



**LAUREA**  
AMMATTIKORKEAKOULU

*Uuden edellä*

# Tassutellen-liikennekasvatuspeli

---

Lindstedt, Jenni

2013 Hyvinkää

Laurea-ammattikorkeakoulu  
Hyvinkää

## Tassutellen-liikennekasvatuspeli

Jenni Lindstedt  
Sosiaalialan koulutusohjelma  
Opinnäytetyö  
Kesäkuu, 2013

Jenni Lindstedt

### Tassutellen-liikennekasvatuspeli

Vuosi 2013 Sivumäärä 42

---

Toiminnallinen opinnäytetyöni suuntautui varhaiskasvatukseen ja sen tavoitteena oli kehittää liikennekasvatustapeli varhaiskasvatukseen. Tavoitteena oli myös testata peliä pelaamalla sitä päiväkotikäytössä lasten kanssa. Pelitilanteissa tarkoituksena oli selvittää pelin visuaalisuutta, pelattavuutta, kiinnostavuutta sekä sitä, kuinka peli toimii liikennekasvatuksen opettamisen välineenä. Pelitilanteissa menetelmänä käytettiin osallistuvaa havainnointia ja välineenä käytettiin videokameraa. Opinnäytetyöni on ollut laaja prosessi ja siihen on sisällynyt monia erilaisia työvaiheita, pelin suunnittelua, -toteuttamista sekä sen testaamista.

Opinnäytetyöni tuloksena syntyi Tassutellen-liikennekasvatustapeli, jonka tavoitteena on opettaa alle kouluikäiselle tärkeitä liikennekasvatusteemoja, esimerkiksi tietoa vaarallisista paikoista, liikennesäännöistä, liikennemerkeistä, suojatiestä sekä sen ylittamisestä ja erilaisista turvalaitteista. Liikennekasvatuksen opettaminen varhaiskasvatuksessa on tärkeää, sillä alle kouluikäisten lasten itsenäinen liikkuminen lisääntyy ja liikenneonnettomuudet ovat suurin yksittäinen lasten tapaturmaisten onnettomuuden aiheuttaja.

Pelitilanteista saamani havaintojen mukaan Tassutellen-liikennekasvatuspeli on hyvä keino liikennekasvatuksen opettamiseen. Se mahdollistaa teeman käsittelyn ilman tuokiosuunnittelua silloin, kun teeman käsittelylle on aikaa varhaiskasvatuksessa. Pelin eri osia voidaan käyttää myös muissa yhteyksissä; esimerkiksi lorupussia voidaan hyödyntää ilman pelin pelaamista. Pelitilanteissa havaittiin liikennekasvatusteemojen oppimista lasten keskuudessa, ja peli on saanut ammattilaisilta hyvää palautetta.

Jenni Lindstedt

**Tassutellen-traffic education game**

Year	2013	Pages	42
------	------	-------	----

---

Tassutellen is a board game intended for children in day care centers. The goal was to plan and implement a traffic board game and test it by playing it with children. The purpose was to figure out how interesting the game was for children and how well the game worked in the situations where they had traffic education. My goal was also to see, if there was something wrong visually and gamely, that needed to be fixed in the game.

The method was observation and I also used a video camera. This thesis has been a large project because I have done everything by myself; I planned the game, made the game, and tested the game by myself.

The Result was the traffic board game Tassutellen. The goal was to teach important traffic rules to little children such as dangerous places, traffic rules, road signs, crosswalk and how to pass that, and different security equipment. It is very important to teach traffic education because road accidents are a big problem in our country today. The observations showed that the board game was a good method to give traffic education to children. With the board game you can deal with the theme whenever you have time, without making exact plans. You can also use the game IN many ways; there is a jingle bag, which you can use without playing the game. The observations also showed that the players learned important traffic education themes when they played the game. Also professionals have give me positive comments about the game.

Keywords: traffic education, early childhood education, learning, videotaping, observation

## Sisällys

1	Johdanto.....	6
	1.1 Opinnäytetyön tausta ja tarkoitus .....	6
	1.2 Opinnäytetyön tavoitteet ja tutkimuskysymykset.....	7
2	Viisi- ja kuusivuotiaiden lasten oppiminen ja kehitys .....	8
3	Ympäristön tärkeys lapsen kehityksessä ja oppimisessa .....	10
4	Peli oppimismenetelmänä .....	11
5	Liikennekasvatus .....	12
6	Prosessin kuvaus.....	13
	6.1 Pelin suunnitteluvaihe.....	14
	6.2 Pelin toteutusvaihe .....	16
7	Tassutellen-liikennekasvatuspeli .....	20
8	Pelin testaus ja menetelmät.....	21
	8.1 Pelitilanteiden suunnittelu .....	22
9	Tutkimusaineiston analysointi .....	23
	9.1 Visuaalisuus .....	24
	9.2 Pelattavuus.....	26
	9.3 Kiinnostavuus .....	28
	9.4 Tassutellen-peli liikennekasvatuksen opettamisen välineenä.....	30
10	Lopuksi.....	33
	Lähteet .....	35
	Liitteet.....	38

## 1 Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on liikennekasvatuksen lisääminen viisi- ja kuusivuotiaille lapsille. Liikennekasvatus on tärkeä teema, sillä liikenneonnettomuudet ovat suurin yksittäinen lasten tapaturmaisten onnettomuuden aiheuttaja (Liikenneturva 2010). Kiinnostukseni liikennekasvatusteemaan lähti käsityksestä, jonka mukaan liikennekasvatusta annetaan lähes poikkeuksetta erilaisten retkien ja liikenteessä liikkumisen keinoin. Minua kuitenkin kiinnosti, millaisin muin keinoin liikennekasvatusta voisi varhaiskasvatuksessa antaa. Opinnäytetyöni tavoite on kehittää liikennekasvatusta lisäävä lautapeli viisi- ja kuusivuotiaille lapsille. Keskityn myös pelin testaamiseen, sillä on tärkeää selvittää, onko pelissä jotakin kehittämistarpeita, sillä aion pelata peliä työssäni lastentarhanopettajana myös tulevaisuudessa liikennetietouden lisäämiseksi. Lasten ja kasvattajien mielipiteet pelistä olivat myös tärkeitä pelin kehittämisen kannalta.

Lautapelit kiinnostavat minua monella tavoin. Erityisesti minua kiinnostaa lautapelikulttuurin väheneminen yhteiskunnassamme samaan aikaan, kun videopelaaminen on lisääntynyt 1990-luvulta saakka (Keskitalo 2010, 120). Päiväkotien arki on toisinaan hyvin hektistä, ja aina tarkat suunnitelmat päivän ohjelmasta eivät sen vuoksi toteudu. Pelin avulla aiheen käsittely mahdollistuu myös ilman suunnitelmien tekemistä, sillä pelin voi ottaa käyttöön silloin, kun sopivaa aikaa aiheen käsittelylle löytyy. Pelini kohderyhmäksi olen rajannut viisi- ja kuusivuotiaat lapset, ja tälle olen löytänyt useita eri perusteluja lapsen kehityksen tarkemmasta tarkastelusta. Opinnäytetyössäni kerron ensin opinnäytetyöni taustasta ja tarkoituksesta. Sen jälkeen paneudun viisi- ja kuusivuotiaiden lasten kehitykseen ja oppimiseen, sillä rajauksen tähän ikäryhmään olen tehnyt niiden pohjalta. Paneudun myös muihin opinnäytetyöni kannalta tärkeisiin käsitteisiin, kuten siihen mitä on liikennekasvatus ja millaisia liikennekasvatusteemoja viisi- ja kuusivuotiaille lapsille on perusteltua opettaa. Raporttini loppuosassa kuvaan ja arvioin havainnoimieni pelitilanteiden tuloksia.

### 1.1 Opinnäytetyön tausta ja tarkoitus

Opinnäytetyöprosessini käynnistyi, kun suoritin viimeistä harjoitteluani päiväkodissa. Aiheen rajaaminen oli minulle haastavaa. Mielessäni pyöri monia eri turvallisuuskasvatukseen liittyviä teemoja, sillä aihe on ollut paljon pinnalla mediassa viime aikoina. Lopulliseksi aiheekseni valikoitui liikennekasvatus, koska omien havaintojeni ja varhaiskasvatuksen parissa työskentelevien ammattilaisten kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta olen tullut siihen tulokseen, että liikennekasvatusta ei ole riittävän monipuolisesti tarjolla varhaiskasvatuksessa.

Liikennekasvatusta voidaan toteuttaa varhaiskasvatuksessa retkien ja liikenteessä liikkumisen keinoin, jonka onkin todettu olevan tehokas keino liikennetietouden lisäämiseen (Liikennetur-

va 2006.) Kuitenkaan pelkät retket päiväkotialueen ulkopuolelle eivät automaattisesti takaa liikennetietouden lisääntymistä, vaan lapsen oppiminen vaatii aikuiselta aktiivista keskustelua lapsen kanssa liikennesäännöistä ja liikenteessä kulkemisesta. Liikennekasvatus onkin parhaimmillaan suunnitelmallista sekä tavoitteellista toimintaa. Liikennekasvatusteemaa voi käsitellä lapsen kanssa monin erilaisin keinoin, ja vain luovuus on rajana suunnittelutyössä. Liikennetietoutta voi toteuttaa esimerkiksi erilaisten tuokioiden avulla. Liikennekasvatuksesta ei ole kovinkaan paljon materiaalia vielä olemassa, mutta esimerkiksi liikenneturvan sivuilla on lapsille suunnattuja liikennetehtäviä sekä tuokiomateriaalia. (Liikenneturva.fi)

Aihevalinta on itselleni mielekäs siitä syystä, että minulla ei aikaisemmin ollut tietoa liikennekasvatuksesta ja sen suunnitelmallisesta toteuttamisesta varhaiskasvatuksessa. Opinnäytetyön yksi tärkeä tehtävä onkin mielestäni se, että prosessi antaa myös mahdollisuuden uuden oppimiseen sen lisäksi, että sillä osoitetaan kypsyys ammatillisesta kasvusta. Halusin myös, että opinnäytetyöstä olisi itselleni hyötyä työssäni lastentarhanopettajana. Aloitin työt lastentarhanopettajana syyskuussa helsinkiläisessä päiväkotinä Inkiväärissä, joten luonnollista on, että kyseinen päiväkoti on myös opinnäytetyössäni läsnä.

## 1.2 Opinnäytetyön tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Opinnäytetyöni on monivaiheinen prosessi. Tavoitteeni on kehittää ja tuottaa viisi- ja kuusi-vuotiaille lapsille liikennekasvatustautapeli liikennekasvatuksen lisäämiseksi. Päädyin valintaan, sillä päiväkotien toiminnassa on vahvasti nähtävissä tuokiopainotteisuus ja haluan, että teemaa voi käsitellä myös tuokioiden ulkopuolella. Valintaani on myös muita perusteluja, joihin paneudun tarkemmin raportissani. Pelin kehittämisen jälkeen toisena tavoitteenani on pelin testaaminen päiväkotinä Inkiväärissä yhdessä viisi- ja kuusivuotiaiden lasten kanssa.

Pelin testauksessa tavoitteenani on selvittää

1. Onko peli visuaalisesti pelaamiseen houkutteleva?
2. Onko pelin rakenteessa jotakin vikoja, jotka vaikuttavat pelin pelattavuuteen?
3. Kiinnostaako peli lapsia?
4. Mitä mieltä rinnakkaishavainnoijat ovat pelistä liikennekasvatuksen opetusvälineenä?

Opinnäytetyöni on luonteeltaan toiminnallinen. Toiminnallisella opinnäytetyöllä tarkoitetaan sellaista työtä, joka tavoittelee ammatillisessa kentässä käytännön toiminnan ohjeistamista, opastamista, toiminnan järjestämistä tai järjeistämistä. Se voi olla esimerkiksi ammatilliseen käyttöön suunnattu ohje tai opastus kuten perehdytysopas. Toteutustapoja on monia, esimerkiksi kirja, kansio tai tapahtuma. (Airaksinen & Vilkkä 2003, 5.) Määrittely toiminnalliseksi opinnäytetyöksi on selkeää, sillä opinnäytetyöni tuotoksena on tarkoitus olla liikennekasva-

tuspeli. Opinnäytetyöhöni liittyy myös raporttiosa, jossa tavoitteenani on kuvata koko pelin suunnitelu-, rakentamis- ja -testausprosessia. Ennen tätä, tärkeää on kuitenkin ymmärtää ja ottaa huomioon liikennekasvatukseen, lapsen kehitykseen ja oppimiseen, sekä pelin suunniteluun ja rakennukseen liittyviä teemoja.

