

Opinnäytetyö (AMK)

Toimintaterapian koulutusohjelma

Toimintaterapia

2014

Amanda Määttänen & Henna Latvala

# SATUMETSÄN SANKARIT

Osallistavan sensomotorisen leikkiympäristön kehittäminen  
päiväkodissa

## Amanda Määttänen & Henna Latvala

# SATUMETSÄN SANKARIT

## Osallistavan sensomotorisen leikkiympäristön kehittäminen päiväkodissa

Kahden toimintaterapeuttipiskelijän tekemä opinnäytetyö toteutettiin Toliva -hankkeen toimeksiantona Orminkujan päiväkotiin 3-4 -vuotiaiden lasten ryhmään. Tavoitteena oli kehittää päiväkodin leikkiympäristöä niin, että se houkuttelisi lapsia sensomotorisiin leikkeihin sekä mahdollistaisi kaikkien lasten toimintaan osallistumisen. Tämän vuoksi oli olennaista huomioida lapsen motoriikan ja leikin kehityksen lisäksi lasten monikulttuurisuus ja heikko suomenkielen taito. Opinnäytetyötä ohjasi sensorisen integraation teoria, jossa korostettiin kokonaisvaltaista kehon käyttöä liikkumisessa, itseohjautuvaa leikkiä ja aistimusten merkitystä leikin mielekkyyden kokemisessa. Rakenteisena kuvaustapana opinnäytetyössä käytettiin kansainvälistä toimintakyvyn luokitusta, ICF:ia

Kehittämistyön tutkimukselliseen osuuteen kuului leikkiympäristön kartoitus sekä henkilökunnan haastattelu. Leikkiympäristön kartoitusta varten luotiin teorian pohjalta havainnointilomake opinnäytetyöntekijöiden havainnoinnin tueksi. Havainnoinnin ja haastattelun perusteella lähdettiin kehittämään leikkiympäristöä konkreettisilla muutosehdotuksilla: tuotoksena syntyi päiväkodin henkilökunnalle luovutettava kansio ”Satumetsän Sankarit: osallistava sensomotorinen leikkiympäristö – ohjeet ja ideat toteutukseen.” Kansio sisältää 9 tarkasti analysoitua sensomotorista leikkiä toteutusohjeineen ja oheismateriaaleineen. Kansio esiteltiin henkilökunnalle toteutuspäivässä, jossa myös lapset osallistettiin toimintaan rakentamalla osa kansion leikkipisteistä yhdessä.

Kehittämistyön tuloksena päiväkoti sai käyttöönsä uutta materiaalia, ajatuksia ja vinkkejä. Lasten positiiviset reaktiot toteutuspäivässä kertoivat osaltaan valittujen leikkien mielekkyydestä ja hauskuudesta niin opinnäytetyöntekijöille kuin henkilökunnallekin. Henkilökunnan esille nostamat korjausehdotukset huomioitiin kansion lopullisessa versiossa. Tämä kehittämistyö tarjoaa jatkossa mielenkiintoisia jatkotutkimus- ja kehittämisasihteja sekä uudenlaisia työskentelykenttiä toimintaterapeuteille.

### ASIASANAT:

sensomotorinen leikki, sensorinen integraatio, leikkiympäristö, ICF, toimintaterapia, osallistuminen, kehittämistyö, monikulttuurisuus, Toliva, motorinen kehitys



BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Occupational Therapy

2014 | Total number of pages 50 + 2 appendices

Hanna Hännikäinen ja Helena Tigerstedt

Amanda Määttänen & Henna Latvala

# HEROES OF THE FAIRYTALE FORREST

## How to create a sensorimotor play environment to a daycare center

This thesis, which was made by two occupational therapy students, was part of Toliva -project and was targeted to day care Orminkuja, for the group of 3-4 -year olds. The goal of this thesis was to improve daycare's play environment in a way, that would attract the children for a sensorimotor play and would allow all the children to participate. Because of this target, it was not only important to pay attention to the stage of child's motor and play development but also to their multicultural background and small knowledge of Finnish language. This thesis was driven by the theory of sensory integration, which emphasizes the use of whole body during movement, spontaneous play and the importance of sensations during play. An international classification of functioning, ICF, was used to organize the thesis.

The study consisted of the observation of the play environment and the personnel's interview. To make the environment evaluating easier, a check list was made. After the environment observation and interview of the personnel, play environment developing ideas were put together as a file " Heroes of the Fairytale Forrest : Participative Sensorimotor Play Environment - Guidelines and Ideas for Implementation." This file was presented to the personnel during the implementation day, and also all the children participated during the day and they had a possibility to build some of the play points with the authors.

In a result of this thesis day care Orminkuja received new material, thoughts and ideas. The positive reactions of the children showed the authors and personnel that the play ideas in the file were meaningful and fun. Suggestions of personnel for the file were considered in the final version of the file. This thesis offers interesting study and development abstracts as well as new working areas for the occupational therapists in the future.

### KEYWORDS:

sensorimotor play, sensory integration, play environment, ICF, occupational therapy, participation, development, multicultural, Toliva, motor development

# SISÄLTÖ

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>5</b>
<b>2 TOIMEKSIANTO</b>	<b>7</b>
2.1 Lasten liikkuminen suomalaisissa päiväkodeissa	7
2.2 Orminkujan päiväkot	8
2.3 Tavoite ja tuotos	9
<b>3 TOIMINTATERAPIA LAPSIA LIKUTTAMASSA</b>	<b>11</b>
3.1 Mitä on toimintaterapia?	11
3.2 Sensorinen integraatio	13
3.3 Sensomotorinen leikki	14
<b>4 LAPSI, LEIKKIYMPÄRISTÖ JA OSALLISTUMINEN</b>	<b>15</b>
4.1 Lapsen liikkumis- ja leikki-aidot	15
4.2 Lapsen monikulttuurisuus ja kielenkehitys	16
4.3 Leikkiympäristön suositukset	17
4.4 Lapsen osallistuminen toimintaan	20
<b>5 PÄIVÄKODIN LEIKKIYMPÄRISTÖN KEHITTÄMINEN</b>	<b>22</b>
5.1 Kehittämistyöprosessin kuvaus	22
5.2 Ympäristön havainnointilomakkeen kehittäminen	24
5.3 Ympäristön kartoitus ja henkilökunnan haastattelu	25
5.4 Kansion luominen	28
5.5 Toteutuspäivä päiväkodissa	34
5.6 Henkilökunnan palaute kansiosta	40
<b>6 POHDINTA</b>	<b>44</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>48</b>

## **LIITTEET**

- Liite 1. Satumetsän Sankarit -kansio
- Liite 2. Havainnointilomake

## **KUVAT**

Kuva 1. Taikamatto	35
Kuva 2. Temppunoppa	35
Kuva 3. Hämähäkinverkko	36
Kuva 4. Metsän Peikot	37
Kuva 5. Luola	38
Kuva 6. Taikajoki	39

## **KUVIOT**

Kuvio 1. ICF -käsitteitä mukaileva kaavio ympäristötekijöiden, yksilön, osallistumisen ja suorituksen vuorovaikutuksesta keskenään.	21
Kuvio 2. Kehittämistyöprosessi	23

# 1 JOHDANTO

Helposti ajatellaan, että pienet lapset ovat jatkuvasti liikkeessä: eiväthän he malta pysyä paikoillaan! Tutkimukset tuovat esiin kuitenkin ajankohtaista tietoa, ettei asia olekaan ihan niin: suuri osa lasten viettämästä päiväkotiajasta on todellisuudessa fyysisesti epäaktiivista. Lapset kyllä leikkivät, mutta se tapahtuu istuen tai paikoillaan seisten, varsinkin sisätiloissa. (Paakkinen 2012, 53-54.) Päiväkotiympäristön merkitys lasten fyysiselle aktiivisuudelle on merkittävä, sillä he viettävät siellä huomattavan osan päivästään (Cardon, Van Cauwenberge, Haerens & Labarque 2008).

Toimintaterapeutteina olemme kiinnostuneita enemmän liikkeiden tarjoamista aistikokemuksista kuin niiden määrästä. Tällaiset aistimukset tuottavat lapselle paljon riemua ja muita positiivisia tunnekokemuksia. Me aikuisetkin voimme varmasti muistaa, miten hauskaa lapsena oli ryömiä pienissä koloissa, tehdä kuperkeikkoja tai keinua keinulaudalla? Aistikokemukset eivät tuota pelkästään iloa vaan myös edistävät lapsen kehitystä: lapsi oppii tuntemaan oman kehonsa rajat ja toimimaan taidokkaasti erilaisissa tehtävissä. (Ayres 2008, 258.)

Ei ole itsestään selvyyttä, että lapsi pääsee kokemaan näitä hauskoja ja tärkeitä aistimuksia, sillä ympäristöllä on niiden tarjoamisessa merkittävä rooli (Pönkkö & Sääkslahti 2013, 474). Millainen on esimerkiksi päiväkodin leikkutila? Patjat, esteradat ja heittopelit houkuttelevat lapsia täysin erilaisiin leikkeihin kuin legot ja nuket. Aikuisen rooli leikkien mahdollistamisessa on hyvin tärkeä, sillä lopulta hänen asenteensa leikkiin ratkaisee sen, mitä lapsi saa tai ei saa tehdä. (Zimmer 2001, 141.)

Tässä opinnäytetyössä pyritään vaikuttamaan Orminkujan päiväkodin arkeen kehittämällä sen sisäliikuntaympäristöä liikunnallisempaan ja aistirikkaampaan suuntaan yhteistyössä päiväkodin henkilökunnan kanssa. Raportissa rakenteellisena kuvaustapana toimii International Classification of Functioning,

ICF, joka toimii yhteisenä kielenä eri ammattialojen välillä (WHO 2013, 3-4). Onnistuneen kehittämistyön pohjalle tarvitaan perehtymistä eri teorioihin, joita ovat tässä opinnäytetyössä sensorinen integraatio ja sensomotorinen leikki sekä 3-4 -vuotiaiden lasten motoriikan ja leikin kehitys. Lisäksi opinnäytetyöprosessissa kartoitetaan ympäristön mahdollisuuksia sekä hyödynnetään toiminnan analysointia ja soveltamista, jotta kaikkien lasten osallistuminen voidaan mahdollistaa. Myös päiväkodin erityispiirre, monikulttuurisuus, on otettava huomioon ympäristön kehittämisessä.

Kehittämistyön lopputuotoksena päiväkodille koostetaan kansio, josta ideat ovat helposti nähtävillä ja käytettävissä. Kansioon perehtyminen tapahtuu toteutuspäivässä, jossa lapset otetaan aktiivisesti mukaan toimintaan ja samalla henkilökunta pääsee näkemään käytännössä, kuinka kansio toimii.

Tämä Opinnäytetyö on osa laajempaa Toimintakulttuurin Liikunnallistaminen Varhaiskasvatuksessa (ToLiVa) -projektia. Toiveena on, että kehittämistyön tulokset ovat sellaisia, että ne innostaisivat muitakin päiväkoteja kehittämään leikkiympäristöään liikunnallisempaan suuntaan.

## 2 TOIMEKSIANTO

### 2.1 Lasten liikkuminen suomalaisissa päiväkodeissa

Useat tutkimukset paljastavat sen, että suomalaisissa päiväkodeissa ei liikuta riittävästi. Sosiaali- ja terveysministeriön laatimassa varhaiskasvatuksen liikuntasuosituksissa kerrotaan, että 0-6 –vuotiaiden lasten tulisi liikkua vähintään kaksi tuntia päivässä ja liikunnan tulisi olla reipasta ja hengästyttävää. (Sosiaali- ja terveysministeriö, Opetusministeriö & Nuori Suomi ry 2005, 3,11,17.) Kuitenkin Laps Suomen -tutkimuksen mukaan jopa 60 prosenttia kolmevuotiaista lapsista ei liikkunut arkisin tätä määrää (Soini, Kettunen, Mehtälä, Sääkslahti & Tammelin 2012, 53). Lapset leikkivät suurimman osan päiväkotiajasta istuen tai seisten, mikä on fyysisesti epäaktiivista leikkiä (Paakkinen 2012, 53-54).

Lasten fyysiseen aktiivisuuteen vaikuttavaksi tekijäksi on nostettu ympäristön merkitys. Luotettavia tutkimuksia aiheesta on kuitenkin suhteellisen vähän (Cardon ym. 2008), eivätkä ne anna yksiselitteisiä tuloksia niistä tekijöistä, jotka nostaisivat lasten fyysistä aktiivisuutta (Bower, Hales, Rubin, Tate & Ward 2008, 29). Addyn ym. (2008, 443) tekemä tutkimus paljastaa, että lasten fyysisessä aktiivisuudessa on jonkin verran eroja sen perusteella, mitä esikoulua he käyvät. Bowerin ym. (2008, 26) tutkimuksessa selviää, että muunneltavat leikkivälineet ja tilat ennustavat lapsilla korkeampaa fyysistä aktiivisuustasoa. Cardon ym. (2008) tutkimuksessa selviää, että leikkitilan koolla oli merkitystä fyysiselle aktiivisuudelle: suurempi tila merkitsee vauhdikkaampia leikkejä.

Päiväkotiympäristöllä on tärkeä rooli lapsen liikunnallisuuden tukemisessa, sillä lapset viettävät päiväkodissa huomattavan osan päivästänsä (Cardon ym. 2008). Varhaiskasvatuksessa olevien lasten oletetaan yleisesti olevan hyvinkin aktiivisia (Addy ym. 2008, 439) ja näin ajattelevat sekä vanhemmat että henkilökunta (Temple & O'Connor 2005, 5). Jo aiemmin mainitut



tutkimustulokset kertovat kuitenkin muuta, eivätkä lasten liikuntasuositukset suomalaisissa päiväkodeissa täyty.

Huoli siitä, että päiväkodeissa ei liikuta tarpeeksi, käynnisti Toliva -hankkeen (Toimintakulttuurin liikunnallistaminen varhaiskasvatuksessa). Hanke oli osa valtakunnallista liikuntaverkostohanketta ja sen tarkoituksena oli kartoittaa Turun itäisen alueen päiväkotien tämän hetkistä liikuntakulttuurin tilaa ja kehittää yhteistyöpäiväkotien arkea liikunnallisemmaksi. Hankkeessa olivat mukana Turun AMK:n terveyden- ja hyvinvoinnin tulosalue sekä taideakatemia, Turun kaupungin varhaiskasvatuspalvelut, LiikU ry., Valo ry., Turun liikuntapalvelukeskus sekä Turun itäisen palvelualueen neuvolatyö. (Vipuvoimaa EU:lta 2007-2013.) Toliva -hankkeen kautta syntyi keväällä 2013 toimeksiantoja Turun AMK:n sosionomi-, fysio- ja toimintaterapeuttiopiskelijoille.

## 2.2 Orminkujan päiväkotiki

Toliva -hankkeen kautta opinnäytetyöprosessiin saatiin mukaan päiväkotiehdokkaita, jotka halusivat kehittää yksikköään liikunnallisemmaksi. Näistä vaihtoehdoista opinnäytetyön yhteistyöpäiväkodiksi valittiin Orminkujan päiväkotiki, sillä sen itselleen asettamat kehittämistehtävät herättivät mielenkiinnon ja niissä näkyi mahdollisuus tuoda esille omaa ammatillista näkökulmaa. Toimintaterapian kannalta lasten liikkumista on mahdollista tarkastella sensomotorisen leikin näkökulmasta, joka on itseohjautuvaa ja usein fyysisesti aktiivista toimintaa (Ayres 2008, 260).

Orminkujan päiväkotiki sijaitsee Turun Varissuolla ja päiväkodissa toimii yhteensä viisi lapsiryhmää. Opinnäytetyö toteutettiin päiväkodin toiveesta nuorimpaan ryhmään, Vesikirppuihin. Vesikirppuryhmässä oli 3 vakituista työntekijää sekä 18 lasta. Lapset olivat iältään 2-4 -vuotiaita, mutta opinnäytetyön teoreettinen osuus rajattiin koskemaan 3-4 -vuotiaita lapsia, sillä heitä oli ryhmässä eniten. Rajaus haluttiin tehdä myös siksi, että 2-4 -vuotiaiden lasten taidoissa oli suuria

eroja. Ulkoliikuntamahdollisuudet olivat Orminkujalla erittäin hyvät, joten opinnäytetyön haluttiin keskittyvän sisätiloissa tapahtuvan arkiliikunnan kehittämiseen.

Orminkujan päiväkodin erikoispiirteenä oli kulttuurien kirjo. Suurin osa päiväkodin lapsista tuli monikulttuurisista perheistä eivätkä näin ollen puhuneet äidinkielenään suomea. Tämä asetti päiväkodille omat haasteensa kommunikointiin ja ohjeistukseen. Esimerkiksi uusien leikkien sääntöjen selittäminen lapsille oli koettu haasteelliseksi: valmiita ohjeita on täytynyt yksinkertaistaa paljon, eikä siihen olisi aikaa tai energiaa. Päiväkoti toi myös esiin, että joidenkin lasten oli hankala keksiä itse leikki-ideoita ja toiveena olikin ehdotuksia itseohjautuvan leikin tukemiseen.

Päiväkodilta nousi esiin toive, että opinnäytetyössä huomioitaisiin lasten kielihaasteet, vuorovaikutustaidot sekä yhdessä tekeminen. Toiveena oli myös se, että henkilökunta saisi vinkkejä ympäristön muokkaamiseen: tavoitteena olisi helposti luotava leikkiympäristö, joka aktivoisi lasta itseohjautuvaan sekä liikunnalliseen leikkiin.

### 2.3 Tavoite ja tuotos

Tavoitteena oli kehittää Orminkujan Vesikirppuryhmän 3-4 -vuotiaiden lasten leikkiympäristöstä sellainen, että se houkuttelisi kaikkia lapsia osallistumaan fyysisesti aktiiviseen ja vauhdikkaaseen leikkiin. Tämän kehittämistyön tuotoksena päätettiin luoda kansio, joka esiteltiin päiväkotiin järjestetyssä toteutuspäivässä. Kansio sisälsi leikkiympäristön parannusehdotuksia, leikkejä ja vinkkejä ohjaustilanteisiin. Kansio haluttiin tehdä lasten parasta ajatellen, sillä asiakaslähtöisyys on toimintaterapiassakin avainasemassa (Kielhofner 2008,

143). Tarkoituksena oli, että kansion vinkit ja parannusehdotukset auttaisivat päiväkodin henkilökuntaa luomaan lapsille päiväkotiin ihanteelliset puitteet sensomotoriselle ja itseohjautuvalle leikille, joka on luonteeltaan vauhdikasta ja aktiivista liikuntaa. Kansion sisältö pyrittiin suunnittelemaan sellaiseksi, että se vastaisi juuri Vesikirput -ryhmän tarpeisiin: se olisi motoriselta haastetasoltaan ja leikkiaiheiltaan 3-4 -vuotiaille suunnattu, kielierot huomioonottava, sekä sosiaalisia taitoja harjoittava. Nämä osa-alueet huomioitiin, jotta kaikkien lasten osallistuminen kansion leikkeihin mahdollistuisi.

## 3 TOIMINTATERAPIA LAPSIA LIKUTTAMASSA

### 3.1 Mitä on toimintaterapia?

Yleinen tietous toimintaterapeutin toimenkuvasta on monille epäselvä, joten usein kuulee kysyttävän: "Mitä on toimintaterapia?" Tämä johtuu siitä, että se on Suomessa suhteellisen uusi ala (Suomen Toimintaterapeuttiliitto ry 2005, 86). Koska opinnäytetyö on toimintaterapeuttiopiskelijoiden tekemä, kulkevat koulutuksen aikana muodostuneet arvot tiiviisti mukana. Näistä syistä johtuen tässä luvussa lukijalle esitellään ammatin arvoja ja työnkuvaa.

Toimintaterapeutti on kuntoutusalan ammattilainen, joka voi työskennellä sosiaali- ja terveydenhuollossa, opetustoimessa, järjestöissä sekä yksityisenä ammatinharjoittajana (Työ- ja elinkeinopalvelut 2014). Toimintaterapian tavoitteena on mahdollistaa yksilön osallistuminen hänelle merkitykselliseen toimintaan (Townsend, Beagan, Kumaz-Tan, Versnel, Iwama, Landry, Stewart & Brown 2007, 113). Tässä opinnäytetyössä osallistumisella merkitykselliseen toimintaan tarkoitetaan lasten osallistumista leikkiin päiväkodissa. Peruseriaatteena on asiakaslähtöisyys, jossa tärkeään rooliin nousee itse asiakas: millaiset toiminnot ovat hänelle mielekkäitä ja tarkoituksenmukaisia, tuottavat iloa, tyytyväisyyttä ja pätevyyden tunnetta? (Työ- ja elinkeinopalvelut 2014.) Toimintaterapeutin asiakkaana voi olla yksilö, ryhmä, yhdistys, hallinto-organisaatio tai jopa väestönosa. (Townsend ym. 2007, 96). Toimintaterapeutin asiantuntemusta voidaan hyödyntää yhteiskunnan palvelujen kehittämisessä ja ympäristön suunnittelussa, kuten tässä opinnäytetyössä on tehty.

Toimintaterapeutti arvioi ja kartoittaa asiakkaan toimintamahdollisuuksiin vaikuttavat tekijät, jotta saisi selville ne seikat, jotka voivat olla joko edistäviä tai estäviä. Arviointi voi tapahtua esimerkiksi havainnoinnin ja haastattelun avulla, minkä jälkeen toimintaterapeutti suunnittelee ja toteuttaa terapiapalveluja. Kyseessä voi olla esimerkiksi leikkiympäristön arviointi, jonka jälkeen suunnitellaan ja toteutetaan yhdessä asiakkaan ja asiakkaan lähimpiin kanssa

tarvittavat muutokset. Näillä pyritään mahdollistamaan se, että asiakas pystyy osallistumaan toimintaan. (Työ- ja elinkeinopalvelut 2014.)

Toimintaterapeutilla on käytössään erilaisia työkaluja, joilla edistää asiakkaan osallistumista toimintaan. Yksi näistä on toiminnan soveltaminen asiakkaan tarpeisiin sopivaksi: tämä voi tapahtua esimerkiksi muokkaamalla leikkien haastetasoa lapsen taitotasoa vastaavaksi. (Townsend ym. 2007, 113.)

Joskus toimintaterapeutin on toimittava asiakkaan puolestapuhujana ja tuotava esiin asioita, joita asiakkaan läheiset tai työntekijät eivät ehkä ole huomanneet. Opinnäytetyössä tämä näkyy siten, että päiväkodin henkilökunnalle annetaan tietoa tehdyistä havainnoista ja haastetaan heidät ajattelemaan mahdollisesti uudella tavalla. (Townsend ym. 2007, 113.)

