

**ESIKOULUIKÄISTEN LEIKKIMIELTYMYKSET JA  
LEIKKITAIDOT**

**Johanna Virolainen  
Pro gradu -tutkielma  
Jyväskylän yliopisto  
Psykologian laitos  
Kevät 2004**

# TIIVISTELMÄ

Esikouluikäisten leikkimieltymykset ja leikkitaidot

Tekijä: Johanna Virolainen  
Ohjaaja: Professori Paula Lyytinen  
Psykologian pro gradu -tutkielma  
Jyväskylän yliopisto  
Kevät 2004  
41 sivua, 7 liitettä

Tutkimuksessa selvitettiin esikouluikäisten tyttöjen ja poikien leikkimieltymyksiä, leikkitaitoja ja kielellis-kognitiivisia taitoja sekä niiden välisiä yhteyksiä. Tutkittavina oli 30 lasta (16 poikaa ja 14 tyttöä). Leikkimieltymyksiä tutkittiin puolistrukturoidun haastattelun avulla ja ei-kielellisellä kuvakorttien luokittelutehtävällä. Leikkitaitoja selvitettiin lapsilähtöisen kuvitteellisen leikin arviointimenetelmällä (Child-Initiated Pretend Play Assessment, ChIPPA) (Stagnitti, 2003), ja kielellis-kognitiivisia taitoja WPPSI-R:n sanavarastotehtävällä ja kuutiotehtävällä sekä NEPSY:n ohjeiden ymmärtämistehtävällä. Tutkimustulosten mukaan lapset määrittivät leikkiä lähinnä toiminnallisella tasolla ja sukupuoliroolisidonnainen ajattelu oli tyypillistä. Lasten leikkimieltymyksistä saatiin hieman erilaista tietoa käytetystä tutkimusmenetelmästä riippuen. Roolileikit, pienvälineleikit ja seurapelien pelaaminen olivat suosittuja lasten keskuudessa sekä haastattelun että luokittelutehtävän mukaan. Rakenteluleikkejä mainittiin jonkin verran muita vähemmän. Liikunta- ja yhteisleikkien sekä esteettisen toiminnan suosio nousi esille erityisesti luokittelutehtävän kautta. Kirjallisuuteen liittyvä toiminta, television katselu ja tietokonepelien pelaaminen olivat hyvin suosittuja luokittelutehtävän mukaan tarkasteltuna. Leikkimieltymyksiin liittyvät sukupuolierot tulivat esille roolileikeissä, joita tytöt leikkivät poikia enemmän, sekä rakenteluleikeissä ja tietokonepelien pelaamisessa, joista pojat olivat tyttöjä kiinnostuneempia. Leikkivälineiden ja -teemojen sukupuolisidonnaisuus nousi esille tiettyjen roolileikkien ja pienvälineiden kautta. Leikin taidokkuutta ja kielellis-kognitiivisia taitoja tarkasteltaessa tuli esille, että ChIPPA:n taidokkaiden leikkitekojen osuudet eivät vastoin aiempia tutkimustuloksia (mm. Stagnitti, 2003) olleet yhteydessä kielellis-kognitiivisten testitulosten kanssa. Television katselu oli negatiivisesti yhteydessä leikin taidokkuuteen. Tietokonepelien pelaaminen puolestaan korreloi positiivisesti kuutiotehtävässä suoriutumiseen sekä negatiivisesti roolileikkeihin.

Avainsanat: leikkimieltymykset, leikitavat, leikkitaidot, leikin arviointi, kielelliset ja kognitiiviset taidot

# SISÄLTÖ

<b>1. JOHDANTO.....</b>	<b>1</b>
<b>2. MENETELMÄ.....</b>	<b>10</b>
2.1. Tutkittavat .....	10
2.2. Tutkimusmenetelmät .....	10
2.3. Aineiston analysointi .....	15
<b>3. TULOKSET .....</b>	<b>16</b>
3.1. Leikki lasten määrittelemänä .....	16
3.2. Leikkimieltymykset esikouluikäisillä ja sukupuolten väliset erot .....	17
3.2.1. Leikkimieltymykset haastatteluvastausten mukaan tarkasteltuna .....	18
3.2.2. Luokittelutehtävän avulla havaitut leikkimieltymykset.....	20
3.2.3. Kirjallisuus, television katselu ja tietokonepelit .....	24
3.3. Leikkitaitojen, kielellis-kognitiivisten taitojen ja leikkimielty mysten väliset yhteydet.....	26
<b>4. POHDINTA .....</b>	<b>29</b>
<b>LÄHTEET .....</b>	<b>37</b>
<b>LIITTEET</b>	

## 1. JOHDANTO

Useat tutkijat ovat määritelleet leikkiä eri tavoin viitekehystä ja tulkitsemistavasta riippuen (Saracho & Spodek, 1998). Tietyt elementit toistuvat kuitenkin usein leikki-käsitteen määrittelyissä. Leikki on sisäisesti motivoitunutta toimintaa. Sitä tehdään puhtaasta leikkimisen ilosta (Hughes, 1999) ja itse toiminta on leikkivälle lapselle lopputulosta tärkeämpää (Hughes, 1999; Lyytinen, 2000). Leikin on oltava vapaaehtoista, ja sen nähdään tuottavan mielihyvää ja nautintoa leikkijässä. Jos lasta painostetaan leikkimään tai hän kokee olonsa stressaantuneeksi ja ahdistuneeksi, leikki ei tunnu leikkimiseltä vaan pikemminkin työltä. Lapsen on oltava aktiivisesti sitoutunut leikkiin. Kuvitteellisuus, johon liittyy esimerkiksi roolien ottaminen ja kuvitteellisten tapahtumien esittäminen, on leikkiä yleisesti kuvaava piirre (Hughes, 1999). Stagnitti (2003) sisällyttää kuvitteellisen leikin käsitteeseen sekä symbolisen leikin että konventionaalisen mielikuvaleikin. Symbolisessa leikissä lapsi kuvittelee esineen joksikin muuksi, antaa sille ominaisuuksia, tai kuvittelee puuttuvia esineitä tai tekoja. Konventionaalisisessa mielikuvaleikissä lapsi käyttää leluja tavanomaiseen tapaan, esimerkiksi laittaa lehmän aitaukseen. Tähän leikkimuotoon liittyy yleensä myös kuvitteellisuutta ja muita symbolisen leikin elementtejä.

*Leikkiä koskevia teorioita.* Leikin ja kognitiivisen kehityksen yhteyden tarkastelu on dominoinut leikin psykologista tutkimusta jo usean vuosikymmenen ajan. Erityisesti kaksi teoreettista viitekehystä on vaikuttanut leikkiä koskeviin tutkimuksiin (Nicolopoulou, 1991b). Jean Piaget'n kognitiivisella teoriolla (1962) on ollut suuri vaikutus kognitiivisen kehityksen ja leikin teoreettisen viitekehysten muodostumiseen (Nicolopoulou, 1991b; Smolucha & Smolucha, 1998). Lev Vygotskyn mentaalisen kehityksen sosiokulttuurinen teoria (1976, 1978) sekä useiden muiden tutkijoiden näkökulmat ovat painottaneet erityisesti sosiaaliin ja kulttuurisiin tekijöihin liittyviä asioita (Nicolopoulou, 1991b).

Piaget'n (1962) mukaan leikki on toimintaa, joka muuntaa todellisuuden minän tarpeisiin sopivammaksi assimilaation eli sulauttamisen kautta. Niin sanottu semioottinen funktio ilmaantuu noin puolentoista – kahden vuoden iässä. Tämä funktio edellyttää kykyä esittää asioita itselle ja toisille, ja se on ratkaiseva asia myöhempien

käyttäytymismuotojen kehittymiselle. Symbolinen leikki on osa semioottista funktiota, ja muita sen piiriin kuuluvia toimintoja ovat jäljittely, kieli, piirtäminen ja mielikuvat. Symbolinen leikki ilmaantuu toisen ikävuoden alkupuolella ja se viittaa poissaolevan kohteen representaatioon eli mielikuvaan tai kuvitteelliseen representaatioon (Piaget & Inhelder, 1977). Symboliset leikit kuvastavat muun muassa kompensatiota, toiveiden täyttymistä ja konfliktien selvittämistä. Symbolisen leikin symbolijärjestelmä on lapsen oma ilmaisukeino, joka taipuu hänen tahtonsa ja kiinnostuksen kohteidensa mukaan (Piaget, 1962). Piaget'n mukaan symbolinen leikki alkaa muuttaa merkitystään 47-vuotiaana. Leikin teemat ja sisältö muuttuvat realistisimmiksi ja tavallista elämää jäljitteleviksi.

Psykologinen tutkimus on todistanut toistuvasti, että leikki on pohjimmiltaan sosiaalista toimintaa. Se pitää sisällään lapsen ja hänen huoltajiensa, sisarustensa ja kavereidensa välisen vuorovaikutuksen. Vuorovaikutus ja varhaiset leikit ovat tärkeä osa kielen kommunikatiivisen roolin, vuoron ottamisen, keskustelutapojen ja muiden sosiaalisten taitojen kehittämisessä. Sosiokulttuurisen dimension uupuminen piagetilaisesta tutkimuksesta on ollut suuri tekijä Vygotskyn teorian kehittymiselle ja suosiolle (Nicolopoulou, 1991b). Vygotskyn (1976, 1978) mukaan leikki on aina sosiaalista symbolista toimintaa. Leikkien teemat, tarinat ja roolit ilmaisevat ympäröivien sosiokulttuuristen tekijöiden ymmärtämistä ja omaksumista. Aito leikki alkaa suunnilleen kolmen vuoden iässä kuvitteellisella leikillä. Tällöin lapsi on kuvitteellisessa tilanteessa tapahtuvan toimintansa avulla vapaa tilannesidonnaisuudesta. Lapsi ei niinkään tartu ulkoisten asioiden tarjoamiin yllykkeisiin, vaan hän oppii käyttäytymään kognitiivisesti ja nojaamaan sisäisiin taipumuksiinsa ja motiiveihinsa. Leikillä on merkittävä vaikutus kognitiiviseen kehitykseen. Vygotskyn teoreettinen malli kuvaa, kuinka ajattelu ja kieli kehittyvät ulkoisesta sosiaalisesta toiminnasta sisäiseksi mentaaliseksi prosessiksi. Hän kuvaa tätä prosessia korkeampien mentaalisten funktioiden kehittymisenä, jotka syntyvät kokeneemman henkilön kanssa käytyjen kielellisten vuorovaikutustilanteiden sisäistyessä. Lasten kuvitteellisessa leikissä käyttämät esinekorvaavuudet ja esineiden merkitysten kanssa operointi ovat tärkeitä myös luovuuden ja abstraktin ajattelun kehittymiselle.

*Leikin yhteydet kielellisiin ja kognitiivisiin taitoihin.* Useiden tutkimustulosten mukaan leikki on elintärkeää lapsen kehityksen kannalta (Saracho & Spodek, 1998). Leikin tuottamat kokemukset sekä toiminnan ja keksimisen ilo ovat tärkeitä lapsen

kognitiivisen, kielellisen, motorisen, sosiaalisen ja emotionaalisen kehityksen suotuisalle etenemiselle (Bennett, Wood, & Rogers, 1997; Hughes, 1999; Lyytinen, 2000). Kuvitteellisessa leikissä lapsi omaksuu ja harjoittelee erilaisia tulevaisuuden kannalta tärkeitä aikuisten rooleja ja elämäntilanteita (Göncü, Tuermer, Jain, & Johnson, 1999; Helenius, 1993).

Kuvitteellinen ja symbolinen leikki ovat hyödyksi lapsen kielen kehittymiselle, kommunikaatiotaidoille (Hughes, 1999; Moyles, 1989) sekä luku- ja kirjoitustaidon kehittymiselle (Bergen & Mauer, 2000). Kuvitteluleikki liittyy lapsen käsitteenmuodostuskykyyn. Käyttäessään leikissään korvaavia välineitä oikeiden sijaan lapsi samalla abstrahoi esineistä esiin niiden olemusta, joka tiivistyy käsitteeksi (Helenius, 1993). Lewis, Boucher, Lupton ja Watson (2000) tarkastelivat tutkimuksessaan symbolisen leikin, funktionaalisen leikin (realististen esineiden käyttö niille tavanomaiseen tapaan), kielellisten ja ei-kielellisten taitojen välisiä yhteyksiä 1-6-vuotiailla lapsilla. Tutkimustulosten perusteella useissa tutkimuksissa havaittu yhteys kuvitteellisen leikin ja kielellisen kehityksen välillä johtuu ainakin osittain siitä, että sekä kuvitteellinen leikki että kielelliset taidot nojaavat käsitteellisen tiedon hallintaan ja symbolisointikykyyn symbolisen leikin osalta. Tulosten mukaan symbolinen leikki oli merkittävästi yhteydessä sekä ekspressiiviseen että reseptiiviseen kielitaitoon, mutta ei funktionaaliseen leikkiin tai ei-kielellisiin taitoihin. Stagnittin (2003) lapsilähtöiseen kuvitteellisen leikin arviointimenetelmään (ChIPPA) liittyvä tutkimus- ja kehitystyö on osoittanut, että leikin taidokkuus on yhteydessä muun muassa verbaalisia, sensomotorisia ja useiden taitojen integroimista vaativien tehtävien kanssa. Kuvitteellisen leikin taso erottelee tyypillisesti kehittyvät lapset ja lapset, joilla on kehitykseen liittyviä pulmia (Stagnitti, 2003; Stagnitti, Unsworth & Rodger, 2000).

Leikki antaa lapselle mahdollisuuksia oppia kieltä toinen toisiltaan ja harjoitella aiemmin oppimiaan asioita leikkitovereiden kanssa (Ervin-Tripp, 1991). Kuvitteellisen yhteisleikin pohjana on yhteisesti jaettu tieto, metakommunikaatiotaidot ja sääntöjen tiedostaminen, ja näin ollen se tarjoaa tärkeän kontekstin kielellisten, kognitiivisten ja sosiaalisten taitojen kehittymiselle (Lederer, 2002). Yhteinen, jaettu kuvittelemine ja vuorovaikutus kehittävät lapsen sosiaalista tietoisuutta (Stagnitti & Unsworth, 2000) ja rohkaisevat lapsia asettumaan toisen ihmisen asemaan (Kavanaugh & Engel, 1998). Leikkiminen on yleensä hyvin spontaania ja mielikuvituksesta, ja leikkimistä onkin kuvattu luovaksi toiminnaksi (Hughes, 1999). Myös leikkimateriaalin saatavuus ja

monipuolisuus vaikuttavat lapsen älylliseen kehitykseen ja muun muassa ongelmanratkaisutaitoon (Hughes, 1999). Erityisesti rakenteluleikit kehittävät luovuutta, ongelmanratkaisukykyä, spatiaalisia taitoja ja hienomotoriikkaa (Askola-Vehviläinen, 1989; Lyytinen, 2000; Piaget, 1962).

*Esikouluikäisten leikitavat.* Koulun aloitusta edeltävä vuosi pitää sisällään kehityksen haasteen ja koulun aloittaminen merkitsee suurta laadullista muutosta lapsen elämässä. Asioiden omaksuminen ja pohtiminen tapahtuvat lapsuudessa suurelta osin leikissä (Hakkarainen, 2002), ja leikki onkin luonteva esiopetuksen toimintamuoto (Korhonen, 2001).

Seitsemättä ikävuottaan lähestyvä lapsi on siirtymässä konkreettisten operaatioiden kaudelle (Piaget, 1962). 5-6-vuotias lapsi osoittaaakin jo merkkejä realistisemmän ja loogisemman ajattelun sekä paremman organisointikyvyn kehittymisestä. Ajattelu on vähemmän itseen keskittyvää ja yhteistyötaidot alkavat kehittyä paremmiksi (Hughes, 1999). Kuusivuotias lapsi on kiinnostunut roolileikeistä sekä erilaisista leikkiin ja sääntöihin pohjautuvista tehtävistä, peleistä ja luovasta toiminnasta (Korhonen, 2001). Myös askartelu ja piirtäminen ovat suosittuja tässä ikävaiheessa (Hughes, 1999).

Kuvittelu- ja roolileikkien näkyvin aika on 3-6-vuotiailla lapsilla (Hughes, 1999; Korhonen, 2001). Kuusivuotiaiden roolileikki on kehittynyt (Korhonen, 2001) ja sisältää paljon symbolien käyttöä (Hughes, 1999; Piaget, 1962). Lapset suunnittelevat itse leikki-ideansa ja siihen liittyvät asiat ennen leikkimistä (Helenius, 1993; Korhonen, 2001). Useimmat lasten roolileikeissä käyttämät roolit jakautuvat kolmeen kategoriaan: perherooleihin, luonnerooleihin (stereotyyppiset roolit, kuten ammattiroolit, tai fiktionaaliset roolit, kuten supersankarit) ja toiminnallisiin rooleihin (esim. aterian valmistaja, junan matkustaja) (Hughes, 1999). Sairanen ja Väyrynen (1997) tarkastelivat tutkimuksessaan, mitä päiväkotikäiset lapset ja heidän vanhempansa kertoivat leikeistä haastattelutilanteessa. Lasten kertomuksista nousi esiin kolme leikin teemaa; aikuisten toimintojen jäljittely, jännitys ja seikkailu sekä eläinaiheet. Eläinleikkeihin kuului olennaisena osana roolin ottaminen joko itse tai pikkueläimien ja pehmolelujen avulla. Eläinleikit saattoivat olla kotileikki-tyyppisiä leikkejä ja niissä esiintyi hoivaavia elementtejä ja rooleja.