Opinnäytetyöni idea vastaa hyvin toiminnalliselle opinnäytetyölle asetettuihin tavoitteisiin; se on käytännönläheinen ja pyrkii vastaamaan työelämässä esiintyvään kehittämiskohteeseen, liikennekasvatuksen lisäämiseen varhaiskasvatuksessa. Toiminnallinen opinnäytetyö on mielenkiintoinen, sillä sen avulla voi luovin keinoin yhdistää sekä opiskeluaikana hankittuja tietoja että käytäntöä. (Airaksinen & Vilkkä 2003, 5, 154.) Opinnäytetyö on myös keino oppia jotaakin uutta. Opinnäytetyöni voidaan määritellä myös laadulliseksi tutkimukseksi, sillä sen tavoite on ilmiön kokonaisvaltainen ymmärtäminen (Airaksinen ym. 2003, 63).

Liikennekasvatusta ja pelipedagogiikkaa ei ole yhdistetty aikaisemmin opinnäytetöissä, joten minulla on mahdollisuus lähestyä aihetta aivan uudesta näkökulmasta. Liikennekasvatusta ja pelipedagogiikkaa on kuitenkin käsitelty erillisinä kokonaisuuksina. Liikennekasvatusta ovat käsitelleet opinnäytetöissään muun muassa sosionomiopiskelijat Laura Mustonen ja Elisa Pajari opinnäytetyössään Turvallisesti liikenteessä: Liikennekasvatus 4-5-vuotiaille luovia menetelmiä käyttäen sekä sosionomiopiskelija ja hoitotyönopiskelija Anniina Keskitalo ja Paananen Nina opinnäytetyössään ”Jos auto ajaa päälle, sit se voi olla ku lätty”, Esikoululaisten tietoja ja mielipiteitä saamastaan liikennekasvatuksesta. Pelipedagogiikkaa on käsitelty aikaisemmin muun muassa opinnäytetöissä Sosionomiopiskelijat Aila Muhonen ja Taina Heinikoski opinnäytetyössään Konkkaronkka-peli sosiaalis-emotionaalisen kehityksen tukena sekä sairaanhoitajaopiskelija Maarit Anttila opinnäytetyössään Pidä huolta: Lautapeli diakoniatyöstä rippikouluun.

## 2 Viisi- ja kuusivuotiaiden lasten oppiminen ja kehitys

Opinnäytetyöni keskittyy viisi- ja kuusivuotiaisiin lapsiin, sillä he ovat monestakin syystä jo valmiita liikennekasvatukseen sekä yksinkertaisten liikennesääntöjen oppimiseen. Liikennekasvatuksen omaksumisessa tarvitaan hyvin monenlaista osaamista. Lapsen kehitys ja oppiminen ovat riippuvaisia toisistaan; voidaan ajatella, että ilman oppimista ei ole myöskään mahdollista saavuttaa kehitystä (Brotheus, Hytönen & Krokfors 1999, 61). Lasta voidaan pitää oppijana aktiivisena ja aloitteellisena. Lapsi oppii parhaiten tutkimalla, kysymällä, vertaamalla, kuuntelemalla, pohtimalla sekä havainnoimalla. Toiminnan, havainnon ja kokemuksen kautta syntyy erilaisia kiinnostuksen kohteita. Kasvattajan tehtävä on antaa lapsen uteliaisuudelle tilaisuus toteutua sekä luoda mahdollisuuksia oppimiselle. Ympäristö, joka tarjoaa mahdollisimman monipuolisia toimintamahdollisuuksia, on lapselle paras vaihtoehto. (Brotheus, Hytönen & Krokfors 1999, 64-65.)



Lapsen oppimiseen liittyviä teorioita on olemassa paljon. Teoriat ovat tärkeitä, sillä niiden avulla voidaan havainnollistaa lapsen oppimisprosessia. Tietoa voidaan käyttää hyödyksi myös silloin, kun tavoitteena on uuden opettaminen lapselle. Yksi tärkeimmistä on Vygotskyn lähikehityksen vyöhyke, jonka mukaan lapsi tarvitsee kehittyäkseen aikuisen ohjausta ja kontrollia. Ilman aikuisen ohjausta lapsi toimii sen mukaan tilanteissa, mitä hän jo osaa ja hallitsee, vaikka pystyisi parempaan. Kun aikuinen tuntee lapsen, hän voi ohjata ja tukea lasta toimimaan edellytystensä mukaan eli lähikehityksen vyöhykkeellä. Tällä tavoin asetetaan tavoitteita toiminnalle. Näin lapsi innostuu ja motivoituu haastavammista tehtävistä ja kehitys etenee. (Lummelahti 2004, 164.)

Oppiminen voidaan nähdä sekä yhteisöllisenä että yksilöllisenä tapahtumana. Toisaalta oppimistilanteessa lapsi oppii omana yksilönään, mutta toisaalta lapsen oppiminen on vahvasti yhteydessä ryhmään tai yhteisöön, jossa oppiminen tapahtuu. Tasapainoisessa kasvatuksessa pyritään ottamaan kummatkin näkökulmat huomioon. Yksilöllisyys ja yhteisöllisyys kehittyvät vahvasti toisiinsa kytkeytyneinä, ja tasapainoinen kehitys edellyttää sopusointua niiden välillä. (Brotheus ym. 1999, 56-59.)

Lapsen elämässä leikki on keskeisessä asemassa, sillä leikkiminen on keino oppia uutta. Leikin avulla lapsi voi työstää myös erilaisia tunteitaan kuten pelkoa, ahdistusta, surua, iloa ja rakkautta. (Aaltonen, Ojanen, Siven, Vihunen & Vilen 2002, 214-215.) Lapselle kuitenkin tärkeintä on leikkimisen ja oivaltamisen ilo, eikä niinkään sen lopputulos. Aikuisille ja kasvattajille lapsen leikin havainnointi antaa paljon arvokasta tietoa lapsesta, sillä tapa jolla lapsi leikkii, kertoo hänen sen hetkisestä kehityksestään ja ajatusmaailmastaan. (Ahonen ym. 2008, 35, 55, 57.) Lasten leikkiteemoissa voidaan nähdä myös perinteiset sukupuoliroolit: tytöt leikkivät mielellään muun muassa hoivaleikkejä sekä suosivat askartelua ja piirtämistä. Pojat taas leikkivät autoilla sekä suosivat erilaisia sota- ja seikkailuleikkejä. (Ahonen ym. 2008, 63.)

Kielen kehitys liittyy vahvasti oppimiseen, sillä kielen avulla opitaan asioita. Näin ollen myöskään liikennekasvatuspeliä ei voi pelata eikä oppia sen sisältämiä asioita, ellei riittäviä kielen kehityksen taitoja ole olemassa. Puhe on väline ajatusten ja tunteiden kuvaamiseen sekä ongelmien ratkaisemiseen. Kielen avulla lapsi myös muuttaa käyttäytymistään sekä suunnittelee ja ohjaa toimintaansa. Viisi-kuusivuotiaiden lasten kielelliset taidot ovat jo kehittyneet. Tämän ikäinen hallitsee äidinkieltä tavutusmuotoja ja sanojen yhdistelyä koskevat perussäännöt. Lapsi osaa esimerkiksi kertoa käynnissä olevista, menneistä sekä tulevista tapahtumista. Lapsen puheessa ilmenee myös joitakin syklisiä aikakäsitteitä, kuten viikonpäivät ja vuodenaajat. Hän pystyy myös paikan ja sijainnin kuvaamiseen. Viisi- ja kuusivuotiaat lapset kykenevät myös esineiden ja asioiden laadulliseen tarkasteluun. Tällaisia taitoja tarvitaan esimerkik-

si liikennemerkkien ja liikennesääntöjen opettelemiseen. (Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Nurmi, Pulkkinen & Ruoppila. 2008, 35, 42- 43, 45.)

### 3 Ympäristön tärkeys lapsen kehityksessä ja oppimisessa

Ympäristöllä on suuri merkitys lapsen kehityksessä ja oppimisessa. Jo syntymästä saadut kokemukset vaikuttavat lapsen kehitykseen. Kokemukset syntyvät lapsen elämässä olevien ihmisten ympärille, sillä lapsi saa heiltä palautetta omasta itsestään, toiminnastaan ja onnistumisistaan. Voidaan sanoa, että sosiaalinen ympäristö, jossa lapsi kasvaa, vaikuttaa osaltaan siihen, miten hän ajattelee. (Brotheus ym. 1999, 61.) Näin ollen myös oppimistilanteissa on tärkeää, että lapsella on mahdollisuus saada omaa minäkäsitystään kohottavia kokemuksia. Minäkäsityksen käsitteellä kuvataan nimensä mukaisesti käsitystä omasta itsestä. Myönteisen minäkäsityksen omaava lapsi luottaa itseensä ja omiin kykyihinsä, arvostaa itseään ja omia kykyjään ja osallistuu oppimistilanteisiin ja leikkeihin mielellään. Kielteisen minäkäsityksen omaava ei luota itseensä eikä kykyihinsä sekä arvioi itsensä taitamattomaksi. Toimintatilanteissa ja tuokioissa lapsi on passiivinen ja vetäytyvä, eikä osallistu mielellään yhteisiin leikkeihin. (Lummelahti 1995, 55-56.) Lapsen minäkäsityksellä on paljon vaikutusta oppimismotivaatioon sekä oppimistilanteissa suoriutumiseen.

Kasvattajan onkin hyvä huomioida erilaisissa tuokioissa ja muussa toiminnassa erilaiset lasten minäkäsitykset. Lapselle myönteiset kokemukset luovat motivaatiota opittavia asioita kohtaan ja vakiintuneet kykyuskomukset vaikuttavat lapsen suoriutumiseen. Motivaatiota luovat myös lapsille suunnattu emotionaalinen tuki, vuorovaikutuksen lämminhenkisyys sekä kasvattajan herkkyys lasten yksilöllisille piirteille ja tarpeille. Tärkeää on erityisesti suoriutumisen korostamisen välttäminen toiminnassa. Vastaavasti motivaatioita ja minäkäsitystä heikentävät lasten kykyihin perustuva erilainen kohtelu, suoriutumisesta annettavat palkkiot, julkinen arvostelu sekä arviointi. (Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Nurmi, Pulkkinen & Ruoppila 2006, 104.)

Viisi- ja kuusivuotiaiden lasten kehittyviä motorisia taitoja tarvitaan monissa erilaisissa arjen tilanteissa, esimerkiksi leikkiessä. Itsenäinen liikkuminen lähiympäristössä lisääntyy. Kavereiden tapaamisiin ja harrastuksiin liikutaan useimmiten joko jalkaisin tai polkupyörällä. Tämän ikäisten lasten havainnointikyvyissä sekä omien taitojen arvioinnissa ilmenee kuitenkin vielä selviä puutteita ja tällaiset taidot ovat kehittyneet vasta noin 11- 12-vuotiailla lapsilla. Taito arvioida, minkälaiset motoriset taidot lapselle ovat itselleen mahdollisia, on yksilöllinen sekä kehittyvä. Tämä taito liittyy lasten liikenneturvallisuuteen. Omien motoristen taitojen yliarviointi johtaa todennäköisemmin erilasiin liikenneonnettomuuksiin. Taitojaan yliarvioivilla lapsilla on usein myös taipumuksia aktiivisuuteen sekä impulsiivisuuteen. Kuitenkin myös yliarvovaisuuteen taipuvalaiset lapset tekevät usein yllättäviä, vääriä ja onnettomuuteen johtavia päätöksiä liikenteessä. Alle yhdeksänvuotiaat lapset pitävät usein turvallisina myös sellaisia

liikennetilanteita, joihin sisältyy vaaratekijöitä. (Ahonen ym. 76- 77.) Tärkeää onkin aloittaa mahdollisimman aikaisin lapsen kanssa liikennesääntöjen ja turvallisen liikkumisen opettelu-

Lapsen laajentuneet sosiaaliset kontekstit edellyttävät vuorovaikutustaitojen kehittymistä. Vuorovaikutustaidot ovat lapselle tärkeitä lisääntyneiden kaverisuhteiden lisäksi myös erilaisissa opetustilanteissa ja tuokioissa. Tällaisia taitoja ovat esimerkiksi puheen kuunteleminen, keskittyminen, oman vuoron odottaminen sekä kykeneminen keskusteluun vuorotellen muiden kanssa (Ahonen ym. 2008, 45, 71). Pelin pelaaminen on myös hyvää harjoitusta lapselle, sillä siinä harjoitellaan muun muassa edellä mainittuja vuorovaikutustaitoja.

