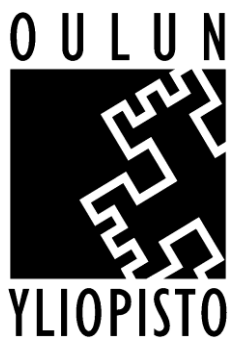


**Annikki Hakkarainen**

**MERIROSVOT JA IHMISPRINSESSAT ETELÄMEREN SAARELLA**  
**Mielekkyyden kehittyminen pitkäkestoisessa leikkimaailmaprojektissa**



**Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma**

**KASVATUSTIETEIDEN TIEDEKUNTA**  
**Kajaanin opettajankoulutusyksikkö**

**Varhaiskasvatuksen koulutus**  
**2007**





Kajaanin opettajankoulutusyksikkö Varhaiskasvatuksen koulutus		Tekijä Annikki Hakkarainen	
Työn nimi MERIROSVOT JA IHMISPRINSESSAT ETELÄMEREN SAARELLA Mielekkyyden kehittyminen pitkäkestoisessa leikkiprojektissa			
Pääaine Kasvatustiede	Työn laji Pro gradu	Aika Huhtikuu 2007	Sivumäärä 96 + liitteet (2 kpl)
<p>Tämän tutkielman tarkoituksena on kuvata sitä, kuinka pitkäkestoinen lasten ja aikuisten yhteinen merirosvoleikkiprojekti vie 3-5-vuotiaiden lasten kehitystä eteenpäin. Tutkija tarkastelee kohdetta kulttuurihistoriallisesta viitekehyksestä, jossa kehitys nähdään luonteeltaan sosiaalisena. Kyseessä on päiväkotityön kehittämistä kuvaava laadullinen tutkimus, joka on sijoitettavissa kehittävän työntutkimuksen sykliin. Tutkimusraportti ei kuitenkaan täytä kaikilta osin toimintatutkimuksen kriteereitä, joten sitä on pidettävä tapaustutkimuksena.</p> <p>Tutkimusaineisto on koottu vuoropäiväkodin 1-4-vuotiaiden ryhmässä toteutetusta leikkiprojektista. Merirosvoprojekti alkoi yhden lapsen leikki-ideasta, laajeni ja jatkui seitsemän kuukautta. Toimintaan osallistui aktiivisesti 15 lasta. Tutkija oli samanaikaisesti intervention ohjaaja ja leikkimaailmaan osallistuva toimija (merirosvokapteenin papukaija). Papukaijan lisäksi kapteeni, kokkipoika, insinööri ja Hunajalaivan karhu olivat aikuisten miehittämiä rooleja. Leikkiprojektin vaiheiden suunnittelu tapahtui osin tutkijan ideoiden ja osin tiimipalaverissa videotallenteita katsellessa käytyjen keskustelujen perusteella. Aineiston merkittävin osa muodostuu draamajaksojen ja leikkien videotallenteista. Tutkimusongelman rajaus jätti mm. tiimin keskusteluista kootut dokumentit analyysin ulkopuolelle.</p> <p>Tutkimuksen tekijä pyrkii tarkastelemaan leikkimaailmaidea sekä lasten ja aikuisten siihen tuomien elementtien että niiden välisten ristiriitojen kautta. Tutkimusongelma tavoitetaan mielekkyyden käsitteen avulla. Mielekkyyttä tarkastellaan ensisijaisesti Vygotskin, mutta myös Bratusin näkemyksiin nojaten.</p> <p>Teorialuvut etenevät tutkijan työskentelyprosessin polveilevia vaiheita seuraten. Vygotskin näkemykset lapsen kehityksen ja leikin välisestä yhteydestä sekä luovuuden ja leikin välisistä yhtymäkohdista muodostavat teorian perustan. Lindqvistin leikkimaailmaidean tarkastelu laajenee leikin ja draaman välisten yhteyksien ja erojen pohtimiseen. Analyysivaihetta edeltää roolileikkiin siirtymän, roolileikin kehitysvaiheiden ja leikin tyyppitekojen tarkastelu. Teoria ja empiria limittyvät analyysissa. Analyysia voi pitää teoriasidonnaisena, sillä tutkimusongelman alakohdat on valittu Elkoninin sekä Lindqvistin, Hakkaraisen ja Heleniuksen roolileikkiä ja draamaa koskevien käsitysten sekä leikkiprojektin alkuvaiheesta tehtyjen havaintojen ohjaamina.</p> <p>Tutkielmassa pyritään luotettavuuden osoittamiseen laajalla analyysivaiheen kuvauksella. Translitteroidut episodit ja tutkijan pohdinnat lomittuvat keskenään. Tutkimuksen luotettavuutta pohditaan validoinnin periaatteita käyttäen.</p> <p>Merirosvoprojektin aineisto on poikkeuksellisen laaja. Tulokset osoittavat, että leikkimaailma toimii useiden yksittäisen lasten henkilökohtaisten mielekkyydenmuodostamisen tehtävien areenana. Leikkimaailma voi samalla muodostua eri-ikäisten, eri kehitysvaiheissa olevien lasten yhteiseksi kehittävaksi toimintaympäristöksi silloin, kun mukana olevat aikuiset onnistuvat kuvitteellista maailmaa rakentaen sekä toimintoja dramatisoiden luomaan jännitteitä, jotka vaikuttavat lapsiin affektiivisesti. Tämä emotionaalinen viritys pystyy kompensoimaan leikin ohjaamisen vajavaisuutta. Leikkiin kohdistuva mielekkyyden viritys on niin vahva, että lapsi käyttää monipuolisia keinoja yhteisymmärrykseen päästäkseen.</p> <p>Tulokset ovat hyödynnettävissä kehitettäessä päiväkotityötä varhaiskasvatussuunnitelman perusteiden hengessä. Laajasta tutkimusaineistosta on löydettävissä uusia tutkimuskysymyksiä, jotka haastavat jatkotutkimuksen tekoon.</p>			
Asiasanat	draama, kehittävä työntutkimus, leikkimaailma, merkitys, mielekkyys, mielikuvitus, roolileikki, toimija-tutkija		

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	1
2	LEIKIN MAHDOLLISUUKSISTA TUTKIMUSONGELMAAN .....	3
2.1	Yksilön vai yhteisön näkökulma .....	3
2.2	Leikin mahdollisuudet.....	6
2.3	Mielekkyyys .....	8
2.4	Leikkimaailmat ja kaksi mielekkyyden tyyppiä .....	10
2.5	Mielekkyyden alakäsitteitä.....	12
2.6	Tutkimusongelmat.....	14
3	INTERVENTIOSTA AINEISTON KÄSITTELYYN .....	15
3.1	Interventio kehittävän työntutkimuksen viitekehyksessä.....	16
3.2	Aineiston keräämisestä .....	19
3.3	Lokin laajentaminen analyysin ensimmäisenä vaiheena .....	21
3.4	Aineiston mahdollisuuksista .....	22
3.5	Havaintoyksikön ja analyysiyksikön valinnasta.....	24
3.6	Kiinnostavimpien kohtien käsittely.....	25
4	TUTKIMUSAINEISTO TEORIAN VALOSSA .....	26
4.1	Leikkiryhmä.....	26
4.2	Roolileikki.....	28
4.3	Roolileikki ja draama .....	31
4.4	Merirosvoprojekti.....	34
4.5	Lindqvistin leikkipedagogiikan vaikutus projektiimme .....	36
4.6	Translitterointi alkaa.....	38
5	NELJÄN ALAONGELMAN ANALYSOINTI .....	45
5.1	Rooli .....	45
5.1.1	Kapteenin roolin analysointi.....	47
5.1.2	Yhteenveto kapteenin roolin analysoiduista vaiheista.....	54
5.2	Esineet.....	55
5.2.1	Esineiden käytön analysointi .....	56
5.2.2	Yhteenveto esineiden käytön analysoinnista .....	60
5.3	Saari .....	61
5.3.1	Saarianalyysi.....	61
5.3.2	Yhteenveto.....	67
5.4	Kohderistiriita .....	67
5.4.1	Laivan korjaamisen analysointi.....	68
5.4.2	Yhteenveto ja siirtymä leikkiin yhdeksän .....	76
6	YHDEKSÄS LEIKKI JA JOHTOPÄÄTÖKSET .....	77
6.1	Kehä sulkeutuu .....	77
6.2	Johtopäätökset alakohdittain.....	85
6.3	Pääongelma.....	89
7	POHDINTA.....	92
	LÄHTEET .....	97

LIITTEET (2 kpl)

## 1 JOHDANTO

Päiväkodissa, jossa työskentelen, pohdimme muutama vuosi sitten arvoja, joiden mukaisesti halusimme työtämme kehittää. Kiireettömyys, lapsilähtöisyys, lämpö ja läheisyys, yksilöllisyys... Monia tärkeitä asioita, jotka arjessa saattavat unohtua. Leikki kohosi tuolloin yhdeksi keskeisimmistä, myös vanhemmille tehdyssä kyselyssä. Otimme leikin tarkastelun kohteeksi ja jatkoimme pohdintaa kuukausipalaverissamme. Kun aloitin maisteriopinnot, lupasin tuoda kaiken leikistä saamani uuden tiedon koko työyhteisölle.

Lopputyön tekemisen alkuvaiheessa valmistuivat valtakunnalliset varhaiskasvatuksen suunnitelman perusteet. Ilokseni havaitsin, että perusteissa korostetaan leikin merkitystä nostamalla sen ensimmäiseksi neljästä lapselle ominaisesta tavasta toimia ja ajatella. Leikkiä ja sen edellytyksiä määrittelevästä tekstistä on poimittavissa muun muassa seuraavia katkelmia (2005, 20–21):

Lapset eivät leiki oppiakseen, mutta oppivat leikkiessään.

...leikki on luonteeltaan sosiaalista, vertaisryhmä vaikuttaa merkittävästi leikin kulkuun.

Reaalimaailman sekä fantasian ja fiktion piiristä he poimivat itselleen merkityksellisiä asioita, jotka kääntävät leikin kielelle. Kaikki, mikä näkyy leikissä, on lapselle merkityksellistä, vaikka kaikki lapselle merkityksellinen ei leikissä näykään.

Lasten leikin tukeminen vaatii huolellista havainnointia ja kykyä eritellä leikkitalanteita.

Leikin havainnoinnista ja erittelystä Bowman (1990, 105) on kirjoittanut osuvasti todetessaan, että leikki on ikkuna, jonka läpi aikuinen pystyy näkemään, kuinka lapsi ymmärtää maailman. Tämä ikkuna on kuitenkin Bowmanin mielestä savuinen ja sekava ja sen vuoksi havainnot voivat johtaa joko ymmärrykseen tai väärinymmärrykseen. Siinä mielessä leikki on unen kaltaista.

Ruotsalaisen Gunilla Lindqvistin leikkimaailmaideaan tutustuminen näytti antavan keinon, jonka avulla aikuiset voivat siirtyä lasten kanssa samalle puolelle ikkunaa. Tutkimusaineistoni

on syntynyt vaiheessa, jossa olimme kokeilleet muutamia leikkiprojekteja ja havainneet, että tällainen toiminta voisi tuoda työhömmä sitä uudistusta, jota kaipasimme. Tavallaan oli nyt kyse, kehittävän työntutkimuksen termiä käyttäen, uuden toimintamallin juurruttamisesta. Toimintavuonna 2003–04 toteutimme lasten leikki-ideasta alkaneen leikkimaailma-projektin, josta videoitu materiaali muodostaa tutkielmani aineiston.

Lapsi leikkii päiväkodissa vuorovaikutuksessa toisten lasten kanssa ja hänen kehityksensä on luonteeltaan sosiaalista. Aikuisten pyrkimyksenä on puolestaan siirtää kulttuuriperintöä sukupolvelta toiselle. Leikkivää lasta ei ole mielekästä erottaa tästä kontekstistaan, joten Vygotskin kulttuurihistoriallinen teoria on tutkielmalleni käyttökelpoisin viitekehys.

Lindqvistin ajatusten myötä olin muotoilemassa tutkimusongelmaani leikkimaailmassa syntyvien uusien merkitysten tarkasteluun liittyväksi. Ymmärrys leikistä lapsen kehitykseen vaikuttavana toimintana lisääntyi teoriaosan aineistoa lukiessani. Oivallus, että lapsi ei toimi leikkiessään ainoastaan merkitysten maailmassa vaan myös ja ennen kaikkea mielekkyyden tasolla, oli käännteentekevä. Kiinnostukseni kohdistui siihen, miten leikkimaailma yhdistää kulttuurin, leikkitoiminnan ja mielekkyyden tasot. Tutkimusongelmakseni muotoutui mielekkyyden kehittyminen pitkäkestoisessa leikkiprojektissa. Tutkielmaan kuuluva interventio toteutettiin päiväkodin 1-4-vuotiaiden vuororyhmässä.

Analysoinnin jaoin neljään alakohtaan, jotka valikoituivat leikkiprojektin alkuvaiheesta kuvattuja tallenteita tarkastellessani ja samanaikaisesti teoriaosaa kirjoittaessani. Analyysia voi pitää teoriasidonnaisena, sillä analyysissa käytettävät yksiköt ovat aineistolähtöisiä, mutta silti sidoksissa teoriaan.

Ensimmäisessä teorialuvussa käsittelen yksilö- ja yhteisönäkökulman problematiikkaa päiväkotityön ja tutkimuksen kannalta. Etenen Lindqvistin leikkimaailmassa käyttämien merkitysten kautta mielekkyyden käsitteeseen ja esittelen tutkimusongelmani. Seuraava luku esittelee tutkielmani kehittävän työntutkimuksen sykliin sijoittuvana prosessina. Kuvaa aineiston keräämistä ja analysoinnin alkuvaiheita. Neljännessä luvussa paneudun roolileikin kehitykseen, draaman ja roolileikin välisiin yhteyksiin ja eroavuuksiin ohjaamisen näkökulmasta ja myös Lindqvistin kehittämän leikkipedagogiikan ja oman leikkiprojektimme välisiin yhteyksiin. Luvun lopussa määrittelen neljä alaongelmaa, joiden kautta pyrin vastaamaan tutkimusongelmaan. Analyysiluvussa yhdistän translitteroituja näytteitä teoriaan. Johtopäätösten teko tapahtuu yhdeksännen leikin analysointiin yhdistettynä.

## 2 LEIKIN MAHDOLLISUUKSISTA TUTKIMUSONGELMAAN

Tutkimusaiesuunnitelmaa tehdessäni halusin löytää keinoja, joilla tavoittaa yksittäisen lapsen ääni päiväkotiryhmän moniäänisyydestä. Kehityksen ja oppimisen sosiaalisen luonteen ymmärtäminen toisaalta ohjaa tarkastelemaan yksilöä osana oppimisyhteisöä. Tässä luvussa tarkoitukseni on pohdiskella yksilö- ja yhteisönäkökulmaa sekä päiväkotitoiminnan että tutkimuksen kannalta. Näkökulmavalinnan tehtyäni esittelen Lindqvistin leikkimaailmaidean ja jatkan merkitysten kautta mielekkyyden käsitteeseen. Luvun lopussa muotoilen tutkimusongelmani.

### 2.1 Yksilön vai yhteisön näkökulma

Lapsiryhmän ja yksittäisen lapsen samanaikainen tarkastelu tuntuu mahdottomalta, sitä osoittaa päiväkodin kasvatustyön kohderistiriidaksi tunnistettu yksilöllisyyden ja samalla ryhmätoiminnan toteuttamisen velvoite (vrt. Hakkarainen, 1991a). Tässä alaluvussa pohdin tutkijan näkökulmavalintaa ja teen oman valintani. Yksilön ja yhteisön suhteen tarkastelu etenee sitten lapsen vertaissuhteen sekä lapsen ja aikuisen välisen suhteen tarkasteluun.

#### Tutkija valitsemassa näkökulmaa

Pienten lasten suhteiden rakentumista tutkinut Kronqvist (2004, 105–106) pohdiskelee yksilö- ja yhteisönäkökulman ristiriitaa kehityspsykologisesta näkökulmasta. Hän pitää keskeisenä sitä, kuinka pitkälle voidaan mennä ”yksilön häivyttämisessä” ja silti säilyttää

kehitys- ja kasvatopsykologinen ote. Kronqvist suhtautuu kriittisesti sosiokulttuurisessa tai kulttuurihistoriallisessa viitekehyksessä tehtyyn tutkimukseen sen yhteisöllisyyden vaatimuksen vuoksi. Kritiikki kuitenkin lievenee kun hän havaitsee, että yksilönäkökulma on sosiokulttuurisissa teorioissa sisäänrakennettuna. Kronqvistin mukaan yksilön ja ympäristön välisen suhteen analyysin onnistuminen edellyttää, että nämä kuuluvat samaan toimintajärjestelmään. Tämä ehto täyttyy Hakkaraisen (1990, 1991a ja b) tavassa tarkastella leikkiä toimintajärjestelmänä ja siten yhdistää yksilöllinen ja kulttuurinen näkökulma.

Kaptelinin ja Cole (1997) ovat kuvanneet yksilöllisten ja kollektiivisten aktiviteettien suhdetta viidennen dimension oppimisympäristössä. He katsovat, että yksilön ja yhteisön toimintojen väliset ristiriidat eivät ole yksinomaan kielteinen asia, sillä nämä ristiriidat ratkaisuineen ovat tärkeä lähikehityksen vyöhykkeellä tapahtuvan oppimisen mekanismi. Ne voivat johtaa yksilön arvojen, päämäärien ja strategioiden tarkistamiseen silloin, kun ollaan luomassa uusia yhteisen toiminnan muotoja, kuten esimerkiksi leikkimaailmaa. Jos yksilölliset ja yhteisölliset tavoitteet eivät ole edes jossain määrin yhteneviä, niin yksilöt eivät osallistu kollektiivisiin toimintoihin ollenkaan. Tämän voi olettaa pitävän paikkansa niin leikissä kuin aikuisten työyhteisössä.

Yksilö- ja yhteisönäkökulman tarkastelun on Helenius kiteyttänyt tavalla, joka vahvistaa omaa näkemystäni. Kenties aluksi lainaamani Kronqvistinkin ajatukset liikkuvat samansuuntaisesti:

Leikin rooli, roolivalintoihin liittyvät aiheet ja niistä koostuvien teemojen erilaiset suhdeverkostot johtavat havainnoimaan leikin toimintaa yksilön kannalta ja päätyvät sosiaalistumisen kysymyksiin. Jos halutaan pohtia leikin merkitystä kasvatustyössä ja kysyä, mikä on aikuisen osuus leikkivien lasten ohjaajana, on tarkastelunäkökulma laajennettava yhteisölliseksi. (Helenius 1993, 84)

### Leikkitoverin asema kehityksessä

Hännikäinen (1995b, 109) näkee, että leikkitoverin asema korostuu roolileikin syntyvaiheessa: Kolmannella ikävuodella lapsi alkaa välittää ja jakaa merkityksiä ja kykenee ymmärtämään vuorovaikutuksen sisällön toisten lasten kanssa samalla tavalla. Tuolloin lapsi alkaa ymmärtää itsensä osana ryhmää ja samalla huomata yksilöllisiä käyttäytymispiirteitä ryhmän jäsenissä. Lapsi myös pystyy käyttämään kieltä ilmaistakseen toiveitaan.



Lasten roolileikin kohteena ovat aikuisten väliset suhteet. Hakkarainen toteaa Elkoniniin viitaten, että näiden suhteiden reprodusointi leikissä ei ole mahdollista yksin tai aikuisen kanssa, vaan se edellyttää kumppaniksi toista lasta. Pyrkimys toimia kuten aikuinen on suurimmillaan samaan aikaan, kun myös toisten lasten merkitys leikkiverina on voimakkaimmillaan. Ainoastaan toisen lapsen avulla lapsi pystyy arvioimaan itseään ja hänen itsetuntemuksensa voi kehittyä. (Hakkarainen 1990, 174 ja 1991b, 65)

Kanadalaiset Reynolds ja Jones (1997, 76–77) pohtivat eri-ikäisten lasten vertaisryhmän merkitystä leikin kehitykselle. Silloin, kun lapset toimivat päiväkodissa ikäryhmissä, opettajien ensisijainen – ja aktiivinen – rooli on tukea lapsen leikin kautta tapahtuvaa oppimista. Taitavia leikkijöitä havainnoimalla aikuinen kirjoittajien mukaan pystyy oppimaan uudelleen, kuinka leikitään. Eri-ikäisten sekaryhmässä leikin oppiminen tapahtuisi isompien leikkiä tarkkaillen. Nykyinen käytäntö sijoittaa lapset päiväkodissa iän mukaan muodostettuihin ryhmiin jättää leikin kehittämisessä aikuisten vastuulle paljon enemmän kuin aiempien vuosikymmenten 3-6-vuotiaiden ryhmät.

Lasten yhteisissä leikeissä on konflikteja, jotka useimmiten liittyvät lasten välisiin suhteisiin. Hakkarainen on kuvannut näitä tilanteita, joiden taustalla on toiminnan motivaatio- ja tarvealueen sekä operationaalis-teknisen alueen välinen ristiriita. Leikkiverin on täytettävä tietyt kriteerit jotta leikin kohde voitaisiin konstruoida yhdessä. Lapsen leikkitaidot eivät kenties riitä, mutta hän haluaa osallistua aktiivisesti yhteiseen leikkiin. Leikkitaitojen puuttumista ei Hakkaraisen mukaan voi kompensoida aikuisten myönteisiksi arvioimat persoonallisuuden ominaisuudet. Motorinen levottomuus tai hitaus voi rajoittaa lapsen osallistumista. Leikkiverien odotukset ja omat taidot eivät vastaa toisiaan. (Hakkarainen 1990, 175 ja 1991b, 66)

Toisen tyyppisiä konflikteja juontuu Hakkaraisen (1991b, 66) mukaan leikin motiivien kehityksestä silloin, kun on kyse toisen ihmisen hyväksymisestä itseisarvona taikka välineenä: Dominoivilla lapsilla vallitsevina ovat egoistiset motiivit. Sen vuoksi he valitsevat ei-aloitteisia leikkiveriteitä. Dominoiva lapsi käyttää toisia lapsia välineenä leikin toteutuksessa ja oman minäkuvansa vahvistamisessa. Hakkarainen sanoo dominoivan lapsen tietävän, että leikki edellyttää periksi antamista, joustamista ja myötätuntoa, mutta lapsi ei halua käyttää tätä tietoa.

Aikuisilla on tapana puuttua leikin äänekkäisiin konfliktitilanteisiin suoraan, mutta roolissa oleva aikuinen voi toimia toisin. Aineistossani on useita esimerkkejä aikuisten tavasta joko käsitellä tai ohittaa tämän tyyppisiä konfliktitilanteita.

Pellegrinin mukaan Vygotski korosti sosiaalisen vuorovaikutuksen merkitystä yksilön kehitykselle. Lapsi kehittyy sen seurauksena, että hän on vuorovaikutuksessa itseään taitavampien, useimmiten aikuisten, kanssa. Pellegrini jatkaa, kuinka lapsi käsittelee esineitä pystyäkseen hallitsemaan muuten hallitsematonta maailmaa. Lapsi kuitenkin pyrkii käsittelemään esineitä tavalla, joka on luonteeltaan sosiaalista. (Pellegrini, 1991, 143) Huomioni kiinnittyy siihen, että Vygotski käsittelee nimenomaan aikuisen merkitystä lähikehityksen vyöhykkeen mahdollistajana. Saman on havainnut myös Hännikäinen (1995b, 99) todeten, että Vygotski ei käsitellyt lainkaan toisen lapsen merkitystä siirtymässä roolileikkiin.

## 2.2 Leikin mahdollisuudet

Ruotsalainen Gunilla Lindqvist lähti Karlstadin kunnallisessa esikoulussa (suomalaista päiväkotia vastaava) toteutetussa didaktisessa kokeilussaan tarkastelemaan sitä, kuinka taideaineet - draama ja kirjallisuus etenkin - vaikuttivat lasten leikkeihin ja rikastuttivat sitä. Draamapedagogisen työtapansa Lindqvist nimesi *leikkipedagogiikaksi*. (1998, 1 ja 15)

Leikkipedagogiikka perustuu Vygotskin ajatukseen *leikin esteettisestä muodosta*. Lindqvist (1998, 25) kuvaa, kuinka ”lasten leikit näyttävät noudattavan tiettyä esteettistä peruskaavaa, jossa runoudella, musiikilla ja liikkeellä on tärkeä osansa”. Vygotskin mukaan, niin Lindqvist toteaa, lapsen luova toiminta on synkreettistä luomista. Kaiken lapsen luovan toiminnan yhteinen alkuperä on leikki. Kertomus, draama, kuvallinen ilmaisu, tuottaminen ja esittäminen tapahtuvat samanaikaisesti. Lapsen sisin ja ulkoinen todellisuus kohtaavat leikissä. Siinä luodaan kuvitteellinen tilanne ja muokataan toimintoja. Leikissä muokataan merkityksiä, todelliset tilanteet saavat uusia sisältöjä. Merkityksien muokkauksen vuoksi leikin voi sanoa kuvastavan todellisuutta syvällisellä tasolla. Leikkiä ei siten voi pitää pelkkänä toiminnan realistisena esityksenä. (Lindqvist, 2001, 7 ja 68–69) Saman on Hakkarainen (2002, 72) tiivistänyt esitellessään Lindqvistin työtapaa: ”Leikissä lapsen tunnekokemus ja esteettinen suhtautuminen konkreettiseen tekemiseen yhdistyvät kokonaisvaltaisesti”.

Lapsen ja aikuisen luovuus eroavat toisistaan siinä, että lapsi on *synkreettinen* kun aikuinen puolestaan toimii analyyttisesti. Vygotski kirjoittaa, kuinka lapsi piirtää ja kertoo piirustus-

tuksestaan samanaikaisesti. Hän näyttölee ja luo samanaikaisesti roolinsa käsikirjoitusta. Tämä synkretismi osoittaa, että kaiken lapsen luovan toiminnan alkulähde on yksi ja yhteinen ja se on lapsen leikki. Leikki on valmistava askel taiteelliselle luovuudelle. Vaikka synkreettinen yhtenäinen leikki pilkotaan enemmän tai vähemmän itsenäisiksi luovan toiminnan muodoiksi, niin silti niiden välinen yhteys ei katoa kokonaan, elementtejä voidaan edelleen ottaa ja yhdistellä. Osoituksena siitä, että luovuuden jäljet johtavat leikkiin, on se, että lapsi toteuttaa luomuksensa kädenkäänteessä. Lapsi pelkistää ja yleistää sekä piirustuksissaan että leikkissään. (Vygotski, 2003, 76) Leikkipedagogiikka mahdollistaa eri taiteenalojen yhdistämisen juuri niin kuin lapselle on luontaista.

Leikkipedagogiikka on toimiva työtapo silloin, kun haetaan ratkaisua aikuisten ja lasten aloitteisuuden välillä olevaan ristiriitaan. Lapsi- ja aikuisnäkökulman välillä ei tarvitse olla ristiriitaa, on Lindqvist (1998, 81 ja 146) todennut Hybelejenin päiväkodissa tehdyssä leikkimaailmakokeilussaan. Leikkiteema saa molemmat innostumaan esityksistä ja yhteisestä leikistä. Lapset osallistuvat yhteisiin leikkeihin, ovat luomassa sen tunnelmaa ja samanaikaisesti kehittelevät omaa leikkiään.

Lindqvist (2001, 26–27) uskoo, että sellainen luova työskentelytapo, jossa aikuiset ovat mukana rooleissa ja toiminnoissa, houkuttelee kaikki lapset mukaan leikkiin. Lapset hyväksyvät aikuisten mukanaolon, he käyttävät aikuisten esittämiä roolihahmoja omissa leikeissään ja myös kertovat aikuisille tästä. Lindqvist (1998, 82) katsoi aikuisten toimivan leikkimaailmassa *välittäjinä*. Sellaiset aikuisten roolihahmot, jotka toimivat vuorovaikutuksessa lasten kanssa ja vetivät lapsia mukaan kuvitteluun, elävöittivät leikkiä. Tätä ajatusta pyrimme toteuttamaan päiväkotimme leikkiprojektissa. Ymmärrys aikuisen roolista ja mahdollisuuksista onnistua lasten leikin kehittymisen tukemisessa on lisääntynyt vähitellen tutkimusaineistoa käsitellessäni ja teoretietoa etsiessäni.

Leikkimaailmojen lähtökohtana on satu tai tarina, jonka tematiikka puhuttelee lasta. Sellaiset vastakohtaparit kuin yksinäisyys-yhteenkuuluvuus, pelko-turvallisuus tai viha-rakkaus sisältävät tämän kiehtovan perusristiriidan. Kertomus on se punainen lanka, joka saa leikin pysymään kasassa. Leikkitoiminnot etenevät kertomuksen mukaan. Lindqvistin kehittämän leikkipedagogiikan kulmakiviä ovat siis *roolit* sekä *toiminnot* ja kolmantena se kuvitteellinen *maailma*, joka yhdessä luodaan. Pienimpien, alle 3-vuotiaiden lasten kanssa keskitytään *Kotona* – tematiikkaan. Lindqvistin esimerkki tästä on Löfgrenin kirjoihin perustuva Jussin ja Lassin puuhien dramatisointi ja Rasavillin piltin seikkailu. Suomessa on tehty mm. Nopoloiden Urpon ja Turpon tarinoiden perustuvia leikkiprojekteja. Peppi Pitkä-

tossu ja Peter Pan puolestaan ovat esimerkkejä isompia lapsia kiinnostavasta *Kaukana täältä* –tematiikasta. (Lindqvist, 1998)

Lindqvist (1998, 68 ja 79 ja 2001, 9) toteaa, että leikkipedagoginen työskentelytapa pyrkii luomaan uusia merkityksiä ja merkitysyhteyksiä. Yhdessä luodaan kuvitteellisia maailmoja, joissa todelliset tilanteet saavat uudenlaisia ja vieraita sisältöjä, joita on helppo käsitellä ja samalla lisätä omaa tietoisuutta todellisesta maailmasta. Uusien merkitysten syntyminen on havaittavissa myös merirosvoteemamme tallenteista: vanha lääkärilaukku toimii aarrearkkuna, tukkirekan tukki miekkana tai kuitukankaalle siirretty kirjan kuva Etelämeren saarena.

### 2.3 Mielekkyys

Lähden kuitenkin etsimään, mitä merkitysten takaa löytyy. Tarkoituksenani on hahmottaa, mitä mielekkyys käsitteenä merkitsee, mistä käsite lähtöisin, mitä tarkoittaa kaksi mielekkyyden tyyppiä ja kuinka mielekkyys on liitettävissä roolileikin tutkimiseen. Luvun lopussa määrittelen tutkimusongelmani.

Mielekkyyden käsitettä kuvaan mm. Vygotskin ja Fregen ajatuksia lainaten. Merkityksen ja mielen välistä suhdetta Vygotski on kuvannut seuraavasti: Sanan merkitys on kaikkien niiden psykologisten tapahtumien summa, jotka tietoisuudessamme heräävät kyseisestä sanasta. Merkitys on yksi mielekkyyden vyöhyke, täsmällisin niistä. Sana saa mielensä siitä ympäristöstä, jossa se esiintyy. Näin ollen mielekkyys muuttuu kontekstin muuttuessa. Merkitys ei Vygotskin mukaan muutu, vaikka mieli muuttuu. (Vygotski, 1934/1962)

Vygotskin mukaan maailma on sekä värien ja muotojen että mielekkyyden ja merkitysten maailma. Lapsi ei symbolisoi leikissä, mutta toivoo ja toteuttaa toiveitaan antaen todellisuuden peruskategorioiden läpäistä omat kokemuksensa. Siksi leikissä päivä voi Vygotskin sanoin olla puoli tuntia ja sata kilometriä viisi askelta. Toivoessaan lapsi toteuttaa toiveensa ja ajatellessaan hän toimii. Sisäinen ja ulkoinen toiminta ovat erottamattomia, kuvittelu, tulkinta ja tahto ovat sisäinen prosessi ulkoisessa toiminnassa. (Vygotski, 1933/2002) Tuonnempana palaan lapsen kykyyn pelkistää ja tiivistää leikissään.

### Mielekkyyden käsitteen etymologiaa

Saksalainen filosofi ja matemaatikko Gottlob Frege (1892) totesi, että merkillä – nimellä, kirjoitusmerkillä, lauseella – on merkitys (Bedeutung), mutta myös mieli (Sinn). Merkkiä vastaa tietty mielekkyys ja tätä puolestaan tietty merkitys. Edelleen Frege esitti, että kahdella merkillä voi olla sama merkitys, mutta niiden mieli on eri. Tässä yhteydessä hän käyttää esimerkkiä ilta- ja aamutähdestä, joilla on sama merkitys (Venus), mutta niiden mieli on eri. Frege osoittaa myös, että lauseella voi olla mieli, muttei siitä huolimatta merkitystä. Tai toisinpäin sanottuna sama: Ilmaisuu ei viittaa mihinkään, sillä ei ole merkitystä, mutta kuitenkin se tuntuu olevan merkityksellinen mielensä vuoksi, siispä ymmärrämme sen.

### Mielekkyys taidetta ja leikkiä yhdistämässä

Vygotski (1933/2002) piti leikkiä esikouluikäisen (3-6-vuotiaan) lapsen kehityksen johtavana lähteenä. Hänen mukaansa leikki eroaa muista tuonikäisen toiminnan muodoista siinä, että leikissä lapsi luo kuvitteellisen tilanteen. Kuvitteellisen tilanteen luominen on mahdollista sen myötä, että lapsi kykenee erottamaan havainnon ja mielekkyyden kentät toisistaan. Esineet menettävät motivoivan merkityksensä ja lapsi alkaa toimia riippumatta siitä, mitä hän näkee. Leikissä ajatus irtoaa objektista ja eikä toiminta synny esineistä vaan pikemminkin ideoista tai käsityksistä.

Vygotski käsittelee esineen ja toiminnan suhdetta mielekkyyteen. Esine-mielekkyys -suhteessa esine dominoi aluksi. Mutta kun lapsi oivaltaa, että hän voi korvata esineen toisella, niin suhde muuttuu mielekkyys-esine -suhteeksi. Vygotskin käyttää esimerkkinä keppiä, josta lapsen leikissä tulee hevonen, jolla lapsi ratsastaa. Samalla tavoin muuttuu lapsen kehityksen myötä toiminnan ja mielekkyyden suhde: Aluksi lapsi toimii ja mielekkyys tulee sen myötä. Vähitellen, 3-6 -vuotiaana syntyy toiminnan struktuuri, jossa mielekkyys on ensisijainen ja toiminta seuraa sitä. Mielekkyyteen liittyy aina emotionaalinen aspekti. Leikissä toiminta on mielekkyydelle alisteisena, mutta todellisuudessa toiminta dominoi. (Vygotski 1933/2002) Frege kirjoitti siitä, kuinka kahdella merkillä voi olla sama merkitys, mutta eri mieli. Samoin on esineellä eri mieli leikissä ja todellisuudessa.

## Kulttuurinen mielekkyys

Emootio ja ajatuksen välinen suhde on oleellista Vygotskin taiteen psykologiaa käsittelevässä teoriassa. Taideteosten (kirjallisten, kuvallisten, musiikin...) esteettinen muoto vaikuttaa ihmisten tunteisiin. Esteettinen emootio on vastakohta arjen emootioille ja se todentuu viipeellä inspiroiden ihmistä tulkitsemaan ja ilmaisemaan kokemuksiaan. Leikissä puolestaan yhdistyy lapsen sisäinen – tunteet ja ajattelu – ja ulkoinen toiminta. Leikillä on esteettinen muoto, ja tunne vaikuttaa merkittävästi leikin kulkuun. (Lindqvist, 1995, 44 ja 213 ja 1998, 69)

Lindqvististä tarkasteli uusien merkitysten syntyä leikkimaailmassa. Vygotski käytti *mielekkyys/merkitys* -käsiteparia taiteesta puhuessaan. Hänen mukaansa taiteellisessa tekstissä on kaksi tasoa: näkyvä juoni ja kulttuurinen mielekkyys. Esimerkkinä hänellä on Krylovin tarina heinäsirkasta ja muurahaisesta. Lapset pitävät huolettomasta, lyyrisestä heinäsirkasta, joka soittelee kaiken kesän. Heinäsirkka on ahkera, mutta hidaskäppäinen ja tylsä ja niinpä lapset otaksuvat, että tarinan tarkoituksena on halventaa hidasta puurtajaa eikä suinkaan arvostaa hänen tehokkuuttaan ja järkevyytään. (Vygotski, 1926/2006) Kuinka kulttuurinen mielekkyys sitten avautuu lapselle?

### **2.4 Leikkimaailmat ja kaksi mielekkyiden tyyppiä**

Hakkaraisen (2002, 132) mukaan voidaan olettaa, että on olemassa kaksi mielekkyiden tyyppiä: luonnollisesti syntynyt henkilökohtainen mielekkyys ja kulttuuriin kiteytyneet mielekkyys, joka ilmenee symbolien systeeminä. Leikkiä käytetään varhaiskasvatuksessa sisältöalueiden opettamisen menetelmänä vaikka kulttuurinen mielekkyys on leikissä tapahtuvan oppimisen keskeinen sisältöalue.

*Henkilökohtainen mielekkyys:* On luonnollisesti syntynyt; lasten halut, emotionaaliset suhteet, mieltymykset ja vastenmielisyydet, jotka eivät kuitenkaan ole täysin kulttuurista irrallaan. Tämä perustuu siihen, että ne ovat kehityksen sosiaalisessa tilanteessa syntyneitä, mutta lapsen lähikokemuksen perusteella määrättyjä.

*Kulttuurinen mielekkyys:* On kulttuuriarvoihin liittyvää sisältöä, kuten koti, äiti, isänmaa, onni tai terveys. Tätä sisältöä voidaan ilmaista sanoilla ja materiaalisessa tai taiteellisessa

muodossa. Kulttuurinen mielekkyys voidaan avata ja omaksua vain vuorovaikutuksessa toisten kanssa. (Hakkarainen, 2002, 132 ja Hakkarainen ja Veresov, 1998, 460)

Hakkaraisen ja Veresovin mukaan (emt., 461) merkkien käyttö ”avaa lapselle sosiaalisen kokemuksen maailman ja symbolien käyttö luo psykologiset olosuhteet kytkeytyä inhimillisten arvojen maailmaan, kulttuuriseen mielekkyyteen”.

Leikkimaailma muodostaa toimintaympäristön, jossa näiden kahden mielekkyyden tyyppin vuorovaikutus mahdollistuu. Kukin lapsi liittyy toimintaan oman henkilökohtaisen mielekkyytensä kera, mutta aikuiset pystyvät avaamaan kulttuurista mielekkyyttä dramatisoimalla tarinoita ja astumalla rooliin.