Pienvälineillä leikkiminen mahdollistaa sellaisten aihepiirien käytön, joita on miltei mahdotonta toteuttaa pelkästään roolia esittämällä. Pienvälineet antavat enemmän

tilaa omille vaikutuksille kuin suora toiminta jossain roolissa. Samalla lasten välinen yhteisleikki helpottuu (Helenius, 1993). Rakentelu liittyy lasten leikkiin jo pienestä pitäen (Nicolopoulou, 1991a), ja se opettaa lasta hallitsemaan avaruudellisia suhteita ja tarjoaa määrään liittyville käsitteille konkreettista pohjaa (Helenius, 1993). Rakenteluun liittyy tiivis vuorovaikutus esineiden avaruudellisten ja symbolisten tekijöiden välillä, ja viidenteen ikävuoteen mennessä lapset pystyvät havaitsemaan näitä tekijöitä yhtäaikaaisesti (Nicolopoulou, 1991a).

Esikoululaiset alkavat osoittaa kasvavaa kiinnostusta sääntöleikkejä kohtaan (Korhonen, 2001; Lyytinen & Lautamo, 2003), joiden ajatellaan olevan leikin kehittyneempi muoto. Yksi sääntöleikkeihin siirtymisen tunnusmerkeistä on kiinnostus pienleikkivälineisiin, jotka rakenteluleikkeihin liittyneenä tarjoavat mahdollisuuksia käsitellä monenlaisia, abstraktejakin aihepiirejä (Helenius, 1993). Sääntöleikkeihin kuuluvat erilaiset yhteis- ja liikuntaleikit sekä didaktiset leikit ja pelit (Askola-Vehviläinen, 1989; Hughes, 1999; Korhonen, 2001; Lyytinen & Lautamo, 2003). Sääntöleikkeihin liittyy usein kilpaileminen yhden tai useamman toverin kanssa sekä tiettyjen, ennalta sovittujen sääntöjen noudattaminen (Hughes, 1999). Sääntö- ja yhteisleikit kehittävät lapsen yhteistyötaitoja ja edellyttävät sosiaalisen ja kielellisen alueen hallintaa (Korhonen, 2001). Kotipihojen leikkiryhmät ovat pienentyneet ja perinteiset yhteisleikit vähentyneet. Pihayhteisöjen lapsimäärien pienentymiseen on vaikuttanut syntyvyyden alentuminen. Lisäksi televisio ja lisääntynyt kodin ulkopuolinen harrastustoiminta kilpailevat lasten ajasta (Kalliala, 1999; Virtanen, 1981). Tarkasti organisoidut liikuntaharrastukset kuuluvat sääntöleikkien piiriin (Hughes, 1999). Nämä ja muut fyysistä aktiviteettia vaativat toiminnot jäävät leikin tarkastelussa usein vähemmälle huomiolle. Tällainen toiminta on kuitenkin tärkeää lapsen kehitykselle. Ne vaikuttavat lapsen itsetuntoon tuottamalla lapsille hallinnan ja onnistumisen tunteita sekä sosiaalisia kokemuksia (Pellegrini & Smith, 1998).

Askola-Vehviläinen (1989) on tutkinut suomalaisten 5-6-vuotiaiden lasten toimintaa ja leikkiä sekä päiväkodissa että kotona. Hän on luokitellut eri leikkimuodot roolileikkiin, isossa ryhmässä tapahtuvaan sääntöleikkiin (esim. piilosilla olo), yksin/pienessä ryhmässä tapahtuvaan sääntöleikkiin (esim. seurapelit), harjoitteluleikkiin (esim. pyörällä ajo, keinuminen, kiipeileminen), rakenteluleikkiin ja esteettiseen toimintaan (esim. piirtely ja askartelu). Tutkimustulosten mukaan päiväkodissa ollessaan lapset käyttivät selvästi eniten aikaa roolileikkien leikkimiseen ja



toisiksi eniten sääntöleikkeihin. Myös muita leikin muotoja esiintyi, mutta ne jäivät vähemmälle. Kotioloissa leikin muodot jakautuivat tasaisemmin. Eniten lapset harrastivat kuitenkin harjoitteluleikkejä. Roolileikkejä leikittiin hieman harvemmin. Esteettinen toiminta sekä rakentelu ja erilaisten seurapeliin pelaaminen olivat näiden jälkeen lähes yhtä suosittuja. Tutkimustulosten perusteella voitiin havaita, että kodin ja päiväkodin toimintaprofiilit täydensivät toisiaan.

Tietokone- ja konsolipelit ovat yleistyneet keskeiseksi osaksi lasten ja nuorten vapaa-aikaa (Kasvi, 2001), ja ne muodostavat oman alakulttuurinsa (Pekonen & Pulkkinen, 2002). Maahantuojiin luokituksissa ja alan tutkimuksissa peliteemat ja luokitukset jakaantuvat tyypillisesti seuraaviin luokkiin: tasohyppelypelit, seikkailupelit, urheilupelit, simulaattorit, strategiapelit, taistelu- ja räiskintäpelit, ajopelit ja roolipelit, joskus lisäksi opetukselliset pelit ja lasten pelit (Kasvi, 2001; Särkelä, 2000). Peleihin ja yleensä mediaan sisältyvä aggressiivisuus on herättänyt paljon keskustelua. Näyttö tietokonepelien sisältämän väkivallan vaikutuksista on toistaiseksi ristiriitaista (Kasvi, 2001). Pelien pelaaminen voi myös tukea lapsen kehitystä, kunhan lapsi osallistuu monipuolisesti eri leikkeihin (Lyytinen & Lautamo, 2003). Tutkimustulosten mukaan tietokonepelit vaativat ja kehittävät kognitiivisia taitoja (Braid & Silvern, 1990; Greenfield, 1994). Tietokonepelien hyöty on siinä, että ne valmistavat lapsia ja nuoria tulevaisuuteen, jossa tietokoneen käyttötaidot korostuvat yhä enemmän (Greenfield, 1994).

Television vaikutuksesta lapsen kehitykseen on tehty paljon tutkimusta. Television katselu saattaa estää lapsen luovuutta ja kuvitteellisuutta ja näin ollen vaikuttaa leikin laatuun. Toisaalta televisiolla saattaa olla myös joitakin positiivisia vaikutuksia kognitiivisten taitojen kehittymiseen sekä intersoonalliseen käyttäytymiseen (Frost, Shin, & Jacobs, 1998). Lasten television katselun yhteydessä tärkeätä ei ole yksinomaan se, kuinka paljon lapset katsovat televisiota, vaan myös se, mitä he valitsevat katsottavakseen ja kuinka tarkkaavaisesti ja syventyneesti ohjelmia seurataan. Lapsi liittyy television sisällön omiin henkilökohtaisiinsa kokemuksiinsa. Mahdollisuus samastua televisio-ohjelmien henkilöihin on tärkeää mielekkään katselukokemuksen kannalta. Neljännestä/viidennessä ikävuodesta eteenpäin lapset valitsevat samastumiskohteikseen ja suosikkihahmoikseen pääasiassa omaa sukupuoltaan olevia hahmoja, joiden toimintoja jäljitellään leikeissä (Werner, 1996).

Lapset leikkivät runsaasti äänneisiin ja kieliopillisiin rakenteisiin liittyviä leikkejä (Hughes, 1999), ja esimerkiksi satujen, lorujen ja runojen välityksellä lapsi tutustuu erilaisiin kielenkäyttötapoihin ja harjoittelee kielen omaksumista (Saarinen, Ruoppila, & Korkiakangas, 1989). Sadut ja kertomukset ovat merkittävä leikkien lähde ja niissä ilmennetään ihmisten välisiä suhteita helposti ymmärrettävässä muodossa (Helenius, 1993). Vanhempien asenteet lukemista kohtaan vaikuttavat lasten kirjakiinnostukseen. Kotiympäristö, joka näkee lukemisen hyvänä ja tärkeänä asiana, voi vaikuttaa siihen, että lapsi itse muodostaa positiivisen suhtautumisen lukemiseen (Sonnenschein, Baker, Serpell, & Schmidt, 2000). Lapsen ja aikuisen yhteiset lukutuokiot ovat myös osoittautuneet hyödyllisiksi kielellisen tietoisuuden kehittymisen ja lukutaidon saavuttamisen kannalta (Julkunen, 1993).

*Tyttöjen ja poikien väliset erot leikissä.* Leikit vaikuttavat lapsen sukupuoli-identiteettiin ja sukupuoli-identiteetti puolestaan muokkaa leikkiteemoja ja leikin organisointia (Mouritsen, 1996). Lapset osoittavat tietoisuutta sukupuolieroista jo 2-3-vuoden iässä, jolloin leikit ja leluvalinnat alkavat eriytyä tyttöjen ja poikien kesken (Hughes, 1999; Lyytinen, 2000). Viisivuotiailla lapsilla on jo vahva perusta sukupuoliroolityypiselle suuntautumiselle (Helenius, 1993). Kulttuuriset tekijät ja sosiaalinen ympäristö, kuten vanhempien käsitykset, ikätoverit ja media, vaikuttavat sukupuoliroolien syntymiseen (Hughes, 1999). Erot tyttöjen ja poikien valitsemissa leikeissä heijastavat heidän käsityksiään oman sukupuoliroolin mukaisesta käyttäytymisestä (Virtanen, 1972b).

Poikien roolileikkitahto kehittyy usein myöhemmin kuin tyttöjen ja tytöt leikkivät roolileikkejä poikia useammin (Helenius, 1993). Tytöille hankitut lelut suuntaavat heitä kuvitteelliseen leikkiin ja sosiaalisuuteen enemmän kuin poikien lelut, jotka usein kannustavat toimintaan esinemaailmassa (Helenius, 1993; Lyytinen, 2000). Wallin, Pickertin ja Gibsonin (2001) tutkimustulosten mukaan tytöt viittasivat leikkitalanteissa esiintyvässä puheessaan kuvitteelliseen leikkiin ja rooleihin huomattavasti poikia enemmän. Leikkien teemat ja roolit vaihtelevat sukupuolen mukaan (Helenius, 1993; Hughes, 1999; Kalliala, 1999) ja toiminnot voidaan luokitella äärimmäisen maskuliinisista äärimmäisen feminiinisiin, esimerkiksi sotaleikeistä nukkeleikkeihin (Virtanen, 1972b). Tytöt valitsevatkin mieluusti kotitalouteen ja perheeseen liittyviä rooleja ja rauhallisempia hoivaleikkejä, pojat taas raisumpia ja seikkailuhenkisempiä rooleja (Helenius, 1993; Hughes, 1999; Kalliala, 1999).

Leikkiympäristön valintaan liittyen pojat suosivat ulkoleikkejä ja tytöt sisäleikkejä. Poikien leikit ovat aktiivisempia ja niihin liittyy usein painimista ja nahistelua (Frost ym., 1998). Poikien leikeissä esiintyy enemmän sääntöleikkejä, ja ne ovat monimutkaisempia ja kilpailuhenkisempiä kuin tyttöjen sääntöleikit (Hughes, 1999). Lisäksi pojat harrastavat rakenteluleikkejä tyttöjä enemmän (Helenius, 1993). Tutkimukset ovat osoittaneet, että pojat pelaavat myös tietokonepelejä tyttöjä enemmän (Griffiths, 1991; Phillips, Rolls, Rouse, & Griffiths, 1995). Pojat saavat peleistä samastumisen kohteita ja roolimalleja (Lyytinen & Lautamo, 2003) ja poikien suurempaa mielenkiintoa pelaamista kohtaan onkin selitetty erityisesti pelimaailman maskuliinisuudella (Särkelä, 2000).

Anderssonin (2002) esikouluikäisten leikki- ja lukutottumuksia ja niiden yhteyttä alkeislukutaitoon käsittelevässä pro gradu -tutkielmassa sukupuolten väliset erot tulivat esille musiikissa, pienvälineleikissä, roolileikissä, esteettisessä toiminnassa sekä tehtäväkirjojen parissa puuhastelussa, joista tytöt pitivät poikia enemmän. Pojat puolestaan osoittivat tässäkin tutkimuksessa suurempaa kiinnostusta rakenteluleikkejä ja tietokonepelejä kohtaan.

*Leikkikulttuuri.* Leikkiminen muodostaa oman osakulttuurinsa ja perinteensä (Kalliala, 1999; Virtanen, 1972a), ja siihen vaikuttaa merkittävästi yhteiskunnassa vallitseva kulttuuri (Göncü ym., 1999; Helenius, 1993; Kalliala, 1999). Leikkikulttuuri koostuu varsinaisten leikkien lisäksi tarinoista, loruista, lauluista, hokemista, arvoituksista, vitseistä sekä tilannekohtaisesta kiusoittelusta. Keskeisellä osalla on myös mediasta lähtöisin olevan materiaalin ja arkikokemuksen soveltaminen leikkitilanteissa (Mouritsen, 1996).

Lasten leikkikulttuuria tarkasteltaessa on tärkeää ottaa huomioon lapsen oma näkökulma. Aikuiset saattavat hämmästyä todetessaan, että lapset tiedostavat ja käyttävät rakentavasti omaa käsitystään lapsuudesta ja sen merkityksestä (Cook-Gumperz, 1991). Se, miten lapsi itse kokee leikkitilanteet, mitä ne hänelle merkitsevät ja mitkä seikat hänen mieleensä siitä jäävät, välittävät meille paljon tietoa leikin maailmasta. Leikkitovereiden tärkeys on tullut esille useissa tutkimuksissa. Heleniuksen (1993) mukaan aikuisiässä muistetuissa leikeissä voimakkaimmin nousi esiin leikkimiseen liittynyt luja ystävyys ja ilo. Sairasen ja Väyrysen (1997) pro gradu -tutkielmassa lasten leikkiaiheisissa haastatteluissa korostui kavereiden tärkeys. Lapset

kertoivat leikkimisestä lähinnä me-muodossa. Paavolan (1985) mukaan lasten tärkeimpänä leikkivälineenä ovatkin kaverit sinällään.

Pohjoismaalaisessa tutkimuksessa tarkasteltiin tanskalaisten, ruotsalaisten ja suomalaisten 5-vuotiaiden päiväkotilasten päivittäisiä toimintoja ja leikkiä. Lapset ovat aktiivisia oman leikkikulttuurinsa luoja, ja tutkimuksen mukaan tämä ilmenee varsinaisen leikin lisäksi myös kaikenlaisissa päivittäisissä toiminnoissa - kuten ruokailutilanteissa ja lelujen siivoamisessa - huumorin, fantasian, eleiden ja kielellisten lorujen kautta. Leikkimäiset toiminnot ovat myös sinällään lasten tapa kommunikoida, ilmaista positiivisia tunteita ja luoda yhteenkuuluvuuden tunnetta (Hännikäinen, 2001). Lasten näkökulma leikkiätilanteesta ja sen tarkoituksesta saattaa kuitenkin olla ristiriidassa aikuisen näkökulmaan nähden (Mouritsen, 1996). Lasten ja aikuisten maailmat limittyvät ja kietoutuvat yhteen monin tavoin. Lasten oma leikkikulttuuri on kuitenkin alue, jossa lapset toimivat omimmillaan ja ilman ulkopuolista pakkoa (Kalliala, 1999). Lapsi onkin paras asiantuntija kertomaan omasta kokemusmaailmastaan (Ritala-Koskinen, 2001).

*Tutkimusongelmat.* Tutkimuksessa selvitettiin esikouluikäisten tyttöjen ja poikien leikkimieltymyksiä, leikkitaitoja ja kielellis-kognitiivisia taitoja sekä niiden välisiä yhteyksiä.

## **2. MENETELMÄ**

### **2.1. Tutkittavat**

Tutkimukseen osallistui 30 lasta, 14 tyttöä ja 16 poikaa, kolmesta Jyväskylän seudun päiväkodin esikouluryhmästä. Päiväkodin henkilökunnalta ja lasten vanhemmilta saatiin luvat tutkimuksen toteuttamiseen. Tutkittavien iät vaihtelivat 5 v 9 kk ja 6 v 9 kk välillä keskiarvon ollessa 6 v 3 kk. Ennen aineistonkeruuta tutkimusmenetelmät esiteltiin kolmella lapsella, jotka olivat samoista päiväkodeista, joista varsinainen tutkimusaineisto koottiin.

### **2.2. Tutkimusmenetelmät**

Aineisto kerättiin syksyllä 2003 viiden viikon ajanjaksolla kahden opiskelijan voimin. Jokainen lapsi tavattiin kahdesti noin 45 minuutin ajan kerrallaan päiväkodin tiloissa. Ensimmäisellä tapaamiskerralla tehtiin ChIPPA (lapsilähtöinen kuvitteellisen leikin arviointimenetelmä) sekä osa kielellisistä ja kognitiivisista tehtävistä. Toisella tapaamiskerralla tehtiin loput tehtävät, haastattelu ja luokittelutehtävä.