#### 4 Peli oppimismenetelmänä

Pelikulttuuri on ollut olemassa jo kauan aikaa. Jo Antiikin Kreikassa pelattiin erilaisia lautapelejä. Osa niistä on nykyihmisellekin tuttuja, kuten shakki, tammi ja backgammon (Tikka 2012, 8). Pelit voidaan luokitella lajityyppinsä mukaan. Kehittelemani lautapeli voidaan luokitella opetuspeliksi, sillä sen tavoitteena on liikennetietouden lisääminen. Opetuspelin ideana voidaan pitää tekemällä oppimista. Peli on oiva keino liikennekasvatukseen, sillä onnistuneesti kehitellyn pelin avulla voidaan luoda motivaatiota uuden oppimiseen. Parhaimmillaan peli tarjoaa pelaajalle kokemuksellisempaa ja jopa elämyksellisempää opiskelua. Pelin päätavoitteena voidaan siis pitää oppimiskokemuksen luomista ja opittavan asian hallintaa. (Manninen 2007, 22.)

Hyvällä pelillä on monia ominaisuuksia. Hyvin suunniteltu ja valmisteltu peli tukee lapsen kehitystä monipuolisesti, sillä on selkeä tavoite, säännöt, ratkaisut ja toimintatavat. Sitä voi käyttää monenlaisessa työskentelyssä sekä sitä voi pelata monenlaisissa ja kokoisissa ryhmissä. Yhdessä pelattava peli on sosiaalinen tilanne, jossa lapsella on mahdollisuus omaksua pelin säännöt ja toimintaohjeet, hän joutuu ajattelemaan, päättämään, valitsemaan, muistamaan ja ratkaisemaan peliin liittyviä tehtäviä. Pelissä on mahdollista oppia myös seuraamaan toisten peliin osallistujien ratkaisuja ja oppia niistä. Yhteinen pelin lopputulos antaa peliä pelaavalle ryhmälle yhdessä koetun loppuun suorittamisen ja ilon tunteen. (Lummelahti 1995, 71.) Taloudellisuus on myös tärkeää seikka tuokioita ja opetustilanteita suunniteltaessa. Peli onkin suhteellisen edullinen oppimismenetelmä, sillä sitä voi pelata aina uudelleen. Peli toimii myös eräänlaisena arviointivälineenä, sillä pelissä on mahdollista saada välitöntä palautetta oppimistilanteessa. (Panelius 1988, 47-48.) Pelin visuaalisuus on myös tärkeää, sillä sen tehtävänä on houkuttaa pelaajat pelitilanteeseen mukaan.

## 5 Liikennekasvatus

Liikennekasvatuksella tarkoitetaan koko eliniän kattavaa opetus ja ohjaustyötä, sillä se voi kohdentua kaiken ikäisiin ihmisiin. Omassa opinnäytetyössäni keskityn kuitenkin viisi- ja kuusivuotiaille suunnattuun liikennekasvatukseen. Tärkeimmät alle kouluikäisen lapsen liikennetietouteen vaikuttavat tahot ovat lapsen perhe ja päivähoitopaikka (Liikenneturva 2012a). Lapsen turvallisen liikkumisen opettamisen ja ohjaamisen tavoite on kirjattu muun muassa valtakunnalliseen varhaiskasvatussuunnitelmaan. Sen mukaan kasvattajan tulee huomioida opetuksessa ja ohjaamisessa erityisesti lapsen tutut toimintaympäristöt. (Valtakunnallinen varhaiskasvatussuunnitelma 2005, 22.)

Lapsi on liikenteessä kulkiessaan vanhempansa varassa eikä pysty vielä hahmottamaan kaikkia liikenteen vaaroja. Kuitenkin lapsen on mahdollista omaksua muutamia perusasioita. Näin luodaan lujaa pohjaa turvallisemmalle liikennekulttuurille. (Kokko ym. 1998, 1.) Lapsen turvallisuuden takaamiseksi on tärkeää, että hän osaa liikkua omassa lähiympäristössään turvallisesti sekä osaa liikenteessä kulkemiseen liittyviä lainalaisuuksia. Tärkeitä lapselle opetettavia teemoja ovat esimerkiksi:

- suojatie ja sen turvallinen ylittäminen
- liikennevalot
- turvalaitteet (esimerkiksi heijastimet ja kypärät)
- erilaiset säännöt (esimerkiksi liikennemerkit)
- vaaralliset paikat ja leikkipaikat (missä saa kulkea ja missä ei, missä voi leikkiä ja missä ei)
- keväällä ja kesällä pyöräilyyn liittyvät lainalaisuudet (missä saa pyöräillä ja missä ei)
- talvella liukkauteen ja mäenlaskuun liittyvät seikat

(Liikenneturva 2008.)

Liikennekasvatus on tärkeä teema, sillä liikenneonnettomuudet ovat suurin yksittäinen lasten tapaturmaisten onnettomuuden aiheuttaja (Liikenneturva 2010). Viimeisen viiden vuoden aikana kuoli kolme ja loukkaantui 93 alle kouluikäistä lasta. Liikenteessä sattuneista loukkaantumisista ja kuolemista 70 % tapahtui auton kyydissä matkustettaessa, 22 % jalankulkijoille ja 7 % pyöräilijöille. (Liikenneturva 2012b.) Suuri osa lasten liikenneonnettomuuksista jää kuitenkin tilastojen ulkopuolelle, sillä vain poliisin tietoon tulleet liikenneonnettomuudet raportoidaan virallisissa tilastoissa. (Liikenneturva 2010.) Jokainen lapselle liikenteessä sattunut tapaturma on aina vakava asia, johon täytyy puuttua. Edullisin ja tehokkain tapa vaikuttaa tapaturmien ehkäisyyn, on ajoissa aloitettu liikennekasvatus. (Kokko, Riihelä, Saastamoinen & Tuominiemi 1998, 1.)

Liikennekasvatuksen tärkeyteen liittyy myös terveellinen näkökulma; nykyään ei ole enää tavatonta, että lapsia kuljetetaan paikasta toiseen autolla (Nisula 2011). Lapsi, joka kulkee matkansa aina autolla, ei opi samalla tavoin liikenteessä piileviä vaaroja kuin sellainen, joka kulkee esimerkiksi kävellen tai pyöräillen vanhempiensa seurassa. Käveleminen ja pyöräileminen ovat myös terveellisiä keinoja matkustaa. Kasvava lapsi tarvitsee paljon liikuntaa kehittyäkseen suotuisalla tavalla. Liikuntasuositus alle kouluikäiselle lapselle on yhdestä kahteen tuntia päivässä (Suomen Sydänliitto ry 2012). Kävelyn ja pyöräilyn keinoin lapselle voidaan jo pienestä pitäen opettaa myös ekologista näkökulmaa; pyöräily ja kävely säästävät arvokasta ja ainutlaatuista luontoa.

## 6 Prosessin kuvaus

Opinnäytetyöni työstäminen alkoi alkuvuodesta 2012, jolloin aloin miettiä opinnäytetyöni aiheita. Samaan aikaan suoritin viimeistä harjoitteluani vantaalaisessa päiväkodissa. Havainnoin ahkerasti päiväkodin arkea ja sitä, mikä siellä olisi sellainen asia, joka vaatii muutosta ja kehittämistä. Myös viimeinen harjoitteluni liittyi kehittämisteemaan, joten erilaiset kehittämisideat olivat jatkuvasti mielessäni. Ensimmäinen ajatukseni oli turvallisuuskasvatus, jota päiväkodissa en havainnoinut olevan tarpeeksi. Turvallisuuteen liittyvät teemat ovat olleet paljon esillä myös mediassa viime aikoina, joten aihe oli mielessäni myös siitä syystä. Oma kiinnostukseni aiheita kohtaan on syntynyt myös siitä, että oma avopuolisoni työskentelee hätäkeskuspäivystäjänä, ja hänen kanssaan olemme paljon keskustelleet yhteiskunnan turvallisuuteen liittyvistä teemoista. Lopulliseksi aiheekseni kuitenkin valikoitui liikennekasvatus. Päädyin valintaan, sillä omien havaintojeni ja ammattilaisten kanssa käytyjen keskustelujen pohjalta olen tullut siihen tulokseen, että liikennekasvatusta ei ole riittävästi eikä monipuolisesti tarjolla varhaiskasvatyksyksissä. Jätin aiheanalyysin helmikuun lopulla ja suoritin kevään aikana opinnäytetyöhön liittyvät työpajat.

Opinnäytetyöni työstäminen jatkui tarkemman opinnäytetyösuunnitelman työstämisellä ja kirjallisuuteen perehtymisellä. Opinnäytetyösuunnitelmastani tuli laaja ja monipuolinen, joten minun oli helppoa lähteä rakentamaan opinnäytetyötäni sen pohjalta. Päädyin kehittämään päiväkotikäisille lapsille lautapelin liikennekasvatuksesta, sillä lautapelimaailma kiinnostaa minua. Laurea-ammattikorkeakoulussa on aikaisemmin valmistunut Konkkaronkka-lautapeli, joka oli myös osaksi inspiraationi lähde oman lautapelini kehittämisessä. Tein paljon taustatyötä siitä, millaisia opinnäytetöitä on valmistunut, sillä halusin tehdä sellaisen opinnäytetyön, mitä kukaan muu ei ole vielä tehnyt. Uuden tuottaminen oli minulle tärkeää.

Valmis peli vaati monta erilaista työvaihetta. Työvaiheita ovat ideointi- ja suunnitteluvaihe (pelin kulun suunnittelu, visuaalisuus ym.), pelin toteutusvaihe (valmiin pelin rakentaminen) sekä pelin testaaminen. Pelisuunnittelija toimii usein aina osana tiimiä, sillä kaikkia vaiheita

pelin suunnittelusta toteutukseen on lähes mahdotonta hallita (Manninen 2007, 54). Haasteena itselleni muodostuikin se, että tässä projektissa toimin itsenäisesti lähes kaikissa näissä vaiheissa.

## 6.1 Pelin suunnitteluvaihe

Pelisuunnittelu lähtee aina jostakin ideasta ja sen kehittelystä. Ideointiin liittyvät vahvasti myös käsitteet inspiraatio, luovuus sekä innovointi. Ideointivaihetta voidaan pitää hieman epämääräisenä ja jopa vaikeanakin hahmottaa. Tämän vuoksi sen kuvaaminen ei ole helppoa. Suunnitteluvaihe on varmasti sekä mielenkiintoisin että haastavin vaihe koko pelin työstämisprosessissa. Luovuus ja uuden kehittäminen vaativat jatkuvaa ajattelua, ja ajatusten jäsentäminen voi olla toisinaan vaikeaa. (Manninen 2001, 96- 97.) Itseäni tässä auttoivat ajatusten kirjaaminen, piirtäminen ja niiden jatkuva muokkaaminen. Muistiinpanot auttavat paljon ajatteluprosessissa, sillä niiden avulla voidaan palata siihen, mihin edellisellä kerralla jäätiin.

Pelin ideointivaiheessa lähdin liikkeelle siitä, millaisia asioita viisi- ja kuusivuotiaille lapsille tulee liikennekasvatuksen keinoin opettaa. Liikennekasvatusteemaan perehdyttyäni mietin, mitkä ovat niitä painotusalueita, joita itse näen tarpeelliseksi korostaa omassa pelissäni. Minulla olikin paljon ideoita peliin liittyvissä asioissa: esimerkiksi mitä teemoja peliin sisällytettäisiin, kuinka peli rakentuisi ja mitkä ovat pelissä seikkailevat hahmot. Tämän vuoksi rajaaminen oli minulle vaikeaa. Pelin selkeys on kuitenkin yksi tärkeimmistä asioista pelin kulun kannalta, joten rajaaminen oli välttämätöntä. Alkuperäisenä ideanani oli esimerkiksi vuoden aikateeman hyödyntäminen pelissä, mutta jouduin jättämään teeman pois ideoiden runsauden vuoksi. Haasteena pelin kehittämisessä oli myös se, kuinka pelistä voisi tehdä kiinnostavan sekä tytöille että pojille.

Tärkeää oli ottaa huomioon myös jo olemassa olevat liikennekasvatuspelit, jotta opinnäytetyöni tuottaisi jotakin uutta, mitä ei ole vielä olemassa. Tämän vuoksi osa alkuperäisistä ideoistani karsiutuikin pois. Olemassa olevia liikennekasvatus lautapelejä ovat muun muassa Traffico, sekä Opetellaan liikennemerkkejä -peli. Traffico lautapelin ideana on turvallinen koulumatkan kulkeminen (Tevella 2013). Pelissä Opetellaan liikennemerkkejä -pelissä nimensä mukaisesti tavoitteena on liikennemerkkien oppiminen (Lautapelit 2013).

