

Maarit Arvaja

**“MÄÄ OON SE UJO LOHIKÄÄRME”:
TEMAATTISEN FANTASIALEIKIN
JA TARINANYYMÄRTÄMISEN
VÄLINEN YHTEYS**

Pro gradu -tutkielma
Kevätlukukausi 1997
Kasvatustieteen laitos
Jyväskylän yliopisto

Tutkielman tekijä

Arvaja Maarit Elina

Tutkielman nimi

"Mää oon se ujo lohikäärme": Temaattisen fantasialeikin ja tarinanymmärtämisen välinen yhteys

Tutkielman laji (pro gradu/laudatur)

Pro gradu

Aika

Kevät 1997

Sivumäärä

210

Asiasanat (hakusanat)

Temaattinen fantasialeikki; tarinanymmärtäminen; roolileikki; leikki; metaleikki; varhaiskasvatus; päiväkot

Säilytyspaikka

Kasvatustieteen laitos, Jyväskylän yliopiston kirjasto

Tiivistelmä - Abstract

Temaattinen fantasialeikki eli tarinan esittäminen kehittyneenä roolileikin muotona vaatii samankaltaisia henkisiä prosesseja kuin tarinanymmärtäminen eli kertomuksellista kykyä ja kykyä käyttää dekontekstuaalista kieltä. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, miten hyvin lapsen kykyä ymmärtää esittämänsä tarina voidaan ennustaa tarinanymmärryskyvyn, leikin eli roolissa tapahtuvan toiminnan ja metaleikin eli roolin ulkopuolella tapahtuvan toiminnan avulla. Lisäksi tarkasteltiin ennen leikkiesitystä arvioidun tarinanymmärryskyvyn yhteyttä leikkiin ja metaleikkiin osallistumiseen. Aikaisempien tutkimusten perusteella (Williamson & Silvern 1992) voitiin olettaa, että metaleikkiin osallistuminen parantaa lasten leikkimän tarinan ymmärtämistä. Tutkimus eteni siten, että aluksi lasten tarinanymmärtämistä arvioitiin "Lasten silta" -nimisellä tarinalla (alkumittaus). Sen jälkeen lapsille luettiin "Ujo lohikäärme" -niminen tarina. Tämän tarinan lapset esittivät leikissään. Välittömästi leikkiesitysten jälkeen lapsilta arvioitiin "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä (loppumittaus). Tarinanymmärtämisen arviointia varten lapset uudelleen kertoivat tarinat. Lasten nauhoitetut uudelleen kertomukset purettiin tekstiksi, joka analysoitiin Morrow'n (1990) menetelmällä. Morrow'n menetelmä perustuu juonirakenteen mukaiseen tarinan muistamisen arviointiin. Lasten videoidut leikkiesitykset purettiin myös tekstiksi, josta analysoitiin Williamsonin ja Silvernin (1992) luokituksen mukaisesti metaleikki ja leikki. Tulosten mukaan parhaiten "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä voitiin ennustaa alkumittauksen

ja yhden metaleikkitoiminnan eli tarinankulun suunnittelun avulla. Alkumittaustulos ja tarinankulun suunnittelu eivät korreloineet keskenään, joten tarinanyymmärryskyvyllä ei ollut vaikutusta tarinankulun suunnitteluun osallistumiseen. Tulosten mukaan aktiivinen metaleikkiin osallistuminen parantaa lapsen esittämän tarinan ymmärtämistä, mutta pelkkä tarinan leikkiminen ei paranna. Alku- ja loppumittauksen välistä yhteyttä voidaan selittää tarinanskeeman avulla. Jos lapsella on kehittynyt tarinanskeema, hän ymmärtää kaikkia tarinoita riippumatta siitä, osallistuuko hän leikkiesitykseen vai ei. Tarinankulun suunnitteluun osallistumisen yhteyttä tarinanymmärtämiseen voi selittää Piaget'n teoriolla. Lapset ymmärtävät esittämänsä tarinan paremmin, koska he joutuvat asettumaan toistensa asemaan tarinankulusta syntyviä ristiriitoja ratkaistessaan ja vertaillen toistensa tulkintoja tarinasta.

Työni ohjaajana on toiminut: Leena Laurinen

Katsaus tarkastettu:

Jyväskylässä ____ / ____ 19 ____

Tarkastajan allekirjoitus

Arvaja Maarit. *"MÄÄ OON SE UJO LOHIKÄÄRME": TEMAATTISEN FANTASIALEIKIN JA TARINANYMMÄRTÄMISEN VÄLINEN YHTEYS*. Kasvatustieteen pro gradu -työ. Jyväskylän yliopiston kasvatustieteen laitos, 1997. 210 sivua. Julkaisematon.

TIIVISTELMÄ

Temaattinen fantasialeikki eli tarinan esittäminen kehittyneenä roolileikin muotona vaatii samankaltaisia henkisiä prosesseja kuin tarinanymmärtäminen eli kertomuksellista kykyä ja kykyä käyttää dekontekstuaalista kieltä. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, miten hyvin lapsen kykyä ymmärtää esittämänsä tarina voidaan ennustaa tarinanymmärryskyvyn, leikin eli roolissa tapahtuvan toiminnan ja metaleikin eli roolin ulkopuolella tapahtuvan toiminnan avulla. Lisäksi tarkasteltiin ennen leikkiesitystä arvioidun tarinanymmärryskyvyn yhteyttä leikkiin ja metaleikkiin osallistumiseen. Aikaisempien tutkimusten perusteella (Williamson & Silvern 1992) voitiin olettaa, että metaleikkiin osallistuminen parantaa lasten leikkimän tarinan ymmärtämistä.

Tutkimus eteni siten, että aluksi lasten tarinanymmärtämistä arvioitiin "Lasten silta" -nimisellä tarinalla (alkumittaus). Sen jälkeen lapsille luettiin "Ujo lohikäärme" -niminen tarina. Tämän tarinan lapset esittivät leikissään. Välittömästi leikkiesitysten jälkeen lapsilta arvioitiin "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä (loppumittaus). Tarinanymmärtämisen arviointia varten lapset uudelleen kertoivat tarinat. Lasten nauhoitetut uudelleen kertomukset purettiin tekstiksi, joka analysoitiin Morrow'n (1990) menetelmällä. Morrow'n menetelmä perustuu juonirakenteen mukaiseen tarinan muistamisen arviointiin. Lasten videoidut leikkiesitykset purettiin myös tekstiksi, josta analysoitiin Williamsonin ja Silvernin (1992) luokituksen mukaisesti metaleikki ja leikki.

Tulosten mukaan parhaiten "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä voitiin ennustaa alkumittauksensa ja yhden metaleikkitoiminnan eli tarinankulun suunnittelun avulla. Alkumittauksensa ja tarinankulun suunnittelu eivät korreloineet keskenään, joten tarinanymmärryskyvyllä ei ollut vaikutusta tarinankulun suunnitteluun osallistumiseen. Tulosten mukaan aktiivinen metaleikkiin osallistuminen parantaa lapsen esittämän tarinan ymmärtämistä, mutta pelkkä tarinan leikkiminen ei paranna. Alku- ja loppumittauksen välistä yhteyttä voidaan selittää tarinanskeeman avulla. Jos lapsella on kehittynyt tarinanskeema, hän ymmärtää kaikkia tarinoita riippumatta siitä, osallistuuko hän leikkiesitykseen vai ei. Tarinankulun suunnitteluun osallistumisen yhteyttä tarinanymmärtämiseen voi selittää Piaget'n teoriolla. Lapset ymmärtävät esittämänsä tarinan paremmin, koska he joutuvat asettumaan toistensa asemaan tarinankulusta syntyviä ristiriitoja ratkaistessaan ja vertaillaessaan toistensa tulkintoja tarinasta.

Asiasanat: Temaattinen fantasialeikki; tarinanymmärtäminen; roolileikki; leikki; metaleikki; varhaiskasvatus; päiväkotitoiminta

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	5
2	MITÄ LEIKKI ON?	8
	2.1 Leikin yleistä määrittelyä	8
	2.2 Leikisti esittäminen eli symbolileikki	11
	2.3 Roolileikki	13
3	LEIKIN KEHITYS	14
	3.1 Leikin kehitys Piaget'n teoriassa	14
	3.1.1 Leikin lajien kognitiivinen kehitys	15
	3.1.2 Leikin assimilatiivisuus	22
	3.2 Leikin kehitys Vygotskyn teoriassa	24
	3.2.1 Leikin ominaispiirteet	24
	3.2.2 Leikin merkitys lapsen henkiselle kehitykselle	26
4	TARINANYMMÄRTÄMINEN KERTOMUSKIELIOPIN VALOSSA	31
	4.1 Tarinanymmärtämisen kognitiivinen perusta: skeemat	31
	4.2 Kertomuskielioppi eli tarinanskeema	33
	4.3 Empiirinen tutkimus tarinanskeeman olemassaolosta	43
	4.4 Tarinanymmärtämisen arviointi	45
5	LEIKIN JA KIRJOITETUN KIELEN VÄLISET YHTEYDET	50
	5.1 Leikin narratiivisuus	51
	5.2 Dekontekstuaalinen kieli leikissä	57
	5.3 Leikin vaikutus luku- ja kirjoitustaidon kehittymiseen sekä tarinanymmärtämiseen	65
6	TUTKIMUSONGELMAT	74
7	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	77
	7.1 Kohdejoukko	77
	7.2 Tutkimuksen eteneminen ja menetelmät	77
	7.3 Arviointi- ja analyysimenetelmät	79
	7.3.1 Tarinanymmärtämisen arviointimenetelmä	79
	7.3.2 Leikkiesitysten analysointi	92

8	TUTKIMUKSEN TULOKSET	98
8.1	"Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen	98
8.2	"Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtäminen	101
8.3	Leikki ja metaleikki "Ujo lohikäärme" -tarinaan pohjautuvassa temaattisessa fantasialeikissä	104
8.3.1	Leikki "Ujo lohikäärme" -esityksissä	105
8.3.2	Metaleikki "Ujo lohikäärme" -esityksissä	108
8.3.3	Leikin ja metaleikin välinen yhteys	115
8.4	Tarinanymmärtämisen, leikin ja metaleikin väliset yhteydet	118
9	POHDINTA	126
	LÄHTEET	135
	LIITTEET	141

1 JOHDANTO

Leikki ja tarinat ovat piirteiltään hyvin samankaltaisia. Kehittyneestä roolileikistä on löydettävissä hyvälle tarinalle ominainen rakenne, johon kuuluu mm. tapahtuma-aika ja -paikka, päähenkilöt, ongelma, episodit ongelman ratkaisemiseksi sekä ongelman ratkaisu. Lisäksi leikissä käytetään tarinoille tyypillistä dekontekstuaalista eli kontekstista irronnutta kieltä. Kun lapset siirtyvät yksinleikistä yhteisleikkiin, heidän on ilmoitettava kanssaleikkijöilleen rooleistaan ja esinemuunnoksistaan kielellisesti, sillä leikkiympäristöstä ei voi päätellä ihmisten ja esineiden kuvitteellisia merkityksiä. Tätä leikin suunnitteluun käytettävää kieltä, joka viittaa esineisiin, henkilöihin tai tapahtumiin, jotka luodaan kuvitteellisesti, sanotaan dekontekstuaaliseksi kieleksi. Dekontekstuaalisen kielen käyttö on kehittyneessä leikissä välttämätöntä, sillä sen avulla leikki etenee ja luo tarinan. (Pellegrini 1985 a,b, 1990, 1993; Sachs, Goldman & Chaille 1984, 1990; Wolf & Pusch 1990; Roskos 1988.)

Leikin ja tarinoiden samankaltaisuus on innostanut tutkimaan leikin eri muotojen yhteyttä lasten kykyyn ymmärtää tarinoita. Kehittynyt leikki ja tarinanymmärtäminen vaativat samankaltaisia älyllisiä prosesseja eli kertomuksellista kykyä sekä kykyä käyttää dekontekstuaalista kieltä. Pellegrini ja Galda (1982), Pellegrini (1984) sekä Williamson ja Silvern (1992) tutkivat temaattisen fantasialeikin ja tarinanymmärtämisen välistä yhteyttä. **Temaattisella fantasialeikillä** tarkoitetaan esim. luetun sadun esittämistä uudelleen leikin kautta. Se on tavanomaisemman sosiodramaattisen leikin (roolileikki) kaltaista siinä mielessä, että molemmissa esiintyy rooli- ja esinetransformaatioita (esim. lapsi on prinsessa ja puupalikka auto) sekä sosiaalista vuorovaikutusta. Temaattinen fantasialeikki eroaa kuitenkin sosiodramaattisesta

leikistä siten, että siinä esitettävät asiat eivät liity lapsen jokapäiväisiin arkikokemuksiin vaan esim. satuihin tai TV-ohjelmiin. Sosiodramaattinen leikki taas on realistisempaa ja käsittelee lapsille tuttuja tapahtumia ja rooleja esim. kotileikki ja lääkäroleikki. (Saltz & Brodie 1982, 100 - 101.) **Tarinanymmärtäminen** voidaan jakaa sanatarkkaan ja tulkinnalliseen tarinanymmärtämiseen. Sanatarkasta ymmärtämisestä on kyse silloin, kun lapsi muistaa tarinasta yksityiskohtia tai tunnistaa tarinan juonirakenteen. Tulkinnallisesta ymmärtämisestä on kyse silloin, kun lapsi ymmärtää syy- ja seuraussuhteita, tunnistaa tarinan sanoman, liittää tarinan tapahtumia omiin elämäkokemuksiinsa, tekee arviointeja tai vetää johtopäätöksiä. (Morrow 1989, 104.)

Pellegrini ja Galda (1982), Pellegrini (1984) sekä Williamson ja Silvern (1992) havaitsivat tutkimuksissaan, että lasten temaattinen fantasialeikki auttaa lapsia ymmärtämään paremmin heille luettuja tarinoita. Tutkijat perustelivat tuloksiaan Piaget'n teoriolla. Heidän mukaansa leikissä roolin ulkopuolella tapahtuva kielellinen suunnittelu (dekontekstuaalinen kieli, metaleikki, metakommunikaatio) ja ristiriitojen ratkaisu johtavat parempaan tarinanymmärtämiseen, koska esim. ristiriitoja ratkaistessaan lapset joutuvat asettumaan toistensa asemaan. Sen sijaan leikki eli roolissa tapahtuva keskustelu tai toiminta ei paranna tarinanymmärtämistä, sillä se on assimilaatiota, joka ei Piaget'n mukaan kehitä lasta yhtä paljon kuin akkomodaatio.

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää em. tutkimusten tapaan, parantaako lasten esittämässä tarinassa **leikkiin** tai **metaleikkiin** osallistuminen lasten esittämän tarinan ymmärtämistä. Tässä tutkimuksessa kuitenkin laajennetaan Pellegrinin ja Galdan (1982), Pellegrinin (1984) sekä Williamsonin ja Silvernin (1992) tutkimusasetelmaa siten, että tutkimukseen valituilta päiväkotilapsilta arvioidaan tarinanymmärtämistä myös ennen tarinan esittämistä (alkumittaus) lasten tarinanymmärryskyvyn selvittämiseksi. Alkumittauksessa käytettävä tarina on kuitenkin eri tarina kuin mikä leikitään ja josta arvioidaan tarinanymmärtämistä leikkiesityksen jälkeen (loppumittaus). Tällä tutkimusasetelmalla voidaan arvioida sitä, voidaanko leikkiin tai metaleikkiin osallistumista tai lasten esittämän tarinan ymmärtämistä selittää tarinanymmärtämiskyvyn avulla. Tutkimuksessa lasten leikkiesityksistä analysoidaan Williamsonin ja Silvernin (1992) kehittämän luokituksen avulla metaleikki sekä leikki. Lasten tarinanymmärtämistä arvioidaan tarinan juonirakenteen muistamisella,

joka analysoidaan lasten uudelleenkertomuksista (lapset kertovat tarinan omin sanoin). Juonirakenteen muistaminen on kirjaimellista tarinanymmärtämistä. Toisaalta juonirakenteen muistamiseen tarvitaan myös tulkinnallista tarinanymmärtämistä, sillä tarinan jotkut piirteet, esim. ongelman tai ratkaisun havaitseminen, vaativat myös tulkintaa.

2 MITÄ LEIKKI ON?

Tässä luvussa tarkastellaan, mitä kirjallisuudessa leikillä yleensä käsitetään. Lisäksi määritellään leikkiin usein liitettävät käsitteet esittävä leikki, symbolinen leikki sekä roolileikki. Roolileikin yhteydessä tarkastellaan myös lähemmin tämän tutkimuksen kannalta tärkeää käsitettä, temaattista fantasialeikkiä.

2.1 Leikin yleistä määrittelyä

Lasten leikkiä tutkineen Maritta Hännikäisen mukaan (1992, 16 - 17) leikistä ei ole olemassa eri tieteenaloilla eikä myöskään yksittäisten tieteenalojen sisällä yhteistä "suurta teoriaa". Hännikäinen (1992, 15) kiteyttääkin hyvin leikin määrittelemisen vaikeuden: "Leikin määrittely siten, että se sisältäisi kaiken sen, mitä leikki on, ja sulkisi pois sen, mitä se ei ole, lienee mahdoton tehtävä". Määrittelyä vaikeuttaa lisäksi se, että eri kirjallisuudessa samaan asiaan viitataan usein eri termeillä.

Garveyn (1977), Rubinin, Feinin ja Vandenbergin (1983) sekä Krasnorin ja Peplerin (1980) leikin yleiset määritelmät ovat hyvin samankaltaisia. Garvey (1977, 10 - 11) liittyy leikkiin mm. seuraavat neljä piirrettä:

- 1 Leikki on miellyttävää ja iloa tuottavaa. Leikkijät arvottavat sen positiivisesti.
- 2 Leikillä ei ole ulkoisia tavoitteita. Leikin motivaatio on sisäistä, eikä se palvele muita tarkoitusperiä. Lisäksi leikissä nautitaan enemmän itse leikin kulusta kuin tietyn lopputuloksen saavuttamisesta.
- 3 Leikki on spontaania ja vapaaehtoista.
- 4 Leikkiä luonnehtii leikkijöiden aktiivinen osallistuminen.

Rubin, Fein ja Vandenbergin (1983) mukaan leikkiin liittyvät seuraavat kuusi piirrettä:

- 1 Leikki on sisäisesti motivoitua.
- 2 Leikissä huomio kiinnittyy leikin kulkuun, ei sen lopputulokseen.

- 3 Leikki erottuu kokeilevasta käyttäytymisestä. Kokeilevaa käyttäytymistä ohjaa kysymys: "Mikä esine on ja mitä sillä voi tehdä?" Leikkiä taas ohjaa kysymys: "Mitä minä voin tehdä tällä esineellä?"
- 4 Leikkiä luonnehtii "leikisti esittäminen" ja se, että leikissä ei asioita oteta kirjaimellisesti (nonliterality).
- 5 Leikki on vapaa ulkoisista säännöistä. Leikissä on kuitenkin sisäisiä, esim. roolikäyttäytymistä koskevia sääntöjä, jotka leikkijät muodostavat leikin edetessä (Pellegrini 1991, 214).
- 6 Leikkijät osallistuvat leikkiin aktiivisesti.

Garveyn (1977) määritelmistä kohdat kaksi ja neljä vastaavat Rubinin, Feinin ja Vandenbergin (1983) kohtia kaksi ja kuusi.

Krasnor ja Pepler (1980) kuvaavat leikkiä seuraavilla neljällä kategoriolla:

- 1 Leikki on joustavaa.
- 2 Leikkiin liittyy positiivinen tunnetila.
- 3 Leikki on ei-kirjaimellista.
- 4 Leikki on sisäisesti motivoitunutta.

Krasnorin ja Peplerin (1980) edellisistä kategorioista kohdat kaksi ja neljä vastaavat Garveyn (1977) kohtia yksi ja kaksi sekä kohdat kolme ja neljä Rubinin, Feinin ja Vandenbergin (1983) kohtia yksi ja neljä.

Edellä luetellut leikin ominaispiirteet ovat varsin yhteneväisiä em. tutkijoiden kesken. Mutta käytetäänkö näitä leikin piirteitä leikkiä tunnistettaessa ja arvioitaessa? Smith ja Vollstedt (1985) yrittivät tutkimuksessaan löytää vastauksen tähän kysymykseen. He olivat kiinnostuneita siitä, käyttivätkö ihmiset leikkiä tunnistessaan em. Krasnorin ja Peplerin (1980) neljää leikkikriteeriä eli joustavuutta, positiivista tunnetilaa, ei-kirjaimellisuutta ja sisäistä motivaatiota sekä yhtä Rubinin ja muiden (1983) e.m. leikkikriteereistä eli huomion kiinnittämistä toiminnan kulkuun lopputuloksen asemesta. (Smith ja Vollstedt 1985, 1043.)

Smithin ja Vollstedtin tutkimukseen osallistui 70 hyvin koulutettua aikuista. Koehenkilöistä 60 oli kokemattomia siinä mielessä, että heitä ei oltu millään tavoin koulutettu tarkkailemaan lasten käyttäytymistä. Sen sijaan koehenkilöistä loput 10 olivat psykologian opiskelijoita ja

heidän koulutukseensa sisältyi lasten tarkkailemista. Tutkimusta varten oli nauhoitettu 30 minuutin videonauha, jossa kuvattiin 3 - 4-vuotiaiden lasten erilaista toimintaa päiväkotiryhmässä. Koehenkilöitä pyydettiin arvioimaan lasten toimintoja em. leikin määritelmillä sen mukaan, esiintyikö toiminnassa sisäistä motivaatiota, joustavuutta jne. Koehenkilöille ei kerrottu, mikä toiminnasta on leikkiä ja ylipäätään tutkimukseen osallistuneet eivät tieneet, että kriteerit olivat leikin määritelmiä tai että tutkimus koski leikin määrittelyä. (Smith ja Vollstedt 1985, 1043 - 1045.)

Kaikki tutkimukseen osallistuneet käyttivät ei-kirjaimellisuutta, positiivista tunnetilaa ja joustavuutta leikin kriteerinä, selvimmin ei-kirjaimellisuutta. Myös kriteeri "huomion kiinnittäminen toimintaan, ei lopputulokseen" liitettiin leikkiin, mutta ei yhtä vahvasti kuin kolme edellä mainittua kriteeriä. Sitä vastoin sisäistä motivaatiota ei liitetty leikkiin. Smithin ja Vollstedtin (1985, 1049) mukaan "sisäinen motivaatio" -kriteeriä on vaikea arvioida suoraan toimintaa havainnoimalla. Smith ja Vollstedt eivät pidäkään sisäistä motivaatiota hyvänä leikkiä määrittelevänä piirteenä. Sen sijaan neljä muuta kriteeriä osoittautuivat käyttökelpoiksi leikkiä määriteltäessä. (Smith ja Vollstedt 1985, 1048 - 1049.)

Leikistä edellä esitetyt määritelmät sekä Smithin ja Vollstedtin (1985) tekemä empiirinen tutkimus osoittavat, että leikkiä määritellään sen perusteella, mitä siitä voidaan objektiivisesti havainnoida tai päätellä. Tämä onkin ulkopuolisen tarkailijan ainoa keino määritellä leikkiä. Kuitenkin leikkiä tulisi tarkastella myös subjektiivisesti eli siihen osallistuvan näkökulmasta. Kärby (1990) onkin tarkastellut, miten lapset itse määrittelevät leikkiään. Tutkimukseen osallistui 15 iältään 5 - 6-vuotiasta esikoululaista. Lapsia pyydettiin kertomaan mikä heidän mielestään on leikkiä ja mikä oppimista. Lapset määrittivät leikin seuraavasti:

- leikki on toimintaa, jossa on mukana leikisti esittämistä ja mielikuvitusta
- leikissä toiminta on keskittynyt teeman ympärille ja leikissä noudatetaan tiettyjä sääntöjä
- leikki on draamaa, roolileikkiä ja sääntöjä, joista kaikki ovat yksimielisiä.

Lasten mielestä leikkiä ei ollut:

- asioiden tekeminen kuten rakentelu tai asioiden hallitseminen kuten pyöräily tai hyppäminen
- asioiden kokeminen, hauskan pitäminen, keinuminen, maassa pyöriminen, toisen kiinnittäminen jne.

(Kärby 1990, 83 - 84.)

Rubinin, Feinin ja Vandenbergin (1983) kuudesta leikkikriteeristä kaksi, Garveyn (1977) neljästä leikkikriteeristä ei yhtään ja Krasnorin ja Peplerin neljästä leikkikriteeristä yksi toistui lasten leikkimääritelmässä. Kärrbyn (1990, 84) mukaan leikki onkin lasten määrittelemänä monimutkaista henkistä toimintaa. Näin ollen se ei ole tutkijoiden, opettajien tai vanhempien helposti havaittavissa ja tulkittavissa. Toisaalta subjektiivisia ja objektiivisia näkemyksiä leikistä voidaan pitää toisiaan täydentävinä. Lasten subjektiiviset kokemukset leikistä tukivat osaa objektiivisesti tehdyistä päätelmistä.

2.2 Leikisti esittäminen eli symbolileikki

Symbolileikki rinnastetaan kirjallisuudessa usein leikisti esittämiseen (*pretend play*). Leikisti esittämisen ja symbolileikin perimmäinen rakenne näkyy todellisuuden ja mielikuvituksen välisessä rinnakkainasettelussa (McCune-Nicholich 1981, 785). Tällöin erotetaan "tässä ja nyt" arkitodellisuus kuvitteellisesta todellisuudesta, jossa arkitodellisuuden tapahtumia kuten syömistä vain jäljitellään (Wolf ja Grollman 1982, 46). Leikisti esittämistä tai symbolileikkiä kutsutaan kirjallisuudessa usein myös dekontekstuaaliseksi käyttäytymiseksi. Tällöin lapsen käyttäytyminen on irronnut sekä todellisesta kontekstista (esim. lapsi on syövinään, vaikka hänellä ei ole ruokaa) että käyttäytymiseen liittyvistä motivationaalisista ja tarpeiden ohjaamista tekijöistä (esim. lapsi on syövinään, vaikka hänellä ei ole nälkä) (Rubin, Fein ja Vandenberg 1983, 717).

Leikisti esittämisessä kuvitteellisen todellisuuden luomiseen liittyvät McCune-Nicholichin (1981, 785 - 786) mukaan seuraavat piirteet:

- lapsi kohtelee elottomia esineitä elollisina (esim. hoitaa nukkea vauvana)
- lapsi esittää arkipäiväisiä toimintoja ilman tarvittavaa materiaalia eli korvaa esineen tai aineen mielikuvituksella (esim. juo tyhjistä kupista)
- lapsi esittää toimintoja, joita tavallisesti muut tekevät (soittaa puhelimella)
- lapsi ei kuitenkaan tee näitä toimintoja loppuun saakka (laittaa laukun olalle, heiluttaa, mutta ei lähde ulos)
- lapsi korvaa esineen toisella esineellä (esim. simpukka = kissa)
- lapsen affektiivinen ja instrumentaalinen käyttäytyminen osoittaa toiminnan leikillisen luonteen.

Myös Saltz ja Brodie (1982, 98) löytävät leikisti esittämisestä edellisen kaltaisia piirteitä. He jakavat leikisti esittämisen **esittäviin aktiviteetteihin** (*representational activities*) ja **rooli-leikkiin**. Esittämissä aktiviteeteissa lapsi leikkii ikään kuin jokin esine olisi jokin muu esine. Roolileikissä taas lapsi leikkii ikään kuin hän olisi toinen henkilö esim. äiti.

McCune-Nicholichin (1981) sekä Saltzin ja Brodien (1982) leikisti esittämistä kuvaavat piirteet olivat esineen korvaaminen toisella esineellä ja esineen korvaaminen mielikuvituksella. Monet (piagetilaisesti suuntautuneet) tutkijat pitävätkin objektitransformaatioiden ilmentymistä merkinä varsinaisen symbolileikin alkamisesta. Piagetin (1962) mukaan symboliset toiminnot tapahtuvat ensin todellisin esinein eli lapsi leikkii esim. kahvikupilla. Sitten lapsi oppii leikkimään todellista esinettä muistuttavilla leikkiesineillä esim. korvaa kahvikupin simpukankuorella. Lopulta lapsi korvaa esineen pelkällä mielikuvituksella. Tällöin lapsi kuvittelee käteensä kupin, josta on juovinaan.

Lyytinen (1991, 15) jakaa objektitransformaatiot kahteen kehityksellisesti erilaiseen tasoon: 1) **Korvaavaan toimintaan**, jolla tarkoitetaan sitä, että esinettä käytetään sellaiseen tarkoitukseen, johon sitä ei ole alunperin tarkoitettu esim. lapsi käyttää lusikkaa kampana. 2) **Kuvitteelliseen toimintaan**, jolloin kuviteltu elementti luodaan itse todellisen esineen poissaollessa, esim. lapsi käyttää sormeaan vesilämpömittarina. Myös Pellegrini (1990, 84 - 85) jakaa leikissä tehtävät esinemuunnokset kahteen eri tasoon: 1) **Ympäristöstä riippuvaisiin** muunnoksiin, jolloin olemassaolevalle esineelle annetaan uusi merkitys. 2) **Ympäristöstä riippumattomiin** eli kuvitteellisiin muunnoksiin, jolloin lapsi kuvittelee jonkin esineen olemassaolon. Tähän kategoriaan kuuluvat myös roolitransformaatiot.

Wolf ja Grollman (1982, 48) jakavat esittävän leikin: 1) **Esineistä riippuvaiseksi transformationaaliseksi leikiksi**, jolloin lapsi luo kuvitteellisen todellisuuden muuntamalla olemassaolevia olosuhteita tai esineitä toiseksi. 2) **Esineistä riippumattomaksi fantasialeikiksi**, jossa lapsi luo kuvitteellisen maailman keksimällä tapahtumia, rooleja ja esineitä. Lyytinen (1991, 15) ja Pellegrini (1990, 85) pitävät Piaget'n teoriaan nojaten edellämainittua esineistä tai ympäristöstä riippumatonta leikkiä kehittyneempänä leikkinä kuin esineistä riippuvaista leikkiä. Wolf ja Grollman (1982, 50) eivät kuitenkaan ole tätä mieltä. Heidän mielestään erilaisten joko ympäristöstä riippumattomien tai riippuvien muunnosten esiintymiseen vaikuttaa pikemminkin kullekin lapselle ominainen kognitiivinen tyyli.

2.3 Roolileikki

Roolileikillä voidaan tarkoittaa sekä yksinleikkiä että yhteisleikkiä. Yksinleikissä lapsi ottaa itselleen jonkin toisen ihmisen tai ihmisen tavoin toimivan olennon roolin. Yhteisessä roolileikissä taas kaksi tai useampi lapsi ottaa itselleen rooleja ja leikkii yhdessä. (Hännikäinen 1992, 18 - 19.) Hännikäinen (1992, 19) on löytänyt kirjallisuudesta mm. seuraavat yhteistä roolileikkiä tarkoittavat käsitteet: sosiodraamaleikki (*sociodramatic play*), sosiaalinen leikistiesittämisleikki (*social pretend play*), kollektiivinen symbolismi (*collective symbolism*) ja sosiaalinen roolileikki (*social role play*).

Christien (1985, 44) mukaan kehittyneelle yhteiselle roolileikille ovat ominaisia seuraavat piirteet:

- roolissa toimiminen
- esinemuunnokset
- sosiaalinen vuorovaikutus
- verbaalinen kommunikaatio
- pitkäjänteinen toiminta.