*Haastattelut.* Leikkimieltymyksiä ja lasten käsityksiä leikistä tutkittiin puolistrukturoidun haastattelun avulla. Lopulliseen analyysiin valittiin 12 kysymystä (liite 1). Ennen haastatteluja lapsille kerrottiin, että nyt on tarkoitus jutella leikkimisestä, ja ettei kysymyksiin ole oikeita tai vääriä vastauksia. Haastattelut nauhoitettiin ja niiden aikana tehtiin muistiinpanoja. Haastattelut litteroitiin sanatarkasti.

Tarkasteltavien haastattelukysymysten vastaukset jaoteltiin eri luokkiin kysymyksestä riippuen. Usean kysymyksen kohdalla yhden lapsen vastaus saattoi sisältää useampia eri luokkiin kuuluvia vastauksia. Leikin määrittelyä koskevassa

kysymyksessä ”**Mitä leikkiminen sinun mielestäsi on / Mitä tehdään kun leikitään?**” (lapsilta kysyttiin molemmat kysymykset, koska ensimmäinen oli joidenkin kohdalla liian abstrakti ja vaikeasti ymmärrettävä) vastaukset jakautuivat seuraaviin luokkiin:

1. Käsitteellisen tason vastaukset
  - a) Abstraktin selityksen antaminen (esim. *”Siitä tulee mieli iloinen”, ”Vähän niin kuin harjoittelemista kun mä voin oppia siitä jotain järkevää”*)
  - b) Adjektiivilla kuvailu (esim. *”Kivaa hommaa”, ”Kaikkee hauskaa”*)
2. Toiminnallisen tason vastaukset
  - a) Konkreettisen selityksen antaminen (esim. *”No jotain leluja otetaan ja sitten sillä leikitään”, ”Käydään vaan pyytää jotain leikkiin”, ”Että leikitään rauhallisesti”*)
  - b) Tietyn leikin maininta (esim. *”Jos vaikka leikkii jotain nukkekodilla tai vaikka kotista”, ”No hippasta vaikka”*)
3. Sosiaalisen tason vastaukset (kun kavereiden merkitys mainittu vastauksessa, esim. *”Sitä, että hakee kaveria pihalle ja on sen kans”*)

Kysymys ”**Mitkä asiat tekevät leikistä kivan?**” kartoitti myös leikin määrittelyä, ja vastaukset jakautuivat tässä kolmeen luokkaan:

1. Ihmissuhteisiin ja kavereihin liittyvät vastaukset (esim. *”Jos saa siihen lisää kavereita”, ”Ettei kukaan kiusaa”*)
2. Tunteisiin liittyvät asiat tai kuvailu adjektiivilla (esim. *”No että naurattaa ja kauheen villillä päällä”, ”Sillon kun keksii jonkun hauskan ja oikein hauskan leikin”*)
3. Tiettyyn leikkiin/tekemiseen tai leluihin/tavaroihin liittyvä vastaus (esim. *”Että pojat jahtais meitä ja me juostais pakoon, se on semmonen leikki”, ”No lelukissat”*)

”**Leikkivätkö tytöt ja pojat erilaisia leikkejä?**” -kysymyksen avulla tarkasteltiin lasten ajattelutapoja siitä, kuinka sukupuoli on yhteydessä leikittäviin leikkeihin. Selvitettiin, kuinka monen lapsen vastauksessa heijastui stereotyyppinen sukupuoliroolin mukainen ajattelu (esim. *”Pojat leikkii semmosilla autoilla ja dinoilla, tytöt barbeilla ja nukeilla”*).

Kysymyksiä ”**Millaisia leikkejä leikit esikoulussa?**” ja ”**Millaisia leikkejä leikit kotona?**” varten vastaukset jaoteltiin kahdeksaan luokkaan:

1. Roolileikit (esim. kotileikit, kauppaleikit, eläinleikit)
2. Pienvälineleikit (esim. autot, barbit)
3. Rakenteluleikit (esim. junaradan rakentelu, legot, majan rakentelu)
4. Seurapelit (esim. palapelit, lautapelit kuten myyräpeli tai kaninloikkapeli)
5. Esteettinen toiminta (esim. piirtäminen, askartelu) ja musikaalisuuteen liittyvä toiminta (esim. tanssiminen, soittimilla soittaminen, laulaminen)
6. Liikunta- ja yhteisleikit (esim. mäen laskeminen, kiipeileminen, piirileikit, piilosilla olo, uiminen)
7. Kirjallisuuteen liittyvä toiminta (esim. satujen kuunteleminen, kirjojen katseleminen)
8. Televisio ja tietokonepelit (televisio-ohjelmien tai videoiden katselu, tietokonepeleillä pelaaminen)

Luokat perustuvat osittain Askola-Vehviläisen (1989) tutkimukseen liittyvään jaotteluun sekä muuhun kirjallisuuteen.

Kysymyksellä ”**Millaisia kuvitteluleikkejä leikit, eli kun leikit olevasi joku muu?**” pyrittiin kartoittamaan lasten roolileikkien sisältöjä. Vastaukset luokiteltiin viiteen kategoriaan:

1. Perhehahmoihin liittyvät roolileikit (esim. leikkii olevansa äiti tai lapsi)
2. Ammattirooleihin liittyvät roolileikit (esim. metsästäjä, lääkäri)
3. Fiktionaalisiin hahmoihin liittyvät roolileikit (esim. kummitus, digimon)
4. Eläinhahmoihin liittyvät roolileikit (esim. tiikeri, koira)
5. Toiminnallisuuteen liittyviin roolileikit (esim. junalla matkustaminen, nukkuminen)

Taustana käytettiin Hughesin (1999) teoksessa ollutta jaottelua.

Haastattelussa kyseltiin myös lasten **harrastuksista**. Vastaukset jaettiin neljään luokkaan:

1. Urheilu tai liikunta (esim. taitoluistelu, telinevoimistelu, jalkapallo, uimakoulu, paini, ratsastus)
2. Kerhotoiminta (esim. iltapäiväkerhot, harrastuskerhot)
3. Keräily (esim. korkkien, kuulien tai jääkiekkokorttien keräileminen)
4. Leikkimiseen liittyvä toiminta (esim. esikoulussa piirteleminen, hyppynarulla hyppely, hulavanteen pyörittäminen, leikkiminen)

Kirjallisuuteen liittyvää toimintaa kartoitettiin tarkemmin kysymyksillä ”**Minkälaisia kirjoja katset tai luet?**” ja ”**Luetaanko sinulle iltasatuja? Luetaanko niitä joka ilta?**”. Lasten mainitsemista kirjoista ja lehdistä koottiin luettelo (liite 2). Iltasatujen osalta vastaukset jaoteltiin kolmeen luokkaan: 1. Luetaan iltasatu

joka ilta tai lähes joka ilta, 2. Luetaan iltasatu joskus, ei joka ilta 3. Ei lueta iltasatua ollenkaan. Television katselua sekä siihen liittyviä leikkejä tarkasteltiin kysymyksillä ”**Mitä ohjelmia katsot televisiosta?**” ja ”**Leikitkö ohjelmiin liittyviä leikkejä?**”. Lasten mainitsemista ohjelmista ja videoista sekä niihin liittyvistä leikeistä koottiin luettelot (liite 3). Kysymyksen ”Leikitkö ohjelmiin liittyviä leikkejä?” yhteydessä lapset mainitsivat myös uusia ohjelmia, joita eivät olleet aiemman kysymyksen yhteydessä maininneet. Myös nämä on laskettu mukaan ohjelmalistaan. ”**Pelaatko tietokonepelejä?**” -kysymyksellä tarkasteltiin lasten mieltymyksiä tietokone- ja konsolipeleihin ja myös näistä koottiin luettelo (liite 4). Pelit luokiteltiin yleisimpien peliteemojen luokitusten mukaan (tasohyppelypelit, seikkailupelit, urheilupelit, simulaattorit, strategiapelit, taistelu- ja räiskintäpelit, ajopelit, roolipelit) (Kasvi, 2001; Särkelä, 2000).

*Luokittelutehtävä.* Leikkiaiheisten kuvakorttien luokittelutehtävän avulla pyrittiin saamaan lapsilta myös ei-kielellistä tietoa leikkimieltymyksistä. Tätä varten tehtiin 35 korttia, jotka kuvasivat erilaisia leikkejä, leikkivälineitä tai ajanviettotapoja (liite 5, esimerkkejä korteista). Korttien kuvat ovat peräisin lastenkirjoista (Abrahamsson, 1984; Autio, 1995; Gee, 1988) sekä lelukatalogeista (mm. ”Amo aarrekirja 2002”-, Lego- ja Nikko- katalogit). Lasten tuli lajitella kortit eri laatikoihin sen mukaan, kuinka usein he kutakin leikkiä leikkivät (usein/joskus/hyvin harvoin). Eri laatikkojen merkitykset oli havainnollistettu jänisten kuvien lukumäärän vähenemisen avulla. Luokittelutehtävän ohje on kokonaisuudessaan liitteessä 6. Korttien kuvaamat 35 leikkiä jaoteltiin seuraaviin luokkiin:

1. Roolileikit  
Kortit: Pukeutuminen, Nukkeleikit (hoivaleikit: lapsi ja nukke), Kotileikit, Lääkärileikit, Prinsessaleikit, Jonkin supersankarin leikkiminen
2. Pienvälineleikit  
Kortit: Nuket ja barbit, Nukkekotit, Pehmolelut, Pikkuautot, Robotit ja monsterit
3. Rakenteluleikit  
Kortit: Legot ja rakentelupalikat, Junaradat ja niiden rakentelu, Majan rakentelu
4. Seurapelit  
Kortit: Lautapelit, Palapelit, Kirjainpelit
5. Esteettinen toiminta ja musikaalisuuteen liittyvä toiminta  
Kortit: Askartelu, Piirtäminen, Taussiminen, Soittimilla soittaminen
6. Liikunta- ja yhteisleikit  
Kortit: Palloleikit, Kiipeileminen, Keinuminen, Piirileikit, Hyppynarulla



- hyppely, Jalkapallo tai jääkiekko, Uiminen, Hiihtäminen, Luisteleminen, Jumppa
7. Kirjallisuuteen liittyvä toiminta  
Kortit: Kirjojen katseleminen ja lukeminen, Kirjojen ja satujen kuunteleminen
8. Televisio ja tietokonepelit  
Kortit: Television ja videoiden katselu, Tietokonepelit

Luokittelu perustui kirjallisuuteen ja osittain Askola-Vehviläisen (1989) tutkimukseen liittyvään jaotteluun.

*Lapsilähtöinen kuvitteellisen leikin arviointimenetelmä.* Lasten leikin tasoa ja leikkitaitoja tutkittiin Stagnittin (2003) kehittämällä lapsilähtöisen kuvitteellisen leikin arviointimenetelmällä eli ChIPPA:lla (Child-Initiated Pretend Play Assessment). ChIPPA:lla voidaan arvioida 3-7-vuotiaan lapsen kykyä aloittaa itsenäisesti sekä ylläpitää kuvitteellista leikkiä. Menetelmä arvioi sekä konventionaalista että symbolista leikkiä. Se antaa tietoa lapsen kehityksestä, itsesäätelystä, kielellisistä kyvyistä ja sosio-emotionaalisesta kehityksestä. Menetelmässä tarkastellaan lapsen leikin taidokkuutta. Taidokkaiden leikkitekojen (TaLe) pisteytys osoittaa leikin monimutkaisuutta, organisoituneiden ja rakentavien leikkitekojen kokoelmaa, sekä lapsen kykyä leikkiä loogisesti ja toteuttaa tarinaa tai temallista leikkiä (Stagnitti, 2003).

Arviointitilanne kestää 4-7-vuotiaan lapsen kanssa 30 minuuttia, joka on jaettu kahteen 15 minuutin leikkituokioon. Toisen viidentoista minuutin aikana lapsi saa leikkiä konventionaalisilla leikkivälineillä ja toisen viidentoista minuutin aikana symbolisilla, strukturoimattomilla leikkivälineillä (liite 7). Leikkitilanteiden aikana lapselle esitellään lelut ja häntä kehoitetaan leikkimään niillä. ChIPPA on lapsilähtöinen arviointitapa, ja näin ollen lapselle ei anneta mitään leikkiohjeita tai -ideoita (Stagnitti, 2003).

Leikkitilanteet nauhoitettiin videokameralla ja pisteitettiin. Testien tekoon ja pisteitykseen osallistui kaksi arvioijaa. Kahden ensimmäisen leikkitilanteen avulla harjoiteltiin pisteitystä. Arvioijat pisteittivät videot erikseen, jonka jälkeen käytiin läpi epäselvyydet ja sovittiin yhteisistä säännöistä. Suurimmat ristiriitaisuudet olivat tekojen kokonaismäärän koodaamisessa, teon rajojen hahmottamisessa ja taidokkaan leikin määrittelyssä. Kolmannen videon osalta laskettiin yhtäpitävyysprosentit, jotka olivat konventionaalisessa leikkiosuudessa seuraavat: kaikkien tekojen määrä 67,8 % ja taidokkaiden tekojen määrä 76,9 %, ja symbolisessa leikkiosuudessa seuraavat:

kaikkien tekojen määrä 73,2 % ja taidokkaiden tekojen määrä 78,9 %. Prosentit olivat riittävän korkeat pisteittämisen jatkamiseen.

*Kielellis-kognitiiviset tehtävät.* Kielellisiä ja kognitiivisia taitoja tutkittiin WPPSI-R:n sanavarastotehtävällä ja kuutiotehtävällä sekä NEPSY:n ohjeiden ymmärtämistehtävällä. Sanavarastotehtävää pidetään parhaana WPPSI-R:n osatestinä mittaamaan kielellistä lahjakkuutta. Se mittaa muun muassa kielen laatua ja abstraktin ajattelun tasoa sekä ilmaisukykyä. Kuutiotehtävää pidetään sitä vastoin parhaana ei-kielellisen älykkyyden mittarina. Se edellyttää yleistä päättelykykyä ja muun muassa kykyä havaintojen analysointiin ja abstraktien mallien tuottamiseen. Nämä vaativat visuospatiaalis-motorista käsitteellistämistä, nopeutta ja tarkkuutta (Wechsler, 1995). NEPSY:n ohjeiden ymmärtämistehtävällä arvioidaan lapsen kykyä ymmärtää kielellisiä ohjeita ja toteuttaa niitä (Korkman, Kirk, & Kemp, 1997).

### **2.3. Aineiston analysointi**

Aineiston tilastolliset analyysit suoritettiin SPSS (11.0) -tilasto-ohjelmalla. Haastatteluvastauksia ja luokittelutehtävää tarkasteltiin frekvenssitietojen avulla ja niissä esiintyviä tyttöjen ja poikien välisiä eroja testattiin SPSS-ohjelman tarkalla testillä, sillä  $X^2$ -testin käyttöehdot eivät toteutuneet. Tulokset on luettu Fisherin tarkan testin kohdalta. Tarkalla testillä ei ole erillisiä testiarvoja tai vapausasteita, joten taulukoissa ja tekstissä on näiltä osin ilmaistu vain p-arvot (Lepola, Muhli, & Kanninen, 2003).

Lasten leikkitaitoja (konventionaalisen ja symbolisen leikin taidokkaiden leikkitekojen prosenttiosuudet) ja kognitiivisia ja kielellisiä taitoja (sanavarastotehtävä, kuutiotehtävä, ohjeiden ymmärtämistehtävä) tarkasteltiin t-testien sekä korrelaatiokerrointen avulla. Muuttujat olivat normaalisesti jakautuneita, mutta hajontakuvioissa esiintyneiden muutaman poikkeavan havainnon vuoksi päädyttiin parametriseen Pearsonin korrelaatiokertoimen sijasta käyttämään ei-parametrista Spearmanin järjestyskorrelaatiokerrointa. Leikkimieltymysten yhteyttä leikkitaitoihin ja kielellis-kognitiivisiin taitoihin tarkasteltiin niin ikään Spearmanin järjestyskorrelaatiokertoimella.

### 3. TULOKSET

#### 3.1. Leikki lasten määrittelemänä

Kysyttäessä lapsilta ”Mitä leikkiminen sinun mielestäsi on? / Mitä tehdään kun leikitään?” lapset määrittivät leikkiä useimmiten toiminnallisella tasolla. Konkreettisen selityksen antoi 56,7 % lapsista, pojat suuntaa-antavasti tyttöjä enemmän ( $p < .10$ ). Tietyn leikin kautta leikkiä määritteli 63,3 % lapsista ja tytöt määrittivät sitä tällä tavoin useammin kuin pojat ( $p < .05$ ). Käsitteelliseen tasoon kuuluvan abstraktin selityksen antoi vain kymmenesosa lapsista. Adjektiivien (hauskaa, kivaa) avulla leikkiä määritteli 46,7 % lapsista. Sosiaalisen tason vastauksen, eli vastauksen jossa kaverit oli mainittu osana leikin määrittelyä, antoi vajaa kolmannes lapsista. Tyttöjen ja poikien välisiä eroja ei havaittu näissä vastausluokissa. Taulukossa 1 on kuvattu lasten vastaukset prosenttiosuuksina luokittain sekä sukupuolten väliset erot.