Lopulliseksi pelin ideaksi suunnittelin kävelymatkan päiväkodista kotiin. Matkan aikana pelaajien tulee löytää reitin varrelle piilotettuja liikennemerkkejä. Haasteen pelissä tuo se, että kukin löydetty liikennemerkki tulee sijoittaa keräilyalustalle sen kuvan kohdalle, joka kuvaa liikennemerkkin merkitystä. Peliä pelattaessa opitaan näin samalla lapsille tärkeiden liikennemerkkien merkityksiä. Kokemukseni mukaan lapset pitävät erilaisista keräilypeleistä, joten ajattelin pelin kiinnostavan lapsia. Koska pelin ideana on kävelymatka, valitsin peliin juuri

siihen liittyviä liikennemerkejä. Yhdessä merkissä näkyy myös pyöräilijän kuva, sillä pyöräilijät on tärkeää osata ottaa huomioon liikenteessä liikuttaessa.



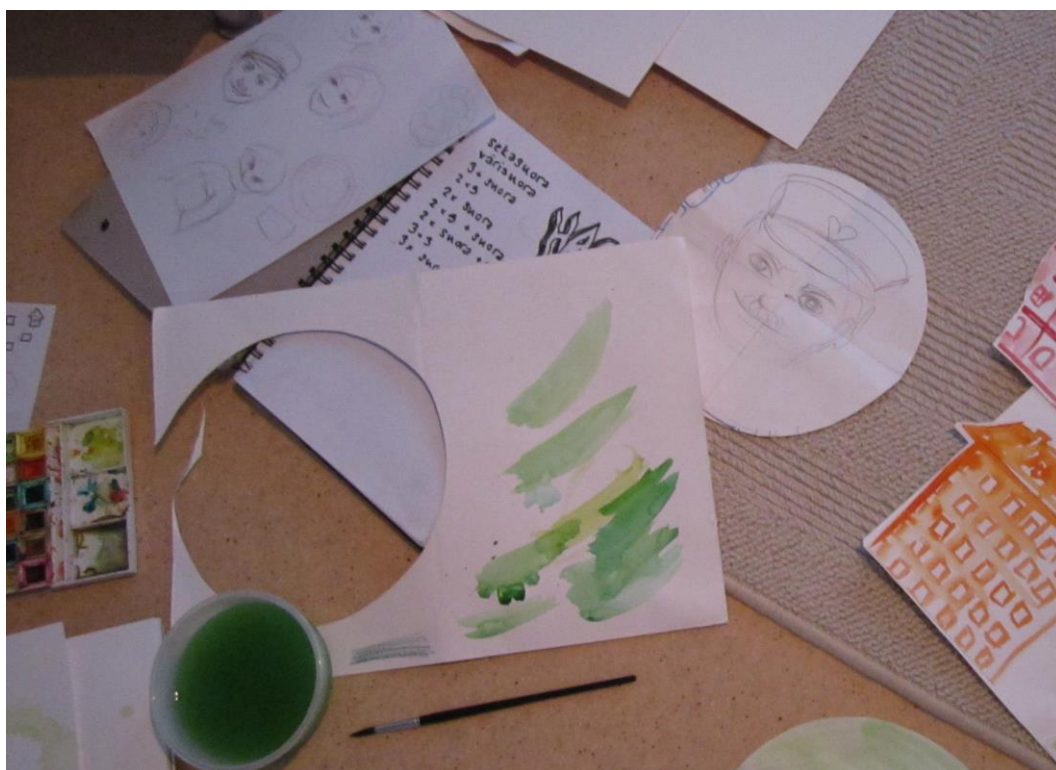
Kuva 1: Peliin valitut liikennemerkit

Halusin hyödyntää myös lorupussi-idea, sillä jo olemassa olevissa liikennepeleissä sitä ei ole olemassa. Lorut päätin ottaa peliin mukaan, jotta pelistä tulisi mahdollisimman monipuolinen. Lorujen avulla voidaan käsitellä montaa erilaista liikennekasvatusteemaa hausalla ja lapsia kiinnostavalla tavalla. Liikennemerkit tulevat lapsille keräilymerkeissä sekä -laudassa tutuiksi, joten loruissa päätin keskittyä muun muassa turvalaitteisiin, vaarallisiin leikkipaikkoihin, liikennevaloihin sekä siihen, missä saa leikkiä ja missä ei. Tärkeä teema pelissäni on myös yhteisöllisyyden lisääminen lasten keskuudessa. Loruissa halusin näkyvän myös yhdessä olemisen ja tekemisen ilon. Lorut ovat kokemusteni mukaan hyvä keino kielen kehityksen tukemiseen lapsille. Lorukortteja voi hyödyntää myös pelin ulkopuolella erilaisissa tuokioissa tai muissa tilanteissa päiväkodissa lapsen kanssa. Kehittelin peliin yhteensä 16 loru. Pelissä tarvittavien lorujen määrää oli vaikea arvioida, joten määrään ei itselläni ollut tarkempia perusteluja. Ajattelin, että jos merkit eivät riitä, kun myöhemmin testaan peliä lasten kanssa, kehittelen niitä tarvittaessa lisää.

Pelin visuaalisessa suunnittelussa sain apua siskoltani Milla Lindstedtiltä, joka opiskelee muotoilua Hämeen Ammattikorkeakoulussa. Tapasinkin hänet useaan otteeseen kesäkuussa 2012, ja kävimme läpi pelin visuaaliseen ilmeeseen liittyviä asioita. Pelin väriteemaksi muodostui vihreä, sillä se edustaa värinä ekologisuutta ja luonnonmukaista näkökulmaa, joka on itselleni hyvin tärkeää. Millan inspiroimana päädyimme myös ratkaisuun, että pelimerkeistä muotoil-taisiin tavallisten pelimerkkien sijaan lasten näköisiä. Näin pelimerkeillä voisi halutessaan myös leikkiä pelin ulkopuolisissa leikeissä. Pelilaudan taustalle suunniteltiin tulevan pääkaupunkiseudun merkittäviä rakennuksia, sillä peliä pelaavat lapset ovat kotoisin juuri tältä alueelta. Pelin nimen miettiminen osoittautui hyvin haastavaksi. Halusin, että pelissä korostuisi lapsenmielisyys, jalankulkuteema sekä yhdessä tekeminen. Selasin paljon internetin synonyymisanastoja ja sanakirjoja ja nimeksi muodostui ”Tassutellen”. Tämän piti olla vain hetkellinen ratkaisu, mutta päätinkin pitää sen lopullisesti pelin nimenä.

## 6.2 Pelin toteutusvaihe

Toteutusvaiheessa kohtasin monenlaisia haasteita. Alkuperäisenä suunnitelmani oli rakentaa ja kuvittaa peli siskoni Millan kanssa, sillä hän on lahjakas piirtämisessä ja muotoiluun liittyvissä seikoissa. Siskoni lähti kuitenkin opiskelijavaihtoon Brasiliaan, ja suuri osa pelin rakentamisesta ja kuvittamisesta jäi minulle itselleni tehtäväksi. Ennen opiskelijavaihtoaan Milla ehti maalata pelilaudalle pääkaupunkiseudun rakennuksia; tuomiokirkon, rautatieaseman sekä muita näyttäviä taloja. Hän myös antoi minulle luonnoksensa pelin hahmoista, joita oli ehtinyt siihen mennessä tehdä.



Kuva 2: Milla Lindstedtin tekemiä luonnoksia pelissä seikkailevista hahmoista.





Kuva 3: Tästä lähdin liikkeelle. Milla Lindstedt on hahmotellut talot ja pelilaudan pohjan.

Millan luonnosten pohjalta lähdinkin itse rakentamaan ja kuvittamaan peliä. Piirtämis-, askartelu-, päällystämis- ja ompelutyö oli hyvin aikaa vievää ja siihen kului useita päiviä aamusta iltaan. Työhöni kuului monia erilaisia työvaiheita, sillä peliini kuuluu useita erilaisia osia: pelimerkit, pelinappulat, pelilauta, lorukortit, lorupussi sekä peliohjeet. Työ oli kuitenkin samalla myös antoisaa ja avartavaa; alun epätoivon jälkeen kuitenkin selvisin pelin rakentamisesta yllättävän hyvin. Myös peliin kuuluvien osien päällystäminen oli todella tärkeää sen kestävyden kannalta; pelin ei olisi missään nimessä tarkoitus hajota kesken pelitilanteen. Näin ollen päällystin kaikki peliin kuuluvat osat kontaktimuovilla moneen kertaan. Materiaaleina pelin rakennuksessa käytin muun muassa erilaisia pahveja, vesivärejä, värikyniä ja tusseja. Kierrätys ja ekologisuus ovat itselleni tärkeitä teemoja. Näin ollen päätin, että teen lorupussin lorukorteille itse vanhasta pyyhkeestä.



Kuva 4: Lorukorttien suunnittelua ja askartelua.



Kuva 5: Pelissä seikkailevat hahmot.



Kuva 6: Pelihahmojen päällystämistä.



Kuva 7: Keräilymerkkien askartelua.

## 7 Tassutellen-liikennekasvatuspeli

Tassutellen on liikennekasvatuspeli on lautapeli, jonka ideana on kulkea matka turvallisesti päiväkodista kotiin. Pelin avulla lapsi oppii tärkeitä liikennesääntöjä, joita tarvitaan turvallisessa liikkumisessa omassa lähiympäristössä. Myös monikulttuurisuus on pelissä pelihahmojen muodossa, ja jokainen pelihahmo edustaakin eri kansallisuutta. Pääkaupunkiseudulla monikulttuurisuus on kasvava ilmiö, ja halusin, että jokainen peliä pelaava lapsi pystyisi samaistumaan pelissä seikkaileviin lapsiin. Tasa- arvo on itselleni tärkeä arvo, jota haluan vaalia ja opettaa lapsille.

Kotimatkan aikana lapset etsivät reitille piilotettuja liikennemerkkejä, ja löydetyt merkit sijoitetaan omalle keräilyalustalle. Matkalla tulee vastaan myös päähenkilö, poliisi Erkki, joka auttaa lapsia turvalliseen kulkemiseen ja opettaa heille tärkeitä liikenteessä kulkemisen lainalaisuuksia lorujen avulla. Haastetta peliin tuo myös pelilaudalla vieraileva liro Ilkeä, jonka saadessaan lapsi voi ryövätä toiselta pelaajalta itse tarvitsemansa liikennemerkin.

Kaupungissa on kiva liikkua  
ja paikasta toiseen kiikkua!

Heijastin tärkeä on, ja tiedätkin sen varmaan.  
Tarviit sitä pimeellä, jotta näyt myös säässä harmaan!



Kuva 8: Valmiiksi rakennettu peli.

## 8 Pelin testaus ja menetelmät

Pelin kehittämisessä sen testaus on tärkeää. Testaamisen avulla voidaan selvittää, onko pelissä vielä joitain seikkoja, jotka vaativat kehittämistä. Tärkeää on myös testata peliä usein. Peliä testaamalla siitä saadaan entistä parempi ja toimivampi kokonaisuus. (Vuorela 2007, 69.) Peli voidaan testata eri tavoin, ja siksi on tärkeää pohtia, millaiset keinot ovat niitä, joilla halutut asiat voidaan selvittää.

Pelin testasin havainnoimalla päiväkotikiikkejä lasten pelitilanteita. Havainnointi on pelin testaamiseen perusteltu keino, sillä sen avulla saadaan itse pelitilanteesta välitöntä tietoa. Hyvin suunniteltu ja toteutettu havainnointi kertoo siitä, mitä lapset tuntevat, ajattelevat sekä siitä, mitä pelitilanteessa tapahtuu (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2004, 201). Havainnointi on perusteltu keino myös siksi, että havainnointini kohteena ovat lapset. Lapset eivät aina osaa kertoa verbaalisesti juuri sitä, mitä aikuinen haluaisi tietää. Havainnointi onkin tähän tarkoitukseen sopiva menetelmä, sillä havainnoimalla saadaan myös sanattomasta viestinnästä paljon informaatiota. (Harviainen, Marila, Mikkola, Pörhölä, Valkonen, Valo & Ylinen 2002.)

Menetelmänäni käytin osallistuvaa havainnointia, sillä osallistuin pelitilanteisiin myös itse. Päädyin ratkaisuun, sillä näin pääsin lähemmäs pelitilanteita, kuin ulkopuolisena havainnoijana olisin päässyt. En kuitenkaan pyrkinyt täyteen osallisuuteen, sillä se olisi voinut vaikuttaa liikaa havainnoinnin tuloksiin. Näin ollen en ollut itse pelaajan roolissa, vaan roolini pelitilanteissa oli pelin ohjaajan rooli. Autoin lapsia pelin pelaamisessa ja ohjeiden antamisessa. Osallistumalla täysin en myöskään mielestäni voinut havainnoida niin hyvin pelin kulkuun liittyviä seikkoja sekä sitä, kuinka hyvin lapset itse suoriutuvat pelin pelaamisesta. (Hirsjärvi ym. 2004, 205-206.)

