäytetyöni teoriaosuuden alussa käsittelen varhaiskasvatusta. Työn teoreettisessa osuudessa kuvaan myös lapsen kielenkehitystä sekä pelejä ja riimittelyä. Lisäksi käsittelen teoriaosuudessa pelejä ja riimittelyä kielenkehityksen näkökulmasta.

## 2 OPINNÄYTETYÖN TAUSTA TAVOITTEET JA TARKOITUS

Opinnäytetyössä tarkoituksena oli suunnitella ja tehdä riimipeli viisivuotiaille lapsille Vaasan englanninkieliseen päiväkotiin. Pelin tavoitteena oli toimia välineenä lasten kielen oppimisen tukemisessa, hyödyntäen pelaamista sekä riimejä ja riimien harjoittelua. Lisäksi työn tarkoituksena oli kokeilla peliä opinnäytetyöhön osallistuvien lasten kanssa, sekä kerätä palautetta valmiin pelin toimivuudesta.

Riimipelin suunnittelun avuksi henkilökunnalle toteutettiin kysely. Lisäksi pelin suunnittelussa apuna käytettiin teoretietoa lapsen kielenkehityksestä, peleistä sekä riimittelystä. Valmista peliä testattiin opinnäytetyöhön osallistuvien lasten kanssa noin kahden viikon ajan, jonka jälkeen pelistä kerättiin palautteita sekä henkilökunnalta että lapsilta palautekyselyiden avulla.

Pelien käyttämisestä kielen oppimisessa on tehty useita tutkimuksia. Esimerkiksi Amorim, Jeon, Abel, Felisberto, Barbosa ja Dias ovat tutkineet Escribo Play koulutusohjelman vaikutuksia lasten kirjoitustaitoihin, äänteellisiin taitoihin, sekä sanan lukutaitoihin useassa eri koulussa ja koululuokassa. Heidän tutkimuksensa toteutettiin yli seitsemällesadalle esikouluikäiselle lapselle ja tulokset osoittivat, että tutkimuksessa mukana olleista luokista ne, joissa käytettiin pelejä kolmen kuukauden ajan, saivat 48 prosenttia enemmän pisteitä kirjoitustaidoissa ja 68 prosenttia enemmän lukemistaidoissaan verrattuna kontrolliluokkiin. (Amorim, Jeon, Felisberto, Barbosa & Dias 2020.)

Rusmanin, Ternierin ja Spechtin tutkimuksessa luotiin mobiilipeli, jonka tarkoituksena oli tutustuttaa lapsia vieraan kielen sanastoon, ääntämiseen ja äänneisiin, sekä herättää lasten kiinnostus kyseiseen kieleen. Tutkimuksessa peliä testattiin 4–8-vuotiaiden lasten, sekä aikuisten kanssa ja tutkimuksessa selvisi, että sekä lapset että aikuiset kokivat pelistä olleen hyötyä heille uuden kielen oppimisen motivaation kannalta, sekä kieleen tutustumisessa. (Rusman, Ternier & Specht 2018.)

Riimittelyn ja kielenkehityksen yhteyttä on tutkinut muun muassa Kuppen ja Bourke, joiden tutkimuksessa selvitettiin riimien vaikutusta lapsen äänteellisen tietoisuuden kehitykseen. Tutkimuksessa selvitettiin rytmisten riimiharjoitusohjelmien vaikutusta äänteellisen tietoisuuden kehitykselle viisi ja kuusivuotiaiden lasten ryhmässä. Tutkimus osoitti, että puhuttujen rytmisten riimien harjoittelu voi tukea lapsen äänteellisen tietoisuuden kehitystä. (Kuppen & Bourke 2017.)

Pelejä, joihin on yhdistetty riimittelyä, sekä erilaisia riimittelytehtäviä on myös tehty aikaisemminkin. Muun muassa Sanataideyhdistys Yöstäjän verkkosivuilta löytyy suomenkielinen muistipeli, jossa kirjoitettuja sanoja, sekä kuvia sanoista yhdistelemällä muodostuu riimejä. Erilaisia riimittelyä hyödyntäviä, kielellistä tietoisuutta edistäviä tehtäviä on tehnyt myös esimerkiksi Hakamo (2011, 64).

### **3 OPINNÄYTETYÖN TEOREETTINEN TAUSTA**

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsitellään varhaiskasvatusta, lapsen kielenkehitystä ja pelejä. Teoriaosuudessa käsitellään lisäksi riittelyä sekä pelejä lapsen kielenkehityksen näkökulmasta.

#### **3.1 Varhaiskasvatus**

Varhaiskasvatus on kokonaisuus, jossa painottuu pedagogiikka ja joka koostuu alle kouluikäisen lapsen tavoitteellisesta, sekä suunnitelmallisesta hoidosta, kasvatuksesta ja opetuksesta (Opetushallitus 2022). Varhaiskasvatuksen toimintamuotoja ovat päiväkotitoiminta, avoin varhaiskasvatustoiminta, sekä perhepäivähoito (L540/2018).

Varhaiskasvatuksen tehtäviin lukeutuu muun muassa lasten kokonaisvaltaisen oppimisen, kasvun, sekä kehityksen edistäminen. Myös lasten syrjäytymisen ehkäisy, sekä yhdenvertaisuuden ja tasa-arvon edistäminen ovat varhaiskasvatuksen tehtäviä. Varhaiskasvatuksen tehtäviin kuuluu lisäksi toimia huoltajien tukena lapsen kasvatuksessa, sekä tarjota huoltajille mahdollisuus työskennellä tai opiskella. (Opetushallitus 2022, 10.)

Varhaiskasvatuksen tuottamisesta ja järjestämisestä, varhaiskasvatuksen tietovarannosta, lapsen oikeudesta varhaiskasvatukseen, sekä varhaiskasvatuksen tavoitteista on säädetty varhaiskasvatulaisissa. Varhaiskasvatukselle asetettuja tavoitteita ovat muun muassa lasten kokonaisvaltaisen kehityksen ja kasvun, hyvinvoinnin ja terveyden edistäminen, lasten leikkiin, taiteisiin, kulttuuriperintöön, sekä liikkumiseen perustuvan pedagogisen toiminnan toteuttaminen ja positiivisten oppimiskokemusten mahdollistaminen, sekä turvallisen, terveellisen, oppimista edistävän, ja kehittävän ympäristön turvaaminen. Varhaiskasvatuksen tavoitteiksi laissa määritellään myös inklusiivisten periaatteiden mukaisesti tukea lasten oppimisen edellytyksiä, edistää koulutuksellista tasa-arvoa, sekä elinikäistä oppimista.

(L540/2018). Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (2022, 3) inklusiiviseksi periaatteiksi määritellään jokaista lasta koskevat yhtäläiset oikeudet, syrjimättömyys, tasa-arvoisuus, yhdenvertaisuus, sosiaalinen yhteisöllisyys ja osallisuus, sekä moninaisuuden arvostaminen.

### **3.1.1 Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet**

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet on valtakunnallinen määräys, jonka tekemistä erityisesti varhaiskasvatustilain ohjaa. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden kokonaisuus rakentuu valtakunnallisesta varhaiskasvatussuunnitelman perusteista, paikallisista varhaiskasvatussuunnitelmista ja lasten henkilökohtaisista varhaiskasvatussuunnitelmista.

Varhaiskasvatuksen toteuttaminen tehdään varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden määräämällä tavalla. Myös lasten henkilökohtaiset varhaiskasvatussuunnitelmat ja paikalliset varhaiskasvatussuunnitelmat tehdään perusteiden mukaisesti. (Opetushallitus 2022, 3.)

Perusteissa määrätään varhaiskasvatuksen toteuttamisesta sekä sen sisällöstä ja tavoitteista. Lisäksi siinä määrätään monialaisesta yhteistyöstä, lasten henkilökohtaisien varhaiskasvatussuunnitelmien sisällöstä ja yhteistyöstä huoltajien sekä varhaiskasvatuksen järjestäjän välillä. (Opetushallitus 2022, 4.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden tehtävä on mahdollistaa laadukkaan, tasa-arvoisen sekä yhtenäisen varhaiskasvatuksen toteutuminen valtakunnallisesti. Lisäksi varhaiskasvatussuunnitelman perusteet ohjaa ja tukee varhaiskasvatuksen järjestämistä, toteuttamista sekä kehittämistä. (Opetushallitus 2022, 4.)

### **3.1.2 Lapsen kielen kehityksen tukeminen varhaiskasvatuksen tehtävänä**

Lasten kielellisten valmiuksien ja taitojen sekä kielellisen identiteetin kehittymisen vahvistaminen on yksi varhaiskasvatuksen tehtävistä. Varhaiskasvatuksen tehtä-

vänä on tukea lasten kiinnostusta kulttuureihin, kieliin ja teksteihin. Lasten kielellistä kehitystä varhaiskasvatuksessa tukee yhteistyö huoltajien kanssa ja varhaiskasvatuksen kielellisesti rikas ympäristö. Lisäksi lasten kielellistä kehitystä tukee johdonmukainen, kannustava palaute lasten kielenkäyttö- ja vuorovaikutustaidoista. (Opetushallitus 2022, 37.)

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa kielellinen kehitys on jaoteltu osa-alueisiin, joita ovat vuorovaikutustaidot, kielen ymmärtämisen taidot, puheen tuottamisen taidot, kielen käyttötaidot, kielellinen muisti ja sanavaranto ja kielitietoisuus. Lasten kielen kehitystä tuetaan näillä osa-alueilla, mikä edistää kielellisten identiteettien kehittymistä. Lasten kielellistä kehitystä varhaiskasvatuksessa tuetaan monin tavoin. Esimerkiksi vuorovaikutustaitojen kehitystä tuetaan rohkaisemalla lapsia kommunikoimaan muiden kanssa. (Opetushallitus 2022,38.) Lasten sanavarannon sekä kielellisen muistin kehitystä edistetään muun muassa kuvailevien sanojen käytöllä, nimeämisellä sekä leikittelemällä kielellä (Opetushallitus 2022, 39).

### **3.2 Lapsen kielenkehitys**

Kielen avulla lapsi on yhteydessä toisiin, oppii uusia asioita, sekä ilmaisee itseään ja tunteitaan (Viljamaa & Yliherva 2020, 212). Lapsen kielenkehitys alkaa jo sikiöaikana, kuuloaistin kehittymisen myötä (Niemitalo-Haapola, Haapala & Ukkola, 9). Vaikka kieli voi kehittyä koko elämän ajan, vilkkainta kielenkehitys on ennen kouluikä (Niemitalo-Haapola ym. 2020, 13).

Perustan lapsen kielen- ja puheen kehitykselle luovat varhainen vuorovaikutus aikuisen ja lapsen välillä (Niemitalo-Haapola ym. 2020, 11). Varhaisten vuorovaikutustaitojen kehitys sekä kielenkehitys pohjautuvat lapsen luontaiseen kiinnostukseen muita kohtaan, sekä tarpeeseen olla vuorovaikutuksessa muiden kanssa. Kielenkehityksen ja vuorovaikutustaitojen kehityksen perustaa luovat lisäksi kehittyvät havaintotoiminnot, ajattelu ja muisti. (Paavola-Ruotsalainen & Rantalainen 2020,19.)

Puhe, sekä kieli kehittyvät arjen vuorovaikutustilanteissa (Niemitalo-Haapola ym. 2020, 7). Kieli kehittyy jatkumona, siten että myöhempi kehitys rakentuu varhaisen kehityksen pohjalle (Niemitalo-Haapola ym. 2020, 11). Tavallisesti lapset oppivat oman äidinkiellensä perusrakennetta, sanastoa, keskeiset vuorovaikutustaidot sekä puhemotoriikan kuuteen ikävuoteen mennessä (Niemitalo-Haapola ym. 2020, 9).

Kielestä voidaan erottaa osa-alueita, joita ovat äänteelliset taidot, sanasto, kieloppi, kielen käyttötaidot sekä kielellisen tietoisuuden taidot. Kielellisen tietoisuuden taidot tarkoittavat kykyä tarkastella kielen käyttöä ja rakennetta ja ne mahdollistavat lapsen kirjoitustaidon ja lukutaidon kehityksen. (Niemitalo-Haapola ym. 2020, 11.)

### **3.2.1 Viisivuotiaan kielellinen kehitys**

Vaikka kielenkehitys etenee yksilöllisesti, kuvataan tässä kappaleessa lyhyesti viisivuotiaan lapsen tavallista kielellistä kehitystä, sillä opinnäytetyöhön osallistuvat lapset olivat viisivuotiaita.

Viisivuotias lapsi puhuu jo äänteellisesti selkeästi ja lapsen kieli on monipuolista sekä sujuvaa. Lapsi hallitsee kielen lauseen muodostamisen perusteet sekä taivutussäännöt. (Hakamo 2011, 27.) Lasta kiinnostavat sadut, tietokirjat sekä kertomukset (Hakamo 2011, 15).

