

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Sosiaalialan koulutusohjelma / sosionomi

Sanna Laine

FIILARI -PELI 5 -VUOTIAAN SOSIAALISEN KEHITYKSEN TUKENA

Opinnäytetyö 2013

TIIVISTELMÄ

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

Sosionomi

LAINNE, SANNA
TYKSEN TUKENA

FIILARI -PELI 5 -VUOTIAAN SOSIAALISEN KEHI-

Opinnäytetyö

24 sivua + 6 liitesivua

Työn ohjaaja

Lehtori Miia Heikkinen

Toimeksiantaja

Tenava-Tonttilan Päiväkoti

Huhtikuu 2013

Avainsanat

leikki-ikäisen sosiaalinen kehitys, 5 -vuotiaan kehitys

Tässä toiminnallisessa opinnäytetyössä tutkitaan millaisia sosiaalisia taitoja varhaiskasvatuksessa voitaisiin tukea, jotta voitaisiin tukea leikki-ikäisen lapsen sosiaalista kehitystä lautapelin avulla. Työn tavoitteena on tuottaa lautapeli ja raportoida siitä. Opinnäytetyön tilaaja on Tenava-Tonttilan päiväkotia Lahdessa.

Opinnäytetyössä käsitellään lapsen sosiaalista kehitystä teoriassa, jossa syvennyttään yksittäisiin taitoihin, joita voitaisiin lautapelillä tukea. Teorian pohjalta luotiin FIILARI -niminen peli, jota pelattiin Tenava-Tonttilan päiväkodissa, Lahdessa tammi-kuussa 2013.

Pelikertojen pohjalta arvioitiin pelin onnistumista ja sitä, kuinka hyvin peli tukee sosiaalisia taitoja. Lautapelit tukevat sosiaalisuutta jo itsessään ja FIILARI onnistui pelinä lisäämään tunteiden käsittelyä, keskustelua tunteista sekä tunteiden tunnistamista. Lautapelin edut ja haitat sosiaalisten taitojen kehittymisessä nostettiin lopuksi myös esiin.

ABSTRACT

KYMENLAAKSON AMMATTIKORKEAKOULU

University of Applied Sciences

Social Care

LAINE, SANNA

of a 5-Year-Old

Bachelor's Thesis

Supervisor

Commissioned by

April 2013

Keywords

child

The FIILARI –Game and Supporting Social development

24 pages + 6 pages of appendices

Miia Heikkinen, Senior Lecturer

The Nursery of Tenava-Tonttila

social development of a child, development of a 5-year-old

This functional study examined what kind of social skills can be supported in nursery through a board game so that toddlers' social development can be supported. The target of this study was to produce a board game and make a report about it. The nursery of Tenava-Tonttila in Lahti ordered this work.

First the theory of the social development of a child is examined and entered into social skills. Then on the basis of the theory, the game named FIILARI is been made and it has been played with 5-year olds in the nursery of Tenava-Tonttila on January 2013.

After playing the success of the game has been estimated. Board games are excellent way to support social development and FIILARI as a game succeeded in handling the feelings, talking about them and recognizing of the feelings as well. This study will also bring out the advantages and disadvantages of board games supporting social development.

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	5
2	SOSIAALISUUTEEN VAIKUTTAVIA POHJATEKIJÖITÄ	6
	2.1.1 Biologinen pohja: Temperamentti	7
	2.1.2 Kasvamisen tulos: Persoonallisuus	8
	2.1.3 Tärkeä ihmissuhteille: Kiintymyssuhde	8
3	LEIKKI-ikäISEN SOSIAALINEN KEHITYS	9
	3.1 Minäkuva – tukeva pohja omalle käyttäytymiselle	10
	3.2 Tunteet ja niiden säätely	12
	3.3 Sosiaalisesti tärkeitä taitoja	13
	3.4 Viisi vuotiaan sosiaalisia valmiuksia	14
	3.5 Haasteet sosiaalisissa taidoissa	16
4	PELIT JA OPPIMINEN	17
5	PELIN SYNTY	18
	5.1 Säännöt ja niiden avaaminen	19
6	PELIN ONNISTUMINEN	21
7	LOPUKSI / ITSEARVIOINTIA	23
	LÄHTEET	25

LIITTEET

Liite 1.

Liite 2.

Liite 3.

1 JOHDANTO

Aivan alkuperäinen ideani tähän opinnäytetyöhön syttyi erään lähihoitajaopiskelija-ryhmän opinnäytetyöstä, jossa he kiersivät eri päiväkodeissa pelaamassa lasten kanssa lautapelejä. Olen myös aina itse pitänyt lautapeleistä, niin lapsena kuin aikuisena. Olen huomannut, kuinka näin aikuisenakin lautapelit ovat parasta toimintaa siihen, kun toisilleen ehkä vieraat ihmiset kokoontuvat ja tarkoitus on tutustua toisiimme paremmin. Pelin kautta saadaan pakostakin kontakti toiseen ihmiseen ja pelistä riippuen usein melko luonnollisella tavalla. Nämä ajatukset pyörivät pohjalla, kun aloin pohtia pelien sosiaalista arvoa myös lasten toiminnassa.

Halusin kovasti käyttää opinnäytetyössäni käsityö- ja taideosaamistani. Puntarissa painoi myös se, että halusin tehdä työn varhaiskasvatuksen maailmalle, jolloin mahdollistaisin lastentarhanopettajan pätevyuden opintoihini.

Lopulliseksi ideaksi muodostui kehittää lautapeli, joka tukee viisivuotiaan (teoriassa laajennettu: ”leikki-ikäisen”) sosiaalista kehitystä jonkin sosiaalisen taidon kautta. Kyseisen ikäryhmän valitsin, koska leikki-ikäinen on jo melko kehittynyt esim. kielellisesti ja kognitiivisesti ja on siksi myös kykenevä pelaamaan jo monenlaisiakin lautapelejä. Leikki-ikäisen sosiaalinen kehitys on kuitenkin vasta ikään kuin meneillään ja se tuo työhöni hieman haastetta. (5-6 -vuotias.)

Tämän työn tarkoitus on siis selvittää lapsen sosiaalisia taitoja ja kehittää pelimuotoon keinoja, joilla tukea ja vahvistaa näitä taitoja. Tilaajaksi tälle työlle suostui entinen harjoittelupaikkani Tenava-Tonttilan päiväkotitoiminta. Tenava-Tonttila on Lahden kaupungin päiväkotitoiminta. Testiryhmänä toimivat talon viisivuotiaat tytöt ja pojat. Tarkoitus on, että peliä voitaisiin hyödyntää ryhmissä etenkin sosiaalisesti heikkojen lasten kanssa.

Miksi sosiaalisuus on tärkeää?

Olen aina ajatellut, että ihmisestä tekee ihmisen se, että hän on kykeneväinen toimimaan toisten ihmisten kanssa. Kykeneväinenkin saattaa olla väärä sana, kun mietin, että monille meistä perhe, ystävät ja muut ihmiset ovat suorastaan elinehto. Otetaan esimerkiksi vaikkapa sairastaminen kotona. Koen usein, että rankinta pitkässä vällyjen välissä makaamisessa on sosiaalisen kanssakäymisen puute, se tuntuu lisäävän taudin tuomaa pahaa oloa entisestään. Jos voisi sairastaa kaverin kanssa, tuntuu, että paranisikin nopeammin. Sosiaalisuus on siis meille tärkeää, puhumattakaan kuinka usein olen kirjoittanut tuon sanan työhakemukseen kuvaamaan itseäni. Kuinka usein sinä olet?

Kirjassaan *Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot* professori Liisa Keltikangas-Järvinen avaa paljon jopa suppeasti ajateltua käsitettä ”sosiaalisuus”, jonka me kaikki tunnumme ymmärtävän hieman eritavalla. Jo kirjan johdantoa lukiessani ymmärrän, että alkupe-
räinen ideani tehdä lautapeli, joka tukee lapsen sosiaalista kehitystä, on aivan liian laaja käsite ja suorastaan mahtipontinen tavoite lautapelille. Temperamenttitutkija Keltikangas-Järvinen muistuttaa, että sosiaalisuus tulee erottaa sosiaalisista taidoista. Hänestä sosiaalisuus on synnynnäinen temperamentti, joka tarkoittaa halua olla muiden ihmisten kanssa. Sosiaaliset taidot taas tarkoittavat ihmisen kykyä toimia toisten ihmisten kanssa, ja tämä taito on opittavissa. Siksi pelini tulee mielestäni keskittyä enemmän sosiaalisten taitojen, tai jopa vain yhden taidon tukemiseen. Tämänlaiseen tavoitteeseen lautapeli on yksinkertaisuudessaan sopiva, koska taidot ovat kehitettävissä, ei itse sosiaalisuus. Taidon tukemisen kautta, peli voi sitten olla pieni osa lapsen sosiaalisen kehittymisen tuentaa. (Keltikangas-Järvinen 2010, 13 - 16.)