Toiminnan analysointi on toimintaterapialle hyvin luonteenomainen piirre. (Crepeau & Schell 2009, 363). Toiminnan analysoinnissa keskitytään tiettyyn toimintaan ja tarkastellaan sitä yksityiskohtaisesti: mitä taitoja ja valmiuksia sen suorittaminen vaatii (Crepeau & Schell 2009, 360). Toiminnan analysoinnissa otetaan huomioon ympäristö, jossa toiminta tapahtuu (Crepeau & Schell 2009, 362). Opinnäytetyössä hyödynnetään tätä koulutuksen aikana opittua analysointitaitoa arvioidessa leikkiympäristöä ja pohtiessa siihen sopivia sensomotorisia leikkejä.

Toimintaterapeutin työskentely on tutkittuun tietoon perustuvaa työtä, jota ohjaavat erilaiset teoriat. Yksi näistä on sensorisen integraation teoria, joka käsittelee lapsen liikkumista aistitiedon jäsentämisen kannalta (Ayres 2008, 42,43).

### 3.2 Sensorinen integraatio

Sensorisen integraation teoria perustuu amerikkalaisen tohtori Jean Ayresin (1920–1988) työhön. Ayres oli koulutukseltaan toimintaterapeutti ja psykologian tohtori, joka tutki lasten kehitys- ja oppimishäiriöiden yhteyttä aivotoimintaan. Ayres korosti aktiivisen toiminnan ja eri aistien kautta saadun tiedon välisen vuorovaikutuksen tärkeyttä lapsen kehityksessä ja uuden oppimisessa. (Sensorisen integraation terapian yhdistys 2014.)

Sensorinen integraatio tarkoittaa aistitiedon jäsentämistä käyttöä varten. Aivot vastaanottavat jatkuvasti tietoa ympäröivästä maailmasta eri aistielinten kautta. Yleisesti tutuimpia ovat maku-, haju-, kuulo-, sekä näköaisti. Näiden lisäksi sensorisessa integraatiossa kiinnitetään huomiota proprioseptiiviseen aistiin (asento ja liike), vestibulaariseen aistiin (painovoima ja tasapaino) sekä taktiiliseen aistiin (tunto). Nämä kolme aistia korostuvat sensorisessa integraatiossa, sillä ne liittyvät läheisesti perustason liikkeeseen ja liikkumiseen. (Ayres 2008, 29, 78, 79.) Tämän perusteella nämä kolme aistimusta korostuvat tässä opinnäytetyössä.

Ongelmana ei nykyään ole se, etteivätkö uudet leikkivälineet tuottaisi lapselle aistimuksia vaan se, että aistimusten laatu on muuttunut. Suurin osa uusista leikkivälineistä, kuten televisio, videopelit ja tietokone kannustavat lasta istumaan paikoillaan. Samalla kun lapsi keskittyy seuraamaan ruudulla tapahtuvaa toimintaa, lapsen aistitoiminta rajoittuu vain näkö- ja kuuloaistimusten kautta tuleviin ärsykkeisiin. Aistikokemusten yksipuolisuus kaventaa kehitystä. (Vilén, Vihunen, Vartiainen, Sivén, Neuvonen & Kurvinen, 2013, 510.)

Aistikokemusten tärkeys on myös mainittu varhaiskasvatuksen liikuntasuosituksissa. Erityisesti sensomotorisia aistimuksia tuottavat toiminnot auttavat pienen lapsen aivoja jäsentämään uusia asioita ja kehittämään kehonhahmotustaan. Hyvin kehittynyt kehonhahmotus mahdollistaa myöhemmin motoristen perustaitojen oppimisen aina karkeamotoriikasta hienomotoriikkaan. (STM ym. 2005, 13-15.)

### 3.3 Sensomotorinen leikki

Sensomotorinen leikki liittyy läheisesti sensorisen integraation teoriaan, jossa korostetaan painovoima-, tunto- ja liikeaistimusten merkitystä tiedon jäsentämisessä (Ayres 2008, 78-79). Tässä opinnäytetyössä sensomotorinen leikki määritellään siten, että leikki tuottaa lapselle vähintään näitä kolmea aistimusta. Koko kehon käyttöä vaativat liikkeet, esimerkiksi rullalaudalla liikkuminen vatsallaan, tuottaa kaikkia näitä aistimuksia (Ayres 2008, 312).

Aistikokemukset tekevät leikkimisestä hauskaa. Esimerkiksi juokseminen, kääntyminen, kumartaminen, esineiden koskettelu, työntäminen, vetäminen, pyöriminen, ryömiminen, kiipeily ja hyppiminen tuottavat suuren määrän erilaisia aistimuksia. Mitä enemmän lapsi tutkii ympäristöään, sitä enemmän hän saa aistiärsyksiä ja sitä monimutkaisempia toimintareaktioita hän pystyy tuottamaan. Mitä monimuotoisempaa leikki on, sitä enemmän se edistää lapsen kehittymistä. ( Ayres 2008, 258.)

Sensomotorinen leikki on mielihyvää tuottavaa ja itseohjautuvaa toimintaa. Leikkimistä ohjaa pääasiassa lapsen oma, sisäinen kehittymisen halu. Jos lapsi "pakotetaan" leikkimään, osa leikin hyödyistä menetetään. (Ayres 2008, 260.) Kolmesta kuuteen -vuotiaiden lasten liikunnasta suurin osa muodostuu lapsen omaehtoisesta liikunnasta (STM ym. 2005, 11). Bundy määrittelee leikkiä toimintana, johon lapsi osallistuu vapaaehtoisesti ja jonka aiheista lapsi saa itse päättää. Spontaani, omaehtoinen toiminta on lapsen kehityksen peruspilareita. Liikkumalla ja leikkimällä lapsi saa kokea, mitä omatoimisuus on. (Bundy 1993, Rigbyn ja Rodgerin 2006, 179 mukaan.) Liikunnallisesta näkökulmasta ajateltuna vapaa leikki on intensiteetiltään kuormittavampaa kuin ohjatut liikuntatuokiot (Paakkinen 2012, 53-54).

## 4 LAPSI, LEIKKIYMPÄRISTÖ JA OSALLISTUMINEN

### 4.1 Lapsen liikkumis- ja leikki-aidot

Lapsella on sisäinen tarve liikkua, sillä se on hänen hyvinvointinsa ja kehityksensä perusta (STM ym. 2005, 9-10). Liikkuminen on lapselle luonnollinen tapa tutustua itseensä, toisiin ihmisiin ja ympäristöönsä. Lapsen tietoisuus omasta kehostaan ja sen hallinnasta luo pohjaa terveelle itsetunnolle. (Sosiaali- ja terveysministeriön tutkimus- ja kehittämiskeskus 2005, 22.) Leikkiminen ennen kouluikää on lapsen kehitykselle aivan yhtä tärkeää kuin myöhemmin koulutyö (Ayres 2008, 257).

Lapsi oppii liikkumaan vähitellen. Ensimmäisen ja toisen ikävuoden aikana opitaan perusliikkeet kuten käveleminen, juokseminen, hyppääminen, ryömiminen, kieriminen, työntäminen, vetäminen, roikkuminen, tasapainoilu, nouseminen ja kantaminen. Kolmevuotias osaa jo ottaa kiinni ja heittää palloa. 3-4 -vuotiailla aiemmin opitut perusliikkeet vahvistuvat ja eri liikemuotoja yhdistellään ja sovelletaan. (Zimmer 2001, 62-63.) Lapsen liikunta on leikkiä, jossa tärkeimpiä ovat välittömät elämykset, kuten liikunnan ilo ja riemu. Liikunnan harrastaminen lisää parhaimmillaan lapsen sosiaalista vuorovaikutusta, vahvistaa itsetuntoa, antaa mahdollisuuksia kokeilla ja ylittää omia rajoja sekä opettaa toimimaan ryhmän jäsenenä. (Vilén ym. 2013, 510.)

Lapsi leikkii eri tavoin eri-ikäisenä. Ensimmäinen leikki on sensomotorinen tai toiminnallinen leikki, jossa lapsi hankkii kokemusta erilaisista materiaaleista tutustumalla niihin oman kehonsa avulla (koskee, laittaa suuhunsa, vetää, työntää). Sensomotorisista leikeistä kehittyy vähitellen rakenteluleikkejä, joissa lapsi pinoaa, kasaa ja purkaa. Tämän lisäksi leikkivälineitä aletaan käsitellä monipuolisemmin. Lapsi ei enää pelkää työntä laatikkoa eteenpäin tai istu sen sisällä vaan rakentaa siitä vaikkapa tornin. (Zimmer 2001, 70-71; Mack 1982, 367.) 3 -vuotiaana lapsen mielikuvitus on jo monipuolisempaa kuin 1-2 vuotiaan ja hän voi keksiä samalle esineelle useamman merkityksen (jumppapatja voi olla vettä ja penkki on silta). Tämän ikäinen lapsi osaa myös



matkia eläimiä ja kulkuneuvoja ja liikkua esimerkiksi kuin karhut, puput tai autot. Symbolileikki hallitseeikin tässä iässä leikkiä ja mielikuvitusleikit tuottavat suurta mielihyvää. (Autio & Kaski 2005, 22-24.) 3-vuotias on kiinnostunut leikkikavereista ja harjoittelee yhdessä leikkimistä. 3-vuotias opettelee sääntöjä, mutta tarvitsee vielä tämän onnistumisessa paljon aikuista. 3-vuotias lapsi nauttii aikuisen kanssa yhdessä leikkimisestä. (Vilén, Vihunen, Vartiainen, Sivén, Neuvonen & Kurvinen 2013, 159-160.)

Lasta alkaa 4-vuotiaana kiinnostaa roolileikit ja mukana käytetään mahdollisesti rekvisiittaa. Roolit tulevat lapsen mielikuvitusmaailmasta. (Zimmer 2001, 72.) Neljävuotias on hyvin kiinnostunut kavereista ja osaakin leikkiä kaverin kanssa kahdestaan tai pienessä ryhmässä. Neljävuotias osaa jo paremmin noudattaa sääntöjä, mutta tarvitsee kertaamisessa vielä aikuisen tukea. (Vilén ym. 2013, 159-160.)

#### 4.2 Lapsen monikulttuurisuus ja kielenkehitys

Kielten ja kulttuurien moninaisuus on osa suomalaista varhaiskasvatusta (Helenius & Korhonen 2011, 86). Myös Orminkujan päiväkodissa monikulttuurisuus on osa arkea, sillä suurin osa lapsista tulee toisesta maasta tai kulttuurista ja puhuu äidinkielenään muuta kieltä kuin suomea. Monikulttuurinen lapsi -käsite pitää sisällään maahanmuuttajataustaiset lapset sekä monikieliset ja -kulttuuriset lapset (Halme & Vataja 2011, 5). Tässä opinnäytetyössä monikulttuurisuus huomioidaan erityisesti lasten kielenkehityksen osalta.

Kielenkehitys etenee kaksikielisellä ja yksikielisellä lapsella yleensä samassa järjestyksessä, esimerkiksi muodot ja värit opitaan saman ikäisinä. Oppimisvauhti saattaa kuitenkin vaihdella ja kaksikielisellä oppiminen voi alussa olla hitaampaa. (Halme & Vataja 2011, 14.) Koska monikulttuuristen lasten määrä päiväkotiryhmissä on lisääntynyt, myös varhaiskasvatussuunnitelmassa tämä on huomioitu (Eerola-Pennanen 2011, 233). Siinä todetaan, että

varhaiskasvatuksen tulisi tarjota kielellisesti virikkeellinen ympäristö, jotta lapselle tarjoutuisi mahdollisimman paljon tilaisuuksia kielen oppimiseen (STM ym. 2005, 20). Halmeen ja Vatajan (2011, 22-25) mukaan tärkeää kielten oppimisessa on lapsilähtöisyys, toiminnallisuus ja leikki. Leikkitilanteet ja päivittäinen toiminta tarjoavat paljon otollisia oppimistilanteita, sillä näissä tilanteissa lapset ovat lähes aina kiinnostuneita ja halukkaita oppimaan (Halme & Vataja 2011, 22-25).

Lapsi, jolla on heikko suomen kielen ymmärrys, kaipaa kielellisen ohjeen tueksi muita ymmärtämistä helpottavia keinoja kuten kuvia tai mallittamista. Tällaiset visuaaliset ja kinesteettiset keinot auttavat ymmärtämään tehtävän paremmin. Käytettäessä kuvia, tulee ne yhdistää lasta ympäröiviin käsitteisiin, konkreettisiin tilanteisiin sekä puhuttuihin sanoihin. Kuvaa voidaan tukea sanoilla kertomalla, mitä kuva tarkoittaa ja mitä leikin aikana täytyy tehdä. (Kehitysvammaliitto 2010, 43, 49, 111.)

Myös kirjallisuutta hyödynnetään kielenopetuksessa. Aluksi tulee valita kirjoja, joissa on kuvallinen tuki. Kirjoja valitessa tulisi huomioida kirjan aihepiiri ja sisältö niin, että ne vastaavat lapsen ikätasoa ja kiinnostuksen kohdetta. Sadun pituus tulisi valita lapsen kielellisten taitojen mukaan. Aikuinen valitsee sadun pituuden lapsen kielellisten taitojen mukaan. (Halme & Vataja 2011, 28-29.)

#### 4.3 Leikkiympäristön suositukset

Ympäristöllä on suuri vaikutus siihen, miten hyvin lapsi voi osallistua liikkumiseen ja leikkiin (Rodger & Ziviani 2006, 42). Hyvä leikki- ja liikuntaympäristö vastaa lapsen fyysisiin, psyykkisiin ja sosiaalisiin kehitystarpeisiin. (Pönkkö & Sääkslahti 2013, 474.) Teoriatiedon pohjalta on koottu yhteen leikkiympäristön suositukset, jotka tukevat lapsen osallistumista leikkiin. Suositukset on luokiteltu kansainvälisen toimintakyvyn luokituksen, ICF:n, mukaisiin kategorioihin, joihin otsikoiden perässä ovat tunnukset

viittaavat. Kategoriat ovat: leikkivälineet & lelut (e140), leikkitilat (e150), päiväkodin henkilökunta(e330) ja asenteet(e430).

**Leikkivälineiden ja lelujen** (e140) tulisi olla liikkumiseen innostavia, uteliaisuutta herättäviä, mielikuvitusta kiihottavia ja omatoimisuutta tukevia (Zimmer 2001, 164). Lapsen kehityksen kannalta on tärkeää, että hänellä on käytössään useita erilaisia tavaroita, joita hän voi tutkia ja kokeilla. Erilaisten tavaroiden käyttö mahdollistaa luovuuden ja mielikuvituksen lisääntymisen sekä tunteen siitä, kuinka lapsi itse toimii liikkujana. (Autio & Kaski 2005, 22-24.)

3-4 -vuotiaiden kehitysvaiheeseen sopivia välineitä ovat esimerkiksi hernepussit, pallot, narut ja huivit sekä muunneltavat alustat ja rakennelmat, esimerkiksi tunneli, pujottelurata ja pienet askelmat. Leikkivälineiden tulisi mahdollistaa ryömiminen, konttaaminen ja käveleminen erilaisilla pinnoilla, hyppääminen eri suuntiin ja esteiden yli, pallon heittäminen kahdella tai yhdellä kädellä. (Pönkkö & Sääkslahti 2013, 467.)

Koko kehon käyttöä vaativat liikkeet saavat aikaan proprioseptiivisten aistimusten lisäksi taktiilisia ja vestibulaarisia aistimuksia (Ayres 2008, 312). Olisikin hyvä, että välineiden käyttö vaatisi lapsilta aistien yhteistoimintaa sekä käsien ja jalkojen yhteistyöskentelyä. Lisäksi monesti aratkin lapset innostuvat liikkumaan, jos heille tarjotaan liikkumisen tueksi erilaisia välineitä. (Karvonen, Siren-Tiusanen & Vuorinen 2003, 159.)

Leikkivälineiden tulisi tarjota lapsille haastetta olematta kuitenkaan liian vaativia, sillä liian suuri vaatimustaso voi lannistaa lapsen. Leikkivälineissä tulisikin olla valinnanvaraa, jotta lapsi voi itse valita omalle suoritustasolleen sopivan leikin ja näin hänellä on mahdollisuus saada onnistumisen kokemuksia. (Zimmer 2001, 82.)

Hyvän **leikkitilan** (e150) tulee olla sopivan haasteellinen sekä liikkumaan ja leikkimään motivoiva (STM ym. 2005, 25). Lasten liikunnalliset sisäleikit edellyttävät tarpeeksi vapaata tilaa liikkua sekä muunneltavuutta (Pönkkö & Sääkslahti 2013, 475). Aikuisten tulee varmistaa, että leikkiympäristö on lapselle turvallinen (STM ym. 2005, 26). Tämä on tärkeää, sillä lapset liikkuvat

ja leikkivät vain, jos kokevat ympäristön riittävän turvalliseksi (Karvonen ym. 2003, 39). Suuremman leikkitilan on todettu lisäävän lasten fyysistä aktiivisuutta (Cardon ym. 2008).

Lasten into osallistua päiväkodin liikunnallisiin leikkeihin ei riipu ainoastaan siitä, miten hauskoja liikuntavälineitä on tarjolla vaan myös siitä, millainen **ohjaaja** (e330) on (Zimmer 2001, 141). Lapsille on tärkeää, että ohjaaja osallistuu yhdessä puuhasteluun ja leikkeihin. Tarvittaessa ohjaa voi mallittaa lapselle leikkiä tai antaa lapselle rohkaisevaa ja positiivista palautetta, jotta lapsi kykenee jatkamaan leikkiään. Jotta lapsella olisi mahdollisuus tehdä oma-aloitteisia ratkaisuita, ohjaajien pitäisi jättää turhat määräykset ja kiellot pois. (Karvonen ym. 2003, 86-87.) Aikuisen tulisi mahdollistaa lapsen omaehtoinen leikki: toiminnan tulisi olla lapsesta lähtevää ja hänen tulisi saada vaikuttaa toiminnan suunnitteluun ja toiminnan etenemiseen (Vilén ym. 2013, 219). Omaehtoinen liikkuminen sisällä edellyttää aikuisten ja lasten yhteisiä sopimuksia tiloista, ajankohdasta ja välineiden käytöstä (Pönkkö & Sääkslahti 2013, 474-475).

Ohjaajan ei pitäisi patistaa lasta käyttämään leikkivälineitä tietyllä tavalla, vaan lapsen tulisi keksiä käyttötavat tutustumalla välineen ominaisuuksiin (Zimmer 2001, 151). Lapsen on itse voitava päättää sensoristen ärsykkeiden sopivuudesta, sillä sietokyky on jokaisella erilainen (Zimmer 2001, 157). Ohjaajan tulee myös hyväksyä se, että lapsi ei uskalla suorittaa jotakin tehtävää (Zimmer 2001, 85).

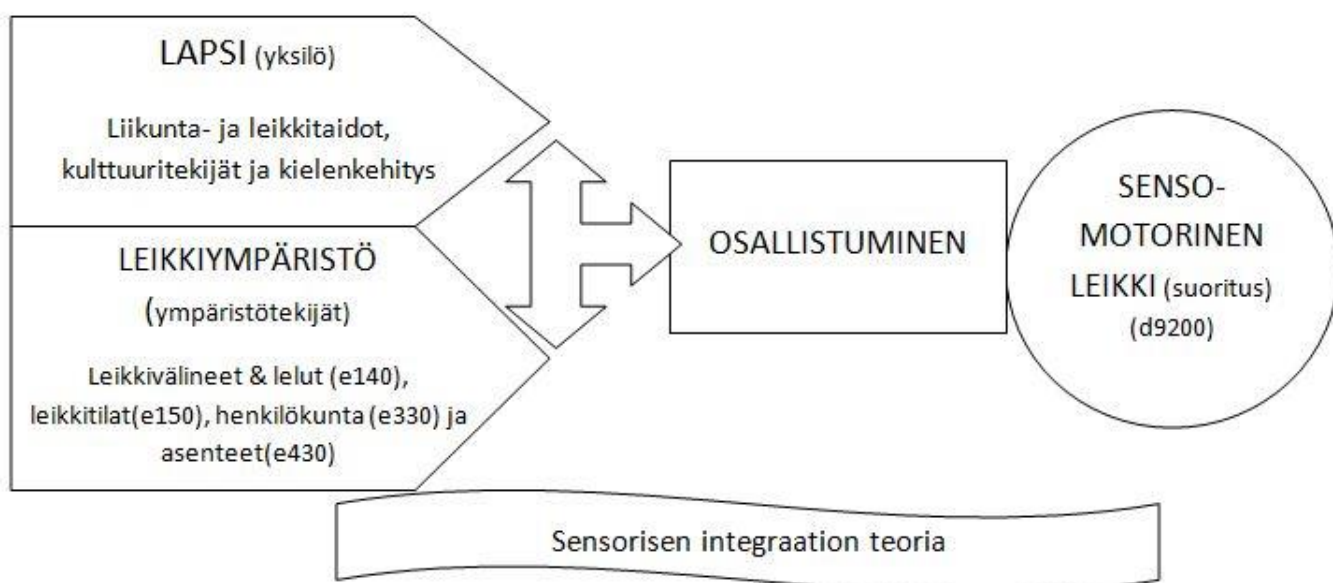
Henkilökunnan tulisi huomioida **asenteissaan** (e430) myös kömpelöt, hitaat, kieliongelmaiset ja ylipainoiset lapset. Nämäkin lapset kokevat liikunnan ensin positiivisena, mutta vasta kun sosiaalinen ympäristö tuomitsee heidät kömpelöiksi, he kokevat epäonnistuneensa. Tällaiset lapset tarvitsevat liikuntatilanteissa itsetunnon vahvistusta. (Zimmer 2001, 46-47.)

#### 4.4 Lapsen osallistuminen toimintaan

Leikkiympäristö ja lapsen yksilötekijät vaikuttavat vahvasti osallistumiseen. ICF-luokituksen mukaan osallistuminen on osallisuutta elämän tilanteisiin ja erilaisiin suorituksiin. Opinnäytetyössä tämä suoritus, johon lapsi osallistuu, on sensomotorinen leikki. ICF:ssä leikkisuoritus on merkitty koodilla d9200. (WHO 2013, 167.)