Lapsen kielellisen tietoisuuden taidot heräävät tavallisesti ennen esikouluikää (Niemitalo-Haapola & Ukkola 2020, 161). Lähempänä esikouluikää lapsi alkaa kiinnostua äänteistä ja kirjaimista enemmän ja oppii erottamaan sanojen tavuja, sekä äänteitä ja nimeämään, sekä tunnistamaan kirjaimia (Hakamo 2011, 15).

### **3.2.2 Toisen kielen oppiminen**

Lapset voivat, omien kognitiivisten taitojensa, sekä kielellisten kykyjensä mukaan omaksua useita kieliä. Useiden kielten omaksuminen edellyttää säännöllistä altistumista omaksuttavalle kielelle. (Smolander 2020, 342.) Lapsi oppii toista kieltä kuuntelemalla, sekä matkimalla toisia. Tällä tavoin lapselle kehittyy ensin pinta-kieli. Pintakielellä tarkoitetaan vaihetta, jossa lapsi osaa kommunikoida ja toimia toistuvissa arjen tilanteissa, mutta kielen ymmärtäminen on edelleen sidonnainen tilanteisiin. Pintakielen kehittyminen vie aikaa noin yhdestä kahteen vuotta. (Korpilahti 2007; viitattu lähteessä Halme & Vataja 2011, 21.)

Kielen oppimisen prosessin vaiheet ovat tavallisesti samoja samaa kieltä opettelevien välillä. Kielitaidon oppimisen nopeuteen, sekä saavutettuun kielitaitoon vaikuttavat kuitenkin yksilölliset tekijät, kuten esimerkiksi ikä, motivaatio, kielellinen lahjakkuus sekä oppimisen strategiat. (Pietilä 2014, luku 3.)

### **3.2.3 Riimittely kielenkehityksen tukemisessa**

Riimillä, eli loppusoinnalla tarkoitetaan vähintään kahdessa äännejaksossa tapahtuvaa äänneiden kertautumista, sekä yhteen sointumista (Tieteen termipankki 2022). Riimiharjoittelu opettaa kykyä tunnistaa sekä muodostaa riimejä, eli riimitietoisuutta, mikä tutkimusten mukaan ennustaa lapsen lukutaidon kehitystä. Riimittelyn ennakoitavuus, sekä toisto voivat myös auttaa muistamaan, sekä kokonaisia tekstejä, että yksittäisiä riimisanoja. (Kuppen 2018.) Riimien harjoittelulla voidaan lisäksi tukea lasten sanaston sekä nimeämisen kehitystä (Stolt & Salmi 2020, 91).

## **3.3 Vaasa English Playschool**

Opinnäytetyön yhteistyöorganisaationa toimi Vaasan englanninkielinen päiväkotikoti. Vaasa English Playschool IPC Oy:n ylläpitämä, englanninkielinen päiväkotikoti. Päiväkodissa toimii kolme lapsiryhmää ja kokopäiväisiä hoitopaikkoja on 63. Päiväkotikoti

toimii Vaasan kaupungin palvelusetelipäiväkotina. Päiväkodissa käytetään kielikylpymenetelmiä kielen opetuksessa, sekä toiminnassa. (Vaasa English Playschool 2021.)

Päiväkodin toiminta-ajatus on englannin oppimisen mahdollistaminen kielikylpymenetelmien avulla sekä turvallisen perushoidon tarjoaminen monipuolisessa oppimisympäristössä, sekä kasvuympäristössä. Päiväkodin kasvatuksellisia tavoitteita ovat englannin kielen alkeet, sosiaalisten- ja kommunikaatiotaitojen tukeminen, fyysinen ja psyykinen kehitys, kansainvälisyys, monikulttuurisuus, avoimuus, hyvät tavat, luovuus, aloitteellisuus sekä luonnon ja ympäristön kunnioittaminen. (Vaasa English Playschool 2021.)

### **3.4 Peli**

Peli voidaan määritellä toiminnaksi, jossa pelaaja on vuorovaikutuksessa virtuaalisten toimijoiden tai muiden pelaajien kanssa ja jota ohjaa kaikille yhteiset säännöt (McFarlane 2015; viitattu lähteessä Lonka 2014, 112). Pelissä toiminnalla on selkeät tavoitteet. Pelaajan on myös mahdollista jatkuvasti kehittyä pelissä ja onnistuneista suorituksista palkitaan tavallisesti pisteillä. Pelille ominaista on myös, että se sisältää tarinallisen elementin. (Koponen, Tarmia & Turunen 2015; viitattu lähteessä Lonka 2014, 112.)

#### **3.4.1 Pelit kielen oppimisen tukena**

Pelejä voidaan hyödyntää kielen rikastuttamisessa. Useat pelit soveltuvat esimerkiksi ala- ja yläkäsitteiden, sekä värien ja muotojen ja lukukäsitteen harjoitteluun. Sanaston kartuttamiseen soveltuvat esimerkiksi muistipelit ja lautapelit. Lautapelit kehittävät lisäksi keskustelu- ja vuorovaikutustaitoja. Tarinapelit kartuttavat sanastoa sekä loogista ajattelua ja niiden avulla voidaan myös harjoitella taivutusmuotoja. (Halme & Vataja 2011, 29.)

### 3.4.2 Oppimispeli

Oppimispeli voidaan määritellä peliksi, jonka tarkoituksena on jonkin asenteen, tiedon tai taidon opettaminen tai harjoittaminen. Oppimislejää voidaan käyttää välineenä muun muassa uuden asian harjoittelemisessa ja oppimisessa, aikaisemmin opittujen taitojen kertaamisessa, kiinnostuksen herättämisessä, sekä motiivoinnissa. (Soanjärvi & Harviainen 2019, 140.)

Oppimispelin suunnittelemisen tai valitsemisen lähtökohtana tulisi olla pelin oppimissisältö sekä pelin kohderyhmä. Myös kohderyhmän aiemmat taidot, ja kokemukset opittavasta asiasta, sekä pelaajien ikä tulisi huomioida pelin vaikeustasossa. (Soanjärvi & Harviainen 2019, 142.)

## 4 TOIMINNALLINEN OPINNÄYTETYÖ

Toiminnallisessa opinnäytetyössä käytännöllä, sekä käytäntöä käsittelevällä kirjallisella osuudella, johon lukeutuvat opinnäytetyön teksti, portfolio ja ammatillinen artikkeli, ilmennetään henkilön osaamista asiantuntijana. Aikaisempien tutkimusten ja lähdeaineistojen, sekä tarvittaessa henkilön itse kokoaman tutkimusaineiston avulla, perustellaan käytännön toteutusta koskevat ratkaisut. (Vilka 2021, 30–31.) Vilka ja Airaksinen (2003, 9) kirjoittavat, että toiminnallinen opinnäytetyö voidaan toteuttaa muun muassa järjestämällä tapahtuma tai esimerkiksi tekemällä ammatilliseen käytäntöön tarkoitettu ohjeistus, ohje tai opastus.

### 4.1 Projekti ja projektin vaiheet

Mäntyneva (2016, 11) kuvaa projektia ainutkertaiseksi, ajaltaan, laajuudeltaan sekä kustannuksiltaan rajatuksi, kokonaisuudeksi. Projekti koostuu vaiheista, joita ovat valmisteluvaihe, suunnitteluvaihe, toteutusvaihe sekä projektin päätösvaihe (Mäntyneva 2016, 15).

Projektin käynnistäminen lähtee sen taustalla toimivasta tarpeesta. Tarve määrittää, sekä rajaa projektin laajuutta ja sen kohdistumista osittain. Projektin valinnasta päättää, joko projektia tilaava organisaatio, tai projektin toteuttava organisaatio. (Mäntyneva 2016, 16.)

Kun projektin käynnistämisestä on päätetty, projekti suunnitellaan. Suunnitteluvaiheessa projektin tavoitteita tarkennetaan ja sen kattavuus, sekä laajuus määritellään. Erilaisia vaihtoehtoja projektin toteuttamiselle selvitetään ja ratkaisuista valitaan taloudellisesta ja aikataulullisesta näkökulmasta sopivin. Projektille asetetaan tavoitteiden pohjalta, tehtävät toimet ja tehtäville kohdennetaan resurssit, sekä henkilöt. Suunnitteluvaiheessa tehdään lisäksi projektisuunnitelma, johon sisällytetään projektin aikataulusuunnitelma, sekä suunnitelma kustannuksista ja resursseista. Projektia koskevat mahdolliset ongelmat, sekä riskit ovat tärkeä tunnistaa ja varautua niihin varautumissuunnitelmalla. (Mäntyneva 2016, 17.)

Toteuttamisvaiheessa projekti toteutetaan projektisuunnitelman mukaisesti. Suunnitelmaan tehdään kuitenkin muutoksia projektin toteuttamisen aikana tarvittaessa. Projektin resurssien käyttöä, sekä projektin etenemistä seurataan valvonnan ja seurannan avulla. Toteuttamisvaiheessa on tärkeää lisäksi tunnistaa projektiin liittyviä ongelmia, jotta niihin voitaisiin reagoida nopeasti. (Mäntyneva 2016, 17.)

Kun projektin tuotos on valmis ja projektista on tehty loppuraportti, projekti päätetään. Loppuraportti sisältää yhteenvedon toteutuksesta, sekä, mahdollisista projektisuunnitelman muutoksista. Projektin päätösvaiheessa valmis projektituotos tarkistetaan. Projektiin liittyvät aktiviteetit viimeistellään ja päätetään ja projekti annetaan sen vastaanottajalle. (Mäntyneva 2016, 17–18.)

#### **4.2 SWOT- analyysi ja analyysi opinnäytetyölle**

SWOT-analyysi on menetelmä, jonka avulla voidaan nopeasti hahmottaa projektin tilanteen tai liikeidean yleiskuva (Holvi 2022). Analyysin pohjalta voidaan tehdä toimintasuunnitelmia ja valintoja. SWOT-analyysi koostuu neljästä osa-alueesta, joita ovat vahvuudet, heikkoudet, uhat, sekä mahdollisuudet. Vahvuuksilla ja heikkouksilla kuvataan projektin nykyhetkeen liittyviä sisäisiä asioita. Uhilla ja mahdollisuuksilla analyysissä taas kuvataan mahdollisia ulkoisia, tulevaisuuteen liittyviä asioita. (Vuorinen 2013, osa 2, luku 1.)

**Taulukko 1.** SWOT-analyysi

<p style="text-align: center;"><b>Vahvuudet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kiinnostava opinnäytetyön aihe</li> <li>- Opinnäytetyön yhteistyötahona toimiva vieraskielinen päiväkot</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Heikkoudet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lasten mahdolliset erot kielellisissä taidoissa, kiinnostuksen kohteissa, sekä pelitaidoissa</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Mahdollisuudet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uuden oppiminen</li> <li>- Pelin tekeminen päiväkotiin</li> <li>- Palautteet pelistä</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Uhat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mahdolliset suunnitelman muutokset</li> <li>- Koronatilanteen mahdolliset vaikutukset työn toteutumisessa</li> </ul>

Opinnäytetyölle tehtiin SWOT-analyysi, jota on kuvattu taulukossa 1. Projektin vahvuutena on aiheen kiinnostavuus. Lasten kielenkehityksen tukeminen on aiheena kiinnostava ja tärkeä. Vahvuutena opinnäytetyössä on lisäksi se, että opinnäytetyön kohdeorganisaationa toimiva päiväkot on vieraskielinen päiväkot, jossa lasten kielen oppimisen tukemista tapahtuu päivittäin arjen tilanteissa. Henkilökunnan kokemus, tieto sekä ammattitaito lasten kielenkehityksen tukemisesta voivat auttaa pelin suunnittelussa sekä arvioinnissa.

Heikkouksia opinnäytetyön kannalta ovat mahdolliset erot kohderyhmän kielellisissä valmiuksissa, pelitaidoissa sekä mielenkiinnon kohteissa, mikä voi asettaa haasteita pelin suunnitteluun. Peliä suunniteltaessa ja tehtäessä on huomioitava, että lapset kehittyvät eri tahtiin ja myös kielenkehitys on yksilöllistä. Jotta peli sopisi vaikeustasoltaan lapsille, pitäisi peli suunnitella siten, että sen vaikeustaso ja haastavuutta olisi mahdollista muunnella erilaisilla keinoilla.

Opinnäytetyön kannalta mahdollisuuksia ovat uuden oppiminen, sekä pelin tekeminen päiväkotiin. Työn toteuttaminen, aiheen teoreettiseen tietoon perehtyminen, sekä pelin tekeminen voivat opettaa uutta tietoa, sekä syventää aikaisempaa osaamista.