2 SOSIAALISUUTEEN VAIKUTTAVIA POHJATEKIJÖITÄ

Jotta osaisin parhaimmin löytää taidot tai taidon, jota pelini tukee, minun on selvitettävä peruspiirteet leikki-ikäisen sosiaalisesta kehittämisestä. Lapsen sosiaaliin taitoihin tarvitaan paljon ajattelun kehittymistä, sen takia minun on sivuuttava myös lapsen psyykkistä varhaiskehitystä. Esitän asiat melko pitkälti psyykkisen kehityksen teorian eli ns. hierarkkisen kehitysteorian kautta ja sille ominaisessa järjestyksessä. Teoria tietoa pohdittuani uskon, että pystyn paremmin perustelemaan peliä koskevia valintojani

sekä arvioimaan lopuksi pelini onnistumista. Teen sen myös, koska tässä vaiheessa työtäni, en ole vielä kukaan aivan varma millaisen pelin tekisin ja toivon, että teorian tarkkailu herättäisi hedelmällisiä ideoita.

Vaikka suuntaankin pelini 5 -vuotiaille, teoriani on laajemmasta ikäryhmästä (leikki-ikäiset), koska pelkistä 5 -vuotiaista oli vaikea löytää oikeastaan mitään rajattua, tutkittua tietoa. Kaiken lisäksi, kaikki lapset kehittyvät yksilöllisesti, eivätkä siksi kaikki 5 -vuotiaat ole aina samalla tasolla keskenään kehityksessä (5-6 -vuotias).

On mielestäni tärkeää kerrata myös lyhyesti tärkeimmät lapsen sosiaalisuuteen ja sosiaaliseen käytökseen vaikuttavat tekijät syntymästä leikki-ikään eli vauvaiältä. Kutsun näitä käsitteitä pohjatekijöiksi, koska ne vaikuttavat lapsen persoonan pohjalta siihen, kuinka ja millaiseksi hän myöhemmin kehittyy ja täten myös siihen, millaiset sosiaaliset valmiudet hänelle kehittyy.

2.1.1 Biologinen pohja: Temperamentti

Jo vauvaiässä on usein nähtävissä piirteitä lapsen temperamentista. Temperamentti on ihmisen synnynnäinen taipumus reagoida omalla tavallaan ympäristöönsä, mutta myös ympäristö reagoi erilailla eri temperamentteihin (Keltikangas-Järvinen 2012, 94). Aikaisemmin on ajateltu, että temperamentin biologinen pohja on valmiina jo vauvan syntyessä. Useammassakin lähteessä mainittiin, että viimeaikaiset tutkimukset ovat kuitenkin osoittaneet, että ensimmäisten vuosien hoivakokemukset voivat jopa muuttaa tätä pohjaa. Eläinkokeilla on todistettu, että hylätyn tai muuten kaltoin kohdellun apinan pennun aivoissa tapahtui pysyviä muutoksia serotoniinisysteemiin. Serotoniini on tärkeä aine esim. stressiherkkyyden säätelyssä. Näillä pennuilla jäikin ikään kuin elinikäinen stressiherkkyys päälle, mikä vaikutti siten temperamenttiin. Niistä kehittyi pelokkaita ja ahdistuneita. Temperamentti ohjaa paljon oppimistamme. Sosiaalisuuskin on eräs temperamentti piirre. (Pulkkinen 2002, 75.) Se määrittää, kuinka paljon mieluummin olemme toisen seurassa kuin yksin. Pienellä lapsella tämä ei näy tarpeena seurustella, mutta kiinnostuksena muihin ihmisiin se saattaa näkyä. Tällainen korkea sosiaalisuus on lapselle kuin luonnonlahja. Hän on herkästi hymyileväinen ja saattaa kontata kiinnostuneena tutkimaan uusia ihmisiä. Tällöin hän saa helpommin positiivista palautetta sosiaalisuudestaan, mikä taasen kannustaa häntä ylläpitämään tai jopa lisäämään sosiaalista käytöstään. (Keltikangas-Järvinen 2010, 29 - 30; Keltikangas-Järvinen 2012, 49 - 50, 60-61; Sinkkonen 2006, 18 - 19; Koivunen 2009, 20.)

2.1.2 Kasvamisen tulos: Persoonallisuus

Temperamentti ja kasvatusta muokkaavat meidän persoonallisuuttamme. Persoonallisuus koetaan usein meidät yksilöiväksi tekijäksi, mutta yksilöivä tekijä onkin temperamentti. Tämä voidaan perustella sillä, että persoonallisuus on aina kulttuurin ja kasvatuksen muokkaama. Kulttuurissa pyritään aina samoihin tavoitteisiin ja asenteisiin, kuten myös kulttuurin muokkaamassa kasvatuksessa. Suomalaisessa kasvatuksessa korostetaan usein esim. kiltteyttä ja lapsen itsenäistä ”selviytymistä”. Keltikangas-Järvinen toteaaakin nerokkaasti kirjassaan, että kasvatuksen erääksi tehtäväksi voidaan määritellä temperamentti erojen kaventaminen, temperamentin pitäessä kuitenkin huolta, ettemme muutu toistemme kopioiksi. Temperamentti myös muokkaa kasvatusta välillisesti, koska tietynlaisella temperamentilla varustettua lasta kasvatetaan tietyllä tavalla. Esim. villisti käyttäytyvä lapsi saa kuulla turhankin paljon nuhteita verrattuna keuhihin lapsuudessaan. Aina kasvatustyylin valitseminen tietylle temperamentille ei ole helppoa, koska vanhemmillakin on omat persoonansa, jonka pohjalta he toimivat. Voisi siis sanoa, että temperamentti on aina lapsen kehityksen pohjalla ja persoona rakentuu ikään kuin kerrokseksi sen päälle. (Keltikangas-Järvinen 2010, 30-31; Sinkkonen 2006, 132.)

2.1.3 Tärkeä ihmissuhteille: Kiintymyssuhde

Psykoanalytikko Mahlerin teorian mukaan lapsen ’psykologinen minä’ rakentuu lapsen ja hoitajan välisestä inhimillisessä vuorovaikutuksessa. Ensin lapsi kokee olevansa yhtä hoitajan kanssa, sitten hän irtaantuu ja kasvaa erilliseksi, ainutlaatuiseksi yksilöksi. Tämä kestää keskimäärin lapsen kolme ensimmäistä ikävuotta. Monissa lähteissä todetaan, että tähän mennessä lapselle tärkeän kiintymyssuhteen tulisi olla muodostunut, jotta myöhemmiltä ongelmilta ihmissuhteissa vältyttäisiin. Kiintymyssuhteen tulisi myös olla kestänyt riittävän pitkään ja oltava laadultaan turvallinen, jotta se mahdollistaisi hyvän pohjan ns. ”normaalille kehitykselle”. Turvallinen kiintymyssuhde antaa mahdollisuuden aikuisuudessakin pitkäaikaisille emotionaalisille suhteille esim. ystävyys- ja parisuhteet. (Keltikangas-Järvinen 2010, 118; 156; Keltikangas-Järvinen 2012, 39 - 40; Sinkkonen 2006, 61 - 64.)

On tutkittu, että ensimmäisten ikävuosien ihmissuhteet ovat erityisen tärkeitä lapsen sosiaaliselle kehitykselle, itsetunnolle ja näin myös myöhemmille ihmissuhteille. Vauvalle on tässä symbioottisessa vaiheessa tärkeää, että hän saa tarpeensa tyydyte-

tyksi juuri silloin kun on niiden aika. Hän elää mielihyvän periaatteella. Näin hän oppii luottamaan maailmaan ja kokee olevansa arvokas. Hän oppii luottamaan ihmisiin. (Keltikangas-Järvinen 2010, 119; Sinkkonen 2006 72 - 73.)

Myös vanhemman mielikuva lapsesta ohjaa tätä suhdetta. Eleillään ja toimillaan hoitaja viestittää lapselle kuinka arvokas ja tärkeä tämä on. Lapsikin muodostaa ensimmäisen emotionaalisen suhteen hoitajaansa ja osoittaa sitä hymyilemällä ja rauhoittumalla hoitajansa sylissä. Lapsen ja hoitajan välissä kiertää symbioosi. Usein jo hoitajan saapuminen nälkänsä huutavan lapsen luo, rauhoittaa lapsen. Näin lapsi oppii, että toisen ihmisen avulla voi lievittää omaa pahaa oloaan. Tämän vuoksi kyseinen kiintymyssuhde on nähty tärkeänä myös myöhempien ihmissuhteiden kannalta. Perusluottamus muodostuu jo tuolloin. (Keltikangas-Järvinen 2010, 118 - 121; Sinkkonen 2006, 59.)