Saltz ja Brodie (1982, 100 - 101) erottelevat toisistaan kaksi yhteisen roolileikin eri tyyppiä: **sosiodraamaleikin ja temaattisen fantasialeikin**. Näissä molemmissa yhteisen roolileikin muodoissa on edellä mainittuja Christien (1985) luetteloon sisältyviä roolileikin ominaisuuksia: roolileikki, sosiaalinen vuorovaikutus sekä sosiaaliset- ja esinetransformaatiot. Sosiaalisilla muunnoksilla Saltz ja Brodie (1982, 100) tarkoittavat sitä, että lapset reagoivat leikissä toisiinsa esittämiensä roolien mukaisesti, eivätkä todellisten fyysisten ja sosiaalisten ominaisuuksiensa mukaisesti. Esinemuunnoksissa lapset taas korvaavat esineen toisella esineellä (katso tarkemmin luku 2.2).

Sosiodraamaleikin ja temaattisen fantasialeikin erottaa kuitenkin toisistaan se, että sosiodraamaleikki on temaattista fantasialeikkiä realistisempaa. Sosiodraamaleikki keskittyy lasten arkipäiväisiin kokemuksiin. Sosiodraamaleikkiä tyypillisimmillään ovat mm. kotileikki tai lääkärileikki. Temaattinen fantasialeikki taas keskittyy vähemmän lasten arkipäiväisiin kokemuksiin. Temaattinen fantasialeikki perustuu enemmän saduista, elokuvista ja TV:stä

saatuihin kokemuksiin. Lisäksi sosiodraamaleikki ja temaattinen fantasialeikki eroavat toisistaan siinä, että temaattisessa fantasialeikissä on usein vahva juoni ja tapahtumilla on sisäisesti looginen ja dramaattinen rakenne. Sosiodraamaleikissä taas on väljempi juonirakenne, vähemmän dramaattista toimintaa ja tapahtumia ja se etenee usein epäloogisesti. Saltzin ja Brodien (1982, 111 - 112) mukaan temaattinen fantasialeikki on sosiodraamaleikkiä kehittyneempi roolileikin muoto. Temaattisessa fantasialeikissä on enemmän mielikuvitusta ja symbolisia representaatioita kuin sosiodraamaleikissä, jossa lapset esittävät tuttuja rooleja ja arkipäiväisiä tapahtumia. (Saltz ja Brodie 1982, 100 - 101.)

Temaattisesta fantasialeikistä käytetään kirjallisuudessa myös nimitystä draamaleikki (*dramatic play*; Christie 1990), luova draamaleikki (*creative dramatic play*; Williamson & Silvern 1984) sekä tarinan draamanomainen uudelleenesittäminen (*dramatic story reenactment*; Martinez 1993) sekä dramatisointi (*creative dramatics*; Laakso 1994).

3 LEIKIN KEHITYS

Tässä luvussa tarkastellaan kahta leikin kehityksen teoriaa: Piaget'n (1962) kognitiivista ja Vygotskyn (1967) kulttuurihistoriallista leikkiteoriaa. Nämä teoriat on valittu sen vuoksi, että suurin osa leikkiä tai leikin ja kirjoitetun kielen välistä yhteyttä käsittelevistä tutkimuksista pohjautuu Piaget'n tai Vygotskyn leikkiteorioihin.

3.1 Leikin kehitys Piaget'n teoriassa

Piaget on tarkastellut leikin kehitystä teoksessaan *Play, dreams and imitation in childhood* (1962). Piaget'n teoria on hänen tuotantoaan laajemmin tuntemattomalle vaikeaselkoista luettavaa, joten pääosin tässä luvussa on nojaututtu Maritta Hännikäisen (1992) lisensiaattityöhön Piaget'n leikkiteoriasta. Lähdeviittaukset esitetään tästä syystä sekä Hännikäisen että Piaget'n teoksiin viitaten. Hännikäinen (1992, 26) huomauttaa seuraavista käsitteellisistä

selvennyksistä: Piaget ei puhu teoriassaan roolileikin vaan symbolileikin kehityksestä, johon sisältyy myös roolien ja roolileikin kehitys. Yhteisestä roolileikistä Piaget käyttää nimitystä kollektiivinen symbolismi.

3.1.1 Leikin lajien kognitiivinen kehitys

Oleellista Piaget'n (1962) leikkiteorialle on se, että leikin käsite liittyy hänen laajempaan kognitiivisen kehityksen teoriaansa. Piaget'n leikin kehityksen vaiheet liittyvät näin ollen suoraan kognitiivisen kehityksen vaiheisiin: leikki kehittyy sensomotorisen kauden harjoitteluleikistä esioperationaalisen kauden symbolileikin kautta konkreettisten operaatioiden kauden sääntöleikeiksi.

Sensomotorista kautta luonnehtii harjoitteluleikin kehitys. Harjoitteluleikki syntyy, kun assimilaatio (yksilö sulauttaa kokemuksensa ja olemassaolevan ajattelunsa objektiin tai tilanteeseen) ja akkomodaatio (yksilö mukauttaa omat tiedolliset rakenteensa todellisuutta vastaviksi) alkavat eriytyä ja assimilaatio alkaa tulla vallitsevaksi. **Leikki onkin Piaget'n mukaan puhdasta assimilaatiota.** Assimilaatiota ja akkomodaatiota käsitellään tarkemmin luvussa 3.1.2. Harjoitteluleikissä on kyse tuttujen skeemojen ritualisoinnista. Näin ollen lapsi käsittelee esineitä pelkän osaamisen ilon ja mielihyvän vuoksi. Harjoitteluleikissä lapsen harjoittelu on toiminnallista assimilaatiota, joka auttaa lasta lujittamaan sensomotorisia (esineiden käyttö) tai älyllisiä (mielikuvitus) kykyjään (Piaget 1962, 118 - 119; Hännikäinen 1992, 33). Harjoitteluleikki keskeisenä leikin muotona jatkuu vauvasta toisen ikävuoden alkuun saakka. (Hännikäinen 1992, 52.)

Harjoitteluleikki alkaa kehittyä sensomotorisen kauden ensimmäisen vaiheen (refleksivaihe; 0 - 1 kk) jälkeen sensomotorisen kauden vaiheissa 2 - 5 (Piaget 1962, 110 - 111; Hännikäinen 1992, 31). **Sensomotorisen kauden toisessa vaiheessa** (primaariset kehäreaktiot; 2 - 4 kuukautta) leikki on vain heikosti eriytynyt adaptiivisesta assimilaatiosta. On kyseenalaista, ovatko omaan ruumiiseen liittyvät primaariset kehäreaktiot leikkiä vai adaptiivista assimilaatiota vai molempia. Ovatko sormien imeminen, jolloin lapsi löytää sormensa ensin sattumalta

ja sen jälkeen yrittää tietoisesti saada sen suuhunsa tai naurun säestämät käsien tai pään liikkeet leikkiä vai jotakin muuta? Entä mitä ovat ensimmäiset jokeltelut tai "äänelläleikkiminen"? (Piaget 1962, 89 - 91; Hännikäinen 1992, 33.)

Sensomotorisen kauden kolmannessa vaiheessa (sekundaariset kehäreaktiot; 4 - 10 kk) leikin ja adaptiivisen assimilaation välinen eriytyminen on kehittyneempää. Sekundaariset kehäreaktiot suuntautuvat oman kehon ulkopuolelle erilaisiin esineisiin. Lapsi alkaa käsitellä esineitä pelkämästä niihin tarttumisen ja niiden liikuttamisen ilosta. Lapsen käyttäytyminen esineiden kanssa paljastaa, onko kyseessä leikki vai yritys tunnistaa esine. (Piaget 1962, 91 - 92; Hännikäinen 1992; 33.)

Sensomotorisen kauden neljännessä vaiheessa (sekundaaristen skeemojen— eli toiminta-kaavioiden—koordinaatio; 10 - 12 kk) saa alkunsa kaksi uutta leikin elementtiä. Ensinnäkin lapsi toteuttaa tuttujen skeemojen soveltamista uusiin tilanteisiin. Lapsi tekee tämän pelkän assimilaation tai mielihyvän vuoksi, ei jonkin ulkoisen päämäärän vuoksi. Toiseksi ensimmäiset leikilliset kombinaatiot muodostuvat. Tällöin lapsi siirtyy luontevasti skeemasta toiseen ilman ulkoista päämäärää. Tämä toiminta ei tähtää oppimiseen, vaan se on tuttujen toimintojen riemuntäyhteistä esittämistä. Kyseessä on tuttujen skeemojen ritualisointi. Lapsi käy esim. läpi kaikki nukkumiseen liittyvät toiminnot. Oleellista tässä vaiheessa on kuitenkin se, että ulkoinen stimulaatio laittaa liikkeelle tämän toiminnon. Esim. nukkumisen leikkimiseen johtaa toimintaan liittyvä esine, vaikka tyyny, eivätkä sisäiset mielikuvat kuten symbolileikissä. Näin ollen nukkumista leikkiessään lapsi ei vielä tee tietoisesti eroa sen välillä, esittääkö hän nukkumista vai nukkuuko hän. (Piaget 1962, 92 - 94; Hännikäinen 1992, 34.)

Sensomotorisen kauden viidennessä vaiheessa (tertiäriset kehäreaktiot; 12 - 18 kk) korostuu edellä kuvattu ritualisointi. Tertiärisiä kehäreaktioita kokeillessa lapsi yhdistää aluksi vahingossa toisiinsa liikkeitä, jotka eivät ole tekemisissä toistensa kanssa. Sitten lapsi toistaa näitä liikeyhdistelmiä ja tästä muodostuu motorinen leikki. Kun neljännen vaiheen kombinaatiot olivat peräisin tutuista skeemoista, niin tässä viidennessä vaiheessa kombinaatiot ovat uusia ja niillä on miltei heti leikin luonne. Esim. lapsi pistää kätensä virtaavan vesihanalle ja muuttelee kätensä asentoa saadakseen veden virtaamaan eri tavoin. (Piaget 1962, 94 - 95; Hännikäinen 1992, 34.)

Symbolileikin kehitys alkaa **sensomotorisen kauden kuudennessa vaiheessa** (skeemojen sisäistäminen; 18 - 24 kk). Tällöin leikillinen symboli irtautuu rituaalista ja ottaa symbolisten skeemojen muodon. Lapsi käyttää leikissään tuttuja skeemoja, mutta sen sijaan, että käyttäisi niitä tuttuihin esineisiin, hän assimiloi ne uusiin päämääriin ja esineisiin. Esim. nukkumisleikissä lapsi käyttää tyynyn sijasta takkia. (Piaget 1962, 95 - 97; Hännikäinen 1992, 34.)

Symbolileikki eli tietoisesti leikisti esittäminen tulee mahdolliseksi, kun lapsen representatio-naalinen kyky alkaa kehittyä. Tämä tapahtuu toisen ikävuoden alussa. Representaationaalinen ajattelu ja tämän johdosta myös symbolileikki alkaa silloin, kun merkityksen antaja eli symboli (*signifier*) eriytyy merkityksen kohteesta (*signified*) eli siitä, jolle merkitys annetaan. Tämä näkyy esim. siinä että, kun lapsi esittää nukkumista (symboli, merkityksen antaja) se on irronnut todelliseen nukkumiseen (merkityksen kohde) liittyvistä motivaatiotekijöistä (nukkuma-aika, väsymys) ja ympäristöstä (oma sänky ja tyyny) (Rubin, Fein ja Vandenberg 1983, 717). (Piaget 1962, 163 - 165; Hännikäinen 1992, 42 - 43.)

Jo sensomotorisen kauden neljännessä vaiheessa lapsi ikään kuin esitti nukkumista. Se ei kuitenkaan vielä ollut symbolista, koska nukkumisen skeeman esittämiseen kannusti näkyvillä ollut tyyny. Nukkuminen ei näin ollen ollut vielä käsitteellistynyt nukkumiseksi eli kuten jo edellä todettiin lapsi ei ollut tietoinen nukkumisen esittämisestään. Kun tämä tapahtuu, lapsi voi esittäessään nukkumista käyttää tyynynä esim. takkia. Tämä osoittaa, ettei lapsi ole enää tarvinnut nukkumisen esittämiseen ulkopuolista nukkumiseen liittyvää yllykettä. (Piaget 1962, 163 - 165; Hännikäinen 1992, 42 - 43; Rubin, Fein & Vandenberg 1983, 706; Bruner, Jolly & Sylva 1976, 563.)

Symbolismiin siirryttäessä sensomotorinen assimilaatio muuttuukin mentaaliseksi assimilaatioksi. Merkityksen antajan ja sen kohteen eriytyminen tapahtuu näin ollen mielikuvien avulla. Mielikuvat ovat sisäistynyttä tai viivästynyttä jäljittelyä. Leikkiessään lapsi tekee leikisti tiettyjä toimintoja, kuten muistaa niitä oikeastikin tehtävän ja myöhemmin symbolileikin edelleen kehittyessä hän käyttää toista esinettä tai pelkkää mielikuvitusta korvaamaan todellista esinettä mielikuviansa mukaisesti. Leikin symbolit eroavat kuitenkin kielellisistä symboleista eli merkeistä. Leikin mielikuvat ovat yksilöllisiä eli idiosynkreettisiä, kun taas kielelliset merkit ovat sopimuksenvaraisia ja siten sosiaalisia. (Piaget 1962, 163 - 165; Hännikäinen 1992; 42 - 43.)

Sensomotorisen kauden kuudennessa vaiheessa symbolisen leikin muoto on vielä rajoittunut ja alkeellinen: se ainoastaan sysää toimintaan tutun skeeman, joka on assosioitunut lapsen omaan käyttäytymiseen. Lapsi esittää tekevänsä jotakin, mitä on tehnyt oikeastikin. Kuitenkin tällä on huomattava merkitys myöhemmälle kehitykselle. Symbolinen skeema, joka on irrotettu kontekstista, antaa lapselle mahdollisuuden assimiloida ulkopuolista maailmaa egoonsa paljon tehokkaammin kuin aiemmin pelkän harjoittelun avulla. (Piaget 1962, 120-121; Hännikäinen 1992, 35 - 36.)

Symbolileikin kehittyminen jatkuu **esioperationaalisella kaudella**. Tällöin symbolifunktion kehittymiseen liittyy kyky esineen esittämiseen toisella esineellä (symbolilla) ja myöhemmin pelkän mielikuvituksen avulla. Piaget (1962) jakaa symbolileikin kehityksen kolmeen eri vaiheeseen. Ensimmäinen vaihe sijoittuu 1/1,5 - 4 vuoden ikään, toinen vaihe 4 - 7 vuoden ikään ja kolmas vaihe konkreettisten operaatioiden kaudelle 7 - 12 vuoden ikään. Tässä yhteydessä käsitellään tarkemmin symbolileikin ensimmäistä ja toista vaihetta. Kolmannen vaiheen tarkastelu jätetään vähemmälle, sillä sitä luonnehtii symbolismin heikkeneminen ja sääntöleikkien syntyminen. Sääntöleikkien tarkastelu ei kuitenkaan ole tämän tutkimuksen kannalta oleellista, sillä tämä tutkimus kohdistuu symbolileikin (roolileikin) tarkasteluun.

Symbolileikin ensimmäinen vaihe jakautuu kolmeen erilaiseen leikkityyppiin (merkintä numeroilla). Nämä leikkityypit jakautuvat vielä alatyyppeihin (merkintä A - D). **Tyypissä 1 A** lapsi projisoi sensomotorisella kaudella käyttämiään symbolisia skeemoja uusiin kohteisiin. Esimerkiksi Piaget'n 1,6-vuotias tytär Jacqueline laittoi ensin leikkikoiransa itkemään ja seuraavina päivinä nallensa ja ankkansa. (Piaget 1962, 121 - 122; Hännikäinen 1992, 36.)

Tyypissä 1 B lapsi jäljittelee havaitsemiaan skeemoja projisoiden niitä uusiin kohteisiin. Nyt skeemat ovat peräisin malleilta, joita lapsi jäljittelee, ei enää lapsen omasta toiminnasta kuten tyypissä 1 A. Esimerkiksi 1,8-vuotias Jacqueline oli soittavinaan puhelimella ja laittoi sen jälkeen nukkensa soittamaan. Tämän jälkeen Jacqueline oli soittavinaan erilaisilla esineillä. (Piaget 1962, 122 - 123; Hännikäinen 1992, 36.)

Tyypissä 2 A lapsi samastaa esineen toiseen esineeseen. Esimerkiksi 1,9-vuotias Jacqueline kutsui simpukankuorta kupiksi ja oli juovinaan siitä. Myöhemmin hän kutsui sitä lasiksi, hatuksi ja veneeksi. Tässä on kyseessä esineen korvaaminen toisella esineellä. Tällöin

merkityksen kohde (kuppi) on poissa ja merkityksen antajana toimii symboli (tässä simpukankuori) (katso tarkemmin luku 1.2). (Piaget 1962, 123 - 124; Hännikäinen 1992, 36.)

Tyypissä 2 B lapsi samastaa kehonsa muihin ihmisiin tai esineisiin. Esim. 2,2-vuotias Jacqueline oli silittävinään pyykkiä kuten perheen pyykkäri. Myöhemmin hän esitti pikkusisartaan jäljitellen imevänsä rintaa. Tässä vaiheessa lapsi samastuu esittämäänsä henkilöön, jolloin jäljiteltävä toiminta on merkityksen antaja ja henkiin herätetty henkilö merkityksen kohde. Eli tässä esitettävä toiminta symbolisoi esitettävää henkilöä. (Piaget 1962, 124 - 125; Hännikäinen 1992, 36.)

Tyyppi 3 A sisältää symbolisten skeemojen yksinkertaisia kombinaatioita. Ne sisältävät kokonaisen tapahtuman yksittäisten jäljittelevien toimintojen sijasta. Esim. 2,1-vuotias Jacqueline antoi nukelleen ruokaa rohkaisten samalla sitä monisanaisesti syömään (ruuan antaminen ja syöminen = tapahtuma). Tässä vaiheessa leikki saattaa jo sisältää mielikuvitusolentoja, mutta ensisijaisesti leikit saavat sisältönsä lapsen omasta maailmasta. (Piaget 1962, 126 - 131; Hännikäinen 1992, 37.)

Tyyppi 3 B sisältää korvaavia kombinaatioita. Tässä vaiheessa on kyse todellisuuden "oikaisemisesta". Leikin avulla lapsi vapautuu peloistaan ja tekee sellaista, mitä ei todellisuudessa uskalla tai saa tehdä. Esim. 2,4-vuotias Jacqueline oli valmistelevisään kylpyä leikkimiseen, kun todellisuudessa kylpyveden kanssa leikkiminen oli häneltä kielletty. (Piaget 1962, 131 - 133; Hännikäinen 1992, 37.)

Tyyppi 3 C sisältää lievitystä tuovia kombinaatioita. Tässä tyypissä lapsi hyväksyy vaikean tai epäonnistuneen tapahtuman ja yrittää elää sen uudelleen eikä pyri kompensoimaan sitä kuten edellisessä leikkityypissä. Esimerkiksi lääkarileikissä kaikki muuttuu hyväksi: ei tarvitse pelätä eikä tee kipeää. Esimerkiksi 2,1-vuotiasta Jacquelinea jännitti istua uudella tuolillaan. Niinpä hän laittoi nukkensa istumaan siinä ja rauhoitteli sitä kuten häntä oli rauhoiteltu. Edellisen kaltainen ikävien tilanteiden uudelleeneläminen mielikuvitusilanteessa kuvaa hyvin symbolileikin funktiota, joka on assimiloida todellisuus egoon erottamalla ego akkomodaation vaatimuksista. (Piaget 1962, 133 - 134; Hännikäinen 1992, 37.)

Tyyppi 3 D sisältää ennakoivia symbolisia kombinaatioita. Tässä leikkityypissä lapsi hyväksyy neuvoja ja sääntöjä kuten edellisissä tyypeissä, mutta pystyy lisäksi ennakoimaan symbolisesti seurauksia. Esim. 4,6-vuotiasta Jacquelinea oli varoitettu vuoristotien irtokivistä. Hän kertoikin nukelle vuoristossa kulkemisen vaaroista ja siitä mitä tapahtuu, jos ei ole varovainen. (Piaget 1962, 134 - 135; Hännikäinen 1992, 37 - 38.)

Symbolileikin toinen vaihe sijoittuu esioperationaalisen kauden intuitiiviseen vaiheeseen. Tämän vaiheen leikkeihin sisältyy kolme uutta ominaisuutta: symbolisten kombinaatioiden järjestelmällisyys, todellisuuden tarkka jäljittely ja kollektiivinen symbolismi. Järjestelmällisyys leikissä tulee esiin siten, että leikissä esitetään kestoiltaan suhteellisen pitkiä tapahtumaketjuja, joissa toiminnot seuraavat loogisesti toisiaan (ks. tarkemmin luku 4.1 Leikin narratiivisuus). Todellisuuden tarkka jäljittely näkyy siinä, että esineen korvaamisesta toisella esineellä tai mielikuvituksella siirrytään takaisin realistisiin esineisiin. Eli esikouluikäiset lapset kiinnittävät erityistä huomiota esineiden todenmukaisuuteen. Kollektiivista symbolismia taas luonnehtii roolien differentaatio, niiden vastavuoroisuus ja ja niistä sopiminen. Lapset käyttävät yhdessä leikkiessään samoja symboleja ja vastavuoroisia rooleja esim. äiti-lapsi. Vaikka jo neljän vuoden iässä voidaan puhua kollektiivisesta symbolismista, niin kehittyneenä sitä voidaan pitää vasta 5 - 6-vuotiailla lapsilla. Tällöin rooleista tulee leikin pääsisältö ja lapset kykenevät yleistämään niitä. (Piaget 1962, 135 - 139; Hännikäinen 1992, 38.)

Symbolileikin kolmas vaihe sijoittuu konkreettisten operaatioiden kaudelle, 7 - 12 vuoden ikään. Tyypillistä tälle kaudelle on symbolismin heikkeneminen sekä sääntöleikkien esilletulo. Sääntöleikeissä opitaan sääntöjä, jotka ovat Piaget'n mukaan tärkeitä lapsen sosiaalisen ja moraalisen kehityksen kannalta. Sääntöjä on kahdenlaisia: ne ovat joko sukupolvelta toiselle siirtyneitä tai spontaaneja leikki-tilanteen yhteydessä sovittuja sääntöjä. Huomattavaa Piaget'n teoriassa on, että hänen mukaansa sääntöjä ei esiinny symboli- tai roolileikissä. (Piaget 1962, 139 - 146; Hännikäinen 1992, 39.)

Hännikäinen (1992) on lisensiaattityössään lisännyt Piaget'n teorian tarkasteluun roolileikin näkökulman. Lisäksi hän on moniin Piagetilaista lähestymistapaa käyttäviin empiirisiin tutkimuksiin nojaten tarkastellut sekä Piaget'n teoriaa tukevia että sitä kritisoivia piirteitä. Seuraavaksi tarkastellaan näitä lyhyesti.

Piaget (Hännikäinen 1992, 56) selittää roolileikkiin siirtymisen siten, että lapsi kykenee irrottamaan merkityksen antajan merkityksen kohteesta ja samastumaan toiseen henkilöön (ks. aiemmin leikkityyppi 2 B). Roolileikki kehittyy Piaget'n mukaan yksinleikistä rinnakkaisen roolileikin kautta yhteiseen roolileikkiin. Yksinleikki, rinnakkainleikki ja yhteinen leikki ovat myös yleisesti leikin sosiaalimuotojen kehitysjärjestys, vaikkei leikissä esiintyisikään roolinottoa. Yksin leikittävä roolileikki syntyy toisen vuoden jälkipuoliskolla, rinnakkainleikki noin kolmevuotiaana ja yhteinen roolileikki 4 - 5-vuotiaana. Yhteinen roolileikki täydellistyy kuitenkin vasta 5 - 6-vuotiaana. Hännikäisen (1992, 93) mukaan yhteistä roolileikkiä esiintyy tutkimusten mukaan kuitenkin jo kahden vuoden iässä. Lisäksi täydellistynyttä roolileikkiä, johon liittyvät vastavuoroiset roolit ja rooleista sopiminen on jo kolmevuotiaana, ei 5 - 6-vuotiaana kuten Piaget esittää. Lisäksi leikin sosiaalimuodot eivät olisikaan yhteydessä ikään kuten Piaget väittää vaan esim. leikkiryhmän kokoon, lasten suhteisiin (tuttuusvieraus), lapsen kokemuksiin ja leluihin. Esim. Partenin (Hännikäinen 1992, 73) tekemä tutkimus osoitti leikkimateriaalin olevan yhteydessä leikkityyppiin. Kotileikitavararoita käytettiin useimmin yhteisleikissä kuin rinnakkain- tai yksinleikissä. Rinnakkainleikissä taas käytettiin useimmin hiekkaa ja savea kuin muissa leikkimuodoissa. Hännikäinen (1992, 93) toteaa, että joidenkin tutkimustulosten perusteella rinnakkainleikkiä ei pidetä kehitysvaiheena ollenkaan. Mm. Smith (Hännikäinen 1992, 74) havaitsi, että rinnakkainleikki on vaihtoehtoinen vaihe: toiset lapset käyvät leikissään sen läpi, toiset eivät.

Roolit kehittyvät Piaget'n (Hännikäinen 1992, 56, 93) mukaan yksinleikissä itseen suunnatuista toiminnoista toisiin suunnattuihin toimintoihin ja niistä toisen roolissa toimimisen kautta lopulta moniroolisten rakenteiden esittämiseen. Yhteisleikissä nuoremmalla eli neljävuotiaalla on aluksi passiivinen rooli. Roolin ottaminen yleistyy 5 - 6-vuotiaana, roolista tulee leikin pääsisältö, mukaan tulevat vastavuoroiset roolit ja rooleista sopiminen. Piaget'n teorian mukaiset yhteistä roolileikkiä koskevat iät eivät kuitenkaan ole saaneet tutkimuksista vahvistusta.

Hännikäinen (1992, 32) kritisoi Piaget'n käsitystä sääntöjen oppimisesta sääntöleikkien yhteydessä. Hänen mukaansa myös yhteiseen roolileikkiin sisältyy sääntöjä ja lapset valvovat näiden sääntöjen noudattamista. Näin ollen roolileikillä on Hännikäisen mukaan samanlainen merkitys lapsen sosiaalisen ja moraalisen kehityksen kannalta kuin sääntöleikkienkin sääntöillä.

3.1.2 Leikin assimilatiivisuus

Kuten jo luvussa 2.1.1 todettiin Piaget'n leikkiteoria on yhteydessä hänen laajempaan teoriaansa kognitiivisesta kehityksestä. Kognitiivisessa kehitysteoriassa keskeiset käsitteet assimilatio ja akkomodaatio ovat tärkeitä myös leikin selittämisessä. Assimilaatiossa yksilö sulauttaa ympäröivän maailman omaan näkemykseensä maailmasta. Assimilaatiota luonnehtii pysyvyys ja jatkuvuus. Akkomodaatio on assimilatiolle vastakkainen toiminta. Akkomodaatiota luonnehtii uutuus ja muutos. Akkomodaatio on mukauttamista. Tällöin yksilö mukauttaa omat tiedolliset rakenteensa todellisuutta vastaaviksi. Tällöin esim. uuden tiedon luominen on mahdollista, koska ulkoinen todellisuus muuttaa lapsen sisäistä todellisuutta. Assimilaatiossa taas uutta tietoa käsitellään olemassaolevien käsitteiden valossa. (Hännikäinen 1992, 52; Pellegrini 1990, 80 - 81.)

Assimilaation ja akkomodaation yhtäaikainen esiintyminen eli tasapainotila johtaa kehitykseen. Esimerkiksi lapsi näkee ensimmäisen kerran hevosen ja luulee sitä koiraksi. Lapsi sulauttaa hevosen näin ollen koiran käsitteeseen (assimilaatio). Samalla koiran käsite kuitenkin laajenee, koska siihen sisältyvät nyt myös isot nelijalkaiset oliot aikaisempien pienempien lisäksi (akkomodaatio). (Pellegrini 1990, 80 - 81.)

Leikki on Piaget'n (1962) mukaan puhdasta assimilatiota. Leikissä lapsi voi muuttaa todellisuutta omia tarpeitaan vastaaviksi. Sen sijaan imitaatio eli jäljittely on esimerkki akkomodaatiosta. Jäljittelyssä ego sopeutuu todellisuuteen päinvastoin kuin leikissä. Leikissä voi kuitenkin esiintyä assimilatiivista imitaatiota. Tällöin imitaatio toimii ainoastaan symbolisena välineenä, koska on vain kaksi tapaa esittää poissaoleva tilanne: joko kuvaamalla se kielellisesti tai nostamalla esiin imitatiivisia liikkeitä tai mielikuvia. Tämä ei kuitenkaan merkitse sitä, että symbolileikki olisi akkomodatiivista imitaatiota, sillä leikki on pelkkää todellisuuden assimiloimista egoon. (Piaget 1971, 338 - 339; Hännikäinen 1992; 46 - 47.)

Koska leikki on assimilatiota, se ei voi johtaa laadulliseen kehitykseen. Rubinin (1980) mukaan leikkitalanne voi kuitenkin toimia kontekstina, joka mahdollistaa kehityksen. Sosiaalisessa leikkitalanteessa lapset käyttävät kieltä välittääkseen esine- ja roolimuunnoksia. Joskus näistä muunnoksista tai leikin kulusta syntyy kuitenkin ristiriitoja tai epäselvyyksiä.

Tällöin kanssaleikkijät pyytävät toisiltaan selvennystä jatkaakseen leikkiään. Nämä käsitteelliset konfliktit johtavat ratkaisuihin ja edellyttävät lapsilta akkomodoitumista toisten lasten näkökulmaan. (Rubin, 1980, 75.)

Edellä kuvattu "konfliktinratkaisustrategia" perustuu Piagetilaiseen näkemykseen leikistä (Rubin 1980, 75). Kuten edellä todettiin, symbolileikki, jossa lapsi määrittelee esineet uudelleen omia tarpeitaan vastaaviksi, on puhdasta assimilaatiota. Tällöin lapsen leikissä käyttämät symbolit ovat egosentrisiä. (Pellegrini 1990, 80 - 81). Rubinin mukaan leikissä (1980, 75 - 76) kehitykseen eli tasapainoon akkomodaation ja assimilaation välillä johtaa epätasapainotilan eli konfliktin ratkaisu. Epätasapainotila voi syntyä esimerkiksi esine- tai roolimunnoksista tai leikin kulusta johtuvista ristiriidoista. Rubin antaa esimerkin kahden lapsen leikistä, jossa toinen lapsi leikkiä äitiä ja toinen isää. Äiti sanoo isälle: "Lähden töihin". Isä vastaa: "Ei minun äiti käy töissä. Sinä jätät kotiin." Äiti vastaa: "Minun äiti käy työssä, niin kuin monet äidit." Isä vastaa: "Ok, kiirehdi sitten, ettet myöhästy. Haluatko todella mennä töihin?". Em. esimerkissä ristiriidan ratkaisu vaatii isää leikkivää lasta laajentamaan näkökulmaansa sosiaalisesta todellisuudesta ja tämä tapahtuu akkomodaation kautta. Rubinin (1980, 81) mukaan on kuitenkin huomattava, ettei konflikti toverien kesken tapahdu itse leikissä. Kun ristiriita syntyy, sen selvittäminen tapahtuu leikin kehysten ulkopuolella. Lapset ikään kuin siirtyvät fantasiamaailmasta todelliseen maailmaan.

