

TARINALLINEN LEIKKI



Tiina Kääpä

Hyödynnetyt lähteet:

[Tarinasta leikiksi -tarinallisen leikin käsikirja](#)

ja Loisto-verkoston työpaja 21.11.18

TARINALLINEN LEIKKI ON:

- sosiaalista
 - luovaa mielikuvitusta vaativaa ja kehittää
 - kuvitteellista
 - rutiineja sisältävää, ei kuitenkaan kaavamaisista
 - leikkitaitoja kehittävä
 - leikin pitkäkestoisuutta edistävää
 - lasta haastavaa
 - leikkiä, jossa on selkeä juonirakenne: selkeä tavoite (esim. jonkun pelastaminen, auttaminen) - mutkikkaat, jännittävät, yllättävät ja ennustamattomat juonenkäänteet
 - aikuisten ja lasten yhteisleikkiä (vrt. omaehtoinen leikki)
- ➔ Tarinallisen leikin elementtien tavoitellaan ulottuvan lasten omaehtoiseen leikkiin.

ELEMENTIT:

- **Lasten ja aikuisten välinen vuorovaikutus on oppimisympäristön merkittävin osatekijä.** Olennaista on myös aikuisten keskinäinen vuorovaikutuksen toimivuus. Tavoitteena on lasten keskinäisen leikkivuorovaikutuksen vahvistaminen ja rikastaminen.
- **Lasten ja aikuisten yhteinen leikki.** Ennustamattomuus, vapaaehtoisuus, ilo, tyydytys ja mielikuvitus. Leikin arvostus itsessään on tärkeää. Tulee näkyä aikuisten aktiivinen läsnäolo, havainnointi ja osallistuminen.
- **Tarina ja sen rakenne.** Auttaa lasta sekä aikuista rakentamaan ymmärrystä ympäröivästä maailmasta ja omasta itsestä. Auttaa hyväksymään, että yllättäviä asioita voi tapahtua. Tarinassa on aina vähintään *alku, keskikohta ja loppu*. (s. 7-9, 13-15)
- **Lastenkirjallisuus inspiraation lähteenä.** Huomionarvoista on, että satua ei muuteta näytelmäksi, vaan kirjallisuus on inspiraation lähde. Lopputulos voi poiketa paljonkin alkuperäisestä. Lapsia innostavat tutujen hahmojen ja elementtien sekoittaminen (esim. perinteiset sadut ja mediasta tutut hahmot)
- **Draaman menetelmät selventämässä aikuisen toimintatapoja.** Sekä lapset että aikuiset voivat toimia rooleissa. Improvisaatio on heittäytymistä yhteiseen tekemiseen, jossa yhdessä kehitellään mielenkiintoinen tarina.

Aikuisen roolit (sovitaan ennalta, limittyvät), (s.16-27)

1. Roolissa (esim. pukeutunut hahmoksi)
2. Kanssaseikkailija / säätelijä

3. Havainnoija/dokumentoija

ALKUKOUKUN MERKITYS ON SUURI

- Kipinä! Lasten ja aikuisten innostaminen tarinalliseen leikkiin!
- Taianomainen kohta esim. sadusta (toimii hyvin satu, joka on jo hieman tuttu lapsille luetusta kirjasta, näytelmästä)
- Roolihahmojen välisten jännitteiden (esim. hyvä-paha, viisas-tietäväinen) esiintuominen herättää kiinnostusta

...matkan varrella ja lopuksi

- Varmistetaan, että lapset ovat sisällä satumaailmassa
- Kaikki tarinat eivät innosta lapsia yhtä paljon, joten aikuisilta edellytetään leikkiin sitoutumisen havainnointia.
- Uusia inspiraation lähteitä tulee etsiä ja kehittää matkan varrella.
- Fyysisen oppimisympäristön rakentamisessa on hyvä huomioida, että siinä on asioita/vihjeitä, jotka pitävät kiinnostusta yllä kertojen välissä.
- Tunne- ja itsesäätely voi tarvita paljonkin tukea leikin edetessä. (s.28-29)
- Leikin ja seikkailun päättämiseksi tulee olla useita vaihtoehtoja mielessä.
- Kokonaisen leikkiseikkailun päättävä hetki on juhlava ja arvokas kokemus.

LEIKIN DOKUMENTOINTI

- Esim. Peda.nettiin vaihteita, videoita ja kuvia lupien mukaisesti
- Dokumentointi on tärkeä myös niille, jotka eivät pääse paikalle
- Dokumentteja voi olla erilaisia, kuten valokuvat, videot, blogit, äänitys, piirrookset, kirjatut havainnot.
- Videoinnin avulla saa parhaiten talteen lasten oivallukset leikin aikana.

KESTO JA TOISTUVUUS

- ½ - 1 vuotta sama leikin teema
- Yhteisleikki 1-2 krt/2vko
- n.10 min - 3 tuntia /yhteisleikkikerta
- Lapset kehittävät toimintaa myös leikkikertojen välissä
- Kertoja selkiyttämään ja turvallista leikkitilannetta tukevat rajat (esim. portti) ja siirtymäriitit (esim. loru) leikkiin. ”Hahmot ovat turvallisesti portin takana”. Jo alussa näitä siirtymiä kannattaa suunnitella ja valmistaa yhdessä lasten kanssa.