### Bratus ja mielekkyyden tasot

Mielekkyyttä voi kuvata monitasoiseksi: Nollatasolla toiminta on tilannesidonnaista, vailla henkilökohtaista mielekkyyttä. Ykköstasoa nimittää egosentrisyys ja toista tasoa suuntautuminen oman ryhmän etuun. Kolmas taso on sosiaalista, sen kautta lähestytään äärimillään universaalial elämän tarkoituksen tasoa. Teko saavuttaa mielekkyytensä päämäärästä ja toiminnan skaalasta riippuen. Motiivi on se, mikä määrittää toiminnan päämäärän mielekkyyden. (Bratus, 1990, 77)

Bratus (emt., 93) näkee persoonallisuuden kolmiulotteisena avaruutena, jossa yhtenä tasona (plane) on *toiminta* tai yleistäen ihmisen olemassaolo toimintajärjestelmänä, toisena *kulttuuri* merkitysten, normien, sääntöjen mallien yms. järjestelmänä ja kolmantena *mielekkyyden taso* merkitysten merkitykset, dynaaminen tietoisuuden systeemi, jota määrittävät yksilön puolueelliset, tai emotionaalisesti virittyneet, suhteet todellisuuteen ja sen puolueellisen todellisuuden muuntelut tietoisuuteen. Nämä kolme tasoa ovat yhteydessä toisiinsa ja reflektioivat toisiaan erityisellä tavalla. Bratusin esittämät persoonallisuuden tasot ovat nähtävissä leikkimaailmassa, jossa leikkitoiminnassa liikutaan mielekkyyden tasolla ja samalla omaksutaan kulttuuria.

Aiemmin käsittelin yksilön ja yhteisön välistä ristiriitaa. Bratusin myötä päädytään yksilön *sisäiseen* yksilöllisyyden ja kollektiivisuuden ristiriitaan, sillä hän kuvaa mielekkyyden tasolla olevaa kahden päävektorin välistä konfliktia: toinen suuntautuu kollektiiviseen, yleiseen ja universaaliin, toinen puolestaan erityiseen pragmaattiseen ja itsekeskeiseen. (Bratus, 1990, 94) Tämän voisi ajatella näkyvän, kun dominoiva lapsi roolileikissä joutuu

puntaroimaan vaihtoehtoja omien intentioiden toteuttamisen ja vuorovaikutussuhteeseen ryhtymisen välillä.

Aikuinen tarvitaan välittäjäksi, jotta lapsi pystyy omaksumaan kulttuurille ominaisia välineitä. Kulttuurin omaksumiseen siis tarvitaan vuorovaikutus aikuisten kanssa. Aikuinen vaikuttaa lapsen motivaation muodostumiseen, kehityksen sosiaalisen tilanteen ja lähikehityksen vyöhykkeen luomiseen. Toissijaiseksi jää aikuisen rooli tietojen ja taitojen antajana. (Hakkarainen, 2001, 193 ja 2002, 41)

## **2.5 Mielekkyyden alakäsitteitä**

Kulttuurihistorialliseen koulukuntaan kuuluvat Vygotskin työn jatkajat ovat luoneet lukuisia mielekkyyden kentälle sijoittuvia käsitteitä. Muutamia niistä tulen käyttämään analysoidessani tutkimusaineistoani ja tehdessäni johtopäätöksiä.

### Mielekkyyden muodostamisen tehtävä

Zaporozetsin ja Neverovitsin mukaan ”...mielekkyyden muodostamisen tehtävät ovat lasten elämän ja toiminnan ongelma- tai ristiriitatilanteita, joiden ratkaisemiseksi ei ole olemassa valmiita yksiselitteisiä vastauksia. Ne vaativat lapselta sisäisiä ponnisteluja suhteen määrittämiseksi toiseen ihmiseen, ilmiöön, esineeseen, tapahtumaan tai tekoon.” (Hakkarainen 1990, 165)

Hakkarainen (emt., 166) kirjoittaa edelleen, että mielekkyyden muodostamisen tehtävälle luovat perustan todelliset vuorovaikutussuhteet, jotka liittyvät kulloiseenkin toiminnan tyyppiin. Olisiko siis niin, että leikissä mielekkyyden muodostamisen tehtävälle luovat perustan esimerkiksi ne varhaisemmat yhteiset leikkikokemukset, joissa on epäonnistuttu vastavuoroisten roolisuhteiden luomisessa?

### Ennakoiva mielekkyyden kuvittelu

Mielekkyyden ennakointina pidetään sitä, kun hahmotellaan etukäteen tulevan teon mielekkyyttä ja merkitystä itselle ja toisille. Emotion paikka muuttuu toiminnan jälkeisestä



ennakoivaksi. Toimintaa seuraavat emootiot siis kytetään valmiina oleviin motiiveihin. Ennakoiva mielekkyyden kuvittelu tähtää haluttuun kohteeseen ja sen saavuttamisen emotionaaliseen kuvaan. Ennakoiva mielekkyyden kuvittelu perustuu aluksi välittömiin havaintoihin. (vrt. Vygotski) Ajan myötä mielikuvitus ja sen mahdollistama ennakointi sisältyy ennakoivaan mielekkyyden kuvitteluun. (Hakkarainen 1990, 165–166)

Mielekkyyteen liittyvät emootiot ovat merkityksellisiä uusien motiivien muodostamisessa ja motiivien kehityksessä, jatkaa Hakkarainen (emt., 167). Mahtaako aineistossani olla näkyvissä motiivien muuttumista ja kuinka sitä voisi tulkita.

Jos lapsi on kehitysvaiheessa, jossa havainto ohjaa toimintaa, niin ennakoiva mielekkyyden kuvittelukin perustuu välittömiin havaintoihin. Tutkimusryhmän lapset olivat eri vaiheissa roolileikkiin siirtymisessä, siksi ennakoivaa mielekkyyden kuvittelua voi olettaa ilmenevän monimuotoisena.

### Mielekkyyden viritys

Hakkarainen (1990, 96–97) on määritellyt Asmolovia lainaten virityksen käsitettä: Viritys esiintyy tendenssinä säilyttää suuntautuneisuus toiminnan rakenteen tason objektiiviseen aiheuttajaan. Tällöin mielekkyyden tason virityksen aktualisoi toiminnan motiivi ja se ilmenee valmiutena tulla mukaan tietyllä tavalla suuntautuneeseen toimintaan. Mielekkyyden virityksen muutokset ja siirtymät ovat mahdollisia vain siten, että yksilön reaalissa elämän suhteissa tapahtuu ensin muutos. Vasta suhteen muuttuminen todellisuuteen ja toiminnan motiivien muutos muuttaa mielekkyyden. Opettamalla tämä ei tapahdu, vaan tarvitaan uudelleenkasvatusta. Jos valmiutta selitetään syntyväksi suoraan aikaisemmasta kokemuksesta, niin olisiko lapsiryhmässämme mielekkyyden viritys olemassa, siis valmius tulla leikkiin?

Vygotski piti Hakkaraisen mukaan leikkiä ja taidetta psykologisen rakenteen ja kehityspotentiaalin kannalta samankaltaisena. Leikki voisi olla erityinen lapsi-ympäristö-systeemi, jolla olisi aivan erityinen merkitysten ja mielekkyyksien rakenne. Hakkarainen jatkaa pohdiskelemalla mielekkyyden kentällä tehtävää interventiota:

*Millaisia mielekkyyden tyyppejä on sitten olemassa? Voimmeko luoda sellaisen leikkiympäristön, joka avaa lähikehityksen vyöhykkeen henkilökohtaisen mielekkyyden kehittymiselle? Voimmeko rakentaa sellaisen ympäristön, joka auttaa lasta sukeltamaan*

*kulttuurisen mielekkyyden systeemiin? Millaista vuorovaikutusta ja kommunikaatiota tällainen leikki edellyttäisi?* (Hakkarainen, 2001, 199)

Mielekkyyden käsite tuntuu antavan työkaluja pyrkiessäni selvittämään, kuinka lasten ja aikuisten toiminnan yhteisen kohteen rakentamisessa on leikkimaailmassamme onnistuttu. Aineistoni ei ole tarkasti dokumentoitua, mutta leikkiprojekti kesti niin kauan, että rohkenen muokata tutkimusongelmani edellistä Hakkaraisen haastetta mukailleen.

## **2.6 Tutkimusongelmat**

Lindqvist käsittelee leikkimaailmojaan kuvaavissa teksteissä uusia merkityksiä, jotka syntyvät lasten ja aikuisten yhteisessä leikkimaailmassa. Hän perustaa leikkipedagogisen menetelmänsä Vygotskin näkemykselle leikin esteettisestä muodosta. Koska Vygotski puolestaan näkee merkityksellisenä sen, että kulttuurinen mielekkyys avautuu lapselle leikissä, pyrin analyysissäni pääsemään leikkimaailmassa muodostuvien merkitysten taakse, tarkastelemaan mielekkyyden tasolla tapahtuvaa muutosta. Tutkimusongelmani muotoutuu seuraavanlaiseksi:

Kuinka mielekkyys kehittyy pitkäkestoisessa aikuisten ja 3-5-vuotiaiden yhteisessä leikki-projektissa? Onko mielekkyyden viritys olemassa itsestään?

### 3 INTERVENTIOSTA AINEISTON KÄSITTELYYN

Tässä pääluvussa tarkastelen intervention suorittamista päiväkodissa toimintatutkimuksen ja etenkin kehittävän työntutkimuksen viitekehyksestä. Jälkimmäinen painotus on luontevaa, koska tutkielmani sijoittuu kulttuurihistorialliseen paradigmaan. Pohdin etnografisen aineiston hankintaa ja aineistoni mahdollisuuksia ja rajoitteita havainto- ja analyysiyksikön valinnan sekä transkription teon kannalta.

Munter ja Siren-Tiusanen (1999, 181–182) sanovat osallistuvan kvalitatiivisen päivähoitotutkimuksen olevan yhteistoiminnallista tutkimusta. Jotta tutkijan intresseistä tulisi myös tutkittavien intressejä, on tutkittavien koettava, että tutkimuksesta on heille aidosti hyötyä. Lämmittelyvaiheena omalle tutkimukselleni toimi kehittämishanke, jossa kokeilimme kahden tarinaan perustuvan leikkimaailmaprojektin toteuttamista. Kun havaitsin, että monet työyhteisömme jäsenet innostuivat uudesta työtavasta, rohkenin ajatella graduaineiston hankkimista uuden leikkimaailman toteuttamisesta.

Sayeed ja Guerin (2000, 13 ja 79) kirjoittavat leikistä viitaten Gleickin *kaaosteoriaan*, joka perustuu ajatukseen, että prosessin ja lopputuloksen välillä on ei-lineaarinen suhde. Leikin havainnoija ei ole heidän mukaansa koskaan aivan varma siitä, mitä lapsi tuo leikkitilanteeseen tai mitä ottaa siitä pois. Tämä epätietoisuus aiheuttaa aikuisille ongelman leikin ymmärtämiselle ja edelleen sille, kuinka he leikkiä arvottavat. Jos kasvattajan on vaikeata saada selvää siitä, mitä tapahtuu siinä prosessissa, jossa lapsi on täysin keskittynyt leikkiinsä, ei hän pysty vakuuttumaan leikin perustavanlaatuisesta merkityksestä.

Ruotsalaisten varhaiskasvattajien tapa suhtautua leikkiin näyttää olevan samansuuntainen kuin omamme: Teoriassa uskotaan leikkiin opetuskeinona, mutta käytännössä suhtaudutaan leikkiin terapeutisesti. Lindqvist päättelee, että päiväkodin aikuisten epävarma suhtautuminen leikkiin perustuu osittain siihen, että niistä kehityspsykologisista teorioista,

joihin varhaiskasvatuksessa tukeudutaan, puuttuu yhteiskunnallinen ja kulttuurikonteksti. (Lindqvist 1998, 45–46) Opettajien suhtautuminen lasten leikkiin ei näytä olevan kulttuurisidonnaista, vaan epävarmuus saa kaikkialla rajaamaan leikin lasten omaksi ”vapaaksi” toiminnaksi.

### 3.1 Interventio kehittävän työntutkimuksen viitekehyksessä

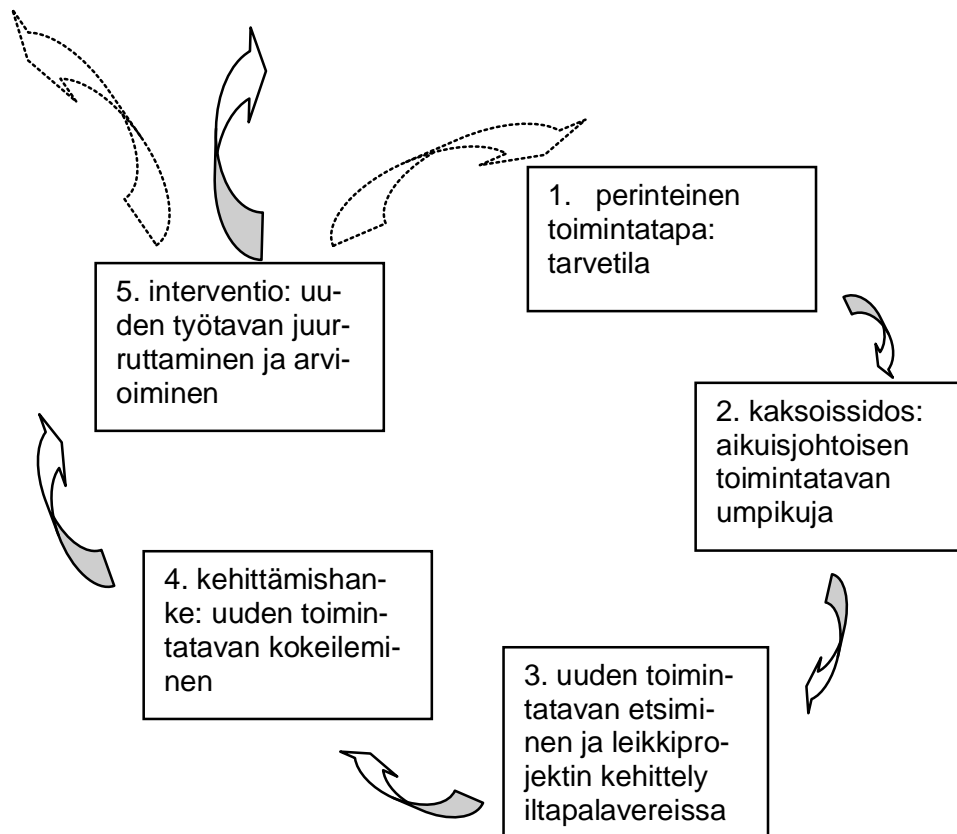
Muun muassa Sayeed ja Guerin (2000, 14) ehdottavat aikuisen interventiota leikkiin. Kuvitteluleikin tukeminen, voi heidän mukaansa olla esimerkiksi mallittamista, sanallista roolin ohjausta, tuttujen tarinoiden käyttämistä teeman kehittelyyn tai kuvitteluharjoituksia, joissa keskitytään pikemmin fantasiaan kuin roolileikkiin. Tällainen interventio kohottaa kirjoittajien mukaan lasten leikin määrää, kestoja ja monipuolisuutta kielellisen ja kognitiivisen kyvykkyyden parantuessa. Ensin mainitut tosin kyseenalaistavat sen, aiheuttaako leikki sinänsä vai sen tutorointi nämä positiiviset vaikutukset.

Tutkielmaani kuuluvan intervention toteutin omassa työyhteisössäni, tuohon aikaan yli 60 lapsen päiväkodin 1-4-vuotiaiden ryhmässä. Noin puolet ryhmän lapsista oli vuorohoidossa ja myös isojen vuorolapset tulivat tämän ryhmän tiloihin illoiksi, öiksi ja viikonlopuiksi. Itse työskentelin ryhmässä ainoana lastentarhanopettajana, kumppaneinani seitsemän hoitajaa ja kaksi harjoittelijaa.

Toimintajärjestelmän käsite, jota aiemmin käytin, liittyy *kehittäväksi työntutkimukseksi* nimettyyn lähestymistapaan. Se perustuu Vygotskin ja Leontjevin ”kehittämään psykologiseen suuntaukseen, jossa yksilön kehittymistä ja käyttäytymistä pyrittiin ymmärtämään kulttuurisessa ja yhteiskunnallisessa viitekehyksessä” (Heikkinen, Kontinen ja Häkkinen, 2006, 61). Kehittävää työntutkimusta voidaan pitää yhtenä toimintatutkimuksen muotona.

Kehittävän työntutkimuksen käsitteisiin kuuluu *ekspansiivinen sykli* (Engeström, 1995, 89–92), jonka avulla päiväkotimme toiminnan kehittämistä voi esittää kuvion 1 mukaisesti. Oman toimintamme kehittämiseen oli olemassa tarve, sillä pääosin aikuisjohtoinen tuokiopedagogiikka ei enää tuntunut oikealta. Olimme hakemassa jotakin uutta näkökulmaa toiminnan suunnitteluun ja toteuttamiseen. Maisteriopintojeni aloittaminen sattui juuri tuohon ajankohtaan, joten toin palavereihin uutta tietoa leikin ensisijaisesta merkityksestä lapsen kehitykselle. Kun tutustuin Lindqvistin leikkipedagogiikkaan, päätimme kokeilla sitä käytännössä. Ohjasin ensimmäisiä leikkiprojekteja kehittämishankkeenani. Aloitimme

keväällä kolmesta pienestä porsaasta ja kesäteemana toteutimme Viirun ja Pesosen seikkailuja. Lindqvistin kuvaamia Hyberlejenin projekteja suunnittelemassa oli teatterin ammattilaisia. Kolmea pientä porsasta toteuttamaan lähtiessämme pohdimme, onko tällainen työtapa ollenkaan mahdollista silloin, kun joukossa ei ole draamapedagogia tai muuta teatterin ammattiosaajaa. Olimme kuitenkin kyllin rohkeita kokeilemaan.



KUVIO 1: Ekspansiivinen sykli (Engeströmiä, 1995 mukaillen)

Saimme lapset innostumaan toiminnasta. Itse nautimme uudenlaisesta tavasta tehdä työtä. Luimme *Leikin mahdollisuudet* – kirjaa, arvioimme toimintaamme ja kävimme vilkasta keskustelua. Uusi toimintamalli oli kuitenkin Engeströmin sanoin *annettu uusi*. Tässä tutkielmassa kuvattua interventiota, ensimmäistä pitkäkestoista leikkiteemaa, olen ajatellut uuden työtavan juurruttamisvaiheeksi.

Ekspansiivisen syklin pelkistettyä teoreettista mallia voidaan Engeströmin (1995, 91) mukaan pitää syklin ideaalina, sillä prosessin aikana voi tapahtua syklin katkeamista, haaraantumista tai luonteen muuttumista. Syklimalliini olen piirtänyt useita mahdollisia jatkoja: joko etenemisen uuden työtavan näyttämään suuntaan, etenemisen johonkin muuhun suuntaan tai paluun syklin alkujuurille. Esimerkiksi työntekijävaihdokset aiheuttavat usein

taantumavaiheen, jossa käydään keskustelua toiminnan toteuttamisen tavasta ja joko luovutaan uudesta toimintamallista tai kiinnitytään siihen entistä vahvemmin. Kenties olisi-kin luontevampaa puhua pysähtymättömästä spiraalista (vrt. Heikkinen, Rovio ja Kiilakoski, 2006).

### Tutkijan rooli, oma roolini

Heikkinen (2006, 19) on tiivistänyt: Perinteisesti tutkija on ulkopuolinen ja objektiivinen, mutta toimintatutkija onkin aktiivinen vaikuttaja ja toimija. Oma roolini on monitasoinen: tiedon tuojana uudesta toimintamallista, työn kehittäjänä, toimijana tiimissä, opettajana lapsiryhmässä, roolin ottajana leikissä, havainnoijana ja dokumentoijana, tutkijana... Leikkiprojektin aikana tutkijan roolini oli heikko, painotus pysyi selkeästi toimija-tutkijan toimija-roolissa.

Toimijan rooli oli se, mihin tosiaan keskityin lapsiryhmässä ollessani ja sen vuoksi kamera ei ollut mukana kaikissa tutkimuksen kannalta kiinnostavissa tilanteissa. Tai kävi niin, että kamera nauhoitti, mutta zoomauksen säädöt olivat jääneet tarkistamatta. Tässä alaluvussa pohdin omaa moninaista rooliani toimijana, kehittäjänä, aineiston kerääjänä ja tutkijana. Koska tarkoituksena oli koota aineisto lopputyötä varten, tutustuin aluksi etnografisiin tutkimusmenetelmiin.

Sawyer (1997, 67) keräsi tutkimusaineistoa esikoululuokasta. Kun hän kertoi vanhemmille menevänsä päiväkotiin havainnoimaan lasten leikkiä, vanhemmat esittivät kysymyksen: ”Mistä tiedät, että he eivät leiki eri tavalla sinun läsnä ollessasi?” Tämä oli Sawyerin mukaan ymmärrettävän yleinen kysymys, koska lapset leikkivät eri tavalla vanhempien läsnä ollessa. Sawyer toteaa Corsaron suositelleen pitkää totutteluvaihetta, jotta lapset tottuvat tutkijaan eivätkä suhtaudu häneen kuten vanhempaan tai opettajaan. Myös nauhoitusvälineet tulevat lapsille tutuiksi. Samalla tutkija ehtii tutustua lasten toimintakulttuuriin ja sen sosiaaliseen kontekstiin. Sawyerin osallistuva havainnointi tapahtui antropologisen menetelmän mukaisesti eli hän osallistui lasten kulttuuriin.

Emerson, Fretz ja Shaw (1995, 1–2) toteavat, että etnografi pyrkii kohderyhmänsä läheisyyteen kahdella tasolla: toisaalta fyysisesti ja sosiaalisesti kohderyhmän arkea lähestyen ja toisaalta uppoamalla kohderyhmän maailmaan ymmärtääkseen, mikä tutkittavien elämässä on merkityksellistä ja tärkeitä. Kirjoittajat käyttävät käsitettä *immersio* kuvaamaan sitä, kuinka tutkija oppii ymmärtämään millä edellytyksin on mahdollista päästä jäseneksi

tutkittavaan maailmaan ja siten kokea tapahtumat ja merkitykset tavalla joka vastaa asi-anosaisten kokemusta.

Oma asemani havainnoijana oli toisenlainen, sillä en ollut muukalaisena tutkittavassa yhteisössä, vaan siirryin tutkijan rooliin omassa tutussa yhteisössäni. Tarkoitukseni oli rakentaa yhteistä kulttuuria lasten kanssa, mutta ajoittain tunsin itseni etnografin tavoin muukalaiseksi lasten roolileikin pyörteissä eikä immersio suinkaan ollut helppoa tai yksinkertaista.

Sawyerin suosittelemaa pitkää totutteluvaihetta kameran läsnäoloon käytin minäkin. Kamera seisoj jalustallaan lapsiryhmän tiloissa. Se oli ikään kuin huonekalu, jota siirreltiin tarpeen mukaan. Ajoittain laitoin sen kuvaamaan lasten toimintaa ja muutamia kertoja katselimme otoksia yhdessä. Kun sitten varsinainen leikkiprojektin kuvaaminen alkoi, lapset olivat tottuneita kameran läsnäoloon.

*Leikin mahdollisuudet* -kirjaa luin miltei päivittäin etsiessäni ideoita projektimme eteenpäin saattamiseksi ja ymmärryksen lisäämiseksi siitä, mitä olemme tekemässä ja mitä lapset tekevät leikkiessään. Kiinnostus leikin teoriaa kohtaan kasvoi, kun huomasin, että mitä enemmän lukee, sitä vähemmän tietää. Lindqvistin lukeminen ohjasi tutustumaan Vygotskin kirjoituksiin.

### **3.2 Aineiston keräämisestä**

Voidaan olettaa, että audio- tai videotallenteet tavoittavat ja tallentavat vuorovaikutustilanteissa lähestulkoon kaiken, mutta Emerson, Fretz ja Shaw (1995, 9) eivät ole vakuuttuneita tästä, eivät myöskään Jordan ja Henderson (1995, 15–16) Se, mitä nauhalle tallentuu, riippuu ensinnäkin siitä, milloin, missä ja miten kuvataan. Toiseksi videonauha ei suinkaan toista todellisuutta objektiivisesti, uskollisesti representaationa, vaan se muokkaa ihmisten toiminnan ja yhteiset kokemukset tietyn tyyppiseksi dataksi. Transformaatio on aina köyhempi kuin alkuperäinen tapahtuma, tietoa katoaa joka tapauksessa, mutta vähemmän kuin muilla datan keräämisen tavoilla. Tietoa häviää kameran käyttäjän päätöksenteon myötä ja myös teknologian luonteen vuoksi. Kameran käyttäjä tekee valintoja, mitä kuvata, mitä jättää ulkopuolelle. Still-kameraa käytettäessä ratkaisut kameran asemasta ja zoomauksen laajuudesta tehdään tietämättä, mitä ja missä kohden tilaa tulee tapahtumaan. Omaa materiaaliani katsellessani tulin tämän oivaltamaan.

Teknologia on rajoittuneempaa tallentamaan ja prosessoimaan informaatiota kuin ihminen kaikkine aisteineen. Toisekseen tallenteen suhde siihen, kuinka mukana olleet yksilöt tapahtuman kokivat, on epävarmaa. Näin käy esimerkiksi silloin, kun keskitytään kuvaamaan aktiivisimpia toimijoita, mutta ympärillä on muitakin vuorovaikutukseen osallistuvia. Kuvaustilanteessa tai heti sen jälkeen tehdyt muistiinpanot auttavat tutkijaa kokonaiskäsitteksen muodostamisessa.

Vuorovaikutuksen tutkimiseen videoitu aineisto on kuitenkin ylivoimaisesti parasta, kuten esimerkiksi Pellegrini (1991, 109–110) toteaa. Mahdollisesta kameralle esiintymisestä hänkin varoittaa. Aineistostani havaitsee, että kamera on ajoittain vaikuttanut aikuisen roolinottoon, jopa niin, että leikkiin liittynyt hoitaja on pysäyttänyt kameran mukanaolonsa ajaksi. Lasten leikkeihin kameran läsnäolo vaikutti vain poikkeustapauksissa, jolloin joku pysähtyi hetkeksi ilmeilemään kameralle ja jatkoi sitten leikkiään.

*Otos- ja rekisteröintisäännöt* ohjaavat Pellegrinin (1991, 53) mukaan aineiston keruuta. Edelliset määrittelevät, ketä havainnoidaan ja milloin, jälkimmäiset puolestaan sitä, miten käyttäytyminen kirjataan. Aineiston keräämisessä esikuvanani toimi Lindqvistin didaktinen tutkimus leikin estetiikasta. Lindqvist kuvasi draamajaksoja ja organisoituja leikkitilanteita (1995, 68). Tässä tutkielmassani videoin kokonaisia aikuisten suunnittelemissa draamajaksoja ja leikkejä, jotka liittyivät merirosvotemaan. Lasten aloitteesta alkaneet leikkitilanteet ovat aineistossani yhtä merkityksellisiä kuin aikuisten organisoimat. Pellegrinin termeillä ilmaistuna käytin tapahtumaotosta ja suoritin rekisteröinnin jatkuvaa havainnointia käyttäen. Aina ei kamera ehtinyt mukaan, kun leikki alkoi spontaanisti ja monet leikkitilanteet jäivät tallentamatta, koska en ollut läsnä lapsiryhmässä.

Leikkiprojektin toteutuksen aikana aikuisten esityksistä, yhteisistä leikeistä ja lasten omasta leikistä kuvatut videonauhat muodostavat tärkeimmän osan tutkimusaineistosta. Lisäksi on muutama ääninauha tilanteista, joissa kameraa ei voitu käyttää sekä pari tallennettua tilanteista, joissa lasten kanssa katsotaan leikkitallointia. Joitakin tallenteita on kuvattu lasten kanssa käydyistä keskusteluista, askarteluhetkestä yms. Lisäksi aineistoon kuuluvat tiimipalavereista nauhoitetut dokumentit (leikkivideoiden katselua, arviointia ja seuraavien vaiheiden suunnittelua). Muuta aineistoa ovat omat päiväkirjamuistiinpanoni sekä draamajaksojen suunnitelmat, draamajaksoissa ja leikeissä syntyneet kirjeet yms. Videotallenteiden luettelo on liitteenä 1 (Merirosvoprojekti taulukossa).



Leikkiprojektimme tapahtumia on kuvattu yhdellä paikallaan olevalla kameralla. Tämä valinta oli pakon sanelema, sillä kukaan ei ehtinyt toimimaan kuvaajana. Valinnasta johtuen aineisto on rajoittunutta, esimerkiksi silloin, kun leikki siirtyy tilasta toiseen, on tapahtumista käytettävissä vain omat muistiinpanoni tutkimuspäiväkirjassa.

Tutkimusaineistossani nauhoitettujen otosten pituudet vaihtelevat leikin tai dramatisoidun jakson kestosta riippuen kymmenestä minuutista puoleentoista tuntiin. Useimmat leikit päättyivät aikuisten väliintuloon.

### 3.3 Lokin laajentaminen analyysin ensimmäisenä vaiheena

Aloitin aineistoni käsittelyn Jordanin ja Hendersonin (1995, 7) interaktioanalyysimallia soveltaen. He neuvovat tekemään ensimmäisenä analyysivaiheena *sisältölokin* eli sisällön luetteloinnin. Loki kannattaisi tehdä mahdollisimman pian kuvauksen jälkeen, jotta tapahtumia koskevat asiat ovat tuoreessa muistissa mahdollistaen reunahuomautusten ja selitysten tekemisen. Jordanin ja Hendersonin mallin mukainen loki on suhteellisen karkealla tasolla tehty. Omani oli heidän loki-ideansa ja translitteroinnin välimuoto, sillä käytin useita sarakkeita.

Luin lokin laajennostani korostuskynä kädessäni, kirjoittelin reunahuomautuksia ja tulin ymmälleni. Emerson, Fretz ja Shaw (1995, 146) kuvaavat osuvasti etnografia lukemassa kenttämuistiinpanojaan: alkuymmärryksen ja myöhemmän ymmärryksen välinen kontrasti on silmiinpistävä. Koin saman, vaikka olin tutkijana tutussa ympäristössä. Nekin tilanteet, joissa roolissa ollessani olin kuvitellut toimivani papukaijan (tai kapteenin) roolissa leikin idean kannalta mielekkäästi, osoittautuivat paljon monimutkaisemmiksi. Tilanteet, jotka olin kokenut hämmentäviksi, kun en pysynyt mukana lasten toteuttamissa muunnoksissa ja siirtymissä, alkoivat näyttää entistä monitasoisemmilta ja hämmentävämiltä. Muunnokset, siirtymät, lyhennykset, synkreettisyys ja unet saivat minut tuntemaan itseni Ihme-maahan joutuneeksi Liisaksi.

Samoihin aikoihin luin Pahlia, joka keräsi tutkimusaineistoa oman lapsensa päiväkotiryhmästä. Hän kertoo tutkivansa sisäistämisen konseptia, tapaa, jolla lapset toistavat mielikuvia, joita heillä on omassa sisäisessä ideapankissaan. Pahl huomaa, että hänen poikansa päiväkotiryhmässä lasten kuulemat kertomukset, kuten Ruma ankanpoikanen, Pieni siemen tai Peter Pan, olivat eläneet leikissä ja siirtyneet sen jälkeen piirustuksiin ja

askartelutöihin. Tarinoita voi sekoittaa kuten kahta eriväristä villalankaa ja saada aikaan jotakin aivan uutta ja erilaista. Pahl havaitsi, kuinka esineet symboloivat lapsille jotakin johon liittyi ajatuksia ja tunteita. Näin esimerkiksi siemenet ja korit, joihin niitä kylvettiin, voitiin tulkita symboleiksi, joiden avulla lapsi pyrki tutkimaan omaa alkuperäänsä ja identiteettiään. (Pahl, 1999, 17 ja 27) Ajatus tarinoiden sekoittamisesta oli itselleni sangen merkityksellinen, sillä se tuki valitsemaamme tapaa rakentaa leikkimaailmaa. Emme lähteneet toteuttamaan yhtä tarinaa, vaan poimimme aineksia sieltä täältä.

Kun Pahlin tekstiä vertaa Vygotskin ja Elkoninin leikkikuvauksiin, huomaa, että on kyse eri aikakaudesta: Vygotskin ja Elkoninin leikkikuvauksissa teemat ovat kodin ja perheen toimintojen toisintoja, Pahl korostaa median vaikutusta lasten leikkiteemoihin. Tässä yhteydessä palautuvat mieleen Kallialan (2006, 125) ajatukset. Päiväkotityöntekijöiden haastatteluihin perustuen hän kritisoi suomalaisia varhaiskasvattajia, jotka eivät ole kiinnostuneita tutustumaan lasten kulttuuriseen kompetenssiin, vaikka sen ymmärtäminen on edellytyksenä sille, että kasvatustyötä voidaan tehdä lasten leikkiä ymmärtäen. Kalliala toteaa, että jonkin lasten toimintasarjan perusideaan tutustuminen ei vie aikaa puolta tuntia enemmän. Leikkidokumentteja katsoessani en itsekään aina saanut selville, mistä tarinasta lapset hahmonsia lainasivat.

### 3.4 Aineiston mahdollisuuksista

Tuomi ja Sarajärvi (2002, 97–98) lainaavat Eskolan tapaa jaotella laadullinen analyysi kolmeen tyyppiin, aineistolähtöiseen, teoriasidonnaiseen ja teorialähtöiseen. *Teoriasidonnainen analyysi* luontuu parhaiten tutkielmaani. Teoria toimii apuna analyysin etenemisessä, mutta teoreettiset kytkennät eivät pohjaudu suoraan teoriaan. Analyysiyksiköt valitaan aineistosta, mutta aikaisempi tieto ohjaa analyysia. Aikaisemman tiedon vaikutus on tunnistettavissa, mutta sen merkitys nähdään uusina ajatusurina aukovana, ei teoriaa testaavana.

Teoriasidonnaisen analyysin päättelyn logiikka on usein abduktiivista päättelyä. Anttila (2007) on kirjoittanut seuraavasti: ”Abduktiivinen päättely on kolmas päättelyn laji, joka kytkee käytännön ajattelun ja toiminnan päättelyprosesseihin.” Anttilan kuvauksesta poimin asioita, jotka sivuavat tutkielmani tekoa:

- Abduktiivista päättelyä varten on tutkijalla jokin johtolanka. Hänellä on oltava myös teoreettinen ja tiedollinen esiyymmärrys aiheestaan. Tutkijan kiinnostus kohdistuu

tiettyihin tärkeäksi oletettuihin tai tiedettyihin seikkoihin. Tutkija valitsee itse johtolankansa, joka ohjaa päättelyä. Koska tämä johtolanka on tutkijan itse valittavissa, hän voi sen vaihtaakin tarpeen tullen. Tämä mahdollistaa yllätysten ja uusien käännteiden hyödyntämisen.

- Abduktiivisella päättelyllä voidaan Anttilan mukaan löytää ilmiötä koskevaan teoriaan sellaisia elementtejä, joita ei aikaisemmin ole tiedostettu, ja joista ei niin ollen ole kirjoitettu tai koulutuksessakaan otettu tietoisesti esille. Tämä ei ole kuitenkaan oleellista pro gradu -tutkielman tekijän kannalta.
- Erityinen sovellusalue abduktiivisella päättelyllä on lainaamani tekstin mukaan systeemien analysoinnissa. Tutkija voi pitää systeemiä juuri sellaisena johtoajatuksena, jonka varassa hän etenee. Kun Anttila kirjoittaa siitä, että abduktio soveltuu systeemien analysointiin, voin nähdä leikkimaailman tällaisena systeeminä. Ja edelleen Anttila toteaa, että tämä päättelyn laji noudattaa oman työn tutkimuksen logiikkaa. Kun olen tekemässä tutkielmaa kehittävän työntutkimuksen logiikkaan kiinnittyneenä, niin tämän päättelytavan valinta on perusteltua.

Teoriasidonnaisessa abduktiivisessa analyysissä aineistolähtöisyys ja valmiit mallit vaihtelevat ajatteluprosessin aikana. Yhdistely voi olla luovaakin. Tällainen analyysi on postmodernissa tutkimuksessa toimiva päättelyn muoto, arvioivat Tuomi ja Sarajärvi. (2002, 99)

Tutkielman suunnitteluvaiheessa ajattelin vuorovaikutusanalyysin tekemistä, mutta olen havainnut, että aineistoni ei mahdollista tarkan transkription tekoa vuorovaikutusanalyysia varten. On episodeja, joissa osallistujat sijoittuvat kameraan nähden siten, että ilmeet ja eleet eivät näy, on myös episodeja, joissa osa leikkijöistä on katveessa, ainoastaan heidän äänensä kuuluu ja he ovat tunnistettavissa sen perusteella. On myös episodeja, joissa on niin monta osallistujaa, että tarkan transkription tekeminen on hyvin työlästä päällekkäisen puheen ja tapahtumien vuoksi. (Vrt. Jordan ja Henderson 1995, 10) Minun on huomioitava aineiston rajoitukset analyysisuunnitelmaa tehdessäni.

Jordan ja Henderson (1995, 19) kirjoittavat, että ihmisten aikakäsitys on sidoksissa tapahtumiin (events). Ne ovat osanottajilleen jollain tavoin merkityksellisiä vuorovaikutuksen jaksoja (stretches). Näitä helposti tunnistettavia käyttäytymisen yksiköitä he kutsuvat etnografisiksi paloiksi (ethnographic chunks). Niiden tunnistaminen voisi olla ensimmäinen askel analyysin suutaan. Muutamilla ensimmäisillä aineiston läpikäynneillä voisi keskittyä merkitsemään, milloin tapahtuu jotakin uutta. Myöhemmin voi palata tunnistamaan, mitä kriteereitä tuli spontaanisti käytettyä. Jordan ja Henderson toteavat, kuinka tässä tilanteessa on apua siitä, että analyysoija tuntee aihealueen. Tällaista etsimistyötä tein lokin

laajennosta lukemalla. Ensimmäisillä selauskerroilla kokonaisuudesta ei hahmottunut asioita, jotka selkeästi olisivat herättäneet kiinnostuksen. Tai oikeammin niitä oli liikaa.