Pellegrini (1990, 80 - 81) tulkitsee Piaget'n teoriaa hieman eri tavalla kuin Rubin. Hänen mukaansa jo se, että lapsi ilmaisee kielellisesti transformaatioita, on merkki assimilaation ja akkomodaation välisestä tasapainotilasta. Pellegrinin mukaan lapsi ei aluksi ilmennä leikissään egosentrisiä symbolejaan kielellisesti. Myöhemmin akkomodaatioprosessi tarjoaa lapselle kuitenkin sosiaalisesti hyväksytyjä merkittäviä kuten sanoja, joilla lapsi voi ilmaista muille omaa maailmaansa. Pellegrinin mukaan tasapaino akkomodaation ja assimilaation välillä vallitsee, kun lapsi käyttää transformaatioissaan sosiaalisesti määräytyneitä merkkejä eli sanoja egosentristen symbolien sijasta. Tämä on kuitenkin mahdollista vasta, kun lapsi tajuaa, että toiset eivät ymmärrä hänen egosentrisiä esinemuunnoksiaan. Rubinin ja Pellegrinin tulkintojen erot näkyvät siinä, että Rubin edellyttää, että akkomodaatioon johtaa suoranaisten lasten välinen käsitteellinen konfliktitilanne leikissä. Pellegrinin tulkinnan mukaan taas lapsen sisäinen kehityksellinen muutos eli kyky asettua toisen asemaan johtaa automaattisesti

toisten näkökulman huomioonottamiseen ja esim. juuri esinetransformaatioiden kielelliseen ilmaisuun leikissä. Piaget (1971, 338 - 339; Hännikäinen 1992, 47) itse ei kuitenkaan pidä leikissä esiintyviä kielellisesti ilmaistuja transformaatioita akkomodoivina vaan pelkinä symbolisina välineinä. Koska leikki on symbolista, se tarvitsee symboleja, merkityksen antajia, ja ne se saa esimerkiksi kielestä.

3.2 Leikin kehitys Vygotskyn teoriassa

L. S. Vygotsky on käsitellyt leikkiteoriaansa artikkelissa *Play and its role in the mental development of the child* (1967). Artikkelin on esitetty kokonaisuudessaan Brunerin, Jollyn ja Sylvan teoksessa *Play. It's role in development and evolution*. (1976). Tässä käytetään lähteenä em. teosta. Seuraavaksi käsitellään Vygotskyn artikkelin pohjalta hänen leikkiteoriaansa keskeisimpiä piirteitä. Lisäksi Vygotskyn teoriaa vertaillaan Piaget'n edellä esitettyyn teoriaan leikistä.

3.2.1 Leikin ominaispiirteet

Leikki on Vygotskyn (1976, 539) mukaan lapsen toteutumattomien halujen mielikuvituksellista realisaatiota. Eli leikissä lapsi toteuttaa täyttymättömiä tarpeitaan tai toiveitaan. Vygotsky (1976, 538) arvostelee leikkiteorioita, jotka näkevät leikin pelkästään lapsen älyllisen kehitystason ilmentymänä, jolloin lapsi siirtyy leikissä tasolta toiselle älyllisen kehityksen mukaan (vrt. Piaget). Vygotskyn mukaan kehitystä ei kuitenkaan voi tapahtua ilman muutosta lapsen motiiveissa ja yllykkeissä toimia.

Kuten edellisessä luvussa 3.1 havaittiin Piaget'n (1962) mukaan leikki kehittyy harjoitteluleikistä symbolileikin kautta sääntöleikkeihin. Nämä eri vaiheet ovat ikään sidotut siten, että harjoitteluleikki on tyypillisintä leikkitoimintaa toisen ikävuoden alkuun asti, symbolileikki 1/1,5 vuodesta 7 vuoteen asti ja sääntöleikki tästä eteenpäin aina ikävuosiin 12 asti. Vygotskyn (1976, 537 - 539) mukaan taas alle kolmevuotias lapsi ei kykene leikkiin. Alle 3-vuotias lapsi haluaa toiveensa toteutetuiksi ja tarpeensa tyydytetyiksi tavalla tai toisella heti. Jos hän

on hemmoteltu lapsi, hän vaatii tahtonsa läpi kiukuttelemalla. Jos hän on tottelevainen, hän unohtaa halunsa, jos ei voi saada mitä haluaa. Yli 3-vuotias lapsi taas kykenee leikkiin, koska hän kykenee pidättelemään toiveitaan ja halujaan. Usein yli kolmevuotiaan toiveet ovat pitkäntähtäimen toiveita, joita ei voisikaan toteuttaa heti, esim. halu olla äiti. Leikki toimiikin Vygotskyn (1976, 538) mukaan lapsen toteutumattomien toiveiden täyttäjänä; leikissä lapsi voi olla halutessaan äiti.

Vygotskyn (1976, 539 - 540) mukaan leikki ei kuitenkaan synny jokaisen ei-tyydytetyn toiveen tai tarpeen seurauksena. Leikki on yleistyneiden toiveiden ja niihin liittyvien tunteiden toteutumista. Alle kolmevuotiaan lapsen toiveet ovat vielä erillisiä, jokainen tilanne aiheuttaa erillisen affektiivisen reaktion. Vasta kun tunteet yleistyvät - esim. lapsi kunnioittaa aikuisia auktoriteettina yleisesti - lapsi kykenee leikkiin. Vygotsky (1976, 540) huomauttaa kuitenkin, että lapsi ei itse tiedosta leikkitilanteen takana olevia motiivejaan.

Alle kolmevuotiaan lapsen toiminta on Vygotskyn (1976) mukaan esineellistä toimintaa, ei leikkiä. Yli kolmevuotiaan lapsen toiminta taas on leikkiä ja se jatkuu kouluikään saakka. Sen jälkeen lapsi siirtyy Vygotskyn mukaan sääntöleikkien maailmaan. Kuten edellä todettiin, myös Piaget'n teorian mukaan symbolileikki jatkuu kouluikään saakka, jonka jälkeen lapsi siirtyy sääntöleikkeihin.

Piaget (1962) viittaa leikkiteoriassaan sääntöihin vasta sääntöleikkien yhteydessä. Tätä ennen leikki ei Piaget'n mukaan sisällä sääntöjä. Vygotskyn (1976, 541 - 543) mukaan taas leikki, joka on mielikuvituksellista toimintaa, sisältää aina sääntöjä. Jokainen mielikuvituksellinen tilanne sisältää jo itsessään piiloisia käyttäytymissääntöjä, joita ei ole etukäteen asetettu. Esim. kun lapsi leikkii äitiä, hänen täytyy noudattaa äitiin liittyviä käyttäytymissääntöjä. Vygotsky (1976, 541 - 542) valaisee hyvin leikissä esiintyviä sääntöjä kertomalla esimerkin kahdesta sisaruksesta, jotka leikkivät olevansa sisaruksia. Todellisessa elämässä nämä lapset käyttäytyivät ajattelematta olevansa sisaruksia. Leikissä taas lapset kiinnittivät huomiota käyttäytymiseen, joka on ominaista sisaruksille. Eli kuten Vygotsky (1976, 542) sanoo: "Se, mikä jää lapselta huomaamatta todellisessa elämässä, tulee käyttäytymisen säännöksi leikissä".

Vygotskyn (1976, 543 - 543) mukaan myös pelit ovat mielikuvituksellisia tilanteita siinä mielessä, että kun pelissä on tietyt säännöt, niin tietyt mahdollisuudet toimintaan suljetaan pois. Leikissä kehitys kulkee avoimesta mielikuvitustilanteesta, jossa on piiloiset säännöt (leikki), avoimiin sääntöihin, jossa on piilotettu mielikuvitustilanne (sääntöleikki).

Mutta miksi lapsi käyttäytyy näiden piiloisten ja avointen sääntöjen mukaisesti, eli miksi lapsi leikkii? Tämä johtuu Vygotskyn (1976, 548 - 549) mukaan siitä, että leikille ominaiset piirteet, alistuminen sääntöihin ja luopuminen välittömästä impulssista eli tarpeen tyydytyksen siirtäminen (= itsekontrolli?), tuottavat lapselle mielihyvää. Eli leikin olennainen ominaisuus on sääntö, joka on muuttunut mielihyväksi. Mielihyvä syntyy, kun lapsi malttaa leikissä olla syömättä karkkia, koska leikissä karkki on ei-syötävää. Tai kun lapsi pystyy juoksukilpailussa odottamaan lähettäjän "yksi-kaksi-kolme-nyt" lähtökäskyä ja toimimaan näin ollen välitöntä impulssiaan vastaan tässä halua lähteä heti juoksemaan. (Vygotsky 1976, 542 - 543.)

3.2.2 Leikin merkitys lapsen henkiselle kehitykselle

Leikillä on Vygotskyn (1976, 554) mukaan tärkeä merkitys abstraktin ajattelun kehitykselle, sillä leikissä luodaan ero kuvitteellisten ja todellisten tilanteiden välille. Leikissä esineen merkitys eroaa itse esineestä. Tämä tulee mahdolliseksi, koska leikissä lapsi vapautuu tilanteen ja ympäristön vaikutuksesta mielikuvitustoimintansa avulla. (Vygotsky 1976, 544 - 545.)

Alle kolmevuotias lapsi ei Vygotskyn (1976, 544 - 545) mukaan ole vapautunut tilanteen ja ympäristön vaikutuksesta. Pienille lapsille esineillä on motivoiva voima ja ne determinoivat lapsen käyttäytymistä. Tämä johtuu siitä, että varhaislapsuudessa havainto ei ole vielä eriytynyt motorisesta tai affektiivisesta toiminnasta. Eli jokainen havainto on stimulus toiminnalle. Näin ollen lapsi ei voi toimia kuin tilanteen määräämällä tavalla.

Leikissä esineet menettävät motivoivan voimansa. Lapsi alkaa toimia riippumatta siitä, mitä näkee. Hän pystyy irtautumaan ympäristön vaikutuksesta. Lapsi oppii toimimaan mentaalisti luottaen sisäisiin motiiveihin eikä ulkopuolisten asioiden tarjoamiin yllykkeisiin. Tästä

irtautumisesta ympäristön välittämästä merkityksestä puhutaan myös Piaget'n teoriassa symbolileikkiin siirtymisen yhteydessä. Piaget'n (1962) käyttämä termi dekontekstualisaatio viittaa siihen, että leikissä voidaan esittää kuvitteellisessa tilanteessa asioita, jotka ovat irronneet todellisesta ympäristöstään ja siihen liittyvistä motivationaalisista tekijöistä. (Vygotsky 1976, 544 - 545.)

Ympäristön vaikutuksesta irtautuminen mahdollistaa merkityksen eroamisen objektista tai toiminnasta. Alle 3-vuotiaan lapsen on Vygotskyn (1976, 545) mukaan mahdotonta erottaa "merkityksen kenttää näkyvästä kentästä". Vygotsky antaa esimerkin: Jos kaksivuotiaasta lasta pyydetään toistamaan "Tanja seisoo", kun tosiasiaassa Tanja istuu, lapsi sanoo "Tanja istuu". Hän ei kykene sanomaan "Tanja seisoo", koska Tanja istuu. Eli pienellä lapsella havainto ja merkitys on vielä yhdistynyt. Hän ei kykene erottamaan ajatuksellisia ja todellisia tilanteita. Pienellä lapsella myös sana ja objekti ovat yhdistyneet. Esimerkiksi sana kello havaittavana esineenä silloin, kun merkitys ei ole siitä vielä eronnut, merkitsee lapselle pyöreää esinettä, jossa on numeroita. Kellon merkitys aikaa ilmoittavana esineenä on vielä epäselvä. Sanan ensimmäinen tehtävä onkin orientoida lasta avaruudellisesti. Näin ollen kun lapselle sanoo kello, hän alkaa etsiä sitä ympäristöstään. (Vygotsky 1976, 545.)

Yli kolmevuotiaalla lapsella merkityksen ja näkemisen kentät eroavat. Tällöin toiminta sääntöjen mukaan alkaa olla määritelty ideoiden, ei esineiden kautta. Leikkiä voidaankin Vygotskyn (1976, 546) mukaan pitää siirtymävaiheena ajattelun eroamiseen objektista (vrt. Piaget; merkityksen eroaminen merkitsijästä). Ajattelu alkaa erota esineistä silloin, kun leikissä puunpala alkaa olla nukke ja kepeistä tulee hevonen.

Koska lapsi ei kuitenkaan täysin kykene erottamaan ajattelua objektista, hänellä täytyy olla jotakin, joka toimii välittäjänä. Kuvitellakseen hevosen lapsen täytyy määritellä toimintansa käyttämällä keppiä välittäjänä. Näin ollen lapsi ottaa kepin välittämään hevosen merkitystä. Tällöin toiminta nousee hevosen ideasta. Tämän leikissä tapahtuvan muutoksen myötä lapsen suhde todellisuuteen muuttuu radikaalisti. Hänen havaintorakenteensa muuttuu. Lapsi ei enää näe maailmaa objektina (*in color and shape*) vaan myös maailmana, jolla on merkitys. Kun kepeistä tulee hevonen eli, kun kepeistä tulee välittäjä erottamaan hevosen merkityksen (hevosen idean) hevosesta sanana tai havaittavana objektina, merkitys dominoi. (Vygotsky 1976, 546 - 547.)

Piaget'n (1962) mukaan tämä esineen esittäminen toisella esineellä on merkki symbolismista ja tekee leikistä symbolileikin. Vygotsky (1976, 547) ei kuitenkaan pidä tätä kehitystä vielä symbolismina, sillä "vaikka jokainen keppi voi olla hevonen, postikortti ei koskaan voi olla lapselle hevonen". Symboli on Vygotskyn mukaan merkki eli esim. mielivaltaisesti valittu kirjainyhdistelmä hevonen, mutta keppi ei ole hevosen merkki. Eli Vygotskyn mukaan leikissä merkitys ja merkitsijä eivät ole vielä täysin eronneet, kuten Piaget esittää omassa leikkiteoriassaan, vaan lapsi tarvitsee vielä välittäjän, joka muistuttaa hevosta. Symboli taas voi olla aivan mielivaltainen, esim. aikuinen voi kuvitella, että postikortti on hevonen. (Vygotsky 1976, 546 - 547.)

Leikki on siis Vygotskyn (1976) mukaan siirtymävaihe puhtaan tilannesidonnaisen toiminnan - jota on alle kolmevuotiaan toiminta - ja ajattelun - jota on kouluikäisen toiminta - välillä. Kouluikäinen lapsi kykeneekin jo erottamaan ajattelun objekteista. Leikki muuttuu kouluikässä sisäiseksi prosesseiksi, sisäiseksi puheeksi, loogiseksi muistiksi ja abstraktiksi ajatteluksi. Mutta ennen kuin lapsi kykenee toimimaan pelkillä merkityksillä, ennen kuin hän kykenee erottamaan esineiden merkityksen esineistä tai sanojen merkityksen sanoista, hän tarvitsee välittäjän toisten esineiden muodossa. (Vygotsky 1976, 547 - 458.)

Leikki on myös siirtymävaihe toiminnasta vapautumiseen ja tätä kautta tahdon kehitykseen. Alle kolmevuotiaalla lapsella toiminta dominoi merkityksen yli. Eli lapsi tekee sellaista, jota ei ymmärrä esim. matkii. Myöhemmin toimintaa ei enää tehdä sen itsensä takia, vaan sen merkityksen takia, jota se edustaa. Erottaakseen toiminnan merkityksen itse toiminnasta (esim. hevosella ratsastamisen idean todellisesta ratsastamisesta), lapsi vaatii välittäjän toiminnan muodossa korvatakseen todellisen toiminnan. Eli taas merkitys erotetaan toiminnasta toisella toiminnalla (esim. kepillä ratsastaminen) kuten edellä merkitys erotettiin esineestä toisella esineellä. Kuten edellä todettiin, mikä tahansa esine ei kelpaa esineen merkityksen välittäjäksi. Mikä tahansa toiminta ei myöskään kelpaa toiminnan merkityksen välittäjäksi. Esimerkiksi syömisen esittämisessä mikä tahansa kädenliike ei ole mahdollinen. (Vygotsky 1976, 549 - 550.)

Vygotskyn (1976) mukaan esineiden merkitysten kanssa toimiminen johtaa abstraktin ajattelun kehittymiseen ja toimintojen tai tekojen merkitysten kanssa toimiminen johtaa

tahdonalaisten valintojen tekemisen kehittymiseen. Leikki on siis Vygotskyn mukaan kehitykseen johtavaa toimintaa. Piaget'n (1962) mukaan taas leikki ei voi olla kehitykseen johtavaa, koska se on puhdasta assimilaatiota, jossa lapsi sulauttaa todellisuuden egoonsa. Leikin kehitys heijastelee Piaget'n mukaan laajemman kognitiivisen kehityksen kulkua. Toisaalta Rubin (1980) esittää Piaget'n teoriaan nojaten, että yhteisleikissä tapahtuva käsitteellisten konfliktien ratkaisu on kehitykseen johtavaa. Tällöin lapsi siirtyy assimilaatiolle tyypillisestä egosentrismistä toisten näkökulman huomioonottamiseen ja näin ollen ego mukautuu todellisuuteen.

Vielä lopuksi käsitellään Vygotskyn (1976, 552) leikkiteorialle olennaista käsitettä lähikehityksen vyöhyke (*zone of proximal development*). Vygotsky (1978, 86) määrittelee lähikehityksen vyöhykkeen seuraavasti: "lähikehityksen vyöhyke on lapsen todellisen kehitystason - itsenäisen ongelmanratkaisukyvyyn mukaan määritetynä - ja korkeimman mahdollisen kehitystason - aikuisen tai pätevempien tovereiden ohjauksessa tapahtuvan ongelmanratkaisukyvyyn mukaan määriteltynä - välinen alue." Leikki luo Vygotskyn (1976, 552) mukaan lähikehityksen vyöhykkeen. Tämä tarkoittaa sitä, että leikissä lapsi kykenee ylittämään arkisen toimintansa ja kykynsä. Tämä ilmenee toisaalta siten, että lapsi esittää leikissä toimintoja, joita todellisuudessa pystyisi tekemään vasta aikuisena esim. olemaan äitinä. Eli leikissä lapset esittävät kulttuurille ominaisia aikuisille kuuluvia toimintoja ja täten tuovat esiin omia tulevaisuuden arvojaan ja roolejaan (Vygotsky 1978, 129). Tai leikissä lapsi jaksaa tehdä sitä mitä ei yleensä jaksaa tai halua, esim. petaa petinsä. Toisaalta tämä ilmenee siten, että lapsi kykenee leikissä ylittämään kehitystasolleen tyypillisiä kognitiivisia rajoituksia (Musatti 1986, 35). Leikissä lapsi tekee suunnitelmia, hänellä on tahdonalaisia motiiveja ja hän kykenee kehittyneempään ongelmanratkaisuun kuin yleensä (Tudge & Rogoff 1989, 21). Lisäksi Hännikäisen (1993, 206) mukaan yhteisleikissä lapsi kykenee käyttämään esim. teitittelyä jo kolmevuotiaana eli hän kykenee käyttämään leikissä vaativampia kielellisiä rakenteita kuin yleensä toimiessaan.

Vygotsky painottaa (1978, 86) teoriassaan toisten, kehittyneempien henkilöiden merkitystä maksimaaliseen lähikehityksen vyöhykkeellä toimimiseen. Yhteisessä leikissä lapsi kykenee

Vygotskyn teorian mukaan vaativampaan toimintaan kuin yksin. Tällöin aikuisen tai kyvykkäämmän toverin kanssa toimiminen johtaa korkeamman tasoiseen leikkiin ja lapsi on vielä korkeammalla arkipäiväisiä kykyjään kuin yksin leikkiessään (Musatti 1986, 35; Tudge & Rogoff 1989, 21 - 22).

Piaget (1962) toisin kuin Vygotsky ei näe aikuisilla tai tovereilla olevan kehittävää vaikutusta leikissä. Piaget'n (Hännikäinen 1992, 56) mukaan kuitenkin vanhempien lasten yhteisleikissä symbolien taso on korkeampi ja symbolit ovat monipuolisempia kuin nuorempien lasten yhteisleikissä. Tämä on kuitenkin yhteydessä pikemminkin lasten kognitiiviseen kehitystasoon kuin toisten lasten kehittävään vaikutukseen. Tosin leikki tilanteessa leikin kehityksen ulkopuolella tapahtuvilla käsitteellisten konfliktien ratkaisut kehittävät lasta.

Piaget'n teorian mukaan leikkikehityksen ulkopuolisten käsitteellisten konfliktien ratkaisussa toisilla lapsilla on kuitenkin suurempi merkitys egosentrismin vähenemisessä kuin aikuisilla. Tämä johtuu siitä, että aikuisen ja lapsen suhde on tiedon ja vallan näkökulmasta epätasapainoinen. Aikuisen kanssa toimiessaan lapsi kokee toimivansa henkilön kanssa, joka ymmärtää lasta täysin. Tällöin lapsen on vaikeata huomata eroavaisuuksia oman ja aikuisen ajattelun välillä. Koska aikuisen näkökulma dominoi, lapsi ei koe tarpeelliseksi selventää omaa näkökulmaansa aikuiseen verrattuna. Toverivuorovaikutukselle on sen sijaan ominaista vallan ja kognitiivisen tason tasa-arvoisuus. Täten toverivuorovaikutuksessa tapahtuu enemmän omien ja toisten näkemysten vertailua ja selventämistä. Tämä johtaa egosentrismin väheneemiseen ja tiedon sosialisointiin. Kuten voidaan havaita Piaget ei teoriassaan edellytä toverien, jotka edesauttavat kehitystä, olevan kehittyneempiä kuten Vygotsky edellyttää omassa teoriassaan. (Musatti 1986, 31.)

Edellisessä ja tässä luvussa on tarkasteltu leikkiä ja sen kehitystä. Seuraavaksi siirrytään tarkastelemaan tämän tutkimuksen toista keskeistä käsitettä eli tarinanymmärtämistä.

4 TARINANYMMÄRTÄMINEN KERTOMUSKIELIOPIN VALOSSA

Tässä tutkimuksessa keskitytään tarinanyymmärtämisen osalta tarkastelemaan kertomuskieliopin (*story grammar*) mukaista teoriaa (Stein & Glenn 1979; Rumelhart 1975). Tämä teoria on skeemateoria siinä mielessä, että siinä oletetaan aikaisemman tiedon tarinan rakenteesta vaikuttavan tarinanyymmärtämiseen. Ihmisillä on siis muistissaan eräänlainen tarinanskeema. Lasten odotukset ja tieto yksinkertaisesta tarinan rakenteesta auttavat heitä organisoimaan ja luomaan heille luetun tarinan edustuksen muistiinsa. Tarinanyymmärtäminen on näin ollen eräänlaista vihjeiden tunnistamista, jolloin ymmärtäminen tapahtuu tunnistamalla luetun tekstin sisällöstä omassa muistissa olevan skeeman piirteitä. (Rumelhart 1977, 266 - 268; 1981, 4 - 5; 1984, 2 - 4; Stein & Glenn 1979, 115; Guttman & Fredriksen 1990, 103 - 105.)

Tässä luvussa käsitellään ensin lyhyesti skeemateoriaa. Sitten esitellään Steinin ja Glennin (1979) kehittämää kertomuskielioppia ja empiirisiä havaintoja sen olemassaolosta. Lopuksi tarkastellaan, millä tavoin tarinanyymmärtämistä arvioidaan kertomuskieliopin avulla.

4.1 Tarinanyymmärtämisen kognitiivinen perusta: skeemat

Kertomuskieliopin mukaisen tarinanyymmärtämisen taustalla oleva skeemateoria perustuu siihen oletukseen, että ihmisen vastaanottaman uuden tiedon ja muistissa olevien psykologisten tietorakenteiden eli skeemojen välillä on vastavuoroinen suhde. Tällöin uusi tieto liitetään aktiivisesti olemassaolevaan tietorakenteeseen. (Stein & Glenn 1979, 58.) Rumelhartin (1981, 4) mukaan skeemateoria onkin teoria ihmisen tiedon prosessoinnista. Tässä prosessissa skeemat edustavat olemassaolevia tietorakenteita, joiden avulla mm. tulkitaan ja järjestetään sekä kielellistä että ei-kielellistä vastaanotettavaa tietoa.

Skeemat edustavat yleisiä muistiin varastoituneita käsitteitä. Ihmisen muistissa on tietoa kaikista käsitteistä: esineistä, tilanteista, tapahtumista, toiminnoista, toimintasarjoista jne. Rumelhart (1981, 13) korostaa kuitenkin, ettei skeemoissa ole kyse vain käsitteiden

määritelmistä vaan skeemat sisältävät kaiken tietämämme. Skeemat ovat tietoa. Skeemat voivat edustaa kaikentasoista tietoa, kaikilla kokemuksen ja abstraktiuden tasoilla - ideologioista ja kulttuurisista totuuksista yksittäisten sanojen merkityksiin. Skeemakokonaisuus, joka ihmisellä on käytössään, sisältää ikään kuin jokaisen ihmisen yksityisen teorian todellisuuden luonteesta. Rumelhartin (1981, 9; 1984, 3) mukaan skeemojen tärkein tehtävä onkin maailman tulkitseminen; tulkintojen tekeminen ihmisiä kohtaavista tapahtumista, esineistä tai tilanteista. (Rumelhart 1977, 266 - 268; 1981, 4 - 5; 1984; 2.)

Rumelhart (1981, 9 - 10; 1984, 3) vertaa skeemoja teorioihin, sillä skeemojen tulkitseminen muistuttaa teorioille tyypillistä hypoteesien testausta ja ennustusten tekemistä. Kun ihminen kohtaa jonkin tilanteen, esineen tai tapahtuman hän tulkitsee sitä muistissa olevan aikaisemman tiedon eli skeeman (tai skeemojen) avulla, jonka tuo tilanne, esine tai tapahtuma herättää. Skeeman aktivoitumiseen vaikuttavat tilanteessa havaittavat piirteet. Jos jokin piirre ei sovi skeemaan, skeema voidaan joko hyväksyä puutteellisena tulkintana tilanteesta tai hylätä sopimattomana ja etsiä jokin muu tulkinta tilanteesta. Rumelhart (1977, 268) korostaa kuitenkin, että usein käytetään useaa eri skeemaa saman tilanteen ymmärtämiseksi, jolloin skeemat ikään kuin täydentävät toisiaan.

Bakerin ja Steinin (1981, 30) mukaan tarinanymmärtämisessä on kyse juuri tilanteen havaitsemisesta ja tulkimisesta. Ihmisellä olemassaoleva tarinanskeema auttaa tarinan muistamisessa ja sitä kautta tarinanymmärtämisessä, koska tarinanskeemaa käytetään organisoivana kehyksenä, johon tuleva tieto integroidaan. Rumelhartin (1984, 3) mukaan tarina ymmärretään, jos se pystytään kokoamaan skeeman ympärille, johon kaikki tekstin osat liittyvät. Jos tarinaa taas ei pystytäkään kokoamaan skeeman ympärille, siten että sen osat liittyvät loogisesti toisiinsa, tarinaa on vaikea ymmärtää.

Skeemat toimivat tulkintoja tehtäessä myös ennustajan asemassa. Tällöin erilaisia tilanteita, tapahtumia tai esineitä tulkittaessa ei tarvitse havaita kaikkia niihin liittyviä piirteitä ymmärtääkseen ne. Esim. jos ihminen näkee auton, hän olettaa siihen kuuluvan autolle ominaisia osia esim. moottorin, vaikka hän ei sitä näkisikään. Näin ollen skeema itsessään tarjoaa tietoa, joka on havaintojen ulkopuolella. Itse asiassa, kun ihminen on määritellyt mitä tietty skeema sisältää, hänen on vaikea erottaa sitä, mikä perustuu suoraan havaittavaan tietoon ja

mikä skeemaan sisältyvään aikaisempaan tietoon. Bakerin ja Steinin (1981, 35) mukaan myös tarinanymmärtämisessä tapahtuu tätä havainnoista riippumatonta tulkitsemista. Usein tarinoita luettaessa niistä tulkitaan asioita, joita ei ole suoraan tarinoissa sanottu, mutta jotka ovat olennainen osa tarinan skeemaa. Esimerkiksi tarinan lopusta voidaan tulkita päähenkilön reaktioita, vaikka niitä ei olisi tarinassa kerrottukaan, sillä reaktiot ovat olennainen osa tarinanskeemaa. (Rumelhart 1981, 9 - 10; 1984, 3 - 4.)

4.2 Kertomuskielioppi eli tarinanskeema

Rumelhartin (1975) sekä Steinin ja Glennin (1979) luoma kertomuskielioppi (*story grammar*) perustuu siihen havaintoon, että läntisen kulttuurin tarinoilla on yhteisiä rakenteellisia piirteitä. Näin ollen ihmiset jakavat yhteisten kokemusten kautta yhteistä tietoa tarinoiden rakenteista. Kertomuskielioppi sisältääkin oletuksen, että ihmisillä on muistissaan tietorakenne eli skeema tarinan keskeisistä piirteistä (*story schema*). Lukiessaan tarinoita ihmiset käyttävät sisäistämäänsä skeemaa strategiana vastaanottamansa tiedon ymmärtämiseen. Tällöin tarinaa luettaessa tarinan ulkoiset piirteet ja ihmisen sisäinen tietorakenne ovat vuorovaikutuksessa keskenään kuten jo edellisessä luvussa todettiin. (Rumelhart 1975, 211 - 213; Stein & Glenn 1979, 54 - 55; Baker & Stein 1981, 30, 36.)

Tarinanskeema täydellistyy kokemusten myötä. Mitä enemmän tarinoita luetaan tai kuullaan, sitä enemmän niiden rakenteesta saadaan tietoa. Kertomuskielioppiteoria ei skeemateoriaan, eli kokemusten kautta saatavaan tietoon pohjautuvana teoriana, ole kehitysteoria, mutta tarinanskeeman kehittyminen on kuitenkin ikäänsidottu. Voidaan olettaa että, mitä vanhempi lapsi on kyseessä sitä enemmän hänellä on tietoa ja kokemusta tarinoista ja tätä kautta kehittyneempi tarinanskeema. (Baker & Stein 1981, 33.)

Rumelhart (1975) sekä Stein ja Glenn (1979) ovat käyttäneet kertomuskieliopin kehittelyyn lähinnä kansansatuja ja -tarinoita, eläinsatuja (*fales*) sekä myyttejä. Kertomuskieliopin avulla voidaan analysoida sekä kirjoitettujen tarinoiden rakenteita että esim. lasten kertomien tarinoiden rakenteita, jolloin kyse on tarinanymmärtämisen tarkastelusta. Kertomusten

analysoinnissa Stein ja Glenn (1979, 55) käyttävät analyysiyksikkönä propositiota. Propositio on ajattelun yksikkö, jolloin yksi propositio vastaa yhtä ajatusta (Laurinen 1990, 54). Propositio viittaa Steinin ja Glennin (1979, 55) mukaan yhteen lauseeseen. Rumelhartin (Stein & Glenn 1979, 56) käyttämä analyysiyksikkö on kategoria. Jokainen kategoria viittaa eri tyyppiseen tietoon tarinassa ja jokaisella kategoriolla on eri tehtävä tarinan rakenteessa. Kategoria koostuu yhdestä tai useammasta propositiosta. Stein ja Glenn (1979) kutsuvat myös eri propositioita kategorioiksi.

Seuraavaksi siirrytään tarkastelemaan Steinin ja Glennin (1979) kehittämää kertomuskielioppiteoriaa. Rumelhartin (1975) kertomuskielioppiteoriaa ei tässä tutkimuksessa esitellä, sillä nämä kaksi teoriaa ovat hyvin samankaltaisia, joten toisen teorian esittäminen riittää antamaan kattavan kuvan kertomuskieliopista. Steinin ja Glennin (1979) teoria valittiin tarkasteltavaksi siksi, että se on uudempi ja selkeämmin esitetty kuin Rumelhartin (1975) teoria.