Käytin havainnointini apuna myös rinnakkaishavainnoijia (Hirsjärvi ym. 2004, 203). Koska olen itse kehittänyt pelin, en kyennyt näkemään peliä täysin samalla tavalla kuin ulkopuoliset henkilöt. Rinnakkaishavainnoijat myös näkevät pelitilanteet eri tavoin kuin pelitilanteisiin osallistuvat henkilöt. Rinnakkaishavainnoijina toimi päiväkodin muita kasvattajia, ja yhdessä pelitilanteessa oli mukana aina yksi rinnakkaishavainnoija kerrallaan. Ennen pelitilanteita laadin lomakkeen, jonka pohjalta rinnakkaishavainnoija teki muistiinpanoja pelitilanteesta. Havainnointilomakkeeseen kirjasin havainnoitavat asiat, joita ovat pelin visuaalisuus, kiinnostavuus ja pelattavuus. Lisäksi tärkeää oli havainnoida myös pelin opetuksellista puolta. En halunnut havainnointilomakkeeseen tarkkoja kysymyksiä, sillä ne olisivat voineet rajata havainnointia liikaa. Jotain olennaista tietoa pelistä olisi voinut jäädä saamatta liian yksityiskohtaisen havainnointilomakkeen vuoksi. Lomake ja havainnoitavat seikat käytiin perusteellisesti läpi ennen havainnoitavaa pelitilannetta epäselvyyksien välttämiseksi.

Havainnoinnissa, kuten muissakin menetelmissä on aina omat riskinsä mukana. Riskien ole-massaolo on hyvä tiedostaa, sillä näin niiltä voidaan välttyä niin hyvin kuin mahdollista. Ha-vainnointia on menetelmänä kritisoitu esimerkiksi siitä, että havainnoija saattaa häiritä ha-vainnoitavaa tilannetta tai jopa muuttaa tilanteen kulkua. Itse en kokenut omaa läsnäoloani enkä rinnakkaishavainnoijan läsnäoloa näin, sillä olimme kuitenkin lapsille jo entuudestaan tuttuja ja työskentelemme mukana olleiden lasten kanssa päivittäin. Koin tämän havainnoin-titilanteissa vahvuudeksi. Havainnoinnin menetelmää on myös kritisoitu siitä, että havain-noinnin tilanteissa voi olla vaikeaa tallentaa tietoa välittömästi, jolloin havainnot täytyy kir-jata myöhemmin ja näin kaikki havainnot eivät välttämättä päädy paperille. (Hirsjärvi 2004, 202-203.) Tästä syystä päätinkin käyttää apunani videointia. Videoinnin keinoin pelitilanteen tallentaminen oli hyödyllistä, sillä videolta oli jälkikäteen mahdollista tarkistaa, mitä todella tapahtui ja missä järjestyksessä. Videolta oli myös mahdollista havaita asioita, joita itse peli-tilanteessa oli jäänyt huomaamatta. (Vienola 2005, 71.)

### 8.1 Pelitilanteiden suunnittelu

Pelitilanteiden suunnittelu etukäteen on tärkeää, sillä huonosti suunniteltu tutkimustilanne voi pahimmillaan vaikuttaa jopa tutkimuksen tuloksiin. Tämän vuoksi pyrin mieltämään kaiken mahdollisimman tarkasti ennen pelitilanteita. Tutkimusryhmänäni olivat päiväkotikiiväärin lapset. Kun lapsia on tutkimuksessa mukana, tulee miettiä sellaisia asioita, joita ei tulisi ajatelleeksi silloin, kuin aikuinen on tutkimuksessa osallisena. Tutkimuseettisen perus-periaatteen mukaan ihmisellä on aina oltava päätösvalta siitä, osallistuuko hän tutkimukseen vai ei (Mäkelä 2010, 69). Lapsen ollessa tutkimuksessa mukana kysymys lapsen päätäntävallas-ta asiaan on monimutkainen. Yksi näkökulma on, että vain lapsen huoltajalla on oikeus päät-tää siitä, osallistuuko lapsi tutkimukseen vai ei. Toiset ovat sitä mieltä, että myös alaikäisellä tulee olla päätäntävältä omasta osallistumisestaan. Asiasta on säädetty useita eri lakeja, jot-ka kuitenkin voidaan tulkita hyvin eri tavoin.

Lakeja ovat esimerkiksi:

- Laki lapsen huollosta ja tapaamisoikeudesta, jonka 4 §:n mukaan ”huoltajalla on oikeus päättää lapsen hoidosta, kasvatuksesta, asuinpaikasta sekä muista henkilökohtaisista asiois-ta”.
- Laki lääketieteellistä tutkimuksesta, jonka 8 §:n perusteella huoltajalla on oikeus kieltää sekä alle 15-vuotiasta lasta että 15 vuotta täyttäneitä nuorta osallistumasta muuhun kuin lääketieteelliseen tutkimukseen.
- Laki holhustoimesta, jonka 24 §:n mukaan alaikäinen ”voi tehdä oikeustoimia, jotka ovat olosuhteisiin nähden tavanomaisia ja merkitykseltään vähäisiä”

Oman työni tutkimusosuudessa lähdin kuitenkin siitä, että ketään lasta ei pakoteta osallistumaan pelitilanteisiin, ellei hän itse vapaaehtoisesti näin halua. Ennen pelitilanteita informoin myös päiväkodin lasten vanhemmille kirjeitse pelitilanteista sekä keräsin heiltä myös videomisluvat. Tärkeää oli myös lapsille pelitilanteista kertominen, sillä he olivat tutkimuksessani tärkeinä tekijöinä mukana. Videointi oli lapsille myös menetelmänä vieras; videokameraa ei ollut käytetty aikaisemmin päiväkotia Inkiväärissä. Sen vuoksi ennen kuvattavia pelitilanteita tutustuimme lasten kanssa kameraan. Näin pyrin siihen, että kuvattavissa tilanteissa lapset toimisivat mahdollisimman luonnollisesti itselleen ominaisilla tavoilla. Pelini on suunniteltu erityisesti viisi- ja kuusivuotiaille lapsille. Tutkimusryhmäkseni valitsin kuitenkin myös neljävuotiaita lapsia, sillä halusin selvittää myös sitä, onko peli sopiva väline myös nuorempien lasten liikennekasvatukseen opettamiseen. Lapset olivat tärkeä osa pelitilanteita; vaikka aikuiset toimivatkin pelitilanteiden havainnoijina, kysyin pelitilanteiden jälkeen myös lapsilta itseltään, mitä mieltä he olivat Tassutellen-pelistä. Lasten oma kiinnostus peliin ja sen pelaamiseen on oppimisen kannalta tärkeää. Pelituokiot järjestettiin päiväkodissa mahdollisimman rauhallisissa tiloissa, jotta ylimääräiset häiriötekijät voitiin minimoida. Informoimme muille työntekijöille pelitilanteista, jotta saisimme pelata peliä rauhassa kenenkään keskeyttämättä.

Pelitilanteita on perusteltua olla useita, jotta pystytään varmistumaan tulosten luotettavuudesta. Tavoitteenani on saavuttaa saturaatio eli tilanne, jossa aineisto alkaa toistaa itseään. Tällöin pelitilanne ei tuota enää uutta ja merkittävää tietoa. Tärkeää on havainnointitilanteissa pohtia jatkuvasti sitä, mitä haluan havainnoinneilla saavuttaa, sillä muutoin saturaatio ei voi tapahtua. (Hirsjärvi ym. 2004, 171). Ennen pelitilanteita päätin, että etukäteen on turha suunnitella pelitilanteiden määrää, sillä olisi mahdotonta etukäteen tietää, koska minulla on tarpeeksi materiaalia saturaation saavuttamiseksi. Videoituani kolme pelitilannetta olin sitä mieltä, että materiaali alkoi toistaa itseään. Kaikissa videoissa toistuivat samat teemat, ja uutta informaatiota ei enää tullut.

## 9 Tutkimusaineiston analysointi

Havainnointimateriaaliini kuuluivat rinnakkaishavainnoijien havainnointilomakkeet, videoidut pelitilanteet sekä omat kirjalliset havainnointimuistiinpanoni pelitilanteista. Omat muistiinpanoni tein katsottuani kaikki kolme videoitua pelitilannetta useita kertoja. Päädyin litteroimaan kaksi videoiduista pelitilanteista, sillä litteroinnin avulla pystyin havainnollistamaan pelitilanteista tehtyjä havaintoja. Litteroiminen oli kaiken kaikkiaan hyvin aikaa vievää ja siihen kului monia työtunteja ja päiviä. Litteroituja sivuja tuli kaiken kaikkiaan 50 kappaletta. Videoitujen pelitilanteiden litteroiminen vie paljon aikaa, sillä videolta ei voida litteroida vain kuultua informaatiota; myös se, mitä videolta nähdään, on tärkeää tietoa tutkimuksen kannalta. En litteroinut kolmatta pelitilannetta, sillä se ei olisi tuonut merkittävää hyötyä

raporttini kannalta. Jo kaksi ensimmäistä pelitilannetta toistivat itseään. Kolmatta pelitilannetta ja sen havaintoja kuitenkin käytetään täydentämään kahdesta ensimmäisestä pelitilanteesta saatuja havaintoja.

Havainnoitavan materiaalin voi analysoida monin eri tavoin riippuen tutkimuskysymyksistä ja tutkimuksen tarkoituksesta. Laadullisessa tutkimuksessa kuitenkin toisinaan riittää, että havainnointiaineisto jäsenellään teemojen mukaan. Teemojen mukaan jäsentely riittää, jos on tavoiteltu tutkimusalueen kuvailua, josta poimitaan sekä yksityiset että erityiset ilmiöt. (Vienola 2005, 77.) Itse koin, että teemojen mukainen jäsentely on sopiva analysoinnin muoto havainnointimateriaalilleni, sillä havainnointini kohteena on videon keinoin kuvata Tassutellen-pelin toimivuutta, visuaalisuutta sekä kiinnostavuutta. Seuraavissa luvuissa tarkastellaan tarkemmin pelitilanteista koottujen havaintojen tuloksia.

## 9.1 Visuaalisuus

Pelin ulkomuodolla ja visuaalisuudella on suuri merkitys; sen avulla ohjataan pelaajaa havaitsemaan tärkeitä asioita, tuetaan tiedon vastaanottamista ja tavoitteiden saavuttamista. (Näsänen 2007, 3.) Ensivaikutelmalla on suuri merkitys, sillä jos peli ei ulkomuodoltaan houkuttele pelaamiseen, ei myöskään oppimista voida saavuttaa. Vaikka visuaalisen ilmeen laatimiseen on olemassa monia erilaisia oppaita, en perehtynyt niihin tämän opinnäytetyön puitteissa laajemmin. En voinut silti täysin ohittaa aihetta; koska olen itse suunnitellut ja rakentanut pelin, jouduin jonkun verran miettimään myös sen visuaalista puolta. Jos peliä lähdetään tulevaisuudessa markkinoimaan eteenpäin, järkevämpää on kuitenkin käyttää sen visuaalisessa suunnittelussa alan ammattilaisia, kuten muotoilijoita tai graafisia suunnittelijoita.

Pelin visuaalisuuden havainnoinnin kohteenani oli pelin yleisilme sekä sen eri osien kuvitus. Pelitilanteideni havainnointimateriaali osoittaa, että peli oli visuaalisesti kaiken kaikkiaan onnistunut kokonaisuus. Lapsille peli oli kuin leikki, johon lähdettiin mukaan aikuisen innostamana. Pelilaudan kuvitus sai lapset innostumaan pelaamisesta jo ennen pelitilanteita ja herätti kiinnostusta myös liikennekasvatukseen. Lapset alkoivat jo ennen pelitilannetta keskustella pelilaudan kuvituksessa olevista paikoista ja merkityksistä. Pelilaudan kuvitus oli selkeä, sillä lapset ymmärsivät heti, mikä kuva pelilaudalla tarkoitti mitäkin. Myös pelilaudan koko sai rinnakkaishavainnoijilta kiitosta, ja pelaajat ylsivät hyvin pelaamaan peliä pöydällä.

Tassutellen pelin pelinappulat ja pelialusta ovat kaiken kaikkiaan monikäyttöisiä, sillä niillä voi myös leikkiä pelin ulkopuolella. Työssäni olenkin antanut lasten kehittää niistä vaikka millaisia leikkejä. Myös nuoremmat lapset voivat näin hyödyntää niitä, vaikka heille itse pelaaminen ei vielä olisikaan mahdollista. Pelinappuloiden houkuttelevuudesta sain myös muilta kasvattajilta hyvää palautetta; yksi rinnakkaishavainnoijista kuvasi pelinappuloita houkuttele-



viksi ja helposti hyödynnettäväksi muihinkin tilanteisiin. Toisen mukaan pelinappulat olivat hauskat ja hahmot olivat lapsia kiinnostavia.

