

# DIAK

**Minna Karjalainen**

**Kati Perälampi**

**Heli Vasko**

Sosionomi (AMK),  
varhaiskasvatuksen sosionomi  
Diakonia-ammattikorkeakoulu  
Opinnäytetyö, 2026

## YHTEISET LEIKIT- MONIKULTTUURINEN OPAS VARHAISKASVATUKSEEN

## TIIVISTELMÄ

Minna Karjalainen, Kati Perälampi, Heli Vasko

Yhteiset leikit – monikulttuurinen opas varhaiskasvatukseen.

36 sivua ja 2 liitettä

Kevät, 2026

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Sosionomi (AMK)

Tämä opinnäytetyö oli kehittämispainotteinen ja sen tarkoituksena oli tuottaa varhaiskasvatukseen käyttöön materiaali, joka tukee monikulttuurisuuden huomioimista, kulttuuriperinnön välittämistä ja lasten osallisuutta leikin avulla. Tavoitteena oli kehittää konkreettinen työväline, jonka avulla varhaiskasvatuksen henkilöstä voi hyödyntää eri kulttuureista lähtöisin olevia perinneleikkejä osana arjen pedagogista toimintaa sekä vahvistaa lasten yhteisöllisyyttä ja osallisuuden kokemusta.

Opinnäytetyö toteutettiin yhteistyössä Espoon kaupungin avoimeen varhaiskasvatukseen kuuluvan Metrokerhon kanssa. Kehittämistyön aineisto kerättiin Metrokerhossa strukturoitua haastattelumenetelmää hyödyntäen. Aineistonkeruuseen osallistui eri kieli- ja kulttuuritaustoista tulevia kerholaisia. Aineistoa kerättiin monimenetelmällisesti suullisina keskusteluina sekä kirjallisina vastauksina ja ne kaikki käännettiin osallistujien äidinkielestä suomeksi. Kehittämistyön aineistoksi kertyi 90 perinneleikkiä eri maista. Aineisto jäseneltiin ja muokattiin systemaattisesti kehittämistyön tuotosta varten.

Kehittämistyön tuotoksena syntyi monikulttuurinen leikkiopas, joka toteutettiin sähköisenä ja tulostettavana versiona. Opas koostuu A6-kokoisista leikkikorteista, joihin koottiin selkeät ohjeet perinneleikkien toteuttamiseen varhaiskasvatuksessa. Oppaan sisällöt pohjautuvat osallistujilta kerättyihin leikkeihin ja ne on muokattu vastaamaan varhaiskasvatuksen pedagogista kontekstia. Leikkiopas tukee lasten osallisuutta, yhteisöllisyyttä ja kulttuurisen moninaisuuden näkyväksi tekemistä. Leikin kautta lapsille tarjoutuu mahdollisuus tutustua eri kulttuureihin ja osallistua yhteiseen toimintaan kieli- ja kulttuuritaustasta riippumatta. Opas tarjoaa varhaiskasvatuksen henkilöstölle konkreettisen työvälineen yhdenvertaisuuden edistämiseen arjen pedagogiikassa.

Asiasanat: monikulttuurisuus, leikki, varhaiskasvatus, kulttuuriperintö.

## ABSTRACT

Minna Karjalainen, Kati Perälampi, Heli Vasko

Shared Play – A Multicultural Guide for Early Childhood Education

36 pages and 2 appendices

Spring, 2026

Diaconia University of Applied Sciences

Bachelor of Social Services

This thesis was development-oriented, and its purpose was to produce material for early childhood education that supports the recognition of multiculturalism, the transmission of cultural heritage and children's participation through play. The aim was to develop a concrete tool that enables early childhood education professionals to use traditional games originating from different cultures as part of everyday pedagogical activities and to strengthen children's sense of community and experience of participation.

The thesis was carried out in cooperation with the Metrokerho, which is part of the open early childhood education services of the City of Espoo. The data for the development work were collected at the Metrokerho using a structured interview method. Participants included club members from diverse linguistic and cultural backgrounds. The data were collected using multiple methods, including oral discussions and written responses, all of which were translated from the participant's native languages into Finnish. 90 traditional games from different countries were collected as the development material. The data were systematically organised and adapted for the development output.

As a result of the development work, a multicultural play guide was produced in digital and printable formats. The guide consists of A6-sized play cards containing clear instructions for implementing traditional games in early childhood education. The contents of the guide are based on games collected from participants and have been adapted to suit the pedagogical context of early childhood education. The play guide supports children's participation, sense of community and the visibility of cultural diversity. Through play, children are provided with opportunities to become familiar with different cultures and to participate in shared activities regardless of linguistic or cultural background. The guide offers early childhood education professionals a concrete tool for promoting equality and diversity in everyday pedagogical practice.

Keywords: Multiculturalism, Play, Early Childhood Education, Cultural Heritage.

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	6
2 MONIKULTTUURISUUS JA YHTEISÖLLISYYS VARHAISKASVATUKSESSA....	7
2.1 Monikulttuurisuus varhaiskasvatuksen arvoperustassa ja toimintakulttuurissa	7
2.2 Kulttuuriperinnön merkitys ja sen huomioiminen .....	9
2.3 Yhteisöllisyys varhaiskasvatuksessa.....	10
3 LEIKIN MERKITYS VARHAISKASVATUKSESSA .....	12
3.1 Leikki lapsen kehityksen, oppimisen ja hyvinvoinnin tukena .....	12
3.2 Leikki ja osallisuus monikulttuurisessa varhaiskasvatuksessa .....	16
4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET .....	18
5 OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT, TOTEUTTAMISYMPÄRISTÖ JA YHTEISTYÖTAHOT .....	18
5.1 Suomen väestörakenne ja vieraskielisten osuus varhaiskasvatuksessa .....	18
5.2 Opinnäytetyön toteuttamisympäristö.....	19
5.3 Opinnäytetyön yhteistyötahot ja lähtökohdat.....	20
6 KEHITTÄMISTYÖN PROSESSI .....	21
7 KEHITTÄMISTYÖN TUOTOS.....	23
8 OPINNÄYTETYÖN EETTISYYTEEN JA LUOTETTAVUUTEEN LIITTYVÄT KYSYMYKSET .....	26
8.1 Haastattelujen toteuttaminen eettisesti .....	26
8.2 Tietosuoja ja aineistohallinta .....	27
8.3 Luotettavuuden varmistaminen .....	28
9 POHDINTA.....	29
LÄHTEET .....	34
LIITE 1. Haastattelurunko .....	38

LIITE 2 Leikkikortit .....	41
----------------------------	----

## 1 JOHDANTO

Suomalainen yhteiskunta on kansainvälistynyt viime vuosikymmenten aikana, ja kulttuurinen moninaisuus näkyy arjessa erityisesti lasten kasvuympäristöissä. Varhaiskasvatuksessa, kouluissa ja vapaa-ajan toiminnoissa kohdataan yhä useammin lapsia, joiden perheet tulevat erilaisista kulttuuritaustoista. Tämä muutos tarjoaa arvokkaita mahdollisuuksia edistää kulttuurien välistä ymmärrystä, vuorovaikutusta ja osallisuutta jo varhaisessa iässä (Opetushallitus, 2022; THL 2023.) Yksi luonteva ja yhteisöllinen tapa rakentaa siltoja kulttuurien välille on leikki, joka toimii yhteisenä kielenä lapsille taustasta riippumatta (Karlsson & Riihelä, 2020).

Leikki on keskeinen osa lapsuutta ja sen merkitys lapsen kokonaisvaltaisessa kehityksessä on kiistaton. Leikin kautta lapsi oppii vuorovaikutustaitoja, yhteistoimintaa, ongelmanratkaisua ja tunnesäätelyä. Lisäksi leikki tukee lapsen kielellistä ja sosiaalista kehitystä sekä vahvistaa hänen osallisuuttaan ryhmässä (Kalliala, 2021). Perinneleikit puolestaan kantavat mukanaan kulttuurisia arvoja, yhteisöllisiä tapoja ja muistoja menneiltä sukupolvilta. Ne toimivat välineinä kulttuurisen perimän siirtämisessä ja tarjoavat lapsille mahdollisuuden tutustua toistensa taustoihin ja kulttuureihin toiminnallisesti ja ilon kautta (Sääkslahti & Repo, 2023).

Tässä kehittämispainotteisessa opinnäytetyössä keräsimme ja dokumentoimme eri kulttuurien perinneleikkejä. Työ toteutettiin yhteistyössä Espoon kaupungin avoimeen varhaiskasvatukseen kuuluvan Metrokerhon kanssa, ja sen tuotoksena syntyi leikkiopas lasten kanssa työskentelevien ammattilaisten käyttöön. Oppaan tavoitteena on tarjota käytännön välineitä monikulttuurisuuden ja osallisuuden tukemiseen varhaiskasvatuksessa sekä lisätä tietoa kulttuurisesti moninaisen ryhmän toiminnan suunnittelusta ja toteutuksesta.

Aihe on ajankohtainen, sillä monikulttuurisuuden edistäminen, yhdenvertaisuuden vahvistaminen ja kulttuurisen osaamisen tukeminen ovat keskeisiä arvoja suomalaisessa kasvatuksessa ja sosiaalialan työssä. Leikkiopas tuo konkreettista lisäarvoa käytännön työhön, ja samalla se vahvistaa myös lasten mahdollisuuksia jakaa omaa kulttuuriperintöään ja oppia muiden kulttuureista yhteisen toiminnan ja leikin avulla.

## 2 MONIKULTTUURISUUS JA YHTEISÖLLISYYS VARHAISKASVATUKSESSA

### 2.1 Monikulttuurisuus varhaiskasvatuksen arvoperustassa ja toimintakulttuurissa

Monikulttuurisuus on lisääntynyt viime vuosina merkittävästi myös varhaiskasvatuksessa. Henkilöstön toimintaa ohjaavat monet lait ja asetukset, joissa painotetaan monikulttuurisuuden huomioimista. Varhaiskasvatuslain (L 540/2018, 3. §) mukaan varhaiskasvatuksen tavoitteena on tukea lasten kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä ja oppimista sekä edistää heidän hyvinvointiaan ja elinikäistä oppimista. Lisäksi varhaiskasvatuksen tehtävänä on toteuttaa kasvatuksellista tasa-arvoa, ehkäistä syrjäytymistä ja lisätä osallisuutta. Laki korostaa myös lapsen yksilöllisyyden huomioimista, perheiden kasvatusoikeuden tukemista sekä lapsen oikeutta omaan kieleen ja kulttuuriin. Erityisesti todetaan, että kaikille lapsille on annettava yhdenvertaiset mahdollisuudet kunnioittaa yhteistä kulttuuriperintöä sekä oman kulttuuritaustansa säilyttämistä ja arvostamista. Tämäkin lainkohta korostaa, että monikulttuurisuuden huomioiminen on osa varhaiskasvatuksen arkea.

Govindasamy (2025) tarkastelee tutkielmassaan monikulttuurisuutta varhaiskasvatuksessa erityisesti inklusion ja yhdenvertaisuuden näkökulmasta. Hänen mukaansa monikulttuurinen varhaiskasvatus edellyttää pedagogista toimintaa, jossa lasten erilaiset kieli- ja kulttuuritaustat tunnustetaan ja huomioidaan osana jokapäiväistä arkea. Moninaisuus ei hänen mukaansa ole vain taustatekijä, vaan se vaikuttaa suoraan lasten osallisuuden kokemuksiin, vuorovaikutukseen ja siihen, millaiseksi lapsen paikka ryhmässä muodostuu. Varhaiskasvatuksen toimintakulttuuri voi joko vahvistaa lasten kuulumisen tunnetta tai toisaalta tuottaa kokemuksia ulkopuolisuudesta, mikäli moninaisuutta ei huomioida systemaattisesti.

Govindasamy (2025) korostaa myös kasvattajien roolia monikulttuurisen varhaiskasvatuksen toteuttajina. Ammatillinen sensitiivisyys, avoin vuorovaikutus sekä halu reflektoida omia asenteita ja toimintatapoja ovat keskeisiä tekijöitä yhdenvertaisuuden edistämiseksi. Hän tuo esiin, että vaikka monikulttuurisuus tunnustetaan varhaiskasvatuksen tavoitteissa, sen toteutuminen jää usein yksittäisten hetkien tai erityisten toimintojen varaan. Jotta monikulttuurisuus toteutuisi aidosti, sen tulisi näkyä lasten arjessa jatkuvasti esimerkiksi leikin, kielen, materiaalien ja yhteisten toimintojen kautta. Tällainen lähestymistapa voisi tukea lasten osallisuutta ja vahvistaa kokemusta siitä, että erilaiset taustat ovat hyväksytyt ja arvostettu osa varhaiskasvatuksen yhteisössä.

Puroila ym. (2021, s. 13–14) tutkivat lasten kuulumisen kokemuksia suomalaisissa päiväkodeissa ja kouluissa vuosina 2018–2020 kahdessa Pohjois-Suomen kunnassa. Tutkimukseen osallistui kolme erilaista lapsiryhmää 3–5-vuotiaiden päiväkotiryhmä, 6-vuotiaiden esikouluryhmä sekä ensimmäisen luokan oppilaat. Aineisto kerättiin monipuolisesti: haastattelemalla vanhempia ja henkilöstöä, seuraamalla lasten arkea sekä pyytämällä lapsia ottamaan valokuvia, joista keskusteltiin tutkijoiden kanssa. Lisäksi tutkimuksessa hyödynnettiin opetussuunnitelmien analyysia. Kaiken kaikkiaan tutkimukseen osallistui 47 lasta, 11 kasvattajaa ja seitsemän vanhempaa.

Tutkimus ei kohdistunut vain maahanmuuttajataustaisiin lapsiin, vaan siihen osallistui koko lapsiryhmä. Esimerkiksi yhdessä koululuokassa kaikki lapset olivat suomalaisia, kun taas kahdessa päiväkotiryhmässä noin kolmannes lapsista kuului kieli- tai kulttuurivähemmistöön. Myös vanhemmissa oli sekä kantasuomalaisia että vähemmistötaustaisia (Puroila ym., 2021, s. 19).

Tulosten mukaan varhaiskasvatuksen arki rakentui pitkälti suomen kielen ja kulttuurin ympärille, vaikka erilaisia tukikäytäntöjä oli olemassa. Vähemmistötaustaisilta lapsilta odotettiin usein sopeutumista valtakulttuuriin. Toisaalta moninaisuutta pyrittiin tuomaan näkyväksi esimerkiksi kutsumalla vanhempia kertomaan omasta kulttuuristaan tai lukemaan lapsille kirjoja heidän äidinkielellään. (Puroila ym., 2021, s. 19.)

## 2.2 Kulttuuriperinnön merkitys ja sen huomioiminen

Varhaiskasvatus on osa jatkuvasti muuntuvaa ja monimuotoista yhteiskuntaa, jossa kulttuurinen moninaisuus nähdään voimavarana. Varhaiskasvatuksen toiminnansuunnittelua ohjaa Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet (Opetushallitus, 2022), jossa korostetaan, että jokaisella lapsella on perusoikeus omaan kieleen, kulttuuriin, uskontoon ja katsomukseen. Varhaiskasvatuksessa arvostetaan ja hyödynnetään moninaista kulttuuriperintöä ja kansalliskieliä sekä yhteisön ja ympäristön kulttuurista, kielellistä ja katsomuksellista monimuotoisuutta. Tämä edellyttää henkilöstöltä tietoa eri kulttuureista ja katsomuksista sekä kykyä nähdä asioita monesta näkökulmasta ja asettua toisen asemaan. Lisäksi erilaisista ajattelu- ja toimintatavoista keskustellaan rakentavasti ja yhdessä etsitään uusia tapoja toimia.

Kulttuuriperintö liittyy läheisesti kulttuuri-identiteetin rakentumiseen ja siihen, miten yksilö hahmottaa omaa paikkaansa yhteisössä ja yhteiskunnassa. Kulttuuriperintökasvatuksessa kulttuuri ymmärretään dynaamisena ja jatkuvasti muotoutuvana ilmiönä, joka syntyy vuorovaikutuksessa eri ihmisten, yhteisöjen

ja sukupolvien välillä. Varhaiskasvatuksen tehtävänä on tarjota lapsille mahdollisuuksia tutustua sekä omaan kulttuuriperintönsä, että ympäröivän yhteiskunnan kulttuuriseen moninaisuuteen. Tällä tavoin kulttuuriperintö toimii välineenä, joka tukee lasten identiteetin kehittymistä sekä edistää osallisuutta ja keskinäistä ymmärrystä moninaisessa yhteisössä. Kun erilaiset kulttuuriset tavat, perinteet ja ilmaisut tehdään näkyväksi lasten kasvatuksen arjessa, ne tukevat yhdenvertaisuutta ja luovat pohjaa kulttuuriselle vuorovaikutukselle. (Laine, 2014.)

Leppäsen ja Hagelbergin (2025) tekemä systemaattinen kirjallisuuskatsaus kulttuuriperintökasvatuksesta varhaiskasvatuksessa osoittaa, että kulttuuriperinnön huomioiminen tukee lasten kokonaisvaltaista kehitystä ja edistää yhdenvertaisuutta. Kirjalliskatsauksen mukaan kulttuuriperintökasvatusta tarjoaa lapsille mahdollisuuksia tutustua sekä omaan että muiden kulttuuriseen taustaan, mikä vahvistaa ymmärrystä moninaisuudesta ja lisää keskinäistä kunnioitusta. Kulttuuriperintöä käsittelevä toiminta tukee myös lasten sosiaalista vuorovaikutusta ja auttaa rakentamaan yhteistä kulttuurista ymmärrystä lapsiryhmässä.