Lisäksi työssä mahdollisuutena on valmiista pelistä saatava palaute. Keräämällä palautetta, voidaan saada tietoa pelin toimivuudesta käytännössä. Arvioinnin ja palautteen saaminen voi auttaa huomaamaan sellaisia kehittämisen kohteita työstä, jotka muuten voisivat jäädä huomaamatta.

Uhkina opinnäytetyössä voivat olla muutokset suunnitelmassa. Etenkin korona-aikana muutokset ovat mahdollisia. Muutoksiin voidaan varautua asennoitumalla niihin joustavasti ja pyrkimällä muuttamaan suunnitelmia, mikäli siihen on tarvetta.

Koronatilanne ja siihen liittyvät mahdolliset muutokset, kuten muutokset rajoituksissa voivat myös muodostua uhkiksi työn toteuttamisen kannalta. Koronatilanne voidaan huomioida opinnäytetyössä toteuttamalla työ siten, että pyritään välttämään turhia vierailuja ja kontakteja päiväkodissa.

### **4.3 Eettisyys**

Opinnäytetyön tekemistä ohjaavat ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet, sekä hyvä tieteellinen käytäntö. Hyvä tieteellinen käytäntö edellyttää muun muassa, että tutkimuksen tekeminen, tutkimustulosten tallentaminen, sekä arviointi tehdään huolellisesti, rehellisesti sekä tarkasti. Hyvän tieteellisen käytännön ohjeistukset edellyttävät lisäksi muun muassa, että työlle hankitaan työn tekemiseen tarvittava tutkimuslupa. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012, 6.)

Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettisissä periaatteissa kuvataan kaikille tieteenoiloille yhteisiä, yleisiä eettisiä periaatteita, jotka edellyttävät muun muassa, että tutkimusta tekevä henkilö kunnioittaa tutkimukseen osallistuvien henkilöiden itsemääräämisoikeutta sekä ihmisarvoa. Lisäksi eettiset periaatteet esimerkiksi

velvoittavat tutkijaa toteuttamaan tutkimuksensa aiheuttamatta vahinkoa, riskejä tai haittaa tutkimukseen osallistuville yhteisöille, henkilöille tai muille tutkittavana oleville kohteille. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 7.)

Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettisissä periaatteissa kuvataan myös tutkimukseen osallistuvien henkilöiden oikeuksia. Tutkimukseen osallistuvalla henkilöllä on muun muassa oikeus osallistua vapaaehtoisesti, kieltäytyä osallistumasta, sekä keskeyttää tai peruuttaa osallistumisensa. Henkilö, joka osallistuu tutkimukseen, on lisäksi oikeutettu saamaan tietoa tutkimuksen toteuttamisesta, sisällöstä ja henkilötietojen käsittelystä. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 8.) Tutkimukseen osallistuva henkilö on myös oikeutettu saamaan tutkimuksen tavoitteista ja osallistumiseen liittyvistä haitoista, sekä riskeistä rehellinen ja ymmärrettävä käsitys (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 9).

Koska tähän opinnäytetyöhön osallistui sekä aikuisia että alaikäisiä lapsia, tuli työn tekemisessä huomioida lisäksi alaikäisen lapsen tutkimista koskevat eettiset periaatteet. Alaikäisen tutkimista ohjaavissa periaatteissa kuvataan muun muassa, että ensisijaisesti huoltaja päättää alle 15-vuotiaan lapsen osallistumisesta tutkimukseen. Kuitenkin, vaikka huoltajalta tarvittaisiin suostumus alaikäisen osallistumiseen, alaikäinen lapsi päättää itse suostumuksestaan osallistua tutkimukseen. (Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019, 9–10.)

Opinnäytetyössä lasten huoltajia informoitiin saatekirjeellä ja suostumusta lapsen osallistumiseen kysyttiin huoltajilta suostumuslomakkeella, jossa huoltajan oli mahdollista hyväksyä tai kieltää lapsen osallistuminen opinnäytetyöhön.

## 5 TYÖN TOTEUTUS

Opinnäytetyö toteutettiin suunnittelemalla ja tekemällä riimipeli viisivuotiaille lapsille Vaasan englanninkielisessä päiväkodissa. Työn käytännön osuus koostui pelin suunnittelusta ja tekemisestä, testaamisesta sekä palautteiden keräämisestä. Työlle saatiin tutkimuslupa organisaatiosta talvella 2021. Työntekijöille toteutettiin laadullinen kysely, jonka tuloksia käytettiin apuna pelin suunnittelussa ja tekemisessä.

Valmista riimipeliä kokeiltiin opinnäytetyöhön osallistuvien lasten kanssa, jonka jälkeen pelistä kerättiin palautetta. Palautetta kerättiin sekä henkilökunnalta että lapsilta kyselyiden avulla (liitteet 6 ja 8). Kyselylomakkeiden mukana oli kyselyiden saatekirjeet (liitteet 5 ja 7). Opinnäytetyöhön osallistuvien lasten huoltajilta pyydettiin lupa lasten osallistumiseen suostumuslomakkeella (liitteet 3 ja 4), jolla huoltaja pystyi joko kieltämään tai antamaan suostumuksen lapsen osallistumiselle.

### 5.1 Sisällönanalyysi

Sisällönanalyysi on analyysimenetelmä, jolla voidaan analysoida monenlaisia kirjallisia materiaaleja ja muodostaa tiivis, sekä yleinen kuva tutkitusta ilmiöstä (Tuomi & Sarajärvi 2018, 138). Aineistolähtöinen sisällönanalyysi etenee siten, että analyysin ensimmäisessä vaiheessa aineistoa pelkistetään, jättäen pois epäolennaiset asiat. Pelkistetystä aineistosta etsitään samankaltaisuuksia, jonka jälkeen samankaltaisista ilmaisuista muodostetaan alaluokkia. Alaluokat nimetään kuvaamaan sisältöä. Alaluokista yhdistetään yläluokkia yhtäläisyyksien perusteella. Kaikki luokat yhdistetään pääluokaksi, joka kuvaa kaikkia luokkia. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 146–148.)

### 5.2 Kysely henkilökunnalle tukemaan pelin suunnittelemista

Pelin suunnittelun avuksi henkilökunnalle toteutettiin laadullinen kysely (liite 2), jonka mukana oli kyselyn saatekirje (liite 1). Kyselyn tarkoituksena oli kerätä tietoa

henkilökunnalta pelin suunnittelun ja tekemisen tueksi. Kyselyyn osallistui neljä työntekijää ja se toteutettiin englanninkielisellä kyselylomakkeella, joka koostui avoimista kysymyksistä. Vastaukset käännettiin ensin suomeksi, jonka jälkeen ne analysoitiin sisällönanalyysin vaiheiden mukaisesti. Osa vastauksista kuvattiin kuvioilla, joiden tekemiseen käytettiin Word-ohjelmaa.

### **5.2.1 Pelien käyttö työssä**

Työntekijöiltä kysyttiin, käyttivätkö he työssään pelejä tukemaan lasten kielenkehitystä. Kaikki kyselyyn osallistuneet työntekijät vastasivat tähän kysymykseen myöntävästi. Kyselyllä haluttiin kartoittaa sitä, olisiko kielenkehitystä tukevan pelin tekeminen opinnäytetyönä hyödyllistä.

Koska kaikki työntekijät vastasivat käyttävänsä työssään pelejä tukemaan lasten kielenkehitystä, voidaan päätellä, että pelit ovat työntekijöille tuttu väline lasten kielenkehityksen tukemisessa. Lisäksi vastauksista voidaan päätellä, että kielenkehitystä tukevan pelillä voisi olla käyttöä päiväkodissa.

### **5.2.2 Ryhmän lapsia kiinnostavat pelit**

Kysyttäessä, millaisista peleistä ryhmän lapset olivat kiinnostuneita, kaikki kolme työntekijää vastasivat. Vastauksista muodostuneita teemoja on kuvattu kuviossa 1.



**Kuvio 1.** Ryhmän lapsia kiinnostavat pelit

Vastauksissa kuvatuista peleistä suurin osa oli muistipelejä ja lautapelejä. Sekä lautapelejä että muistipelejä esiintyi vastauksissa yhtä paljon. Seuraavaksi suurin osa vastauksissa mainituista peleistä oli korttipelejä. Vähiten vastauksissa esiintyi sanapelejä, taktisia, interaktiivisia pelejä ja palapelejä, joista kustakin muodostui oma teemansa. Kussakin teemassa vastauksia esiintyi yhtä monta.

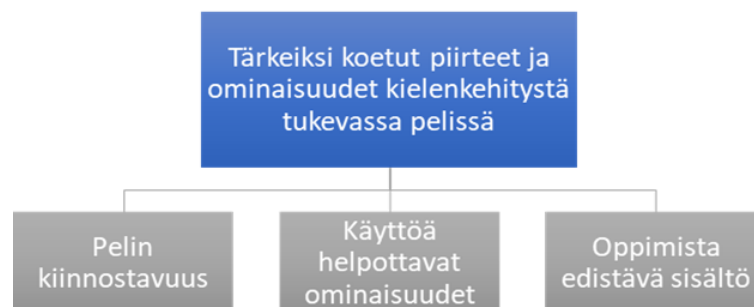
*”...sanapelit, jotka laajentavat lapsen sanavarastoa.”*

*”Palapelien tekeminen ryhmässä.”*

Koska vastauksissa eniten esiintyi lautapelejä ja muistipelejä, voidaan olettaa, että muistipelin tavoin toimiva riimipeli voisi kiinnostaa lapsia. Muistipelit myös kartuttavat sanastoa (Kts. kpl 3.4.1), joten voidaan ajatella, että muistipelin keinoin toimiva riimipeli voisi tukea lasten kielenkehitystä.

### 5.2.3 Tärkeiksi koetut ominaisuudet ja piirteet kielenkehitystä tukevassa pelissä

Työntekijöiltä kysyttiin millaisia piirteitä ja ominaisuuksia he pitivät tärkeinä kielenkehitystä tukevassa pelissä. Kuviossa 2. kuvataan vastausten pohjalta muodostuneita teemoja.



**Kuvio 2.** Tärkeiksi koetut piirteet sekä ominaisuudet kielenkehitystä tukevassa pelissä

*Pelin kiinnostavuus.* Kysyttäessä, millaisia ominaisuuksia ja piirteitä työntekijät pitivät tärkeinä kielenkehitystä tukevassa pelissä, suurin osa vastauksista liittyi pelin kiinnostavuuteen.

*”...Pelien tulee olla houkuttelevia...”*

*” Kirkkaita ja värikkäitä.”*

*Käyttöä helpottavat ominaisuudet.* Seuraavaksi suurin osa työntekijöiden vastauksista liittyi pelin käyttöä helpottaviin ominaisuuksiin.

*”Siinä pitäisi olla tarkat ja yksinkertaiset ohjeet...”*

*Oppimista edistävä sisältö.* Vastausten perusteella tärkeiksi koetuista piirteistä ja ominaisuuksista työntekijät toivat esiin myös pelin oppimista edistävään sisältöön liittyviä asioita. Tähän teemaan tuli vastauksia kolmanneksi eniten.

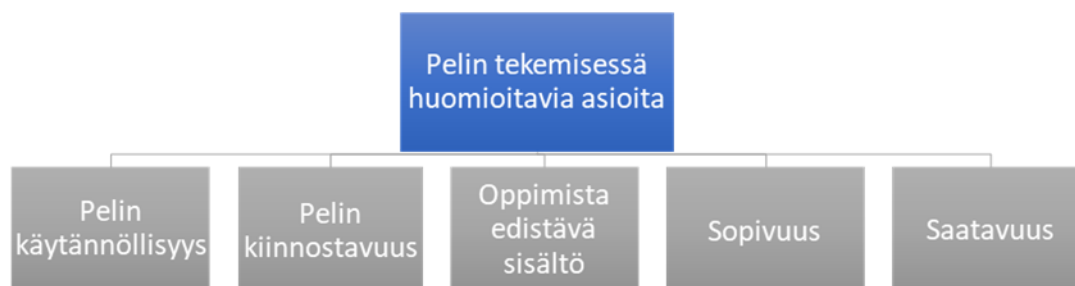
*” Pelit, jotka kannustavat lasta käyttämään kieltä... ”*

Kysymyksen vastauksista muodostuneiden teemojen pohjalta työntekijät pitävät kielenkehitystä tukevassa pelissä tärkeinä piirteinä ja ominaisuuksina pelin kiin-

nostavuutta, käyttöä helpottavia ominaisuuksia sekä pelin oppimista edistävää sisältöä, joista eniten esiin tuotiin esiin pelin kiinnostavuuteen liittyviä tekijöitä. Vastausten perusteella voidaan päätellä, että erityisesti pelin kiinnostavuuteen tulisi kiinnittää huomioita peliä suunniteltaessa sekä toteutettaessa.

