

29/2000

**ILOA VAI RAIVOA, YSTÄVIÄ VAI VIHOLLISIA? ;
5-6-VUOTIAIDEN LASTEN RIEHUMIS- JA PEUHULEIKKI**

Sanna-Mari Saranpää
Lilli Tuominiemi

Kasvatustieteen
pro gradu -tutkielma
Kevät 2000
Varhaiskasvatuksen laitos
Jyväskylän yliopisto

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

1 JOHDANTO	1
2 MÄÄRITELMIÄ JA TUTKIMUKSIA LEIKISTÄ	3
3 RIEHUMIS- JA PEUHULEIKIN MUOTOJA	6
3.1 Riehumis- ja peuhuleikki; useiden käyttäytymismuotojen yhdistelmä	6
3.2 Leikkipaini	6
3.3. Leikillinen lyöminen ja potkiminen	8
3.4 Takaa-ajo ja erilaiset hippaleikit	8
4 RIEHUMIS- JA PEUHULEIKIN ESIINTYMINEN	11
4.1 Riehumis- ja peuhuleikin luonne	11
4.2 Riehumis- ja peuhuleikin ilmenemiseen vaikuttavat tekijät	12
5 LEIKIN JA TODEN EROTTAMINEN	14
5.1 Missä vaiheessa leikki muuttuu todeksi	14
5.2 Kuinka ulkopuoliset havainnoijat erottavat riehumis- ja peuhuleikin todellisesta tappelusta?	16
5.3 Kuinka lapset erottavat riehumis- ja peuhuleikin ja todellisen tappelun toisistaan?	17
6 RIEHUMIS- JA PEUHULEIKIN MERKITYS	19
7 RIEHUMIS- JA PEUHULEIKKI LEIKIN TEORIOIDEN VALOSSA	22
7.1 Spencerin ylijäämäenergian purkautumisteoria	22
7.2 Groosin leikin esiharjoitteluteoria	23
7.3 Hallin rekapitulaatioteoria	24
7.4 Batesonin teoria kommunikaatiosta, leikistä ja fantasiasta	25
7.5 Huizingan kulttuurinen näkökulma	26
8 TUTKIMUSTEHTÄVÄT	28
9 TUTKIMUKSEN SUORITTAMINEN	29
9.1 Tutkimusmenetelmä	29
9.2 Tutkimuksen kohdejoukko	30
9.3 Tiedonhankintamenetelmät	30
9.3.1 Havainnoinnin suorittaminen	31
9.3.2 Haastattelun suorittaminen	32
9.4 Tutkijan rooli	35
9.5 Tutkimusaineiston analysointi	36

10 5-6-VUOTIAIDEN LASTEN RIEHUMIS- JA PEUHULEIKKI	40
10.1 Riehumis- ja peuhuleikin muodot	40
10.2 Riehumis- ja peuhuleikin esiintyminen	43
10.3 Erilaiset kontaktimuodot ja vuorovaikutuksellisuus riehumis- ja peuhuleikissä	44
10.4 Käytössä olevat roolit ja roolinvaihdos	47
10.5 Riehumis- ja peuhuleikin aloitus, eteneminen ja lopetus	49
10.6 Riehumis- ja peuhuleikkiin vaikuttavia tekijöitä	52
10.6.1 Edistävät tekijät	52
10.6.2 Estävät tekijät	54
11 KASVATTAJAN SUHDE RIEHUMIS- JA PEUHULEIKKIIN	56
11.1 Kasvattajien suhtautumistapoja	56
11.2 Milloin ja miksi puuttua riehumis- ja peuhuleikkiin?	57
11.3 Riehumis- ja peuhuleikin hyöty ja haitta lapsen kasvulle	59
12 LEIKIN JA TODEN EROTTAMINEN RIEHUMIS- JA PEUHULEIKISSÄ	61
12.1 Kasvattaja leikin ja toden erottajana riehumis- ja peuhuleikissä	61
12.2 Lapsi leikin ja toden erottajana riehumis- ja peuhuleikissä	63
13 POHDINTA	66
13.1 Riehumis- ja peuhuleikin merkitys tulosten valossa	66
13.2 Tutkimuksen luotettavuuden arviointia	68
13.2.1 Havainnointi	68
13.2.2 Haastattelu	69
13.3 Riehumis- ja peuhuleikki kulttuurisessa kontekstissa	71
13.4 Tutkimuksen anti meille ja muille kasvattajille	71
13.5 Jatkotutkimusmahdollisuudet	74

LÄHTEET

LIITTEET

TIIVISTELMÄ

Saranpää, S-M. & Tuominiemi, L. Iloa vai raivoa, ystäviä vai vihollisia; 5-6-vuotiaiden riehumis- ja peuhuleikki. Kasvatustieteen pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto, Varhaiskasvatuksen laitos, 2000. s. 76 + liitteet

Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää 5-6-vuotiaiden lasten riehumis- ja peuhuleikkiä, sen ilmenemistä, keskeisiä piirteitä ja muotoja sekä merkitystä lapsen kasvulle ja kehitykselle. Toisena tarkastelukohteena on kasvattajien suhde riehumis- ja peuhuleikkiin heidän ammatillisesta näkökulmastaan. Koska kyseinen leikki on suhteellisen vaikeasti tulkittavissa, tuodaan esiin myös keinoja, joiden avulla kasvattajat voisivat erottaa toisistaan todellisen tappelun ja leikkimielisen, joskin rajun, kisailun lasten välillä.

Tutkimuksen teoreettisena lähtökohtana on etnografinen tapaustutkimus. Teoriaosassa käsitellään ulkomaisia riehumis- ja peuhuleikitutkimuksia ja hahmotetaan tällaisen leikin luonnetta aiemmin saatujen tulosten perusteella. Tutkimuksessa esitellään myös leikin aggressiivinen puoli. Riehumis- ja peuhuleikkiä tarkastellaan lisäksi erilaisten leikkiteorioiden valossa. Tutkimuksessa käytetyt tiedonhankintamenetelmät ovat päiväkotilasten havainnointi ja kasvattajien sekä lasten haastattelut.

Riehumis- ja peuhuleikillä on lapselle tärkeä, sosiaalistava merkitys sillä leikki tapahtuu aina usean lapsen kesken ja siinä ollaan jatkuvassa, useimmiten suorassa fyysisessä kontaktissa toisten kanssa. Avoimen vuorovaikutuksen myötä lapset pystyvät paremmin tulkitsemaan tilanteen leikkillisyyden. Aggressiivisuuden rinnalla toiminnassa korostuvat tasavertaisuus, toisen hyväksyminen, arvostaminen ja huomioiminen. Leikissä lapset toimivat erilaisissa rooleissa fiktiivisissä tapahtumaympäristöissä. Riehumis- ja peuhuleikin kulku näyttäytyy vaihteittain etenevänä aaltoliikkeenä.

Tutkimuksen pohjalta voidaan sanoa, että riehumis- ja peuhuleikki on lasten yleismaailmallista, tietystä kulttuurista ja ajasta riippumatonta toimintaa. Se kuuluu lapsen normaaliin kehitykseen ja on tärkeä osa lapsen maailmaa. Lasten riehumis- ja peuhuleikki on suotavaa, hyväksyttävää ja itse asiassa toivottavaa, mikäli säännöt on sovittu ja niistä pidetään kiinni.

Tarkastelimme tutkimuksessamme 5-6-vuotiaiden lasten riehumis- ja peuhuleikkiä. Kartoitimme sen ilmenemistä, keskeisiä piirteitä ja muotoja ja merkitystä lapsen kasvulle ja kehitykselle. Selvitimme myös kasvattajan suhdetta leikkiin hänen ammatillisesta näkökulmastaan. Koska kyseinen ilmiö on suhteellisen vaikeasti tulkittavissa halusimme tuoda esiin keinoja, joiden avulla kasvattaja voisi erottaa toisistaan todellisen tappelun ja leikkimielisen, joskin rajun, kisailun lasten välillä.

Avainsanat: riehumis- ja peuhuleikki, aggressiivisuus, vuorovaikutus

1 JOHDANTO

Lasten leikkitoiminta muodostaa suurimman osan alle kouluikäisen maailmasta. Leikki on mukana lapsen jokapäiväisissä toiminnoissa ja vaikuttaa koko hänen olemukseensa ihmisenä. Leikki kuuluu lapsen normaaliin kehitykseen, sillä sen avulla lapsi oppii, kehittää persoonallisuuttaan, sosiaalisia vuorovaikutustaitojaan ja motoriikkaansa. Leikki on lapsen tapa jäsentää maailmaa ja sen tapahtumia omasta näkökulmastaan käsin.

Myös aggressiivisuus on olennainen osa ihmisen elämää ja kehitystä, itse asiassa heti syntymästä lähtien. Pieni vauva etsii kiihkeästi äidin rintaa, huitoo käsillään ja polkee jalkojaan. Kaikki tämä aktiivinen toiminta on osaltaan aggressiivista, mutta sillä ei ole kuitenkaan mitään tekemistä vihamielisen aggressiivisuuden kanssa. Aggressiivisuus voikin olla joko tuhoavaa tai rakentavaa, riippuen siitä miten sitä käytetään. Aggressiivisuus seuraa ihmistä koko elämän ajan. Se on läsnä sekä leikissä, oppimisessa että työssä. (Piers & Landau 1982, 62-63.)

Muistellessamme lapsuutemme leikkejä ovat parhaiten jääneet mieleen erilaiset kamppailut, voimainkoetukset ja takaa-ajot, sillä ne sisälsivät eniten jännitystä, vauhtia ja läheisiä sosiaalisia kontakteja toisiin lapsiin. Näissä leikeissä olivat sulassa sovussa mukana sekä tytöt että pojat. Uhkaavia tilanteita syntyi välillä, mutta useimmiten leikki pysyi leikkinä ja hankaluudet pystyttiin selvittämään melko nopeasti leikkitovereiden kesken. Myöskään pienet kolhut eivät leikin vauhtia hidastaneet, vaan ne kuuluivat asiaan ja leikin luonteeseen. Nykypäivänä emme enää yhtä hurjiin leikkeihin uskaltaisi ryhtyä, sillä jo leikkien sivusta seuraaminen saattaa laittaa pään pyörälle ja hälytyskellot soimaan.

Seuratessa lasten vapaassa leikissä tapahtuvaa riehumista ja muuta aggressiiviselta ja vaaralliselta näyttävää toiminta, leikki saattaa herättää jopa ammattikasvattajissa hyvin ristiriitaisia tunteita ja paljon pohdittavia kysymyksiä. Mitä tämä toiminta oikein on? Onko se normaalia? Onko se leikkiä vai totta? Onko tällainen aggressiiviselta vaikuttava toiminta lapselle vahingollista? Missä vaiheessa tilanteeseen olisi puututtava vai tulisiko siihen puuttua lainkaan? Erityisenä huolenaiheena kasvattajalla on yleensä se, satuttaako lapsi itseään tai toisia leikin aikana.

Vaikka useimmat kasvattajat uskovat, että tällainen leikki johtaa lapsilla väistämättä raakuuteen ja todelliseen aggressioon, niin toisten mukaan se on taas aivan luonnollinen ja harmiton käyttäytymisen muoto. Kompromissina näistä on syntynyt selitys, jonka mukaan lasten riehumistoiminta on todellisen aggression purkamista harmittomalla tavalla. (Aldis 1975, 287.)

Aggressiivinen leikki ei saa kuitenkaan olla lasten pääleikki. Niin kauan kuin se on vain silloin tällöin tapahtuvaa leikkimielistä peuhaamista ja voimainmittelyä, tilanne on vielä kunnossa ja hallinnassa. Tällaisessa tilanteessa aggressiivinen leikki on pikemminkin merkki siitä, että lapsi yrittää aktiivisesti löytää oman paikkansa maailmassa. Näin aggressiivinen leikki voi, tietyt rajat huomioonottaen, osaltaan myös edistää lapsen kehitystä. (Piers & Landau 1982, 63.)

Työuramme aloittelevina lastentarhanopettajina koemmekin tärkeäksi selvittää mistä tässä lasten riehumistoiminnassa todellisuudessa on kyse ja pyrimme löytämään sen positiivisia vaikutuksia lapselle ja hänen kehitykselleen. Tuomme myös esiin tietoa, joka saattaa auttaa kasvattajia tiedostamaan omia ennakkoluulojaan riehumis- ja peuhuleikkiä kohtaan. Haluamme herätellä kasvattajia miettimään ja ymmärtämään paremmin lasten riehumisleikkejä ja niiden merkitystä.

Lasten riehumis- ja peuhuleikkiä ei omana leikin lajinaan ole juuri tarkasteltu. Myöskään päiväkodin vapaaseen leikkiin liittyvää riehumistoimintaan kohdistuvaa tutkimusta ei ole Suomessa aiemmin tehty. Riehumis- ja peuhuleikkiä koskevaa tietoa on löytynyt vain muutamasta leikkiä käsittelevästä ulkomaisesta julkaisusta. Tämä on hämmästyttävää, sillä joidenkin tutkimusten mukaan riehumis- ja peuhuleikki on niinkin yleistä, että se kattaa jopa 10 prosenttia leikki- ja ala-asteikäisten lasten luonnollisesta leikkitoiminnasta ympäri maailman (Boulton & Smith 1989, 58). Itse asiassa riehumis- ja peuhuleikin liiketekijät ja ilmaukset alkavat ilmetä lapsilla jo niinkin aikaisin kuin 18 kuukauden iässä tai jopa aiemmin (Blurton Jones 1976, 356).

Koemme tutkimusaiheemme erittäin haasteellisena ja tarkoituksenmukaisena suomalaisen leikkitutkimuksenkin kannalta. Koska riehumis- ja peuhuleikki on universaali, lapsen normaaliin kehitykseen ja kasvamiseen liittyvä, kulttuurista riippumaton ilmiö, se tulisikin huomioida ja tiedostaa laajemmin omana leikin lajinaan.

2 MÄÄRITELMIÄ JA TUTKIMUKSIA LEIKISTÄ

Leikille on olemassa lukuisia erilaisia määritelmiä. Kuitenkaan sellaista määritelmää, joka pitäisi sisällään kaiken sen mitä leikki on ja sulki pois kaiken sen mitä se ei ole, ei ole kukaan pystynyt vielä luomaan. (Piers & Landau 1982, 9.)

Garveyn (1990, 2-7) mukaan leikki on lapsen aktiivista, kehitystä tukevaa toimintaa, jossa lapsi ilmaisee itseään konkreettisesti. Leikissä lapsi käy myös läpi erilaisia tunteita ja kokemuksia. Leikki on muuntuvaa ja todellisuutta jäljittelevää. Leikin avulla lapsi tutustuu ympäristöönsä ja harjoittelee tarpeellisia taitoja myöhempää elämää varten. Leikki on lapselle nautinnollista ja se tuottaa hänelle mielihyvää. Vaikka leikkiin osallistujat eivät osoita riemuaan ulospäin, he silti arvostavat sitä ja iloitsevat siitä. Leikki on lapsen spontaania ja vapaaehtoista toimintaa, johon motivaatio kumpuaa lapsen sisältä. Leikissä ei pyritä mihinkään tiettyyn päämäärään, vaan tärkeätä itse leikkiminen.

Leikkiä ja sen eri lajeja on tutkittu paljon ja useista eri näkökulmista. Kehityspsykologiselta kannalta leikkiä ovat tutkineet muun muassa Piaget (1976) ja Vygotsky (1976). Leikin lajeina on tutkimuksissa tarkasteltu lähinnä vain rakentelu-, rooli- ja sääntöleikkejä. Etenkin lasten roolileikki on saanut osakseen paljon huomiota. Suomessa Helenius (1982) on tutkinut roolileikkiä lapsen moraalisen kehityksen ja kasvatuksen kannalta keskittyen lapsen asemaan vertaisryhmissä. Esinetoimintaa ja roolileikkiä on tarkastellut leikkitutkimuksissaan Hännikäinen (1988, 1992, 1995). Tutkimuksissaan hän on tuonut esille sekä leikin eri kehitysvaiheisiin siirtymisen, että kasvattajien näkemyksiä leikistä ja leikin ohjaamisesta. Pikkulasten leikin edellytyksiä päiväkodissa on tutkinut Mäntynen (1994). Hakkarainen (1990) taas on selvittänyt väitöskirjassaan lasten motivaatiota leikissä. Viisi-kuusivuotiaiden päiväkotilasten toimintaa vapaan leikin aikana sekä kotona, että päiväkodissa on kuvannut tutkimuksessaan Askola-Vehviläinen (1987). Piiposen (1986) pro gradu-työ käsittelee roolileikkiä ja sen ohjausta päiväkodeissa. Uusinta tämänhetkistä leikkitutkimusta maassamme edustaa Kallialan (1999) väitöskirjatyö "Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä", joka kuvaa leikkikulttuuria ja yhteiskunnan muutosta.

Tutkimuksemme käsittelee riehumis- ja peuhuleikkiä, jonka olemme kääntäneet englanninkielisestä vastineesta "rough-and-tumble play". Tämä leikki voidaan nähdä spontaanina ja strukturoimattomana toimintana, johon kuuluvat olennaisesti erilaiset leikkitaistelut ja takaa-ajot (Blurton Jones 1976, 352-363). Blurton Jonesin ja Smithin tutkimusten mukaan tähän leikkiin sisältyy myös nauramista, juoksemista, hyppimistä, leikkilistä lyömistä, potkimista ja painimista. Edellisten piirteiden lisäksi Smith määrittelee leikkiin kuuluvaksi myös hymyilyn ja meluamisen. Riehumis- ja peuhuleikissä tulee usein ilmi fantasia ja mielikuvituksellisuus. Käyttäytyminen on leikkimielistä ja luonteeltaan positiivista aggressiivisuutta sisältävää. Lapset nauttivat leikistä ja kaikki toiminta tapahtuu ystävyyden merkeissä. (Pellegrini 1987, 23-26.) Näistä edellä mainituista piirteistä koostuu myös oma riehumis- ja peuhuleikkimääritelmämme.

Alkuperäiset systemaattiset havainnot riehumis- ja peuhuleikistä ovat itse asiassa eläinten keskuudesta. Myöhemmin riehumis- ja peuhuleikkiä on tutkittu myös lasten käyttäytymisessä. (Pellegrini 1987, 23-24.) Jo vuosisadan alussa Groos teki uranuurtavaa työtä tutkiessaan ihmisten leikkiä ja huomattessaan siitä erilaisia riehumis- ja peuhutoimintoja. Riehumis- ja peuhuleikin olemassaoloa ei kuitenkaan vielä tällöin virallisesti tunnustettu. Tämä tapahtui vasta 1960-luvun lopulla. (Smith 1997, 48.)

1920- ja 30-luvuilla kukoisti Pohjois-Amerikassa lapsitutkimus, jossa tietoa kerättiin havainnoimalla. Tutkimuksissa selvitettiin lähinnä lasten kykyjä eri ikätasoilla. Tarkoituksena oli saada perustietoa lasten kasvusta ja kehityksestä, jotta voitaisiin suunnitella mahdollisimman tarkoituksenmukainen esikouluympäristö. Tällöin opettajien olisi helpompi tunnistaa lasten mahdolliset kehitysviivästymät ja puuttua niihin jo aikaisessa vaiheessa. Lapsitutkimuksissa puhuttiin lähinnä leluista, ystävyydestä ja aggressiosta mutta riehumis- ja peuhuleikkiä tuskin mainittiin. 1940-luvulta 1960-luvulle lasten sosiaalisen käyttäytymisen kehityksellinen tutkiminen oli vähäistä. (Smith 1997, 48.)

1960-luvun lopulla Blurton Jones teki ensimmäisen yksityiskohtaisen, havaintoihin perustuvan tutkimuksen riehumis- ja peuhuleikistä. Vielä yksityiskohtaisempaa tietoa julkaisi Aldis 1970-luvun puolivälissä. Tämän jälkeen riehumis- ja peuhuleikistä olivat kiinnostuneet monet tutkijat kuten esimerkiksi Boulton, Pellegrini ja Smith. Tutkijat eivät ole vielä tähän mennessä ratkaisseet kaikkia riehumis- ja peuhuleikkiin liittyviä kysymyksiä ja ongelmia, vaikka paljon onkin jo saatu selville. Varsinainen ongelmakenttä on kuitenkin jo hyvin kartoitettu. (Smith 1997, 48.)

Niirasen (1995, 85-93) tutkimuksessaan esittelemän Darvillin luokittelun mukaan riehumis- ja peuhuleikin -tai nujuamisen, kuten Niirasen termin kääntää -ohella muita omia, erillisiä leikin lajeja ovat esineleikki, kuvitteluleikki, sääntöleikki, rakenteluleikki, rituaalileikki ja spontaani, organisoimaton leikki. Kuten kuvitteluleikissä myös riehumis- ja peuhuleikissä on tyypillistä roolinotto ja tietyn roolin asettamien vaatimusten mukaan toimiminen. Etologisesta näkökulmasta katsottuna riehumis- ja peuhuleikkiä pidetäänkin kehityspsykologisesti merkittävänä, sillä lapset joutuvat leikin kuluessa vaihtamaan rooleja ja myös näkökulmaa tilanteeseen. Tämä tapahtuu esimerkiksi takaa-ajoleikissä, kun pakenijasta tulee kiinniottaja. (Pellegrini 1987, 23-43.)

Riehumis- ja peuhuleikin on katsottu myös ennakoivan sääntöleikkejä, joiden taustalle kätkeytyvät roolit (ks. Christensen & Launer 1985, 78-79). Myös riehumis- ja peuhuleikissä ovat mukana tietyt säännöt, joiden rajoissa lapset toimivat. Mikäli näin ei olisi, leikillä ei ole edellytyksiä jatkua. Leikin kuluessa säännöt voivat kehittyä ja muokkautua. (Bateson 1972, 14-20.) Tärkeätä on, että lapset saavat luoda ja asettaa sääntöjä koko ajan itse, ilman aikuisen ohjausta.

Sääntöleikeistä, kuten riehumis- ja peuhuleikeistäkin lapset saavat runsaasti sensomotorista ja älyllistä tyydytystä. Lapset saavat niissä myös mahdollisuuden toisen voittamiseen. Säännöt edustavat leikeissä oikeudenmukaisuutta ja reilun pelin henkeä. Ne säätelevät myös voitosta saatavaa tyydytystä. Sääntöleikkien, kuten riehumis- ja peuhuleikkien myötä lapset pystyvät sisäistämään vähitellen sosiaalisen elämän vaatimuksia. (ks. Piaget 1951, 168.) Riehumis- ja peuhuleikin onkin todettu olevan myönteisesti yhteydessä myös lasten asemaan vertaisryhmässä, sosiaaliseen kompetenssiin sekä kykyyn ratkaista sosio-kognitiivisia ongelmia, koska vuorovaikutuksellisuus ja toisten huomioonottaminen nousevat niissä erittäin tärkeään asemaan (Niiranen 1995, 92).

Tarkasteltaessa leikkiä joko yksin-, rinnakkain- tai yhteisleikkinä, riehumis- ja peuhuleikki on selkeästi yhteisleikkiä, sillä siinä on aina mukana vähintään kaksi jatkuvassa vuorovaikutuksessa ja kontaktissa olevaa osapuolta (Pellegrini 1987, 30 ; Smith 1997, 50). Lasten varttuessa kohti kouluikää heidän sosiaalisten kontaktiensa määrä ja laatu alkavat muuttua. Lapset haluavat osallistua entistä aktiivisemmin yhteistoiminnallisiin leikkeihin eivätkä enää välitä yhtä paljon kuin aiemmin yksin- tai rinnakkainleikistä tai pelkästä sivustakatselusta. Iän karttuessa lasten leikkeihin tulee mukaan yhä enemmän vastavuoroisuutta ja täydentävyyttä. (McGurk 1982, 171-175.) Myös riehumis- ja peuhuleikissä toimii vastavuoroisuuden ja täydentävyyden periaate (Smith 1997, 58).

3 RIEHUMIS- JA PEUHULEIKIN MUOTOJA

3.1 Riehumis- ja peuhuleikki; useiden käyttäytymismuotojen yhdistelmä

Riehumis- ja peuhuleikkiä tarkasteltaessa on huomattu leikkien olevan useiden päällekkäisten käyttäytymismuotojen yhdistelmä. Pääkäsite leikkitappelu sisältää esimerkiksi sellaisia käyttäytymismuotoja kuin leikillinen lyöminen, potkiminen, maassa painiminen ja leikillinen takaa-ajo. (Smith 1997, 49-50.) Blurton Jones lisää näihin vielä juoksemisen ja kaatumisen. Erityisesti leikillinen takaa-ajo eroaa muista riehumis- ja peuhuleikkimuodoista, koska siinä ei oteta fyysistä kontaktia toisiin lapsiin. Myös riehumis- ja peuhuleikille tyypillistä roolien vaihtelua esiintyy siinä runsaasti. (Blurton Jones 1976, 355-356.) Näiden leikkimuotojen ohella riehumis- ja peuhuleikki voi olla myös pyörimistä ja kierimistä, kutittamista ja muita samantyyppisiä fyysisiä leikkejä. Fyysisen kontaktin voima vaihtelee hellästä kosketuksesta rajuun painiin. (Smith 1997, 49-50.)

3.2 Leikkipaini

Leikkipainiin liittyvät olennaisesti nauru ja ystävällisten suhteiden säilyminen toiminnan loppuun asti. Varsinaisia painityyppejä on kaksi. Rajummissa leikkipainimuodoissa toinen pyrkii heittämään toisen maahan, pääsemään hänen päälleen ja pitämään häntä maassa. Tämä kiinnipitäminen symboloi leikissä voittoa. Painin tavoitteena on siis ylivertaisen aseman saavuttaminen. Tätä on havaittavissa lähinnä poikien keskuudessa. (Aldis 1975, 178.)

Muissa, vähemmän rajuissa painimuodoissa kuten katkonaisessa painissa lapset eivät halua varsinaisesti voittaa, mutta ovat kuitenkin fyysisessä kanssakäymisessä toistensa kanssa. Katkonainen paini seisten sisältää useita eri jaksoja, joiden aikana lapset toteuttavat monia eri leikkitappelutoimintoja kuten esimerkiksi tönimistä, työntämistä, lyöntiä, heittoa, kiinnipitämistä, vetämistä, potkimista ja takaa-ajoa. Tähän painimuotoon ottavat osaa sekä tytöt että pojat. (Aldis 1975, 178, 189, 194-195.)

Aldisin (1975, 189-190) mukaan seisaallaan tapahtuvan painin näkyvin piirre on sen lyhytkestoisuus, sillä se kestää useimmiten vain muutamia sekunteja. Esimerkiksi kulkiessaan pihalla lapsi voi törmätä toiseen nauraen ja jatkaa sitten matkaansa uuteen toimintaan. Joskus näistä leikeistä voi tulla muutaman katkonaisen leikin jatkumo, johon liittyy useita erilaisia leikkimuotoja. Tönimisleikeistä suosituimpia ovat "Kukkulan kuningas" -tyyppiset leikit, jossa yksi kiipeää rinteelle ja toiset pyrkivät tyrkkäämään hänet alas. Lapset voivat käyttää tässä kaikkia mahdollisia tekniikoita kamppaamisesta taklaukseen ja vartalosta kiinnipitämiseen, mutta saadessaan toisen maahan, hänen päälleen ei enää nousta.

Vastustajan voi heittää leikkipainissa maahan monin eri tavoin tönäisemällä tai vartalo- ja pääotteella. Myös kamppaukset ja taklaukset ovat käytettyjä kaatotapoja. Näitä yhdistävänä tekijänä on kuitenkin saada vastustaja menettämään tasapainonsa. Voimakaan ei aina ratkaise toisen kaatamisessa vaan myös tasapaino, taidot, koordinaatio, vauhti ja ketteryys vaikuttavat huomattavasti. Etenkin jalkatyöskentelyllä, harhautuksella ja huijauksilla on tärkeä sija. Leikkipainiin liittyvät hyökkäysliikkeet ovat leikkitoverin heittäminen maahan, hänen päälleen nouseminen ja joskus myös hänen pitämisensä maassa. Mahdolliset puolustusliikkeet ovat hyökkäyksen vastustaminen ja maasta ylös pyrkiminen. Päällä oleva lapsi pyrkii kaikin keinoin estämään toisen puolustusliikkeitä. Leikkipaini ei ole niin raakaa ja kömpelöä kuin se ensimmäisellä silmäyksellä saattaa näyttää. Siinä vaaditaan omat tekniikkansa ja taitonsa, joita etenkin pojat kehittävät harjoittelemalla. (Aldis 1975, 178-182.)

Aldis (1975, 192-194) jatkaa, että useimmat leikkipainit ovat tarkoitettuja lähinnä kahdelle, mutta joskus niihin voi ottaa osaa myös useampi lapsi. Näitä leikkejä kutsutaan kasautumisleikeiksi, jotka perustuvat siihen, että lapset heittäytyvät toistensa päälle muodostaen kasan. Lapset eivät ota erityisesti otetta kenestäkään, eikä heillä ole aikomusta pysyä kasan päällä. Niinpä kasa hajoaa melko nopeasti alimmaisten pyrkiessä sieltä pois.

Leikkipainiin liittyvät olennaisesti myös roolinvaihdokset hyökkääjästä puolustajaksi ja päinvastoin. Roolinvaihdos saattaa johtua katkonaisesta painimuodosta tai tasoituksen antamisesta vastustajalle. Leikkipainiin kuuluvat myös pienet lepo hetket, jolloin toinen makaa hetken maassa, mutta palaa pian mukaan aktiiviseen toimintaan. Etenkin vahvemmat pojat nauttivat myös hetken aikaa maassa alakynnessä makaamisesta. Leikkisyyttä tässä tilanteessa korostaa se, että alimmaisena oleva lapsi on yleensä se, joka nauraa eniten. (Aldis 1975, 186-188.)

Varsinaisessa painissa säännöt voiton osalta ovat selvät, mutta leikkipainivoiton tunnistaminen voi olla usein hankalaa. Eräänä voitonmerkkinä voisi pitää toisen saamista maahan selälleen tai mahalleen. Niin kauan kuin painikumppani pidetään kiinni maassa, hänet on kukistettu. Painin piirteet voivat kuitenkin vaihdella paikasta, leikkijöistä ja kulttuurista toiseen. (Aldis 1975, 178.)

3.3 Leikillinen lyöminen ja potkiminen

Leikillinen lyönti on yleensä suunnattu leikkikumppanin kasvoihin tai vartaloon eikä siinä käytetä paljon voimaa. Lyöminen tapahtuu yleensä nyrkillä, joka nostetaan olkapäiden yläpuolelle ja tuodaan sieltä alas. Tällainen on ominaista erityisesti pienemmille lapsille. Vanhemmat lapset lyövät sen sijaan suoraan rintaan kuten ammattinyrkkeilijät. Tämä on toimivampi lyöntikeino ja se on luultavasti opittu. (Aldis 1975, 197.)

Aldisin (1975, 197-199) mukaan lyömismuodoista on useita variaatioita. Etenkin tytöt läppäisevät usein avoimella kämmenellä. Lasten leikkinyrkkeily on tyyllitelty muoto lyömisestä ja siinä imitoidaan oikeaa ammattilaisten nyrkkeilyä, jossa molemmat nyrkit on ylhäällä puolustamassa vastustajan hyökkäystä. Leikkipaini on universaali muoto, mutta nyrkkeily on riippuvainen kulttuurista.

Nyrkkeilyssä lasten eleet ovat vahvasti liioiteltuja. Suurin osa toiminnasta on nyrkkeilyasennon ylläpitämistä ja hyppimistä eteen ja taakse. Mahdolliset lyönnit eivät edes kosketa vastustajaa. Lyömiseen, läpsimiseen ja nyrkkeilyyn ottavat osaa sekä tytöt että pojat ja nämä toiminnat tapahtuvat yleensä pystyasennossa. (Aldis 1975, 199.)

Leikkilyömisessä ohella leikkihyökkäykseen voi liittyä myös leikkipotkiminen. Näissä potkuissa ei myöskään käytetä voimaa eivätkä ne yleensä osu kehenkään. Kolmannen lapsen voi olla usein vaikeaa liittyä kahden lapsen väliseen painileikkiin, mutta lyömällä tai potkimalla hän pääsee siitä jollain tasolla osalliseksi. (Aldis 1975, 199.)

3.4 Takaa-ajo ja erilaiset hippaleikit

Useimmiten takaa-ajoleikeissä on kaksi osanottajaa ja takaa-ajo ja pako tapahtuvat hitaammalla nopeudella kuin todellisessa tilanteessa. Leikkijä, joka on takaa-ajajaansa nopeampi, voi antaa tasoitusta, jotta leikillä on paremmat mahdollisuudet jatkua. Myös roolien vaihtuminen on yleistä. (Aldis 1975, 273-274.)