Osallisuus on sitä, että yksilö kantaa vastuuta oman, toisen ja koko yhteisön toimintakyvystä. Osallisuus ei tarkoita pelkästään mukana olemista vaan myös sitä, että saa mahdollisuuden muokata yhteisöä, johon kuuluu. Opinnäytetyössä lapsia haluttiin osallistaa mahdollisimman paljon toteutuspäivän aikana. (Gretschel & Kiilakoski 2012, 15.) Esimerkiksi pahvilaatikon seinän värin päättäminen ei ole toimintana kovin suuri, mutta se antaa lapselle tunteen siitä, että hän on saanut vaikuttaa yhteiseen toimintaan. Kun lapsi kokee, että hänellä on mahdollisuus vaikuttaa ympäristöönsä, ja että muut ihmiset arvostavat hänen panostaan toimijana, lisää se lapsen myönteistä käsitystä itsestä. Positiiviset tunteet ja merkityksellinen toiminta lisäävät lapsen oppimismotivaatiota sekä sitoutumista toimintaan. (Ikonen & Virtanen 2007, 170-171.)

Osallisuuden edistäminen on yksi opinnäytetyön pääajatuksista. Päiväkodissa suurin osallisuutta rajoittava tekijä on puutteellinen kielitaito: kuinka lapsi voi osallistua toimintaa, jos hän ei ymmärrä, mitä kuuluu tehdä. Opinnäytetyössä tämä seikka on pyritty huomioimaan toteutuspäivän mallituksen avulla sekä kansion mukana tulevia jokaisen leikkipisteen toimintaa kuvaavien kuvakorttien avulla. (Gretschel & Kiilakoski 2012, 16.)



**Kuvio 1. ICF -käsitteitä mukaileva kaavio ympäristötekijöiden, yksilön, osallistumisen ja suorituksen vuorovaikutuksesta keskenään.**

Kuten yllä olevasta kuvasta näkyy, lapsen yksilötekijöiden ja ympäristötekijöiden keskinäinen suhde vaikuttaa osallistumiseen sekä suoritukseen, eli tässä tapauksessa sensomotoriseen leikkiin (d9200). Yksilötekijöitä ovat lapseen liittyvät tekijät: opinnäytetyössä huomio kiinnittyy liikunta- ja leikkitaitoihin, kulttuuristaan ja kielenkehitykseen. Yksilötekijöitä ei ole ICF:n mukaan luokiteltu numerokodein, toisin kuin leikkiympäristön osa-alueet. Leikkiympäristöön sisältyvät leikkivälineet & lelut(e140), leikkitilat (e150), henkilökunta (e330) ja asenteet(e430). Jos esimerkiksi leikkivälineet ovat liian haastavia, tylsiä tai epäkäytännöllisiä lapsen kehityksentason nähden, tai ohjaajan asenne vauhdikkaisiin leikkeihin on kielteinen, ei osallistuminen sensomotoriseen leikkiin mahdollistu. Opinnäytetyön kehittämissuosituksessa pyritään vaikuttamaan leikkiympäristöön ja sitä kautta tukemaan osallistumista. (WHO 2013,16-17,174,176-177,185-188.)

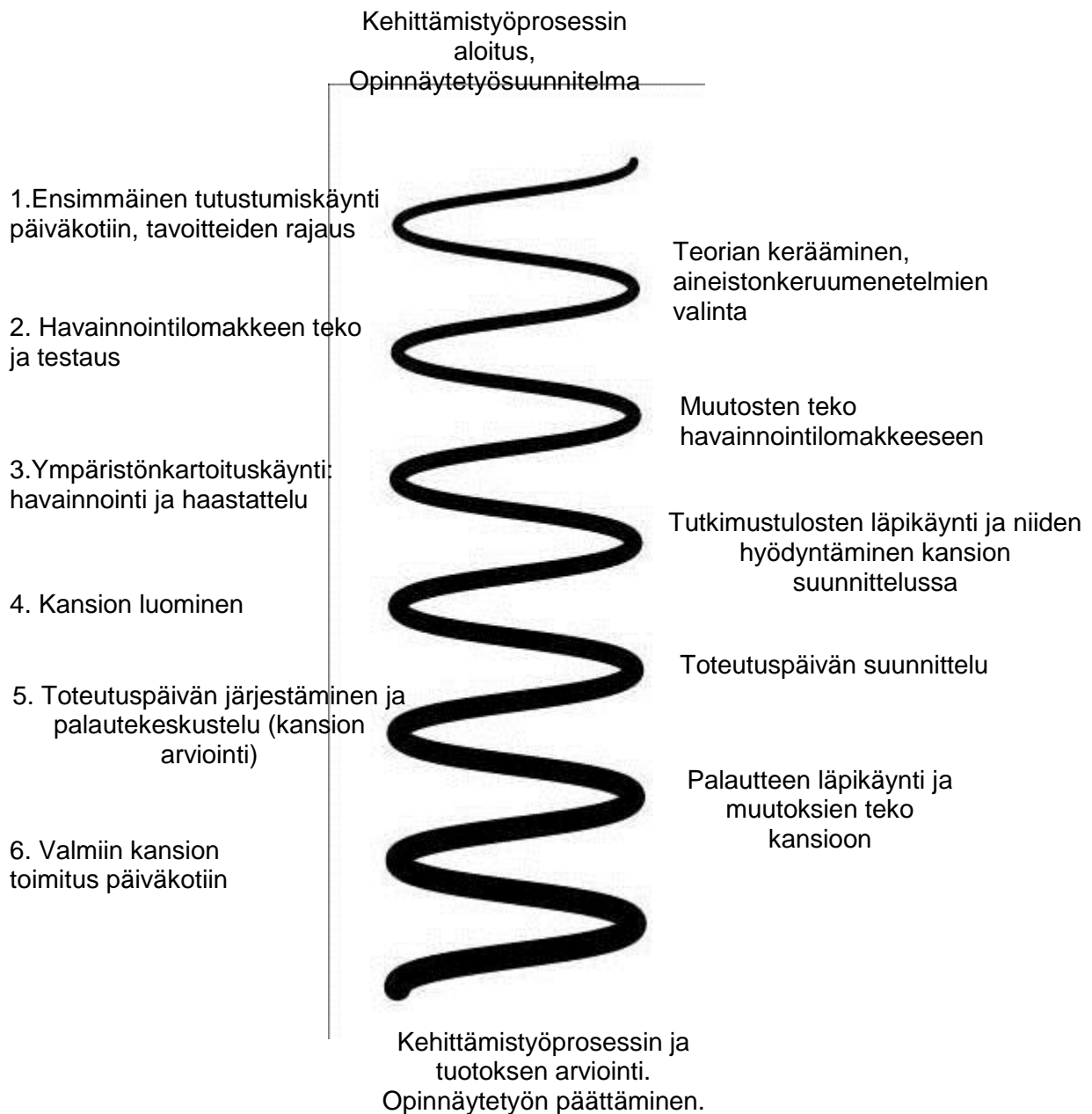
## 5 PÄIVÄKODIN LEIKKIYMPÄRISTÖN KEHITTÄMINEN

### 5.1 Kehittämistyöprosessin kuvaus

Tämä opinnäytetyö toteutettiin tutkimuksellisenä kehittämistyönä, jossa tutkimus- ja kehittämisosuudet vuorottelivat keskenään. Kehittämistehtävän tarkoituksena on saavuttaa etukäteen määritelty ja selkeästi rajattu tavoite. Sillä pyritään aiempien toimintatapojen pysyvään muuttamiseen parempaan suuntaan. (Toikko & Rantanen 2009, 14,16.) Tavoitteeksi oli opinnäytetyössä määritelty leikkiympäristön kehittäminen sensomotoriseen leikkiin kannustavaksi. Tämän kehittämistyön etenemistä havainnollistaa spiraalimalli, jossa kehittämisvaiheet etenevät sykleittäin. Sykleissä vuorottelevat suunnittelu, organisointi, toteutus ja arviointi. Ominaista kehittämistyölle on, että edellisen vaiheen tulokset arvioidaan ja niillä on vaikutusta prosessin seuraavaan vaiheeseen. (Salonen 2013, 15.)

Opinnäytetyöprosessi koostui kuudesta syklistä. Prosessi alkoi tutustumiskäynnillä yhteistyöpäiväkotiin. Tuolloin henkilökunnan kanssa pidetyssä keskusteluhetkessä rajattiin kehittämistyön tavoitetta yleiseltä tasolta tarkemmaksi. Tällöin sovittiin, että kehittämistyö toteutettaisiin pienimpien lasten ryhmään ja keskityttäisiin erityisesti tämän ryhmän sisäleikkitilojen kehittämiseen. Tämän rajauksen pohjalta voitiin aloittaa teoratiedon etsiminen sekä ympäristönkartoituslomakkeen suunnittelu. Seuraavaksi alustavaa havainnointilomaketta testattiin käytännössä ja arvioitiin sen muokkaustarvetta. Tarvittavien muutosten teon jälkeen suoritettiin varsinainen ympäristönkartoituskäynti, jonka yhteydessä myös haastateltiin henkilökuntaa. Havainnoinnista ja haastattelusta saatu tieto kirjattiin muistiin ja näitä muistiinpanoja hyödynnettiin kansion koostamisprosessissa. Valmista tuotosta esiteltiin ja testattiin toteutuspäivässä, jossa saatiin palautetta kansion toimivuudesta sekä havainnoinnilla että haastattelulla. Kansio jätettiin päiväkotiin itsenäisesti testattavaksi, jonka jälkeen palautekeskustelussa kerättiin henkilökunnan arvio kansion toimivuudesta. Näiden tietojen perusteella

kansioon tehtiin lopulliset muutokset ja se luovutettiin päiväkodin käyttöön. Nämä vaiheet on kuvattu alla olevassa spiraalikuviassa. Lisäksi vaiheet selitetään yksityiskohtaisemmin seuraavissa kappaleissa.



**Kuvio 2.** Kehittämistyöprosessi



## 5.2 Ympäristön havainnointilomakkeen kehittäminen

Ensimmäisellä päiväkotiin tehdyllä tutustumiskäynnillä opinnäytetyön tavoite rajattiin koskemaan pienimpien lasten ryhmää ja sisäliikuntaympäristöä. Tämän rajauksen pohjalta lähdettiin keräämään aiheeseen liittyvää teoretietoa sekä suunnittelemaan, mikä olisi soveltuvin aineistonkeruumenetelmä. Menetelmäksi valittiin havainnointi, sillä se tarjoaa Hirsjärven ym. (2009, 212) mukaan suoraa ja välitöntä tietoa tutkittavasta ilmiöstä. Ennen ympäristönkartoituskäyntiä määriteltiin opinnäytetyöntekijöiden rooli havainnointitilanteessa. Tuomen & Sarajärven(2009, 82) mukaan havainnointitilanteessa on mahdollista toimia ulkopuolisena tarkkailijana, kun tietoa ei haeta tutkijan ja tutkittavan välisestä vuorovaikutuksesta. Koska opinnäytetyössä tietoa haettiin lasten ja ympäristön välisestä vuorovaikutuksesta, koettiin ulkopuolisen tarkkailijan rooli havainnointiin sopivana. Tämä tarkoitti sitä, että opinnäytetyöntekijät pyrkivät ottamaan lapsiin mahdollisimman vähän kontaktia, jotta eivät vaikuttaisi lasten toimintaan.

Havainnoinnin avuksi luotiin tukilista, sillä Hirsjärven ym. (2009, 215) mukaan se auttaa kiinnittämään huomiota tutkimuksen kannalta oleellisiin asioihin. Tukilista eli havainnointilomake luotiin teoriaan perustuvien ympäristön suositusten pohjalta. Lomake jäsenneltiin ICF -luokituksen mukaisilla otsikoilla: leikkivälineet, -tilat, ohjaajat ja asenteet. Myös leikkitilan esteettömyys ja turvallisuus huomioitiin kysymyksissä. Lasten näkökulma nostettiin esiin apukysymysten avulla, esimerkiksi mitä leikkejä lapset mieluiten leikkivät, mitä välineitä he käyttivät ja mitkä lelut jäivät kokonaan käyttämättä. Näiden otsikoiden alle koottiin tarkkoja kysymyksiä havainnoinnin tueksi. Kysymysten perään jätettiin vapaata tilaa, jotta opinnäytetyöntekijät voisivat kirjata muistiinpanonsa samaan lomakkeeseen. Havainnointilomake on nähtävillä raportin lopussa liitteenä.

Havainnointilomakkeen toimivuutta ja asianmukaisuutta testattiin ensimmäisen ympäristönkartoituskäynnin aikana. Lomakkeen avulla onnistuttiin keräämään yleistietoa leikkituloista ja -välineistä (mitkä huoneet kuuluivat lasten leikkitiloihin ja mitä niissä yleensä leikittiin). Havainnointilomake osoittautui liian laajaksi ja yleispäteväksi, mikä vaikeutti huomion suuntaamista oleellisiin asioihin. Havainnointilomakkeesta puuttui tässä vaiheessa sensomotorinen rajausta, joten varsinaista ympäristönkartoitusta varten havainnointilomakkeeseen tehtiin muutoksia. Havainnointilomakkeesta poistettiin epäoleellisia kysymyksiä ja lisättiin sensomotoriseen leikkiin liittyviä tarkennuksia.

### 5.3 Ympäristön kartoitus ja henkilökunnan haastattelu

Varsinainen ympäristönkartoituskäynti sijoittui iltapäivään, jolloin lapsilla oli vapaan leikin hetki. Tällöin keskityttiin havainnoimaan niitä tekijöitä, jotka estivät ja edesauttoivat lasten osallistumista sensomotoriseen leikkiin. Lomakkeen avulla havainnoitiin, millaisia leikkivälineitä lasten saatavilla oli, millaisia leikkejä ne stimuloivat lapsia leikkimään, oliko välineissä erilaisia haastetasoja ja muunneltavuusmahdollisuuksia, sekä millainen ohjaajan asenne sensomotorisiin leikkeihin oli. Havainnoinnin aikana kumpikin opinnäytetyöntekijä kirjasi huomionsa havainnointilomakkeeseen.

Henkilökunnan haastatteluosuus toteutettiin keskustelunomaisena teemahaastatteluna varsinaisella ympäristökartoituskerralla. Vilkan (2005, 101-102) mukaan teemahaastatteluun tulee poimia etukäteen keskeiset aiheet, joita tulisi käsitellä. Teemat tulivat tässä opinnäytetyössä suoraan havainnointilomakkeen osa-alueista. Haastattelutilanteen aikana kumpikin opinnäytetyöntekijä teki muistiinpanoja, sillä se on suositeltavaa, jotta tieto tulisi tallennetuksi (Jyväskylän yliopiston julkaisu 2014). Näin varmistuttiin sitä, että henkilökunnan näkemys tilojen hyödyntämisestä ja toiveista kansiota varten tulisivat varmasti huomioiduiksi. Keskusteluhetkessä tuotiin esiin opinnäytetyöntekijöiden tekemiä havaintoja lasten leikeistä ja kartoitettiin, poikkesiko havainnointitilanne normaalista leikkihetkestä. Lisäksi keskustelussa

kartoitettiin leikkitiloja ja -välineitä, joita ei havainnointihetkellä ollut lasten saatavilla, mutta joita voisi mahdollisesti hyödyntää opinnäytetyössä. Keskustelulla pyrittiin täydentämään havainnoinnista saatua tietoa.

Yhdessä päiväkodin henkilökunnan kanssa sovittiin, että kehittämisideat koostettaisiin kansioksi. Kansioon tulisi leikkitilojen ja -välineiden ympärille suunniteltuja leikki-ideoita, jotka tukisivat lasten osallistumista itseohjautuvaan sensomotoriseen leikkiin. Henkilökunnan tarkemmat tarpeet ja toiveet kansiolle ja sen leikeille kartoitettiin haastattelemalla.

Tämän jälkeen aloitettiin päiväkodista kerätyn aineiston käsittely, jolloin muistiinpanot käytiin huolellisesti läpi. Haastattelun litterointiin ei päädytty, sillä se ei ollut opinnäytetyön tavoitteiden kannalta tarkoituksenmukaista. Johtopäätökset voitiin tehdä suoraan muistiinpanoista, sillä keskusteluun osallistujia oli vähän ja haastattelu-aika oli kestoiltaan lyhyt (20min). (Hirsjärvi & Hurme 2001, Vilkan 2005,116 mukaan.) Opinnäytetyöntekijät kävivät havainnointilomakkeen muistiinpanot yhdessä läpi, tuloksia vertailtiin keskenään ja niistä poimittiin opinnäytetyön kannalta ne seikat, joihin tultaisiin jatkossa kiinnittämään huomiota. Vilkan (2005, 97, 126) mukaan laadulliselle tutkimusmenetelmälle on ominaista kuvailla ja selittää merkityksiä, joten sekä sekä havainnoinnin että haastattelun muistiinpanot kirjoitettiin kuvailevaksi yhteenvedoksi, jotta tietoa olisi helpompi hyödyntää myöhemmin. Tehty yhteenveto on esitetty alla.

### **Yhteenveto**

Lapsiryhmällä oli käytössä kolme omaa **leikkitilaa** (e150): suuri makuusali, eteistila sekä pieni leikkihuone. Lisäksi lasten leikkiin oli käytössä ajoittain yhteinen iso laulusali sekä suuri eteinen. Makuusali oli suurin leikkitila, sillä nukkumisen jälkeen sängyt kerättiin pois ja paljon lattiatilaa vapautui. Pieni eteinen toimi osittain leikkitilana, mutta sitä käytettiin myös jonotustilana ruokasaliin ja kulkuväylänä huoneesta toiseen. Häiriötekijöiden takia tämän tilan ei koettu soveltuvan vauhdikkaaseen leikkiin. Pieni leikkihuone oli varattu

kotileikkeihin, eikä vapaata tilaa tässä huoneessa juurikaan ollut. Suuri laulusali oli aktiivisesti muidenkin ryhmien käytössä, joten se ei ollut paras mahdollinen vaihtoehto. Yhteisessä eteistilassa oli mahdollista leikkiä ohjaajan valvoessa, eikä läpikulkua ollut niin paljon kuin pienessä eteisessä. Näistä viidestä vaihtoehdosta lasten makuusali sekä yhteinen eteistila nähtiin potentiaalisina tiloina vauhdikkaimmille leikkipisteille, sillä näissä huoneissa vapaata seinä- ja lattiatilaa oli eniten.

Havainnointihetkellä makuusalissa oli esillä lähinnä rakentelu- ja istumaleikkeihin sopivia **leikkivälineitä** (e140), kuten automatto, autot, muumitalo, pöytä ja tuolit. Ainoastaan lattialla oleva suuri patja houkutteli lapsia sensomotoriseen leikkiin. Muita sensomotorisiin leikkeihin houkuttelevia leluja, kuten mopoja, keinulautoja, tunneleita, keppihevosta, mahalautoja ja motoriikkaradan välineitä, ei ollut esillä, vaan ne sijaitsivat päiväkodin kaapeissa ja varastotiloissa. Näihin leikkivälineisiin apsilta ei ollut vapaata pääsyä

Havainnoinnin aikana **ohjaajien** (e330) sensomotoriseen leikkiin kannustaminen oli vähäistä. Kun lapset esimerkiksi temppuivat kuperkeikkamatolla, ohjaajien **asenne** (430) oli ajoittain suojeleva: lapsia varoitettiin helposti, jotta he eivät löisi päätänsä lattiaan vaikka vaaratilannetta ei välttämättä ollut. Toisaalta ohjaajat kannustivat lapsia näyttämään opinnäytetyöntekijöille temppuja matolla.

Henkilökunnan kanssa keskusteltaessa tuotiin esiin näkemystä siitä, että mahdollisesti suurimmasta leikkihuoneesta, eli makuusalista, voisi tehdä sensomotorisille leikeille tarkoitettun tilan ja näin ollen vähentää sieltä rakentelu- ja istumaleikkiin soveltuvia leikkivälineitä. Myös tyhjien seinien hyödyntämisestä keskusteltiin ja ohjaaja vaikutti avoimelta idealelle. Henkilökunnan mukaan lapset olivat pitäneet erityisesti suuresta patjasta, jossa he olivat tehneet kuperkeikkoja sekä rakentaneet sen päälle patjatorneja. Tässä keskustelussa päiväkotitoi esiin tarkemmat toiveet ja tarpeet, jotka on avattu tarkemmin Toimeksianto -kappaleessa.

## 5.4 Kansion luominen

Teoriatiedon pohjalta tiedettiin, millaisia liikkeitä ympäristön tulisi aktivoida lasta tekemään, jotta se tukisi 3-4 -vuotiaan lapsen motorista kehitystä. Ympäristön havainnoinnin ja henkilökunnan haastattelun avulla saatiin tietoa, mitä leikkivälineitä ja tiloja päiväkodissa oli mahdollista hyödyntää. Näiden tietojen pohjalta valittiin ne välineet ja tilat, joiden ympärille lähdettiin kehittämään leikkejä, jotka tarjoaisivat lapsille sensomotorisia aistimuksia. Kansioon kehitettiin yhteensä 9 leikkiä. Kaikkiin leikkeihin liitettiin päiväkodin toivomia elementtejä, kuten sosiaalisia taitoja kehittäviä piirteitä. Näin ollen leikit sisälsivät oman vuoron odottamista, yhdessä tekemistä ja sääntöjen noudattamista. Kansion leikeissä tarjoutuu mahdollisuus parin kanssa työskentelyyn ja yhteistyöhön. Tämän mahdollistamiseksi leikkipisteet suunniteltiin sellaisiksi, että niissä olisi kerrallaan 2-4 leikkijää. Leikeille kehitettiin erilaisia haastetasoja, jotta ne mahdollistaisivat kaikkien lasten osallistumisen toimintaan. Tarkat leikkikuvaukset löytyvät kansioista liitteenä. Itse leikkien analysointiprosessi on kuvattu alla: jokainen leikki on käsitelty sensomotorisesta näkökulmasta.

### **Leikit**

#### *Taikajoki*

Päiväkodissa oli valmiina **mahalautoja**, mutta ne eivät päiväkodin henkilökunnan mukaan olleet juuri koskaan käytössä. Koska mahalaudalla liikkuminen tuottaa paljon sensomotorisia ärsykeitä, niiden ympärille haluttiin kehittää oma leikkinsä. Taikajoki -leikissä lapsi saa liikuttaa itseään mahalaudalla esteiden läpi, jolloin mahalaudalla liikkuminen vaatii lapselta keskivartalon isojen lihasten hallintaa: kokonaisvaltaista ojennusta painovoimaa vastaan, kehon molemminpuolista yhteistyötä sekä liikkeen koordinoitua ja sarjallista liikkeen tuottamista.