Seuraavaksi esitettävä Steinin ja Glennin (1979) kertomuskielioppiteoria tai tarinanskeema, kuten he itse sitä nimittävät, rakentuu keromuskielioppisäännöistä, jossa esitellään useimmille tarinoille tyypilliset piirteet. Kertomuskielioppiteorian mukaiset tarinat rakentuvat hierarkkisista ja loogisista eri kategorioiden välisistä suhteista. Steinin ja Glennin (1979) kertomuskielioppisäännöt koostuvat syntaktisista eli lauseopillisista säännöistä, jotka luovat tarinan olennaisen rakenteen sekä semanttisista eli merkitykseen perustuvista tulkintasäännöistä, jotka määrittelevät tarinan semanttiset suhteet. Nämä syntaktiset ja semanttiset säännöt on yhdistetty yhdeksi rakenteeksi ja sääntökokonaisuudeksi. Lisäksi Stein ja Glenn käsittelevät eri kategorioiden sisällä ja eri episodien välillä vallitsevia suhteita. Nämä suhteet voivat olla joko JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA-suhteita. Stein ja Glenn erottelevat lisäksi kategorioiden välisistä hierarkkisista suhteista yläkategoriat ja niihin sisältyvät alakategoriat.

Stein ja Glenn (1979, 61) käyttävät kertomuskielioppisääntöjensä esittelyssä esimerkkinä tarinaa Melvinistä, laihasta pikku hiirestä. Seuraavaksi esitetään Melvinin tarina kokonaisuudessaan. Numerointi viittaa propositioihin (/kategorioihin):

1. Olipa kerran pieni laiha hiiri nimeltä Melvin,
2. joka asui isossa punaisessa ladossa.
3. Eräänä päivänä Melvin löysi riisimuropaketin heinäkasen alta.
4. Sitten hän näki pienen rei'an paketin kyljessä.
5. Melvin tiesi kuinka hyvältä murot maistuivat
6. ja hän halusi syödä edes pikkuriikkisen muroista.
7. Hän päätti hakea ensin vähän sokeria,
8. jotta voisi makeuttaa muronsa.
9. Sitten Melvin liukui rei'ästä paketin sisään
10. ja täytti nopeasti kulhonsa.
11. Pian Melvin oli syönyt jok'ikisen riisimuron
12. ja siitä oli tullut hyvin lihava.
13. Melvin tiesi syöneensä liikaa
14. ja hän tunsi itsensä hyvin surulliseksi.

Seuraavaksi esitettävissä kertomuskielioppisäännöissä syntaktinen sääntö esitetään pienillä kirjaimilla ja semanttinen sääntö isoilla kirjaimilla kirjoitettuna. Säännöissä esiintyvä symboli "+" tarkoittaa, että kaksi asiaa esiintyy peräkkäin, symboli "/" kuvaa eri vaihtoehtoja ja symboli "*" viittaa useampaan kuin yhteen mainittuun asiaan.

Sääntö 1: Tarina → MAHDOLLISTAA (Tarinan kehys, Episodisysteemi)

Ensimmäisen säännön mukaan tarina muodostuu tarinan kehyksestä ja episodisysteemistä. Tarinan kehyksen ja episodien välinen semanttinen suhde on MAHDOLLISTAA-suhde. Stein ja Glenn eivät määrittele mahdollistaa-suhdetta tarkemmin, mutta sen voi tulkita tarkoittavan samankaltaista suhdetta kuin Rumelhartin (1975, 214) teoriassa. Rumelhartin (1975, 214) mukaan tarinan kehys muodostaa rakenteen, johon episodi voi liittyä. Kehys ei kuitenkaan ole välttämätön edellytys episodien kehittymiselle.

Sääntöön yksi sisältyvä episodisysteemi on Steinin ja Glennin (1979, 59) mukaan yläkategoria, johon sisältyy koko tarinan muu rakenne tarinan kehystä lukuunottamatta. Tarinan kehys taas esittelee päähenkilöt ja kuvaa sosiaalista, ajallista ja paikallista kontekstia.

Päähenkilöiden nimeäminen muodostaa Steinin ja Glennin (1979, 62) mukaan tarinan pääkehysten (*major setting*). Ajan, paikan tai sosiaalisen kontekstin mainitseminen taas muodostaa pienemmän kehysten (*minor setting*). Kehykseen sisältyvä tieto päähenkilöstä tai kontekstista voi Steinin ja Glennin (1979, 59) mukaan olla luonteeltaan toteavaa, jolloin se viittaa päähenkilön tai kontekstin pitkäaikaisiin tai tyypillisiin piirteisiin tai tiloihin. Esimerkiksi Melvinin tarinassa todetaan, että hiiren nimi oli Melvin ja se asui ladossa. Kehykseen sisältyvä tieto voi myös viitata toimintaan, jolloin se kuvaa päähenkilölle tyypillistä toimintaa. Kehykseen sisältyvä tieto kuvataan säännössä kaksi:

Sääntö 2: Tarinan kehys → (Asiantila/Toiminta)*

Kuten säännöstä kaksi voidaan havaita, asiantiloja tai toimintoja voi tarinan kehyksessä olla useampia. Tällöin niiden välistä suhdetta voidaan kuvata joko JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA (CAUSE)-suhteilla. JA-suhde kuvaa Steinin ja Glennin (1979, 59) mukaan tilannetta, jossa kaksi toimintaa tai asiantilaa esiintyy tarinassa samaan aikaan. Se voi myös kuvata suhdetta, jossa asiantilojen tai toimintojen välillä ei ole minkäänlaista ajallista suhdetta. Melvinin tarinassa suhde on juuri jälkimmäisen kaltainen: "Melvin oli laiha pikku hiiri ja se asui ladossa". SITTEN-suhde viittaa Steinin ja Glennin (1979, 59 - 60) mukaan tilanteeseen, jossa ensimmäinen asiantila tai toiminta edeltää toista asiantilaa tai toimintaa, mutta ei suoraan aiheuta sitä. Ensimmäinen asiantila tai toiminta voi kuitenkin luoda välttämättömät olosuhteet toisen esiintymiselle. AIHEUTTAA-suhde viittaa suhteeseen, jossa ensimmäinen asiantila tai toiminta vaikuttaa suoraan toisen asiantilan tai toiminnan esiintymiseen. (Stein & Glenn 1979, 59 - 60.)

Sääntö 3: Episodisysteemi → JA/SITTEN/AIHEUTTAA (Episodi)*

Kuten edellä jo todettiin episodisysteemi on tarinan yläkaterogia (*higher order*), johon sisältyy koko seuraavaksi esiteltävä tarinan rakenne lukuunottamatta episodiat edeltävää edellä esiteltyä tarinan kehystä (Stein & Glenn 1979, 62). Säännössä kolme mainittua episodien väliset suhteet JA/SITTEN/AIHEUTTAA kuvataan tarkemmin tuonnempana.

Sääntö 4: Episodi → SAA AIKAAN (Alkuunpaneva tapahtuma, Vaste)

Steinin ja Glennin (1979, 62 - 63) mukaan ensimmäinen tarinassa esiintyvä yläkategoria eli episodi (= episodisysteemi) muodostuu alkuunpanevesta tapahtumasta ja sen AIKAAN SAAMASTA (INITIATE) vasteesta. Melvinin tarinassa riisimurojen löytyminen ja rei'än havaitseminen paketin kyljessä on alkuunpaneva tapahtuma, joka SAA AIKAAN vasteen, josta koostuu koko loppu tarina. Alkuunpaneva tapahtuma voi Steinin ja Glennin (1979, 63) mukaan olla joku seuraavasta kolmesta tapahtumasta, jotka sisältyvät sääntöön viisi:

Sääntö 5: Alkuunpaneva tapahtuma → (Luonnontapahtuma, Toiminta, Sisäinen tapahtuma)*

Steinin ja Glennin (1979, 63) mukaan luonnontapahtuma on fyysisessä ympäristössä tapahtuva tilanteen muutos esim. maanjäristys, jota ei aiheuta elollinen olento. Steinin ja Glennin mukaan myös jokin toiminta voi olla alkuunpaneva tapahtuma, jos se herättää vasteen päähenkilössä. Kolmas alkuunpaneva tapahtuma eli sisäinen tapahtuma tarkoittaa Steinin ja Glennin mukaan sisäistä fysiologisen tilan muutosta kuten nälkää tai kipua. Myös ulkoisen tilanteen havaitseminen on sisäinen tapahtuma. Esim. Melvinin tarinassa Melvin näkee riisimuropaketin. Jos alkuunpaneva tapahtumakategoria sisältää useita propositioita, ne liittyvät toisiinsa joko JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA-suhtein. Melvinin tarinassa tapahtumat liittyvät toisiinsa SITTEN-suhteen avulla: "Melvin löysi riisimuropaketin..., sitten hän näki pienen rei'än paketin kyljessä". (Stein & Glenn 1979, 63.)

Steinin ja Glennin (1979, 64) tarinanskeemassa toinen yläkategoria, vaste, sisältää sisäisen vasteen ja suunnitelmasarjan. Vasteen määrittelee sääntö kuusi:

Sääntö 6: Vaste → MOTIVOIDA (Sisäinen vaste, Suunnitelmajakso)

Säännössä kuusi semanttinen MOTIVOIDA-suhde merkitsee sitä, että sisäisen vasteen tehtävä on motivoida päähenkilö toteuttamaan suunnitelmajakson (Stein & Glenn 1979, 64).

Sääntö 7: Sisäinen vaste → (Affektiivinen vaste, Päämäärä, Kognitio)*

Steinin ja Glennin (1979, 64) mukaan affektiivisiin vasteisiin sisältyvät kaikenlaiset emotionaaliset reaktiot kuten ilo, suru, epätoivo jne. Affektiiviset vasteet kuvaavat päähenkilön jonkinlaista epätasapainotilaa. Melvinin tarinassa se, että "Melvin tiesi kuinka hyvältä murot maistuivat" viittaa innostumiseen, joka on affektiivinen tila. Tavoitteilla tai päämäärillä Stein ja Glenn (1979, 64) viittaavat päähenkilön haluihin tai aikomuksiin. Esim. Melvinin halu maistaa muroja kuuluu tähän sisäisen vasteen tyyppiin. Kognitioilla Stein ja Glenn (1979, 64) viittaavat päähenkilön ajatuksiin. Suurin osa kognitioista ilmaistaan fraaseilla: hän tiesi, hän muisti, hän ymmärsi, hän ajatteli jne. Sisäisiä vasteita voi olla tarinassa useita. Niitä voi myös yhdistää joko JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA-suhde. Steinin ja Glennin teoriassa vasteeseen sisältyvän sisäisen vasteen voidaan katsoa ilmaisevan tarinan päätavoitteen, päämäärän tai -ongelman. Tämä puolestaan motivoi suunnitelman tekemiseen tavoitteen saavuttamiseksi tai ongelman ratkaisemiseksi. Päämäärä tai ongelma voi olla myös edellä esitelty alkuunpaneva tapahtuma, joka johtaa toimintaan päämäärän saavuttamiseksi tai ongelman ratkaisemiseksi (Stein & Glenn 1979, 72). (Stein & Glenn 1979, 64.)

Kolmas yläkategoria Steinin ja Glennin (1979, 64 - 65) tarinanskeemassa on suunnitelmajakso. Se voidaan jakaa sisäiseen suunnitelmaan ja sen MOTIVOIMAAN suunnitelman toteuttamiseen. Eli sääntö 8 on seuraava:

Sääntö 8: Suunnitelmajakso → MOTIVOIDA (Sisäinen suunnitelma, Suunnitelman toteuttaminen)

Sääntö 9: Sisäinen suunnitelma → (Kognitiot, Osatavoite)*

Sisäinen suunnitelma muodostuu Steinin ja Glennin (1979, 65) mukaan tilannetta koskevista kognitioista eli ajatuksista ja osatavoitteista. Sisäinen suunnitelma ei viittaa päätavoitteeseen vaan osatavoitteisiin varsinaisen päämäärän saavuttamiseksi. Varsinainen päämäärä sisältyy edellä käsiteltyyn alkuunpanevaan tapahtumaan tai sisäiseen vasteeseen. Melvinin tarinassa sisäiseen suunnitelmaan kuuluu seuraava kohta: "Hän päätti ensin hakea vähän sokeria, jotta

voisi makeuttaa muronsa". Eli tämä on osatavoite, joka liittyy päätavoitteeseen eli murojen syömiseen. Jos sisäinen suunnitelma koostuu useista propositioista, niitä yhdistää joko JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA-suhde. (Stein & Glenn 1979, 65.)

Sääntö 10: Suunnitelman toteuttaminen → SEURATA/SITTEN (Yritys, Ratkaisu)

Steinin ja Glennin (1979, 65) neljäs yläkategoria, suunnitelman toteuttaminen, viittaa sekä päähenkilön yrityksiin saavuttaa päämäärä että konfliktin ratkaisuun eli päämäärän saavuttamiseen. Yritys- ja ratkaisukategoriaa yhdistää joko semanttinen SEURATA- (RESULT) tai SITTEN-suhde. SEURATA-suhde viittaa siihen, että ratkaisu seuraa suoraan yrityksestä. SITTEN-suhde taas merkitsee, että yritys luo tarvittavat olosuhteet ratkaisun saavuttamiseksi.

Sääntö 11: Yritys → (Toiminta)*

Säännön 11 mukaisesti yritys muodostuu toiminnasta tai toiminnoista päämäärän saavuttamiseksi. Yritystä kuvaa Melvinin tarinassa kohta: "Sitten Melvin liukui rei'ästä laatikkoon ja täytti nopeasti kulhonsa". Jos tarinassa on useampi yritys, ne liittyvät toisiinsa joko JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA-suhteella. Melvinin tarinassa em. toiminnot liittyvät toisiinsa SITTEN-suhteella. (Stein & Glenn 1979, 65.)

Viimeinen eli viides yläkategoria tarinan rakenteessa on ratkaisu ja se sisältää suoran seurauksen ja reaktion:

Sääntö 12: Ratkaisu → SAA AIKAAN (Suora seuraus, Reaktio)

Suoralla seurauksella on tarinassa Steinin ja Glennin (1979, 66) mukaan kolme päätehtävää: 1) ilmaista päähenkilön päämäärän saavuttaminen tai saavuttamattomuus, 2) ilmaista päähenkilön toiminnasta aiheutuvat muut muutokset tapahtumien kulussa ja 3) SAADA AIKAAN päähenkilön reaktio. Melvinin tarinassa esimerkkinä suorasta seurauksesta on seuraava kohta: "Pian Melvin oli syönyt jok'ikisen riisimuron ja siitä oli tullut hyvin lihava". (Stein & Glenn 1979, 66.)

Sääntö 13: Suora seuraus → (Luonnontapahtuma, Toiminta, Lopputilanne)*

Säännön 13 mukaisesti suora seuraus voi ilmetä tarinassa kolmella eri tavalla. Se voi olla luonnontapahtuma, jolloin kyse on fyysisen ympäristön muutoksesta, jota ei ole aiheuttanut elollinen olento. Suora seuraus voi ilmetä myös toimintana tai lopputilanteena. Melvinin tarinassa kohta "Pian Melvin oli syönyt jok'ikisen riisimuron" kuvaa toimintaa ja kohta "ja siitä oli tullut hyvin lihava" on esimerkki lopputilanteesta. Suora seuraus -kategoriaan sisältyviä useampia propositioita yhdistää joko JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA-suhde. Melvinin tarinassa suhde on AIHEUTTAA-suhde eli kaikkien murojen syönti aiheutti Melvinin lihomisen. (Stein & Glenn 1979, 66.)

Sääntö 14: Reaktio → (Tunne, Kognitio, Toiminta)*

Tunteella ja kognitiolla Stein ja Glenn (1979, 66) viittaavat siihen, mitä päähenkilö tunsi tai ajatteli päämääränsä saavuttamisesta. Melvinin tarinassa "Melvin tiesi syöneensä liikaa" kuvaa kognitiota ja "ja tunsi itsensä hyvin surulliseksi" kuvaa tunnetta. Reaktio voi ilmetä myös toimintana. Tällöin Melvinin tarinan voisi esim. päättää lauseeseen "Melvin alkoi itkeä". Reaktioon sisältyviä ilmaisuja yhdistää JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA-suhde. Melvinin tarinan kognition ja tunnetilan välillä on AIHEUTTAA-suhde. (Stein & Glenn 1979, 66 - 67.)

Seuraavaksi esitetään yhteenvetona Steinin ja Glennin tarinanskeema (taulukko 1, sivu 41):

TAULUKKO 1 Steinin ja Glennin tarinanskeemaan sisältyvät syntaktiset ja SEMANTTISET säännöt

1	Tarina	→	MAHDOLLISTAA (Tarinan kehys, Episodisysteemi)
2	Tarinan kehys	→	(Asiantila, toiminta)*
3	Episodisysteemi	→	JA/SITTEN/AIHEUTTAA (Episodi)*
4	Episodi	→	SAA AIKAAN (Alkuunpaneva tapahtuma, Vaste)
5	Alkuunpaneva tapahtuma	→	(Luonnontapahtuma, Toiminta, Sisäinen tapahtuma)*
6	Vaste	→	MOTIVOIDA (Sisäinen vaste, Suunnitelmajakso)
7	Sisäinen vaste	→	(Päämäärä, Tunne, Kognitio)*
8	Suunnitelmajakso	→	SAA AIKAAN (Sisäinen suunnitelma, Suunnitelman toteuttaminen)
9	Sisäinen suunnitelma	→	(Kognitio, Osatavoite)*
10	Suunnitelman toteuttaminen	→	SEURATA (Yritys, Ratkaisu)
11	Yritys	→	(Toiminta)*
12	Ratkaisu	→	SAA AIKAAN (Suora seuraus, Reaktio)
13	Suora seuraus	→	(Luonnontapahtuma, Toiminta, Lopputilanne)*
14	Reaktio	→	(Tunne, Kognitio, Toiminta)*

Stein ja Glenn (1979, 67 - 70) käsittelevät teoriassaan myös episodien välillä esiintyviä suhteita. Episodiin rakentuu kaikista em. tarinan osasista lukuunottamatta tarinan kehystä. Esimerkkitarina Melvinistä sisälsi vain yhden episodin, mutta usein tarinoissa ja saduissa on useampia episodeja. Säännössä 3 esiteltiin jo episodien välillä vallitsevat suhteet. Täten kaksi episododia voi liittyä toisiinsa JA-, SITTEN- tai AIHEUTTAA-suhteen kautta. Episodien välisistä suhteista tyypillisimpiä ovat SITTEN- ja AIHEUTTAA-suhteet. (Stein & Glenn 1979, 67 - 68.)

SITTEN-suhde kuvaa tilannetta, jossa kaksi episododia seuraavat ajallisesti toisiaan. Tällöin ensimmäinen episodi ei välttämättä aiheuta seuraavaa episododia, mutta se voi luoda tarvittavat olosuhteet seuraavan episodin tapahtumille. AIHEUTTAA-suhde episodien välillä tarkoittaa Steinin ja Glennin (1979, 68 - 69) mukaan sitä, että kahden episodin välillä on suora kausaalinen suhde eli ensimmäinen episodi on syynä toisen episodin tapahtumiin. Kolmas episodien välillä esiintyvä suhde on JA-suhde. Tämä suhde kuvaa tilannetta, jossa kaksi episododia

tapahtuu samanaikaisesti. Tämän suhteen tunnistaa tarinoista usein siten, että toinen episodi alkaa sanoin: samaan aikaan, sillä aikaa kun jne. Kun tarinassa kaksi episodia tapahtuu samaan aikaan, molemmat liittyvät kolmanteen episodiin usein SITTEN- tai AIHEUTTAA--suhteen kautta. (Stein & Glenn 1979, 67 - 70.)

Neljäs episodien välisiä suhteita kuvaava tyyppi on toisiinsa sulautuneet (*embedded*) episodit. Episodiin sulautunut episodi on sellainen, joka alkaa edellisen episodin alkamisen jälkeen ja loppuu ennen tai samaan aikaan kuin edellinen episodi. Tämä episodien välinen suhde esiintyy tarinoissa usein silloin, kun päähenkilön päämäärän saavuttaminen on riippuvainen jonkin toisen henkilön käyttäytymisestä. (Stein & Glenn 1979, 70.)

Edellä käsitelty Steinin ja Glennin (1979) kertomuskielioppiteoria esitteli yksinkertaisen tarinan rakenteen. Kuitenkaan suurin osa tarinoiden ja kansansatujen rakenteista ei ole yhtä yksinkertaisia ja suoraviivaisia kuin tämä kertomuskielioppimalli. Steinin ja Glennin (1979, 71) mukaan melkein kaikista kansansaduista puuttuu yksi tai kaksi kategoriaa joka episodista. Esim. monista kansansaduista puuttuu päähenkilön sisäinen vaste, sisäinen suunnitelma tai episodin lopussa esiintyvä reaktio.

Stein ja Glenn (1979, 71 - 72) antavatkin ohjeita tarinanskeemansa käytölle. He edellyttävät episodilta seuraavia ominaisuuksia: Tarinassa esiintyvän käyttäytymisjakson täytyy sisältää joitakin viittauksia 1) käyttäytymisjakson tarkoitukseen, 2) ulkoiseen päämääräsuuntautuneeseen käyttäytymiseen ja 3) päähenkilön päämäärän saavuttamiseen. Tarinanskeeman kategorioilla kuvaten tämä merkitsee sitä, että episodissa täytyy olla 1) alkuunpaneva tapahtuma tai sisäinen vaste, joka johtaa päähenkilön päämääräsuuntautuneeseen käyttäytymiseen, 2) toimintaa, joka voi olla esim. yritys ja 3) suora seuraus, joka kertoo päämäärän saavuttamisesta. Sellaista episodia, jossa ei ole mainittu näitä kolmea ominaisuutta, Stein ja Glenn (1979, 72) kutsuvat epätäydelliseksi (*incomplete*) episodiksi. Saduissa ja tarinoissa on Steinin ja Glennin (1979, 72) mukaan joskus myös tällaisia epätäydellisiä episodeja.

4.3 Empiirinen tutkimus tarinanskeeman olemassaolosta

Stein ja Glenn (1979) sekä Baker ja Stein (1981) ovat sekä omiin että muiden tutkimuksiin nojaten koonneet tietoa tarinanskeeman olemassaolosta. Tässä esitetään lyhyesti keskeisimpiä tuloksia ja johtopäätöksiä tutkimuksista.

Yksi todiste tarinanskeeman olemassaolosta on Steinin ja Glennin (1979, 115) sekä Bakerin ja Steinin (1981, 35) mukaan se, että hyvin strukturoitunut tarina muistetaan paremmin kuin huonosti strukturoitunut. Tämä perustuu siihen, että ihmisen muistissa oleva tarinanskeema auttaa muistamaan tarinanskeeman mukaisen hyvin strukturoituneen tarinan paremmin kuin huonosti strukturoituneen tarinan, joka ei ole tarinanskeeman mukainen. Hyvin strukturoitunut tarina on tarina, jossa esiintyy edellisessä luvussa esitellyn kertomuskieliopin keskeiset kategoriat: tarinan kehys, alkuunpaneva tapahtuma, sisäinen vaste, yritys, seuraus ja reaktio. Lisäksi näiden kategorioiden tulee olla loogisessa järjestyksessä. Huonosti strukturoitunut tarina on taas tarina, josta puuttuu näitä kategorioita tai jossa niiden järjestys on epälooginen. (Baker & Stein 1981, 30 - 32.)

Stein ja Glenn (1979, 74 - 75, 88, 98 - 99) osoittivat, että sekä 6- että 10-vuotiaat lapset muistivat heille luetun hyvin strukturoituneen tarinan paremmin kuin huonosti strukturoituneen tarinan. Muistamista arvioitiin tarinan uudelleenkertomisella, jolloin lapset kertoivat omin sanoin heille luetun tarinan. Lasten kertomukset analysoitiin käyttämällä analyysiyksikkönä propositioita, jotka liittyivät tarinasta analysoituihin kategorioihin. Molemmat ikäryhmät muistivat hyvin strukturoituneen tarinan esitysjärjestyksen yhtä hyvin. Kymmenvuotiaat muistivat kuitenkin enemmän tarinasta kokonaisuudessaan propositioilla mitattuna. Tutkimuksen perusteella voidaan päätellä, että jo kuusivuotiaat pystyvät organisoimaan ja ajallisesti jaksottamaan tietoa yksinkertaisista tarinoista. Baker ja Stein (1981, 33) taas havaitsivat, että jo 4 - 5-vuotiaat pystyivät organisoimaan hyvin strukturoidun tarinan. Stein ja Glenn (1979, 91) havaitsivat lisäksi, että tietyt kategoriat muistetaan tarinoista paremmin kuin toiset. Sekä 6- että 10-vuotiaat muistivat tarinasta parhaiten tarinan pääkehysten eli päähenkilöt, alkuunpanevat tapahtumat ja suorat seuraukset. Sen sijaan huonoimmin muistettuja kategorioita olivat molemmissa ikäryhmissä sekä sisäiset vasteet että pienempi kehys eli tarinan aika ja paikka. Baker ja Stein (1981, 35) viittaavat Steinin ja Glennin tekemään

toiseen tutkimukseen, jossa 6- ja 10-vuotiaille lapsille luettiin 4 erilaista tarinaa muunnoksi-
neen. Kaikissa tarinoissa oli kuusi tarinanskeemalle oleellista kategoriaa: kehys, alkuunpane-
va tapahtuma, sisäinen vaste, yritys, seuraus ja reaktio. Tarinoista tehdyistä viidestä muun-
noksesta oli poistettu yksi kategoria kerrallaan. Tutkimus osoitti, että tarinanyymmärtäminen,
jota arvioitiin uudellenkertomisella, huononi molemmissa ikäryhmissä, jos alkuunpaneva
tapahtuma oli poistettu. Lisäksi 6-vuotiaiden tarinanyymmärtäminen huononi, jos seuraus oli
poistettu tarinasta. Muiden kategorioiden poistaminen ei vaikuttanut tarinanyymmärtämiseen.
Tämä on osoitus tarinanskeeman olemassaolosta.

Steinin ja Glennin (1979, 115 - 116) sekä Bakerin ja Steinin (1981, 21 - 24) mukaan ta-
rinanskeeman olemassaolosta kertoo myös se, että lapset muodostavat tarinanskeemaa
apuna käyttäen erilaisia strategioita huonosti strukturoituneen tarinan uudelleenorganisoimi-
seen ja näin ollen helpottavat huonosti strukturoituneen tarinan muistamista. Steinin ja
Glennin (1979, 116) tutkimuksen mukaan lapset käyttivät huonosti strukturoituneiden
tarinoiden uudelleenkertomuksissa seuraavia strategioita tarinoiden uudelleenorganisoimi-
seksi: 1) kategorioiden järjestyksen muuttaminen vastaamaan tarinanskeeman mukaista
loogista järjestystä, 2) loogisten suhteiden lisääminen uudellenjärjestettyjä kategorioita
ympäröiviin kategorioihin, 3) uusien kategorioiden ja suhteiden lisääminen loogisen jakso-
tuksen luomiseksi ja 4) huonosti organisoituneen ja ristiriitaisen tiedon poistaminen.

Sekä Bakerin ja Steinin (1981, 24) että Steinin ja Glennin (1979, 117) mukaan vanhemmat
lapset ovat joustavampia ja kykenevät paremmin kuin nuoremmat lapset käyttämään em.
strategioita muistaakseen paremmin huonosti strukturoituneen tarinan. Tähän on yhtenä
syynä Bakerin ja Steinin (1981, 25) mukaan se, että vanhemmilla lapsilla on enemmän
kokemusta (hyvin strukturoituneista) tarinoista. Kokemukset taas ovat tärkeitä tarinanskee-
man kehittymisen kannalta.

Em. strategioista uuden tiedon lisäämistä tarinaan (kohta 3) Stein ja Glenn (1979) sekä
Baker ja Stein (1981) kutsuvat tulkinnaksi. Tulkintoja tehdessään lapsi lisää tarinaan katego-
rian tai muuta tietoa muodostaakseen tarinanskeeman mukaisen loogisesti etenevän koko-
naisuuden. Lasten tekemille tulkinnoille on Steinin ja Glennin (1979, 117 - 118) sekä Bake-
rin ja Steinin (1981, 35 - 36) mukaan tyypillistä se, että kertomuksista tulkittu tieto

kuuluu yleensä samaan kategoriaan kuin niistä puuttuva tieto. Eli jos tarinasta puuttuu esim. seurauskategoria, lapsi lisää tarinaan seurauksen. Kuten edellä jo mainittiin, lapset muistavat tarinoista parhaiten pääkehysten, alkuunpanevan tapahtuman ja seurauksen. Tutkimukset osoittavatkin, että jos tarinasta puuttuva tieto kuuluu joko alkuunpaneva tapahtuma- tai seurauskategoriaan, tulkintojen määrä on suurempi kuin jos puuttuva tieto kuuluu muihin kategorioihin. (Stein & Glenn 1979, 117 - 118; Baker & Stein 1981, 35 - 36.)

Edellä esitellyt tutkimustulokset viittaavat lapsilla muistissa olevan tarinanskeeman olemassaoloon. Lapset hyötyvät tarinanskeemasta, joka toimii organisoivana kehiksenä tarinaa muistettaessa ja ymmärrettäessä. Seuraavaksi siirrytään tarkastelemaan, miten tarinanskeemaa tai kertomuskielioppia käytetään apuna tarinanymmärtämisen arvioinnissa.

4.4 Tarinanymmärtämisen arviointi

Tarinanymmärtäminen voidaan jakaa sanatarkkaan (kirjaimelliseen) sekä tulkinnalliseen (kriittiseen) ymmärtämiseen. Sanatarkasta ymmärtämisestä on kyse silloin, kun lapsi muistaa tarinasta yksityiskohtia tai tunnistaa tarinan (juoni)rakenteen. Tulkinnallisesta ymmärtämisestä on kyse silloin, kun lapsi ymmärtää syy- ja seuraussuhteita, tunnistaa tarinan sanoman, liittää tarinan tapahtumia omiin elämäkokemuksiinsa ja tekee arvioiteja tai johtopäätöksiä (Morrow 1989, 104). Tässä tutkimuksessa keskitytään tarkastelemaan kertomuskielioppi-teoriaan perustuvaa sanatarkkaa, tarinan rakenteeseen liittyvää tarinanymmärtämistä. Toisaalta tarinan rakenteen tai skeeman ymmärtämiseen tarvitaan joskus myös tulkinnallista ymmärtämistä kuten edellisessä luvussa todettiin.

Tarinanskeemaa voidaan hyödyntää eri tavoin tarinanymmärtämistä arvioitaessa. Tyypillisimmät tavat arvioida tarinanymmärtämistä on pyytää lasta kertomaan tarina uudelleen ja tehdä siitä tarinanskeeman mukaiset analyysit tai esittää lapselle tarinan rakenteeseen liittyviä kysymyksiä. (mm. Stein & Glenn 1979; Baker & Stein 1981; Pellegrini & Galda 1982; Marshall 1983; Pellegrini 1984; Cudd & Roberts 1987; Williamson & Silvern 1992.)

Tarinan uudelleenkertomisella tarkoitetaan sitä, että lapsi kertoo hänelle luetusta tarinasta kaikki mitä muistaa. Uudelleenkertomisella arvioidaan lapsen tarinanymmärtämistä tarinanskeeman mukaisella kategorioiden muistamisella, eli uudelleenkertomuksesta tehtävä analyysi on ikään kuin lapsen tarinanskeeman arvioimista. (Morrow 1990, 124 - 126.)

Stein ja Glenn (1979) eivät ole käsitelleet uudelleenkertomista tai siitä tehtävää analyysiä kovinkaan tarkasti. Uudelleenkertomisen toteuttamisesta he antavat ohjeeksi sen, että lasta pyydetään kertomaan hänelle luettu tarina täsmälleen siten, kun hän on sen kuullut (Stein & Glenn 1979, 75). Steinin ja Glennin (1979, 88) tutkimuksessa uudelleenkertomuksista tehtävä analysointi tapahtui täysin tarinanskeeman kategorioiden mukaisesti, eli jos tarinassa oli 10 kategoriaa ja lapsi muisti kaikki, hän sai 10 pistettä. Saadakseen pisteen jonkin kategorian muistamisesta riitti, kun lapsi muisti kategorian semanttisen sisällön, sanatarkkaa muistamista ei vaadittu.