TAULUKKO 1. Lasten vastauksissa esiintyneet leikin määritelmät ja sukupuolten väliset erot

Vastausluokat	Koko aineisto (%) n = 30	Tytöt (%) n = 14	Pojat (%) n = 16	p-arvo
1. Käsitteellinen taso				
Abstrakti selitys	10,0	0,0	18,8	.228
Adjektiivilla kuvailu	46,7	35,7	56,3	.299
2. Toiminnallinen taso				
Konkreettinen selitys	56,7	35,7	75,0	.063(*)
Tietty leikki	63,3	85,7	43,8	.026*
3. Sosiaalinen taso	30,0	21,4	37,5	.440

(\*)  $p < .10$ , \*  $p < .05$

Yhden lapsen vastauksessa saattoi olla useampia eri luokkiin kuuluvia määritelmiä. Alla esimerkki vastauksesta, jossa lapsi on määritellyt leikkiä kaikilla kolmella tasolla (H = haastattelija, L = lapsi).

*H: Mitä leikkiminen sinun mielestäsi on?*

*L: Leikkii bionicleillä. Mä oon se pomo. (tietyn leikin maininta)*

*H: No mitä silloin tehdään kun leikitään?*

*L: No en mää tiää. Silleen että, en mä oikeen tiää. Että voi olla kaverin kaa silleen (sosiaalinen taso), ja puhua että se puhuu leikisti ja se liikkuu leikisti. Leikisti oikeesti (abstrakti selitys).*

*H: No kuka puhuu leikisti?*

*L: No ne lelut.*

(Poika, 6 v 3 kk)

”Mitkä asiat tekevät leikistä kivan?” -kysymykseen noin puolet lapsista (53,3 %) vastasi tiettyyn leikkiin/tekemiseen tai leluihin/tavaroihin liittyviä asioita. Tytöt määrittivät leikin kivuutta tällä tavoin poikia useammin ( $p < .05$ ). Toiseksi eniten (46,7 %) lasten vastauksissa nousi esille ihmissuhteisiin ja kavereihin liittyviä asioita. Tässä luokassa ei esiintynyt sukupuolten välisiä eroja. Tunteisiin liittyviä asioita tai adjektiivilla kuvailua mainitsi viidennes (20 %) lapsista. Tytöt vastasivat tällä tavoin poikia enemmän, tosin tulos ei aivan ollut tilastollisesti merkitsevä ( $p < .10$ ).

Leikin määrittelyä kuvasi myös kysymys ”Leikkivätkö tytöt ja pojat erilaisia leikkejä?”. 93,3 %:lla lasten vastauksista heijastui stereotyyppinen sukupuoliroolin mukainen ajattelu sekä tytöillä että pojilla. Alla esimerkki stereotyyppisestä ajattelusta.

*H: Leikkivätkö tytöt ja pojat erilaisia leikkejä?*

*L: Leikkii.*

*H: Miten ne leikkii erilaisia?*

*L: Me leikitään ihan erilaisia mutta en mä tiedä miten ne leikkii.*

*H: No mitäs tytöt leikkii sitten yleensä?*

*L: Barbeilla ja muilla yäkeillä.*

*H: No milläs pojat sitten?*

*L: Pojat leikkii niitten lemppareilla ... Mun lempparit on actionmanit ja muut eläimet ja dinosaurukset.*

(Poika, 5 v 10 kk)

### 3.2. Leikkimieltymykset esikouluikäisillä ja sukupuolten väliset erot

Lasten leikkimieltymyksiä tarkasteltiin puolistrukturoidun haastattelun ja ei-kielellisen kuvakorttien luokittelutehtävän kautta.

### 3.2.1. Leikkimieltymykset haastatteluvastausten mukaan tarkasteltuna

Haastatteluissa lapset saivat vastata kysymyksiin vapaasti kertoen. Taulukossa 2 on kuvattu lasten mainitsemat leikit esikoulussa ja kotona sekä niissä esiintyvät sukupuolten väliset erot. Alla katkelma tytön haastattelusta.

*H: Millaisia leikkejä sinä leikit täällä esikoulussa?*

*L: Vaikka niinkun nyttinkin mä leikin kotisleikkihuoneessa, ja teen palapelejä.*

*H: Minkälaista se kotisleikki on?*

*L: No semmosta että joku on vaikka äiti ja joku isä ja joku on lapsi. ... Mennään nukkumaan, syyään ja semmosta.*

(Tyttö, 6 v 8 kk)

Esikoulussa leikittävissä leikeissä roolileikkejä mainittiin eniten (80,0 % lapsista). Seuraavaksi suosituimpia olivat pienvälineleikit (50,0 %) ja seurapelien pelaaminen (40,0 %). Liikunta- ja yhteisleikkejä mainitsi lähes neljännes lapsista, rakenteluleikkejä 16,7 % ja esteettistä toimintaa 13,3 %. Vähiten mainittiin kirjallisuuteen liittyvää toimintaa. Television katselua tai tietokonepelien pelaamista ei maininnut kukaan. Sukupuolieroja tuli esille roolileikkien ja rakenteluleikkien osalta. Tytöt leikkivät poikia enemmän roolileikkejä ( $p < .05$ ) ja pojat tyttöjä enemmän rakenteluleikkejä ( $p < .05$ ).

Pienvälineleikit nousivat suosituimmiksi kotona leikittäviksi leikeiksi. Niitä kertoi leikkivänsä 63,3 % lapsista. Seuraavaksi eniten mainittiin roolileikkejä (33,3 %). Sekä rakenteluleikkejä että television katselua ja tietokonepelien pelaamista mainitsi 26,7 % lapsista. Esteettistä toimintaa, seurapelien pelaamista sekä liikunta- ja yhteisleikkejä ilmoitti leikkivänsä kutakin noin kymmenes lapsista. Kirjallisuuteen liittyvää toimintaa ei maininnut kukaan. Kotona leikittävien leikkien yhteydessä ei tullut esille tyttöjen ja poikien välisiä eroja.

Kuten taulukosta 2 voidaan nähdä, roolileikkejä, seurapelejä ja liikunta- ja yhteisleikkejä leikittiin enemmän esikoulussa kuin kotona. Sen sijaan pienvälineleikkejä ja rakenteluleikkejä mainittiin leikittäväksi kotona jonkin verran enemmän kuin esikoulussa. Esteettistä toimintaa ilmoitettiin tehtäväksi yhtä paljon esikoulussa ja kotona, kirjallisuuteen liittyvää toimintaa mainitsi yksi lapsi esikoululeikkien yhteydessä ja kotona tehtäväksi sitä ei maininnut kukaan. Television katselua ja tietokoneella pelaamista harrastettiin enemmän kotona.

TAULUKKO 2. Lasten mainitsemat leikit esikoulussa ja kotona sekä niissä esiintyvät sukupuolten väliset erot

Vastausluokat	Koko aineisto (%) n = 30	Tytöt (%) n = 14	Pojat (%) n = 16	p-arvo
<b>Esikoulussa:</b>				
1. Roolileikit	80,0	100,0	62,5	.019*
2. Pienvälineleikit	50,0	50,0	50,0	1.000
3. Rakenteluleikit	16,7	0,0	31,3	.045*
4. Seurapelit	40,0	42,9	37,5	1.000
5. Esteettinen toiminta	13,3	14,3	12,5	1.000
6. Liikunta- ja yhteisleikit	23,3	21,4	25,0	1.000
7. Kirjallisuus	3,3	0,0	6,3	1.000
8. Televisio ja tietokone	0,0	0,0	0,0	.
<b>Kotona:</b>				
1. Roolileikit	33,3	50,0	18,8	.122
2. Pienvälineleikit	63,3	57,1	68,8	.707
3. Rakenteluleikit	26,7	28,6	25,0	1.000
4. Seurapelit	10,0	14,3	6,3	.586
5. Esteettinen toiminta	13,3	21,4	6,3	.315
6. Liikunta- ja yhteisleikit	10,0	14,3	6,3	.586
7. Kirjallisuus	0,0	0,0	0,0	.
8. Televisio ja tietokone	26,7	21,4	31,3	.689

\* p < .05

Roolileikkien sisältöjä pyrittiin kartoittamaan tarkennetulla kysymyksellä ("Millaisia kuvitteluleikkejä leikit, eli kun leikit olevasi joku muu?"). Yleisimpiä vastauksia olivat eläinhahmoihin liittyvät roolileikit (43,3 % lapsista maininnut) ja toiseksi yleisimpiä fiktionaalisiin hahmoihin liittyvät roolileikit (33,3 % lapsista maininnut). Sekä ammattirooleihin liittyviä roolileikkejä että toiminnallisuuteen liittyviä roolileikkejä mainitsi 23,3 % lapsista. Perhehahmoihin liittyviä roolileikkejä mainitsi vain 13,3 % lapsista. Tyttöjen ja poikien välillä ei ollut tilastollisesti merkitsevää eroa minkään kategorian yhteydessä (taulukko 3). Alla katkelma haastattelusta, jossa lapsi kertoo leikeissään esiintyvistä fiktionaalisisista hahmoista.

*H: Millaisia kuvitteluleikkejä leikit, eli kun leikit olevasi joku muu?*

*L: No esimerkiksi Baloo tai että mä oon vaikka ... joku mielikuvituskaveri tai jotain, Baloo ja Bagheera ja kaikkii tällasii (Viidakkojengi -videosta).*

...

*L: No, noitaleikkiä et mä oon noita ja mä voin sen jotain noita pieniä noita sammakonpoikia.*

*H: Miten sitä leikitään?*

*L: No sillä tavalla että, mä lennän jossain hirmu korkeella, niin heti kun nään sammakon niin mä otan sen kiinni.*

(Tyttö, 6 v 8 kk)

TAULUKKO 3. Lasten vastaukset roolileikkien sisällöistä ja sukupuolten väliset erot

Vastausluokat	Koko aineisto (%) n = 30	Tytöt (%) n = 14	Pojat (%) n = 16	p-arvo
1. Perhehahmot	13,3	21,4	6,3	.315
2. Ammattiroolit	23,3	14,3	31,3	.399
3. Fiktionaaliset hahmot	33,3	28,6	37,5	.709
4. Eläinhahmot	43,3	50,0	37,5	.713
5. Toiminnalliset roolileikit	23,3	14,3	31,3	.399

### 3.2.2. Luokittelutehtävän avulla havaitut leikkimieltymykset

Taulukossa 4 on kuvattu luokittelutehtävän tulokset prosenttiosuuksina koko aineistossa sekä tyttöjen ja poikien väliset erot. Monet luokittelutehtävän roolileikkejä kuvaavat kortit olivat suosittuja ja suurin osa korttien kuvaamista leikeistä selvästi sukupuolisidonnaisia. Tytöt leikkivät poikia enemmän hoivaleikkejä ( $p < .001$ ), prinsessaleikkejä ( $p < .001$ ) ja kotileikkejä ( $p < .05$ ). Supersankarin leikkiminen oli erityisesti poikien suosiossa ( $p < .001$ ). Vähemmän suosittuja olivat lääkäroleikit ja pukeutuminen.

Pienvälineleikit olivat suosittuja sukupuolesta ja leikkivälineestä riippuen. Tytöt leikkivät poikia enemmän nukeilla ja barbeilla ( $p < .001$ ) ja nukkekodilla ( $p < .05$ ). Barbit ja nuket (78,6 % usein) olivat tyttöjen keskuudessa suosituimpia kuin nukkekodilla (42,9 % usein) leikkiminen. Pojat leikkivät tyttöjä enemmän roboteilla ja monstereilla ( $p < .001$ ) sekä pikkuautoilla ( $p < .01$ ). Robotit ja monsterit (81,3 % usein) olivat suosituimpia kuin pikkuautoilla leikkiminen (50,0 % usein). Pehmoleluilla ilmoitti leikkivänsä usein 63,6 % lapsista, tytöt suuntaa-antavasti poikia enemmän ( $p < .10$ ).

TAULUKKO 4. Kuvakorttien luokittelutehtävän tulokset prosenttiosuuksina koko aineistossa sekä tyttöjen ja poikien väliset erot

Kuvakortit	Kaikki usein (%) n = 30	Kaikki joskus (%) n = 30	Kaikki harvoin(%) n = 30	Tytöt usein (%) n = 14	Tytöt joskus (%) n = 14	Tytöt harvoin(%) n = 14	Pojat usein (%) n = 16	Pojat joskus (%) n = 16	Pojat harvoin(%) n = 16	p-arvo
<b>Roolileikit</b>										
1. Pukeutuminen	30,0	30,0	40,0	21,4	42,9	35,7	37,5	18,8	43,8	.422
2. Hoivaleikit	36,7	6,7	56,7	71,4	14,3	14,3	6,3	0,0	93,8	.000***
3. Kotileikit	50,0	16,7	33,3	71,4	21,4	7,1	31,3	12,5	56,3	.016*
4. Lääkärileikit	26,7	26,7	46,7	28,6	42,9	28,6	25,0	12,5	62,5	.116
5. Prinsessaleikit	26,7	30,0	43,3	50,0	42,9	7,1	6,3	18,8	75,0	.000***
6. Supersankarit	33,3	26,7	40,0	0,0	28,6	71,4	62,5	25,0	12,5	.000***
<b>Pienvälineleikit</b>										
7. Nuket ja barbit	43,3	6,7	50,0	78,6	14,3	7,1	12,5	0,0	87,5	.000***
8. Nukke koti	23,3	13,3	63,3	42,9	21,4	35,7	6,3	6,3	87,5	.013*
9. Pehmolelut	63,6	16,7	20,0	85,7	7,1	7,1	43,8	25,0	31,3	.075(*)
10. Pikkuautot	26,7	33,3	40,0	0,0	28,6	71,4	50,0	37,5	12,5	.001**
11. Robotit	43,3	16,7	40,0	0,0	28,6	71,4	81,3	6,3	12,5	.000***
<b>Rakenteluleikit</b>										
12. Legot ja rakentelupalikat	33,3	36,7	30,0	35,7	28,6	35,7	31,3	43,8	25,0	.731
13. Junaradat	33,3	36,7	30,0	35,7	28,6	35,7	31,3	43,8	25,0	.731
14. Majan rakent.	50,0	23,3	26,7	50,0	28,6	21,4	50,0	18,8	31,3	.892
<b>Seurapelit</b>										
15. Lautapelit	63,3	30,0	6,7	64,3	28,6	7,1	62,5	31,3	6,3	1.000
16. Palapelit	43,3	46,7	10,0	42,9	50,0	7,1	43,8	43,8	12,5	1.000
17. Kirjainpelit	33,3	13,3	53,3	21,4	14,3	64,3	43,8	12,5	43,8	.413
<b>Esteettinen toim.</b>										
18. Askartelu	66,7	16,7	16,7	71,4	7,1	21,4	62,5	25,0	12,5	.555

(\*) p &lt; .10, \* p &lt; .05, \*\* p &lt; .01, \*\*\* p &lt; .001

(jatkuu)



TAULUKKO 4. (jatkuu)

Kuvakortit	Kaikki usein (%) n = 30	Kaikki joskus (%) n = 30	Kaikki harvoin(%) n = 30	Tytöt usein (%) n = 14	Tytöt joskus (%) n = 14	Tytöt harvoin(%) n = 14	Pojat usein (%) n = 16	Pojat joskus (%) n = 16	Pojat harvoin(%) n = 16	p-arvo
19. Piirtäminen	53,3	20,0	26,7	85,7	0,0	14,3	25,0	37,5	37,5	.001**
20. Tanssiminen	20,0	23,3	56,7	28,6	42,9	28,6	12,5	6,3	81,3	.012*
21. Soittimet	33,3	40,0	26,7	35,7	42,9	21,4	31,3	37,5	31,3	.811
<b>Liikunta- ja yhteisleikit</b>										
22. Palloleikit	43,3	30,0	26,7	64,3	14,3	21,4	25,0	43,8	31,3	.109
23. Piirileikit	20,0	33,3	46,7	35,7	35,7	28,6	6,3	31,3	62,5	.071(*)
24. Kiipeily	50,0	30,0	20,0	42,9	35,7	21,4	56,3	25,0	18,8	.888
25. Keinuminen	60,0	26,7	13,3	57,1	35,7	7,1	62,5	18,8	18,8	.594
26. Hyppynaru	30,0	23,3	46,7	50,0	35,7	14,3	12,5	12,5	75,0	.004**
27. Jumppa	33,3	36,7	30,0	50,0	35,7	14,3	18,8	37,5	43,8	.143
28. Jalkapallo tai jääkiekko	36,7	13,3	50,0	14,3	21,4	64,3	56,3	6,3	37,5	.055(*)
29. Uiminen	60,0	20,0	20,0	64,3	7,1	28,6	56,3	31,3	12,5	.272
30. Hiihtäminen	56,7	20,0	23,3	50,0	28,6	21,4	62,5	12,5	25,0	.614
31. Luistelu	63,3	20,0	16,7	64,3	28,6	7,1	62,5	12,5	25,0	.385
<b>Kirjallisuus</b>										
32. Kirjojen katseleminen	40,0	30,0	30,0	35,7	28,6	35,7	43,8	31,3	25,0	.899
33. Satujen kuunteleminen	56,7	30,0	13,3	57,1	28,6	14,3	56,3	31,3	12,5	1.000
<b>TV ja tietokone</b>										
34. TV ja videot	73,3	26,7	0,0	71,4	28,6	0,0	75,0	25,0	0,0	1.000
35. Tietokonepelit	60,0	23,3	16,7	35,7	35,7	28,6	81,3	12,5	6,3	.042*

(\*) p < .10, \* p < .05, \*\* p < .01, \*\*\* p < .001

Rakenteluleikkien osalta 33,3 % lapsista ilmoitti leikkivänsä legoilla ja rakentelupalikoilla usein, samoin kolmannes lapsista ilmoitti leikkivänsä junaradalla ja sen rakentelulla usein. Puolet lapsista luokitteli majan rakentelun usein -luokkaan. Seurapeleistä usein ilmoitti pelaavansa lautapelejä 63,3 %, palapelejä 43,3 % ja kirjainpelejä kolmannes lapsista. Sukupuolten välisiä eroja ei ollut havaittavissa näiden leikkien yhteydessä.