Takaa-ajoleikit voidaan jakaa seuraaviin kategorioihin: jahtaaminen, johon kuuluu olennaisesti piiloutuminen, sieppausleikit, yksinkertainen hippa ja monimutkainen hippa. Jahtaamisleikeissä lapsi juoksee toisen perässä ja yrittää saada häntä kiinni. Leikissä voi tapahtua paljon ennen kiinniottoa. Lapset saattavat painia, tai roolit voivat vaihtua, mutta tämä ei ole kuitenkaan välttämätöntä. Toisaalta hippaleikeissä rooli vaihtuu aina, kun joku saadaan kiinni. Näin sekä roolin vaihto että jahtaamisen jatkuminen on tarpeellista leikin etenemisen kannalta. Hipassa on paljon tarkemmat säännöt kuin pelkässä jahtaamisessa ja se kestääkin kauemmin kuin pelkkä jahtaaminen. (Aldis 1975, 210.)

Aldis (1975, 273-274) jatkaa, että ihmisten leikkimissä takaa-ajoleikeissä on olemassa synnynnäisiä osatekijöitä, joiden kautta oppiminen voi määräytyä. Näin ihmiset ottavat osaa huomattavasti vaativampiin ja monimuotoisempiin takaa-ajoleikkeihin kuin monet muut eläinlajit. Nämä vaikeammat leikit sisältävät sääntöjä esimerkiksi leikin

aloittamisesta, turvapaikoista ja tavoitteista, joihin leikissä pyritään pääsemään. Kun lapset leikkivät ilman aikuisten ohjausta, leikit ovat identtisiä eläinten leikkien kanssa.

Lyhyissä takaa-ajoissa joku lapsista voi tehdä leikkihyökkäyksen toista kohtaan juosten sitten karkuun. Tämä saattaa aloittaa takaa-ajon toisen lapsen lähtiessä jahtaamaan hyökkääjää. Usein takaa-ajaja luovuttaa juostuaan muutamia metrejä, ja kun takaa-ajettu huomaa tämän myös hän pysähtyy. Joskus ajojahti saatetaan aloittaa nopeasti uudestaan. Jos takaa-ajettu on kiinniottajaa nopeampi juoksija, hän saattaa antaa tasoitusta, jolloin hänet melkein saadaan kiinni. Takaa-ajaja voi tällöin leikkisästi hyökätä takaa-ajetun kimppuun, mikä yleensä päättää leikin. Tämä kisa ei kestä kovinkaan kauaa, sillä juoksijat ovat harvoin tasaväkisiä. (Aldis 1975, 207.)

Useimmiten lapset haluavat, että heitä otettaisiin kiinni tai heidän kimppuunsa hyökkäisiin (Aldis 1975, 186-188). Myös jahtaamisen päämääränä voi olla päästä hyökkäämään pakenevan lapsen kimppuun. Nämä takaa-ajot ovat yleensä lyhyitä. Hauskuuden vuoksi tapahtuvat takaa-ajot kestävät yleensä kauemmin ja ne sisältävät myös roolinvaihdoksia ja hippaleikin piirteitä. Näitä kahta erilaista takaa-ajoa ei ole helppo erottaa toisistaan, sillä ne ilmenevät melko samankaltaisina. Jos lapsi jahtaa toista voidakseen leikillisesti hyökätä hänen kimppuunsa, hän saattaa pitää sekä jahtaamista että hyökkäystä hauskana. (Aldis 1975, 208.)

Aldis (1975, 212) toteaa, että takaa-ajo ja takaa-ajettuna oleminen voi olla palkitsevaa sekä ihmisille että eläimille. Tämä ilmenee etenkin siinä, että lapset provosoivat toisiaan läpsimällä, lällättämällä tai irvistelemällä niin kauan, että toinen ryhtyy takaa-ajoon. Erityisesti pienet lapset etsivät jännitystä leikkiin siitä, että heitä ajaa takaa joku aikuinen tai vanhempi lapsi. Jotkut vaiheet takaa-ajosta ovat palkitsevampia kuin toiset. Etenkin takaa-ajajan uhkaava lähestyminen saa usein takaa-ajetun naurun voimistumaan. Myös takaa-ajajat nauravat eniten juuri ollessaan saamassa karkulaisen kiinni. Kiinnioton ollessa tapahtumaisillaan se saa aikaan molemmissa leikin osapuolissa roolin mukaisen käyttäytymisen vahvistumisen. Tällöin takaa-ajettu on voimakkaimmin pelkäävinään ja takaa-ajaja voimakkaimmin hyökkäävinään.

Takaa-ajamiseen yhdistyvät myös muut leikkihyökkäysten muodot kuten läpsiminen ja lyöminen. Eräs lapsista voi juosta toisen, paikallaan seisovan ohi ja läppäistä tätä ja aloittaa näin takaa-ajon. Tavallinen takaa-ajoleikki muuttuu huomattavasti kiinnostavammaksi, jos siihen lisätään muita leikkihyökkäyksen muotoja. (Aldis 1975, 208-210.)

Myös hippaleikeistä on monia eri muunnoksia. Joihinkin kuuluu erityiset säännöt leikin aloituksesta, turva-alueista ja kiinnijääneiden pelastusmahdollisuudesta. Näihin hippoihin vaaditaan vähintään kolme leikkijää ja leikkijöiden tulee olla alusta asti mukana, jotta yhteiset säännöt tulevat kaikille selviksi. (Aldis 1975, 210.)

Yksinkertainen hippa vaatii vain kaksi leikkijää ja se voi alkaa spontaanisti milloin vain. Leikki voidaan aloittaa joko hyökkäämällä kohti tai "lällättelemällä". Kumpikaan leikin osapuoli ei juokse täysillä. Leikin alussa he ovat melko lähellä toisiaan ja mikäli kiinniottaja jää leikin kuluessa liian kauas, kiinniotettava antaa tasoitusta hidastamalla

vauhtiaan. Vasta takaa-ajajan tullessa tarpeeksi lähelle, hän kiihdyttää vauhtiaan. Kun lapsi saa toisen kiinni, roolit vaihtuvat ja leikki alkaa uudelleen. Roolinvaihdon ansiosta molemmat osapuolet viettävät noin puolet ajastaan joko hippana tai takaa-ajettuna. Yksinkertaisimmissa kahden lapsen hippaleikeissä hitaampi ja yleensä pienempi lapsi on se, joka juoksee karkuun. Roolinvaihto hippaleikeissä onkin suurimmaksi osaksi kiinni osallistujien juoksukyvyistä. (Aldis 1975, 210, 213.)

Roolinvaihdon voidaan katsoa olevan sekä kulttuurinen että universaali ilmiö. Etenkin hipan yksinkertaisin muoto on tunnettu joka puolella maailmaa. Tämä osoittaa, että hipalla, yhdistettynä roolinvaihdokseen on jokin synnynnäinen perusta vaikka jokainen kulttuuri onkin antanut siihen omat vivahteensa. (Aldis 1975, 212.)

4 RIEHUMIS- JA PEUHULEIKIN ESIINTYMINEN

4.1 Riehumis- ja peuhuleikin luonne

Riehumis- ja peuhuleikki voidaan jakaa kontaktileikkiin ja kontaktittomaan leikkiin sekä rajuun ja hellään leikkiin. Näiden leikkien erot perustuvat pitkälti fyysisyyteen. Rajussa ja hellässä leikissä fyysinen kontakti pysyy koko ajan yllä määrän ja tason vaihdellessa. Myös kontaktileikissä lasten välinen yhteys on fyysinen, mutta kontaktittomassa leikissä se pysyy lähinnä henkisellä tasolla. (Smith 1997, 49-50.)

Lasten riehumis- ja peuhuleikki ei yleensä johda varsinaiseen riitaan, joten leikkijät ovat ystäviä esimerkiksi takaa-ajon päättymisen jälkeenkin (Blurton Jones 1976, 356). Leikki tapahtuukin usein parhaimpien ystävien kanssa. Useimmiten se ilmenee kahden lapsen välisenä toimintana, mutta sitä voi tapahtua myös isommissa ryhmissä. Ryhmäleikeissä pari usein kuitenkin eroaa hetkeksi muista toteuttaakseen oman lyhyen ottelunsa. Tämän jälkeen he liittyvät takaisin ryhmään jatkaakseen yhdessä riehumistaan. (Smith 1997, 50.)

Leikkiin kuuluu olennaisesti leikkijöiden hyvä iloinen mieli ja erilaiset positiiviset ilmaukset kuten esimerkiksi vapautunut hymy ja nauru (Blurton Jones 1976, 355-356). Itse asiassa jo vauvat nauravat houkutellessa muita ihmisiä sosiaaliseen kanssakäymiseen. Näin nauru toimii palkitsevana elementtinä molemmille leikkiin osallistuville osapuolille jo pienestä pitäen säilyttäen myös mielenkiintoa leikkiä kohtaan. Naurulla on kommunikaatiota helpottava tehtävä leikeissä, sillä sen avulla voi nopeasti viestittää leikillisiä aikomuksia jatkuvasti muuttuvassa leikkitalanteessa verbaalisen selittämisen ja täsmentämisen sijaan. Nauru erottaa toisistaan leikin ja toden eli se ilmaisee, että tapahtuva tilanne ei ole totta. Esimerkiksi leikkihyökkäyksen aikana nauru välittää viestin "en aio tosissani satuttaa sinua". Hyökkäyksen kohteena olevan ihmisen nauru välittää puolestaan viestin "en tosissani pelkää sinua". Tämä rohkaisee leikkikumppania jatkamaan leikkiä. Puolestaan hymy voi toimia leikkisignaalinä, joka viestittää "en tarkoita sitä tosissani". Hymyllä on myös erillinen oma funktionsa leikkitalanteiden ulkopuolella, joka sisältää viestin "olen ystävällinen sinua kohtaan". Sekä nauru että hymy toimivat myönteisinä vahvistajina. (Aldis 1975, 271-273, 289-290.)

Voimmekin olettaa naurun mahdollistavan leikissä sen, ettei varsinaisia sanoja tarvita vaan kommunikointi voi tapahtua pelkästään kasvojen ilmeillä ja erilaisilla äännähdyksillä. Näin jo aivan pienetkin lapset, joilla sanavarasto tai puhetaito eivät ole vielä tarpeeksi kehittyneet, voivat ymmärrettävästi kommunikoida keskenään. Tämän vaistonvaraisen toiminnon myötä myös eri kulttuureista tulevat lapset voivat erottaa yhteisissä leikeissään vaivatta leikin ja toden.

Aldisin (1975, 272-273) mukaan naurun lisäksi leikissä käytetään myös toista äänellistä leikkisignaalia, leikkihuutoa, joka ei vastaa voimakkuudeltaan aitoa huutamista. Leikkihuuto ilmenee yleensä vain tilanteissa, joissa lapset ovat pelkäävinään. Nauru sen sijaan ilmenee kaikenlaisissa leikeissä. Leikkihuudon ohella lapset käyttävät monia muitakin ääniä leikkiessään, kuten leikkikarjuntaa.

4.2 Riehumis- ja peuhuleikin ilmenemiseen vaikuttavat tekijät

Riehumis- ja peuhuleikin kehityksellistä ja kasvatuksellista merkitystä tarkastelevassa katsauksessaan Pellegrini (1987) esittelee riehumis- ja peuhuleikkiin vaikuttavia tekijöitä seuraavasti:

Riehumis- ja peuhuleikin syntymiseen ja ilmenemiseen voivat vaikuttaa useat erilaiset tekijät. Yksi tekijä on lasten yksilölliset erot, kuten esimerkiksi ikä ja sukupuoli. Lisäksi ympäristöllä on myös suuri merkitys. Ympäristöön kuuluvat muun muassa leikkitalan koko, kasvatustoiminnan järjestely, leikkivälineet ja se tapahtuuko toiminta sisällä vai ulkona. (Pellegrini 1987, 28-29.)

Pellegrinin (1987, 25) katsauksen mukaan Humpreys ja Smith ovat todenneet riehumis- ja peuhuleikin ilmenemisen noudattavan U:n muotoista käyrää. Heidän tutkimansa esikoululaiset käyttivät riehumis- ja peuhuleikkiin noin viisi prosenttia vapaa-ajastaan, kun taas seitsemänvuotiailla luku oli noin 13 prosenttia. Riehumis- ja peuhuleikin määrä vastaavasti laski iän karttuessa. Tämä osoittaa, että riehumis- ja peuhuleikin ilmenemisen huippukohta osuu ala-asteen alkuvaiheeseen. Vähäisintä sen ilmeneminen on aivan pienillä lapsilla ja aikuisilla.

Blurton Jonesin ja Smithin tutkimusten mukaan myös sukupuolella on vaikutusta riehumis- ja peuhuleikin yleisyyteen, sillä leikkiä ilmenee enemmän pojilla kuin tytöillä. Humpreys ja Smith ovat yrittäneet selittää tutkimuksissaan leikin ilmenemistä hormonaalisilla ja kulttuurisilla tekijöillä. Pellegrini toteaa, että väite, jonka mukaan miessukupuolen hormonit tekevät pojista tyttöjä aktiivisempia, pitää kuitenkin tulkita varoen. Kulttuurin vaikutus riehumis- ja peuhuleikkiin ilmenee taas siten, että poikia rohkaistaan tällaiseen toimintaan. Riehumis- ja peuhuleikki nähdään sopivammaksi pojille kuin tytöille. Vanhemmat vahvistavat näitä käsityksiä rohkaisemalla lapsiaan sukupuolen mukaiseen toimintaan. Pellegrini viittaa myös Fagotin tekemään tutkimukseen, jonka mukaan vanhemmat reagoivat lasten leikkeihin eri tavoin riippuen lapsen sukupuolesta. Juokseminen, hyppiminen ja kiipeily sopivat vanhempien mukaan paremmin pojille kuin

tyttöille. Nukkeleikit sen sijaan yhdistettiin kuuluvaksi naissukupuolelle ominaiseen leikkitoimintaan.(Pellegrini 1987, 29-30.)

Riehumis- ja peuhuleikin syntyyn ja ilmenemiseen vaikuttavat edellisten lisäksi myös ympäristöön liittyvät tekijät. Smith ja Connolly ovat selvittäneet tätä näkökulmaa. Ryhmäkoon on todettu vaikuttavan riehumis- ja peuhuleikin yleisyyteen siten, että mitä isompi ryhmä, sitä enemmän tällaista leikkiä esiintyy. (Pellegrini 1987, 30.)

Myös opettajan toiminnalla on nähty olevan suurta vaikutusta lasten riehumis- ja peuhuleikin yleisyyteen. Ryhmissä, joissa opettajan ohjausta on vähän, ilmenee enemmän riehumis- ja peuhuleikkiä kuin niissä ryhmissä, joissa opettaja vie jatkuvasti toimintaa eteenpäin. Järjestäytyneimmissä ryhmissä opettaja estää leikin niin, että lapset toimivat vain opettajan mukaan.(Pellegrini 1987, 30-31.)

Pellegrini itse on tutkinut leikkivälineiden vaikutusta riehumis- ja peuhuleikkiin. Tutkimuksen mukaan erilaiset roolivaatteet ja rakennusmateriaalit lisäsivät riehumis- ja peuhuleikin määrää. Leikkivälineillä oli vaikutusta myös lasten sosiaaliseen vuorovaikutukseen. Mitä vähemmän leikkivälineitä oli esillä, sitä parempi oli lasten välinen vuorovaikutus. Leikkivälineiden esilläolo vei lasten huomion, mutta niitä vähennettäessä lapset keskittyvät vuorovaikutukseen toisten lasten kanssa, jolloin he myös oppivat sosiaalisista tilanteista.(Pellegrini 1987, 31.)

Useat tutkijat ovat todenneet ulko- ja sisäleikkituloilla ja niiden koolla olevan vaikutusta lasten käyttäytymiseen. Lapset vaativat paljon tilaa juoksuleikeille, ja näin ulkoleikit saattavat olla heille sisäleikkejä motivoivampia. Ulkoleikkeihin vaikuttavat lisäksi ympäristötekijät sillä riehumis- ja peuhuleikkiä esiintyi eniten nykyaikaisessa leikkiympäristössä, joka edusti uusia muotoja, materiaaleja ja eri korkeustasoja. Tällaisissa leikkipaikoissa esiintyi enemmän leikitappelua kuin esimerkiksi seikkailuleikkipaikoilla, joissa oli puutarha, vesilammikko, rakennusmateriaaleja ja maja. Perinteisellä leikkipaikalla, johon oli rakennettu keinu, liukumäki ja kiipeilyteline, sen sijaan ei leikitappelua esiintynyt. Pellegrini toteaaakin, että ympäristöllisillä tekijöillä voidaan vaikuttaa paljonkin riehumis- ja peuhuleikin syntyyn. Opettajilla ja kasvattajilla on siis mahdollisuus joko edistää tai vähentää riehumis- ja peuhuleikkiä valitsemalla lasten leikkeihin tietynlainen ympäristö.(Pellegrini 1987, 30, 32-33.)

5 LEIKIN JA TODEN EROTTAMINEN

5.1 Missä vaiheessa leikki muuttuu todeksi?

Suurin osa riehumis- ja peuhuleikistä muodostuu sellaisesta käyttäytymisestä, joka päällisin puolin saattaa näyttää hyvinkin vihamieliseltä. Tällaista käyttäytymistä ovat esimerkiksi väkivaltainen takaa-ajo, hyökkäys ja nopea välttelevä perääntyminen. Myös liikkeen suuntautumisessa, käden asennossa, lyömisliikkeessä ja nauramisen ja kirkumisen vaihtelussa on havaittavissa yhteys vihamieliseen aggressiiviseen käyttäytymiseen. (Blurton Jones 1976, 356-357.)

Myös Neill on havainnut, että leikillisuus ja vihamielisyys voivat myös sekoittua leikissä. Leikissä hyökkääjä saattaa ottaa toisesta rajusti kiinni ja heittää hänet maahan. Osoitettuaan vahvuutensa toiselle, hän voi hellittää otettaan ja muuttaa toiminnan takaisin leikiksi. (Smith, 1997, 59.) Joskus myös leikillinen pakeneminen saattaa muuttua todelliseksi pakenemiseksi. Lapsi, joka pakenee kiihtyvällä vauhdilla pitkän aikaa ajamatta ketään takaa voi kokea leikin todempana kuin se itse asiassa onkaan. Hän ei enää hymyile ja hänen naurunsa muuttuu miltei kirkumiseksi. (Blurton Jones 1976, 356-357.)

Aikuisilla leikin ja toden raja on hämärtynyt ja näin heidän saattaakin olla vaikeaa tulkita sekä lasten että myös muiden aikuisten käyttäytymistä. Näinpä he reagoivatkin yleensä riehumis- ja peuhuleikkitilanteisiin kuin ne olisivat todellista tappelua. Myös jotkut lapset, joille toden ja leikin eron ja koko tilanteen hahmottaminen on vielä hankalaa, vastaavat leikkiin kuin se olisi vihamielistä ja mahdollisesti myös vaarallista. Näinpä he esimerkiksi voivat paeta leikkihyökkäystä tai leikkijöiden sattumanvaraista lähestymistä kauhun vallassa etsien epätoivoisesti turvaa ympäristöstään. Joidenkin lasten on myös vaikea suhtautua riehumis- ja peuhuleikkiin pelkkänä hauskanpirona. (Smith 1997, 49-50, 59.)

Smithin artikkelissa, jossa tarkasteltiin ala-asteen opettajien käsityksiä leikitappelun ja todellisen tappelun eroista, havaittiin, että opettajilla on paljon ennakkoluuloja riehumis- ja peuhuleikkiä kohtaan. Opettajat luulevat todellista tappelua tapahtuvan huomattavasti leikitappelua enemmän. Leikillisen voimainmittelön uskotaan myös muuttuvan oikeaksi tappeluksi todellisuutta useammin. Opettajat saattavat perustaa oletuksensa muutama

aggressiiviseen ja syrjäytyneeseen lapseen, joille todellinen tappelu on tyypillistä ja yleistää tilanteet heidän tavanomaisen toimintansa mukaan. Useimmiten opettajat kiinnittävät huomionsa sellaisiin tilanteisiin, joissa leikkittappelu on epäonnistunut ja se on johtanut johonkin onnettomuuteen. Vahingon sattuessa tai todellisen tappelun ilmetessä opettaja kutsutaan yleensä paikalle antamaan ensiapua tai ratkaisemaan mahdollinen konflikti. Valitettavasti juuri nämä ovat niitä tilanteita, jotka opettajat huomaavat ja muistavat ja joiden perusteella he luovat käsityksensä leikkittappelusta. (Smith 1997, 62.)

Myös lapset saattavat erehtyä luulemaan toisen leikillistä käyttäytymistä vihamieliseksi ja vastaavat siihen väärän tulkintansa mukaisesti. Tämä voi johtua esimerkiksi tiettyjen sosiaalisten taitojen puutteesta. Pellegrinin mukaan leikin muuttuminen tappeluksi on todennäköisempää myös sellaisilla lapsilla, jotka ovat sosiaalisesti syrjäytyneitä. Jotkut lapset saattavat myös manipuloida leikkittilanteita ja käyttää leikillisen toiminnan sääntöjä hyväkseen voidakseen satuttaakseen toista ja osoittaakseen sosiaalista hallintaa. (Smith 1997, 54.)

Aldisin (1975, 185-186) mukaan oikeassa tappelussa lapset saattavat satuttaa toisiaan pahastikin, mutta leikkittappelussa ainoat vammat ovat pienet kolhut ja mustelmat, sillä intensiteetti siinä on hyvin paljon alhaisempi kuin oikeassa tappelussa ja lihakset ovat melko rennossa tilassa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö leikkittappelu voisi olla voimakasta fyysistä toimintaa. Joskus lapsi voi kuitenkin tarkoitukselta satuttaa toista. Tässä tilanteessa satutettu voi tuntea pelkoa tai vihaa satuttajaa kohtaan. Mikäli lasten välinen suhde on kunnossa, niin satuttaja osoittaa empatiaa satutettua kohtaan ja näin toinen huomaa tapaturman olleen vain vahingon. Tällainen lopputulos luo edellytykset lasten leikin jatkumiselle.

Observointitutkimusten mukaan leikkittappelu muuttuu todelliseksi tappeluksi todella harvoin. Ala-asteikäisistä 11- vuotiaisiin tätä tapahtuu vain noin yhdellä prosentilla. Humpreysin ja Smithin (1987) tutkimuksissa noin neljä prosenttia leikkittappeluista johti loukkaantumiseen, jotka olivat vahinkoja. Näissä tapauksissa satuttaja oli heti empaattisesti auttamassa satutettua. Vain vähän yli yksi prosenttia tapauksista oli tarkoituksenmukaisia satuttamisia. Myös Pellegini (1988) on saanut samansuuntaisia tuloksia. Sellaisilla lapsilla, joilla on vaikeuksia vertaisryhmäsuhteissa tai heillä on taipumusta aggressiiviseen käytökseen, leikin todeksi muuttumisen ilmenemisprosentti nousee jopa kahteenkymmeneenviiteen. Shåferin ja Smithin (1996, 173-179) haastattelututkimuksessa, joka koski ala-asteen opettajien suhtautumista leikkittappeluun ja todellista tappelua kohtaan, opettajat tulkitsivat 29 prosenttia leikkittappeluista muuttuvan todeksi. Myös suurin osa lapsista eli noin 80 prosenttia tiesi tämän muuttumismahdollisuuden. Tämä ilmeni Smithin ym. ja Boultonin haastattelututkimuksista. (Smith 1997, 54.)

5.2 Kuinka ulkopuoliset havainnoijat erottavat riehumis- ja peuhuleikin todellisesta tappelusta?

Smith on luonut tutkimustensa myötä tietyt havainnointikriteerit, joilla on mahdollista erottaa riehumis- ja peuhuleikki todellisesta tappelusta. Näiden mukaan eräänä tärkeänä tekijänä voivat toimia kyseisessä tilanteessa vallitsevat olosuhteet. Mikäli kyseessä on riehumis- ja peuhuleikki eivät mahdollisesti käytetyt leikkivälineet aiheuta leikkijöiden kesken ristiriitoja. Oikeissa tappeluissa välineistä ja niiden hallinnasta käydään jatkuvaa taistelua. Tarkasteltaessa leikkiin kutsua ja siihen vastaamista, on riehumis- ja peuhuleikissä leikkiin houkuteltu lapsi vapaa kieltäytymään osallistumisesta. Todellisesta tappelusta lapsi ei voi kuitenkaan kieltäytyä menettämättä kasvojaan. (Smith 1997, 51.)

Erittäin tärkeä havainnointikriteeri on myös leikkiin osallistuvien lasten kasvojen ilmeet ja äänellinen ilmaisu toiminnan aikana. Riehumis- ja peuhuleikissä kasvoniilmeet ovat yleensä leikkisät, lapset nauravat ja hymyilevät paljon. Heidän ilmaisunsa voi olla myös aivan neutraalia, ollen silti riehumis- ja peuhuleikkiä. Todellisessa tappelussa lapset tuijottavat toisiaan, mutristavat suutaan ja rypistävät otsaansa kasvot punaisena kiukusta. Myös itkeminen kuuluu tappelun tiimellyksessä usein asiaan. Riehumis- ja peuhuleikkiin osallistuu useimmiten kaksi lasta mutta siihen voi liittyä välillä useampiakin lapsia. Todelliseen tappeluun ottaa harvoin osaa enemmän kuin kaksi lasta. (Smith 1997, 51.)

Tarkasteltaessa leikkejä sivustakatsojien näkökulmasta, riehumis- ja peuhuleikki ei suuremmin herätä mielenkiintoa toisin kuin todellinen tappelu, joka saattaa saada aikaan katsojien kerääntymisen tappelijoiden ympärille. Todellisessa tappelussa ei käytetä itsensä hillintää tai anneta armoa tai tasoitusta vastustajalle vaan toiminta tapahtuu täydellä teholla loppuun asti. Iskut lähtevät vastustajaa kohti täysillä, voimia säästelemättä. Riehumis- ja peuhuleikille taas on erittäin ominaista tasoituksen antaminen varsinkin vahvemman lapsen taholta, toisen huomioiminen ja käytettävien voimien säätely leikin kuluessa. Myöskään iskut eivät ole niin vahvoja vaan vastustajaa käsitellään pehmeämmin. (Smith 1997, 51.)

Riehumis- ja peuhuleikissä osallistujat voivat vaihtaa keskenään osia ja rooleja. Painiessaan he voivat olla välillä alimmaisena tai päällimmäisenä ja takaa-ajoleikissä takaa-ajajana tai takaa-ajettuna, "kissana" tai "hiirenä". Todellisessa tappelussa vuoronvaihtoa ei tapahdu sillä molemmat osapuolet kamppailevat kynsin hampain voitosta. Todellisen tappelun jälkeen voittaja ja häviöjät ovat yleensä vihamielisiä toisiaan kohtaan eivätkä eroa sovussa. Näin heidän on melko mahdotonta jatkaa tilanteen jälkeen toimintaa keskenään. Riehumis- ja peuhuleikkiin osallistuneet lapset ovat toiminnankin jälkeen ystäviä keskenään ja pysyvät yhdessä seuraavassakin toiminnassa. (Smith 1997, 51.)

5.3 Kuinka lapset erottavat riehumis- ja peuhuleikin ja todellisen tappelun toisistaan?

Smithin ja Lewisin tutkimuksissa suurin osa viisivuotiaista pystyi erottamaan toisistaan leikin ja toden. Erottamisen pohjana olivat usein fyysiset toiminnan piirteet. Smithin, Carvalhon, Hunterin ja Constabilen tutkimuksen mukaan viisivuotiaista lapsista 70 prosenttia vastasi erottavansa toisistaan leikin ja toden. Vastaava luku 8- ja 11-vuotiailla oli 90 prosenttia. Melkein kaikki heistä pystyivät myös kertomaan perustelut tulkinnalleen ja kiinnittämään huomiota muun muassa kasvojen ilmeisiin ja äänelliseen viestintään. Viisivuotiaista vain 60 prosenttia pystyi tähän suoritukseen. (Smith 1997, 52-53.)

Constabilen ym. mukaan lapset kiinnittivät huomionsa etenkin tilanteen ja toiminnan kestoan. Lapset mielsivät riehumis- ja peuhuleikin melko lyhytkestoiseksi toiminnaksi kun taas oikea tappelu saattoi kestää hyvinkin kauan. Erottava tekijä oli myös se, mitä leikki- tai tappelutilanteessa olijat tekivät tai yrittivät tehdä toiminnan päättyessä. Lasten mukaan toiminta oli tappelua mikäli tilanteesta ja vastustajasta pyrittiin pääsemään eroon ja pakoon. Mikäli toiminta oli vain riehumista, lapset pysyivät ystävinä ja yhdessä toiminnan jälkeenkin. (Smith 1997, 52-53.)

Lapset erottivat leikin ja toden myös osallistujien kasvojen ilmeistä. Jos osallistujat nauroivat tai hymyilivät, toiminta oli melko varmasti riehumista. Vihainen naama oli selvä merkki todellisesta tappelusta. Todelliseen tappeluun viittasivat myös lasten kovat otteet ja toisen tarkoituksellinen vahingoittaminen ja toisen painaminen maahan ja siellä väkisin pitäminen. Todellisessa tappelussa lasten vakaana aikomuksena oli pitää puolensa ja selviytyä taistelusta voittajana hinnalla millä hyvänsä. Leikillisessä toiminnassa toista ei haluttu satuttaa ja näin voimien käyttöä pyrittiin hallitsemaan. Leikissä toisen pakottaminen oli poissuljettua eli toiminta tapahtui vapaaehtoisesti. (Smith 1997, 52.)

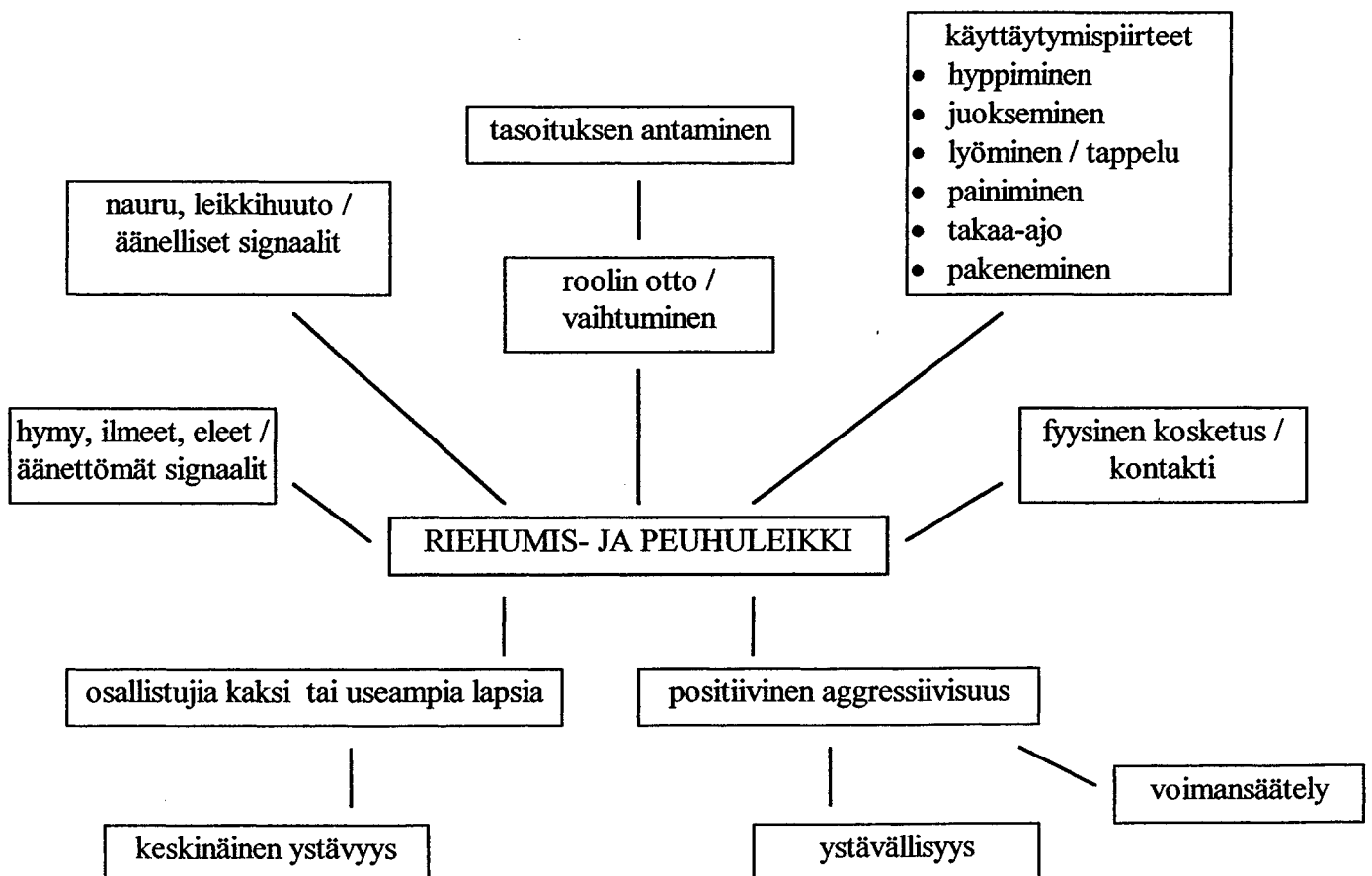
Lasten mukaan todellisen tappelun ympärille kerääntyy usein yleisöä, kun taas riehumis- ja peuhuleikkiä ei yleensä huomioida eikä sen seuraamisesta kiinnostuta. Mikäli toimintaan halutaan innokkaasti mukaan, sen voidaan katsoa olevan leikkiä. Tappelutoiminta pyritään keskeyttämään tai lopettamaan. Todellinen tappelu vaikuttaa osallistujiin yleensä negatiivisesti, saaden heidät aidosti vihaisiksi. Leikissä toisen fyysinen, rajumpikin kontaktinotto ei saa tilanteen tunnelmaa vihamieliseksi. Toisen leikkimielisestä lyönnistä ei sen kummemmin välitetä vaan toiminta jatkuu ilon ja ystävyuden vallitessa. (Smith 1997, 52.)