### 3.5 Havaintoyksikön ja analyysiyksikön valinnasta

Observaatiotutkimuksen tekijällä on Sawyerin (1997, 77–78) mukaan käytettävissään kolme vaihtoehtoista analyysin tasoa: tapahtuma, ryhmä tai dyadi ja yksilö. Tulokset riippuvat analyysiyksikön valinnasta. Sawyer on vakuuttunut siitä, että sosiokulttuurisessa tutkimussuuntauksessa käytetty analyysiyksikkö – event-in-context – on toimiva, sisältäen se kaikki osallistuvat yksilöt, kaiken heidän yksilöllisen käyttäytymisensä ja heidän vuorovaikutuksensa ja sen lisäksi sosiokulttuurisen kontekstin.

Väitöskirjassaan Hakkarainen kirjoittaa (1990, 144): ”Leikin analyysia varten tulisi erottaa leikille tyypillinen tilanteesta toiseen toistuva kokonaisuus. Tällainen tyypillinen toistuva, kohteen sisältävä kokonaisuus on yksi leikki.” Samassa yhteydessä hän toteaa, kuinka päiväkodissa leikki usein päättyy sille varatun ajan loppumiseen. Tavalla tai toisella tapah-tuneeseen aikuisten keskeytykseen useimmat aineistonikin leikeistä päättyivät.

Vygotskin vaatimus oli, että psyykkisen ilmiön analysoimiseksi on löydettävä pienin moolaarinen analyysiyksikkö, jossa ilmiö säilyy kehittyvänä kokonaisuutena. Jos ilmiötä analysoidaan paloittelemalla osiksi, kadotetaan koko ilmiö. Elkonin sijoitti tämän ajatuksen leikin tutkimukseen: Leikki voidaan kyllä jakaa havaitsemisen, muistin, ajattelun ja mielikuvituksen summaksi, mutta jos leikkiä tarkastellaan näiden yksittäisten kykyjen kautta, niin leikin ominaislaatu katoaa. (Hakkarainen 1991, 33–34)

Elkoninin empiirisen tutkimuksen analyysiyksikkö koostuu Hakkaraisen (2006) mukaan kuvitellusta tilanteesta, roolista ja säännöistä. Tutkielmassani kuviteltu tilanne rakentuu usein Etelämeren saarelle. Kapteenin roolia pidän keskeisimpänä, sillä koko leikkiprojekti alkoi KTn ryhtyessä merirosvokapteeniksi. Kapteenin roolia ei voi kuitenkaan toteuttaa ilman vastavuoroisuutta toisten roolien kanssa. Aikuisten roolinotto rikastuttaa leikkiä sen eri vaiheissa. Roolin ottaminen edellyttää sitoutumista kyseisen roolin toteuttamisen sääntöihin.

Analyysiyksikkö tulee vaihtelevaan analyysin alakohdasta toiseen. Havaintoyksiköksi kutsun niitä episodeja, toimintakatkelmia, joissa tapahtuu joko toistoa, muuntelua tai yllätyksellistä muutosta.

### **3.6 Kiinnostavimpien kohtien käsittely**

Jordan ja Henderson toteavat, että tutkijan intresseistä riippuu, kuinka tarkkaa ja yksityiskohtaista translitteraatiota tarvitaan. Puhe on ensisijainen auki kirjoitettava asia, koska se on inhimillisessä vuorovaikutuksessa oleellista. Kaiken translitterointi varmuuden vuoksi ei ole järkevää, vaan kysymys on siitä, kuinka riittävää tämä transkriptio on juuri tämän analyysin tarpeisiin. Merkityksellisiltä näyttävät segmentit tai episodit lokista translitteroidaan enemmän tai vähemmän yksityiskohtaisesti tutkijan analyysi-intresseistä riippuen. Transkriptio voi Jordanin ja Hendersonin mukaan sisältää merkinnät sanattomasta viestinnästä: kehon asentojen muutokset, ilmeet, eleet yms. tai esineiden käsittelyn, dokumenttien tuottamisen tai tietyn teknologian käytön kuvauksen. Käyttökelpoiseksi osoittautuu kolmisarakkeinen taulukko, jossa on toimijalle sekä sanalliselle ja sanattomalle viestinnälle omat sarakkeensa. (Jordan ja Henderson, 1995, 10 ja 33)

Koska aineistoa on paljon, pyrin minimoimaan translitteroinnin todella olennaisimpiin kohtiin lukemalla lokin laajennosta säännöllisesti teoriaosuuden kirjoittamisen eri vaiheissa. Aluksi kiinnitän huomioni aloituksiin ja lopetuksiin. Niiden välissä tapahtuvat odottamattomat käänneet ja muutokset ovat etsintäni kohteena. Tarkastelen samalla esineiden käyttöä. Tarvittaessa palaan raaka-aineistoon, joko lokin laajennokseen tai alkuperäisiin videotallenteisiin, mikäli otoksissa näyttää olevan viitteitä jostakin, mitä pitäisi ottaa tarkasteltavaksi.

## 4 TUTKIMUSAINEISTO TEORIAN VALOSSA

Ennen analysoinnin aloittamista kerron ryhmästä, jossa merirosvoprojekti toteutettiin. Liitän ryhmän kehitysvaiheen Elkoninin muodostamaan teoriaan kehityksen vaihteellisuudesta ja roolileikin kehitystasoista. Koska Lindqvistin kehittämä leikkipedagoginen työtapayhdistelee roolileikin ja draaman aineksia, paneudun niiden välisiin yhtenevyyksiin ja eroihin. Oman merirosvoprojektimme esittelen käyttäen Lindqvistin esimerkkejä.

### 4.1 Leikkiryhmä

Tämä alaluku sisältää useita luetteloita. Niiden avulla hahmotan sitä, millaisessa kehitysvaiheessa ryhmäni lapset olivat Etelämeren saaren ja jäihin juuttuneen laivan liepeillä leikkiessään. Tietoa tavanmukaisesta tarvitsen, jotta pystyn havaitsemaan yllättäviä ja poikkeuksellisia tapahtumia. Merirosvoprojektiin osallistunutta lapsiryhmää käyn hahmotamaan Elkoninin kehitysvaiheiden kuvauksen avulla. Keskityn roolileikkiin siirtymisvaiheeseen ja roolileikin kehittymiseen. Lopuksi esittelen roolileikin tyypiteot.

#### Kehityksen vaihteellisuus

Jo Vygotski oli luonnostellut kehityksen monitasoisen analyysin ideaa: Lapsen yleistä psyykkistä kehitystä analysoitaessa keskeisiä käsitteitä ovat ”*psykologiset uudismuodostelmat kehityksen indikaattoreina, kehityksen sosiaalinen tilanne, psykologinen ikä ja lähi-kehityksen vyöhyke*” Lapsen kehitys on vaihteista ja siirtymät vaiheesta toisen tapahtuvat kehityksen kriisien kautta. (Elkonin 1971/2000 ja Hakkarainen, 2001, 192).

Vygotski käytti kehityksen kokonaisuuden kuvaamiseksi käsitettä *psykologinen ikä*. Elkonin nimeää Vygotskin hahmottelemat psykologisen iän rakenteeseen kuuluvat perustekijät seuraavasti: ensiksi kehityksen sosiaalinen tilanne kussakin kehitysvaiheessa (lapsen ja ympäristön sosiaalisten suhteiden kokonaisuus), toiseksi kehitystä eteenpäin vievä toiminnan tyyppi ja kolmanneksi kussakin vaiheessa syntyneet uudet psyykkiset prosessit ja persoonallisuuden ominaisuudet. Kehityksen kriisivaiheissa lapsen ja aikuisen välisten suhteiden systeemi organisoituu uudelleen. (Hakkarainen, 1991, 195)

Elkoninin työstämänä kehityksen vaiheittaisuus muotoutui seuraavanlaiseksi:

1. vastasyntyneen kriisi
2. vauvaikä
3. ensimmäisen ikävuoden kriisi
4. varhaislapsuus
5. kolmannen ikävuoden kriisi
6. koulua edeltävä lapsuus (ulkomaisissa lähteissä *esikouluikä*, kirj. huom.)
7. seitsemännän ikävuoden kriisi
8. ala-asteikä
9. 11.–12. ikävuoden kriisi
10. murrosikä

(Hakkarainen, 2002, 38)

Elkonin (1971/2000, IV) myös muotoilee hypoteesin, jonka mukaan kehityksen vaiheittaisuus on kaksijakoista:

- a) Toisaalta lapsi sulauttaa uusia kokemuksia, ihmisten välisten suhteiden normeja ja motiiveja ja tältä pohjalta hänen tarve-motivaationaalisella alueellaan tapahtuu kehitystä; kyse lapsen suhteesta ihmisiin ja
- b) toisaalta hän hankkii malleja välineiden hallintaan, mikä puolestaan tarkoittaa kognitiivisen alueen kehitystä, operationaalisten ja teknisten kykyjen hankkimista; kyse on mukautumisesta suhteessa esineisiin.

”Lapsi - sosiaalinen objekti” (joka tarkoittaa sosiaalisia toimintamalleja esineillä) liittyy siten vaiheeseen neljä ja ”lapsi - sosiaalinen aikuinen” koulua edeltävään vaiheeseen. Tutkimani leikkiryhmän lapset ovat merirosvoprojektin alussa 2-4-vuotiaita ja lopussa yli puoli vuotta vanhempia, joten ennako-odotuksena voi pitää sitä, että leikkiepisodeissa on sekä a- että b-vaiheessa olevia lapsia.

Elkoninin mukaan kullekin kehitysvaiheelle voidaan nimetä *johtava toiminnan tyyppi*: Varhaislapsuudessa vallitsevat esinetoiminnot ja 3-6-vuotilailla johtavana toimintana on leikki, nimenomaan leikin ekspansiivisin muoto eli *roolileikki*. Leikki on psyykkiselle kehitykselle merkityksellistä ennen kaikkea siksi, että leikissä lapsi jäljittelee inhimillisiä toimintoja - aikuisen roolia, hänen tehtävänsä ja työtään yhteisössä - hän toisintaa esinetoimintoja yleistämällä niitä ja siirtää merkityksiä esineiltä toiselle. (Elkonin, 1971/2000) Hakkarainen (2006) lisää tähän sen, kuinka leikki on Elkoninin mukaan merkityksellistä motivaation ja kuvittelun kehitykselle.

### Roolileikkiin siirtyminen

Vygotski katsoi siirtymän esinetoiminnoista roolileikkiin tapahtuvan esikouluiän alkuvaiheessa eli neljännellä ikävuodella. Kuvaus on tuolloisen historiallisen ajan kuvausta; nykyisin roolileikin piirteitä on nähtävissä jo alle kolmivuotiaankin leikissä, kuten esimerkiksi Hännikäinen tutkimuksessaan toteaa. Hän sanookin kyvyn yhteiseen roolileikkiin kehittyvän toisella ja kolmannella vuodella lapsen kokeilevan käyttäytymisen, yksilöllisen roolileikin ja toisten kanssa tapahtuvan vuorovaikutuksen myötä. (Hännikäinen, 1992, 19 ja 1995a, 27) Voi siis olettaa, että Etelämeren saarella ja merirosvolaivalla leikkivillä lapsilla pitäisi olla kyky leikkiä roolileikkiä. Seuraavaksi paneudun roolileikin olemukseen.

## **4.2 Roolileikki**

Tässä alaluvussa esittelen aluksi Vygotskin näkemystä lapsen siirtymästä roolileikkiin ja siirtymässä vaikuttavista kehitystekijöistä. Sen jälkeen tarkastelen sitä, kuinka Elkonin kuvaava roolileikin kehittymistä. Lopuksi esittelen leikin tyyppiteot.

Pikkulapsen leikki on Vygotskin mukaan *vakavaa leikkiä*. Esineleikkejä leikkivä lapsi on tilannesidonnainen, hänellä on pyrkimys täyttää tarpeensa välittömästi. Toiminta kuviteluissa tilanteissa mahdollistuu vasta, kun lapsi pystyy irtoamaan tilannesidonnaisuudesta. Tuolloin esineet menettävät motivoivan voimansa, aistihavainto tai tilanteen tuottama affekti eivät ohjaa lapsen toimintaa, vaan myös tilanteen mielekkyys. Vygotskin näkemyksen mukaan leikki alkaa itse asiassa vasta silloin, kun lapsi kykenee erottamaan mielekkyiden kentän havaintokentästä. (Vygotski, 1933/2002)



Vygotski ei hyväksynyt ajatusta, että kuvittelu olisi vain tiettyjen leikkitoimintojen ominaisuus, vaan kuviteltua tilannetta on pidettävä leikin kriteerinä. Mikäli näin ei ajateltaisi, olisi vaarana, että leikki intellektualisoidaan ja sitä pidetään algebraan verrattavana todellisuutta yleistävänä merkkien järjestelmänä. Mikäli leikkiä pidetään kognitiivisena prosessina, niin silloin jätetään huomiotta sekä *affektiivinen tilanne* että lapsen aktiivisuus. Vygotski pohtii, että jos leikki kehittyy toteuttamattomista haaveista ja jos ne tulevat todeksi leikin muodossa, niin kuviteltujen tilanteiden elementtien täytyy sisältyä leikin affektiiviseen luonteeseen itsessään. Kuviteltu tilanne sinällään sisältää sääntöjä, jotka lapsi on valmis hyväksymään. Lapsi leikkiin äitiä ja käsittelee näin ollen nukkea kuin äiti lasta. Hänen täytyy noudattaa äitiyden sääntöjä. (Vygotski, 1933/2002)

Hakkarainen (1990, 181) pitää ”lasta kunnioittavaa aikuista” välttämättömänä roolileikkiin siirtymisen vaiheessa. Esineleikin aikana vallitsee *toimii kuin aikuinen* -tarvesisältö. Kolmi- vuotiaan kriisin seurauksena kehityksen sosiaalinen tilanne muuttuu ja tällöin aikuisen tulisi muuttaa suhtautumistaan lapseen. Ilman aikuisen kunnioitusta roolileikin tarvesisältö *suuntautuu kuin aikuinen* ei pääse kehittymään.

#### Elkoninin neljä leikin kehitystasoa

Elkonin (1980, 308–309) jatkoi Vygotskilta kesken jäänyttä leikin olemuksen selvitystyötä. Hän tutki eri-ikäisten lasten roolileikkiä seuraavia neljää kysymystä käyttäen:

- a) Mikä on lapsen leikin pääasiallinen sisältö?
- b) Onko leikissä rooleja ja kuinka niitä toteutetaan?
- c) Millainen on tekojen logiikka ja miten se määräytyy?
- d) Millainen suhde lapsella on tekojen logiikan häiritsemiseen ja kuinka motivoitunut hän on protestoimaan häiriötä vastaan?

Aineiston analysointi tuotti *neljä kehitystasoa* (Elkonin, 1980, 309–312), joiden tiivistetty kuvaus on liitteenä 2. Kun tutkimuksessa tarkasteltiin, minkä ikäisten leikissä mitään vaihetta on näkyvillä, havaittiin, että vaiheesta toiseen ei suinkaan siirrytty siten, että edellinen katoaisi, mutta uuden vaiheen tunnusmerkkien ilmeneminen näytti tapahtuvan vasta tietyssä iässä: Kolmi-nelivuotiaiden leikissä ei havaittu neljännen vaiheen tunnusmerkkejä, mutta kolmivuotiaan leikissä saattoi olla toisen ja nelivuotiaan leikissä kolmannen vaiheen tunnuspiirteitä. (Elkonin, 1980, 313) Samaa eri vaiheiden kerrostuneisuuttahan on havaittavissa myös johtavien toiminnan tyyppien kohdalla.

Elkonin jatkaa roolileikin kehittymisen kuvaamista seuraavasti: Kun toisessa vaiheessa lapsi suorittaa ketjuuntuneita leikkitekoja esimerkiksi kotileikissä, jakaantuvat teot vähitellen kahden roolin teoiksi, näin siirtyään kolmannelle tasolle. Kun kolmannessa vaiheessa leikkiteot, joissa esineiden käsittely on ensisijaista, väistyvät ja teot, joissa ihmisten väliset sosiaaliset suhteet nousevat merkittäväksi, tapahtuu *laadullinen muutos*. Neljäs vaihe puolestaan vastaa eräässä suhteessa toista: Tuolloin oli merkityksellistä se, että esine-toiminnot vastasivat todellisuutta, neljännessä vaiheessa roolisuhteiden vastaavuus todellisten esikuviansa sosiaalisille suhteille nousee merkittäväksi. (emt. 314–315)

Hännikäinen (1995b, 68) on tiivistänyt Elkoninin kuvausta esittäen, kuinka yhteisessä leikissä tapahtuu useita muutoksia samanaikaisesti:

- Leikki, jossa on vähän osallistujia, kehittyy leikiksi, jossa on paljon osallistujia.
- Leikkiryhmät, jotka muodostuvat vaihtuvista sattumanvaraisesti valikoituneista lapsista, kehittyvät pysyviksi ryhmiksi.
- Leikki, jossa ei ole juonta kehittyy juonelliseksi.
- Leikki, jonka juoni koostuu irrallisista episodeista, kehittyy leikiksi jossa on suunniteltu selvä juoni.
- Leikki, joka kuvaa leikkijöiden omaa elämää, kehittyy laajempia yhteiskunnan tapahtumia kuvaavaksi leikiksi.

Kun katselen merirosvoprojektin leikkitalenteita, voin tunnistaa näitä roolileikin vaiheita. Huomioni kiinnittyy kohtaan ”leikkiryhmät, jotka muodostuvat sattumanvaraisesti valikoituneista lapsista, kehittyvät pysyviksi ryhmiksi”. Ryhmässämme lasten vuoroahoito aiheutti sen, että leikkiryhmien pysyvyys ei ollut mahdollista, ei edes viisi päivää viikossa läsnä oleville päivälapsille. Toisaalta näyttää siltä, että aikuisen mukanaolo sai leikkiin liittymään huomattavasti useampia lapsia kuin ns. vapaan leikin tilanteissa, ilman että leikki olisi hajonnut kokonaan.

### Leikin tyyppiteot

Yksi tapa jäsentää esineleikin ja roolileikin välistä rajaa ovat *leikin tyyppiteot*. Näitä elementtejä tarvitaan, jotta roolileikki mahdollistuu ja kääntäen, jonkun tyyppiteon puuttuminen osoittaa, että on kyse muusta, esimerkiksi esinetoiminnoista. Hakkarainen on esittänyt tyyppiteot seuraavasti:

1. Leikin ja todellisuuden erottamisen turvaavat teot
  - siirtymät leikkiin ja leikistä takaisin todellisuuteen

- leikkitilaa ja tilannetta rajaavat teot
  - leikkiin kuulumista osoittavat teot
2. Leikin juonta rakentavat teot
    - tekojen vaihto roolisuhteen rakentamiseksi
    - roolia toteuttavat symboliset ja reaaliset teot
    - tekojen mielekkyyden osoittaminen suhteessa juoneen
  3. Leikin kohdetta tarkentavat teot
    - sopiminen siitä, mitä leikitään
    - konflikti, erimielisyydet, väittely kohteesta

(Hakkarainen 1990, 153–154 ja 2002, 122–123)

Yhteisessä leikissä on useita kompastuskiviä. Leikkitila voi olla yhteinen, mutta leikkijät eivät ehkä ymmärrä toistensa leikkitekojen mielekkyyttä. Leikin käännteitä eivät kaikki osallistujat välttämättä ymmärrä ilman selittämistä. Vaikeus on siinä, että leikkitekojen ulkoisista piirteistä ei pysty suoraan havaitsemaan siihen liittyvää mielekkyyttä. Lapset ovat leikki-taidoiltaan erilaisia, heidän hallitsemansa juonen rakentamisen tavat poikkeavat toisistaan, roolileikissä käytettävän metakommunikaation taidot vaihtelevat jne. (Hakkarainen, 2002, 137)

Tähän alalukuun sisällyttämäni tieto roolileikin kehittymisen lainalaisuuksista on apunani analysoinnin aloitusvaiheessa, kun pyrin laajasta aineistostani hahmottamaan, mikä on tavallista ja odotettavissa olevaa ja mikä taas voisi osoittautua merkiksi jostakin muutoksesta tai muusta kehitystä eteenpäin vievästä.

### 4.3 Roolileikki ja draama

Bratus jakoi persoonallisuutemme toiminnan, kulttuurin ja mielekkyyden tasoiksi. Tässä alaluvussa painopiste on kulttuurissa. Tarkastelen roolileikkiä ja draamaa rinnakkain, löydän yhteisiä yhdistäviä käsitteitä ja yhteisiä mutta erottavia käsitteitä. Vertailen aikuisen roolia osallistujana ja ohjaajana käyttäen lähteinä Heleniuksen, Jäälinojan ja Lindqvistin tekstejä. Palaan myös Vygotskin ajatuksiin kuvittelun ensiarvoisesta merkityksestä.

Heikkinen on kirjassaan *Vakava leikillisuus* käsitellyt leikin ja draaman välisiä yhteyksiä. Vygotskia lainaten hän sanoo: ”Mielikuvitusprosessi on tulkitsemisprosessi, joka koostuu

sarjasta muutoksia, eroavaisuuksia, uudelleen ryhmittämisiä, tiivistämisiä ja liioitteluja. ” Draama ja teatteri, niin myös leikki, ovat keinoja, joilla voimme kertoa tarinoita itsestämme, toisista ja maailmasta, jossa elämme. Omia tarinoita peilataan toisiin tarinoihin, tarina muuttuu ja kehittyy uusiksi tarinoiksi. (Heikkinen 2004, 51 ja 58–59)

Kulttuurin uusintamisen Heikkinen ja Valsiner näyttävät näkevän samalla tavoin: Heikkinen (2004, 75) kirjoittaa draamakasvatuksen avoimesta leikkisyydestä, kuinka teemat tulevat ympäröivästä kulttuurista ja palaavat muuttamaan sitä. Valsiner (2000, 55) puolestaan on kuvannut kulttuurin uusintamista seuraavasti: Vanhemmat, opettajat, media jne. pyrkivät vaikuttamaan uusien sukupolvien kehitykseen. Lapset puolestaan yhtä aktiivisesti analysoivat näitä viestejä ja konstruoivat ja koodaavat tulevan kulttuurisen informaation uuteen, yksilölliseen muotoon.

Toisessa luvussa kirjoitin yksilön ja yhteisön näkökulmien välisestä suhteesta. Valsiner toteaa, että on mahdollista erottaa toisistaan henkilökohtainen ja kollektiivinen kulttuuri muistuttamaan meitä siitä, kuinka yksilö ainutkertaisena persoonana on koko ajan yhteydessä kulttuurisesti merkityksellisen maailman kanssa alati jatkuvan sisäistämisen- ulkoistamisprosessin kautta.

### Roolileikin ja draaman yhteiset juuret

Lindqvist (1998, 80) lähti siitä, että leikkimaailman aikaansaamiseksi tarvitaan maailma, toimintoja ja henkilöitä. Jääliinoja (2000, 25) käyttää vain hieman toisia sanoja todesaan, että draaman luomiseksi tarvitaan tarina, hahmot, aika ja paikka. Heikkisen (2004, 61) mukaan ”draamakasvatus on teatterinomaista leikkiä. Leikissä ja näytelmässä ovat samat peruselementit: roolit, tarina, toimintaa jossain maailmassa, ajassa ja paikassa, joka on jotain muuta kuin sosiaalinen todellisuus.”

Helenius (2000, 138) sanoo lapsuusiän draaman kehityksellisten juurten olevan rooli-leikissä. Leikki on kehityksen lähde ja mielikuvitustilanteiden luoja. Niin draamalla kuin leikilläkin on esteettinen muoto. Samoin ne molemmat yhdistävät todellisen ja fiktiivisen maailman. Helenius käyttää tässä samaa Vygotskin ajatusta, jonka myös Lindqvist on lainannut. Lindqvist (1998, 71–72) havainnollistaa lastenkulttuuria samoin kuin leikkiä kahdella esteettisellä peruskaavalla: dynaaminen ja muuttuva musiikkiin, runouteen ja liikkeeseen liittyvä kaava ja toisaalta toiminnallinen kansansadun peruskaava. Jälkimmäiseen tulen palaamaan tuonnempana.

## Ohjaus

Jokaisella aikuisella on monivuotinen kokemus leikistä, siitä vain on niin kauan aikaa, että emme pysty hyödyntämään sitä lasten kanssa toimiessamme. Harvoin maltamme työssä edes pysähtyä havainnoimaan lasten leikkiä, jotta oppisimme uudelleen ymmärtämään sitä. Leikin tutkijoiden kirjoitukset kytkevät havainnot teoriaan. Helenius kuvaa kuinka ohjauksessa on huomioitava leikin ja draaman lähtökohtien eroavuus: Leikin idea tulee lapsilta, heidän kokemustensa tuotteena. Lapsella on oma mielikuva, jota hän pyrkii toteuttamaan. Yhteisessä leikissäkin on tästä johtuen rinnakkaisleikin piirteitä. Vapaata leikkiä ohjataan Heleniuksen mukaan leikin tyyppitekoja ohjenuorana käyttäen, mutta leikin varsinainen sisältö tulee lapsilta. (Helenius, 2000, 156–157)

Roolileikki on leikkijöiden omaa improvisointia kun taas draamassa on etukäteissuunnitelma, käsikirjoitus muodossa tai toisessa. Ohjaajalle aihe on etukäteen olemassa, hän vie draamaprosessia tietoisesti eteenpäin. (emt., 157) Jäälinojan (2000, 27) mukaan lasten omaehtoinen vapaa leikki ja draama voivat rikastuttaa toisiaan molemminpuolisesti. Roolileikin ja draaman rajanylitys on lähellä silloin, kun aikuinen liittyy lasten leikkiin.

Mietin usein, onko leikkimaailmaa rakentavassa pedagogiikassa tärkeämpää hallita draaman keinoja vai ymmärtää lapsen leikkiä. Kun suunnittelimme ensimmäistä leikkiprojektiamme, *Kolmea pientä porsasta*, keskustelimme vilkkaasti siitä, voiko Lindqvistin kehittämä työtapa käyttääkään, kun emme olleet draaman tai teatteritaiteen osaajia. Oli vapauttavaa lukea, mikä Toyen ja Prendivillen (2000, 59) mielestä on oleellista: Jos roolia esitetään liaksi teatraalisin keinoin, se ei suinkaan houkuttele lapsia mukaan draamaan, vaan etäännyttää heitä. Englanninkielisin käsittein aikuisen tulee olla *social actor*, ei suinkaan *theatrical actor*. Yhteys Elkoninin ajatukseen siitä, kuinka leikin motiiveilla on sosiaalinen alkuperä, näyttää ilmeiseltä (Hakkarainen, 2006) Kun roolista tehdään sopimus, esittämisen ei tarvitse olla luonnekuvausta, vaan asenteen ilmentäminen riittää.

Leikkiin liittyminen edellyttää aikuiselta hienovaraisuutta. Toye ja Prendiville (2000, 12–13) ilmaisevat sen sanomalla, että aikuiset leikkiin liittymällä voivat joko edistää tai heikentää leikkiä. Lapset ovat herkkiä havaitsemaan, suhtautuuko aikuinen leikkiin yhtä vakavasti kuin lapsi itse. Onnistuessaan aikuinen ohjaa leikin lähikehityksen vyöhykkeelle. Helenius (2000, 153) on todennut saman asian sanomalla, että lapsi tunnistaa herkästi, sen, milloin aikuinen toimii hänen leikki-ideansa vastaisesti. Leikin ohjaus on tällöin epäonnistunut.

Aikuinen voi auttaa lasta ja lapsiryhmää kehittämään leikkitaitojaan ja luomaan yhteistä leikkimaailmaa, mutta aikuinen voi myös epäonnistua. Hakkarainen on tiivistänyt aikuiselle avuksi kolme perussääntöä:

1. *Aikuisen ei pitäisi ryhtyä selittämään lapsille, miten heidän tulee leikkiä, vaan heidän pitäisi leikkiä lasten kanssa yhdessä yhtenä leikin osanottajana ja unohtaa ”aikuisen” rooli.*
2. *Aikuinen voi johdatella lapsia monimutkaisempiin juoniin ja monimutkaisempaan leikin toteutukseen vain ottaen huomioon leikin erityispiirteet ja juonen kehittelyn erityisvaatimukset (leikkiä ei voi ”opettaa”)*
3. *Leikin olemukseen kuuluu sopiminen leikin etenemisestä ja leikkiteoista leikkitovereiden kanssa. Tämän vuoksi aikuisen ei pitäisi yrittää liiaksi ennakoita etenemistä. Lapsille on annettava tilaa selittää leikkitekojen mielekkyyttä toisille ja aikuisen on myös syytä ottaa tämä huomioon omassa osallistumisessaan. (Hakkarainen, 2002, 141)*

#### Yleistystä tai erityisyyden korostamista

Draamajaksoja suunnitellessamme ja toteuttaessamme emme osanneet pohtia seuraavaa roolileikin ja draaman eroavuutta: Koska leikkiteot ovat yleistettyjä tekoja, leikissä voidaan tehdä pelkistyksiä. Draamassa puolestaan pyritään ilmentämään nimenomaan roolin erityispiirteitä. Draama etenee ohjaajan käsikirjoituksen mukaan, silloinkin kun kohtauksia ja toimintoja improvisoidaan. Ohjaaja voi esimerkiksi säädellä roolisuhteita ja sitä kautta vaikuttaa lasten todellisiin suhteisiin. (Helenius, 2000, 157) Lasten leikeistä lokin laajennosta tehdessäni ja aineistoa lukiessani kiinnitin huomiota lasten käyttämiin pelkistyksiin. Aikuinen ei pysynyt mukana silloin, kun leikittiin jäissä olevan laivan luona ja merenneito tai ihmisprinsessa totesi: ”Nyt on kesä.” Kyse oli leikistä, mutta papukaijan roolissa ajattelin ja myös toimin usein draaman säännöillä. Sama ilmiö on nähtävissä dramatisoiduissa jaksoissa, joissa lapset lähtevät pelkistämään roolileikin säännöin ja käyttävät näkymättömiä esineitä. Me aikuiset halusimme päästä takaisin alkuperäiseen käsikirjoitukseen.

#### **4.4 Merirosvoprojekti**

Lindqvistin luomassa leikkipedagogisessa työtavassa aikuiset dramatisoivat toimintaa, jotta leikki voisi kehittyä. Aikuisten roolihahmot toimivat lasten kanssa vuorovaikutuksessa

ja vetivät lapset mukaan kuvitelmaan. Aikuiset toimivat välittäjinä ja samalla he pyrkivät vetoamaan lasten lähikehityksen vyöhykkeeseen. (Lindqvist, 1998, 82) Tämä oli nähtävissä myös interventioni ensimmäisessä dramatisoidusta jaksossa, jossa lapset lähtivät ryömimään, hiipimään ja kävelemään kohti saarta, yksi toisensa jälkeen. Aikuiset puolestaan miettivät, kuinka tähän lasten aloittamaan interventioon tulisi suhtautua. Käsityksemme leikkimaailmatyötävän ja perinteisen lapsille toteutettavan esityksen välisestä oleellisesta eroavuudesta oli vasta nupullaan.

Leikkimaailmamme rakentaminen käynnistyi pikkuhiljaa lokakuussa ja leikki jatkui seuraavaan kesään. Aluksi olimme kehittelemässä useamman lapsiryhmän yhteistä projektia, mutta ajankäytön järjestelyt osoittautuivat kohtuuttoman työläiksi ja lasten määrä liian suureksi. Syyslomaviikolla kaikki hoidossa olevat lapset toimivat yhdessä. Tuolloin kuvasin lasten vapaata leikkiä tarkoitukseni saada pohja-aineistoa ja samalla totuttaa lapsia videokameraan. Myös talvilomaviikko oli eri-ikäisten yhteisen toiminnan aikaa, silloin toteutimme useita aikuisten suunnittelemaa draamajaksoja. Tuon viikon perintönä roolissa oli myöhemminkin yksi viisivuotiaiden lastenhoitaja.

Toimintavuonna 2003–04 ryhmässämme oli 25–30 lasta, joiden ikäjakauma vaihteli vauvaikeudesta viisi vuotta täyttävään. Koska ryhmä oli ympärivuorokautinen, työntekijöitä oli tavallista päiväkotiryhmää enemmän. Tutkijan rooliini kuului, että ryhmässä toteutetaan leikkimaailmaidean mukainen interventio. Ryhdyimme havainnoimaan lasten leikeistä sitä, millaisia teemoja ja rooleja niissä esiintyi. Luimme lasten kanssa kuvakirjoja, joiden ajattelimme luovan yhteistä pohjaa yhteisille leikeille. Lasten leikeissä toistuivat kotiroolit, prinsessat, ritarit, eläimet ja Turtlet. Leikkiteemat vaihtelivat suuresti sen mukaan, keitä kulloinkin oli paikalla. Käytössämme oli kuusi huonetta, joten tilamme mahdollistivat useita samanaikaisia leikkejä.

Lokakuuisena keskiviikkoaamuna ennen seitsemää tapahtui jotakin, josta ei vielä voinut arvata, kuinka merkityksellistä se oli: Tapsa (4:7) oli katsonut kotona Peter Pania. Tuona aamuna hän pyysi hoitajalta ison pahvin, piirsi siihen pyöreät laivan ikkunat, asetti pahvin sohvan viereen pystyyn ja lähti seilaamaan merirosvokapteenina. Pahvi merkitsi laivaa ja sohva oli saari. Tapsa tiesi, että aikuiset auttavat leikin kehittämisessä ja niin hän nytkin pyysi ja sai materiaaleja, joista tehdä miekkoja, koukkukäsiä ja muita tarvittavia roolitunnuksia ja roolin toteuttamiseen tarvittavia välineitä.

Seuraava iso edistysaskel oli se, kun saimme kodinkoneliikkeestä laatikoita, riittävän suuria, jotta niistä pystyi rakentamaan laivoja. Tässä vaiheessa leikki oli selkeästi Tapsan leikki, jota aikuiset tukivat materiaalia antaen ja johon toisia lapsia pääsi mukaan. Ensimmäinen merirosvolaiva oli valmistumassa naulakkoaulaan, kun Tapsa jälleen tuli aamulla ja ilmoitti, että tarvitaan myös Hunajalaiva. Tämä toinen laiva valmistui myös, mutta se jäi pian käyttämättömäksi. Mielikuvana Hunajalaiva ja sen väki olivat kuitenkin mukana tulevissa seikkailuissa.

Leikkiprojekti käynnistyi sangen verkkaisesti, alkuan oli lokakuussa, käsinukkepapukaija ilmestyi laivalle joulukuun ensimmäisenä ja vasta helmikuussa aikuinen ensimmäisen kerran otti roolin. Tästä alkoi intensiivinen leikkijakso, joka päättyi touko-kesäkuun vaihteessa laivan läksiäisjuhlaan. Tiivistelmä tapahtumista on luettavissa liitteessä 1.

#### **4.5 Lindqvistin leikkipedagogiikan vaikutus projektiimme**

Lindqvistin kirja *Leikin mahdollisuudet* oli matkaoppaanamme, kun etsimme keinoja viedä leikkiprojektiamme eteenpäin. Tässä alaluvussa esittelen keskeisimpiä tuolloin esille otettuja ajatuksia ja sitä, millaisia yhtymäkohtia ne sisälsivät toimintaamme.

##### Roolit

Lindqvist (1998, 129) lainaa norjalaista Vedeleriä, jonka mukaan niin tyttöjen kuin poikienkin leikeissä perheroolit ilmestyvät ensimmäiseksi. Sen jälkeen tytöt ottavat ammattirooleja ja pojat puolestaan alkavat suuntautua seikkailu- ja taistelurooleihin. Ennen leikkiprojektin aloittamista havainnoimme lasten leikkejä saadaksemme tietoa siitä, millaiset roolit kiinnostavat ryhmämme lapsia. Suunnittelussamme pyrimme tietoisesti sisällyttämään aikuisten dramatisoimiin jaksoihin sekä tytöille että pojille mieleisiä roolihahmoja ja teemoja.

##### Vastakohtaparit

Elämän perusristiriitojen tematiikka kansansaduista tunnettu sellaisten vastakohtaparien, kuten heikkous/voima, riippuvuus/riippumattomuus, oikea/väärä tai yksinäisyys/yhdessäolo, synnyttämä dynamiikka pyrittiin saamaan mukaan (emt., 73 ja 80). Kokkipoika osoitti riippumattomuutensa lähtiessään lomamatkalle pohjoiseen, kapteeni puolestaan oli riippuvainen tyttäristään. Papukaija osoitti rohkeutta jäädessään kylmään Suomeen laivaa vartioimaan, mutta oli toisaalta monissa käytännön tilanteissa voimaton



ja neuvoton. Prinsessat puolestaan tulevat kyseenalaistamaan isänsä oikeuden ryöstää toisten omaisuutta.

Elämän peruskysymyksiä käsitellään vastakohtapareja käyttäen. Egan (1988, 143) on kirjoittanut, kuinka pieni lapsi oppii vastakohtaparit kuten kuuma/kylmä tai iso/pieni suhteessa omaan kehoonsa. Samalla tavoin hyvä/paha ja muut sen tyyppiset vastakohtat ovat aluksi suhteessa lapsen omiin tarpeisiin ja intentioihin. Niinpä isä, joka keskeyttää leikin lounaan vuoksi, on paha. Ajan myötä *hyvä-paha* -konsepti ei katoa, vaan muuttuu siten, että henkilökohtainen mielihyvä ja mielihyvä eivät toimi määrittelijänä, vaan moraaliksi.

### Matkustaminen

Lindqvistin (1998, 75 ja 106) käyttämä kansansatujen toimintakaava on *koti-matka-seikkailu-paluu*. Leikkiprojektimme alkaa laivan rakentamisesta. Laiva mahdollistaa matkat. Ylösalaisin käännytyistä penkeistä rakennetaan toiseen huoneeseen laiva, joka ajoittain merkitsee samaa ja ajoittain eri laivaa kuin jäihin juuttunut alkuperäinen. Meille muodostui tärkeäksi myös paluu. Kapteenille ja Papukaija Maijalle kotiin palaaminen tarkoittaa paluuta Etelämeren saarelle, lapsille puolestaan paluuta päiväkotiin. Poikkeuksen säännöstä muodostavat kapteenin tyttärenä, ihmisprinsessoina olleet kaksoset, joista toinen läksiäisjuhlassa lähtee laivan mukaan ja toinen jää päiväkodille.

### Saari

Lindqvist (emt., 91) viittaa Vygotskiin ja kirjoittaa, että leikki on toiveiden täyttymistä ja yksi leikkiin sisällytetyistä toiveista on juuri unelma paratiisinkaltaisesta saaresta. ”Saari jalostaa ja selkeyttää elämää. Saari on toiveuni.” Lindqvist jatkaa unelman höystämisestä ironialla ja parodialla. Meillähän saari oli rosvojen asuttama, mutta rosvoillakin oli heikkouksensa...