Lopullinen hoitajasta eroon kasvaminen vaatii sen, että lapsi osaa muodostaa mielikuvia. Hän ymmärtää, että äiti on olemassa, vaikkei näekään äitiä, koska hän muistaa ja voi ajatella äitiä. Tämä ”mielikuvitus äiti” ikään kuin korvaa alkuperäisen esim. päiväkotia päivän ajaksi. Tämä on mahdollista keskimäärin puolentoista vuoden iässä. (Keltikangas-Järvinen 2010, 134; Keltikangas-Järvinen 2012, 32 - 33; Sinkkonen 2006, 70.)

3 LEIKKI-IKÄISEN SOSIAALINEN KEHITYS

Kaiken kaikkiaan lapsen kehitys etenee asteittain. Jo pelkästään biologinen kasvu vaatii sitä. Lapsi on kuin kerroskaku, johon vasta hyvän alemman kerroksen päälle on mahdollisuus rakentaa uutta, monimutkaisempaa kerrosta. Monissa tapahtumissa kehitys myös alkaa ulkoisesta ja etenee kohti sisäistä ymmärrystä. Hierarkkisessa kehitysteoriassa jokaiseen ikäkauteen kuuluu oma kehitystapahtumansa. Jollei niille anneta tarpeeksi mahdollisuuksia ja aikaa, on aina vaarana, että seuraavan tapahtuman tultua edellinen jää jalkoihin. (Sinkkonen 2006, 80.) Kerron kehitystapahtumista mahdollisimman paljon vain siitä näkökulmasta, miten ne edesauttavat sosiaalista kehittymistä. En jää kertaamaan häiriöitä ja ongelmia, joita jokaisen vaiheen herkkyyssaijana on mahdollisuus tulla, koska ne eivät ole nyt työni tavoite. Niistä voisi tehdä täysin omanlaisensa pelin tai opinnäytetyön. (Keltikangas-Järvinen 2010, 160; Sinkkonen 2006, 10 - 12.)

3.1 Minäkuva – tukeva pohja omalle käyttäytymiselle

Symbioottinen vaihe (n. 0 - 2 v.), jossa lapsi on symbioottisessa suhteessa hoitajaansa, luo lapselle perusturvan. Sen jälkeinen individuaatiovaihe antaa psyykkisen itsenäisyyden ja itsemääräämisen tunteen. Kun lapsi individuaatiovaiheen lopulla (noin kolmannen ikävuoden loppuun mennessä) on irtaantunut hoitajastaan, lapsen minäkuvan alkaa muodostua. Minäkuva on ihmisen käsitys itsestään. Minäkuvan muodostuminen jatkuu aina aikuisikään saakka. Aluksi minuus on hyvin yksinkertaista. Lapsi ymmärtää nimensä ja sen, että on itsenäinen olento ja esim. sen, että peilissä on hänen kuvansa. Siihen liittyy myös lapsen hyvän ja pahan ymmärryksen laajeneminen eli tunnekohteiden pysyvyys. Tätä kutsutaan objektikonstanssiksi. Vauvana lapsi on ymmärtänyt vain, että nälkä tuo pahaa oloa, jonka äidin tulo aina helpottaa. Näin ollen nälkä on paha ja äiti on hyvä. Kolmevuotias ymmärtää jo, että äiti voi olla sekä hyvä että paha, mutta silti sama ihminen. Hyvän ja pahan ymmärtäminen myös itsessään tuo tukea itsetunnon kehitykselle. Kasvaessaan ihminen ymmärtää, että huonojen puoliensa hyväksyminen ei tuhoa häntä itseään, ja siten hän kestää myös paremmin itseensä kohdistuneen kritiikin. (Keltikangas-Järvinen 2010, 137 - 140; Keltikangas-Järvinen 2012, 153; Peltonen & Kullberg-Piilola 2005, 66 - 67; Sinkkonen 2006, 29.)

Itsemäärääminen – vaikuttamisen kokemuksia

Sisäinen paine ohjaa lasta itsemääräämiseen. Hänellä on tarve määrätä itseään ja onnistumisen kokemukset siinä lujittavat hänen itsetuntoaan. Itsetunto kehittyy siis sosiaalisessa vuorovaikutuksessa (Pulkinen 2002, 76). Kokemuksen kautta lapsi oppii tuntemaan rajat, joiden puitteissa hänen itsemääräämisensä voi tapahtua. Enimmäkseen nämä rajat on vanhempien asetettava, muuten on vaarana, että lapselle kehittyy harhakuva jossa hän määrää vanhempiaan. Toisaalta myös liialliset rajat latistavat itsemääräämisen kokemuksia jolloin lapsi oppii, ettei hän kykene vaikuttamaan mihinkään. Päiväkodissa lapset saavat pitkälti valita esimerkiksi kaverinsa, kenen kanssa leikkiä, mutta itse puutun tilanteisiin, joissa porukasta jätetään tietoisesti joku pois. Pois jättäminen ei ole mielestäni enää hyvää itsemääräämistä. Samoin sellaista ei ole se, jos lapsi ei halua pukea kurahousuja sadekelillä. Aikuinen kuitenkin tietää aina paremmin ja asettaa rajat, jos lapsi ei vielä osaa. Voimme kuitenkin keskustella ja antaa lapsen esim. päättää, missä hän housunsa pukee, se tuo hänelle pientä itsemääräämisen

tunnetta. (Keltikangas-Järvinen 2010, 145 - 146; Keltikangas-Järvinen 2012, 58 - 59; Koivunen 2009, 38.)

Peilisuhde

Peilisuhde ja samaistuminen ovat tärkeitä lapsen minäkuvan muokkaajia. Tässä individualisaation viimeisessä vaiheessa minäkuva syntyy, muttei ole vielä valmis. Peilisuhteessa vanhempien mielipiteet ja keuhut heijastuvat lapseen. Hän pitää itseään sellaisena kuin millaisena vanhemmat hänet kertovat esim. hänelle itselleen tai vieraille. Tämä alkaa jo 6 kk:n iässä. Varsinkin kun lapsi saa positiivista palautetta, hän kokee kuinka kannattaa toimia ja kokee olevansa hyvä. Peilisuhde jatkuu erilaisissa variaatioissa pitkin lapsen elämää usein nuoruuteen saakka. Se toimii tärkeänä itsetunnon kehittäjänä. Päiväkodissa pyrimme puhumaan lapsen kuullen mielellään vain positiivista palautetta vanhempien kanssa, poikkeuksia lukuun ottamatta. Tämä tuo aina hymyn lapsen kasvoille. (Keltikangas-Järvinen 2010, 147.)

Samaistuminen

Samaistuminen on tärkeimpiä sosiaalisen oppimisen muotoja. Samaistumisen kautta siirtyy suurin osa vanhempien sosiaalisesta käytöksestä lapselle. Ensin lapsi suoranaisesti matkii mitä isä tai äiti tekee, mutta pian hän alkaa valita toimintoja, joista hän itse eniten pitää. Käyttäytymismalleista tulee hänelle omia mielipiteitä ja asenteita. Samaistumista käytetään monissa leikeissä. Lapsi kokeilee leikkiä esimerkiksi rosvoa, koska hän haluaa tietää, miltä tuntuu olla rosvo. Näissä leikeissä harjoitetaan myös tunteiden käsittelyä sekä empatian tuntemuksia. (Keltikangas-Järvinen 2010, 148.)

Oidipaali- eli yksilöitymisenvaihe

Viimeinen psyykkisistä kehitysvaiheista on ns. oidipaalivaihe. Se kestää kolmesta kuuteen ikävuoteen, ja siinä lapsi saavuttaa psyykkisen yksilöllisyyden tunteen. Oidipaalivaiheen tärkeimpiä tapahtumia ovat sukupuoli-identiteetin muodostuminen sekä yliminän eli superegon syntyminen. Lapselle asetetut rajat auttavat yliminän saavuttamisessa. Valmis yliminä antaa taidon toteuttaa itseään sosiaalisesti hyväksyttävällä tavalla. Myös moraali syntyy yliminästä. Käytöstä ohjaavat tunteet, kuten ihailu ja syyllisyyden tunteet. Ilman yliminää ei toisten ihmisten huomioonottaminen vuorovaikutuksessa ole mahdollista. Päiväkodissa käytämme paljon moraalisia käsitteitä se-

littääksemme lapselle, miksei esim. toista saa lyödä. Käytämme moraalisyitä kuten: ”...koska se sattuu ja on väärin satuttaa toista”. (Keltikangas-Järvinen 2010, 149 - 150.)