### *Satumetsän Mopot*

Päiväkodissa oli **potkumopoja**, jotka olivat silloin tällöin olleet lasten saatavilla. Potkumopoilla liikkuminen ei ole fyysisesti yhtä haastavaa kuin mahalaudalla liikkuminen, sillä siinä lapsi ei joudu työskentelemään yhtä voimakkaasti painovoimaa vastaan. Näin ollen lapsille haluttiin tarjota erilaisia haastetasoja, joten Satumetsän Mopoista tehtiin vaihtoehtoleikki Taikajoelle. Vaikka tältä osin leikki ei ole yhtä haastava kuin Taikajoki, harjoittaa se kuitenkin lapsen keskivartalon isojen lihasten hallintaa sekä liikkeen sarjallista tuottamista: lapsi työntää mopoa jaloilla eteenpäin ja mukailee samalla ylävartalolla liikkeitä. Lisäksi hernepusseja poimimassa lapsi harjoittelee tasapainon ylläpitämistä sekä liikkeen koordinoimista.

### *Hyppykivet*

Ryhmän tiloista löytyvät neliskanttiset **tyynyt** ja motoriikkaradan **muovikuviot** tarjoavat mahdollisuuksia monenlaisten ratojen rakentamiseen. Radoilla kulkeminen tarjoaa lapselle monipuolisia aistikokemuksia. Leikissä pehmeiden tynnyjen sekä muovikuvioiden päällä liikkuminen vaatii lapselta keskivartalon isojen lihasten hallintaa, tasapainon ylläpitoa, liikkeen koordinoimista, asennonhallintaa sekä liikkeen sarjallista tuottamista.

### *Luola*

Vesikirppujen tiloissa ei ollut aiemmin mahdollisuutta ryömintäleikille, joka tuottaa lapselle runsaasti sensomotorisia ärsykeitä. Ryömintäleikin mahdollistamiseksi hankittiin päiväkodin tiloihin sopivan kokoinen **pahvilaatikko**. Leikin aikana lapsi tarvitsee isojen lihasten hallintaa, jotta voi ylläpitää konttausasentoa sekä sopeuttaa kehoaan erilaisiin tiloihin. Lisäksi pahvilaatikon reunoihin kiinnitetyt kangassuikaleet tarjoavat runsaasti taktilisia aistikokemuksia.

### *Satumetsän hevostalli*

Päiväkodin tiloista löytyi **keppihevosia** sekä **keinulauta**, joilla liikkuminen tuottaa niin vestibulaarisia, proprioseptiivisiä sekä taktiilisia aistikokemuksia. Näiden välineiden ympärille kehitettiin Satumetsän Hevostalli -leikki, jossa keppihevosilla juokseminen, pomppiminen ja syöksyminen sekä keinuhevosella keinuminen vaativat keskivartalon isojen lihasten hallintaa, vartalon molemminpuolista yhteistyötä, tasapainon ylläpitoa sekä sarjallisen liikkeen tuottamista.

### *Hämähäkinverkko*

Kaapeista löytyneiden **motoriikkaradan keppien** ympärille luotiin Hämähäkinverkko -leikki, joka vaatii lapselta kehon keskivartalon isojen lihasten hallintaa, liikkeen koordinoimista sekä tasapainon ylläpitoa. Motoriikkaradan keppeihin kiinnitetyt langat muodostivat erilaisia läpimentäviä aukkoja niin, että lapsi joutuu työskentelemään koko kehollaan päästäkseen lankojen toiselle puolelle. Päiväkodin henkilökunnan on mahdollista muuttaa toiminnan vaikeustasoa muuttamalla lankojen määrää.

### *Santeri Siivekkään koti*

Päiväkodin tiloista löytyvät **tyyny, patjat ja tuolit** nähtiin potentiaalisina materiaaleina rakenteluleikkiin, joka aktivoi lasta käyttämään koko kehoaan leikin aikana. Leikissä lapsi joutuu nostelemaan sekä siirtelemään painavia ja suuria materiaaleja, jolloin toiminnassa vaaditaan keskivartalon isojen lihasten hallintaa, tasapainon ylläpitoa, voiman säätelyä sekä liikkeen koordinoimista. Leikkivälineet aktivoivat lasta myös ryömimään sekä temmeltämään valmiissa majassa.

### *Taikamatto*

Vesikirppujen tiloista löytyvä suuri sininen **patja** eli "kuperkeikkamatto" mahdollistaa useiden erilaisten liikkeiden suorittamisen turvallisella alustalla. Se antaa lapselle mahdollisuuden valita itse, minkä haastetason liikkeitä hän haluaa tehdä, jolloin liikkeet vaativat erilaisia valmiuksia ja taitoja. Esimerkiksi

kuperkeikan tekeminen vaati lapselta keskivartalon isojen lihasten hallintaa, voimansäätelyä, tasapainon ylläpitoa sekä liikkeen koordinoimista.

Temppuiluun innostavaksi tekijäksi valmistettiin kuvallinen pehmonoppa. Papunetin sivuilta valittiin noppaan 6 liikekuvaa, jotka olivat hyppiminen molemmilla jaloilla, hyppiminen yhdellä jalalla, pyöriminen sivuittain, ryömiminen, tanssiminen ja kuperkeikkojen tekeminen. Liikkeet pyrittiin valitsemaan sellaisiksi, että ne vastaisivat mahdollisimman montaa haastetasoa. Nurmilaakso (2011, 37-38) toteaa, että jo alle kouluikäisiä kiinnostaa erityisesti kirjainten muoto. Niinpä kuvakortteihin jätettiin liikettä kuvaava suomenkielinen sana, joka siinä oli valmiina. Kuvakortit maalattiin erivärisiksi, jotta noppa olisi lapselle kutsuvan näköinen sekä selkeä. Nopasta tehtiin kooltaan suuri ja painava, jotta se vaatisi lapselta kokonaisvaltaista kehon käyttöä, enemmän voimankäyttöä ja kahden käden yhteistyötä.

### *Metsän peikot*

Päiväkodissa oli paljon **vapaata seinätilaa**, jota ei ollut hyödynnetty niin paljon kuin sitä olisi voitu ja tämän takia seinälle päätettiin tehdä tarkkuutta sekä kurkottelua vaativa pallonheittopeli. Opinnäytetyöntekijät valmistivat maalitaulut, eli Metsän Peikot, pienistä pahvilaatikoista ennen varsinaista toteutuspäivää. Koristeluosuuteen käytettiin aikaa, jotta ne todella näyttäytyisivät lapsille satuolentoina. Pahvilaatikot maalattiin vihreäksi ja pinkiksi, jotta ne erottuisivat hyvin valkoisesta seinästä ja loisivat siten visuaalisia kontrastieroja, jotka helpottavat kohteen erottamista taustasta (Invalidiliitto ry 2009, 29). Pahvilaatikoiden lisäksi valmistettiin heittopallot rypistämällä sanomalehtiä palloiksi, jotka päällystettiin kirkailla kankailla. Palloista tehtiin kevyitä ja pehmeitä, jotta lapsia ei sattuisi pallon vahingossa osuessa heihin.

Leikki vaatii lapselta kehon keskivartalon isojen lihasten hallintaa sekä tasapainoa, kun lapsi ylläpitää heittoasentoaan, hyppii ja kurkottelee. Lisäksi leikki vaatii liikkeen koordinoimista palloa heitettäessä.



## **Santeri Siivekkään Tarina**

Jotta lapset saatiin innostumaan ja kiinnostumaan sensomotorisista leikeistä, päätettiin niiden ympärille luoda yhtenäinen teema sekä siihen liittyvä tarina. Aution ja Kasken (2005, 22-24) mukaan symbolileikki ja mielikuvituksen käyttö tuottavat suurta mielihyvää 3-4 -vuotiaille, joten teemaa lähdettiin kehittämään tästä näkökulmasta. Mielikuvituksen hyödyntämistä on käytetty esimerkiksi Suomen Latu ry:n Metsämörri -toiminnassa, jossa lasten mielenkiintoa luontoa kohtaan heräteltiin kuvitteellisella sadulla Metsämörristä. (Suomen Latu ry 2014). Kansioon lapsille kehitettiin oma Satumetsäteema, johon liittyen luotiin tarina Santeri Siivekkäästä. Tarinan tarkoitus oli virittää lapset Satumetsän tunnelmaan. Kansion leikit nimettiin tarinaa mukaillen. Jokainen kansioon luotu leikki oli osa tarinan juonta ja niissä tapahtuvat toiminnot esiintyivät myös tarinassa Santeri Siivekkään tekeminä. Lisäksi tarinan tarkoituksena oli tukea lapsia keksimään leikki-idea välineelle, mikäli se olisi hänelle vaikeaa. Halme & Vataja (2011, 28-29) suosittelevat, että kirjojen aihepiirin ja pituuden valinnassa tuli huomioida lapsen ikätaso, joten kansioon luotu tarina käytti hyödyksi mielikuvitusta ja oli pituudeltaan lyhyt.

## **Kuvakortit**

Tarinan ja leikkien tueksi tehtiin piirroskuvat, joiden tarkoituksena oli edesauttaa lasten ymmärrystä ja sitä kautta toimintaan osallistumista. Visuaalisten keinojen on todettu tuovan tukea puhutun kielen rinnalle ja näin ollen monikulttuurisessa varhaiskasvatuksessa ohjaajan tulisi valita kirjoja, joista löytyy kuvallinen tuki (Halme & Vataja 2011, 26, 28-29). Päiväkoti oli kokenut kuvakorttien käytön jo aiemmin toimivaksi, joten samaa linjaa haluttiin jatkaa kansiossakin. Tarinaan liittyvät kuvakortit oli tarkoitettu päiväkodin leikkitaululle sekä kunkin leikkipisteen läheisyyteen. Niiden tarkoitus oli helpottaa lasta keksimään, millaisia aktiviteettejä kussakin leikissä voisi tehdä. Tällä pyrittiin tukemaan lapsen itseohjautuvuutta.

## Johdanto

Viimeiseksi kirjoitettiin päiväkodin henkilökunnalle tarkoitettu johdanto-osuus. Siinä selitettiin opinnäytetyön pääkäsitteet: liikunnan merkitys, sensomotorinen leikki sekä osallistumisen tärkeys. Lisäksi johdannossa korostettiin ohjaajan roolin ja asenteen tärkeyttä sensomotorisen leikin mahdollistamisessa. Päiväkodille perusteltiin se, miksi kansio oli alun perin luotu ja mitä hyötyä siitä olisi lapsille. Tällä pyrittiin edistämään sitä, että henkilökunta ottaisi kansion osaksi päiväkodin arkea. Kansiossa toimintaterapian ammattisanasto pyrittiin pitämään mahdollisimman vähäisenä, jotta teksti olisi päiväkodin henkilökunnalle mahdollisimman sujuvalukuista.

## Yleisrakenne

Jokainen leikki esiteltiin kansiossa omalla sivullaan ja kaikkien leikkien esittelyrunko oli samanlainen. Alussa oli pieni kappale tarinasta, jossa kyseisen leikin aktiviteetti esiintyi. Jos lapsi ei keksisi itse omaa leikki-ideaa, päiväkodin työntekijä voisi lukea lapselle kyseisen kappaleen ja näin lapsi voi ottaa tarinasta mallia leikkiinsä. ”Ohjaajalle” -kohdassa kerrottiin lyhyesti leikin idea, mahdolliset vinkit ja huomautukset sekä se, mitä asioita leikki kehittäisi lapsen kannalta. ”Tarvikkeet ja kokoaminen” -kohdassa on kerrottu leikkipisteen kokoamiseen tarvittavat välineet ja ohjeet mahdollisimman tarkasti sekä muita huomioitavia seikkoja. ”Leikin aikana lapsi” -kohdassa oli yhteenvetona esitetty leikin aikana tapahtuvat liiketoiminnot sekä sosiaaliset taidot, joita leikki harjoittaisi.

Kansiosta haluttiin tehdä selkeä ja helppolukuinen, joten lopuksi viimeisteltiin sen ulkoasu värein, kuvin ja informatiivisten laatikoin. Kansio piti sisällään johdannon päiväkodin henkilökunnalle, tarinanosuus, ohjeet kansion käyttöön, 9 eri leikkiä ohjeineen, 9 A4-kokoista värikuvaa, 16 laminoitua kuvakorttia, sekä 3 väritystehtävää

## Oheismateriaali

Kirjallisen työn lisäksi kansion koostamiseen kuului oheismateriaalien valmistus käsityönä. Nämä haluttiin tehdä itse, jotta päiväkodin henkilökunnan olisi mahdollisimman helppo ottaa kansion leikit käyttöön, eikä resursseja menisi heiltä valmistusvaiheeseen. Leikkivälineet valmistettiin kierrätysmateriaaleista niin, että niitä oli helppo siirtää paikasta toiseen ja ne sai tarvittaessa taitettua kasaan.

### 5.5 Toteutuspäivä päiväkodissa

Kun kansio oli saatu valmiiksi, haluttiin se esitellä päiväkodin henkilökunnalle ja lapsille sekä havainnoida sen toimivuutta käytännössä. Lisäksi tarkoituksena oli innostaa ja rohkaista lapsia leikkimään sensomotorisia leikkejä. Tätä tarkoitusta varten järjestettiin toteutuspäivä. Siihen sisältyi satutuokio, leikkipisteiden rakentaminen ja niihin tutustuminen lasten kanssa, väritystehtävien tekeminen sekä keskusteluhetki henkilökunnan kanssa. Toteutuspäivässä esiteltiin viisi eniten esivalmisteluja vaativaa kansion leikkiä, jotka olivat Taikajoki, Luola, Hämähäkinverkko, Taikamatto ja Metsän Peikot. Ajankohdaksi valittiin aamupäivä, sillä se sopi päiväkodille parhaiten: tuolloin lapsilla oli normaalistikin aikaa vapaaseen leikkiin. Toteutuspäivään osallistui yhteensä 10 lasta. Kaikki olivat iältään 3-4 -vuotiaita ja kukaan lapsista ei puhunut äidinkielenään suomea.

Toteutuspäivässä tärkeänä ajatuksena oli lasten osallistaminen toimintaan. Tarkoituksena oli, että yhdessä tekemällä sitoutetaan lapset leikkipisteiden välineisiin: ne olisivat yhdessä tehtyjä välineitä eivätkä vain irrallisia päiväkotiin tuotuja asioita. Lapsen on helpompi osallistua, motivoitua ja sitoutua toimintaan, kun hän on itse ollut mukana vaikuttamassa lopputulokseen (Ikonen & Virtanen 2007, 170-171). Opinnäytetyöntekijät toimivat ohjaajien roolissa ja samalla havainnoivat kansion leikkien toimivuutta käytännössä.

Satutuokio aloitettiin kokoontumalla lasten kanssa leikkitalaan. Lapsia haluttiin osallistaa toimintaan kannustamalla heitä kantamaan istuintyynyjä huoneen

nurkasta keskilattialle. Jos lapsi ei ymmärtänyt suomenkielistä kehotusta, hänelle näytettiin mallia. Sen on todettu tuovan tukea puhutun kielen rinnalle ja auttavan lasta ymmärtämään tehtävän paremmin (Kehitysvammaliitto 2010, 49).

Satuhetkessä lapsille luettiin tarina "Santeri Siivekkään Seikkailu Satumetsässä." Toinen opinnäytetyöntekijä luki tarinan, toinen näytti suuria, tarinaan liittyviä kuvia juonen edetessä. Suuret kuvat kiinnittivät lasten huomion ja niitä katseltiin kiinnostuneena. Tarina oli lasten kielitasoon nähden liian pitkä sekä vaikeaselkoinen, joten lähes kaikkien lasten kohdalla jäi käsitys, etteivät he ymmärtäneet tarinan kulkua, vaan keskittyivät lähinnä kuvien katseluun. Poikkeuksena oli yksi lapsi, jonka suomenkielen ymmärrys oli muita parempi. Hän tempautui täysin tarinan juoneen mukaan, mikä näkyi vahvoina reaktioina juonenkäänteisiin.

Satuhetken jälkeen lapset otettiin mukaan yhteiseen toimintaan: lasten täytyi yhdessä kantaa valtava patja eli tarinassa esiintyvä "taikamatto" leikkihuoneen nurkasta keskelle lattiaa. Kaikkia kannustettiin tarttumaan patjaan, jotta se saataisiin liikkeelle. Jokainen lapsi osallistui kantamiseen ja toiminta herätti heissä innostusta. Tämän jälkeen lapsille näytettiin mallittaen nopan heittoa: kun noppa oli heitetty, heitä pyydettiin katsomaan, mikä kuva noppaan oli tullut ja tekemään tämä liike. Opinnäytetyöntekijät mallittivat lapsille nopassa esiintyviä liikkeitä, esimerkiksi yhdellä jalalla hyppimistä, jonka jälkeen lapset lähtivät liikkeeseen mukaan ja esittelivät taitojaan. Toimintaan nähden leikissä oli liikaa lapsia, jonka seurauksena nopan heittovuoroa jouduttiin odottamaan liian pitkään. Tästä seurasi se, etteivät lapset jaksaneet keskittyä toimintaan.



**Kuva 1.** Taikamatto



**Kuva 2.** Temppunoppa

Temppuilutuokion jälkeen lapset jaettiin kahteen ryhmään. Opinnäytetyöntekijät lähtivät lasten kanssa leikkipisteille, jotka oli etukäteen koottu ilman lapsia. Nämä leikit olivat Hämähäkinverkko ja Metsän Peikot. Lapsia ei otettu mukaan näiden pisteiden rakentamiseen, sillä niiden rakentaminen vaati sellaisia hienomotorisia taitoja, joita lapsilla ei vielä ollut. Nämä pisteet olivat jo ennen leikin aloittamista herättäneet lapsissa uteliaisuutta ja kiinnostusta.

Hämähäkinverkossa opinnäytetyöntekijä näytti mallia, kuinka lankojen välistä saattoi pujotella läpi ja tämän jälkeen kukin lapsi sai vuorollaan itse kokeilla läpimenoa. Tässä leikissä opinnäytetyöntekijät huomasivat, että leikki oli haastetasoltaan joillekin lapsille liian vaikea. Osa lapsista osasi kohdistaa kehon liikkeensä lanka-aukkoihin ja pujotella ketterästi niiden läpi, mutta osalla lapsista oli hankaluuksia koordinoida liikettä tarkasti, jolloin tolpat kaatuivat. Opinnäytetyöntekijät helpottivat leikkiä vähentämällä lankojen määrää ja tekemällä läpimenoaukoista suurempia.



**Kuva 3.** Hämähäkinverkko

Metsän Peikot -pisteessä jokaiselle lapselle jaettiin yksi heittopallo, jonka kanssa kopiteltiin hetken aikaa. Tämän jälkeen lapsille ohjeistettiin sanallisesti ja manuaalisesti näyttämällä, miten pallo tulisi heittää peikon suuhun. Molemmat leikkipisteet aiheuttivat lapsissa riemunhuudahduksia ja heidän oli vaikea odottaa vuoroaan innostuksen ja jännityksen vuoksi. Leikkipisteillä oltiin noin viisi minuuttia, jonka jälkeen ryhmät vaihtoivat pisteitä.



**Kuva 4.** Metsän Peikot

Seuraavaksi lasten kanssa mentiin leikkipisteisiin, joiden rakentamiseen lapset saivat itse osallistua. Toinen koottavista leikkipisteistä oli Luola. Luola koottiin lasten kanssa kangassuikaleista ja isohkosta pahvilaatikosta, jonka sivuja lapset pääsivät värittämään haluamallaan väreillä. Lapset saivat myös auttaa kattoon kiinnitettävien suikaleiden repimisessä sekä niiden kiinnityksessä: niihin oli valmiiksi leikattu muutaman sentin viilto niin, että repiminen helpottuisi. Lapset sommittelivat kangassuikaleet haluamiinsa paikkoihin pahvilaatikon suuaukkojen eteen sekä katolle ja opinnäytetyöntekijä kiinnitti ne niittipyssyllä. Kun koristelu oli saatu valmiiksi, lapset saivat vuorollaan kokeilla luolan läpi ryömimistä. Osa lapsista alkoi heti soveltaa pahvilaatikkoluola omiin leikkeihinsä jäämällä luolan sisälle ”jumiin” niin, että heidät jouduttiin kiskomaan käsistä ulos. Yhden esimerkistä muutkin lapset innostuivat samasta leikistä.



**Kuva 5.** Luola

Toinen lasten kanssa yhdessä koottavista leikkipisteistä oli Taikajoki. Tarkoituksena oli ollut, että lasten kanssa merkittäisiin maalarinteipillä pysyvä pujottelurata lattiaan, mutta tilan vähyyden vuoksi se ei ollut mahdollista. Tämän takia maalarinteippi korvattiin muovikartioilla ja hernepusseilla, jotka lapset saivat itse asetella lattialle. Kun rata oli valmis, jokainen sai vuorollaan kokeilla

radan läpi liukumista mahalaudalla ja kerätä muutaman hernepussin matkalta mukaan laudan päälle. Tarvittaessa lapsia avustettiin antamalla heille vauhtia laudan takaosasta. Leikkipisteiden rakentamiseen ja kokeiluun käytettiin aikaa noin 15 minuuttia, jonka jälkeen pienryhmät vaihtoivat pisteitä.



**Kuva 6.** Taikajoki

Kun lapset olivat kokeilleet kaikkia pisteitä ja osallistuneet rakentamiseen, siirryttiin värittämään tarinassa esiintyneitä satuolentojen kuvia. Värittäminen oli varasuunnitelma sille, että toinen ryhmä olisi aiemmin valmis kuin toinen: se antoi lapsille hauskaa tekemistä odottelun ajaksi ja ehkäisi sitä, että lapsille tulisi houkutus mennä häiritsemään toisen ryhmän toimintaa. Lasten kanssa toteutuspäivä päättyi kuvien värittämiseen. Tämän jälkeen opinnäytetyöntekijät kävivät henkilökunnan kanssa keskustelua toteutuspäivän onnistumisesta ja siitä, kuinka jatkossa tultaisiin toimimaan. Kansiota esiteltiin tarkemmin, ja se jätettiin päiväkodille itsenäisesti testattavaksi. Opinnäytetyöntekijät toivat keskustelussa esiin sen, että toivoivat päiväkodin kokeilevan myös neljää muuta leikkiä, joita ei toteutuspäivässä käyty läpi.

Toteutuspäivässä leikkien esittely toteutettiin ohjaamalla lapsia leikeissä. Manuaalinen ohjaaminen nähtiin tärkeänä päiväkodin kielihaasteiden takia, jotta lapset saisivat käsityksen, millä tavoin välineillä saattoi leikkiä. Lisäksi



toteutuspäivän tiukan aikataulun sekä suuren lapsiryhmän vuoksi lasten ei voitu antaa toteutushetkellä leikkiä vapaasti. Tarkoituksena olisi, että jatkossa lapset saisivat leikkiä leikkivälineillä miten itse haluavat. Tämä tuotiin myös henkilökunnan kanssa käydyssä keskustelussa esiin.