### Merirosvot

Lindqvist (emt., 69) kirjoittaa myös: ”Merirosvoleikkiä säätelee pitkälti merirosvoille tyypillinen käyttäytymismalli. Lapsi kuitenkin muokkaa merirosvoa ja tämän toimintoja omien tunteidensa ja kykyjensä pohjalta.” Merirosvojemme toiminnot vaihtelivat seikkailu- ja kotileikkiteemojen välillä riippuen siitä, keitä leikissä oli mukana.

### Uni

Leikin ja unen yhteyksistä Lindqvist kirjoittaa: ”Leikki kaikkine muodonmuutoksineen ja vaihteluineen muistuttaa unta.(...)Unet kuvastavat usein jotain aiemmin koettua. Niiden sisältö on kuitenkin muuttunut, niin että mistään jäljittelystä ei missään tapauksessa ole

kyse. Leikissä tapahtumien kulku ei ole aivan yhtä sekava kuin unessa, mutta leikkikin rakentuu assosiaatioperiaatteelle.” (emt., 132) Unien dramatisoinnin kautta toimme lapsille uusia teemoja tai viittasimme johonkin aiemmin tapahtuneeseen tai vasta tulollaan olevaan.

Otimme mallia Lindqvistin kehittämästä työtavasta, mutta rikoimme tietoisesti ajatusta valmiin kirjallisen tekstin ottamisesta draaman perustaksi. (vrt. Lindqvist 1998, 81) Keskustelua kävimme Peter Panista ja lasten roolinotoissa hän onkin mukana ajoittain. Helenius (1991, 124) on kirjoittanut lapsen leikkiteemasta, kuinka lapsi nappaa sisältöjä havaintokokemuksistaan, aikuisten kanssa luetuista kirjoista, keskusteluista, joita käydään leikin tilanteissa ja muulloin. (vrt. Pahl) Uudet käsitteet tulevat käyttöön uusina leikin ideoina. Kun leikkiin ei enää ilmaannu uutta, se on leikitty loppuun ja unohdetaan. Mutta hankitut käsitteet jäävät pohjaksi käsitteelliselle oppimiselle, johon siirrytään koulussa. Leikki-projektimme sisälsi sekä aikuisten että lasten tuomana sisältöjä, jotka olivat peräisin eri saduista ja tarinoista, niissäkin, jotka koettiin itse keksityksi, oli aineksia aiemmin koetusta.

#### **4.6 Translitterointi alkaa**

Tutkielmassani en pysty käyttämään useita havainnoitsijoita tai muita sen tyyppisiä havainnoinnin luotettavuuden varmistuskeinoja joita esimerkiksi Kronqvist (2004, 54) systemaattisesta havainnoinnista kirjoittaessaan kuvaa, mutta pyrin korvaamaan tätä käyttämällä mahdollisimman tarkkoja translitteroituja episodikuvauksia. Merkitsen muutamien minuuttien välein ajan kulun nauhoituksen alusta, kerron, mikä on episodin konteksti, kirjoitan puheenvuorot ja käytän tarvittaessa nuolta osoittamaan, kenelle puhutaan. Viimeisessä sarakkeessa kuvaan esineiden käsittelyä, osallistujien liikkumista ja ajoittain myös sanatonta viestintää, mikäli se on aineistosta translitteroitavissa.

Merirosvoleikissä oli aktiivisina osallistujina 15 lasta, joista vain kolmasosa oli säännöllisesti hoidossa olevia päivälapsia. Viisi muuta samanikäistä osallistui muutamiin jaksoihin. Lisäksi puolenkymmentä 1-2-vuotiasta kävi seurailemassa, jäljittelemässä ja leikkijöiden mielestä ennen kaikkea häiritsemässä. Leikkiin sitoutumisen aste vaihteli suuresti. Rooleissa on kaiken kaikkiaan viisi kasvatushenkilöstöön kuuluvaa työntekijää, lisäksi harjoittelijat vaikuttivat muutamiin leikkeihin omalla toiminnallaan. Laivan rakentamisessa, materiaalien etsinnässä ja muussa leikkivälineiden tekoon liittyvissä työssä oli lisäksi toiset viisi

työntekijää. Translitteraatiotaulukon kontekstisarakkeen voin tarvittaessa merkitä uudet tulijat.

Aloitan analysoinnin kahdesta lokakuisesta laivanrakennuspäivästä. Ensimmäisenä päivänä kapteeni Tapsa siirtää aiemman leikkinsä merirosvolipun rakenteilla olevan pahvilaatikolaivan mastoon. Leikissä on mukana kolme prinsessaa, kaksoset Enni ja Silja sekä Anni. Prinsessoja kutsutaan myös (kapteenin) tyttäreiksi. Kiinnostuneina seurailijoina ja mukaan pyrkijöinä ovat Aki ja Tuomas. Tiina ja Pirkko ja minä autoimme leikin rakentamisessa. Noista näytteistä muokkaan tutkimusongelmalleni neljä alakohtaa, joiden avulla lähestyn pääongelmaa.

Translitteroinnissa sovellan Heritagen (1996, 311) litteraatiiosymboleja seuraavalla tavalla:

A > B	puhuja ja kuulija
( )	sana, josta litteroija ei saa selvää
(kissa)	epävarmasti kuultu sana
kis-	sana jää kesken
Kissa, tule –	lause jää kesken
...	epäoleellista jätetty pois

### Ensimmäinen tarkastelun kohde: rooli

Merirosvoleikki alkoi Tapsan (4:7) ideasta. Hän oli kapteeni, joka ryhtyi tekemään *roolitunnukseksi* miekkoja ja koukkuja sekä leikin teemaan liittyviä esineitä, kuten kaloja ja simpukoita. Enni (4:1), Silja (4:1) ja Anni (4:5) olivat leikkineet koko syksyn omia prinsessa-leikkejään. Aamupalan jälkeen prinsessoiksi pukeutuneet tytöt olivat tuomassa ratsujansa laivaan. Kapteeni Tapsa puhutteli heitä välillä miehiksi, mutta helminauhoja tekeviä neitoja se ei haitannut. Nauhoituksen alussa Tapsalla on kapteenin roolitunnukset. Hän tuo pahvilaatikoiden kylkeen oman alkuperäisen laivansa, pahvin, johon on piirretty pyöreät ikkunat ja teipattu lippu. Paikalle mopoillut Aki (3:10) pääsisi ”tähyistäjäksi tai peräksi”, lupaa kapteeni. Aki ei ota tarjousta vastaan, vaikkakin tulee olemaan koko ajan leikistä kiinnostunut. Kohta Tapsa lähtee siirtämään merirosvolippunsa pahvista mastokeppiin, jonka olen hänelle hakenut. Translitteroidut episodit numeroin siten, että leikin tai draamajakson vaihtuessa uuteen episodien numerointi alkaa alusta.

## Episodi 1:

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
22.10. 0:37	Kuvaus siirtyy tapahtumien mukana askarteluhuoneen ovelta naulakkoaulaan; Tiina ja Tapsa	Tapsa: Ja sitten se kori!  Tapsa>Tiina: Se on tämmönen. Tiina: Oijoi, se on kyllä vähän iso. Tapsa: Kyllä se voi ( ) mä tiedän!  Tiina>Tapsa: Mihinkä kohti se kori laitetaan? Tapsa: Tähän.	Tapsa on saanut vanhan lippunsa kiinnitettyä uuteen mastoon. Kantaa maston laivalle lippua liehutellen. Kamera siirtyy kuvaamaan laivalle Tiina on kiinnittänyt mastoa laivaan, nyt kori kädessä. Tapsa tulee naulakolta lammasta kantaen. Näyttää lammasta.  Tapsa kieputtaa lammasta Tiinan edessä maston korkeudella.  Näyttää mastosta paikan kädellään, lammas toisessa kädessä. Aki vieressä mopon selässä, katselee Tiinan työskentelyä.

Lastenhoitaja Tiina, kuten toisetkin aikuiset, pitää kapteeni Tapsaa tämän laivan asiantuntijana ja kyselee häneltä ohjeita. Seuraavassa episodissa on ensimmäisen konfliktin merkkejä:

## Episodi 2:

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:39	Laivalla; Tapsa, Tuomas, Aki, Anni, Silja, Enni Tiina	Tapsa: Hei pojat!  Tapsa: Ei täällä leikitä, vaan täällä ollaan eikä leikitä.  Tapsa: Voi harmin paikka, nyt lammasta kohta putovaa-aa-aa	Anni menee laivaan, istuu alas, Aki mopolla ihan vierellä, avaa laivan ovea. Tapsa ottaa juoksuaskelia laivan ovelle, Aki perääntyy. Tapsa katsoo sisään. Tapsa menee laivaan, Aki ajaa mopolla ihan ovelle ja katsoo sisälle. Tapsa perääntyy saman tien ulos. Laiva heiluu, Tapsa katsoo märssykorissa huojuvaa lammasta  Tapsa juoksee silmälappu kädessä ja ottaa lampaasta kiinni. Katsoo Akia, tämä Tapsaa.

Tässä episodissa kapteeni ilmaisee ensimmäisen säännön, joka on voimassa merirosvo-laivalla. Hänen näkemyksensä mukaan pikkupojat vain leikkivät, kun taas hänen ja prinsessatyttärien toiminta on oikeata olemista. Seuraavassa episodissa merirosvokapteeni ja tyttäret ovat tulleet aarresaarelle ja löytävät aarteita.

## Episodi 3

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:44	Laivalla; Tapsa, Enni, Silja, Anni	Silja: Minä sain aarreen. Tapsa: Tämäki sai aarteen. Silja>Tapsa: Minä sain aarteen, täällä on vettä. Tapsa>Silja: Se on hyvä aarre.	Tapsa palaa laivalle ja taas naulakolle. Silja nousee jotakin kädessä. Ja Tapsa takaisin miekkaa kohottaen. Silja näyttää Tapsalle  Silja menee näyttämään aarrettaan laivaan.

Prinsessa Silja löytää aarteen, jota esittelee kapteenille. Kapteeni itse löysi samanaikaisesti aarteen, tekemänsä miekan, jota heiluttelee. Kapteeni hyväksyy Siljankin aarteen ja tämä lähtee esittelemään sitä toisille prinsessoille.

Näiden kolmen episodin perusteella Tapsa osoittautuu leikin omistajaksi, mutta hän on keskustelevalta ja kannustavalta omia tyttäriään kohtaan. Roolisuhteiden vastavuoroisuus vie leikkiä eteenpäin. Kapteenin roolin kehittymisen seurailun kaikkine sivuhaaroineen valitsin ensimmäiseksi keinoksi, kun lähden hakemaan todisteita mielekkyyden kehittymisestä pitkäkestoisen roolileikin aikana.

Ensimmäinen alaongelma: *Kuinka kapteenin rooli muuntuu ja kehittyy, millaista on roolinotto ja millaisia kapteenin ja toisten leikkijöiden väliset roolisuhteet?*

Toinen tarkastelun kohde: esineet

Seuraavissa episodeissa keskityn havainnoimaan tilanteita, joissa lapset käyttävät omia tai omaksi merkitsemiään esineitä, artefakteja. Tämän luvun ensimmäisessä episodissa Tiina kiinnitti mastoon märssykorin Tapsan ohjeiden mukaisesti. Koriin Tapsa tuo lampaansa, joka on niin iso, että sen korissa pysymisestä aiheutuu huolta ja vaivaa.

## Episodi 4

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:39	Naulakkoaulan laiva; Tapsa, Aki, Enni, Silja, Anni ja Tiina	Tapsa: Voi harmin paikka, nyt lampaas kohta putovvaa-aa-aa	Laiva heiluu, Tapsa katsoo märssykorissa huojuvaa lammasta Tapsa juoksee silmälappu kädessä ja ottaa lampaasta kiinni. Katsoo Akia, tämä Tapsaa. Enni-prinsessa nousee seisomaan laivassa, Tapsa siirtyy pari askelta,

		Tapsa>prinsessa: Tää on tähystäjä! Tapsa: Mun tähystäjä. Mun lammas.  Tiina: No niin, sisäpuolelle... Prinsessa: Oho!	hymyilee. Prinsessa tulee ulos, katsoo lammasta, sanoo jotakin. Tapsa menee hymyillen laivan sisään. Prinsessa menee maston luo, koskettaa lammasta, Laiva heiluu.  Lammas putoaa. Prinsessa nostaa sen ylös ja asettelee koriin.
--	--	---	--

Lammas oli mukana jo aiemmassa episodissa, jossa kapteeni syytti toisia poikia leikkimisestä. Kun Tapsa arvelee, ettei seikkailuun mukaan päässyt pehmolammas enää jaksa olla tähystäjänä (onhan se sairastunutkin pudottuaan liian monta kertaa mereen), niin Anni tuo Lumi-pupunsa, jonka Tapsa oitis hyväksyy varatähystäjän paikalle. Silja hakee märssykoriin kuuttinsa. Silloin kapteeni Tapsa ylentää Lumin perämieheksi. Anni kutsuu sitä lempeästi ”pikku perämieheksi”. Kun leikkiprojekti kehittyi kevään puolella, on märssykorissa ajoittain pieni tähystäjä.

Seuraavassa episodissa esittelen toisen artefaktin, jonka käyttöä seuraan leikin edetessä. Kun aarresaari mainitaan ensimmäisen kerran leikissä, se tuo kapteenin mieleen aarrekartan. Valmistunut kartta on kapteenille niin tärkeä asia, että hän jättää sitä aikuisille esitellessään sairaan lampaansa tytärten vastuulle.

### Episodi 5

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
20.10 0:50  0:53	Rakenteilla olevalla laivalla; Tapsa, Enni, Silja, Anni	Tapsa: Kartta on saatu, me ollaan perillä. Tapsa: Me ollaan perillä, kattokkaa nyt.  Tapsa: Täällä on meidän aarresaarremme!  Tapsa>ope: Me löyvettiin, me löyvettiin se saari.  Tapsa: Ja lammas on sairas ope: Voi, lammasko on sairas. Kuka sitä osaa hoitaa? Onko teillä lääkkeitä? Tapsa: Kartta pitää aina rullata.	Prinsessat palaavat laivaan, lammas putoaa. Rupeavat nukkumaan. ... Ope kutsuu tyttöjä kapteenin tyttäriksi. Lammas pelastetaan Tapsa tulee iso paperi kädessään. Tytöt tulevat lampaan kanssa. Kaikki katsovat karttaa. Ope ehdottaa, että lammas otettaisiin laivaan sisälle, Tapsa juoksee kartan kanssa toiseen huoneeseen. Anni seuraa. Tapsan ääni kuuluu, kun hän esittelee karttaansa. Kaikki poistuvat. Ja kohtaavat open palatessaan. Tapsa esittelee karttaa opelle. Prinsessatyttävät tulevat laivalle, Tapsa ja ope perässä.  Tapsa rullaa kartan kannen päällä, tytöt puhuvat lääkkeitä.

Aion siis lähteä tarkastelemaan, miten leikissä luodaan suhdetta pehmoihin ja karttoihin, mitä ne näyttävät merkitsevän leikkijöille, kuinka niillä toteutetaan leikkitekoja ja kuinka niitä käytetään vuorovaikutuksen luomisessa.

Toinen alaongelma: *Kuinka lapset käyttävät esineitä roolisuhteiden luomisessa?*

Kolmas tarkastelun kohde: saari

Laivanrakennusajan ensimmäisestä leikistä, sen edellä olleesta viidennestä episodista löytyy myös saari, jonka kautta tarkastelen leikkimaailman tapahtumia. Kapteenilla ja prinsessoilla on yhteinen käsitys siitä, mitä saari merkitsee merirosvolaivan väelle. Sitten, kun aikuiset alkavat dramatisoida jaksoja, mielikuva saaresta täsmentyy ja se saa uusia merkityksiä. Aikuisilla kaukaiseen saareen liittyy kulttuurisia merkityksiä, mutta myös kulttuurista mielekkyyttä. Mitä siitä seuraa?

Kolmas alaongelma: *Kuinka lapset käyttävät aikuisten leikkiin tuomaa Etelämeren saaren kuvakangasta yhteiseen kuvitteluun?*

Neljäs tarkastelun kohde: ristiriita

Viimeisen alakohdan tavoittamiseksi siirryn seuraavaan aamuun. Tuolloinkin paikalla oli Tapsa, mutta muutoin puolivalmiin laivan liepeillä näkyy uusia merirosvoja. Episodi alkaa tilanteesta, jossa Ere ja varahoitoon yllättäen tullut Marko puuhailevat ankkuriköyden kanssa. Episodille on tunnusomaista puhe-sarakkeen tyhjyys.

Episodi 6

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
23.10. 0:36	Naulakkoaulassa laivalla Ere, ja sisarukset Marko ja Terja  Juuso		Ere kiinnittää palikkaa ankkuriköyteen. Marko merirosvohuivi päässään tulee vierelle katsomaan. Terja merirosvohuivi päässään ruorissa. Ere huutaa välillä opea apuun, mutta leikki palikoiden ja köyden kanssa jatkuu. Ere menee laivaan, Marko perässä. Marko ottaa Ereltä kädestä leikkivasaran ja lähtee varastoa kohti menevän 5-vuotiaiden Juuson perään. Ere kääntyy katsomaan. Ere nostaa ankkurin, Terja sahaa pahviseinää leikkisahalla.

0:39	Timo  Tapsa	Maaritin ääni: Hei Ere, ei hakata, laivassa hajjoo ja tulee reikä ja se uppoaa.  Tapsa>Ere: Ei ruoria lyödä, se on kielletty! Tapsa: Se on hyvin nyt. Tapsa Markoa katsoen: Se on kielletty. Sovitaan vaikka, ei ruoria lyödä.	Ere pyörittää ruoria kiivaasti. Marko palaa, hakkaa kantta vasaralla. Katsoo ja hakkaa taas. Ere nousee meisseli kädessään, kulmamitta toisessa. Katsoo Markoa nauraen. Terja alkaa hakata sahalla. Ere kyykistyy, nousee palikka kummassakin kädessä. Alkaa nauraen hakata niillä ruorin molemmin puolin.  Ere keskeyttää, katsoo Maaritin suuntaan. Timo tulee miekka kädessään, Marko hakkaa taas, katsoo sitten Timoa. Ere huitoo työkaluilla ruoria, ruori vääntyy ja Ere katoaa äkkiä alas. Terja katsoo alas Ereä, Timo on menossa laivaan, kääntyy katsomaan taakseen mutta menee laivaan. Ere nousee ja hakkaa taas hetken äänneksen voimakkaasti ja kyykistyy. Tapsa tulee kartta ja pullo kädessään. Panee kartan kannelle, se putoaa.  Menee katsomaan laivan sisälle, taituttaa ruoria.  Kartta putoaa, Tapsa kumartuu nostamaan.
------	-------------------	--	--

Tässä episodissa laivan rakentaminen ja rakentamisleikki joutuvat konfliktiin. Ensimmäistä kertaa yhdessä leikkivien Eren, Markon ja Siljan tekoja ohjaa havainto: He löytävät esineitä ja ryhtyvät käyttämään niitä. Toisen leikkijän tuottaman äänen kuuleminen saa oman toiminnan käymään yhä vauhdikkaammaksi ja äänekkäämmäksi. Laivasta vastuuta kantava Tapsa huolestuu tällaisesta rakentamisesta. Hän kieltää, korjaa ja tekee kolmikon kanssa sopimusta tavalla, jota en voi olla tunnistamatta samaksi näennäisneuvotteluksi ja -sopimuksenteoksi, jota me aikuiset usein käytämme lasten toimintaa rajoittaessamme. Tästä alkaa leikisti ja oikeasti tekemisen ristiriita, jonka kehittymistä tulen analysoimaan. Kyse on leikkiroolin toteuttamisen sääntöjen ja työtoiminnan sääntöjen välisestä ristiriidasta. Keväällä Suomeen talveksi jäänyt laiva on oikeasti rikki ja Etelämeren saarella oleva kapteeni pyrkii saamaan sen korjatuksi. Papukaija Maijan toimii välikätenä.

Neljäs alaongelma: *Kuinka toiminnan kohteen ristiriita ratkaistaan leikissä?*

Seuraavassa luvussa etsin aineistostani episodeja, joissa on teemoja tai toimintoja, jotka käyvät näytteiksi neljään alakohtaan. Pohdin, mitä episodeissa tapahtuu ja kuinka ne liittyvät toisiinsa. Etsin toistoa, muunnoksia ja yllättäviä käännteitä. Näytteiden avulla pyrin vakuuttamaan lukijan siitä, että olen löytänyt todisteet johtopäätöksille joita tulen tekemään.



## 5 NELJÄN ALAONGELMAN ANALYSOINTI

Kahden lokakuisen päivän leikeistä valitsin teorian ohjaamana neljä kiinnostuksen kohdetta. Lokin laajennoksen avulla tartuin leikkeihin ja draamajaksoihin, joissa nämä samat elementit näyttivät esiintyvän. Videomateriaalista valitsin analysointiin otettavat jaksot. Kukin alaongelma saa oman alalukunsa. Yhdistän translitteroituja näytteitä teoriaan ja teen lopuksi yhteenvedon, jossa pyrin tulkitsemaan tekemiäni havaintoja. Useissa havaintoyksikkönä pitämissäni leikki- ja draamaepisodeissa on paljon osallistujia. Sen vuoksi en ole katsonut järkeväksi translitteroida pitkiä jaksoja. Kuvaan aluksi, millaisessa tilanteessa episodi alkaa. Translitteroidut kohdat kertovat oleellisimman. Osan esille haluamistani tilanteista kirjoitan tekstiksi.

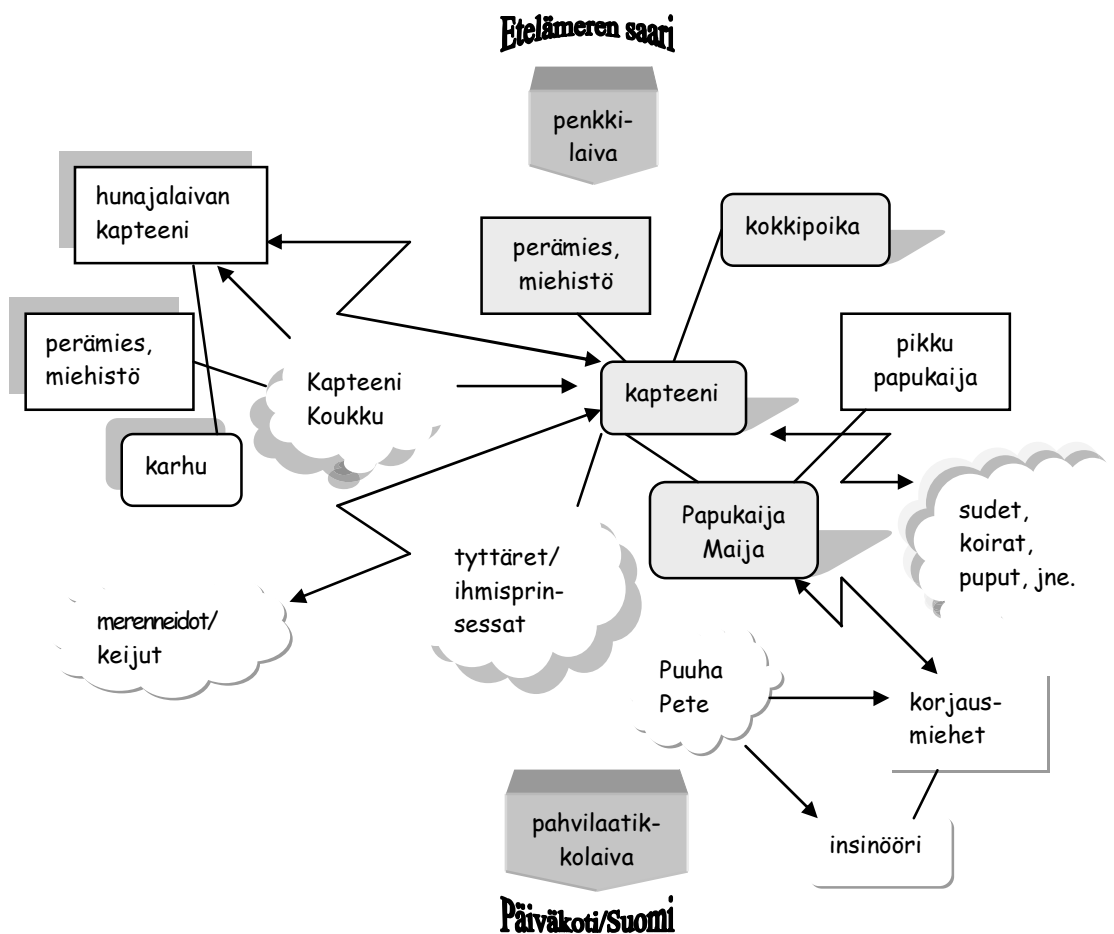
### 5.1 Rooli

Neli-kuusivuotiaiden roolinottoon paneutuneen pedagogisen eksperimenttinsä analysoituaan Elkonin vakuuttui siitä, että *leikin päämotiivi* on lapselle nimenomaan rooli. Rooli on ensisijainen motiivi, mahdollistaako tarjoamamme (kapteenin) rooli lapsen omien motiivien realisoitumisen?

Roolisuhteiden vastavuoroisuus puolestaan on merkityksellistä yhteisen mielekkyyden tunnusmerkkejä etsittäessä. Kasvatustieteen professori Helenius kirjoittaa väitöskirjaansa viitaten *sukupuoliroolipiirteistä*: Tyttöjen leikeissä toistuvat hoivasuhteet eri muodoissaan, pojilla puolestaan vastakkaisuhteet. Seikkailuleikissä päähenkilö ei luo persoonallista suhdetta toiseen ihmiseen vaan pikemminkin omaan kyvykkyyteensä, sankaruuteensa ja

omaan valtaansa. Näin ajatellen rosvo on poliisille kohde, jonka kautta hän ilmentää itsearvoaan. (Helenius, 1991, 122)

Kaaviossa 2 esittelen leikkimaailman keskeisimmät roolit. Pilvimuotoa olen käyttänyt lasten leikkiin tuomista roolihahmoista, suorakaiteita aikuisten ideoimista rooleista. Pyöristetyt suorakaiteet tarkoittavat roolissa olevia aikuisia. Viivat ja nuolet kuvaavat roolien välisiä yhteyksiä. Salamamat osoittavat joko pysyvästi tai ajoittain ristiriitaisia roolisuhteita.



KAAVIO 2: Roolikartta

Palaan vielä roolileikkiin siirtymän vaiheeseen. Elkoninin mukaan leikin motiivit ovat tuoloin kahdella tasolla: toisaalta välittömät yllykkeet saavat toimimaan, mutta lapsi kuitenkin pitää tiukasti kiinni roolista ja kuvitellusta tilanteesta, joka antaa teoille mielekkyyden. Ristiriita on siinä, että lapsi ilmoittaa toimivansa jossain roolissa tai toteuttavansa tiettyä juonta, mutta kuitenkin leikin sisältö muodostuu esineiden käsittelystä. (ei esim. tarjoa kellekään ruokaa, vaikka kattaa pöydän) (Hakkarainen, 1990, 143) Leikkiprojektin nuorimmat leikkijät ovat roolileikkiin siirtymisen vaiheessa, kun taas muutamien lasten leikki on hyvin

kehittyntä, monipuolista metakommunikaatiota käyttävää. Lasten toteuttamia leikkitekoja tarkasteltaessa tämä tulee huomioida.

### 5.1.1 Kapteenin roolin analysointi

Ryhmämme lasten omissa leikeissä tyttöjen ja poikien roolit olivat edelleen melko perinteisiä, kuten 1970-luvun lopulla ryhmässä, jossa työskentelin Heleniuksen kerätessä väitöskirjansa tutkimusaineistoa. Aikuisen esittämässä Etelämeren saaren merirosvokapteenissa oli kuitenkin myös hoivasuhteiden elementtejä. Mahtoiko se, että nainen oli tässä miehisessä roolissa, vaikuttaa siihen, että tytötkin kokeilivat kapteenin roolia. Mielikuvitus- ja hoivaroolit sekoittuvat leikkimaailmassamme kuin kudelman villalangat.

Kapteenin roolia tarkastelen poikien välisenä mielekkyyden kokeiluprosessina, aikuisten kapteeniroolien ja tyttöjen roolikokeilujen kautta.

#### Kolmas leikki, poikien roolikokeilu

Jaksossa 19 leikkiä rakennetaan Etelämeren saarelle. Aten (4:6) ja Tapsan (5:1) leikin aloitus kestää ja kestää. Pojat pompottelevat kapteenin roolia toisilleen ja lopulta Erellekin (3:11). Tilanne päättyy siihen, että kolmikosta kukaan ei halua kapteeniksi, vaan he pyytävät rooliin minut, vaikkon koskaan ennen ole ollut kapteenina. Näytteenä kiivaimmasta väittelystä seuraava episodi:

#### Episodi 1

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:03	Etelämeren saarella, penkkilaivan varustelua; Tapsa, Atte, Ere, ope	Ope>Tapsa: Minkä värinen sen pitäis olla sen purjeen? Tapsa: sininen, eikun valkoinen  Tapsa: Kuka on kapteeni, mä en oo kapteeni koukku, mä oon shördok Atte: Minä en oo kapteeni  Atte: En oo turtle. Tuo on taistelumiekka, me ollaan Peter Pania.  Tapsa: Mä oon se shördok fan.	Ope lähtee hakemaan. Pojat jäävät keskenään. Riehakasta iloa. Atte rallattelee olevansa merirosvo. Roolien jako alkaa.  Taistelee itsekseen. Ere nousee lattialta tukit kädessä Donatellon aseina.

		Atte: Sä oot Kapteeni Koukku ja mä oon toinen merirosvo. Tapsa: Mä oon se shördok fan. Atte: En oo pomo.	Ope tulee ja heittää kapteenin lakin. Tapsa ottaa kiinni ja kiittää.
--	--	--	---

Tapsa ei kuitenkaan nimeä itseänsä kapteeniksi, ainoastaan minulla vain on sellainen ennako-oletus lokakuun laivanrakennusleikin peruna. (En saanut selville, ketä Tapsa tarkoitti shördok fanilla, lähinnä tulee mieleen Sir Edward Peter Panista.) Seuraavassa episodissa roolikiista huipentuu ratkaisuunsa sen jälkeen, kun pojat ovat ensin kinanneet siitä, kuka saa määrätä:

## Episodi 2

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:15	Etelämeren saarella	Tapsa: Ere saa olla kapteeni.  Ere: Minä en...	Tapsa heittää kapteenin lakin Ereä kohti, Atte kääntyy katsomaan. Ailla pipo ja silmälappu. Ere tulee, edelleen fleesen huppu päässään ja Tapsa toistaa, että Ere saa määrätä.  Atte järjestelee tavaroita, puhelee samalla, Tapsa katselee, kun Ere ajelee satulatuolilla ja Atte laittelee karttaa puhellen edelleen.
0:16		Tapsa: kuka on kapteeni, en ainakkaa minä! Atte: En oo kapteeni, Ere on kapteeni, mä en oo aineskaa kapteeni. Ere: En minä...  Tapsa>Atte: Siinä. Nyt ope. Käy open puheilla ja sano että se on kapteeni. Atte: Että ope on kapteeni.  Atte>ope: Sinä oot kapteeni. ope: Minä oon kapteeni?	Atte kääntyy Ereä kohti, Tapsa korjaillee silmälappua.  Tapsa istuu penkkilaivassa, katsoo kun Atte nousee ja lähtee.

Leikki käynnistyy. Olen kapteenina ajoittain tiukka ja komentava, mutta miehistö ei kapi noi. Aarteita etsitään ja löydetään, merenneitojen kanssa tulee kiistaa ja minulle selviää, että olen joutunut Hunajalaivan kapteeniksi, sen Papukaija Maijan kapteenin vaarallisen vastustajan!

Papukaija Maijan oma kapteeni on lempeämpi kuin Hunajalaivan kapteeni. Se oli tietoinen valinta ryhtyessämme suunnittelemaan neljättä kohtausta (jakso 11). Tuolloin vasta ryhmäämme tullut lastenhoitaja Maria pohti, millainen merirosvokapteeni hän voi olla tässä ryhmässä. Sovimme, että roolia ei tehdä kovin pelottavaksi, koska muutamat lapset ovat

aikaisemmin pelästyneet roolissa olevaa aikuista. Jatkan kapteenin roolissa tapahtuvien käännösten seuraamista aikajärjestyksessä.

### Kuudes aikuisten ideoima kohtaus

Otan ensimmäisen kerran näytteen aikuisten suunnittelema draamakatkelmasta. Jakso 20 suunniteltiin sen jälkeen, kun ”pahislaivan” väki oli ryöstänyt kapteenimme aarten ja julistautunut meren valtiaaksi. Maria nukkuu kapteenina Etelämeren saaren rannalla, lapset ovat istuutuneet lattialle, etumaiset metrin päähän kapteenista ja nuotiosta. Piirtoheitimellä heijastettu kuva liittää meidät kapteenin näkemään uneen.

### Episodi 3

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:01	Etelämeren saari; Kapteeni Maria, ope ja lapset	Enni: Aarre! Kapteeni: Missä? Ope: Siellä on aarrearkku, mutta siinä ei ole mitään! Atte: Kapteeni Koukku  Kapteeni: ( )kuka on vienyt Enni tai Silja: En minä...	Huoneeseen tulleet lapset näkevät kuinka katossa purjehtii laiva. Se pienenee ja kohta Enni osoittaa kattoon. Hän huomaa, että kuva on vaihtunut. Kapteeni kuulee huudahduksen uneensa.  Tyhjä arkku loistaa ikään kuin siinä olisi kultapala, syntyy vilkas väittely, onko arkku tyhjä vai ei. Kapteeni mumisee unissaan, lapset ovat aivan lähellä.

Keskustelumme jatkuu ja kapteeni nukkuu edelleen. Kerron lapsille, että täällä ei ole jättä, tämä on Etelämeren saari, jossa on aina lämmintä. Arvelen, että on parempi, ettemme häiritse kapteenin unta. Kysyn, onko yhtään prinsessaa paikalla. Sanon ilmoittautuneelle Elli-prinsessalle, että hän voisi katsoa, ovatko kapteenin kalat jo kypsiä. Päätetään kokeilla, heräisikö kapteeni nenän eteen viedyn kypsän kalan tuoksuun. Kapteeni haukottelee, Sanna tervehtii häntä.

### Episodi 4

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:07		Atte: Mitäs unta näit, kapteeni? Kapteeni: Minä näin kyllä aika	Kapteeni herää, sanoo päivää vähän äreällä äänellä. Lapset aloittavat keskustelun nuotiosta ja kaloista.  Kapteeni raapii koukulla korvallistaan.

		merkillistä unta, en tiedä edes, uskallanko kertoa.	Lapset alkavat yhteen ääneen kertoa edellisessä roolileikissä tapahtuneesta aarteen varastamisesta. Kapteeni kuuntelee kala kädessään.
--	--	---	--

Atte tekee aloitteen, joka vie tarinaa aikuisten ajattelemaan suuntaan. Keskustelu jatkuu, välillä kapteeni on kiukkuinen, välillä kapteenin ilmeily naurattaa lapsia. Kun selviää, että kapteenilta on aarteen lisäksi viety aarrekarttakin takataskusta, hän katsoo parhaaksi pyytää lapsia avukseen, sillä kokkipojan ja prinsessojen kanssa hän ei tule pärjäämään. Lapset alkavat tuoda edellisten leikkien varusteita taka-alalta kapteenin eteen. Lapset haastettiin sankarin avuksi. Leikki alkaisi heti, mutta on lähdettävä lounaalle...

### Neliäs leikki

Tytöt kapteenin roolissa, eroaako se leikkiteoiltaan poikien roolista? Aiemmin kirjoitin sukupuolirooleihin kytkeytyneistä leikkirooleista. Seuraavista episodeista käy ilmi, että työtökkin taistelevat ja ovat urheita, mutta kuinka sitoutuneita he ovat rooliinsa?

### Episodi 5

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
vko 13 0:00	tuokkari: Laiva seinän vierellä, sininen peitto merenä.; Siirillä merirosvo-pipo, Sannalla kapteenin hattu, ope Papukaija Maijana	Siiri: Ollaan perillä.  Sanna: Tää on jo kotona. Papukaija Maija: Mitä papukaija tekisi nyt? Siiri: Hmm Sanna: Tää on kotona. Maija: Siellä omalla rannalla, niinkö?	Kapteeni Sanna jää kotiin, kun perämies Siiri ja Papukaija Maija ovat lähdössä merille. Keskustelevat Sannan soittamasta puhelusta, samalla kun Siiri ohjaa laivaa, Maija kyydisään. Sannalla edelleen puhelin kädessään.  Siiri kysii päätään.
0:01		Siiri: Wau, laiva! Maija: Ooh Siiri: Hunajalaiva! Maija: Onko tuo Hunajalaiva? Pitäkö mennä karkuun? Kuule? Siiri: Eih Maija: Hunajalaiva on aika lähellä, kun se on noin suuri. Siiri: Mennään pois täältä! Sanna: Minä en pelkää sitä! Maija: Kapteeni, mitä tehdään, hunajalaiva on lähellä?	Kattoon heijastuu laivan kuva, jonka Siiri huomaa kesken miettimisen.  Maija ja Sanna huomaavat laivan, katsovat kattoon.  Siiri menee laivaan, valmistautuu ohjaamaan sitä. Sanna kävelee tarmokkaasti lattialla. Siiri katsoo kattoon ja pitelee ruorista. Sanna ottaa koukkukäden lattialta, pukee sen ja huitoo laivaa koukulla.

0:02		Siiri: Nyt se karkuun Maija: Nyt se lähti pakoon!	Laivan kuvaa piirtoheittimen avulla liikutteleva avustaja loitontaa laivaa, se näyttää etäännyvän. Siiri nousee ja lähtee katsomaan, kuinka kuva siirtyi toisen huoneen kattoon. Sanna kertoo ottaneensa siitä kiinni koukulla ja seuraa Siiriä. Maija ei uskalla, vaan jää laivaan.
------	--	--	---

Ensimmäisessä vaaratilanteessa Sanna-kapteeni (3:7) on urhea. Siiri pelkää, mutta taustalla on pelko Hunajalaivan karhua kohtaan, sitä joka ryösti aarten aiemmin. Seuraavassa episodissa Siiri (4:7) lähtee taistelemaan, mutta ennen sitä hän käytti koiraa kävelyllä. Maijana kehotan kapteenia ottamaan koukun ja lakin ja olemaan pelottavan näköinen.