Varhaiskasvatuksen arjessa kulttuuriperintöä voidaan käsitellä monin tavoin lapselle luontevien toimintojen kautta. Leikit, laulut, sadut ja perinteiset leikit tarjoavat konkreettisia ja lapsentasoisia keinoja tuoda esiin erilaisia kulttuurisia käytäntöjä ja perinteitä. Tällainen toiminta tukee lasten aktiivista osallistumista ja mahdollistaa kulttuurisesti sensitiivisen varhaiskasvatuksen, jossa kaikkien lasten taustoja pidetään arvokkaana osana yhteistä toimintaa. (Leppänen & Hagelberg, 2025).

### 2.3 Yhteisöllisyys varhaiskasvatuksessa

Yhteisöllisyydelle ei ole helppoa antaa yksiselitteitä määritelmiä. Yhteisöllisyys varhaiskasvatuksessa voidaan ymmärtää lapsen ja aikuisen välisenä sekä lasten

keskinäisenä vuorovaikutuksena, jossa yksilöt kokevat kuuluvansa ryhmään ja osallistuvansa yhteisiin toimintoihin. Se sisältää osallisuuden, yhteenkuuluvuuden ja myönteisten kokemusten merkityksen, ja sen avulla vahvistetaan lasten sosiaalista kehitystä, hyvinvointia ja kykyä toimia monimuotoisessa yhteisössä. (Koivula & Eerola-Pennanen, 2022.)

Yhteisöllisyys on varhaiskasvatuksen keskeinen arvo ja tavoite. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (Opetushallitus, 2022) yhteisöllisyys nähdään osana varhaiskasvatuksen arvoperustaa ja inklusiivisia periaatteita. Varhaiskasvatuksen tavoitteena on vahvistaa lasten oppimisen edellytyksiä, edistää elinikäistä oppimista ja koulutuksellista tasa-arvoa sekä toteuttaa yhdenvertaisuutta, moninaisuuden arvostamista ja sosiaalista osallisuutta (Opetushallitus, 2022, s. 9). Lapsen oikeuksiin sisältyy myös oikeus kuulua ryhmään ja kokea yhteisöllisyyttä (Opetushallitus, 2022, s. 23).

Kasvatusyhteistyö huoltajien kanssa on keskeinen keino vahvistaa yhteisöllisyyttä, sillä se tukee lapsen hyvinvointia ja mahdollistaa yhteisen arvokeskustelun sekä tuen suunnittelun (Opetushallitus, 2022, s. 37). Yhteisöllisyys toteutuu arjessa erityisesti leikissä, jossa lapset harjoittelevat vuorovaikutusta, yhteisiä sääntöjä ja yhteisön jäsenyyttä. Leikki on keskeinen väline yhteisöllisyyden rakentamisessa, sillä se mahdollistaa lasten sosiaalisten suhteiden syntymisen, yhteisten sääntöjen harjoittelun sekä myönteisen tunneilmaston ja osallisuuden vahvistamisen. (Opetushallitus, 2022, s. 22–44.)

Yhteisö toimii lapsen kasvun ja oppimisen kontekstina, mutta yhteisöllisyys ei synny itsestään, vaan edellyttää osallisuuden ja yhdenvertaisuuden tukemista. Tämä näkyy myös oppimisen alueessa *Minä ja meidän yhteisömme*, jossa tarkastellaan esimerkiksi lasten identiteetin rakentumista, ryhmään kuulumista, kulttuurista moninaisuutta sekä yhteisiä sääntöjä ja toimintatapoja. Oppimisen alueessa korostetaan lasten valmiuksia ymmärtää yhteisön moninaisuutta ja toimia siinä rakentavasti (Opetushallitus, 2022, s. 48–49). Sosiaalinen osallisuus

muodostaa yhteisöllisyyden ytimen ja kuuluu varhaiskasvatuksen keskeisiin periaatteisiin: jokaisella lapsella on oikeus kuulua ryhmään ja osallistua toimintaan omien vahvuuksiensa mukaisesti (Opetushallitus, 2022, s. 9, 23).

Lapsille yhteisöllisyys on omaan ryhmään kuulumisen tuomaa iloa, osallisuutta ja kohdatuksi tulemistä (Järvinen & Mikkola, 2015, s.35). Se, että lapset kokevat yhteisöllisyyttä konkreettisesti tässä ja nyt ja että kokemukset ovat myönteisiä ja onnistuneita, vaikuttaa merkittävästi myös heidän tulevaisuuden rakentumiseensa. Yhteisöllisyys on varhaiskasvatuksessa keskeinen tavoite, jonka toteutumiseen tulee systemaattisesti kiinnittää huomiota pedagogisessa suunnittelussa ja arjen vuorovaikutustilanteissa.

Yhteisöllisyys toteutuu parhaiten, kun yhteisön jäsenet kokevat luottamusta toisiinsa, osallistuvat aktiivisesti, harjoittavat vuorovaikutusta ja ylläpitävät avointa kommunikaatiota (Opetushallitus, i.a.). Tällaiset edellytykset mahdollistavat myönteiset ja onnistuneet kokemukset, jotka vahvistavat lasten osallisuutta, yhteenkuuluvuutta ja yhteisön positiivista ilmapiiriä.

### 3 LEIKIN MERKITYS VARHAISKASVATUKSESSA

#### 3.1 Leikki lapsen kehityksen, oppimisen ja hyvinvoinnin tukena

Leikki on keskeinen osa lapsen kehitystä ja oppimista, eikä sitä tule nähdä pelkästään ajanvietteenä. Varhaiskasvatuksessa leikki nähdään lapselle luontaisena tapana hahmottaa ympäröivää maailmaa, tutkia ilmiöitä ja harjoitella taitoja, joita tarvitaan myöhemmässä elämässä. Leikin kautta lapsi jäsentää

kokemuksiaan, rakentaa ymmärrystä itsestään ja muista sekä käsittelee arjen tilanteita turvallisessa ja hallittavassa ympäristössä. Varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa leikki määritellään keskeiseksi pedagogiseksi toimintamuodoksi, joka tukee lapsen kokonaisvaltaista kasvua, kehitystä ja oppimista (Opetushallitus, 2022).

Leikki tukee lapsen kehitystä useilla osa-alueilla samanaikaisesti. Kognitiivinen kehitys vahvistuu, kun lapsi käyttää mielikuvitustaan, ratkaisee ongelmia, harjoittelee loogista ajattelua ja ymmärtää syy–seuraussuhteita. Leikki kehittää myös muistia ja ajattelun joustavuutta, mikä tukee oppimisen ja tiedonkäsittelyn taitojen kehittymistä. Motoriset taidot vahvistuvat erityisesti liikunnallisissa leikeissä, jotka tukevat karkeamotoriikkaa, kun taas rakentelu- ja kädentaitoleikit kehittävät hienomotorisia taitoja, joita tarvitaan esimerkiksi piirtämisessä ja kirjoittamisessa. (Hyytiäinen & Vuorinen, 2025, s. 123–124; Sääkslahti & Repo, 2023.)

Roolileikeissä lapsi voi kokeilla erilaisia rooleja ja näkökulmia sekä käsitellä omia kokemuksiaan ja tunteitaan symbolisella tasolla. Leikki edistää merkittävästi myös lapsen sosiaalista ja emotionaalista kehitystä, ja yhteiset leikit tarjoavat mahdollisuuksia harjoitella vuorovaikutustaitoja, kuten vuorottelua, neuvottelua, sääntöjen noudattamista ja yhteistyötä. Leikin kautta lapsi oppii ottamaan toiset huomioon, ilmaisemaan mielipiteitään ja ratkaisemaan ristiriitoja rakentavalla tavalla. Leikki toimii samalla tärkeänä tunnetaidon oppimisympäristönä, jossa lapsi voi turvallisesti tunnistaa, ilmaista ja käsitellä erilaisia tunteita. (Hyytiäinen & Vuorinen, 2025, s. 123–124; Kalliala, 2021.)

Lapsen itsenäisyys ja itsetunto kehittyvät leikin kautta. Kun lapsi saa vaikuttaa leikin kulkuun, tehdä päätöksiä ja kokeilla omia ratkaisujaan, vahvistuu luottamus omiin kykyihin ja osallisuuden kokemus. Leikki tukee näin lapsen toimijuutta ja antaa mahdollisuuksia onnistumisen kokemuksiin, jotka kantavat leikin ulkopuolisiin tilanteisiin. Varhaiskasvatuksessa aikuisen tehtävänä on luoda

leikkiä tukeva ympäristö ja varmistaa, että jokaisella lapsella on mahdollisuus osallistua leikkiin omista lähtökohdistaan käsin. (Kalliala, 2021; Opetushallitus, 2022.)

Varhaiskasvatuksessa leikki on keskeinen keino tukea lapsen hyvinvointia ja kokonaisvaltaista kasvua. Leikki tarjoaa lapselle mahdollisuuden toimia omista kiinnostuksenkohteistaan käsin, mikä lisää motivaatiota ja kokemusta mielekkästä tekemisestä. Leikin aikana lapsi saa olla aktiivinen toimija, joka vaikuttaa itse toiminnan sisältöön ja kulkuun. Tämä tukee lapsen myönteistä minäkuvaa ja kokemusta siitä, että hänen ajatuksensa, ideansa ja tapansa toimia ovat arvokkaita. Leikin merkitys korostuu erityisesti varhaislapsuudessa, jolloin oppiminen tapahtuu suurelta osin kokemusten, kokeilun ja toiston kautta. (Kalliala, 2021; Opetushallitus, 2022.)

Leikki tarjoaa lapselle myös mahdollisuuden käsitellä arjen kokemuksia ja jäsentää ympäröivää maailmaa omassa tahdissaan. Leikin avulla lapsi voi palata hänelle merkityksellisiin tilanteisiin, toistaa niitä ja muokata niitä mielikuvituksensa avulla. Tämä tukee lapsen psyykkistä hyvinvointia ja auttaa lasta käsittelemään esimerkiksi muutoksia, uusia tilanteita tai voimakkaita tunteita. Leikki toimii tällöin lapselle tärkeänä keinona rakentaa turvallisuuden tunnetta ja hallinnan kokemusta omassa elämässään. Varhaiskasvatuksessa leikin merkitys näkyy erityisesti siinä, että lapsella on mahdollisuus oppia ja kasvaa ilman jatkuvaa suorittamisen painetta. (Hyytiäinen & Vuorinen, 2025; Sääkslahti & Repo, 2023.)

Leikin merkitystä on tarkasteltu myös kansainvälisessä tutkimuksessa, jossa on todettu, että leikki tukee lapsen ajattelun joustavuutta, luovuutta ja kykyä soveltaa oppimaansa uusiin tilanteisiin. Erityisesti vapaassa leikissä lapsi yhdistelee aiempia kokemuksiaan, kokeilee erilaisia ratkaisuja ja rakentaa omaa ymmärrystään ympäröivästä maailmasta. Tällainen toiminta kehittää lapsen kykyä hahmottaa kokonaisuuksia ja vahvistaa oppimisen perustaitoja jo

varhaisessa iässä. Tutkimuksissa on myös havaittu, että leikkiympäristöt, jotka tarjoavat mahdollisuuksia tutkimiseen ja kokeilemiseen, tukevat lapsen kokonaisvaltaista kehitystä tehokkaammin kuin vahvasti aikuisjohtoiset tilanteet. (Frontiers in Psychology, 2022.)

Lisäksi on todettu, että leikki toimii lapselle luontaisena tapana käsitellä kokemuksiaan ja rakentaa merkityksiä arjen tilanteista. Leikin kautta lapsi voi toistaa, muokata ja jäsentää hänelle tärkeitä tapahtumia, mikä tukee psyykkistä hyvinvointia ja auttaa lasta ymmärtämään ympäröivää todellisuutta. Leikin on havaittu vähentävän stressiä ja tukevan lapsen emotionaalista tasapainoa erityisesti varhaislapsuudessa, jolloin kyky käsitellä tunteita ja kokemuksia on vielä kehittymässä. (Alharbi & Alzahrani, 2020.)

Vaikka opinnäytetyömme pääpaino on varhaiskasvatuksen käyttöön tulevavassa materiaalissa, toivomme sen tukevan perheitä lisäämään lasten aktiivista leikkiä myös vapaa-ajalle, sillä digitalisaatio näkyy vahvasti lasten arjessa ja on muuttanut tapoja, joilla lapset viettävät aikaansa ja leikkivät. Putnickin ym. (2022) tekemässä tutkimuksessa käy ilmi, että lisääntynyt ruutuaika voi syrjäyttää lasten välistä leikkiä ja rajoittaa sosiaalisen vuorovaikutuksen mahdollisuuksia. Tutkimuksessa havaittiin, että 1–3-vuotiailla lapsilla suurempi ruutuaika oli yhteydessä vähäisempään yhteisleikkiin ja kavereiden kanssa tapahtuvaan vuorovaikutukseen. Tulokset viittaavat siihen, että digitaaliset sisällöt voivat korvata fyysistä leikkiä ja siirtää lasten keskinäistä vuorovaikutusta enemmän yksilölliseksi toiminnaksi. Leikin vähenemisellä voi olla laajempia vaikutuksia lasten kehitykseen, sillä leikki tukee monipuolisesti kielellisiä, sosiaalisia ja emotionaalisia taitoja. Kun lapsilla on vähemmän mahdollisuuksia yhteiseen leikkiin, heidän mahdollisuutensa harjoitella vuorovaikutusta ja yhteisöllisiä taitoja saattavat kaventua. Tästä syystä on tärkeää tarjota vaihtoehtoja, jotka tukevat perinteistä ja yhteisöllistä leikkiä myös digitaalisuuden aikakaudella.

### 3.2 Leikki ja osallisuus monikulttuurisessa varhaiskasvatuksessa

Leikki on merkittävä osa eri kieli- ja kulttuuritaustoista tulevien lasten osallisuuden kokemusta varhaiskasvatuksessa. Sen avulla lapsi voi löytää paikkansa ryhmässä, kiinnittyä yhteiseen toimintaan ja rakentaa sosiaalisia suhteita, vaikka yhteinen kieli ei olisi vielä täysin kehittynyt. Leikki toimii tällöin yhteisenä kielenä, joka mahdollistaa vuorovaikutuksen, yhteisen ymmärryksen ja kuulumisen kokemuksen. (Koivula & Hännikäinen, 2016.)

Monikielisillä ja kulttuurisesti moninaisilla lapsilla voi kuitenkin olla haasteita päästä mukaan leikkiin. Yhteisen kielen puuttuminen, erilaiset leikkikulttuurit tai aiemmat kokemukset voivat vaikeuttaa leikkiin kiinnittymistä. Tällaisissa tilanteissa lasten monikielisyyttä ei aina tunnusteta voimavaraksi, vaan lapset saatetaan tulkita heikommiksi toimijoiksi. Tämä voi vaikuttaa lapsen omaan kokemukseen itsestään ja osallisuudestaan ryhmässä, erityisesti jos valtakielen osaamista pidetään osallistumisen edellytyksenä. (Arvola ym., 2024, s. 107–109.)

Leikkien kulttuurinen sisältö voi myös tuottaa esteitä osallisuudelle. Lapsella voi olla halu leikkiä hänelle tuttuja perinneleikkejä, mutta ryhmästä ei välttämättä löydy muita lapsia, joilla olisi vastaavaa kokemusta. Tutkimusten mukaan osallisuuden erot näkyvät erityisesti mielikuvitusleikeissä, joissa eri kieli- ja kulttuuritaustaisten lasten osallistuminen on usein vähäisempää. Sen sijaan sääntöleikit näyttävät heille tutumpina ja helpommin lähestyttävänä, erityisesti 5–7-vuotiaiden lasten ikäryhmässä. (Arvola ym., 2024, s. 107–109.)

Varhaiskasvatuksen ryhmien kulttuurinen moninaisuus voi parhaimmillaan rikastuttaa leikkikulttuuria ja tarjota lapsille mahdollisuuksia oppia toisiltaan. Kun lasten ja perheiden taustat tehdään näkyviksi ja niitä arvostetaan, leikki voi toimia välineenä kulttuurisen ymmärryksen ja yhteisöllisyyden vahvistamisessa. Varhaiskasvatuksen henkilöstöllä on keskeinen rooli osallisuuden tukemisessa:

sensitiivinen ohjaus, leikkien sanoittaminen ja moninaisuuden huomioiminen luovat ilmapiirin, jossa kaikki lapset voivat kokea olevansa tervetulleita ja arvostettuja. (Arvola ym., 2024; Opetushallitus, i.a.)