Erotaessaan leikkiä todesta lapset käyttävät jo olemassa olevaan tietoa muista lapsista eli niitä havaintoja, miten lasten on nähty käyttäytyvän aiemmin. Erottamisen perustana voi toimia myös läheinen kaveruussuhde tai vastaavasti kiusaajasuhde. Myös sukupuoleen liittyvät stereotyyppit voivat vaikuttaa lasten tilanteen tulkintaan. Näin ollen tytöt eivät tappele poikien kanssa, vaan he riehuvat keskenään. Todellinen tappelu yhdistetään lähinnä poikien toiminnaksi. Leikin ja toden erottamisessa lapset käyttävät hyväkseen myös tuntemiaan leikkisääntöjä ja erilaisten pelien luonnetta. Leikillinen toiminta edellyttää aina sääntöjä ja niiden tarkkaa noudattamista. Sen sijaan tappelussa ei sääntöjä tunneta vaan siinä pätevät luonnon lait. (Smith 1997, 52.)

Leikin ja toden erottamisen perusteena voi olla lapsella myös joku muu kuin edellä mainittu kriteeri. Lapsella on kuitenkin yleensä selkeä näkemys siitä, onko tilanne leikkiä vai totta. Hän ei kuitenkaan aina välttämättä pysty perustelevaan, kuinka on päätenyt näkökantaansa. (Smith 1997, 52.)

5.4 Yhteenvedoa riehumis- ja peuhuleikille tyypillisistä piirteistä

Kuviossa 1 havainnollistamme riehumis- ja peuhuleikin moni-ilmeisyyttä ja kokoamme yhteen ne piirteet, jotka tutkimusten mukaan osoittautuivat tyypillisimmiksi riehumis- ja peuhuleikille.



KUVIO 1. Riehumis- ja peuhuleikki ilmiönä

6 RIEHUMIS- JA PEUHULEIKIN MERKITYS

Riehumis- ja peuhuleikin on katsottu palvelevan sosiaalista sitoutumista ja yhteenkuuluvuutta, tiettyjen sosiaalisten taitojen harjoittelua, kuten roolinottoa, ongelmanratkaisua tai mahdollisuutta vastaanottaa, tulkita ja ymmärtää erilaisia sosiaalisia viestejä. Riehumis- ja peuhuleikin kautta voidaan harjoitella eräänlaista eloonjäämiskamppailua, taistelua ja puolustautumista. Lisäksi leikki toimii hallitsevuuden ja oman ylivaltaisuuden luomis-, ylläpitämis- ja esiintuontikeinona. (Smith 1997, 57.)

Smithin (1997, 57-58) mukaan riehumis- ja peuhuleikki edistää lasten välistä sosiaalista sitoutumista lasten välillä, koska leikki muodostaa läheisen suhteen leikkitoverin kanssa. Ei voida kuitenkaan todistaa, että riehumis- ja peuhuleikki synnyttäisi enemmän ystävyysuhteita kuin jokin muu yhteisleikki. Ystävien kanssa on turvallista leikkiä, koska lapset näkevät toisiaan jatkuvasti ja tuntevat toisensa hyvin. Tällöin on epätodennäköistä, että toiminta johtaisi ystävyyttä vaarantaviin väärinymmärryksiin tai kostoiskuihin.

Riehumis- ja peuhuleikki kehittää myös lasten sosiaalisia taitoja, joita he tarvitsevat leikin aloituksessa ja ylläpitämisessä. Sosiaalisia taitoja tarvitaan myös myöhemmässä elämässä, joten lapsen on tärkeää harjoitella niitä. Leikeissä lapsilla on mahdollisuus ottaa erilaisia rooleja ja toimia vuoron perään esimerkiksi takaa-ajajina tai takaa-ajettuina. Tällainen vastavuoroisuus leikissä tarjoaa lapsille mahdollisuuden nähdä tilanteet useista eri näkökulmista. Kyky katsoa tilanteita eri näkökulmista ja käyttää tilanteissa erilaisia sosiaalista vuorovaikutusta säilyttäviä leikkistrategioita palvelee myös muuta sosiaalista vuorovaikutusta, kuten esimerkiksi sosiaalista ongelmanratkaisua. (Pellegrini 1987, 34-35; Smith 1997, 58.)

Merkityksellistä on myös se, että lapset voivat riehumis- ja peuhuleikeissä harjoitella erilaisten tunnetilojen tuottamista, tunnistamista ja vastaanottamista. Taito kehittyy fyysisessä leikkitoiminnassa ikätovereiden kanssa. Myös yhteisleikki vanhemman ja lapsen välillä luo pohjaa lasten kyvyille tuottaa ja vastaanottaa tunteita. On mahdollista, että lapset, jotka ovat muita lapsia kyvyttömämpiä tulkitsemaan tunteita, eivät lähde riehumis- ja peuhuleikkitoimintaan mukaan yhtä halukkaasti kuin muut. (Smith 1997, 58.)

Hartup (1982, 167) toteaa, että aggressiivista käyttäytymistä sisältävien leikkien kautta lapset oppivat hallitsemaan erityisesti aggressiivisia impulssejaan. Tämänkaltainen toiminta tekee tehokkaat aggressiiviset käyttäytymismallit lapselle tutuiksi ja vakiinnuttaa aggressiivisten tunteiden säätelymekanismit. Vuorovaikutuksellinen toiminta ikätovereidensa kanssa antaa lapselle mahdollisuuden aggressiivisen käyttäytymisen kokeilemiseen tasavertaisten lasten kanssa, joilla on tasoltaan samat sosiaaliset taidot ja kognitiiviset kyvyt.

Paljon liikettä sisältävä leikkitoiminta edistää ja pitää yllä fyysistä kuntoa. Samalla se kehittää lihasvoimaa ja aineenvaihduntakykyä vaikuttaen edistävästi myös sydän- ja verenkiertojärjestelmän toimintaan. Riehumis- ja peuhuleikillä on positiivinen vaikutus lasten käyttäytymiseen. Leikin avulla lapset voivat purkaa liikaa energiaa, jonka jälkeen he ovat halukkaampia palaamaan takaisin muiden opeteltavien asioiden pariin. (Pellegrini 1987, 23-24, 27-28.)

Riehumis- ja peuhuleikissä lapsi pystyy harjoittelemaan taistelussa ja ulkoisissa tilanteissa vaadittavia taitoja. Tämä selittää myös riehumis- ja peuhuleikille luonteenomaisia sukupuolieroja sillä tappelu ja metsästys yhdistetään yleensä miehisyyteen. Kattavaa selitystä sille, miksi juuri miehet tarvitsevat enemmän tällaista sosiaalista toimintaa, ei ole tähän asti löydetty. (Smith 1997, 58-59.)

Smith (1997, 59, 61-62) esittää katsauksessaan erilaisia tutkimuksia, joiden mukaan riehumis- ja peuhuleikillä on yhteys ihmisille luonteenomaiseen kilpailuviettiin. Leikin avulla voidaan testata omia voimia ja ilmaista omaa vahvuutta. Voimien vertailun myötä leikkijät voivat luoda oman toimintastrategiansa, jonka avulla on mahdollista saavuttaa varsinainen päämäärä eli hallitseva asema. Hallitsevuus voidaan myös saavuttaa manipuloidulla, tuudittamalla vastustaja valheelliseen turvallisuudentunteeseen ja yllättämällä hänet sitten täydellisesti. Esimerkiksi Sluckin 5- ja 9- vuotiaita lapsia koskevan tutkimuksen mukaan jotkut lapsista kontrolloivat muita lapsia taitavasti vaihtelemalla riehumis- ja peuhuleikkiä ja todellista aggressiota keskenään tarkoituksen ja tilanteen mukaan. Uhkaavan aggressiivisen tilanteen he pystyivät mitätöimään toteamalla sen olevan vain leikkiä. Toisaalta riehumis- ja peuhuleikki voi olla myös tapa säilyttää hallitseva asema ryhmässä ystävällisellä tavalla.

Humpreysin ja Smithin tutkimuksen mukaan sekä 7-, 9-, ja 11-vuotiaat lapset olivat taipuvaisia valitsemaan riehumis- ja peuhuleikkiin mukaan läheisimpiä ystäviään. Leikkitoverien valinnassa 7- ja 9-vuotiailla lapsilla ystävien hallitsevuustasolla ei ollut mitään merkitystä. Sen sijaan 11-vuotiaat lapset valitsivat leikkiin lapsia, jotka olivat alempana tai lähellä heidän omaa hallitsevuusasemaansa. Kaikkien ikäluokkien lapset pyrkivät kuitenkin löytämään kyseisen toiminnan kautta ystäviensä keskuudesta johtajan ja myös taistelemaan itse tästä asemasta. (Smith 1997, 60.)

Myös Boultonin mukaan leikkitoverit näyttivät olevan lähellä lasten omaa hallitsevuusasemaa. Hänen mukaansa heikompien leikkipartnereiden valinnan ohella kuitenkin myös heikommat lapset ottivat itse osaa tappeluun. Boulton tekikin johtopäätöksen, että lapset käyttivät riehumis- ja peuhuleikkiä sosiaalisena välineenä saavuttaakseen tiettyjä sosiaalisia päämääriä tiettyjen ikätovereidensa kanssa eri

aina hyvántahtoista ja ystävällistä toimintaa. Erityisesti syrjäytyneet lapset voivat käyttää riehumis- ja peuhuleikkiä ja fyysistä aggressiota myös haitallisesti ikätovereidensa kiusaamiseen.(Smith 1997, 60.)

Sekä Smithin että Boultonin tutkimuksissa lapset pystyivät pääosin erottamaan kumpi leikkitappelun osapuoli oli vahvempi. Boultonin mukaan lapset käyttävät tätä tietoa muiden lasten hallitsevuuden haastamiseen ja testaamiseen. Mikäli leikkitappelussa ei anneta periksi hallitsevan osapuolen jo löydyttyä, se saattaa muuttua oikeaksi tappeluksi. Näin saattaa tapahtua vaikka lapset tuntisivatkin toisensa. Välillä tilanteet pakottavat lapsia jatkamaan leikkiä yli rajan kohti todellista tappelua.(Smith 1997, 60-61.)

7 RIEHUMIS- JA PEUHULEIKKI LEIKIN TEORIOIDEN VALOSSA

Erityisen tarkastelun kohteeksi valitsimme Spencerin, Groosin, Hallin, Batesonin ja Huizingan leikkiteoriat sillä ne mielestämme selkeyttävät riehumis- ja peuhuleikkiä ilmiönä ja tapahtumaketjuna. Ne antavat vastauksen siihen, miksi tätä leikkiä tapahtuu ja miksi se on välttämätöntä lapsen kasvulle ja kehitykselle. Toisen perusteena oli myös se, että leikkiä ja erityisesti riehumis- ja peuhuleikkiä on myös aiemmin selitetty erilaisessa kirjallisuudessa näillä samoilla Spencerin, Groosin ja Hallin klassisilla leikkiteorioilla. Batesonin valitsimme käyttöömmeksi siksi, että riehumis- ja peuhuleikissä tyypillistä on myös monipuolinen kommunikaatio leikkijöiden välillä. Huizingan teoria antaa riehumis- ja peuhuleikille kulttuurisen näkökulman.

7.1 Spencerin ylijäämäenergian purkautumisteoria

Englantilaisen filosofin ja psykologin Herbert Spencerin ylijäämäenergian purkautumisteoria on yksi varhaisimmista leikin teorioista. Se pohjautuu myös melko pitkälle Darwinin evoluutioteoriaan. Spenceriä voidaan kutsua vaistoteoreetikoksi, sillä hän näki leikin alitajuisena, vaistoihin liittyvänä tuotteena. Nämä ihmisen elämää tyydyttävät, synnynnäiset vaistot liittyivät olennaisesti valloittamiseen ja hallitsemiseen. (Levy 1983, 77 ; Rubin 1982, 7.)

Spencerin mukaan ihmiset toimivat tyydyttääkseen keskeisimmät tarpeensa. Leikki puolestaan syntyy siitä energiasta, joka jää jäljelle kun varsinaiset päätarpeet on tyydytetty. Lapsilla, koska he eivät ole vastuussa selviämisestään, uskotaan olevan suuret energian ylijäämävarastot, jotka tulee käyttää loppuun leikin kautta. Ylijäämäenergia on näin motiivina toiminnalle ja purkautuu päämäärättömässä ja vilkkaassa ilon ja onnellisuuden etsinnässä, leikissä. Spencer määritteli leikin lasten ylijäämäenergian kuluttamiseksi. (Levy 1983, 77-78.)

Koska lapsilla ei ole vanhempien huolenpidon vuoksi tarvetta vaistonvaraiseen käyttäytymiseen todellisissa tilanteissa, he kehittävät tilalle todellisuutta vastaavia leikkitalanteita, leikkilisiä vastaavuuksia. Tätä tapahtuu jopa lasten näkemättä aikuisten

todellista käyttäytymistä samassa tilanteessa. Esimerkkinä tästä on muun muassa lasten leikkittappelu tai jokin muu riehumis- ja peuhuleikin muoto. (Rubin 1982, 7.)

Spencer olettaa teoriassaan, että ihmiset, kuten muutkin kehittyneemmät eläimet ja organismit, ovat luonnoltaan aktiivisia ja motivoituneita toimimaan yhteydessä ympäristönsä kanssa. Elämän suojeleminen ja ylläpitäminen eivät kuitenkaan vaadi kaikkea ihmisen energiaa ja näin hänen tuleekin säilyttääkseen aktiivisuutensa kanavoitaa ylijäämäenergiaa automaattisesti leikkikäyttäytymiseen. (Levy 1983, 78.)

Spencerin mukaan ihmisten ja eläinten aktiivisuus johtuu siitä, että henkisessä ja fyysisessä toiminnassa hermosolut purkautuvat. Lepotilassa solut korjautuvat, täydentyvät ja näin ollen uudistavat toimintavalmiutensa. Uudistuneet solut ovat erittäin herkkiä ärsytykselle ja niillä onkin miltei kontrolloimaton tarve toimia. Täydentyneet organismit vaihtelevat tilaltaan ja kehittyneisyydeltään. Leikissä on havaittavissa juuri tämä organismin kehittyneisyysaste; mitä kehittymättömämpi organismi on, sitä suurempi osa sen energiasta kuluu elämän perustehtävien toteuttamiseen eli ruoan etsimiseen ja olemassaolon turvaamiseen. "Turhille" toiminnoille, kuten leikille, ei jää sijaa. Puolestaan korkeammat organismit ehtivät tekemään muitakin toimintoja. Nämä muut toiminnot on luokiteltu siis leikiksi. (Rubin 1982, 6-7.)

Ylijäämäenergian purkautumisteoria on käyttökelpoinen lasten riehumis- ja peuhuleikkien tarkastelussa, sillä leikissä lapsella kuluu valtavasti energiaa. Käytännössä tämän ylijäämäenergian purkamistarpeen huomaa siinä, että lasten ollessa pitkään sisällä pienissä, ahtaissa tiloissa melko tarkkaan kontrolloituna heidän keskittymiskykynsä heikkenee vähitellen ja he tulevat levottomiksi. Heille tulee tarve päästä paikkaan, jossa on tilaa liikkua vapaasti. Päiväkodissa ulkoilutilanteet ovat lapsille erityisen tärkeä mahdollisuus purkaa energiakertymää.

7.2 Groosin leikin esiharjoitteluteoria

Saksalaiseen filosofian professoriin Karl Groosiin vaikutti suuresti Darwinin evoluutioteoria. Teorian mukaan ne yksilöt, jotka ovat vahvimpia, parhaiten sopeutuneita ja varustautuneita tähänhetkiseen ja tulevaan ympäristöönsä, selviävät. Epäonnistuneet menehtyvät. Tämän luonnon valinnan myötä myös ihmislajin on mahdollista kehittyä. Darwinin teorian mukaisesti Groos on päättänyt, että leikistä täytyy olla jotain hyötyä ihmiselle. Hän on tullutkin siihen tulokseen, että mahdollisuus leikkiin varmistaa erilaisten lajien olemassaolon vuosien saatossa. Groosin mukaan juuri lapsuuden aika on leikkimistä varten. Mitä monimutkaisempi laji on, sitä pitemmän lapsuusvaiheen se tarvitsee kehittyäkseen aikuiseksi. (Levy 1983, 81; Rubin 1982, 8.) Näin ollen myös ihmiselämässä pitkä lapsuusvaihe ja siihen liittyvä leikki luovat erittäin tärkeät edellytykset lapsen normaalille kehitykselle.

Groos oli itse asiassa ensimmäinen tutkija, joka on pitänyt leikkiä lapsen kehityksen kannalta merkittävänä toimintana. Hänen mukaansa leikki on eräänlainen vaistomainen impulssi, jonka myötä lapsen tulee harjoitella keskeneräisiä, hiomattomia ja synnynnäisiä

vaistoja. Näiden vaistojen pitää saada harjoitusta selviytymiskamppailua varten. Groosin mukaan leikki ei ole viettien vakavaa toteuttamista vaan valmistautumista, esiharjoittelua tuleviin elämäntehtäviin. Leikki lisää myös ihmisen sopeutumiskykyä. Mielihyvän tunteet ovat olennaisia tälle harjoittelulle, koska kyse on tarpeitten tyydyttämisestä. (Christensen & Launer 1985, 21; Levy 1983, 81-83; Rubin 1982, 9.)

Groosin mukaan leikki on tarpeellista lajin selviytymiselle. Leikki ei ole pelkkää päämäärätöntä energian kuluttamista. Leikissä on aina mukana jäljittelyä, jonka kautta lapsi sekä säilyttää vanhaa että luo koko ajan uutta. Toistaessaan useita kertoja yksinkertaista toimintoa lapsi tuottaa siitä koko ajan uusia variaatioita. Leikin kautta lapsi voi opettaa itse itseään. Fyysisen toiminnan ohella Groos painotti myös sekä tiedollisen että emotionaalisen alueen leikkimielistä tutkimista. Groosin mukaan alkeellisten aistien kehittyminen on verrattavissa myöhempien kognitiivisten ja emotionaalisten taitojen kehittymiseen. (Christensen & Launer 1985, 21; Helenius 1993, 11; Levy 1983, 81-83; Rubin 1982, 9.)

Groos on kehittänyt kaksi eri kategoriaa lasten leikkimuotojen ja -toimintojen arviointia varten. Kokeellinen leikki palvelee lasten itsekontrollin kehitystä. Tähän leikkimuotoon kuuluvat erilaiset sensoriset ja motoriset harjoitteet ja myös kehittyneempien henkisten toimintojen harjoittaminen eli sääntöleikit. Sosionominen leikki puolestaan palvelee ihmissuhdetaitojen kehittymistä. Se sisältää tappelua ja jahtaamista eli riehumis- ja peuhuleikkiä sekä erilaisia imitoivia sosiaalisia leikkejä. (Rubin 1982, 10.)

Turvatussaan lajin selviytymisen leikki on eräänlainen sukupolvien välinen siltä, joka jäljittelyn ja uutta luovan kokeilun avulla johtaa menneestä tulevaan. Leikin kautta lapsi käy läpi aiempia kokemuksiaan, oppii uusia asioita, tutkii ja harjoittelee taitojaan tulevaisuutta varten. Leikki on valmistautumista aikuisuuden haasteisiin. Leikissä pyritään aina johonkin eikä se ole vain päämäärätöntä energian kuluttamista. Erityisesti riehumis- ja peuhuleikin kautta lapsi harjoittelee sosiaalisia taitojaan, sillä tässä leikkimuodossa lapselle on mahdollisuus toimia ja kommunikoida toisten ihmisten kanssa. Itse asiassa kommunikointi on välttämätöntä, jotta leikki voisi jatkua. Lapsi joutuu tulkitsemaan erilaisia tunteita ja tilanteita. Ymmärtäessään mitä toinen tarkoittaa, hän voi suhteuttaa oman toimintansa tämän mukaan.

7.3 Hallin rekapitulatioteoria

G. Stanley Hallin, amerikkalaisen psykologin ja pedagogin, mukaan leikki on osoitus siitä, että lapsi on aikuisen ihmisen ja eläimen välinen "puuttuva rengas". Sikiökautenaan lapsi käy kaikki ihmiskunnan vaiheet läpi alkueläimestä inhimilliseen olentoon ja vielä lapsuusaikanaanakin hän jatkaa tätä ihmiskunnan evoluution aikaisten kokemusten toistamista eli rekapitulointia. Leikin kautta lapsi toistaa niitä käyttäytymispiirteitä, jotka mahdollistivat hänen esi-isänsä selviytymisen. Näitä käyttäytymispiirteitä ovat kiipeäminen, keinuminen, heittäminen, kiinniotto, juokseminen, huutaminen ja niin edelleen. Hallin mukaan lapsen eri ikäkausien leikkimieltymyksistä voidaan jäljittää ihmisen kehityksen vaiheet. (Levy 1983, 84-85.)

Hall, kuten Groos ja Darwinkin yhdisti leikin synnynnäisten vaistojen ilmaisuun. Groosin pitäessä leikkiä ihmisen luonnollisena toimintana tulevaisuuden taitojen kehittämisessä, Hall näki leikin olevan menneisyyden primitiivisten roolien ja vaistojen heikentämistä. Tämä heikentäminen on toivottavaa, sillä primitiivisistä rooleista ja vaistoista on tullut ajan kuluessa melko tarpeettomia ajateltaessa ihmisen tämän hetkistä kehitystasoa. Leikki kuitenkin mahdollistaa modernille sivilisaatiolle tyypillisten, monipuolisten toiminnan muotojen kehittymisen. Hallin mukaan leikki tarjoaa mahdollisuuden myös lapsuuden jännitysten, ahdistuneisuuden ja aggressiivisten impulssien purkuun. (Levy 1983, 84-85 ;Rubin 1982, 10.)

Lasten leikkikäyttäytyminen ja aggression ilmeneminen leikkitappelun tai muun riehumis- ja peuhuleikkitoiminnan muodossa saattavatkin tarkoittaa ihmisen vaistomaista toistamista eli rekapitulaatiota, väkivaltaista elintaistelua. Voimainkoettelu kuuluu siis tyypillisenä osana ihmisen kasvuun ja kehitykseen. Riehumis- ja peuhuleikin kautta lapsi etsii omaa paikkaansa ja asemaansa maailmassa. Ihmisen on edelleenkin välttämätöntä käydä läpi näitä aikojen kuluessa ihmisen eri kehitysvaiheissa ilmenneitä asioita, jotta selviytyminen olisi nykypäivänäkin mahdollista. Rekapitulaatioteorian myötä voidaan ajatella, että riehumis- ja peuhuleikki on tietynlaista terapiaa, koska siinä lapsi käy läpi kokemiaan asioita ja suhteuttaa niitä omaan ajatusmaailmaansa. Leikin kautta pelottavakin asia voidaan elää turvallisesti uudestaan.

7.4 Batesonin teoria kommunikaatiosta, leikistä ja fantasiasta

Batesonin (1971, 264-265) mukaan leikki on tärkeää lapselle, koska siinä opitaan roolikäyttäytymistä. Tärkeämpää on kuitenkin oppia erilaisia käyttäytymismalleja. Itse roolilla ei sinänsä ole merkitystä, vaan sillä, että lapsi tiedostaa erilaisten roolien ja käyttäytymismuotojen olemassaolon. Tietyissä roolissa toimiminen edellyttää roolissa olevalta henkilöltä viitekehysten mukaista käyttäytymistä, joustavuutta ja joustamattomuutta. Bateson jatkaakin, että leikin voidaan katsoa olevan yksi kontekstin jollain tavalla luokittelema käyttäytymisen kategoria.

Ihmisen sanallinen kommunikaatio toimii useilla tasoilla. Nämä tasot puolestaan jakautuvat kahteen eri pääalueeseen; metalingvistiikkaan ja metakommunikaatioon. Näistä ensimmäinen sisältää tiedostamattomat ja tietoiset viestit, joissa kieltä käytetään viestimiseen. Toisessa alueessa korostuu erityisesti puhujien välinen vuorovaikutussuhde. Suurin osa tällaisesta metalingvistisesta ja metakommunikatiivisesta viestinnästä jää Batesonin mukaan meille kuitenkin tiedostamattomaksi. Tärkeä kehitysaskel kommunikaatiossa otetaan, kun ihminen alkaa vastata melko automaattisesti toisen henkilön antamiin signaaleihin ja pystyy yleensäkin tunnistamaan erilaisia merkkejä toisen ihmisen käyttäytymisestä. (Bateson 1972, 177-179.)

Bateson (1972, 202-204) toteaa, että ihmisten sanalliset vihjeet eivät ole kovin kehittyneitä, joten sanattomaan viestintään luotetaan hyvin paljon. Ruumiin olemus, kasvojen ilmeet ja äänensävy sekä merkit paljastavat kuitenkin varsin usein kommunikaation todellisen merkityksen. Ihmiset voivat välillä myös vääristää kom-

Bateson (1972, 202-204) toteaa, että ihmisten sanalliset vihjeet eivät ole kovin kehittyneitä, joten sanattomaan viestintään luotetaan hyvin paljon. Ruumiin olemus, kasvojen ilmeet ja äänensävy sekä merkit paljastavat kuitenkin varsin usein kommunikaation todellisen merkityksen. Ihmiset voivat välillä myös vääristää kommunikointitilanteessa lähettämiään signaaleja esimerkiksi teeskentelemällä ystävällisyyttä manipulatiivisella tavalla. Tätä vääristelyä tapahtuu usein aivan tiedostamattomasti. Tällainen toiminta saattaa osaltaan johtaa väärinymmärryksiin, sillä ihmisen oma persoonallisuus ja näkökulma asiaan vaikuttavat aina tilanteen tulkintaan.

Batesonin teorian mukaan leikki on kommunikaatiota, joten leikkitoiminta edellyttää siihen osallistuvilta metakommunikaatiokykyä. Tällainen viestintä kertoo toisille leikkijöille kuinka annettuja sekä ystävällisiä että vihamielisiä merkkejä tulisi tulkita ja miten niihin tulisi reagoida. Leikkijöiden on kyettävä puhumaan siitä, mitä ollaan tekemässä ja viestittämään toisilleen, että kyse on nimenomaan leikistä. Ilman keskusteluja leikeissä saattaa ilmetä konflikteja ja riitaa, sillä leikki on Batesonin mukaan sekä fantasiaa että totta. Metakommunikatiivisten viestien tulkitseminen ei ole itsestään selvää, vaan sitä on harjoiteltava vuorovaikutussuhteissa. Bateson katsookin leikin olevan hyvä harjoittelukenttä metakommunikatiivisille taidoille. (Bateson 1972, 177-179, 181, 187-189.)

Bateson erottaa pelit ja leikit toisistaan, sillä pelissä ovat voimassa aina tietyt säännöt. Leikissä lapsen on taas mahdollista luoda toiminnalleen omat säännöt ja rajat, jotka muuttuvat koko ajan. Näin leikki etenee löydettäessä ja luotaessa uusia muotoja. Tämä edellyttää leikkijöiden jatkuvaa kommunikointia ja lähetettyjen viestien tulkitsemista. Vain tällä tavoin leikin on mahdollista jatkaa. Peleihin verrattuna Bateson näkee leikin joustavana toimintana. (Bateson 1972, 14-20.)

Kommunikaatiotaidot ovat ihmisen elämässä välttämättömiä. On osattava tulkita toisia ihmisiä, heidän tekojaan ja tunteitaan ja pystyttävä reagoimaan näihin mahdollisimman oikealla tavalla. Riehumis- ja peuhuleikeissä lapsella on mahdollista harjoitella näitä piirteitä monipuolisesti kontaktissa erilaisten ihmisten kanssa. Tulevaisuudessa ihmiset tarvitsevat yhä kehittyneempiä viestintätaitoja, jotta he saavat asiansa perille.

7.5 Huizingan kulttuurinen näkökulma

Hollantilainen kulttuurihistorioitsija J. Huizinga on pyrkinyt analyysissään määrittelemään kulttuurin leikkiaineeksi. Tällä käsitteellä hän tarkoittaa kulttuurin ja leikin välistä suhdetta, jossa leikillä on ensisijainen arvo. Huizinga esittää analyysissään kulttuurin syntyvän alunperin leikkien ja leikin muodossa. Vasta tämän jälkeen se saa kulttuurille ominaisen muodon ja kehittyy todelliseksi kulttuuriksi. Huizinga osoittaa kaiken kulttuurielämän juontavan juurensa leikistä. (Huizinga 1967, 14, 59.) Tämän kulttuurisen näkökulman myötä leikki voidaan nähdä kulttuurin perustana.

Huizingan mukaan inhimilliseen yhteiselämään on aina liittynyt leikkiä, jopa ennen kulttuurin muodostumista. Myös useisiin kulttuurin muotoihin, kuten esimerkiksi juhliin ja kilpailuihin verhoutuu runsaasti leikille tyypillisiä piirteitä. (Huizinga 1967, 13-14.)

myös vapaus, tietoisuus oman toiminnan leikinomaisesta luonteesta, rajattu aika ja paikka ja tietyt säännöt, joista pidetään kiinni ja joiden mukaan toiminta etenee. Leikki luo lapsille myös mahdollisuuden toimia yhdessä sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Huizinga korostikin analyysissään erityisesti sosiaalista leikkiä ja hän määritteli leikin elämänmuodoksi. (Huizinga 1967, 11-23.)

Huizinga (1967, 63, 65) toteaa, että leikkiin liittyy tyypillisesti voittaminen. Voitto voi kuitenkin toteutua vasta silloin, kun leikkiin osallistuu kaksi tai useampia kamppailijoita. Näistä kamppailijoista voittaja osoittautuu viimein ylivoimaiseksi. Voittamisen myötä saavutetaan arvonantoa ja kunniaa, joten tilanteessa on voitettu jotakin enemmän kuin pelkkä leikki. Leikin olemus muodostuu epävarman voiton mahdollisuuden lisäksi uskaltamisesta, epätietoisuudesta lopputulosta kohtaan, jännityksestä. Varsinkin tietoisuus leikin tärkeystä ja arvosta toimivat jännityksen luoja ja ohjaajana leikissä.

Huizingan (1967, 103) mukaan käsitteet leikki ja taistelu sulautuvat usein toisiinsa. Itse asiassa jokainen taistelu, jossa on toimintaa rajoittavat säännöt, osoittautuu erittäin intensiiviseksi ja energiseksi leikin muodoksi. Kulttuuritoimintona taistelu edellyttääkin aina rajoittavia sääntöjä ja vaatii tietyssä määrin leikkimäisyytensä tunnustamista. Myös pikkupoikien otellessa leikkimielisesti keskenään he noudattavat väkivallan käyttöä rajoittavia sääntöjä.