## 5.6 Henkilökunnan palaute kansiosta

Viikon kuluttua toteutuspäivästä opinnäytetyöntekijät järjestivät henkilökunnalle palautekeskustelun. Tavoitteena oli kerätä tietoa toteutuspäivänä tehtyjen havaintojen tueksi ja kuulla, millaisena henkilökunta koki kansion käytön. Tarkoituksena oli myös vastata henkilökunnan kansiota koskeviin kysymyksiin.

Vilka (2005, 103) suosittelee keskustelunomaisen haastattelutyylin käyttöä, mikäli haastateltavan tietämystä tutkittavasta asiasta halutaan lisätä. Tämän tyylisen haastattelun on todettu edistävän myönteistä suhtautumista tutkittavaan asiaan. Haastattelun aikana haluttiin lisätä henkilökunnan tietämystä sensomotoristen leikkien hyödyistä, joten teemahaastattelu toteutettiin haastattelijoiden ja haastateltavan välisenä palautekeskusteluna.

Palautekeskustelussa oli teemahaastattelun piirteitä, sillä käsiteltävät teemat oli ennalta päätetty. Teemoina toimivat kansion osa-alueet (johdanto, kuvakortit, tarina, ohjeistukset, leikit ja leikkivälineet). Vilkan (2005, 101-102) mukaan teemojen käsittelyjärjestyksellä ei ole väliä, mutta kysymysten tulisi olla sellaisia, että niihin vastataan mieluummin kuvailevasti, kuin "kyllä" tai "ei". Niinpä haastattelussa käytettiin esimerkiksi sellaisia kysymyksiä, kuin "millainen kansion johdanto-osuus oli?" ja "miten olette kokeneet leikkien toimivuuden?" Tarvittaessa haastattelussa käytettiin tarkentavia kysymyksiä. Tieto tallennettiin muistiinpanoja tekemällä.

Palautekeskusteluun osallistui vain yksi kolmesta vesikirppuryhmän työntekijöistä, sillä hän oli ainoa, joka oli tutustunut kansion sisältöön. Kyseinen työntekijä oli ollut lähes koko kansion testausviikon ajan sairaslomalla ja tämän

takia testiviikolla olivat olleet käytössä vain ne leikkivälineet, jotka toteutuspäivässä oli esitelty. Näin ollen palautetta saatiin vain kansion yleisilmeestä, tarinasta, kuvakorteista sekä toteutuspäivänä esitellyistä viidestä leikistä.

Palauttekeskustelussa tuli esiin, että kansion esittelyosuus vaikutti henkilökunnan mielestä selkeältä ja helposti ymmärrettävältä. Kansion mukana tulevat pienet kuvakortit ja tarinaan liittyvät suuret kuvat saivat henkilökunnalta kiitosta.

Tarinaosuus oli henkilökunnan mukaan liian pitkä ja vaikea ymmärtää. Lasten matala ikä sekä suomenkielen heikko taito asettivat tarinalle omat haasteensa. Keskustelussa henkilökunta toikin konkreettisen ehdotuksen tarinaan: se voisi rakentua muutamista lauseista kuvien ympärille.

Itse kansion leikeistä tuli henkilökunnalta sekä kiitosta että parannusehdotuksia. Leikkien ohjeistukset olivat selkeästi esitelty ja erityisesti luettelomainen tyyli rakennustarvikkeiden esittelyssä sai positiivista palautetta. Tiedetyt leikit, kuten Hämähäkinverkko, Taikamatto ja Luola vaativan paljon aikuisten tukea ja ohjeistusta, sillä oman vuoron odotus ei vielä onnistu kaikilta lapsilta. Tällä hetkellä päiväkodin henkilökunta koki, että joidenkin leikkien liian korkea haastetaso työllisti heitä ohjaajina. Sosiaalisten taitojen harjoittelua oli kuitenkin linkitetty leikkeihin juuri sen takia, että päiväkotia oli keväällä itse toivonut leikeiltä tällaisia elementtejä.

Henkilökunnan mukaan Metsän Peikot -leikin peikkolaatikot olivat lasten erityisiä suosikkeja: ne otettiin mukaan moniin muihinkin leikkeihin. Lapset olisivat mielellään ottaneet peikkolaatikoita pois seiniltä lattiatason leikkeihin. Lapset olivat esimerkiksi itse soveltaneet peikkolaatikoiden heittopalloista itselleen hippaleikin. Henkilökunta mainitsi, että toteutuspäivän jälkeen muutkin päiväkodin tiloissa olevat pallot olivat alkaneet kiinnostaa lapsia ja niillä oli haluttu leikkiä.

Peikkolaatikoiden lisäksi suureen suosioon nousivat Taikamatto sekä siihen kuuluva temppunoppa. Lapsille suuren pehmonopan heittäminen oli jo

itsessään jännittävä ohjelmanumero: lapset jatkoivat mielummin nopan heittelyä, kuin olisivat tehneet kuvan osoittamaa tempua. Ohjaajat olivat tällöin rauhoittaneet tilanteen ja näyttäneet, mikä nopan liike olisi tehtävä ennen kuin seuraava lapsi voisi heittää noppaa. Keskustelussa opinnäytetyöntekijät toivat esiin, että jo nopan heitto itsessään on fyysisesti aktiivista, sensomotorisia aistimuksia tuottavaa toimintaa, johon lasta tulisi kannustaa.

Luolaleikissä lapset keskittyvät pääasiassa repimään pahvilaatikon kangassuikaleita irti sekä hyppimään laatikon päällä ja lyttäämään sitä kasaan, varsinkin silloin, kun sisällä oli toinen lapsi. Tämän takia leikki vaati henkilökunnalta myös valvomista ja ohjaamista. Keskustelussa henkilökunnalle annettiin vinkiksi hankkia tukevampi pahvilaatikko, joka pitää paremmin muotonsa, eikä mene niin helposti kasaan. Pahvilaatikon kanssa leikkiminen oli kuitenkin saanut aikaan sen, että lapset olivat alkaneet ryömiä myös leikkihetkillä pöytien ja tuolien alla, mitä ei ollut aikaisemmin tapahtunut. Henkilökunnalle korostettiin, että leikkien soveltaminen on positiivinen ilmiö: lapsi on itse aloittanut leikin, josta saa runsaasti hauskoja ja hyödyllisiä aistimuksia.

Hämähäkinverkkoleikissä kävi ilmi, että suurin osa lapsista ei hahmottanut vielä omia taitojaan riittävästi leikin vaatimustasoon nähden. Lapset syöksähtelivät verkon läpi kokonaisvaltaisilla liikkeillä varomatta villalankoja, jolloin tolpat kaatuilivat jatkuvasti nurin. Tässä leikissä ohjaajaa tarvittiin pitämään sivutolppia pystyssä. Henkilökunnan esille tuomana muokkausideana oli, että ”verkossa” voisi olla vain yksi poikittaissuuntainen naru, jonka yli tai ali lapsi pääsee menemään. Henkilökunnan mukaan toteutuspäivän jälkeisellä leikkien testausviikolla lapset olivat ajoittain tehneet omatoimisesti yhteistyötä: yksi lapsi oli pitänyt ohjaajan kanssa tukipylväitä pystyssä, kun toinen lapsi oli mennyt verkosta läpi. Opinnäytetyöntekijät huomauttivat, että tolppien kaatuminen ei välttämättä ole huono asia: se kannustaa lapsia yhteistyöhön aikuisen tai muiden lasten kanssa. Lapsia tulisikin kannustaa pitämään tolppia pystyssä yhdessä.

Henkilökunta toi esiin, että ryhmän lapset erosivat motorisilta taidoiltaan toisistaan ja ne lapset, joiden perustaidot olivat heikompia, hakeutuvat ennemmin rakentelu- ja istumaleikkeihin sensomotoristen leikkien sijaan. Pääasiassa päiväkotiin tuodut sensomotoriset leikit olivat kuitenkin kaiken kaikkiaan olleet suosittuja ja lapsille hyvin mieluisia. Henkilökunnan kokemus kansion toimivuudesta oli kokonaisuutena ollut positiivinen

Palautekeskustelun jälkeen opinnäytetyöntekijät kävivät muistiinpanot läpi. Koska niiden avulla oltiin saatu tallennettua keskustelun aikana syntyneet suorat parannusehdotukset, oli näin ollen helppo aloittaa kansion muokkaaminen lopulliseen muotoonsa. Tarinaa muokattiin lyhyemmäksi poistamalla kuvailua sekä sijamuotoja. Tarina rakennettiin pelkästään kuvien ympärille henkilökunnan ehdotuksen mukaisesti ja kuvat numeroitiin selkeyden vuoksi. Tarinasta jätettiin lopulliseen kansioon kaksi versiota: pidempi tarina oli tarkoitettu käytettäväksi lasten kanssa, jotka ymmärsivät hyvin suomea ja lyhyempi tarina oli tarkoitettu lapsille, joiden suomen kieli ei ollut vielä sujuvaa. Tämä parantaisi kansion monikäyttöisyyttä.

Hämähäkinverkkoleikin ohjeistukseen lisättiin henkilökunnan ehdotus siitä, että tukikeppien välissä olisi vain yksi poikittaissuuntainen naru, jonka yli tai ali lapset voisivat mennä. Luolaleikin ohjeistukseen lisättiin tarkennus siitä, että pahvilaatikon tulisi olla niin tukeva, että se pysyy kasassa. Korjausten jälkeen päiväkodille lähetettiin lopullinen kansio sähköisessä muodossa.

## 6 POHDINTA

Opinnäytetyö on ollut opettavainen ja omaa ammatillista identiteettiä kasvattava kokemus. Koemme, että onnistuimme kehittämään jotain uutta, koska vastaavanlaisia kehitystehtäviä ja tutkimuksia on hyvin vähän entuudestaan. Vaikka aikaisempia vertailukohteita oli löydettävissä yllättävän vähän, koemme, että opinnäytetyömme ympäristön muutosehdotukset olivat perusteltuja, sillä ne pohjautuvat teoriaan ja suosituksiin.

Tässä tutkimuksellisessa kehittämistyössä käytetyt aineistonkeruumenetelmät haastattelu ja havainnointi ovat olleet laadullisia menetelmiä, mikä Heikkisen, Rovion ja Syrjälän (2007, 148) mukaan hankaloittaa niiden toistettavuutta. Haastattelut on toteutettu keskustelunomaisina hetkinä, joita voi olla vaikea toteuttaa uudestaan täysin samalla tavalla. Ympäristön kartoitus havainnoiden on kuitenkin paremmin toistettavissa, sillä siihen loimme tukilistan.

Tutkimusosuuksien luotettavuutta arvioidessamme pohdimme muun muassa omaa rooliaamme ja sen merkitystä eri vaiheissa. Ensimmäisen ympäristönkartoituksen aikana lasten leikkiin saattoi vaikuttaa läsnäolomme, sillä olimme lapsille entuudestaan vieraita. Lapset saattoivat ujostella meitä, eivätkä ehkä uskaltaneet leikkiä niin vauhdikkaita leikkejä kuin normaalisti. Toteutuspäivässä lasten käyttäytymiseen saattoi vaikuttaa ohjaamistyyliimme ja innostava asenteemme sensomotorisiin leikkeihin. Näin oli vaikea erotella, miten paljon ohjaajat tai leikkivälineet vaikuttivat. Haastatteluosuudessa selvitettiin ne asiat, joihin ei havainnointitilanteessa saatu selvyyttä. Näin ollen koemme havainnoinnin ja haastattelun olleen toisiaan täydentäviä aineistonkeruumenetelmiä ja sopineen tähän opinnäytetyöhön hyvin.

Kehittämistyön tuotoksen, eli kansion, toimivuudesta saatiin välitöntä palautetta toteutuspäivässä lasten omista reaktioista. Lapsista ilmeni iloa, riemua ja uteliaisuutta uusia leikkejä kohtaan ja tämä koettiin positiiviseksi merkiksi pisteiden toimivuudesta. Vastapainoksi ne toiminnot, joihin oli valittu liian haastava taso, tulivat myös välittömästi esiin. Hämähäkinverkon lankojen liian

suuri määrä sai tolpat kaatumaan leikin aikana sekä ensimmäisen sadun monimutkaisuus ei edesauttanut lasten ymmärtämistä. Samat seikat tulivat esiin päiväkodin henkilökunnan haastattelussa. Onnistuimme mielestämme huomioimaan hyvin henkilökunnan toiveet ja ideat lopullisessa kansiossa.

Toteutuspäivässä emme päässeet havainnoimaan sitä, houkuttelivatko leikit lapsia itseohjautuvaan leikkiin, sillä toteutuspäivä toimi hyvin ohjaajalähtöisesti. Ohjaaminen oli kuitenkin välttämätöntä, jotta pystyimme havainnollistamaan lapsille ja henkilökunnalle, miten leikkipisteet rakennetaan ja mitä niissä on mahdollista leikkiä. Painotimme kuitenkin sitä, että lapset saavat jatkossa leikkiä välineillä niin kuin itse haluavat. Myöhemmin järjestetyssä palautekeskustelussa henkilökunta toi esiin huomioita, josta päättelimme, että leikkivälineet olivat houkuttelleet lapsia itseohjautuvaan toimintaan. Esimerkiksi Metsän Peikkojen heittopallot olivat innostaneet lapsia leikkimään hippaa ja luolaleikki oli houkuttellut lapsia ryömimään pöytien ja tuolien alla. Tämä antoi meille positiivista palautetta opinnäytetyöhön valittujen leikkien luonteesta ja haastetasosta: ne olivat ikätason mukaisia ja innostavia, joten niitä haluttiin leikkiä muuallakin.

Kansion leikeistä ja niiden itseohjautuvuuden tukemisesta olisi voitu saada luotettavampaa tietoa, jos olisimme järjestäneet toteutuspäivän jälkeen vielä yhden havainnointikäynnin. Tällöin olisimme voineet havainnoida lasten ja uuden leikkiympäristön vuorovaikutusta ilman omaa osallistumistamme. Näin olisimme nähneet, mikä oli leikkivälineiden vaikutus itseohjautuvuuteen ja mikä oli peräisin omasta ohjaustyylistämme.

Opinnäytetyöprosessin aikana luultavasti suurimman haasteen toi se, että henkilökunta vaihtui kokonaan kesken opinnäytetyön tekemisen. Keväällä 2014 suunniteltu syksyn toteutusaikataulu ei toteutunutkaan, sillä se ei sopinut uusille työntekijöille. Toteutuspäivää jouduttiin siirtämään kuukaudella eteenpäin, joten kansion koekäytölle ei jäänyt suunniteltua aika. Näin ollen palaute jäi suppeammaksi kuin olisimme toivoneet.

Lisäksi luotettavaan kehittämistyön tulosten arviointiin vaikutti se, että uusi henkilökunta ei ollut ehkä niin sitoutunut opinnäytetyöprojektiin kuin olisimme heidän toivoneet olevan. Tämä näkyi muun muassa siinä, että vain yksi kolmesta työntekijästä oli tutustunut selaillen kansion sisältöön palautekeskusteluun mennessä. Lisäksi tämä työntekijä oli ollut sairauslomalla lähes koko kansion testausviikon ajan ja tämän takia päiväkodin leikkihetkillä oli ollut mahdollista leikkiä vain niitä viittä leikkiä, jotka oli toteutuspäivässä esitelty. Päiväkoti toi esiin, että suurin osa uusista vauhdikkaista leikeistä vaati ohjaajan läsnäoloa, mitä aiemmat rakentelu- ja istumaleikit eivät vaatineet. Nämä sensomotoriset leikit saatettiin kokea työläämpinä, ja tämä on voinut vaikuttaa siihen, miksi muut työntekijät eivät testiviikolla olleet ottaneet leikkivälineitä kovin aktiiviseen käyttöön. Näistä syistä johtuen emme saaneet palautetta kaikista kansion leikeistä

Uskomme, että kansion hyödyt ja muutosehdotukset sekä päiväkodin omat ideat olisi saatu paremmin esiin, jos henkilökunta olisi pysynyt samana koko opinnäytetyöprojektin ajan. Koska projektin laajuus tuli uusille työntekijöille yllätyksenä, kokivat he opinnäytetyön varsinkin alkuvaiheessa enemmän rasitteena kuin hyötynä. Kun työntekijät eivät olleet alusta asti prosessissa mukana, oli heitä hyvin vaikea saada sitoutumaan projektiin. Olimme suunnitelleet pitävämme henkilökunnan ja lasten kanssa yhdessä toteutettavan oheismateriaalien askartelupäivää ennen varsinaista toteutuspäivää. Henkilökunta kuitenkin koki alkusyksyn tilanteen erittäin kiireisenä sekä stressaavana, joten päätimme luopua ajatuksesta.

Henkilökunnan vähäisen sitoutumisen parantamiseksi olisimme voineet tehdä ennen toteutuspäivää vierailun päiväkotiryhmään ja kertoa tarkemmin opinnäytetyömme sisällöstä. Tällöin olisimme voineet esitellä kansion hyödyt ja painottaa, että me tuomme mukanaamme kaiken vaadittavan rekvisiitan ja ohjaamme itse toteutuspäivän, jonka takia työntekijöiltä ei vaadita ylimääräistä työtä. Nyt tämä keskustelu käytiin vain yhden ihmisen kanssa puhelimen välityksellä eikä se välttämättä tavoittanut kaikkia työntekijöitä.

Haasteista huolimatta sekä me, että päiväkodin henkilökunta koemme, että kehittämistyön tuloksena päiväkotit sai käyttöönsä uusia ja hyödyllisiä työkaluja. Jatkossa leikkivälineet tulevat luultavasti olemaan enemmän käytössä, kun päiväkodin arki ehtii tasaantua henkilöstomuutoksista. Koemme, että jatkossakin päiväkodit hyötyisivät tällaisista ulkopuolisen tahon tekemistä projekteista.

Jatkoa ajatellen olisi mielenkiintoista kehittää esimerkiksi standardoitu päiväkodin ympäristön havainnointilomake. Toimintaterapeutit voisivat saada käyttöönsä työkalun päiväkotikäynneille ja pisteyttää käynnin aikana tehdyt huomiot havainnointilomakkeen avulla. Tämän opinnäytetyön lomaketta ei ole tehty standardoituun muotoon vaan se toimi lähinnä tukilistana. Tämä johtuu kuitenkin siitä, että opinnäytetyön pääpaino oli toimintakulttuurin kehittämisessä eikä uuden lomakkeen luomisessa.

Uskomme, että toimintaterapeuteille olisi tämän opinnäytetyön kaltaisia sekä aivan uudentyypisiä mahdollisuuksia varhaiskasvatuksen liikunnallistamisessa jatkossakin. Erityisesti osallistuminen, sensorinen integraatio ja sensomotorinen leikki ovat toimintaterapeutin teoriatietoon pohjautuvaa taitotietoa. Tälle osaamiselle olisi varmasti hyötyä päiväkotiympäristöissä ja erityyppisissä projekteissa. Yhteistyötä voitaisiin tehdä niin päiväkodin henkilökunnan kuin muidenkin ammattiryhmien edustajien kanssa. Myös monikulttuuristen lasten osallistumisen tukeminen varhaiskasvatuksessa voisi jatkossa olla tärkeä osa-alue toimintaterapeuteille. Kommunikointi ja kieli ovat huomion arvoisia osa-alueita.

Tämä kehittämistyö voisi hyödyttää päiväkoteja laajemminkin, mikäli sen tuloksia voitaisiin arvioida luotettavasti. Standardoidun ympäristön kartoituksen lisäksi olisi hyvä mitata lapsen fyysistä aktiivisuutta ennen leikkiympäristön muutoksia sekä niiden jälkeen. Erityisesti tässä voitaisiin hyödyntää fysio- ja toimintaterapeuttien moniammatillista yhteistyötä. Ylemmät päättävät tahot vaativat luultavasti tämän kaltaisia selkeitä tuloksia, jotta varhaiskasvatuksen toimintakulttuurin liikunnallistamista lähdettäisiin jatkossakin tukemaan laajemmin erilaisilla toimenpiteillä.



## LÄHTEET

- Addy, C., Dowda, M., Brown, W.H., McIver, K. & Pate, R.R. 2008. Directly Observed Physical Activity Levels in Preschool Children. *Journal of School Health*. Vol. 78, Nro 8, 438-444.
- Autio, T. & Kaski, S. 2005. Liikunta tukemassa lapsen ja nuoren kasvua. Ohjaamisen taito. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Ayres, A.J. 2008. Aistimusten aallokossa. Sensorisen integraation häiriö ja terapia. Suom. Tapola, L. Juva: WS Bookwell Oy.
- Bower, K., Benjamin, S.E., Hales, D.P., Rubin, D.A., Tate, D.F. & Ward, D.S. 2008. The Childcare Environment and Children's Physical Activity. *American Journal of Preventative Medicine*. Vol 34, 23-29.
- Cardon, G., De Bourdeaudhuij, I., Van Cauwenberge, E., Haerens, L. & Labarque, V. 2008. The Contribution of Preschool Playground Factors in Explaining Children's Physical Activity During Recess. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*. Vol 5, Nro 11. Viitattu 30.9.2014 <http://www.ijbnpa.org/content/5/1/11>
- Crepeau, E.B. & Schell, B.A.B. 2009. Analyzing occupations and activity. Teoksessa Crepeau, E.B., Cohn, E.S. & Schell, B.A.B. (toim.) Willard and Spackman's occupational therapy. 11. painos. Baltimore: Lippincott Williams & Wilkins.
- Eerola-Pennanen, P. 2011. Monikulttuurisuus varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Hujala, E. & Turja, L. (toim.) Varhaiskasvatuksen käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus
- Gretschel, A. & Kiilakoski, T. 2012. Demokratiaoppitunti, lasten ja nuorten kunta 2010-luvun alussa. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.
- Halme, K. & Vataja, M. 2011. Monikulttuurinen varhaiskasvatus ja esiopetus. Helsinki: Tammi.
- Heikkinen, H.L.T., Rovio, E ja Syrjälä, L. (toim.) 2007. Toiminnasta tietoon. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. Vantaa: Dark Oy.
- Helenius, A. & Korhonen, R. 2011. Leikistä kieleen. Teoksessa: Nurmilaakso, M. & Välimäki, A-L. Lapsi ja kieli. Kielellinen kehittyminen varhaiskasvatuksessa.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja Kirjoita. 15.painos. Hämeenlinna: Kariston kirjapaino oy.
- Ikonen, O. & Virtanen, P. 2007. Erilainen oppija -yhteiseen kouluun. Jyväskylä: PS-kustannus.
- Invalidiliitto ry. 2009. Rakennetun ympäristön esteettömyyskartoitus. Opas kartoituksen tilaajalle ja toteuttajalle. Ruskovaara, A. (toim.) Viitattu 1.10.2014 [http://www.esteeton.fi/files/attachments/esteettomyysopas\\_low.pdf](http://www.esteeton.fi/files/attachments/esteettomyysopas_low.pdf)
- Jyväskylän yliopisto 2014. Haastattelut. Viitattu 29.3.2014. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineistonhankintamenetelmat/haastattelut>
- Karvonen, P., Siren-Tiusanen, H. & Vuorinen, R. 2003. Varhaisvuosien liikunta. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Kehitysvammaliitto ry. 2010. Graafinen kommunikointi. Esineet, kuvat ja symbolit puhetta tukevassa ja korvaavassa kommunikoinnissa. Trygg, B.H. (toim.) Helsinki: Oppimateriaalikeskus Opike.