Osallisuuden näkökulmasta merkityksellistä on se, millaisia mahdollisuuksia lapsella on tuoda omaa kulttuurista taustaansa näkyväksi arjen toiminnassa. Kun lasten omista kokemuksista ja kulttuurisista käytännöistä lähtöisin oleville leikeille annetaan tilaa, lapsen identiteetti ja kokemus kuulluksi tulemisesta vahvistuvat. Tutkimusten mukaan osallisuuden kokemus rakentuu erityisesti tilanteissa, joissa lapsi saa vaikuttaa toiminnan sisältöihin ja joissa hänen osaamisensa ja taustansa tunnustetaan voimavarana, ei poikkeamana valtakulttuurista (Puroila ym., 2021). Monikulttuurisessa varhaiskasvatuksessa osallisuutta tukee se, että aikuinen tunnistaa lasten erilaiset lähtökohdat ja mahdollistaa toiminnan, jossa osallistuminen ei ole riippuvaista kielellisestä sujuvuudesta. Näin varhaiskasvatuksen arjessa voidaan edistää yhdenvertaisia osallistumisen mahdollisuuksia ja ehkäistä ulkopuolisuuden kokemuksia. (Opetushallitus, 2022; Arvola ym., 2024.)

Kansainvälisissä tutkimuksissa on tuotu esiin, että leikki tarjoaa monikielisille lapsille mahdollisuuden osallistua vertaisryhmän toimintaan ilman vahvaa kielellistä osaamista. Leikin aikana vuorovaikutus rakentuu usein eleiden, ilmeiden, toiminnan ja yhteisen tekemisen varaan, jolloin osallistuminen ei ole sidottu puhuttuun kieleen. Tämä mahdollistaa sen, että lapsi voi kokea kuuluvansa ryhmään ja olla aktiivinen toimija omista kielellisistä lähtökohdistaan huolimatta. Leikki voi siten toimia merkittävänä osallisuuden ja yhteenkuuluvuuden kokemuksen vahvistajana monikulttuurisessa varhaiskasvatusympäristössä. (Koivula & Hännikäinen, 2016; Puroila ym., 2021.)

#### 4 OPINNÄYTETYÖN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli kehittää varhaiskasvatuksen käyttöön materiaali, joka tukee monikulttuurisuuden huomioimista ja kulttuuriperinnön välittämistä leikin avulla. Toteutimme tämän kokoamalla sähköisesti jaettavan oppaan, jossa esitellään eri maiden perinneleikkejä ja annetaan varhaiskasvatuksen henkilöstölle konkreettisia ohjeita niiden toteuttamiseen.

Toteutimme työvälineen, joka rikastuttaa päiväkodin arkea, tukee lasten osallisuutta sekä lisää mahdollisuuksia huomioida ja arvostaa erilaisia kulttuureja varhaiskasvatuksen toimintaympäristössä. Tavoitteena on vahvistaa lasten kokemusta osallisuudesta ja kuulumisesta ryhmään riippumatta heidän kulttuuri- tai kielitaustastaan sekä tuoda näkyväksi suomalaista ja muiden maiden aineetonta kulttuuriperintöä. Perinneleikkien avulla voidaan tukea lasten kognitiivista, motoristista, sosiaalista ja emotionaalista kehitystä ja samalla edistää yhdenvertaisuutta, moninaisuuden arvostamista ja yhteisöllisyyttä varhaiskasvatuksessa.

#### 5 OPINNÄYTETYÖN LÄHTÖKOHDAT, TOTEUTTAMISYMPÄRISTÖ JA YHTEISTYÖTAHOT

##### 5.1 Suomen väestörakenne ja vieraskielisten osuus varhaiskasvatuksessa

Tilastokeskuksen mukaan Suomessa oli vuoden 2024 lopussa 610 148 vieraskielistä henkilöä ja heidän lukumääränsä kasvoi vuoden aikana 51 854

henkilöllä (Tilastokeskus, 2025). Vuonna 2023 varhaiskasvatukseen osallistui Suomessa yhteensä 233 776 lasta, joista 30 979 eli noin 13 % oli vieraskielisiä. Luvut kuitenkin vaihtelevat eri maakunnissa. Esimerkiksi Uudellamaalla varhaiskasvatuksessa oli 83 735 lasta, joista 18 586 oli vieraskielisiä eli yli puolet kaikista Suomessa varhaiskasvatukseen osallistuvista vieraskielisistä lapsista (Tilastokeskus, 2024). Tämä kertoo siitä, että monikielisyys ja kulttuurinen moninaisuus eivät jakaudu tasaisesti, vaan painottuvat erityisesti pääkaupunkiseudulle ja suuriin kaupunkeihin.

Alueelliset erot asettavat varhaiskasvatukselle erilaisia tarpeita ja painopisteitä, kun joissain maakunnissa monikielisiä lapsia on vähän, toisissa ryhmät voivat olla hyvinkin monikulttuurisia. Tilastokeskuksen (2023) mukaan vieraskielisten lasten osuus varhaiskasvatuksessa vaihtelee huomattavasti eri maakunnissa, mikä heijastaa paikallisia väestörakenteen eroja ja luo erilaisia tarpeita varhaiskasvatuksen sisällöille ja painotuksille. Opinnäytetyömme kannalta tämä havainnollistaa monikulttuurisen leikkioppaan tarpeellisuutta koko maassa, mutta materiaali on erityisen ajankohtainen ja käytännönläheinen alueilla, joissa lapsiryhmien kulttuurinen ja kielellinen moninaisuus on vahvasti läsnä arjen toiminnassa. Samalla on syytä ottaa huomioon, että myös niillä alueilla, joissa monikulttuurisuus ei vielä näy yhtä konkreettisesti, on tarpeen tarjota lapsille mahdollisuuksia tutustua eri kulttuureihin leikin kautta. Tämä tukee avoimuuden, empatian ja yhdenvertaisuuden kehittymistä jo varhaisessa vaiheessa sekä luo pohjaa lasten valmiuksille toimia moninaistuvassa yhteiskunnassa.

## 5.2 Opinnäytetyön toteuttamisympäristö

Teimme opinnäytetyömme työelämäkumppaninamme Espoon Matinkylässä toimivan, avoimeen varhaiskasvatukseen kuuluvan Metrokerhon kanssa. Metrokerho on Espoon kaupungin ylläpitämä kerho, jossa toimintaa järjestetään Koto-Espoon, Omnian ja avoimen varhaiskasvatuksen yhteistyönä. Metrokerho aloitti toimintansa elokuussa 2024, ja sen toiminta kytkeytyy Espoon kaupungin tavoitteisiin kotoutumispalvelujen kehittämiseksi (Espoon kaupunki, i.a.)

Koto-Espoo tarjoaa alkuvaiheen kotoutumispalveluja työvoiman ulkopuolella oleville henkilöille, kuten kotivanhemmille ja yli 65-vuotiaille. Asiakkailta on mahdollisuus saada yksilöllistä ohjausta esimerkiksi kielten opiskeluun, uraohjaukseen, koulutukseen ja työelämään sekä varhaiskasvatukseen, perhepalveluihin ja vapaa-aikaan liittyvissä kysymyksissä. Metrokerhossa on lisäksi mahdollista opiskella suomen kieltä, ja opetuksesta vastaa ammatillinen oppilaitos Omnia. Kursseja järjestetään kotivanhemmille ja senioreille, ja äideille ja vauvoille on oma ryhmänsä. Kurssit ovat eritasoisia, ja niissä on huomioitu myös hitaammin etenevien oppijoiden tarpeet. (Espoon kaupunki, i.a.)

Kursseille osallistuvien kotivanhempien lapsille järjestetään oppituntien ajaksi kerhotoimintaa, josta vastaa avoin varhaiskasvatus. Lapsen tulee olla täyttänyt yhden vuoden voidakseen osallistua toimintaan, eikä hänellä voi olla samanaikaisesti varhaiskasvatuksen asiakkuutta tai muuta kerhopaikkaa. Kerhon hoitotiimissä työskentelee varhaiskasvatuksen sosionomi sekä kaksi lastenhoitajaa. Kerhon tavoitteena on tukea lasten kasvua, kehitystä ja uuden oppimista. Kerhossa lapsen sosiaaliset taidot vahvistuvat, hän tutustuu uusiin lapsiin ja oppii toimimaan ryhmässä yhdessä muiden kanssa hoitotiimin aikuisten ohjaamana. Toiminta koostuu leikistä, lauluista ja askartelusta, ja se tarjoaa lapsille virikkeellisen ja kehittävän ympäristön. (Espoon kaupunki, i.a.).

### 5.3 Opinnäytetyön yhteistyötahot ja lähtökohdat

Opinnäytetyömme yhteys Metrokerhoon oli monin tavoin luonteva. Yksi ryhmämme opiskelijoista suoritti sosiaalityön perusharjoittelun Metrokerhossa syksyllä 2025, mikä vahvisti yhteistyön mielekkyyttä ja antoi meille syvempää käytännön kosketuspintaa kerhon toimintaan. Opinnäytetyömme aihe syntyi omien havaintojemme ja käytännön kokemustemme pohjalta varhaiskasvatuksessa. Olemme havainneet, että monikulttuuriselle leikkioppaalle on varhaiskasvatuksessa tarvetta, ja Metrokerhon

monikulttuurinen ympäristö tarjosi hyvän mahdollisuuden leikkien keräämiseen haastatteluiden avulla. Myös avoimen varhaiskasvatuksen kerhon toiminnasta vastaava esihenkilö oli tunnistanut tarpeen leikkioppaalle, ja lisäksi kerhon hoitotiimi ilmaisi kiinnostuksensa yhteistyöhön kanssamme. Työelämäkumppanin ja kentän näkökulmat tukivat siten opinnäytetyömme aihevalintaa ja antoivat sille vahvan perustan.

## 6 KEHITTÄMISTYÖN PROSESSI

Tämä opinnäytetyö on kehittämispainotteinen, ja sen tuotoksena syntyi monikulttuurinen leikkiopas varhaiskasvatuksen käyttöön. Aineisto kerättiin Metrokerhossa, jonka asiakkaat edustavat useita eri kieli- ja kulttuuritaustoja. Metrokerhon asiakasperheet ovat muun muassa Irakista, Venäjältä, Ukrainasta, Somaliasta, Intiasta, Iranista ja Norjasta. Aineistonkeruun tavoitteena oli koota osallistujien omiin kulttuureihin kuuluvia perinne- ja pihaleikkejä kehittämistyön tuotoksen sisällöksi.

Aineistonkeruumenetelmäksi valittiin strukturoitu haastattelu. Menetelmän valinta oli perusteltua sillä, että se tuki selkeää ja yhtenäistä aineistonkeruuta sekä mahdollisti osallistumisen myös tilanteissa, joissa haastattelijalla ja osallistujalla ei ollut yhteistä kieltä. Strukturoitu haastattelu tarjosi vastaajalle valmiin kehyksen, jonka avulla leikkien kuvaaminen oli johdonmukaista ja vertailukelpoista.

Aineistonkeruun edetessä haastattelumenetelmää täsmennettiin vastaamaan paremmin käytännön toteutusta. Haastattelutilanteet muotoutuivat usein aloituskeskustelun kaltaisiksi, minkä vuoksi aineistonkeruun painopiste siirtyi

osittain suullisesta haastattelusta kirjalliseen aineistonkeruuseen. Strukturoituun haastattelurunkoon (LIITE 1) lisättiin selkeät ohjetekstit, joissa kuvattiin kehittämistyön tarkoitus, leikkien keruun tavoitteet sekä vastaamiseen liittyvät ohjeet. Materiaali käännettiin tekoälypohjaisen ChatGPT-sovelluksen avulla osallistujien omille äidinkielille.

Aineistonkeruu toteutettiin kolmen viikon aikana hyödyntäen strukturoitua haastattelurunkoa. Projektiimme osallistui 16 kerholaista ja heidän ystäviään ja perheitään oli myös mukana toiminnassa. Mukaan pyydytyt kerholaiset osallistuivat toimintaan aktiivisesti ja he kokivat myönteisenä sen, että heidän kotimaansa kulttuuri huomioitiin ja sitä pidettiin tärkeänä. Keskustelut järjestettiin pääasiassa yksilökeskusteluina, mutta yhden kieliryhmän kohdalla toteutettiin yhteinen keskustelu. Leikkien kerääminen kokonaan suullisen haastattelun avulla ei ollut ajallisesti tarkoituksenmukaista, minkä vuoksi osallistujille annettiin mahdollisuus täydentää ja palauttaa materiaali itsenäisesti.

Osallistujat palauttivat materiaalin joko tulostettuina, käsin kirjoitettuina tai sähköpostitse. Paperiset vastaukset skannattiin ja digitoitiin. Kaikki aineisto oli pääsääntöisesti osallistujien omalla äidinkielellä ja käännettiin tekoälyn avulla suomeksi. Käännösprosessissa hyödynnettiin natiivipuhujien tukea, jotta leikkien kuvaukset säilyivät sisällöllisesti ja kielellisesti mahdollisimman alkuperäisinä. Yhdeltä osallistujalta saatiin ainoastaan leikkien nimet, joten leikkien kuvaukset haettiin muista lähteistä ja niiden sisältö varmistettiin osallistujan omakielisen käännöksen avulla.

Aineisto kirjattiin ja jäsenneltiin haastattelulomakkeen numerointia noudattaen, mikä helpotti käännös- ja muokkausvaiheita. Kehittämistyön aineistoksi kertyi yhteensä 90 leikkiä eri kieli- ja kulttuuritaustoista. Aineiston käsittelyä varten suunniteltiin yhtenäinen tallennusrunko, jonka mukaisesti kaikki kerätyt leikit kirjattiin. Tämä mahdollisti leikkien systemaattisen jäsentämisen ja muokkaamisen kehittämistyön tuotosta varten. Leikkeihin liitettiin ainoana

tunnistetietona osallistujan kotimaa, jonka perusteella määriteltiin leikin kotimaa. Muita tunnistetietoja ei kerätty.

Kehittämistyön tuotoksen muotoa täsmennettiin aineiston käsittelyn aikana. Perinteisen vihkomuotoisen oppaan sijaan opas toteutettiin korttimuotoisena leikkioppaana, sillä kortit ovat varhaiskasvatuksen arjessa helposti käyttöönotettavia ja mahdollistavat leikkien joustavan hyödyntämisen erilaisissa tilanteissa. Korttimuotoinen opas muokattiin kerätystä aineistosta julkaisukelpoiseen sähköiseen muotoon. Kehittämistyön toteutus eteni vaiheittain siten, että aineistonkeruu, aineiston käsittely ja leikkikorttien sisällön rakentaminen etenivät osittain rinnakkain.

## 7 KEHITTÄMISTYÖN TUOTOS

Opinnäytetyömme kehittämistyön tuotoksena syntyi monikulttuurinen leikkiopas varhaiskasvatuksen käyttöön. Opas toteutettiin tulostettavana sekä sähköisesti jaettavana versiona, jotta sen käyttö olisi mahdollisimman joustavaa ja helposti sovellettavissa erilaisiin varhaiskasvatuksen toimintaympäristöihin. Digitaalinen toteutus mahdollistaa oppaan jakamisen varhaiskasvatuksen henkilöstölle sekä tarvittaessa myöhemmän päivittämisen ja täydentämisen uusilla leikeillä.

Leikkiopas toteutettiin Canva-ohjelmalla, joka oli meille ennestään tuttu työväline aiemmista koulu- ja työprojekteista. Käytössämme oli Canvan maksullinen versio, mikä mahdollisti monipuolisemman taiton ja visuaalisen ilmeen. Oppaan leikkikortit suunniteltiin A6-kokoisiksi ja kaksipuolesiksi (liite 2). Korttien koko valittiin käytännöllisyyden vuoksi, sillä ne ovat helposti käsiteltäviä, tulostettavia ja säilytettäviä sekä soveltuvat käytettäväksi suoraan leikkitalanteissa. Korttien

visuaalinen ilme pidettiin yksinkertaisena ja selkeänä, jotta huomio kohdistuu itse leikkiin ja sen toteuttamiseen. Samalla kortit ovat sisällöllisesti kattavia ja tarjoavat riittävät tiedot leikin ohjaamiseen.

Oppaan leikkisisällöt perustuvat haastattelujen avulla kerättyihin eri kulttuureista lähtöisin oleviin perinneleikkeihin. Leikkien alkuperäiset, laajemmat kuvaukset työstettiin korttipohjiin sopivaan muotoon tiivistämällä keskeiset sisällöt selkeiksi ja helposti hahmotettaviksi ohjeiksi. Tiivistämisen tukena hyödynnettiin tekoälypohjaista ChatGPT-sovellusta, jonka avulla valmiiksi kirjoitetuista leikkikuvauksista muokattiin korttipohjiin sopivia, tiiviitä ja selkeitä tekstejä. Tarkastimme ja muokkasimme lopullisen sisällön, jotta se vastasi opinnäytetyön tavoitteita ja varhaiskasvatuksen pedagogista kontekstia.

Leikkien keräämisen tuloksena saimme koottua monipuolisen valikoiman perinteisiä leikkejä, jotka sisälsivät liikunnallisia pihaleikkejä, ryhmässä toteutettavia sääntöleikkejä sekä loru- ja vuorovaikutusleikkejä. Leikeille oli ominaista vähäinen välineiden tarve, selkeät säännöt sekä yhteisöllisyyttä ja osallisuutta vahvistava luonne. Mukana oli sekä rauhallisempia että vauhdikkaampia leikkejä, joten kokonaisuus soveltuu eri-ikäisille lapsille ja erilaisiin toimintaympäristöihin varhaiskasvatuksessa.