Riehumis- ja peuhuleikkitoiminnan tarkasteluun Huizingan kulttuurinen näkökulma soveltuu erityisesti siksi, että riehumis- ja peuhuleikki kuuluu tyypillisenä osana lasten leikkikulttuuriin. Tämä leikki sisältää myös kaikkia Huizingan esittämiä leikin ominaispiirteitä, kuten toimintaa rajoittavia sääntöjä, leikkimielisyyttä, jännitystä, iloa, huvia, energisyyttä, intensiteettiä ja aktiivisuutta. Leikeissä korostuvat myös lasten välinen kilpailutilanne ja voittamisen halu. Lisäksi sosiaalisuudella ja vuorovaikutuksellisuudella on riehumis- ja peuhuleikeissä erityisen tärkeä sija.

8 TUTKIMUSTEHTÄVÄT

Tutkimuksessamme selvitimme *mitä on 5-6-vuotiaiden lasten riehumis- ja peuhuleikki*. Tämä leikkimuoto aiheuttaa paljon päänvaivaa kasvattajalle ja joskus myös lapselle itselleenkin. Tärkeätä onkin tarkastella siihen liittyviä olennaisia piirteitä ja muotoja, jotta kasvattajat pystyisivät havaitsemaan todellisen riehumis- ja peuhuleikin.

Jotta kasvattajat tiedostaisivat paremmin omat ennakkoluulonsa ja ymmärtäisivät laajemmin lasten leikkiä ja leikkipyrkimyksiä, on tärkeää selvittää *millainen on kasvattajan suhde lasten riehumis- ja peuhuleikkiin*. Tämän myötä he tietäisivät miten toimia riehumis- ja peuhuleikitilanteen tarkkailijana.

Riehumis- ja peuhuleikin nopean tempon ja vaihtelevien tilanteiden vuoksi leikkiä on usein vaikea tulkita. Leikki saattaa aiheuttaa usein sen tarkkailijassa hyvinkin ristiriitaisia ajatuksia ja tunteita. Tutkimuksessamme halusimme tuoda esille kasvattajien ja lasten näkökulmat. Selvitimmekin yhtäältä *miten kasvattajat pystyvät erottamaan leikin ja toden toisistaan* ja toisaalta *miten lapset pystyvät erottamaan leikin ja toden toisistaan* ja millä perusteella erottelu tehdään.

9 TUTKIMUKSEN SUORITTAMINEN

9.1 Tutkimusmenetelmä

Tutkimuksemme on etnografinen tapaustutkimus, jossa huomio kiinnitetään laadullisiin näkökohtiin. Pyrimme lähtemään liikkeelle riehumis- ja peuhuleikin sisällöstä. Tutkimuksen pohjana pyrimme pitämään tutkittavien omia kokemuksia ja totuuksia omassa kontekstissaan. Tutkittavat näimme aktiivisina, toimivina ja kulttuuria synnyttävinä ihmisinä. Halusimme myös lisätä inhimillistä ymmärrystä tutkittavaa ilmiötä kohtaan ja herättää keskustelua ja uusia ajatuksia. (Syrjälä & Numminen 1988, 32 ; Syrjälä ym.1995, 68, 77-78.)

Tutkimuksemme ei lähtenyt liikkeelle kohteena olevien aikuisten ja lasten tarpeista, vaan tavoitteenamme oli ymmärtää riehumis- ja peuhuleikkitoimintaa. Tapaustutkimuksemme kohteena oli tietty ryhmä, jolloin tarkastelukulmaksi nousivat osallistujien näkemykset ja kokemukset riehumis- ja peuhuleikistä. Tärkeäksi nousi näin yksilöiden kyky tulkita inhimillisen elämän tapahtumia ja muodostaa merkityksiä maailmasta, jossa hän toimii. Tutkimuskohteemme eli tämä tietty ryhmä oli mahdollisimman tyypillinen, jotta tulokset olivat siirrettävissä toisiin samankaltaisiin tilanteisiin. Näin meillä oli paremmin mahdollisuus oppia ilmiön yleisiä piirteitä. (ks. Syrjälä & Numminen 1988, 6, 8, 19, 23.)

Empiirinen tapaustutkimuksemme tarkasteli monenlaista tutkimusaineistoa käyttäen riehumis- ja peuhuleikkiä sen omassa todellisessa ympäristössä. Tutkijoina emme voineet tällaista tilannetta keinotekoisesti järjestää. Riehumis- ja peuhuleikki on ilmiönä uusi ja jännittävä, vaikka se kuuluu lapsen arkielämään luonnollisesti. (ks. Syrjälä & Numminen 1988, 7 ; Syrjälä ym. 1995, 10-11.)

Tutkimuksessamme pyrimme riehumis- ja peuhuleikin kokonaisvaltaiseen ja systemaattiseen kuvaukseen. Tarkoituksenamme oli saada tästä todellisuuden lähikuvauksesta ja tulkinnasta myös konkreettista tietoa. Pyrimme tarkastelemaan todellisuutta kokonaisuutena eri näkökulmista, jakamatta sitä yksittäisiksi palasiksi. (ks. Syrjälä & Numminen 1988, 8.)

9.2 Tutkimuksen kohdejoukko

Tutkimuksemme kohdejoukkona oli yhden keskisuomalaisen päiväkodin 22 lasta. Ryhmässä oli 3-6-vuotiaita lapsia, joista tutkimuksessamme keskityimme tarkastelemaan vain 5-6-vuotiaita. Valitsimme kyseisen ikäryhmän, koska halusimme tutkia alle kouluikäisiä lapsia. Syynä oli myös se, että kolmen ikävuoden jälkeen lasten riehumis- ja peuhuleikki on jo varsin itsenäistä, muiden lasten kanssa tapahtuvaa, kun taas alle kolmivuotiaalla lapsella kyseinen leikki toteutuu melko pitkälle vain aikuisen kanssa. Lasten ohella tutkimukseemme osallistuivat päiväkodissa työskentelevät kaksi lastentarhanopettajaa ja yksi lastenhoitaja. Kyseisen päiväkodin henkilökunta lähti mielellään mukaan tutkimukseemme ja lopullisesti asia varmistui saadessamme kirjallisen tutkimusluvan syyskuussa 1998.

Aloittaessamme havainnoinnit ryhmäytyminen oli vielä hieman kesken ja valtataistelua etenkin poikien keskuudessa esiintyi. Heillä oli kova tarve löytää keskuudestaan johtaja. Leikkikaveri oli kuitenkin jo suurimmelle osalle löytynyt ja ryhmän lapset leikkivät paljon ja heillä vaikutti olevan vilkas mielikuvitus. Pojat olivat tässä ryhmässä erittäin vauhdikkaita, rauhallisten tyttöjen tasoittaessa tilannetta.

9.3 Tiedonhankintamenetelmät

Tutkimuksessamme kokosimme tietoja tutkittavasta tapauksesta monipuolisesti usealla eri tavalla. Tämä eri tiedonhankintamenetelmien yhdistäminen eli triangulaatio oli tutkimuksessamme tärkeää, koska tällöin oli mahdollista saada monipuolisempi näkemys empiirisestä todellisuudesta. Triangulaatiota esiintyi tutkimuksessamme myös siinä mielessä, että kaksi tutkijaa vaihtelivat ja vertailivat jatkuvasti keskenään näkemyksiään, mielipiteitään ja saamiaan tietoja. (ks. Cohen & Manion 1994, 257.)

Varsinaisiksi tiedonhankintamenetelmiksemme valitsimme sekä haastattelun että ei-osallistuvan havainnoinnin, joita voidaan pitää tyypillisinä etnografisina aineistonkeruumenetelminä. Pyrimme valitsemaan käyttöömme mahdollisimman tarkkoja ja luotettavia tiedonhankintamenetelmiä, jotka täydentäisivät ja tukisivat toisiaan ja sopisivat hyvin aiheeseen. Samalla ne toisivat tutkimukseemme sopivasti tietoa monesta eri näkökulmasta. Tutkiessamme lapsia oli tärkeää saada selville myös heidän oma näkökulmansa ja suhtautumisensa aiheeseen. Samalla pystyimme varmistamaan myös sen, mitä omalla observoinnilla saimme selville. (Grönfors 1982, 90.) Käyttämämme tutkimusmenetelmät olivat pääosin strukturoimattomia, sillä olimme kiinnostuneita siitä miten tutkittavat itse jäsentävät omaa maailmaansa ja kokemuksiaan (Syrjälä & Numminen 1995, 9).

Vahvana perusteena näiden tiedonhankintamenetelmien valinnalle olivat myös useat aiemmat riehumis- ja peuhuleikkiä koskevat tutkimukset. Esimerkiksi Blurton Jones (1976) käytti tutkimuksessaan tiedonhankintamenetelmänään ei-osallistuvaa havainnointia,

jonka kautta pystytään erottamaan tietyt, riehumis- ja peuhuleikille olennaiset käytökselliset piirteet. Tämä on ollutkin eniten käytetty menetelmä tutkittaessa riehumis- ja peuhuleikkiä. Tällaisissa tiettyyn käyttäytymispiirteeseen ja lasten spontaaniin leikkitoimintaan liittyvissä tutkimuksissa havainnoija ei olisikaan voinut olla osallistuva, sillä hän olisi saattanut toiminnallaan manipuloida tilannetta haitallisesti. (Smith 1997, 48-49). Tutkija ei voi kuitenkaan koskaan olla varma omasta vaikutuksestaan tutkittaviin ja heidän käyttäytymiseensä. (Blurton Jones 1976, 352-353.) Muita tiedonhankintamenetelmiä on aiemmin olleet lasten ja aikuisten haastattelut, joita ovat käyttäneet muun muassa Schåfer ja Smith (1996).

Joissain riehumis- ja peuhuleikkiä koskevissa haastattelutilanteissa on haastateltaville esitetty erilaisia leikkiin liittyviä tilannekuvia tai videofilmipätkiä, joiden pohjalta kysymykset on tehty ja keskustelu toteutettu. Tällainen keskustelun muodossa tapahtunut lasten haastattelu toi sopivan lisän myös meidän tutkimukseemme.

9.3.1 Havainnoinnin suorittaminen

Aloitimme havainnoinnin lokakuun 1998 alussa. Havainnoidessamme emme keskittyneet päiväkodin kaikkiin lapsiin erikseen, vaan tarkoituksenamme oli tutkia riehumis- ja peuhuleikkiä toteuttavia lapsia. Näin emme voineet ennalta määrätä kuka lapsista milloinkin tuli osallistumaan havainnoimaamme tilanteeseen. Ryhmä tuli mukaan toimintaan sellaisenaan, kokonaisuutena.

Havainnoimme lapsia päiväkodin pihalla aamuisin heidän ulkoiluaihanaan, koska siellä heillä oli tilaa toimia ja toteuttaa riehumis- ja peuhuleikkiä. Ulkoleikkiaika mahdollisti myös lasten vapaan leikin, sillä suurin osa sisällä vietetystä ajasta kuluu päiväkodissa yleensä erilaisiin ohjattuihin toimintoihin. Kävimme havainnoimassa lapsia noin kolme kertaa viikossa, kerrallaan tunnista puoleentoista päivässä.

Havainnointi tapahtui runsaan kahden viikon aikana (1.10.1998-16.10.1998) ja havainnointikertoja oli yhteensä kymmenen (1.10., 2.10., 5.10., 6.10., 8.10., 9.10., 12.10., 13.10., 15.10. ja 16.10.). Kolme havainnointikertaa toteutimme yksin, vain toisen ollessa paikalla. Havainnointituntimäärä oli noin 15. Lopetimme havainnoinnin reilun kahden viikon jälkeen sillä tilanteet alkoivat toistaa itseään. Riehumis- ja peuhuleikkitalanteiden lukumäärä vaihteli päiväkohtaisesti. Joskus tilanteita oli jopa yhdeksän, välillä vain yksi. Yleisin tilanteiden lukumäärä oli kuitenkin kaksi havainnointihetkeä kohden. Lopullinen havaintomateriaali koostui 33 tilanteesta. Tilanteet kestivät pisimmillään noin kymmenen minuuttia ja lyhimmillään vain pienen hetken.

Ennen varsinaisia havainnoiteja sovimme toiminnallemme tietyt kriteerit. Tarkoituksenamme oli tarkkailla erilaisia riehumis- ja peuhuleikin muotoja: painia, lyömistä, leikkitappelia ja takaa-ajoa. Observoimme myös leikkijöiden vuorovaikutuksellisuutta, kommunikointia, ilmeitä, eleitä, äännähdyksiä, leikkitoimintaa, leikin kulkua, lasten lukumäärää ja sukupuolta ja leikkipaikkaa. Leikin tuli olla lapsilähtöistä ja spontaania, jotta kyseessä todella oli riehumis- ja peuhuleikki. Järjestetyt, manipuloidut tilanteet eivät olisi antaneet meille samaa tulosta.

Havainnoinnin aikana käytimme kynä-paperi- menetelmää ja kirjasimme tilanteet pääpiirteittäin ylös heti jonkin riehumis- ja peuhuleikkimuodon esiinnyttyä. Merkitsimme molemmat muistiin sekä samoja että eri riehumis- ja peuhuleikkitalanteita. Välillä teimme myös niin, että toisen selostaessa tilanteen kulkua, toinen keskittyi sen kirjoittamiseen. Lopulliseen, yhtenäiseen päiväkirjanomaiseen muotoon kirjoitimme ne välittömästi havainnointien jälkeen. Periaatteessa teimme kirjaamisen yhdessä tilanteita pohtien ja muistellen, paitsi kolmena kertana, jolloin se tapahtui itsenäisesti..

Ei-osallistuva havainnointi soveltui tutkimukseemme, sillä itse vuorovaikutus tutkittavan ja tutkijan välillä ei ollut tutkimuksen ja yleensäkin tiedonhankinnan kannalta oleellista. Tutkimustilanteessa roolimme oli olla tutkijana ja tarkkailijana ja havainnoida tutkimukseen valittuja kohteita ja kirjata havaintomme ylös myöhempää analysointia varten. Periaatteenamme oli siis "oppia katsomalla". (Grönfors 1982, 90.)

Havainnoinnilla saimme suoraa, konkreettista tietoa käyttäytymisestä juuri itse tapahtuman aikana. Sen kautta saimme myös paljon tietoa ei-verbaalisesta viestinnästä. Havainnointi oli hyödyllistä, koska tutkittavat eivät välttämättä olisi kyenneet antamaan kaikkia meille tarpeellisia vastauksia haastattelun aikana.

Videointi toimii usein apuna havainnoinnissa ja tulosten analysoinnissa. Omaan tutkimukseemme se ei soveltunut, sillä havainnoimamme toiminta oli erittäin vauhdikasta. Tällöin olisi ollut miltei mahdotonta pysyä kameran kanssa lasten perässä ja osa tilanteista olisi saattanut jäädä havaitsematta. Videon käyttö olisi myös häirinnyt lasten spontaania leikkiä.

9.3.2 Haastattelun suorittaminen

Ensimmäiset haastattelut toteutimme noin viikko havainnointien lopettamisen jälkeen. Tällöin (22.10.1998) haastattelimme ryhmän 5-6-vuotiaita lapsia, joita oli 10 ja toista lastentarhanopettajaa. Lasten haastattelutilanteessa rajasimme osallistumisen vain viisi-kuusivuotiaisiin. Syynä olivat lähinnä heidän kehittyneet kielelliset valmiutensa. He pystyivät kertomaan havaintojaan ja ajatuksiaan tutkittavasta asiasta nuorempia lapsia tarkemmin ja selkeämmin. Vajaata viikkoa myöhemmin (27.10.1998) haastattelumme kohteena olivat päiväkodin toinen lastentarhanopettaja sekä lastenhoitaja. Henkilökunta oli saanut haastattelukysymykset etukäteen pohdittaviksi muutamaa päivää ennen varsinaisia haastatteluja.

Käyttämämme haastattelumuoto oli teemahaastattelun ja avoimen standardoidun haastattelun välimuoto eli haastattelun aihepiiri, teema-alue oli tiedossa. Käytimme etukäteen laadittuja ja haastateltaville annettuja kysymyksiä, jotka esitettiin melko tarkassa muodossa ja järjestyksessä. (ks. Syrjälä & Numminen 1988, 100-101.) Pyrimme tekemään kysymyksistämme ymmärrettäviä ja yksiselitteisiä, jotta niihin olisi helppo vastata. Kysymysten haastattelurunko ja aihepiiri oli kaikille sama, mutta etenkin lasten kohdalla kysymykset muotoiltiin tilanteen ja haastateltavan mukaan.

Haastattelutilanteet loimme mahdollisimman leppoisiksi ja luonnollisiksi, jottei haastateltavien tarvitsisi niitä jännittää. Haastattelupaikkana toimi rauhallinen toimistohuone, josta mahdolliset häiriötekijät oli pyritty poistamaan. Aikataulujärjestelyillä takasimme sen, että kiire ja henkilökunnan omat tehtävät eivät estäneet haastatteluun osallistumista täysipainoisesti. Henkilökunnan haastattelut tapahtuivatkin lasten ollessa ulkoilemassa tai nukkumassa. Haastattelutilanteita emme korostaneet erityisesti haastatteluna vaan keskustelutilanteena. Tällä tavalla pyrimme motivoimaan ja rohkaisemaan haastateltaviamme. (ks. Syrjälä ym.1995, 87.)

Henkilökunnan haastattelut olivat yksilöhaastatteluja. Valitsimme yksilöhaastattelun, koska ne ovat ryhmähaastatteluja henkilökohtaisempia. Yksilöhaastattelun aikana jokainen haastateltava sai mahdollisuuden kertoa omia kokemuksiaan, ajatuksiaan ja mielipiteitään riehumis- ja peuhuleikistä.

Henkilökunnan haastattelukysymykset keskittyivät pääosin riehumis- ja peuhuleikin olemukseen. Tärkeää oli selvittää myös sekä kasvattajien että lasten suhde leikkiin. Esitimme henkilökunnalle seuraavat kysymykset:

1. Millaisia riehumis- ja peuhuleikkejä olet havainnut?
2. Kuinka paljon riehumis- ja peuhuleikkiä esiintyy lasten keskuudessa suhteessa muuhun leikkiin?
3. Mikä on mielestäsi tavanomaisin riehumis- ja peuhuleikki omassa ryhmässäsi?
4. Miten kasvattajana suhtaudut lasten riehumis- ja peuhuleikkeihin?
5. Miksi puuttua lasten riehumis- ja peuhuleikkitalanteisiin?
6. Miten erotat leikin ja toden lasten riehumis- ja peuhuleikeissä?
7. Oletko mielestäsi tulkinnut tilanteet oikein?
8. Onko joitain tiettyjä erityispiirteitä, jotka auttavat negatiivisen aggressiivisuuden ja leikitappelman tunnistamisessa?
9. Miten mielestäsi lapset erottavat leikin ja toden?
10. Onko mielestäsi lasten riehumis- ja peuhuleikeistä hyötyä hänen kasvulle ja kehitykselleen?
11. Onko mielestäsi lasten riehumis- ja peuhuleikeistä haittaa hänen kasvulle ja kehitykselleen?
12. Onko mahdollisesti jokin alue, jossa haluaisit muuttaa itseäsi ja suhtautumistapaasi ajatellen lasten riehumis- ja peuhuleikkejä?

Kysymysten myötä pystyimme saamaan riehumis- ja peuhuleikistä tietoa eri näkökulmista ja keräsimme monipuolista aineistoa tutkimusongelmiamme ajatellen. Haastattelut herättivät päiväkodin henkilökunnan miettimään tarkemmin lasten riehumis- ja peuhuleikkejä, niiden merkitystä ja niihin suhtautumista. Tutkimuksemme oli siis osoittautunut hyödylliseksi jo tässä vaiheessa.

Lasten haastatteluun käytimme parihaastattelua lukuun ottamatta kahta yksilöhaastattelua, koska parihaastattelu oli lasten kannalta yksilöhaastattelua turvallisempi ja luonnollisempi vaihtoehto. Turvallinen tilanne saattoi myös virittää lapsia kertomaan asioita rohkeammin. Haittana saattoi olla se, että ryhmän hiljaisempi ja arempi osapuoli saattoi jäädä taka-alalle,

sillä hän ei välttämättä uskaltanut tai ehtinyt tuoda ajatuksiaan julki tai hän yhtyi edellisen mielipiteeseen.

Lasten haastattelut tapahtuivat toimistotilassa aamu-ulkoilu-aikaan, jolloin otimme lapsia sisälle muutaman kerrallaan haastateltavaksi. Teimme heille ensin lämmittelykysymyksen lasten omasta lempileikistä. Tämän jälkeen pyysimme lapsia katsomaan kolme viitteellistä kuvaa, jotka näytimme heille yksitellen. Ensimmäisessä kuvassa on kaksi lasta, joista toinen on polvillaan ja toinen puoliksi seisaallaan kumartuneena toisen yli. Lapset pitelevät toisiaan otteessaan. Toisessa kuvassa kaksi lasta on maassa päällekkäin kietoutuneena toisiinsa. Viimeisessä kuvassa on kolme lasta. Kaksi heistä makaa valmiina maassa päällekkäin ja kolmas on kaatumaisillaan heidän päälleen heilutellen käsiään. Kyseiset kuvat ovat Aldisin kirjassa *Play Fighting* (Aldis 1975, 181, 184, 193).

Valitsimme nämä kolme kuvaa mukaan tutkimukseemme, koska ne kaikki ilmentävät melko monipuolisesti riehumis- ja peuhuleikkiä. Jokainen kuva esittää erilaista leikki-tilannetta, mutta kaikista tilanteista on mahdollista havaita riehumis- ja peuhuleikille tyypillisiä tunnuspiirteitä. Näitä ovat esimerkiksi leikkivien lasten iloiset ilmeet ja se, että lapsia on leikeissä mukana vähintään kaksi, jotka ovat keskenään fyysisessä kontaktissa. Tilanteissa korostuu myös leikinomaisuus.

Kuvia hetken katseltuaan pyysimme lapsia vastaamaan varsinaisiin haastattelukysymyksiin.

1. Mitä kuvassa tapahtuu?
2. Onko se leikkiä vai totta?
3. Mistä tiedät sen?

Nämä lasten haastattelukysymykset muodostivat rungon, jonka pohjalta oli mahdollista esittää tarkentavia ja selventäviä lisäkysymyksiä.

Haastattelujen aikana lapsia tarkkaillessamme huomasimme, että he jännittivät aluksi tilanteita, mutta vapautuivat melko nopeasti. Kokonaisuudessaan he olivat mukana mielellään ja innostuneina. Jälkeenpäin he olivat kertoneet tilanteesta päiväkodin henkilökunnalle sanoen " *ei ne meitä haastatellu, kun me vaan juteltiin* ". Uskommekin, ettei tilanne ollut heille kovinkaan ahdistava vaan olimme pystyneet luomaan rennon tunnelman.

Haastattelu soveltui tutkimukseemme sillä se oli luonnollinen ja jokapäiväinen tapa saada tietoa. Intensiiviset haastattelutilanteet loivat edellytykset kahdenkeskiselle vuorovaikutukselle, jossa haastattelijoina pystyimme olemaan sekä osallistujia että havaintojen tekijöitä. Itse haastattelun kautta pystyimme myös saamaan selville asioita, joita emme voineet havainnoida. Tutkimuksemme kannalta oli tärkeää etenkin se, ettei haastattelu edellyttänyt kirjoitus- tai lukutaitoa. Näin se soveltui hyvin myös alle kouluikäisille lapsille. (ks. Hirsjärvi & Hurme 1985, 15, 23; Jyrinki 1974, 11-13; Syrjälä & Numminen 1988, 94.)

Haastattelujen nauhoittamisen ansiosta saimme esiin tulleet asiat perusteellisesti ylös ja pystyimme luontevasti palaamaan myöhemmin aiemmin tapahtuneeseen haastattelutilanteeseen. Haastattelujen aikana emme tarvinneet kynää ja paperia, vaan muistiin kirjoituksen sijaan pystyimme keskittymään kysymysten esittämiseen ja vastausten vastaanottamiseen.

9.4 Tutkijan rooli

Tavatessamme lapset ensimmäistä kertaa, kerroimme heille keitä olimme ja miksi olimme päiväkotiin tulleet. Halusimme luoda lapsiin kontaktin, jotta he tietäisivät ketä me pihan reunalla istuvat ja lasten leikkejä tarkkailevat aikuiset olemme. Emme kuitenkaan paljastaneet varsinaisia aikomuksiamme yksityiskohtaisesti, vaan sanoimme tullemme katsomaan mitä lapset yleensäkin ulkona tekevät. Kerroimme heille myös kirjoittavamme muistiin havainnoimiamme asioita. Selityksiemme myötä lasten mahdollisilta peloilta ja ennakkoluuloilta havainnointia kohtaan oli mahdollista välttyä. (ks. Fine & Sandström 1988, 16-17.)

Varsinaisen roolimme havainnoijina pyrimme pitämään mahdollisimman etäisenä suhteessa lapsiin ja heidän leikkeihinsä. Tarkoituksenamme oli havainnoida lapsia niin, että he tiesivät havainnoinnista siitä sen enempää häiriintymättä. Tietoisuus tutkittavana olemisesta oli mielestämme moraalisesti ja muutenkin lasten kannalta oikein (Patton 1990, 210).

Lapset suhtautuivat meihin alusta asti myönteisesti ja hieman uteliaasti. Aivan alkuvaiheessa he kävivät vuoron perään kyselemässä tekemisiämme, mutta kyllästyivät pian havainnoijien lyhytsanaisiin vastauksiin ja siirtyivät takaisin omien leikkiensä pariin. Heitä ei näyttänyt häiritsevän paikallaolomme eikä muistiinpanojemme tekeminen. Loppua kohti muutuimme lasten silmissä "opettajiksi", joita tultiin pyytämään avuksi toisen kiusatessa tai kengännauhan auetessa. Emme kuitenkaan toimineet auktoriteetteina, vaan ohjasimme lapset ongelmineen varsinaisen henkilökunnan puoleen. Myös leikkiin kutsuihin pyrimme vastaamaan kieltävästi, sillä halusimme säilyttää oman roolimme tutkijoina. Pieniä palveluksia, joiden takia meidän ei tarvinnut jättää havainnointipaikkaamme, olimme kuitenkin tarpeen mukaan valmiita tekemään.

Suurin ristiriita, joka ilmeni havainnointien aikana oli se kuinka pystymme pitämään erillään itsessämme tutkijan ja kasvattajan roolit. Tämä oli erityisen vaikeaa etenkin siinä mielessä, että tutkimme tällaista erittäin aktiivista ja ulospäin vaaralliselta näyttävää toimintaa. Samalla tähän tuli mukaan myös eettinen näkökanta. Kasvattajan roolissa olisimme saattaneet puuttua vaarallisilta vaikuttaviin tilanteisiin, mutta ulkopuolisina tutkijoina ja tilanteen tarkkailijoina meidän oli pysyttävä hiljaa ja rauhallisina paikoillamme ja katsoa tilanteen kehittymistä. (ks. Fine & Sandström 1988, 26-28.) Saimme rauhassa keskittyä havainnointiimme henkilökunnan ollessa jatkuvasti paikalla ja huolehtiessa lapsista.

Tutkimukseemme osallistunut päiväkotiki, sen henkilökunta ja lapset olivat meille vieraita, joten pystyimme ottamaan melko neutraalin näkökulman riehumis- ja peuhuleikkiin. Mikäli meillä olisi ollut vastuu lapsista, emme olisi millään pystyneet suorittamaan tutkimukseemme havainnointiosuutta samalla tavoin. Monet tilanteet olisivat ennenaikaisesti keskeytyneet ja paljon riehumis- ja peuhuleikille olennaista tietoa olisi jäänyt saamatta. Itse asiassa tämä ulkopuolisuus oli meille opettavaisinta, sillä sen myötä meille selvisi, että erittäin rajutkin tilanteet olivat loppujen lopuksi leikkiä, eikä kenellekään lapsista käynyt huonosti.

Erityisen tyytyväisiä olimme päiväkodin henkilökunnan suhtautumisesta meihin, sillä heti alusta alkaen he olivat myönteisiä ja auttavaisia tutkimukseemme suhteen. Tuntui siltä, että he ottivat asian omakseen, panostivat koko ajan tutkimukseemme ja osoittivat kiinnostuneisuutensa. Havainnointia suorittaessamme saimme kuulla henkilökunnalta jatkuvasti lisää tietoa lapsiryhmästä, syntyneistä ystävyysuhteista ja ryhmäytymisen etenemisestä. Saatuaamme taustatietoa tiesimme millaisia lapsia ryhmässä on, millaisia ystävyysuhteita on syntynyt ja kuinka leikit lasten kesken sujuvat. Näin pystyimme muun muassa paremmin kiinnittämään huomiomme erityisesti niihin lapsiin, joilla esiintyy eniten riehumis- ja peuhuleikkejä. Henkilökunta antoi myös välitöntä palautetta tutkimukseemme vaikutuksesta päiväkodin toimintaan ja heidän omiin näkemyksiinsä ja asenteisiinsa.

Aineistoa kerätessämme henkilökunta alkoi kiinnittää enemmän huomiota riehumis- ja peuhuleikkitoiminnan tunnistamiseen ja he ilmaisivat sen meille ulkoleikkitalanteissa sanoen *"Tuolla on taas sitä teidän touhua eli en mene siihen ihan heti puuttumaan..."* Meitä rohkaisevaa oli erityisesti se, että tutkimukseemme myötä kasvattajat pyrkivät pihalla myös joustamaan periaatteistaan ja suhtautumaan leikkeihin aiempaa sallivammin. Kommentti *"Anteeks, nyt mä joudun keskeyttämään teidän havainnoinnin"* kuului yleensä vasta silloin, kun kasvattajan oli omasta mielestään pakko puuttua tilanteeseen.

9.5 Tutkimusaineiston analysointi

Haastattelun ollessa kyseessä käytetään usein laadullista sisällönanalyysia. Analysointi pohjautuu yleensä käytettyyn haastattelurunkoon. Analysoinnissa erittäin tärkeä osansa on myös tutkijan omalla pohdinnalla ja ajattelulla. Varsinainen analysointivaihe edellyttää koko tutkimusaineiston koossaoloa ja puhtaaksikirjoitusta. Ensimmäinen luokitus perustuu usein asetettuihin tutkimustehtäviin. Myös haastattelurungosta voi tutkija havaita valmiita luokkia, jotka ohjaavat luokituksen muodostamista. Uusi analysointivaihe jakaa tämän laajemman luokittelun pienemmiksi ja tarkemmiksi osa-alueiksi. Tämän jälkeen on tärkeää vertailla kyseisiä osa-alueita, pohtia ristiriitoja ja pyrkiä etsimään yhteyksiä. (Syrjälä ym. 1995, 89.)

Tarkastelimme saamiamme havainnointi- ja haastatteluaineistoja aluksi kokonaisuutena, josta vähitellen aloimme hahmotella tutkittavan ilmiön luonnetta ja siihen liittyviä erilaisia käsitteitä. Näiden pohjalta muodostuivat eräänlaiset avainteemat, joiden avulla pystyimme luomaan varsinaiset oletukset ja luokitukset tutkittavasta asiasta. Tavoitteenamme oli

tarkastella aineiston yhtäläisyyksiä, eroja ja yhteyksiä. Analyysin myötä aineisto antoi myös monia selityksiä tapahtumille, niiden kululle ja alkuperälle. Analyysi toimi näin perustana uuden tiedon luomiselle ja synnylle. (Richie & Spencer 1995, 186.)

Aloitimme havainnointi- ja haastatteluaineistojen analysoinnin ja purkamisen kuukauden kuluttua havainnointien lopettamisesta. Tutkimusaineistoa oli kertynyt havainnoinneista noin 25 sivua ja haastatteluista noin 30 sivua. Näistä aikuisten haastattelujen osuus oli 20 sivua ja lasten 12. Analysoinnissa käytimme siis luokittelua, jonka pohjana olivat havaintomme ja haastattelumme kysymykset. Näiden myötä pyrimme löytämään aineistosta keskeisimmät ja tärkeimmät asiat.

Pyrimme analysoinnilla saamaan riehumis- ja peuhuleikeistä monipuolisen ja kattavan kuvan kokonaisuutena, joka sisältäisi myös sille ominaisia erityispiirteitä ja yksityiskohtia. Teoreettinen näkökulma ja tutkimustehtävät kuitenkin määräsivät sen, millaisiin kokonaisuuksiin varsinaisesti tuli perehtyä.