#### 5.2.4 Pelin tekemisessä huomioitavia asioita

Kuviossa 3. on kuvattu työntekijöiden mielipiteitä siitä, mitä asioita pelin tekemisessä tulisi ottaa huomioon, jotta valmiista pelistä tulisi toimiva.



#### Kuvio 3. Pelin tekemisessä huomioitavia asioita

*Pelin käytännöllisyys.* Kysyttäessä mitä asioita valmiin pelin toimivuuden kannalta olisi pelin tekemisessä huomioitava, suurin osa vastauksista liittyi pelin käytännöllisyyteen.

*” Sen pitäisi olla kestävä lapsiystävälliseen käyttöön.”*

*” Mahdollisesti pitäisi olla pestävä/pyyhittävä puhdistusta varten... ”*

*” Pelin pitäisi tulla kokonaisena settinä, jossa kaikki osat ovat säilytyslaadissa.”*

*Pelin kiinnostavuus.* Työntekijöiden vastauksissa pelin tekemisessä huomioitavana asiana nostettiin esiin myös pelin kiinnostavuus. Pelin kiinnostavuuteen liittyviä asioita esiintyi vastauksissa seuraavaksi eniten.

*”...kiinnostava lapsille...”*

*Pelin oppimista edistävä sisältö.* Vastauksista kolmanneksi suurin osa koski pelin oppimista edistävään sisältöön liittyviä asioita.

*” Peli voi olla toimiva, kun se kehittää kielitaitoa.”*

*Pelin sopivuus.* Pelin tekemisessä huomioitavista asioista vähiten vastauksissa nostettiin esiin pelin sopivuuteen ja saatavuuteen liittyviä asioita. Molemmissa teemoissa vastauksia esiintyi saman verran.

*Pelin saatavuus.* Parissa vastauksessa tuotiin esiin pelin saatavuuteen liittyviä asioita.

*” Käytettävissä monille ihmisille... ”*

Muodostuneiden teemojen perusteella, valmiin pelin toimivuuden kannalta pidettiin tärkeänä, että pelin tekemisessä huomioitaisiin erityisesti sen käytännöllisyys. Myös kiinnostavuutta, sekä oppimista edistävään sisältöön liittyviä tekijöitä pidettiin useissa vastauksissa huomioitavina asioina valmiin pelin toimivuuden kannalta. Työntekijöiden antamien vastausten perusteella voidaan olettaa, että jotta pelistä voisi tulla toimiva, tulisi pelin suunnittelemisessa ja tekemisessä ottaa huomioon erityisesti pelin käytännöllisyys, kiinnostavuus sekä oppimista edistävä sisältö.

### **5.3 Pelin suunnitleminen**

Riimipelin suunnittelu aloitettiin talvella 2021. Suunnittelun apuna käytettiin teoriatietoa lapsen kielenkehityksestä, riimittelystä ja peleistä. Pelin suunnittelussa ja tekemisessä pyrittiin huomioimaan lasten ikätaso, sekä että pelissä olisi sopivasti

haastetta lapsille. Teoriatiedon lisäksi pelin suunnittelussa käytettiin henkilökunnalle toteutetun kyselyn vastauksista saatua tietoa, jonka pohjalta pyrittiin huomiomaan pelin kiinnostavuus, käytännöllisyys, käyttöä helpottavat tekijät sekä että pelin sisällöstä tulisi oppimista edistävä.

Suunnitteluun haasteita asetti se, että lapset eivät olleet ennestään tuttuja, joten tarkkaa tietoa lasten pelitaidoista, sekä kielellisistä taidoista ja lähtökohdista ei ollut. Koronarajoitusten vuoksi esimerkiksi lasten havainnointi pelin suunnittelun apuna ei ollut mahdollista. Tästä syystä peliin pyrittiin suunnittelemaan sellaisia elementtejä, joilla sen vaikeustasoa voitaisiin tarvittaessa muuttaa.

Pelin suunnitteluvaiheessa ideoitiin pelin kulku ja säännöt. Suunnitteluvaiheessa ideoitiin lisäksi riimiparit, joita pelissä tulitaisiin käyttämään. Riimisanoja pelin kuviin suunniteltiin aluksi enemmän. Osa sanapareista karsiutui kuitenkin lopullisesta pelistä pois. Yksi syy tähän oli se, että peliin ei haluttu kuvia niin suurta määrää, että pelin pelaamisesta muodostuisi lapsille liian haastavaa.

Pelin kuvat haluttiin pitää helposti ymmärrettävinä ja selkeinä. Osa alussa ideoiduista riimipareista sisälsi kuitenkin sanoja, joita oli haastava kuvata helposti ymmärrettävällä tavalla kuvissa. Tästä syystä esimerkiksi tekemistä kuvaavia sanoja ei lopullisissa kuvissa käytetty lainkaan. Aluksi kuvat oli tarkoitus tehdä maalamalla ne puunapeille. Tätä ideaa kokeiltiin pelin suunnitteluvaiheessa. Puunappeihin maalaaminen osoittautui kuitenkin hankalaksi ja maalatut napit kestivät kuluusta huonosti. Siksi pelin kuvat päätettiin lopulta tehdä kartongista.

Helpottamaan tarvittaessa pelin pelaamista, ideoitiin symbolitarrat. Tarrojen tarkoituksena oli toimia tarvittaessa apuna riimiparien muodostamisessa. Peliin suunniteltiin tehtäväksi lisäksi tarina, jonka tarkoituksena oli tuoda tutuksi kuvakorteissa esiintyviä riimejä ja sanoja. Kiinnostavuutta ja haastavuutta lisäämään, peliin suunniteltiin erikoiskortteja, joille suunnitteluvaiheessa ideoitiin säännöt. Kuvakorttien ja erikoiskorttien lisäksi peliin päätettiin tehdä mukaan tyhjiä korttipohjia, joihin lapset saisivat halutessaan keksiä omia riimisanoja. Tyhjien korttien

tarkoituksena oli, että niiden avulla lapset pääsisivät harjoittelemaan riimisanojen muodostamista ja vaikuttamaan pelin sisältöön. Lisäksi ajatuksena oli, että lisäämällä lasten omia sanoja peliin, korttien määrä pelissä kasvaisi. Suurempi määrä kortteja voisi lisätä pelin haastavuutta ja tuoda vaihtelua sen sisältöön.

#### **5.4 Pelin tekeminen**

Pelin tekeminen aloitettiin kuvakorteista. Lopulliset kuvat ja erikoiskortit tehtiin kartongista ja niistä pyrittiin saamaan värikkäitä ja kiinnostavia käyttämällä vesivärejä ja värikyniä. Tyhjien korttipohjien tekemiseen käytettiin kartonkia ja tarrapaperia. Valmiit kuvakortit laminoitiin helpottamaan korttien puhdistusta sekä lisäämään kestävyyttä.

Peliin tehtiin lisäksi symbolitarroja, ohjelomake ja peliin liittyvä tarina. Symbolitarrat olivat tarrakuvia, jotka tehtiin Word-ohjelman muotoja käyttämällä ja tulostamalla kuvat tarrapaperille.

Tarina kirjoitettiin käyttämällä osaa pelin riimipareista. Kirjoittamisessa hyödynnettiin opinnäytetyön tekijän omaa englannin kielen osaamista. Lisäksi sanojen oikeinkirjoituksessa ja tarkistamisessa apuna käytettiin sanakirjoja.

Koska pelistä pyrittiin saamaan kulutusta kestävä ja puhdistettava, pelin kuvakortit laminoitiin. Myös ohjelomake ja tarina laminoitiin, jotta ne voitaisiin puhdistaa. Helpottamaan säilytystä, pelin osat pakattiin säilytyslaatikkoon.

##### **5.4.1 Pelin kortit, symbolitarrat ja ohjelomake**

Riimipeli saatiin valmiiksi alkuvuodesta 2022 ja se sai nimekseen Matt Mouse's Lost Rhymes. Peli toimi muistipelin tavoin ja pelissä tarkoituksena oli löytää kuvakorteista riimejä muodostavia pareja.

Valmiissa pelissä oli 36 kuvakorttia (liite 9), joista 32 oli riimipareja muodostavia kortteja ja neljä erikoiskortteja. Riimipareja muodostavat kuvakortit sisälsivät kuvia sanoista, jotka muodostivat keskenään riimejä. Valmiin pelin kuvakorteissa

esiintyviä riimipareja olivat cat-hat, house-mouse, car-star, bear-chair, ant-plant, moon-spoon, sun-bun, train-rain, stick-brick, boat-coat, frog-dog, fox-box, tree-bee, kite-light, cherry-berry ja cake-snake.

Erikoiskortteja oli pelissä kahta erilaista, joita kutakin pelissä oli kaksi. Erikoiskorttien tarkoituksena oli lisätä pelin kiinnostavuutta ja haastavuutta. Pelissä käytetyt erikoiskortteja olivat Whirlwind -kortti ja Wind -kortti.

Valmiiden kuvakorttien lisäksi pelissä oli kaksikymmentä tyhjää korttipohjaa (liite 9), joihin lapset saivat halutessaan keksiä itse kuvia riimejä muodostavista sanoista. Tyhjien korttien avulla voitiin tarvittaessa lisätä pelin haastavuutta. Tarkoituksena oli, että jos kuvakorttien lisäksi peliin voitaisiin lisätä lasten omia kortteja, korttien määrä kasvaisi, mikä mahdollisesti lisäisi pelin haastavuutta. Lisäksi tuomalla lasten itse keksimiä sanoja ja riimejä osaksi peliä, pelissä oleviin sanoihin voitaisiin saada vaihtelevuutta. Keksimällä omia riimipareja lapset pääsisivät myös harjoittelemaan riittelyä, sekä vaikuttamaan pelin sisältöön.

Valmis peli sisälsi lisäksi symbolitarroja (liite 11). Tarrojen tarkoituksena oli tarvittaessa helpottaa pelin haastavuutta toimimalla vihjeinä, mikäli riimien muodostaminen koettaisiin liian haastavaksi. Tarroja käytettiin liimaamalla ne kuvakorttien kuvapuolelle siten, että molemmissa riimiparin muodostavissa kuvakorteissa olisi sama symbolitarra.

Pelin ohjeet kerättiin kaksipuoliselle, laminoidulle A4 lomakkeelle (liite 10). Ohjelomake sisälsi pelin ohjeet ja säännöt sekä tietoa pelistä. Ohjeet pyrittiin kirjoittamaan selkeästi ja ymmärrettävästi ja pitämään mahdollisimman tiiviinä, jotta niiden käyttö olisi helppoa.

#### **5.4.2 Matt Mouse's Lost Notebook-Tarina**

Pelissä oli mukana myös tarina (liite 12), jonka nimeksi tuli Matt Mouse's Lost Notebook. Tarinassa käytettiin osaa kuvakorttien sisältämistä sanoista ja riimipareista. Tarinan tarkoituksena oli tutustuttaa lapset pelissä käytettyihin sanoihin

sekä riimeihin ja helpottaa riimiparien ja sanojen oppimista sekä mieleen painamista käyttämällä niitä asiayhteydessä. Tarina oli tarkoitettu luettavaksi ennen pelin pelaamista.

Tarinassa käytettyjä, pelin korteissa esiintyviä riimipareja olivat mouse-house, cat-hat, plant-ant, bee-tree, fox-box, snake-cake, dog-frog, boat-coat, spoon-moon sekä chair-bear. Joitakin riimipareista käytettiin tarinassa myös hieman eri muodossa, kuin korteissa. Tällaisia riimipareja olivat berries-cherries, bricks-sticks, flashlight-kite sekä car-shooting star.

### **5.4.3 Pelin kulku**

Pelaaminen aloitetaan sekoittamalla kuvakortit ja asettamalla ne pöydälle kuvapuoli alaspäin. Pelin aloittava pelaaja kääntää kaksi kuvakorttia. Jos kuvakorteissa olevat kuvat muodostavat riimiparin keskenään, pelaaja pitää kortit ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Jos käännetyt kortit eivät muodosta riimiparia, kortit asetetaan paikalleen ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jos pelaajan nostamissa korteissa on Whirlwind -kortti, pöydällä olevat kortit sekoitetaan uudelleen ja peli jatkuu. Löydettyä Whirlwind -korttia ei laiteta takaisin peliin. Mikäli pelaaja kääntää pelissä Wind -kortin, hän saa uuden vuoron ja voi kääntää kaksi uutta korttia. Nostettua Wind -korttia ei laiteta takaisin peliin. Peli jatkuu myötöpäivään, kunnes kaikki riimiparit on löydetty. Pelaaja, jolla pelin päättyessä on eniten pareja voittaa pelin.