Leikkien keräämisen aikana havaitsimme, että osa leikeistä oli rakenteeltaan ja idealtaan hyvin samankaltaisia suomalaisten perinneleikkien kanssa. Näiden päällekkäisten leikkien osalta emme tehneet erillisiä leikkikortteja, koska vastaavia versioita on jo valmiiksi käytössä. Keskityimme korttien laatimisessa leikkeihin, jotka toivat esiin kulttuurisesti tunnistettavia ja sisällöltään uusia variaatioita.

Opinnäytetyömme tuloksena syntynyt monikulttuurinen leikkiopas tukee yhteisöllisyyttä varhaiskasvatuksessa tarjoamalla konkreettisia ideoita ja vaihtoehtoja lasten yhteiseen leikkiin ja vuorovaikutukseen. Oppaan tavoitteena

on vahvistaa lasten osallisuutta ja kuulumisen kokemusta sekä lisätä ymmärrystä eri kulttuureista ja niiden leikkiperinteistä. Leikin kautta lapset voivat tutustua toistensa taustoihin, jakaa omia kokemuksiaan ja rakentaa yhteistä kulttuurista merkitysmaailmaa, mikä tukee varhaiskasvatussuunnitelman perusteissa (Opetushallitus, 2022) esitettyjä yhdenvertaisuuden ja moninaisuuden tavoitteita.

Koivulan ja Hännikäisen (2016) mukaan lasten yhteisöllisyyttä voidaan vahvistaa erityisesti pienryhmissä tapahtuvan leikin avulla, sillä niissä lapsilla on enemmän mahdollisuuksia osallistua, neuvotella ja vaikuttaa leikin kulkuun. Tällainen vuorovaikutus tukee lasten kokemusta osallisuudesta ja yhteisön jäsenyydestä. Myös Koivulan ja Eerola-Pennasen (2022) mukaan yhteisöllisyys varhaiskasvatuksessa rakentuu arjen tilanteissa, joissa lapset ja aikuiset toimivat yhdessä ja jakavat yhteisiä merkityksiä. Leikkiopas on varhaiskasvatuksen henkilöstölle työväline, joka tukee yhteisöllisyyttä ja kulttuurisen moninaisuuden näkyväksi tekemistä osana arjen pedagogiikkaa.

Valmis monikulttuurinen leikkiopas luovutetaan yhteistyökumppani Metrokerhon käyttöön. Oppaan käyttöä ei rajata ainoastaan Metrokerhon toimintaan, vaan sitä voidaan hyödyntää myös muissa varhaiskasvatuksen toimintaympäristöissä. Oppaan tekijänoikeus säilyy tekijöillä.

Työskentelemme varhaiskasvatuksessa eri puolilla Suomea ja meille on kertynyt vuosien aikana laajoja ammatillisia verkostoja oman työyksikön ulkopuolelle. Näiden verkostojen kautta oppaan jakaminen ja käyttöönotto muissa varhaiskasvatuksen toimintaympäristöissä on luontevaa ja helposti toteutettavissa. Tavoitteena on edistää monikulttuurisuuden näkyväksi tekemistä ja lasten osallisuutta mahdollisimman laajasti varhaiskasvatuksessa ympäri Suomen.

Oppaan käyttöönottoa varten toteutettiin erillinen esittely Metrokerhon henkilöstölle. Esittelyssä kävimme läpi oppaan sisältöä, pedagogisia lähtökohtia

sekä annettiin käytännön esimerkkejä siitä, miten leikkejä voidaan hyödyntää osana varhaiskasvatuksen arkea. Tavoitteena on, että leikkiopas toimii jatkossa pysyvänä ja helposti lähestyttävänä työvälineenä Metrokerhossa tukemaan monikulttuurisuutta, osallisuutta ja yhteisöllisyyttä. Leikkioppaan tekijänoikeudet säilyvät opinnäytetyön tekijöillä, ja yhteistyökumppanille luovutetaan oppaan käyttöoikeus varhaiskasvatuksen arjessa hyödynnettäväksi.

## 8 OPINNÄYTETYÖN EETTISYYTEEN JA LUOTETTAVUUTEEN LIITTYVÄT KYSYMYKSET

### 8.1 Haastattelujen toteuttaminen eettisesti

Tässä opinnäytetyössä keräsimme aineiston haastattelemalla eri kulttuuritaustoista Suomeen muuttaneita aikuisia. Haastatteluissa painottui se, että osallistujat tiesivät tarkasti, mihin he antoivat suostumuksensa. Kerroimme osallistujille jo ennen haastattelua työn tarkoituksen, toteutustavan ja sen, miten aineistoa tullaan käyttämään. Informoidun suostumuksen periaatteen mukaisesti osallistujat päättivät itse haastatteluun osallistumisestaan. Heillä oli myös mahdollisuus keskeyttää osallistumien milloin tahansa ilman seurauksia. Tämä turvasi haastateltavien itsemääräämisoikeuden ja lisäsi luottamusta opinnäytetyön tekijöihin. Haastatteluissa kiinnitimme huomiota myös siihen, että esitetyt kysymykset olivat kunnioittavia, eivätkä johdatelleet vastaajaa. Emme keränneet osallistujilta muita tietoja kuin leikit ja niiden kotimaan. Näin varmistettiin osallistujien yksityisyyden säilyminen ja eettisesti kestävä aineiston käyttö.

Koska haastateltavien perheiden äidinkieli oli muu kuin suomi, kielellinen saavutettavuus ja ymmärrettävyys olivat keskeisiä eettisiä kysymyksiä

opinnäytetyömme toteutuksessa. Jotta osallistujat kykenivät valmistautumaan rauhassa ja ymmärtämään haastattelun sisällön mahdollisimman selkeästi, toimitimme haastattelukysymykset etukäteen omakielisinä käännöksinä. Haastattelurunko ja esitiedot käännettiin osallistujien omalle äidinkielelle tekoälyavusteisesti, ja osa haastatteluista tehtiin englanniksi. Käytössämme oli myös eri kielten natiivipuhujia, jotka pystyivät tarvittaessa tarkistamaan tekoälyn tekemät käännökset. Näin varmistimme, että kaikki osallistujat ymmärsivät sekä haastattelun tarkoituksen, että heille esitetyt kysymykset.

Päivitetty opinnäytetyösuunnitelma toimitettiin yhteistyökumppanille. Samassa yhteydessä varmistettiin opinnäytetyön toteuttamiseen liittyvät lupa-asiat Espoon kaupungin kasvun ja oppimisen toimialalta, jossa todettiin, ettei erillistä tutkimuslupaa tälle opinnäytetyölle tarvittu.

## 8.2 Tietosuoja ja aineistohallinta

Aineistohallinta ja tietosuoja ovat keskeisiä tekijöitä, kun kerätään henkilöihin liittyvää aineistoa. Haastatteluaineiston käsittelyssä noudatetaan voimassa olevaa tietosuojalainsäädäntöä ja EU:n yleistä tietosuoja-asetusta (GDPR). GDPR:n (General Data Protection Regulation) on Euroopan laajuinen henkilötietojen käsittelyä säätelevä normisto, joka otettiin käyttöön 25.5.2018. EU:n yleinen tietosuoja-asetus (GDPR) ohjaa tarkasti sitä, miten organisaatiot ja yritykset voivat käsitellä henkilötietoja. Se määrittelee, mitä varten tietoja saa kerätä, kuinka niitä on säilytettävä ja millä tavoin niitä voidaan käyttää. Asetus velvoittaa huolehtimaan siitä, että tiedot käsitellään lainmukaisesti ja asianmukaisesti. Lisäksi se rajaa, kenellä on oikeus käyttää tietoja ja millä perusteilla käyttöoikeudet voidaan antaa. Opinnäytetyömme aineisto koostui sekä sähköisistä että paperiversioista. Haastateltavista ei kerätty tunnistetietoja, ainoastaan leikin "kotimaa". Tuhosimme paperiset versiot heti tallentamisen jälkeen, ja sama menettely koski myös sähköpostitse lähetettyjä aineistoja.

Opinnäytetyön aineistohallintasuunnitelmassa määritellään yksityiskohtaisesti, kuka aineistoon pääsee käsiksi, missä sitä säilytetään ja milloin se hävitetään. Tämä lisää tutkimuksen luotettavuutta ja tuo selkeyttä siihen, että osallistujien oikeudet ja yksityisyys turvataan koko prosessin ajan. GDPR velvoittaa käsittelemään henkilötietoja vain ennalta määritellyn tarkoitukseen ja varmistamaan, että tietoja ei käytetä missään vaiheessa muuhun kuin tutkimuksessa ilmoitettuun käyttöön. Arene (2025) korostaa omissa suosituksissaan, että opiskelijoiden on aina laadittava selkeä suunnitelma aineistohallinnasta jo työn alkuvaiheessa ja huomioitava sekä lainsäädäntö että korkeakoulun omat ohjeet.

### 8.3 Luotettavuuden varmistaminen

Opinnäytetyön tekeminen edellyttää aina hyvän tieteellisen käytännön noudattamista. Tämä tarkoittaa, että tekijän tulee toimia rehellisesti, tarkasti ja vastuullisesti kaikissa työn vaiheissa. Keskeistä on, että työn tarkoitus, toteutus ja raportointi tehdään huolellisesti ja avoimesti siten, että lukija voi arvioida tulosten luotettavuutta ja työn merkitystä. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) vuonna 2023 päivitettyt ohjeet ohjaavat korkeakouluja hyvän tieteellisen käytännön soveltamisessa. Ohjeissa painotetaan erityisesti rehellisyyttä ja avoimuutta, sekä sitä, että tutkimus ei saa loukata osallistujien oikeuksia tai ihmisarvoa (TENK 2023). Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene on puolestaan tuonut esiin, että opinnäytetöissä on tärkeää huomioida tutkimuksen eettiset kysymykset aina suunnitteluvaiheesta työn julkaisemiseen asti. Arenen (2025) suositusten mukaan opiskelijoiden tulee kiinnittää erityistä huomiota esimerkiksi esteellisyyteen, aineistohallintaan ja siihen, että työ toteutetaan ammattialan arvojen mukaisesti.

Työn luotettavuus rakentuu sen selkeään ja läpinäkyvään toteutukseen sekä huolelliseen raportointiin. Prosessin vaiheet, aineistonkeruumenetelmät ja rajaukset kuvataan yksityiskohtaisesti, mikä helpottaa työn arviointia ja sen hyödyntämistä käytännössä. Lähteiden ajankohtaisuus ja luotettavuus

varmistavat, että tietoperusta on vahva ja käyttökelpoinen. Työmme perustui yhteistyökumppanin kanssa tunnistettuun tarpeeseen oppaalle, ja tavoitteet sekä sisällöt määriteltiin yhdessä. Prosessin aikana arvioimme tuotosta yhteistyössä kumppanin kanssa varmistaaksemme, että se vastaa käytännön tarpeita. Kestävän kehityksen arvoja huomioiden materiaali on sekä sähköisesti käytettävissä että helposti tulostettavassa ja käytännöllisessä muodossa, mikä tukee sen monipuolista hyödyntämistä arjessa.

## 9 POHDINTA

Tässä kehittämispainotteisessa opinnäytetyössä tarkastelimme monikulttuurisuutta, osallisuutta ja leikin merkitystä varhaiskasvatuksessa sekä kehitimme monikulttuurisen leikkioppaan varhaiskasvatuksen käyttöön. Työn lähtökohtana oli omat havaintomme siitä, että vaikka varhaiskasvatuksen arvopohjassa korostuvat yhdenvertaisuus ja kulttuurisen moninaisuuden huomioiminen, arjen käytännöissä eri kulttuurien näkyvyys voi jäädä vähäiseksi. Tämä havainto vahvistui myös työtä tehdessämme; suomalaiset perinneleikit ovat vahvasti läsnä varhaiskasvatuksen arjessa, kun taas muiden kulttuurien leikit jäävät usein sivuun.

Koimme, että tällainen käytäntö voi osaltaan vahvistaa käsitystä suomalaisesta kulttuurista normina, johon muiden oletetaan sopeutuvan. Monikulttuuristen perinneleikkien tietoinen ja suunnitelmallinen tuominen osaksi varhaiskasvatuksen arkea voisi kuitenkin rikastuttaa toimintaa ja tarjota lapsille mahdollisuuden nähdä ja arvostaa erilaisia kulttuureja. Leikit voivat toimia konkreettisina ja lapsille luontevina välineinä osallisuuden vahvistamiseen sekä kuulumisen kokemuksen tukemiseen riippumatta lapsen kieli- tai kulttuuritaustasta.

Tutkimustiedon ja omien havaintojemme perusteella moninaisuutta tuodaan varhaiskasvatuksessa esiin, mutta usein yksittäisten teemaviikkojen, juhlien ja tapahtumien kautta. Pohdimme, että monikulttuurisuuden tulisi näkyä vahvemmin myös arjen toiminnassa ja lasten tasoisesti, esimerkiksi leikkien, laulujen ja päivittäisten ohjattujen toimintojen kautta. Kun lähdimme työstämään ajatusta monikulttuurisesta leikkioppaasta, meille oli tärkeää, että lasten omaa kulttuuritaustaa olisi mahdollista tuoda esiin helposti ja luontevasti osana varhaiskasvatuksen arkea. Oman työkokemuksemme perusteella tiedämme, että varhaiskasvatuksen henkilöstön työ on usein kiireistä ja valmiin, helposti käyttöön otettavan materiaalin etsiminen vie aikaa. Tästä syystä toivoimme, että kehittämistyömme tuotoksena syntynyt opas voisi toimia konkreettisena tukena henkilöstölle ja madaltaa kynnystä hyödyntää eri kulttuurista lähtöisin olevia leikkejä osana arjen toimintaa. Lisäksi vuosien mittainen kokemuksemme varhaiskasvatuksesta on osoittanut, että leikki on tehokas ja lapsille luontainen tapa löytää uusia kavereita, vahvistaa vuorovaikutusta ja oppia uusia asioita.

Pidimme opinnäytetyömme aiheita erityisen ajankohtaisena, sillä suomalainen yhteiskunta on viime vuosina kansainvälistynyt merkittävästi, mikä näkyy myös selvästi varhaiskasvatuksessa. Tämä kehitys oli tullut esille myös omissa työympäristöissämme, joissa lasten ja perheiden kieli- ja kulttuuritaustat olivat yhä moninaisempia. Vaikka monikulttuurisuus tunnustetaan varhaiskasvatuksessa tärkeäksi arvoksi, sen toteuttamiseen kaivataan konkreettisia ja helposti käyttöön otettavia välineitä. Tämä ajankohtaisuus ja työelämässä tunnistettu tarve olivat keskeisiä syitä aiheen valintaan.

Tässä opinnäytetyössämme olevien teorioiden, sekä omien työvuosien mukana tulleiden havaintojemme perusteella voimme todeta, että leikki on keskeinen väline lapsen kokonaisvaltaisessa kasvussa, oppimisessa ja hyvinvoinnissa. Varhaiskasvatuksessa on tärkeää tarjota monipuolisia leikin mahdollisuuksia, jotka tukevat lapsen kognitiivista, motoristista, sosiaalista ja emotionaalista kehitystä sekä vahvistavat lasten välistä yhteisöllisyyttä. Perinneleikit

näyttäytyivät tässä työssä erityisen merkityksellisinä, sillä niiden kautta leikissä yhdistyvät kasvatuksellinen ja kulttuurinen ulottuvuus. Keräämiemme leikkien avulla lapset saavat harjoitella taitojaan, kokea yhteenkuuluvuutta ja samalla tutustua erilaisiin kulttuuriperinteisiin toiminnallisesti ja myönteisessä ilmapiirissä.

Kehittämistyön aikana pohdimme myös työn rajoituksia ja haasteita. Haastattelujen toteuttaminen eri kieli- ja kulttuuritaustoista tulevien osallistujien kanssa edellytti erityistä sensitiivisyyttä, selkeää kieltä ja joustavuutta prosessin eri vaiheissa. Työn alkuvaiheissa pohdimme, löytyisikö yhteistyökumppanimme asiakkaista henkilöitä, jotka olisivat halukkaita kertomaan omia perinneleikkejään osana kehitystyötämme. Tähän liittyi epävarmuutta erityisesti kielitaidon ja osallistumishalukkuuden näkökulmasta.

Yllätyimme positiivisesti, sillä haastateltavia löytyi hyvin ja heidän suhtautumisensa projektiimme oli hyvin myönteinen. Useat osallistujat ilmaisivat kiinnostusta ja innostusta mahdollisuudesta jakaa omaa kulttuuriperintöään sekä nähdä sen tulevan osaksi varhaiskasvatuksen arkea. Tämä vahvisti käsitystämme siitä, että perheillä on halua osallistua varhaiskasvatuksen kehittämiseen, kun heille tarjotaan siihen turvallinen ja kunnioittava mahdollisuus.

Tekemämme järjestelyt tukivat haastatteluihin osallistuneiden osallisuutta ja lisäsivät kehittämistyön eettisyyttä. Haastattelukysymysten ja tietojen antaminen etukäteen mahdollisti sen, että osallistujilla oli aikaa perehtyä kysymyksiin rauhassa ja valmistautua kertomaan omista perinneleikeistään. Menetelmän muokkaaminen pelkästä haastattelusta mahdollisti osallistujien osallistumisen myös kirjallisena. Tämä auttoi tilanteissa, joissa yhteistä kieltä ei ollut käytettävissä. Lisäksi korostimme koko prosessin ajan, että osallistuminen oli vapaaehtoista ja että haastateltavilla oli oikeus vetäytyä kehittämistyöstä missä tahansa vaiheessa ilman perusteluja tai seurauksia. Nämä käytännöt loivat luottamuksellisen ja turvallisen ilmapiirin, jossa osallistuja saattoivat jakaa omaa

kulttuuriperintöään omista lähtökohdistaan käsin. Tällainen toimintapa oli keskeinen edellytys onnistuneelle ja eettisesti kestäväälle kehittämistyölle.