Esteettiseen toimintaan liittyen 66,7 % lapsista ilmoitti askartelewansa usein ja tytöt ja pojat askartelivat yhtä paljon. Piirtäminen oli sitä vastoin erityisesti tyttöjen suosiossa ( $p < .01$ ), ja koko aineistosta yli puolet ilmoitti piirtävänsä usein. Musikaalisuuteen liittyvä toiminta sai jonkin verran suosiota osakseen. Koko aineistosta viidennes kertoi tanssivansa usein, tytöt poikia enemmän ( $p < .05$ ). Soittimilla ilmoitti soittelevansa usein kolmannes lapsista.

Liikunta- ja yhteisleikit saivat osakseen suosiota luokittelutehtävän kautta. Erityisen suosittuja olivat urheilulliset toiminnot kuten uiminen (60,0 % usein), hiihtäminen (56,7 % usein) ja luistelu (63,3 % usein), joita tytöt ja pojat harrastivat yhtä paljon. Jalkapallon tai jääkiekon pelaamista harrasti 36,7 % kaikista lapsista. Pojat luokittelivat tämän usein -luokkaan tyttöjä useammin suuntaa-antavasti ( $p < .10$ ). Jumppaamista harrasti kolmannes lapsista usein. Ryhmässä leikittävät palloleikit olivat melko suosittuja, 43,3 % lapsista ilmoitti leikkivänsä niitä usein, ja piirileikkejä ilmoitti leikkivänsä usein viidennes lapsista (tytöt poikia enemmän, tosin  $p < .10$ ). Kiipeily (50,0 % usein), keinuminen (60,0 % usein) ja hyppynarulla hyppely (30,0 % usein) olivat myös suosittuja. Hyppynarun hyppelyn yhteydessä tuli esille sukupuolten välinen ero, tytöt harrastivat sitä poikia enemmän ( $p < .01$ ).

Luokittelutehtävän lisäksi lasten harrastusten kartoittaminen tuki liikunnallisuuden suosiota. Lapsista 76,7 %:lla oli harrastuksia ja 23,3 %:lla ei ollut. Harrastuksista suurin osa liittyi urheiluun tai liikuntaan (esim. jalkapallo, uimakoulu, ratsastus), joita mainitsi 87,0 % harrastuksia omaavista lapsista. Kerhotoimintaa tai keräilyä ilmoitti harrastavansa 13,0 % lapsista. Niin ikään reilu kymmenesosa (13,0 %) lapsista ilmoitti harrastukseksi jonkin leikkimiseen liittyvän toiminnan kuten piirtelyn tai hyppynarulla hyppelyn. Sukupuolten välillä ei ollut eroa missään vastausluokassa.

Luokittelutehtävässä selvisi, että 40,0 % lapsista katseli tai luki kirjoja usein ja 30,0 % joskus. Kirjojen ja satujen kuuntelussa vastaavat prosentit olivat 56,7 % usein ja

30,0 % joskus. 73,3 % lapsista kertoi katselevansa televisiota tai videoita usein. Kukaan ei katsonut televisiota harvoin. Tyttöjen ja poikien välillä ei ollut eroa kirjakiinnostuksessa tai television katselussa. Myös tietokonepelien pelaaminen oli yleistä esikoululaisten keskuudessa. Niitä ilmoitti pelaavansa 60,0 % lapsista usein ja vajaa neljännes joskus. Pojat pelasivat niitä tyttöjä enemmän ( $p < .05$ ).

### 3.2.3. Kirjallisuus, television katselu ja tietokonepelit

Kirjallisuuteen liittyvän toiminnan, television katselun ja tietokonepelien pelaamisen yhteydessä haluttiin kartoittaa tarkemmin kyseisten aihepiirien sisältöjä.

”Minkälaisia kirjoja katselet tai luet?” -kysymyksellä selvitettiin lukumielityksiä ja niiden sisältöjä. 83,3 % lapsista ilmoitti lukevansa tai katselevansa jotain kirjaa tai lehteä. 16,7 % (4 poikaa, 1 tyttö) ilmoitti, ettei katsele tai lue mitään kirjoja. Yhteensä lapset luettelivat 35 erilaista kirjaa tai sarjakuvalehteä ja lisäksi kolme satukasettia. Vastauksissa lueteltiin lapsille tyypillisiä kirjoja kuten Pekka Töpöhännästä, Prinsessa Ruususesta ja muumeista kertovia kirjoja. Suosittuja olivat erilaiset sarjakuvat, erityisesti Aku Ankka, jonka mainitsi lähes kolmasosa lapsista. Muita sarjakuvia tai lehtiä olivat muun muassa Asterix ja Obelix, Prinsessa -lehdet ja Turtles -lehdet. Lasten vastauksista ei aina voinut päätellä, oliko kyseessä kirja vai lehti. Liitteeseen 2 on listattu lasten mainitsema kirjallisuus kokonaisuudessaan.

Kyseltäessä lapsilta luetaanko heille iltasatuja, 26,7 % lapsista vastasi että heille luetaan satuja joka ilta tai lähes joka ilta. 36,7 %:lle lapsia iltasatuja luettiin joskus ja 36,7 %:lle ei luettu iltasatuja ollenkaan. Tyttöjen ja poikien välillä ei ollut tilastollisesti merkitsevää eroa. Lapset, jotka kertoivat että iltasatuja ei lueta, vastasivat tyypillisesti, että niitä on kuitenkin aiemmin heille luettu. Alla lasten kommentteja.

*On (luettu aiemmin iltasatuja). Nehän on jotain vauvojen vaan. Ne on pelkkiä vauvojen. Vaan yks on minun kirja. Muut on vauvojen. Maija (4-vuotias sisko)  
tykkää niistä vauvojen.  
(Poika, 6 v 2 kk)*

*Ei (lueta iltasatuja), mut mä luen oman iltarukouksen kumminkin. Nimittäin ei kuusvuotiaat enää tarvii ees iltasatuja.  
(Poika, 6 v 4 kk)*

Kysyttäessä lapsilta mitä ohjelmia he katselevat, lapset luettelivat yhteensä 55 erilaista ohjelmaa tai videota (liite 3). Jokainen lapsi kuvasi jonkin mieleisensä ohjelman. Lasten vastauksista kävi ilmi, että lauantai- ja sunnuntaiaamujen lastenohjelmat olivat erityisen suosittuja, samoin iltapäivän lastenohjelmat. Vastauksissa lueteltiin tyypillisiä lapsille tarkoitettuja ohjelmia (yhteensä 50 erilaista lastenohjelmaa). Eniten mainittiin Digimonia tai Pokemonia (50,0 % lapsista), Pikku Kakkosta (33,3 % lapsista) ja Muumeja (23,3 % lapsista). Lisäksi 16,7 % lapsista (neljä tyttöä, yksi poika) kertoi katsovansa jotain aikuisille suunnattua ohjelmaa kuten Salattuja elämiä, Haluatko miljonääriksi -ohjelmaa tai uutisia.

Lapset selvästi ottivat televisio-ohjelmista ideoita ja hahmoja roolileikkeihinsä. Yli puolet (53,3 %, kahdeksan poikaa ja kahdeksan tyttöä) lapsista kertoi leikkivänsä jotain katsomiinsa ohjelmiin liittyviä leikkejä. Tytöt leikkivät esimerkiksi Prinsessa Ruususta ja Maija Poppasta. Poikien suosiossa olivat erityisesti Digimon- ja Pokemon-hahmojen leikkiminen (liite 3). Alla esimerkkejä lasten kuvaamista ohjelmiin liittyvistä leikeistä.

*Pokemon on mun lempari ja Digimon ja muut. Mä oon aina Digimonissa Garhumon ja sitten mä oon aina Pokemonissa Shaddos ja Pikachu.*  
(Poika, 5 v 10 kk)

*No esimerkiksi Nooran naapurista joskus leikin, että mä oon Noora ja muut on niitä mielikuvituskavereita.*  
(Tyttö, 6 v 8 kk)

Kysyttäessä lapsilta ”Pelaatko tietokonepelejä?” 76,7 % lapsista kertoi pelaavansa tietokone- tai videopelejä (14 poikaa ja 9 tyttöä), ja reilu viidennes (kaksi poikaa ja viisi tyttöä) ei niitä pelannut. Kolme näistä kertoi kuitenkin aiemmin pelanneensa jotain peliä tai ainakin katselleensa toisten pelaamista. Lapset mainitsivat yhteensä 37 erilaista peliä (liite 4). Suurin osa peleistä kuului tasohyppely- ja seikkailupeleihin (Rayman, Supermario, Crash Bandicoot, ja erityisesti lapsille suunnatut pelit, kuten muumipelit ja Viiru ja Pesonen) ja näitä mainitsivat molemmat sukupuolet. Erilaiset ajopelit (ajoneuvoilla kilpaileminen) ja urheilupelit (esim. jääkiekkopeli) olivat suosittuja varsinkin poikien keskuudessa. Joukossa oli myös jokunen taistelu- ja räiskintäpeli. Erään lapsen mainitsema GTA-peli on erittäin väkivaltainen ja lapsille sopimaton.

### 3.3. Leikkitaitojen, kielellis-kognitiivisten taitojen ja leikkimielty- mysten väliset yhteydet

Leikin taidokkuutta tutkittiin lapsilähtöisen kuvitteellisen leikin arviointimenetelmällä (ChIPPA) laskemalla sekä konventionaalisen (ka = 47.70, kh = 19.18) että symbolisen leikin (ka = 47.30, kh = 17.33) taidokkaiden leikkitekojen prosenttiosuudet kaikkiin leikkitekoihin nähden. Kielellisiä ja kognitiivisia taitoja tutkittiin sanavarastotehtävän (ka = 10.70, kh = 2.87), ohjeiden ymmärtämistehtävän (ka = 9.00, kh = 3.36) ja kuutiotehtävän (ka = 9.17, kh = 2.76) avulla. Tytöt ja pojat eivät eronneet toisistaan tilastollisesti merkitsevästi missään muuttujassa. Tosin suuntaa-antavasti voidaan sanoa, että kuutiotehtävässä pojat (ka = 10.00, kh = 3.20) suoriutuivat tyttöjä (ka = 8.21, kh = 1.81) paremmin ( $t(28) = 1.84, p < .10$ ) (taulukko 5).

TAULUKKO 5. Kuvailevat tiedot lasten taidokkaiden leikkitekojen osuudesta kaikkiin leikkitekoihin nähden (%) ja kielellis-kognitiivisten tehtävien tulokset sekä sukupuolierot

Muuttujat	Koko aineisto ka (kh) n = 30	Tytöt ka (kh) n = 14	Pojat ka (kh) n = 16	t(df)	p-arvo
<b>Leikkiteot:</b>					
Konvention. leikki	47.70 (19.18)	50.93 (15.65)	44.88 (21.93)	.86(28)	.398
Symbolinen leikki	47.30 (17.33)	48.21 (19.94)	46.50 (15.30)	.27(28)	.792
<b>Tehtävät:</b>					
Sanavarasto	10.70 (2.87)	10.50 (3.25)	10.88 (2.58)	.35(28)	.727
Ohjeet	9.00 (3.36)	8.71 (3.56)	9.25 (3.28)	.43(28)	.671
Kuutiot	9.17 (2.76)	8.21 (1.81)	10.00 (3.20)	1.84(28)	.076(*)

(\*) < .10, ka = keskiarvo, kh = keskihajonta

Taulukossa 6 on kuvattu leikkitaitojen, kielellis-kognitiivisten taitojen ja leikkimielty-mysten väliset yhteydet koko aineiston tasolla. Leikkimielty-myksistä otettiin mukaan tarkasteluun haastattelussa mainittujen televisio-ohjelmien, tietokonepelien ja kirjojen lukumäärä kunkin lapsen kohdalta (kysymykset 7, 9 ja 10,

katso liite 1), sekä roolileikkien osalta mainittujen roolileikkien lukumäärä esikoulussa ja kotona leikittyjen leikkien yhteydessä (kysymykset 2 ja 3, katso liite 1) ja luokittelutehtävässä usein -luokkaan ("leikin tätä leikkiä usein") valittujen roolileikkien määrä (0-6 roolileikkiä kuvaavaa korttia).

TAULUKKO 6. Kirjojen ja television katselun, tietokonepelien pelaamisen, roolileikkien, taidokkaiden leikkitekojen osuuksien (%) sekä kielellis-kognitiivisten taitojen väliset yhteydet koko aineistossa (n = 30)

Muut- tjat	Kirjat (kpl)	Ohjel- mat (kpl)	Tieto- konepelit (kpl)	Rooli- leikit usein (kpl)	Rooli- leikit (esik. ja koti, kpl)	Konven- tion. leikki	Symboli- nen leikki	Sana- varasto	Ohjeet	Kuutiot
Kirjat (kpl)	-									
Ohjelmat (kpl)	.31(*)	-								
Tieto- konepelit (kpl)	-.22	.24	-							
Rooli- leikit usein (kpl)	-.03	-.12	-.33(*)	-						
Rooli- leikit (ek. ja koti, kpl)	.03	.24	-.17	.31(*)	-					
Konven- tion. leikki	-.13	-.33 (*)	.00	.19	.16	-				
Symbo- linen leikki	-.14	-.42*	.17	.02	-.13	.42*	-			
Sana- varasto	.04	.00	.08	-.17	-.07	-.03	-.06	-		
Ohjeet	.15	.00	.05	-.10	.06	-.12	-.07	.18	-	
Kuutiot	-.20	-.02	.49**	-.42*	-.23	-.07	.09	.07	.23	-

(\*) < .10, \* < .05, \*\* < .01

Konventionaalisen ja symbolisen leikkitekojen osuudet eivät olleet yhteydessä minkään kielellisen tai kognitiivisen tehtävän kanssa. Tehtävät eivät myöskään olleet tilastollisesti merkitsevässä yhteydessä toisiinsa. Konventionaalisen ja symbolisen

leikin taidokkaiden leikkitekojen osuudet olivat yhteydessä toisiinsa ( $r = .42, p < .05$ ). Mainittujen televisio-ohjelmien määrä oli negatiivisesti yhteydessä symboliseen leikkiin ( $r = -.42, p < .05$ ) ja konventionaaliseen leikkiin suuntaa-antavasti ( $r = -.33, p < .10$ ). Televisio-ohjelmien määrä oli positiivisesti yhteydessä mainittujen kirjojen määrään, tosin vain suuntaa-antavasti ( $r = .31, p < .10$ ). Mainittujen tietokonepelien määrä oli positiivisesti yhteydessä kuutiotehtävissä suoriutumiseen ( $r = .49, p < .01$ ) ja negatiivisesti yhteydessä usein-luokkaan valittujen roolileikkien määrään suuntaa-antavasti ( $r = -.33, p < .10$ ). Lisäksi usein-luokkaan valittujen roolileikkien määrä korreloi negatiivisesti kuutiotehtävään ( $r = -.42, p < .05$ ). Luokittelutehtävissä usein-luokkaan valittujen roolileikkien määrä ja haastattelukysymysten yhteydessä mainittujen roolileikkien määrä olivat suuntaa-antavasti yhteydessä toisiinsa ( $r = .31, p < .10$ ).

## 4. POHDINTA

Tutkimuksessa selvitettiin esikouluikäisten tyttöjen ja poikien leikkimieltymyksiä, leikkitaitoja ja kielellis-kognitiivisia taitoja sekä niiden välisiä yhteyksiä.