3.2 Tunteet ja niiden säätely

Tunneilmaisujen tunnistaminen auttaa lasta sopeutumaan sosiaalisesti. Suositut lapset tunnistavat helpommin tunneilmaisuja kuin epäsuositut. (Keltikangas-Järvinen 2010, 149.) Lapsen tunteiden säätely alkaa sekin ulkoa. Lapsi oppii aluksi ympäristöstään kuinka joihinkin asioihin tulisi reagoida. Hän oppii käsitteitä kuten ”paha mieli” ja ”hyvä mieli”, kun aikuinen ne hänelle mallintaa. ”Menikö auto rikki? Tuliko sinulle paha mieli?”, äiti kysyy, kun lapsi itkee hajonnutta leluaan. Myöhemmin lapsi soveltaa tätä ja käyttää käsitteitä laajemmin, yhdistää ”pahan tai hyvän mielen” tiettyihin asioihin joista sama tunne tulee. Aikuinen nimeää tunteen, jonka lapsi oppii lukemaan esim. kasvonilmeistä, äänen painosta tai eleistä. Vähitellen lapsi alkaa ymmärtää tunteiden syitä ja aiheuttajia (Sinkkonen 2006, 26 - 27.) Tunteiden lukeminen on edellytys tunteiden hallinnan oppimiselle. Leikki-ikäiset osaavat jopa lukea jo joitakin ironian sävyisiä tunteita tuttujen aikuisten kasvoilta esim. isän pelleillessä että on vihainen, vaikkei oikeasti olekaan. (Peltonen & Kullberg-Piilola 2005, 18; Isokorpi 2004, 129.)

Pahan mielen eli surun lisäksi myös ilon tunne on helpompi näyttää, kun se on aikuisen ”hyväksymää”, eli kun aikuinen itekin sitä mallintaa lapselle. Leikki-ikäinen näyttää helposti ja avoimesti tunteitaan, mutta kouluikään mennessä tunteita opitaan säätelämään yhä enemmän - myös peittämään. ”Iso tyttö” ei voikaan enää kiivetä niin helposti aikuisen syliin itkemään, eikä iloita ”pikkulasten” lelusta tms. Suomalaisessa varhaiskasvatuksen kulttuurissa opetamme lapsille, että tunteiden hillintä on kiltteyttä. Tulisi kuitenkin myös miettiä, saavatko lapset näyttää ja näin edelleen, oppivatko he purkamaan tunteitaan oikein? On haastavaa oppia nimeämään tunteitaan päiväkodin suurissa ryhmissä, saati sitten tunnistamaan toisten tunteita, kun ympärillä on niin paljon häiritseviä tekijöitä. Tärkeää onkin, että aikuiset lapsen ympärillä näyttävät lapselle paljon erilaisia tunteita ja että lapsella on oikeus kokea kaikki tunteensa. Tätä kutsutaan tunnerehellisyydeksi. Tunnerehellisyys auttaa lasta tuntemaan itsensä paremmin. Hän tulee toimeen tällöin myös negatiivisten tunteidensa kanssa ja oppii esimerkiksi ymmärtämään, etteivät kaikki pidä hänestä, eikä hän kaikista. (Peltonen & Kullberg-Piilola 2005, 19 - 30; Isokorpi 2004, 134.)

3.3 Sosiaalisesti tärkeitä taitoja

Empatiakyky

Mielikuvan muodostus kiintymyssuhteessa, josta puhuttiin jo aiemmin, on välttämätön alkutaito, jotta lapsen empatiakyky voi kehittyä. Empatia on monivivahteinen sana, mutta yksinkertaisesti selitettynä empatiakyky on myötäelämistä. Siinä ihminen pysyy ajattelemaan miltä toisesta tuntuu. Empatia myös synnyttää empatiaa, eli esimerkiksi vanhemman empatia ns. ”tarttuu” usein myös lapseen. (Peltonen & Kullberg-Piilola 2005, 71.)

Ennen empatiakykyä lapsen on ymmärrettävä toisen ihmisen ajatuksia. Sisarus- ja toverisuhteita tutkittaessa on todettu, että jo yksi ja kaksi vuotiaat ovat kyenneet ymmärtämään toisen ihmisen mielen tapahtumia. He osaavat ärsyttää esim. vanhempaa sisarustaan ja pyytävät huomattavasti vähemmän äidin apua selvittelyyn silloin, kun ovat itse aloittaneet riidan. Kykyyn kuuluu myös se, että opimme lukemaan ulkoisia signaaleja jota kehomme lähettävät. Näistä signaaleista opimme lukemaan toistemme sisäistä olotilaa. Tämä on tärkeää silloin, kun sanoma ja signaali ovat ristiriidassa, esim. silloin kun sanomme iloisen asian, mutta emme hymyile. Temperamentti tuo tähän taitoon vielä omat vivahteensa. Jotkin meistä, ovat sensitiivisempiä poimimaan ympäristöstä signaaleja kuin toiset. Kuitenkin, sensitiivisinkin lapsi, tarvitsee tuon kiintymyssuhteen tiiviin ja läheisen vuorovaikutuksen tämän taidon kehittymisen tukemiseksi. Lasta ei voi pakottaa, että mikä tunne tulisi tuntua missäkin tilanteessa, mutta voimme opettaa, että ihmiset tuntevat eri lailla. Esim. kun lapsi nimittelee toista ja toinen alkaa itkeä, sanomme: ”Voi kun Jaakolla tuli paha mieli, eikö sinullakin tulisi jos joku sanoisi sinulle noin?”. Empatia kasvaa monen muun tunteen tavoin myös luonnostaan osana inhimillisyyttä. (Keltikangas-Järvinen 2010, 134-135; Peltonen & Kullberg-Piilola 2005, 72; Sinkkonen 2006, 126-127.)

Kompromissin teko

Kun lapselle asetetaan rajoja, häntä tietenkin suojellaan. Rajojen avulla hän oppii myös tottelemaan ja myöhemmin tekemään mm. kompromisseja. Rajat ohjaavat lapsen käyttäytymistä. Kaksivuotiaasta eteenpäin lapsi alkaa ymmärtää käskyjä, kolmi- vuotiaana hän alkaa ymmärtää, mikä on hyväksyttävää mikä ei. Hän alkaa myös poh-

tia sääntöjen logiikkaa ja selityksiä säännöille. Lasta ohjataan löytämään keinoja päästä tavoitteisiinsa sosiaalisesti hyväksyttävillä tavoilla. Hän oppii, että luopumalla jostakin, hän saa jotakin tilalle. Kompromissin teko on sosiaalisista taidoista eräs tärkeimpiä. Samalla lapsi oppii irtaantumaa välittömästi itsetyydytetystä mielihyvistä. Hän oppii, että esim. vanhempien kehu tuntuu paremmalta kuin kiukuttelulla jostain makeisesta saatu mielihyvä. Kolmivuotiaalla emootioiden kontrolli on vielä heikkoa. Sen vuoksi vastoinkäymisten sieto purkaantuu usein uhmana tai kiukkuna. Viisivuotiaalla on selkeästi paremmat valmiudet kyseisen kontrollin kehityttyä myös kompromissin tekoon. Kompromissin tekoa lapsen kanssa tulisi harjoittaa kuitenkin sopivissa määrin. Lapsi, joka ei ole saanut tarpeeksi tyydytystä alkuelämänsä ihmissuhteista, ei koe, että olisi järkeä tehdä jokin kompromissi niiden vuoksi. Varhaiskasvatuksessa pyrimme antamaan lapselle paljon hyvää palautetta (sanat, halaukset yms.), kun saamme jonkin tilanteen ratkaistua molempia osapuolia tyydyttävällä tavalla. (Keltikangas-Järvinen 2010, 144; Keltikangas-Järvinen 2012, 55 - 56.)

3.4 Viisi vuotiaan sosiaalisia valmiuksia

Tähän kappaleeseen keräsin tiivistetysti viisivuotiaan sosiaalisia valmiuksia pelini tueksi. Pohdin viisivuotiaan sosiaalisen kehityksen valmiuksia sekä tavoitteita ja mietin mitä taitoa tai taitoja lähtisin työstämään pelissäni.