Opinnäytetyöprosessi tuki merkittävästi myös ammatillista kasvuamme. Työtä tehdessämme huomasimme entistä selkeämmin sen, kuinka vahvasti suomalaiset perinneleikit ja kulttuuriset toimintamallit hallitsevat varhaiskasvatuksen arkea ja kuinka helposti muiden kulttuurien perinteet jäävät taka-alalle. Tämä vahvisti ammatillista herkkyyttämme monikulttuurisuuden huomioimiseen ja vahvasti haluamme tarkastella toimintaamme kriittisesti. Saimme opinnäytetyömme aikana runsaasti palautetta aiheen ajankohtaisuudesta ja tärkeydestä niin työelämästä, opiskeluyhteisöstä kuin tuttaviltammekin, mikä vahvisti käsitystämme siitä, että monikulttuurisuutta tukeville, konkreettisille työvälineille on todellinen tarve varhaiskasvatuksessa.

Kehittämistyön tuloksia tarkastellessamme pohdimme myös tuotoksemme rajoituksia. Monikulttuurinen leikkiopas ei ole kaikenkattava kuvaus eri kulttuurien leikkiperinteistä, vaan se rakentui niiden perheiden ja kulttuurien pohjalta, jotka osallistuivat Metrokerhon toimintaan opinnäytetyöprosessimme aikana. Näin ollen oppaassa esitellyt leikit edustavat rajattua joukkoa kulttuureja, eikä sen voida katsoa kuvaavan monikulttuurisuutta kokonaisuudessaan. Samalla näimme tämän kontekstisidonnaisuuden myös kehittämistyön vahvuutena, opas on syntynyt aidosta toimintaympäristöstä ja vastaa työelämästä tunnistettuun tarpeeseen. Leikkien soveltaminen eri varhaiskasvatusympäristöissä edellyttää kuitenkin aina kasvattajan pedagogista harkintaa ja ryhmän tarpeiden huomioimista.

Pohdimme myös varhaiskasvatuksen henkilöstön keskeistä roolia oppaan käytössä. Leikkiopas itsessään ei tee toiminnasta monikulttuurista, vaan ratkaisevaa on se, miten kasvattaja ohjaa, mahdollistaa ja sanoittaa leikkiä lasten kanssa. Kulttuurisesti sensitiivinen työote, lasten kuuleminen ja avoin vuorovaikutus ovat keskeisiä tekijöitä, jotta leikit tukevat aidosti osallisuutta ja

kuulumisen kokemusta. Koemme oppaan toimivan parhaimmillaan kasvattajan pedagogisesta työstä tukevana välineenä, ei sitä korvaavana ratkaisuna.

Kokonaisuutena kehittämistyömme vastasi tunnistettuun tarpeeseen ja tuotti konkreettisen, käytännönläheisen välineen monikulttuurisuuden ja osallisuuden tukemiseen varhaiskasvatuksessa. Samalla opinnäytetyö vahvisti ammatillista osaamistamme ja valmiuksia edistää yhdenvertaista ja moninaisuutta arvostavaa varhaiskasvatusta omassa työssämme myös tulevaisuudessa.

Jatkokehittämisen näkökulmasta monikulttuurista leikkiopasta olisi mahdollista laajentaa esimerkiksi lisäämällä uusia leikkejä, kuvitusta tai pedagogisia vinkkejä eri ikäryhmille. Lisäksi oppaan käyttöönottoa ja sen vaikutuksia varhaiskasvatuksen arjessa olisi mahdollista tarkastella erillisessä jatkotutkimuksessa.

## LÄHTEET

- Alharbi, M. O. & Alzahrani, M. M. (2020). The importance of learning through play in early childhood education: Reflection on the Bold Beginnings report. *International Journal of the Whole Child*, 5(2).  
<https://libjournals.mtsu.edu/index.php/ijwc/article/view/1927>
- ARENE (2018). *Ammattikorkeakoulujen opinnäytetöiden eettiset suositukset*. Ammattikorkeakoulujen rehtorineuvosto Arene ry.  
<https://arene.fi/julkaisut/raportit/opinnaytetoiden-eettiset-suositukset/>
- Arvola, O., Lastikka, A., & Reunamo, J. (2024). Eri kieli- ja kulttuuritaustaiset leikkijät yhteisen juonen ääreen. Teoksessa T. Kyrölämpi, & M. Koivula (toim.), *Leikin lumoa, käsikirja varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen* (s. 107–126.) Santalahti-kustannus.
- Diak (2023). *Tutkimusetiikka Diakissa*. Diakonia-ammattikorkeakoulu.  
<https://www.diak.fi/kumppanille-ja-kehittajalle/avoin-tiede-ja-tutkimus/tutkimusetiikka-diakissa/>
- Espoon kaupunki. (i. a.). Koto-Espoo, alkuvaiheen kotoutumispalvelut (Matinkylä). Saatavilla 16.9.2025  
<https://www.espoo.fi/fi/toimipisteet/koto-espoo-alkuvaiheen-kotoutumispalvelut-matinkyla>
- Euroopan unioni (2016). *EU:n yleinen tietosuoja-asetus* (General Data Protection Regulation, GDPR) 2016/679. Annettu 27.4.2016. Voimaan 25.5.2018. <https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj>
- Frontiers in Psychology. (2022). *Nature play in early childhood education: A systematic review and meta-ethnography of qualitative research*.  
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.995164/full>
- Govindasamy, M. (2025). *Inclusion and diversity in early childhood education*. [Opinnäytetyö, Turun yliopisto].  
[https://www.utupub.fi/handle/10024/181410?utm\\_source](https://www.utupub.fi/handle/10024/181410?utm_source)

- Hyytiäinen, H., & Vuorinen, A. (2025). *Lapsen kehitys. Opas vanhemmille ja kasvattajille*. Readme.fi
- Järvinen, K. & Mikkola, P. (2015). *Oletko sä meidän kaa? Näkökulmia osallisuuteen ja yhteisöllisyyteen varhaiskasvatuksessa*. Pedatieto Oy.
- Kalliala, M. (2021). *Leikin äärellä: lapsen kehitystä ja hyvinvointia tukemassa*. Gaudeamus.
- Karlsson, L. & Riihelä, M. (2020). *Leikin pedagogiikka varhaiskasvatuksessa*. PS-kustannus.
- Koivula, M. & Eerola-Pennanen, P. (toim.). (2022). *Yhteisöllisyys ja yksilöllisyys. Valloittava varhaiskasvatus. Oppimista, osallisuutta ja hyvinvointia* (s. 257–272). (3.uud.p.). Vastapaino.
- Koivula, M., & Hännikäinen, M. (2016). *Building children's sense of community in a day care centre through small groups in play*. *Early Years*, 37(2), 126–142. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1180590>
- L 540/2018. Varhaiskasvatuslaki. 13.7.2018/540.  
<https://www.finlex.fi/fi/lainsaadanto/2018/540>
- Laine, M. (toim.). (2014). *Kulttuuri-identiteetti & kasvatus: Kulttuuriperintökasvatus kotoutumisen tukena*. Suomen Kulttuuriperintökasvatuksen seura.  
[https://www.kulttuuriakaikille.fi/doc/monikulttuurisuus\\_kansio/Kulttuuri-identiteetti\\_ja\\_kasvatus.pdf](https://www.kulttuuriakaikille.fi/doc/monikulttuurisuus_kansio/Kulttuuri-identiteetti_ja_kasvatus.pdf)
- Leppänen, A., & Hagelberg, H.-M. (2025). *Kulttuuriperintökasvatus varhaiskasvatuksessa: Systemaattinen kirjallisuuskatsaus*. [Kanditaattitutkielma, Tampereen yliopisto].  
<http://www.urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202504093542>
- Opetushallitus. (18.2.2022). *Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2022*.  
<https://www.oph.fi/fi/tilastot-ja-julkaisut/julkaisut/varhaiskasvatussuunnitelman-perusteet-2022>

- Opetushallitus. (i.a.). *Kulttuurinen moninaisuus ja kielitietoisuus*. Saatavilla 26.10.2025. <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/kulttuurinen-moninaisuus-ja-kielitietoisuus>
- Opetushallitus. (i.a.). *Yhteisöllisyys*. Saatavilla 12.10.2025 <https://www.oph.fi/fi/opettajat-ja-kasvattajat/yhteisollisyys>
- Puroila, A.-M., Estola, E., Kinnunen, S., Oululehto, T., Syrjälä, L. & Uitto, M. (2021). Belonging of/for immigrant children in Finnish early childhood education and care and school contexts. *International Journal of Early Childhood*, 53, 17–33. <https://link.springer.com/article/10.1007/s13158-021-00282-y>
- Puroila, A.-M., Estola, E., Kinnunen, S., Oululehto, T., Syrjälä, L. & Uitto, M. (2021). Belonging of/for immigrant children in Finnish early childhood education and care and school contexts. *International Journal of Early Childhood*, 53, 17–33. <https://link.springer.com/article/10.1007/s13158-021-00282-y>
- Putnick, D. L., Trinh, M.-H., Sundaram, R., Bell, E. M., Ghassabian, A., Robinson, S. L., & Yeung, E. (2022). *Displacement of peer play by screen time: Associations with toddler development*. *Pediatric Research*, Advance online publication. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9390097/>
- Sääkslahti, A. & Repo, L. (2023). *Leikki liikuttaa ja kasvattaa*. PS-kustannus.
- Terveysten ja hyvinvoinnin laitos (THL) (2023). *Osallisuuden edistäjän opas*. <https://www.julkari.fi/handle/10024/146717>
- Tilastokeskus. (26.10.2025). 14qj – *Varhaiskasvatukseen osallistuneet lapset syntyperän, sukupuolen ja maakunnan mukaan. 2021–2023*. StatFin.fi [https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin\\_vaka/statfin\\_vaka\\_pxt\\_14jq.px/table/tableViewLayout1/](https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin_vaka/statfin_vaka_pxt_14jq.px/table/tableViewLayout1/)
- Tilastokeskus. (4.12.2024). 14jt – *Varhaiskasvatukseen osallistuneet vieraskieliset ja ulkomaalaiset lapset alueen ja iän mukaan. 2021–2023*. StatFin.fi

[https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin\\_vaka/statfin\\_vaka\\_pxt\\_14jt.px/table/tableViewLayout1/](https://pxdata.stat.fi/PxWeb/pxweb/fi/StatFin/StatFin_vaka/statfin_vaka_pxt_14jt.px/table/tableViewLayout1/)

Tilastokeskus. (4.4.2025). *Vieraskielisten määrä ylitti 600 000 henkilön rajan vuoden 2024 aikana*

<https://stat.fi/julkaisu/cm1jg8tr20lco07vwvoif9s6i>

## LIITE 1. Haastattelurunko



# Leikki yhdistää meitä ja kertoo tarinoita

Opiskelen varhaiskasvatuksen sosionomiksi Diakonia-ammattikorkeakoulussa. Teen yhdessä kahden muun opiskelijan kanssa opinnäytetyötä, jonka tavoitteena on rikastuttaa varhaiskasvatuksen leikkikulttuuria ja tuoda näkyväksi eri maiden perinteitä ja leikin tapoja. Haluaisimme kerätä Suomessa asuvilta perheiltä leikkejä, jotka ovat olleet tärkeitä omassa lapsuudessa tai joilla on muuten erityinen merkitys. Leikit voivat olla pihaleikkejä, loruleikkejä, lauluja tai muita yhteisiä hetkiä, jotka herättävät muistoja ja iloa. Leikki voi olla hyvin myös itse keksitty - kaikki leikit ovat jakamisen arvoisia ja merkityksellisiä.

Keräämistämme leikeistä kokoamme leikkioppaan varhaiskasvatuksen käyttöön. Oppaan tarkoituksena on tukea varhaiskasvatuksen ammattilaisia ja huoltajia leikin moninaisuuden mahdollistamisessa arjessa. Yhteinen vastuumme on pitää leikki elävänä ja monimuotoisena – lapsen oikeutena ja ilon lähteenä.

Digitaalisuuden ja ruutuajan lisääntyessä leikin merkitys korostuu entisestään. Leikki tarjoaa lapsille mahdollisuuden liikkua, oivaltaa ja kohdata toisiaan aidosti. Se on silta menneisyyden ja tulevaisuuden välillä – kulttuurinen perintö, jota voimme kaikki yhdessä vaalia.



## Jaa meille lapsuutesi leikki!

Seuraavassa on kysymyksiä, jotka koskevat vain leikkiä - ei henkilökohtaisia asioita. Kysymysten tarkoitus on helpottaa leikistä kertomista ja niihin kaikkiin ei tarvitse vastata, jos et koe sitä välttämättömäksi. Voit kertoa myös täysin omin sanoin. Voit pohtia leikkejä yksin tai yhdessä ystävien kanssa. Jos haluat, voit kysyä leikki-ideoita myös tuttavilta tai sukulaisilta - kaikkien ikäpolvien leikit ovat tervetulleita oppaaseemme. Jaa niin monta leikkiä kuin haluat – kaikki apu on tervetullutta. Voit vastata omalla kielelläsi, kirjoittamalla käsin paperille ja palauttaa vastauksesi kerhon varhaiskasvatuksen työntekijöille. Voit myös vastata sähköisesti ja palauttaa vastauksesi minulle osoitteeseen:

**[kati.peralampi@student.diak.fi](mailto:kati.peralampi@student.diak.fi)**

Lämmin kiitos avustasi



# Sinun leikkisi



## 1. Leikin perustiedot

1. Mikä on leikin nimi omalla kielelläsi?
2. Onko leikillä suomenkielinen nimi (jos tiedät)?
3. Minkä maan tai kulttuurin leikki tämä on?

## 2. Leikin kulku

1. Kuinka monta lasta tai osallistujaa leikissä on?
2. Mitä välineitä leikissä tarvitaan (jos mitään)?
3. Miten leikki alkaa?
4. Miten leikki etenee vaiheittain?
5. Miten leikki päättyy tai kuka voittaa (jos kilpailu)?

## 3. Leikin tarkoitus ja luonne

1. Onko leikki rauhallinen vai vauhdikas?
2. Onko se enemmän sisä- vai ulkoleikki?
3. Onko leikissä laulua, lorua tai rytmiä?
4. Leikkiikö sitä yleensä tytöt, pojat vai kaikki yhdessä?

## 4. Muuta leikkiin liittyvää

1. Onko leikkiin liittynyt jokin juhla, vuodenaika tai erityinen tilanne (esim. syntymäpäivät, kouluun meno, juhla)?
2. Onko leikillä mielestäsi jokin opettavainen merkitys (esim. yhteistyö, nopeus, muistaminen)?
3. Onko jotain muuta tärkeää, joka auttaisi meitä ymmärtämään leikin paremmin?

## LIITE 2 Leikkikortit

# YHTEISET LEIKIT

## OPAS VARHAISKASVATUKSEEN



### LEIKKI YHDISTÄÄ JA KERTOO TARINOITA

Leikki yhdistää ja kertoo tarinoita yli kieli- ja kulttuurirajojen. Se luo yhteyksiä ja opettaa kohtaamista, ymmärrystä ja osallisuutta. Leikit tuovat näkyväksi eri kulttuureja ja tarjoavat luontevan tavan tutustua toisten taustoihin toiminnan ja ilon kautta.

Yhteiset leikit -opas on syntynyt osana opinnäytetyötämme Diakonia-ammattikorkeakoulussa yhteistyössä espoolaisen avoimeen varhaiskasvatukseen kuuluvan Metrokerhon monikulttuuristen perheiden kanssa. Oppaan leikit pohjautuvat perheiden omiin kokemuksiin ja perinteisiin, ja leikkien "kotimaa" määräytyy perheiden kotimaan mukaan.

Suunnittelimme oppaan alun perin varhaiskasvatuksen käyttöön, mutta sitä voivat hyödyntää kaikki leikeistä ja leikkimisestä kiinnostuneet. Yhdessä leikkiminen opettaa, luo yhteyttä ja tuo ihmiset lähemmäs toisiaan.

Kati Perälampi  
Heli Vasko  
Minna Karjalainen



Oppaan leikkikortit ovat pääosin kaksipuoleisia. Leikin kotimaa on kerrottu maan lipulla ja nimellä. Oppaassa on leikkejä vain Metrokerhon asiakkaiden kotimaista. Korteissa on selkeät ohjeet leikin toteuttamiseen ja tarvittaviin välineisiin.





Keräsimme 90 leikkiä, joista kaikki eivät päätyneet oppaaseen. Lasten leikeissä on paljon yhtäläisyyksiä, ja tutut leikit jätettiin pois. Lapset leikkivät hippaa, piilosta ja ruutua kaikilla kielillä. "Kylmää ja kuumaa" -ohjeistusta annetaan monella kielellä, ja kuningas on toisinaan Simon tai kapteeni antaen ohjeita muille leikkijöille.