Havainnointiaineiston analysointiin sisältyi useita eri vaiheita. Aluksi luokittelimme ja erottelimme erilaiset riehumis- ja peuhuleikkimuodot niiden ilmenemismäärän mukaan ja tarkastelimme riehumis- ja peuhuleikkiä myös eri käyttäytymismuotojen yhdistelmänä. Tuloksena syntyi viisi eri pääluokkaa:

- 1) paini
- 2) leikillinen lyöminen
- 3) lyöminen yhdistettynä painiin
- 4) takaa-ajo yhdistettynä painiin
- 5) telineissä tapahtuva toiminta

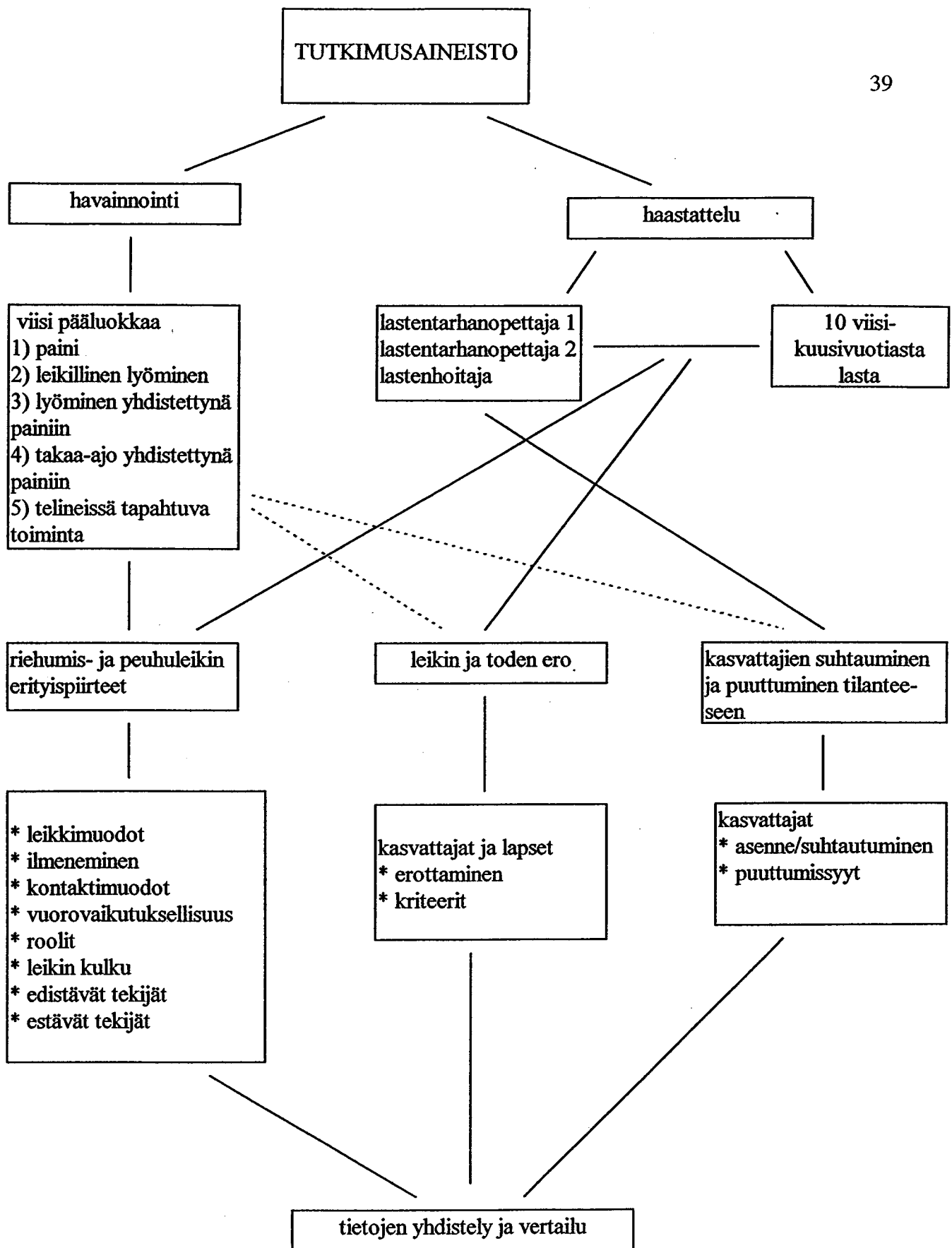
Nämä eri pääluokat esittelemme tulososuudessa tarkemmin. Tämän luokitteluvaiheen jälkeen selvitimme materiaalista riehumis- ja peuhuleikin yleispiirteitä, erilaisia kommunikaatiomuotoja ja fyysistä käyttäytymistä, leikin kulkua alusta loppuun, leikkiä estäviä ja edistäviä tekijöitä (ks. liite 1). Keskeisimmistä esiin nousseista asioista muotoutui uusi entistä yksityiskohtaisempi jaottelu.

Haastatteluaineiston analysoinnissa käytimme julisteita, joihin olimme merkinneet kysymysten teema-alueet. Näitä olivat riehumis- ja peuhuleikin erityispiirteet, leikin ja toden ero ja kasvattajan suhtautuminen ja puuttuminen tilanteeseen. Alueiden alle kokosimme jokaisesta haastattelusta tutkimuksemme kannalta merkityksellisimmät tiedot. Ensimmäisen vaiheen luokittelu pohjautui suurelta osin tutkimustehtäviimme ja tämän jälkeen jatkoimme aineistoa jaottelua laajemmasta kokonaisuudesta yhä pienempiin osasiin. Näin etenimme koko ajan kohti yksityiskohtaisempaa tietoa.

Lasten haastattelujen analysointi tapahtui vastaavalla tavalla eli keräsimme julisteisiin tietoja eri teema-alueiden alle. Nämä teema-alueet olivat lasten kohdalla leikin ja toden erottaminen ja riehumis- ja peuhuleikin erityispiirteet. Kasvattajan suhtautumista riehumis- ja peuhuleikkiin emme heidän kohdallaan tarkastelleet.

Haastattelussa näyttämiämme kuvia käytimme vertailemme lapsilta saatua tulkintaa kuvassa esiintyvään tilanteeseen. Näin meidän oli mahdollista hahmottaa lasten käsityksiä riehumis- ja peuhuleikeistä, niiden esiintymisestä ja vakavuudesta. Nämä käsitykset sijoitimme edellä mainittuihin teema-alueisiin.

Vaikka analysoimmekin aluksi haastattelu- ja havainnointiaineistot melko erillään toistaan, niin analysoinnin edetessä pyrimme yhdistelemään niistä saamiamme tietoja toisiinsa mahdollisuuksien mukaan (ks. liite 2). Vertasimme lopuksi aineistoja keskenään ja pyrimme muodostamaan niiden avulla ehjän kokonaiskuvan tutkimastamme ilmiöstä. Tutkimusaineiston analysointia, sen vaiheita ja yksityiskohtia havainnollistamme tarkemmin kuvion 2 muodossa.



KUVIO 2 Tutkimusaineiston analysoinnin eteneminen

10 5-6-VUOTIAIDEN LASTEN RIEHUMIS- JA PEUHULEIKKI

10.1 Riehumis- ja peuhuleikin muodot

Tavanomaisin riehumis- ja peuhuleikin ilmenemismuoto oli havainnointiemme mukaan pareittain tapahtuva paini. Havaitsemistamme 33 riehumis- ja peuhuleikkitalanteesta 13 oli puhdasta painia. Näiden tilanteiden lisäksi paini yhdistyi usein myös lyömiseen ja takaa-ajoon. Painia esiintyi siis jossain muodossa yli puolessa kaikista havainnoimistamme tilanteista. Leikkipainit olivat tarkoitettuja lähinnä kahdelle myös Aldisin (1975, 192-194) tutkimuksen mukaan. Myös eri leikkitappelumuotojen yhdistyminen painiin tuli esille Aldisin (1975) tutkimuksessa. Aiemmissä tutkimuksissa ei eri riehumis- ja peuhuleikin muotoja ole määrällisesti eroteltu vaan riehumis- ja peuhuleikkileikkitoimintaa on tarkasteltu omana yhtenäisenä kokonaisuutenaan (ks. Pellegrini 1987, Smith 1997, Blurton Jones 1976). Vertailukohdetta leikkimuotojen määrälliseen esiintymiseen ei näin ole.

Havaitsemamme painimuodot olivat joko pystypainia tai maassapainia. Pystypainissa saatettiin tahallisesti myös kaatua, jolloin painitilanne jatkui maassa. Yleensä pystypainitilanteet kestivät kuitenkin vain hetken. Tilanteiden lyhytkestoisuuden on tuonut esiin myös Aldis (1975) tutkimuksessaan. Painissa lapset tarttuivat toisiaan keskivartalosta tai raajoista, rojahtivat toistensa päälle, pyörivät, vierivät ja potkivat. Joissain tapauksissa painitilanne oli osaltaan jo etukäteen suunniteltua, sillä sen aloituksessa toinen lapsista meni alkuasentoon odottamaan toista. Painin alkamiseen saatettiin myös valmistautua laittamalla hanskat, pipo ja muut ulkovarusteet kunnolla päälle.

"Kaksi poikaa makaa maassa päällekkäin ja painivat välillä kontallaan heitellen toisiaan. Välillä he nousevat ylös, painivat seisaallaan ja lyövät toisiaan. He myös nauravat ja keskustelevat tilanteesta..." (havainnointi 9.10.1998)

Havaitsemamme leikkipainitilanteet olivat lähinnä katkonaista painia sillä ylivertaisuuden tai voiton saavuttaminen ei ollut aina lasten päätavoite. Havainnointiemme mukaan paini eteni vain harvoin niin rajuksi, että siinä olisi pyritty saamaan toinen alistettuna maahan,

pääsemään hänen päälleen ja pitämään häntä maassa. Lasten toiminnasta havaitsi sen, että tärkeintä heille oli olla fyysisessä kanssakäymisessä toistensa kanssa ja pitää hauskaa yhdessä. Katkonaiseen painiin ottivat osaa tutkimuksessamme sekä tytöt että pojat. Pojilla leikkipainitilanteet olivat useimmiten tyttöjen tilanteita rajumpia, kuten myös Aldis (1975) on tutkimuksessaan todennut.

Takaa-ajon yhdistyessä painiin mukaan tulivat myös juokseminen, kimppuun hyökkääminen, piiloutuminen ja heittäminen. Puhdas takaa-ajo oli harvinaista. Takaa-ajo lähti yleensä liikkeelle jonkun lapsen leikkihyökkäyksestä toista kohtaan tai pelkästä haastavasta katsekontaktista. Jahtaamisen alettua lapset juoksivat hetken, jonka jälkeen takaa-ajettu tarkisti takaa-ajajan pysymisen perässä. Mikäli takaa-ajaja oli jäänyt kauas taakse, takaa-ajettu pysähtyi ja antoi näin mahdollisesti tasoitusta. Tämän jälkeen ajojahti saatettiin aloittaa nopeasti uudestaan. Takaa-ajojen tarkoituksena olikin tilannetulkintamme mukaan lähinnä ilon ja jännityksen tuottaminen lapsille kiinniottamisen ja toisten kimppuun hyökkäämisen myötä. Tämän seikan toi esiin myös Aldis (1975) tutkimuksessaan.

Lyömisen tullessa painiin mukaan lapset nyrkkeilivät, läpsivät, heittivät toisiaan maahan ja hyökkäilivät. Fyysisyys oli erittäin olennainen osa leikkiä. Lyönnit osuivat lähinnä keskivartaloon ja niissä voimankäyttö oli hallittua. Tämän voimansäätelyn merkityksen riehumis- ja peuhuleikin etenemiselle ovat tutkimuksissaan esittäneet myös Aldis (1975), Smith (1997) ja Constabile (Smith 1997).

"Kolme tyttöä ajaa yhtä tyttöä takaa. Kun takaa-ajaja saa karkulaisen kiinni, niin tämä hyökkää hänen kimppuunsa, hyppää kaulaan ja tytöt painivat hetken seisaallaan. Lapset juoksevat ja nauravat koko ajan. Vuorotellen aina joku saa karkulaisen kiinni. Kun kaikki ovat saaneet hänet kiinni niin leikki loppuu" (havainnointi 13.10.1998)

"Poika (A) lyö toista poikaa (B) keskivartaloon ja B lähtee ajamaan A:ta takaa. A menee puskaan piiloon ja hetken päästä B menee sinne perässä ja takaa-ajo jatkuu intensiivisesti suuren puskan ympärillä. Pojat nauravat koko tilanteen ajan. Välillä he ajavat toisiaan takaa konttaamalla ja välillä he nousevat ylös ja jatkavat takaa-ajoleikkiä juosten..." (havainnointi 9.10.1998)

Puhtaaseen lyömiseen kuului tyypillisesti nyrkkeilyasennon ottaminen, lyönnit keskivartaloon, läpsiminen ja läimäys selkään. Toisen lapsen lyöminen yhtäkkiä saattoi toimia eräänlaisena hyökkäyksenä. Lyönnin voimasta saatettiin kaatua tai heittäytyä maahan. Käytetyt lyönnit olivat kuitenkin tässäkin tilanteessa yleensä vain kevyitä huitaisuja. Fyysinen kontakti lyöntileikeissä oli melko vähäinen verrattuna esimerkiksi painiin. Lyöminen saattoi yhdistyä myös potkimiseen, mutta sitä esiintyi myös sellaisenaan. (ks. Aldis 1975, 197-199.)

"Kaksi poikaa lyövät toisiaan nauraen ja A kaatuu B:n lyönnin voimasta maahan. Lyönti on ollut kuitenkin vain kevyt läimäys eli A liioittelee näin lyönnin voimaa ja vaikutusta. Voittaja B nostaa kädet ylös ja hihkaisee "Suomi voitti", maassa makaava A jatkaa kyyristelyä nauraen. Hänen noustessa ylös nyrkkeily jatkuu. A kaatuu tahallaan uudestaan ja seisomaan jäänyt B aikoo lyödä maassa makaavaa keskivartaloon, jolloin maassa makaava A sanoo hänelle "älä lyö huti". B lyö osuman keskivartaloon. Maassa maannut A nousee ylös ja leikki jatkuu..."(havainnointi, 16.10.1998)

Tytöt osallistuivat läpsimiseen, mutta varsinaiseen lyömiseen ja nyrkkeilyyn he eivät ottaneet osaa. Tämä eroaa Aldisin (1975) tutkimushavainnoista, joiden mukaan lyömiseen, läpsimiseen ja nyrkkeilyyn osallistuivat sekä tytöt että pojat.

Osa riehumis- ja peuhuleikeistä oli sidonnaisia tiettyyn paikkaan eli leikkiä tapahtui paljon myös erilaisilla telineillä kuten esimerkiksi liukumäessä. Teline houkutti lapsia mukaansatempaavaan ja koko ajan tiivistyvään yhteisleikkiin ja omien voimien ja rajojen kokeilemiseen. Pellegrinin (1987) tutkimuksessa riehumis- ja peuhuleikkiä ei kuitenkaan esiintynyt telineillä lainkaan.

Telineillä tapahtuvaan riehumis- ja peuhuleikkiin sisältyivät kiipeäminen, hyppääminen, kaatuminen, painiminen, kieriminen ja roikkuminen. Lapset käyttivät telineitä kuitenkin normaalista poikkeavalla tavalla sillä esimerkiksi liukumäessä nujakoitiin, painittiin ja roikuttiin rakenteissa. Eräässä tilanteessa koripalloteline toimi kiipeilytelineenä, jossa lapset roikkuivat. Fyysinen kontakti tuli toimintaan mukaan vasta siinä vaiheessa, kun leikkitoveria alettiin kiskoa telineestä alas, jotta päästäisiin myös itse vuorostaan kiipeämään siihen. Keikkumistelineissä lapset eivät vain keikkuneet, vaan pyrkivät päästämään kesken kaiken irti ja sinkoutumaan toistensa päälle.

"Pojat (A) ja (B) istuvat vieteritelineeseen ja aloittavat siinä keikkumisen. He heijaavat lisää vauhtia omilla kehoillaan yhä kovemmaksi. Mitä kovemmaksi vauhti kasvaa sitä enemmän pojat nauravat. A tipahtaa vahingossa telineestä pois. Hän hymyilee maassa levedästi, silmät viiruina. Hän nousee ylös ja kapuaa telineeseen. Pojat alkavat jälleen heilua hurjaa vauhtia. Tämän jälkeen A tipahtaa telineestä monta kertaa tarkoituksella. Lopulta myös B tippuu telineestä. Molemmat nauravat. "Tämä on hauskaa", sanoo A.(havainnointi 15.10.1998)

Lasten välisen fyysisen kontaktin määrä vaihteli leikissä käytetyn telineen mukaan. Esimerkiksi laskettaessa liukumäessä päällekkäin, lapset olivat tiukasti toisissaan kiinni, mutta erilaisissa keikkumiseen tarkoitetuissa välineissä pidettiin varsin usein kiinni vain laitteesta. Riehuminen pohjautui tällöin enemmänkin vuorovaikutukselliseen kontaktiin eli siihen, miten muut olivat leikissä mukana, millainen oli heidän keskinäinen kommunikaationsa esimerkiksi katsekontaktin ja ilmeiden suhteen. Laitteen liike toi mukanaan tarvittavan riehumiselämyksen, vauhdin ja jännityksen.

Havainnointiaineistossamme oli huomattavissa paljon yhtymäkohtia aikaisempiin tutkimustuloksiin. Itsellemme muodostunut käsitys riehumis- ja peuhuleikistä vastasi suurimmaksi osaksi Aldisin (1975), Blurton Jonesin (1976) ja Smithin (1997) tuloksia. Etenkin fyysiset liiketekijät, kuten esimerkiksi juokseminen, kiipeileminen, lyöminen, potkiminen, painiminen ja takaa-ajo olivat melko samoja. Emme kuitenkaan käsittäneet tappelua yhdeksi, erilliseksi käyttäytymistavaksi kuten Aldis (1975) oli tutkimuksessaan tehnyt. Mielestämme tappelussa yhdistyvät useat eri toimintamuodot, kuten esimerkiksi lyöminen, potkiminen ja paini. Tätä näkemystä vahvistavat myös Smithin (1997) tutkimustulokset, joiden mukaan riehumis- ja peuhuleikki on useiden päällekkäisten käyttäytymismuotojen yhdistelmä.

Tulkittaessa riehumis- ja peuhuleikkiä Groosin (ks. Levy 1983) leikin esiharjoitteluteorian näkökulmasta voimmekin sanoa, että tässä leikissä korostuu erityisesti selviytymiskamppailu ja tuleviin elämäntehtäviin valmistautuminen. Riehumis- ja peuhuleikki ja siihen liittyvät erilaiset liiketekijät voidaan nähdä myös evoluution aikaisten kokemusten toistamisena kuten Hall (ks. Levy 1983) on teoriassaan todennut.

10.2 Riehumis- ja peuhuleikin esiintyminen

Riehumis- ja peuhuleikkien esiintyminen riippui melko paljon lasten yksilöllisistä ominaisuuksista kuten luonteesta, sillä osa heistä leikki näitä leikkejä melko paljon, osa taas tuskin lainkaan. Esimerkiksi erittäin ujoilla ja aroilla lapsilla tämä leikki oli melko harvinaista. Leikkiä esiintyi kuitenkin lasten keskuudessa joka päivä jossain muodossa. Leikin esiintymiseen vaikutti myös lasten ikä ja sukupuoli. Pojat leikkivät riehumis- ja peuhuleikkejä tyttöjä enemmän suhteessa muuhun leikkiin. Tyttöjen riehumis- ja peuhuleikki oli myös poikien leikkiä rauhallisempaa. Tyttöjen leikit olivat lähinnä takaa-ajoa ja painimista.

Havainnoimistamme 33 riehumis- ja peuhuleikkitalanteesta tyttöjä oli mukana vain kuudessa tilanteessa. Pojilla esiintyi siis riehumis- ja peuhuleikkiä huomattavasti tyttöjä enemmän. Tämän ovat havainneet tutkimuksissaan myös Blurton Jones ja Smith (ks. Pellegrini 1987).

Riehumis- ja peuhuleikki tapahtui havainnointiemme perusteella ystävien kesken. Lapset tunsivat toisensa ja tiesivät näin melko hyvin kuinka pitkälle he voivat leikissä mennä. Leikki tapahtui myös yleensä tiettyjen, yleensä voimiltaan tasavertaisten lasten kesken eikä näihin leikkiryhmiin otettu muita lapsia mukaan. Eräs ryhmä sisälsi kaksi ryhmän kookkainta ja voimakkainta poikaa, jotka leikkivät riehumis- ja peuhuleikkiä vain keskenään. Heidän leikkinsä perustui melko pitkälle ryhmän johtajuusaseman selvittelyyn. Toiseen ryhmään kuului taas neljästä kuuteen poikaa, jotka leikkivät yhdessä tai pareittain. Tässä ryhmässä vahvaa johtajuusaseman tavoittelua ei ollut havaittavissa. (ks. Smith 1997, 60.) Poikien johtajahakuista käyttäytymistä voitaneen selittää Spencerin teorian avulla niin että ihmisen elämää tyydyttävät, synnynnäiset vaistot liittyvät olennaisesti valloittamiseen ja hallitsemiseen (Levy 1983, 77 ; Rubin 1982, 7).

Myös tytöt jakautuivat tiettyihin leikkiryhmiin mutta heidän riehumis- ja peuhuleikkeihinsä ei johtajan etsiminen liittynyt. Havainnointiemme mukaan tytöt ja pojat eivät koskaan leikkineet riehumis- ja peuhuleikkiä yhdessä. (ks. Smith 1997, 60.)

Kun lapsi halusi oikeasti alistaa toista lasta, hän saattoi verhota toden esimerkiksi naurulla tai jollain muulla tavallisesti leikkiin liittyvällä käyttäytymispiirteellä. Etenkin tavoitellessaan ylivertaista asemaa lapset saattoivat myös käyttää hyväkseen toisen manipulointia ja huijaamista (ks. Smith 1997, 61-62). Tällainen toiminta ei varsinaisesti riehumis- ja peuhuleikkiin kuulu sillä siinä tarkoituksena on toimia tasavertaisesti omia rajoja kokeillen.

Havainnointiemme mukaan päivän ohjelmalla, kasvattajan ohjauksen määrällä ja käytettävällä tilalla oli suuri merkitys leikin esiintymiselle. Mikäli lapset saivat toimia itsenäisesti ja rauhassa ilman kasvattajan ohjausta ja tilanteeseen jatkuvaa puuttumista, olivat riehumis- ja peuhuleikit melko hallitsevia verrattuna muuhun leikkiin, etenkin pojilla. Jo pelkkä kasvattajan läsnäolo vaikutti toimintaa rajoittavasti. Kasvattajan on huomattu estävän riehumis- ja peuhuleikin toteutumista etenkin järjestäytyneimmissä ryhmissä, jossa lapset toimivat vain kasvattajan mukaan (Pellegrini 1987, 30-31).

Hyvän mahdollisuuden riehumis- ja peuhuleikille antoivat varsinkin vapaat leikkitalanteet ulkoilun aikana. Sisälläolo oli ohjattua ja tilat olivat liian pienet, jotta leikki olisi voinut vapaasti syntyä ja kehittyä. Ison tilan on katsottu motivoivan lapsia riehumis- ja peuhuleikkiin pientä ja ahdasta tilaa enemmän myös Pellegrinin (1987, 30-33) katsauksen mukaan. Esimerkiksi ulkotilat väljyydessään innostavat lapsia leikkiin rajallisia sisätiloja enemmän.

Kaikille riehumis- ja peuhuleikkitalanteille oli yhteistä positiivinen lataus ja ilo yhdessä toimimisesta. Nämä seikat tulivat esille myös Blurton Jonesin (1976, 355-356) tutkimuksessa. Havainnoimissamme leikeissä otettiin usein mallia toisista ja matkittiin perässä heidän toimintaansa. Leikkitovereita autettiin ja heistä ja heidän hyvinvoinnistaan huolehdittiin leikkien kuluessa. Leikin tiimellyksessä kaatuneita leikkitovereita nostettiin ylös ja varmistettiin tilanne kysymällä että *"sattuiko?"*. Toisia jakesettiin odottaa ja leikit aloitettiin vasta, kun toinen oli valmis. Myös tasoitusta annettiin. Tasoituksen antamisen toivat esiin tutkimuksissaan myös Aldis (1975, 207, 273-274) ja Smith (1997, 51).

10.3 Erilaiset kontaktimuodot ja vuorovaikutuksellisuus riehumis- ja peuhuleikissä

Eräänä leikin selkeänä piirteenä tuli esiin vahva fyysisen kontaktin tavoittelu ja ylläpitäminen. Lasten käyttämä fyysinen kontakti oli kuitenkin leikkimielistä eli tarkoituksena ei ollut oikeasti satuttaa ketään. Vaikka leikki vaikutti erittäin rajulta, niin havaitsimme käytössä olevan positiiviset aggressiiviset voimat. Koska pienet kolhut ja onnettomuudet kuuluivat asiaan, ne eivät estäneet leikin ja ystävyyden merkeissä tapahtuvan toiminnan jatkumista. (ks. Blurton Jones 1976, 356 ; Smith 1997, 49-51.)

Tarkastellessamme riehumis- ja peuhuleikkiä Smithin (1997, 49-50) esittämien luokitusten valossa havaitsimme, että lasten riehumis- ja peuhuleikki voi todellakin olla hellää tai rajua leikkiä. Hellässä leikissä lasten lyönnit ja potkut vain hipaisivat vastustajaa ja tarttumisotteet olivat löyhiä. Lapset olivat erittäin hienotunteisia vastustajaa kohtaan ja leikistä kuvastui toisen hyväksyminen, arvostaminen ja varsinkin tasavertaisuus. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että leikistä olisi puuttunut tarvittavaa vauhtia ja jännitystä. Mielestämme tällaista leikkiä voisi hyvin luonnehtia eräänlaiseksi hellyyden ja huomaavaisuuden osoitukseksi toisia kohtaan.

"Poika (A) piiloutuu kulman taakse. Toinen lapsi (B) kulkee ohi. A hyppää B:n eteen huutaen "böö" ja kaappaa nauraen ohikulkijan lyhyeen pystypainihalaukseen. Tämän jälkeen A odottaa seuraavaa tulijaa (C) näkyvällä paikalla ja huutaa jälleen "böö" C:n lähestyessä häntä. Kun C on A:n kohdalla A kaappaa hänet lyhyeen pystypainihalaukseen. (Havainnointi 12.10.1998)

Verrattuna hellään leikkiin, raju leikki ilmeni huomattavasti intensiivisemmässä muodossa. Leikissä tapahtui koko ajan jotain ja käytössä olivat miltei kaikki riehumis- ja peuhuleikin liiketekijät. Leikki eteni hurjaa vauhtia ja lapset olivat jatkuvassa fyysisessä kontaktissa toisiinsa. Otteet olivat vahvempia kuin hellässä leikissä, mutta niiden voima ei kuitenkaan ylittänyt leikin ja toden rajaa.

"Pojat seisovat hyökkäysasennossa ja katsovat toisiaan. He hyökkäävät yhtä aikaa toistensa kimppuun ottaen kiinni hartioista. Alkaa lyhyt pystypaini. Pojat seuraavat koko ajan toistensa kasvoja ja hymyilevät jatkuvasti näkyvästi toisilleen. Toinen pojista (A) heittää toisen (B) maahan, kaatuen itse tämän päälle. Pojat painivat maassa hetken nauraen ääneen koko ajan." (Havainnointi 13.10.1998)

Riehumis- ja peuhuleikissä oli aina mukana kontaktia jossain muodossa. Muun muassa takaa-ajoleikeissä, joissa kontaktin määrä yleensä oli huomattavasti vähäisempää verrattuna esimerkiksi painiin, päädyttiin aina jossain vaiheessa fyysiseen kosketukseen. Fyysisyyden ohella leikissä korostuivat myös katsekontakti ja sanallinen kontakti. Smithin (1997, 49-50) riehumis- ja peuhuleikistä esittämä toinen jaottelutapa kontakti- ja kontaktittomaan leikkiin ei siis vastaa saamiamme tuloksia, koska mielestämme kontaktitonta riehumis- ja peuhuleikkiä ei voi esiintyä.

Katsekontaktin suuri merkitys korostui etenkin leikin ylläpidossa, etenemisessä ja yleensäkin tilanteen kehittymisessä. Itse asiassa leikin kuluessa lasten täytyi jatkuvasti pitää yllä jonkinasteista "henkistä" yhteyttä, jotta he tiesivät missä mennään ja kuinka totta leikitilanne on. Mikäli tässä tapahtui herpaantumista, tilanteet saatettiin tulkita väärin eikä leikillä ollut näin välttämättä edellytyksiä jatkua (ks. Smith 1997, 51).

Havainnointimme mukaan sanallinen viestintä oli riehumis- ja peuhuleikissä tärkeää leikin alkamiselle, jatkumiselle tai loppumiselle. Se ei ollut kuitenkaan välttämätöntä, sillä lapset pystyivät pitämään leikissä riittävän määrän vuorovaikutusta yllä ilmeillä, eleillä ja äänillä. Vuorovaikutus ilmeni tyypillisesti myös nauramisena, hymyilynä ja kovana äänenkäyttönä esimerkiksi huutamisen tai kiljumisen muodossa. Sanallisen viestinnän puuttuminen ei johtanut konflikteihin tai väärinymmärryksiin lasten keskuudessa, vaikka Bateson (1972) näin teoriassaan esittikin. Hänen mukaansa lasten on myös kyettävä viestittämään sanallisesti leikin aikana siitä mitä ollaan tekemässä ja mitä aiotaan tehdä.

"Tyttö (A) sanoo tytölle (B) "B antaa kaikille pusuja" virnistäen samalla leveästi katsoen ilkkurisesti. B katsoo takaisin ja katseiden kohdatessa hän lähtee ajamaan A:ta takaa. Tytöt juoksevat peräkkäin ja nauravat koko ajan. B ei saa A:ta kiinni vaan palaa takaisin lähtöpaikkaan. A tulee B:n lähelle varovaisesti hiipien, hymyillen jälleen ilkkurisesti. B katsoo A:ta torjuvasti eikä lähde enää tämän leikkiin mukaan. He aloittavat kuitenkin yhdessä kaivinkoneleikin. (havainnointi 1.10.1998)

"Poika (A) piiloutuu kulman taakse. Toinen lapsi kävelee ohi, jolloin A hyppää esiin huutaen "Böö" ja kaappaa nauraen ohikulkijan pieneen pystypainiin päästäen pian irti. Hän jää odottamaan seuraavaa ohikulkijaa ja sama käytös toistuu." (havainnointi 12.10.1998)

Erilaisista riehumis- ja peuhuleikeissä käytetyistä vuorovaikutustavoista etenkin naurulla, hymyilyllä, kovalla äänenkäytöllä ja huudahduksilla oli merkitystä kommunikaation helpottajana myös Aldisin (1975, 271-273, 289-290) tutkimuksen mukaan. Erilaisten kasvojen ilmeiden merkityksen leikin etenemiselle on havainnut myös Smith (1997, 51) tutkimuksessaan.

Pohdittaessa näitä riehumis- ja peuhuleikin vuorovaikutuksellisia näkökohtia Batesonin (1972) teorian avulla huomaamme, että kaikki äänelliset viestit kuuluvat metalingvistiikkaan. Sen sijaan leikkijöiden välille syntyvä vuorovaikutussuhde on metakommunikaatiota. Riehumis- ja peuhuleikistä voimme havaita, että siinä ilmenevien sanallisten viestien ohella tärkeitä leikin todellisen merkityksen ymmärtämiselle ovat leikkijän ulkoinen olemus mukaan lukien kasvojen ilmeet ja fyysisen kontaktin voimakkuus. Riehumis- ja peuhuleikki edellyttää kommunikaatiota ja viestien vaihtoa etenkin leikin ja toden erottamistarkoituksessa. Leikeissä korostuu metakommunikatiivisten viestien tulkitseminen, sillä nopeatempoinen ja toden ja fantasian rajamailla käytävä leikki edellyttää osanottajiltaan jatkuvaa tilanteen tiedostamisen harjoittelua. Jatkuvasti muuntuvat ja kehittyvät leikkitalanteet asettavat näin ollen niihin osallistujille paljon haasteita ja mahdollisuuksia testata omia toiminta- ja tulkintatapoja.