Lapsi leikkii ja muodostaa kaverussuhteita jo paljon ennen viiden vuoden ikää. Hänellä on valmiudet ns. ”kunnolliseen” sosiaaliseen leikkiin kuitenkin vasta viisivuotiaana. Viisivuotiaalla on hyvät yhteisleikki ja neuvottelutaidot, mutta silti aikuisen ohjauksella on ratkaiseva merkitys. Hänelle muodostuu jo pitempiaikaisia ystävyysuhteita, jotka vaikuttavat kokonaisvaltaisesti hänen kehitykseensä (Rasku-Puttonen 2006, 153.) Tutkimuksilla ei ole pystytty osoittamaan miksi, mutta tytöt muodostavat pienempiä ryhmiä (usein vain pareja) ja pojat leikkivät isommissa ryhmissä. Viisivuotias osaa myös leuhkia ja mahtaila. Hänen tunteensa ailahtelevat usein, koska hän haluaa olla jo iso, mutta toisaalta hoivattava ja pieni. Lapsi osaa selvittää, taidoistaan riippuen, joitakin konflikti-tilanteita, mutta usein aikuisen ohjaus on niissäkin tarpeellista. Leikkien ohjauksella vältetään kaaos etenkin suurissa lapsiryhmissä. Pienemmässä ryhmässä viisivuotiaat pystyvät leikkimään usein keskenäänkin, siksi pelini on suun-

tauduttava vain muutamalle pelaajalle. (5-6 -vuotiaat; Keltikangas-Järvinen 2012, 152.)

Viisivuotiaalla on hyvä mielikuvitus ja myös kyky roolileikkeihin. Roolinotto on eräs sosiaalisen kehittymisen virstanpylväs. Roolinotossa lapsi peilaa toisen ihmisen mieltä ja ajatuksia oman minänsä kautta. Hän ei enää vain matki, mitä on nähnyt jonkun tekevän, vaan pystyy ajattelemaan mitä tämä roolihenkilö voisi tai esim. haluaisi tehdä. Hän jäljittelee mielellään leikeissään oman sukupuolensa aikuista ja tiedostaa, kasvaako naiseksi vai mieheksi isona. Eräs haasteellinen peli-idea olisikin tehdä peli, jossa lapsen samaistumista harjoitettaisiin. Hänen tulisi esim. kertoa, millaisia ovat palomiehet, lääkärit tai keittäjä. (Keltikangas-Järvinen 2012, 152 - 153.)

Viisivuotias kykenee tunnistamaan tunneilmaisuja esim. kuvista sekä toisten ihmisten kasvonilmeistä. Tätä taitoa hän käyttää myös edellä mainitussa roolinotossa, kun hän haluaa esittää, millainen joku ihminen on. Kun hän esittää esimerkiksi poliisia, ilme voi olla tiukka. Äitiä esittäessä ilme on taas hymyilevä ja ote hoivaava. Hän osaa jo jonkin verran selittää myös omia tunteitaan esim. vihainen tai iloinen, mutta hillitsee tunteensa enimmäkseen vain silloin kun sen muistaa. Tunneilmaisuihin puhuttiin paljon jokaisessa lähteessä. Sen vuoksi olen huomannut eniten pohtivani peli-idea, jossa lapsi opettelisi esim. lukemaan tai ymmärtämään kasvojen ilmeitä. (Peltonen & Kullberg-Piilola 2005, 18 - 21.)

Viisivuotias on pohdiskeleva ja kyselevä. Hän miettii esimerkiksi syy-seuraussuhteita. Aikuisen tehtävä on auttaa häntä ymmärtämään. Koska lapsi on tässä iässä jo jonkin verran tietoinen oikeasta ja väärästä, hän saattaa ottaa häntä kohdanneet ”vääryydet” tai ”epäkohdat” raskaasti. Hän saattaa kieltäytyä esim. leikistä jos ei saa haluamaansa roolia. Viisivuotiaan on yhä vaikea olla häviöjä esim. peleissä. Kuitenkin vain pelejä pelaamalla hän oppii sietämään häviötä yhä paremmin. (5-6 -vuotiaat.)

Viisivuotias on monilta taidoiltaan jo niin taitava, että hän pääsee usein apuriksi aikuisen puuhiin esim. pöydän kattaminen, pienet siivoustoimet yms. Auttamisentahto on suuri ja siitä löytyy linkkejä esim. empatian tuntemiseen, ja kehujen kautta, minäkuvan ja itsetunnon vahvistumiseen. Kiitokset ja kehu ovatkin tärkeitä tämän ikäkauden palkitsijoita ja vaikuttavat siten tekemisen mielekkyyteen ja jatkumiseen. Lapsi oppii myös, että jos hän auttaa, häntäkin autetaan. Hän oppii myös omien taitojensa rajoja ja

tätä kautta sen, kuinka tärkeää on osata pyytää apua. (Peltomaa & Kullberg-Piilola 2005, 80.)

Kun aloitin opinnäytetyö projektini, mietin voisiko pelini käsitellä hyviä käytöstapoja, joita varhaiskasvatuksessa kovasti painotamme. Pelissä olisi voitu harjoitella niitä. Käytöstapoja ei kuitenkaan painotettu yhdessäkään lähteessäni, niitä ei ilmeisesti lueta sosiaalisuuteen (ainakaan kovin vahvasti) kuuluvaksi.

3.5 Haasteet sosiaalisissa taidoissa

Käsittelen seuraavaksi muutamia leikki-ikäisen sosiaaliseen käytökseen liittyviä haasteita, joihin varhaiskasvatuksen maailmassa usein törmää ja joista voisin saada pohjaa pelini idealle. Parhaimmillaan pelini voisi olla apuna erään tällaisen haasteen kanssa painivalle ryhmälle tai opettajalle.

Lapsen aggressio

Melkeinpä jokaisessa lähdeoteoksessa törmäsin käsitteeseen aggressio. Lapsen aggressiota käsiteltiin melkein kaikkien sosiaalisten kehitysportaiden kanssa vieläpä erikseen. Ymmärsin, että yksittäisen lapsen usein näkyvä aggressio koetaan huolenaiheena sekä varhaiskasvattajien että vanhempien näkökulmasta. Aggressio kuvattiin paljolti luonnon meille luomaksi tavaksi saada haluamamme. Jos esimerkiksi lapsen sosiaaliset taidot eivät muuten riitä, että hän saavuttaisi jonkin tavoitteen, astuu aggressio usein kehään. Usein tämä näkyy erityislasten käyttäytymisessä, mutta jo ihan pieniinkin lapsen aggressio-käyttäytymisiin olisi hyvä puuttua. Usein neuvottiin keskustelemaan ja pukemaan lapselle sanoiksi tätä tunnetta sekä selittämään, miksei näin voi toimia. Kun lapsi pystyy kertomaan, että hän on vihainen, hänen ei ehkä tarvitse näyttää sitä esim. lyömällä. Eräs neuvo oli myös kitkeä tätä käytöstä, ettei lapsi kiukutte- lullaan saavuta koskaan tavoitettaan ja kokee siksi keinon tehottomaksi. Lapsen on hyvä oppia myös hyväksymään negatiiviset tunteet itsessään. Ne eivät tee hänestä pahaa ja hän on silti arvokas ja rakastettava. Negatiivisten tunteiden hyväksyminen auttaa selviämään sosiaalisesti paremmin sekä itsensä, että muiden kanssa. (Peltomaa & Kullberg-Piilola 2005, 33; Keltikangas-Järvinen 2010, 210; Pulkkinen 2002, 68.) Tästä syystä pelini kallistuu koko ajan enemmän tunteiden käsittelyn suuntaan. Mielestäni tunteista puhutaan lasten kanssa liian vähän jos verrataan, että tunteet ovat elämäsämme läsnä kokoajan ja kaikkialla.

4 PELIT JA OPPIMINEN

Lapsen sosiaalista kehitystä on suorastaan mahdotonta irrottaa muusta lapsen kehityksestä, koska se vaikuttaa kaikilla kehityksen osa-alueilla ja kaikki osa-alueet vaikuttavat siihen. Lapsen kokonaiskehitys etenee sykäyksissä, joissa on aina myös taantumisen mahdollisuus. Olennaista kulttuurissamme lapsen kehitykselle on oppiminen. Oppiminen nähdään usein yksittäisten osa-alueiden edistymisenä (esim. uudet sanat), mutta lapsen kehitystä tulisi aina tarkastella kokonaisvaltaisemmin. Oppi johtaa toiseen. Jokin ”vanha” toiminta jää pois ja tilalle astuu uusi tapa. Lapsi oppii koko ajan ymmärtämään enemmän ympäristöään sekä itseään. Paras ja luonnollisin tapa on tietenkin leikki. (Hujala 2001, 60 - 61; Piironen 2004, 12 - 13.)