### SISÄLLYSLUETTELO

- Ukraina
- Somalia
- Irak
- Afganistan
- Venäjä
- Filippiinit
- Kosovo
- Intia
- Englanti
- Norja
- Iran

**PALMIKKOLEIKKI****Ukraina**

Perinteinen ukrainalainen rytmisen leikki, jossa nauhoista letitetään palmikko. Kehittää yhteistyötä, koordinaatiota ja ketteryyttä.

**TARVIKKEET**

- Sepele tai vanne
- 3 pitkää nauhaa
- Vähintään 4 leikkijää

**VALMISTELU**

- Yksi leikkijä pitää sepelettä tai vannetta, josta roikkuu kolme nauhaa.
- Kolme muuta leikkijää tarttuu nauhojen päihin ja asettuu sepeleen ympärille. Leikki voidaan toteuttaa joukkuekilpailuna. Nopein joukkue voittaa kilpailun.

**LEIKIN KULKU**

1. Leikki alkaa, kun kaikki kolme nauhan pitäjää seisovat sepeleen ympärillä, jokainen oman nauhansa päässä.
2. Leikkijä, joka seisoo oikealla, kulkee toisen nauhan ali ja tulee piirin sisäpuolelle.
3. Seuraavaksi vasemmalla oleva leikkijä toistaa saman, kulkee nauhan ali ja siirtyy sisälle.
4. Leikki jatkuu vuorotellen, kunnes palmikko on valmis.

**LEIKIN LORU**

“Letity palmikko, synny kauneus.  
Pää viisastuu ja mieli lempeytyy.  
Letitän palmikkoa, sidon sen nauhoilla  
- kasvakoon se pitkäksi ja tuuheaksi.”

**LOPPU**

Leikki päättyy, kun palmikko on valmis.

**PODOLIAISENKA****Ukraina**

Perinteinen ukrainalainen piirileikki, jossa yhdistyvät laulu, liike ja yhteinen rytmi. Kehittää koordinaatiota, muistia ja sosiaalisia taitoja.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 5 leikkijää
- Sopii myös suurelle ryhmälle

**VALMISTELU**

- Leikkijät muodostavat piirin.
- Yksi leikkijä valitaan piirin keskelle.

**LEIKIN KULKU**

1. Piiri liikkuu ympyrää ja laulaa Podoliansenka-laulua.
2. Keskellä oleva liikkuu, tanssii ja tekee laulun mukaisia eleitä. Yhdessä voidaan sopia leikin liikkeit.
3. Sovitusti keskellä oleva valitsee uuden leikkijän piirin keskelle.
4. Leikki jatkuu niin, että jokainen pääsee vuorollaan keskelle.

**LEIKIN LORU**

“Missä Podoliansenka vettä haki, ujosteli,  
kaunistautui, kumarsi maahan.”

**LOPPU**

Leikki päättyy, kun kaikki ovat olleet keskellä. Leikki on yhteisöllinen eikä siinä ole voittajaa.

**ELÄVÄ SILTA****Ukraina**

Perinneleikki, jossa leikkijät muodostavat "elävän sillan". Kehittää yhteistyötä, kehonhallintaa, rytmiä ja vuorottelua.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 6 leikkijää
- Tilaa liikkumiseen
- (sisällä tai ulkona)

**VALMISTELU**

- Kaksi leikkijää muodostaa sillan pitämällä käsiä ylhäällä kaarena.
- Muut asettuvat jonoon ja valitsevat johtajan.

**LEIKIN KULKU**

1. Jono kulkee rauhallisesti sillan ali johtajan ohjaamana.
2. Sillan muodostajat lausuvat lorun tai rytmin.
3. Lorun päättyessä silta sulkeutuu ja yksi jää sillan sisään.
4. Kiinni jäänyt liittyy sillan muodostajiin tai odottaa seuraavaa kierrosta.

**LEIKIN LORU**

Leikkiä voi varioida lorulla, laululla tai musiikilla. Leikkiin ei liity tiettyä lorua tai laulua, vaan siihen voi valita mieleisensä. Leikkiä voidaan leikkiä myös "hiljaisena", joka lisää jännitystä. Koskaan ei tiedä, milloin silta laskeutuu.

**LOPPU**

Leikki jatkuu, kunnes jokainen on saanut olla sekä kulkija että sillan osa.

**VARIS****Ukraina**

Perinteinen ukrainalainen sormileikki pienille lapsille. Kehittää hienomotoriikkaa, kieltä ja tarkkaavaisuutta sekä vahvistaa lapsen ja aikuisen välistä vuorovaikutusta.

**TARVIKKEET**

- Ei tarvita välineitä
- Yksi aikuinen ja yksi lapsi (sopii myös pienryhmään aikuisen ohjaamana)

**VALMISTELU**

Aikuinen ottaa lapsen käden ja käy sormet läpi yksi kerrallaan, alkaen peukalosta.

**LEIKIN KULKU**

1. Aikuinen koskettaa lapsen sormia vuorotellen ja lausuu lorun.
2. Leikki etenee lorun rytmin mukaan.
3. Lopuksi lasta kevyesti kutitellaan tai tehdään hauska liike sormen päällä.

**LEIKIN LORU**

Varis istui liedellä,  
lapsille puuroa keitti.  
Tälle annan, tälle annan, tälle annan,  
mutta tälle — en anna!

**LOPPU**

Leikki päättyy iloiseen kosketukseen ja yhteiseen hetkeen.

**MERI LIIKKUU****Ukraina**

Hauska ukrainalainen ryhmäleikki, jossa liike, mielikuvitus ja tarkkaavaisuus yhdistyvät.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 5 leikkijää
- Ei tarvita välineitä

**VALMISTELU**

- Valitaan yksi leikinjohtaja.
- Muut asettuvat ryhmäksi johtajan eteen.

**LEIKIN KULKU**

1. Johtaja kääntyy selin ja sanoo rytmissä: "Meri liikkuu kerran, meri liikkuu kaksi, meri liikkuu kolme – jää!"
2. Leikkijät liikkuvat kuin aallot.
3. Sanan "jää" kohdalla kaikki pysähtyvät ja muodostavat hahmon (eläin, ihminen, sarjakuvahahmo).
4. Johtaja pyytää yhtä näyttämään hahmon liikkeessä.
5. Oikea arvaus → johtaja jatkaa.
6. Väärä arvaus → hahmon esittäjästä tulee uusi johtaja.

**LOPPU**

Leikkiä jatketaan yhdessä sovitun ajan.

**SYÖTÄVÄ -  
EI SYÖTÄVÄ****Ukraina**

Nopeaa reagoitua ja päättelyä harjoittava perinneleikki, jossa arvioidaan, onko kuultu sana syötävä vai ei.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 5 leikkijää
- Pallo

**VALMISTELU**

- Leikkijät asettuvat jonoon tai puolipyöreään.
- Yksi valitaan heittäjäksi.

**LEIKIN KULKU**

1. Heittäjä heittää pallon vuorollaan ja sanoo sanan.
2. Jos sana on syötävä, pallo otetaan kiinni.
3. Jos sana on ei-syötävä, pallo torjutaan pois.
4. Virheen tehnyt putoaa kierrokselta.
5. Leikki jatkuu, kunnes yksi on jäljellä.

**LOPPU**

Viimeiseksi jäänyt on voittaja.

**KISSA JA HIIRI****Ukraina**

Vauhdikas pako- jahtaamisleikki, jossa harjoitellaan ketteryyttä, nopeaa reagointia ja yhteistyötä.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 5 leikkijää

**VALMISTELU**

- Leikkijät muodostavat tiiviin piirin pitäen toisiaan käsistä kiinni.
- Valitaan yksi hiiri (piirin sisään) ja yksi kissa (piirin ulkopuolelle).

**LEIKIN KULKU**

1. Hiiri liikkuu piirin sisällä, kissa piirin ulkopuolella.
2. Piirin leikkijät nostavat ja laskevat käsiään suojellen hiirtä.
3. Kissa yrittää päästä piirin sisään käsien välistä tai pujottautumalla.
4. Kun kissa saa hiiren kiinni, roolit vaihtuvat.

**Roolien vaihto**

- Kiinni jäänyt hiiri siirtyy piiriin.
- Yksi piiriläinen muuttuu uudeksi kissaksi.
- Edellinen kissa siirtyy hiireksi.

**LOPPU**

Leikki jatkuu rooleja vaihtaen niin kauan kuin ryhmä haluaa.

**TULI PALAA KIRKKAANA****Ukraina**

Vauhdikas musiikki- ja juoksuleikki, jossa harjoitellaan yhteistyötä, rytmisiä liikkumista ja nopeaa reagointia.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 5 leikkijää
- Kangaspala tai muu pieni esine (tuli)

**VALMISTELU**

- Leikkijät jakautuvat pareiksi ja muodostavat käsillään kaariportit.
- Yksi valitaan johtajaksi, joka pitää "tulta".

**LEIKIN KULKU**

1. Leikki alkaa musiikin tai laulun tahdissa.
2. Johtaja seisoo edessä pitäen kädessään kangaspalaa tai muuta esinettä, jota kutsutaan nimellä "tuli".
3. Parit kulkevat jonona eteenpäin ja muiden pariensa alta, muodostaen vuorollaan uuden kaaren.
4. Kun musiikki loppuu, johtaja lausuu lorun, "Älä jää haaveilemaan, minun tultani tavoittelemaan."
5. Kaikki juoksevat kohti "tulta".
6. Ensimmäisenä tuleen tarttunut on uusi johtaja.

**LOPPU**

Leikki jatkuu uusilla johtajilla niin kauan kuin ryhmä haluaa.

**SAMMUTA TULIPALO**

Ukraina

Toiminnallinen leikki, jossa sammutetaan "tulipalo".

Harjoittaa yhteistyötä, keskittymistä ja käden motoriikkaa sekä tutustuttaa palomiesten työhön.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 2 leikkijää.
- Muovimukit (tulen kuvat)
- Suihkepullo tai vesipullo
- Leikkitalo / kuvat (talo, paloauto, palomies)
- Alusta (esim. huopa tai kartonki)

**VALMISTELU**

- Piirrä muovimukeihin liekin kuvat.
- Aseta muovimukit pyramidin muotoon lattialla olevalle alustalle talon eteen.

**LEIKIN KULKU**

1. Rakennetaan paloalue: talo ja sen ympärille mukeista "liekit".
2. Mukit kuvaavat palavaa tulta.
3. Lapset suihkuttavat vettä vuorotellen.
4. Tavoitteena on kaataa kaikki tulimukit.

**LOPPU**

Kun kaikki liekit ovat kaatuneet, tulipalo on sammutettu ja talo pelastettu.

**HANHET, HANHET,  
GA-GA-GA**

Ukraina

Perinteinen liikunnallinen pako- ja jahtaamisleikki.

Kehittää nopeaa reagointia, ketteryyttä, yhteistyötä ja sääntöjen noudattamista.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 5 leikkijää

**VALMISTELU**

- Niityn ja pesän voi merkitä naruilla, huiveilla tai kartioilla.

**LEIKIN KULKU**

1. Valitaan yksi susi, muut ovat hanhia niityllä.
2. Susi ja hanhet käyvät vuoropuhelun:
  - Hanhet, hanhet!
  - Ga-ga-ga!
  - Oletteko nälkäisiä?
  - Kyllä, kyllä, kyllä!
  - No lentäkää sitten!
3. Hanhet juoksevat kohti pesää.
4. Susi yrittää napata hanhen.
5. Kiinni saatu muuttuu uudeksi sudeksi.

**LOPPU**

Leikki jatkuu rooleja vaihtaen niin kauan kuin ryhmä haluaa.

**MUISTIPELI****Ukraina**

Rauhallinen tutustumisleikki, joka kehittää muistia, tarkkaavaisuutta ja kuuntelutaitoja.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 3 leikkijää

**VALMISTELU**

- Lapset istuvat piirissä niin, että kaikki näkevät toisensa.

**LEIKIN KULKU**

1. Jokainen kertoo vuorollaan nimensä ja yhden asian itsestään, kuten lempiruoka, lempilelu.
2. Seuraava toistaa edellisen nimen ja asian ennen omaa vuoroaan.
3. Jos joku unohtaa, muut auttavat.
4. Leikki jatkuu sovitun ajan.

**LOPPU**

Leikki päättyy, kun kaikki ovat saaneet kertoa ja muistaa vuorollaan.

**KUMPI NOPEIN****Ukraina**

Toiminnallinen kahden pelaajan leikki, jossa edetään kohti maalia ilman että jalat koskettavat lattiaa.

Kehittää kehohallintaa, tasapainoa, nopeutta ja ongelmanratkaisua.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 2 leikkijää
- 2 alustaa per pelaaja (esim. jumppalätkät)
- 1 tuoli (maaliksi)

**VALMISTELU**

- Tuoli asetetaan noin 10 metrin päähän lähtöpaikasta.
- Pelaajat seisovat molemmilla jaloilla omilla alustoillaan.

**LEIKIN KULKU**

1. Pelaaja siirtää toisen alustan eteenpäin.
2. Hän astuu molemmilla jaloilla etummaisesta alustasta päälle.
3. Taaempi alusta nostetaan ja siirretään taas eteen.
4. Edetään vuorotellen kohti tuolia.
5. Lattialle ei saa astua.

**LOPPU**

Ensimmäisenä tuolille pääsevä voittaa.

**ESINEPARIT****Ukraina**

Rauhallinen oppimisleikki, jossa harjoitellaan luokittelua, vertailua ja parin löytämistä.

Kehittää havainnointia ja esineiden ominaisuuksien tunnistamista.

**TARVIKKEET**

- Parillinen määrä lapsia
- Paperilautaset (yksi per lapsi)
- Pieniä esineitä (esim. legot, palapelin palat, autot, eläinhahmot, siivousvälineet, keittiövälineet jne.)

**VALMISTELU**

- Lapset istuvat piirissä.
- Jokaisen taakse asetetaan lautanen, jossa on yksi esine.

**LEIKIN KULKU**

1. Lapset katsovat omaa esinettään.
2. Ohjaaja antaa luokittelutehtävän (esim. sama esine, väri tai käyttötarkoitus).
3. Lapset etsivät paikallaan istuen parin, jolla on ohjeen mukaisesti sama esine. Esim. saman värinen, sama käyttötarkoitus. Kun pari löytyy, esineet asetetaan samalle lautaselle.
4. Ohje vaihdetaan ja leikki jatkuu uudella tehtävällä.
5. Leikissä voidaan käyttää leluja, siivousvälineitä, kodin tarvikkeita, vaatteita.

**LOPPU**

Leikki päättyy yhteisesti sovitun ajan jälkeen.

**SANAKETJU****Ukraina**

Helppo ja innostava sanaleikki, jossa harjoitellaan kielellisiä taitoja, muistia ja vuorottelua.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 2 pelaajaa
- Ei tarvita välineitä

**LEIKIN KULKU**

1. Yksi pelaaja sanoo sanan.
2. Seuraava keksii sanan, joka alkaa edellisen sanan viimeisellä kirjaimella.
3. Vuorotellaan ja jatketaan ketjua.
4. Sanoja ei saa toistaa.
5. Leikkiä voi eri teemoilla, eläimet, kaupungit yms.

**LOPPU**

Leikki jatkuu yhdessä sovitun ajan.

**HILJAISUUS LEIKKI****Ukraina**

Perinteinen ukrainalainen leikki, jossa harjoitellaan itsehillintää, tarkkaavaisuutta ja keskittymistä pysymällä täysin hiljaa.

**TARVIKKEET**

- Vähintään 5 leikkijää
- Ei tarvita välineitä

**VALMISTELU**

- Valitaan yksi leikinvetäjä.
- Vetäjä lausuu aloituslorun, jonka jälkeen leikki alkaa.

**LEIKIN KULKU**

1. Kaikkien tehtävä on pysyä täysin hiljaa.
2. Vetäjä yrittää saada muut nauramaan tai päästämään äänen ilmeillä ja eleillä.
3. Vetäjä ei saa koskea kehenkään.
4. Ensimmäinen, joka nauraa, puhuu tai päästää äänen, putoaa kierrokselta.
5. Hiljaa pisimpään pysynyt voi toimia seuraavana vetäjänä.

**LEIKIN LORU**

Menen kotiin, vihreälle oljelle.  
Oljella istuu sammakkonen.  
Ken äänen päästää,  
se sammakon nielaisee.

**LOPPU**

Leikkiä jatketaan yhdessä sovitun ajan tai niin kauan, että kaikki ovat saaneet toimia vetäjinä.

**BIITO BIITO****Somalia**

Somalialainen perinteinen piiri- ja loruleikki, joka kehittää rytmittäjää, kuuntelemista ja vuorovaikutusta.

Leikki on rauhallinen ja sopii myös sisälle.

**TARVIKKEET**

- Ei tarvita välineitä
- Vähintään 4 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä
- Sovitaan loru, jota leikissä voidaan käyttää.
- Yksi on lorun aloittaja.

**LEIKIN KULKU**

1. Leikin aloittaja lausuu loruja tai rytmiä ja osoittaa vuorotellen leikkijöitä. Hän on piirin keskellä.
2. Se ketä osoitetaan, kun loru päättyy, tekee sovitun liikkeen (esim. taputus tai hyppy).
3. Hänestä tulee uusi lorun lausuja ja aloittaja.

**LOPPU**

- Leikki päättyy, kun kaikki ovat saaneet olla aloittajia tai sovitun ajan jälkeen.
- Liikkeitä voi yksinkertaistaa pienemmille.