### Episodi 6

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:09		Maija: Taisteletko sinä Hunajalaivaa vastaan ihan yksin, kapteeni? Kapteeni: Taistelen! Maija: Perämies, kapteeni taistelee yksin hunajalaivaa vastaan. Maija: Nyt mene, perämies, apuun!  Siiri: Karhua taistelemaan, pysykääpä täällä. Sanna: Minä...  Siiri: Kar hu mee nep pois!	Perämies Siiri palaa koiran kanssa takaisin.  Siiri kääntyy katsomaan kattoon. Siiri kyykistyy, ponkaisee ylös ja huitaisee kattoa kohti nyrkillään, toistaa saman. Siiri poistuu, Maija ja koira piilossa, kapteeni ei tarvitse piiloa. Sanna koukku kädessään menee ovelle Huitaisee taas nyrkkikädellä.

Tässä taistelussa perämies Siiri osoittautuu urheaksi. Hän huitoo kohti Hunajalaivaa ja nauraa huitoessaan. Tytöt ovat löysästi sitoutuneita rooleihinsa. He käyttävät esineitä leikkitekojen suorittamiseen, mutta juonen kehittely ei etene. Myöhemmin leikkiin liittyy prinsessoja.

Missä vaiheessa tyttöjen leikkiin ylimielisesti suhtautuvat pojat valtaavat kapteenin roolin? Tapahtuuko se vähitellen vai äkkiryynnäköllä? Rooleissa tapahtuu vaihdoksia: lähden pois ja Jane tulee papukaijaksi. Siiri siirtyy kapteeniksi, kun Sanna luopuu yhteisestä leikistä.

Lautailukilpailuissa olleet Tapsa ja Atte tulevat saarelle, kun leikkiä on jatkunut melkein puoli tuntia. He kertovat kilpailusta. Atte kysyy, kuka on Kapteeni Koukku, johon Siiri vastaa: "Minä!" Atte väittää vastaan eikä hyväksy myöskään Janen siivetöntä papukaijavarustusta. Atte kyseenalaistaa taas Janen ja Siirin roolitunnusten käytön. Laiva seilaa jälleen katossa, Ere tulee huoneeseen ja alkaa tutkia lattialla olevia tavaroita. Papukaija

Maija kysyy kapteenilta Siiriltä, voivatko pojat tulla leikkiin. Kapteeni lupaa. Kohta Maija kyselee, kuka olisi rosvo. Tapsa vastaa: ”Peter Pan” ja jatkaa kertomalla Peterin tunto-merkit. Tapsalla on nyt viikset, hän istuu hetkeksi laivaan ja lähtee sitten lenkille. Muutama minuutin kuluttua kapteenin ja papukaijan aarre on vaarassa, mutta kapteeni saa heitettyä sen Maijalle, joka nappaa aarteen siipensä suojaan. Tilanne rauhoittuu välillä, Papukaija ja kapteeni jatkavat omia puuhiaan laivalla.

### Episodi 7

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:38	tuokkarissa penkilaiva, papukaija Jane, kapteeni Siiri, merirosvot-Tapsa, Atte, Ere, prinsessat H, M ja Anni, Aki	Papukaija: Tämä on kapteeni.  Papukaija: Tiedättekö, meitä seuraa rosvoja nyt me ollaan tuolla saarella  Tapsa: räjähdyskohta on tuo mustavihree.  Atte: Meidän laiva pamahti.	Tapsa tuo aarreakun, Atte ja Ere perässään. Ojentavat papukaijalle ja puhuvat kapteenista. Maija viittaa Siiriin.  Lapset kääntyvät katsomaan saarikangasta.  Atte lähtee saaren suuntaan osoittaa saarikangasta ja selittää toisille leikkijöille jotakin, mistä ei saa selvää, kun on paljon päällekkäistä puhetta. Palaa takaisin. Toiset eivät kommentoi pamahdusta, vaan laittavat ruokaa jne. Atte miekkailee peilin edessä.

Atte kerää vähitellen kapteenin tunnuksia itselleen: Pipo ja arpi olivat jo aiemmin. Seuraavaksi hän ottaa koukkukäden käyttöönsä. Tapsa tekee aloitteen, jolla pyrkii rakentamaan jännitettä räjähdykseen viittaamalla. Atte vastaa aloitteeseen, mutta tilanne ei etene. Kohdassa Atte saa Papukaija Maijan hämilleen: Maija kuvittelee olevansa laivalla oman mukavan kapteeninsa kanssa, mutta kumppani käyttäytyy uhkaavasti kuten Hunajalaivan väki tai Peter Panin vastustaja Kapteeni Koukku. Maija: ”Mutta kapteeni, mehän olemme ystäviä!” Siiri ei ole pannut enää kapteenin lakkia päähänsä, vaan keskittyy ruuanlaittoon. Valta on vaihtunut merirosvolaivalla. Kohta Tapsa ryhtyy Peter Paniksi ja taistelee kapteeni Attea vastaan.

### Viides leikki

Myös jakso 25 kuvaa tyttöjen leikkiä, johon kuitenkin kymmenen minuutin kuluttua ilmestyy Atte ja muita poikia. Ennakko-oletuksena voi pitää sitä, että pojat valtaavat jälleen leikin.



## Episodi 8

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
huhtikuu 0:04	Autio Etelämeren saari	Maija: Asutaan täällä me, tuolla on niin rauhatonta. Miina: Entäs laiva? Täällä... Maija>Jenna: Kuule kapteeni, kaapataan tama laiva ja lahdetaan tällä laivalla, tuolla on niin rauhatonta.	Kiihtaa verstaan suunnalla, äänet lähenevät vähitellen. Papukaijat Maija ja Miina (Sanna) ovat tulossa, puhelevat eteläsaarelle menosta  Maija puhuu jälleen ilman ä- ja ö-äänteitä. Miina kääntyy laivaan päin, Jenna tulee.
0:05		Maija: Ilkeät varkaat viekööt sen toisen laivan. Miina: Ne oli hunajalaivan ne.  Jenna: Minä kyllä voin niiltä varastaa myös!	Maija ja Miina järjestelevät tavaroita laivaan. Kuuluu Aten ääntä, Jenna menee katsomaan. Jenna tulee ja sanoo ottaneensa jäät pois verstaan laivasta.  Jenna-kapteeni käveleksii ympäriinsä ja Maija kertoo varastaneensa niiltä korillisen ruokaa.

Kapteeni Jenna (4:8), jolla ei ole mitään roolitunnuksia, liikkuu rauhallisesti, puhuu aika hiljaisella äänellä, mutta kuulostaa varmalta. Hän ryhtyy keittämään kalakeittoa. Syönnin jälkeen alan Papukaija Maijana tähystellä kauas Suomeen, mutta kapteeni ottaa kaukoputken ja tähystelee itse: ”Siellä näkyy saari!” Hunajalaivan merirosivot käyvät riehumassa. Silloin merenneito, joka myös on liittynyt joukkoon, antaa hallussaan olevan korulippaan minulle ja kätken sen siipeni alle. Tämä kapteeni ei käy taisteluun, sen sijaan hän osoitautuu hoivaavaksi: hän laittaa koiran puremalle pikku papukaija Miinalle laastarin ja myöhemmin hän lukee Miinalle satuja. Merenneitoihin hän ei suhtaudu yhtä lempeästi, vaan jättää heidät ilman keittoa.

Vaara uhkaa, kun Atte (4:7) tulee Minigondina. Kysyn Maijana merenneidoilta, onko heillä taikasauvaa, jolla Minigondista päästäisiin eroon. Samaan aikaan kapteeni jakaa toisille kaloja.

Leikissä on paljon kotileikin toimintoja ja toisaalta merenneidot muuntuvat milloin linnuksi, milloin Kultasiiveksi tai tekevät taikojaan. Kapteeni suorittaa kotileikin leikkitekoja rauhallisesti, itsekseen, mutta kuitenkin vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Pikku papukaija Miinan Sanna, 3:7) hoitamiseen menee sekä minulta isona papukaijana että kapteenilta runsaasti aikaa. Kapteenin rooli on Jennalle tuttu, sillä hän oli ihmisprinsessana ensimmäisessä saarelle dramatisoidussa jaksossa. Siellä hän leikki sisarensa kanssa rannalla ja seuraili samalla kapteenin ja kokkipojan askareita.

## Kahdeksas leikki

Tyttöjen leikkinä alkava Etelämerellä tapahtuva jakso 36 näyttää sisältävän aineksia jokaisen alakohdan analysoimiseen. Lapset asettautuvat istumaan saarikankaan edessä olevalle penkille. Aiemmin on sovittu, että aamupalan jälkeen Papukaija Maija on paikalla. Talven aikana tutuksi tulleita roolivalintoja alkaa kuulua penkiltä. Sanna lukuun ottamatta leikkijät ovat 4-5-vuotiaita.

### Episodi 9

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:00	ope, Tiina, Enni, Silja, Joonas, W, Lila, Jenna, Sanna, Atte, Tapsa	<p>Silja: Mä oon Kastehelmi Sanna: En mä oo Sanna, mä oon Tuhkimo. Enni: Mä oon joutsenlampiprinsessa. Silja: Minä olen Vanessa. Joonas: Minä oon koira. ope: ...koira nimeltä Tuhkimo Silja: Tämä prinsessa on Vanessa.</p> <p>Atte: Minä en halluu. Atte: Minä halluun. Tapsa: Ja minä.</p>	<p>Lapset alkavat valita itselleen roolia. Kuvassa näkyy heistä vain muutamia.</p> <p>Maija pukeutuu ja muistuttaa, että tarjolla on myös pienet papukaijan vaatteet siipineen. Maija esittelee varusteet.</p> <p>Maija pukee toiselle pyrstön ja toiselle siivet! Pojat pyörähtelevät peilin ääressä.</p>

Käytettävissä olevat varusteet näyttävät vaikuttavan poikien roolivalintaan. Kukaan ei tässä vaiheessa ollut kapteenin roolista kiinnostunut. Vasta neljänkymmenen minuutin kuluttua Sanna taistelee silmälappu päässään Kapteeni Koukkuna.

### 5.1.2 Yhteenveto kapteenin roolin analysoiduista vaiheista

Poikien pitkittynyt roolijako näyttää sisältävän ennakoitua mielekkyyden kokemusta, nimittäin siten, että pojat tietävät, etteivät he kykene vastavuoroisiin roolisuhteisiin. Peter Panin juonen tunteva Tapsa hallitsi tarinan, mutta Atte ei hyväksynyt Tapsan johtavaa valtaroolia. Ryhmämme tytöt ovat valmiita kokeilemaan toista sukupuolta olevia rooleja. Kun Maria Etelämeren saaren kapteenina näyttää jo väsyneen alituisiin taisteluihin eikä ryöstelykään tunnu kunniakkaalta ja kun prinsessatyttäret alituisen paheksuvat isäänsä, niin kapteenin roolin toteutuksessa alkaa olla perheleikin teemoja. Atelle puolestaan kap-

teenin rooli antaa mahdollisuuden toteuttaa ”pahiksen” tekoja, joista hän muutenkin on leikeissään kiinnostunut.

Jakson 37 puolentoista tunnin leikkiä (yhdeksäs leikki) olen nauhatallenteista taulukkoa tehdessäni kuvannut seuraavasti (liite 1):

Verstaalla pitkäkestoinen leikki, jossa vaaroja, oivalluksia, palautumia aivan ensimmäiseen leikkiin, vuorokaudenaikojen vaihtelua, uusien tulijoiden mukaanottoa, laulua, ensimmäisen kapteenin uusia haasteita, korjaamista leikisti ja oikeasti teipaten, yhteistoimintaa...

Jätän tuon leikin analysoinnin kuitenkin myöhemmäksi ja siirryn tarkastelemaan esineitä, joita lapset käyttävät rooleja toteuttaessaan.

## 5.2 Esineet

Repina ohjasi mielenkiintoani toisaalta roolien kiinnostavuuden tarkasteluun ja toisaalta leikkivälineisiin. Osa ryhmämme lapsista oli vasta siirtymässä esinetoiminnoista roolileikkiin, joten leikkitekojen suuntautuminen esineisiin oli odotettavaa. Nuorimpien leikkijöiden voi olettaa tarvitsevan leikkivälineitä, jotka muistuttavat oikeita esineitä. Roolia toteuttaessa teot suuntautuivat usealla vanhemmistakin lapsista nimenomaan esineisiin ja vain muutamilla ihmisten välisiin suhteisiin. (Repina, 1974, 269)

Kolmi-viisivuotiaiden *leikin pääsisältö* on sosiaalisesti suuntautuneet esinetoiminnot, joita verrataan oikeaan toimintalogiikkaan. Kun taas 5-7-vuotilailla ihmisten väliset sosiaaliset suhteet nousevat merkittäviksi, pääsisällöksi ja niitä verrataan ihmisten välisiin todellisiin suhteisiin. (Elkonin, 1980, 315) Toisaalta esineiden sanotaan kantavan myyttistä mielekkyyttä. Vygotski (1933/2002) kirjoitti siitä, kuinka leikissä esineen ominaisuudet säilyvät, mutta merkitykset muuttuvat, ideasta tulee keskeinen.

Esineiden merkitys roolisuhteiden välisen vuorovaikutuksen tarkastelussa aukeni uudella tavalla lukiessani Jordania ja Hendersonia. He pitävät tärkeänä, että vuorovaikutusanalyysia tehdessä kiinnitetään huomiota esineisiin, jotka näyttävät olevan vuorovaikutuksen kannalta merkityksellisiä: Kannattaa kysellä, ”mikä esineiden lentorata on”, kuka niitä isännöi ja miten ne vaikuttavat vuorovaikutuksen struktuuriin tai kuinka esineillä merkitään omaa territoriota kuka on vastuussa tai kenellä on oikeus järjestellä esineet uudelleen, kuinka pysyvää niiden sijoittelu on jne. (Jordan ja Henderson, 1995, 39)

## 5.2.1 Esineiden käytön analysointi

Esineet saavat leikissä uusia merkityksiä, eivät kuitenkaan mielivaltaisesti mitä merkityksiä hyvänsä, kuten esim. Vygotski ja Elkonin ovat kuvanneet. Esine voi korvata toisen, mikäli sillä voidaan suorittaa tarvittavia leikkitekoja. Eri kehitysvaiheissa ”korvaamisen säännöt” ovat erilaisia, sillä toisen asteen symbolismi kehittyy leikissä. Lokakuuisessa leikissä pehmoleluilla ja kartoilla oli oma merkityksensä. Seuraavaksi etsin näytteitä näiden esineiden käyttämisestä.

### A. Pehmot

Hakkarainen (2001, 200) on kirjoittanut lapsen myyttisestä suhteesta todellisuuteen ja omista tavaroista mielekkyyden kantajana. Sitä lukiessa mieleen palautui muistuma omasta perheestä: Hoitomatkalla tielle pudonnutta Ruusu-pupua ei kaupasta ostettu uusi samanlainen pystynyt korvaamaan. Tuolloin olin sangen kummastunut, mutta nyt ymmärrän alkuperäisen Ruusun merkityksen myyttisen mielekkyyden kantajana.

Tässä alakohdassa aion seurata märssykoriin päätyviä leluja. Ensimmäisessä lokakuuisessa tallenteessa tähystäjänä esiintyvät Tapsan lammas ja Annin Lumi-pupu sekä kuutti. Tämä sai meidät hankkimaan käsinukkepapukaijan, joka sittemmin oli toisinaan aikuisten ja toisinaan lasten käytössä. Aluksi se asettui tähystäjän paikalle, sittemmin esiintyi dramatisoidussa episodissa ja joulukuussa sille opetettiin laulu- ja lukuhetkillä suomalaisia joulutapoja ja perinteitä. Sitten, kun papukaijan rooli vakiintui itselleni, jäi käsinukkepapukaija sivuun, mutta muutamissa leikeissä se otettiin jälleen käyttöön.

Etsin myöhemmistä leikeistä näitä märssykorissa kävijöitä. Ovatko ne kaikki yksittäisen lapsen käytössä vai käytetäänkö niitä vuorovaikutuksen toteuttamiseen? Voiko esineitä pitää mielekkyyttä kantavina symboleina? Voisiko niihin ajatella sisältyvän mielekkyyttä, joka jaetaan leikissä?

### Ensimmäinen leikki laivalla

Joulukuun ensimmäisenä päivänä lapset tulevat jäihin juuttuneelle laivalle Tiinan kanssa ja tapaavat käsinukkepapukaijan. Viides jakso kertoo dramatisoidun jakson jälkeen alka-

neesta leikistä. Ere (3:7), Tapsa (4:10) ja Atte (4:2) astuvat laivaan. Tapsa puhuu papukaijan äänellä, mutta Atte ei halua uskoa häntä. Myös Lila (3:2) on tulossa laivaan. Dramatisoidun papukaijakohtauksen vilustumis-hoitamisteema siirtyy leikkiin: Kohta Atte on lääkärinä ja Ere vastaanotolla odottamassa vuoroaan. Tapsa hoitaa laivassa vilustunutta papukaijaa, antaa lääkettä, soittaa sitten lääkärille.

Tapsa tuo papukaijansa lääkäriin, sen pitäisi olla sairaalassa vielä viisi yötä, mutta lääkäri Atte haluaa lopettaa. Tapsa tulee kysymään, joko papukaija pääsee kotiin, mutta lääkärin vaatteita riisuva Atte on ajatellut, että on hänen vuoronsa leikkiä papukaijalla. Pojat kiskovat papukaijaa inttäen. Kiista keskeytyy, kun soitan lääkärille sairaasta pikkutyöstä. Atte pudottaa papukaijan lattialle ja aikoo poistua. Lila, se pikkutyttö, tulee potilaaksi, Tapsa ryhtyy lääkäriksi ja papukaija jää lattialle. Atte palaa, ottaa papukaijan syliinsä ja istuu tuolille. Leikki jatkuu vielä vähän aikaa.

### Kolmas leikki

Jakson 19 alussa olen Tapsan ja Aten kanssa rakentamassa laivaa Etelämeren saaren rannalle. Ere seuraa sivusta kädessään kaksi tukkia Donatellon aseina. Tapsa komentaa minua: ”Haepas se minun papukaija!” Kun palaan ja asettelen käsinukkepapukaijan tutulle tähytyspaikalle mastoon, ottaa Tapsa sen kohta haltuunsa. Hänellä on papukaijan lisäksi useita kapteenin rooliin viittaavia roolitunnuksia, mutta hän ei silti nimeä itseään kapteeniksi. Tässä leikissä pojat eivät kuitenkaan kinaa käsinuken käytöstä, kuten joulukuun ensimmäisen leikissä. Käsinukkepapukaijan merkitys Tapsan leikille paljastuu vihdoinkin jaksossa 37, jossa hänellä on käytössään myös oma pässi, jota hän kutsuu lampaaksi. Siihen leikkiin palaan johtopäätösten tekovaiheessa.

### B. Kartta

Aiemmin lainaamani Pahl oli havainnut, että pojat piirtävät roolileikkiin liittyviä *karttoja*. Hän esittää kiinnostavan näkemyksen sanoessaan, että kartat saattaisivat olla kieli, jota pojat käyttävät kommunikoidakseen merkityksistä, mutta opettaja ei välttämättä ymmärrä sitä. (1999, 90–91) Merirosivot kätkevät, etsivät ja löytävät aarteita. Aartenetsintään liittyvät oleellisesti aarrekartat. Karttaa käyttää Aki lokakuussa pyrkiessään kerran toisensa jälkeen syntymässä olevaan yhteiseen leikkiin, mutta tulee torjutuksi. Jaetaanko karttoja koskeva kiinnostus, syntykö kartankäyttäjien välille vuorovaikutusta vai onko kartta

jonkun, kenties kapteenin vallan osoittamisen väline. Millainen merkitys kartoilla on, voiko ajatella, että ne ovat symboleja?

### Ensimmäinen aikuisten ideoima kohtaus

Jaksossa neljä käsinukkepapukaija palelee jäihin kiinni jääneellä laivalla. Lasten ja hänen välilleen syntyy heti vuorovaikutus. Kun papukaija huutelee: ”Missä kartta?” Atte vastaa: ”Täällä, minä heitän sen!” Ja käskee papukaijan ottaa kiinni. Papukaija nappaa näkymättömän kartan, mutta tuuli vie sen. Tapsa saa sen kiinni ja heittää kapteenille. Tällöin Tiina toimii käsikirjoituksen mukaan: Hän ottaa sivusta oikean kartan, ja Tapsa tuo sen papukaijalle.

Mutta papukaija ei osaa lukea karttaa. Pojat tulevat jälleen avuksi. Lila, Anni, Jenna ja Siiri ovat myös kiinnostuneita. Atte jatkaa kartan lukemista ja papukaija etsii laivasta ruokaa. Nelivuotiaamme käyttävät näkymättömiä esineitä leikkiteoissaan, sitä emme ymmärtäneet ottaa huomioon käsikirjoitusta laatiessamme.

### Leikki toisen aikuisten ideoiman kohtauksen jälkeen

Leikki alkaa heti, kun laskiaismäessä vilustunut papukaija oli jätetty nukkumaan peitteiden alle. Enni (4:2), Anni (4:6) ja Silja (4:2) tulevat verstaalle. Samat tytöt olivat Tapsan kanssa laivaa rakentamassa. Jokaisella on paperi kädessään, toisilla rullattuna, mutta Ennillä avoimena. Enni: ”Katsokaamme karttaa!” Menevät Annin kanssa ikkunan luo, Silja puolestaan kurkistamaan laivaan, jossa minä olin ollut Papukaija Maijana. Nyt laivassa nukkui peittojen alla käsinukkepapukaija. Enni pyytää uudestaan katsomaan, ollaanko oikealla reitillä. Tytöt leikkivät joutsenlampiprinsessaa ja prinsessaintiaaneja. He poistuvat ja palaavat muutaman minuutin kuluttua. Annilla on lokakuulta tuttu Lumi-pupu mukanaan. Kun kaksoset rakentavat patjoista kanoottia, Anni aloittaa: ”Miigo, ne huomais sen, näitten kartta on täällä.” Lumi-pupu kohottaa karttaa toisten nähtäväksi. Silja tuo toisen kartan, levittää sen pöydälle. Tarkastelee ja selittää: ”Olemme matkalla intiaanikylään.” Anni rullaa oman karttansa auki. Toistaa: ”Olemme menossa intiaanikylään” ja rullaa kartan kiinni. Kartat toimivat myös kaukoputkina. Kartoilla pyritään vallankäyttöönkin: ”Minäpä tiedän, minulla on parempi kartta”. Välillä Anni sukeltaa toisen pyynnöstä kapteenin kompassia pohjasta. Ja taas tutkitaan kartoja.

Kaksoset ovat tottuneita leikkimään keskenään, Tyttökolmikonleikeissä Annin rooli on usein myötäliljän rooli. Voisi ajatella, että Lumi antaa Annille lisää varmuutta, kun hän pyrkii keskeyttämään kanoonirakentamisen karttaa esittelemällä. Kolme tyttöä ja kolme karttaa – epäselväksi jää, onko kyse haluttomuudesta roolien vastavuoroisuuden rakentamiseen vai johtuiko karttojen määrä siitä, että niitä piirrettiin ryhmässämme usein.

### Kolmas leikki

Tämän leikin alussa on käytettävissä oikea kartta, jota Tapsa näyttää hallitsevan. Atte puolestaan pitää karttana piirustuspaperia ja asettelee sen laivassa haluamaansa paikkaan. Koska pojat eivät saa rooleja jaettua, he pyytävät yksimielisesti minut kapteeniksi. Leikki alkaa: kalastetaan, syödään, etsitään aarteita ja kohdataan merenneitoja, joiden kanssa on hankaluuksia. Aartenetsintään lähdettäessä kapteeni toteaa, että hänen on mentävä katsomaan kartasta. Kohta hän, Atte ja Ere tutkivat karttaa yhdessä. Tapsa on ollut hakemassa kattilaa, palattuaan hänkin kyykistyy kartan äärelle. Tässä jaksossa 19 leikissä kartan tutkiminen on yksi laivan miehistöä yhdistävä tekijä!

### Neliäs leikki

Jaksossa 22 Siiri on kapteenina ja Jane Papukaija Maijana. Aarre on turvassa siiven alla, joko olisi aika palata maihin?

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:35	Kapteeni Siiri ja Papukaija Maija Jane	Kapteeni: Nyt pitää katsoa aarrekartasta, mihin päin me olemme menossa. Maija: Mennäänkö me edes oikeaan suuntaan! Kapteeni: Joo, kotiinpäin!	Kapteeni ottaa kartan, avaa taitoksilta ja katsoo sitä laivassa seisoen.  Kapteeni panee kartan pois ja kääntyy katsomaan kattoon (kuva, Hunajalainvanko?) Maija osoittaa siivellään saarikangasta. Kapteeni tekee seisaallaan kädellään ohjausliikkeen ja lähtee kävelemään saarikangasta kohti. Poistuu videokuvasta kankaan äärelle.
0:36		Maija: Kapteeni Koukku! Tuollahan näkyy saari! Kapteeni: Käännä! Eh! - Ollaan perillä.  Kapteeni: Saari on tänä päivänä ihan ... Katso, mitä saarella on! Joo, nyt tiedän, mihin mennään, mennään tänne.	Tapsa tulee samanaikaisesti papukaijan luo, kapteeni palaa laivalle, yksi

			merenneito tulee myös ja Maija kertoo, että nyt tiedetään, kuka heitä seuraa.
--	--	--	---

Kartan katsominen, Maijan viittaus seinällä olevaan saaren kuvaan ja kapteenin määrätietoiset ohjausliikkeet tiivistävät leikkiteot olennaisimpaan. Valitettavasti jää arvoitukseksi, mikä oli asia, jonka kapteeni näki saarella, sillä hän oli tuolloin kuvan ulkopuolella. Tämä episodi ohjaa tarkastelemaan myös sitä, mitä merkityksiä saarikankaalla on leikkijöillemme.

## 5.2.2 Yhteenveto esineiden käytön analysoinnista

Hakkarainen (2001, 200–201) on arvelut, että leikin myyttinen olemus on jäänyt huomiomatta. Leikki ei hänen mukaansa ole vain aikuisten maailman peilikuvaa, vaan lapsi rakentaa omaa myyttistä kulttuuriaan ja vasta sen pohjalta pystyy omaksumaankulttuurin merkityksiä. Tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että lapsi toimii esineiden kanssa myyttien ja omaksumiensa kulttuurin symboliensa varassa kunnes pystyy tavoittamaan esineiden kulttuuriset käyttötarkoitukset.

Kun käsinukkepapukaija ilmestyi ryhmäämme, viisivuotiaat omivat sen ja piilottivat, ettemme hakisi takaisin. Tapsa on ainoa ryhmämme lapsi, joka käyttää videoituissa leikeissä papukaijakäsinukkea. Tyttökolmikko ei kiinnostu laivassa nukkuvasta papukaijasta. Papukaija toimi pikemminkin perinteisen opetuskeskustelun apuvälineenä, sen ja lasten välille ei syntynyt emotionaalista jännitettä. Omia pehmoja on mm. Sannalla usein mukana leikeissä, mutta en ole sisällyttänyt kyseisiä episodeja analyysiini.

Joulukuun ensimmäisen päivän leikissä kiisteltiin roolijaosta ja roolien toteuttamiseen käytettävistä esineistä. Tiina kävi mallittamassa lapsille lääkrileikkiä, mutta hänen poistuttuaan kiistely kohta jatkui. Papukaija oli tässä leikissä yhtenä kiistan kohteena. Papukaijan vilustuminen antoi leikkijöille emotionaalisen haasteen, johon leikkijät halusivat vastata, jokainen itsekseen, ilman neuvottelua toisten leikkijöiden kanssa.

Kartan avulla sekä pyritään leikkiin että käytetään valtaa. Toisinaan se toimii vuorovaikutuksen rakentamisessakin. Karttoihin liittyy muuntelua: Oikea kartta, itse piirretty kartta, kokkipojasta piirretty kuva... Aikuiset eivät oivalla, että kaikki leikkijät eivät enää edes tarvitse konkreettista esinettä kartaksi.



## 5.3 Saari

On sanottu, että merkit kantavat merkityksiä ja symbolit mielekkyyttä. Lindqvistin puolestaan kirjoittaa sellaisen yhteisen maailman rakentamisesta, jossa syntyy uusia merkityksiä. Kangas, jolle Etelämeren saaren kuva on maalattu, merkitsee kaukana täältä olevaa paikkaa, johon ryhmässämme liittyy uusia merkityksiä. Aikuisille kuva on kaukaisen unelman kuva, se symboloi jotakin saavuttamatonta, paratiisinkaltaista.

### 5.3.1 Saarianalyysi

Etelämeren saari näkyi ensimmäisen kerran kolmannessa aikuisten ideoimassa kohtauksessa, kun papukaija unessaan kaipasi kotiin kapteenin luo. Silloin kuva heijastettiin piirtoheittimellä kattoon. Papukaijaa katsomaan tulleet lapset huomasivat, että Maija nukkuu laivassa ja mumisee unissaan saaresta ja kapteenista. Joku havaitsee katossa olevan kuvan. Lastenhoitaja ja lapset pohtivat kauan aikaa näkemäänsä.

Neljännessä aikuisten ideoimassa, lastenhoitajien Marian ja Maaritn sekä Annin ja Jennan dramatisoimassa kohtauksessa saaren kuva heijastettiin piirtoheittimellä taustalle. Kuva etelämeren saaresta oli saanut uuden yhteisen merkityksen. Hiihtolomaviikolla hoidossa olleet lapset auttoivat, kun saaren kuva heijastettiin kuitukankaalle ja jäljennettiin. Kuitukankaalle siirretty kuva toimi sittemmin kontekstina kaikissa leikeissä, jotka tapahtuivat Etelämerellä. Sisältyykö kuvaan yhdessä jaettua kulttuurista mielekkyyttä? Muodostuuko saaren kuva *kaukana täältä* – symboliksi?

Jaksossa 16 muistellaan kymppiviikon tapahtumia. Samalla kerron, että kuitukankaalla olevan kuvan voi pyytää käyttöön silloin, kun haluaa leikkiä Etelämeren saarella kuningasta, prinsessaa tms. Seuraavan leikin olen nimittänyt *ensimmäiseksi leikiksi*, sillä tästä alkaa intensiivinen leikkikausi, joka jatkuu maaliskuulta toukokuun loppuun.

#### Ensimmäinen leikki

Jäissä olevan laivan luona leikitään, Ere (3:11) on ollut PuuhaPetenä, mutta nyt Eren sorsat ovat lähteneet lentämään papukaijan mukana. Ne ovat matkalla Etelämeren saarelle kapteenin luo. Ere on äärettömän huolissaan. Keskustelemme kahdestaan verstaalla:

## Episodi 1

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
19.3. 0:34	verstas; ope ja Ere	Ere: Poikaset lähti Suomeen. Ope: Näytäpä, mikä siihen sormeen sattu! Ere: Ei! Ope: Ei, Suomeenko? Kuule tuota. Tuota tuota – papukaijahan on Suomessa – täällä laivalla. Mutta se kapteeni kuule on vielä siellä saarella. Ja kapteeni... Ere: Lentäny on, on. Poikaset – lähti – saarelle. Ope: Sorsanpoikasetko? Ere: Niin. Ope: Sinne Etelämeren saarelle asti? Ope: Ihan totta? Kaikki sorsanpoikaset. Herranen aika! Oliko niitä monta? Ope: Kymmenen sorsanpoikasta ja kaikki lähteneet Etelämeren saarelle. Ere: Niin. Ope: Voi ei, tiiätkö mikä mulla tuli mieleen nyt? Ankkalaulu... nekin lähti, sorsanpoikaset. Mitähän sitten tapahtuu? Ope: Olisitko sinä yksi niistä? Ere: Joo. Ope: Hetkinen, hetkinen, nyt kyllä tarvittaisiin kapteenia.	Ere tulee, open ääni kuuluu. Ere hartiat kumarassa.  Ere kyyristyy surullisen näköisenä.  Ere katsoo huolestuneen näköisenä.  Ere näyttää sormilla kymmentä, edelleen hyvin huolestuneen näköisenä.  Ere katsoo opea.  Ope pohtii, kuinka kamalan pitkä matka lentää vuorten taakse, vaikkakin Ere sanoo niiden osaavan lentää.
0:35			
0:36			

Toinen leikki, joka alkaa heti edellisen jälkeen

Jakson 18 leikkiin siirtyy osa edellisen jakson leikkijöistä. Papukaija Maijan sijaan roolissa olevana aikuisena on kuitenkin Maria. Minä olen riisunut papukaijan varusteet ja kertonut aiemmista tapahtumista Marialle, joka oli kymppiviikolla kapteenin roolissa. Ripustan saaren kuvakankaan seinälle, Maria ryhtyy kapteeniksi ja aiemman verstaaleikin osallistujat siirtyvät Etelämerelle. Kapteeni koettaa keskustella Eren kanssa PuuhaPetten puhelusta (Ere oli kyseisessä roolissa ennen sorsaepisodia.). Ere ryhtyy kuitenkin kertomaan sorsia koskevasta huolestaan käyttäen saaren kuvaa apunaan. Leikin aikana hän käy useita kertoja penkillä näyttämässä, missä kohden Etelämeren saarta tapahtuu jotakin.

Episodissa 2 Ere on huolissaan, se näkyy koko olemuksesta ja siitä, että hän ei kiinnostu toisten aloitteista. Kapteeni, uusi työntekijämme, ei aina saa selvää Eren puheesta. Ere

katsoo useita kertoja saaren kuvaa, käy näyttämässä jotakin ja yrittää selittää kapteenille sorsa-asioita.

### Episodi 2

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
19.3 0:02	Etelämeren saari; Maria-kapteeni Ere	Ere: Aale, aale (=saari, saari), vesi – tuo Maria: Niin, vesi valluu tuosta. Lentääköhän ne täältä ne sorsat? Mistä päin ne lentää?  Ere: Yöllä meni pois tuolta, tuonne ylös.	Ere osoittaa saaren kuvasta kapteeni Marialle jotakin ja sitten vuoripuroa, josta vesi virtaa mereen.. Maria osoittaa taivasta. Videolla ei näy, kuinka Ere osoittelee paikkoja saarikuvasta ja kertoo kodista, lentämisestä, ja sorsista.

Leikissä kapteeni saa paljon postia. Hän ja Ere keskustelevalt yhdestä kirjeestä:

### Episodi 3

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
19.3. 0:14	Siiri, Elli, Jenna, Aki, Ere, Sanna, Maria-kapteeni	Ere: Tässä – on – pyörremyrsky. Kapteeni: Onko se tulossa meidän saarelle? Ere: Ei tule.  Ere: Saarelle. Niin tohon. Kapteeni: Niin siihen tulee pyörremyrsky? Ere: Joo. Kapteeni: Sataako täällä? Ere: Joo, sattaa.	ERE tuo posteja laatikosta kapteenille. Kapteeni ihmettelee yhtä lukiessaan, onko siinä pyörremyrsky, onko se säätiedotus. Ere tuo seuraavan paperin, näyttää sitä kapteenille. Kapteeni ottaa paperin käteensä ja katsoo. Ere nousee seisomaan ja lähtee saaren kuvan luo. Ere nousee penkille ja osoittaa.  Ere palaa kapteenin luo. Kapteeni kohottaa kämmenensä. Ere samoin.

Tulkitsen tilannetta Eren henkilökohtaiseksi mielekkyydenmuodostamistehtäväksi, sillä kapteeni Maria ei yhtä Eren voimakkaasti näkyvää tunnetta (huolta sorsista), vaikkakin keskustele sorsista Eren kanssa muun toiminnan lomassa. Toiset lapset eivät osallistu mitenkään tähän teemaan, he piirtävät kirjeitä kapteenille ja laittavat ruokaa. Analyysivaiheessa vasta käsitän, kuinka Ere olisi tarvinnut minua välittäjäksi Papukaija Maijana tai jossakin muussa roolissa.

Saarikangas puolestaan osoittautuu heti ensimmäisellä käyttökerrallaan uusia merkityksiä sisältäväksi. Vajaan puolen tunnin leikkijakson jälkeen on aika lähteä ulos. Silloin Elli-

Ruusunen sanoo: ”Kapteeni, me lähetään saarelta pois, me lähetään hiihtämään.”

### Neljäs leikki

Jakson 22 leikki alkaa Sannan, Siirin ja minun leikinä, mutta laajenee siten, että kaiken kaikkiaan kymmenen lasta ja neljä aikuista ja kahdeksasluokkalainen työharjoittelija osallistuu siihen. Tässä leikissä kapteeni vaihtuu Sannasta Siiriksi ja lopulta Ateksi. Papukaija Maijan roolissakin vaihtuu aikuinen kesken leikin. Kun papukaija, kapteeni ja Peter Pan seikkailevat ja kamppailevatkin laivalla, toisella seinustalla elävät omana yhteisönään merenneidot sekä Aki, Ere ja harjoittelija Tero. Pojat eivät nimeä roolihahmojaan, mutta heidän leikkitekonsa toteuttavat saarelaisen roolia, samoin kuin aikuisten dramatisoimassa jaksossa: He pitävät huolta nuotiosta, paistavat kalaa ja keittävät keittoa.

Merenneitojen leikki on jälleen täynnä muunnelmia prinsessa- ja merenneitosaduista. He ovat arvaamattomia, sillä he voivat olla joko hyväntahtoisia tai kiusoittelia. Ajoittain he asettuvat vastustamaan merirosvoja taikvoja tehden. Kaikki seuraavat omien puuhiensa lomassa merirosvolaivan tapahtumia ja myös osallistuvat niihin ajoittain. Saarelle on rakentunut yhteisö. Useiden rinnakkaisten leikkiteemojen yhdistelmänä leikki jatkuu noin tunnin ajan.

### Viides leikki

Palaan tyttöjen merirosvoleikkiin (jakso 25). Pieni papukaija Miina on menossa kylpyyn. Keksin, kuinka saada vettä ammeeseen.

### Episodi 4

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:12	Kapteeni Jenna, Papukaija Miina (Sanna) ja Papukaija Maija (ope) ja merenneidot Enni, Silja ja Anni	Papukaija Miina: Laita minulle kylpyammeeseen vettä! Maija: Varopa, merenneito, minä laitan Miinalle kylpyammeeseen vettä. Maija: Pannaanpa tuohon, niin tuosta putouksesta virtaa, tuolta noin. Merenneito Enni: Tässä on saaren ( )	Kapteeni seisoo laivassa, tytöt lentävät. Maija nousee ylös, kuuluu nostelevan nuotiopuita ammepenkiltä. Kapteeni tulee laivasta katsomaan.  Kaikki menevät katsomaan, Miina menee kylpyyn kuvan ulkopuolella. Enni tutkii saaren kuvaa, viittoo taikasauvallaan

Kuvan vuoripurossa virtaavaa vettä käytettiin leikeissä moneen hätään. Vedellä on yhdessä jaettu uusi merkitys, voiko mielekkyyttä nähdä, perustella tai selittää. Aikuinen näkee veden symbolisoivan puhdasta ja parantavaa. Vesi, vanhin voitehista, tulee olemaan pelastuskeinona monissa vaaratilanteissa.