## **5.5 Pelin kokeileminen päiväkodissa**

Valmis peli toimitettiin päiväkotiin alkuvuodesta 2022. Koronatilanteen vuoksi turhia vierailuja päiväkodissa tuli välttää. Tämän takia opinnäytetyön tekijä ei itse osallistunut pelin testaamiseen päiväkodissa. Riimipeliä kokeiltiin opinnäytetyöhön osallistuneiden lasten kanssa noin kaksi viikkoa. Testaaminen toteutettiin si-

ten, että päiväkodin henkilökunta hoiti pelaamistilanteet lasten kanssa. Pelin kokeilemisen jälkeen lapsilla ja henkilökunnalla oli mahdollisuus antaa palautetta pelistä. Palautteita kerättiin kyselylomakkeilla.

## **5.6 Henkilökunnan palautteet**

Henkilökunnalta kerättiin palautetta pelistä englanninkielisellä kyselylomakkeella. Kyselylomake koostui väittämistä ja avoimista kysymyksistä (liite 6). Väittämissä vastausvaihtoehtoina käytettiin asteikkoa, jossa vaihtoehtoina olivat: täysin samaa mieltä, samaa mieltä, neutraali, eri mieltä, sekä täysin eri mieltä. Kyselyyn vastasi kolme työntekijää. Väittämien analysointiin käytettiin apuna Excel-ohjelmaa, jonka avulla tehtiin myös kuvioita vastauksista. Avointen kysymysten vastausten analysointiin käytettiin sisällönanalyysiä ja vastauksista muodostettiin teemoja ja kuvioita mahdollisuuksien mukaan.

### **5.6.1 Pelin toteutus**

Kyselyn alussa haluttiin kartoittaa, miten peli oli työntekijöiden mielestä toteutettu kokonaisuutena. Kaikki kolme työntekijää vastasivat tähän kysymykseen. Vastauksista ilmeni, että kaikki työntekijät olivat samaa mieltä siitä, että peli oli hyvin toteutettu.

### **5.6.2 Pelin kiinnostavuus**

Kyselyssä haluttiin selvittää, miten hyvin työntekijät kokivat pelin sopivan lapsille kiinnostavuutensa näkökulmasta. Myös tähän kysymykseen vastasivat kaikki kyselyyn osallistuneet työntekijät. Vastaukset osoittivat, että kaikki työntekijät kokivat pelin kiinnostavuudeltaan sopivaksi lapsille.

### **5.6.3 Ehdotukset pelin kiinnostavuuden kehittämiseksi**

Myös ehdotuksia pelin kiinnostavuuden kehittämiseksi tuli esiin vastauksissa.

*Toimintakorttien lisääminen.* Toisessa vastauksista nostettiin esiin, että lisäämällä peliin toimintakortteja, voitaisiin peliä kehittää kiinnostavammaksi isommille lapsille.

*” Ehkä peli voisi sisältää enemmän toimintakortteja...Mikä tekisi siitä kiinnostavamman vanhemmille lapsille, joille riittävä on jo tuttua.”*

*Hahmokortin lisääminen.* Toinen ehdotuksista oli osittain saman suuntainen. Siinä ehdotettiin, että pelin kiinnostavuutta voitaisiin lisätä tuomalla peliin hahmokortti, lisäämään kiinnostavuutta.

Vastausten pohjalta koettiin, että lisäämällä peliin hahmokortti voitaisiin sen kiinnostavuutta kehittää edelleen. Lisäksi vastauksissa tuotiin esiin, että pelin kiinnostavuutta voitaisiin kehittää paremmin sopimaan isommille lapsille, toimintakortteja lisäämällä.

Vaikka pelin kuvakortit sisälsivät eläinhahmoja, jotka esiintyivät myös pelin tarinassa, ei näitä eläinhahmoja kuitenkaan hyödynnetty pelissä yhdistämällä niihin pelin kulkuun vaikuttavaa toimintaa tai sääntöjä.

#### **5.6.4 Pelin haastavuus**

Kyselyn yhtenä kohtana haluttiin selvittää, miten peli sopi työntekijöiden mielestä haastavuudeltaan opinnäytetyöhön osallistuville lapsille. Kolme työntekijää vastasi tähän kysymykseen ja vastauksista selvisi, että kaikki työntekijät kokivat pelin sopivan lapsille haastavuutensa näkökulmasta.

#### **5.6.5 Ehdotukset pelin haastavuuden kehittämiseksi**

Kysyttäessä miten peliä voitaisiin kehittää paremmin sopivaksi lapsille haastavuudeltaan, saatiin kaksi ehdotusta.

*Toimintakorttien lisääminen.* Yhdessä vastauksista koettiin, että tuomalla enemmän toimintakortteja, voitaisiin pelin haastavuutta kehittää sopivammaksi.

*Rohkaista keksimään omia riimejä.* Toisessa ehdotuksessa nostettiin esiin, että peliä voitaisiin kehittää haastavuudeltaan sopivammaksi lapsille, rohkaisemalla lapsia keksimään omia riimejä pelissä.

*” Voisi kannustaa keksimään oman riimin, kun he voittavat parin.”*

Vastausten mukaan peliä voitaisiin kehittää paremmin sopimaan lapsille haastavuudeltaan, lisäämällä siihen toimintakortteja sekä kehittämällä peliä siten, että löytäessään parin, lapsia rohkaistaisiin keksimään itse riimejä.

#### **5.6.6 Pelin ohjeiden selkeys ja ymmärrettävyys**

Kysyttäessä kokivatko työntekijät pelin ohjeet ja säännöt tarpeeksi selkeinä ja ymmärrettävinä, saatiin kaksi vastausta. Vastaajista yksi koki pelin ohjeet ja säännöt selkeiksi ja ymmärrettäviksi. Toisessa vastauksessa vastaaja valitsi neutraalin vaihtoehdon, mikä osoittaa, ettei sääntöjä ja ohjeita pidetty täysin ymmärrettävinä ja selkeinä.

#### **5.6.7 Pelin ohjeiden kehittäminen**

Puutteet säännöissä ja ohjeissa nousivat esiin kohdassa, jossa kysyttiin miten ohjeita ja sääntöjä voitaisiin kehittää selkeämmiksi ja ymmärrettävämmiksi. Ehdotuksia tähän kohtaan annettiin vastauksissa kaksi.

*Erikoiskorttien ohjeistus.* Vastauksista yhdessä ehdotettiin, että erikoiskorttien ohjeistukset voisivat olla valmiina itse kortissa.

*” Whirlwind ja Wind korttien ohjeet voisivat olla tulostettuna korttiin.”*

*Tyhjien korttipohjien käytön ohjeistus.* Toisessa vastauksista koettiin, että tyhjien korttipohjien käyttöä voitaisiin ohjeistaa paremmin.

*” Tyhjien korttien käyttöä olisi voitu selittää enemmän toisin sanoen milloin alkaa suunnittelemaan niitä.”*

Vastaukset osoittivat, että ohjeistuksissa ja säännöissä kehitettävää oli erikoiskorttien sekä tyhjien korttipohjien ohjeistuksiin liittyen. Tyhjien pelikorttien käyttöä oli ohjeistettu ohjeissa (liite 9) suppeasti ja se, missä vaiheessa pelaamista lapset voisivat käyttää tyhjiä kortteja, oli ohjeistuksesta jäänyt kokonaan puuttumaan.

#### **5.6.8 Työntekijöiden mielipide pelin toimivuudesta kielenkehityksen tukemisessa**

Työntekijöiltä kysyttiin tukiko peli heidän mielestään lasten kielenkehitystä. Vastaajista kaksi vastasi olevansa samaa mieltä ja yksi täysin samaa mieltä, siitä että peli tuki lasten kielellistä kehitystä. Vastausten perusteella työntekijät kokivat, että peli tuki lasten kielenkehitystä, mikä osoittaa, että peli onnistui tavoitteen saan toimia välineenä kielenkehityksen tukemisessa.

#### **5.6.9 Pelin kehittämät kielelliset taidot**

Työntekijöiltä kysyttiin, millaisia kielellisiä taitoja peli mahdollisesti kehitti. Kysymykseen vastasi kolme työntekijää. Molempiin teemoihin vastauksia tuli yhtä paljon.

*Opetti riimejä ja riimittelyä.* Vastausten pohjalta työntekijät kokivat pelin opettaneen lapsille riimejä ja riimittelyä.

*” Riimittelyä...”*

*Opetti uusia sanoja.* Vastauksista ilmeni, että peli opetti myös uusia sanoja.

*” Uutta sanastoa”*

Vastaukset osoittavat, että riimipelin opettamia kielellisiä taitoja olivat riimit ja riimittely sekä uudet sanat. Tätä voidaan selittää sillä, että pelissä oli hyödynnetty riimejä ja riimien harjoittelua sekä muistipelin keinoja (ks. kpl 3.2.3; 3.4.1). Vastauksista voidaan päätellä, että peli tuki lasten kielenoppimista tavoitteensa mukaisesti opettaen riimejä, riimittelyä sekä uusia sanoja.

### 5.6.10 Pelin kehittäminen paremmin tukemaan lasten kielellistä kehitystä

Vaikka työntekijät kokivat pelin tukeneen lasten kielellistä kehitystä, saatiin kyse-lyssä myös ehdotuksia siitä, miten peliä voitaisiin kehittää paremmin kielellisen kehityksen tukemisen näkökulmasta.

*Pelin tarinan kehittäminen.* Eräässä vastauksessa koettiin, että peliä voitaisiin kehittää paremmin tukemaan kielellistä kehitystä lyhyemmällä tarinalla, tai ohjeistamalla tarinan käyttöön toisin sekä käyttämällä kuvakortteja tarinan tukena.

*”Pelin alussa luettava tarina olisi voinut olla hieman lyhyempi tai se olisi voitu ohjeistaa lukemaan erikseen käyttäen pelikortteja visuaalisina välineinä”*

*Ennestään tuntemattomien sanojen lisääminen.* Yhdessä vastauksista koettiin, että peliä voitaisiin paremmin kehittää tukemaan kielellistä kehitystä, sisällyttämällä peliin lisää sanoja, jotka olisivat lapsille ennestään tuntemattomia.

*” Tutustuttaa enemmän tuntemattomia sanoja, jolloin heidän sanavarastonsa laajenee.”*

*Riimien käyttöön rohkaiseminen.* Yhdessä vastauksessa nostettiin myös esiin, että kannustamalla lapsia käyttämään pelissä olleita riimejä lauseissa, voitaisiin kehittää pelin kielenkehitystä tukevia ominaisuuksia.

Vastaukset osoittivat, että peliä voitaisiin edelleen kehittää tukemaan kielellistä kehitystä, kehittämällä pelin mukana ollutta tarinaa, lyhentämällä sitä tai ohjeistamalla eri tavalla sen käyttöä. Palautteista kävi ilmi myös, että peliä voitaisiin kehittää paremmin tukemaan kielenkehitystä, lisäämällä siihen enemmän ennestään tuntemattomia sanoja. Lisäksi peliä voitaisiin vastausten perusteella kehittää siten, että se kannustaisi lapsia käyttämään riimejä lauseissa.

### **5.6.11 Muut ehdotukset ja kehitysideat**

Kyselyssä kysyttiin vielä mitä muita ehdotuksia sekä kehitysideoita työntekijöillä oli peliin liittyen.

*Pelin tarinan lyhentäminen.* Yhdessä vastauksista ehdotettiin, että pelin mukana ollut tarina saisi olla lyhyempi.

*Tyhjien korttien sijaan valmiita kortteja.* Toisessa ehdotuksessa koettiin, että tyhjien korttipohjien sijaan peli olisi voinut sisältää enemmän valmiita kuvakortteja.

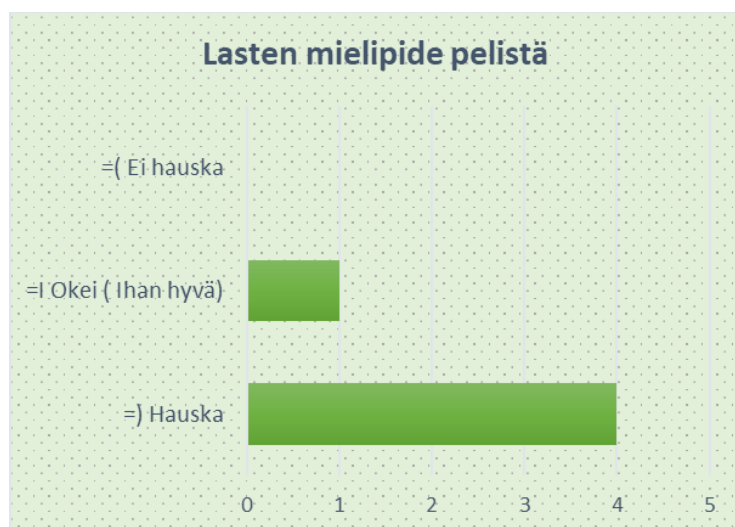
Vastausten perusteella peliä voitaisiin vielä kehittää lyhentämällä peliin kuuluvaa tarinaa sekä sisällyttämällä peliin enemmän valmiita kuvakortteja, tyhjien korttipohjien sijaan.