**SHAX****Somalia**

Shax on perinteinen somalialainen lautapeli, joka kehittää ajattelua, muistia ja oman vuoron odottamista.

**TARVIKKEET**

- Pelilauta (tai maahan piirretty ruudukko)
- Kiviä tai pelinappuloita
- 2 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Pelilauta asetetaan esille tai piirretään maahan ruudukko.
- Molemmat pelaajat saavat omat nappulat.

**LEIKIN KULKU**

1. Pelaajat asettavat vuorotellen nappuloita laudalle tai maahan piirrettyyn ruudukkoon. Tavoitteena on saada kolme omaa nappulaa peräkkäin. Ne voivat olla peräkkäinen mihin suuntaan tahansa.
2. Kolmen nappulan suora antaa oikeuden poistaa yhden vastustajan nappulan. Peli jatkuu vuorotellen.

**LOPPU**

Peli päättyy, kun toiselta loppuvat nappulat. Sääntöjä voidaan yksinkertaistaa varhaiskasvatuksessa ja aikuinen voi olla mukana pelaamassa.

**GARIIR****Somalia**

Gariir on perinteinen somalialainen vauhdikas reaktiopeli. Se kehittää kuuntelemista, nopeaa reagointia ja itsesääätelyä.

**TARVIKKEET**

Pieniä kiviä tai esineitä, joita on yksi vähemmän kuin leikkijöitä)  
Vähintään 3 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä ja kivet keskellä piiriä.
- Yksi toimii leikin ohjaajana.

**LEIKIN KULKU**

1. Leikkijät pitävät kädet selän takana.
2. Kun ohjaaja sanoo rytmikkäästi: "Gariir...", vaihdellen rytmiä.
3. Ohjaaja huutaa: "GARIIR!"
4. Kaikki yrittävät napata yhden kiven.
5. Yksi jää ilman kiveä.
6. Ilman kiveä jäänyt
7. – jää hetkeksi pois tai
8. – tekee sovitun tehtävän (esim. taputus, hyppy, pyörähdys).
9. Kivet palautetaan ja leikki alkaa alusta.

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen tai kun kaikki ovat vuorollaan jääneet ilman kiveä.
- Pienemmille leikkiä voi helpottaa selkeämmällä lähtömerkillä.

**AY AY****Somalia**

Ay ay somalialainen kivileikki, joka kehittää hienomotoriikkaa, silmä-käsi-koordinaatiota ja keskittymistä.

**TARVIKKEET**

- 3-5 pientä kiveä
- 2-4 leikkijää

**VALMISTELUT**

Leikkijät istuvat lattialla tai maassa ja kivet ovat heidän keskellään.

**LEIKIN KULKU**

1. Pelaajat heittävät vuorotellen yhden kiven ilmaan.
2. Samalla kerätään nopeasti toinen kivi maasta ja ilmaan heitetty kivi yritetään ottaa kiinni.
3. Leikki jatkuu, kunnes kaikki kivet on yhdessä kerätty.

### MEHBAS Sormusleikki



Irak

Leikki on irakilainen rauhallinen ja jännittävä havainnointi- ja vuorovaikutusleikki. Se kehittää keskittymistä, ilmeiden lukemista ja odottamista.

#### TARVIKKEET

- Pieni esine (esim. sormus tai kivi)
- Vähintään 4 leikkijää

#### VALMISTELUT

- Leikkijät istuvat vastakkain kahdessa ryhmässä.
- Toinen ryhmä piilottaa esineen.

### LEIKIN KULKU

1. Esine piilotetaan yhden leikkijän käsiin.
2. Vastapuolen ryhmä arvaa, kenellä esine on.
3. Arvaaminen tapahtuu vuorotellen.
4. Kun esine löytyy, ryhmät vaihtavat rooleja.

#### LOPPU

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen.
- Pienille lapsille leikkiä voi pelata ilman kilpailua, yhteisenä arvailuna.

### TAQ TAQ TAQIYYA Koputusleikki



Irak

Leikki on vauhdikas irakilainen piirissä leikittävä jahtileikki, joka kehittää reagointia, kuuntelemista ja motoriikkaa.

#### TARVIKKEET

- Ei välineitä
- Vähintään 5 leikkijää

#### VALMISTELUT

- Leikkijät istuvat ringissä.
- Yksi valitaan kiertäjäksi.
- Sovitaan loru, jota leikissä käytetään ja merkki, jolla valitaan leikkijä "jahtaajaksi".

### LEIKIN KULKU

1. Kiertäjä kulkee ringin ympäri ja koskettaa kevyesti leikkijöiden päitä lorun tahdissa.
2. Yhden kohdalla kosketus muuttuu sovituksi merkiksi.
3. Tämä leikkijä nousee ja lähtee jahtaamaan kiertäjää.
4. Kiertäjä juoksee piirin ympäri ja ehtiä valitun leikkijän paikalle.

#### LOPPU

- Roolit vaihtuvat leikissä useita kertoja.
- Leikki päättyy yhteisesti sovitun ajan jälkeen.
- Leikkiä voi rauhoittaa pienemmille kävelyksi.

**AL-QUTTA WAR FAAR****Kissa ja hiiri****Irak**

Leikki on irakilainen vauhdikas piirissä leikkittävä jahtileikki.

Se kehittää reagointia ja ryhmässä toimimista.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Ryhmä leikkijöitä

**VALMISTELUT**

- Leikkijät muodostavat piirin.
- Yksi valitaan kissaksi ja yksi hiireksi.

**LEIKIN KULKU**

1. Hiiri liikkuu ringin sisällä.
2. Kissa jahtaa hiirtä sovitulla alueella.
3. Kiinniotto tapahtuu koskettamalla.
4. Ringin sisäosa ei ole automaattisesti hiiren turva, ellei siitä sovita erikseen.
5. Ringissä seisotat seuraavat leikkiä, mutta eivät osallistu kiinniottoon.

**LOPPU**

- Roolit vaihtuvat sovitun ajan jälkeen.
- Leikissä ei ole pudotuksia.

**OQAAB****Kotka****Afganistan**

Leikki on vauhdikas afganistanilainen hippaleikki, joka kehittää motorisia taitoja, kehönhallintaa ja sosiaalisia taitoja.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 4 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Leikkialue rajataan selkeästi (sisällä tai ulkona).
- Yksi valitaan kotkaksi.
- Sovitaan turvapaikka (esim. puu, seinä tai merkattu alue).

**LEIKIN KULKU**

1. Kotka seisoo turvapaikalla.
2. Muut leikkijät ovat "lintuja" ja liikkuvat vapaasti alueella.
3. Kun kotka lähtee liikkeelle, hän yrittää ottaa kiinni muita.
4. Kiinni jäänyt vaihtaa roolia kotkan kanssa tai liittyy kotkan avustajaksi.
5. Leikki jatkuu sovitun ajan.

**LOPPU**

- Leikki päättyy ohjaajan merkistä.
- Pienemmille leikkiä voi helpottaa rajaamalla aluetta tai kävelemällä juoksun sijaan.

### GUDIPARAAN BAAZI Leijanlennätys



**Afganistan**

Rauhallinen leikki afganistanilaisen leijaperinteen pohjalta. Leikki kehittää mielikuvitusta, yhteistyötä ja vuorovaikutusta.

#### TARVIKKEET

- Huiveja, naruja tai mielikuvitusvälineitä
- Vähintään 2 leikkijää

#### VALMISTELUT

- Leikkijät saavat "leijan" (huivi tai naru).
- Sovitaan leikkialue.

### LEIKIN KULKU

1. Leikkijät esittävät leijan lennättämistä juoksemalla, hyppimällä tai liikkumalla kevyesti.
2. Ohjaaja antaa ohjeita:
3. - "Tuuli voimistuu!" → juostaan nopeammin
4. - "Tuuli tyyntyy!" → hidastetaan

#### LOPPU

- Leikki rauhoitetaan pysähtymällä ja "laskemalla leijat alas".
- Leikki päättyy sovitusti.

### BUJAL BAZI Nappulaleikki



**Afganistan**

Maahan piirrettyihin rajoihin perustuva afganistanilainen leikki. Leikki kehittää strategista ajattelua, vuoron odottamista ja sääntöjen noudattamista.

#### TARVIKKEET

- Pieniä kiviä tai käpyjä pelinappuloiksi
- Liitu tai keppi maahan piirtämiseen

#### VALMISTELUT

- Maahan piirretään ympyrä.
- Nappulat asetetaan ympyrän sisälle.

### LEIKIN KULKU

1. Leikkijät vuorottelevat heittäen nappulaa kohti ympyrää.
2. Tarkoituksena on saada myös toisten nappuloita pois ympyrästä.
3. Ulkopuolella olevat nappulat kannattaa yrittää saada mahdollisimman kauas ympyrästä.

#### LOPPU

- Leikki päättyy, kun nappulat on käytetty tai aika loppuu.
- Leikkiä voi pelata myös yhteistyöversiona.

### TOKHM-JANGI ("Munataistelu") - sovellettu



Afganistan

Juhliin liittyvän afganistanilaisen perinneleikin varhaiskasvatukseen sovellettu versio.

Leikki on leikkimielinen kilpailu ja kehittää sosiaalisia taitoja. Alkuperäisessä versiossa kilpailijat kopauttavat yhteen keitettyjä kananmunia ja ehjänä säilynyt muna voittaa kilpailun.

#### TARVIKKEET

- Puiset munat, pienet pallot tai mielikuvitusmunat
- Vähintään 2 leikkijää

### LEIKIN KULKU

1. Leikkijät kopauttavat munia kevyesti vastakkain.
2. Ohjaaja päättää, kumpi "voittaa" esimerkiksi äänen, värin tai koon perusteella.
3. Leikki toistetaan eri pareissa, jotta kaikki pääsevät kokeilemaan.
4. Kannustetaan iloisesti ja reiluun peliin: voitto ja häviö ovat osa leikkiä.

#### LOPPU

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen.
- Leikki sopii hyvin kulttuuriperinteiden esittelyyn ja ryhmähenkeä vahvistavaan hetkeen.

### RUCHEJOK Puro



Venäjä

Leikki on rauhallinen ja yhteisöllinen parileikki. Se tukee ryhmäytymistä ja vuorovaikutustaitoja.

#### TARVIKKEET

- Ei välineitä
- Parillinen määrä leikkijöitä

#### VALMISTELUT

- Leikkijät asettuvat pareittain vastakkain.
- Parit nostavat kädet yhteen muodostaen tunnelin.

### LEIKIN KULKU

1. Yksi leikkijä kulkee tunnelin läpi rauhallisesti.
2. Tunnelin lopussa hän valitsee itselleen parin.
3. Valittu pari siirtyy tunnelin alkuun ja muodostaa uuden osan tunnelia.
4. Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat kulkeneet tunnelin läpi.

#### LOPPU

- Leikki päättyy, kun kaikki ovat osallistuneet.
- Leikkiä voi rytmittää musiikilla tai lorulla.

### **GORI, GORI JASNO** **Pala kirkkaasti**



**Venäjä**

Leikki on perinteinen piiri- ja loruleikki. Se kehittää keskittymistä, tarkkaavaisuutta ja ryhmässä toimimista.

#### **TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 6 leikkijää

#### **VALMISTELUT**

- Leikkijät muodostavat piirin
- Yksi leikkijä valitaan piirin keskelle.

### **LEIKIN KULKU**

1. Leikkijät lausuvat lorua yhdessä tasaisessa rytmissä.
2. Keskellä oleva kuuntelee lorua ja liikkuu rauhallisesti piirin sisällä.
3. Lorun viimeisellä sanalla keskellä oleva koskettaa jotakuta piirissä olevaa.
4. Kosketettu leikkijä siirtyy piirin keskelle, ja edellinen palaa piiriin.
5. Leikki alkaa uudelleen lorun lausumisella.

#### **LOPPU**

- Leikkiä jatketaan sovitun ajan.
- Lorun voi lausua alkuperäiskielellä tai korvata suomenkielisellä lorulla. Lorun suomenkielinen versio: "Pala, pala, kirkkaasti, älä sammua koskaan!"

### **KOSHKI-MYSHKI –** **Kissat ja hiiret**



**Venäjä**

Leikki on vauhdikas ja kehittää motorisia taitoja ja ryhmässä toimimista.

#### **TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 6 leikkijää

#### **VALMISTELUT**

- Leikkijät muodostavat piirin ja pitävät toisiaan kädestä.
- Yksi leikkijä valitaan kissaksi ja yksi hiireksi.
- Kissa ja hiiri asettuvat piirin ulkopuolelle tai sisälle sovitusti.

### **LEIKIN KULKU**

1. Hiiri liikkuu vapaasti piirin sisä- ja ulkopuolella.
2. Kissa seuraa hiirtä ja yrittää saada tämän kiinni.
3. Piiri auttaa hiirtä avaamalla käsiä (portti auki) tai sulkemalla ne (portti kiinni).
4. Kissa saa kulkea vain samoista aukoista kuin hiiri.
5. Piirin tehtävänä on toimia yhteistyössä ja reagoida tilanteeseen.

#### **LOPPU**

- Kun kissa saa hiiren kiinni, roolit vaihdetaan.
- Leikkiä jatketaan sovittu aika.

### ZHMURKI Sokkoleikki



Venäjä

Perinteinen aistileikki, jossa korostuvat kuunteleminen ja liikkuminen ilman näköaistia. Leikki kehittää yhdessä toimimista, luottamusta ja kehonhallintaa.

#### TARVIKKEET

- Huivi tai silmälappu
- 5–10 leikkijää

#### VALMISTELUT

- Yhden leikkijän silmät peitetään.
- Leikkialue rajataan selkeästi ja tehdään turvallisiksi.
- Sovitaan, että liikutaan rauhallisesti.

### LEIKIN KULKU

1. Sokkona oleva liikkuu varovasti kuunnellen.
2. Muut leikkijät äännelevät kevyesti (taputus, kutsuhuuto, lorun sana).
3. Sokkona oleva yrittää koskettaa jotakuta.
4. Kosketettu leikkijä vaihtaa sokon kanssa roolia.

#### LOPPU

- Leikkiä jatketaan sovitun ajan.
- Aikuinen seuraa ja ohjaa turvallisuutta.

### TUMBANG PRESO Kaada purkki



Filippiinit

Vauhdikas heitto- ja juoksuleikki, jossa harjoitellaan motorisia taitoja ja yhteistoimintaa.

#### TARVIKKEET

- Kevyt pallo
- Yksi kaadettava esine (esim. tölkki, kartio tai muovipullo)
- Vähintään 4 leikkijää

#### VALMISTELUT

- Kaadettava esine asetetaan keskelle leikkialuetta.
- Valitaan yksi vartija.
- Muut leikkijät asettuvat sovitulle heittoetäisyydelle.
- Sovitaan turvapaikka (esim. seinä tai merkitty alue).

### LEIKIN KULKU

1. Leikkijät heittävät vuorotellen palloa yrittäen kaataa esineen.
2. Kun esine kaatuu, vartija juoksee nostamaan sen takaisin pystyyn.
3. Samaan aikaan muut leikkijät juoksevat kohti turvapaikkaa.
4. Vartija yrittää koskettaa juoksevia ennen kuin he ehtivät turvaan.
5. Kiinni jäänyt leikkijä vaihtaa vartijan kanssa roolia.

#### LOPPU

- Leikkiä jatketaan sovitun ajan.
- Leikkiä voidaan helpottaa pienemmille käyttämällä lyhyempää heittoetäisyyttä tai kävelyä juoksun sijaan.

### PATINTERO Viivaleikki



**Filippiinit**

oukkuepeli, jossa liikutaan viivoilla rajatulla alueella. Peli kehittää yhteistyötaitoja, ketteryyttä, hahmottamista ja strategista ajattelua.

#### TARVIKKEET

- Maahan piirretyt viivat (liitu, naru tai teippi)
- Vähintään 6 leikkijää

#### VALMISTELUT

- Leikkialue jaetaan ruutuihin viivoilla.
- Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen: juoksijat ja estäjät.

### LEIKIN KULKU

1. Juoksijat kulkevat viivojen rajaaman alueen läpi koskematta estäjiin.
2. Estäjät liikkuvat vain viivoja pitkin ja yrittävät koskettaa juoksijoita.
3. Kosketettu juoksija vaihtaa roolia estäjäksi.
4. Joukkueet vaihtavat rooleja sovittun ajan jälkeen.

#### LOPPU

- Leikki päättyy, kun molemmat joukkueet ovat toimineet molemmissa rooleissa.
- Pienemmille leikkijöille aluetta voi pienentää tai estäjiä vähentää.

### LUKSONG TINIK Hyppy esteen yli



**Filippiinit**

Hyppyleikki, jossa harjoitellaan tasapainoa ja kehonhallintaa. Alkuperäisessä leikissä hypätään bambukeppien yli.

#### TARVIKKEET

- Naru
- Vähintään 4 leikkijää

#### VALMISTELUT

- Kaksi leikkijää istuu vastakkain ja pitää narua niin, että se muodostaa esteen.
- Muut leikkijät asettuvat jonoon esteen eteen.

### LEIKIN KULKU

1. Leikkijät hyppäävät vuorotellen naruesteen yli.
2. Esteen korkeutta voidaan nostaa vähitellen (nilkat → polvet → vyötärö).
3. Hyppy tehdään rauhallisesti ja turvallisesti.
4. Jos hyppy epäonnistuu, leikkijä voi yrittää uudelleen tai vaihtaa roolia esteen muodostajana.