### Kahdeksas leikki

Jakson 36 alun kuvasin kapteenin roolin vaiheita esitellessäni episodina yhdeksän. Leikki kestää aloitteluiheen tunnin ja 10 minuuttia. Tämän leikin rooleja valittiin penkeillä istuen. Leikin kuluessa tapahtuu muuntumisia ja roolin vaihdoksia niin paljon, että olin ajoittain aivan hengästynyt, kun papukaijana yritin pysyä mukana tilanteissa.

#### Episodi 5

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:06	Etelämeren saaren luona; ope ja lapset	<p>Maija: Voiko tällaisella ostaa lentolippuja? Tällaisella arvokkaalla.</p> <p>Silja: Kruunun palasella?</p> <p>Maija: Kruunun palasella, voiko sillä ostaa lipun?</p> <p>Silja: Näytäpäs. Jos löydät tästä yksityiskohdan, niin voit.</p> <p>Maija: Niinkö?</p> <p>Silja: Niin, tuossa se yksityiskohta on.</p> <p>Maija: Tällä voi kaupasta ostaa</p> <p>Silja: Ja jos etsit tarpeeksi yksityiskohdan, niin saat osuuden palkinnostani.</p> <p>Maija: Voi hyvänen aika.</p>	<p>Silja ottaa käteensä Maijan näyttämän esineen.</p> <p>Toiset lapset kuuntelevat koko ajan äänettöminä.</p> <p>Silja ottaa jonkin langassa olevan korun taskustaan, pyörittelee sitä, palaa takaisin penkille pannen näyttämänsä takaisin taskuun.</p>

Merenneidot käyttävät usein kansansadun kaavaan kuuluvia ehtoja. Tällä kertaa toiset lapset kuuntelivat keskustelua aivan ääneti. Vähitellen penkillä istujat liittyivät leikkiin.

Onko mielekkäisyys muuntelussa? Roolien muuntelua tämä leikki on täynnä, sillä leikissä on ainakin 23 eri roolia. Lokin laajennoksesta on poimittavissa insinööri, korjauspapukaija, lentävä merenneito, krokotiili, pikkupapukaija, jänis, merenneito, hiekkarapu, koira, Vanessa, vesikäärme, taikakissa, Hunajalaivan karhu, orava, vesikoira, kultajoutsen, varis, aurinko, Kapteeni Koukku, Rajah sekä leijona ja sen tyttöystävä. Usein on epäselvää, ovatko kaksoset ja Anni ihmisprinsessoja vai merenneitoja.

Leikki on jatkunut viisikymmentä minuuttia, kun Papukaija Maijana alan kaivata omia merirosvojani. Elämä heidän kanssaan lienee selkeämpää kuin tämän joukkion kanssa vaarojen, kuolemien ja villieläinten keskuudessa. Mietin koko ajan, kuinka vastata lasten tekemiin aloitteisiin siten, että pystyisin yhdistämään eri lasten egoistisen tuntuista aloitteita. Olen kuitenkin aina jäljessä, sillä jokin muutos on jälleen tapahtunut. Videokuva on niin kaipa-alainen, että tätä leikkiä ei pysty analysoimaan tarkasti.

Viidennessä leikissä Papukaija Maija otti Papukaija Miinalle kylpyvettä vuoripurosta. Nyt kuolleiden herättelyyn ja loukkaantuneiden virvoitteluun käytetään vuoripuron vettä, mutta myös vettä, jota prinsessat tai merenneidot vääntävät hiuksistaan. Toisinaan riittää merivesikin.

Tällä kerralla taika raukeaa vuoripuron vedellä, jota Papukaija Maija ottaa aurinkoa leikkivän Lilan katsellessa pikku papukaija Matiakselle. Joonas kaataa veden prinsessan päähän. Lila-aurinko laskeutuu lattialle, tulee yö, melkein kaikki nukkuvat. Seuraavana aamuna Papukaija Maija pyytää Elliä, joka on muuttunut pupuksi, ottamaan vuoripurosta vettä. Pupu kierähtää ylös ja lähtee hakemaan. Hän panee astian kuvan eteen putouksen juurelle, täyttää astian ja antaa Maijalle. Auttaako vuoripuron vesi? Ei tällä kertaa, joten Joonas kokeilee lämmintä vettä. Äänensä menettänyt merenneito itse arvelee, että oikean prinsin kosinta voisi palauttaa äänen. Kun äänen takaisinsaamisen mahdollisuuksia edelleen pohdiskellaan, hakee Joonas huolestuneen näköisenä vettä, mutta kuvasta ei näy, ketä tällä kertaa pelastetaan. Sitä seuraava pelastettava on Kultainen joutsen ja taas hakee Joonas vettä. Merenneidot ovat taitavia metakommunikaation käyttäjiä, mutta he haluavat aina itse päättää, milloin taikakeino olisi tehonnut ja milloin ei.

Tyttöjoukossa leikkivä Joonas on ajoittain liian raju, silloin joudun Maijana käyttämään tiukkaa äänensävyä muistuttaessani, että taistella saa vain leikisti. Välillä Joonas kyselee, koska toiset pojat palaavat korjaustöistä. Aikanaan hekin liittyvät leikkiin.

Kun tunti ja viisi minuuttia on kulunut, on osa lapsista menossa ulos. Korjausmiehinä työskennelleet pojat eivät vielä ole kyllästyneet Etelämeren saaren leikkiin, se kuuluu jakson lopussa, kun Tapsa sanoo: ”Tehhäänpä suuri linna”. Atte: ”Joo!” Tapsa: ”Tehhäänpä seikkailu tästä!” Leikki kuitenkin hiipuu vähitellen.

### 5.3.2 Yhteenveto

Jaksossa 18 eli toisessa leikissä Ere ratkoo henkilökohtaista mielekkyydenmuodostamistehtävää. Kapteeni Maria ei yhytä Eren voimakkaasti näkyvää tunnetta (huolta sorsista), vaikkakin keskustelelee sorsista Eren kanssa muun toiminnan lomassa. toiset lapset taas eivät ole sorsateemasta kiinnostuneita. Missä vaiheessa kuva alkaa tukea leikkiryhmän yhteisen kulttuurisen mielekkyyden syntymistä, joko em. leikissä?

Mielekkyydenmuodostamisen tehtävien ketju on myös kahdeksannen leikin roolikokeilujen sarja, jossa leikkijät vaihtavat roolia, tekevät aloitteita roolissa, eivät saa toista vastavuoroiseen roolisuhteeseen, vaihtavat uuteen rooliin ja kokeilevat uudelleen. Iso leikkiryhmä saa kokeilujen määrän moninkertaistumaan.

Vygotski (2003, 17) kirjoittaa, että kaikki mielikuvituksen luomukset aina rakentuvat todellisuudesta poimituille ihmisen aiempiin kokemuksiin perustuville elementeille. Tällöin voidaan sanoa että mielikuvituksen luova toiminta on suoraan riippuvainen ihmisen aikaisempien kokemusten rikkaudesta ja monipuolisuudesta. Tästä puolestaan seuraa se, että lapsen mielikuvitus on köyhempi kuin aikuisen. Mutta kun huomioidaan, että lapsi uskoo ja luottaa mielikuvitukseensa ja käyttää kaiken kapasiteetin leikissään, niin voisi väittää, että lapsen käytössä oleva mielikuvituskapasiteetti on suurempi kuin aikuisen. Tämän on Vygotski sanonut Goethea lainaten (emt., 39): ”Lapsi voi tehdä kaikkea kaikesta.” Lindqvistin päättelee (1998, 67): ”Mitä rikkaampi todellisuus, sitä suuremmat mahdollisuudet käyttää mielikuvitusta ja päinvastoin.” Etelämeren saari toisaalta mahdollistaa mielikuvituksen käyttämisen ja toisaalta antaa aineksia, jotka rikastuttavat lasten mielikuvitusta.

### 5.4 Kohderistiriita

Vygotski poikkesi aikalaisistaan siinä, että hän piti myös lasta luovana. Lapsessa näkyy hänen mukaansa hyvin varhaisessa vaiheessa luovia prosesseja, jotka parhaiten ilmenevät leikissä. Keppi hevosena ratsastava lapsi, äitiä leikkivä nukkea hoitava tyttö tai rosvo, sotilas ja merimies osoittavat autenttista ja aitoa luovuutta. Lapsen leikissä on paljon sitä, mitä he ovat nähneet ja kuulleet aikuisen tekevän, mutta koskaan leikki ei toista yksi yhteen sitä, miltä asiat näyttävät todellisuudessa. Lapsi yhdistelee elettyjä kokemuksia ja sen lisäksi luo uutta todellisuutta, joka vastaa lapsen tarpeita ja intressejä. Vygotski puhuu mielikuvituksen yhdistelykyvystä. (Vygotski, 2003, 15–16) Fein kääntää tämän näkemyksen

toisin päin todetessaan, että leikki lakkaa, jos siltä vaaditaan vastaavuutta todellisuuteen (Hakkarainen, 1990, 152). Mutta entä sitten, kun leikisti rakentaminen tai korjaaminen särkee leikkiympäristöä ja kun aikuisten tarve tehdä oikeaa työtä ja lasten halu leikkiä työn tekemistä aiheuttavat ristiriitatilanteen?

Laivan rakentamisessa – ja sittemmin korjaamisessa – on koko ajan leikisti työskentelyn ja oikean työn välinen ristiriita. Kyse on pohjimmiltaan kahden toiminnan tyyppien onnistuneesta tai epäonnistuneesta liitosta. Johtavat toiminnan tyypit eivät ole jyrkästi peräkkäisiä, vaan osittain päällekkäisiä, olisiko merirosvolaivalla siis mahdollista yhdistää leikki ja työ? Toisaalta ristiriita on nähtävissä lasten ja aikuisten toiminnan kohteen ristiriitana: Lapset haluavat toteuttaa rakennusmiehen rooliin kuuluvia leikkitekoja leikkityökaluja käyttäen. Aikuiset puolestaan haluavat ensin rakentaa laivan ja sitten keväällä saada sen korjatuksi. Kuvittelu on välttämätöntä, muuten leikki lakkaa. Sen suhteen asetun mieluummin Vygotskin kuin hänen työnsä jatkajien puolelle. Säilyykö korjausleikissä mielikuvitus vai muuttuuko se todellisuuden toistamiseksi ilman kulttuuria uusintavaa ainesta?

Lokakuussa Ere ja kumppanit rakensivat raivoisalla innolla, laivaa leikkivasaroilla hakaten, kuten viides episodi osoitti. Kun laiva kovan leikkikäytön jäljiltä oli oikeasti rikki, oli lasten ja aikuisten kyettävä ratkaisemaan leikisti korjaamisen ja oikeasti korjaamisen välinen ristiriita.

### **5.4.1 Laivan korjaamisen analysointi**

Liikkeelle lähden leikistä, jossa tavataan ensimmäisen kerran PuuhaPete. Keväämmällä kapteeni tarvitsee laivainsinööriä, joka pukisi aikuisen kokoa olevan turvaliivin ylleen. Eri vaiheiden jälkeen merkitykselliseksi nousee leikki, jossa on nähtävissä sekä leikisti että oikeasti korjaamista. Onko toiminnan kohteiden ja sääntöjen ristiriita silloin ratkaistu?

#### Ensimmäinen leikki

Jaksossa 17 tutustutaan PuuhaPeteen, josta saattaisi olla apua vaurioituneen laivan korjaustyössä. Huomio kiinnittyy leikkijöiden suorittamiin leikkitekoihin, nimenomaan Jennan ja PuuhaPeteä leikkivän Eren väliseen eroon.



## Episodi 1

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
19.3. 0:00	Verstaalla laivan luona; Papukaija Maija, Ere, Jenna, Tuomas, Sanna ja Siiri; pöydistä, penkistä ja peitoista tehty maja laivan vieressä	Maija: Joku tuli sanomaan, että maja on rikki. Missä on, missä on se PuuhaPete? Ere: Puuhapete! Maija: Oi PuuhaPete, oletko tehnyt tähän laivamajan? Oletko tehnyt laivamajan? PuuhaPete: En  Siiri: Minä tarvitsen korjauksessa apua. Papukaija Maija: Osaisinkohan minä auttaa? Mina olen huono rakentamaan.  Maija: PuuhaPete, osaatko sinä korjata sen majan?  Maija>PuuhaPete: Sina naulaat sen kiinni. Jenna: Ei, tällä.  Maija>Ere: Puuhapete, onko sinulla toinen tammoinen? ERE: Ei oo. Maija: Tarvittais  Ere: ...kai ken koo jaa  Maija>Ere: Hyvä PuuhaPete, sinulla on hupa työkalupakki!  Maija>PuuhaPete, minne pannaan tämä toinen?	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...  Papukaija Maija tulee majan luo.  W tulee, Siiri samoin ja Jenna  Ere ja Siiri pöydän edessä, molemmat selin tekemässä jotakin työkaluilla.  Kukaan ei reagoi, kohta Papukaija Maija yrittää uudelleen.  Ere seisoo, alkaa lopulta hakata pöytää muovivasaralla. Maija kysyy, miten kattopeiton saisi kiinni pöydän päälle. Ere naulaa.  Jenna laittaa leikkiauton painoksi peitteen päälle. Maija ottaa leikkipuristimen ja kiinnittää sillä peittoa pöydänjalkaan. Tuomas katsoo, Jenna pöydällä, Siiri lattialla. Ere naulaa pöytää. Päällekkäistä puhetta.  Ere lähtee vasaran ja kulmamitan kanssa ovea kohti. Siiri ja Sanna pyörivät ympäri, Jenna näyttää Maijalle, mistä laivaan mennään sisälle.  Ere tulee työkalupakin kanssa, laulaa, laskee pakin lattialle.  Ere ottaa sirkkelin ja vasaran. Maija asettelee penkkiä laskusillaksi pöydän reunalle ja kieltää samalla tyttöjä kiipeilemästä, ettei maja särkyisi. Ere katselee. Maija ottaa peiton.  Ere lähestyy, ei sano mitään, alkaa vihdoin leikisti naulata Maijan pöydälle panemaa peittoa pöytään kiinni.
0:01			
0:02			
0:03			

Jenna korjaa majan laittamalla esineen painoksi pöydällä olevan kankaan päälle. PuuhaPete puolestaan korjaa leikkitekoja käyttäen. Hän osoittautuu taitavaksi korjaajaksi, kapteeni puolestaan tarvitsisi laivankorjaajia. Papukaija Maijana minulla ei voi olla uskallusta itse pestä korjausmiestä, joten on kirjoitettava kirje kapteenille. Ere seuraa tarkkaavaisesti, kun kirjoitan PuuhaPetestä eli hänestä itsestään ja luen kirjoittaessani.

Viides leikki

Kapteeni on unesta herättyään pyytänyt lapsia avukseen. Jakson 25 leikki alkaa Etelämerellä. Saako kapteeni nyt apujoukkoja?

## Episodi 3

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
jakso 25 0:00	tuokkari/Etelämeren saari; ope Papukaija Maijana, Sanna Papukaija Miinana, Jenna, Enni, Silja, Anni, Linda	Prinsessa: Kesä tuli jo oikeasti etelään. Maija: Missähän meidän kapteeni on?  Maija: Ei papukaijat osaa korjata laivaa. Prinsessa: Me voimme auttaa! Sanna: PuuhaPetel! Maija: Puuhapete tarvittaisiin avuksi. Prinsessa: Me osataan korjata laivaa.	laiva seinän vierellä kuten edellisessäkin leikissä. Ope tulee ja ryhtyy kiinnittämään pikku papukaija Miinalle pyrstöä, mutta Miina ei osaa kunnolla seisoa. Prinsessat leikkivät simpukoilla.  Keskustelua, joka keskeytyy, kun Atte ja Tapsa tulevat ja kertovat Maijalle, että laiva on rikki.

Pojat tulevat kertomaan verstaalla olevan laivan rikkoontumisesta. Papukaija Maijan ominaisuuksiin kuuluu se, ettei hän osaa korjata. Toisaalta Maija ei uskalla päästää lapsia korjaamaan ilman kapteenin lupaa tai ilman, että insinööri olisi työnjohtajana. Taustalla on aikuisten näkemys, että lasten tavoin korjaamisella saadaan vain lisätuhoja aikaiseksi. Nyt prinsessat luottavat kykyihinsä; he osaavat korjata laivaa. Koko joukko lähtee verstaalle, mutta myöhemmin käy ilmi, että siellä on niin levotonta, että papukaijat tulevat pois. Korjaamisen ristiriita ei ole ratkennut, onko jopa kärjistynyt?

Kahdeksas aikuisten ideoima kohtaus

Jaksossa 26 kokkipoika (lastenhoitaja Maarit) vihdoon palaa takaisin Etelämeren saarelle. Kapteeni ilahtuu, sillä hän on kyllästynyt syömään paistettuja kaloja ja maustettuja hedelmiä.

Ihmisprinsessat Sanna, Jenna, Enni ja Elli istuvat saaren rannalla. Hunajalaivan väki ja Peter Pan ovat prinsessojen mukaan vieneet ruuat. Loput lapset istuvat penkeillä. Kapteeni on ajanut viikset pois, koska odottaa vieraita. Prinsessat huomaavat ovelle tulleen

kokkipojan. Kokkipoika ja kapteeni keskusteleivat laivan korjaustarpeista. Osallistuvatko lapset keskusteluun?

#### Episodi 4

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
26.4. 0:05  0:06  0:08	Etelämeren saaren rannalla ihmisprinsessat Enni, Silja, Elli, Sanna Toiset lapset ja aikuiset penkeillä katsojina.	Kokkipoika: Se oli vain se meidän laiva siellä jäissä kiinni eikä sitä saanut vieläkään millään irti. Kapteeni: Eikö Suomessa ole vielä kukaan sulanut lumi poissa?  Kapteeni: Mutta tuota niin, onko se laiva kunnossa? Kokkipoika: Ei, se ei kyllä ole se laiva kunnossa Ihmisprinsessat: Aah Kokkipoika:...pitää kyllä korjata. Ne jäät sitä vähän kolhineet sitä laivaa. Kapteeni: Aijai minun laivani. Kokkipoika: Maalia ja, ja ei se kestä tänne asti purjehtimista, jos - Kapteeni: Eikä ole uutta laivaa tilalle. Ihmisprinsessa: No ei!	Kapteeni kysyy, tietääkö kokkipoika Hunajalaivasta.  Prinsessat kertovat, kuinka kotipihalla on lumi jo sulanut Kokkipoika kertoo matkastaan ja siitä kuinka hän vielä palatessaan kävi laivalla. Kapteeni koskettelee koukkuaan ja sitten suupieltään.  Kapteeni kyselee vielä Papukaija Maijan kuulumisia ja kokkipoika kertoo. Kapteeni kertoo, että hänellä on aarre piilossa Suomessa, yhden päiväkodin pihalla. (Ei tiedä, mitä kaikkea sille aarteelle on ehtinyt tapahtua.)

Vuoropuhelu jatkuu prinsessojen ja kapteenin välillä. Prinsessat ehdottelevat eri vaihtoehtoja matkustaa Suomeen. Kun kapteeni ylkää yhden, he ehdottavat toista ja kolmattakin. Mutta tämä kapteeni tuntuu olevan niin tapoihinsa piintynyt, että hän ei hyväksy muuta kuin laivalla matkustamisen. Ja vain ja ainoastaan omaa laivaansa hän osaa ohjata. Ongelma jää ratkaisematta, mutta seuraavia leikkejä ja dramatisointeja varten saimme jälleen aineksia.

#### Kuudes leikki

Jaksossa 28 leikitään verstaalla, kapteenin laivalla. Olen Papukaija Maijana ja seuranani ainakin Sanna, Jenna, Ere, Aki ja Jouni. Heti nauhoituksen aluksi komennan: ”Ala revi sita laivaa, ala revi, poika!”

## Episodi 5

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
huhtikuu 0:00	verstas; ope/papukaija Maija, Jenna, Aki, Ere, Sanna	Maija: Voi, ruorikin on mennyt rikki, voi tavatonta! Ere: Saako jäähä auttaa...	Jenna tuo ruorin laivasta Maijalle Aki menee laivalle ja sanoo samalla jotakin, Ere ulkopuolelle Ere katsoo papukaijaa, joka ruori kädessään kaipaa kapteenia.
0:01	Tiina ja Jouni	Maija: Kapteeni on siellä kaukana. Minä en osaa korjata. Tule pois sieltä laivasta!	Ere lähtee ovelle. Aki laivassa, Jenna Maijan vieressä. Maija kiskoo laskusillan köyttä, Sanna katsoo, Tiina tulee. Samoin Jouni. Jenna lähtee ovelle.
0:02		Jenna: Puuhapete! Minne Ere meni? Maija: Tahan ei auta PuuhaPete-kään. Tama on niin paha juttu. Tahan tarvittaisiin... Sanna: Minä näen kapteenin täällä.  Maija>Ere: Sinulla on PuuhaPetten työkalut mutta mina en ossaa Ere: minä ossaan Maija: Sinako ossaat? Ere: Minä ossaan!!	Sanna ottaa tykin käteensä ja tähystelee sen läpi. Samanaikaisesti tapahtuu monia asioita, mm. Ere tulee PuuhaPetten pakin kanssa.
0:03		Papukaija Maija: Varovasti, varovasti...tama särkkyy jos lyö kovasti.  Papukaija Maija: Voi hyvanen aika! Puuhapete kuule, tautuu olla ruuveja. Kuule poika, tautyy olla ruuveja, ruuveja jotka vaannetaan.  Sanna: Ope, minä haluan olla prinsessa. Maija: Tiedatteko mita? Minä luulen että taalla tarvittaisiin ihan oikea remonttimies, kapteeni...	Eren olemus kertoo tuohtumuksesta. Aki kantaa pakin laivalle, myös Ere menee laivaan. Aki hakkaa laivassa kantta muovivasaralla niin, että laiva tärisee. Aki entistä voimakkaammin, nauraa. Maija katselee aarrearkkunsu sisältöä, puhelee, Sanna sanoo löytäneensä kapteenin, mutta Maija ei huomaa.  Aki kääntyy Maijaa kohti, katsoo, kun Maija näyttää käsillään ruuvin vääntämistä. Jouni katsoo, samoin Sanna. Maija ja Sanna simpukkarasian kanssa. Aki etsii jtkn laivasta, jatkaa sitten voimakkaasti hakkaamista.  Hakkaaminen peittää puheen. Ere panee kädet korvilleen, tytöt katsovat. Maija ottaa lopulta Akilta vasaran vedoten kapteenin sanomisiin.

Tilanne, on hyvin samanlainen, kuin toisen lokakuisen aamun ristiriita Tapsan ja toisten poikien välillä. Maijana en luota näihin korjaajiin, vaan kaipaan kapteenin tukea. Tämä tilanne lähtee kuitenkin kehittymään myönteiseen suuntaan: Kuuden minuutin kuluttua leikin alusta löydän ruuvin ja annan sen pojille. Annan ohjeita, kuinka Eren ja Akin tulisi toimia, jotta saisivat ruuvin oikeasti kiinni. Pojat ovat kajuutassa, kiinnittäminen edellyttäisi sekä ruuvaus- että yhteistyötaitoja. Kun työ ei onnistu, katson tyttöjä ja Jounia ja aion kirjoittaa kapteenille.

## Episodi 6

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:08		Papukaija>Ere: Mina en osaa auttaa, papukaijat eivät osaa. Ere: Jouni! PM: Jouni, haluatko sina kokeilla?	Ere tulee ulos koloavaimen kanssa, näyttää, että tarvitsee apua.  Ere ojentaa avainta Jounille  Jouni ottaa avaimen.
0:09		PM: Menetkö sinä katsomaan tuolta sisältä, mene katsomaan.  Ere: Tämä korjaa  PM: mene sina tuonne laivan sisälle PM: anna sina sisälle Jouni-pojalle PM>Jouni: Pystytkö sina laittamaan mutterin kiinni? Nyt. Rauhallisesti ja voimakkaasti No niin, pidä sinä ruuvista kiinni niin ettei se pääse liikahtamaan ja siellä Jouni vääntää sisällä. Onnistuuko?	Sanna on koirana, ja koettaa saada papukaijalta huomiota. Jouni konttaa laivaa kohti, pyydän Akia päästämään Jounin. Tulee ulos ruori kädessään. Ere ottaa vaneriristin keulasta, vie sen perään.  Jouni menee laivaan

Tässä episodissa poikien yhteistyö yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi näyttää vihdoinkin onnistuvan. Leikki päättyy ruokailuun, mutta sitä ennen Ere naulaa pahvin palasta leikki-vasaralla laivan kanteen.

Seitsemäs leikki

Jaksossa 34 alkava ja lounaaseen keskeytyvä leikki jatkuu lounaan jälkeen pienemmällä porukalla (jakso 35). Olen pukeutunut Papukaija Maijaksi, tytöt istuvat ikkunan edessä pöydillä. Lisäksi ainakin Aki ja Ere ovat paikalla. Keskustelemme, Sanna on koirana samoin kuin edellisessä leikissä, puree ja nuolee vuoron perään. Tero myöntää koirat omikseen ja Silja on valmis huolehtimaan niistä. Silja aikoo kutistaa Maijan, mutta se ei olisi suotavaa, sillä en pystyisi ottamaan kirjettä aarrearkusta. Kamera on zoomattu kuvaamaan kapealti, joten vain äänet kuuluvat. Keskustelu katkeaa, kun Tiina tulee verstaalle.

## Episodi 7

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...

0:04	Verstas; Siiri, Enni, Silja, Anni, Pauliina, Sanna, Aki, Ere, ope, Tero, Tiina	<p>Tiina: Päivää, onko tämä se päivä-kodin verstas, jossa on kuulemma rikkinäinen laiva?</p> <p>Maija: Oletko sina laivainsinööri?</p> <p>Tiina: Joo, kyllä.</p> <p>Maija: Ihan oikea laivainsinööri, Sinua minä tarvitsen. Kuule, sinähän osaat lukea.</p>	<p>Koirien komentaminen ja haukku jatkuu äänekkäänä. Maija kävelee laivalle kirje kädessään. Aki katsoo tarkasti.</p>
0:05		<p>Maija: Mina näytän tämän kirjeen.</p>	<p>Koiria kutsutaan, Aki ja Pauliina seuraavat tapahtumia. Anni tulee katsomaan.</p> <p>Puhe keskeytyy koirien vuoksi, sitten Papukaija Maija sanoo näyttävänsä kirjeen, jossa on laivan piirustukset. Kun lapset eivät muista, mitä kapteeni kirjoitti, niin insinööri lukee ääneen.</p>
0:06		<p>Insinööri: () Etsi sinä laivainsinööri ja kaksi korjausmiestä...</p> <p>H tai M: Minä olen nähnyt kaksi korjausmiestä.</p>	<p>Insinööri toistaa.</p>

Maija tietää, että korjausmiehillä on sininen työvaate, josta heidät tuntee. Koirat ja niiden hoitajat pyörivät aikuisten jaloissa ja laivassa. Insinööri kirjoittaa viat muistilehtiönsä. Silja ja Enni (prinsessa-merenneidot) tietävät paljon talven tapahtumista. Silja suhtautuu tilanteeseen tavanomaisen kevytkenkäisesti: "Kuulepas Papukaija Maija, viis siitä!" Maija ei vastaa, vaan lupaa insinöörille platinakellon palkaksi. Kun insinööri ja Papukaija Maija keskustelevat korjaustarpeiden hankkimisesta, lähtevät pojat heti niitä hakemaan. Tuovat kohta leikkisirkkelin, laatikon yms.

### Taika ei auta, vaan tarvitaan oikeata työtä

Lounaan jälkeen Enni, Silja ja Aki jäävät odottelemaan kotiinlähtöä. Palaamme laivalle. Jaksossa 35 keskustellaan oikeasta korjaamisesta ja taikojen voimasta. Silja tulee sanomaan, että pitää hankkia liimaa ja teippiä. Kevätkeiju voi taikoa jään pois. Jäätä merkitsevä muovi revitään oikeastikin irti laivan ympäriltä. Enni haluaa teipata laivan reikiä umpeen, mutta Maijana epäröin jälleen, kun insinööri ei ole paikalla.

### Episodi 8

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:18	verstas; Enni, Silja, Aki, ope, lopussa Tero	<p>Maija: Minä istun täällä korkealla rantakivellä.</p> <p>Maija&gt;Aki: Saat korjata sitä lattiata sieltä. Ei saa lyyä sinne ylös kovasti, lattia on siellä alhaalla.</p> <p>Merenneito: Meeren neidot, katoosi, jostakin kuuluu iloista ääntä.</p> <p>Ei ole toivoaa, jostakin täältä</p>	<p>Aki menee laivaan, tytöt lattialla.</p> <p>Tytöt puhuvat yhtä aikaa.</p> <p>Toinen laulaa, ketään ei näy.</p>

		vastarannaltaa...	Laulu jatkuu. Vasaran kaputus kuuluu laivasta.
--	--	-------------------	--

Tero tulee ja ehdotan, että hän rupeaisi insinööriksi. Kun puhumme oikeasta sahasta, tulee Aki heti laivasta Teroa katsomaan. Aki arvelee kuitenkin, ettei hän osaa. Hän menee takaisin laivaan ja kuuntelee, kun kerron korjaussuunnitelmasta. Kun kysyn, haluaako hän insinöörin kanssa ihan oikeasti töihin, hän selittää, että jokin on rikki laivan sisältä. Pyydän häntä tulemaan ulos, mukaan lautojen hakuun.

Aki seuraa laivasta, kuinka aikuiset suunnittelevat. Merenneidotkin koettavat saada huomiota. He yrittävät neuvoa Maijalle, montako rahaa kaupassa pitää maksaa, mutta äidin tulo keskeyttää sen keskustelun. Tero huutelee Akia apuun. He jäävät verstaalle. Aki kertoo jotakin isän rakennushommista, käy sitten kontalleen paremmin nähdäkseen. Kaksikko lähtee kohta ulos sahaamaan.

Akilla on ollut oma mielekkyyden kokeiluprosessi meneillään koko leikkiprojektin ajan. Hän on kiinnostunut, mutta samalla hyvin epäilevä. Kielen kehityksen ongelma vaikeuttaa vuorovaikutuksen syntymistä toisten kanssa, siksi hän tekee aloitteita esineillä, uudelleen ja uudelleen. Hän kokeilee toistamiseen, pitääkö roolissa oleva aikuinen rajoista ja säännöistä kiinni. Nyt hän on Justuksen kanssa korjaustöissä, muttei usko, että osaisi korjata oikeasti.

### Kahdeksas leikki

Insinööri Tiina valitsee korjausmiehet mukaansa laivalle. Valintaa edeltävä keskustelu on luettavissa seuraavassa episodissa. Korjaustyötä ei ole kuvattu, sillä kamera tallentaa Etelämeren saaren tapahtumia (jakso 36).

### Episodi 8

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:08	Etelämeren saarella penkeillä istuvat lapset ja ope	Papukaija Maija: Mutta laiva on vielä rikki eikä ole näkynyt sitä insinööriä eikä työmiehiäkään ole näkynyt ikiaikoihin. Enni: Minä tiedän missä ne liivit on. Maija: Mitkä liivit? Keltaiset liivitkö?	On puhuttu lentolippujen maksamisesta.  Enni viittaa ja nousee.  Enni sanoo menevänsä hakemaan ne märkäeteisistä, lähtee ja tulee takaisin toisten keskustellessa.

	<p>Maija: Sinä löysit, mutta mistä löytyy sitten tarpeeksi iso tähän liiviin?</p> <p>Maija: Mutta, entäs sitten kun täällä on, kellekähän nämä korjausmiehen liivit sopivat?</p> <p>Tapsa: Minulle.</p> <p>Maija: Mahtaisikohan se insinööri ottaa Tapsa-nimisen korjausmiehen?</p> <p>Tapsa: Korjauspapukaijan.</p> <p>Maija: Ja Atte-nimisen.</p>	<p>Tapsa ilmoittautuu, mutta todetaan, ettei ole tarpeeksi iso. Tiina on sopivamman kokoinen ja saa liivit.</p> <p>Maija avaa arkun kannen.</p> <p>Korjausmies ja korjauspapukaija lähtevät insinööriin mukaan ja palaavat töistä vasta 40 minuutin kuluttua.</p>
--	---	---

Tässä episodissa näyttää limittyvän mielekkäästi sekä aikuisten halu pitää korjaaminen aikuisjohtoisena että lasten halu osallistua ja toimia silti kuvittelun tasolla. On yhteenvedon aika.

#### 5.4.2 Yhteenveto ja siirtymä leikkiin yhdeksän

Joitakin aikoja sitten kapteeni pyysi lapsia avukseen. Edelliset episodit ovat antaneet merkkejä siitä, kuinka tuo haaste on vaikuttanut affektiivisesti lapsiin. Yksittäisten lasten tavat ratkaista tätä mielekkyyden tason ongelmaa ovat olleet erilaisia. Kapteenin haaste kohtasi lapset mielekkyyden tasolla. On aika siirtyä jaksoon, jossa langat yhtyvät ja todisteita mielekkyyden kentällä tapahtuvasta ja yhteisen mielekkyyden olemassaolosta alkaa olla kyllin paljon johtopäätösten tekoa varten.



## 6 YHDEKSÄS LEIKKI JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Useiden lokin laajennuksen lukemiskertojen jälkeenkään en vielä oivaltanut yhdeksännen leikin merkityksellisyyttä. En silloinkaan, kun poimin episodeja tutkimusongelman alakoh-  
tien analysointia varten ja kirjoitin analysointitekstiä. Oivallus tuli vasta raportin muokkaa-  
misen aikana, kun havaitsin, että johtopäätösluvun luonnoksessa palaan toistamiseen  
juuri tähän leikkiin.

### 6.1 Kehä sulkeutuu

Jakson 37 laivalla käytyä leikkiä voi pitää merirosvoprojektin leikkiteemojen synteessä.  
Liikkeelle lähdetään omista pehmoleluista ja käsinukkepapukaijasta, samoin kuin loka-  
kuussa laivan rakennusaikana. Kapteenin rooli kehittyy leikissä, karttaakin tarvitaan ja  
vihdoin laivan korjaustyö huipentuu. Saari ei ole konkreettisesti esillä, mutta sen symboli-  
nen vaikutus tuntuu. Leikki, johon Papukaija Maijan kera osallistuu yhdeksän lasta, kestää  
melkein puolitoista tuntia. Yhdeksän episodikatkelman esittelyn jälkeen olen valmis teke-  
mään johtopäätökseni.

Ensimmäinen näyte alkaa tilanteesta, jossa prinsessat Enni ja Silja sekä Sanna leikkivät  
sienillä lattialla. Tulen laatikko kädessäni, perässäni papukaija Tapsa kypärä päässään ja  
Lila prinsessapusero päällään. Puhun laivan korjaamisesta, lasken laatikon pöydälle ja  
lapset tulevat katsomaan. Laatikossa on kruunuja ja taikasauvoja. Tapsa tulee pöydän  
luota käsinukkepapukaija kädessään, sanoo prinsessalle jotakin, kävelee ovelle, kääntyy,  
menee laivaan ja kyykistyy katselemaan toisten valmisteluja. Puen viimeisiä papukaijan  
varusteita ylleni.

## Episodi 1

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:03	Verstaalla laivan luona; Tapsa, Enni, Silja, Sanna, Lila, ope	Tapsa/käsinukkepapukaija: Ei se oo myrkyllinen, ei se oo myrkyllinen. Prinsessa Silja: On se. Tapsa: Ei ole ei ole ei ole.	Käsinukkepapukaija hyppii laivan partaalla ja alkaa puhua sienillä leikkiville prinsessoille monotonisella papukaijaäänellä. lii liikuttelee papukaijaa ikään kuin se olisi kiinnostunut prinsessojen puuhista ja haluaisi mukaan. Tulee sitten laivasta, seisoo käsinukkea kädessä riiputtaen ja katsoo hymyillen, kun Lila aikoo taikoa Papukaija Maijan krokotiiliksi. Tapsa katsoo vuoroin tyttöjä, vuoroin Maijaa, joka muuttuu opeksi, jota kysytään toisaalla.
0:04		Papukaija Maija: Ei ka- papukaijaa saa taikoa krokotiiliksi! Tapsa>Maija: Eii Maija: Ilmeisesti minä muutun opeksi! Sanna>ope: Hei, sinä astuit sienien päälle! Tapsa: Ne on sieniä. Prinsessa: Meillä on - Tapsa: Kattokaa. Prinsessa: Tuomas on purassu. Tapsa: Ei tää oo mikään Tuomas ku - Se on likasta tuo väri. Prinsessa: Nii-ih	Tapsa katsoo lattialle, nostaa käsinukkea koholle. Tapsa kyykistyy. Tapsa tarkastelee superlonista leikatujen sienten pinnassa olevaa maalia. Keskustelu jatkuu. Kohta papukaija Tapsa lentää käsinukkepapukaija kädessään ovelle, palaa takaisin ja tarkkailee prinsessojen leikkiä.

Näyttää siltä, että Tapsa ei saa otetta tästä leikistä, prinsessojen ja papukaijojen maailmat eivät kohtaa. Prinsessat elävät elämäänsä aiempia leikkiteemojaan muunnellen. Kun palaan, hän saa prinsessoilta lahjan. Nyt keskustellaan sienten syömisestä. Tapsa ei osallistunut keskusteluun, mutta juoksee ovelle ja sammuttaa valot. Prinsessa: ”Kuka sammutti valot?” ja toinen: ”Tuli yö!” Tapsa näyttää Maijalle laivan ruoria ja Maija tuo sienet yöksi laivaan. Prinsessat ovat uhkaavia ja taikovat papukaijoja milloin miksikin.

Kahden minuutin yön jälkeen Tapsa konttaa laivasta: ”Nyt tuli aamu!” Maijana huomaa, että yöllä on käynyt varkaita. Tapsa tuo vadin, jossa voisi paistaa sieniä, menee laivaan ja tuo kohta lautasellisen sieniä. Kun sanon, että Kultasilmä tarvitsee apua, ottaa papukaija Tapsa yöksi pois riisumansa kypärän käteensä, katsoo minua, kiirehtii ovesta ja sanoo jotakin mennessään. Prinsessat viettävät syntymäpäiviä, kun Tapsa tulee A3-kokoinen paperi kädessään ja menee laivaan. Maijana kysyn, onko laiva kunnossa, voiko sillä seilata.