10.4 Käytössä olevat roolit ja roolinvaihdos

Riehumis- ja peuhuleikeissä lapset toimivat fiktiivisissä tapahtumaympäristöissä ja heillä oli usein käytössään jokin rooli. Havaitsemisemme tilanteissa lapset saattoivat ottaa esimerkiksi jonkin eläimen roolin ja toimia tälle tyypillisten käyttäytymistapojen mukaan. Esittäessään esimerkiksi kissaa lapsi konttasi ja naukui. Halutessaan käynnistää riehumis- ja peuhuleikin hän käytti hyväkseen roolin antamia mahdollisuuksia puskien toveriaan. Noitaa esittäessään lapsi ajoi toista takaa pitäen pelottavaa noitamaista ääntä. Tämän roolinoton, roolissa toimimisen ja jatkuvan vuorovaikutuksen ylläpitämisen esittää myös Bateson (1971, 264-265) teoriassaan.

"Kahdella tytöllä on meneillään noitaleikki. Toinen (A) on noita ja toinen (B) on saalis. A ajaa B:tä takaa ympäri pihaa pitäen äännellen oudosti ja mahdollisimman karmivasti. saadessaan B:n kiinni A kaappaa hänet hetkeksi pieneen halauspainiin ja päästettyään irti B:stä A jatkaa jälleen takaa-ajoaan."(Havainnointi, 9.10.1998)

Lapset loivat kuvitteellisen tapahtumaympäristön yleensä toisten lasten kanssa. Usein yksi lapsista ehdotti jotain leikkiä, jota kehiteltiin ja rakennettiin yhdessä eteenpäin. Fiktiivisen tapahtumaympäristön synnyttyä lapset toimivat siinä oman roolinsa rajoissa ja tilanteen asettamien ehtojen mukaisesti. Esimerkkinä tällaisesta fiktiivisessä tapahtumaympäristössä toimimisesta oli lasten kehittämä eri maiden välinen nyrkkeilyottelu, jossa kehästä Suomi selvisi aina voittajana. Aluksi lapset valitsivat itse oman edustamansa maan ja omaksuivat nyrkkeilijän roolin. Tämän jälkeen he suunnittelivat keskustellen nyrkkeilykehän pienestä pihan hiekka-alueesta ja toiminta saattoi alkaa. Eräs lasten käyttämä rooli fiktiivisessä tapahtumaympäristössä oli myös unissakävelijä, joka kulki ympäri pihaa silmät kiinni, käsien ollessa suorina edessä, kuten unissakävelijän kuuluukin tehdä. Unissakävelijä liikkui vain pienellä alueella ja erittäin varovaisesti aivan kuin hän olisi kävellyt pimeässä johonkin törmäämistä peläten.

Havaintojemme mukaan etenkin tyttöjen riehumis- ja peuhuleikki oli aina sidoksissa johonkin selvään, jonkun lapsen ottamaan fiktiiviseen rooliin. Ilman tätä leikillä ei ollut mitään tiettyä alkamis- ja kehittymislähtökohtaa. Sen sijaan poikien roolinotto ei ollut läheskään yhtä selvästi havaittavissa kuin tyttöjen. Poikien rooleissa tuli esille enemmänkin perinteinen jahtaaja-jahdattava -suhde eivätkä mitkään mielikuvitukselliset hahmot. Havaintojemme perusteella tyttöjen riehumis- ja peuhuleikki nivoutui melko pitkälle roolileikkiin, kun taas pojilla se saattoi tapahtua puhtaana riehumistoimintana.

Leikeille tyypillistä oli myös roolinvaihdos. Tämän myötä lasten ei tarvinnut pitää kiinni samoista rooleista koko leikin ajan, vaan niitä voitiin vaihdella leikkijöiden kesken leikin kuluessa. Esimerkiksi alunperin kiinniottajan roolissa toiminut lapsi saattoi vaihtua pakenijaksi tai päinvastoin. Tämä antoi lapsille mahdollisuuden toimia useassa roolissa saman leikin aikana ja kokea tilanteet useasta eri näkökulmasta käsin. Lapsi voi samaistua molempiin käyttämiinsä rooleihin ja oppia tietämään miltä kummastakin voi tilanteissa

tuntua. Eräässä riehumis- ja peuhuleikkitalanteessa kaksi tyttöä leikkivät yhdistettyä takaa-ajo- ja painileikkiä. Leikin rauhoituttua hetkellisesti leikin alkuperäinen aloittaja otti altavastaajan roolin ja päästi alunperin takaa-ajetun roolissa toimineen lapsen leikin "johtajaksi". Tämän myötä hän sai vuorostaan mahdollisuuden alkaa provosoida ja kehittää leikkiä haluamaansa suuntaan. Havaintojemme mukaan lasten roolissa toimiminen ja roolinvaihdos kesken leikin toivat lisäelementtejä ja vaihtelua leikin kulkuun ja liiketekijöihin. Tätä näkökulmaan ovat korostaneet tutkimuksissaan myös Aldis (1975, 186-188), Blurton Jones (1976, 356), Pellegrini (1987, 34-35) ja Smith (1997, 51, 58).

Riehumis- ja peuhuleikki saattoi toteutua tutkimuksemme mukaan myös sellaisena toimintana, ettei välitöntä roolinvaihtoa lasten välillä välttämättä tapahtunut. Tällöin leikissä oli niin paljon muita, leikkiä edistäviä tekijöitä, että sillä oli edellytykset jatkaa. Lisäelementteinä saattoivat toimia esimerkiksi kiinniottajien lukumäärä, osallistujien väliset myönteiset jännitystekijät ja uudet, nopeasti vaihtuvat liikemuodot. Nämä perinteisistä riehumis- ja peuhuleikin toimintatavoista poikkeavat muodot saattoivat lisätä leikkijöiden motivaatiotasoa. Erityisen tärkeää oli hyvä, turvallinen vuorovaikutus leikkijöiden välillä. Kiinni otettu ei esimerkiksi tuntenut leikin kuluessa, että muut olisivat uhanneet häntä.

"Kolme tyttöä ajaa yhtä tyttöä takaa nauraa. Kun päätakaa-ajaja saa nauravan karkulaisen kiinni, niin hän hyökkää tämän kimppuun hyppäämällä kaulaan. Tästä alkaa lyhyt halauksenomainen pystypaini, jonka jälkeen karkulainen jatkaa juosten pakenemistaan. Päätakaa-ajaja vaihtuu eli kolmen tytön keskuudesta uusi takaa-ajaja saa vuoron muiden takaa-ajajien juostessa hänen perässään. Jälleen päätakaa-ajaja saa karkulaisen kiinni ja sama kaava toistuu jälleen..." (Havainnointi 13.10.1998)

Roolinvaihdos painissa oli sidoksissa melko pitkälle vapaaehtoiseen ylivertaisesta asemasta luopumiseen ja tämän myötä tasoituksen antamiseen. Painissa roolinvaihdos oli huomattavasti vaikeammin havaittavissa kuin takaa-ajosta, sillä painitilanteessa lapset olivat toisissaan tiukasti kiinni. Välillä lapsista oli vaikea erottaa kumpi oli milloinkin altavastaaja, kumpi taas leikisti ylivertainen. Myös lasten tasavertaiset roolit painitilanteessa vaikeuttivat roolinvaihdoksen tulkitsemista.

"Poika (A) tarttuu poikaa (B) takaapäin keskivartaloon ja nostaa hänet nauraa ylös. Seuraa pystypainia, jossa B alkaa sätkiä jaloilla A:n raahatessa häntä hieman eteenpäin. A laskee B:n maahan, jolloin B kääntyy A:ta vasten ottaen hänet vuorostaan painisyleilynsä..." (Havainnointi 5.10.1998)

Riehumis- ja peuhuleikki on lapselle erityisen tärkeää ja kehittäväää roolikäyttäytymisen ja jatkuvan vuorovaikutuksen ansiosta. Leikittäessä riehumis- ja peuhuleikkiä lapsella on mahdollisuus olla sekä ylivertainen että altavastaaja. Tämän myötä hän oppii ymmärtämään myönteisen ja avoimen vuorovaikutuksen sekä tasavertaisuuden

merkityksen sosiaalisissa suhteissa. Riehumis- ja peuhuleikin merkitystä lapselle tukee myös Batesonin (1971) teoria sillä hänen mukaansa leikissä lapsen on otettava erilaisia rooleja ja käyttäytyttävä niissä tietyllä tavalla. Tämän myötä lapsen on mahdollista tiedostaa erilaisten roolien ja käyttäytymistapojen olemassaolo.

10.5 Riehumis- ja peuhuleikin aloitus, eteneminen ja lopetus

Riehumis- ja peuhuleikki sai alkunsa useasta eri syystä. Lapset saattoivat esimerkiksi houkutella toisiaan toimintaan sanallisesti ehdottamalla suoraan jotain tiettyä toimintaa, esimerkiksi tyyliin: *"mennään painimaan"*. Lapset ottivat toisiinsa myös suoran fyysisen kontaktin esimerkiksi hyökkäämällä, lyömällä, nykäisemällä tai kaatamalla toisen. Fyysinen kontakti yhdistyi usein myös nauruun ja sanalliseen kommunikaatioon. Leikki saattoi saada alkunsa myös vahingon kautta eli lapset näkivät tai kokivat jotain, joka vaikutti houkuttelevalta ja uudelleen kokeilemisen arvoiselta. Esimerkiksi jonkun pudotessa vahingossa kesken kaiken telineestä, tätä hupia kokeiltiin sitten yhdessä uudestaan. Leikkiin houkutti myös haastava katsekontakti, jota vahvasti tietty hyökkäys- tai jahtausasento. Jos pelkkä ilme ei tuottanut toivottua tulosta, otettiin fyysinen kontakti mukaan. Leikin alkua provosoiitiin myös esimerkiksi heittäytymällä maahan odottelemaan toisen reaktiota. Lapsi saattoi myös lähteä toista hännästä karkuun, toivoen toisen lähtevän perään. Tällaista käyttäytymistä on havainnut myös Aldis (1975) tutkimuksessaan.

Leikki loppui myös lasten kyllästymiseen, jolloin he vaihtoivat leikin toiseen. Kyllästyminen saattoi johtua esimerkiksi siitä, että leikki ei jostain syystä edennyt tai kehittynyt tai siihen ei löydetty enää uusia jännitteitä eikä se antanut osapuolille tarpeeksi tyydytystä. Lapset pystyivät myös tietoisesti estämään mahdollisuuden leikin jatkumiselle antamalla tasoitusta, pyrkimällä näin säilyttämään oman, toista leikkijää vahvemman aseman. Tällöin vain toinen leikkijöistä sai leikistä tarvitsemansa tyydytyksen ja leikkijöiden tasavertainen asema horjui olennaisesti. Myös väsyminen leikin hurjaan vauhtiin saattoi lopettaa leikin. Tulkittaessa väsymistä Spencerin (Levy 1983) teorian mukaan, voidaan olettaa, että ylimääräinen energia oli purettu.

Leikki loppui myös lapsen ilmaistessa oman lopetushalunsa sanoen *"En enää leiki sun kanssa"*, *"Nyt tämä loppuu"*. Lapsen itkeminen hänen jäädessä alakynteen tai satuttaessaan itsensä lopetti myös usein leikin. Aikuinen puuttui tilanteeseen lopettamalla leikin, mikäli se näytti hänestä liian vaaralliselta, ja ohjasi lapset johonkin muuhun toimintaan. Kasvattaja keskeytti lasten riehumis- ja peuhuleikkitoiminnan etenkin havaitessaan vaikeuksia todellisen ja leikillisen tappelun erottamisessa myös Blurton Jonesin (1976, 356), Smithin (1997, 62) ja Pellegrinin (1987, 26-27) tutkimuksissa. Myös he ovat havainneet kasvattajan toiminnan suuren merkityksen lasten riehumis- ja peuhuleikkitoiminnalle.

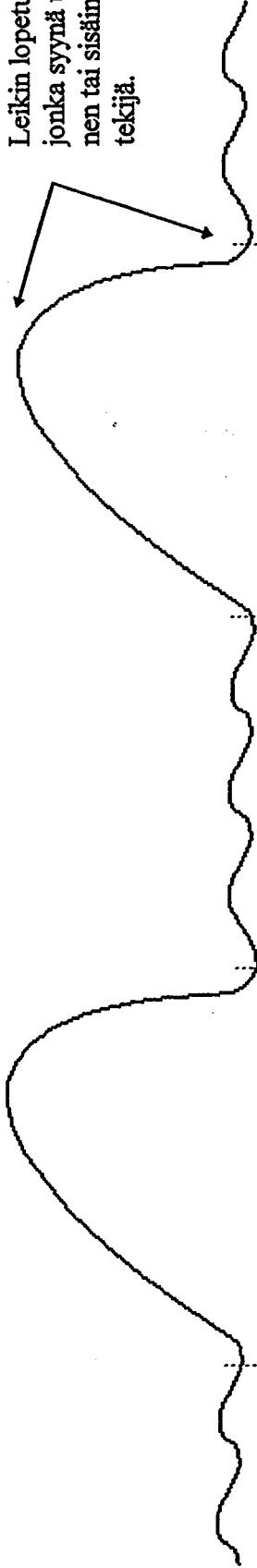
Lopetuksen aiheutti myös riehumis- ja peuhuleikkitalanteen rauhoittuminen, jolloin halu leikin jatkamiseen hiipui itsestään. Kasvattaja saattoi myös tarjota lapselle jotain sellaista toimintaa, joka vaikutti mielenkiintoisemmalla. Tämä sai lapsen usein siirtymään uuteen

toimintaan. Leikki voitiin lopettaa myös itsestään, yhteisestä sopimuksesta, joko sanallisesta tai sanattomasta. Toinen saatettiin saada kiinni, jolloin toivottu lopputulos oli saavutettu. Leikki saattoi muuttua liian todelliseksi, jolloin osallistujien säikähdys lopetti leikin. Lopetus saattoi tapahtua joskus myös jonkin häiriötekijän vuoksi esimerkiksi kolmannen lapsen tullessa leikkimään lähelle tai pyrkiessä mukaan toimintaan.

"Poika hyökkää puskasta toisen pojan päälle ja he alkavat painia seisaallaan. Tämän jälkeen he siirtyvät jatkamaan takaa-ajoa puskaan välillä kontaten, juosten tai piiloutuen. Tämä jatkuu niin kauan kun kolmas lapsi tulee lähelle leikkimään." (havainnointi 9.10.1998)

Riehumis- ja peuhuleikin etenemistä voisi havainnointiemme perusteella kuvata aaltoliikkeenä, jota tarkemmin esittelemme kuviossa 3.

Leikin lopetus,
jonka syynä ulkoi-
nen tai sisäinen
tekijä.



Toimintaan hou-
kuttelu ja moti-
vointi.

Toimintavaihe, jossa
molemmat osapuolet
määrätietoisesti muka-
na fyysisessä kontaktis-
sa.

Mielenkiinto herpaantuu.
Harkitaan seuraavaa
siirtoa leikkissä.

Uusi aktiivinen toi-
mintavaihe ratkaisun
löydyttyä.

Kaksi tyttöä leikki: B
alkaa leikkiä unissakä-
velijää. Hän jatkaa A:n
härnäämistä hymyillen
ja sanoen "haistan sut,
sinä oot siellä". Tämän
jälkeen hän jatkaa mat-
kaansa kädet ojossa
kohti A:ta.

B:n saavutettua A:n, hän
kaappaa tämän halaukseen.
A irrottautuu halauksesta ja
lähtee juoksemaan karkuun,
alkaa takaa-ajo. Tytöt kier-
tävät pihan.

A käy penkille istumaan.
B seuraa perässä ja käy
A:n eteen makaamaan
sanoen "ihana pitää silmiä
auki". Hän toistaa tämän
vielä kerran katsoen sa-
malla A:ta merkitsevästi.

B nousee ylös, jolloin A
lähtee ajamaan häntä takaa.
Tytöt juoksevat toiselle
puolelle pihaa, jolloin B
pysähtyy ja menee kyyk-
kyn. A tulee ja ottaa B:tä
takaapäin kaulasta kiinni.
Tytöt nousevat tässä asen-
nossa yhdessä ylös. A ei
päästä irti ja tytöt alkavat
painimaan seisaaltaan. He
kamppailevat hetken melko
rauhallisesti, jonka jälkeen
A päästää vihdoinkin irti B:stä.

Tämän jälkeen tytöt lähte-
vät yhdessä kävelemään
kohti penkkiä. (sisäinen
vaikutin lopettaa leikin)

(havainnointi 1.10.98)

Riehumis- ja peuhuleikissä on selkeästi sekä rauhalliset että kiivaat vaiheensa. Alussa lapsi ottaa kontaktia toiseen lapseen, joka ottaa haasteen vastaan. Tästä alkaa varsinainen toimintavaihe, jolloin molemmat osapuolet ottavat leikkiin aktiivisesti osaa. Lasten välinen kontakti on erittäin fyysinen. Tämän jälkeen seuraa lyhyt, seesteinen vaihe, jolloin molemmat lapset miettivät seuraavaa siirtoaan ja heti sen löydyttyä toimivat välittömästi, jolloin muodostuu uusi aktiivinen toimintavaihe. Leikki jatkuu lapsilla kunnes jokin sisäinen vaikutin kuten esimerkiksi lasten kyllästyminen, uusien ratkaisujen löytymättömyys tai tuntemus ja tulkinta leikin muuttumisesta todeksi saa aikaan leikin keskeytymisen tai loppumisen. Tämän voi saada aikaan myös jokin ulkoinen tekijä kuten esimerkiksi aikuisen väliintulo tai leikin liika fyysisyys, jolloin lasta sattuu oikeasti.

"Leikkitilanne alkaa pojan (A) yrittäessä ottaa toiselta hattua päästä nauraen. Poika (B) pyrkii estämään tämän ja riuhtaisee itsensä irti ja lyö toista leikillään. nyrkkeily jatkuu hetken. B:n kääntyessä leikistä pois A lyö häntä kovaa selkään yhä nauraen, mutta aggressiivisena hampaat irvessä. B:stä tämä ei enää ole kivaa ja häneen sattuu ja hän alkaa itkeä. Hetken itsekseen itkettyään B kääntyy ja ottaa A:ta kovaa ja aggressiivisesti kaulasta kiinni ja tästä seuraa paini seisaallaan, paini etenee siihen pisteeseen että A heittää B:n selkensä yli maahan. Poikien maassa maassa päällekkäin A nauraa yhä hermostuneena mutta B itkee jälleen. Tällöin aikuinen saapuu paikalle sovittelemaan tilannetta. Pojat eivät eroa tilanteesta ystävinä." (havainnointi 8.10.1998)

10.6 Riehumis- ja peuhuleikkiin vaikuttavia tekijöitä

10.6.1 Edistävät tekijät

Sanallinen viestintä oli yksi tärkeimmistä riehumis- ja peuhuleikkiä edistävästä tekijöistä. Sen avulla houkuteltiin, kannustettiin, rohkaistiin ja innostettiin toista mukaan toimintaan ja jatkamaan leikkiä. Toista kannustettiin esimerkiksi sanomalla *"Tämä on hauskaa"*. Sanallisen viestinnän avulla leikkitoveria myös autettiin ja huolehdittiin hänestä kysymällä *"sattuiko?"*. Leikkiä edisti myös tilanteiden sovittelu ja anteeksipyyttäminen, ja yleensäkin toisen huomioiminen ja mahdollisten kompromissien tekeminen leikeissä.

Sanallisen viestinnän avulla pystyttiin myös suunnittelemaan toimintaa eteenpäin ja informoimaan leikkitoveria siitä mitä tehdään ja mitä ei saa tehdä; *"tehdäänkö niin, että mä lennän sun päälle"*, *"Ei saa vielä"*, *"Älä lyö huti"*. Tämän myötä leikille pystyttiin luomaan yhteiset rajat ja säännöt. Leikin aikana voitiin jatkuvasti keskustella siitä, mitä juuri nyt oli tekeillä ja mitä mahdollisesti tultiin tekemään eli miten leikki eteni. Sanallisesti voitiin myös ilmaista mitä oli juuri itse tehnyt; *"Hei, nyt tää kaatu"*. Leikkijöiden ollessa toiminnassa mukana samoilla linjoilla, yhteisen sanallisen tai sanattoman sopimuksen vallitessa, oli leikillä mahdollisuus edetä. Myös kesken leikin saatettiin luoda lisää sääntöjä, joilla voitiin rauhoittaa leikki hetkeksi ja estää sen eteneminen liian pitkälle. Leikillinen toiminta edellyttää tietynlaisia sääntöjä ja niiden noudattamista myös Smithin (1997, 52) tutkimuksen mukaan.

Sanattomilla kommunikaatiomuodoilla kuten ilkkurisilla ja leikkisillä ilmeillä, eleillä ja asennoilla vaikutettiin leikkijöihin motivoivasti ja innostavasti. Myös leveällä, haastavalla hymyllä, kovaäänisellä, hännävällä naurulla, innoissaan kiljumisella tai huutamisella tai takaa-ajajan käyttämällä oudoilla äännähdyksillä vaikutettiin leikin kulkuun ja jatkumiseen. Ääneen nauramisella myös säilytettiin yhteys leikkiveriin, vaikka kasvoja ei välttämättä nähty. Katsekontaktilla oli kuitenkin yleensä tässä erittäin tärkeä osa. Se myös vahvisti usein fyysisen toiminnan. Nauru ja hymy sekä erilaiset fyysiset liikkeet, ilmeet ja eleet ilmoittivat myös, että molemmat osapuolet olivat toiminnassa täysillä mukana ja että toiminta oli edelleen leikkiä (ks. Aldis 1975, 271-273, 289-290; Smith 1997, 52).

Batesonin (1971) teorian mukaan tällainen vuorovaikutuksellisuus on välttämätön keino pitää leikkiä yllä. Mikäli se rikkoutuu, niin seuraukset ovat havaittavissa leikistä välittömästi. Koska leikki on koko ajan muuttuvaa ja kehittyvää toimintaa, on leikkijöiden pyrittävä pysymään koko ajan tilanteen tasalla, kuten havaitsemisamme tilanteissa yleensä tapahtuikin. Turvatakseen leikin jatkumisen, lapset informoivat toisiaan leikin kuluessa jatkuvasti sekä sanallisesti että sanattomasti.

Toista lasta voitiin motivoida leikkimään omalla käyttäytymisellä kuten maahan heittäytymisellä. Erittäin tärkeä leikkiä edistävä tekijä oli myös se, että tilanne kehittyi koko ajan, se sai uusia muotoja ja jännitys pysyi koko ajan yllä. Leikin tuli olla myös jaksoittaista ja siinä tuli välillä olla rauhoittumisvaiheita, jotta toimintaa jatkettiin taas jatkaa. Lapsia motivoi leikkimään myös tyydytyksen saaminen leikistä. He saivat toisiltaan ja antoivat toisilleen tasoitusta ja heillä oli keskenään mahdollisuus roolinvaihtoon. He saivat vuorollaan olla joko johtajia tai mukailijoita. Myös Smith (1997) on havainnut tyydytyksen saamisen, tasoituksen antamisen ja roolinvaihdon tärkeyden riehumis- ja peuhuleikille.

"Tyttö (A) ajaa toista tyttöä (B) takaa ja molemmat nauravat. B on huomattavasti A:ta nopeampi juoksija ja pääseekin kauas edelle. A antaa periksi, pysähtyy ja alkaa valittaa, että hänen sydämeästään ottaa. B pysähtyy ja kääntyy katsomaan A:ta, heittäytyy maahan makaamaan pitäen samalla A:ta silmällä. A menee B:n lähietäisyydelle ja tytöt sopivat keskenään leikkivänsä lintuja, jolloin A lähtee taas ajamaan takaa B:tä molempien räpytellessä kuviteltuja siipiään. Pian tytöt kuitenkin kyllästyvät leikkiin, koska A ei saa B:tä edelleenkään kiinni. Hetken aikaa pihalla toimeettomana harhailtuaan B hivuttautuu A:n lähelle sanoen "tää kaatu" ja alkaa leikkiä unissakävelijää silmät kiinni sanoen "missä oot?". Tällöin roolit vaihtuvat eli tällä kertaa B toimii takaa-ajajana ja koko tilannetta hallitsee hännävä nauru. B:n saadessa A:n kiinni he painivat hetken seisaallaan koko ajan katsekontaktia toisiinsa pitäen, hymyillen ja nauraen. Painin loputtua A siirtyy penkille istumaan. (havainnointi 1.10.1998)

10.6.2 Estävät tekijät

Riehumis- ja peuhuleikkiä estävä tekijä on havainnointiemme perusteella esimerkiksi se, että välillä leikkiin osallistuvat lapset olivat vaivautuneita eivätkä tienneet missä mennään. Lapset eivät ehkä osanneet tulkita tilannetta oikein vaan he ottivat sen mahdollisesti totena, toimien sen mukaisesti. Tällöin saattoi nousta esiin negatiivinen aggressiivisuus, eikä lapsi antanut periksi tai säädellyt voimankäyttöään. Leikki ei aina pystynyt tyydyttämään molempia osapuolia, sillä toinen ei välttämättä antanut tasoitusta toisen jäädessä koko ajan alakynteen. Kaikki lapset eivät myöskään pystyneet tulkitsemaan tilanteita pelkästään eleiden perusteella, vaan tarvitsivat myös sanallista kommunikaatiota tuekseen.

Leikkiä esti myös toisen lapsen liiallinen tilanteen ennakointi. Tällöin hän saattoi toimia tavalla, joka ei leikitoverin mukaan ollut vielä aiheellista tai ajankohtaista tai se ei kuulunut leikitoverin suunnitelmiin. Leikkijät etenivät tällöin eri tempossa. Leikkiä esti myös paikoilleen jääminen, jolloin minkäänlaista edistymistä ei leikissä tapahtunut. Leikkijät eivät esimerkiksi keksineet toimintaan enää mitään uutta tai jännittävää. Leikkiä saattoi estää myös se, ettei toinen lapsista enää halunnutkaan jatkaa sitä. Tällöin hän ilmaisi halunsa lopettaa leikki sanoen *"nyt tää loppu"*.

Mikäli leikissä ilmeni negatiivista aggressiivisuutta kuten esimerkiksi hampaat irvessä pusertamista ja hermostunutta naurua, loppui leikki usein melko lyhyeen. Myös muu aggressiivinen fyysinen kontakti esti leikin toteutumista. Lapset, joille leikin ja toden eron ja koko tilanteen hahmottaminen oli vielä hankalaa, saattoivat vastata leikkiin kuin se olisi vihamielistä ja mahdollisesti vaarallista. Tämän seikan olivat havainneet tutkimuksissaan myös Blurton Jones (1976, 356) ja Smith (1997, 54). Havainnointiemme mukaan uhka leikin todeksi muuttumiseen oli suurempi, jos tilanteeseen osallistui pelkkien esikouluikäisten lasten sijaan myös heitä nuorempia lapsia. Tämän voisi selittää sillä, että nuorempien lasten sosiaaliset vuorovaikutustaidot eivät vielä välttämättä ole niin kehittyneitä, jotta oikea tilanteen tulkinta olisi aina mahdollista.

Myös itku saattoi keskeyttää toiminnan, johtuipa se sitten alakynteen jäämisestä tai itsensä satuttamisesta. Riskitekijänä leikin jatkumiselle olivat myös hetkelliset säikähdykset ja käynnit leikin ja toden rajamailla, jolloin leikkijä oli vaarassa loukkaantua.

"Kaksi poikaa painii aluksi seisaaltaan ja pyörittelevät toisiaan ympäri nurmikko. Välillä he lyövät toisiaan vuoronperään keskivartaloon. A alkaa potkia B:tä, jonka jälkeen A ottaa B:tä kädestä kiinni ja heittää hänet maahan. A kaatuu itse B:n päälle, jonka seurauksena alkaa painiminen maassa. Molemmat nauravat koko ajan kunnes B joutuu alakynteen A:n jäädessä istumaan hänen päälleen. B luokkaantuu ja alkaa itkeä. A siirtyy hänen päältään pois." (havainnointi 9.10.1998)

"Kaksi poikaa keikkuu vieteritelineessä ja kun vauhti on tarpeeksi kova, toinen lentää vahingossa telineen yli toisen päälle, niin että molemmat tipahtavat telineestä maahan. A katsoo B:tä tarkistaakseen sattuiiko tähän ja kun tällaista merkkiä ei näy, alkaa hän nauraa tilanteelle. B ei vielä nyt naura vaan on lähinnä

säikähdykseltään hämmentynyt. Hetken päästä pojat kuitenkin jatkavat telineessä keikkumistaan ja vähitellen B pääsee leikkiin taas täysillä mukaan ja alkaa myös nauraa..."(havainnointi 8.10.1998)

Riehumis- ja peuhuleikin toteutumista estivät myös tilanteet, joissa lapset yrittivät manipuloida leikkiä tilanteita ja käyttää leikkillisen toiminnan sääntöjä toisten satuttamiseen. Yleensäkin tällaiset oman edun ja vahvemman aseman saavuttamisyritykset keskeyttivät alkaneen riehumis- ja peuhuleikkiä tilanteen. (ks. Smith 1997, 54.)

Myös mahdollinen katkos viestinnässä esti leikin jatkumisen. Batesonin teorian näkökulmasta tarkasteltuna kommunikaatiolla on erittäin suuri merkitys leikin etenemiselle ja myöskin leikin ja toden erottamiselle toisistaan. Leikkijöiden on koko ajan pystyttävä viestittämään toisilleen, että kyse on nimenomaan leikistä. Jos tämä ei onnistu, leikkiä edistävät tekijät saattavat nopeasti muuttua leikkiä estäviksi tekijöiksi. Voimmekin sanoa, että riehumis- ja peuhuleikki on toimintana melkoista tasapainoilua.

11 KASVATTAJAN SUHDE RIEHUMIS- JA PEUHULEIKKIIN

11.1 Kasvattajien suhtautumistapoja

Kaikki haastattelemamme kasvattajat suhtautuivat melko myönteisesti, ilman suurempia ennakkoluuloja, lasten riehumis- ja peuhuleikkiin ja näkivät sen luonnolliseksi osaksi lasten leikkitoimintaa. Haastattelemiemme kasvattajien mielestä leikit olivat suotavia niin kauan, kuin ne pysyivät leikkien rajoissa, eivätkä johtaneet oikeaan tappeluun.

"Annan leikkiä tiettyyn pisteeseen asti. Kyllä mä sallin ja tykkäänkin niistä." (LTO2, haastattelu)

"...niitä on oppinu hyväksymään..."(LTO1, haastattelu)

"Tiettyjen kohdalla pitää pistää se stoppi, kun näyttää siltä, että se menee liiallisuuksiin."(LTO2, haastattelu)

Haastateltavien mukaan tyttöjen kohdalla peuhaamista kesti ja suvaitsi poikia helpommin, sillä heidän leikkinsä olivat suhteellisen rauhallisia ja niistä näki muutenkin paremmin toiminnan etenemisen ja kulun. Poikien kohdalla leikkien hahmottaminen saattoi olla huomattavasti vaikeampaa. Tämä kasvattajien näkökulma tuli esille myös Pellegrinin (1987, 29-30) katsauksessa, jossa esitettyjen tutkimusten mukaan vanhemmat reagoivat lasten leikkeihin eri tavoin riippuen lapsen sukupuolesta. Juokseminen, hyppiminen ja kiipeily soveltuvat vanhempien mukaan paremmin pojille kuin tytöille. Smithin (1997) tutkimukset osoittivat, että tappelu yhdistetään selkeästi miehisyteen kuuluvaksi ominaisuudeksi.

"...kyllähän sitä kaikki aistit on valppaana sillon kun tämmönen leikki on menossa nimenomaan pojilla."(LTO1, haastattelu)

Voimakas äänenkäyttö on haastattelemiemme kasvattajien mielestä tyypillinen piirre riehumis- ja peuhuleikissä. Kasvattajat totesivatkin, että pienet tilat eivät ole soveltuvia riehumis- ja peuhuleikille ominaiseen äänekkääseen ja paljon liikettä vaativaan toimintaan.

"Esimerkiks sisätiloissa meillä on niin pienet tilat, että jo pelkkä ääni nousee niin hirveeks kun meillä on 22 lasta tässä ryhmässä."
(LTO1, haastattelu)

"...siinä on tosiaan hirveesti ääntä välillä, aivan mielettömästi ja se kuulostaa tosi hurjalta sivullisen kuulla..." (LTO1, haastattelu)

Kasvattajien toiveena oli, että he pystyisivät tarjoamaan enemmän mahdollisuuksia rajuihinkin leikkeihin. Mikäli lasten annetaan riehua, heidän tulisi saada tehdä se aivan kaikessa rauhassa, ilman suurempia rajoitteita. Kasvattajien mukaan päiväkodin tulisi tarjota enemmän haasteita ja energianpurkamistilaisuuksia etenkin pojille. Pellegrinin (1987) mukaan poikia rohkaistaankin tämän kaltaiseen toimintaan tyttöjä enemmän. Syynä hänen mukaansa voi olla esimerkiksi se, että kulttuurimme näkee riehumis- ja peuhuleikin miessukupuolelle hyväksyttävämpänä.