Varhaiskasvatuksessa leikkeihin kiinnitetään paljon huomiota, että ne tukisivat parhaiten lasten kehitystä. Aikuisen tehtävä on auttaa lasta oppimaan. Kuitenkin tärkeää on myös lapsen vertaissuhteissa tapahtuva toiminta – eli vapaa leikki. Siinä lapsi oppii tärkeitä sosiaalisia taitoja, itselleen sopivalla vaatimustasolla. (Rasku-Puttonen 2006, 153.) Joissakin tutkimuksissa on jopa todettu, että toiset lapset kasvattavat lapsia enemmän kuin aikuiset (Rasku-Puttonen 2006, 197.) Oppiminenkin on tehokkainta kun se tapahtuu lapsen itse valitsemalla tavalla, hänen kiinnostuksistaan kummuten. Leikki on siis ominaisin ja täten paras tapa lapsen oppimiselle. On kuitenkin muistettava, vaikka lapsi oppiikin kokonaisvaltaisesti, ei opetustuokioiden merkitystä tule unohtaa. Lapsi oppii sosiaaliset taitonsakin opettamalla. Lapsi käyttäytyisi siis valmiiksi hyvin, jos hän osaisi käyttäytyä hyvin. (Heinämäki 2005, 44; Hakkarainen 2002, 165; Koivunen 2009, 42 - 43; Miettinen & Willman 2012, 40 - 41.)

Pelissä yhdistyy mielestäni sopivasti kaikki lapsen tärkeimmät oppimistyylit, joilla harjoittaa sosiaalisia taitoja - varsinkin jos peli tapahtuu aikuisen ohjauksessa. Lapsi toimii sekä pelitoverin että aikuisen kanssa ja saa näin monenlaista sosiaalista materiaalia. Peli on usein oppimista leikin kautta. Pelissä pätevät samat onnistumisen ilon tuottamat mielihyvässäännöt kuin leikissäkin. Mielihyvän tunne ruokkii parhaiten oppimista. (Heinämäki 2005, 46; Kalajoki 2010; Vauva 2001, 88; Pentikäinen, Ruhala & Niinistö 2007, 41 - 42.)

Kynä-, paperi- sekä korttipeleissä kehittyvät usein muisti, matemaattiset ja luovat taidot. Ulkopeleissä ja -leikeissä saadaan tärkeää liikuntaa. Näiden ohella lapset oppivat myös keskittymiskykyä ja kehittävät tärkeitä sosiaalisia taitoja. Etupäässä ovat jaka-

minen, vuorottelu ja toisten lasten kanssa tapahtuva yhteistyö. Pelit tuovat usein myös kaivatun yhteisen hetken perhe-elämään esim. viikoittaisena tapana. (Becks 2010, 7.)

5 PELIN SYNTY

Pelini tavoitteena oli tukea ja vahvistaa jotakin leikki-ikäisen sosiaalista osaamisaluetta. Tavoitteena oli lautapeli, jota pelattaisiin aikuisen ohjaamana, mutta jota lapset pystyisivät opetteluun jälkeen pelaamaan myös ilman aikuista. Pelin tulisi toimia sosiaalisuudeltaan eritasoisille lapsille ja olla innostava, jotta sitä haluttaisiin pelata.

Oli vaikea päättää, millaisia taitoja lähtisin pelilläni tukemaan. Sain paljon hyviä ideoita taitojen suhteen, mutta monet ideat tippuivat pelistä pois siksi, että ne olivat vaikeita toteuttaa lautapelinä. Olisin aluksi kovasti halunnut pelini opettavan jakamista ja kompromissintekotaitoja, mutta yli puolivuotisen opinnäytetyöprosessini aikana, en saanut niistä mieleeni yhtään sellaista peli-ideaa, joka olisi soveltunut pienille viisivuotiaille. Monet ideani olivat mielestäni liian helppoja tai vaikeita pelattaviksi tai sitten sellaisia, että pelkäsin, etteivät lapset innostuisi niistä. Törmäsin usein myös yleiseen ongelmaan, että olin liian helposti kopioida peli-idean jostain tutusta pelistä ja vain muuntaa sitä vanhasta jo olemassa olevasta pelistä (esim. domino).

Päädyin siihen, että teen hyvin perinteisen tyyppisen lautapelin, jossa yhdistän kaikki itse hyväksymäni osaset. Olin myös keskustellut paljon työpaikkani lastentarhanopettajien ja hoitajien kanssa monista ideoistani ja nämä peliin päätyneet versiot ovat kaikki saaneet eniten tukea heiltä.

Niin kuin tämän työn monessa teoriakappaleessa todetaan, on tunteiden hallinta isossa roolissa lasten kasvussa ja kasvatuksessa. Tunteiden käsittely, ymmärtäminen ja niistä puhuminen muodostuivat kuin itsestään pelini punaiseksi langaksi. Tästä syntyi myös pelin nimi: FIILARI. Lisäksi pelissä on tunteiden lukemisen harjoituksia, koska törmäsin monessa lähteessä siihen, että viisivuotias on jo hyvinkin kykenevä lukemaan esim. kasvojen ilmeistä toisen ihmisen tunnetiloja, vaikka ei vielä osaisi niitä kaikkia täysin nimetä. Tämän vuoksi pelini keskittyykin lähinnä ”hyvän mielen” ja ”pahan mielen” puntarointiin, joka sitten saattaa kehittyneempien lasten kodalla johtaa syvällisempiin keskusteluihin eri tunteista – omista tai muiden. Pelissä on tehtävä jossa lap-

set joutuvat selittämään tunteita toisilleen, tämä tuo lisää sosiaalista harjoitusta peliin. Tosin jokainen lautapeli sinänsä tuo aina mukanaan esim. vastavuoroisuutta ja vuorot-
telua – täten myös valmiiksi paljon sosiaalisten taitojen tuentaa. Mukana on myös
omasta halustani tehtävä, jossa opetellaan kiittämään pelitovereita yhteisestä vietetystä
ajasta. Usein päiväkotityössäni törmään siihen, että joillakin lapsilla ovat normaalit
käytöstavat (kiitos, anteeksi, ole hyvä jne.) heikossa käytössä. Tähän kiinnitämme pal-
jon huomiota varhaiskasvatuksessa ja opettelemme niitä kaikissa arjen toiminnaissa.

Pelin nimi, FIILARI, on muunnos suomalaisesta slangisanasta ”fiilis”, joka taas juon-
taa juurensa englanninkielisestä sanasta ”feeling”, joka tarkoittaa suomeksi tunnetta.
Lapset eivät varmaankaan tätä yhteyttä kertomatta ymmärrä, mutta nimi tuli valituksi
siksi, että se kuulosti lasten mielestä hauskalta ja tuntui istuvan lasten suuhun. Muita
ehdotuksia olivat mm. ”Tunne-keisari”, ”Tunne-mestari”, ”Sosionaattori” ja sos-peli.
Mikään näistä nimistä ei kuulostanut hyvältä, eikä niin hauskalta kuin f –kirjainta
opettava FIILARI.

Konkreettisesti peli syntyi osasina. Ensin muotoilin valmiiksi tehtävät, jotka peliin si-
joittaisin. Sitten piirsin laudan ja tein ”taikataikinasta” siihen pelinappulat. Tehtäviä
laudalle merkitessäni yritin miettiä niille eräänlaista helppous järjestystä, jotta alku-
päässä peliä olisi helpompia tehtäviä, ikään kuin lämmittelyksi. Loppupäähän peliä
tehtävät muuttuvat hieman vaativammiksi. Lapsen on niissä mietittävä ja keskustelta-
va enemmän.