Papukaijat ovat nyt lähdössä etsimään aarretta, prinsessat katsovat ympärillä. Eväät otetaan laivaan, prinsessatkin aikovat mukaan. Silloin haen A-tikkaat joilla Maija voisi istua,

kun laivan sisälle ei mahdu. Tapsa tulee jostakin ja sanoo löytäneensä ”yhen merirosvon”. Hän kantaa pehmopässiä, pyörähtää ympäri ja poistuu taas kuvasta. Kohta Tapsa laittaa käsinukkepapukaijaa märssykoriin tähystämään samalla kun itse asettelen tikkaita laivan taakse. Tapsa hakee pässin kanssa huivin päähänsä. Ei ole puhuttu ollenkaan siitä, kuka ohjaa laivaa, jolla lähtee merille joukko prinsessoja ja kolme papukaijaa ja yksi pässi, jota Tapsa kutsuu lampaaksi. Autan laskusillan nostossa, vesikoirakin on ulkopuolella. Papukaija Tapsa kysyy minua mukaan. Nousen tikkaille, prinsessa liehuttelee Tapsan aiemmin tuomaa paperia, karttaa ja huutaa kahteen kertaan: ”Menemme Australiaan!”

Kohta prinsessa näyttää karttaa minulle ja selittää sormella osoittaen, mistä mennään. Tapsa vie lampaansakin tähystämään. Kysyn, voisiko lammas pitää huoltaa tykistä. Kun Tapsa ei vastusta, laitan lampaan tykin päälle ja kysyn, onko haukkuva vesikoirakin tulossa mukaan. Tarjoillaan jälleen sieniä. Prinsessa Silja aloittaa jälleen ehdon kertomisen: Jos syö tällaisen sienen...

## Episodi 2

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:22	Tuomas  Ere  Atte ja Jani	  Tapsa>Ere: Tänne,tänne, tänne!  Tapsa>Ere: Tänne, tänne. Tänne, tänne, tänne. Tapsa: Hei Ere	Kun prinsessa kuuluttaa jälleen, että hänellä on syntymäpäivä, alkaa Tapsa ampu tykillä sienet kuulina. Tuomas jäljittelee. Lammas putoaa ja se pelastetaan. Ere tulee, Tapsa kävelyttää lammasta laivan kannella ja puhuu sen äänellä. Tapsa kävelyttää lampaan lattialle Eren eteen ja jää kyykkyyn. Ere kyykistyy myös. Atte tulee, ja Jani. Joku prinsessoista ilmoittaa, että tuli yö, silloin Tapsa menee lammas kädessään sammuttamaan valot, palaa takaisin, mutta Tuomas pelkää, itkee ja sytyttää valot. Tapsa äkäisen näköisenä takaisin katkaisijaa kohti. Maija lähtee mastosta viemään Tuomasta pois, Tapsa käy maston luona, palaa.
0:24		Maija: Pieni tauko, pojat haluaisivat leikkiin, mutta mitä ne voisivat olla? Tapsa: Merirosvoja!  Tapsa: hei, minä voin mennä tänne.  Maija: No voit mennä!  Tähystäjä Tapsa: Katsokaa, katsokaa taivaalle, taivaalla on susia!	Tapsa ottaa huivin pois, juoksee perään ja huutaa voivansa jotakin. Keskustelu varusteista jli menee mastotikkaille, ei nouse kuitenkaan, kun Maija tulee takaisin. Tapsa kiipeää mastoon, istuu lampaan kanssa. Käsinukkepapukaija on ollut koko ajan märssykorissa. Ulvontaa, vaeltavia ja ulvovia prinsessoja...  Maija ja prinsessat kääntyvät katsomaan. (Tällä kertaa sinne ei ole heijastettu mitään.) Prinsessat jatkavat sutena ulvontaa,

		Tapsa: Ei ne vedessä voi ulvoa!	vaikka Maija sytyttää valot aamun merkiksi.
--	--	---------------------------------	---

Tyttöjen leikki jatkuu vauhdikkaasti ja äänekkäästi, Tapsa ei saa käsinukkepapukaijalla herätettyä kenenkään huomiota. Merirosvot Atte, Jani ja Ere tulevat miekkojensa kanssa. Vajaa puoli tuntia on leikki jatkunut, kun Tapsa alkaa esittää lampaalla merirosvolaulua, mutta kukaan ei kuuntele. Kolmannella yrityksellä Tapsa julistaa ensiksi: ”Nyt papukaija laulaa!” Vesikoira vilkaisee, muu joukko touhuu niin, että laulu katkeilee vähän väliä, edes minä Papukaija Maijana en ehdi kuuntelemaan prinsessojen ja vesikoiran kanssa keskustellessani eikä kukaan huomaa, että käsinukkepapukaija putoaa mereen.

Pian kysyn Maijana: ”Papukaija Tapsa, onko maata näkyvissä?” Tähystävä papukaija Tapsa havaitsee kaksi punaista saarta ja näyttää kohta, kummalle mennään. Punaiset saaret ovat oikeasti ikkunoiden edessä olevia punakantisia pöytiä. Saarella joudutaan jälleen seikkailuihin, kunnes papukaija Tapsa ilmoittaa: ”Nyt olis yö!” ja kiipeää lampaan ja käsinukkepapukaijan kanssa mastoon.

Leikki on välillä hyvin kaaosmaista, papukaija Tapsa ei saa puheenvuoroa, Maija koettaa tehdä ehdotuksia, merirosvot huitovat miekoillaan päämäärättömästi ja prinsessa ei suostu olemaan hiljaa yöllä. Toinen prinsessa ja merirosvo Atte taikovat kilpaa kesää ja talvea. Lopulta Tapsa saa tarpeekseen, laskeutuu mastosta, ja ilmoittaa: ”Tämä lähtee seikkailulle!” Palaa kohta ja huutaa: ”Hei papukaija! Minä löysin kavereita!” Ehdotan, että mennään katsomaan. Kaikki lähtevät eteiseen, jossa on 19 lasten tekemää papukaijaa ilmoitustaululla.

Sieltä palataan, kun leikki on jatkunut 40 minuuttia. Tapsa haluaa nyt leikkiä kapteenia, joten papukaijavarusteet riisutaan. Tapsa lähtee hakemaan kapteenin lakkia ja Atte puolestaan pukee papukaijavarusteet ylleen. Aikaisempiin näiden kahden pojan leikkeihin verrattuna tämä roolijako on uusi ja yllättävä käänne!

Prinsessat tai merenneidot ovat välillä laivalla, välillä pöytäsaarilla. He vievät juonta eteenpäin metakommunikaatiota käyttäen. Uudet merirosvot toteuttavat merirosvojen leikkitelkeitä miekkojen kanssa pelottavia ääniä päästellen. Kapteeni ei ole löytänyt koukkua itselleen, hän on sitä mieltä, että minun olisi se etsittävä. Kun sekava tilanne jatkuu, puutun tilanteeseen, Maijan äänellä, mutta open auktoriteetilla.

## Episodi 3

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:42 0:43	Verstas; ope, Enni, Silja, Jani, Tapsa, Atte, Sanna, Lila, Timo, Ere	<p>Papukaija Maija: Nyt on sellainen juttu, että kapteeni määrää! Ja toiset tottelevat..</p> <p>Tapsa: Laiva rakennetaan, nyt!</p> <p>Prinsessa: Minä en osa rakentaa. Toinen prinsessa: Enkä minä. Atte: Eikä me. Tapsa: Atte ja Timo rakentavat!</p> <p>Atte: Emme, en minä ainakaan, minä...</p> <p>Atte&gt;Maija: Eihän papukaijat osaa rakentaa! Maija: Ei osaakaan. Laivainsinöörit ja laivanrakentajat osaavat, papukaijat eivät osaa. Se on aivan totta. Sanna-vesikoira: Eikä koirat. Maija: Eikä koirat eikä tiikerit.</p> <p>Maija: Kapteeni, sanoo, mitä merirosvojen pitää tehdä!</p>	<p>Taas päällekkäistä puhetta. Tapsa on laivan ja seinän välissä tekemässä jotakin. Vastalauseita tulee eri suunnilta.</p> <p>Atte tekee siivillä lentoliikkeitä.</p> <p>Atte kävelee Tapsaa kohti siipikadet rinnalle ristittyinä. Timo näyttää epävarmalta, pyydän kysymään kapteenilta. Hän pyörii miekka kädessään, muttei mene Tapsan luo. Atte pörhistelee käsillään höyheniään ja jatkaa Maijan kanssa inttämistä kapteenin määräysvallasta.</p> <p>Maija kyykistyy papukaija Aten eteen. Sanna ja Jani katsovat heitä.</p> <p>Kapteeni on lähtenyt toiseen huoneeseen. Laulajaprinsessa tulee kysymään Maijalta lupaa laulaa timantista. Tiikeri koettaa kynsiä Maijaa ja Jani tekee Donatellon taisteluliikkeitä miekallaan. Papukaija Atte kiipeää mastoon.</p>

Kohta kapteeni palaa, vieläkin ilman miekkaa, jota tarvitsisi Peter Pania vastaan. Merirosvo Timo antaa omansa. Papukaija Atte menee kertomaan kapteenille, ettei osaa rakentaa. Kapteenilla menee hetki aikaa miekan ja koukun taistelukunnon testaamiseen.

## Episodi 4

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:45		<p>Kapteeni: Uskokaa kapteenia, uskokaa nyt. Meidän pitää korjata laiva nyt.</p> <p>Maija: Oho!</p> <p>Atte-papukaija: En minä korjaa.</p> <p>Maija: Tiedätkö kapteeni mitä, se oli se lai-</p> <p>Kapteeni: Mä voin näyttää teille tavarat!</p> <p>Atte-papukaija: Ere ja Timo korjaamaan!</p>	<p>Mastossa istuu Enni ja sanoo olevansa kiukkuinen tyttö. Maija, Ere ja Timo lähtevät kapteenin perään.</p>

		Papukaija Maija: Laivainsinööri sanoi, että teipillä pitää korjata kaikki nämä reiät. Osaatko, merirosvo, käyttää saksia?	Palaavat kohta. Maija menee laivan luo.  Jani kohottaa miekkaa. Lattialla istuva prinsessa katsoo ylös.
--	--	---	---

Papukaija Atte vastustaa kapteenin käskyä, mutta yhtyy komentamaan merirosvoja työntekoon. Ennin motiivissa tapahtuu muutos, seuraava episodi kuvatkoon sitä:

### Episodi 5

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:47		Enni: Hei Silja, nyt sinulla pitää olla koko ajan ääni, ei leikitä Arielia nyt. Maija: Ariel olisi toinen leikki. Enni: Niin.  Silja: Tää on ystävä Ariel ( )  Silja: Haloo, papukaija, hei haloo, papukaija! Papukaijaa!  Silja: Eiih! Juoma on loppunut, ei ole vettä! Maija: Apua, merimiehet, menkää hakemaan vettä!	Teippejä ja saksia otetaan käyttöön, Timo hakee tukin uudeksi miekaksi. Silja-prinsessa yrittää sanoa Maijalle, ettei hänellä ole ääntä. Enni kuuntelee mastossa.  Enni toistaa vetoomuksensa.  Silja hyppää pöydältä, tulee laivalle, tutkiin köysiä ja konttaa peräkajuut-taan puhuen samalla jotakin taiois-taan. Enni laskeutuu mastosta, mutta palaa takaisin, kun Atte-papukaija tulee. Atte on ottanut käsinukkepapukaijan käteensä. Silja kysyy paketista, mutta tutkii sitten teippejä ja vaihtaa pu-heenaihetta.

Silja on vieläkin kiinni entisissä prinsessa- ja merenneitoleikkien teemoissa, mutta haluaa kuitenkin osallistua laivankorjausprojektiin. Aion käyttää harmaata ilmastointiteippiä ja annan mustan pakkausteipin lapsille.

### Episodi 6

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:49		Maija: Maija käyttää harmaata teippiä ja toiset käyttää mustaa teippiä. Atte-papukaija: Niin mäkin voin käyttää. Maija: Antoiko se kapteeni jo sinulle, papukaija, sakset?	Atte tulee laivaan, Maija alkaa neuvoa, kuinka reikiä teipataan kiinni. Timo etsii teippirullasta päätä sakset ja miekkatukki kädessään. Ere on tuonut laseja, vettä on nyt tarjolla janoisille.

Aten käyttäytymisessä on tapahtunut muutos: Vaikka hän on papukaija, hänkin haluaa ryhtyä korjaamaan. Työ alkaa, mastossa on silti edelleen kärtyinen prinsessa, joka neuvoo sisarelleen vuorosanoja. Kapteeni haluaa viikset, joten lähdän hakemaan kasvovärejä. Leijona koettaa saada jännitystä tekemällä tulipalohälytyksen, mutta kukaan ei tartu aiheeseen. Prinsessa Enni kommentaa kapteenia: ”Kapteeni, miksi et tee työtä, vaikka odottelisimme täsmällisesti!”

### Episodi 7

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:53		<p>Maija: Kapteeni, tulepa tänne! Istu lattialle, ole hyvä.</p> <p>Maija: Haluatko arven poskeen? Kapteeni: Joo. Viisi. Maija: Viisi tikkiä arpeen.</p> <p>Maija: Ere-perämies, haluatko viikset? Ere: Joo Maija: Ahaa Atte-papukaija: Minäkin ( ) Maija: Perämiehellä on – Hei, papukaija, jolla on viikset, en ole tiennytkään!</p>	<p>Maija alkaa maalata viiksiä kapteenille. Atte-papukaija tulee katsomaan. Maija arvelee, että kapteeni tuoksuu nyt hienolta rouvalta. Ere ja Jani tulevat katsomaan.</p> <p>Jani ei halua viiksiä, sovitaan että kapteenilla on, mutta merirosvoilla ei.</p>

Ere ei värien tuoksun vuoksi huoli viiksiä, mutta papukaija Atelle ne maalataan ja hän kävelee myhäillen ympäriinsä. Kun Enni tulee mastosta alas, nousee Atte tilalle. Seuraava käänne Aten roolinotossa tapahtuu kohta.

### Episodi 8

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:57		<p>Atte: Minä en halua enää olla papukaija. Maija: Etkö? Papukaija: ...korjausmies. Maija: Korjausmies, se sopii oivallisen hyvin. Kapteeni: Minä voin auttaa. Minä katson teidän työtänne.</p> <p>Maija: Kapteeni, tästä tulee korjausmies, jolla on viikset.</p>	<p>Atte laskeutuu mastosta.</p> <p>Jani katselee, kapteenikin tulee katsomaan.</p> <p>Myös Atte ja joku toinen sanovat voitavansa auttaa. Atte ryhtyy vaihtamaan vaatteita. Jani katsoo. Kohta keskustellaan poran käyttämisestä niin, ettei korjatessa rikota lisää. Jani tekee leikkisahalla Donatellon taisteluliikettä. Atte kysyy korjausmiehen vaatteita, mutta sovitaan että ollaan ilman. Insinööri Tiina tulee paikalle.</p>

Tästä alkaa 25 minuuttia kestävä korjausjakso, jossa korjataan oikeasti teippaamalla ja leikisti leikkityökaluilla. Merirosvot ja prinsessat tekevät työtä. Vesikoira laittaa ruokaa ja huolehtii, että kaikki saavat syödäkseen. Merirosvot vuorottelevat työkalujen käytössä ja vaihtelevat neuvotellen työpisteitä laivan ympärillä. Välillä kapteeni varottaa kaveria sahaamasta liian voimallisesti.

Kapteeni hoksaa, että koukkukädellä ei voi käyttää leikkiporakonetta. Hän tekee samoin kuin Maria kapteenina Etelämeren saarella eli ottaa koukun pois. Kun insinööri kyselee minulta, minkä väriseksi ruori maalataan, tulee kapteeni itse kertomaan, että hän maalaa sen ruskeaksi. Insinööri ja kapteeni lähtevät etsimään tarvikkeita.

Parinkymmenen minuutin työskentelyn jälkeen Tiina alkaa puhua ulos menosta. Käytetty ilmastointiteippi haisee voimakkaasti pienessä huoneessa. Ryhdyn Maijana puhumaan siitä, että kohta tulee yö ja hommat on tehtävä loppuun ennen pimeää.

#### Episodi 9

PVM + AIKA (nauh. alusta)	KONTEKSTI= PAIKKA+ LÄSNÄOLIJAT	PUHE	TOIMINTA, ESINEIDEN KÄSITTELY, SANATON VIESTINTÄ...
0:19		<p>Jani: Hei papukaija!            Maija: No mitä?            Jani: Kun varas tulee yöllä, ja sitten minä hyökkään sen kimppuun ja katkasan miekalla –            Maija: Aha, sinä olet vartiossa yöllä ja puolustat, jos tulee –            Jani: Sitten lyön niitä.</p>	<p>Jani touhuaa sienten kanssa. Maija puhuu, että yö on tulossa ja alkaa kokoilla tavaroita laivaan. Korjaustyö on kesken. Jani kokeilee miekkaansa, kurkistaa Maijan sankoon</p> <p>Jani liikkuu ympäriinsä puhuessaan ja näyttää useita kertoja, kuinka hän lyö miekallaan.</p> <p>Toiset jatkavat korjaustyötä.</p>

Harvoin päiväkodissa oleva, leikkiryhmän nuorimmainen Jani (3:4) kasvaa tässä episodissa. Aiemmin hän on ollut tarkkailija, joka kokeilee välillä roolin toteuttamista esineillä, mutta palaa aina Donatellon taisteluliikkeeseen. Nyt hän on valmis ottamaan vastuuta. Hän harjoittelee miekkailua ja ryhtyy sitten keräämään sieniä sankooni. Kapteeni ilmoittaa vartioivansa. Hän katselee koukku kädessään toisten siivoamista, ottaa silmälapun pois ja huutaa miekka koholla: "Minä vartioin!" Jani on mennyt laivaan. Valot sammuvat, kysyn kapteenilta, kerittiinkö. Kapteeni vastaa: "Ei keretty!" Tiina-insinöörin työpäivä päättyy ja Maijana kehotan kapteeniakin nukkumaan yöllä, mutta hän kyselee taskulamppua. Prinsessa sanoo muuttuvansa yön ajaksi kaikkein pahimmaksi tiikeriksi.



Vaara olisi siis uhkaamassa, mutta joudun lopettamaan leikin teipistä aiheutuvan voimakaan hajun vuoksi. Korjaaminen jää kesken, sitä jatketaan seuraavina päivinä, sillä kapteeni saapuu pian Etelämeren saarelta. Ennen sitä ennen on saatava kaikki kuntoon. Tulee puhetta myös puhelintarpeesta. Silloin Tapsa liittää tuon kevään tv-mainosmaailman leikkimaailmaamme ja ryhtyy Elisan mieheksi. (Radiolinja vaihtoi nimeä tuona keväänä ja Elisan mainokset eivät voineet jäädä lapsilta huomaamatta.) On aika jättää episodien tarkastelu ja siirtyä tekemään johtopäätöksiä.

## 6.2 Johtopäätökset alakohdittain

Yhdeksännen leikin avulla olen saanut koottua viimeisen haluamani todistusaineiston. Tässä alaluvussa tarkastelen neljää alaongelmaa niiden taustalla piilevien mielekkyyteen liittyvien kysymysten kautta. Näytteet niin kuin alaongelmatkin kietoutuvat toisiinsa, joten en voi välttää asioiden toistoa.

### Millaisia mielekkyydenmuodostamistehtäviä lasten leikki-ideasta syntyneen merirosvolain ja kapteenin roolin ympärillä on nähtävillä?

Lähdin selvittämään, kuinka kapteenin rooli muuntuu ja kehittyy, millaista on roolinotto ja millaisia kapteenin ja toisten leikkijöiden väliset roolisuhteet. Merirosvoleikki syntyi Tapsan leikki-ideasta, joten hänellä oli kapteenin rooliinkin toisenlainen suhde kuin muilla leikkijöillä. Leikkiprojektin aikana pojat hakivat omaa paikkaansa leikkiryhteydessä. Se, että suurin osa ryhmän lapsista oli epäsäännöllisesti hoidossa, pitkitti tätä vaihetta, sillä lähes päivittäin oli koolla uusi, vähän erilainen leikkiryhmä ja suhteiden kokeilu oli aloitettava alusta. Roolijaosta sopiminen osoittautui mielekkyyden muodostamisen tehtävien ketjuksi, joka jatkui leikkikerrasta toiseen. Leikkeihin sisältyi toisaalta Tapsan henkilökohtaista mielekkyydenmuodostusta tilanteissa, joissa hänen leikki-ideansa oli koko ryhmän käytössä ja toisaalta Tapsan ja Aten välistä mielekkyyden kokeilua ja lopulta ennakoivaa mielekkyyden kokemistakin.

Tapsalla on suoritettavanaan mielekkyyden muodostamisen tehtävä yhdeksännessäkin leikissä. Hän joutuu miettimään, kuinka olla laivalla yhdessä toisten kanssa. Monipuolisia symbolisia keinoja käyttäen hän tekee aloitteita roolisuhteiden vastavuoroisuuteen

pyrkiessään. Lopulta hän löytää keinot, kasvaa kapteeniksi, motiivi muuttuu ja mielekkyys muuttuu.

Tytöistä Siiri, Sanna ja Jenna kokeilivat kapteenin roolia, mutta heille kapteenin ja perämiehen roolin ottaminen ei sisältänyt samanlaista valtataistelua kuin pojilla. Kunkin tyttökapteenin voi nähdä toimivan henkilökohtaisen mielekkyyden kentällä: Siiri käy taistelua Hunajalaivan karhua vastaan. Hän hallitsee leikkitekojen pelkistämisen oleelliseen ja osoittautuu myös taitavaksi symbolisten resurssien käyttäjäksi ohjatessaan laivan Etelämeren saarelle. Sanna ei vielä pysty roolisuhteiden vastavuoroisuuteen toisten lasten kanssa ilman, että aikuinen toimisi välittäjänä. Jenna puolestaan oli mielenkiintoinen kapteeni: Hän oli ollut Annin kanssa kapteenin tyttärenä ensimmäisessä etelämerelle dramatisoidussa jaksossa. Leikkijaksoissa hänen mielekkyydenmuodostamisen tehtävänsä oli suhteen määrittelemistä roolin ottaneeseen aikuiseen, etenkin minuun Papukaija Maijana. Kapteenin roolissa hän ei enää toimi näin, vaan suorittaa keskittyneesti Etelämeren saarella asuvalle kapteenille ominaisia roolitekoja. Tilanne on tulkittavissa esimerkiksi ennakkoivasta mielekkyyden kokemisesta.

Tytöille kapteenin rooli oli seikkailu- ja kotileikin yhdistelmää. Teemoja ja leikkitekoja, joita Maria kapteenina toteutti dramatisoiduissa jaksoissa, näkyi muunneltuina tyttöjen leikkiesissä kapteenia ja perämiestä. Kun pojat liittyivät näihin tyttöjen aloittamiin leikkeihin, osoittautui, että tyttökapteenit olivat saaneet oman mielekkyyden kokeilunsa toteutettua ja sallivat poikien ottaa kapteenin roolin itselleen.

Hyvän ja pahan välinen ristiriita konkretisoitui oman merirosvolaivan ja Hunajalaivan väliin kamppailuun: Hunajalaiva merkitsi uhkaa samoin kuin Kapteeni Koukun laiva Peter Panissa. Osa pojista, Atte esimerkiksi, halusi tutkia *pahiksen* rooliin liittyviä emootioita tekemällä pahisten tekoja. Useimmiten nämä olivat miekoilla ilman juonen rakentamista tehtyjä taistelun toteuttamisen tekoja. Aikuisten luomalla, Etelämeren saarella asuvalla kapteenillakin oli hurja menneisyys. Ennin ja Siljan pyrkimyksenä oli oikeudenmukaisuus, siksi he merirosvokapteenin tyttärinä pyrkivät saamaan isänsä rehelliselle tielle.

### Kuinka lasten leikkiin ottamat esineet toimivat yhteisen mielekkyyden rakentajina?

Toisessa alakohdassa halusin tarkastella, kuinka lapset käyttävät esineitä vastavuoroisten roolisuhteiden luomisessa. Esimerkkeiksi valikoituivat lasten omat pehmolelut, aikuisten tuoma käsinukkepapukaija sekä kartat kulttuuristen symbolien edustajana.

Käsinukkepapukaijaan ei liittynyt sellaista emotionaalista viritystä, että siitä olisi tullut haluttu kumppani. Analyysin ulkopuolelle jääneessä aineistossa on lapsilla pehmoleluja, jotka pulaan joutuessaan saavat apua toisilta lapsilta, mutta Tapsa oli se, jonka suhde sekä omiin pehmoihin että käsinukkepapukaijaan osoittautui kaikista merkityksellisimmäksi. Tapsan emotionaalinen suhde koko leikkiprojektiin oli erittäin voimakas, olimmehan ottaneet hänen leikki-ideansa koko ryhmän yhteiseen käyttöön. Yhdeksäs leikki osoitti, että Tapsa sai voimaa lampaasta ja papukaijasta, niiden avulla hän tuon leikin aikana vihdoinkin nousi kapteeniksi yhteisleikkiin. Lammasta ja papukaijakin toimivat mielekkyyden kantajina. Samalla niitä voi pitää vastuun symboleina: Ensin vastuu pehmoista, sitten kapteenin rooliin liittyvä mielekkyydenmuodostamisen tehtävä ratkeaa ja Tapsa on valmis ottamaan vastuun koko laivasta miehistöineen.

Karttaansa tarjosi Aki kapteenille lokakuussa, mutta tuli toistamiseen torjutuksi. Merirosvomaailmassa leikkivät lapset piirsivät karttoja ja käyttivät niitä. He käyttivät oikeita karttoja, samoin saatavilla ollutta sopivan muotoista paperia karttaa merkitsemässä. Neliviisivuotiaat toteuttavat leikkitekoja näkymätöntä karttaa käyttäen, kuten ensimmäisessä dramatisoidussa jaksossa ilmeni. Lapset olivat joustavia symbolisten resurssien käyttäjiä. Kartta on yksi niistä kulttuurisista symboleista, jotka yhdistävät leikkimaailman väkeä. Omia karttoja käyttäen toteutettiin omaa roolia ilman vastavuoroisia roolitekoja. Silloin, kun leikissä toimittiin yhteisymmärryksessä (vrt. *intersubjektiivisuus*, Hakkarainen, 2007b), toimi kartta leikkijöitä yhdistävänä kulttuurisena symbolina, kuten esimerkiksi aarteensinnässä.

### Kuinka laivan korjaamisvaiheen ristiriidat ratkaistaan leikissä?

Laivan rakentamisessa ja myöhemmin korjaamisessa oli monentasoisia ristiriitoja. Ensimmäinen johtui siitä, että lapset olivat leikin kehityksessä eri vaiheissa: Nuorimmat leikkijät toimivat tilanteen luoman mielekkyyden ohjaamina toteuttaen yksittäisiä tilannesidonnaisia leikkitekoja (laivan kannen hakkaaminen leikkivasaralla tai sahalla), kun taas vanhimmat leikkijät pyrkivät luomansa mielekkyyden perusteella rakentamaan kuvitteellisen tilanteen. Kun tähän lisätään aikuiset, joiden pyrkimyksenä oli rakentaa pahvilaatikoista laiva ja keväämmällä saada se korjatuksi, voi odottaa, että ristiriita kärjistyy konfliktiksi. Olivatko aikuiset oikean työn tekemisen vaatimuksen kanssa tukahduttamassa kuvittelun ja sen seurauksena koko leikin vai onnistuuko toiminnan kohteiden ristiriidan ratkaiseminen? Toisin sanoen kyetäänkö toimimaan yhteisellä mielekkyyden kentällä?

Papukaija Maijana en osannut rakentaa, saati korjata. En myöskään luottanut lasten osaamiseen, vaan torjuin heidän aloitteitaan kapteenin sanaan vedoten. Merirosvokapteeni kuitenkin pyysi lapsia avukseen. Senkin jälkeen työmaalla piti olla mukana laivainsinööri, aikuinen joka vastasi työskentelyn ohjauksesta. Insinöörin johdolla lapset työskentelivät korjausmiehinä, mutta yhdeksännessä leikissä usealla lapsella tapahtuu motivaation muutos. Mieli muuttuu, lapsen toiminta muuttuu.

Yhdeksäs leikki osoitti, että kuviteltu tilanne voidaan luoda sellaiseksi, että siinä pystyy samanaikaisesti toimimaan sekä henkilökohtaisten mielekkyyksien että yhteisen mielekkyyden kentällä. Tapsa ottaa ohjat käteensä kapteenina, monella muullakin isoimmista leikkijöistä tapahtuu motiivin muutos, he ryhtyvät korjaamaan. Oikean työn tekeminen ei kuitenkaan tuhoa kuviteltua tilannetta. Tilan ja välineiden käytössä on nähtävissä aivan uudenlaista vastavuoroisuutta. Jani, joka aiemmin kokeili merirosvomaaailman leikkitekoja, mutta palasi tuttuihin Donatellon taistelusuovoihin, on saanut oman mielekkyyden muodostamisen tehtävänsä suoritettua. Motiivin muutos näkyy, kun hän ensin ottaa vastuuta korjaajien ruokahuollosta ja pimeään tullen ilmoittautuu vartijaksi. Omaehtoiset, ajoittaen kiusaa tekevät merenneidot luopuvat taikakeinojen käyttämisestä ja tarttuvat teippiin ja niin edelleen. Ja joukossa työskentelevät ne rakennusmiehet, jotka toteuttavat korjaajan roolia leikkityökaluja käyttäen. Mutta tällä kertaa he työskentelevät hallitusti niin, etteivät riko laivaa. Leikki- ja työtoimintojen välissä näyttää olevan mahdollisuuksien tila, jossa voi toteuttaa työtoimintoja kuvitteellisessa maailmassa.

### Kuinka aikuisten leikkiin luoma Etelämeren saari toimii mielekkyyden muodostamisen kontekstina?

Aikuiset rakensivat kuviteltua maailmaa dramatisoimalla unia. Saaren kuvan tuli tutuksi unen kautta, se siirtyi kuvitellun maailman kulissikankaaksi. Aikuisille tuo kuva saattaisi toimia vaikka unelmaloman symbolina, mutta tuolloin emme tienneet, kuinka lapset tulisivat ottamaan seinälle ripustetun kuvan käyttöönsä.

Vähitellen huone, jonka seinällä saaren kuva oli, muodostui *kaukana täältä* -leikkien ympäristöksi. Kuvan vuoripurosta otettiin vettä, joka sai taikoja raukeamaan ja herätti kuolleita. Kulttuuristen symbolien käyttö yhdisti lapsia. Leikissä oli usein mukana niin monta lasta, että intersubjektivisuutta eli sitä, että kaikkien leikkijöiden kesken muodostuisi yhteinen, jaettu näkemys havaitusta, ei ollut mahdollista saavuttaa.

Etelämeren saarella leikittiin seikkailuleikkejä, mutta myös kalastettiin, kokattiin ja syötiin. Leikki saa uusia merkityksiä, vaikka leikkitoiminnot ovat tuttuja. Nuotion teko, kalojen pais-taminen, hedelmien syöminen, ne tulevat aikuisten dramatisoimista jaksoista. Kalakeiton tekoon ryhdytään leikissä. Keittoon käytetään simpukoita ym. raaka-aineita, joita kotikeitti-össä ei keitellä. Merenneidot vääntävät vettä märistä pitkistä tyllihiuksistaan. Merivedessä on taikavoimia, vuoripuron vedessä myös. Saari symbolina – onko se peräti huolettoman elämän symboli? Saarella elettiin onnellista vaikkakin seikkailurikasta elämää. Leikkitee-mat olivat yhdistelmä aikuisten esittämien draamajaksojen ja lasten tuntemien satujen muunnelmia. Leikin sisällöt vaihtelivat sen mukaan, keitä oli läsnä. Saari lunastaa paik-kansa kulttuurisen mielekkyyden virittäjänä viimeistään neljännessä leikissä, jossa saarel-le muodostuu yhteisö.

### 6.3 Pääongelma

#### Onko mielekkyyden viritys olemassa itsestään?

Ryhmämme lasten mielekkyyden viritys leikkimaailmassa tapahtuvaa roolileikkiä kohtaan ilmeni monin tavoin: Pienimmillä se näkyi haluna tulla seuraamaan leikkiämme, Muutamil-la nelivuotiailla se ilmeni mielekkyydenmuodostamistehtävinä, joissa he kokeilivat roolissa olevaa aikuista. Poikien vahva halu leikkiä merirosvoleikkiä huipentui siihen, että he pyy-sivät minut kapteeniksi.

Mielekkyyden virityksen osoitus oli myös se leikki, jossa lapset tekivät aloitteen toisensa jälkeen eri rooleja kokeillen. Vaikka tämä lapsijoukko ei ollut tottunut leikkimään yhdessä, halu olla mukana yhteisessä leikissä sai vaihtamaan roolia ja kokeilemaan kerran toisensa jälkeen, mihin aloitteeseen toiset vastaisivat. Viidentoista epäsäännöllisesti hoidossa ole-van lapsen osallistuminen leikkiin oli sinänsä osoitus mielekkyyden virityksen ole-massaolosta, mutta pelkkä viritys ei pysty selittämään sitä, miksi leikki jatkui puoli vuotta.

#### Kuinka yhteinen mielekkyys kehittyy pitkäkestoisessa aikuisten ja 3-5-vuotiaiden yhteises-sä leikkiprojektissa?

Leikkimaailmassamme eri-ikäiset lapset ratkoivat omia yksilöllisiä mielekkyyden muodos-tamisen tehtäviä. Isoissa ryhmäleikeissä oli yhdessä leikkimään tottuneita kaksikkoja tai

kolmikkoja, joille muodostui haasteeksi tinkiä omista aikomuksistaan ja saada siten yhteinen leikki etenemään. Leikkiin liittyi myös lapsia, jotka eivät aiemmin osallistuneet yhteiseen roolileikkiin.

Hakkarainen (2001, 192) kuvaa, kuinka lapsen haasteena on päästä sisälle kulttuuriin omaksumalla kulttuurille ominaisia välineitä, joiden avulla mahdollistuu uudenlainen havaintojen teko ja vuorovaikutus. Kulttuuriset välineet muuttavat sekä ihmisen suhdetta ympäristöön että ihmistä itseään. Lasten symbolinen kompetenssi vaihteli suuresti, samoin kuin heidän kykynsä käyttää metakommunikaatiota leikin eteenpäin viemiseksi. Siitä huolimatta Etelämeren saarelle rakentui yhteisö, jossa merirosvot, merenneidot, ihmisprinsessat ja muu väki elivät rinta rinnan ja ajoittain vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Vygotskin mukaan leikin symbolismi onkin luonteeltaan *sosiaalista*. Symbolismin avulla lapsi pääsee aikuisten sosiaaliseen maailmaan vaikkakaan lapsen yksilöllinen symboliikka ei avaudu toisille helposti. (Hakkarainen, 2002, 28) Esimerkiksi tästä vaikeudesta voi ottaa sen leikin, jossa lapset kokeilivat yli 20 eri roolia.

Aikuiset toimivat leikkimaailmassa välittäjinä, jotka mahdollistivat sen, että lapset pystyivät ratkomaan omia mielekkyyden tason tehtäviään. Oma roolini papukaija Maijana oli nimenomaan välittäjän rooli. Jälkeenpäin ajatellen Maija oli päättämätön: Olisin voinut useissa tilanteissa toimia leikin tyyppitekoja toteuttaen. Nimenomaan leikin kohdetta tarkentavien leikkitekojen vähäisyys on analyysivaiheessa käynyt ilmeiseksi.

Mutta se, mikä sai aikaan käännteitä, oli aikuisten rooli emotionaalisen jännitteen virittäjänä. Leikkiprojektimme alkuvaiheessa mallitettiin lapsille lääkärin ja potilaan roolisuhteita. Tämä malli ei kuitenkaan siirtynyt lasten leikkiin, vaan kiistely roolien toteuttamisessa käytettävistä välineistä jatkui aikuisen poistuttua. Tuosta tilanteesta jäi puuttumaan se affekti, joka olisi virittänyt mielekkyyden luomiseen.

Roolissa olevat aikuiset antoivat lapsille haasteita ja merirosvokapteenin avuntarve oli näistä haasteista merkittävin. Kun papukaija ei pystynyt auttamaan kapteenia, nousivat lapset sankarin avuksi. Elkoninovan kaksitahtinen leikin juonen rakentamisen malli pystyy selittämään tätä tilannetta (ks. Hakkarainen, 2007a).

Samaistuminen sankariin saa aikaan mielekkyysorientaation. Mielekkyys virittää lapsen tekemään leikkitekoja eli se affektiivisesti vaikuttava asia on ensisijainen, jotta leikki viriää ja sen puute puolestaan saa leikin lakkaamaan. Se, että aikuisten vaatimus korjata laivaa ei saanut leikkiä lakkaamaan, on osoitus affektin olemassaolosta. Yhteinen mielekkyys

kehitty, kun aikuiset onnistuvat antamaan emotionaalisesti koskettavan sysäyksen, johon lapset vastaavat.

## 7 POHDINTA

Pohdintaluvussa pyrin käsittelemään asioita validoinnin viittä periaatetta muistaen. Heikkisen ja Syrjälän mukaan nämä periaatteet – historiallinen jatkuvuus, reflektiivisyys, dialektisuus, toimivuus ja havahduttavuus – soveltuvat toimintatutkimuksen tyyppisen prosessin arviointiin (2006, 149).

Merirosvoprojekti, jota tässä tutkielmassa kuvaan, oli toteutukseltaan roolileikin ja draaman rajapinnalla tasapainoilua. Tutkimusaineistoa analysoidessani olen havainnut, että teoreettinen osaamiseni oli tuolloin sangen vajavaista, mutta siitä huolimatta sekä aikuiset että lapset kokivat tekemisen mielekkääksi. Heikkinen (2006, 28) lainaa toimintatutkimuksen kehittäjä Lewinin lausetta: ”Jos haluat ymmärtää jotain, yritä muuttaa sitä.” Leikkimaailman toteuttaminen auttoi ymmärtämään leikkiä, lasta ja lapsen ja aikuisen välistä vuorovaikutusta. Mutta vasta aineiston analysoinnin ja tutkimusraportin kirjoittamisen aikana ymmärrys on todella lisääntynyt. Itseymmärryksen lisääntymisen myötä varhaiskasvatustajidentiteettini on kehittynyt tutkimusraporttia kirjoittaessani. (vrt. Heikkinen ja Rovio, 2006)

Ymmärrykseni on lisääntynyt aineistoon paneutuessani ja teoriaa lukiessani. Tutkimusongelma muuntui sen myötä. Myös Heikkinen, Rovio ja Kiilakoski (2006, 86) toteavat, että tutkimusongelmat kehkeytyvät yleensä vähitellen. Oma ongelmanasetteluni syveni merkityksistä mielekkyyteen. Leikin ja kehityksen yhteyden syvempi ymmärtäminen johti analyysisuunnitelman muutoksiin. Alaongelmissa yhdistyi teoria ja empiria senhetkisen ymmärryksen mukaisesti.