Vaikka haastattelemamme kasvattajat olivat ymmärtäneet riehumis- ja peuhuleikin merkityksen lapsen kasvulle ja kehitykselle ja halusivat sen mahdollistuvan päiväkodissa niin silti heidän oli muistettava vastuunsa lasten hyvinvoinnista. Kasvattajat kertoivat, että heidän oli puututtava varsin usein lasten riehumis- ja peuhuleikkeihin, etenkin niiden alkaessa vaikuttaa liian vaarallisilta tai uhkaavilta. Tämä on ymmärrettävää, sillä suurin osa riehumis- ja peuhuleikistä on käyttäytymistä, joka saattaa vaikuttaa päälle päin hyvinkin vihamieliseltä (Blurton Jones 1976, 356).

"Ristiriitaisesti. Että annetaan mahdollisuuksia, mutta sitten se nimenomaan, kun meillä on se vastuu, et me annetaan ne suht koht ehjinä illalla pois niin kyllä siinä niinku tulee semmonen olo, että mihin asti mä annan mennä ja mitä mä annan täällä tapahtua."
(LTO1, haastattelu)

"...ihan sen turvallisuuden takia joutuu rajoittamaan..."(LTO2, haastattelu)

11.2 Milloin ja miksi puuttua riehumis- ja peuhuleikkiin?

Haastattelemiemme kasvattajien mukaan myös lasten vanhemmilla esiintyi ennakkoluuloja ja jonkinasteista paheksuntaa tällaisia leikkejä kohtaan. Vanhemmat antavat ymmärtää melko selvästi, että tällaiset leikit ovat hyväksyttävyyden rajoissa.

"Tuntuu, että vanhemmilla on aika paljon semmonen kuva että täällä pitäis mennä just sen vanhan kaavan mukaan, että lapset on kilttejä, hiljaisia, rauhallisia koko ajan." (LTO1, haastattelu)

Mikäli leikit ovat päiväkodissa menneet vanhempien mukaan liian pitkälle, he myös tuovat asian julki. Vanhemmat edellyttävätkin ammattikasvattajilta tiettyä kasvatusasennetta ja -näkökulmaa leikkeihin. Päiväkodin työntekijöillä on aina vastuu lapsista ja heidän hyvinvoinnistaan.

Haastattelemamme kasvattajat näkivät leikkeihin puuttumisen tarpeelliseksi etenkin sisällä, jossa ei yksinkertaisesti ollut tilaa tämänkaltaisille leikeille. He näkivät myös melun aiheutumisen yhtenä tämän leikin riskitekijänä, joka antoi syyn puuttua leikkiin. Kasvattajien mukaan leikki tuli keskeyttää, jos se muuttui riitelyksi tai toisen lyömiseksi tai muuten niin rajuksi riehumiseksi, että se jo häiritsi muidenkin lasten leikkiä. Leikki ei saanut riistäytyä käsistä ja kehittyä niin vaaralliseksi, että siitä tuli uhka turvallisuudelle. Kehenkään ei siis saanut sattua leikin aikana. Tämän turvallisuusnäkökohdan on havainnut myös Aldis (1975, 185-186) tutkimuksessaan.

Kasvattajien mukaan lasten leikkiin oli tarpeellista puuttua mikäli toinen leikin osapuolista ei pidä leikistä ja tilanne tuntuu hänestä erittäin kiusalliselta. Kasvattajien mielestä olikin tärkeä tuntea lapset jo ennalta ja osata ottaa heidät yksilöinä huomioon. Kaikki lapset eivät yksinkertaisesti kestä tällaisia leikkitilanteita. Samoja tuloksia on saanut myös Blurton Jones (1976) tutkimuksessaan.

"Jotkut on niin semmosia hieman ykstoisempia lapsia, että ne ei oikein aina haluakaan ymmärtää ja ne tulee sitten sanoo, että tuo kiusaa vaikka se toinen tarkottaisikin, että se ois leikkiä..." (LTO2, haastattelu)

Kasvattajien kokemusten mukaan jotkut lapset, jotka alunperin lähtevät mielellään riehumis- ja peuhuleikkiin eivät kestä sitä, ärsyyntyvät ja lopulta alkavat nyrkit heilua. Mikäli lasten leikit alkavat muuttua pelkäksi riehumiseksi, tuli kasvattajien mielestä heidän ohjata lapsia muuhun toimintaan. Ohjaustoiminnalla kasvattajat pystyivät mielestään säilyttämään tilanteen kontrollin itsellään. Riehumis- ja peuhuleikin muututtua päämäärättömäksi riehumiseksi, siihen oli puututtava ja sitä tuli ohjata toivottuun suuntaan (ks. Piers & Landau 1982, 66). Tällöin energian oli mahdollista purkautua lapsista todennäköisesti positiivisella tavalla.

Kasvattajien haastatteluista ilmeni, että leikkiin puuttuminen oli sidoksissa myös kasvattajan persoonallisuuteen ja sen hetkiseen mielentilaan. Välillä kasvattaja uskalsi ja jaksoi katsoa riehumista pitkäänkin, mutta toisena päivänä hän saattoi puuttua tilanteeseen hyvinkin herkästi. Monissa tapauksissa rajanveto oli hyvinkin vaikeata etenkin, jos kasvattaja oli epävarma omasta tilanteen tulkinnasta (ks. Smith 1997, 62). Hänelle saattoi tulla ahdistus, kun hän ei tiennyt varmasti missä mentiin ja mistä leikissä oli kysymys. Tämä ahdistus, oma ennakkoavistus ja tunnelma olivat kuitenkin sellaisia seikkoja, joiden

myötä kasvattaja puuttui useimmiten leikkiin, jottei siinä tapahtuisi mitään vakavaa. Kaikkea ei kuitenkaan kasvattajien mielestä voinut ennakoida ja estää.

"Joskus se on omasta itsestäkin niin paljon kiinni, että joskus ei kerta kaikkiaan siedä niitä tilanteita, ne menee oman sietokysyn yli, mutta sit joskus taas kun antaa mennä se homman ihan rauhassa ja kattoo sitä niin sit huomaakin, että täähän olikin ihan kiva juttu."
(LTO1, haastattelu)

"Joskus mulla on tosi semmonen pinnistäminen niinku sielussani että mä pinnistelen tuolla että mä en mee puuttumaan. Sit jonain päivänä on niinkun herkemässä se puuttuminen ja jotain toisena päivänä uskaltaa ja jaksaa katsoa pitempään."(LTO1, haastattelu)

Kasvattaja puuttui noin yhteen kolmasosaan kaikista ilmenneistä riehumis- ja peuhuleikkitalanteista. Itse asiassa havainnointiemme perusteella vain yksi tilanne 33:sta muuttui todelliseksi tappeluksi, jolloin toista lasta tarkoituksella satutettiin. Myös Smithin (1997) mukaan leikkitalpeltu muuttuu todelliseksi tappeluksi vain harvoin, noin yhdellä prosentilla. Voimmekin sanoa, että kasvattajat olivat erittäin varuillaan riehumis- ja peuhuleikkitalanteiden kanssa ja he olivat heti valmiita puuttumaan tilanteeseen mikäli tilanteen tulkinnassa ilmeni vaikeuksia.

Suurimmassa osassa havaitsemistamme tilanteista kasvattajan puuttuminen oli lähinnä sanallista ohjausta, esimerkiksi *"Olkaa varovaisia, ei saa lyödä niin kovaa. Oikeatkin nyrkkeilijät käyttävät nyrkkeilyhanskoja"*, *"Ei potkimista"*, tai *"Ette mene painimaan"*. Joissain tapauksissa kasvattaja ehdotti lapsille leikkipaikan vaihtoa tai jonkin muun leikkitoiminnan aloittamista. Myöskään Piersin ja Landaun (1982, 66) mukaan lasten energianpurkamista ei saa pidätellä, vaan kasvattajan tulee pyrkiä kanavoimaan lasten leikki hyväksyttävään suuntaan. Havainnointimme mukaan joskus pelkästään kasvattajan katse tai saapuminen paikalle riitti keskeyttämään leikin. Kasvattaja joutui vain yhden kerran tilanteeseen, jossa pelkät ohjaavat sanat eivät riittäneet. Tällöin hän joutui kädestä pitäen laittamaan ylikerroksilla käyvän lapsen sivuun rauhoittumaan.

11.3 Riehumis- ja peuhuleikin hyöty ja haitta lapsen kasvulle

Kasvattajien näkemysten mukaan riehumis- ja peuhuleikeistä oli pääosin hyötyä lapsen kasvulle ja kehitykselle. Kasvattajat kokivat leikin voimainkoetteluna, omien rajojen etsimisenä ja oman itsensä hahmottamisena. Kasvattajien mukaan lapset etsivät leikin kautta omaa paikkaansa ryhmässä. Kasvattajat näkivätkin leikin olevan hyödyllistä lapsen sosiaalisen kehityksen kannalta. Leikki oli kasvattajien mukaan hyödyllistä siihen asti, kun se pysyy leikkinä ja on leikkijöille hauskaa ja nautinnollista. Myös Pellegrinin (1987, 23-24, 27-28) ja Smithin (1997, 59) tutkimuksissa riehumis- ja peuhuleikillä oli positiivinen vaikutus lasten käyttäytymiseen.

Haastatteluista nousi esiin, että kasvattajat kokivat tällaisen vuorovaikutuksellisen ja läheistä kontaktia toiseen ihmiseen sisältävän leikkitoiminnan olevan hyödyllistä erityisesti ujoille, aroille ja estyneille lapsille. Tutussa ja turvallisessa ilmapiirissä lapset uskaltavat toimimaan ilman omaan persoonallisuuteen liittyviä rajoitteita. Ystävien kanssa on turvallista leikkiä, koska lapset näkevät toisiaan jatkuvasti ja tuntevat toisensa hyvin. Smithin (1997, 58-59) tutkimuksen mukaan parhaimmat ystävät valitaankin riehumis- ja peuhuleikkikavereiksi.

"...hiljaisille ja aroille ja estyneille lapsille tekee oikein hyvää varmaan vähän riehua ja meuhkata ja päästää niitä estoja sieltä ulos. Kyllä tämmösille vilkkaammillekin purkaa sitä energiaa ja jännitystä. Onhan se semmosta hauskaa." (LTO2, haastattelu)

Kasvattajat olivat sitä mieltä, että lasten ollessa sisällä pitkään pienissä tiloissa, heillä ei ole mahdollisuutta toteuttaa itseään tarpeeksi vapaasti. Ulkona tapahtuva riehumis- ja peuhuleikki antoi tähän kuitenkin heidän mielestään mahdollisuuden. Pihalla lapset voivat toteuttaa itseään, juosta, riehua ja purkaa aggressioitaan huomattavasti vapaammin kuin sisällä, silti häiritsemättä riehumisellaan muita lapsia ja heidän leikkejään.

Riehumis- ja peuhuleikki oli haastattelemiemme kasvattajien mukaan haitallista lapselle mikäli se on lapsen ainoa käytössä oleva leikkimuoto, sillä lapsen tulisi pystyä leikkimään myös muita, rauhallisempia leikkejä ja keskittymään yksin tapahtuvaan toimintaan. Riehumis- ja peuhuleikki ei myöskään saisi muuttua koskaan niin rajuksi, että siitä voisi koitua lapselle jotain fyysistä vahinkoa. Ahtaissa sisätiloissa tapahtuva riehumis- ja peuhuleikki voi kasvattajien mukaan fyysisen vahingon ohella aiheuttaa myös meluhaittaa, joka häiritsee muita tilassa toimivia.

"...en usko että siitä on haittaa niinkauan kun ne molemmat leikkii eikä sitten satu mitenkään oo vaikka silmä mustana sillä siitä kuuluu perästä päin jos antaa sen mennä liian pitkälle..." (LTO2, haastattelu)

"...siitä lähtee niin kova meteli että yrittää aina vähän että no niin nyt vähän rauhallisemmin..." (LTO2, haastattelu)

"...melu on se haitta, ei se ulkona haittaa...mutta täällä sisällähän se on aivan ilmiömäinen..." (LTO1, haastattelu)

12 LEIKIN JA TODEN EROTTAMINEN RIEHUMIS- JA PEUHULEIKKISSÄ

12.1 Kasvattaja leikin ja toden erottajana riehumis- ja peuhuleikissä

Kasvattajien käyttämät kriteerit erottaessaan leikkiä ja totta riehumis- ja peuhuleikissä olivat:

- 1) lasten henkilökohtainen tuntemus (esimerkiksi sosiaalisten taitojen puutteellisuus)
- 2) äänensävy ja äänen voimakkuus
- 3) ilmeet ja eleet
- 4) voimansäätely
- 5) naurun esiintyminen
- 6) lasten väliset jännitteet eli kuinka lapset mahdollisesti lähestyvät toisiaan

Kasvattajien mielestä lasten henkilökohtainen tuntemus auttoi tulkintojen teossa merkittävästi, sillä tällöin he tiesivät myös millaista leikkiä kukakin lapsi yleensä leikki ja kuinka hän siinä toimi. Kasvattaja tiesi esimerkiksi tarkasti ne lapset, joiden sosiaalisten taitojen puutteellisuus saattoi aiheuttaa leikin muuttumisen todelliseksi tappeluksi ja osasi tulkita tilanteet oikealla tavalla. Myös Pellegrinin (Smith 1997, 54) tutkimuksen mukaan lasten sosiaalisten taitojen puutteellisuudella on vaikutusta leikin muuttumiseen todelliseksi tappeluksi.

"Kun tuntee lapset niin silloin tietää vähän paremmin mutta ei siitäkään voi olla aina varma...." (LTO2, haastattelu)

Lasten leikki alkaa kasvattajien mielestä muuttua todeksi, kun tietty raja ylitetään ja vihaelementti alkaa liittyä vähitellen mukaan toimintaan. Tällöin äänensävyt ja äänen voimakkuus alkavat muuttua ja toiminta käydään muutenkin ylikierroksilla. Naurukaan ei ole enää naurua, vaan väkinäistä kirkumista. Myös ilmeet ja eleet muuttuvat iloisista vihaisiksi tai pelokkaiksi sen hetkisen roolin mukaan ja lasten toiminta on totista, hampaat

irvessä vääntöä. Alunperin kevyin ottein tapahtunut toiminta vaihtuu voimalliseksi ja tällöin otetaan myös nyrkit käyttöön. Hauskuus ja nautinto katoavat. Leikin muututtua todelliseksi tappeluksi molemmat osapuolet kamppailevat tosissaan voitosta. Vihaelementin mukaan tulo muuttaa leikin todelliseksi tappeluksi myös Smithin (1997, 51) mukaan.

"No niitä vielä naurattaa niin se voi olla vielä kivaa mutta jos se on hampaat irvessä pusertamista niin se ei varmaan oo enää leikkiä, tai ainakin minä uskoisin."(LTO2, haastattelu)

"...hirveesti nyrkkeillään ja potkitaan ja oikein semmosta aggressiivista, se ois sitten semmosta ettei se oo enää leikkiä."(LTO2, haastattelu)

"...näkee, että se menee niin kun riitelyks ja toisen lyömiseks ja sellaseks kauheeks riehumiseks..."(LH, haastattelu)

Erottaessaan leikkiä ja totta kasvattajat kertoivat kiinnostävänsä huomiota myös lasten välisiin jännitteisiin ja yleensä siihen, millä tavalla lapset lähestyvät toisiaan vai lähestyvätkö he lainkaan. Joskus leikki on saattanut kehittyä jo siihen pisteeseen, että toinen lapsista ei halua olla enää tekemisissä leikkiverinsa kanssa, vaan karttelee häntä.

"...näkee ilmeistä ja siitä tyylistä millä toista kohti mennään ja siitä alkaako kaveri vähän jo kartteleen..."(LH, haastattelu)

Kasvattajat kertovat, etteivät he aina luota itseensä oikeiden tilannetulkintojen tekijöinä. Aihetta oman toiminnan miettimiseen ja korjaamiseen löytyy aina. Kasvattajien lausuma *"En ole tulkinnut tilanteita varmaan aina oikein"* kuvaa hyvin sitä kuinka vaikeasti tulkittava leikin raja riehumis- ja peuhuleikissä on. Tyttöjen kohdalla tilanteiden tulkinta oli kasvattajien mukaan usein poikia helpompaa, sillä tyttöjen leikin hieman rauhallisempi meno ja hiljaisempi ääni antoivat leikin kehityksen hahmottamiselle paremmat edellytykset. Toisaalta tämä leikin tasaisuus tuotti myös ongelmia oikeiden tulkintojen tekemiselle, koska muutosta ei välttämättä ollut niin selvästi havaittavissa. Jokainen leikkitalanne on kuitenkin uusi ja erilainen ja siihen vaikuttavat aina uudet tekijät liittyen kasvattajaan itseensä, lapsiin ja leikkiympäristöön.

"Kiireessä tuolla niin tulee kyllä tulkittua väärinkin." (LH, haastattelu)

Kasvattajien mukaan leikin ja toden erottamista ei pysty harjoittelemaan ja oppimaan muuten kuin ajan myötä, seuraamalla lasten leikkiä käytännön tilanteissa. Kokemus tuo mukanaan tiettyä varmuutta ja kasvattaja osaa näin myös seurata ja katsoa tilanteita erilaisesta näkökulmasta, tiettyyn rajaan asti.

"...enemmän varmaan niitä erehdyksiä, kun tää on tämmöstä kantapään kautta oppimista tässä asiassa." (LTO1, haastattelu)

12.2 Lapsi leikin ja toden erottajana riehumis- ja peuhuleikissä

Lasten käyttämät kriteerit erottaessaan leikkiä ja totta riehumis- ja peuhuleikissä olivat:

- 1) ilmeet ja eleet,
- 2) naurun esiintyminen,
- 3) voimansäätely,
- 4) fyysisen toiminnan piirteet,
- 5) leikkivälineiden mielikuvituksellinen käyttö ja
- 6) vaistomainen tilannetaju (tilanteen tulkintaa ei osata perustella, asian vain tiedetään olevan niin)

Erottaessaan leikkiä ja totta toisistaan kuvia tarkastellessaan lapset kiinnittivät huomiota esimerkiksi kasvojen ilmeisiin ja nauruun, jotka selkeimmin viestittivät heille tapahtuman olevan leikkiä (ks. Smith 1997, 51-52).

"Höh, no noista iloisista naamoista." (poika, haastattelu)

"No kun nauraa" (tyttö, haastattelu)

Leikin ja toden erottamisessa esiintyi lapsilla myös käytettävien otteiden voiman säätely. Lapset mielsivät myös toisen satuttamismahdollisuuden ja leikkivälineiden mielikuvituksellisen käytön osaksi riehumis- ja peuhuleikkiä.

"...tuo työntää pikkuista vauhtia..." (poika, haastattelu, kuva kolme)

"No kato, ettei satu toiseen kenen päälle ne menee." (poika, haastattelu, kuva kolme)

"...ei sillei kovaa, muuten voi sattua toista." (tyttö, haastattelu)

"No, kun ei purista niin kovaa" (poika, haastattelu, kuva yksi)

"No, kun mää vaikka ampuisin pyssyllä niin se ei oo oikee pyssy, ammutaan vaan lapiolla." (poika, haastattelu)

Lapset erottivat leikin ja toden riehumis- ja peuhuleikissä useimmiten konkreettisen, fyysisen toiminnan perusteella. Lasten tulkitsessa ensimmäistä kuvaa, he löysivät siitä painimista, tappelua, leikkimistä, riitelyä. Toiseen kuvaan saimme vaihtoehdoiksi jumppaamista, voimistelua, leikkimistä, makaamista ja painia. Kolmannessa kuvassa

lapset havaitsivat kaatumista, leikkiä, toisen työntämistä, päälle hyppäämistä, hakkaamista ja kiipeilyä. Helpoimmin kuvistamme tunnistettava riehumis- ja peuhuleikkimuoto lapsille oli paini.

Fyysisen toiminnan piirteitä ja kasvojen ilmeitä leikin ja toden erottamisessa käyttivät hyväkseen myös Smithin ja Lewisin sekä Constabilen, Carvalhon ja Hunterin tutkimuksiin osallistuneet lapset. Heillä yhdeksi tyypilliseksi erottamiskriteeriksi nousi myös äänellinen viestintä, jonka korostuminen ei ollut tutkimuksessamme mahdollista, koska haastattelemamme lapset perustivat tulkintansa pelkkiin heille esitettyihin kuviin. (ks. Smith 1997, 52-53.)

Haastattelemiemme lasten esittämä leikkivälineiden mielikuvituksellinen käyttö ei missään aiemmassa tutkimuksessa ole esiintynyt leikin ja toden erottamisen kriteerinä. Sen sijaan haastattelemiemme lasten esittämien kriteerien lisäksi Constabilen (Smith 1997, 52-53) tutkimukseen osallistuneet lapset kiinnittivät huomiota myös leikkijöiden väliseen mahdolliseen kaveruussuhteeseen ja käyttäytymiseen, toiminnan keston ja katselijoiden läsnäoloon.

Lasten haastattelujen myötä huomasimme, että he pystyvät erottamaan melko hyvin toisistaan leikin ja toden. Näyttämämme leikkikuvat lapset tulkitsivatkin suurimmaksi osaksi leikiksi. Vain toisen kuvan kohdalla suhteellisen moni kertoi tapahtuman olevan totta. Tähän perusteena oli se, että kuvassa jumpattiin eli toiminta oli sellaisenaan lasten mielestä todellista. Tapahtumaa ei kuitenkaan liitetty aggressiiviseen tai yleensäkin vihamieliseen käyttäytymiseen.

"No, ne niinku jumppaa niinku on telkkarissakii..." (tyttö, haastattelu, kuva kaksi)

Haastattelemiemme kasvattajien mukaan lapset hahmottavat leikin ja toden eron paremmin kuin he itse. Eroavaisuuksia esiintyy kuitenkin lasten keskuudessa, ja osa heistä erottaa leikin todesta helpommin kuin muut. (ks. Blurton Jones 1976, 356).

"...jos se raja ylitetään niin kyllä lapset erottaa sen hyvinkin." (LH, haastattelu)

Vastauksista ilmeni kuitenkin se seikka, että lapset eivät aina välttämättä osaa perustella tulkintaansa leikkitalanteesta, vaikka heillä mahdollisesti olisikin mielessään selkeä näkemys siitä, onko toiminta leikkiä vai totta. Lapsilla tuntui kuitenkin olevan jokin automaattinen tilannetaju, jonka myötä he pystyivät ymmärtämään leikkitapahtumien vakavuuden.

Myös haastattelemamme kasvattajat olivat havainneet tämän leikkivien lasten välisen yhteyden, joka osoittaa molemmille osapuolille toiminnan olevan leikkiä. Tämän sanattoman sopimuksen myötä lasten on mahdollista kehittää ja jatkaa leikkiä vaikka se

muuttuisi välillä villiksikin. Molemminpuolisen kommunikaation toimiessa, lapset hyväksyvät hyvinkin rajun leikin. Tämän on havainnut tutkimuksessaan myös Smith (1997, 52).

Verrattaessa keskenään aikuisten ja lasten leikin ja toden erottamiskriteerejä, havaitsimme, että ne olivat melko pitkälti samoja. Aikuisten kielelliset valmiudet loivat heille paremmat edellytykset pukea omat ajatukset ja näkemykset sanoiksi. He pystyivät esimerkiksi kertomaan havaitsemistaan lasten välisistä suhteista ja jännitteistä ja tulkitsemaan tilanteita ja lasten toimintaa syvemmin. Sen sijaan lapset keskittyivät kuvaamaan lähinnä konkreettisia, omaan tai muiden lasten tekemiseen liittyviä tapahtumia ja tilanteita.

"No, jos ne tappelis niin vois käydä niin että vois sattua ja käydä pahasti, tulla jostain verta. Mikkokin kun toi Matti löi sillä kun kuorma-autosta oli lava irti niin se osu tähän ja tuli verta. Sitten kun alaksis painia jonkun kavereiin kaa ja jos se olis maassa niin se vois satuttaa pään vaikka kiveen taikka sitten johonkin."(Tyttö, haastattelu)

13 POHDINTA

13.1 Riehumis- ja peuhuleikin merkitys tulosten valossa

Riehumis- ja peuhuleikki kuuluu tyypillisenä osana lapsen normaaliin kasvuun ja kehitykseen. Leikkien kautta lapset voivat solmia ystävyysuhteita, opetella vuorovaikutustaitoja, oppia ymmärtämään ja tulkitsemaan toisia. Lapsi oppii myös itse erilaisia viestintätapoja ja roolikäyttäytymistä. Hän hahmottaa itseään toimijana ja ympäristönsä osana ja huomaa mahdollisuutensa vaikuttaa vallitseviin asioihin ja eteen tuleviin tilanteisiin. Riehumis- ja peuhuleikeissä mahdollistuvat myös lasten vaistojen ja viettien toteuttaminen esimerkiksi kilpailun ja voimainkoettelun muodossa.

Riehumis- ja peuhuleikissä lapsen on todella mietittävä omaa viestintäänsä ja voimankäyttöään, koska leikissä kuljetaan lähellä leikin ja toden rajamaita. Usein lapsilla on kaikki pelissä ja pienikin erhe saattaa muuttaa koko leikki-tilanteen kulun. On tärkeää erottaa oikeat ja väärät toimintamallit toisistaan ja ymmärtää niiden aiheuttamat seuraukset. Lapsen on opittava kestämään sekä vastoinkäymisiä että onnistumisia. Lapsi oppii luomaan ja säätämään itse sääntöjä ja joustamaan omista periaatteistaan, jotta toimintaa voitaisiin jatkaa eteenpäin. Lapsi oppi näin tarpeellisia elämäntaitoja ja valmistaa itseään tämän kautta aikuisuuteen.

Tyypillisimmiksi liiketekijöiksi osoittautuivat riehumis- ja peuhuleikissä juokseminen, kiipeileminen, lyöminen, potkiminen, painiminen, hyökkääminen, takaa-ajo ja pakeneminen. Leikeissä liiketekijät esiintyivät harvoin yksin, vaan ne voitiin nähdä päällekkäisten käyttäytymismuotojen yhdistelmänä. Yleisin riehumis- ja peuhuleikin muoto oli pareittain tapahtuva paini. Painiin yhdistyi usein myös lyömistä ja takaa-ajoa. Myös telineet houkuttivat lapsia mukaansatempaavaan yhteisleikkiin ja omien voimien kokeilemiseen.

Riehumis- ja peuhuleikin esiintyminen riippui melko pitkälle lasten persoonallisuudesta. Etenkin lasten ikä ja sukupuoli vaikuttivat leikin esiintymiseen, sillä leikki oli yleisempää poikien ja vanhempien lasten keskuudessa. Leikin eräänä selkeimpänä piirteenä tuli esiin vahva fyysisen kontaktin tavoittelu ja ylläpitäminen. Lasten käyttämä fyysinen kontakti oli

kuitenkin leikkimielistä eli leikin tarkoituksena ei ollut satuttaa oikeasti ketään. Toiminnasta kuvastui toisen hyväksyminen, arvostaminen ja tasavertaisuus. Leikki oli jaettavissa hellään tai rajuun leikkiin jonkinlaisen kontaktin aina säilyessä.

Riehumis- ja peuhuleikeissä lapset toimivat usein fiktiivisissä tapahtumaympäristöissä ja heillä oli usein käytössään jokin rooli. Nämä roolit olivat selkeämmin havaittavissa tytöillä kuin pojilla. Leikin kuluessa lapset pystyivät käyttämään hyväkseen roolin antamia mahdollisuuksia leikin kehittämiseen. Leikeille tyypillistä oli myös roolinvaihdos eli lasten ei tarvinnut pitää kiinni samoista rooleista koko leikin ajan, vaan niitä voitiin vaihdella leikkijöiden kesken leikin kuluessa. Riehumis- ja peuhuleikkiä ilmeni myös ilman selkeätä roolinvaihtoa.

Riehumis- ja peuhuleikin eteneminen näyttäytyi aaltoliikkeenä, josta voitiin erottaa sekä rauhalliset että kiivaat vaiheensa. Leikki alkoi, kun lapset ottivat kontaktia toisiinsa ja se jatkui, kunnes sisäinen tai ulkoinen tekijä sai aikaan leikin keskeytymisen tai loppumisen. Riehumis- ja peuhuleikkiin vaikutti sekä estäviä että edistäviä tekijöitä. Etenkin lasten välisellä vuorovaikutuksella ja erilaisilla kommunikaatiomuodoilla oli leikin kehittymiselle suuri merkitys. Leikillä oli mahdollisuus edetä mikäli leikkijöiden välinen vuorovaikutus oli avointa, esteetöntä ja jatkuvaa.

Leikkien kautta etsitään ja tiedostetaan yhä enemmän omaa minää, omia vahvuuksia ja heikkouksia. Myös oma sukupuoli ja sille asetetut kulttuuriset vaatimukset ja oikeudet ja soveliaat käyttäytymispiirteet tulevat toiminnan kautta entistä tutummiksi. Haastattelemiemme kasvattajien mukaan riehumis- ja peuhuleikit ovat suotavia niin kauan, kuin ne pysyvät leikin rajoissa. Heidän mukaansa tyttöjen peuhaamista kesti ja suvaitsi poikien leikkejä helpommin. Verrattaessa tyttöjen ja poikien riehumisleikkejä, niissä on havaittavissa selkeitä eroja esimerkiksi leikin ja leikissä käytettyjen roolien määrässä ja käytettyjen otteiden säätelyssä. Pojat leikkivät riehumis- ja peuhuleikkejä tyttöjä useammin ja käyttivät enemmän fyysistä kontaktia ja voimaa. Tytöt toimivat rooleissa poikia useammin. Eri sukupuolet kanavoivat energian leikissä siis eri tavoin.

Kasvattajat kokivat riehumis- ja peuhuleikin merkitykselliseksi lapsen kasvulle ja sosiaaliselle kehitykselle ja halusivat leikin mahdollistuvan päiväkodissa. Kasvattajat näkivät tärkeäksi myös tällaisiin leikkeihin puuttumisen, jos niistä aiheutui paljon melua, ne häiritsivät muiden lasten leikkejä ja olivat vaarallisia tai uhkana lasten turvallisuudelle.

Kasvattajien mukaan oli hyvä tuntea lapset ennalta ja osata ottaa heidät yksilöinä huomioon, sillä kaikki lapset eivät kestä tällaisia leikkitalanteita. Leikkien kestäminen ja niihin puuttuminen olivat sidoksissa myös kasvattajan omaan persoonallisuuteen, sen hetkiseen mielentilaan. Kasvattajat ja lapset pystyivät erottamaan leikin ja toden toisistaan melko pitkälle samojen tunnuspiirteiden perusteella. Näitä olivat esimerkiksi ilmeet, eleet, voimansäätely ja nauru. Lapsilla oli myös havaittavissa jokin sisäinen vaisto, jonka avulla tulkinta oli mahdollista suorittaa.

13.2 Tutkimuksen luotettavuuden arviointia

Koska käytimme kahta erilaista laadullista tutkimusmenetelmää, haastattelua ja havainnointia, tutkimuksessamme toteutui metodinen triangulaatio. Pystyimme vertailemaan ja yhdistelemään eri tiedonhankintamenetelmiemme kautta saatuja tietoja ja muodostamaan niiden kautta laajemman ja yhtenäisemmän kuvan tutkitusta ilmiöstä. Kaksi tiedonhankintamenetelmää täydensivät toisiaan ja estivät syntymästä vain yhden menetelmän käytön luomia uhkia ja vääristymiä. Eri tutkimusmenetelmien triangulaation lisäksi tutkimuksessamme mahdollistui myös tutkijatriangulaatio, joka osaltaan lisäsi myös tutkimuksen luotettavuutta. Kahden tutkijan välinen jatkuva ja avoin vuorovaikutus keskustelun muodossa avasi uusia näkökulmia ja tulkintoja tutkittavaan aiheeseen. (ks. Tynjälä 1991, 392-393.)