5.1 Säännöt ja niiden avaaminen

FIILARIN säännöt ovat yksinkertaiset. Pelissä on pelilauta, noppa ja pelinappuloita
(liite 1). Värikkäät ”ukkeli” -muotoon tehdyt nappulat ovat laudalla kulkemista varten.
”Sydän-”, ”kivi-” ja ”nuolen” -muotoinen nappula ovat pelin tehtävissä käytettäviä
osia. Mukana on myös varaosia. Peliin suositellaan 2 - 3 pelaajaa, iältään 5-vuotiaita.
Aikuisen läsnäoloa suositellaan etenkin ensimmäisillä peli kerroilla. Alla ovat pelin
mukana tulevat säännöt kursivoituina. Jokaisen säännön kohdalla on aina myös sym-
boli (liite 2), joka löytyy pelilaudalta. Kun pelaaja saapuu symbolin kohdalle, hänen
tulee suorittaa sääntöjen mukainen tehtävä. Lisäksi peliin kuuluvat 20 kappaletta ”il-
me” -kortteja (liite 3), joita tarvitaan tehtävissä. Ilmekortit ovat mustavalkoisia ja niis-
sä on erilaisia ilmeitä. Jotkin ilmeet ovat useaan kertaan:

1. *Heitä noppaa. Suurimman luvun saanut aloittaa. Suorita ruudussa olevan symbolin määräämä tehtävä. Voittaja on se, joka ensimmäisenä pääsee maalipokaaliin ja on suorittanut kaikki tehtävät joita hänen matkalleen on osunut.*
2. *Tässä ruudussa sinun tulee nostaa korttipakasta ilme-kortti. Selitä pelikavereillesi millainen ilme (tai tunne) kuvassa näkyy. Voit kertoa tilanteen jossa itse näytät tältä, tai näyttää ilmeen kasvoillasi. Älä kuitenkaan näytä korttia! Pelitovereiden tulee matkia selittämäsi ilmettä. Tässä näemme kuinka erilaisia ilmeitä meillä on!*
3. *Tässä ruudussa sinun tulee nostaa 4 korttia. Lajittele kortit ”HYVÄ TUNNE” ja ”HUONO TUNNE” alustoille.*
4. *Tässä ruudussa tehtäväsi on näyttää pelialustalla olevasta kultaisesta ukosta, missä sinussa asustaa hyvä olo. Näytä se sydän-nappulalla. Osaatko sanoa missä paha olo tuntuu? Merkitse se kivellä. Tehtävä suoritettu!*
5. *Tässä ruudussa sinun tulee näyttää nuolella pelilaudalla olevasta tunnemittarista, onko sinulla nyt millainen olo. Oletko lähempänä suru-naamaa vai hymy-naamaa. Jos et ole oikein kumpaakaan, voit asettua lähelle naamaa joka on näiden välissä.*
6. *Tässä ruudussa harjoittelemme kiittämään. Kiitos on tärkeä asia. Tehtäväsi on kiittää pelitovereitasi siitä, että he pelaavat kanssasi. Voit kiittää ihan miten itse haluat! Kiitoksen voi sanoa, kätellä, halata, hymyillä, laulaa tai vaikkapa tanssia! Jos tulet tähän ruutuun uudestaan, kiitä eritavalla kuin aiemmin.*

6 PELIN ONNISTUMINEN

Peliä pelattiin testimielessä yhdeksän kertaa Tenava-Tonttilan päiväkodin viisivuotiaiden kanssa tammikuun 2013 aikana. Lapsia oli testikerralla mukana aina 2 - 3 kappaletta riippuen hieman heidän ”tasostaan” toimia ryhmässä. Tyttöjä ja poikia oli mukana sekä sekaisin että erikseen. Pelasin peliä lasten kanssa keskenään pienryhmittäin ja kirjasin ylös pelissä esiin nousseita asioita. Kyselin lapsilta lopuksi kysymyksiä kuten: ”Millainen peli oli?”, ”Oliko se vaikea?”, ”Mikä siinä oli vaikeinta, entä helpointa?”, ”Oliko jotain tylsää?”, ”Muuttaisitko jotain pelissä?”. Pelitilanteen jälkeen keskustelin usein tuloksista lasten opettajan tai hoitajan kanssa, jotta he tietäisivät, miten pelaaminen oli sujunut, ja jotta saisin heiltä tarvittaessa lisää vinkkejä.

Alun luomisvaikeuksien jälkeen peli onnistui mielestäni huojentavan hyvin. Lapset ymmärsivät tehtävänannot ja suoriutuivat niistä jokainen omien taitojensa mukaan. Aluksi peli tuntui hieman liian helpolta, mutta tarjosi haastetta jokaiselle lapselle hieman eri osa-alueella. Jotkut tarvitsivat enemmän aikuisen avustusta (apukysymyksiä ja mielikuvan luomisia) toisissa kohdissa kuin toiset. Säännöt he omaksuivat hyvin ja nopeasti. Oli mielenkiintoista nähdä, kuinka erilaisilla tasoilla nämä testaamani 5 - vuotiaat olivat. Tytöissä ja pojissa ei näkynyt selkeitä eroja. Lapset kehuivat kovasti itse piirtämäni alustaa ja taikataikinasta muovailemiani pelin osia. Lapset osaavat arvostaa korutonta käsityötä.

Mielestäni työni vastasi tavoitteisiinsa mainiosti. Pelissä nousi lasten kanssa esiin paljon hyviä keskusteluja tunteista, kavereista, aikuisista ja lapsista jne. Juurikin tuo hyvän mielen ja pahan mielen ymmärtäminen, jota jo teoriassakin käsiteltiin, oli tämän pelin valtti. Pelissä lapset joutuivat toimimaan sosiaalisesti ja puhuivat tunteistaan myös pelikaverinsa kanssa, eivätkä vain aikuisen kautta. Sosiaalisista taidoista pelini tuki ainakin vastavuoroisuutta, oman vuoron odottamista, kaverin kanssa keskustelemista sekä neuvottelu ja auttamisen taitoja. Myös tunteiden luku ja niistä kertominen olivat nähtävissä. Teoria osuudessani nämä edellä mainitut asiat nousivat usein myös esille.

Minua huojensi ja helpotti se, kuinka helposti lapset ottivat pelini vastaan. Olin pelännyt turhaan huonoa vastaanottoa – sitä että he pitäisivät peliäni tylsänä tms.

Laskeminen on selkeästi 5-vuotiaille tärkeintä päiväkodin arjessa, mutta etenkin lautapeleissä. Kun nopan heiton jälkeen laskettiin sitä, mihin heittäjän pelinappula siirtyy, kaikki olivat aina erittäin innoissaan mukana.

Oletin, että säännön kaksi mukainen tehtävä, jossa lapsen tulee selittää jokin tunne, olisi vaikein tehtävä, mutta selkeästi vaikeimmaksi muodostuikin kiitos-tehtävä. Tämä yllätti minut. Moni lapsi koki kiittämisen oudoksi tässä tilanteessa ja meni siitä helposti hieman hämilleen. Ujous uutta peliä kohtaan näkyi välillä, mutta karisi tutun aikuisen ja kaverin kanssa pelatessa ja jutellessa nopeasti.

Hyvä tunne ja paha tunne kenttiin kortteja jaettaessa (sääntö 3) kaverit auttoivat usein toisiaan. Tästä tehtävästä selviydyttiin mainiosti, mutta lapset itse kehittivät siihen usein jonkin sortin nopeuskilpailun. Pelatessa näkyi kuinka suuri kilpailuvietti 5 -vuotiailla on, vaikka häviämisen sietokyky olikin useilla vielä alhainen.

Säännössä numero neljä lapsen tuli kertoa, missä hänessä tuntui hyvä olo ja missä paha olo. Tässä kohdassa käytiin usein mielenkiintoisia keskusteluja ja toisen tarvitsivat hieman aikuisen apua siinä missä nämä tunteet voisivat tuntua. Usein pahan olon tunne merkattiin päähän tai vatsaan, satunnaisesti myös raajoihin. Hyvää oloa tunnettiin pääsääntöisesti sydämessä, joskus vatsassa.

Tunnemittaritehtävä (sääntö 5) koettiin ”lällyksi” ja helpoksi. Jos pelin alussa tunteet merkittiin hieman ujosti ja arkailten mittarin keskivaiheille, loppupelistä ne nousivat usein hapuilematta numeroon kymmenen saakka. Tuntuu, että lasten tässäkin piti hieman matkia, minne edellinen kaveri nappulansa laittoi. Aikuisen kannustus ohjasi tekemään myös omia päätöksiä. Tällaisessa kohdassa pohdin, kuinka tärkeää peliä on pelata myös mahdollisimman pienen ryhmän kesken. Kavereiden mielipiteillä ja sitä kautta kavereiden mieliksi olemisella on selkeästi viisivuotiaalle ratkaiseva merkitys. Kavereiden tärkeys mainittiin myös monessa teorialähteessäni.

Pelin kompastuskiviksi havaitsin muutaman asian. Ensimmäkin, ilmekortteja saisi olla enemmän. Erilaiset variaatiot ilmeistä toisivat lisää haasteita ja tätä kautta ehkä lisää keskustelua ilmeistä. Se myös pitäisi mielenkiintoa kortteja kohtaan yllä. Toistoa oli selkeästi liian paljon. Myös eri ihmisten naamat toisivat haastetta ja mielenkiintoa peiliin. Toiseksi, pelissä toistuivat liian usein samat tehtävät. Jo yhden säännön tai tehtävän lisäämisellä pelin kulussa ei olisi ollut niin paljon toistuvuutta. Toisaalta toistu-

vuus antoi tilaisuuden lapsen seurata kaverin toimintaa ja siten oppia siitä ja näin ”parantaa” seuraavalla kerralla omaa suoritustaan. Toisto myös opetti kätevästi pelin sääntöjä, sitä pelatessa.