## **5.7 Lasten palautteet pelistä**

Opinnäytetyöhön osallistuneilta lapsilta kerättiin palautetta pelistä kyselylomakkeella, pelin testaamisajan jälkeen. (liite 7). Kyselylomake koostui neljästä kysymyksestä. Vastausvaihtoehtoina käytettiin hymynaamoja, jotka oli nimetty vastausta kuvaavilla sanoilla. Palautekyselyyn vastasi viisi lasta. Vastaukset käännettiin ensin suomeksi, jonka jälkeen ne analysoitiin käyttäen apuna Excel-ohjelmaa.

### **5.7.1 Lasten kokemus pelistä**

Kyselyssä selvitettiin lasten mielipidettä pelistä. Kuviossa 4. on kuvattu kysymyksen vastauksia.



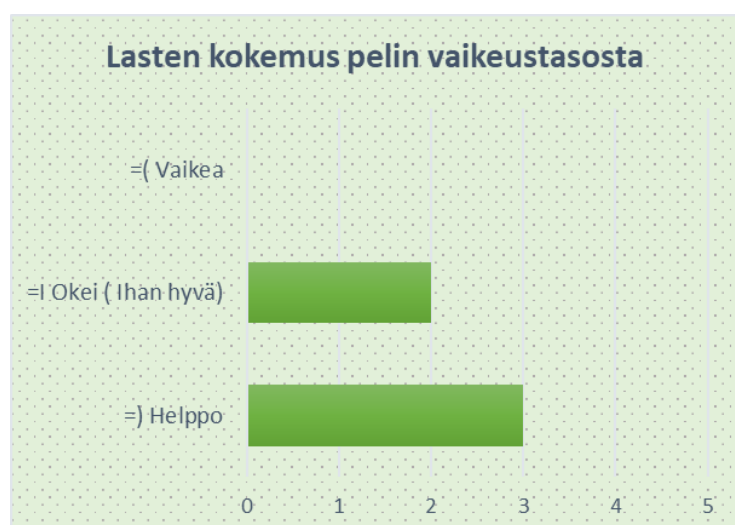
**Kuvio 4.** Lasten mielipide pelistä (kpl)

Vastauksista tuli esiin, että lapsista neljä koki pelin hauskaksi. Yksi kyselyyn vastanneista lapsista koki pelin olleen okei (ihan hyvä). Vastauksista voidaan päätellä, että peli miellytti suurinta osaa lapsista. Vastanneista lapsista kukaan ei myöskään kokenut, ettei peli olisi ollut lainkaan hauska.

### 5.7.2 Lasten mielipide pelin vaikeustasosta

Kyselyssä haluttiin selvittää sitä, millaiseksi lapset kokivat pelin vaikeustason.

Kuviossa 5. kuvataan lasten vastauksia.

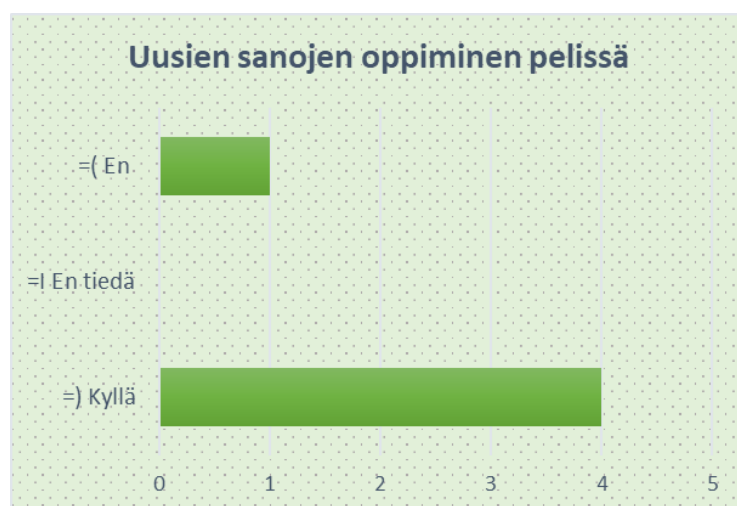


### **Kuvio 5.** Lasten kokemus pelin vaikeustasosta (kpl)

Vastauksista tuli esiin että, kolme lapsista koki pelin helpoksi ja loput kaksi koki, että peli oli vaikeustasoltaan okei (ihan hyvä). Vastausten perusteella yli puolet lapsista piti peliä helppona. Koska lapsista yksikään ei vastannut surullisella hymynaamalla, voidaan ajatella, etteivät lapset kokeneet peliä liian vaikeaksi.

### **5.7.3 Lasten kokemus uusien sanojen oppimisesta pelissä**

Vastaajilta kysyttiin heidän kokemustaan uusien sanojen oppimisesta pelissä. Kysymyksellä haluttiin selvittää, oliko pelillä hyötyä lapsille sanojen oppimisen näkökulmasta. Kuviossa 6. kuvataan lasten vastauksia.

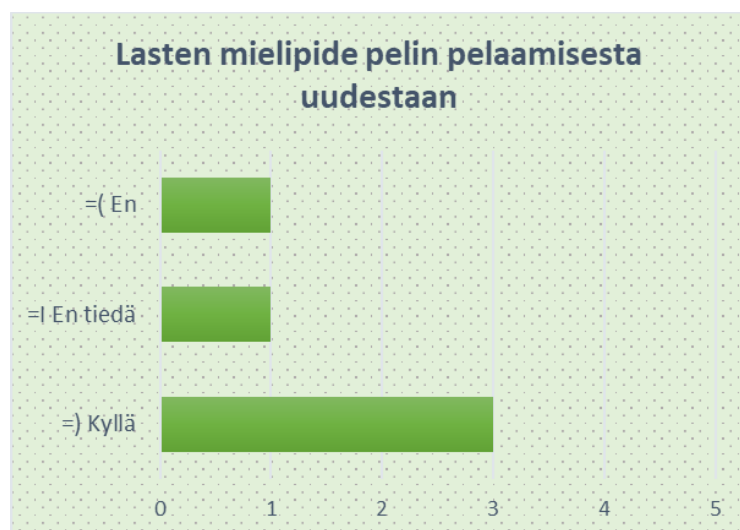


### **Kuvio 6.** Uusien sanojen oppiminen pelissä (kpl)

Lapsista neljä vastasi kysymykseen oppineensa pelatessaan uusia sanoja ja yksi kertoi, että ei oppinut uusia sanoja pelissä. Koska suurin osa lapsista koki oppineensa uusia sanoja, voidaan ajatella, että peli hyödytti lapsia kielen oppimisen näkökulmasta, opettaen uusia sanoja.

### **5.7.4 Lasten mielipide pelin pelaamisesta uudestaan**

Kyselyssä selvitettiin lasten mielipidettä pelin pelaamisesta uudestaan. Kuviossa 7. on kuvattu lasten vastauksia.



**Kuvio 7.** Lasten mielipide pelin pelaamisesta uudestaan (kpl)

Kyselyyn osallistuneista lapsista kolme vastasi, että voisi pelata peliä uudestaan. Yksi vastaajista ei tiennyt pelaisiko peliä uudestaan ja yksi vastaajista koki, että ei enää pelaisi peliä uudelleen. Vastausten perusteella lapsista yli puolet pelaisi peliä uudelleen, mikä osoittaa, että pelillä saattaisi mahdollisesti olla käyttöä lapsille vielä myöhemmin päiväkodissa.

## 6 JOHTOPÄÄTÖKSET

Riimipeliä testaamalla ja palautteita keräämällä, saatiin tietoa pelin toimivuudesta ja siitä, millaiseksi se koettiin. Lisäksi palautteista saatiin tietoa pelin kehittämisen kohteista. Pelin tavoitteena oli toimia tukena lasten kielen oppimisessa, hyödyntäen pelaamista, riimittelyä ja riimejä.

Palautteet osoittivat, että peli miellytti suurinta osaa lapsista. Pääsääntöisesti lapset pitivät peliä helppona, eikä vastausten mukaan kukaan lapsista kokenut peliä vaikeustasoltaan liian haastavana. Lapsista hieman yli puolet pelaisi peliä uudelleen, mikä osoitti, että pelillä voisi mahdollisesti olla käyttöä lapsille myöhemminkin päiväkodissa.

Henkilökunta koki, että pelin toteutus oli hyvä. Henkilökunnan palautteista kävi lisäksi ilmi, että riimipeli koettiin lapsille kiinnostavana. Palautteiden mukaan kiinnostavuuden lisäämiseksi, voitaisiin peliin lisätä toimintakortteja sekä hahmokortti.

Henkilökunta piti peliä lapsille myös haastavuudeltaan sopivana. Paremmin haastavuudeltaan sopivaksi peliä voitaisiin palautteiden mukaan vielä kehittää, lisäämällä siihen enemmän toimintakortteja sekä kehittämällä peliä siten, että se rohkaisisi lapsia keksimään omia riimejä saadessaan parin pelissä.

Pelin ohjeet ja säännöt nähtiin osittain selkeinä ja ymmärrettävinä. Vastausten perusteella, ohjeistamalla paremmin tyhjien korttipohjien käyttöön sekä lisäämällä erikoiskorttien säännöt itse kortteihin, voitaisiin ohjeita ja sääntöjä kehittää selkeämmiksi ja ymmärrettävämmiksi.

Muina ehdotuksina ja kehitysideoina nähtiin pelin mukana olleen tarinan kehittäminen lyhyemmäksi. Lisäksi kehitysideana tai ehdotuksena nähtiin, että tyhjien korttipohjien sijaan pelissä voitaisiin käyttää enemmän valmiita kortteja.

Suurin osa lapsista koki oppineensa pelissä uusia sanoja, mikä osoittaa, että peli tuki lasten kielellistä kehitystä, opettamalla uusia sanoja ja siten myös pelin tavoite toimia tukena kielen oppimisessa toteutui. Myös henkilökunta koki, että peli tuki lasten kielenkehitystä ja opetti riimejä riittelyä ja uusia sanoja.

Paremmiin lasten kielenkehitystä tukemaan, peliä voitaisiin vielä vastausten mukaan kehittää, lyhentämällä pelin mukana ollutta tarinaa tai ohjeistamalla tarinan käyttöön toisin. Myös lisäämällä peliin enemmän tuntemattomia sanoja sekä lisäksi kehittämällä peliä siten, että se kannustaisi lapsia käyttämään pelissä olleita riimejä, voitaisiin vastausten mukaan kehittää pelin kielenkehitystä tukevia ominaisuuksia.

## 7 POHDINTA

Opinnäytetyön prosessi oli opettavainen kokemus, jonka kautta opin paljon projektin tekemisestä ja sen vaiheista. Opinnäytetyön teoriatietoon perehtyminen syvensi aiemmin opittua tietoa ja opetti lisäksi uutta mm. lapsen kielenkehityksestä. Yhteistyö päiväkodin kanssa myös kartutti kokemuksia yhteistyön tekemisestä.

Työn toteuttaminen kesti lopulta hyvin pitkään ja aikatauluun tuli useita muutoksia. Aikataulumuutoksia työhön aiheutui muun muassa koronatilanteesta, joka lisäksi asetti haasteita työn suunnittelulle ja toteuttamiselle.

Opinnäytetyössäni tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa riimipeli tukemaan kielen oppimista viisivuotiaille lapsille Vaasan englanninkieliseen päiväkotiin, sekä testata ja kerätä palautetta valmiista pelistä. Riimipelin tavoitteena oli riimejä ja riimittelyä sekä pelaamista hyödyntäen, tukea lasten kielen oppimista. Palautteiden pohjalta saatoin todeta, että peli onnistui sille asettamassani tavoitteessa.

Pelin suunnittelussa ja tekemisessä käytin apuna tietoa lapsen kielenkehityksestä ja henkilökunnalle toteutetun kyselyn tuloksista. Suunnittelussa ja tekemisessä pyrin huomioimaan muun muassa pelin käytännöllisyyden, kiinnostavuuden ja oppimista edistävän sisällön. Lisäksi pyrin rakentamaan pelistä lapsille sopivasti haastavan. Pelin kiinnostavuuden ja haastavuuden suhteen onnistuin pelin suunnittelussa ja toteuttamisessa, sillä henkilökunnan palautteiden pohjalta peliä pidettiin lapsille tarpeeksi kiinnostavana ja haastavuudeltaan sopivana. Lasten palautteista kävi myös ilmi, että suurin osa lapsista piti peliä helppona eikä lapsista yksikään kokenut peliä liian haastavaksi.