*Leikki lasten määrittelemänä.* Lasten käsitykset leikistä sisälsivät lähinnä konkreettisia selityksiä ja tiettyjen leikkien kuvauksia. Sen sijaan selkeää abstraktia ajattelua olevia vastauksia esiintyi vähän. Tämä onkin tyypillistä esikouluikäisille lapsille, jotka ovat siirtymässä konkreettisten operaatioiden kaudelle ja joiden ajattelu alkaa olla loogisempaa ja realistisempaa, mutta jotka tarvitsevat vielä konkreettisia esineitä tai havaintoja ajattelunsa tueksi (Hughes, 1999; Piaget, 1962). Leikin määrittelyissä nousi melko voimakkaasti esille myös leikitovereiden tärkeys sekä tyttöjen että poikien keskuudessa. Ystävien merkitys on tullut esille myös aikaisemmissa tutkimuksissa ja kirjallisuudessa (Helenius, 1993; Paavola, 1985; Sairanen & Väyrynen, 1997). Sukupuoliroolien mukainen ajattelu oli selkeää lähes jokaisen haastateltavan kohdalla. Tytöille oli olemassa tyttöjen leikit ja pojille poikien leikit. Sukupuoliroolityyppinen suhtautuminen on jo varsin vahvalla pohjalla esikouluikäisissä (Helenius, 1993). Erot lasten valitsemisissa leikeissä heijastavat heidän käsityksiään siitä, kuinka tietyn sukupuoliroolin mukaan tulee käyttäytyä (Virtanen, 1972b).

*Lasten leikkimieltymykset ja sukupuolten väliset erot.* Lasten leikkikulttuuria tutkittaessa on olennaista ottaa huomioon lasten oma näkökulma (Cook-Gumperz, 1991) ja pidettävä mielessä, että lapsi on oman kokemusmaailmansa paras asiantuntija (Ritala-Koskinen, 2001). Tässä tutkimuksessa leikkimieltymyksiä tarkasteltiin lasten haastattelujen ja ei-kielellisen kuvakorttien luokittelutehtävän kautta.

Sekä haastatteluvastausten että luokittelutehtävän mukaan roolileikkien leikkiminen oli hyvin suosittua lasten keskuudessa. Erityisesti esikoulussa roolileikkejä leikittiin paljon ja tytöt mainitsivat niitä poikia enemmän. Tulokset ovat yhdenmukaisia aikaisempien tutkimustulosten kanssa. Kuvittelu- ja roolileikkien näkyvin aika on 3-6-vuotiailla lapsilla (Hughes, 1999; Korhonen, 2001). Heleniuksen (1993) mukaan tytöt leikkivät roolileikkejä poikia useammin ja ovat niissä taidoiltaan kehittyneempiä. Luokittelutehtävässä tuli esille korttien kuvaamien roolileikkien selvä



sukupuolisidonnaisuus. Tyttöihin vetosivat muun muassa hoivaleikit ja prinsessaleikit, poikiin supersankarileikit. Myös aikaisemmissa tutkimuksissa on tullut ilmi, että tytöt valitsevat usein rauhallisempia hoivaleikkejä sekä perheeseen liittyviä rooleja, pojat raisumpia ja seikkailuhenkisiä rooleja (Helenius, 1993; Hughes, 1999; Kalliala, 1999). Lapsilta kyseltiin myös roolileikkien sisältöjä. Eniten kerrottiin eläinhahmoihin liittyvistä roolileikeistä. Kotimaisessa Sairasen ja Väyrysen (1997) tutkimuksessa nousi myös esille eläinaiheiden yleisyys ja niihin liittyvät hoivaleikkien piirteet. Ehkäpä eläinhahmot ovat erityisen suosittuja juuri suomalaisten lasten leikkikulttuurissa.

Pienvälineleikit olivat suosittuja sekä haastattelun että luokittelutehtävän mukaan. Pienvälineiden suosiota selittää muun muassa se, että ne mahdollistavat laajempien aihepiirien käytön kuin roolileikit (Helenius, 1993). Heleniuksen mukaan kiinnostus pienleikkivälineisiin on myös tunnusmerkki sääntöleikkeihin siirtymiselle. Pienvälineiden valintaan vaikuttavat sukupuolierot tulivat esille luokittelutehtävän tarkempien leikkikuvausten kautta (mm. nuket ja barbit, pikkuautot). Pienvälineleikkien sukupuolisidonnaisuus on tullut esille aikaisemmissa tutkimuksissa (Andersson, 2002; Helenius, 1993). Rakenteluleikkejä mainittiin haastatteluissa roolileikkejä ja pienvälineleikkejä vähemmän. Pojat kuitenkin kertoivat leikkivänsä niitä tyttöjä enemmän esikoulussa. Myös aikaisemmissa tutkimuksissa on tullut esille poikien suurempi mielenkiinto rakenteluleikkejä kohtaan (Andersson, 2002; Helenius, 1993). Tosin luokittelutehtävän leikkikorttien kautta sukupuolieroja ei tullut esille legojen, junaratojen tai majan rakentelun yhteydessä. Hughesin (1999) mukaan askartelu ja piirtäminen ovat suosittuja 5-6-vuotiailla lapsilla, ja luokittelutehtävän mukaan tämä piti paikkansa myös tässä aineistossa. Piirtäminen näytti olevan erityisesti tyttöjen suosimaa toimintaa. Sitä vastoin haastatteluissa esteettistä toimintaa ei juuri mainittu.

Seurapelejä pelattiin lasten mukaan erityisesti esikoulussa ja ne olivat suosittuja molempien sukupuolten keskuudessa. Pelien suosio tuli esille myös luokittelutehtävässä. Esikouluikäiset alkavat osoittaa kasvavaa kiinnostusta sääntöleikkejä kohtaan (Korhonen, 2001; Lyytinen & Lautamo, 2003) ja erilaisten sääntöjä vaativien seurapeliin pelaaminen on tästä hyvä esimerkki. Myös liikunta- ja yhteisleikkien harrastaminen kielii sääntöleikkien suosiosta tässä ikävaiheessa, sekä tietysti myös yleisestä liikkumisen ja toiminnallisuuden kiinnostuksesta. Erityisesti luokittelutehtävän tulosten mukaan erilaiset liikuntamuodot ja yhteisleikit, kuten uiminen, luisteleminen, kiipeileminen ja keinuminen olivat hyvin suosittuja. Sääntö- ja yhteisleikit ovat tärkeitä

kehitykselle. Ne kehittävät yhteistyötaitoja ja edellyttävät sosiaalisen ja kielellisen alueen hallintaa (Korhonen, 2001). Fyysistä aktiviteettia vaativat toiminnot vaikuttavat Pellegrinin ja Smithin (1998) mukaan lapsen itsetuntoon tuottamalla hallinnan ja onnistumisen tunteita sekä sosiaalisia kokemuksia.

Tarkasteltaessa tarkemmin esikoulussa ja kotona leikittävien leikkien eroja, merkittävimminä havaintoina nousi esiin, että roolileikkejä, seurapelejä ja liikunta- ja yhteisleikkejä leikittiin enemmän esikoulussa kuin kotona. Sen sijaan pienvälineleikkejä ja rakenteluleikkejä leikittiin kotona jonkin verran enemmän kuin esikoulussa. Tulokset ovat samansuuntaisia Askola-Vehviläisen (1989) tutkimuksen kanssa varsinkin esikoululeikkien osalta. Esikouluryhmässä saattaa olla enemmän mahdollisuuksia roolileikkeihin ja erilaisiin sääntöleikkeihin. Kotona taas pienvälineleikit ja rakentelu ovat helpommin toteutettavissa vaikkapa yksinleikkinä. Pihayhteisöjen lapsimäärät ovat yleisesti pienentyneet syntyvyyden alentumisen myötä, ja tämä vaikuttaa leikkiryhmien olemassaoloon. Pihaleikit vähenevät ja kodin ulkopuolinen harrastustoiminta Isäntyy (Kalliala, 1999; Virtanen, 1981). Tällainen kulkusuunta luo esikouluryhmille paineita tarjota lapsille enemmän yhteisleikkien mahdollisuuksia, jotka heidän omassa kasvuympäristössään jäävät vähäisiksi.

Tutkimuksessa selvitettiin myös lasten television katselua, tietokonepelien pelaamista ja kirjallisuuteen liittyvää toimintaa. Näitä ei juuri tullut esille yleisempien leikkikysymysten ("Mitä leikkejä leikit esikoulussa/kotona?") yhteydessä. Sitä vastoin luokittelutehtävän mukaan kyseiset toiminnot, varsinkin television katselu ja tietokonepelien pelaaminen, olivat hyvin suosittuja esikouluikäisten keskuudessa. Tarkennetut haastattelukysymykset toivat lisäinformaatiota näistä toiminnoista ja niiden sisällöistä. Kirjallisuuteen liittyvän toiminnan yhteydessä lapsilta kyseltiin heidän kirjamieltymyksiään. Tyypilliset lastenkirjat ja varsinkin sarjakuvat olivat suosittuja. Lukutaito on tässä iässä vielä alkutekijöissään, joten on luonnollista, että kuvallinen materiaali kiinnosti esikoululaisia. Iltasatuja luettiin suurimmalle osalle lapsista. Monet olivat myös sitä mieltä, että kuusivuotiaat ovat liian vanhoja iltasatuihin. Kirjallisuuden mukaan lasten ja aikuisten yhteiset lukutuokiot ovat hyödyllisiä kielellisen tietoisuuden kehittymisen ja lukutaidon saavuttamisen kannalta (Julkunen, 1993). Sadut ja kertomukset nähdään merkittävänä leikkien lähteenä (Helenius, 1993). On myös muistettava, että kotiympäristö ja vanhempien asenteet vaikuttavat lasten kiinnostukseen kirjoja ja lukemista kohtaan (Sonnenschein ym., 2000). Näistä syistä

satujen lukeminen ja kirjoihin tutustumisen kannustaminen jo varhaisessa vaiheessa niin kotona kuin esikoulussakin on perusteltua. Haastatteluissa mainitut televisio-ohjelmat ja videot olivat lähinnä tyypillisiä lastenohjelmia, tosin joukossa oli myös muutama aikuistenohjelma. Wernerin (1996) mukaan lapsi liittyy television katselun omiin henkilökohtaisiin kokemuksiinsa ja mahdollisuus samastua ohjelmien hahmoihin on tärkeää. Neljännessä/viidennessä ikävuodesta eteenpäin jäljiteltävät hahmot ovat pääasiassa samaa sukupuolta leikkijän kanssa. Tämän tutkimuksen tulokset ovat yhdenmukaisia Wernerin havaintojen kanssa; lapset ottivat televisio-ohjelmista ideoita ja hahmoja roolileikkeihinsä, ja valitsivat tyypillisesti omaa sukupuoltaan olevia hahmoja. Mainitut tietokonepelit olivat niin ikään pääasiassa lapsille suunnattuja pelejä. Luokittelutehtävän mukaan pojat pelasivat tietokonepelejä tyttöjä enemmän ja olivat niistä kiinnostuneempia, kuten myös aikaisemmissa tutkimuksissa on tullut ilmi (Griffiths, 1991; Lyytinen & Lautamo, 2003; Phillips ym., 1995; Särkelä, 2000).

*Leikkimieltymykset, leikkitaidot ja kielellis-kognitiiviset taidot sekä niiden väliset yhteydet.* ChIPPA-testin taidokkaiden leikkitekojen prosenttiosuuksissa ei esiintynyt sukupuolten välisiä eroja. Tulos on yhdenmukainen Stagnittin (2003) ChIPPA:an liittyvän tutkimuksen kanssa. Myöskään kielellisten ja kognitiivisten tehtävien pistemäärissä ei ollut sukupuolten välisiä tilastollisesti merkitseviä eroja, tosin pojat pärjäsivät kuutiotehtävässä suuntaa-antavasti tyttöjä paremmin. Kuutiotehtävät ja rakenteluleikit vaativat molemmat esimerkiksi ongelmanratkaisukykyä, visuaalis-spatiaalisia taitoja ja hienomotoriikkaa (Askola-Vehviläinen, 1989; Lyytinen, 2000; Piaget, 1962; Wechsler, 1995), ja kirjallisuuden mukaan pojat ovat kiinnostuneempia rakenteluleikeistä (mm. Helenius, 1993). Tämä voi selittää tässä tutkimuksessa havaitun poikien paremman suoriutumisen kuutiotehtävässä.

Tulosten mukaan taidokkaat leikkiteot eivät olleet yhteydessä minkään kielellisen tai kognitiivisen tehtävän kanssa. Aikaisemmissa tutkimuksissa on kuitenkin tullut ilmi, että leikki ja siihen liittyvät seikat vaikuttavat ja ovat yhteydessä muun muassa kognitiivisen, kielellisen ja motorisen toiminnan kanssa (Bennett ym., 1997; Hughes, 1999; Lyytinen, 2000). Huomiota on kiinnitetty erityisesti siihen, kuinka symbolinen leikki liittyy kielelliseen kehitykseen, kuten luku- ja kirjoitustaitoon sekä käsitteenmuodostuskykyyn (Bergen & Mauer, 2000; Helenius, 1993; Hughes, 1999; Lewis ym., 2000; Moyles, 1989). Myös ChIPPA-menetelmään liittyvä tutkimus- ja kehitystyö on osoittanut, että ChIPPA:n taidokkaiden leikkitekojen osuus on yhteydessä

muun muassa verbaalisia, sensomotorisia ja useiden taitojen integroimista vaativien tehtävien kanssa alle viisivuotiaiden lasten kohdalla (Stagnitti, 2003).

Leikkimieltyymysten ja leikkitaitojen välisistä yhteyksistä nousi esille, että mainittujen televisio-ohjelmien määrä oli negatiivisesti yhteydessä symboliseen leikkiin ja konventionaaliseen leikkiin, jälkimmäiseen tosin suuntaa-antavasti. Television katselu saattaa estää lapsen luovuutta ja kuvitteellisuutta sekä vaikuttaa leikin laatuun (Frost ym., 1998). Korrelaatioista ei kuitenkaan voi päätellä syy-seuraus-suhteita, joten toisaalta voidaan ajatella, että lapset, joiden leikin taso on jo alun perin heikompaa, voivat saada toistuvia turhautumisen ja epäonnistumisen kokemuksia kuvitteellisen leikin yhteydessä. Tällöin television katselu voi tuntua helpommalta vaihtoehdolta.

Leikkimieltyymysten ja kielellis-kognitiivisten tehtävien välisiä yhteyksiä tarkasteltaessa havaittiin, että mainittujen tietokonepelien määrä oli yhteydessä kuutiotehtävissä suoriutumiseen. Tulos on yhdenmukainen aikaisempien tutkimusten kanssa, joiden mukaan tietokonepelit vaativat ja kehittävät nimenomaan kognitiivisia taitoja (Braid & Silvern, 1990; Greenfield, 1994). Lisäksi tietokonepelit olivat negatiivisesti yhteydessä roolileikkeihin, tosin suuntaa-antavasti. Esille nousi myös roolileikkien ja kuutiotehtävän välinen negatiivinen korrelaatio. Näistä yhteyksistä voisi päätellä, että lapset, jotka pelaavat paljon tietokonepelejä ja ovat myös taitavia esimerkiksi avaruudellista hahmottamista vaativissa taidoissa, eivät ole kovin kiinnostuneita roolileikeistä, tai niiden leikkimiselle ei ehkä jää aikaa. Nämä päätelmät selittäisivät myös roolileikkien ja kuutiotehtävän välisen negatiivisen yhteyden. Toisaalta voidaan myös ajatella, että ehkä lapset, joiden kuvitteellisen leikin taso on heikompaa, eivät motivoitu roolileikeistä, vaan suuntaavat energiansa toisen tyyppisiin taitoja vaativiin asioihin, kuten tietokonepeleihin ja esimerkiksi rakenteluleikkeihin.

*Tutkimusmenetelmien arviointia.* Lasten haastattelemisessa on otettava huomioon erinäisiä seikkoja, kuten lasten kehitystason mukainen ajattelu ja toiminta (Kalliala, 1999; LaGrega, 1990). Haastattelukysymysten konkreettisuuteen ja selkeyteen on kiinnitettävä huomiota (Kalliala, 1999; Stone & Lemanek, 1990), samoin lapsen johdatteluun tai houkutteluun (Turtiainen, 2001). Tässä tutkimuksessa haastattelurunkoa tehtäessä pyrittiin kiinnittämään huomiota edellä oleviin asioihin, mutta siitä huolimatta jotkin kysymykset saattoivat olla johdattelevia ja ehkä houkuttelivat lasta vastaamaan tietyllä tavalla. Samoin kahden haastattelijan persoonalliset tyylierot – lisäkysymysten esittäminen, houkuttelu, puheliaisuus – saattoivat vaikuttaa lasten vastausten laajuuteen

ja mainittujen leikkien tai toimintojen määrään. Myös muut seikat, kuten vuorokaudenaika, haastateltavien väsymys ja motivaatio, vaikuttivat osaltaan haastattelujen kulkuun ja vastausten luotettavuuteen. *Luokittelutehtävää* pidettiin yleisesti ottaen mieluisana tehtävänä. Suurin osa lapsista näytti suhtautuvan tehtävään tosissaan ja vastaavan todellisen kokemuksensa mukaan. Kortit kuvasivat 35 leikkiä, lelua tai toimintaa, ja ne oli valittu lukemattomien leikkien joukosta. Todennäköisesti joitain tärkeitä ja ajankohtaisia leikkejä puuttui joukosta. On myös otettava huomioon, että kortit olivat miellyttävän näköisiä ja värikkäitä, ja tällöin lapsi on saattanut valita kortit usein leikittävien leikkien luokkaan ulkonäön perusteella, varsinkin jos lapsi ei ymmärtänyt ohjetta kunnolla. Ohjeeseen liittyvien käsitteiden ymmärtäminen (usein – joskus – hyvin harvoin) oli joillekin vaikeaa, ja toistojen tai selvennyksienkään jälkeen he eivät täysin vaikuttaneet ymmärtävän näitä oikealla tavalla.