Ennen pelitilanteita annoin lasten itse valita itselleen omat pelimerkit. Pelimerkkien valinnassa näkyivät selvästi lapsille tärkeät sukupuoliroolit. Pojat valitsivat itselleen mielellään pojan näköiset pelimerkit ja tytöt puolestaan tytön näköiset pelimerkit. Pelaajille ei muodostunut keskenään kuitenkaan riitaa pelimerkeistä, sillä pelissä seikkailevien hahmojen ulkoasu ei ole yksiselitteinen. Pelissä seikkailevilla pojilla on esimerkiksi hieman pidemmät hiukset ja osa lapsista tulkitsi pelissä seikkailevat pojat lyhythiuksisiksi tytöiksi. Pelihahmojen valinnassa en huomannut kulttuurillisten seikkojen vaikuttavan valintapäätökseen. Tämä saattaa osaltaan johtua siitä, että peliä pelaavat lapset ovat tottuneet monikulttuuriseen ympäristöön. Pelin hahmoille muotoutui erilaisia rooleja peliä pelattaessa, mikä teki pelaamisesta entistä mukavampaa. Esimerkiksi poliisi Erkki, joka on pelin päähenkilö, sai itselleen vitsinkertojan roolin

Pelaaja 3: Örkki

(Nostaa kortin lorupussista jonka Jenni lukee)

Jenni: Örkki.. Kannattaa usein kävellä, se kuntoa kasvattaa ja hyvää mieltä nostattaa.

(Pelaaja 3 ja pelaaja 4 nauravat)

Pelaaja 3: Se oli myös hassu!

Jenni: Erkillä on hassuja juttuja aina

Pelaaja 3: Jooooo

Pelaaja 2: Erkki on kunnon vitsinieikka

Myös keräilyalustat saivat kiitosta rinnakkaishavainnoijilta. Heidän mielestään keräilyalustan koko oli sopiva ja keräilymerkkien määrä oli mitoitettu oikein; pelissä on neljä erilaista keräilymerkkiä lasta kohden. Koska merkkejä ei pelissä ole liikaa, lapsille tuli peliä pelatessa sopivasti toistoa. Merkkien sisältöjä rinnakkaishavainnoijat kuvailivatkin niin, että ne ovat sopivan informatiiviset. Peliä pelatessa tuli ilmi yksi visuaalinen seikka, joka oli ristiriidassa pelin lorukortin lorun kanssa. Yhdessä lorukortissa puhutaan autotiestä, mutta pelilaudalla ei sitä konkreettisesti ole.

Pelaaja 3: Erkki!

(Pelaaja saapuu poliisi Erkki ruutuun)

Pelaaja 3: Örkki, Erkki

Pelaaja 4: Mitä jos noit ottaa kaks?

(Puhuu loruista)

Jenni: Mitä on Erkillä asiaa, katsotaan

Pelaaja 4: Taas Erkki

Jenni: Tääl on vaa Erkkejä ku Erkillä on asiaa

(Puhuu lorupussista)

(Jenni ojentaa lorupussin kohti pelaajaa 1, joka nostaa lorun pussista. Jenni lukee sen.)

Jenni: Kuunnellaanpa. Älä leiki autotiellä. Huonosti voi käydä siellä.

(Pelaaja 3 ja pelaaja 4 nauravat)

Pelaaja 3: Se oli ihan oikeeta

Jenni: Nii i. Eihän autotiellä saa leikkiä.

Pelaaja 3: Ei

(Pelaaja 4 ja pelaaja 1 nauravat)

Pelaaja 2: Anna palaa!

Pelaaja 3: Ei oo autotietä

Omana ajatuksenani oli, että autotietä ei tarvita, sillä pelin ajatuksena on kulkea kävelytietä pitkin päiväkodista kotiin. Liikennekasvatuksessa kuitenkin tärkeä teema on tunnistaa myös autotie ja ne paikat, missä voidaan leikkiä ja missä ei. Tämän vuoksi päädyin valitsemaan autotie lorun lorukortteihin.

## 9.2 Pelattavuus

Pelin pelattavuudessa havainnoitiin pelin kestoa, pelin kulkuun liittyviä seikkoja sekä pelin sääntöjä. Heti pelitilanteiden alkuvaiheessa sekä minä että rinnakkaishavainnoijat huomasimme sen rakenteellisen seikan, että peli ei oikein pysynyt pöydässä kiinni ja tarvittiin paljon sinitarraa sen paikallaan pysymiseksi. Toisinaan pelitilanteiden aikana pelinappulat lensivät lattialle, mutta se ei haitannut lasten pelitunnelmaa. Itse rakentamani peli ei kuitenkaan voi olla niin hyvä laadultaan kuin valmiiksi painettu ja suunniteltu peli.

Rinnakkaishavainnoijien mielestä peli oli kestoaltaan sopiva; pelitilanteet olivat noin 20- 30 minuuttia pelikerralla ja lapset jaksoivat hyvin keskittyä koko pelin ajan. Suunnitelmissani oli, että peli loppuu silloin, kun ensimmäinen pelaaja on saanut keräilymerkit kerättyä ja on päässyt kotiin. Lapset kuitenkin halusivat pelata peliä pitempään kaikilla pelikerroilla ja etsimme pelimerkkejä muille pelaajille myös tämän jälkeen.

Jenni: Pelataanko vielä vai lopetetaanko?

Pelaaja 2: Ööö pelataan, pelataan, pelataan

Pelaaja 1: Pelataan

Pelaaja 4: Mun vuoro

Pelaaja 2, pelaaja 3 ja pelaaja 4 yhteen ääneen: pelataan, pelataan, pelataan..

Pelaaja 3: Mä aion jatkaa vielä

Jenni: Jatketaanko me vielä?

Pelaaja 3: Joo

Huomasin peliä pelatessani, että pelin kulun kannalta sillä on suuri merkitys, jatketaanko pelin pelaamista sen jälkeen, kun ensimmäinen peliä pelaava on päässyt koti-ruutuun kaikkien keräilymerkkien kanssa. Kun peliä on pelattu kauan, ja pelimerkit vähenevät laudalla, pelin kulku muuttuu opetuksellisesta osuudesta lähinnä nopan heittämiseksi ja oman pelinappulan liikuttelemiseksi pelilaudalla. Pelitilanteissa kuitenkin lapset olivat tärkeässä roolissa ja heille tärkeää oli pelin loppuun saattaminen, vaikka se ei enää aikuiselle ollutkaan tärkeää.

Peliä voi pelata erisuuruisten lapsiryhmien kanssa; pelissä voi olla mukana kerrallaan kahdesta neljään lasta. Alkuperäisenä suunnitelmanani oli testata myös lapsimäärän vaikutusta pelin kulkuun, mutta päädyin siihen, että se ei ole tarpeellista. Työssäni olen pelannut paljon peliä ja todennut, että lapsimäärä ei oleellisesti vaikuta pelin pelattavuuteen. Peliä pelaavien määrä kuitenkin vaikuttaa pelitilanteiden tunnelmaan ja muihin seikkoihin. Esimerkiksi oman vuoron odottamista on enemmän, kun peliä pelaa useampi lapsi kerralla ja vuoron odottamisen opettelu onkin tärkeää päiväkotikäiselle lapselle. Useamman lapsen pelatessa peliä tulee liikennemerkeissä enemmän toistoa, ja merkit jäävät lasten mieleen paremmin. Pelitilanteissa pelasimmekin peliä neljän lapsen ryhmissä.

Pelin säännöt olivat sekä omasta että rinnakkaishavainnoijien mielestä selkeät. Toisen havainnoijan mukaan myös nuoremmat pelaajat suoriutuvat pelistä hyvin. Pelitilanteissa en ker-tonut kerralla lapsille kaikkia pelin sääntöjä, sillä lapset eivät olisi jaksaneet kerralla sisäistää. Pelin sääntöjä mietittiinkin yhdessä sitä mukaa, kun peli eteni. Tämä loi myös jännitystä pelin kulkuun. Esimerkiksi se, että liro Ilkeä -ruudun merkityksestä ei heti tiedetty, oli lasten mielestä jännittävää, ja sitä pohdittiin useaan otteeseen pelitilanteen aikana.

Pelaaja 2: Mitä tästä tapahtuu?

(Osoittaa vihaisen lapsen kuvaa pelilaudalla)

Jenni: No mä en kerro, se on yllätys.

Pelaaja 3: Nii i

Jenni: Mut mä voin sanoo et se ei oo mikään välttämättä ehkä ihan kiva juttu..

Osa lorupussin loruista oli monitulkintaisia, ja lapset ymmärsivätkin jotkut lorut erilailla kuin aikuiset.

pelaaja 3 osuu poliisi erkki ruutuun)

jenni: ja poliisi erkin kootut viisaudet

(jenni ojentaa lorupussin pelaajalle 3 joka nostaa lorun pussista)

jenni: noniin. tassutellen, hissutellen, kilkutellen, vilkutellen. Kävellä voi minne vaan, kauppaan taikka mummolaan.

pelaaja 2: ei voi merelle, ei voi mennä tallinnaan kävellen.

jenni: onks sun mummo tallinnasta?

pelaaja 2: ei. mutta sinne ei voi mennä

jenni: nii i..no ei voi kyllä ihan minne vaa voi kävellä. Mutta melkeen.

### 9.3 Kiinnostavuus

Viisivuotiaat lapset ovat kiinnostuneita sääntöleikeistä. Sääntöleikeissä lasta viehättää erityisesti vuorottelu sekä tietty kaava, jonka mukaan pelissä edetään (Ahonen ym. 2008, 61). Tällaisia leikkejä ovat esimerkiksi muisti-, kortti- ja lautapelit. Pelitilanteissa lasten kiinnostus sääntöjä kohtaan tuli useaan otteeseen ilmi; pelaajat odottivat innokkaasti omaa vuoroaan, he olivat tarkkoja pelaamisjärjestyksestä ja he neuvoivat myös toisiaan sääntöjen noudattamisessa.

(Pelaaja 1 saa suojatiemerkin ja näyttää sitä Jennille)

Jenni: Suojatie

Pelaaja 4: Suojatie

Pelaaja 3: Suojatie

Jenni: Onko se suojatien merkki

Pelaaja 1: Eiiii

Jenni: Ooon

Pelaaja 3: Tohon se kuuluu

(Osoittaa pelaajan 1 keräilylaudalta oikeaa kuvaa, mihin merkki kuuluu. Pelaaja 1 laittaa merkin oikealle kohdalle)

Jenni: Siinä on suojatie missä on tommonen merkki

Lasten keskuudessa oli pelitilanteissa pohdintaa siitä, kuka pelin voiton lopulta vie. Pelin voitto ei kuitenkaan ollut lapsille pääasia, vaan pelin pelaaminen oli kaikista hauskaa yhteistä tekemistä. Tärkeintä oli pelin loppuun saattaminen ja kotiin pääseminen. Havainnoimisen lisäksi kysyin lapsilta itseltään peli tilanteiden jälkeen, mitä mieltä he olivat Tassutellen-pelistä. Kysyin lapsilta sekä pelin huonoista että hyvistä puolista.

Eryteisesti lapset pitivät poliisi Erkki -hahmosta ja lorupussista. Myös rinnakkaishavainnoijille erityisesti poliisi Erkki jäi mieleen lasten positiivisen vastaanoton vuoksi.

Pelaaja 2: Kivointa oli ku sai tän

(Osoittaa poliisi Erkki ruutua)

Jenni: Lorukor..Loru Erkin

Jenni: Entäs pelaaja 1?

Pelaaja 1: Öö..

(Osoittaa poliisi Erkki ruutua)

Jenni: Poliisi Erkistä

jenni: joo..nonii sit voitais käydä pieni kierros..mitäs mieltä te olitte tästä pelistä? mitäs pelaaja 3 tykkäsit? oliko tää kiva vai tyhmä peli?

pelaaja 3: kiva

jenni: nyt saa..kiva peli. mikäs tässä pelissä oli kivaa? osaatko kertoa?

(pelaaja 3 osoittaa poliisi erkkiä)

jenni: poliisi erkki. tykkäsitkö siitä?

(pelaaja 3 nyökyttää hymyillen)

pelaaja 3: joo

Pelaaja 3: Mä tykkäsin to..

Pelaaja 4: Tipidipitipidipidii..

(Pelaaja 3 osoittaa nopparuutua)

Jenni: Tykkäsitkö noppakohdasta?

Pelaaja 3: Joo

pelaaja 1? oliko tää kiva vai tyhmä peli?

pelaaja 1: kiva

jenni: kiva. nooo mikäs täs oli kivaa sun mielestä?

pelaaja 1: öööö...avataan

(pelaaja 1 osoittaa avattavia keräilymerkkejä)

jenni: niin ne merkin avaamiset oli jännittäviä?