Morrow (1988, 1989, 1990) on perehtynyt tarkemmin uudelleenkertomiseen tarinanymmärtämisen arviointistrategiana. Hän on kehittänyt tarinanskeemaan pohjautuvan tarinan uudelleenkertomisanalyysin (*story retelling analysis*). Tämän tutkimuksen empiirisessä osassa on tutkimusaineiston analyysivälineenä juuri tällainen uudelleenkertomisanalyysi. Tässä yhteydessä tarkastellaan aluksi uudelleenkertomisen toteuttamiseen liittyviä näkökohtia ja lopuksi esitellään itse tarinan uudelleenkertomisanalyysi.

Kun uudelleenkertomista käytetään tarinanymmärtämisen arviointivälineenä, lapsille tulisi Morrow'n (1990, 125) mukaan kertoa ennen tarinan lukemista, että heidän tulee myöhemmin kertoa tarina uudelleen. Tällöin lapset pystyvät paremmin muistamaan tarinan tapahtumia, koska he "herättävät" muistissa olevan tarinanskeemansa organisoimaan tarinaa jo tarinaa kuunnellessaan. Kun tarina on luettu, lasta kehoitetaan kertomaan tarina ikään kuin lapsi kertoisi sen ystävälleen, joka ei ole ennen kuullut sitä. Tällä pyritään saamaan lapsi kertomaan tarinasta niin paljon kuin hänen on mahdollista muistaa. (Morrow 1989, 115; 1990, 125.)

Morrow'n (1990, 126) mukaan on tärkeää, että uudelleenkertominen tapahtuu ilman kirjan apua sekä ilman keskustelua tai vihjeitä. Tällöin uudelleenkertomisesta tehtävä arviointi

perustuu täysin lapsen omaan näkemykseen tarinasta. Kuitenkin vihjeitä voi käyttää, jos lapsella on vaikeuksia edetä tarinassa. Jos lapsi ei osaa aloittaa tarinaa, aikuinen voi auttaa lasta esim. sanoilla "olipa kerran". Aloitushje perustuu suoraan kertomuskielioppiteorian mukaiseen tarinan aloittamiseen. Tällöin tarinan aloittaminen voi auttaa lasta tarinanskeeman mukaiseen tarinan organisoimiseen ja sitä kautta tarinan muistamiseen (Stein & Glenn 1979). Jos lapsi lopettaa tarinan kertomisen ennen tarinan loppua, häntä voidaan auttaa kysymyksillä eteenpäin: Mitä tapahtuu seuraavaksi, mitä sitten tapahtui jne. Tällaisilla kysymyksillä ei kuitenkaan paljasteta juonen kulkua. Morrow (1990, 125) lisää kuitenkin, että jos tarina ei etene em. kysymyksistä huolimatta, voidaan esittää tarinaan liittyviä suurempia kysymyksiä, esim. mikä oli X:n ongelma tarinassa? Tämä kuitenkin vähentää tarinanymmärtämisen arvioinnin luotettavuutta. (Morrow 1989, 115; 1990, 125.)

Jos lapsi ei kykene lainkaan uudelleenkertomaan tarinaa, voi aikuinen esittää Morrow'n (1989, 115) mukaan tarinan rakennetta koskevia kysymyksiä edeten askel askeleelta esim. seuraavasti (suluissa esitetään Steinin ja Glennin (1979) kertomuskieliopin mukaiset kysymyksiä vastaavat kategoriat):

- a Olipa kerran (tarinan kehys)
- b Kenestä tarina kertoi? (tarinan pääkehys)
- c Milloin/missä tarina tapahtui? (tarinan pienempi kehys)
- d Mikä oli päähenkilön ongelma tarinassa? (alkuunpaneva tapahtuma, sisäinen vaste)
- e Kuinka hän yritti ratkaista ongelman? Mitä hän teki ensiksi, toiseksi...? (yritys)
- f Miten päähenkilö ratkaisi ongelman? (seuraus)
- g Miten tarina päättyi? (reaktio)

(Morrow 1989, 115.)

Seuraavaksi esitetään Morrow'n (1990, 128) tarinanymmärtämistä mittaava tarinan uudelleenkertomisanalyysi ja sen pisteytysperusteet. Lähtökohtana on se, että uudelleenkerrottava tarina on analysoitu etukäteen tarinanskeeman mukaan ja pisteytys perustuu tarinan osien muistamiseen. Morrow'n uudelleenkertomisanalyysiä käsitellään vielä tarkemmin tuonnempana tämän tutkimuksen toteutuksen esittämisen yhteydessä. Tällöin joka kohdasta annetaan esimerkkejä tutkimuksessa mukana olleista tarinoista ja niiden uudelleenkertomuksista.

TAULUKKO 2 Morrow'n tarinan uudelleenkertomisanalyysi

TARINAN KEHYS	Maksimi- pisteet
a Kertomuksen aloittaminen	1
b Päähenkilön nimeäminen	1
c Muiden henkilöiden nimeäminen (muistettujen henkilöiden määrä jaettuna todellisten henkilöiden määrällä)	1
d Ajan tai paikan mainitseminen	1
TEEMA	
Päähenkilön ensisijaiseen tavoitteeseen tai ratkaistavaan ongelmaan viittaaminen	1
EPISODIT	
(Tarinasta muistettujen episodien määrä jaettuna todellisten episodien määrällä)	1
RATKAISU	
a Ratkaisun kertominen	1
b Kertomuksen lopettaminen	1
TARINAN TAPAHTUMIEN ETENEMINEN	
Tarinan kertominen aikajärjestyksessä	2
- oikea aikajärjestys	2 p
- osittain oikea	1 p
- epälooginen	0 p
<i>Maksimipistemäärä</i>	<i>10</i>

Jos verrataan Morrow'n (1990) analyysiä Steinin ja Glennin (1979) kertomuskielioppi-teoriaan, voidaan havaita eräs eroavaisuus tarinan rakenteen määrittelyssä. Morrow on analyysissään eritellyt tarinasta pääongelman, episodit ja ratkaisun. Steinin ja Glennin teo-riassa taas jokainen (täydellinen) episodi sisältää itsessään ongelman ja ratkaisun. Kuitenkin on huomattava, että Steinin ja Glennin mukaan moniepisodisten tarinoiden kaikissa episo-deissa esiintyvät ongelmat eivät ole pääongelmia, vaan ikään kuin pääongelman ratkaisuyri-tyksistä syntyviä ongelmia. Pääongelma määritellään kertomuskielioppiteorioiden mukaan usein ensimmäisessä episodissa alkuunpanevan tapahtuman ja siitä aiheutuvan sisäisen vasteen muodossa. Lisäksi moniepisodisissa tarinoissa edellinen episodi on yleensä seuraa- van episodin alkuunpaneva tapahtuma (Rumelhart 1975, 223). Täten voi päätellä, että

Morrow viittaakin analyysissään pääongelmalla tähän (yleensä) ensimmäisessä episodissa määriteltyyn ongelmaan. Morrow'n analyysissä oleva ratkaisu taas viittaisi (yleensä) viimeisessä episodissa esitettyyn pääongelman ratkaisuun. Tällöin myös Morrow'n esittämät episodit sisältäisivät kertomuskielioppiteorioiden mukaisesti ongelmia ja ratkaisuja, mutta ne eivät viittaisi pääongelmaan ja sen ratkaisuun vaan pääongelman ratkaisuyrityksistä aiheutuviin ongelmiin ja ratkaisuihin. Morrow ei kuitenkaan määrittele tarkemmin analyysissä käyttämiensä episodien rakennetta. Näin ollen jää epäselväksi onko uudelleenkertomisanalyysi täysin Steinin ja Glennin kertomuskielioppiteorian mukainen. (Stein & Glenn 1979; Morrow 1990.)

Tarinanskeemaa voidaan käyttää hyväksi myös arvioitaessa tarinanymmärtämistä tarinasta tehtävillä kysymyksillä. Tällöin kysymykset rakentuvat kertomuskieliopista tuttujen kategorioiden varaan. (Marshall 1983, 617; Cudd & Roberts 1987, 75.)

Esimerkkinä tarinanskeeman hyväksikäytöstä on seuraava Marshallin (1983, 617) kehittämä kysymysrunko, jota voidaan soveltaa lähes kaikkiin tarinoihin:

TEEMA

Mikä on tarinan pääidea?

Mikä on tarinan opetus?

Mitä X oppi tarinan lopussa?

TARINAN KEHYS

Missä tarina tapahtui?

Milloin tarina tapahtui?

PÄÄHENKILÖ

Kuka on tarinan päähenkilö?

Millainen hän on?

ALKUUNPANEVA TAPAHTUMA

Mikä on päähenkilön ongelma/päämäärä?

YRITYKSET

Mitä päähenkilö yritti tehdä ongelman ratkaisemiseksi tai päämäärän saavuttamiseksi?

RATKAISU

Miten päähenkilö ratkaisi ongelman tai saavutti päämäärän?

Mitä sinä tekisit ongelman ratkaisemiseksi?

REAKTIOT

Mitä päähenkilö ajatteli/tunsi lopussa?

Miksi hän ajatteli/tunsi siten kuin ajatteli/tunsi?

Mitä sinä olisit ajatellut/tuntenut?

Vaikka tarinanskeeman avulla arvioidaan yleensä sanatarkkaa tarinanymmärtämistä, voidaan sitä hyödyntää myös tulkinnallisessa ymmärtämisessä (Morrow 1989, 104). Kuten Marshallin (1983) edellä esitetyistä kysymyksistä voi havaita, ne antavat tilaa myös omien mielipiteiden ilmaisulle (Mitä sinä olisit ajatellut?) ja tarinasta tehtäville tulkinnoille. Mutta kuten jo edellä on todettu, tarinanskeeman mukainen tarinanymmärtäminen edellyttää joskus myös tulkintojen tekemistä.

Seuraavassa luvussa siirrytään tarkastelemaan mitä yhteistä on kahdessa edellisessä pääluvussa esitetyillä leikillä ja tässä pääluvussa esitetyillä tarinan piirteillä.

5 LEIKIN JA KIRJOITETUN KIELEN VÄLISET YHTEYDET

Kun lapsi pystyy leikissään esittämään esineellä jotakin toista esinettä, merkitsee se sitä, että lapsi alkaa erottaa merkityksen objektista (vrt. Piaget ja Vygotsky). Tämä kehityksellinen askel antaa lapselle mahdollisuuden ymmärtää myös muita representationaalisia (esittäviä) systeemejä, kuten kirjoitettua kieltä (Neuman ja Roskos 1992, 204). Leikin ja kirjoitetun kielen välistä yhteyttä tarkasteleva tutkimus kiinnittää huomiota niiden samankaltaisuuteen.

Pellegrini (1984, 1985 a, b, 1990, Pellegrini & Galda 1993), Wolf ja Pusch (1990), Sachs, Goldman ja Chaille (1984, 1990) sekä Roskos (1988) väittävät, että symbolileikille ja kirjoitetulle kielelle (tarinoille) on yhteistä niiden kertomuksellinen rakenne sekä dekontekstuaalisuus. Näiden tutkimusten voidaan tulkita perustuvan Vygotskyn teoriaan, jonka mukaan leikissä lapsi on edellä kehitystään (Vygotsky 1978, 129). Näin ollen leikissä esiintyvät kirjoitetulle kielelle ominaiset piirteet ovat ikään kuin harjoitusta myöhempään luku- ja kirjoitustaitoon.

5.1 Leikin narratiivisuus

Lapsen esittävää leikkiä, symbolileikkiä, voidaan kutsua myös dekontekstuaaliseksi käyttäytymiseksi. Tällöin lapsen käyttäytyminen on irronnut sekä todellisesta kontekstista että käyttäytymiseen liittyvistä motivationaalisista tekijöistä (Rubin, Fein & Vandenberg 1983, 717). Pellegrinin (1990, 81) mukaan dekontekstuaalisen leikin rakenne on samankaltainen kuin kertomusten rakenne. Kun lapset esittävät jokapäiväisiä tapahtumia mielikuvituksellisessa kontekstissa, he harjoittelevat ajallisesti ja kausaalisesti etenevien tapahtumien analysoimista ja rakentamista. Leikki on siis kertomuksenkaltainen siinä mielessä, että kuvitellut hahmot kohtaavat ja ratkaisevat ongelmia kuvitteellisessa ympäristössä (Pellegrini 1985a, 109).

Leikin kertomuksellisuus kehittyy vähitellen leikin kehitysasteiden kautta. Lyytinen (1991) sekä Wolf ja Grollman (1982) ovat muodostaneet Piaget'n leikkiteoriaan nojaten symbolileikin narratiivisuuden kehitystä kuvaavat kehitysasteet. Lyytisen (1991) kuvaamat kehitysasteet perustuvat osittain McCune-Nicholichin ja Fensonin (1984) muodostamaan luokitukseen. Symbolileikin kehitysvaihetta, jossa leikin kertomuksenkaltaisuus näkyy, Lyytinen (1991, 10) kutsuu integraatioksi. Tällöin leikki alkaa muodostua peräkkäisistä ajallisista tai kausaalisista tapahtumista. Ensimmäinen kehitysaste on nimeltään **yksiskeemaiset yhdistelmät** (*single-scheme combinations*). Tällöin sama leikkitoiminta kohdistuu kahteen tai useampaan eri objektiin. Esim. lapsi juottaa kupista ensin nukkea ja sitten itseään. Toinen kehitysaste on **moniskeemaiset yhdistelmät** (*multischeme combinations*). Tällöin kaksi tai kolme leikkitoimintaa (*act*) tapahtuu loogisessa järjestyksessä. Esim. lapsi on kaatavinaan

mehua kuppiin ja juottaa sen jälkeen nukkea kupista. Kolmas leikin narratiivisuuden kehitysaste on **tapahtumat** (*events*). Tapahtumassa neljä tai viisi leikkitoimintaa on yhdistynyt. Neljäs ja ylin kehitysaste on **episodit**. Tällöin kuusi tai useampi leikkitoimintaa on yhdistynyt. Esim. lapsi kampaan nukken tukkaa, etsii peilin ja pitää sitä nukken kasvojen edessä, lapsi pukee nukken, pistää sen istumaan pöydän viereen, valmistaa teetä ja antaa sitä nukelle. (Lyytinen 1991, 9 - 15.)

Lyytisen (1991, 19) mukaan edelläesitellyt leikin narratiivisuuden kehitysasteet ovat yhteydessä lasten ikään. Hänen mukaansa yksinkertaisiin ja moniskeemaisiin yhdistelmiin kykenevät hyvin jo 2-vuotiaat. Sen sijaan tapahtumia ja episodeja 2 - 3-vuotiaiden leikissä ei esiinny paljoakaan. Tapahtumat ja episodit ovat sen sijaan yksinkertaisten ja moniskeemaisien yhdistelmien ohella taas tyypillisiä 4 - 6-vuotiaiden leikissä.

Wolfen ja Grollmanin (1982, 53) kehittämässä kertomuksellisten tasojen luokituksessa on kolme eri tasoa:

1 Toimintaskemojen taso

Toimintaskemojen taso on vähiten kehittynein narratiivinen taso. Tällä tasolla lapset esittävät yksinkertaisia toimintoja. Esimerkiksi lapsi pitelee lusikkaa nukken suun edessä ikään kuin syöttääkseen sitä.

2 Tapahtumataso

Tällä tasolla lapsi muodostaa vähintään kaksi toimintaskemaa, jotka ovat saman prosessin tai tavoitteen osia. Tapahtumataso jakautuu yksinkertaisiin sekä kehystettyihin (*contoured*) tapahtumiin.

2A Yksinkertaiset tapahtumat

Lapsi esittää kaksi tai kolme toimintaskemaa, jotka tähtäävät samaan päämäärään. Esim. kahvinjuontitilanteessa lapsi kaataa leikisti kahvia kuppiin ja tarjoaa sitä äidille.

2B Kehystetyt tapahtumat

Kehystetyt tapahtumat sisältävät vähintään neljä eri toimintaskemaa, joilla on sama päämäärä. Esim. lapsi kaataa leikisti kahvia kuppiin, lisää sokeria, ojentaa äidille ja varoittaa kahvin kuumuudesta.

3 Episoditaso

Tällä tasolla lapsi muodostaa vähintään kaksi tapahtumaa, jotka tähtäävät samaan päämäärään. Episoditaso jakautuu yksinkertaisiin sekä kehystettyihin episodeihin.

3A Yksinkertainen episodi

Lapsi esittää vähintään kaksi yksinkertaista tason 2A tapahtumaa, jotka ovat osa samaa päämäärää. Esim. ateriaepisodissa lapsi esittää leikisti ruuanlaittotapahtuman, jossa hän vatkaa taikinan ja paistaa sen. Sitten hän esittää tarjoilutapahtuman, jossa hän syöttää nukelle kakunpalan ja antaa maitoa.

3B Kehystetty episodi

Ylemmällä episoditasolla esiintyy vähintään kaksi kehystettyä tason 2B tapahtumaa, jotka tähtäävät samaan päämäärään. Esim. syntymäpäiväjuhlaepisodissa lapsi esittää leikisti ruuanlaittotapahtuman, jossa hän vatkaa taikinan, lisää siihen soke-ria, maistaa sitä lusikallisen ja paistaa sitten taikinan uunissa. Sitten lapsi esittää leikisti tarjoilutapahtuman, jossa hän tarjoaa vierailleen kakunpalan ja jäätelöä keskustellen samalla ystäviensä kanssa siitä mitä hänen nukkensa teki edellisissä syntymäpäiväjuhlissaan. (Wolf & Grollman 1982, 53.)

Lyytisen (1991) sekä Wolfin ja Grollmanin (1982) edellä esitetyt leikin kertomuksellisuuden kehitystasot ovat samankaltaisia. Lyytisen yksiskeemaiset yhdistelmät vastaavat Wolfin ja Grollmanin toimintaskeematasoa. Lyytisen tapahtumataso vastaa taas Wolfin ja Grollmanin kehystettyjä tapahtumia. Episoditasot ovat molemmissa luokituksissa lähes samanlaiset. Ne koostuvat vähintään neljästä (Wolf & Grollman) tai kuudesta (Lyytinen) toimintaskeemasta. McCune-Nicholichkin (1981, 790) mukaan narratiiviselle leikille on ominaista hierarkkisuus. Hierarkkisuus merkitsee sitä, että lapsen leikki on suunnitelmallista. Tällöin mentaalinen toiminta ohjaa leikin toimintajaksojen rakentamista.

Lyytisen (1991) sekä Wolfin ja Grollmanin (1982) edellä esitetyille luokituksille on ominaista se, että ne perustuvat lapsen yksinleikistä tehtyihin havaintoihin. Sen sijaan seuraavaksi esiteltävät leikin kertomuksellisuutta käsittelevät tutkimukset keskittyvät lasten yhteisleikkiin.

Yhteisleikille on ominaista se, että lapset alkavat valita itselleen vastavuoroisia rooleja. Nämä roolit tarjoavat eräänlaisen kehyksen leikille, koska lapset toimivat rooleissa sen käsityksen mukaan, joka heillä on kyseisestä roolista (Sachs 1980, 38). Ensimmäiset roolit, joita lapset esittävät, liittyvät heidän tuntemiinsa jokapäiväisiin rooleihin esim. äiti-lapsi-roolit (Galda 1984, 108). Tällaisista vastavuoroisista rooleista muodostuu yksinkertaisia juonellisia tapahtumia, vaikka lapset eivät keskustelisikaan toiminnoistaan kovin tarkasti. Tämä johtuu siitä, että lapset jakavat näihin rooleihin liittyviä odotuksia roolihenkilölle ominaisesta käyttäytymisestä. (Sachs 1980, 38.)

Pellegrini (1985b) keskittyi tutkimuksessaan tarkastelemaan kertomuksellisten kehysten kehittymistä lasten yhteisleikissä. Pellegrini (1985b, 17) kutsuu näitä kertomuksellisia kehyksiä leikin käsikirjoituksiksi (*script*). Hänen mukaansa skriptit ovat yleisiä, skemaattisia representaatioita jokapäiväisistä tapahtumista. Nämä skriptit sisältävät tietoa esim. ruokailuun osallistujien rooleista ja ruokailuun liittyvien toimintojen järjestyksestä. Pellegrini (1985b, 18) oletti, että lasten narratiiviset leikkiskriptit tulevat iän myötä monimutkaisimmiksi eli vanhemmat lapset leikkivät korkeammalla kertomuksellisella tasolla kuin nuoremmat. Hän oletti myös, että lapset toimivat paremmin leikissä, jossa on tuttuja skriptejä kuin leikissä, jossa ei ole tuttuja skriptejä. Pellegrini halusi siis tutkia, millä tavoin lasten leikin narratiivinen rakenne vaihtelee erilaisissa leikkikonteksteissa.

Pellegrini (1985b, 18) käytti tutkimuksessaan skriptien tason määrittelemiseksi edellä esitettyä Wolffin ja Grollmanin (1982, 53) kehittämää leikin kertomuksellisten tasojen luokitusta. Pellegrini (1985b, 19 - 20) havainnoi tutkimuksessaan neljä- ja viisivuotiaiden lasten pari-leikkiä kahdessa eri leikkikontekstissa: sosiodraamaleikkiympäristössä, jossa oli mm. lääkäri-leikkivälineitä (tuttu skripti) sekä rakenteluleikkiympäristössä, jossa oli mm. puisia ja muovisia eri kokoisia palikoita (ei tuttua skriptiä). Tutkimustulosten mukaan lasten leikin kertomuksellinen rakenne oli kompleksisempaa iän myötä. Viisivuotiaat lapset leikkivät kehystetyllä tapahtumatasolla sekä molemmilla episoditasoilla merkitsevästi enemmän kuin nelivuotiaat.

Leikin narratiivinen taso ei kuitenkaan vaihdellut eri kontekstissa kuten Pellegrini oletti. Tosin konteksti oli vuorovaikutuksessa iän kanssa eli vanhemmat lapset tuottivat merkitsevästi enemmän kehystettyjä episodeja kuin nuoremmat lapset molemmissa konteksteissa,

mutta muilla tasoilla ei kontekstien välillä ollut eroja. Tämä eri konteksteissa esiintyvä samankaltainen kertomuksellinen taso johtuu Pellegrinin mukaan siitä, että lapset osaavat iän myötä paremmin luoda kehittyneempiä leikkiepisodeja myös ristiriitaisilla leikkivälineillä ja vierailta leikkiskripteillä (rakenteluvälineet). Epätavallisilla leikkivälineillä leikkiminen vaatii eksplisiittistä (= täsmällistä) kielenkäyttöä, sillä ilman tarkasti verbalisoitua transformaatiota leikki ei voi edetä, koska leikkijät eivät tiedä mitä epätavanomaiset leikkivälineet leikissä esittävät (Pellegrini 1983, 392). Tämä kyky tehdä epätavanomaisista esineistä transformaatioita ja kyky selittää niitä kielellisesti kehittyy iän myötä ja tämä taas johtaa episoditasosiin leikkeihin. (Pellegrini 1985b, 21 - 24.)

Havainnoidessaan kuusi tuntia lasten sosiodramattista leikkiä Roskos (1988, 562 - 563) löysi yhteensä 41 erilaista leikkiepisodia. Hän analysoi nämä episodit Steinin ja Glennin (1979, 58 - 67) tarinaskeema (*story-schema*) -mallin mukaan. Jokainen leikkiepisodi sisälsi olennaisia tarinan elementtejä: 1) tapahtumakehykset, johon liittyi aika, paikka ja päähenkilöt, 2) keskeinen ongelma, 3) juonellisia tapahtumajaksoja sekä 4) ongelmanratkaisu. Roskoksen mukaan lasten leikkiepisodit vaikuttivat monella tapaa tarinanmuodostusprosessilta. Leikkijöillä oli mielessään ikään kuin käsikirjoitus tai tarina, joka ohjasi leikkiä eteenpäin. Tarina tarjosi kertomuksellisen kehyksen rakentaa, koordinoida ja ylläpitää leikkiä. Tarina toimi näin ollen yhteisen merkityksen antajana leikille.

Sachs, Goldman ja Chaille (1984, 1990) tutkivat yhteisleikin kertomuksellisten piirteiden kehitystä havainnoimalla kaksi-, kolme ja puoli- sekä viisivuotiaiden lasten parileikkiä lääkärileikkivälineillä. **Kaksivuotiaiden** tyttöjen ja poikien leikissä ei havaittu tarinan muodostusta. Leikki, johon liittyi lääkärivälineiden käyttöä näkyi lähinnä välineidenkäytön kohdistamisena itsen tai toiseen lapseen. Kaksivuotiaiden yhteisleikki perustui usein toisen lapsen toiminnan seuraamiseen ja hänen toimintojensa ja ilmaisujensa matkimiseen. Näin ollen kaksivuotiaat toimivat yhdessä, mutta leikissä ei ollut havaittavissa todellista tarinan muodostusta eikä siihen liittyvää roolinottoa. (Sachs, Goldman & Chaille 1990, 48 - 49.)

Sachs ym. (1990) tutkimuksessa **3,5-vuotiaat tytöt** toimivat vastavuoroisissa potilaan ja lääkärin rooleissa. Lisäksi heidän leikissään oli havaittavissa joitakin tarinan elementtejä, kuten ongelman muotoileminen. Kuitenkin leikki keskittyi yksittäiseen toimintaan kerrallaan.

Esimerkiksi leikissä oli yksittäisinä toimintoina oireen kuvailua tai oireen hoitoa, mutta nämä eivät liittyneet toisiinsa. **3,5-vuotiaiden poikien leikki** sen sijaan oli kaksivuotiaiden tyttöjen ja poikien leikin tasolla. (Sachs, Goldman & Chaille 1990, 49 - 50.)

Viisivuotiaiden tyttöjen leikille Sachsin ym. (1990, 50 - 51) tutkimuksessa oli ominaista keskittyminen leikin tapahtumapaikan määrittelemiseen. Lisäksi leikki oli selvästi juonellista. Tyttöjen leikissä esiintyi oireen kuvausta, sen diagnosointia, oireen hoitoa ja kotona annettavaa jälkihoitoa. Leikille oli ominaista tapahtumasarjojen toistaminen, jolloin leikkijät toistivat esim. oire-hoito-jälkihoito tapahtumia vaihdellen oireita ja siihen liittyviä hoitotoimenpiteitä (ongelma-ratkaisu). **Viisivuotiaiden poikien leikki** oli 3,5-vuotiaiden tyttöjen leikin tasolta.

Sachsin ym. (1990, 59 - 60) mukaan kehittyneemmässä 5-vuotiaille tytöille tyypillisessä leikissä lapsilla oli leikin narratiivinen rakenne mielessä ja he integroivat jokaisen toiminnan tuohon valmiiseen kehukseen. Kuitenkaan heillä ei ollut niin kokonaisvaltaista kehystä, että se olisi liittännyt erilaiset toiminnot yhteen koko leikkiperiodin ajalta, vaan toiminta keskittyi esim. em. "oire-hoito-jälkihoito" teeman toistamiseen. Sachsin ym. (1990, 53 - 55) mukaan vanhemmat lapset onnistuivat luomaan paremman kertomuksellisen rakenteen, koska heillä oli enemmän kokemusta ja tietoa lääkariteemasta. Tätä tukee se havainto, että vanhemmat lapset käyttivät enemmän sanoja, jotka liittyvät lääkärin työhön. Vanhemmat lapset myös tiesivät enemmän lääkärivälineiden käyttötarkoituksesta. Nuorempien lasten vähäinen tieto lääkariteemaan liittyvästä roolikäyttäytymisestä ja toiminnasta vaikeutti näin ollen leikin ylläpitämistä ja kertomuksen syntymistä.

Pellegrini (1985b), Sachs, Goldman ja Chaille (1984, 1990) sekä Roskos (1988) tulivat kaikki siihen tulokseen, että lasten kehittynyttä leikkiä ohjaa sisäinen käsikirjoitus tai tarinan kehys. Lisäksi Pellegrini (1985b) sekä Sachs ym. (1984, 1990) havaitsivat, että mitä enemmän lapsella on tietoa meneillään olevan leikin teemasta, sitä kehittyneempää leikki on. Kun lisäksi ottaa huomioon, että tiedon ja kokemusten määrä kasvaa iän myötä, on luonnollista, että vanhemmilla lapsilla on nuorempia lapsia kehittyneempi leikin narratiivinen taso. Brethertonin (1985, 72) mukaan vanhemmat lapset tuovat leikkeihinsä mukaan myös mielikuvituksellisia tapahtumia, jolloin skriptit tulevat monimutkaisemmiksi. Vanhempien lapsien

leikille on myös ominaista se, että he käyttävät leikeissään epärealistisempia leikkivälineitä kuin nuoremmat lapset (Rubin, Fein & Vandenberg 1983, 719). Tällöin erilaisista objekti- tai roolimunnoksista ja leikin kulusta keskustelu on välttämätöntä juonen etenemisen kannalta (Pellegrini 1983, 392). Seuraavassa luvussa siirrytäänkin tarkastelemaan leikissä esiintyvää kommunikaatiota.

5.2 Dekontekstuaalinen kieli leikissä

Edellisessä luvussa mainittiin, että leikissä esitettävät asiat ovat irronneet todellisesta ympäristöstään sekä niihin liittyvistä motivationaalisista tekijöistä. Lapsi kykenee tähän todellista ympäristöstä irralliseen toimintaan jo sensomotorisen kauden neljännessä vaiheessa, ennen varsinaisen symbolifunktion keksimistä. Leikissään sensomotorisella kaudella oleva lapsi on kuitenkin siinä määrin kontekstista riippuvainen, että hän on sitoutunut käsillä oleviin realistisiin leikkiobjekteihin, eikä hän kykene roolinottoon. Lisäksi lapsi ei kykene suunnittelemaan leikkiään etukäteen. (Rubin, Fein & Vandenberg 1983, 717 - 719; McCune-Nicholich 1981, 786 - 787.)

Dekontekstuaalisen kyvyn kehittyessä lapsi tulee riippumattomaksi paikalla olevasta stimulaatiosta ja alkaa kontrolloida käyttäytymistään sisäisistä prosesseista käsin. Tällöin lapsi kykenee suunnittelemaan etukäteen leikkiään (Sachs, Goldman & Chaille 1984, 120). Myös representationaalinen kyky (esittäminen) muuttuu abstraktimmaksi, jolloin suhde merkityksen ja merkitsijän välillä on mielivaltaisempi kuin aiemmin. Lapsi kykenee myös roolinottoon. Leikki alkaa myös muuttua yhteisleikiksi yksin- ja rinnakkainleikin sijasta. (Rubin, Fein & Vandenberg 1983, 717 - 719.)

Leikissä tapahtuvan edellisenkaltaisen kehityksen johdosta kieli saa leikissä ratkaisevan aseman. Välittömän ympäristön merkitys on kehittyneessä leikissä minimaalinen, sillä leikkiin osallistuvien ja leikissä käytettävien esineiden funktio on erilainen kuin jokapäiväisessä elämässä. Näin ollen leikkiin osallistuvien on ilmaistava rooli- ja objektitransformaatiot kielellisesti välttääkseen ristiriitaa ja ylläpitääkseen leikkiä. Tätä leikin suunnitteluun liittyvää puhetta kutsutaan dekontekstuaaliseksi kieleksi. (Pellegrini 1985a, 110; 1983, 392 - 393.)