Pelin tekemisessä heikommin koin onnistuneeni tyhjien korttipohjien ohjeissa ja tarinan kirjoittamisessa. Tyhjien korttien käyttöön olin pelin ohjeissa ja säännöissä ohjeistanut liian suppeasti. Kirjoittamastani tarinasta tuli lopulta melko pitkä, mikä nousi myös esiin henkilökunnan palautteissa.

Koen lisäksi, että työn teoriaosuudessa olisin voinut paremmin nostaa esiin ympäristön ja aikuisen tuen merkitystä kielenkehityksen näkökulmasta. Myös lapsen kielenkehitystä ja sen osa-alueita olisin työni teoriaosuudessa voinut käsitellä hieman laajemmin.

Koska riimipelin kokeileminen tapahtui pienessä kohderyhmässä ja pelin testausaika oli suhteellisen lyhyt, ei pelin tuloksia voida yleistää. Kuitenkin palautteiden perusteella pelin voitiin todeta hyödyttäneen työhön osallistuneita lapsia kielen oppimisen näkökulmasta ja opettaneen uusia sanoja, riimejä sekä riimittelyä.

### **7.1 Eettisyyden huomioiminen työssä**

Eettisyyden otin huomioon opinnäytetyötä tehdessäni hakemalla tutkimusluvan työlle sekä pyytämällä lupaa lasten osallistumiseen huoltajilta kirjallisesti. Eettisyyden näkökulmasta tärkeänä pidin erityisesti myös nostaa esiin lasten osallistumisen vapaaehtoisuutta sekä mahdollisuutta kieltäytyä osallistumasta muun muassa palautteiden antamiseen pelistä. Tämän pyrin myös tuomaan esiin lasten palautekyselyn saatekirjeessä. Vaikka opinnäytetyön tekemisessä ei kerätty osallistuvien henkilöiden henkilökohtaisia tietoja, päätin kuitenkin jättää lopullisesta työstä pois sellaisia tietoja, jotka vaikuttivat henkilöiden tunnistamiseen.

Koronatilanne vaikutti myös osaltaan työn eettisyyteen. Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden tekemisen aikaan koronatilanne oli vielä valloillaan ja myös koronarajoituksia tuli noudattaa. Tästä syystä halusin välttää turhia vierailuja päiväkodissa. Koronatilanteen otin työn tekemisessä huomioon jo työn alkuvaiheilla esimerkiksi siten, että kommunikaatio yhteistyöorganisaation kanssa tapahtui pääsääntöisesti sähköpostitse. Myös pelin kokeileminen tapahtui siten, että en itse ollut mukana pelaamistilanteissa, vaan päiväkodin henkilökunta hoiti pelitilanteet lasten kanssa.

## 7.2 Jatkokehittäminen

Opinnäytetyössä lasten osallisuus pelin suunnitteluun ja tekemiseen jäi mielestäni pieneksi ja siksi näkisin, että peliä voitaisiin jatkokehittää ottamalla lapsia mukaan pelin suunnitteluun ja sen tekemiseen esimerkiksi antamalla lasten ideoida pelissä käytettävät riimiparit. Siten voitaisiin myös mahdollisesti edistää lasten yksilöllisten tarpeiden, mielenkiinnon kohteiden sekä kielellisten lähtökohtien huomioimista pelissä. Peliä voisi jatkokehittää lisäksi siten, että siihen sisällytettäisiin eri vaikeustasoisia riimejä ja riimejä eri aihealueista, mikä saattaisi mahdollistaa paremmin pelissä kehittymisen ja edistymisen.

Pelin ideaa voitaisiin jatkossa soveltaa esimerkiksi käsitteiden luokittelun harjoittamiseen. Peliä voitaisiin lisäksi soveltaa muun muassa apuna kirjaimiin tutustumisessa tai sanojen osien opettelussa.

## LÄHTEET

Amorim, A. N., Jeon, L. Abel, Y., Felisberto, E. F., Barbosa, L. N.F. & Dias, N. M. 2020. Using Escribo Play Video Games to Improve Phonological Awareness, Early Reading and Writing in Preschool. *Educational researcher*, 49, 3, 188-197. Viitattu 20.5.2022. <https://doi.org/10.3102/0013189X20909824>

Hakamo, M-L. 2011. Puhekuplia: Lapsen puheen ja kielellisen tietoisuuden kehittäminen. Saarijärvi. Lasten keskus.

Halme, K. & Vataja, A. 2011. Monikulttuurinen varhaiskasvatus ja esiopetus. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Holvi 2022. Mikä on SWOT-analyysi? Viitattu 1.5.2022. <https://www.holvi.com/fi/holvipedia/swot-analyysi/>

Kuppen, S. & Bourke, E. 2017. Rhythmic Rhymes for boosting Phonological Awareness in Socially Disadvantaged Children. *Mind brain and education*, 11, 4, 181-189. Viitattu 1.5.2022. <https://doi.org/10.1111/mbe.12148>

Kuppen, S. 2018. Rhymes in early childhood. Book trust. Viitattu 4.10.2021. <https://www.booktrust.org.uk/news-and-features/features/2018/november/rhymes-in-early-childhood/>

Lonka, K. 2014. Oivaltava oppiminen. 2. painos. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Otava.

L13.7.2018/540. Varhaiskasvatuslaki. Finlex. Viitattu 1.5.2022. <https://finlex.fi/fi/laki/ajan-tasa/2018/20180540?search%5Btype%5D=pika&search%5Bpika%5D=varhaiskasvatuslaki>

Mäntyneva, M 2016. Hallittu projekti: Jäntevästä suunnittelusta menestykselliseen toteutukseen. E-kirja. 1. painos. Helsingin seudun kauppakamari. Viitattu 30.4.2022. <https://kauppakamaritieto-fi.ezproxy.puv.fi/ammattikirjasto/teos/hallittu-projekti-2016>

Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S. & Ukkola, S. 2020. Johdanto. Teoksessa *Lapsen kielenkehitys: Vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys, 9–14*. Toim. Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S. & Ukkola, S. Jyväskylä. PS-kustannus.

Niemitalo-Haapola, E. & Ukkola, S. 2020. Kielellinen tietoisuus. Teoksessa *Lapsen kielenkehitys: Vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys, 161–182*. Toim. Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S. & Ukkola, S. Jyväskylä. PS-kustannus.

Opetushallitus 2022. Mitä on varhaiskasvatus? Viitattu 30.4.2022.  
<https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/mita-varhaiskasvatus>

Opetushallitus 2022. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Viitattu 21.3.2022  
[https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=https%3A%2F%2Fwww.oph.fi%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fdocuments%2FVarhaiskasvatussuunnitelman%2520perusteet%25202022\\_0.docx&wdOrigin=BROWSELINK](https://view.officeapps.live.com/op/view.aspx?src=https%3A%2F%2Fwww.oph.fi%2Fsites%2Fdefault%2Ffiles%2Fdocuments%2FVarhaiskasvatussuunnitelman%2520perusteet%25202022_0.docx&wdOrigin=BROWSELINK)

Paavola-Ruotsalainen, L. & Rantalainen, K. 2020. Varhaiset vuorovaikutustaidot. Teoksessa Lapsen kielenkehitys: Vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys, 17–36. Toim. Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S. & Ukkola, S. Jyväskylä. PS-kustannus.

Pietilä, P. 2014. Yksilölliset erot kielenoppimisessa. Teoksessa Kuinka kieltä opitaan: Opas vieraan kielen opettajalle ja opiskelijalle, kpl 3. E-kirja. Toim. Pietilä, P. & Lintunen, P. Gaudeamus Oy. Viitattu 10.5.2022.

Rusman, E., Ternier, S. & Specht, M. 2018. Early Second Language Learning and Adult Involvement in a Real-World Context: Design and Evaluation of the “ELENA Goes Shopping” Mobile Game. *Educational technology & society*, 21, 3, 90-103. Viitattu 20.5.2022.  
<https://search-ebSCOhost-com.ezproxy.puv.fi/login.aspx?direct=true&db=afh&AN=130867677&site=ehost-live>

Sanataideyhdistys Yöstäjä. Riimipelikortit. Viitattu 30.5.2022. <https://www.yostaja.fi/mielikuvituskoulu/tehtavamateriaalia/riimipelikortit>

Smolander, S. Monikielisyys ja -kulttuurisuuteen kasvaminen 2020. Teoksessa Lapsen kielenkehitys: Vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys, 337–359. Toim. Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S., & Ukkola, S. Jyväskylä. PS-kustannus.

Stolt, S. & Salmi, P. Sanaston kehitys 2020. Teoksessa Lapsen kielenkehitys: Vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys, 77–93. Toim. Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S., & Ukkola, S. Jyväskylä. PS-kustannus.

Soanjärvi, N. & Harviainen, T. 2019. Pelaamalla oppiminen ja pelien opetus-käyttö. Teoksessa Pelikasvattajan käsikirja 2. 139–146. E-kirja. Toim. Tossavainen, T., Harvola, A., Sohn, V., Marjomaa, H., Meriläinen, M., Tuominen, P., Korhonen, H. & Göös, P. Viitattu 1.3.2021. <https://www.pelikasvatus.fi/pelikasvattajankasikirja2.pdf>

Tieteen termipankki 2022. Kirjallisuudentutkimus: loppusointu. Viitattu 9.5.2022.  
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:loppusointu>

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Tammi. E-kirja. Viitattu 20.5.2022.

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2012. Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsittelyminen Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohje. Viitattu 6.4.2021. [https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK\\_ohje\\_2012.pdf](https://tenk.fi/sites/tenk.fi/files/HTK_ohje_2012.pdf)

Tutkimuseettinen neuvottelukunta 2019. Ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen eettiset periaatteet ja ihmistieteiden eettinen ennakoarviointi Suomessa. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan julkaisuja 3. Viitattu 6.4.2021. [https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden\\_eettisen\\_ennakoarviointin\\_ohje\\_2020.pdf](https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Ihmistieteiden_eettisen_ennakoarviointin_ohje_2020.pdf)

Vaasa English Playschool. Viitattu 1.3.2021. <https://vaasaenglishplayschool.fi/>

Viljamaa, E. & Yliherva, A. 2020. Leikki on kaikki. Teoksessa Lapsen kielenkehitys: Vuorovaikutuksen, leikin ja luovuuden merkitys, 205–223. Toim. Niemitalo-Haapola, E., Haapala, S. & Ukkola, S. Jyväskylä. PS-kustannus.

Vilka, H. 2021. Näin onnistut opinnäytetyössä: Ratkaisut tutkimuksen umpikujiin. E-kirja. Jyväskylä. PS-kustannus. Viitattu 30.4.2022.

Vilka, H. & Airaksinen, T. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki. Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Vuorinen, T. 2013. Strategiakirja: 20 työkalua. SWOT-ANALYYSI. Tarkoitus ja toiminta. E-kirja. Helsinki. Talentum. Viitattu 31.4.2022. <https://triton.fi/Record/tria.336869>



## LIITTEET

### LIITE 1. Cover letter for staff's questionnaire / Saatekirje henkilökunnan kyselyyn

Dear staff member,

My name is Lotta Hyvärinen. I am a BA student of social services at Vaasa University of Applied Sciences, and I am writing my thesis in cooperation with Vaasa English Playschool.

The aim of the thesis is to develop a rhyming game to support children`s language learning. The thesis is targeted at 5-year-old children. The aim of this questionnaire is to gather information from the staff to help plan and design the rhyming game.

The day care leader of Vaasa English Playschool has given permission for this thesis.

Information gathered in this questionnaire will be used in the completed thesis, but personal information of the staff will not be used in the finished work. Answering this questionnaire is voluntary.

Thank you for your participation.

Lotta Hyvärinen

Supervisor: Ahti Nyman

Completed thesis will be published on [www.theseus.fi](http://www.theseus.fi)

## LIITE 2 Questionnaire for staff/ Kysely henkilökunnalle

1. Do you use games in your work to support children's language development?
2. What kind of games are the children in the group interested in?
3. What features and qualities do you think are important in a game that supports children's language development?
4. What things should be considered when making the game so the finished game would be functional?

## LIITE 3 Cover letter for consent form/ Saatesanat lupalomakkeelle

Consent form

Dear parent(s)/guardian(s)

My name is Lotta Hyvärinen. I am a BA student of social services at Vaasa University of Applied Sciences, and I am doing my thesis in cooperation with Vaasa English Playschool.

The aim of the thesis is to develop a rhyming game to support children's language learning and to gather feedback of the finished game. The thesis is aimed for 5-year-old children. As a part of the thesis children will be playing the finished game. Children can also give feedback of the finished game.