Kielhofner, G. 2008. Model of human occupation. Theory and application. Philadelphia: the Point.

Mack, W., Linqvist, J.E. & Parham, L.D. A synthesis of Occupational Behavior and Sensory Integration Concepts in Theory and Practice, Part 1. Theoretical Foundations. The American Journal of Occupational Therapy. Vol 36, No 6/1982, 365-371.

Nurmilaakso, M. 2011. Pienen lapsen kielellinen tietoisuus osana kielen kehitystä. Teoksessa Nurmilaakso, M. & Välimäki, A-L. (toim.) Lapsi ja kieli. Kielellinen kehittyminen varhaiskasvatuksessa. Helsinki: Unigrafia Oy -yliopistopaino.

Paakkinen, A-M. 2012. 3-vuotiaiden päiväkotilasten liikunta-aktiivisuus ja liikuntaan kannustaminen. Terveyskasvatuksen pro gradu -tutkielma. Viitattu 1.3.2014. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/37779/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201205071614.pdf?sequence=1>

Pönkkö, A. & Sääkslahti A. 2013. Liikuntapedagogiikka varhaiskasvatuksessa. Teoksessa Jaakkola, T., Liukkonen, J. & Sääkslahti A. (toim.) Liikuntapedagogiikka. Jyväskylä: PS - kustannus.

Rigby, P. & Rodger, S. 2006. Developing as a player. Teoksessa Rodger, S. & Ziviani, J. Occupational therapy with children. Understanding children's occupations and enabling participation. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

Rodger, S. & Ziviani, J. 2006. Environmental influences on children's participation. Teoksessa Rodger, S. & Ziviani, J. (toim.) Occupational therapy with children. Understanding children's occupations and enabling participation. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI -henkilöstölle. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Sensorisen integraation terapian yhdistys ry. 2014. Sensorisen integraation teoria. Viitattu 6.5.2014. [http://uusi.sity.fi/?page\\_id=160](http://uusi.sity.fi/?page_id=160)

Soini, A., Kettunen, T., Mehtälä, A., Sääkslahti, A. & Tammelin, T. Kolmevuotiaiden päiväkotilasten mitattu fyysinen aktiivisuus. Liikunta & Tiede 1/2012, 52-58. Viitattu 1.3.2014. [http://lts.fi/sites/default/files/lt112\\_tutkimusartikkelit\\_soini.pdf](http://lts.fi/sites/default/files/lt112_tutkimusartikkelit_soini.pdf)

Stakes 2005. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.

STM, Opetusministeriö & Nuori Suomi ry. 2005. Varhaiskasvatuksen liikuntasuositukset. Helsinki: Yliopistopaino Oy.

Suomen Latu ry 2014. Metsämörri. Luontoliikuntaa lapsille. Viitattu 30.9.2014 <http://www.suomenlatu.fi/metsamorri/toiminta/taustaa/>

Suomen Toimintaterapeuttiliitto ry. 2005. Mistä TOI on tullut? Suomalaisen toimintaterapian historia. Timo Joutsivuo (toim.) Helsinki: Edita Prima Oy.

Temple, V.A. & O'Connor, J.P. 2005. Constraints and facilitators for physical activity in family day care. Australian Journal of Early Childhood. Vol.30, Nro 4, 1-9.

Toikko, T. & Rantanen, T. 2009. Tutkimuksellinen kehittämistoiminta. Näkökulmia kehittämisprosessiin, osallistamiseen ja tiedontuotantoon. Tampere: Tampere University Press.

Townsend, E.A., Beagan, B., Kumaz-Tan, Z., Versnel, J., Iwama, M., Landry, J., Stewart, D. & Brown, J. 2007. Enabling: Occupational therapy's core competency. Teoksessa Polatajko, H.J. & Townsend, E.A. (toim.) Enabling occupation II: Advancing an Occupational Therapy Vision for Health, Well-being & Justice Through Occupation. Ottawa: CAOT Publications ACE, 87-113.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Latvia: Livonia Print.

Työ- ja elinkeinopalvelut 2014. Ammattinetti. Ammatit > Toimintaterapeutti. Viitattu 1.10.2014 <http://www.ammattinetti.fi/> > ammattialat > Terveystenhoito > Terveystenhoitoala > Toimintaterapeutti

Vilén, M., Vihunen, R., Vartiainen, J., Sivén, T., Neuvonen, S. & Kurvinen, A. 2013. Lapsuus-Erityinen elämäntaihe. Helsinki: Sanoma Pro Oy.

Villka, H. 2005. Tutkija kehittä. Helsinki: Tammi.

Vipuvoimaa EU:lta 2007-2013. Euroopan sosiaalirahaston (ESR) rahoittaman projektin kuvaus. Viitattu 1.3.2014. <https://www.eura2007.fi/rrtiepa/projekti.php?projektiid=S12411>

WHO 2013. Toimintakyvyn, toimintarajoitteiden ja terveyden kansainvälinen luokitus. Suom. Terveysten ja hyvinvoinnin laitos. 6. painos. Tampere: Juvenes Print - Suomen Yliopistopaino Oy.

Zimmer, R. 2001. Liikuntakasvatuksen käsikirja. Didaktis-metodisia perusteita ja käytännön ideoita. Suom. Himanen, E. Hämeenlinna: Karisto Oy.

# SATUMETSÄN SANKKARIT

Osallistava sensomotorinen leikkiympäristö

-Ohjeet ja ideat toteutukseen



**Tekijät:**

Henna Latvala

Amanda Määttänen

**Kuvat:**

Hilda Määttänen

**Tuotettu opinnäytetyönä syksyllä 2014 osana Toliva -projektia Orminkujan päiväkodille.**

# SENSOMOTORINEN SATUMETSÄ

-Kansio Orminkujan päiväkodin henkilökunnalle

**T**ervetuloa satumetsään, paikkaan, jossa lasten **liikunnalla** on merkitystä. Lapsilla liikunta ja leikki linkittyvät läheisesti toisiinsa. Tutkimusten mukaan kuitenkin päiväkotien sisätiloissa tapahtuva lasten vapaamuotoinen leikki on luonteeltaan epäaktiivista seisoma- tai istumaleikkiä. Näin ollen Sosiaali- ja terveysministeriön laatima kahden tunnin liikuntasuositus täyttyy liian harvoin. Tätä varten Satumetsä luotiin: jotta päiväkodissa olisi sisätiloissakin puitteet, jotka houkuttelevat lasta käyttämään leikissä koko kehoaan.

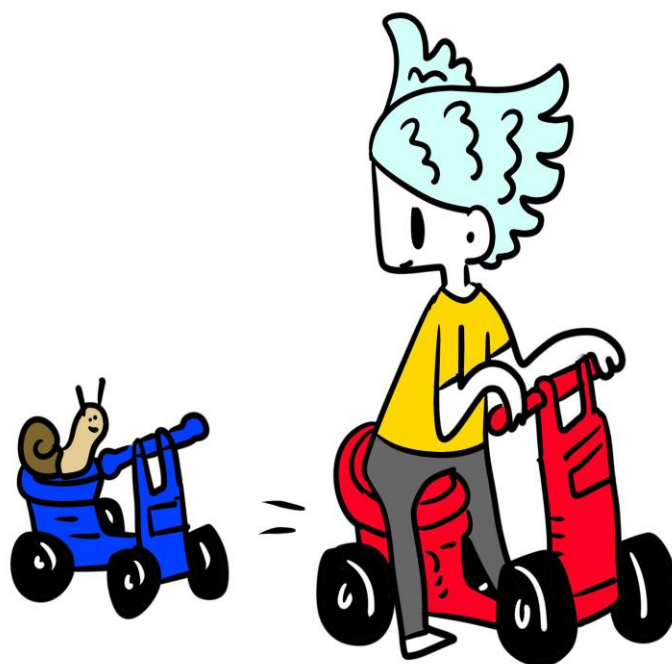
Satumetsässä avainsanana toimii lapsen **sensomotorinen leikki**: se on itseohjautuvaa leikkiä, joka tuottaa runsaasti mielihyvää ja aistikokemuksia. Se on leikkiä, jossa lapsi saa käyttää monipuolisesti koko kehoaan. Runsaat liike-, tasapaino- ja tuntoaistimukset auttavat lasta jäsentämään omaa kehonkuvaansa ja sitä, kuinka vartalo toimii. Jokaisella lapsella on erilainen sensoristen ärsykkeiden sietokyky ja tämän takia lapsen pitää saada itse päättää toiminnan sopivuudesta. Toiset lapset kestävät kovempaa liikettä ja kosketusta kuin toiset. Satumetsässä tämä tosiasia pitää vain hyväksyä.

Jotta sensomotorinen leikki on mahdollista, tulee päiväkodissa olla sellaiset puitteet, jotka tarjoavat lapselle mahdollisuuksia kokea näitä aistimuksia. Pääasiallisesti Satumetsään mukaan valitut leikkivälineet houkuttelevat lapsia sensomotoriseen leikkiin. Henkilökunnalle Satumetsän puitteet näyttäytyvät ulospäin mahalautana, jolla lapsi hurjastelee lattialla tai pieneen pahvilaatikkoon ahtautuneena lapsena, joka nauraa pahvilaatikon katosta roikkuvien nauhojen kutittaessa niskaa. Lapselle Satumetsä antaa mahdollisuuden päästä kokeilemaan oman kehonsa rajoja ja mahdollisuuksia turvallisessa ympäristössä.

Pelkästään Satumetsän fyysiset puitteet eivät pysty mahdollistamaan lapsille kaikkea sitä, mitä he tarvitsevat saadakseen uusia kokemuksia kehostaan. Satumetsässä tarvitaan myös turvallisia aikuisia, jotka ovat tarvittaessa läsnä, jos lapset kaipaavat kannustusta ja rohkaisua. Monille lapsille aikuisen kanssa puuhastelu voi olla erittäin tärkeä kokemus ja esimerkiksi arat ja kömpelöt lapset saattavat tarvita aikuisen esimerkkiä, jotta uskaltavat itse heittäytyä toimintaan mukaan. Lapset tarvitsevat aikuisia, jotka antavat lasten kokeilla omia taitojaan itse, vaikka aktiviteetti ei heti ensi yrittämällä onnistuisikaan. Aikuisten tulee luoda

lasten kanssa yhteiset pelisäännöt, joiden rajoissa lapsi saa vapaasti toteuttaa itseään. Sääntöjä luodessa tulee kuitenkin muistaa, että lapsi on päiväkodissa oppimassa uutta ja turhat rajoitukset vaikeuttavat oppimista. Satumetsän leikeissä vauhti saattaa ajoittain kiihtyä, joten pienet kompastelut ja kaatumiset kuuluvat asiaan. Se on välttämätöntä, jotta lapsi oppii hallitsemaan omaa kehoaan.

Satumetsässä pääajatuksena on se, että kaikki lapset ovat samanarvoisia ja kaikkien tulee saada yrittää, erehtyä ja ennen kaikkea **osallistua** toimintaan. Toimintaan osallistumiseen tulee kiinnittää huomiota jo Satumetsän rakentamisvaiheessa: lapset pystyvät auttamaan monissa toiminnoissa ja saavat sitä kautta tunteen, että pystyvät vaikuttamaan ympäristöönsä. Lapsi saa osallistuessaan pätevyyden tunteen, joka lisää myönteistä käsitystä itsestä: lapsi kokee olevansa tärkeä osa päiväkotiyhteisöä. Rakentamiseen osallistuminen saa lapsen arvostamaan uutta, ympärille muodostuvaa leikkiympäristöä. Lisäksi lapsi harrastaa liikuntaa aivan huomaamattaan, kun hän joutuu kantamaan suuria esineitä niiden oikeille paikoille. Osallistumista helpottaa Satumetsän leikeistä luotu tarina: lapsi voi valmiista temasta ammentaa ideoita leikkivälineille joko yksin, kavereiden, ohjaajan tai kuvakorttien avulla.



## Kuinka Satumetsä Toimii

**T**ähän kansioon on kerätty kaikki ne vinkit, joita Satumetsän luomiseen tarvitaan. Ensimmäisenä kansiosta löytyy kaksi erimittaista tarinaa Santeri Siivekkään Seikkailusta Satumetsässä. Lyhyempi tarina on tarkoitettu lapsille, joiden suomen kielen taito ei ole vielä sujuvaa ja pitempi sekä hieman kuvailevampi tarina on tarkoitettu lapsille, jotka ymmärtävät sujuvasti suomea. Tarinan tarkoituksena on virittää lapset (ja aikuiset) aiheeseen. Tarina luetaan lapsille ennen Satumetsän rakennusvaiheen aloittamista. Satukirjaa lukiessa lapsille näytetään kohtauksiin liittyviä kuvia, jolloin ei haittaa, vaikka lapsen kielellinen taso ei vielä riittäisi ymmärtämään tarinaa aivan täysin. Tarinan jälkeen lasten on helpompi käsittää, miksi seuraavaksi ryhdytään koristelemaan ja kantamaan leikkivälineitä. Tarina herättelee lasten mielikuvitusta ja saa ideat lentämään!

Tarinan lisäksi kansiosta löytyy Satumetsän teeman mukaisia leikki-ideoita sekä niihin tarvittavat välineet ja kokoamisohjeet. Jokaisen leikin alussa on pieni kappale Santeri Siivekkään tarinasta, joka kuvastaa kunkin leikkipisteen leikki-idea. Aikuinen voi lukea lapselle kappaleen tarinasta ja tarvittaessa näyttää leikkiin liittyvää kuvaa, mikäli lapsen on itse hankala keksiä leikki-idea välineille.

Lista tarvittavista välineistä sekä kokoamisohjeet on tarkoitettu tekemään leikkipisteiden luomisesta mahdollisimman helppoa. Kaikki leikeissä käytettävät välineet löytyvät joko päiväkodista valmiina tai sisältyvät kansion mukana tulevaan oheismateriaaliin. Kaikki välineet ja leikit ovat muunneltavissa ja halutessaan lapsi saa leikkiä niillä aivan kuten itse haluaa. Kaikkia Satumetsän välineitä ei tarvitse pitää samaan aikaan esillä, vaan päiväkodin leikkitaululla voidaan esitellä kunkin päivän vaihtoehdot. Yhdellä leikkipisteellä mahtuu olemaan kerrallaan 2-3 lasta.

Kokonaisuudessaan kansio pitää sisällään johdannon päiväkodin henkilökunnalle, kaksi erilaista tarinaa, ohjeet kansion käyttöön, 9 eri leikkiä ohjeineen, 9 A4-kokoista värikuva, 16 laminoitua pientä kuvakorttia sekä 3 väritystehtävämallia. Lisäksi kansion mukana tulevat pahvista tehdyt peikkolaatikot ja 4 heittopalloa, pahvilaatikkoluola sekä kuvallinen pehmonoppa.



## Santeri Siivekkään seikkailu Satumetsässä

(Pidempi versio)

**O**lipa kerran Santeri Siivekäs. Santeri Siivekäs asuu Satumetsässä. Tämä metsä ei ole mikään tavallinen metsä, vaan siellä on ihmeellisiä ja jännittäviä asioita. Nyt pääsemme kuulemaan Santeri Siivekkään päivästä satumetsän uumenissa!

Aamulla, kun Santeri Siivekäs herää, hänelle tulee heti kamala nälkä. Hänen on ylitettävä taikajoki, jotta saisi ruokaa. Sen yli voi kulkea hyppien (Kuva1) tai veneellä liukuen(Kuva2). Joen varrella myötäilee kiertotie, jonka voi matkustaa sinisellä mopolla, jos tankissa on bensaa(Kuva3). Matkan varrelta Santeri Siivekäs keräilee eväiksi kaloja. Hän ottaa ne mukaansa rannalle ja syö aamupalansa kiven päällä.

Sitten kun Santerin vatsa on täysi, matka voi jatkua. Seuraavaksi hänen on kuljettava pienen luolan läpi(Kuva4). Luolassa on hämärää ja sen katossa kasvaa erivärisiä lehtiä ja oksia. Ne ovat vähän kosteita. Luola on syvällä maan alla ja Santeri Siivekkään onkin kuljettava siellä ryömien tai kontaten mahdollisimman matalana, ettei hänen siipensä kastuisi.

Luolan toisessa päässä asustavat Santeri Siivekkään hassut peikkoystävät, Piiku ja Paaku (Kuva5). Piiku on väriltään vadelmaisen vaaleanpunainen ja Paaku villin vihreä. Niillä on aina nälkä ja Santeri Siivekäs tuokin heille mielellään ruokaa. Joskus Santeri kaataa ruokaa suoraan Piikun ja Paakun suuhun, välillä hän heittää ruokaa kauempaa. Piiku ja Paaku ovat tyytyväisiä, kun saavat vatsansa täyteen!

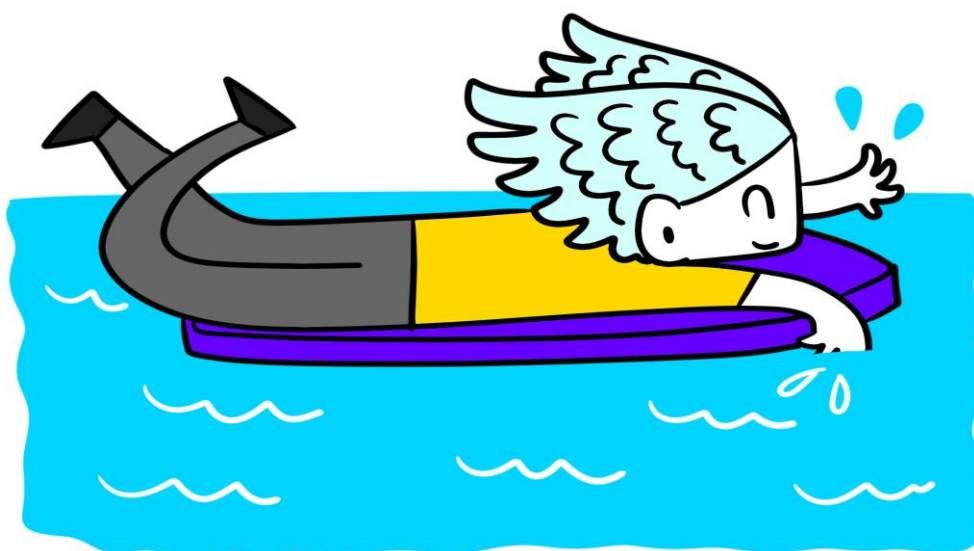
Seuraavaksi ystävykset lähtevät yhdessä seikkailemaan. He tapaavat metsässä villihevosia, joilla voi ratsastaa (Kuva6). Villeimmillä hevosilla voi juoksennella esterataa, kun taas rauhallisimmilla hevosilla voi ratsastaa keinuen. Voi miten hauskaa!

Ratsastuksen jälkeen kaverukset jatkavat matkaa. Yllättäen vastaan tulee myös Hassu-Hämähäkki verkkoineen (Kuva7). Verkko on upeasti kudottu ja se kimmeltää auringonvalossa. Ystävykset eivät tahdo hajottaa verkkoa, joten heidän on keksittävä keino päästä varovasti sen läpi. Santeri Siivekäs löytääkin juuri sopivan kokoisen kolon, mistä mahtuu juuri ja juuri läpi. Ja niin voi taas ystävysten matka jatkua.

Illalla Santeri siivekäs ja ystävät saapuvat satumetsän taikamatolle (Kuva9). Siellä koko metsän väki tekee kuperkeikkoja, kierii ja esittelee taitojaan. Santeri Siivekäsikin päättää näyttää, mitä osaa. Ystävykset hurraavat, miten hienon kuperkeikan Santeri Siivekäs tekikään!

Lopulta on kotiinlähdön aika. Mutta missä onkaan Santeri Siivekkään koti (Kuva8)? Tuuli on vienyt sen mennessään! Santeri Siivekäs kysyy ystäviltään, voisivatko nämä auttaa häntä rakentamaan uuden kodin. Ystävykset auttavat mielellään ja he lähtevät etsimään rakennustarvikkeita. Sammalta matoksi, puita seiniksi ja suuri lehti katoksi. Siellä on Santeri Siivekkään hyvä asua. Kiitokseksi Santeri Siivekäs kutsuu ystävänsäkin kotiinsa ja tarjoaa heille itse tehtyä kakkua!

Santeri Siivekäs tykkää leikkiä lasten kanssa. Nyt hän haluaisikin, että kaikki lapset tulevat tutustumaan satumetsään!



## Santeri Siivekkään seikkailu Satumetsässä

(Lyhyempi versio)

Tässä on Santeri Siivekäs. Santeri asuu Satumetsässä.

Santerista on hauskaa hyppiä kivien päällä. Pitää varoa, etteivät jalat osu veteen ja kastu. (Kuva1)

Santeri liikkuu joessa veneellä. Hän antaa veneelle vauhtia käsillä. (Kuva2)

Joskus Santeri ei halua liikkua veneellä vaan haluaa käyttää mopoa. (kuva3)

Luolassa on hauska ryömiä. Santerin pitää varoa, ettei pää osu kattoon. (Kuva4)

Tässä ovat Piiku ja Paaku. He ovat Santerin peikkosytäviä. Santeri heittää omenoita peikkojen suuhun. (Kuva5)

Santeri pitää hevosista. Hevosilla voi ratsastaa kovaa vauhtia. (Kuva6)

Hämähäkki on Santerin kaveri. Yhdessä he kiipeilevät verkon läpi. (Kuva7)

Santeri asuu majassa. Se on rakennettu puista ja lehdistä. (Kuva8)

Santeri on hyvä temppuilemaan. Hän näyttää temppuja mielellään peikkoystävillään. (Kuva9)



## Taikajoki

*Aamulla, kun Santeri Siivekäs herää, hänelle tulee heti kamala nälkä. Hänen on ylitettävä taikajoki, jotta saisi ruokaa. Sen yli voi kulkea veneellä liukuen. Matkan varrelta Santeri Siivekäs keräilee evääksi lumpeenkukkia ja kaloja.*



### OHJAAJALLE

Tarkoituksena on, että lapsi liikkuu mahalaudan päällä "taikajoen" yli. Taikajoki on merkitty lattiатеipillä ja joen varrelle on ripoteltu hernepusseja eli "kaloja" ruoaksi. Toiminto on vauhdikas, joten lasten kanssa tulee sopia säännöt etukäteen. Lisäksi toimintoon voidaan yhdistää parityöskentelyä: toinen lapsi asettelee "kalat" sopiviin kohtiin ja toinen lapsi kerää ne mahalaudan kanssa liikkuen, jonka jälkeen vuorot vaihtuvat. Toiminta kehittää lapsen asennon hallintaa painovoimaa vastaan sekä käsien yhteistyötä.