Kun raportin kirjoittaminen on ollut vaiheittaista, on käynyt usein niin, että tyytyväisyyden tunne tehdyistä oivalluksista on muuttunut uudeksi hämmennykseksi. Aivan kuin sipulia



kuoriessa paljastuu uusi kerros, samoin on eteen tullut uutta tietoa, joka on syventänyt ymmärrystäni.

Perinteiseen etnografiin verrattuna kykyäni ymmärtää tutkimuskohdetta aikaisemman kokemuksen avulla on suurempi. Niin se on myös nuoreen varhaiskasvatuksen opiskelijaan verrattuna. Silti on ollut nöyrästi myönnettävä, että intervention suorittamisen aikainen ymmärrykseni leikissä tapahtuvista asioista oli vähäistä. Olen pyrkinyt tekstissä reflektimaan omaa rooliani Papukaija Maijana. Raportin viimeistelyvaiheessa metakommunikation vähäisyys havahdutti. Leikin tyyppiteot muistaen ja intersubjektiviteetin merkityksen ymmärtäen olisin paremmin pystynyt tukemaan yhteisen leikin kehittymistä. Toisaalta voi todeta, että tutkielmani osoittaa, kuinka hitaasti ja monien kokeilujen kautta lasten yhteinen leikki mahdollistuu. Kiinnostus lasten ja Papukaija Maijan välistä suhdetta kohtaan heräsi työn loppuvaiheessa. Voisin ajatella palaavani siihen saatuaani päätökseen tämän leikkimaailmaa ”ilmiönä” tarkastelleen tutkielman.

Aineiston keräämisen aloitin lopputyötä varten tarvitsemaani interventiota ajatellen. Syksyllä 2003 en tiennyt, millaista projektia olisimme aloittamassa. Merirosvo projekti imaisi mukaansa ja videomateriaalia kertyi enemmän kuin pro gradua varten olisi järkevää. Aineiston määrä vaikutti tutkielman valmistumisaikatauluunkin. Myös intervention tekeminen omassa työyhteisössä hidasti tutkielman tekoa: Heti leikkiprojektin jälkeen en pystynyt käsittelemään aineistoa tutkijan asenteella. Aluksi kiinnitin huomiota moniin asioihin, jotka olivat enemmän yleisiä työyhteisön kehittämisen asioita tai sitten keskityin yksittäisiin lapsiin näkökulmasta, joka ei kuulunut tutkimusongelmaani. Aika antoi etäisyyttä.

Lopputyöni poikkeaa useimmista leikkimaailmoista tai narratiivisista oppimisympäristöistä tehdyistä tutkielmista sen vuoksi, että tarkasteluni kohteena oli pitkällä aikavälillä tapahtuva muutos. Aineistossa oli nähtävissä, kuinka mielekkyydenmuodostamistehtävien ketju johtaa mielekkyysorientaatioon ja sen myötä lasten välisten suhteiden muutokseen (vrt. Hakkarainen, 2005). Yksittäisten lasten kehityspolut liittyvät toisiinsa ja yhdistyvät leikki-ryhmän kehityksen kudelmaksi.

Tutkimusteksti on oma kertomukseni, jonka minä tutkijana tuotan. Jokainen ratkaisuni ja valintani sulki samalla pois toisia ratkaisuja ja valintoja. Laadullista tutkimusraporttia ei koskaan voi pitää ehdottomana totuutena, vaan todellisuuden tulkintana.

Tutkielman raportointivaiheessa luin Huovisen (2006, 102–104) toimintatutkimuksen kenttävaihetta kuvaavaa tekstiä. Hän korostaa tutkijan ja kumppaneiden välisen luottamuksen

rakentamisen tärkeyttä. Jotta kenttävaihe voisi olla innostunutta oppimista, tulisi tutkijan Huovisen mukaan toteuttaa dialogisuuden viittä periaatetta, jotka ovat osallistuminen, sitoutuminen, vastavuoroisuus, vilpittömyys ja refleksiivisyys. Leikkiprojektin etenemistä suunniteltiin tiimipalavereissamme. Uuden tiedon tuojaksi olin sitoutunut, mutta toteutusideat kehiteltiin yhdessä keskustellen. Kiinnostukseni alkoi varhaisessa vaiheessa suuntautua pikemminkin leikkimaailmaa kuin työntutkimusta kohtaan, vaikka lähdin liikkeelle toiminnan kehittämisajatukselta. Kenttävaiheessa keräämäni tiimipalaveriaineistokin jäi analyysin ulkopuolelle, mutta luotettavuuden käsittelyyn pyrin ottamaan tämänkin tason pohdintaa. Ilman tiimin sitoutumista ei leikkiprojektin toteuttaminen olisi ollut mahdollista. Lukijan tehtäväksi lopulta jää dialogisen periaatteiden toteutumisen arviointi.

Jatkotutkimusaiheeksi olisi mahdollista nostaa leikkimaailman toteutuksen dialektisessa prosessissa rakentuva moniääninen sosiaalinen todellisuus, josta Heikkinen ja Syrjälä kirjoittavat (2006, 154) Tuolloin projektissa mukana olleiden tiimin jäsenten tulkinnat tulisivat kuulluksi.

Leikkimaailma päiväkotiryhmän työtapana osoittautui toimivaksi. Haastavaa se oli jokaiselle osallistuvalla aikuisella, sillä tapahtumien kulun ennakointi oli mahdotonta. Noiden kokemusten jälkeen kyseisessä päiväkodissa on jatkettu toiminnan kehittämistä tuolloin aloitettuun suuntaan. *Voimaantumisesta* voidaan puhua silloin, kun osallistujat uskovat kykyihinsä. Usko leikkimaailman kaltaiseen uudenlaiseen toimintatapaan on nähtävissä esimerkkinä voimaantumisen kokemuksesta. (vrt. Heikkinen ja Syrjälä, 2006, 158)

Tutkimusetiikkaa ajatellen olen antanut tekstiluonnoksen luettavaksi rooleissa olleille hoitajille. Lasten tunnistettavuutta olen vähentänyt muuttamalla nimet. Analysoitavaksi valitseni episodeja olen myös arvioinut eettisistä näkökohdista käsin.

Toimintatutkimuksen sanotaan rakentavan siltaa yhteiskunnan ja yliopiston välille (Heikkinen, 2006, 31). Tämän tutkielman tekemisen myötä kunnallinen päiväkotitoiminta on päässyt suoraan osalliseksi tutkimuksen uusimmasta tiedosta. Heikkinen, Kontinen ja Häkkinen mainitsevat Hawthorne-efektin, jonka mukaisesti kaikenlaiset uudistukset ja interventiot vaikuttavat myönteisesti toimintaan (2006, 72). Työyhteisön innostunut mukanaolo kehittämissankkeissa tuki heidän näkemystään. Yhteinen ymmärrys leikin vaikutuksesta kehitykseen ja kasvattajien mahdollisuuksista osallistua leikkiin lisääntyi ja siirtyi arkeen.

Leikkiprojektin aikana ja edelleen aineiston analysointivaiheessa Bowmanin näkemys suuresta lasista osoittautui enemmänkin kuin todeksi: Tilanteissa, joissa olin kuvitellut jotain

ymmärtäneeni, osoittautui olevan hyvin monia kerrostumia, muutoksia ja muita asioita, jotka alkoivat avautua videotallenteista vasta useiden katselukertojen jälkeen. Tutkimusraporttia kirjoittaessani olen pyrkinyt antamaan lukijalle todentuntuisen ja uskottavan vaikutelman siitä.

Tutkielmani kuvaa toimintavuonna 2003–04 toteutettua leikkimaailmaprojektia, joka oli osa toiminnan kehittämisen prosessia. Muutamia merirosvoiseikkailuissa mukana olleita lapsia on tutkimusraportin kirjoitusvaiheessa vielä päiväkodissa. Etelämeren saaren tapahtumia he eivät tunnu enää muistavan, monia sen jälkeen leikittyjä teemoja kylläkin. Leikkimaailmojen rakentamisesta on tullut keskeinen osa päiväkotimme työtappaa. Kehittämisen syklissä reflektointi ja uusien leikkimaailmojen ideointi seuraavat toisiaan. Leikkiprojektin toteuttaminen oli oppimispolkuni yksi vaihe. Raportin kirjoittaminen kaikkine sivupolkuineen on pian ohitse.

Tutkimusaineiston laajuus ja monitasoisuus sekä teorian tiedon myötä lisääntynyt ymmärrys ovat virittäneet uusia kiinnostuksen kohteita ja tutkimuskysymysten ituja. Tutkielmassani halusin tarkastella leikkimaailmaideaa mahdollisimman laajasti – ja samalla väistämättä pinnallisesti. Lokin laajennosta lukiessani pysähdyin usein seuraamaan yksittäisten lasten tapaa pyrkiä leikkiin, mielekkyyden virityksen ilmenemismuotoja, suhteen rakentamista roolin ottaneeseen aikuiseen tai vuorovaikutuksen rakentamista roolissa oleviin leikkitovereihin. Huomio kiinnittyi muun muassa niihin symbolisiin resursseihin, jotka lapsilla oli käytössään. Palavereista koottua materiaalia ja tässä tutkielmassa käytettyä aineistoa rinnakkain tarkastellen olisi mahdollista syventyä aikuisten toimintaan leikkimaailmassa. Koska olen yhdistänyt päiväkotityön kehittämisen ja lopputyön teon, on luontevaa, että myös jatkotutkimuksen tulee olla hyödyksi varhaiskasvatuksen kehittämiseksi. Aineistoa on valmiina, tutkimustehtävän määrittely kuitenkin edellyttää syvällisempää pohdintaa, tutustumista uusimpiin tutkimuksiin ja keskustelua sekä kentällä että tiedeyhteisössä.

Mielikuvituksen ja luovuuden ensiarvoisen tärkeä merkitys oppimiselle on vahvistunut opiskelun myötä. Kanadalaisen Kieran Eganin ajatus myyttisestä ymmärryksestä (mythic understanding), jolla lapset ennen lukutaidon saavuttamista jäsentelivät maailmaa, antaa hyvän lähtökohdan tutkimustehtävän rakentamiselle. Tätä tutkimusaineistoa lähtökohtana käyttäen kannattaisi toteuttaa pitkittäistutkimus, jossa leikkimaailman vanhinta ikäluokkaa lähdeittäisiin tutkimaan heidän ollessaan toisella luokalla koulussa. Yhtenä tutkimuskysymyksenä voisi olla, millainen ennustettavuus 4-5-vuotiaan roolileikissä näkyvällä symbolisella kyvykkyydellä olisi toisluokkalaisten symboliselle kompetenssille. Uusi aineisto koostuisi kyseisten lasten opettajille suunnatusta kyselystä sekä lasten kirjoitelmista.

Kyselylomakkeen laatiminen edellyttää teoreettisen mallin rakentamista. Kirjoitelman in-  
struktiota voisi lähteä kehittämään ajatuksesta, että tutkittavat koululaiset kirjoittaisivat  
entisen päiväkotinsa lapsille tarinan, jonka aiheen rajauksessa olisi viittaus merirosvoihin  
ja prinsessoihin.

Tätä tutkielmaa kirjoittaessani olen lukenut useita Vivian Paleyn kirjoja. Sen vuoksi haluan  
lopettaa lainaamalla hänen tekstiään:

As we watch, really watch and listen to the play of children, with very few of us do,  
and even when we see good play, we say: *“That’s great play. That’s wonderful play.”*  
But unless we write academic wisdom that we are trying to interpret, we then will  
continue to think of it as childish and something that can be easily put aside, when  
the real business of schoolwork appears. (Paley, 1997)

## LÄHTEET

- Bowman, B. 1990. Play in teacher education: The United States perspective. In: Klugman, E. & Smilansky, S. (edt). *Children's play and learning. Perspectives and policy implications*. New York and London: Teachers College. Columbia University. 97–111.
- Bratus, B. S., 1990. *Anomalies of personality*. Orlando, Helsinki, Moscow: Paul M. Deutsch Press.
- Egan, K. 1988. *Primary understanding. Education in early childhood*. New York London: Routledge.
- Elkonin, D. 1980. *Psychologie des Spiels. Beiträge zur Psychologie Band 7. Übersetzung: Ruth Kossert*. Berlin: Volk und Wissen Volkseigener Verlag.
- Emerson, R.M., Fretz, R.I. ja Shaw, L.L. 1995. *Writing ethnographic fieldnotes*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Engeström, Y. 1995. *Kehittävä työntutkimus. Perusteita, tuloksia ja haasteita*. Helsinki: Painatuskeskus.
- Hakkarainen, P. 1991a. Joint Construction of the Object of Educational Work in Kindergarten. *The Quarterly Newsletter of the Laboratory of Comparative Human Cognition*, October 1991, Volume 13, Number 4. 80–88.
- Hakkarainen, P. 1991b. *Leikki toimintana*. Teoksessa: H. Soini ja T. Hyvärinen. (toim.) 1991. *Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikitutkimuksesta*. Oulun yliopisto. Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö. 25–80.
- Hakkarainen, P. 2001. *Leikki ja kehitys*. Teoksessa K. Karila, J. Kinos ja J. Virtanen. (toim.) *Varhaiskasvatuksen teoriasuuntauksia*. Jyväskylä: PS-kustannus. 184–204.
- Hakkarainen, P. 2002. *Kehittävä esiopetus ja oppiminen*. Jyväskylä: PS-KUSTANNUS.
- Hakkarainen, P. 2005. *Leikki ja kehityssiirtymät*. Teoksessa: A. Niikko & R. Korhonen. (toim.) *Lapsuuden puutarhassa*. Joensuu: Yliopistopaino. 1–22.
- Hakkarainen, P. 2006. Editor's Introduction. *Journal of Russian and East European Psychology*. Volume 44, Number 5 / September-October 2006. 3–6.
- Hakkarainen, P. ja Veresov, N. 1998. *Leikki, mielekkyys ja lapsen kehitys*. *Kasvatus. Suomen kasvatustieteellinen aikakauskirja*. 5/1998. 29. vuosikerta. 452–462.
- Heikkinen, H. 2004. *Vakava leikillisuus. Draamakasvatusta opettajille*. Vantaa: Kansanvalistusseura.
- Heikkinen, L. T., Kontinen, T. ja Häkkinen, P. 2006. *Toiminnan tutkimisen suuntauksia*. Teoksessa: H.L.T. Heikkinen, E. Roivio ja L. Syrjälä (toim.) *Toiminasta tietoon. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat*. 39–76.
- Heikkinen, H.L.T., Rovio, E. ja Kiilakoski, T. 2006. *Toimintatutkimus prosessina*. Teoksessa: H.L.T. Heikkinen, E. Roivio ja L. Syrjälä (toim.) *Toiminasta tietoon. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat*. 78–93.

- Heikkinen, H.L.T., Rovio, E. ja Syrjälä, L. (toim.) 2006. Toiminnasta tietoon. Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. Helsinki: Kansanvalistusseura.
- Helenius, A., 1991. Miksi tutkin leikkiä? Teoksessa: H. Soini ja T. Hyvärinen, (toim.) Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikkitutkimuksesta. Oulu: Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö. 118–124.
- Helenius, A. 1993. Leikin kehitys varhaislapsuudessa. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Helenius, A. 2000. Leikki ja draama. Teoksessa: A. Helenius, P. Jääliinoja ja H. Sormunen Sesam! Avaimia esiopetuksen draamapedagogiikkaan. Jyväskylä: Atena Kustannus. 137–158.
- Heritage, J. 1996. Harold Garfinkel ja etnometodologia. Suom. Ilkka Arminen et. al. Jyväskylä: Gaudeamus.
- Hännikäinen, M. 1992. Roolileikkiin siirtyminen leikin kehitysvaiheena. Piagetilainen näkökulma. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteen laitoksen julkaisuja 2.
- Hännikäinen, M. 1995a. Nukesta vauvaksi ja lapsesta lääkäriksi. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä studies in education, psychology and social research 115.
- Hännikäinen, M. 1995b. Roolileikkiin siirtyminen leikin kehitysvaiheena. Kulttuurihistoriallisen toiminnan teorian näkökulma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteen laitos.
- Jordan, B. and Henderson, A. 1995. Interaction analysis: Foundations and practice. IRL Report No. IRL94-0027. July 1994. The Journal of learning sciences 4(1):39–103.
- Jääliinoja, P. 2000. Draaman lähteillä. Teoksessa A. Helenius, P. Jääliinoja ja H. Sormunen, Sesam! Avaimia esiopetuksen draamapedagogiikkaan. Jyväskylä: Atena Kustannus. 19–40.
- Kalliala, M. 2006. Play culture in a changing world. Maidenhead: Open University Press.
- Klugman, E. & Smilansky, S. 1990. Where do we go from here? In: E. Klugman & S. Smilansky (edt). Children's play and learning. Perspectives and policy implications. New York and London: Teachers College. Columbia University. 250–255.
- Kronqvist, E-L. 2004. Mitä lapsiryhmässä tapahtuu? Pienten lasten yhteistoiminta, sen rakentuminen ja kehittyminen spontaaneissa leikkitalanteissa. Oulun yliopisto. Kasvatustieteiden tiedekunta, Kasvatustieteiden ja opettajankoulutuksen yksikkö.
- Lindqvist, G. 1998. Leikin mahdollisuudet. Suom. Inga Arffman. Jyväskylä: Koulutuksen tutkimuslaitos.
- Lindqvist, G. Pikkulasten leikki. Aikuisten roolien luominen ja lasten merkitysten muodostaminen. 2001. Oulun yliopiston Kajaanin opettajankoulutusyksikön julkaisuja. Sarja C: Varhaiskasvatus 8/2001. Kajaani.
- Munter, H. ja Siren-Tiusanen, H. 1999. Osallistuva kvalitatiivinen lähestymistapa kolmea vuotta nuorempien lasten päivähoiton tutkimisessa. Teoksessa I. Ruoppila, E. Hujala, K. Karila, J. Kinos, P. Niiranen ja M. Ojala. Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä. Jyväskylä: ATENA. 177–193.
- Pahl, K. 1999. Transformations. Children's meaning making in nursery education. Ches-

ter: Trentham Books.

- Repina, T.A. 1974. Development of thinking. In: Zaporozhets, A. V. and Elkonin, D.B. (ed.) The psychology of preschool children. Cambridge, Massachuset: MIT Press. 255–277.
- Reynolds, G. ja Jones, E. 1997. Master players. Learning from children at play. New York: Teachers College Columbia University.
- Ruoppila, I., Hujala, E., Karila, K., Kinos, J., Niiranen, P. ja Ojala, M. Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä. Jyväskylä: ATENA.
- Sayeed, Z. ja Guerin, E. 2000. Early years play. A happy medium for assessment and intervention. London: David Fulton Publishers.
- Sawyer, R.K. 1997. Pretend play as improvisation. Conversation on the preschool classroom. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Tuomi, J. ja Sarajärvi, A. 2002. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.
- Valsiner, J. 2000. Culture and human development. London: Sage Publications.
- Vygotskij, L.S. 2003. Fantasi och kreativitet i barndomen. Översättning: Kajsa Öberg Lindsten. Göteborg: Daidalos.
- Vygotsky, L. 1933/2002 Play and its role in the mental development of children. Translated C. Mulholland. Online Version: Psychology and Marxism Internet Archive (marxists.org) 2002 (korjattu käännös M. Bredikyte)
- Zaporozhets, A. V. and Elkonin, D.B. (edt.) The psychology of preschool children. Cambridge, Massachuset: MIT Press.

Elektroniset lähteet:

- Anttila, P. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. [http://www.entrenet.fi/fi/sisalto/01metodit/selaus/01\\_tutkimusprosessi/02\\_tutkimisen\\_taito\\_ja\\_tiedon\\_hankinta/07\\_tutkimuksen\\_logiikka/?tree:D=268290;268153&tree:selres=&hrpDelimChar=:parentCount:2](http://www.entrenet.fi/fi/sisalto/01metodit/selaus/01_tutkimusprosessi/02_tutkimisen_taito_ja_tiedon_hankinta/07_tutkimuksen_logiikka/?tree:D=268290;268153&tree:selres=&hrpDelimChar=:parentCount:2) 07.01.2007
- Elkonin, D.B. 1971/2000. Toward the problem of stages in the mental development of children. Translated: Nikolai Veresov. Online version: Psychology and Marxism Internet Archive, (marxists.org) 2000. <http://marx.org/archive/elkonin/works/1971/stages.htm> 26.4.2006
- Frege, G. Über Sinn und Bedeutung. Zeitschrift für Philosophie und philosophische Kritik, NF 100, 1892, S. 25-50. <http://www.gavagai.de/HHP31.htm> 3.10.2005
- Jordan, B. and Henderson, A. 1995. Interaction Analysis: Foundation and Praxis. <http://irs.ed.uiuc.edu/students/c-merkel/document4.HTM> 03.01.2007
- Kaptelinin, V. and Cole, M. 1997. Individual and Collective Activities in Educational Computer Game Playing <http://lchc.ucsd.edu/People/MCole/Activities.html> 6.11.2006
- Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2005. Stakes. Oppaita 56. Saarijärvi: Gummerus. <http://varttua.stakes.fi/NR/rdonlyres/DD04983E-D154-4FE4-90A1-E2690175BE26/0/vasu.pdf>. 06.03.2007

Vygotski, L. 1926. Educational Psychology. Chapter 13. Esthetic Education. Esthetics in the Service of Pedagogics. <http://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1926/educational-psychology/ch13.htm> 27.04.2006

Vygotsky, L. 1930. Mind and Society. The Prehistory of Written Language: Development of Symbolism in Play. <http://gfdl.marxists.org.uk/archive/vygotsky/works/mind/ch08.htm> 27.04.2006

Vygotsky, L. 1934/1964. Thinking and speaking. <http://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/words/vygotsky.htm> 27.04.2006

Painamattomat lähteet:

Hakkarainen, P. 2007a. Kehittävä leikki. Julkaisematon käsikirjoitus.

Hakkarainen, P. 2007b. Narrative rationality. PPT-tiedosto. Kajaanin yliopistokeskus.











Merirosvoprojekti taulukossa: Merirosvot, ihmisprinsessat ja Papukaija Maija		Lasten toiminnasta kuvatut jaksot	
Aika	Tapahtumat		
lokakuu 03	Yksi pojista aloittaa merirosvoleikin. Aikuiset lähtevät auttamaan leikin kehittälyssä. Rakennetaan isoista pahlilaatikoista merirosvolaiva, etsitään ja tehdään merirosvoille ja muille leikkijöille varusteita. Laatikoita riittää toisenkin laivan rakentamiseen (hunajalaiva). Myös 5-vuotiaat käyvät tutustumassa laivaan. Aika kuluu, taivi tulee, laiva on valmistunut ja siirretty verstaalle. Hunajalaiva jää vähitellen käyttämättömäksi.	1. laivan tekoa ja alkavaa leikkiä 2. toistakin laivaa rakennetaan 3. laivaan tutustumista aulassa, alkavaa leikkiä	1:20/kasetti 2L 0:20/kasetti 2L 0:20/kasetti 2L
joulukuu 03	<u>Ensimmäinen aikuisten ideoima kohta:</u> Papukaija jäissä; Merirosvolaiva on jäänyt Suomen rannikolle. Papukaija (käsinukke) palelee yksin laivassa. Aika kuluu, jouluksi merirosvokapteeni lähettää lapsille merirosvorahoja kiitokseksi papukaijan auttamisesta.	4. esitys laivalla 5. lasten leikki laivalla ed. jälkeen	0:10/kasetti 3L 0:20/kasetti 3L
helmikuu 04	<u>Toinen aikuisten ideoima kohta:</u> Papukaija paukkupakkasella laskiaismaässä; Lapset seuraavat tapahtumaa ikkunasta. Aikuinen ensimmäistä kertaa papukaijan roolissa.	6. ulkoa palanneen papukaijan kanssa laivalla 7. lasten leikki verstaalla edellisen jälkeen 8. uusien papukaijajavaatteiden esittelyä, sovittamista ja keskustelua merirosvoleikin tapahtumista	0:14/kasetti 5L 0:35/kasetti 5L 0:20/kasetti 5L
maaliskuu 04 (kymppiiviikko	Kymppiiviikolla kaikki hoidossa olevat lapset toimivat yhdessä. <u>Kolmas aikuisten ideoima kohta:</u> Papukaijan uni: Laivassa nukuva papukaija uneksii Etelämeren saaresta, joka heijastetaan piirtoheittimellä kattoon. Lapset tulevat hoita-jensa kanssa katsomaan. Keskustelevat näkemästään. <u>Neljäs aikuisten ideoima kohta:</u> Etelämeren saarella: Lapset tulevat saliin katsomaan, mitä saarella tapahtuu, Rooleissa kapteeni ja kokkipoika (aikuisia) ja kaksi prinsessaa (lapsia); vähitellen lapset liittyvät mukaan	9. ensin Kanervat, sitten Vanamot katsomassa 10. Vanamojen leikki edellisen jälkeen 11. esitys ja sen jälkeinen leikki salissa 12. iltapäivän leikki salissa	0:14/kasetti 6AL 0:15/kasetti 6AL 0:45/kasetti 6AL 0:20/kasetti 6AL 0:20/kasetti 7AL

Aika	Tapahtumat	Lasten toiminnasta kuvatut jaksot	
kymppiiviikon jälkeinen	<p><u>Viides aikuisten ideoima kohtaus:</u> Lomalla oleva kokkipoika saapuu Suomeen tapaamaan Papukaija Majjaa ja jatkaa matkaansa Lappiin.</p> <p>Etelämeren saaren kuva on siirretty isolle kuitukankaalle. Se esitellään Vanamoille ja samalla muistellaan kymppiiviikon tapahtumia.</p>	<p>13. kohtaaminen laivalla ja uloslähtöä 14. Kanervien iltapäiväleikki laivalla 15. – 16. keskustelu leikistä ja kuvakankaan käytöstä tulevissa leikeissä</p>	<p>0:25/kasetti 7/AL 0:25/kasetti 8AL 0:06/kasetti 8AL</p>
maaliskuu 04 jatkoa	<p>Leikit jatkuvat jäissä olevalla laivalla ja sittemmin Etelämeren saarella, jota merkitsee seinälle ripustettu kuvausuunnos.</p> <p><u>Ensimmäinen Vanamojen leikki:</u> Verstaalla, laivalla Papukaija Majjan (ope) kanssa Puuhapete, prinsessa, pupu ja muita; majan korjaamista, kirjeen kirjoittamista kapteenille, puheluita, kiistaa leikkiin pääsystä, sorsien ruokkimisesta...</p> <p><u>Toinen leikki:</u> Etelämeren saarella kapteeni (lh) saa postia Majjalta ja monilta muilta ja keskustelee sorsanpoikasten tulosta; ruuanlaittoa nuotiolla, vastauskirjeen laadintaa</p> <p><u>Kolmas leikki:</u> Penkkilaivan teko Etelämeren saaren rannalla, pitkäkestoinen neuvottelu roolijaosta, vaaroja ja seikkailua; aikuinen roolissa; Majjan kapteenin kanssa kilpailevat merirosvot tässä tarinassa seikkailemassa</p> <p><u>Kuudes aikuisten ideoima kohtaus:</u> Seuraavana päivänä tai ihan pian; Kapteenin uni aarteenryöstöstä (tyhjä arkku heijastetaan piirtoheittimellä kattoon) Kapteeni tarvitsee apua rosvojen jahtaamiseen (hunajalaivan merirosvot? Peter Pan?)</p> <p><u>Seitsemäs aikuisten ideoima kohtaus:</u> Hunajalaivan karhu ryöstää ikkunan taakse hankkeen piilotetun merirosvo-kapteenin aarteen. Lapset näkevät kaiken ikkunasta.</p>	<p>17. leikki välillä eteisen matolla, josta ei kuvaa 18. tuokkari 19. tuokkari 20. uni ja sen jälkeinen keskustelu, jossa lapset asiantuntijoina, koska tietävät, mitä eilen tapahtui 21. keskustelu tapahtuneen jälkeen, karhun rooliin pukeutuminen (lumi-lautailuleikkiäkin sivutaan)</p>	<p>0:35/kasetti 9L 0:30/kasetti 9L 1:00/kasetti 9L 0:13/kasetti 9L 0:18/kasetti 11L</p>

Aika	Tapahtumat	Lasten toiminnasta kuvatut jaksot	
huhtikuu 04	<p><u>Neljäs leikki:</u>  Tytöt (prinsessoja, merirosvoja, kapteeni, merenneitoja...) ja Papukaija  Maija Etelämerellä; hunajalaiva piirtoheittimellä kattoon, lähenee ja loitto-  nee, taisteluja ja vaaroja; aikuinen vaihtuu papukaijan roolissa, myöhem-  min tulee poikia leikkiin</p> <p><u>Viides leikki:</u>  Etelämerellä tyttöjen leikki; Papukaija Miina ei osaa, vettä putouksesta,  taikasauva, potilas, kylpemistä, parantumisia, huolia;  ”olipa hauska leikki!”</p> <p><u>Kahdeksas aikuisten ideoima kohtaus:</u>  Etelämeren saarella kapteeni ja kotiin palaava kokki-poika; tietoa rikki ole-  vasta laivasta ja Maijasta, Suomessa piilossa olevasta aarteesta, sinne  pääsymahdollisuuksista; neuvoja rooleissa olevilta lapsilta</p> <p><u>Kuudes leikki:</u>  Verstaalla olevan rikkinäisen laivan korjaamista leikisti, kissa ja koira aar-  retta etsimässä; leikki keskeytyy ruokailuun</p> <p><u>Vappuviuhkan teko Maijalle:</u>  samalla keskustelua, käsinukkepapukaija mukana;  lopussa lapset pyytävät opea papukaijan rooliin</p> <p><u>Vappukekkerit:</u>  Laivan vierellä verstaalla lattialle katettu kekkerilounas; Maija, lapsia, ai-  kuisia; keskustelua laivan korjaamisesta, hunajalaivasta; lapset tutustut-  tavat Maijaa suomalaisiin kasviksiin; Maija ikävoi kotiin</p>	<p>22. tuokkarissa koko leikki</p> <p>23. –  24. –</p> <p>25. tuokkarissa, leikki välillä verstaalla  rikki olevalla laivalla, josta ei kuvaa</p> <p>26. tuokkarissa tapahtuva jakso  27. seuraavana päivänä edellisen katse-  lu videoilta läsnä olevien osittain eri  lasten kanssa</p> <p>28. verstaalla</p> <p>29. –</p> <p>30. askarteluhuone</p> <p>31. ennen lounasta muistellaan tuokka-  rissa viuhkan tekoa</p> <p>32. ruokailu</p>	<p>1:00/kasetti 11L</p> <p>0:25/kasetti 11L</p> <p>0:16/kasetti 11L  0:15/12L</p> <p>0:12/kasetti 12L</p> <p>0:20/kasetti 12L  0:05/kasetti 12L</p> <p>0:35/kasetti 12L</p>

<p>toukokuu 04</p>	<p><u>Maija saa kirjeen:</u> Askarteluhuoneen pöydän äärellä Maija lukee etelämeren saarelta tullutta kirjettä lapsille. Kevätkeiju lupaa irrottaa jään.</p> <p><u>Maija ja lapset tapaavat laivalla, viriää seitsemäs leikki:</u> Lapset kokoontuneet verstaalle, Maija roolissa, yksi toisensa jälkeen lapset ottavat roolin; koiria ja koiranomistajia, kesäkeiju; laivainsinööri (lh) ja Maija keskustelevat korjaustyöstä; leikki katkeaa ruokailuun</p> <p><u>Seitsemäs leikki jatkuu:</u> pienemmällä joukolla ruokailun jälkeen; jään poistoa, taikajäätä; korjaustyötä leikisti ja oikeastikin; laulu hopeisesta ja kultaaisesta kuuusta; vaarojakin</p> <p><u>Kahdeksas leikki:</u> Alkaa penkillä istuvien lasten kanssa Etelämeren saaren kuvan äärellä; ope pukeutuu Majaksi, lapset valitsevat rooleja, kokeilua; kapteeni tulossa, laiva saatava valmiiksi; lentoliput kirjeessä? Vaaroja, taisteluja; parantavaa vettä; uusia rooleja; sujuvia roolinvaihtoja; nopeita muutoksia; vanhan kiistan uusintaa; lopussa aivan uusi idea, joka ei toteudu</p> <p><u>Yhdeksäs leikki:</u> Verstaalla pitkäkestoinen leikki, jossa vaaroja, oivalluksia, palautumia aivan ensimmäiseen leikkiin, vuorokaudenaikojen vaihtelua, uusien tulojoiden mukaanoittoa, laulua, ensimmäisen kapteenin uusia haasteita, korjaamista leikisti ja oikeasti teipaten, yhteistoimintaa...</p> <p><u>Leikkivideon katselu:</u> tuokkarissa, samalla roolivaatteiden huolto; kapteeni káskee ja Maija ei osaa</p> <p><u>Huojuva merirosvo laiva</u></p>	<p>33. keskustelu</p> <p>34. verstaalla</p> <p>35. verstaalla kotiinlähtöön saakka</p> <p>36. kuvaus tuokkarista, verstaalla saamaan aikaan kaksi korjausmiestä, aikuisen insinööriin kanssa töissä, siitä ei kuvaa</p> <p>37. verstaalla yksi parhaista leikeistä</p> <p>38. muistellaan tapahtunutta, joka on tallenteena nro 37</p> <p>39. peiliin tutustuminen</p>	<p>0:05/kasetti 12L</p> <p>0:20/kasetti 12L</p> <p>0:30/kasetti 12L</p> <p>1:10/kasetti 13L</p> <p>1:25/kasetti 14LA</p> <p>0:20/kasetti 13L</p> <p>0:29 kasetti 13L</p>
--------------------	---	--	--



	<p><u>Kymmenes leikki:</u> Verstaalla laivassa ja sen ympärillä; Papukajaja Maija, kiukkuisia merenneitoja, koiria, kissoja, tiikereitä... Aina kun ope-Maija poistuu, lapset piiloutuvat (selviää vasta videon katse-lun yhteydessä), yhteisleikkiin tottumaton kokoonpano</p> <p><u>Matkalippujen osto:</u> Maija kaipaa kesää, lounasaikaan opea kysellään Majjaksi</p> <p><u>Laivan korjausta:</u> Aikuisia ja huivipäisiä laivankorjajia, kapteeni päättää ankkurin paikan</p> <p><u>Viimeinen leikki ennen lähtöjuhlaa:</u> syntyviä, vesikoiria, taikasauvoja, kalan ostoa, hiuksista vettä vääntävä merenneito ja muita tuttuja; varastelevan karhun muistelua, lomalle lähtevä leikkijä</p> <p><u>Keskustelu ennen lounasta:</u> koska kapteeni tulee, että jos hunajalaiva tulee; pelotellaan vappunaa-marilla ja muita ohjeita</p> <p><u>Lähtöjuhla</u> kapteeni tulee hakemaan laivaansa, Majjaa ja tyttäriä; hunajalaivan karhu yrittää vielä, mutta isovehi häätää; iloiset kekkerit ja lähtö</p>	<p>40. kamera tallentaa rajoittuneesti tässäkin</p> <p>41. huono dokumentti</p> <p>42. samoin</p> <p>43. verstaalla</p> <p>44. Maija laivalla</p> <p>45. tuokkarissa</p> <p>46. vain osittain nauhoitettu</p>	<p>0:45/kasetti 14LA</p> <p>kasetti 14LA</p> <p>kasetti 15L</p> <p>0:15/kasetti 15L</p> <p>0:35/kasetti 15L</p> <p>kasetti 15L</p> <p>kasetti 15L</p>
--	---	---	---

## Roolileikin neljä kehitystasoa

1. Leikin sisältönä ovat esineelliset teot (esimerkiksi annetaan jollekulle ruokaa), mutta sillä ei ole merkitystä, mitä ruoaksi on tarjolla ja missä järjestyksessä syödään. Vaikka rooli faktisesti otettaisiin, niin sitä ei nimetä.  
Toiminnot ovat yhdensuuntaisia toimintojen ketjuja, joissa operaatioita toistetaan, kuitenkin ilman loogista järjestystä, koska järjestyksellä ei ole merkitystä. Koska järjestyksellä ei ole merkitystä, ei logiikan häiritseminenkään haittaa.
2. Leikin toisen kehitysvaiheen sisältönä on edelleen esineiden manipulointi, mutta nyt *leikkitekojen esikuvana ovat todelliset teot*. Lapset nimeävät itse roolinsa. Tekojen logiikka määräytyy todellisen järjestyksen mukaisesti. Tekojen määrä ketjuuksessa lisääntyy (esimerkiksi ruuanvalmistuksesta ruuan tarjoamiseen ja jälkien korjaamiseen). Toimintojen järjestyksen horjuttaminen huomataan, mutta se ei aiheuta tunnekuohua.
3. Pääsisältönä on roolin toteuttaminen siten, että toisen leikkijän asema huomioidaan leikkitekoja toteutettaessa. Roolit sovitaan, lapsi nimeää roolinsa leikin alussa ja *roolien välillä on vastavuoroisuutta*. Rooli määrittää tekojen luonteen, teot ovat monipuolisesti ketjuttuneita. Puhe on pääosin roolin mukaista puhetta. Tekojen logiikan rikkomista vastaan protestoidaan, ja logiikkaa häirinnyt pyrkii korjaamaan toimintaansa..
4. Pääsisällöksi muodostuvat *ihmisten väliset suhteet* (lapsi vs. hoitaja, lääkäri vs. potilas jne.). Tekojen perustana ovat roolin toteuttamiseen liittyvät teot. Kielellä on yksiselitteinen rooliluonne, sitä määrittävät puhuja ja kuulija tai puheen kohde. Tekojen logiikan rikkomiseen puututaan siksi, että se ei enää vastaa todellisuutta mutta myös siksi, että se rikkoo leikin sääntöjä.

(Elkonin, 1980, 309–312)