(pelaaja 1 hymyilee ja nyökyttää päätään)

liro Ilkeä ruutu oli lasten mielestä pelissä ikävintä, kun kysyttiin pelin huonoista puolista.

Jenni: Entääs..Mikä oli tyhmintä?

Pelaaja 4: Mitä ihmettä, mitä ihmettä

Pelaaja 3. Mistä sä et niin tykänny?

(Pelaaja 3 osoittaa liro Ilkeä ruutua)

Jenni: Rosvosta

Pelaaja 3: Joo

(Nauraa)

Jenni: Mikä oli tyhmintä?

(Pelaaja 1 osoittaa vihainen lapsi ruutua)

Jenni: Se. Ku sulta ryövättiin merkki

Pelaaja 3: Joo ja mustki oli tyhmintä..

Pelaaja 2: Must oli hauskinta varmaan se..

Samaan aikaan kuitenkin liro Ilkeä ruutua odotettiin ja se oli pelissä mukavinta.

pelaaja 2: mää tykkäsin tuosta!

(pelaaja 2 nauraa ja osoittaa vihaista lasta)

jenni:sä tykkäsit rosvosta

pelaaja 2 hymyilee: nii

jenni: no mä vähä arvasin. oliko kiva vai tyhmä peli?

pelaaja 2: kiva

jenni:kiva..no oliko jotai vähä tyhmää tässä pelissä?

pelaaja 2: no ei

jenni: ei ollu

Kysyin lapsilta myös, että haluaisivatko he pelata peliä uudelleen, ja lapset vastasivat myönteästi. Kaiken kaikkiaan pelitilanteissa oli avoin ja iloinen ilmapiiri. Pelin itsensä lisäksi myös ohjaajalla on tärkeä rooli pelitilanteissa myönteisen tunnelman luojana; jos ei ohjaaja ole kiinnostunut pelistä, se voi vaikuttaa lapsiin. Oma innostukseni vaikutti varmasti myös siihen, että lapset kiinnostuivat pelistä.

#### 9.4 Tassutellen-peli liikennekasvatuksen opettamisen välineenä

Lapsi oppii parhaiten ollessaan aktiivinen ja kiinnostunut. Varhaiskasvatusympäristön suunnittelussa onkin tärkeää ottaa huomioon erilaiset oppimiseen kannustavat materiaalit ja välineet. (Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet 2005, 17- 18.) Tassutellen-liikennekasvatuspeli on onnistunut kokonaisuus, jonka idea onkin lähtenyt juuri tästä ajatuksesta. Pelin pelaamistilanteissa on tapahtunut paljon oppimista liikennekasvatuksesta, ja peliin valitsemani liikennekasvatusmerkit tulivat lapsille tutuiksi pelin jälkeen. Merkit oli rinnakkaishavainnoijien mielestä hyvin valittu, sillä ne ovat lapsen elämässä tutuista tilanteista; kotimatkan varrella voi nähdä samoja liikennemerkkejä. Pelitilanteiden jälkeen olen palannut lasten kanssa samoihin liikennemerkeihin tekemillämme retkillä.

Myös pelitilanteissa lapset osoittivat joidenkin liikennemerkkien olevan heille jo entuudestaan tuttuja.

(pelaaja 3 saa keräilymerkin ja avaa sen)

pelaaja 3: suojatie

(laittaa sen oikealle kohdalle keräilylaudallaan)

jenni: suojatien merkki. Ootteko te joitakin näitä merkkejä nähny aikasemmin? Suojatien ootte ainakin..

pelaaja 3: mä oon nähny näitä

pelaaja 2: ollaan

Lapsille pelin opetuksellinen puoli ei ollut pääasia, vaan oppiminen tuli leikin ja pelaamisen tuottamana. Pelinappulat olivat lasten mieleen ja niillä leikittiin koko pelin pelaamisen ajan sekä yhdessä tarinaa kehittäen että yksin.

jenni: se meni kotiin käymään

(pelaaja 3 nappula päättyy koti ruutuun)

(pelaaja 3 ja pelaaja 2 nauravat)

pelaaja 3: se meni syömään

jenni: menikö?

(pelaaja 4 nauraa)

Pelaaja 3: Pelaaja 2 ja pelaaja 3 täällä leikkivät

(Leikkii pelinappulallaan)

Pelaaja 3: Täällä päiväkodilla

Pelaaja 3: Kato tää on väärinpäin

(Pitää pelinappulaansa ylösalaisin)

Pelaaja3: Kato tää kävelee vaa päälaspäin

Pelin innostavuus syntyi rinnakkaishavainnoijien mielestä osittain myös tuttuuden tunteesta ja lapset jäivätkin pelin aikana pohtimaan erilaisia asioita.

(Jenni lukee lorun)

Jenni: Heijastin tärkeä on, ja tiedätkin sen varmaan. Tarviit sitä pimeellä, jotta näyt myös säässä harmaan.

(Pelaaja 3 ja pelaaja 4 nauravat)

Pelaaja 3: Säässä harmaan

Jenni: Pimeessä tarvitaan heijastinta

(Pelaaja 3 nauraa)

Jenni: Muuten ei autoilijat nää että missä lapset ja aikuiset kulkee

Pelaaja 3: Äitillä ei oo heijastinta

Pelitulanteiden aikana keskusteltiin paljon liikennemerkkien merkityksistä

(lapsi 1 avaa keräilymerkin)

Lapsi 2: taas se

jenni: se oli se sama merkki. Kävelytien merkki.

(lapsi 1 siirtää keräilymerkkiä keräilyalustalleen väärälle kohdalle, kohdalle jossa on suoja-tietä kuvaava kuva)

jenni: ei, siinä ois suojatie. Missäs niistä kuvista kävellään?

lapsi 1: täällä( ja osoittaa oikeaa kuvaa keräilylaudalla).

jenni: siinä. Siin on kaksi lasta kävelemässä kävelytiellä.

(lapsi 1 laittaa keräilymerkin oikealle kohdalle)

Oppimista tapahtui selkeästi pelitulanteissa ja lapset alkoivat muistaa liikennemerkkien merkityksiä. Rinnakkaishavainnoijat sanoivat huomanneensa kuvamuistin lisääntyneen pelitulanteiden aikana.

(pelaaja 2 osuu keräilymerkin kohdalle ja avaa sen)

jenni: mikäs sieltä tulee?

pelaaja 2: suojatien merkki

jenni: suojatien merkki!

Pelitulanteissa opitaan myös muita asioita kuin liikennekasvatukseen liittyviä teemoja. Myös esimerkiksi oman vuoron odottamista harjoiteltiin. Osalle lapsista myös lautapelin pelaaminen oli vierasta, ja pelaamiseen liittyviä taitoja harjoiteltiin samalla.

lapsi 2: miten se avataan (ihmettelee pelilaudalla olevaa keräilymerkkiä, jonka kohdalle pelimerkki osuu).

jenni: nyt sä saat avata, mitä sieltä löytyy. Siitä löytyy tollanen kävelijän merkki.

(pelaajat ja jenni katsovat avattua keräilymerkkiä. pelaaja 3 osaa heti laittaa keräilymerkin oikealle kohdalle keräilylaudallaan)

jenni: noin. Ihan oikeeseen kohtaan laitoit.

(jenni osoittaa keräilymerkkiä)

Havaintojen mukaan suunnittelemani ja toteuttamani liikennekasvatustautapeli on hyvä keino liikennekasvatuksen opettamiseen. Rinnakkaishavainnoijien mukaan peli sopii hyvin myös nuoremille pelaajille. Jäin kuitenkin näiden kommenttien jälkeen pohtimaan, onko peli tarpeeksi haastava vanhemmille lapsille. Suunnitelmissani onkin kehittää peliin myös toinen osa, jossa käsitellään haastavampia liikennekasvatuksen teemoja. Peli on muokattavissa erilaisia



lisäosia tekemällä. Peliin voi kehittää esimerkiksi uusia loruja sekä uudet keräilymerkit ja alustat. Näin pelin monipuolisuus lisääntyy entisestään ja sen käyttömahdollisuudet laajenevat.

## 10 Lopuksi

Opinnäytetyöprosessini on ollut laaja kokonaisuus, johon on sisältynyt monia erilaisia työvaiheita. Rajaaminen oli minulle erityisen vaikeaa, eikä opinnäytetyöni aihe ollut helppo. Tavoitteenani oli kehittää uusi liikennekasvatuksen opettamisen väline varhaiskasvatukseen ja siinä onnistuin kaiken kaikkiaan hyvin. Prosessi alkoi suunnitteluvaiheella, joka oli varmasti työläin työvaihe; suunnitteluprosessi vei paljon aikaa, sillä ideoita oli paljon. Haastavaa prosessista teki myös sen moninaisuus; opinnäytetyöstäni olisi saanut varmasti kaksi erillistä opinnäytetyötä. Pelin kehittäminen olisi yksinään ollut oma opinnäytetyön aihe ja testaamisesta olisi saanut toisen opinnäytetyön. Taustatyö ennen suunnittelua vei myös paljon aikaa, sillä ensin oli selvitettävä laajemmin liikennekasvatuksen moninaisuutta ja sisältöjä, jotta pelistä tuli todella sellainen, mitä varhaiskasvatussektorilla tarvitaan. Haastavan prosessista teki myös se, että siinä vaadittiin hyvin monenlaista osaamista. Suunnittelun lisäksi myös rakensin pelin itse. Pelisuunnittelussa ja sen testaamisessa käytetäänkin yleensä useita ihmisiä, sillä kaikkien vaiheiden tekeminen yksin vaatii paljon. Jos ryhtyisin projektiin uudestaan, varmasti ottaisinkin siihen mukaan enemmän eri alojen asiantuntijoita. Myös toinen kumppani opinnäytetyön tekemisessä olisi varmasti helpottanut omaa työtaakkaani ja auttanut näkemään työn useammalla eri tavalla.

Opinnäytetyöni haastavuudesta huolimatta olen hyvin tyytyväinen kokonaisuuteen, sillä hyödyn suunnittelemani ja toteuttamani pelistä paljon myös tulevaisuudessa, työssäni lastentarhanopettajana. Opinnäytetyö on antanut minulle paljon itseluottamusta uusien ja innovatiivisten ratkaisujen etsimiseen myös tulevaisuudessa. Kokemukseni mukaan uuden kehittämisen suurimpana esteenä on juuri luottamus omiin kykyihin. Tassutellen-liikennekasvatuspeli on saanut paljon positiivisia kommentteja alan ammattilaisilta, joten tunnen, että työni on saavuttanut haluamani tuloksen. Haaveenani olisi myös tulevaisuudessa saada peli markkinoille ja tuotteistettua. Tassutellen-peli on myös hyvää viihdettä, joten siinä olisi varmasti potentiaalia myös muille sektoreille kuin varhaiskasvatukseen. Peliä voi hyvin pelata myös kotona tai esimerkiksi erilaisissa kerhoissa lasten kanssa.

Peliä olisi hyvä tutkia laajemmin myös tulevaisuudessa, jotta se kehittyisi yhä toimivammaksi kokonaisuudeksi. Oma tutkimuksellinen osuuteni rajoittui vain pieneen osaan sen kohderyhmästä, joten laajempi tutkimus voisi antaa kokonaisuudesta monipuolisempaa kuvaa. Tutkimuksellinen osuus olisi voinut olla laajempikin tässä opinnäytetyössä, mutta se olisi vaatinut useampaa työskentelijää koko opinnäytetyöprosessiin. Tämä opinnäytetyöprosessi on ollut

minulle alusta saakka opettavainen ja kasvattava kokemus, joka varmasti on kehittänyt minua paljon tulevana varhaiskasvattajana ja sosionomina. Toivon että myös jatkossa tartun uusiin ideoihin yhtä avoimin ja kokeilevaisin mielin.

## Lähteet

Aaltonen, M. Ojanen, T. Siven, T. Vihunen, R & Vilen, M. 2002. Lapsen aika. Helsinki: Sanoma pro

Ahonen, A. Lyytinen, H, Lyytinen, P. Nurmi, J-E. Pulkkinen & L. Ruoppila, I. 2008. Ihmisen psykologinen kehitys. Helsinki: WSOY.

Airaksinen, A & Vilka, H. 2003. Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

Brotheus, A. Hytönen, J & Krokfors, L. 1999. Esi- ja alkuopetuksen didaktiikka. Helsinki: WSOY.

Hirsjärvi, S. Remer, P & Sajavaara, P. 2004. Tutki ja Kirjoita. Jyväskylä: Gummerus.

Kokko, E. Riihelä, E. Saastamoinen, J & Tuominiemi, U. 1998. Lapsi liikenteessä. Tampere: Suomen Liikennevalistus ry.