Haastatteluilla ja luokittelutehtävällä saatiin esille hieman erilaisia tuloksia. Menetelmäerot tulivat selvimmin esille esteettisen toiminnan ja liikunta- ja yhteisleikkien sekä kirjallisuuden, tietokonepelien ja television katselun yhteydessä. Näiden leikkien ja toimintamuotojen vastausprosentit jäivät haastattelukysymysten (”Millaisia leikkejä sinä leikit esikoulussa/kotona?”) yhteydessä yleisesti ottaen melko alhaisiksi ja sukupuolten välisiä eroja ei tullut esille. Sen sijaan esimerkiksi roolileikkien ja pienvälineleikkien prosentit olivat korkeita muihin verrattuna. Haastatteluissa lapset saivat vapaasti kertoa leikeistään, ja tällaisessa tilanteessa lapsi helposti muistaa valikoiden ja kertoo päällimmäisinä mielessään olevat asiat. Edellä mainittuja asioita ei välttämättä määritellä leikiksi yhtä lailla kuin esimerkiksi roolileikkejä. Kun materiaalia tarjottiin monipuolisemmin ja selkeämmin luokittelutehtävän leikkejä kuvaavien korttien kautta, lasten leikkimieltymykset laajenivat ja tulivat esille voimakkaammin myös muun toiminnan kuin ”varsinaisen” leikkimisen yhteydessä. Lisäinformaatiota saatiin myös tarkennettujen kysymysten (esim. ”Pelaatko tietokonepelejä, millaisia?”) kautta. Myös sukupuolten väliset erot tulivat näkyviin eri tavoin menetelmästä riippuen. Aikaisempia tutkimustuloksia tukevat sukupuolierot tulivat välillä näkyviin haastattelukysymysten, välillä luokittelutehtävän selkeästi sukupuolisidonnaisten leikkien yhteydessä. Nämä vaihtelut sukupuolierojen esiintymisessä saattoivat johtua menetelmäerojen lisäksi aineiston pienuudesta.

Lasten leikkitaitojen ja kielellis-kognitiivisten taitojen välisiä yhteyksiä ei odotuksista huolimatta esiintynyt lainkaan. Lisäksi leikkimieltymysten yhteyksiä

leikkitaitoihin ja kielellis-kognitiivisiin taitoihin tuli esille melko vähän, ja osa näistäkin korrelaatioista oli ainoastaan suuntaa-antavia. *ChIPPA-menetelmään* liittyvät ongelmat ovat osaltaan vaikuttaneet tuloksiin. Manuaalissa ja pisteitysohjeissa (Stagnitti, 2003) oli epäselvyyksiä. Testin opettelemiseen ja pisteitykseen liittyvän yhteisen linjan löytäminen vei paljon aikaa, samoin varsinainen testausprosessi. Testaustilanteeseen liittyvät asiat herättivät myös kysymyksiä testin luotettavuudesta. Menetelmä arvioi lähinnä lapsen yksinleikkiä tarkasti strukturoidussa tilanteessa. Leikin on kuitenkin nähty olevan pohjimmiltaan sosiaalista toimintaa (Nicolopoulou, 1991b; Vygotsky, 1976, 1978), ja yhteisleikin tärkeys on huomioitu leikkiä koskevassa kirjallisuudessa (mm. Ervin-Tripp, 1991; Kavanaugh & Engel, 1998; Lederer, 2002). Aineiston ikäjakaumaan liittyvä seikka on myös voinut olla vaikuttavana tekijänä. ChIPPA on manuaalin mukaan tarkoitettu 3-7-vuotiaille lapsille, mutta tutkimustyö ja normeeraus 6-7-vuotiaiden osalta on vielä kesken (Stagnitti, 2003). Tässä tutkimuksessa lapset olivat keskimäärin 6 v 3 kk:n ikäisiä, eli juuri tuolta puuttuvalta alueelta. Tutkimuskirjallisuuden mukaan symbolinen leikki alkaa muuttaa merkitystään 4-7-vuotiaana, jolloin leikin sisällöt ja teemat muuttuvat realistisimmiksi ja loogisimmiksi (Hughes, 1999; Piaget, 1962). Kuusivuotiaat saattavat olla erilaisia leikkiin liittyvissä toiminnoissaan kuin nuoremmat lapset, ja tämä on voinut vaikuttaa ChIPPA:sta saatuihin pistemääriin. Tuloksiin on voinut vaikuttaa myös *kielellisten ja kognitiivisten tehtävien* pieni määrä. Luotettavan kokonaiskuvan saaminen lasten kielellisistä ja kognitiivisista taidoista olisi vaatinut huomattavasti laajemman testipatteriston käyttöä. Tähän ei kuitenkaan ollut mahdollisuutta tämän tutkimuksen puitteissa.

Tässä tutkimuksessa olisi ollut mielenkiintoista käytettyjen menetelmien lisäksi havainnoida lasten leikkitilanteita ja toimintaa niin kotona kuin päiväkodissakin, ja tarkastella havaintojen yhtäpitävyyttä lasten haastatteluvastausten kanssa. Lasten joukosta olisi myös voinut etsiä erilaisia leikkijöiden ryhmiä; ovatko toiset lapset enemmän suuntautuneita kuvitteellisiin roolileikkeihin ja kirjallisuuteen ja toiset taas toiminnallisempiin leikkeihin. Aineiston koon kasvattaminen olisi lisännyt havaintojen luotettavuutta ja tehnyt laajemmat analyysit mahdollisemmiksi. Aineiston pienuuden vuoksi tutkimuksessa esiintyneitä leikkimieltyymysten, leikkitaitojen ja kielellis-kognitiivisten taitojen korrelatiivisia yhteyksiä tarkasteltaessa on oltava varovainen yleistysten tekemisessä. Laajemmassa aineistossa yhteydet olisivat saattaneet olla voimakkaampia ja näin ollen luotettavampia. Aineiston koon takia myöskään

sukupuolierojen tarkasteleminen leikkimieltymysten, -taitojen ja kielellis-kognitiivisten taitojen välisiin yhteyksiin liittyen ei ollut tarkoituksenmukaista. Tytöt ja pojat kuitenkin muodostavat usein erilliset alaryhmänsä, kuten esimerkiksi leikkimieltymyksiin liittyvän sukupuolisidonnaisuuden suhteen voidaan nähdä, ja näin ollen taustalla olevat sukupuolierot ovat saattaneet vaikuttaa koko aineiston tasolla havaittuihin korrelaatioihin.

Tässä tutkimuksessa lasten leikkiä tarkasteltiin usean menetelmän avulla; lasten haastatteluilla, ei-kielellisellä luokittelutehtävällä ja strukturoidulla leikin arviointimenetelmällä eli ChIPPA:lla. Useiden menetelmien yhtäaikainen käyttö saa tukea kirjallisuudesta. Turtiaisen (2001) mukaan erilaiset lapset ja asiat tulevat tällöin helpommin kuulluksi. Erityisesti kuvallinen materiaali saattaa selventää ja konkretisoida verbaalista asiaa (Stone & Lemanek, 1990). Kuvakorttien luokittelutehtävän avulla saatiinkin esille laajin kuva lasten leikkimieltymyksistä. Haastatteluissa lapset korostivat voimakkaimmin niitä asioita, joista todella vaikuttivat pitävän ja jotka olivat päällimmäisenä mielessä, ja tällöin muut leikit saattoivat jäädä vähemmälle huomiolle. ChIPPA taas pyrki arvioimaan leikin tasoa strukturoidun yksinleikkitilanteen havainnoinnilla. ChIPPA:a suunniteltaessa on ajateltu, että se tulisi esimerkiksi toimintaterapeuttien, psykologien, opettajien ja muiden lasten kanssa työskentelevien ammattihenkilöiden käyttöön (Stagnitti, 2003). ChIPPA tuntuu kuitenkin olevan melko työläs leikin arviointitapa. Varsinkaan yli kuusivuotiaiden lasten keskuudessa ChIPPA ei vaikuttanut luotettavalta menetelmältä. Leikkitaitojen kokonaiskuvan kartoittamiseksi strukturoidun yksinleikkitilanteen arviointi kaipaa rinnalleen myös muita menetelmiä. Erityisesti kliinisessä työssä lasten havainnointi luonnollisissa leikkitilanteissa muiden ikätovereiden kanssa, havainnointi- ja kyselylomakkeet sekä vanhempien, hoitajien ja itse lapsen haastattelut nousevat tärkeälle sijalle.

Leikki on luontainen osa lasten elämää ja leikin tutkimuksen kautta voidaan tarkastella sitä, miten lapset itse kokevat oman maailmansa ja leikkikulttuurinsa. Monenlaisten menetelmien yhtäaikainen käyttö mahdollistaa laajemman kuvan saamisen lasten näkökulmasta. Tässä tutkimuksessa nousi esille leikkimisen tärkeys ja siihen liittyvä ilo. Lasta pitää kuunnella ja hänen ajatuksensa ja näkemyksensä on otettava tosissaan. Kun lapselle välittyy kokemus turvallisesta, välittävästä ja tukevasta ympäristöstä, lapsen itsetunto ja erilaiset taidot saavat hyvän kehityspohjan.

## LÄHTEET

- Abrahamsson, T. (1984). *Lasten rooliasukirja*. Helsinki: Tammi.
- Andersson, P. (2002). *Esikouluikäisten leikki- ja lukutottumukset ja niiden yhteys alkeislukutaitoon*. Jyväskylän yliopisto. Psykologian pro gradu -tutkielma.
- Askola-Vehviläinen, S. (1989). *Saako leikki sijansa?* Loimaa: Loimaan Kirjapaino Oy.
- Autio, T., Nenonen, P., & Louhiala, L. (1995). *Liiku ja leiki: motorisia perusharjoitteita lapsille*. Jyväskylä: Gummerus.
- Bennett, N., Wood, L., & Rogers, S. (1997). *Teaching through play. Teachers' thinking and classroom practice*. Buckingham & Bristol, PA: Open University Press.
- Bergen, D., & Mauer, D. (2000). Symbolic play, phonological awareness, and literacy skills at three age levels. Teoksessa K. A. Roskos & J. F. Christie (toim.), *Play and literacy in early childhood: Research from multiple perspectives* (s. 45-62). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Braid, W. E., & Silvern, S. B. (1990). Electronic games: Children controlling the cognitive environment. *Early Child Development and Care*, 61, 43-49.
- Cook-Gumperz, J. (1991). Children's construction of "childness". Teoksessa B. Scales, M. Almy, A. Nicolopoulou & S. Ervin-Tripp (toim.), *Play and the social context of development in early care and education* (s. 207-218). New York: Teachers College Press.
- Ervin-Tripp, S. (1991). *Play in language development*. Teoksessa B. Scales, M. Almy, A. Nicolopoulou & S. Ervin-Tripp (toim.), *Play and the social context of development in early care and education* (s. 84-97). New York: Teachers College Press.
- Frost, J. L., Shin, D., & Jacobs, P. J. (1998). Physical environments and children's play. Teoksessa O. N. Saracho & B. Spodek (toim.), *Multiple perspectives on play in early childhood education* (s. 255-294). Albany, NY: State University of New York Press.
- Gee, R. (1988). *Pikkulasten puuhakirja* (2. painos). Helsinki: Tammi.



- Greenfield, P. M. (1994). Cognitive effects of video games: Guest editor's introduction. Video games as cultural artifacts. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15 (1), 3-12.
- Griffiths, M. D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. *Journal of Adolescence*, 14 (1), 53-73.
- Göncü, A., Tuermer U., Jain J., & Johnson D. (1999). Children's play as cultural activity. Teoksessa A. Göncü (toim.), *Children's engagement in the world. Sociocultural perspectives* (s. 148-170). Cambridge: University Press.
- Hakkarainen, P. (2002). *Kehittävä esiopetus ja oppiminen*. Juva: WS Bookwell Oy.
- Helenius, A. (1993). *Leikin kehitys varhaislapsuudessa*. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Hughes, F. P. (1999). *Children, play and development* (3. painos). Boston: Allyn and Bacon.
- Hännikäinen, M. (2001). Playful actions as a sign of togetherness in day care centres. *International Journal of Early Years Education*, 9 (2), 125-134.
- Julkunen, M-L. (1993). *Lukijaksi kasvaminen*. Porvoo: WSOY.
- Kalliala, M. (1999). *Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kasvi, J. J. (2001). Lasten tietokonepelit. Teoksessa M. Kangassalo & J. Suoranta (toim.), *Lasten tietoyhteiskunta* (s. 106-123). Vammala: Tampere University Press.
- Kavanaugh, R. D., & Engel, S. (1998). The Development of pretense and narrative in early childhood. Teoksessa O. N. Saracho & B. Spodek (toim.), *Multiple perspectives on play in early childhood education* (s. 80-99). Albany, NY: State University of New York Press.
- Korhonen, R. (2001). Leikki kuusivuotiaiden lasten perusopetuksessa. Teoksessa B. Högström & O. Saloranta (toim.), *Esiopetus tavoitteellisen oppimispolun alkuna* (s. 37-42). Jyväskylä: Gummerus.
- Korkman, M., Kirk, U., & Kemp, S. L. (1997). *Nepsy – Lasten neuropsykologinen tutkimus*. Helsinki: Psykologien Kustannus.
- La Grega, A. M. (1990). Issues and perspectives on the child assessment process. Teoksessa A. M. La Grega (toim.), *Through the eyes of the child. Obtaining self-*

- reports from children and adolescents* (s. 3-17). Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Lededer, S. H. (2002). Collaborative pretend play: From theory to therapy. *Child Language Teaching and Therapy*, 18 (3), 233-255.
- Lepola, Muhli, & Kannianen (2003). *SPSS 11.5. for Windows. Perusteet*. Oulun yliopisto: ATK-keskus.
- Lewis, V., Boucher, J., Lupton, L., & Watson, S. (2000). Relationships between symbolic play, functional play, verbal and non-verbal ability in young children. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 35 (1), 117-127.
- Lyytinen, P. (2000). *Varhainen leikki ja sen arviointi*. Jyväskylä: Niilo Mäki Instituutti.
- Lyytinen, P., & Lautamo, T. (2003). Leikki. Teoksessa T. Siiskonen, T. Aro, T. Ahonen & R. Ketonen (toim.), *Joko se puhuu? Kielenkehityksen vaikeudet varhaislapsuudessa* (s. 199-219). Juva: WS Bookwell Oy.
- Mouritsen, F. (1996). *Legekultur. Essays om börnekultur, leg och fortelling*. Gylling: Narayna Press.
- Moyles, J. R. (1989). *Just playing? The role and status of play in early childhood education*. Buckingham, MK & Bristol, PA: Open University Press.
- Nicolopoulou, A. (1991a). Constructive Play. A window into the mind of the preschooler. Teoksessa B. Scales, M. Almy, A. Nicolopoulou & S. Ervin-Tripp (toim.), *Play and the social context of development in early care and education* (s. 173-191). New York: Teachers College Press.
- Nicolopoulou, A. (1991b). Play, cognitive development, and the social world. The research perspective. Teoksessa B. Scales, M. Almy, A. Nicolopoulou & S. Ervin-Tripp (toim.), *Play and the social context of development in early care and education* (s. 129-142). New York: Teachers College Press.
- Paavola, A. (1985). *Lapsen leikit ja asuinympäristö. Asuntohallituksen teknillisen osaston opasjulkaisu 7:1985*. Helsinki: Valtion painatuskeskus.
- Pekonen, O., & Pulkkinen, L. (2002). *Sosiaalinen pääoma ja tieto- ja viestintätekniikan kehitys. Tulevaisuusvaliokunta teknologian arviointeja 11. Eduskunnan kanslian julkaisu (5/2002)*. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*, 69, 577-598.

- Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18 (6), 687-691.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1977). *Lapsen psykologia*. Jyväskylä: Gummerus.
- Ritala-Koskinen, A. (2001). Lasten haastattelu tutkijan haasteena. Teoksessa M. Kangassalo & J. Suoranta (toim.), *Lasten tietoyhteiskunta* (s. 145-169). Vammala: Tampere University Press.
- Saarinen, R., Ruoppila, I., & Korhonen, M. (1989). *Kasvatuspsykologian kysymyksiä*. Salpausselkä: Salpausselän Kirjapaino.
- Sairanen, R., & Väyrynen, S. (1997). *Lasten leikkiä; päiväkodin lapset ja vanhemmat kertovat leikistä*. Jyväskylän yliopisto. Liikuntapedagogiikan pro gradu - tutkielma.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (1998). A historical overview of theories of play. Teoksessa O. N. Saracho & B. Spodek (toim.), *Multiple perspectives on play in early childhood education* (s. 1-10). Albany, NY: State University of New York Press.
- Smolucha L., & Smolucha F. (1998). The social origins of mind: Post-piagetian perspectives on pretend play. Teoksessa O. N. Saracho & B. Spodek (toim.), *Multiple perspectives on play in early childhood education* (s. 34-58). Albany, NY: State University of New York Press.
- Sonnenschein, S., Baker, L., Serpell, R., & Schmidt, D. (2000). Reading is a source of entertainment: The importance of the home perspective for children's literacy development. Teoksessa K. A. Roskos & J. F. Christie (toim.), *Play and literacy in early childhood: Research from multiple perspectives* (s. 107-124). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Stagnitti, K. (2003). *Manual of the Child-Initiated Pretend Play Assessment (ChIPPA)*.
- Stagnitti, K., & Unsworth, C. (2000). The importance of pretend play in child development: An occupational therapy perspective. *British Journal of Occupational Therapy*, 63 (3), 121-127.
- Stagnitti, K., Unsworth, C., & Rodger, S. (2000). Development of an assessment to identify play behaviours that discriminate between the play of typical

- preschoolers and preschoolers with pre-academic problems. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 67 (5), 291-303.
- Stone W. L., & Lemanek, K. L. (1990). Developmental issues in children's self-reports. Teoksessa A. M. La Grega (toim.), *Through the eyes of the child. Obtaining self-reports from children and adolescents* (s. 18-56). Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Särkelä, T. (2000). *Aggression yhteys tietokonepelien pelaamiseen lapsilla*. Jyväskylän yliopisto. Psykologian pro gradu -tutkielma.
- Turtiainen, P. (2001). Lapsen kuulemisen mahdollisuudet ja rajoitukset haastattelututkimuksen näkökulmasta. Teoksessa M. Kangassalo & J. Suoranta (toim.), *Lasten tietoyhteiskunta* (s. 170-180). Vammala: Tampere University Press.
- Virtanen, L. (1972a). *Antti, pantti, pakana. Kouluikäisten nykyperinne* (2. painos). Porvoo: WSOY.
- Virtanen, L. (1972b). *Tytöt, pojat ja tykkääminen*. Porvoo: WSOY.
- Virtanen, L. (1981). Loppuvatko leikit? Teoksessa P. Laaksonen (toim.). *Pelit ja leikit* (s. 68-77). Jyväskylä: Gummerus.
- Vygotsky, L. S. (1976). Play and its role in the mental development of the child. Teoksessa J. Bruner, A. Jolly & K. Sylva (toim.). *Play: it's role in development and evolution* (s. 537-554). New York: Penguin Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wall, S. M., Pickert, S. M., & Gibson, W. B. (2001). Fantasy play in 5- and 6-year-old children. *The Journal of Psychology* 123 (3), 245-256.
- Wechsler, D. (1995). Wechsler preschool and primary scale of intelligence - Revised. Helsinki: Psykologien Kustannus.
- Werner, A. (1996). *Lapset ja televisio*. Tampere: Tammer-Paino.

## LIITE 1. Haastattelurunko

### ESIKOULUIKÄISTEN HAASTATTELU LEIKKIMISESTÄ

1. Mitä leikkiminen sinun mielestäsi on? / Mitä tehdään kun leikitään?
  2. Millaisia leikkejä sinä leikit täällä esikoulussa?
  3. Millaisia leikkejä sinä leikit kotona?
  4. Millaisia kuvitteluleikkejä leikit, eli kun leikit olevasi joku muu?
  5. Leikkivätkö tytöt ja pojat erilaisia leikkejä?
  6. Onko sinulla harrastuksia?
  7. Mitä ohjelmia katsot televisioista?
  8. Leikitkö ohjelmiin liittyviä leikkejä? Millaisia?
  9. Pelaatko tietokonepelejä (Nintendo, Play Station – pleikkari, tietokone)?
  10. Minkälaisia kirjoja katselet tai luet?
  11. Luetaanko sinulle iltasatuja? Luetaanko niitä joka ilta?
  12. Mitkä asiat tekevät leikistä kivan?
- 
- Kaikissa kysymyksissä voi tarkentaa, ”mitä siinä leikitään / mitä siinä leikissä tapahtuu”, jos epäselvää.
  - Haastateltavilta pyrittiin saamaan vähintään kaksi vastausta. Näiden saamiseksi saatettiin sanoa ”mitä muuta / sano vielä joku toinen leikki”.

LIITE 2. Lasten mainitsema kirjallisuus aakkosjärjestyksessä (suluissa kuinka moni lapsi maininnut kyseisen kirjan/lehden)

Lasten mainitsema kirjallisuus	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Aakkoskirja/tarinakirja (1)</li><li>- Aku Ankka -sarjakuva (9)</li><li>- Alixia-lehti (1)</li><li>- Asterix ja Obelix -sarjakuva (2)</li><li>- Bambi-lehti/kirja (1)</li><li>- Barbi-lehti/kirja (1)</li><li>- Dalmatialaiset-kirja (1)</li><li>- Dinosaurusaiheiset kirjat tai lehdet (3)</li><li>- Dumbo-kirja (1)</li><li>- Eläinkirjat (2)</li><li>- Franklin- tai Konrad-kirjat (2)</li><li>- Hercules-lehti/kirja (1)</li><li>- (Kaunotar ja) kulkuri -lehti/kirja (1)</li><li>- Kuvakirjat (1)</li><li>- Laulukirjat (1)</li><li>- Leijonakuningas -lehti/kirja (1)</li><li>- ”Leipuri-kirja” (1)</li><li>- Lätkäkirjat (1)</li><li>- Miina ja Manu-kirja (1)</li><li>- Mikki Hiiri -sarjakuva (1)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mikko Mallikas -kirja (1)</li><li>- Muumikirjat (2)</li><li>- Nalle Puh -lehti/kirja(2)</li><li>- Nils Holgersson -lehti (1)</li><li>- Noita-kirjat / Noitajengi- lehti (3)</li><li>- Pekka Töpöhäntä -kirja (2)</li><li>- Prinsessa- lehdet (3)</li><li>- Prinsessa Ruusunen -lehti/kirja (2)</li><li>- Puuhakirjat (1)</li><li>- Robin Hood -lehti/kirja (1)</li><li>- Satukasetit (2):<ul style="list-style-type: none"><li>- ”Metsäkasetti”</li><li>- ”Kissakasetti”</li><li>- Miina ja Manu</li></ul></li><li>- Tintti-sarjakuvat (1)</li><li>- Tuhkimo (1)</li><li>- Turtles-lehti (1)</li><li>- Unisatukirjat (1)</li><li>- Viikingeistä kertova kirja (1)</li></ul>

LIITE 3. Lasten mainitsemat televisio-ohjelmat ja videokasetit aakkosjärjestyksessä  
(kuinka moni lapsi maininnut kyseisen ohjelman/videoon) sekä ohjelmiin liittyvät leikit

Lasten mainitsemat televisio-ohjelmat ja videokasetit sekä ohjelmiin liittyvät leikit	
<p><b>Lastenohjelmat:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aku Ankka (1)</li> <li>- Antti Aamunen (2)</li> <li>- Atlantis-video (1)</li> <li>- Arttu (3)</li> <li>- Baldo-video (1)</li> <li>- Digimon (9)</li> <li>- Dumbo- video (1)</li> <li>- Egyptin prinssi -video (1)</li> <li>- Heinähattu ja Vilttitossu -video (1)</li> <li>- Heman (3)</li> <li>- Hui Hai Hiisi (1)</li> <li>- Kirikuu-video (1)</li> <li>- Kikero menee Lontooseen -video (1)</li> <li>- ”Kummitus” (Kasper-kummitus?) (1)</li> <li>- Leijonakuningas-video (2)</li> <li>- ”Lentokoneohjelma” videokasetilla (1)</li> <li>- Lepakkomies (1)</li> <li>- Maija Poppanen -video (1)</li> <li>- Maikki ja pelottava Pontso (4)</li> <li>- Mikki Hiiri (1)</li> <li>- Muumit (7)</li> <li>- ”Myyrä-video” (1)</li> <li>- Nakke Nakuttaja (1)</li> <li>- Nalle Puh (2)</li> <li>- Nooran naapuri (1)</li> <li>- Olipa kerran ihmisiä -video (1)</li> <li>- Pellekalle- video (1)</li> <li>- Pekka Töpöhäntä Amerikassa - video (1)</li> <li>- Pelle Hermann (1)</li> <li>- Peppi Pitkätossu (3)</li> <li>- Peter Pan - video (1)</li> <li>- Peukaloisen retket (1)</li> <li>- Pikku Kakkonen (10)</li> <li>- Pinokkio-video (1)</li> <li>- Prinsessa Ruusunen -video (1)</li> <li>- Pokemon (6)</li> <li>- Poni-video (1)</li> <li>- Puuha-Pete (2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Robin Hood -video (1)</li> <li>- Taitavat koirat (1)</li> <li>- Tarzan-video (1)</li> <li>- Timo menee eskariin (2)</li> <li>- Tintin seikkailut (1)</li> <li>- Tommy &amp; Jerry (1)</li> <li>- Transformers Armada (3)</li> <li>- Turtles (1)</li> <li>- Tuun ja Tannoon (1)</li> <li>- Sano nyt (1)</li> <li>- Spiderman (1)</li> <li>- Spies-tytöt (3)</li> </ul> <p><b>Muut ohjelmat:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Haluatko Miljonääriksi (1)</li> <li>- Heikoin Lenkki (1)</li> <li>- Kotikatu (1)</li> <li>- Salatut Elämät (3)</li> <li>- Uutiset (1)</li> </ul> <p><b>Ohjelmiin liittyvät leikit:</b></p> <p><i>Tytöt:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spies-tyttöjä (1)</li> <li>- Aku Ankkaa (1)</li> <li>- Nakke Nakuttajaa (1)</li> <li>- Prinsessa Ruususta (1)</li> <li>- Heinähattua ja Vilttitossua (1)</li> <li>- Maija Poppasta (1)</li> <li>- Kikero menee Lontooseen -leikkiä (1)</li> <li>- Kirikuuta (1)</li> <li>- Nooran naapuri -leikkiä (1)</li> </ul> <p><i>Pojat:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pokemonia (4)</li> <li>- Digimonia (5)</li> <li>- Transformersia (1)</li> <li>- Heman (1)</li> <li>- Peppi Pitkätossua (1)</li> <li>- Pelle Hermannia (1)</li> <li>- Spies-tyttöjä (1)</li> <li>- Puuha-Peteä (1)</li> </ul>

LIITE 4. Lasten mainitsemat tietokone- ja videopelit aakkosjärjestyksessä (kuinka moni lapsi maininnut kyseisen pelin) sekä mihin luokkaan kyseinen peli kuuluu / todennäköisesti kuuluu

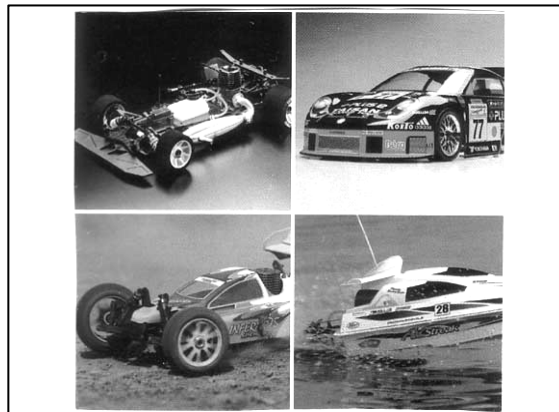
Lasten mainitsemat tietokone- ja videopelit	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agenttipelit (1) ? <i>seikkailu-/taistelupelit</i></li> <li>- Autopelit ja rallipelit (lapset mainitsivat Midtown Madness 2:n ja Colin McRay:n) (7) ? <i>ajopelit</i></li> <li>- Avaran meren seikkailut (1) ? <i>seikkailupelit</i></li> <li>- Bionicle-peli (1) ? <i>seikkailupelit</i></li> <li>- Barbipeli (1) ? <i>seikkailupelit</i></li> <li>- Dinosauruspeli (1) ? <i>seikkailu-/taistelu</i></li> <li>- Final Fantasy (1)? <i>roolipelit</i></li> <li>- ”Eläinpelejä” (1)</li> <li>- Harry Potter -pelit (3) ? <i>seikkailupelit</i></li> <li>- Hugo-peli (2) ? <i>tasohyppelypelit</i></li> <li>-GTA (1) ? <i>väkivaltainen ajopeli; taistelu- ja räiskintäpelit</i></li> <li>- Jack Stone -peli (1) ? <i>seikkailupelit</i></li> <li>- Jalkapallopelit (4) ? <i>urheilupelit</i></li> <li>- Jääkiekkopelit (3) ? <i>urheilupelit</i></li> <li>- Korttipelit (2)</li> <li>- Krokonkonna (1) ? <i>tasohyppelypelit</i></li> <li>- Leijonakuningas (1) ? <i>tasohyppelypelit</i></li> <li>- Leo Leijona ja kultapossu (1)</li> <li>- Matopelit (1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mikko Mallikas -peli (1) ? <i>seikkailu-/tasohyppelypelit</i></li> <li>- Motskaripeli (1) ? <i>ajopelit</i></li> <li>- Muumipelit (3) ? <i>seikkailu-/tasohyppely</i></li> <li>- Nalle Puh -pelit (3) ? <i>seikkailu-/tasohyppelypelit</i></li> <li>- Noppapelit (1)</li> <li>- ”Pallopelejä” (1)</li> <li>- Pekka Poron jouluopas (1) ? <i>seikkailu-/tasohyppelypelit</i></li> <li>- Piirtämisohjelmien käyttö (3)</li> <li>- Prinsessa-peli (1) ? <i>seikkailupelit</i></li> <li>- Crash Bandicoot (3) ? <i>tasohyppelypelit</i></li> <li>- Rayman III (1) ? <i>tasohyppelypelit</i></li> <li>- Robin Hood -peli ? <i>tasohyppelypelit</i></li> <li>- Spyro (2) ? <i>seikkailu-/tasohyppelypelit</i></li> <li>- Supermario (1) ? <i>tasohyppelypelit</i></li> <li>- Tähtien sota -peli (1) ? <i>seikkailu-/taistelupelit</i></li> <li>- Vesilautapeli (1) ? <i>urheilupelit</i></li> <li>- Viiru ja Pesonen -peli (1) ? <i>seikkailu-/tasohyppelypelit</i></li> </ul>



Liite 5. Esimerkkejä luokittelutehtävän kuvakorteista



Prinsessaleikit



Pikkuautot



Legot ja rakentelupalikat



Askartelu



Luisteleminen



Kirjojen katseleminen ja lukeminen

## LIITE 6. Luokittelutehtävän ohje

Minulla on tässä monenlaisia kuvia leikeistä, tekemisestä ja leluista. Sinun pitää nyt laittaa nämä kortit näihin laatikoihin sen mukaan, kuinka usein leikit kuvassa olevaa leikkiä tai kuinka usein leikit kuvassa olevilla leluilla. Kuuntele ensin ohje tarkasti.

- Jos laitat kuvan tähän laatikkoon, jonka kortissa on paljon pupuja, se tarkoittaa että leikit kuvassa olevaa leikkiä **usein**.
- Jos laitat kuvan tähän keskimmäiseen laatikkoon, jonka kortissa on vähemmän pupuja, se tarkoittaa että leikit kuvassa olevaa leikkiä **joskus**.
- Jos laitat kuvan tähän laatikkoon, jonka kortissa on vain vähän pupuja, se tarkoittaa että leikit kuvassa olevaa leikkiä **hyvin harvoin**.

Eli usein, joskus, ja hyvin harvoin (*tarkista että lapsi ymmärsi ohjeen; esim. pyydä lasta toistamaan käsitteet*).

Samalla kun annan sinulle kuvan, sanon myös ääneen mitä leikkiä tai lelua kuva tarkoittaa. Laita kuva aina sen jälkeen laatikkoon.

Tässä tulee ensimmäinen kuva. Leikitkö \_\_\_\_\_ usein, joskus vai hyvin harvoin? Entä \_\_\_\_\_? (*Sitten riittää, että sanoo vain kortin taakse kirjoitetun nimen, esim. ”keinuminen”, jos ohje on selvästi ymmärretty.*)

## LIITE 7. ChIPPA:n leikkitilanteisiin liittyvä leikkimateriaali

Konventionaaliseen leikkitilanteeseen liittyvät leikkivälineet:



traktori  
peräkärri  
miesnukke  
naisnukke  
5 lammasta  
2 hevosta  
3 lehmää  
2 sikaa  
vuohi  
kana  
kissa  
työkalu  
12 aitaa

Symboliseen leikkitilanteeseen liittyvät strukturoimattomat leikkivälineet:



iso laatikko  
pieni laatikko  
pyöreä puutikku  
litteä puutikku  
purkki  
kartio  
astiapyyhe  
pesulappu  
2 kankaista  
"nukke"  
3 pikkukiveä