Pellegrinin (1990), Wolfin ja Puschin (1990) sekä Sachsin, Goldmanin ja Chaillen (1984) mukaan leikin suunnittelun yhteydessä esiintyvä dekontekstuaalinen kieli on samankaltaista kuin kirjoitettu kieli, jota lapsi tarvitsee myöhemmin lukiessaan ja kirjoittaessaan. Dekontekstuaaliselle ja kirjoitetulle kielelle on ominaista se, että merkitys on kielellisesti, ei kontekstuaalisesti välittynyt (Pellegrini 1985a, 110). Esimerkiksi roolitransformaation "Minä olen prinsessa" tai esinetransformaation "Leikitään, että sohva olisi auto" merkitys välittyy kanssalleikkijälle kielellisesti, koska hän ei voi päätellä sitä suoraan ympäristöstä.

Pellegrinin (1990), Sachsin, Goldmanin ja Chaillen (1984) sekä Wolfin ja Puschin (1990) kielen ja leikin välistä suhdetta käsittelevissä tutkimuksissa **dekontekstuaalisella kielellä** sekä kommunikaatioteoreettisessa leikin tutkimuksessa **metakommunikaatiolla** (Bretherton 1984) viitataan leikissä tapahtuvaan verbalisointiin, joka tapahtuu ikään kuin leikin kehysten ulkopuolella. Nämä leikissä esiintyvän dekontekstuaalisen kielen tutkijat ovat erottaneet leikistä erilaisia leikin suunnitteluun ja ylläpitämiseen liittyviä kielellisiä ilmaisuja ja luokitelleet niitä.

Sachs, Goldman ja Chaille (1984, 120 - 121) jakavat leikin suunnittelemista koskevat ilmaisut roolia, roolin luonnetta, esineen kuvausta, esineen transformaatiota ja toimintaa koskeviin ilmauksiin. Sachs ym. tutkivat, kuinka nämä erilaiset suunnittelua koskevat ilmaisut jakautuvat eri ikäisten lasten lääkarileikissä. Seuraavassa taulukossa esitetään heidän tutkimuksensa tulokset:

TAULUKKO 3 Leikin suunnittelua koskevien ilmausten jakautuminen eri ikäisillä lapsilla

	Jakauma %		
	2 v	3,5 v	5 v
Roolitransformaatiot	0	18	8
Rooliin liittyvät kuvaukset	0	12	13
Esinetransformaatiot	13	15	17
Esineisiin liittyvät kuvaukset	16	5	13
Toiminta	71	50	49

Kuten taulukosta 3 voidaan havaita kaksivuotiaat eivät puhuneet lainkaan rooleistaan, sillä heidän leikeissään ei ollut roolinottoa. Heillä oli esineitä kuvaavia ilmaisuja 16 % ja esinetransformaatioita 13 %. Esinetransformaatiot olivat yksinkertaisia, esim. tyhjää pulloa kutsuttiin lääkkeeksi ja nukkea vauvaksi. Suurin osa (71 %) kaksivuotiaiden leikin suunnitelmaa koskevista ilmaisuista kuului toimintakategoriaan, esim. "Tuon koiran ratsastamaan kanssani". (Sachs, Goldman & Chaille 1984, 120 - 121.)

Kolme ja puolivuotiaiden leikin suunnittelua koskevista ilmauksista 18 % koski rooleja esim. "Minä olen potilas" ja 12 % sisälsi rooliin liittyviä kuvauksia esim. "Minulla on kuumetta". Esinekuvaus oli ilmaisuista 5 % ja esinetransformaatioita 15 %. Myös kolme ja puolivuotiailla esinetransformaatiot olivat tavanomaisia kuten kaksivuotiaillakin. Suunnitelmaa koskevista ilmauksista 50 % koski toimintaa. (Sachs, Goldman & Chaille 1984, 122 - 123.)

Sachs ym. (1984, 123 - 125) tutkimuksessa viisivuotiaiden suunnittelua koskevista ilmauksista vain 8 % oli rooliin liittyviä ilmaisuja. Viisivuotiaiden roolia koskevien ilmaisujen vähyys johtui lähinnä siitä, että he pystyivät sopimaan rooleista ilman riitoja, kun taas kolme ja puoli vuotiaat riitelivät useammin rooleistaan ja monesti leikki kaatui näihin riitoihin. Viisivuotiaiden leikin suunnittelun ilmauksista 13 % oli roolin luonteeseen liittyviä. Esinekuvaus oli 13 % ja esinetransformaatioita 17 %. Transformaatiot olivat epätavanomaisempia kuin nuoremmilla lapsilla. Esimerkiksi lääkepulloa käytettiin myrkkynä. Lisäksi transformatioita käytettiin kuvaamaan olosuhteita ja aikaa: "Leikitään, että ulkona olisi kylmä" tai "Leikitään, että olisi huomisaamu". Toimintaa kuvaavia ilmaisuja viisivuotiailla oli 49 % suunnittelusta. Lapset kuvasivat sekä omia että toisten lasten toimintoja. Viisivuotiaiden leikin suunnittelulle oli ominaista myös se, että he käyttivät suunnittelussaan mennyttä aikamuotoa esim. "Kuvitellaan, että minä olisin ajanut autoa ja joutunut sairaalaan" sekä tapahtumien ajallista järjestystä kuvaavia ilmaisuja esim. "Sen jälkeen, kun olen tullut lääkäristä, sinä tulet lääkäriin". Sachs ym (1984, 125 - 127) mukaan kehittyneelle leikille on välttämätöntä se, että lapset pystyvät kielellisesti suunnittelemaan leikkiä. Kun kommunikointi epäonnistuu tai sitä ei ole lainkaan, leikki ei voi jatkua ja ylläpitää juonellista tarinaa.

Wolf ja Pusch (1990, 64 - 73) kutsuvat edellisen kaltaisia leikin suunnittelua tai leikin ylläpitämistä koskevia ilmaisuja suojelestrategioiksi tai "näyttämömestarin" (*stage-managing*) taidoksi. Heidän mukaansa näille ilmaisuille on yhteistä se, että ne suojelevat leikin dekontekstuaalista luonnetta ja erottavat mielikuvituksellisen leikin ympäristön todellisesta ympäristöstä.

Wolf ja Puschin (1990, 69 - 71) mukaan leikin kielellisen suojelestrategian käyttö tulee esiin silloin, jos leikin kulkua uhkaa jokin ulkoinen häiriö esim. epäselvyydet esinetransformaatioissa. Wolf ja Pusch havainnoivat sosiodraamaleikkiä ja havaitsivat lasten leikeissä eri tasoisia suojelestrategioita. Wolfin ja Puschin mukaan alimman eli **ensimmäisen tason** suojelestrategialle oli ominaista **kontekstuaalisten tapahtumien huomaaminen**. Esimerkiksi kun yksi leikkijöistä vaati, että tuolin alla olisi uuni, toinen vastasi: "Ok, se voisi olla uuni." **Toisen tason** eli **kontekstuaalisten tapahtumien transformaation** ollessa kyseessä lapsi vastasi edelliseen häiriötilanteeseen: "Niin tietenkin, unohdin, että ostimme uuden uunin." Ylintä eli **kolmannen tason** suojelestrategiaa Wolf ym. kutsuvat **kontekstuaalisen tapahtuman selittämiseksi tekstuaalisin termein**. Wolf ja Grollman havaitsivat, että vasta neljä-viisivuotiaat kykenivät tähän ylimmän tason suojelestrategian käyttöön. Eli lapset suojelevat leikin jatkumista ulkoisia häiriöitä vastaan selittämällä tarkasti, kuinka häiritsevä kontekstuaalinen tekijä pitäisi ottaa huomioon leikissä. Esim. uuniesimerkissä toinen lapsista vastasi: "Kyllä, se voisi olla uuni, koska näistä sen voi laittaa päälle. Leikitään niin." Tämä selitys ilmaistiin erilaisella äänellä kuin itse roolissa tapahtuva puhe, mikä juuri on ominaista ylimmän tason suojelestrategialle. Käyttäessään leikissään tätä ylintä tasoa lapset luovat Wolfin ym. mukaan leikistään tarinan, jossa on ikään kuin sekä kertoja että esittäjät. Näin syntyy itsenäinen "leikkiteksti", joka on irrallaan todellisesta kontekstista. (Wolf & Pusch 1990, 6971.)

Suojelestrategian lisäksi Wolf ym. (1990, 73) erottavat leikistä kertojan kaltaisen "näyttämömestarin" (*stage-managing*) taidon eli kyvyn astua meneillään olevan mielikuvituksellisen leikin ulkopuolelle ja suunnitella leikin etenemistä roolin ulkopuolella. Wolf ym. mukaan jo 20 kuukautta vanha lapsi kykenee toimimaan "näyttämömestarina" ohjaamalla tovereitaan: "Anna minulle lusikka, minä teen kakun." Kaksivuotias lapsi kuvaa toisille, kuinka esinettä

käytetään leikin kuluessa: "Sohva on auto." Lopulta neljä-viisivuotias lapsi alkaa tehdä leikin kulkua koskevia pitempiä suunnitelmia: "Minä olen noita ja tulen ulos ja säikäytän sinut, mutta en oikeasti. Sinä säikähtäisit, mutta et oikeasti, ok?"

Wolf ja Pusch (1990, 73) osoittivat, että lasten kielelliset strategiat keskeytyksiä vastaan sekä "näyttämömestarin" taidot tarjoavat suojaavan vyöhykkeen kontekstista riippumattomalle leikille. Lapset ikään kuin luovat kertojan ja "näyttämömestarin" rooleja vastatakseen häiriöihin ja suunnitellakseen leikkiä ja näin ollen luodakseen tunteen jatkuvasta tekstistä, josta muodostuu eheä kertomus. Wolfin ja Puschin mukaan ylimmällä leikin tasolla lapsen kyky suojella leikkitekstiä on osoitus leikin rajojen ymmärtämisestä. Tällöin lapsi ymmärtää, että leikki samoin kuin tarina on usein autonomista suhteessa kontekstiin, jossa se esitetään.

Myös kommunikaatioteoreettisen leikintutkimuksen mukaan kommunikaatiota tapahtuu leikissä sekä sen kehysten sisäpuolella eli roolissa toimittaessa että sen ulkopuolella eli keskusteltaessa leikistä. Metakommunikaatiolla viitataan leikeissä esiintyviin viesteihin, jotka ilmoittavat kanssalleikkijöille, milloin liikutaan leikkikehyksen ulkopuolella. (Bretherton 1984, 73 - 74.)

Garvey ja Brendt (Bretherton 1985, 73 - 74, Hännikäinen 1994, 202) ovat kommunikaatioteoreettisen leikin tutkimuksen edustajia. He kehittivät havaintojensa pohjalta luokituksen, joka kuvaa leikkiä koordinoivaa metakommunikaatiota:

1 Roolia koskevat maininnat

- toisen roolia koskevat: "Olisitko sinä prinsessa."
- omaa roolia koskevat: "Minä olen prinsessa."
- yhteistä roolia koskevat: "Ollaan molemmat prinsessoja."

2 Suunnitelmaa koskevat maininnat

- toisen suunnitelmaa koskevat: "Sinä et osaisi laulaa."
- omaa suunnitelmaa koskevat: "Tää menis kauppaan."
- yhteistä suunnitelmaa koskevat: "Mennään naimisiin."

3 Esinettä koskevat maininnat

- muunnos: "Nämä ovat leipiä", osoittaen palikoita
- kuvitteellinen: "Tässä on juustoa", osoittaen tyhjälle lautaselle

4 Ympäristöä ja tilannetta koskevat maininnat

- muunnos: "Tämä on luola", osoittaen puurakennelmaa
- kuvitteellinen: "Olemme siellä", tarkoittaen kuvitteellista retkipaikkaa

Pellegrinin (1990, 84 - 85) leikistä erottamat suunnitelmaa koskevat ilmaukset liittyvät leikissä tehtäviin transformaatioihin. Ne ovat samankaltaisia kuin em. Sachsin ym. (1984) tai Garveyn ym. (Bretherton 1985) leikin suunnitelmia koskevat ilmaukset. Pellegrinin mukaan leikissä esiintyy sekä ympäristöstä riippumattomia että ympäristöstä riippuvaisia transformaatioita. Pellegrinin mukaan **ympäristöstä riippumattomia eli kuvitteellisia transformaatioita** ovat: 1. Sellaisen kuvittelun objektin olemassaolo, jolla ei ole yhteyttä leikissä käytettävään objektiin. Esim. lapsi sanoo, "Käytän tätä harjaa leikatakseni ruohoa". 2. Kuvitteelliselle esineelle annetaan kuvitteellinen ominaisuus. Esim. lapsi sanoo, "Otan lääkkeeni", jolloin lapsi on syövinään kuvitteellisen pillerin. 3. Kuvitteellisen tilanteen olemassaolo. Esim. lapsi sanoo, "Tämä on lääkärin vastaanotto". 4. Roolimuutos. Esim. lapsi sanoo, "Minä olen hoitaja".

Ympäristöstä riippuvaisia transformaatioita ovat Pellegrinin (1990, 84 - 85) mukaan seuraavat esinetransformaatiot: 1. Elottomien esineiden muuttaminen eläviksi. Esim. lapsi sanoo leikkikoirastaan, "Minä ulkoilutan koiraani". 2. Kuvitteellisen esineen tai aineen konkretisointi siihen liittyvän esineen avulla. Esim. lapsi nostaa tyhjän kupin ylös ja sanoo, "Tämä mehu on hyvää". 3. Esineeseen liittyvän ominaisuuden ilmaiseminen. Esim. lapsi sanoo "bang", ampuessaan leikkipyssyllä. 4. Olemassaolevalle esineelle annetaan uusi merkitys. Esim. lapsi sanoo palikasta "Tämä on minun autoni". Galdan, Pellegrinin ja Coxin (1989, 292) mukaan leikin kehitys etenee em. ympäristöstä riippuvaisista ympäristöstä riippumattomiin eli kuvitteellisiin transformaatioihin (ks. myös tarkemmin luku 2.2 symbolileikistä). (Pellegrini 1990, 84 - 85.)

Pellegrinin (1990, 83) mukaan, kuten edellä Wolfin ja Puschin (1990) mukaan dekontekstuaalista kieltä käytetään leikissä myös ristiriitatilanteita selvitettyä. Ristiriitojen ratkaisu on eräänlainen leikin ylläpitämisen strategia (suojelustrategia), koska ilman ristiriitojen ratkaisua leikki ei voi jatkua. Leikin ristiriitojen ratkaisulla Pellegrini viittaa aiemmin luvussa 3.1.2 Piaget'n teorian yhteydessä käsiteltyyn Rubinin kehittämään käsitteellisten konfliktien ratkaisu -teoriaan.

Kuten tämän luvun alussa todettiin, ovat leikin dekontekstuaalinen kieli ja kirjoitettu kieli samankaltaisia. Molempien avulla ilmaistaan asioita, jotka eivät ole todellisesti läsnä eli niiden avulla ikään kuin luodaan kuvitteellista todellisuutta. Yhteistä osalle dekontekstuaalista kieltä käsitteleville tutkimuksille (Pellegrini 1990, Wolf & Pusch 1990 sekä Sachs, Goldman & Chaille 1984) on se havainto, että mitä kehittyneempää leikki on sitä enemmän sen suunnittelussa tai ylläpitämisessä käytettävä dekontekstuaalinen kieli on kirjoitetun kielen kaltaista myös kielellisiltä ominaisuuksiltaan.

Pellegrini (1990, 81 - 84) selvitti tutkimuksessaan tarkemmin, miten eräät kirjoitetulle kielelle ominaiset piirteet kuten konjunktioiden, endoforisten viittausten ja aikamuotojen käyttö liittyvät leikille ominaisiin piirteisiin kuten transformaatioihin, konfliktin ratkaisuun sekä narratiiviseen rakenteeseen. Konjunktioit ja endoforiset viittaukset ovat koheesiiviselle eli sidosteiselle kielelle ominaisia piirteitä (Halliday & Hasan 1976).

Sidosteiselle kielelle on ominaista se, että merkitys on kielellisesti, ei kontekstuaalisesti välittynyt (Pellegrini 1985a, 110). Tällöin merkitys rakentuu kielellisten elementtien väliseen riippuvuuteen toisistaan. Vaikka koheesio viittaa merkitykseen (semantiikka), se välittyy kuitenkin kielioppisysteemin (grammatiikka) kautta. (Halliday & Hasan 1976, 4 - 6.) Referentiaalisesta (= johonkin viittaava) kielestä voidaan erottaa **eksofora** eli tekstin ulkoiseen todellisuuteen viittaava ilmaus ja **endofora** eli tekstin sisäinen viittaus (Halliday & Hasan 1976, 30 - 33). Eksofora on kontekstista riippuvaista kieltä ja näin ollen se ei ole sidosteista kieltä. Pellegrini (1985a, 110) antaa esimerkin eksoforisen viittauksen käytöstä: "Hän tulee", jolloin "hän" määritellään eleellä. Endofora on taas kielellisesti määritelty viittaus ja näin ollen riippumaton kontekstista. Endoforinen ilmaisu olisi esim. "Jukka tulee. Näen hänet.", jolloin kielelliset elementit yksin välittävät merkityksen (Pellegrini 1985a, 110).

Konjunktiot jakaantuvat neljään kategoriaan: **Additiivisiin** konjunktioihin, esim. ja, tai, lisäksi, kuten; **adversatiivisiin** konjunktioihin, esim. kuitenkin, mutta, toisaalta, ei vaan, joka tapauksessa; **kausaalisiin** konjunktioihin, esim. siksi, koska, tässä tapauksessa; **temporaalisiin** konjunktioihin, esim. sitten, seuraavaksi, sen jälkeen, lopulta, ennen sitä, tähän mennessä (Halliday & Hasan 1976, 242 - 243).

Pellegrinin tutkimukseen osallistui nejä- ja viisivuotiaita lapsia, jotka toimivat parileikissä kahdessa erilaisessa leikkikontekstissa: lääkärileikissä ja rakenteluleikissä. Pellegrini (1990, 82) oletti, että mitä kehittyneempi kertomuksellinen rakenne (ks. luku 4.1 Wolf & Grollman 1982) leikissä on, sitä enemmän siinä käytävä keskustelu on kirjoitetun kielen kaltaista. Tämä olettamus sai tukea, sillä hyvin organisoituneelle eli episoditasoiselle (Wolf & Grollman 1982) leikille oli ominaista endoforan käyttö. Episoditasoista leikkiä kuvasi myös temporaalisten (ja sitten) ja kausaalisten (koska) konjunktioiden käyttö. Pellegrinin (1985a, 110) mukaan näiden konjunktioiden olemassaolo osoittaa, että leikki on narratiivista. Pellegrinin tutkimuksessa episoditasoisessa leikissä käytettiin myös mennyttä ja tulevaa aikamuotoa. Sen sijaan alemmilla tasoilla niitä ei käytetty ollenkaan. Myös Sachs, Goldman ja Chaille (1984, 124) havaitsivat, että vanhemmat lapset, joilla oli kehittyneempi leikin kertomuksellinen taso, käyttivät leikkiä suunnitellessaan imperfektiä ja futuuria. Wolf ja Pusch (1990, 71) taas havaitsivat, että 4 - 5-vuotiaiden lasten "näyttämöestarin" taito ylti sidosteisen kielen tasolle, sillä lasten tekemät kielelliset suunnitelmat olivat pienten itsenäisten kertomusten kaltaisia. (Pellegrini 1990, 90 - 94.)

Pellegrini (1990, 82) oletti myös, että mitä riippumattomampia lasten tekemät transformaatiot ovat paikalla olevista esineistä, sitä eksplisiittisempää (= täsmällisempää) kieltä he käyttävät. Tämä olettamus sai myös tukea tutkimuksesta, sillä kuvitteellisissa transformaatioissa lapset käyttivät eksplisiittisempää kieltä kuin objektitransformaatioissa. Tilanne- ja rooli-transformaatioiden yhteydessä käytettiin eniten endoforisia viittauksia. Pellegrinin mukaan tämä tulos tukee hänen aiempaa havaintoaan (Pellegrini 1983, 392 - 393) siitä, että jos abstrakteja transformaatioita halutaan välittää ristiriidattomasti, on käytettävä eksplisiittistä kieltä, kuten endoforisia viittauksia.

Edelleen Pellegrini (1990, 83) oletti, että sosiaalinen leikki (sosiadraamaleikki) ja siihen liittyvä konfliktin ratkaisu ovat positiivisessa yhteydessä sidosteiseen kielen käyttöön. Konfliktien ratkaisun yhteydessä käytettiinkin runsaasti endoforisia viittauksia sekä kausaalisia konjunktioita (Pellegrini 1990, 90 - 93). Myös Wolfin ja Puschin (1990, 71) tutkimuksessa ylimmän tasoiselle leikin tekstuaalista luonnetta säilyttävälle suojelustrategialle oli ominaista kausaalisten konjunktioiden käyttäminen. Pellegrinin mukaan sidosteisen kielen käyttö oli ominaista ennen kaikkea esine- ja roolimunnosten yhteydessä tapahtuvissa väärinkäsitysten selvittämisessä.

Tutkimuksille leikin ja kielen välisestä yhteydestä (Pellegrini 1990; Wolf & Pusch 1990; Sachs, Goldman & Chaille 1984; Garvey & Brendt (Bretherton 1985)) on yhteistä se, että kaikissa niissä leikin nähdään toimivan ikään kuin kahdella käsitteellisellä tasolla. Tällöin voidaan erottaa sekä mielikuvituksellisten roolien "sisällä" tapahtuva vuorovaikutus että roolien tai mielikuvituksellisen leikkikehyksen "ulkopuolella" tapahtuva dekontekstuaalinen, leikin suunnitteluun ja ylläpitämiseen tähtäävä vuorovaikutus. Yhteistä Pellegrinin (1990), Wolfin ym. (1990) ja Sachsin ym. (1984) tutkimuksille on myös se havainto, että vasta 4 - 5-vuotiaat lapset pystyvät rakentamaan korkeatasoisia kertomuksellisia (episoditasoisia) leikkitarinoita. Tämä johtuu siitä, että vasta tällöin he kykenevät irrottautumaan ympäröivästä kontekstista ja selittämään kielellisesti esimerkiksi juoneen liittyviä tapahtumia, esine- tai roolitransformaatioita ja ratkaisemaan käsitteellisiä ristiriitoja. Kirjoitetulle kielelle ominaista sidosteista kieltä tarvitaan siis kehittyneen leikkitarinan syntymiseen ja sen ylläpitämiseen. Symbolileikin kehityksen voidaankin nähdä etenevän dekontekstuaalisesta leikistä, dekontekstuaalista kieltä sisältävään leikkiin ja siitä edelleen sidosteista kieltä (dekontekstuaalinen kieli kehittyneimmillään) sisältävään leikkiin, jolloin leikkiä voidaan pitää autonomisen tekstin kaltaisena.

5.3 Leikin vaikutus luku- ja kirjoitustaidon kehittymiseen sekä tarinanymmärtämiseen

Leikin kertomukselliset piirteet ja leikissä esiintyvä kontekstista riippumaton kieli ovat ominaisuuksiltaan samankaltaisia kuin kirjoitettu kieli (tarinat). Tämä näkemys on innostanut tutkimaan pitkittäistutkimuksin leikin vaikutusta myöhempään luku- ja kirjoitustaitoon

(Galda, Pellegrini, Cox 1989; Pellegrini, Galda, Dresden, Cox 1991). Lisäksi on tehty kokeellisia tutkimuksia tarinan leikkimisen vaikutuksesta sen muistamiseen ja ymmärtämiseen. Näiden kokeellisten tutkimusten taustalla on oletus, että leikki ja kyky ymmärtää ja kertoa tarinoita vaativat samankaltaisia älyllisiä prosesseja: kertomuksellista kykyä sekä kykyä käyttää dekontekstuaalista kieltä. (Pellegrini & Galda 1982; Pellegrini 1984; Williamson & Silvern 1992).

Galda, Pellegrini ja Cox (1989) sekä Pellegrini, Galda, Dresden ja Cox (1991) havainnoivat lasten leikkiä, siinä käytettäviä metakielellisiä verbejä ja näiden yhteyttä lasten orastavaan luku- ja kirjoitustaitoon. Galdan ym. (1989, 292) tutkimuksen kohteena olivat 3,5- ja 4,5-vuotiaiden lasten ryhmät, joita havainnoitiin yhden vuoden ajan vapaissa leikki-tilanteissa. Vuoden lopussa heiltä mitattiin orastava luku- ja kirjoitustaito. Pellegrinin ym. (1991, 219) tutkimukseen osallistui 3,5-vuotiaiden lasten ryhmä, jota tarkkailtiin kahden vuoden ajan vapaissa leikki-tilanteissa. Kahden vuoden kuluttua heille tehtiin samanlaiset orastavan luku- ja kirjoitustaidon mittaukset kuin Galdan ym. tutkimuksessa.

Molemmissa tutkimuksissa käytettiin samoja leikin ja luku- ja kirjoitustaidon mittareita. Symbolista leikkiä mitattiin esine- ja kuvitteellisten muunnosten esiintymisellä (Pellegrini 1990, ks. luku 5.2). Lisäksi havainnoitiin muunnosten yhteydessä esiintyviä metalingvistisiä verbejä. Kielelliseen toimintaan viittaavat verbit jakaantuvat kolmeen eri tasoiseen luokkaan: 1. **Idiomaattisiin verbeihin**, jolloin verbejä käytetään idiomaattisesti (= kielenkäytön kanssa yhtäpitävästi). Esim. "Lukisitko minulle?" 2. **Prosessitasoisiin metalingvistisiin verbeihin**, jolloin verbit viittaavat puhetoimerin todelliseen kielenkäyttöön. Esim. "Mitä nukke sanoi?", "Käske hänen lopettaa." 3. **Prosessitasoisten metalingvististen verbien kielto- tai kieltomitoihin**, jolloin verbejä käytetään ilmaisemaan ristiriitaisuuksia. Esim. "Lääkärit eivät sano poo, poo", "Nuket eivät osaa lukea". Tasoilla kaksi ja kolme esiintyviä verbejä kutsutaan metalingvistisiksi verbeiksi, koska näillä tasoilla puhuja on tietoinen kielellisistä prosesseista. Eli esim. leikissä lapset keskustelevat kielestä; siitä mitä he sanovat, puhuvat jne.

Orastavaa luku- ja kirjoitustaitoa mitattiin Sulzbyn kehittämällä orastavan luku- ja kirjoitustaidon mittareilla (*Emergent Reading Scale*; Sulzby 1985, 464, *Emergent Writers Scale*; Sulzby 1990, 93 - 96). Galda ym. (1989) ja Pellegrini ym. (1991) muokkasivat mittareita

omien tutkimustensa tarpeita vastaaviksi. Orastavan lukutaidon mittausta varten tutkija luki lapsille kuvakirjaa. Tämän jälkeen lapset lukivat kirjan tutkijalle kukin erikseen. Lasten lukemisen tasoa arvioitiin seuraavalla 11-tasoisella luokituksella:

Kuvakeskeiset lukemisyrietykset

- 1 Nimeäminen: Lapsi pelkää nimeä, ei kuvaile yksittäisiä kuvia.
- 2 Toiminnan seuraaminen: Lapsi kuvailee yksittäisiä kuvia, mutta ei käytä mennyttä aikamuotoa, ajallista järjestystä tai endofoorisia viittauksia.
- 3 Epäyhtenäinen dialoginomainen tarinan kertominen: Lapsi ei käytä kaikkia kuvia tarinaa kertoessaan. Hän kertoo yhden tai useampia osittaisia tarinoita. Lapsi käyttää tarinassaan mennyttä aikamuotoa ja ajallista järjestystä.
- 4 Monologinen tarinan kertominen: Lapsi kertoo yhtenäisiä tarinoita osoittaen tai kiinnittäen huomiota kirjan kuviin, ei tekstiin. Näissä tarinoissa esiintyy endofoorisia viittauksia. Lisäksi lapsi kykenee kuvien avulla muodostamaan ajallisesti etenevän sidosteisen tarinan.
- 5 Tarinan kertomis- ja lukemistyylin vuorottelemine: Lapsi käyttää tarinassaan samoja henkilöitä kuin tekstissä, mutta tapahtumien järjestys on tekstistä poikkeava. Hän kertoo välillä vapaasti kirjan tapahtumista, välillä matkii kirjan lauseita ja sanontoja.
- 6 Kirjan tarinan toistaminen: Lapsi kertoo tarinan, joka muistuttaa kirjan tarinaa, mutta ei ole sanatarkasti sama.
- 7 Sanatarkka muistinvarainen lukemine: Lapsi matkii kirjoitettua kieltä ja kertoo ulkoa-opitun tarinan.

Tekstikeskeiset lukemisyrietykset

Holistiset lukemisyrietykset: Lapsi lukee tarinaa tekstistä, käyttäen kaikkia kirjoitetun tekstin aspekteja.

- 8 Tekstitietoinen kieltäytyminen: Lapsi kieltäytyy lukemasta tekstiä, koska hän ei osaa lukea.
- 9 Aspektuaalinen lukemine: Lapsi keskittyy yhteen tai useampaan seuraavista lukemisen aspekteista kokonaisuuden kustannuksella:

Kirjain/ääne (sanojen ääntämisen yrittäminen)



Tutut sanat (ainoastaan tuttujen sanojen lukeminen)

Ymmärtäminen (tarinan muistinvaraisen lukemisen yrittäminen)

- 10 Strategioiden kannalta epätasapainoinen lukeminen: Lapsi lukee, mutta painottaa yhtä tai useampaa strategiaa, esim. lapsi keskittyy sanojen tarkkaan ääntämiseen. Lapsi osaa käyttää eri lukemisstrategioita, mutta ei kykene yhdistämään niitä joustavasti.
- 11 Strateginen lukeminen: Lapsi kykenee lukemaan tekstiä lukemisstrategioita saumattomasti yhdistellen.

(Galda ym. 1989, 299 - 300; Pellegrini ym. 1991, 225 - 226.)

Orastavaa kirjoitustaitoa mitattaessa lapsille annettiin tehtäväksi kirjoittaa tarina heille näytetyistä kolmesta kuvasta. Orastavaa kirjoitustaitoa mitattiin seuraavalla kuusitasoisella luokituksella:

- 1 Piirtäminen: Lapsi piirtää kuvia tarinasta, joka hänen oli määrä kirjoittaa.
- 2 Raapusteleminen: Lapsi käyttää kaarevia muotoja, jotka eivät kuitenkaan muistuta sanoja, esim. .
- 3 Kirjainten kaltaisten yksiköiden piirtäminen/kirjoittaminen: Lapsi tekee merkkejä, jotka muistuttavat kirjaimia, mutta eivät ole kirjaimia, esim.  Я ε γ.
- 4 Kirjainten kirjoittaminen: Lapsi käyttää samoja kirjaimia muodostaakseen yksittäisiä sanoja, esim. AAA BBB JJJ.
- 5 Keksitty kirjoittaminen: Lapsi käyttää keksittyä kirjoitusta, jossa jokaista äännettä/sanaa vastaa tietty keksitty symboli.
- 6 Oikeinkirjoitus: Lapsi osaa kirjoittaa sanoja oikein.

(Galda ym. 1989, 298 - 299; Pellegrini ym. 1991, 224 - 225.)

Galda ym. (1989) ja Pellegrini ym. (1991) havaitsivat, että lasten leikissä käyttämät symboliset muunnokset ennustivat orastavaa kirjoitustaitoa, mutta eivät orastavaa lukutaitoa. Orastavan kirjoitustaidon ja symbolisten muunnosten välisen yhteyden tutkijaryhmät selittivät Vygotskyn (1978) teorian avulla. Vygotskyn teoriassa sekä kirjoitustaito että symbolileikki ovat esimerkkejä ensimmäisen asteen symbolisaatiosta, jossa symbolit esittävät esineitä

eivätkä niinkään sanoja. Esimerksi palikka, joka esittää autoa tai kirjoitettu sana auto esittävät tällä tasolla autoa esineenä, eivät (puhuttua) sanaa "auto". Kirjoitetussa kielessä sanat ovatkin enemmän graafisia kuin kielellisiä. (Pellegrini ym. 1991, 221, 230 - 233; Galda ym. 1989, 303 - 304.)