Leader of Vaasa English Playschool has given a permission for this thesis on 8.11.2021.

Personal information of the children will not be collected or used in the thesis. Participation in the thesis is voluntary.

The finished thesis will be published in the name of Lotta Hyvärinen at [www.theseus.fi](http://www.theseus.fi)

Hyvä huoltaja/huoltajat

Nimeni on Lotta Hyvärinen. Olen sosionomiopiskelija Vaasan Ammattikorkeakoulussa. Teen opinnäytetyötäni yhteistyössä Vaasa English Playschoolin kanssa.

Opinnäytetyön tavoitteena on kehittää riimipeli tukemaan lasten kielen oppimista, sekä kerätä palautetta valmiista pelistä. Opinnäytetyö toteutetaan 5-vuotiaille lapsille. Osana opinnäytetyötä lapset tulevat pelaamaan valmista peliä. Lapset voivat lisäksi antaa palautetta valmiista pelistä.

Vaasa English Playschoolin johtaja on antanut luvan tälle opinnäytetyölle 8.11.2021.

Lasten henkilökohtaisia tietoja ei tulla keräämään työn tekemistä varten. Osallistuminen opinnäytetyöhön on vapaaehtoista.

Valmis työ julkaistaan Lotta Hyvärisen nimellä osoitteessa [www.theseus.fi](http://www.theseus.fi)

Thank you for your cooperation/ Kiitos yhteistyöstänne

Lotta Hyvärinen

Ohjaaja/Supervisor: Ahti Nyman

**LIITE 4. Consent form/ Lupalomake**

**By completing this form, you can choose to either consent or not consent to your child's participation in this thesis.**

**Täyttämällä tämän lomakkeen voit hyväksyä tai kieltää lapsesi osallistumisen tähän opinnäytetyöhön.**

**Name of your child:**

**Lapsesi nimi:** \_\_\_\_\_

**Tick a suitable box below/ Valitse sopiva vaihtoehto alapuolelta**

**My child can participate in this thesis/ Lapseni saa osallistua tähän opinnäytetyöhön.**

**My child cannot participate in this thesis / Lapseni ei saa osallistua opinnäytetyöhön.**

**Signature(s) of parent(s)/guardian(s)**

**Huoltajan/huoltajien allekirjoitus**

\_\_\_\_\_

**Please return this form to the Playschool by \_\_\_\_\_**

**Palautathan lomakkeen päiväkotiin viimeistään \_\_\_\_\_**

LIITE 5. Cover letter for staff's feedback questionnaire/ Saatekirje henkilökunnan palautekyselyyn

Dear staff member,

My name is Lotta Hyvärinen. I am a BA student of social services at Vaasa University of Applied Sciences, and I am writing my thesis in cooperation with Vaasa English Playschool.

The aim of the thesis is to develop a rhyming game to support children`s English language learning. The thesis is targeted at 5-year-old children. The aim of this questionnaire is to gather feedback of the completed game from the staff.

Day care leader of Vaasa English Playschool has given a permission for this thesis on 8.11.2021

Answering this questionnaire is voluntary. Information gathered in the questionnaire will be used in the completed thesis, but personal information of the staff will not be used in the finished work.

Thank you for your participation.

Lotta Hyvärinen

Supervisor: Ahti Nyman

Completed thesis will be published on [www.theseus.fi](http://www.theseus.fi)

## LIITE 6. Feedback questionnaire for staff/ Palautekysely henkilökunnalle

Choose an option that best suits your answer. In the open questions you can answer in your own words.

1. The game was implemented well.

1. **strongly agree** 2. **agree** 3. **neutral** 4. **disagree** 5. **strongly disagree**

2. The game was interesting enough for the children.

1. **strongly agree** 2. **agree** 3. **neutral** 4. **disagree** 5. **strongly disagree**

3. How could the game be developed so it would be more interesting?

4. The game was suitably challenging for the children.

1. **strongly agree** 2. **agree** 3. **neutral** 4. **disagree** 5. **strongly disagree**

5. How could the game be developed into being more suitably challenging for the children?

6. The rules and instructions of the game were clear and understandable.

1. **strongly agree**      2. **agree**      3. **neutral**      4. **disagree**      5. **strongly disagree**

7. How could the rules and instructions be developed into being clearer and more understandable?

8. The game supported the children's language development.

1. **strongly agree**      2. **agree**      3. **neutral**      4. **disagree**      5. **strongly disagree**

9. What kind of language skills did the game possibly develop?

10. How could the game be developed to better support children's language development?

11. Other suggestions and development ideas

## LIITE 7. Cover letter for children's questionnaire/ Saatekirje lasten palautekyselyyn

Hello children,

My name is Lotta Hyvärinen. I am a student of social services in Vaasa University of Applied Sciences, and I am writing my thesis in cooperation with Vaasa English Playschool. A thesis is a school assignment that students write before finishing their studies.

As a part of my thesis, I made a rhyming game. The purpose of this game was to be a fun game to play, but also to help practice your English.

Now that you have tried this game, I would like to hear what you thought of it. You can give your opinion of the game by filling this question form with your teacher. The question form has four questions, and you can answer them by circling an emoji that you think best suits your answer.

The answers you give will be used in the finished thesis, but your personal information, such as your name, will not be used in the thesis. Answering the questions on the question form is also voluntary, which means that it is up to you to decide whether you want to answer the questions or not.

The finished thesis will be published in the name of Lotta Hyvärinen on [www.theseus.fi](http://www.theseus.fi)

Thank you for participating in my thesis.

Lotta Hyvärinen

Supervisor: Ahti Nyman

## LIITE 8. Questionnaire for children/ Kysely lapsille

Please circle a suitable emoji.

1. Did you think the game was



Fun



Okay



Not fun

2. Did you think the game was



Easy



Okay



Difficult

3. Did you learn new words playing the game?



Yes



I do not know



No

4. Would you play the game again?



Yes

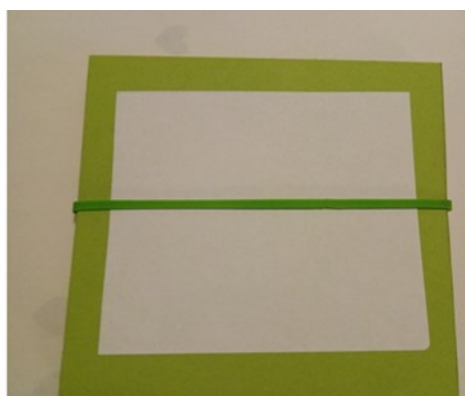


I do not know



No

## LIITE 9. Pelin Kuvakortit ja tyhjät korttipohjat



LIITE 10. Pelin ohjeet

## Game information and instructions

### About Matt Mouse's Lost Rhymes -game

Matt Mouse's Lost Rhymes is a rhyming game developed as a part of a Bachelor of Social Services degree thesis. The game is targeted for 5-year-old children in Vaasa English Playschool. The aim of the game is to help support children's language learning in a fun way. This game will be tested with children for two weeks. After the testing time both children and staff can give feedback of the game by filling in a questionnaire.

Help Matt Mouse find his lost rhymes! The goal in this game is to find picture cards that create rhyming pairs.

With the game comes Matt Mouse's Lost Notebook-story and empty cards.

### Components

The game contains 32 picture cards (16 rhyming pairs), 4 special cards, 20 empty cards, symbol stickers, Matt Mouse's Lost Notebook -story, game information and instructions.

### Matt Mouse's Lost Notebook -story

Matt Mouse's lost notebook-story is a short story that includes some of the words and rhymes used in the game. The story is meant to help introduce some of the rhyming pairs in the game by putting them in context. The story can be read before playing the game.

### Symbol stickers

The game box contains symbol stickers. Symbol stickers can be used to make finding rhyming pairs easier if needed. To use the stickers, cut out symbols and glue them on the picture side of the cards, so that both cards of a rhyming pair have the same symbol on them.

## Empty cards

The game box contains 20 empty cards that players can use to create their own pairs of rhyming words. (Paper used on the empty cards is sticker paper. Normal markers, or colouring pencils can be used to draw on the sticker paper.)

## How to play

To start playing, mix the picture cards (x32) and special cards (x4) and place them on the table, picture side facing down.

The player starting chooses two picture cards and turns them over. If the two picture cards create a rhyming pair the player keeps the pair, and it becomes the next players turn. If the two pictures do not form a rhyming pair the cards will be placed back in their place and game moves on to the next player. The game continues clockwise until all rhyming pairs have been found. The game ends when there are no more cards left. The player who has found the most rhyming pairs wins the game.

## Special cards

Whirlwind (x2):

Whirlwind comes and mixes all the rhymes. If a player finds a picture card with a whirlwind on it, the remaining cards on the table must be mixed again. Once a whirlwind card is found it will not be put back in the game.

Wind (x2):

Wind blows and reveals two more cards. If a player finds this picture in the game the player gets an extra turn and can turn over two more cards. After this card is found it will not be put back in the game.

## LIITE 11. Symbolitarrat



## LIITE 12. Matt Mouse's Lost Notebook-tarina

### Matt Mouse's Lost Notebook

Deep in the forest, in a little red house, lived a tiny brown mouse. His name was Matt, and he was a poet who loved spending his every free moment writing down words and watching the birds.

One day Matt was in his garden, having fun in the sun. White clouds floated at a great height, the weather was beautiful and bright. Matt was coming up with rhyming words when lightning interrupted his writing and scared all the birds.

Rain started falling and the wind started blowing. White clouds turned grey; all the birds flew away. The wind grew strong and wild and Matt decided to run inside. He looked at the storm through his window glass and decided to stay in until it would pass.

Matt waited and waited inside until finally the weather started to clear outside. Dark clouds started to fade away and the stormy wind had gone on its way.

Suddenly Matt remembered his notebook. He ran out to look, he looked all around, but it was nowhere to be found. His book had blown away with the storm. Matt put on his coat to stay warm, and he walked in the woods to look, hoping he would find his missing book.

Walking in the woods, Matt came across a cat who stood in its yard, looking for its hat.

"Hello," said the cat, "have you seen my hat? It blew away with the storm and without it I cannot stay warm."

"I'm afraid I haven't seen your hat," said Matt to the cat, "I am trying to find my notebook; would you mind helping me look." "Not at all," said the cat. He was happy to help Matt.

Matt and the cat kept looking for the book. They looked under the rocks and inside a box. They searched each plant, they even asked a nice ant, but they didn't find Matt's book anywhere they would look.

Matt was sad and weeping, he was tired of seeking. The cat and Matt walked on when down flew a bee to see, what on earth the problem could be.

Matt told the bee they were trying to look for his missing book. "I see," said the bee, "I haven't seen a book, but have a look at this hat I found caught up in my tree." "My hat!" yelled the cat. "We have found the hat," the bee said, "now we'll search for the book, let's work together and we can all have a look."

The animals went on to look for Matt's book. They came to a house made from red bricks. Outside stood a fox with a pile of sticks.

"Why are you piling up sticks?" asked the mouse. "I am making a fire," said the fox, "for it is dark in my house." "We're looking for Mouse's book" said the animals together, "all through

the woods and some lovely weather. Have you seen it?" they hopefully asked fox. "No," he said, "but I found something else. Come inside and let's look in my box." The animals all went inside, and fox fetched his flashlight, he dove in the box and pulled out a kite. "My kite, that's my kite!" excitedly said the bee, "I was sure it was lost or stuck in a tree."

With another thing found, the fox joined the search for the book. "Surely," he said, "it's better to have one more helping to look."

After a while they came to a café owned by a friendly Snake, who invited them in and offered them juice and cake. "The juice is cold and made from berries," Snake said, "and the cake is creamy and topped with cherries."

"Thank you so much but maybe later," they said, "we must find Mouse's book before it's time for bed." Snake smiled and said, "you should speak to dog, he's been on the lake all day fishing with frog."

They went outside to find frog in a boat, with him was dog wearing a bright yellow coat. "Look what we caught!" said dog and frog dangling a book at the end of their rod and big fishing hook. "That's it, that's my book!" cried out Matt with glee, all the animals crowded around so they could see. The hunt was over, and it was time to celebrate, they headed back to Snake's café with no time to wait. They had cake and cold juice and as Mouse licked his spoon, he looked outside and saw the bright moon.

Night had come to the woods after a very long day, sat in the corner a stranger had something to say. "You've had quite a time," the stranger said from his old wooden chair. He rose from the shadows; it was old Bobby Bear. "It's a long way home through the woods," he said through kind smiles, "you could get lost on the way and you'd walk for miles. I'll give you a ride," he said, "follow me." They went outside and saw something shiny under a tree. Under that tree was Bobby's old car, and as they drove through the night, they saw a shooting star.

Their adventure had come to end, and all was okay, friendships were made that would never go away!