Tutkimuksen luotettavuutta lisäksemme pyrimme myös koko tutkimuksen ajan pitämään yllä reflektiivistä otetta työhömmme, joten meille ei tullut eteen vaikeutta erottaa omia kokemuksia tutkittavien kokemuksista. Tutkijoina tarkkailimme jatkuvasti itseämme, reaktioitamme ja tuntemuksiamme. Keskustelimme jatkuvasti havainnoistamme ja esiin tulleista tilanteista ja vertailimme tulkintojamme ja mielipiteitämme. Näin pystyimme paremmin tiedostamaan tunteitamme ja kokemuksiamme. Itsereflektion lisäksi kiinnitimme huomiota myös yhteisen ymmärryksen saavuttamiseen. (ks. Tynjälä 1991, 393.)

Erilaisten reflektiomuotojen myötä tutkimuksen validoiminen oli koko ajan läsnä tutkimusprosessissamme, sillä tutkimuksemme oli jatkuvaa tarkistamista, kyseenalaistamista ja teoreettista tulkintaa (ks. Tynjälä 1991, 396). Tutkimustulostemme luotettavuutta kuvaa hyvin myös se, että ne vastasivat suurelta osin aiemmin riehumis- ja peuhuleikistä saatuja tuloksia.

13.2.1 Havainnointi

Saimme havainnointitilanteista mielestämme melko sujuvia ja luotettavia, sillä asetimme jo ennen havainnoiteja toimintamme perustaksi tietyt kriteerit. Tarkkailimme erilaisia riehumis- ja peuhuleikin muotoja: painia, lyömistä, leikitappelua ja takaa-ajoa. Observoimme myös leikkijöiden vuorovaikutuksellisuutta, kommunikointia, ilmeitä, eleitä, äännähdyksiä, leikkitoimintaa, leikin kulkua, lasten lukumäärää ja sukupuolta ja leikkipaikkaa. Leikin tuli olla lapsilähtöistä ja spontaania, jotta kyseessä todella oli riehumis- ja peuhuleikki. Perimmäisenä tarkoituksenamme oli siis saada selville riehumis- ja peuhuleikille tyypilliset ominaisuudet. (ks. Patton 1990, 216-217; Bell 1992, 99). Tarkkojen kriteerien luomisen myötä pystyimme myös havaintojen tulkinnassa välttymään osaksi tietyiltä epäselvyyksiltä ja reliabiliteetin puutteellisuudelta. Havainnointitilanteet olivat kuitenkin aina ainutlaatuisia ja me tutkijoina olimme siinä mukana myös ihmisinä, kasvattajina. Täten rooliimme havainnoijina liittyi väistämättä myös subjektiivisuus, oma asennoitumisemme ja tulkintamme tilanteista.

Havainnointitilanteet tapahtuivat äkkiä ja näin meidän tuli pystyä kirjaamaan useita asioita nopeasti ylös. Tässä meitä auttoi kahden ensimmäisen havainnointipäivämme aikana tapahtunut etukäteisharjoittelu (ks. Bell 1992, 99). Varsinaisten havainnointien yhteydessä merkitsimme tapahtuneet asiat muistiin samanaikaisesti tai välittömästi havainnointitilanteiden aikana, koska jälkikäteen merkityt tiedot olisivat saattaneet olla puutteellisia tai muuttuneita. Tosin tilanteista saattoi videoinnin puuttuessa jäädä jotain oleellista pois.

Luotettavuutta paransi myös se, että olimme tutustuneet lapsiin ennen havainnointimme aloittamista ja he tiesivät keitä olimme ja mitä pihalla teimme. Luotettavuuteen saattoi kuitenkin haitallisesti vaikuttaa se, että kolmessa havainnointitilanteessa meistä vain toinen oli paikalla. Suurimman osan riehumis- ja peuhuleikkitalanteista seurasimme kuitenkin yhdessä, jolloin tilanteista saatiin tarkempi kuva ja pystyimme keskenämme vertailemaan tulkintojamme tilanteiden kulusta. Kokonaistulkintamme tilanteista olivat yhdenmukaisia ja erityiset yksityiskohtien huomioinnit toivat tulkintoihin uusia ulottuvuuksia. Myös omat, erilliset havaintomme täydensivät toisiaan.

Vaikka olimmekin tutustuneet lapsiin jo ennen havainnointien aloittamista, olimme kuitenkin melko vieraita henkilöitä tutkittavassa päiväkotiyhteisössä. Emme kuitenkaan aliarvioineet läsnäolomme vaikutusta tutkittavaan ja havainnoitavaan ilmiöön. Havainnoitavat saattoivat käyttäytyä havainnoitaessa aivan toisin kuin silloin, kun emme olleet paikalla. Lapsillahan on taipumuksena aluksi "esittää" uusille, vieraammille ihmisille (Grönfors 1982, 91). Mielestämme lasten käyttäytyminen ei kuitenkaan muuttunut läsnäolomme aikana, vaan he suhtautuivat meihin normaalisti alusta alkaen.

Pystyimme toimimaan ulkopuolisina havainnoijina melko hyvin, sillä lapset kiinnittivät läsnäolomme tuskin ollenkaan huomiota. Koska havainnointimme tapahtui paljon lapsia sisältävissä joukkotilanteissa, pystyimme myös tekemään havaintojamme vaikuttamatta suuremmin lasten käyttäytymiseen ja toimintaan (ks. Grönfors 1982, 92).

Havainnoimme lapsia joka päivä kahden viikon ajan. Jo tämän ajanjakson aikana tilanteet alkoivat toistaa itseään ja totesimme lisähavainnoinnin tällöin tarpeettomaksi. Mikäli olisimme vielä halunneet syventää aineistoamme, tämä olisi ollut mahdollista, mutta aiheen ja tutkittavan ilmiön ollessa meille ja koko suomalaiselle leikkitutkimukselle aivan uusi, oli havainnoinnista saadun tiedon määrää vaikea arvioida. Lisähavainnointi olisi saattanut tuoda lisää syvyyttä ja luotettavuutta tutkimukseemme. Toisaalta olisimme voineet nähdä vain lisää aiempien kaltaisia tilanteita, saamatta lainkaan uutta tietoa.

Etukäteisjärjestelyillä pystyimme kuitenkin edesauttamaan tutkimuksen ja saatujen tulosten luotettavuutta. Tosin luonnollinen havainnointitilanne oli aina sattumanvarainen, joten emme voineet koskaan ennalta tietää mitä tapahtuisi.

13.2.2 Haastattelu

Tärkeä näkökohta kasvattajien haastattelujen luotettavuuden arvioinnissa oli se, että haastateltavat todella ymmärsivät ja tiesivät, mitä riehumis- ja peuhuleikki oli ja mitä

kaikkea se sisälsi. Lähetimmekin ennen haastatteluja päiväkotiin kokoamaamme materiaalia riehumis- ja peuhuleikistä, jotta haastatteluvastauksien sisältö olisi kattavampi. Haastateltavien tietäessä mistä oli kysymys, he ymmärsivät käsitteet ja osasivat näin vastata asettamiimme kysymyksiin oikein (ks. Hirsjärvi & Hurme 1985, 129-130).

Parantaaksemme kasvattajien haastattelujen luotettavuutta haastateltaville esitetyt kysymykset ja niiden muoto olivat tarkasti harkittuja ja suunniteltuja. Laadimme kysymyksiä tarpeeksi monta ja varauduimme myös riittäviin lisäkysymyksiin. Kysymykset käsittelivät tiettyjä teemoja, joita halusimme saada haastattelun aikana selville. Haastattelutilanne oli ainutkertainen ja suhteellisen onnistunut. Mikäli olisimme joutuneet haastattelemaan samoja henkilöitä uudelleen samasta aiheesta olisi tilanne ollut keinotekoinen (ks. Hirsjärvi & Hurme 1985, 129).

Luotettavuutta paransi myös se, että jokaiselle haastateltavalle tilanne oli haastattelijoiden ja kysymysten osalta sama. Jokaiselle haastateltavalle esitetyt kysymykset olivat sekä idealtaan että tyyliltään samanlaiset. Vaikka useamman haastattelijan käyttäminen luo usein riskin tutkimuksen luotettavuudelle, niin uskomme, että näin ei tapahtunut omassa haastattelutilanteessamme. Mielestämme oma toimintamme mahdollisti tasapuolisen tilanteen kaikkia haastateltavia kohtaan. Olimme myös onnistuneet valitsemaan haastatelluamme riehumis- ja peuhuleikistä kiinnostuneet ja siitä kokemuksensa kautta tietävät henkilöt. (ks. Hirsjärvi & Hurme 1985, 129-130.)

Kasvattajien haastattelujen luotettavuutta heikensivät vastausten osittainen päällekkäisyys ja tästä johtuva yksipuolisuus. Toisaalta tämä päällekkäisyys myös lisäsi luotettavuutta, sillä se osoitti kaikkien haastateltavien ymmärtäneen riehumis- ja peuhuleikin samalla tavoin. Haastateltavat käsittelivät kuitenkin riehumis- ja peuhuleikkiä vain havainnoimamme lapsiryhmän kannalta eivätkä tarkastelleet sitä yleismaailmallisemmin. Näin heidän vastauksensa jäivät hieman odotettua suppeammiksi. Haastattelijoina olisimme kuitenkin voineet vaikuttaa tähän tekemällä rohkeammin tarvittuja lisäkysymyksiä. Myös laatimamme alkuperäiset kysymykset olivat ehkä liian samankaltaisia ja näin vastaukset toistivat itseään. Tämä toisto on kuitenkin ymmärrettävää, sillä riehumis- ja peuhuleikissä samat tekijät ilmenevät ja vaikuttavat useassa eri yhteydessä.

Lasten haastattelujen luotettavuutta parantaaksemme olimme jälleen harkinneet ja suunnitelleet tarkasti esitetyt kysymykset. Olimme varautuneet myös lisäkysymyksillä. Tosin haastattelutilanteessa lisäkysymysten esittämisen jälkeenkin olivat lasten vastaukset suurimmalta osin yksisanaisia, joka saattoi osaltaan vaikuttaa luotettavuutta heikentävästi. Pelkkien yksittäisten kuvien katsomisen sijasta lasten kysymyksiin vastaamista olisi todennäköisesti helpottanut esittämiemme kuvien varaan rakennetut esimerkkitalanteet, kuvasarjat tai videonauha. Suurimmalle osalle lapsista tämän tyyppinen tilanne saattoi myös olla aivan uusi, joten he eivät välttämättä tieneet miten siinä olisi pitänyt käyttäytyä. Harjoitteluhaastattelun tai tutun haastattelijan, esimerkiksi ryhmän lastentarhanopettajan käyttäminen lapsilla olisi saattanut vaikuttaa haastattelutilanteiden luotettavuutta lisäävästi.

Kaikkien haastattelujen nauhoittaminen lisäsi osaltaan luotettavuutta, sillä saimme haastattelut sujumaan nopeasti ja ilman katkoja. Nauhoituksen avulla saimme kaiken haastattelumateriaalin talteen ja pystyimme säilyttämään olennaisia seikkoja kommunikaatiotilanteista. (ks. Hirsjärvi & Hurme 1985, 82.)

13.3 Riehumis- ja peuhuleikki kulttuurisessa kontekstissa

Riehumis- ja peuhuleikistä voimme aiemman dokumenttiaineiston pohjalta todeta, että se on yleismaailmallista, tietystä kulttuurista ja ajasta riippumatonta. Huizinga näkee leikin myös elämänmuotona ja tärkeänä sosiaalisuuden rakenteena.

Leikki jatkuu läpi koko ihmisen eliniän saaden koko ajan uusia muotoja. Esimerkiksi Huizinga liittää leikille tunnusomaisia piirteitä erilaisiin rituaaleihin, juhliin ja kilpailuihin. Leikki hahmottuukin vallitsevan kulttuurin perustaksi. Koska leikki ja kulttuuri ovat näin kiinteässä yhteydessä toisiinsa, ei ole mikään ihme, että ongelmat yhteiskunnassa, esimerkiksi väkivalta heijastuvat myös lasten leikkeihin. Etenkin televisio, videot ja tietokonepelit tuovat nämä ongelmat arkipäiväisinä asioina lasten ulottuville.

Herääkin kysymys, että mikäli televisio, videot ja tietokonepelit poistettaisiin, loppuisiko myös riehumis- ja peuhuleikki? Mielestämme näin ei kuitenkaan tulisi käymään, sillä ihmisen luontainen ominaisuus, vahva kilpailuvietti ja vietin toteuttamishalu nousee aina esille, tavalla tai toisella. Voidaan kuitenkin ajatella, että nykyaikana televisio ja videot kuitenkin provosoivat lasta entistä enemmän mukaan tällaiseen kamppailutoimintaan.

Vaikka lapsille leikin ja toden erottaminen on luontaista, voi tämä kyky alkaa hämärtyä. Lapset näkevät, kuulevat ja kokevat jo omassa henkilökohtaisessa elämässään vaikeita asioita, jotka saattavat heijastua heidän käyttäytymiseensä ja tilanteiden tulkintaan. Lapsihan käsittelee kokemuksiaan ja maailmanmenoa leikeissään. Näin ollen riehumis- ja peuhuleikeillä voi olla lapsille myös terapeutin merkitys. Leikeissä he voivat purkaa pahaa oloaan ja pyrkiä ymmärtämään sellaisia asioita, mitä he eivät normaalisti ymmärtäisi.

13.4 Tutkimuksen anti meille ja muille kasvattajille

Tämän tutkimuksen myötä olemme ainakin itse saaneet uudenlaisen näkökulman riehumis- ja peuhuleikkiin. Olemme tutustuneet sen monimuotoisuuteen ja havainneet sen olevan useiden eri tekijöiden yhdistelmä. Tässä leikissä kaikki tuntuu vaikuttavan kaikkeen eli esimerkiksi, jos on kyse leikkiä edistävästä tekijästä, niin se koskettaa myös leikin alkua, kulkua, siinä käytettyjä erilaisia kommunikaatiomuotoja ja osanottajien omia yksilöllisiä piirteitä. Näin tutkimuksessammekin esiintyy päällekkäisyyksiä eli samoja asiat tarkastellaan monessa eri kohdassa, mutta aina eri yhteydessä. Riehumis- ja peuhuleikin ymmärtämiseksi tällainen käsittelytapa on kuitenkin välttämätön.

Mielestämme pystymme myös suvaitsemaan riehumis- ja peuhuleikkejä aiempaa enemmän ja pyrimme omassa työssämme kasvattajina tarkastelemaan tilanteita rauhassa, ryntäämättä heti erottamaan leikkijöitä toisistaan. Olemme ymmärtäneet, että myös tällainen leikki on lapselle tärkeää ja heidän tulisi saada siihen tilaisuuksia turvallisten olosuhteiden vallitessa. Meidän tulee myös muistaa, että jokainen riehumis- ja peuhuleikkitalanne on nähtävä ja tulkittava omana, itsenäisenä tapahtumanaan eikä yleistyksiä kannata tehdä. Kasvattajien kannattaisi myös yleisesti rohkaistua riehumis- ja peuhuleikkitalanteiden tulkitsijoina, vaikka kyse onkin vaikeasti erotettavissa olevista tilanteista. Kasvattajan on vain uskallettava lähteä seuraamaan tilanteita riittävän pitkälle.

Myös tutkimukseemme osallistuneet kasvattajat olivat halukkaita tutustumaan riehumis- ja peuhuleikkiin lähemmin ja ymmärtämään sitä aiempaa huomattavasti paremmin. Tiedon laajentaminen oli heidän mukaansa tarpeellista jo sen hetkisen riehumis- ja peuhuleikkipainotteisen lapsiryhmän kannalta. Kasvattajat kokivatkin tutkimusaiheemme panevan ajatukset liikkeelle ja kyseenalaistavan aiemmat tulkinnat ja tietopohjan kyseisen leikin osalta.

Tutkimuspäiväkotimme ohella on ollut ilo huomata, että myös muissa päiväkodeissa on lapsen luonnollinen energianpurkamistarve alettu vähitellen hyväksyä ristiriitaisista tunteista huolimatta. Lapsille on pyritty luomaan mahdollisuuksia peuhata itseään tai toisia vahingoittamatta aikuisen osoittamassa turvallisessa ympäristössä. Tämä suuntaus on tuonut mukanaan muun muassa nassikkapainin ja -nyrkkeilyn, joissa nimenomaan on kyse leikin ja ystävyyden merkeissä tapahtuvasta voimainmittelöstä tiettyjen, yhteisten sääntöjen vallitessa.

Jos lapsi osaa tunnistaa ja tunnustaa jonkin tietyn toiminnan leikiksi, niin miksei myös aikuinen kykenisi kohtaamaan asiaa samalla tavalla. Voidaankin kysyä tuoko aikuisen elämäkokemus mukanaan lisää ennakkoluuloja ja -asenteita. Eikö aikuinen voi enää tavoittaa lapsenmielisyyttä ja leikkimisen iloa? Aikuisen tulisikin pystyä ottamaan myönteinen kanta riehumis- ja peuhuleikkiin, eikä aina ajatella siitä seuraavan jotain pahaa tai vahingollista. Kasvattajan olisi tiedostettava ja tunnustettava tällainen leikki lapsen normaaliin kehitykseen kuuluvaksi eikä merkinä häiriintymisestä. Tulkittaessa riehumis- ja peuhuleikkiä Spencerin (Levy 1983, 77-78) teorian mukaan, voimme pitää tällaista leikkiä luonnoltaan aktiivisen ja motivoituneen yksilön ylijäämäenergian purkamisena. Vanhempien turvattua lastensa perustarpeet, lapsilla on nykypäivänä mahdollisuus käyttää tämä energia todellisuutta vastaavien leikkien kehittämiseen.

Mielestämme riehumis- ja peuhuleikki tulisi nostaa keskusteluteemaksi muiden leikkien rinnalle, jotta sitä voitaisiin käyttää hyödyksi opetuksessa. Erityisesti tästä saattaisi olla hyötyä lapsille, joilla on käyttäytymisongelmia. Riehumis- ja peuhuleikin avulla lapset voisivat harjoitella erilaista käyttäytymistä sekä leikin ja todellisen aggressiivisen käyttäytymisen tunnistamista. Kasvattajan tulee itse tarjota käyttäytymisellään lapselle vaihtoehtoisia, turvallisia malleja ja huomioida lapset yksilöinä, sillä toiset lapset tarvitsevat tällaista leikkiä enemmän kuin toiset.

Kasvattajan tulisikin muistaa, että aggressiivista leikkiä ei saisi tukahduttaa, vaan tulisi löytää muita keinoja tämän ylimääräisen energian purkamiseksi. Kaikenlainen liikkuva,

aktiivinen leikki kuten kiipeily, juoksu ja erilaiset vallan ja voiman osoitukset leikeissä palvelisivat tätä tarkoitusta. Kun leikki osataan ohjata oikeaan suuntaan, energia purkautuu lapsista mitä todennäköisemmin positiivisella tavalla. Samalla nämä leikit auttavat lasta kehittämään itsehallintaansa ja käsittelemään omaa käytöstään ja omia tunteitaan. (Piers & Landau 1982, 66.)

Kasvattaja voisi olla lapsen ymmärryksen ohjaaja ja syventäjä ja ilmiöiden selittäjä ja tulkki. Keskusteltaessa yhdessä asioista tai käytäessä tilanteita läpi esimerkiksi draaman kautta, lapsikin voisi herätä ajattelemaan ja analysoimaan omaa ja muiden toimintaa. Samalla lapsi tajuaisi empatiakyvyn merkityksen ja hän voisi miettiä, miltä toisesta missäkin tilanteesta tuntuu ja miksi toinen lapsi mahdollisesti itkee tai nauraa. Nimenomaan tällaisissa tilanteissa draama oikein käytettynä voisi olla tehokas keino etenkin erilaisten roolien havainnollistamisessa.

Riehumis- ja peuhuleikille olisi paljon tarvetta, sillä lasten leikkikulttuuri on muuttunut omien kokemustemme mukaan koko ajan raaemmaksi ja teknisemmäksi. Lasten empatiakyky on melko olematon, eivätkä lapset ymmärrä milloin toiseen sattuu. Toimintaa tietokoneen tai muun teknisen laitteen kanssa ei voi mielestämme mitenkään verrata ihmisten väliseen kanssakäymiseen ja vuorovaikutukseen. Aidot ja oikeat leikkitalanteet kehittävät lasta kokonaisvaltaisesti ja antavat mahdollisuuden sekä fyysiseen että henkiseen kontaktiin.

Tällä tutkimuksella olemme pyrkineet selvittämään riehumis- ja peuhuleikkiä leikin lajina. Olemme pyrkineet myös saamaan vastauksia kasvattajien tarpeita ajatellen eli miten tulkita tilanteita ja kuinka toimia niissä. Mielestämme riehumis- ja peuhuleikki tulisi ymmärtää lapsen kehitykseen kuuluvana ilmiönä sillä juuri tämän leikin kehitysvaiheen läpikäyminen on erityisen tärkeää lapsen sosiaalisten taitojen kehittymiselle. Blurton Jones (1976, 356) onkin katsauksessaan pohtinut millaisia sellaiset lapset, jotka eivät riehumis- ja peuhuleikkiä toteuta, ovat aikuisina?

Tutkimuksellamme olemme halunneet myös lisätä lasten vapaan leikin arvostusta, sillä mielestämme se on jäänyt liikaa aikuisista lähtöisin olevan organisoidun toiminnan alle. Kasvattajien tulisi luottaa enemmän lasten omaan kykyyn ja taitoon suunnitella ja järjestää omia leikkejään. Heidän tulisi myöskin saada ratkaista itsenäisesti leikissä ilmeneviä mahdollisia ongelmallisia tilanteita ja ristiriitoja. Aikuisen ei todellakaan tarvitse olla se, joka sanelee lasten toiminnalle muodot, säännöt ja erilaiset ratkaisuvaihtoehdot. Vapaassa leikissä lapsen oma ajattelu ja mielikuvitus pääsevät valloilleen, koska hänen on luotava itse toiminnalleen koko viitekehys. Etenkin riehumistoiminnassa lapsen tulee käyttää hyväkseen omia voimavarojaan ja sosiaalisia vuorovaikutustaitojaan luodakseen leikkiä ja pitääkseen sitä yllä. Sallittaessa lasten leikkiä rauhassa, he edistävät näin itse omaa kehitystään.

13.5 Jatkotutkimusmahdollisuudet

Edellä esitettyjen kysymysten ja johtopäätösten perusteella voimmekin esittää monia jatkotutkimusehdotuksia riehumis- ja peuhuleikistä. Eräänä mahdollisuutena olisi tarkastella riehumis- ja peuhuleikkiä esimerkiksi erityispedagogiikkaan yhdistäen. Tällöin voitaisiin keskittyä erilaisiin käytöshäiriöisiin lapsiin ja siihen, mitä hyötyä tällaisesta leikistä voisi olla juuri heille. Tarpeellista olisi myös selvittää mitä riehumis- ja peuhuleikki on eri ikäkausina ja tutkia tarkemmin U:n muotoisen käyrän toteutumista. Näin ollen voisimme tutkia riehumis- ja peuhuleikkiä sekä koululaisilla että alle kolmivuotiailla, joilla tämä leikki toteutuu lähinnä aikuisen kanssa tapahtuvana toimintana.

Tärkeä tutkimuskohde olisi myös se, kuinka kasvattaja voisi hyödyntää saamiamme tutkimustuloksia käyttäessään draamaa pedagogisena apuvälineenä kasvatuksessa ja opetuksessa. Myös nykykulttuurin ja esimerkiksi tietokonepelien vaikutusta lasten aggressiivisuuden ja riehumis- ja peuhuleikin lisääntymiselle olisi mielenkiintoista tarkastella. Voimmekin todeta, että riehumis- ja peuhuleikkiin liittyy vielä paljon asioita, joihin huomiota kannattaisi kiinnittää.

Lähteet

- Alasuutari, P. 1995. Laadullinen tutkimus. Jyväskylä : Gummerus.
- Aldis, O. 1975. Play fighting. New York: Academic Press.
- Bateson, G. 1971. The Message "This is Play". Teoksessa R.E Herron & B. Sutton Smith (toim.) Child's Play, New York, 261-266.
- Bateson, G. 1972. Steps to an ecology of mind. New Jersey : Jason Aronson Inc.
- Bell, J. 1993. Doing your research project: A guide for first time researchers in education and social science. Philadelphia : Milton Keynes: Open University Press..
- Blurton Jones, N. 1976. Rough-and-tumble Play among Nursery School Children. Teoksessa J.S. Bruner & A. Jolly & K. Sylva (toim.) Play - Its Role in Development and Evolution. Great Britain: Penguin books, 352-363.
- Boulton, M. & Smith, P.K. 1989. Issues in the Study of Children`s Rough-and-tumble Play. Teoksessa Bloch, M.N & Pellegrini, A.D. (toim.) The Ecological Context of Children`s Play, New Jersey: Ablex Publishing Corporation, 57-83.
- Richie, J. & Spencer, L. 1994. Qualitative data analysis for applied policy research. Teoksessa Bryman, A. & Burgess, R.G. 1994. Analysing Qualitative Data. London. New York: Routledge. 173-194.
- Cohen, L. & Manion, L. 1994. Research methods in education. London: Routledge, Kegan & Paul.
- Ellis, M.J. 1973. Why People play. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. Englewood Cliffs.
- Ellis, M.J. & Scholtz, G.J.L. 1978. Activity and Play of Children. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Fine, G. A. & Sandström, K.L. 1988. Knowing Children. Participant Observation with Minors. Qualitative Research Methods. Volume 15. Newbury Park. Beverly Hills. London. New Delhi: Sage Publications.
- Grönfors, M. 1982. Kvalitatiiviset kenttätömenetelmät. Juva: WSOY.
- Hakkarainen, P. 1990. Motivaatio, leikki ja toiminnan kohteellisuus. Helsinki: Orienta.
- Hartup, W.W. 1982. Lapset ja heidän ystävänsä. Teoksessa McGurk, H. (toim.) Lapsen sosiaalinen kehitys. Suomentaja L. Kantee. Espoo: Weilin + Göös, 158-203.
- Helenius, A. 1982. Roolileikki ja lasten suhteet. Jyväskylän yliopiston psykologian laitoksen julkaisuja 246.
- Helenius, A. 1993. Leikin kehitys varhaislapsuudessa. Tampere: Tammer-paino Oy.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 1982. Teemahaastattelu. Helsinki: Gaudeamus.
- Hännikäinen, M. 1988. Esinetoiminnasta roolileikkiin. Alle kolmivuotiaiden lasten päiväkotien kasvattajien käsityksiä leikistä ja leikin ohjaamisesta. Jyväskylän yliopisto. Kehityspsykologian laudatur- tutkielma.
- Hännikäinen, M. 1992. Roolileikkiin siirtyminen leikin kehitysvaiheena. Piagetilainen näkökulma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteen laitoksen julkaisuja 2.
- Hännikäinen, M. 1995. Roolileikkiin siirtyminen leikin kehitysvaiheena: kulttuurihistoriallisen toiminnan teorian näkökulma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteen laitoksen julkaisuja.
- Jyrinki, E. 1974. Kysely ja haastattelu tutkimuksessa. Helsinki: Gaudeamus.

- Kalliala, M. 1999. Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos. Helsingin yliopisto. Väitöskirjatutkimus. Helsinki: Gaudeamus.
- McGurk, H. (toim.) 1982. Lapsen sosiaalinen kehitys. Suomentaja M. Salo. Espoo: Weilin +Göös.
- Mäntynen, P. 1994. Leikki ja sen edellytykset alle kolmivuotiaiden päiväkotiryhmässä. Joensuun yliopisto. Lisensiaattitutkimus.
- Levy, J. 1983. Play behavior. Malabar, Florida: Robert E. Krieger Publishing company.
- Patton, M.Q.1990. Qualitative Evaluation and Research Methods.(2nd ed.). Sage Publications, Inc.
- Pellegrini, A.D. 1987. Rough-and-Tumble Play: Developmental and Educational Significance, *Educational Psychologist*, 22(1), 23-43.
- Piaget, J. 1951. Play, dreams and imitation in childhood. Melbourne: William Heinemann Ltd.
- Piers, M.W. & Landau G.K. 1982. Leikin lahja ja sen merkitys lapsen kehitykselle. Suomentaja Karlsson, P. *The Gift of Play and why young children cannot thrive without it*. Keuruu: Otava.
- Smith, P.K. 1997. Play Fighting and Real Fighting. Perspectives on Their Relationship. Teoksessa Schmitt. 1997. (toim.) *New Aspects of Human Ethology*. New York: Plenum Press. 47-64.
- Syrjälä, L. & Numminen, M. 1988. Tapaustutkimus kasvatustieteessä. Oulun yliopiston kasvatustieteiden tiedekunnan tutkimuksia 51/1988. Oulu.
- Syrjälä, L. ym. 1995. Laadullisen tutkimuksen työtapoja. Kirjayhtymä: Helsinki.
- Rubin, K.H. 1982. Early Play Theories Revised: Contributions to Contemporary Research and Theory. Teoksessa D.J Pepler & K.H. Rubin (toim.) *The Play of Children : Current Theory and Research*, Basel: Tanner & Bosshardt AG, 4-14.
- Shäfer, M. & Smith, P.K. 1996. Teachers' perceptions of play fighting and real fighting in primary school, *Educational Research*, 38 (2),173-180.
- Tynjälä, P. 1991. Kvalitatiivisten tutkimusmenetelmien luotettavuudesta. Suomen kasvatustieteellinen aikakauskirja *Kasvatus* 22, 5-6, 387-398.

Liite 1: Havainnointitilanne ja sen tulkinta

HAVAINNOINTIA

PÄIVÄKODISSA

PERJANTAI 9.10.1998

Tilanne 14.

2 poikaa

liitettyä / muoto
paini

Kommunikointi
nauru + sarallinen

Pojat maassa päällekkäin. Painivat maassa kontallaan, heittelevät toisiaan. Nousevat ylös, pystypainia, lyövät toisiaan. Pojat nauravat ja keskustelevat tilanteesta. Rauno yrittää ottaa Jorin hattua pois päästä. Saadessaan tämän pois, Rauno heittää hatun maahan. Jori ei pidä tilanteesta ja irvistää Raunolle. Tämän jälkeen he kisailevat kumpi saa hatun maasta. Jori saa hatun ja laittaa sen päähänsä. Rauno nauraa koko tilanteen ajan. Jori lyö Raunoa ja Rauno ajaa häntä takaa. Jori menee puskaan piiloon ja hetken päästä Rauno menee sinne perässä ja takaa-ajo jatkuu intensiivisesti suuren puskan ympärillä. [Näin leikissä on mukana takaa-ajo yhdistettynä piiloutumiseen.] Pojat nauravat koko tilanteen ajan. Välillä he kyllästyvät juoksemalla tapahtuvaan takaa-ajoon ja konttaavat ympäri puskia. Välillä he nousevat puskaista pois ja juoksevat jälleen. He ottavat taas painikontaktia ja tämän lopuksi toinen lyö toista kovaa selkään ja Rauno toteaa Jorista että "sä oot paska" ja siirtyy hetkeksi sivummalle. Pian hän kuitenkin palaa Jorin lähelle, joka hyökkää puskaista Raunon päälle ja pojat painivat jälleen. Painin jälkeen puskaissa konttaus, piiloutuminen ja takaa-ajo jatkuu jälleen niin kauan kuin kolmas lapsi tulee lähelle leikkimään.

LEIKKI
KISA
TOSI
KÄYNTI
RAUNO
LA

muoto

leikin loppu
piilout. & takaa-ajo
yhdist.
painiin

leikin
muodon
vaihdos
→
konttaus

leikki

leikki

Sarall.
lyö

LEIKIN LOPPU

Sanall.
mukien
hommaa
lopettaa

- x aikuisen puolesta → ohje
- x hyväksymisen
- x sanallinen informaatio: lopetushalu
- y ihminen, alalajin jäsennys laikka
ei mitään olisi sattunutta
"en enää leiki. suun laikka"
→ leikin voi kuitenkin jättää
ylätyöden mukana
→ "nyt tämä loppui"

x kukaan rauhoittamaan
lopettaa automaattisesti
festi/itsestään
- x toisen sattu muka leikit tänäänkin
leikkien lauseita
- x mahdollisuus tehdä jotain muuta
- x toinen ei jätke leikkia,
lopettaa hetken kymmeniä
vastausten määrän

yhteinen
signaali
- x vesis jännitteitä leikki jatkua.
ei löydy
- x ei edell. leikki jatkunutta,
ei anneta tosittua, ei tydytyksi
- x toinen saattaa leikkiä
- x itsestään, sanattoman vuorun kautta
- x 3 leikki tulle leikkiä lähelle häiritsemään
- x leikki muuttua hiljalleen muotoon, ei enää saman
idean