Orastavaa lukutaitoa Galdan ym. (1989) ja Pellegrinin ym. (1991) tutkimuksissa ennusti prosessitasoisten (tasot 2 ja 3) lingvististen verbien käyttö. Eli lasten kyky puhua leikin yhteydessä kiellisistä toiminnoista ennusti lukemista. Lukeminen on Vygotskyn (1978) teorian mukaan toisen asteen symbolisaatiota, jossa kirjoitetut sanat edustavat puhuttuja sanoja, jotka taas edustavat esineitä ja toimintoja (Pellegrini 1993, 168). Galda ym. sekä Pellegrini ym. huomauttavat kuitenkin, että orastavan lukutaidon mittauksissa tutkittiin lasten kykyä prosessoida tekstiä, kun taas orastavan kirjoitustaidon mittauksissa tutkittiin **sanatasoista kirjoitustaitoa**. He olettavatkin, että tekstitasoista kirjoittamista ennustaisi metalingvististen verbien käyttö kuten lukemista, koska tekstitasoinen kirjoitustaito on yhteydessä lukemiseen. (Pellegrini, Galda, Dresden & Cox 1991, 232 - 233; Galda, Pellegrini & Cox 1989, 304 - 305.)

Pellegrini ja Galda (1982), Pellegrini (1984) sekä Williamson ja Silvern (1992) tutkivat lasten symbolileikin vaikutusta lasten tarinanymmärryskykyyn. Nämä tutkimukset poikkeavat muista leikin ja kielen välistä yhteyttä käsittelevistä tutkimuksista siten, että lapset leikkivät heille luetun sadun, kun taas muissa tutkimuksissa huomio on kiinnittynyt lähinnä vapaaseen sosiodraamaleikkiin. Tätä satuun perustuvaa leikkimuotoa kutsutaan **temaattiseksi fantasialeikiksi** (Saltz & Brodie 1982, 101)(ks. tarkemmin luku 2.3).

Pellegrinin ym. (1982), Pellegrinin (1984) sekä Williamsonin ym. (1992) tarinanymmärryskykyä käsittelevien tutkimusten teoreettinen tausta on Piagetilainen. Aiemmissa leikin ja tarinanymmärryskyvyn välistä yhteyttä käsittelevissä tutkimuksissa (mm. Saltz, Dixon & Johnson 1977) havaittiin, että leikki parantaa tarinanymmärryskykyä. Syynä tähän parantuneeseen tarinanymmärryskykyyn oli Saltzin, Dixonin ja Johnsonin (1977) mukaan leikin fantasiaelementti, sillä ne lapset, jotka leikkivät heille kerrotun tarinan saivat paremman tarinanymmärryspistemäärän kuin esim. tarinasta keskustelevat lapset. Pellegrini ja Galda (1982) kritisoivat Saltzin, Dixonin ja Johnsonin (1977) tutkimusta siitä, että siinä päädyttiin

pitämään fantasiaelementtiä syynä parempaan tarinanymmärryskykyyn, kun Piaget'n mukaan leikki on puhdasta assimilaatiota, eikä näin ollen voi johtaa kehitykseen. Pellegrini ja Galda (1982, 444 - 445) olivatkin sitä mieltä, että leikin kielelliset elementit ja toverivuorovaikutus ovat syynä parempaan tarinanymmärtämiseen. Leikissä lasten täytyy kielellisesti ilmaista rooli- ja esinemuunnokset. Lisäksi näistä syntyvät ristiriidat on ratkaistava kielellisesti (vrt. Rubin 1980 luku 3.1.2). Jotta leikki voisi jatkua, lasten täytyy hyväksyä yhteiset päämäärät. Leikissä leikkijät rakentavat täten aktiivisesti tarinaa keskuudessaan. Tarinanymmärryskyky paranee, koska lasten täytyy nähdä roolit ja leikkivälineet toistenkin näkökulmasta. Tarinan rakenne tulee selkeäksi, kun siitä neuvotellaan.

Pellegrini ja Galda (1982, 444 - 445) muodostivat em. oletusta testatakseen kolme erilaista tilannetta, joissa lapset toimivat eri tavoin sen jälkeen kun heille oli luettu tarina. Ensimmäinen tilanne oli temaattinen fantasialeikki, johon osallistui myös yksi aikuinen. Toinen tilanne oli aikuisjohtoinen keskusteluryhmä, jossa lapsilta kyseltiin mm. mitä he pitivät luetusta tarinasta, miksi he pitivät siitä ja mikä oli heidän lempihahmonsansa. Kolmas tilanne oli piirtämistilanne, jolloin lasten oli määrä piirtää kaikki, mitä he muistivat tarinasta.

Eri tilanteissa toimimisen jälkeen lapsilta mitattiin tarinanymmärryskyky. Tarinanymmärryskykyä mitattiin CRT-tehtävällä (*criterion referend test*), jossa oli 10 monivalintakysymystä tarinasta. Jokaiseen kysymykseen oli yksi oikea vastaus ja kolme väärää. Kysymykset liittyivät Bloomin kognitiivisen taksonomian viiteen tasoon: tietoon, ymmärrykseen, soveltamiseen, analyysiin ja arviointiin. Lisäksi tarinanymmärtämistä mitattiin tarinan uudelleenkertomisella (*retelling*), jolloin tarinan rakenteen (Stein & Glenn 1979; luku 4.2) muistamisesta annettiin pisteitä. Tutkittavassa sadussa (Punahilkka) oli yhdeksän osaa (tapahtumapaikka, seitsemän episodina ja ratkaisu), joiden muistamisesta sai maksimissaan yhdeksän pistettä. Episodien järjestyksen ei tarvinnut olla oikea. Kolmanneksi mitattiin tarinan tapahtumajärjestyksen muistamista. Esim. jos lapsi muisti tarinasta järjestyksen: 2, 4, 5, 7, 8, 9 hän sai kolme pistettä (4 → 5 = 1 p 7 → 8 → 9 = 2 p). Maksimipistemäärä oli kahdeksan. (Pellegrini & Galda 1982, 444 - 446.)

Pellegrinin ja Galdan (1982, 449) tutkimuksessa leikkiryhmä sai paremmat pisteet tarinanymmärrystehtävissä kuin keskustelu- ja piirustusryhmä. Keskusteluryhmä taas sai paremmat pisteet kuin piirustusryhmä. Ikäryhmien välinen ero näkyi siinä, että vanhemmat

lapset selvisivät paremmin sekä CRT-tehtävässä että uudelleenkertomistehtävässä. Pellegrini ja Galda (1982, 450) päättelivät, että fantasialeikissä lasten akkomodaatio toisten lasten näkökulmaan on syynä parempaan tarinanymmärryskykyyn. Keskustelu- ja piirustusryhmässä ei sitä vastoin tarvitse akkomodoitua toisten asemaan, jolloin niissä muodostuu yksiulotteisempi kuva tarinasta.

Pellegrini (1984, 692) kritisoi em. tutkimusta siitä, että siinä jäi epäselväksi, mikä tekijä oli vastuussa temaattisen fantasialeikin vaikutuksesta parempaan tarinanymmärtämiseen. Oliko syynä fantasiaelementti, kielellinen vuorovaikutus vai aikuisen ohjaus? Pellegrini ja Galda (1982) päättelivät, että syynä oli lasten keskinäinen vuorovaikutus, mutta heidän tutkimustuloksistaan tätä ei voinut päätellä.

Pellegrini (1984, 695) laajensi Pellegrinin ja Galdan (1982) tutkimusasetelmaa ja muodosti neljä erilaista ryhmää, jossa luettua satua (Punahilkka) käytiin läpi: 1) aikuisjohtoinen sekä 2) lapsijohtoinen fantasialeikkiryhmä. 3) Aikuisjohtoinen keskusteluryhmä, jossa lapset ensin kertoivat kuulemansa tarinan. Sitten aikuinen esitti kysymyksiä, joissa lasten oli asetettava toisten lasten asemaan, esim. "Miten sinun tarinasi eroaa toisten tarinasta?" tai "Miten sinun tarinasi on samanlainen kuin toisten lasten?" sekä 4) kontrolliryhmä eli piirustusryhmä, jossa lapset piirsivät luetusta tarinasta. Tarinanymmärtämistä Pellegrini (1984, 694 - 697) mittasi lähes samoilla menetelmillä kuin Pellegrini ja Galda (1982). Tarinan tapahtumien järjestyksen muistamista Pellegrini kuitenkin tutki pyytämällä lapsia pistämään järjestykseen neljä Punahilkka-satua esittävää kuvaa (vrt. Pellegrinin ja Galdan tutkimuksessa lapsien oli muistettava kaikkien tarinan osien järjestys). Lisäksi Pellegrinin tutkimukseen liittyi toinen vaihe, jossa viikon päästä eri ryhmiin osallistumisesta mitattiin uudelleen tarinanymmärtämistä CRT-tehtävän ja uudelleenkertomisen avulla "Punahilkan" lukemisen jälkeen. Tutkimukseen osallistuneet lapset olivat neljä- ja viisivuotiaita.

Pellegrini (1984, 692 - 693) oletti ensinnäkin, että aikuis- ja lapsijohtoisten leikkiryhmien välillä ei olisi eroa tarinanymmärtämisessä. Lisäksi hän oletti, että molemmat leikkikontekstit tuottavat parempia tuloksia kuin aikuisjohtoinen "akkomodoiva kysymyskonteksti". Tämä perustui siihen oletukseen, että fantasiaelementti parantaisi tarinanymmärtämistä eikä niinkään konfliktien ratkaisemisen (Rubin 1980), joka esiintyy sekä leikkiryhmissä että aikuisjohtoisessa keskusteluryhmässä.

Ensimmäinen oletus sai tukea tutkimuksesta, sillä aikuis- ja lapsijohtoinen fantasialeikki olivat yhtä vaikuttavia lasten tarinanyymmärtämisen rikastuttajana. Toinen oletus sai aluksi tukea tutkimustuloksista, sillä ensimmäisessä mittausvaiheessa leikkikontekstit olivat tehokkaampia tarinanymmärtäksen parantajia kuin keskusteluryhmä. Näin ollen leikin fantasiaelementti olisi paremman tarinanymmärtäskyvyn aiheuttaja. Kuitenkin viikon päästä suoritetussa uusintamittauksessa eroa ei enää ollut leikki- ja keskusteluryhmien välillä. Pellegrini teki sen johtopäätöksen, että molemmissa tilanteissa tapahtunut tarinan kielellinen uudelleenrakentaminen ja konflikti-ratkaisutilanne, jossa asetetaan toisen asemaan, johti parempaan tarinanyymmärtämiseen. Fantasiaelementti vaikutti tarinanyymmärtämiseen vain välittömästi leikin jälkeen, ei myöhemmin. (Pellegrini 1984, 699 - 700.)

Williamson ja Silvern (1992, 76 - 78) jatkoivat leikin ja tarinanyymmärtämisen välistä yhteyttä selvittävää tutkimusta Pellegrinin (1984) suuntaisesti. Myös heidän mielestään leikin ulkopuolinen tekijä, kuten Pellegrinin tutkimuksessa konflikti-ratkaisutilanne, vaikuttaa parempaan tarinanyymmärtämiskykyyn eikä niinkään itse leikki, joka on assimilaatiota. Williamson ja Silvern kuitenkin kritisoivat em. Pellegrinin (1984) tutkimusta siitä, että siinä ei havainnointu lainkaan, mitä itse leikkitalanteessa tapahtui. Näin ollen tutkimuksen johtopäätökset perustuivat osittain olettamukseen, että leikissä tapahtuu jotakin ennaltaodotettua, tarkistamatta kuitenkaan tätä olettamusta. Williamson ja Silvern laajensivat Pellegrinin tutkimusta ja esittivät olettamuksen, että **akkomodoiva metaleikki vaikuttaa enemmän tarinanyymmärtämiseen kuin itse leikki**. Metaleikki tapahtuu Williamsonin ja Silvernin mukaan silloin, kun lapset eivät leikkiessään ole "itse roolissa", kun taas leikki tapahtuu silloin kun he ovat "itse roolissa" (vrt. myös luku 5.2). (Williamson ja Silvern 1992, 76 - 78.)

Williamson ja Silvern (1992, 79 - 82) tutkivat leikin ja metaleikin yhteyttä tarinanyymmärtämiseen 5,5 - 7,5-vuotiailla lapsilla. Lapset osallistuivat kahteen leikkikertaan, jossa lapset esittivät heille luetun sadun. Kolmannella leikkikerralla lapset esittivät heille luetun sadun, joka oli eri satu (Punahilkka) kuin kahdella ensimmäisellä leikkikerralla. Tämän jälkeen heiltä mitattiin "Punahilkka"-sadun tarinanyymmärtämistä. Lapsilta mitattiin saman sadun tarinanyymmärtämistä myös viikkoa myöhemmin. Tarinanyymmärtämistä mitattiin samoilla menetelmillä kuin Pellegrinin (1984) tutkimuksessa.

Lasten leikkutilanteet videoitiin ja niistä koodattiin myöhemmin leikki ja metaleikki. Leikki, joka tapahtuu roolissa, jaettiin kolmeen luokkaan: 1. **Ei-kielellinen toiminnan transformaatio:** Esim. lapsi leikkii poimivansa kukkia. 2. **Ei-kielellinen roolikäyttäytymiseen liittyvä toiminta:** Lapsi toimii samalla tavalla kuin roolihenkilö. Esim. Prinsessa Kultakutri nukkuu karhun sängyssä. 3. **Kielellinen roolikäyttäytyminen:** Lapsi puhuu niinkuin rooli-hahmo. Esim. "Joku on nukkunut minun sängyssäni". (Williamson & Silvern 1992, 82 - 84.)

Metaleikki tapahtuu, kun lapset ovat roolin ulkopuolella, mutta käsittelevät leikkiin liittyviä asioita. Metaleikki jaettiin kuuteen luokkaan: 1. **Ei-kielellinen ohjaus:** Esim. lapsi heilauttaa toiselle lapselle kättään, tarkoittaen "Mene nyt". 2. **Esineestä keskusteleminen:** Kommunikaatio, joka viittaa siihen, että lasten tulisi hyväksyä leikkiväline tai kuvitteellinen leikkiväline. Esim. "Leikitään, että tämä on kirves." 3. **Toiminnasta keskusteleminen:** Kommunikaatio, joka viittaa siihen, että toisten lasten tulisi hyväksyä tietty toiminta. Esim. "Kuvittele, että minä olen sängyssä". 4. **Tarinankulusta keskusteleminen:** Kommunikaatio siitä, mitä tarinassa tapahtuu. Esim. "Sinun pitää pysähtyä tähän" tai "Et sinä nyt voi lähteä". 5. **Roolinjakaminen:** Kommunikaatio roolinjaosta. Esim. "Minä haluan olla kauppias" tai "Et sinä voi olla isoäiti, koska olet poika". 6. **Ohjaaminen tai moittiminen:** Toista lasta käsketään esittämään jotakin toimintaa tai toisen lapsen toimintaa arvostellaan. Esim. "Mene sisälle" ja "Ei, sinun pitää odottaa". (Williamson & Silvern 1992, 82 - 84.)

Tutkimustulokset tukivat Williamsonin ja Silvernin (1992) olettamusta. Metaleikki korreloi merkittävästi kaikkien tarinanymmärtämistä mittaavien testien kanssa, kun taas leikki ei korreloinut. Lisäksi regressioanalyysissä paljastui, että ne lapset, jotka osallistuivat enemmän metaleikkiin ymmärsivät tarinoita paremmin kuin ne lapset, jotka osallistuivat siihen vähemmän. Metaleikistä roolin jakaminen, tarinankulusta keskusteleminen ja ohjaaminen myötävaikuttivat merkittävästi tarinanymmärtämiseen. Williamson ja Silvern tekivätkin leikkivideointien perusteella havainnon, että lapset, jotka saivat korkeat pistemäärät em. metaleikkialueista, näyttivät olevan johtajia leikissä. (Williamson & Silvern 1992, 84 - 89.)

Williamsonin ym. (1992) tutkimus eroaa Rubinin konfliktien ratkaisuuun perustuvista tutkimuksista (Pellegrini & Galda 1982; Pellegrini 1984) siinä, että lapsi, joka ei osallistunut metaleikkiin, ei myöskään pärjännyt niin hyvin tarinanymmärtämisessä kuin ne lapset, jotka

osallistuivat metaleikkiin. Pellegrinin ja Galdan (1982) sekä Pellegrinin (1984) mukaan taas kaikki leikkijät hyötyvät konflikti-ratkaisutilanteesta. Williamson ja Silvern (1992) perustelevat kuitenkin omaa tutkimustulostaan myös Piaget'n teorian ja Rubinin mallin avulla. Heidän mukaansa pelkät leikkijät eivät joudu epätasapainotilaan, eikä heillä näin ollen tapahdu akkomodaatiota. Williamson ja Silvern eivät kuitenkaan vedä tutkimuksestaan sitä johtopäätöstä, että leikki ei kehitä lasten tarinanymmärrystä. Päinvastoin leikkitilanteet ovat välttämättömiä, koska ilman leikkiä ei voi olla metaleikkiäkään. (Williamson & Silvern 1992, 89 - 92.)

Tarinanymmärryksen ja leikin välistä yhteyttä selvittäneiden tutkimusten perusteella voi vetää johtopäätöksen, että leikkijöiden välinen vuorovaikutus, ei niinkään symbolileikki itsessään, on tärkeä tekijä lasten tarinanymmärryksen kannalta. Symbolinen esittäminen näyttäisikin olevan assimiloivaa ja vain vähän yhteydessä tarinantuottamiseen ja -ymmärtämiseen. Konfliktien ympärillä käytävä puhe tai metaleikki on taas akkomodoivaa ja näin ollen tärkeä tekijä tarinanymmärtämisen kannalta. Williamsonin ja Silvernin (1992), Pellegrinin (1984) sekä Pellegrinin ja Galdan (1982) tutkimuksen tulokset ovat yhteneväisiä Pellegrinin, Galdan, Dresdenin ja Coxin (1991) sekä Galdan, Pellegrinin ja Coxin (1989) edellä käsiteltyjen kehitystutkimusten kanssa, sillä näissä kehitystutkimuksissa metakielen käyttö, eikä siis symbolisaatio sinänsä, ennusti lukutaitoa, jonka yksi olennainen osa on tarinanymmärtämiskyky.

6 TUTKIMUSONGELMAT

Edellisessä luvussa 5.3 esitellyissä Pellegrinin ja Galdan (1982) sekä Pellegrinin (1984) temaattista fantasialeikkiä ja tarinanymmärtämistä käsittelevissä tutkimuksissa havaittiin, että kun lapset esittävät heille luetun tarinan he muistavat sen paremmin kuin jos he esim. piirteisivät sen tai esittäisivät mielipiteitään siitä. Pellegrini ja Galda (1982) sekä Pellegrini (1984) nojautuivat Piaget'n leikkiteoriaan tutkimustulostaan selittäessään. He arvioivat, että leikissä tapahtuva toverivuorovaikutus, leikin kulusta keskustelu ja käsitteellisten konfliktien ratkaisu, jossa asetutaan toisten asemaan, ovat parempaan tarinanymmärtämiseen johtavia

tekijöitä, koska kuten Piaget sanoo, itse roolin sisällä tapahtuva leikki on puhdasta assimilaatiota. Williamson ja Silvern (1992) kritisoivat em. tutkimuksia siitä, että niissä ei havainnointu lainkaan sitä, mitä itse leikkutilanteessa tapahtui. He halusivatkin selvittää omassa tutkimuksessaan tarkemmin, mikä tekijä leikissä johtaa parempaan tarinanymmärtämiseen. He jakoiivat leikin roolin sisällä tapahtuvaan "leikkiin" sekä roolin ulkopuolella tapahtuvaan "metaleikkiin", jossa tapahtuu esim. tarinan kulusta keskustelua tai käsitteellisten konfliktien ratkaisua. Williamson ja Silvern havaitsivat, että metaleikki johti parempaan tarinanymmärtämiseen.

Missään em. tutkimuksista ei otettu huomioon lapsen tarinanymmärryskyvyn mahdollista vaikutusta leikkiin ja metaleikkiin osallistumiseen tai lapsen leikkimän tarinan ymmärtämiseen. Tässä tutkimuksessa täydennetäänkin Pellegrinin ja Galdan (1982), Pellegrinin (1984) sekä Williamsonin ja Silvernin (1992) tutkimusasetelmaa arvioimalla myös ennen leikkiesityksiä lasten tarinanymmärtämistä.

Tämän tutkimuksen avulla etsitään vastauksia seuraaviin kysymyksiin:

1 a Millaisia leikkitoimintoja sisältää temaattinen fantasialeikki, jossa lapset leikkivät?

Tässä yhteydessä käsitellään seuraavia leikkitoimintoja:

Leikki: nonverbaalinen toiminta, nonverbaalinen roolitoiminta ja verbaalinen roolitoiminta

Metaleikki: nonverbaalinen ohjaus, verbaalinen ohjaus, esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu, toiminnasta keskustelu, tarinankulun suunnittelu ja roolijaosta keskustelu

b Miten nämä leikki- ja metaleikkitoiminnat jakautuvat temaattisessa fantasialeikissä?

c Ovatko nämä eri leikki- ja metaleikkitoiminnat yhteydessä toisiinsa?

2 Miten hyvin lapset ymmärtävät heille luetun tarinan tilanteessa, jossa lapset eivät esitä tarinaa ennen sen palauttamista verrattuna sellaiseen tilanteeseen, jossa lapset esittävät heille luetun tarinan ennen sen palauttamista?

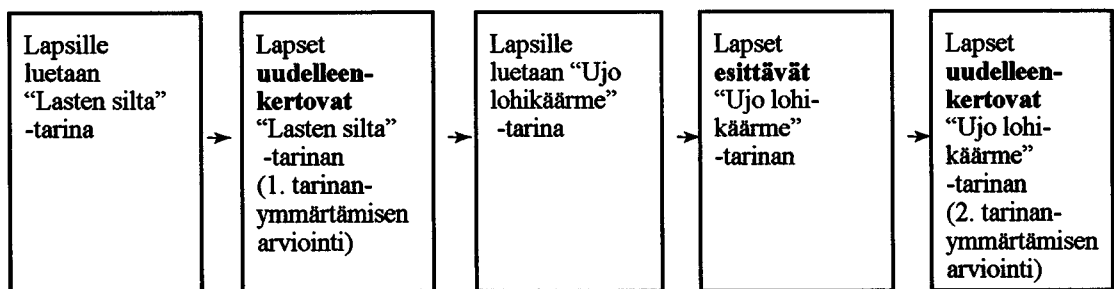
3 Onko erityyppisiin leikki- tai metaleikkitoimintoihin osallistuminen yhteydessä siihen, miten hyvin lapset ymmärtävät (muistavat) esittämänsä tarinan?

- 4 Onko tarinanymmärryskyky yhteydessä siihen, miten lapset osallistuvat erityyppisiin leikki- ja metaleikkitoimintoihin?
- 5 Miten hyvin lapsen kykyä ymmärtää esittämänsä tarina voidaan ennustaa regressio-analyttistä tarkastelutapaa käyttäen seuraavien tekijöiden avulla:
 - a tarinanymmärryskyky
 - b leikki
 - c metaleikki

Aikaisempien tutkimusten (Williamson & Silvern 1992; Rubin 1980; Piaget 1962) perusteella voidaan tehdä kaksi oletusta:

- 1 Mitä aktiivisemmin lapset osallistuvat temaattisessa fantasialeikissä metaleikkiin, sitä paremmin he ymmärtävät esittämänsä tarinan.
- 2 Temaattisessa fantasialeikissä metaleikkiin osallistuminen parantaa lasten esittämän tarinan ymmärtämistä, kun taas leikkiin osallistuminen ei paranna.

TUTKIMUSASETELMA



7 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

7.1 Kohdejoukko

Tutkimuksen kohdejoukkona olivat erään jyvaskyläläisen päiväkodin esikouluryhmän lapset. Ryhmän 26 lapsesta 20 osallistui tutkimukseen. Näistä 20 lapsesta sekä tyttöjä että poikia oli 10. Tutkimukseen osallistuvat lapset olivat iältään 6 v 1 kk - 6 v 10 kk. Ryhmän lapset olivat sekä osa- että kokopäivähoidossa. Kohdejoukoksi valitussa lapsiryhmässä on viime vuosina painotettu satuja keskeisenä kasvatusmenetelmänä. Satuja on käsitelty erilaisen toiminnan kautta. Näin ollen tämä päiväkodissa tehty tutkimus ei poikennut päiväkotiryhmän tavanomaisesta toiminnasta. Tutkimustuloksia esittäessä lasten nimet on muutettu.

7.2 Tutkimuksen eteneminen ja menetelmät

Tutkimuksen tekemiseen kysyttiin lupa sekä Jyvaskylän päivähoidon tulosityksiköltä (liite 1) että lasten vanhemmilta (liite 2). Tutkimus toteutettiin päiväkotiryhmässä tammi- helmikuussa 1995. Aluksi tehtiin **alkumittaus** lasten tarinanyymmärtämisestä. Lapsille luettiin Max Bolligerin (1979) kirjoittama ja Stepan Zavrelin kuvittama satukirja "Lasten silta". Ensin kirja luettiin koko ryhmälle yhteisesti. Sitten lapset kuulivat sadun kaksi kertaa 4 - 6 lapsen satunnaisesti valituissa pienryhmissä. Toisen pienryhmälukemiskerran jälkeen lapset jäivät yksitellen huoneeseen kirjan lukijan kanssa ja **uudelleen kertoivat** (Morrow 1990) sadun omin sanoin lukijalle kirjaa apuna käyttäen. Lapsia autettiin tarvittaessa eteenpäin Morrow'n uudelleenkertomisesta antamien ohjeiden mukaisesti (ks. luku 4.4). Tällöin lapsille tehtiin kysymyksiä paljastamatta kirjan tapahtumia, esim. "Mitä sitten tapahtui?". Kuitenkin, jos lapsilla oli vaikeuksia edetä tämänkin jälkeen, esitettiin suurempia kysymyksiä. Vaikka Morrow neuvoo välttämään kysymysten tekoa, oli tässä tutkimuksessa lasten kanssa keskustelu ja kysymysten tekeminen lähes välttämätöntä tilanteen luonnollisuuden kannalta. Lasten uudelleenkertomukset nauhoitettiin.

Kahden viikon kuluttua alkumittuksesta lapsille luettiin Marie Jose Sacren (1983) kirjoittama ja Jindra Starndin kuvittama satukirja "Ujo lohikäärme". Satu luettiin kolme kertaa, kuten alkumittauksessa luettu satu. Aluksi satu luettiin kaikille lapsille yhdessä. Sen jälkeen pienryhmissä kaksi kertaa. Viimeiseen pienryhmälukemistilanteeseen lapset oli jaettu satunnaisesti kahden tytön ja kahden pojan muodostamiin ryhmiin. Kukin neljän lapsen ryhmä eli yhteensä viisi ryhmää esittivät oman pienryhmälukemistilanteen jälkeen "Ujo lohikäärme"-sadun. Tätä leikkimuotoa kutsutaan **temaattiseksi fantasialeikiksi** (ks. tarkemmin luku 2.3). Satujen esittämistä oli harjoiteltu aikaisemmin alkumittauksessa luetulla ja näin ollen kaikille tutulla sadulla "Lasten silta". Päiväkodin henkilökuntaan kuuluva lastenhoitaja videoi leikkitapahtuman. Lapsia oli videoitu aikaisemmin myös muussa toiminnassa, joten kamerankäyttö oli lapsille tuttua. Tutkija teki lisäksi muistiinpanoja leikin kulusta.

Leikkiminen tapahtui aina samassa huoneessa. Lapset saivat käyttöönsä puolet huoneesta, jossa oli kalusteena yksi sohva ja sen vieressä vasemmalla puolella avohylly, joka oli täynnä tyynejä. Seinillä oli lasten tekemiä maalauksia. Lukija ja videoija olivat huoneen toisessa päässä, jossa oli kalusteena tuoli ja pöytä. Lapset saivat käyttöönsä satuun kuuluvan neljän roolihenkilön asut ja leikkivälineet: prinsessan mekko ja kruunu, prinssin liivi, kruunu ja miekka sekä kaksi vihreätä kaapua lohikäärmeen asuksi. Lukija ilmoitti roolit lapsille, mutta lapset valitsivat itse roolinsa. Esityksen kulkuun puututtiin vain, jos se ei edennyt, eikä kukaan lapsista tehnyt aloitetta siihen suuntaan. Lapsille ei kuitenkaan kerrottu tapahtumia, vaan esitettiin satuun liittyviä kysymyksiä samoin periaattein kuin uudelleenkertomistilanteessa.

Lapset saivat jatkaa leikkiä niin kauan kuin halusivat ja he lopettivat itse leikkinsä. Williamson ja Silvern (1992, 80) lopettivat vastaavanlaisessa tutkimuksessaan lasten leikin itse, kun se oli kestänyt 10 minuuttia. Kuitenkin tämän tutkimuksen joissakin ryhmissä rooleista piti neuvotella lähes viisi minuuttia ennen kuin ne tyydyttivät kaikkia. Jos leikki olisi katkaistu 10 minuutin kuluttua, kaikki ryhmät eivät olisi ehtineet esittää koko tarinaa. Tämä taas ei olisi ollut tarkoituksenmukaista, sillä tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää mm. miten lapset suunnittelevat leikissään heille luettua tarinaa.

Leikkitalanteen jälkeen lapset jäivät huoneeseen yksitellen ja **uudelleenkertoivat** leikkimänsä sadun ilman kirjaa. Lasten kertomukset nauhoitettiin. Kuten alkumittauksessa lapsia autettiin

tarvittaessa eteenpäin kysymyksillä. Myös tällä uudelleenkertomisella arvioitiin lasten tarinanymmärtämistä. Tästä toisesta uudelleenkertomistilanteesta käytetään nimitystä **loppumittaus**. Morrow'n (1990, 126) mukaan tarinan uudelleenkertomisessa on tärkeää, ettei lapsi saa tarinaa kertoessaan kirjaa avukseen. Tässä tutkimuksessa lapset saivat kuitenkin käyttää kirjaa apunaan alkumittauksessa, koska tarinan uudelleenkertominen oli heille vierasta. Lisäksi päiväkodin henkilökunta oli sitä mieltä, ettei tarinankertominen onnistuisi ilman kirjaa. Loppumittauksessa lapsille ei kuitenkaan annettu kirjaa, koska lapset ymmärsivät jo uudelleenkertomisen idean.

Seuraavassa taulukossa esitetään yhteenveto tutkimuksen kulusta ja tutkimusmenetelmistä.