Laki holhustoimesta 1.4.1999/442

Laki lapsen huollosta ja tapaamisoikeudesta 8.4.1983/361

Laki lääketieteellisestä tutkimuksesta 9.4.1999/488

Lummelahti, L. 1995. Lapsikeskeinen esiopetus. Helsinki: Kirjayhtymä.

Lummelahti, L. 2004. Lapsikohtainen arviointi. Teoksessa Pihlaja, P. & Viitala, R. (toim.) Eri-tyiskasvatus varhaislapsuudessa. Juva: WSOY. 162- 171.

Manninen, T. 2007. Pelisuunnittelijan käsikirja. Ideasta eteenpäin. Tallinna: Kustannus Oy Rajalla.

Panelius, M. 1988. Opitaan pelaamalla. Mikkeli: Sairaanhoidajien koulutussäätiö.

Varhaiskasvatussuunnitelman perusteet. 2005. Stakes oppaita 56. Jyväskylä : Gummerus. Vuorela, V. 2007. Pelintekijän käsikirja. Helsinki: BTJ Finland.

## Sähköiset lähteet

Harviainen, L. Marila, E. Mikkola, L. Pörhölä, M. Valkonen, T. Valo, M. & Ylinen, A. 2002. Ryhmäviestinnän perusteet. Viestintätieteiden yliopiston verkkomateriaalit. Viitattu 21.10.2012. <http://viestintatieteet-wiki.wikispaces.com/Ryhm%C3%A4viestinn%C3%A4n+perusteet>

Keskitalo, J.2010. Katsaus uuteen lautapelikulttuuriin Suomessa 2000-luvulla. Teoksessa Suominen, J (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2010. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 24.3.2013. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2010/ptvk2010-11.pdf>

Liikenneturva 2006. Turvauutiset. Liikennekasvatusta pienestä pitäen. Viitattu 23.3.2013. [http://www.liikenneturva.fi/uutiskirje\\_vanhat/turvauutiset/2006/paivakodit\\_2/2\\_2.php](http://www.liikenneturva.fi/uutiskirje_vanhat/turvauutiset/2006/paivakodit_2/2_2.php)

Liikenneturva 2008. Liikenneturvallisuuksusteemat päivähoitossa. Viitattu 26.4. 2012. [http://www.liikenneturva.fi/multimagazine/web/paivahoidon\\_liikenneturvallisuuksusteemat/liikenneopetus\\_lapsille.php](http://www.liikenneturva.fi/multimagazine/web/paivahoidon_liikenneturvallisuuksusteemat/liikenneopetus_lapsille.php)

Liikenneturva 2010. Tietolehti. Lapsi liikenteessä. Viitattu 23.4.2012. [http://www.liikenneturva.fi/tietolehti/2010/keltaiset/lapsi\\_liikenteessa.php](http://www.liikenneturva.fi/tietolehti/2010/keltaiset/lapsi_liikenteessa.php)

Liikenneturva 2012a. Lasten liikenneturvallisuuskasvatus. Viitattu 23.4. 2012.

<http://www.liikenneturva.fi/www/fi/liikennekasvatus/lapset/index.php>

Liikenneturva 2012b. Tilastokatsaus. Alle kouluikäisten lasten henkilövahingot tieliikenteessä. Viitattu 23.4.2012.

<http://www.liikenneturva.fi/www/fi/tilastot/liitetiedostot/Alle-kouluikaiset.pdf>

Mäkelä, K. 2010. Alaikäisiä koskevan yhteiskunta- ja käyttäytymistieteellisen tutkimuksen eettinen ennakkosäätely. Teoksessa Lagström, H. Pösö, T. Rutanen, N & Vehkalahti, K (toim.) Lasten ja nuorten tutkimuksen etiikka. Nuoristotutkimusseura RY. Viitattu 21.10. 2012.

[http://groups.stakes.fi/NR/ronlyres/5BAB8CD2-DBC8-4290-AABB-0546959A76C9/0/LastenjanuortentutkimuksenETIIKKA\\_M%C3%A4kel%C3%A4.pdf](http://groups.stakes.fi/NR/ronlyres/5BAB8CD2-DBC8-4290-AABB-0546959A76C9/0/LastenjanuortentutkimuksenETIIKKA_M%C3%A4kel%C3%A4.pdf)

Nisula, P. 2011. Pyöräilevät ja kävelevät koulubussit kannustavat lapsia liikkumaan omin voimin. Helsinki: Luonto- Liitto ry. Viitattu 11.5. 2012.

<http://www.lapsetluontoon.fi/pyorailevat-ja-kavelevat-koulubussit-kannustavat-lapsia-liikkumaan-omin-voimin/>

Näsänen, R. 2007. Visuaalisen käytettävyyden opas. Työterveyslaitos. Viitattu 14.4.2013

[http://www.ttl.fi/fi/ergonomia/kognitiivinen\\_ergonomia/visuaalinen\\_kayttavyys/Documents/Visuaalisen\\_kayttavyuden\\_opas\\_2007.pdf](http://www.ttl.fi/fi/ergonomia/kognitiivinen_ergonomia/visuaalinen_kayttavyys/Documents/Visuaalisen_kayttavyuden_opas_2007.pdf)

Suomen Sydänliitto 2012. Alle kouluikäisten lasten liikuntasuositus. Viitattu 11.5. 2012.

<http://www.sydanliitto.fi/alle-kouluikaisten-liikuntasuositus>

Tikka, R. 2012. Antiikin Rooman lautapelit. Teoksessa Mäyrä, F. Koskimaa, R. Suominen, J & Turtiainen, R (toim.) Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Viitattu 6,10. 2012.

<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/PTV2012.pdf>

Vienola, V. 2005. Videoiden käyttö tutkimuksen apuvälineenä. Teoksessa J, Enkenberg, E, Savolainen & P. Väisänen (toim.) Tutkiva opettajankoulutus - taitava opettaja. Viitattu 9.5.2012.

<http://sokl.joensuu.fi/verkkojulkaisut/tutkivaope/vienola.htm>

## Kuvat

Kuva 1: Peliin valitut liikennemerkkit .....	15
Kuva 2: Milla Lindstedtin tekemiä luonnoksia pelissä seikkailevista hahmoista. ....	16
Kuva 3: Tästä lähdin liikkeelle. Milla Lindstedt on hahmotellut talot ja pelilaudan pohjan.	17
Kuva 4: Lorukorttien suunnittelua ja askartelua. ....	18
Kuva 5: Pelissä seikkailevat hahmot. ....	18
Kuva 6: Pelihahmojen päällystämistä. ....	19
Kuva 7: Keräilymerkkien askartelua. ....	19
Kuva 8: Valmiiksi rakennettu peli. ....	20

## Liitteet

Liite 1. Kirje vanhemmille .....	39
Liite 2: Kirje vanhemmille .....	40
Liite 3: Valokuvauslupa lasten vanhemmille .....	41
Liite 4: Rinnakkaishavainnoijan pelitilanteiden havainnointilomake .....	42

## Liite 1. Kirje vanhemmille

5.11.2012

Kirje vanhemmille

Hei!

Marraskuussa teemanamme on liikennekasvatus, jota tulemme toteuttamaan kaikessa toiminnassamme. Teemaan liittyen olen sosiaalialan opinnäytetyönäni kehittänyt liikennekasvatus-pelin päiväkotikiikisille viisi- ja kuusivuotiaille lapsille. Tassutellen-peli on lautapeli, jossa pelaajat kulkevat matkan päiväkodista kotiin samalla keräillen matkan varrelle piilotettuja liikennemerkkejä. Pelissä harjoitellaan liikennemerkkien merkityksiä, sekä lorujen keinoin myös muita liikennekasvatuksen teemoja, esimerkiksi erilaisia turvalaitteita (heijastin, kypärä, turvavyö), kadun ylitykseen liittyviä teemoja sekä sitä, missä on turvallista leikkiä ja missä ei.

Tarkoitukseni on testata peliä pelaamalla sitä yhdessä lasten kanssa. Havainnoinnin apuna käytän videokameraa, sillä näin minun on mahdollista palata pelitilanteisiin myös niiden jälkeen. Havainnoitavia asioita ovat pelin visuaalisuus, -pelattavuus, -kiinnostavuus sekä liikennetietouden lisääntyminen.

Tarvitsisin pelitilanteisiin osallistuvien lasten vanhemmilta kirjallisen luvan siitä, että lapsi saa osallistua pelitilanteisiin yhdessä muiden lasten kanssa. Videoituja pelitilanteita käytän ainoastaan materiaalina kirjallisessa osassa opinnäytetyötäni, eikä niitä julkaista missään muualla. Lasten nimiä tai muita tietoja ei julkaista. Videoituja pelitilanteita ei myöskään esitetä missään tilaisuudessa. Toivon, että mahdollisimman moni lapsi saisi mahdollisuuden pelin pelaamiseen, sillä pelin pelaaminen on osa marraskuista teemaamme! Pelitilanteiden ajankohdista tiedotamme myöhemmin.

Syksyisin terveisin:

Jenni Lindstedt

Lastentarhanopettaja

Päiväkoti Inkivääri ja Laurea Ammattikorkeakoulu

Vastaa Tassutellen peliin ja opinnäytetyöhöni liittyviin kysymyksiin mielelläni. Tule vain kanssani juttelemaan

Liite 2: Kirje vanhemmille

5.11.2012

Kirje vanhemmille

Hei!

Olen lastentarhanopettaja Pk Inkiväärissä ja työskentelen Pippureiden ryhmässä. Olen sosiaalialan opinnäytetyönäni kehittänyt liikennekasvatuspelin päiväkotikiikoksi- ja kuusivuotiaille lapsille. Tassutellen-peli on lautapeli, jossa pelaajat kulkevat matkan päiväkodista kotiin samalla keräillen matkan varrelle piilotettuja liikennemerkkejä. Pelissä harjoitellaan liikennemerkkien merkityksiä, sekä lorujen keinoin myös muita liikennekasvatuksen teemoja, esimerkiksi erilaisia turvalaitteita (heijastin, kypärä, turvavyö), kadun ylitykseen liittyviä teemoja sekä sitä, missä on turvallista leikkiä ja missä ei.

Peliä tullaan pelaamaan päiväkodissa kiikoksi- ja kuusivuotiaiden lasten kanssa ja tarkoitukseni on testata peliä. Havainnoinnin apuna käytän videokameraa, sillä näin minun on mahdollista palata pelitilanteisiin myös niiden jälkeen. Havainnoitavia asioita ovat pelin visuaalisuus, -pelattavuus, -kiinnostavuus sekä liikennetietouden lisääntyminen.

Tarvitsisin pelitilanteisiin osallistuvien lasten vanhemmilta kirjallisen luvan siitä, että lapsi saa osallistua pelitilanteisiin yhdessä muiden lasten kanssa. Videoituja pelitilanteita käytän ainoastaan materiaalina kirjallisessa osassa opinnäytetyötäni, eikä niitä julkaista missään muualla. Lasten nimiä tai muita tietoja ei julkaista. Videoituja pelitilanteita ei myöskään esitetä missään tilaisuudessa.

Toivon, että mahdollisimman moni lapsi saisi mahdollisuuden pelin pelaamiseen, sillä pelin pelaaminen on osa päiväkotimme yhteistä toimintaa. Pelitilanteiden ajankohdista tiedotamme myöhemmin.

Syksyisin terveisin:

Jenni Lindstedt

Lastentarhanopettaja

Päiväkoti Inkivääri ja Laurea Ammattikorkeakoulu

Vastaa Tassutellen peliin ja opinnäytetyöhöni liittyviin kysymyksiin mielelläni. Tule vain kanssani juttelemaan



Liite 3: Valokuvauslupa lasten vanhemmille

Palautathan oheisen kaavakkeen mahdollisimman pian oman ryhmän kasvattajille!

Lapseni: \_\_\_\_\_

Lapseni ryhmä: \_\_\_\_\_

Saa osallistua videoitaviin Tassutellen pelin pelitilanteisiin yhdessä muiden lasten kanssa.

Videoituja pelitilanteita saa käyttää Tassutellen pelin testaamiseen ja kehittämiseen sekä Laurea Ammattikorkeakoulun opinnäytetyöhön.

Kyllä

Ei

--	--

Liite 4: Rinnakkaishavainnoijan pelitilanteiden havainnointilomake

1) Pelin visuaalisuus

Onko peli visuaalisesti pelaamiseen houkutteleva?

- pelilauta
- pelimerkit ja pelissä seikkailevat hahmot
- keräysalustat

2) Pelin pelattavuus

- pelin kesto
- pelin kulku
- pelaajien määrä
- pelin säännöt

3) Pelin kiinnostavuus

- lähtevätkö lapset mielellään peliin mukaan?
- jaksavatko lapset keskittyä pelin pelaamiseen?
- haluavatko pelata uudelleen

4) Pelin toimivuus liikennekasvatuksen opettamisessa