7 LOPPUSANAT JA ITSEARVIOINTIA

Aluksi koin aiheeni tässä opinnäytetyössä kiinnostavaksi ja toivoin sen pitävän minut aikataulussa. Aikataulu kuitenkin venähti n. puolella vuodella. Suurin syy oli se, että sain tehdä työtä omaan tahtiin. Tilaajani ei vaatinut minulta oikeastaan mitään. Toinen syy myöhästymiselle oli se, että tein töitä lastentarhanopettajan sijaisena koko tuon ajan. Näihin kahteen asiaan suosittelisin tulevien opinnäytetöiden tekijöiden kiinnittävän huomiota. Vaikka aiheeni on varhaiskasvatuksen maailmassa ajankohtainen, työni ei ollut kovinkaan tärkeä työelämätaholle. Enemmän työ kasvatti omaa tietämystäni ja myös testasi sitä. Myös yksin tekeminen kaukana kampuksista, jolloin apu olisi lähempänä ja konkreettisempaa, toi oman haasteensa. Tällaisissa tapauksissa kaipasin kovasti paria työskentelemään kanssani ja etenkin keskustelemaan ongelmien kohdatessa. Kriittinen keskustelu olisi varmasti selkeyttänyt työn kokonaisuutta. Peliä tehdessä koin suurta inspiraation puutetta ja jopa ”luomisen tuskaa”.

Itse työprosessista voisin sanoa, etten koskaan ole lukenut näin montaa kurssikirjaa loppuun. Opinnäytetyö pakotti minut tähän, ja kun kirjan aloitti, sen halusikin usein lukea kokonaan. Oletan sen olevan osa ammatillisuuden kasvua. Jo ihan työnkin kautta, olen huomannut, että imen jatkuvasti joka puolelta omaan työhöni (lastentarhanopettaja) liittyvää tietoa. Pidin erityisesti Keltikangas-Järvisen kirjoitusta, vaikka hän kritisoikin kovasti päiväkotia sosiaalisena kasvattajana. En ole varmastikaan koskaan edes kurssitöitä tehdessäni oppinut näin hyödyllistä ja syventävää tietoa, tutkinut luentomateriaaleja ja kerrannut oppimaan kuin tätä työtä tehdessäni.

Uskon, että vaikei opinnäytetyöni itsessään olisi kovin hyvä (koska olen keho kirjoittaja), opin tästä itse todella paljon. Käytin kovasti energiaa siihen, mitä teoriaosuuteen kirjoittaisin ja etenkin siihen, mikä ei siihen kuuluisi. Teoriaosuudesta tuli mielestäni varsin kattava ja tiivis. Oletan siis onnistuneeni sen rajauksessa.

Sain tietoa (jota hyödyntää tulevissa töissäni), ettei opinnäytetyö tunnu minusta ollenkaan niin turhalta, kuin sitä pakon edessä kuivasti aloittaessa ehkä tuntui. Peliltä olisin toivonut ulkonäöllisesti hienompaa lopputulosta, joka olisi saattanut onnistua esim. jonkin toisen opintoala-tahon kanssa paremmin.

Etenkin tulosten analysointiin olisin toivonut enemmän taitoa kertoa asioista oikeilla termeillä ja teoriaan paremmin viitaten. En kuitenkaan osannut kertoa oikeastaan kuin ”faktat”, joita peliä pelatessa näin ja koin. Toivon, että työni osoittaa, että minulla on jo jonkin verran kehittyntä taitoa ja tietoa leikki-ikäisen sosiaalisesta kehityksestä ja sen tukemisesta pedagogisesti.

LÄHTEET

- Beks, R. 2010. 501 peliä joita on pelattava edes kerran lapsuudessa. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- Hakkarainen, P. 2002. Kehittävä esiopetus ja oppiminen. Juva: PS-kustannus.
- Heinämäki, L. 2005. Varhaista tukea lapselle – työvälineenä kehittämisvalikko. Helsinki: STAKES.
- Hujala, E. 2001. Puheenvuoroja lapsista ja varhaiskasvatuksesta. Jyväskylä: Gummerus.
- Isokorpi, T. 2004. Tunneoppia – parempaan vuorovaikutukseen. Jyväskylä: PT-kustannus.
- Kalajoki, M. 2010. Lapsi oppii leikiten. Artikkelit 2.2.2010. Helsingin Sanomien kotisivut. Saatavissa: http://www.oppijailo.fi/index/artikkelit/lapsi_oppii_leikiten [Viitattu 16.11.2012].
- Keltikangas-Järvinen, L. 2010. Sosiaalisuus ja sosiaaliset taidot. Helsinki: WSOY.
- Keltikangas-Järvinen, L. 2012. Pienen lapsen sosiaalisuus. Helsinki: WSOY.
- Koivunen, P. 2009. Hyvä päivähoito – Työkaluja sujuvaan arkeen. Juva: PS-kustannus.
- Miettinen, U; Willman, A. 2012. Tunne itsesi – vuorovaikutuspeli. AUTISMI-lehti 1/2012, s. 40 - 41.
- Peltonen, A & Kullberg-Piilola, T. 2005. Tunnemuksu. Helsinki: LK-Kirjat.
- Pentikäinen, L., Ruhala, A. & Niinistö, H. (toim.) 2007. Mediametkaa. Jyväskylä: Gummerus.
- Piironen, L. 2004. Leikin pikkujättiläinen. Porvoo: WSOY.

Pulkkinen, L. 2002. Mukavaa yhdessä – sosiaalinen alkupääoma ja lapsen sosiaalinen kehitys. Keuruu: Otava.

Rasku-Puttonen, H. 2006. Kasvatusvuorovaikutus. Vantaa: Vastapaino.

Sinkkonen, J. 2006. Pesästä lentoon – Kirja lapsen kehityksestä kasvattajalle. Vantaa: WSOY.

5-6-vuotias. Vanhempainnetti. Artikkelit. Mannerheimin lastensuojeluliiton internetsivut. Saatavissa: http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/5_6-vuotias/ [Viitattu: 14.11.2012].

2001 Lautapelejä taaperoillemme. Vauva –lehti. 1/2001, s. 88 - 89.

FIILARIN SÄÄNNÖT

2-3 pelaajaa. Suositusikä: 5 v. Aikuisen läsnäoloa suositellaan varsinkin ensimmäisillä pelikerroilla.

1. Heitä noppaa. Suurimman luvun saanut aloittaa. Suorita ruudussa olevan symbolin määräämä tehtävä. Voittaja on se, joka ensimmäisenä pääsee maalipokaaliin ja on suorittanut kaikki tehtävät joita hänen matkalleen on osunut.



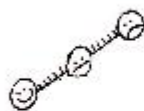
2. Tässä ruudussa sinun tulee nostaa korttipakasta ilme-kortti. Selitä pelikaverillesi millainen ilme (tai tunne) kuvassa näkyy. Voit kertoa tilanteen jossa itse näytät ilmiä, tai näyttää ilmeen kasvoillasi. Älä kuitenkaan näytä korttia! Pelitovereiden tulee matkia selittämääsi ilmettä. Tässä näemme kuinka erilaisia ilmeitä meillä on!



3. Tässä ruudussa sinun tulee nostaa 4 korttia. Lajittele kortit "HYVÄ TUNNE" ja "HUONO TUNNE" alustoille.



4. Tässä ruudussa tehtäväsi on näyttää pelialustalla olevasta kultaista ukosta, missä sinussa asustaa hyvä olo. Näytä se sydän-nappulalla. Osaatko sanoa missä paha olo tuntuu? Merkitse se kivellä. Tehtävä suoritettu!



5. Tässä ruudussa sinun tulee näyttää nuolella pelilaudalla olevasta tunnemittarista, onko sinulla nyt millainen olo. Oletko lähempänä suru-naamaa vai hymy-naamaa. Jos et ole oikein kumpaakaan, voit asettua lähelle naamaa joka on näiden välissä.



6. Tässä ruudussa harjoitellenme kiittämään. Kiitos on tärkeä asia. Tehtäväsi on kiittää pelitoveritasi siitä, että he pelaavat kanssasi. Voit kiittää ihan miten itse haluat! Kiitoksen voi sanoa, kätellä, halata, hymyillä, laulaa tai vaikkapa tanssia! Jos tulit tähän ruutuun uudestaan, kiitä eritavalla kuin aiemmin.

Liite 3.