### TARVIKKEET

Mahalauta  
Lattiатеippiä  
Hernepusseja

### KOKOAMINEN

Jotta mahalaudalla kykenee liikkumaan turvallisesti, rata tulisi asettaa paikkaan, jossa on tilaa liikkua niin, että törmäysvaaraa muihin esineisiin ei ole. Tähän tarkoitukseen käy esimerkiksi eteistila. Itse radan kokoamiseen voidaan ottaa lapset mukaan. Minkä muotoinen, kuinka pitkä ja miten haastavia suunnanmuutoksia rata sisältäisi? Tämän jälkeen lattiaan merkitään "taikajokiteipillä" lattiaan. Lopuksi lapset voivat viedä haluamiinsa kohtiin kerättävät hernepusseja.

### LEIKIN AIKANA LAPSI

#### LIKKUU:

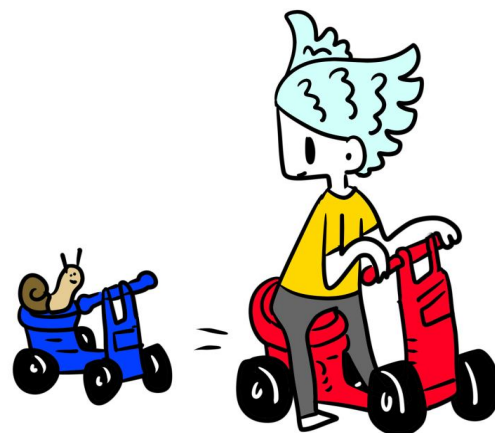
Ojentaa koko kehon  
Työskentelee painovoimaa vastaan  
Koordinoi  
Harjoittaa käsien yhteistyötä

#### OPPII :

Odottamaan vuoroaan  
Tekemään yhteistyötä

## Satumetsän mopot (vaihtoehto taikajoelle)

Aamulla, kun Santeri Siivekäs herää, hänelle tulee heti kamala nälkä. Taikajoen vartta myötäilee kiertotie, jonka voi matkustaa sinisellä mopolla. Matkan varrelta Santeri Siivekäs keräilee evääksi marjoja. Hän ottaa ne mukaansa rannalle ja syö aamupalansa kiven päällä.



### OHJAAJALLE

Tarkoituksena on, että lapset liikkuvat potkumopoilla "kiertotietä" pitkin. Kiertotie on merkitty lattiateipillä ja sen varrelle on ripoteltu hernepusseja eli "marjoja" ruoaksi. Toiminto on vauhdikas, joten lasten kanssa tulee sopia säännöistä etukäteen. Lisäksi toimintoon voidaan yhdistää parityöskentelyä: toinen lapsi asettelee "marjat" sopiviin kohtiin ja toinen lapsi kerää ne mahalaudan kanssa liikkuen, jonka jälkeen vuorot vaihtuvat. Toiminta kehittää lapsen keskivartalon hallintaa sekä kehon molemminpuolista yhteistyötä.

### TARVIKKEET

Siniset mopot  
Lattiateippiä  
Hernepusseja

### KOKOAMINEN

Potkumopoilla liikkuminen vaatii tilan, jossa voi liikkua isohkolla alueella törmäämättä huonekaluihin. Tähän tarkoitukseen esimerkiksi eteistila voi olla hyvä vaihtoehto. Itse radan kokoamiseen voidaan ottaa lapset mukaan. Minkä muotoinen, kuinka pitkä ja miten haastavia suunnanmuutoksia rata sisältäisi? Tämän jälkeen lattiaan merkitään lattiateipillä yhdessä suunniteltu rata. Lopuksi lapset voivat viedä haluamiinsa kohtiin kerättävät "aarteet."

### LEIKIN AIKANA LAPSI

#### LIKKUU:

Työntää jaloilla  
Keinuttaa ylävartaloa  
Kurkottelee (poimii maasta)

#### OPPII :

Suunnittelemaan toimintaa  
Noudattamaan sääntöjä

## Hyppykivet

*Aamulla kun Santeri Siivekäs herää, hänelle tulee heti kamala nälkä. Hänen on ylitettävä taikajoki, jotta saisi ruokaa. Sen yli voi kulkea kivien yli hyppiä. Matkan varrelta Santeri kerää ruokaa itselleen aamupalaksi!*



### OHJAAJALLE

Tarkoituksena on, että lapsi hyppii "kivien" päällä osumatta "taikajokeen". Kivet ovat muovikuvioita sekä sinisiä isoja tyynyjä. Hyppykivien ympärille on ripoteltu hernepusseja "ruoaksi". Toiminto on vauhdikas, joten lasten kanssa tulee sopia säännöstä etukäteen. Tämän leikin voi yhdistää esimerkiksi siirtymätilanteisiin tai sääntöjen, värien tai kuvioiden opetteluun. Esimerkiksi: "Seuraavaksi saat hypätä vain punaisille kiville." Lisäksi toimintoon voidaan yhdistää parityöskentelyä: toinen lapsi asettelee hernepusseja sopiviin kohtiin ja toinen lapsi kerää ne kiveiltä toiselle hyppiä tai vaihtoehtoisesti toinen lapsi ohjeistaa, minkä väriselle kiveille tulee hyväpä seuraavaksi. Tämän jälkeen vuorot vaihtuvat. Toiminta kehittää lapsen etäisyyksien hahmottamista, keskivartalon hallintaa ja koordinaatiota.

### TARVIKKEET

Siniset tyynyt

Muovikuviot

Hernepusseja

### KOKOAMINEN

Lapset osallistuvat tyynyjen sekä muovikuvioiden asetteluun lattialle. Rata tehdään yhdessä niin, että hyppykivet ovat sopivan etäisyyden päässä toisistaan. Hyppykivien varrelle tai radan päähän voidaan asettaa hernepusseja, joita lapset voivat kerätä hyppiessään. Tarvittaessa sinisten tyynyjen alle voi laittaa liukuesteitä, jotta tyynyt eivät hypätessä liu'u lasten jalkojen alta pois.

### LEIKIN AIKANA LAPSI

#### LIKKUU:

Hyppii

Ylläpitää asentoa

Ylläpitää tasapainoa

Koordinoi

Kyykistyy

#### OPPII:

Suunnittelemaan

Noudattamaan sääntöjä

Odottamaan vuoroaan

Tekemään yhteistyötä

## Luola

*Santeri Siivekkään matka kulkee jännittävään luolan läpi. Luolassa on hämärää ja sen katossa kasvaa erivärisiä lehtiä ja oksia. Ne ovat vähän kosteita. Tunneli on syvällä maan alla ja Santeri Siivekkään onkin kuljettava tunnelissa ryömien tai kontaten mahdollisimman matalana, ettei hänen siipensä kastuisi.*



### OHJAAJALLE:

Tarkoituksena on, että lapsi ryömi pahvilaatikoista koottuun luolaan ja poistuu toisesta suuaukosta ulos. Katossa roikkuu kangas- tai sanomalehden suikaleita, jotka tuovat leikkiin lisäästimuksia. Luola on tarkoituksella pieni, jotta lapsi joutuu hahmottamaan oman kehonsa rajoja ja oppia näin leikin kautta käyttämään omaa kehoaan taidokkaasti. Koska luola on ahdas, tulee lasten odottaa omaa vuoroaan. Toiminta kehittää lapsen kykyä mukauttaa kehonsa liikkeitä ympäristön vaatimusten mukaan.

### TARVIKKEET

Tukeva pahvilaatikko, joka pysyy itsestään pystyssä(1 tai useampi)

Kokoontaitettava putkitunneli

Erivärisiä ja -mittaisia kangassuikaleita / sanomalehdestä leikattuja paperisuikaleita

Värikyniä/vesivärejä

Niittipyssy

### KOKOAMINEN

Pahvilaatikon vastakkaisille reunoille leikataan sisään- ja ulostulosreiät. Seuraavaksi luola koristellaan lasten avustuksella. Osa lapsista saa piirtää pahvilaatikon ulkoseiniin koristeita ja osa pääsee leikkaamaan kangas- tai sanomalehtisuikaleita. Kun pahvilaatikko on koristeltu ja suikaleet leikattu, aikuinen kiinnittää niittipyssyllä ne pahvilaatikon sisään- ja ulostuloaukkojen ulkoreunoihin. Luolan sisääntuloaukkoon voidaan asettaa kasaan taitettava putki. Luola voidaan rakentaa myös useammasta pienestä pahvilaatikosta. Pahvilaatikat voidaan asettaa peräkkäin jonoon tai jättää niiden väliin tilaa. Näin muodostuu "luolarata", jossa lapsi pääsee vuorotellen valoisaan tilaan ja vuorotellen pimeään luolaan.

#### LIIKKUU:

Ryömi, Konttaa  
Sopeuttaa kehoaan ahtaaseen tilaan

#### OPPII:

Odottamaan vuoroaan  
Noudattamaan sääntöjä

## Metsän peikot

*Tunnelin toisessa päässä asustavat Santeri Siivekkään hassut peikkoystävät, Piiku ja Paaku. Piiku on väriltään vadelmaisen vaaleanpunainen ja Paaku villin vihreä. Niillä on aina nälkä ja Santeri Siivekäs tuokin heille mielellään ruokaa. Joskus Santeri kaataa ruokaa suoraan Piikun ja Paakun suuhun, välillä hän heittää ruokaa kauempaa. Piiku ja Paaku ovat tyytyväisiä, kun saavat vatsansa täyteen!*



### OHJAAJALLE

Tarkoituksena on, että lapset heittävät palloja peikkojen suuhun ja poimivat ne lattialta. Lasten kanssa voidaan kehittää hauskoja sääntöjä, joiden avulla jo pelkästään sääntöjen noudattaminen voi edistää leikki-ideoita: "Peikko voi suuttua, jos useampi lapsi yrittää syöttää sitä yhtä aikaa. Lapsien tulee siis odottaa omaa vuoroaan! Lisäksi peikko voi suuttua, jos sen ruokaa heitellään minne sattuu (esimerkiksi kavereiden päälle), joten lasten tulee heittää palloja pelkästään peikon ruokkimistarkoituksessa." Toiminta kehittää lapsen silmän ja käden yhteistyötä, voimankäyttöä ja vartalon hallintaa.

### TARVIKKEET

Peikkolaatikot (vihreä ja vaaleanpunainen pahvilaatikko, joilla kasvot)

Heittopallot

Kiinnitysvälineet (siimaa ja nauvoja / teippiä)

### KOKOAMINEN

Peikkolaatikot kiinnitetään seinälle eri korkeuksille, jotta eripituisille lapsille löytyy sopiva haastetaso heittämiseen. Kiinnitys voidaan tehdä siimojen ja nauvojen avulla tai vaihtoehtoisesti vahvalla teipillä suoraan seinään kiinnittäen. Laatikot voivat sijaita niinkin korkealla, että lapset joutuvat hieman kurkottelemaan ja hyppimään osuakseen laatikkoon. Vaikka ohjaaja olisikin loppupeleissä se, joka kiinnittää peikkolaatikot seinään, lapset voidaan ottaa mukaan toimintaan siten, että lapsi auttaa ohjaajaa kannattelemaan laatikkoa oikealla korkeudella.

### LEIKIN AIKANA LAPSI

#### LIKKUU:

Kurkottelee, Heittää, Hyppää  
Koordinoi, Kumartuu, Kävelee

#### OPPII:

Noudattamaan sääntöjä  
Odottamaan omaa vuoroaan



## Satumetsän Hevostalli

*Seuraavaksi ystävykset lähtevät yhdessä seikkailemaan. He tapaavat metsässä villihevosia, joilla voi ratsastaa. Villeimmillä hevosilla voi juoksennella esterataa, kun taas rauhallisimmilla hevosilla voi ratsastaa keinuen. Voi miten hauskaa!*



### OHJAAJALLE

Tarkoituksena on, että hevostallissa lapset voivat ratsastaa käyttäen perinteisiä keppihevosia tai muovista keinuvenettä. Muovinen keinuvene voi toimia ”pienenä ponina”. Halutessaan lapset voivat myös olla käyttämättä mitään välinettä ja kuvitella itselleen näkymättömän hevosen. Esimerkiksi estehyppely kuvitellulla hevosella on lapsille helpotettu versio, jos keppihevosella toiminto tuntuu liian haastavalta. Keppihevoset voidaan sijoittaa pahvilaatikkoon tai muuhun koriin, joka toimii tallina. Sieltä lapset voivat ottaa haluamansa hevosen radalle. Lapset voivat itse tai ohjaajan avustuksella rakentaa hevosille esteradan motoriikkaradan kepeistä. Toiminta kehittää lapsen keskivartalon hallintaa, vartalon molemminpuolista yhteistyötä sekä tasapainon ylläpitämistä.

### TARVIKKEET

Keppihevoset  
Muovinen keinulauta  
Motoriikkaradan kepit  
Pahvilaatikko ”talliksi”

### KOKOAMINEN

Lasten kanssa voidaan rakentaa nurkkaus, jossa satumetsän hevoset ja ponit asuvat. Esimerkiksi pienestä pahvilaatikosta voidaan askarrella hevostalli, jonne keppihevoset sijoitetaan. Jos keinulauta otetaan mukaan leikkiin, voidaan se hakea lasten avustuksella varastosta ja sijoittaa lähelle keppihevosia. Mikäli motoriikkaradan kepit otetaan käyttöön, tilaa tarvitaan hieman enemmän, mutta leikistä tulee silloin monipuolisempaa. Tässäkin toiminnossa lapset voidaan ottaa mukaan hakemaan tavaroita komerosta, jonka jälkeen he saavat rakentaa juuri sellaisen esteradan kuin itse haluavat.

### LEIKIN AIKANA LAPSI

#### LIIKKUU:

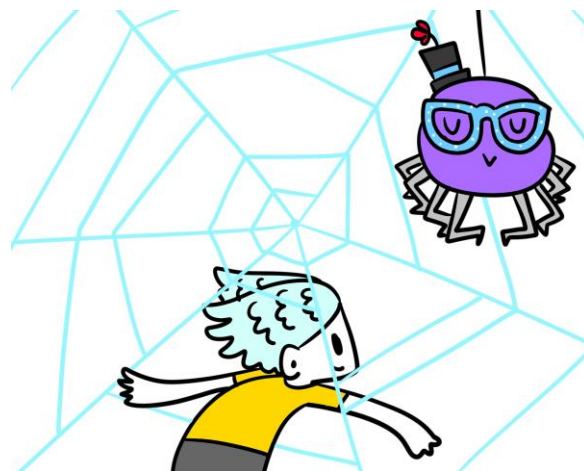
Hyppii, Juoksee, Kävelee  
Pitää yllä tasapainoa  
Pitää yllä asentoa, Keinuu

#### OPPII:

Suunnittelemaan  
Noudattamaan sääntöjä  
Odottamaan omaa vuoroaan

## Hämähäkinverkko

*Ratsastuksen jälkeen kaverukset jatkavat matkaa. Yllättäen vastaan tulee myös Hassu-Hämähäkki verkkoineen. Verkko on upeasti kudottu ja se kimmeltää auringonvalossa. Ystävykset eivät tahdo hajottaa verkkoa, joten heidän on keksittävä keino päästä varovasti sen läpi. Santeri Siivekäs löytääkin juuri sopivan kokoisen kolon, josta mahtuu juuri ja juuri läpi. Ja niin voi taas ystävysten matka jatkua.*



### OHJAAJALLE

Tarkoituksena on, että lapsi pujottelee itsensä hämähäkin verkon läpi niin, että hän koskee mahdollisimman vähän lankoihin. Ohjaaja voi sisällyttää säännöt leikin mielikuvitusmaailmaan liittyviksi: "Hämähäkin verkko voi mennä rikki, jos monta lasta yrittää mennä yhtä aika siitä läpi. Siitäkös Hassu-Hämähäkki tulisi surulliseksi. Odota siis omaa vuoroasi!" Lapsia voi kannustaa myös yhteistyöhön: kaveria voi auttaa pääsemään reiästä läpi ottamalla toiselta puolelta vastaan tai miettimällä, mistä reiästä pääsisi helpoiten läpi. Lapsi voi antaa omia merkityksiä leikille. Hämähäkin seitti voikin muuttua taikaseinäksi, jossa on koloja! Toiminta kehittää lapsen keskivartalon hallintaa, tasapainoa sekä koordinaatiota.

### TARVIKKEET

Motoriikkaradan tolpat (2kpl)

Villalankaa

Kiinnitykseen sakset ja teippiä

### KOKOAMINEN

Tolpat asetetaan toisistaan sopivan matkan päähän (1-2 metriä tilasta riippuen). Tolppien väliin kiinnitetään edestakaisin menevää villalankaa niin, että niistä muodostuu läpimentäviä aukkoja ja verkkomainen ulkomuoto. Tarvittaessa leikkiä voidaan helpottaa vähentämällä lankojen määrää. Esimerkiksi helpoin haastetaso voi olla vaakasuoraan keppien väliin kiinnitetty lanka, jonka yli tai ali lapsi voi kulkea. Taitojen karttuessa lankoja voidaan lisätä. Hämähäkin verkkoja voi rakentaa useamman vierekkäin tai peräkkäin, esimerkiksi eri haastetasoisia.

### LEIKIN AIKANA LAPSI

#### LIIKKUU:

Ryömii, Pitää yllä tasapainoa  
Koordinoi, Syöksyy, Hyppii

#### OPPII:

Suunnittelemaan toimintaa  
Noudattamaan sääntöjä  
Odottamaan omaa vuoroaan  
Tekemään yhteistyötä kaverin kanssa

## Santeri siivekkään koti

*Lopulta on kotiinlähdön aika. Mutta missä onkaan Santeri Siivekkään koti? Tuuli on vienyt sen mennessään! Santeri Siivekäs kysyy ystäviltaan, voisivatko nämä auttaa häntä rakentamaan uuden kodin. Ystävykset auttavat mielellään ja he lähtevät etsimään rakennustarvikkeita. Sammalta matoksi, puita seiniksi ja suuri lehti katoksi. Siellä on Santeri Siivekkään hyvä asua. Kiitokseksi Santeri Siivekäs kutsuu ystävänsäkin kotiinsa ja tarjoaa heille itse tehtyä kakkua!*



### OHJAAJALLE

Tarkoituksena on, että lapset suunnittelevat ja kokoavat yhdessä majan patjoista, tyynyistä, kankaista ja tuoleista. On tärkeää, että lapset ovat jo tavaroiden hakuvaiheessa mukana: tuolien ja patjojen siirtely majapaikalle on jo itsessään hyvää liikuntaa, jossa lapsi joutuu käyttämään koko kehoaan. Toiminta kehittää lapsen asennonhallintaa ja käsien yhteistyötä.

### TARVIKKEET

Tuoleja

Erlaisia patjoja ja tyynyjä (punaiset jumppapatjat, siniset tyynyt)

Kankaita

### KOKOAMINEN

On tärkeää, että majan rakentamisessa tarvittavat välineet ovat esillä, sillä ne inspiroivat lapsia keksimään omia rakennusideoita. Lapsille voidaan antaa yksinkertainen esimerkki majan rakentamisesta, mikäli joku lapsista ei ole koskaan rakentanut majaa. Kahden tuolin päälle voidaan asettaa jumppapatja ja näin maja on valmis. Pääasiassa on, että lapset suunnittelevat yksin tai yhdessä mieleisensä majan ja pääsevät itse toteuttamaan sen.

### LEIKIN AIKANA LAPSI

#### LIIKKUU:

Ryömii

Kurkottelee

Nostaa

Kantaa

#### OPPII:

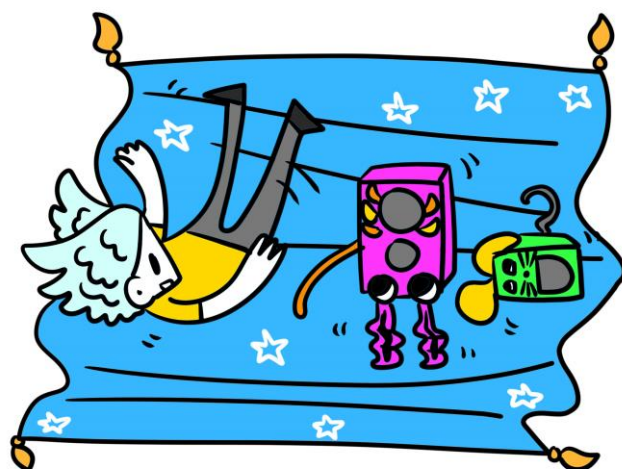
Suunnittelemaan toimintaa

Tekemään yhteistyötä

Neuvottelemaan

## Taikamatto

*Illalla Santeri siivekäs ja ystävät saapuvat satumetsän taikamatolle. Siellä koko metsän väki tekee kuperkeikkoja, kierii ja esittelee taitojaan. Santeri Siivekäskin päättää näyttää, mitä osaa. Ystävykset hurraavat, miten hienon kuperkeikan Santeri Siivekäs tekikään!*



### OHJAAJALLE

Tarkoituksena on, että lapset pääsevät kokeilemaan ja näyttämään taitojaan toisille lapsille sekä aikuisille. Temput voivat olla kuperkeikkoja, kierimistä, suuria hyppyjä... Rohkaisemalla lapsia voidaan saada piileviä tempputaitoja esiin! Patjan päälle voidaan tuoda myös sinisiä tyynyjä, jolloin lapsilla on mahdollisuus saada temppuihin lisää rekvisiittaa sekä halutessaan mahdollisuus nostaa haastetasoa.