#### LOPPU

- Leikki päättyy, kun este on saavuttanut sovittun korkeimman tason.
- Pienemmille leikkijöille este voidaan pitää matalana tai hyppääminen voidaan korvata astumisella narun yli.

### KLIKERA (MARBLES / PELLI) Kuulaleikki / pienet kivet



Kosovo

Hauska tarkkuus- ja kilpailupeli, jossa lapset yrittävät osua toisten pelimerkkeihin ja saada ne pois pelialueelta. Kehittää silmä-käsi-koordinaatiota, keskittymistä ja strategista ajattelua.

#### TARVIKKEET

- 2-6- pelaajaa
- Kuulat tai pienet kivet (10-12 kuulaa 2-3 pelaajalle)
- Maahan piirretty pelialue

#### VALMISTELUT

- Piirrä pelialue maahan.
- Aseta kaikki kivet alueelle.
- Valitse ensimmäinen pelaaja aloittamaan.

### LEIKIN KULKU

1. Pelaajat heittävät omankuulan kohti muita kiviä.
2. Tavoitteena on osua toisten kuuliin ja saada ne ulos piirroksesta.
3. Jos saa toisen kuulan ulos pelialueelta, sen voi ottaa itselleen.
4. Kierros jatkuu, kun kaikki ovat saaneet vuoronsa.
5. Kaikki pelaajat jatkavat seuraavalla kierroksella.

#### LOPPU

- Peli päättyy, kun kaikki kuulat on kerätty tai sovittu kierros määrä on pelattu.
- Lopuksi lasketaan kerätyt kuulat. Eniten niitä kerännyt pelaaja on voittaja.

### KHO-KHO



Intia

Ryhmäleikki, jossa yhdistyvät kevyt hippa ja roolien vaihtuminen. Leikki tukee yhteistyötä, kehonhallintaa ja tilan hahmottamista.

#### TARVIKKEET

- Ei välineitä
- Leikkijöitä vähintään 5

#### VALMISTELUT

- Valitaan yksi leikkijä liikkujaksi (hippa).
- 3-5 leikkijää istuu jonossa lattialla tai maassa, kasvot vuorotellen eri suuntiin.
- Muut leikkijät liikkuvat rauhallisesti rajatulla alueella jonon ympärillä.

### LEIKIN KULKU

1. Liikkuja liikkuu alueella ja yrittää koskettaa kevyesti liikkuvia leikkijöitä.
2. Liikkuvat leikkijät väistävät kävellen tai kevyesti liikkuen.
3. Liikkuja voi vaihtaa suuntaa koskettamalla istuvaa leikkijää ja sanomalla "kho".
4. Kosketettu istuva leikkijä nousee ylös ja jatkaa liikkujana.
5. Aiempi liikkuja siirtyy istumaan vapautuneelle paikalle jonossa.
6. Leikki jatkuu roolien vaihtuessa jonon kautta.

#### LOPPU

- Leikki päättyy sovittun ajan jälkeen.
- Kukaan ei putoa pois – kaikki saavat vuorollaan eri rooleja.

**KIKLI****Intia**

Rauhallinen parileikki, jossa liike ja rytmi yhdistyvät. Leikki tukee kehonhallintaa, vuorovaikutustaitoja, yhteistyötä ja sosiaalista osallistumista.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Leikkijöitä parillinen määrä

**VALMISTELUT**

- Leikkijät muodostavat parit väljästi tilaan.
- Parit asettuvat seisomaan vastakkain.

**LEIKIN KULKU**

1. Parit tarttuvat toisiaan käsistä.
2. Parit pyörivät hitaasti ympyrässä lorun, musiikin tai aikuisen antaman rytmin mukaan.
3. Liike pysähtyy ohjaajan merkistä.
4. Pareja voidaan vaihtaa sovitusti.
5. Leikki jatkuu uudella kierroksella.

**LOPPU**

- Parit voivat vaihtua.
- Leikki päätetään sovitun ajan jälkeen.

**LEIKIN KULKU****Alkuperäinen runo (Punjabi)**

Kikli kaleer di,  
Pag mere vir dee,  
Dupatta mere bhai da,  
Phitte mun juwai da.

**Suomenkielinen versio runosta**

Kikli, kikli, pyöritään,  
kädestä kiinni kierretään.  
Hiljaa, rauhassa liikutaan,  
stop – ja paikalle pysähdytään.

Alkuperäisen runon voi korvata myös toisella runolla tai lorulla.

**SIMON SAYS  
Simon sanoo****Englanti**

Kuuntelu- ja liikuntaleikki, jossa harjoitellaan ohjeiden seuraamista. Leikki kehittää keskittymistä, kehon hahmotusta ja kielen oppimista.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Leikkijöitä vähintään 3

**VALMISTELUT**

1. Leikkijät seisovat sovitulla leikkialueella.
2. Yksi leikkijä tai aikuinen toimii ohjaajana (Simon).

**LEIKIN KULKU**

1. Ohjaaja antaa ohjeita, esim. "Simon sanoo kosketa nenääsi".
2. Ohje toteutetaan vain, jos se alkaa sanoilla "Simon sanoo".
3. Jos ohje annetaan ilman sanoja "Simon sanoo" ja joku tekee liikkeen, hän suorittaa pienen sovitun tehtävän (esim. kyykistys, hyppy).
4. Leikki jatkuu vaihtelevilla liikkeillä, ohjaaja voi nopeuttaa tai hidastaa tempoa.

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen.
- Ohjaajaa voidaan vaihtaa, jotta kaikki pääsevät kokeilemaan.

**WHAT'S THE TIME, MR WOLF?  
Mitä kello on , Herra Susi?****Englanti**

Jännittävä liikuntaleikki, jossa yhdistyvät ohjeiden kuunteleminen ja motoriset taidot.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 4 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Valitaan yksi leikkijä sudeksi.
- Sovitaan leikkialue ja sen rajat.
- Susi asettuu omalle paikalleen.
- Muut leikkijät asettuvat lähtöviivalle.

**LEIKIN KULKU**

1. Leikkijät kysyvät sudelta:
2. "Mitä kello on, herra Susi?"
3. Susi vastaa kellonajan, esim. "kaksi" → leikkijät ottavat kaksi askelta eteenpäin.
4. Kun susi huutaa "Illallisaika!", hän lähtee jahtaamaan muita leikkijöitä.
5. Kiinni jäänyt leikkijä voi toimia seuraavana sutena.

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen tai, kun kaikki ovat saaneet olla sutena.

**DUCK, DUCK, GOOSE  
Ankka, anka, hanhi****Englanti**

Iloinen piirileikki, jossa harjoitellaan reaktiokykyä, vuorottelua ja motorisia taitoja.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Leikkijöitä vähintään 5

**VALMISTELUT**

- Leikkijät istuvat piirissä.
- Valitaan yksi aloittajaksi (kiertäjä).

**LEIKIN KULKU**

1. Aloittaja kävelee ympäri piiriä ja koskettaa leikkijöitä kevyesti.
2. Hän sanoo jokaisesta kosketetusta leikkijästä "ankka".
3. Kun aloittaja koskettaa yhtä leikkijää ja sanoo "hanhi", tämä leikkijä nousee ylös ja lähtee juoksemaan piirin ympäri vastakkaiseen suuntaan kuin kiertäjä.
4. Tavoitteena on ehtiä istumaan vapaalle paikalle ennen kiertäjää.
5. Jos leikkijä ehtii ensin istumaan, kiertäjä jatkaa samassa roolissa.

**LOPPU**

- Leikki jatkuu niin monta kierrosta kuin sovitaan tai kunnes kaikki ovat saaneet olla kiertäjän roolissa.

**HOT POTATO  
Kuuma peruna**

Englanti

Iloinen piirileikki, jossa harjoitellaan reaktiokykyä, vuorottelua ja motorisia taitoja.

**TARVIKKEET**

- Pehmeä esine pallo tai muu lelu
- Leikkijöitä vähintään 4

**VALMISTELUT**

- Leikkijät istuvat tai seisovat piirissä.
- Valitaan esine, joka kiertää piirissä.

**LEIKIN KULKU**

1. Ohjaaja soittaa musiikkia, taputtaa rytmiä tai antaa muun selkeän tahdin.
2. Leikkijät siirtävät esinettä piirissä eteenpäin heittämällä seuraavalle.
3. Kun musiikki, taputus tai rytmi pysähtyy, se kenellä esine on:
4. tekee pienen sovitun liikkeen tai tehtävän (esim. hyppy, kyykistys, taputus jne).
5. Leikki jatkuu ja kukaan ei putoa leikistä pois.
6. Esine kiertää piirissä koko ajan ja kaikki pääsevät osallistumaan.

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen

**RING A RING O' ROSES**

Englanti

Perinteinen englanninkielinen laulu- ja piirileikki, jossa yhdistyvät yhdessä tekeminen, musiikki ja liike.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Leikkijöitä vähintään 3

**VALMISTELUT**

1. Leikkijät asettuvat seisomaan piiriin ja ottavat toisiaan kädestä.
2. Aikuinen ja lapset aloittavat laulun yhdessä.

**LEIKIN KULKU**

- Leikkijät liikkuvat piirissä askeltaen ja kevyesti pyörien musiikin tai lorun mukaan.
- Laulun lopussa (“...we all fall down”) kaikki pysähtyvät ja istuvat tai kyykistyvät yhdessä.
- Leikkiin kuuluva loru:
- Leikki aloitetaan uudelleen alusta.

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen.

**Leikkiin kuuluva loru:**

Ring-a-ring o' roses,  
A pocket full of posies,  
A-tishoo! A-tishoo!  
We all fall down.

**BJØRNEN SOVER**  
**Karhu nukkuu****Norja**

Liikunnallinen ja jännittävä leikki, jossa harjoitellaan odottamista, reagoitua ja ryhmässä toimimista.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Leikkijöitä vähintään 3

**VALMISTELUT**

1. Valitaan yksi karhu
2. Karhu menee keskelle ja sulkee silmät
3. Muut asettuvat karhun ympärille

**LEIKIN KULKU**

1. Leikkijät kiertävät karhua ja laulavat loru
2. Lorun lopussa karhu herää
3. Karhu yrittää ottaa kiinni
4. Kiinni jäänyt on seuraava karhu

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen.

**Leikkiin kuuluva loru**

Bjørnen sover, bjørnen sover,  
i sitt lune hi.  
Han er ikke farlig,  
bare man går varlig.  
Men man kan jo, men man kan jo,  
aldri være trygg.

Norjankielisen lorun voi korvata suomenkielisellä versiolla.

**KIMS LEK**  
**Kim-leikki****Norja**

Rauhallinen muistileikki, joka kehittää keskittymistä, tarkkaavaisuutta ja kielellistä ilmaisua.

**TARVIKKEET**

- Tarjotin tai alusta
- Pieniä esineitä
- Vähintään 2 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Esineet asetetaan tarjottimelle näkyville
- Sovitaan kuka on ensimmäinen järjestäjä.
- Leikkijät saavat tarkastella esineitä hetken

**LEIKIN KULKU**

- Tarjotin peitetään ja yksi esine poistetaan salaa
- Peite poistetaan ja tarjotinta katsotaan
- Arvataan, mikä esine puuttuu tai on muuttunut
- Oikein arvannut saa järjestää seuraavan kierroksen

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen.
- Pienemmille: vähemmän esineitä tai tutut esineet
- Sopii myös ulos luonnonmateriaaleilla

**STIV HEKS**  
**Jähmettynyt noita**

Norja

Vauhdikas liikuntaleikki, joka kehittää ketteryyttä, nopeutta, sääntöjen ymmärtämistä ja yhteistyötä.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 4 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Rajataan turvallinen leikkialue
- Valitaan yksi noita
- Muut levittäytyvät alueelle

**LEIKIN KULKU**

1. Noita liikkuu alueella ja yrittää koskettaa muita
2. Kosketettu jähmetty paikalleen jalat harallaan
3. Jähmettynyt vapautuu, kun toinen ryömii jalkojen alta
4. Leikki jatkuu sovitun ajan ja valitaan uusi noita

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen.
- Noidan voi merkitä esimerkiksi huivilla.

**RØDT LYS, GRØNT LYS**  
**Punainen valo, vihreä valo**

Norja

Kuunteluun ja nopeaan reagointiin perustuva leikki, joka kehittää impulssikontrollia, keskittymistä ja kehonhallintaa.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 3 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Rajataan turvallinen leikkialue
- Valitaan yksi liikennevalo alueen toiseen päähän
- Muut asettuvat lähtöviivalle alueen vastakkaiseen päähän

**LEIKIN KULKU**

1. Liikennevalo huutaa "Vihreä valo" ja kääntyy pois päin
2. Leikkijät liikkuvat vihreän valon aikana
3. "Punainen valo!" – liikennevalo kääntyy ja kaikkien on pysähdyttävä
4. Liikahtanut palaa lähtöviivalle
5. Ensimmäinen liikennevaloon koskettava on seuraava liikennevalo

**LOPPU**

- Leikki päättyy sovitun ajan jälkeen tai, kun kaikki ovat olleet liikennevaloja.

**TAVÄJOH  
Huomiopeli**

Iran

Keskittymis- ja reagoitileikki, jossa harjoitellaan kuuntelemista ja ohjeiden seuraamista. Kehittää tarkkaavaisuutta, reaktiokykyä, impulssikontrollia ja kehohallintaa sekä tukee ryhmässä toimimista.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 3-4 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Leikkijät seisovat tai istuvat väljässä piirissä
- Valitaan yksi johtaja
- Sovitaan, mihin merkkeihin reagoidaan ja millä tavalla. Esim. taputus ja sitten hypätään.

**LEIKIN KULKU**

1. Ennen leikin alkua sovitaan yhdessä, mihin merkkeihin reagoidaan (esim. vain taputuksiin, ei puhuttuihin ohjeisiin)
2. Johtaja antaa ohjeita joko äänellisesti (taputukset, rytmit) tai sanallisesti (liikkeitä kuvaavat käskyt).
3. Leikkijöiden tehtävänä on reagoida vain sovittuihin merkkeihin ja pysyä paikallaan muiden ohjeiden aikana.
4. Johtaja voi vaihdella tempoa ja ohjeita sekä yrittää hämätä antamalla ristiriitaisia merkkejä.
5. Jos leikkijä reagoi väärään merkkiin, hän putoaa kierrokselta tai siirtyy johtajan pariin antamaan ohjeita (ryhmän sopimuksen mukaan).

**HAFT KHÂLEH  
Seitsemän sisarta**

Iran

Perinteinen iranilainen piiri- ja rytmileikki. Rauhallinen ja yhteisöllinen leikki, joka sopii hyvin monikulttuurisiin ryhmiin. Kehittää rytmitajua, liikkeen koordinaatiota, vuorottelutaitoja ja yhteenkuuluvuuden tunnetta.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 4 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Leikkijät muodostavat piirin
- Yksi leikkijä valitaan piirin keskelle

**LEIKIN KULKU**

1. Leikkijät liikkuvat piirin ympäri rauhallisesti laulun tai lorun tahdissa
2. Keskellä oleva leikkijä kuuntelee rytmiä tai tekee pieniä, rauhallisia liikkeitä
3. Kun laulu tai loru päättyy, keskellä oleva valitsee uuden leikkijän tilalleen
4. Leikki jatkuu niin, että jokainen saa vuorollaan olla piirin keskellä

**LOPPU**

- Leikki päättyy, kun kaikki ovat olleet keskellä tai sovitun ajan jälkeen
- Liikkeet pidetään kevyinä, jotta leikki sopii myös pienille
- Sopii juhlahetkiin, kuten Nowruziin

**Leikin loru**

Yksi askel, toinenkin,  
piiri kulkee kevyin mielin.  
Keskeltä soi sisarten laulu —  
kenet valitset mukaan kaikuun?

**OSTAD-E BOZI  
Leikin mestari****Iran**

Perinteinen leikki, jossa harjoitellaan ohjeiden seuraamista ja liikkeiden jäljittelyä. Kehittää tarkkaavaisuutta, keskittymistä, koordinaatiota ja ryhmässä toimimista. Muistuttaa suomalaista Seuraa johtajaa -leikkiä.

**TARVIKKEET**

- Ei välineitä
- Vähintään 4 leikkijää

**VALMISTELUT**

- Leikkijät asettuvat niin, että kaikki näkevät leikin mestarin
- Valitaan yksi leikin mestari (Ostad-e Bozi)

**LEIKIN KULKU**

1. Leikin mestari tekee erilaisia liikkeitä (taputus, hyppy, varpasiin kosketus, pyörähdys, ilmeet)
2. Muut toistavat liikkeet mahdollisimman tarkasti samalla tavalla
3. Mestari päättää liikkeiden rytmin, nopeuden ja järjestyksen
4. Virheen tehnyt putoaa kierrokselta tai saa keksiä yhden uuden liikkeen leikkiin (ryhmän sopimuksen mukaan)
5. Uusi leikin mestari valitaan sovitun ajan tai kierrosmäärän jälkeen

**LOPPU**

- Leikki päättyy, kun kaikki ovat saaneet olla leikin mestarina tai sovitun ajan jälkeen
- Pienemmille: hitaampi tempo ja vähemmän liikkeitä