### TARVIKKEET

Kuperkeikkamatto  
Siniset tyynyt  
Temppunoppa

### KOKOAMINEN

Paksu patja asetetaan turvalliseen paikkaan niin, että lähetyvillä ei ole teräviä reunoja. Esimerkiksi seinän viereen tai nurkkaukseen asetettu patja rajaa samalla tempualuetta. Seinänvierusta voidaan vuorata sinisillä tyynyillä törmäilyn ehkäisemiseksi. Lapset voivat käyttää sinisiä tyynyjä myös tempuissaan. Lapset voivat keksiä temput itse tai käyttää apuna kuvallista temppunoppaa. Nopan kuusi mahdollista toimintoa ovat hyppiminen molemmilla jaloilla, hyppiminen yhdellä jalalla, pyöriminen sivuittain, ryömiminen ja kuperkeikkojen tekeminen.

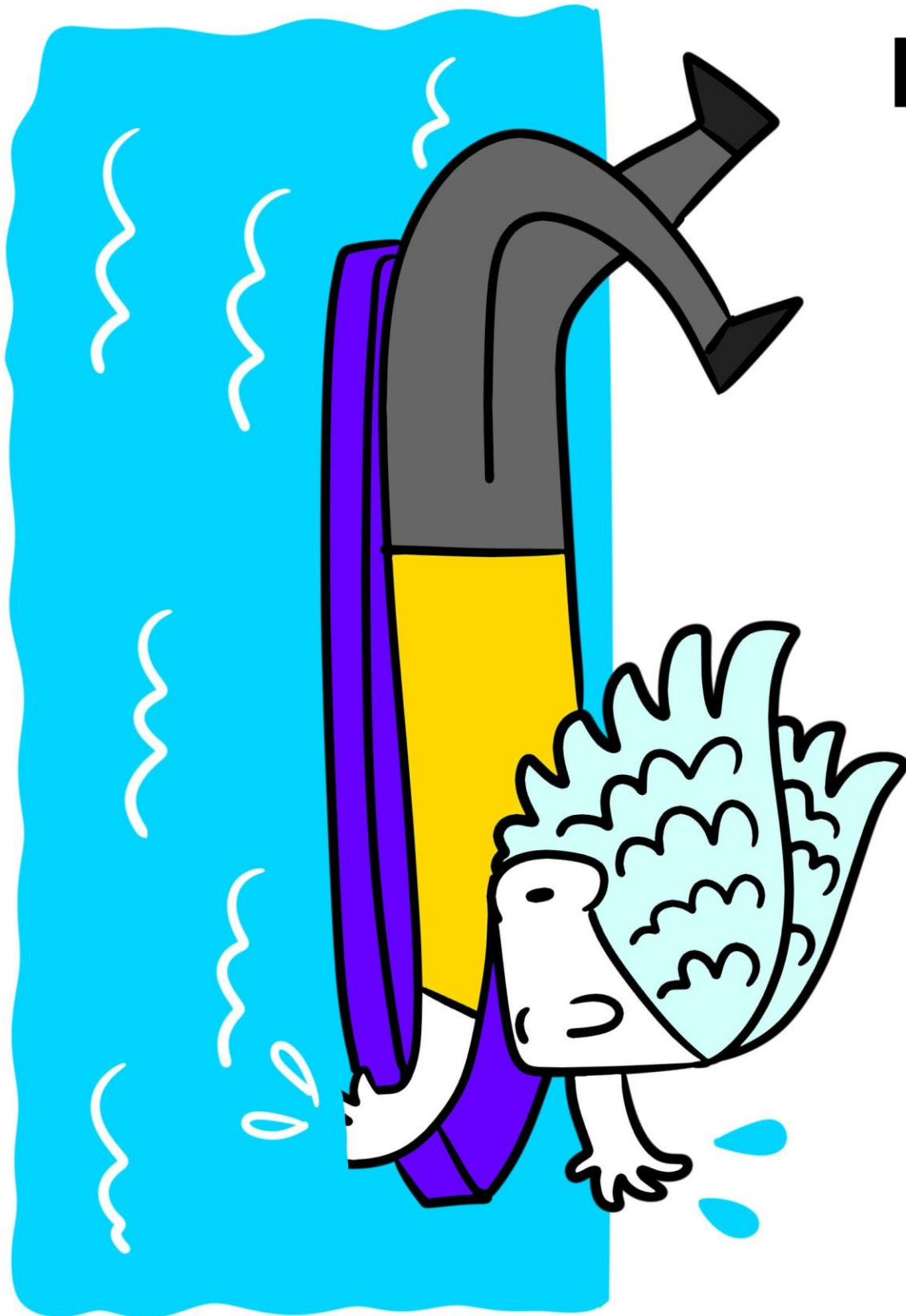
### LEIKIN AIKANA LAPSI

#### LIKKUU:

Hyppii, Tekee kuperkeikkoja  
Konttaa, Kyykistyy,  
Kokeilee oman kehonsa rajoja  
Tutustuu omiin taitoihin

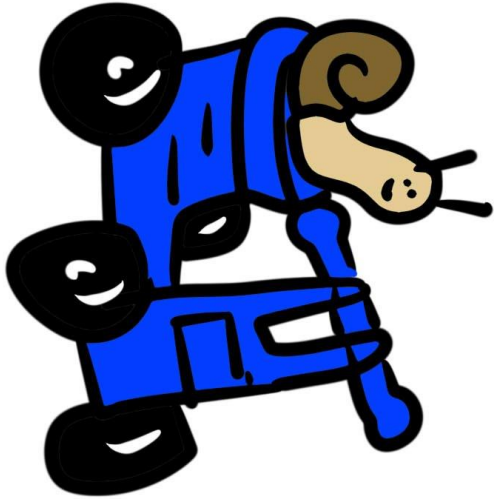
#### OPPII:

Noudattamaan sääntöjä  
Tekemään yhteistyötä  
Odottamaan omaa vuoroaan



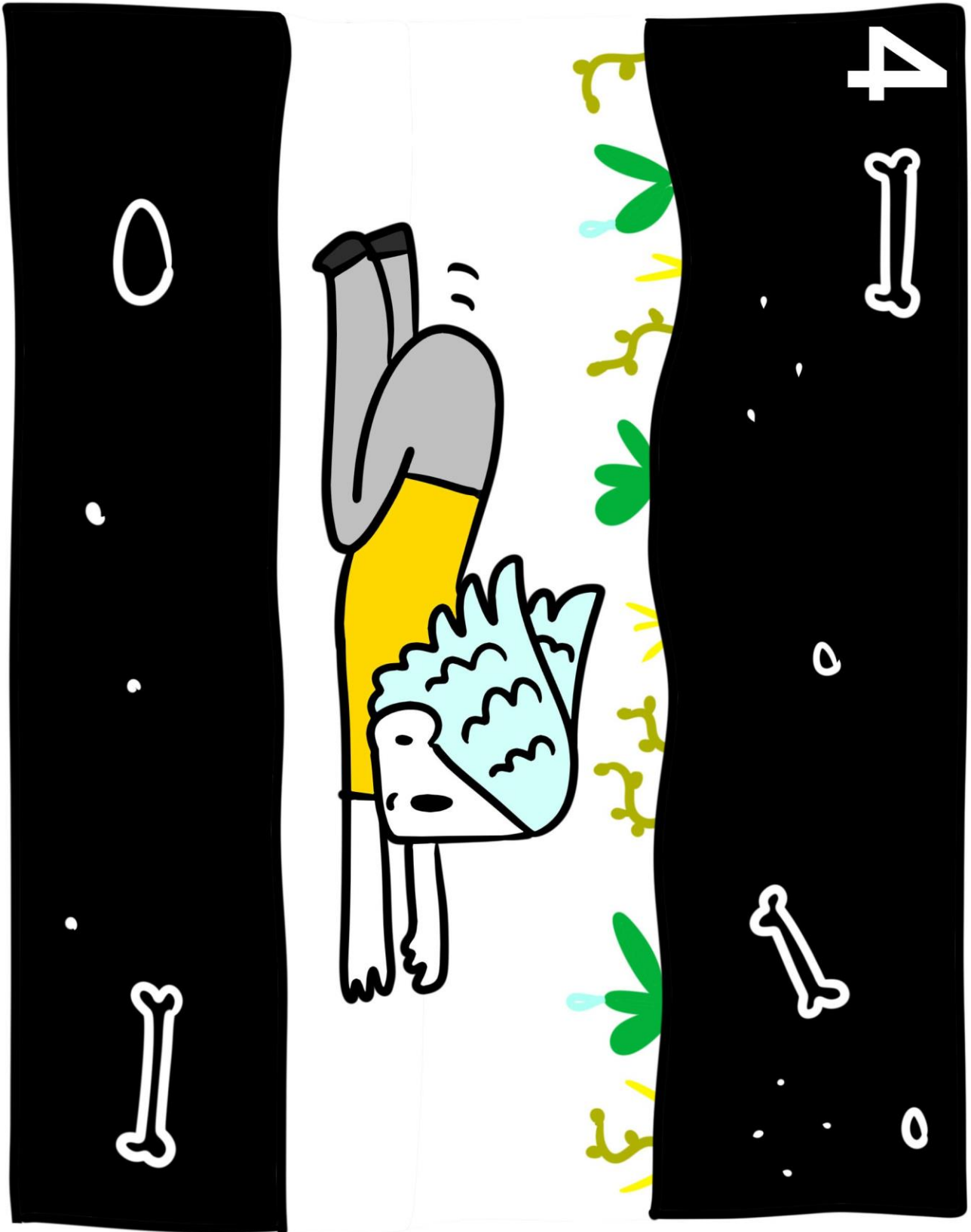
1

2

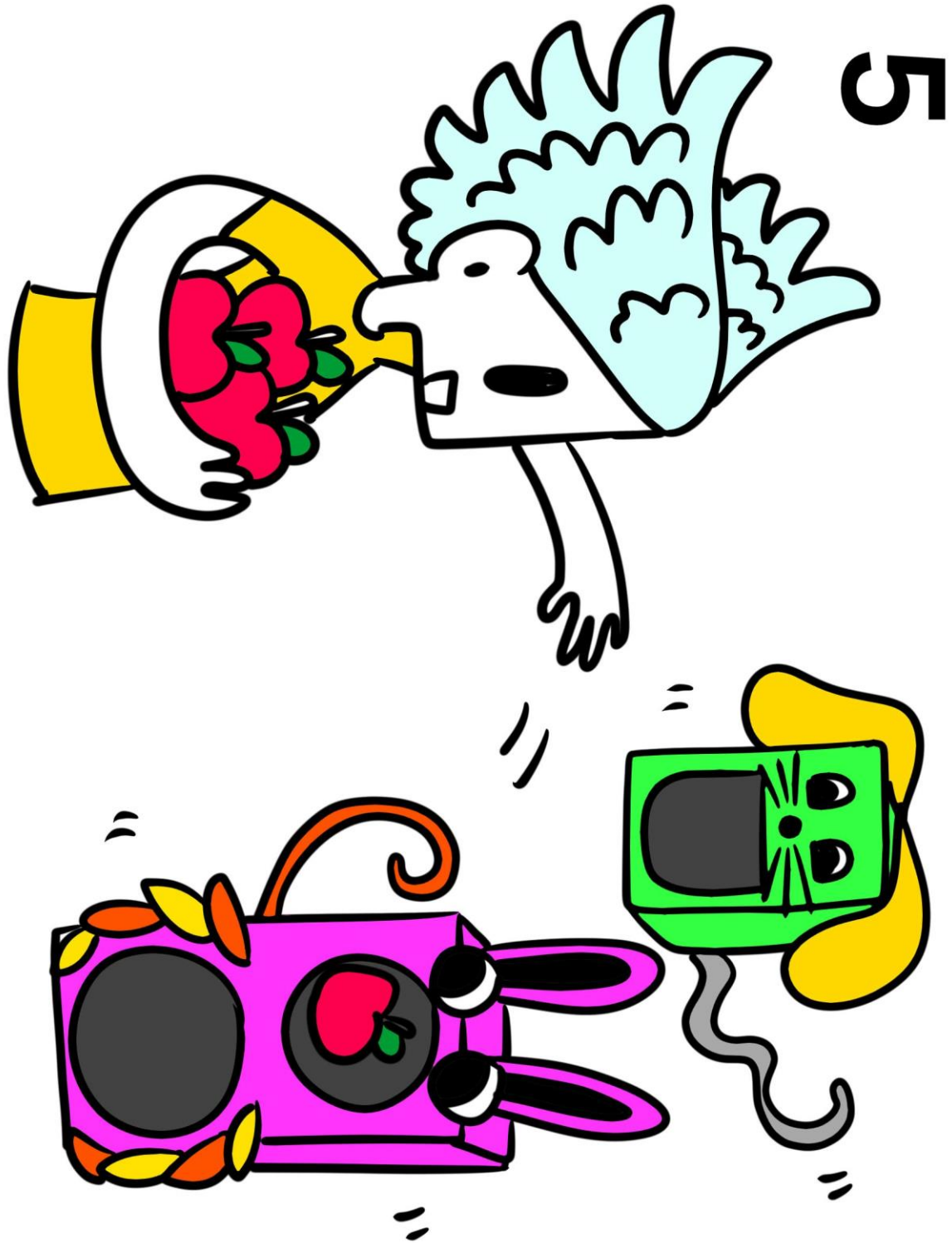


3

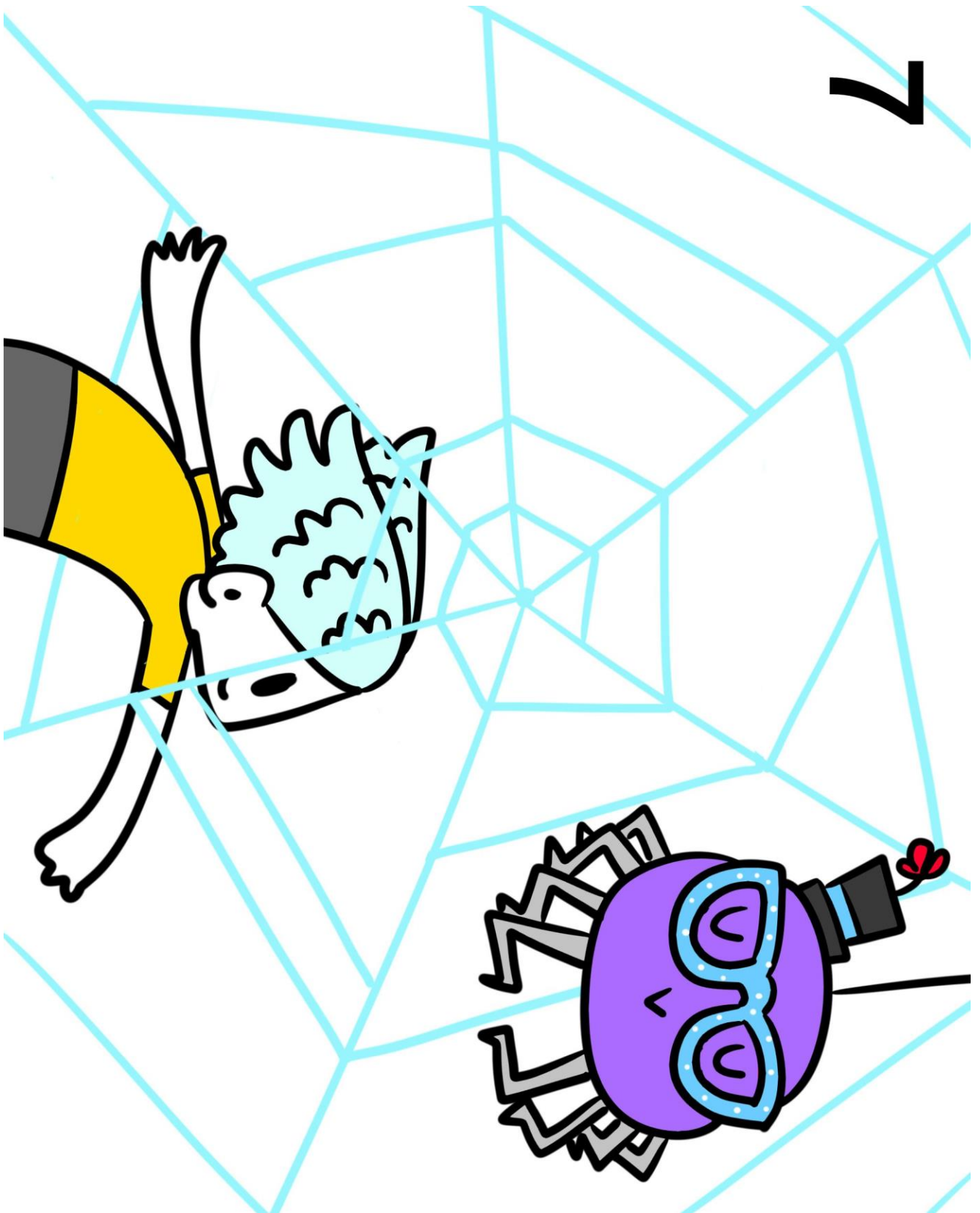




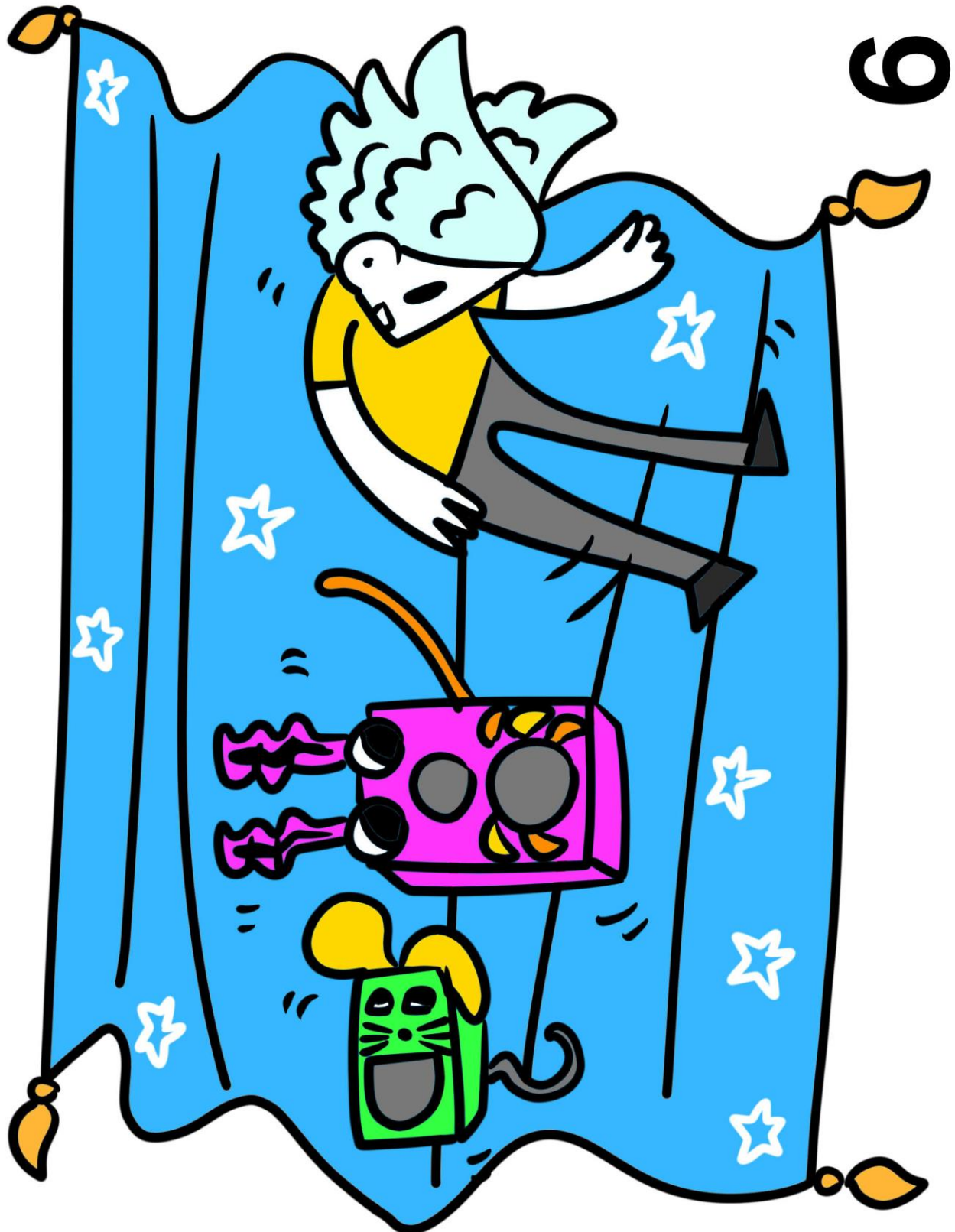












# HAVAINNOINTIPOHJA

## Leikkivälineet, lelut (e140)

Ovatko lelut innostavia, uteliaisuutta herättäviä?

Onko leluissa valinnanvaraa erilaisille haastetasoille?

Ovatko lelut vaatavuustasoltaan sopivia?

Mahdollistavatko lelut seuraavia liikkeitä: konttaaminen, vetäminen, peuhaaminen, raskaiden esineiden kantaminen, venyttely? (Koko kehon käyttöä vaativia liikkeitä)

Mahdollistavatko lelut muunneltavuuden ja mielikuvituksen käytön?

## Leikkitilat (e150)

Ovatko tilat muunneltavissa?

Löytyykö huoneista patjoja/tyynyjä/sohvia/jakkaroita?

Onko tila esteetön?

Onko leikkitila turvallinen?

Onko riittävästi vapaata tilaa liikkumiseen?

Onko leikkitila siisti?

Miten paljon tilan visuaaliset ja auditiiviset tekijät on huomioitu?

Ovatko huonekalut päällekkäin pinottavia?

## **Päiväkodin henkilökunta(e330), asenteet(e430)**

Antaako ohjaaja lapsille erilaisia virikkeitä?

Antaako ohjaaja lapselle mahdollisuuden päättää itse mitä haluaa leikkiä?

Osallistuuko ohjaaja puuhasteluun ja leikkiin?

Mallittaako ohjaaja tarvittaessa leikkiä / tukee leikkijää joka ei keksi?

Luoko ohjaaja tilanteita, joissa lapsi voi suoriutua tehtävästä omin voimin?

Millaisissa tilanteissa ohjaaja rohkaisee lasta?

Millaisissa tilanteissa kieltää lasta?

Miten ohjaaja reagoi jos lapsi ei suoriudu tehtävästä?

Keskeytetäänkö lapsen leikki?

Miten hitaat, kömpelöt, ylipainoiset ja vähemmistö lapset huomioidaan leikin aikana?

### **---Lasten näkökulma--**

Mitkä teemat leikeissä näkyvät?

Mitkä lelut ovat suosituimpia?

Millä leluilla ei juurikaan leikitä?

Mitkä teemat ovat leikeissä suosittuja?