TAULUKKO 4 Tutkimuksen kulku ja tutkimusmenetelmät

VIIKOT 1 - 2	VIIKKO 3	VIIKOT 4 - 5	VIIKOT 6 - 7
<i>Lasten silta</i> -kirjan yhteislukeminen - 1. pienryhmälukeminen - 2. pienryhmälukeminen - uudelleenkertominen eli alkumittaus	Leikkiharjoitukset <i>Lasten silta</i> -kirjan perusteella	<i>Ujo lohikäärme</i> -kirjan yhteislukeminen - 1. pienryhmälukeminen	2. pienryhmälukeminen - temaattinen fantasialeikki <i>Ujo lohikäärme</i> -kirjan perusteella - uudelleenkertominen eli loppumittaus leikin jälkeen

7.3 Arviointi- ja analyysimenetelmät

7.3.1 Tarinanymmärtämisen arviointimenetelmä

Tarinanymmärtämistä arvioitiin lasten uudelleenkertomuksista Morrow'n (1990, 127 - 128 luku 4.4) menetelmällä. Ennen uudelleenkertomista "Lasten silta" ja "Ujo lohikäärme" -kirjasta oli analysoitu tarinanrakenne, sillä Morrow'n menetelmän mukainen tarinan uudelleenkertomisanalyysi perustuu tarinan rakenteen mukaiseen analyysiin. Morrow'n menetelmässä tarinanymmärtämistä arvioidaan näin ollen tarinan osien muistamisella. Apuna tarinan eri osien määrittelyssä käytettiin Steinin ja Glennin (1979) luvussa 4.2 esiteltyä kertomuskielioppia. On kuitenkin huomattava, että esim. episodien määrittely perustui vahvasti myös

tutkijan omaan tulkintaan. Episodiin määrittelyyn vaikutti esim. kirjan kuvitus, jolloin yksi kuva-aukeama vastasi lähes aina yhtä episodista.

Seuraavaksi esitetään "Lasten silta" ja "Ujo lohikäärme" -tarinat ja niistä analysoidut tarinan eri osat. Tarinoiden esittämisen yhteydessä tarkastellaan niihin perustuvien uudelleenkerromusten analysointi- ja pisteytysperusteita. Alkumittausta eli ensimmäistä tarinanymmärtämisen arviointia varten luetussa "Lasten silta" -tarinassa on ongelma, 7 episodista ja ratkaisu:

Erään joen varrella (tarinan kehys: paikka) asui kaksi talonpoikaa (päähenkilöt), toinen oikealla, toinen vasemmalla rannalla. Joessa uiskenteli sorsia ja joutsenia. Ne olivat iloisia siitä, että aurinko nousi aamulla ja painui illalla maille. Sorsat paistattelivat päivää aamulla vasemmalla ja illalla oikealla rannalla. Mutta nuo kaksi talonpoikaa kadehtivat toisiaan. Toinen olisi asunut mieluummin oikealla, toinen taas mieluummin vasemmalla rannalla (ongelma).

1. Episodi

Kun he pilkkoivat aamuisin puita, toraili toinen siitä, että naapurin pelto oli auringossa ja hänen omansa varjossa. Ja kun he pilkkoivat iltaisin puita, vihoitteli toinen, että hänen naapurinsa talo oli auringossa ja hänen omansa varjossa.

2. Episodi

Myös talonpoikien vaimot (muut henkilöt) olivat tyytymättömiä, toinen aamulla, toinen illalla. Eräänä aamuna, kun vaimot ripustivat pyykkejä kuivumaan, oikealla rannalla asuva huusi häijyn sanan vasemmalle rannalle. Ja illalla, kun naiset ottivat pois pyykkejään äyskäisi toinen, vasemmalla rannalla asuva, samalla mitalla takaisin.

3. Episodi

Se oli miehille liikaa. He keräsivät suuria kiviä ja yrittivät heittää niillä toisiaan. Mutta joki oli niin leveä, etteivät kivet osuneet, vaan molskahtivat veteen.

4. Episodi

Vain puolenpäivän aikaan, kun aurinko porotti keskitaivaalta vallitsi rauha ja rakkaus. Lehmät, hevoset, vuohet ja lampaat pakenivat varjoon ja talonpojat vaimoineen kuorsasivat omenapuun alla, toiset vasemmalla, toiset oikealla rannalla.

5. Episodi

Mutta talonpoikien lapset (muut henkilöt) istuivat ikävystyneinä joen rannalla. Toinen katseli vasemmalle, toinen oikealle rannalle. Kunpa olisin sorsa, toinen ajatteli. Kunpa olisin joutsen ajatteli toinen. Sitten eräänä kauniina päivänä, kun lapset tulivat taas joelle, oli vedenpinta laskenut ja vedestä kohosi näkyville niin paljon suuria kiviä, että he saattoivat hypellä niitä pitkin. He tapasivat toisensa puolivälissä jokea. He katselivat kauan toisiaan ja olivat iloisia, että olivat lapsia, toinen poika ja toinen tyttö. He istuutuivat suurelle kivelle. He katselivat sorsia ja joutsenia. Sitten he alkoivat kertoilla toisilleen tarinoita, tarinoita vasemmalta ja tarinoita oikealta rannalta. Tyttö ja poika ystäväystyivät niin hyvin, että he hyppelivät nyt aina puolenpäivän aikaan kiviä myöten keskelle jokea tapaamaan toisiaan.

6. Episodi

Vanhemmat ihmettelivät, mistä heidän lapsensa tiesivät yhtäkkiä asioita, joista he itse eivät koskaan olleet kuulleetkaan. Mutta eräänä päivänä, pitkään jatkuneen sateen jälkeen lapset lakkasivat kertomasta tarinoita. He lakkasivat nauramasta ja laulamasta. Joen vesi oli noussut ja lasten silta kadonnut. Silloin vanhemmat saivat vihdoinkin selville lastensa keskipäivänsalaisuuden. He kävivät mietteläiksi.

7. Episodi

Kun he olivat miettineet riittävän kauan, he päättivät rakentaa yhdessä lasten kanssa jäljelle jääneistä kivistä sillan. Sillan, niin pyöreän ja kauniin, kuin kaari, jonka aurinko piirtää taivaalle (ratkaisu).

Steinin ja Glennin (1979) teorian mukaan tarinanpätkä, jossa esitetään "Lasten silta" -tarinan ongelma on jo ensimmäinen episodi. Tässä kuitenkin ensimmäisenä episodina pidetään sitä seuraavaa episodina, koska Morrow on analyysissään erottanut ensimmäisessä episodissa

(Stein & Glenn) esiintyvän ongelman tarinan yhdeksi erilliseksi osaksi. Lisäksi tässä tutkimuksessa ratkaisu on erilainen kuin miten Morrow sekä Stein ja Glenn sen määrittelevät. Näiden teorioiden mukaan edellä esitetty 7. episodi "he päättivät rakentaa sillan" olisi ratkaisun kertominen ja edellä esitetty ratkaisu eli "Sillan, niin pyöreän ja kauniin, kuin kaari, jonka aurinko piirtää taivaalle" olisi kertomuksen lopettaminen. Tässä kohden tehtiin kuitenkin poikkeus, koska lapset esittivät huomattavan paljon omia tulkintoja ratkaisuksi (lähinnä päähenkilöiden tai muiden henkilöiden reaktioita tai suoria seurauksia). Esim. "Nyt ne on iloisia tässä" (reaktio) tai "Sitte ne pääs molempien luokse sit ne ei enää riidelly" (suora seuraus). Myös pisteytys perustui näiden tulkintojen varaan ja näin ollen ratkaisun kertominen tulkittiin tässä episodiksi. Omien tulkintojen esiintyminen lasten kertomuksissa tukee aiemmin luvussa 4.3 esiteltyjä empiirisiä tutkimuksia tarinanskeeman olemassaolosta: Koska "Lasten silta" -tarinassa ei esiintynyt päähenkilön reaktiota ongelman ratkaisuun (Rumelhart 1975; Stein & Glenn 1979) monet lapset keksivät sen itse. Lisäksi he lisäsivät suoria seurauksia tarinaan.

Seuraavaksi tarkastellaan "Lasten silta" -tarinan uudelleenkertomusten analysointi- ja pisteytysperusteita lasten uudelleenkertomuksista poimittujen esimerkkien avulla. Lasten uudelleenkertomukset esitetään kokonaisuudessaan liitteessä 3. Morrow'n menetelmään perustuvassa uudelleenkertomisanalyysissä ei vaadita sanatarkkaa muistamista, vaan täyden pistemäärään saa kustakin kertomuksen osasta, jos muistaa sen semanttisen sisällön. Kun lasten uudelleenkertomuksia analysoitiin tässä tutkimuksessa lähtökohtana oli se, että uudelleenkertomuksissa esiintynyt kunkin kertomuksen osan paras mahdollinen palauttaminen tuotti lähtötason, joihin muiden lasten kertomia vastaavia tarinanosia verrattiin. Pisteytys porrastettiin tämän mukaan. Näin lasten kertomistavat suhteutettiin toisiinsa. Tämän pisteytystavan mukaan esim. paras ongelmanmutoilu ei välttämättä olisi tuottanut yhtä pistettä, jos se ei olisi vastannut todellisen tarinan ongelmanmuotoilua olennaisilta osiltaan.

Maksimipistemäärään eli kymmeneen pisteeseen oikeuttivat seuraavassa esitettävät "Lasten silta" -tekstin olennaiset osat:

1 KERTOMUKSEEN JOHDATTELEMINEN (maksimipistemäärä 1)

Anna sai kertomukseen johdattelusta yhden pisteen: "Olipa kerran kaksi talonpoikaa", samoin *Ville*: "Vasemmalla puolella ja oikealla puolella oli kaksi talonpoikaa".

2 PÄÄHENKILÖN NIMEÄMINEN (maksimipistemäärä 1)

Päähenkilöiksi hyväksyttiin talonpoikien lisäksi lapsien mainitsevat ukot, isit, ukkelit jne.

3 MUIDEN HENKILÖIDEN NIMEÄMINEN (maksimipistemäärä 1; lapsen muistamat henkilöt jaetaan tarinassa olleiden todellisten henkilöiden määrällä (2))

Muita henkilöitä olivat talonpoikien vaimot ja lapset tai tyttö ja poika. Myös uudelleenkertomuksissa esiintyneet akat, emännät tai äidit hyväksyttiin.

4 KERTOMUKSEN AJAN TAI PAIKAN KERTOMINEN (maksimipistemäärä 1)

Tässä kohdassa hyväksyttiin vain paikkaa kuvaavat ilmaisut, koska tapahtuma-aikaa (esim. ennen vanhaan, kesällä) ei kertomuksessa mainittu. Sen sijaan vuorokauden aika oli olennainen kertomuksessa ja se mainittiin lähes kaikissa episodeissa. Paikaksi hyväksyttiin joki tai ranta. Esim. *Hanna* sai paikan muistamisesta **yhden pisteen**: "Toinen asu vasemmalla puolella rantaa ja toinen oikealla puolella". Kuitenkaan esim. *Niinan* ilmausta "Toine asu oikeella ja toine sitte vasemmalla" ei hyväksytty paikan kuvaukseksi, koska rantaa tai jokea ei mainittu.

5 PÄÄHENKILÖN ENSISIJASEEN TAVOITTEESEEN TAI RATKAISTAVAA ONGELMAAN VIITTAAMINEN (maksimipistemäärä 1)

Ongelmassa olennaista oli kaksi asiaa: 1) se, että talonpojat kadehtivat toisiaan ja 2) se, että toinen olisi asunut mieluummin oikealla, toinen mieluummin vasemmalla rannalla. Jos lapsi mainitsi vain toisen näistä, hän sai 0,75 pistettä. Seuraavaksi annetaan esimerkkejä ongelman muotoilusta. Suluissa näkyvät lapsen saamat pisteet.

Anna: "Öö, he kadehtivat toisiaan, koska toinen halusi olla oikealla puolella ja toinen taas vasemmalla puolella." (1 piste)

Tommi: "Toine haluaa asua vasemmalla ja toine oikeella." (0,75 pistettä)

Mari: "Yks akka halusi asua täällä ja toinen täällä" (näyttää sormella). (0,5 pistettä)
(Mari sai ongelmasta poikkeuksellisesti 0,5 pistettä, koska hän mainitsi talonpoikien sijasta akat. Akat kuitenkin hyväksyttiin 0,5 pisteen arvoisesti, koska kertomuksesta voi tulkita, että myös akat ajattelivat samoin kuin talonpojat.)

6 TAPAHTUMAJAKSOJEN ELI EPISODIEN KERTOMINEN (maksimipistemäärä 1; lapsen muistamien episodien yhteispistemäärä jaetaan tarinassa olleiden todellisten episodien määrällä (10), kunkin episodin maksimipistemäärä on 1)

Episodissa 1 oli olennaista se, että 1) talonpojat pilkkoivat puita ja 2) että naapurin puolelle paistoi aurinko, mutta omalle ei. Jos lapsi muisti pelkän puiden pilkkomisen, hän sai 0,25 pistettä. Jos lapsi taas muisti pelkän auringon paistamisen hän sai 0,75 pistettä. Puiden pilkkomisesta sai vähemmän pisteitä, koska sen pystyi päättämään suoraan kirjan kuvasta.

Juha: "Ja sitte kun ne ukot pilkko puita, nii ne oli toisilleen vihasia, kun toiselle oikeelle paisto aurinko ja vasemmalle paisto ei." (1 piste)

Niina: "...ja sitte toisella yy oikealla puolella paistaa aurinko ja vasemmalla ei." (0,75 pistettä)

Tommi: "Tässä ne hakkaa puita." (0,25 pistettä)

Episodissa 2 yhteen pisteeseen oikeutti kaikkien seuraavien seikkojen mainitseminen 1) vaimojen pyykkien ripustamisen, 2) tyytymättömyyden, riitelyn tai kiukuttelun ja 3) toisilleen huutamisen mainitseminen. Yhden olennaisen osan muistamisesta sai 0,25 pistettä ja kahden olennaisen osan muistamisesta 0,75 pistettä.

Ville: "Ja akat oli aina kans tyytymättömiä ni aamulla kun ne laittovat pyykkejä ni vasemmalla puolella toine huusi että äijyn sanan oikealle puolelle ja ku illalla ku ne o-o-ottamassa pyykkejä pois ni ni sitte oikealta puolelta jannalta huus vasemmalle puolelle häijyn sanan." (1 piste)

Jannika: "Sitte ku ne vaimot aamulla pisti pyykkiä ni sitte oikeelta rannalta ni se huus häijyn sanan vasemmalle." (0,75 pistettä)

Juha: "Ja sitte nuo tappeli ni tuo huuti sille ruman sanan ja sit tuo huuti sille ruman sanan." (0,75 pistettä)

Aino: "Sit nuo oli vihasia nuo äitit." (0,25 pistettä)

Episodien 3 - 7 olennaiset osat pisteytysperusteiseen ja esimerkkeineen esitetään liitteessä 4.

7 RATKAISU (maksimipistemäärä 1)

Tässä tutkimuksessa ei eritelty ratkaisusta ratkaisun kertomista ja kertomuksen lopettamista (Morrow 1990), vaan lapsi sai kaksi pistettä, jos kertoi seuraavista vaihtoehdoista kaksi

kohtaa: 1) Sillasta tuli kaarisilta tai kaari, jonka aurinko piirtää taivaalle, 2) sillasta tuli kuin sateenkaari (perustuu kuvaan), 3) aikuiset/lapset pääsevät sillan toiselle puolelle, 4) lapset/aikuiset ovat onnellisia, iloisia jne. ja 5) lapset/aikuiset eivät enää riitele tai vallitsee rauha. Yhden pisteen sai, jos mainitsi yhden em. kohdista. Huomioitavaa tässä kohdassa on se, että vain kohta yksi on mainittu tarinassa, muut ovat lasten omaa tulkintaa. Pisteytystä muutettiin juuri lasten runsaiden tulkintojen vuoksi.

Anna: "Että he pääsevät illalla vasemmalle ja aamulla oikealle niin, että kaikki voivat olla rauhassa." (2 pistettä)

Sanna: "Sitte ne pääs molempien luokse sit ne ei enää riidelly." (2 pistettä)

Niina: "Sitte ja ni ne kummatki kävivät oikealla ja vasemmalla." (1 piste)

Jannika: "Sitte se tuli taivaalle kaari, minkä aurinko piirtää taivaalle." (1 piste)

Juha: "Ja sitte ne teki siitä semmosen sillan niinku sateenkaari." (1 piste)

Aleksi: "Sitte sitte ne ne rupes olee kavereita." (1 piste)

Tommi: "Nyt se on valmis, nyt ne on ilosia tässä." (1,25 pistettä) (Tommi sai 0,25 lisäpistettä siitä, kun totesi sillanrakentamistilanteen jälkeen, että silta on valmis.)

Jussi: "Sit siihen tuli tällanen silta tommonen ja voi mennä kummalle puolelle vaan kummassa paistaa aurinko." (1,25 pistettä) (Jussi sai 0,25 lisäpistettä samasta syystä kuin Tommi edellä.)

8 LISÄPISTEET (maksimipistemäärä 2)

Morrow (1990) antaa omassa uudelleenkertomisanalyysissään lisäpisteitä tapahtumien aikajärjestyksen esittämisestä. Tässä tutkimuksessa ei annettu lisäpisteitä aikajärjestyksestä vaan, jos lapsi sai kohdista 1 - 7 vähintään 4,5 pistettä hän sai yhden lisäpisteen. Jos hän sai kohdista 1 - 7 vähintään 6,5 pistettä hän sai kaksi lisäpistettä. Jos pistemäärä kohdista 1 - 7 jäi alle 4,5 pisteen, lapsi ei saanut yhtään lisäpistettä.

Seuraavaksi siirrytään tarkastelemaan "Ujo lohikäärme" -tarinaa. "Ujo lohikäärme" -tarinaa käytettiin sekä leikin esittämisessä että leikin jälkeen lasten tarinanymmärtämistä arvioitaessa eli loppumittauksessa. Alku- ja loppumittausta tehtäessä oli se ero, että alkumittauksessa lapsilla oli uudelleenkertomistilanteessa kirja apuna, mutta loppumittauksessa ei. Luvussa 7.2 selvitettiin syitä tähän menettelyyn.

Seuraavaksi esitetään "Ujo lohikäärme" -kertomus kokonaisuudessaan. Kertomuksesta on analysoitu tarinan eri osat kuten edellä "Lasten silta" -tekstistä. "Ujo lohikäärme" -tarinassa on ongelma, 10 episodina ja ratkaisu:

Kaukana, kaukana Lohikäärmeessa (**tarinan kehys: paikka**) eli kerran pieni lohikäärme (**päähenkilö**). Meidän käsityksemme mukaan se ei lainkaan ollut pieni. Se oli nimittäin niin suuri kuin kolme elefanttia yhteensä. Mutta lohikäärmeeksi se oli todellakin hyvin pieni. Eikä se ollut vain pieni, vaan myös toivottoman ujo (**ongelma**). Heti kun joku vain katsoikin pikku lohikäärmettä, se tuli punaiseksi kuin tomaatti (**ongelma**). Nolostuneena se alkoi kuopia jaloillaan maata, ja sen sijaan, että olisi syöksenyttulta, se puhalteli vain pieniä kipunoita (**ongelma**).

1. Episodi

Luonnollisesti kaikki muut (lohikäärmeet) (**muut henkilöt**) nauroivat sille: "Ho-hoo, sinusta ei ole mitään hyötyä. Sinähän et ole koskaan edes ryöstänyt yhtään oikeaa prinsessaa!" nauroi pikku lohikäärmeen isovelji. "Sinähän tulet aivan punaiseksi! Ja sinä et osaa edes kunnolla syöstä tulta!" Ja niin tapahtui kaiken aikaa. Pienestä lohikäärmettä tuli yhä arempi. Ajan kuluessa se ei enää uskaltanut ulos luolastaan. Hyvin surullisena se kyyristyi luolansa nurkkaan: "Mitä hän minun pitäisi tehdä? Kaikki nauravat minulle. Kuitenkin minä olen aivan yhtä rohkea kuin toisetkin. Tai...melkein. Vielä minä näytän niille!" Ja salaa se päätti ryöstää prinsessan.

2. Episodi

Ja kun tuli ilta ja toiset menivät nukkumaan, ujo lohikäärme lähti retkelleen. Se vaelsi yli vuorten ja läpi laaksojen. Se näki järviä ja jokia, ja se kulki ja kulki kunnes se näki kaukaisuudessa kaupungin.

3. Episodi

Kaupungissa oli linna. "Hienoa! Siellä missä on linna, siellä on myös prinsessa. Minä jään tänne odottamaan häntä", lohikäärme ajatteli ja kätkeytyi suuren kallion taakse.

4. Episodi

Todellakin kaupungissa asui prinsessa. Joka ilta hän käveli sen kallion luo, minkä taakse lohikäärme oli kätkeytynyt. Ja niin tapahtui myös tuona iltana. Pikku lohikäärme näki prinsessan tulevan. Se olisi halunnut rynnätä heti esiin napatakseen hänet. Mutta silloin prinsessa sattumalta vilkaisi lohikäärmeen suuntaan. Se karahti heti punaiseksi. Ja ennen kuin se oli ehtinyt rauhoittua, oli prinsessa jo aikoja sitten kadonnut. "Noh, sitten huomenna", lohikäärme ajatteli. Mutta seuraavanakaan iltana se ei uskaltanut ryöstää prinsessaa.

5. Episodi

Kolmantena iltana pikku lohikäärme piti päänsä kylmänä. Se syöksyi esiin, heitti prinsessan selkäänsä ja juoksi nopeasti tiehensä peläten, että joku näkisi heidät. Prinsessaparan täytyi takertua kaikin voimin pikku lohikäärmeen kaulaan. Tämä juoksi syvälle metsään, kunnes löysi luolan. Sinne ujo lohikäärme kätki prinsessan. Vasta nyt se saattoi huokaista helpotuksesta.

6. Episodi

Sillä aikaa kaupungissa oli havaittu, että prinsessa oli kadonnut. Suoritettiin hälytys ja häntä etsittiin kaikkialta. Kun sitten lohikäärmeen jäljet löydettiin, heittäytyi urhea prinssi ratsunsa selkään huutaen: "Minä vapautan prinsessan." Ja niin hän karautti matkaan.

7. Episodi

Prinssi ratsasti, kunnes hän saapui metsässä olevalle luolalle. "Tänne sen on täytynyt kätkeytyä", hän ajatteli ja huusi: "Hei, lohikäärme, tule ulos! Haluan taistella kanssasi prinsessasta!" Lohikäärme syöksyi ulos ja aikoi päästää suustaan kamalan karjaisun. Silloin se huomasi, että prinssi tuijotti sitä päättäväisenä, ja heti se lehahti tulipunaiseksi. Lohikäärmeen karjaisusta tuli surkeaa piipitystä. Se alkoi kuoputtaa maata jaloillaan, painoi päänsä alas ja suhautti pari surkuteltavaa kipinää.

8. Episodi

Prinssi hämmästyí. "Pikku kulta", hän lausahti, "minusta sinä olet hieman hassu lohikäärme. Sinähán punastuit!" "Tiedán", pikku lohikäärme nyyhkäisi. "Mutta minä en voi sille mitään. Minä vain nyt olen tälláinen ujo lohikäärme." Sen silmistä vierí suuria lohikäärmekyyneliá. "Ja kaikki nauravat minulle!" Ja nyt se itki kuin vesiputous.

9. Episodi

Prinssi alkoi sääliá ujoa lohikäärmettä. Hän harkitsi pitkään, kuinka sitä voisi auttaa. Yhtäkkiä hän sai ajatuksen. "Tämä on aivan yksinkertaista", hän sanoi lohikäärmeelle, joka seistä nyppötti paikallaan kuin olisi ollut maailman surkein lohikäärme. "Sinä annat minulle prinsessan. Minä vien hänet kotiin. Vastineeksi sinä saat hänen kruununsa ja minun miekkani. Silloin voit kertoa lohikäärmemäassa, että olet ryöstänyt prinsessan ja voittanut prinssin. Jokainen uskoo sen, kun näkee kruunun ja miekan." "Niin", lohikäärme myönsi, "mutta entäpä kun minulta kysytään, miksen sitten tuonut prinsessaa mukani?" "Sitten sanot, että päästit hänet vapaaksi. Mitä prinsessalla tekisi lohikäärmemäassa?" "Mutta enkös minä silloin valehtelisi? Minähán en ole niin rohkea kuin kertoisin olevani." Prinssi rauhoitti häntä: "Olethan toki. Minusta sinä olet todella rohkea. Jos on niin ujo kuin sinä, ei ole lainkaan helppoa lähteä aivan yksin näin kauas ja kokea tälláista seikkailua. Sinä olet maailman rohkein lohikäärme!" Silloin lohikäärme säteili onnesta. Se antoi prinsessan prinssille ja sai miekan ja kruunun.

10. Episodi

Kun lohikäärme tuli kotiin, juoksivat kaikki kiihtyneinä paikalle. "Missä sinä olet ollut näin kauan? Mistä sait miekan? Ja mistä kruunun?" kyselivät kaikki yhteen ääneen. Silloin pikku lohikäärme kertoi niille, miten kauas se oli vaeltanut ja miten se oli ryöstänyt prinsessan.

Ratkaisu

Ja kun toiset näkivät miekan, ne ajattelivat, että pikku lohikäärme on myös voittanut prinssin ja se on nyt vain liian vaatimaton kehuskellakseen sillä. Siitä lähtien kaikki ihailivat ujoa lohikäärmettä, eikä kukaan enää nauranut sille, ei edes silloin kun se punastui.

Samoin kuin alkumittauksen kohdalla myös tässä tarinassa ongelma esitetään Steinin ja Glennin (1979) kertomuskielioppiteorian mukaisessa ensimmäisessä episodissa. Tämän vuoksi ensimmäisenä episodina pidetään vasta ongelmaa seuraavaa episodina (Morrow 1990). Episodissa 9 esitetyn vaihtokauppatapahtuman (prinsessan vaihto miekkaan ja kruunuun) voidaan katsoa olevan osa ongelmanratkaisua. Tässä ratkaisuna pidetään kuitenkin vain 10. episodin jälkeistä tapahtumaa.

Kuten edellä esitetystä "Lasten silta" -tekstistä myös "Ujo lohikäärme" -tekstistä esitetään seuraavaksi tekstin olennaiset osat, jotka tuottavat Morrow'n (1990) tarinan uudelleenkertomisanalyysissä täydet 10 pistettä. Lasten uudelleenkertomukset esitetään kokonaisuudessaan liitteessä 5.

1 KERTOMUKSEEN JOHDATTELEMINEN (maksimipistemäärä 1)

Sanna sai aloituksesta yhden pisteen: "Noo oli se pikku lohikäärme ja...", samoin *Mari*: "Oli aamu ja kaikki lohikäärmeet olivat heränneet aamuvirkistykseksi". Sen sijaan *Milja* ei saanut pisteitä seuraavasta aloituksesta: "Se punastu sillo kun ne nauro".

2 PÄÄHENKILÖN NIMEÄMINEN (maksimipistemäärä 1)

Päähenkilöksi hyväksyttiin pieni lohikäärme, ujo lohikäärme tai pelkkä lohikäärme.

3 MUIDEN HENKILÖIDEN NIMEÄMINEN (maksimipistemäärä 1; lapsen muistamien henkilöiden määrä jaetaan kertomuksessa olleiden todellisten henkilöiden määrällä)

Sivuhenkilöitä oli yhteensä kolme: prinssi, prinsessa ja isot lohikäärmeet, muut lohikäärmeet tai pikku lohikäärmeen isovelji.

4 KERTOMUKSEN AJAN TAI PAIKAN MAINITSEMINEN (maksimipistemäärä 1)

Tässä tarinassa mainittiin vain paikka. Paikaksi hyväksyttiin lohikäärmemaa. Myös *Jussin* "dinolohikäärmeitten saari vai mikä paikka se olikaan" hyväksyttiin, koska Jussi yritti selkeästi määritellä paikkaa, vaikka se ei vastannutkaan täysin kertomuksen paikkaa.

5 PÄÄHENKILÖN ENSISIJASEEN TAVOITTEeseen TAI RATKAISTA-VAAN ONGELMAAN VIITTAAMINEN (maksimipistemäärä 1)

Ongelmassa oli kaksi yhteen pisteeseen vaadittavaa olennaista osaa: 1) lohikäärmeen ujous ja 2) lohikäärmeen punastuminen tai pienten kipunoitten syökseminen. Jos lapsi muisti vain ensimmäisen kohdan, hän sai 0,75 pistettä. Toisesta kohdasta yksinään sai taas 0,5 pistettä. Lohikäärmeen ujuden mainitsemisesta sai enemmän pisteitä, koska sitä voidaan pitää tarinan pääongelmana. Seuraavaksi tarkastellaan esimerkkien avulla lasten ongelman muotoilua. Lasten saamat pisteet näkyvät suluissa.

Juha: "Se ei osaa syöksee yhtään tulta...ja siitä tuli aina vaan ujompi ja ujompi." (1 piste)

Anna: "Olipa kerran ujo lohikäärme, joka punastui aina edes kun joku katsoi häneen." (1 piste)

Markus: "Se oli niin ujo." (0,75 pistettä)

Milja: "Se punastu sillon kun ne nauro." (0,5 pistettä)

Antti: "Ku se lohikäärme niitä vaan niitä puhals niitä kipinöitä." (0,5 pistettä)

6 TAPAHTUMAJAKSOJEN ELI EPISODIEN KERTOMINEN (maksimipistemäärä 1; lapsen muistamien episodien yhteispistemäärä jaetaan todellisten episodien määrällä (10), yksittäisten episodien maksimipistemäärä on 1)

Episodissa 1 yhden pisteen saaminen edellytti, että lapsi muisti, että 1) toiset lohikäärmeet nauroivat ujolle lohikäärmeelle tai sanoivat, ettei se ole ryöstänyt edes prinsessaa, 2) lohikäärme meni surullisena luolaansa ja 3) päätti ryöstää prinsessan. Jokaisesta kohdasta yksinään sai 0,25 pistettä. Kahden kohdan mainitsemisesta sai 0,75 pistettä. Myös muissa kolme olennaista osaa sisältävissä episodeissa pisteytys oli samanlainen.

Marja: "Ja ne toiset vähä haukku sitä ja sitte tota ku ne haukku sitä ni se meni luolaan eikä uskaltanu tulla sieltä ulos kun toiset vaan haukku sitä ja sitte sitte se yks ilta päätti ryöstää prinsessan." (1 piste)

Alexi: "Se päätti sen prinsessan ryöstää...Ku ne muut sano, että ethä sää oo oo ryöstäny ikinä yhtää prinsessaa." (0,75 pistettä)

Milja: "Yy se päätti salaa ryöstää prinsessan." (0,25 pistettä)

Episodin 2 olennaiset osat ovat: 1) ujo lohikäärme lähti matkalle, 2) se kulki/vaelsi ja 3) linnan/kaupungin näkeminen tai kaupunkiin meneminen.

Sanna: "Ja sit se lähti ja sitte se kulki ja näki kaupungin ja linnan." (1 piste)

Hanna: "Sitten hän vaelti ja vaelti ja sitten hän meni kaupunkiin." (0,75 pistettä)

Laura: "Sitte se lohi se ujo lohikäärme lähti sinne matkalle." (0,25 pistettä)

Episodien 3 - 10 olennaiset osat pisteytyksineen ja esimerkkeineen esitetään liitteessä 6.

7 RATKAISU (maksimipistemäärä 2)

Kuten "Lasten silta" -kertomusten analyysissä, ei tässäkään eroteltu erikseen ratkaisun kertomista ja kertomuksen lopettamista. Täydet kaksi pistettä sai, jos kertoi kaksi kohtaa ja yhden pisteen sai, jos kertoi yhden kohdan seuraavista vaihtoehdoista: 1) Toiset lohikäärmeet ajattelivat, että lohikäärme on voittanut prinssin, 2) on liian vaatimaton kehuksellakseen sillä, 3) siitä lähtien kaikki ihailivat ujoa lohikäärmettä, 4) kukaan ei enää nauranut sille ja 5) sitä alettiin kutsua rohkeaksi lohikäärmeeksi.

Anna: "Ja silloin he myös ajattelivat, että mistä että lohikäärme on voittanut prinssin ja varastanut prinsessan jopa silloin häntä alettiin kutsua rohkeaksi lohikäärmeeksi." (2 pistettä)

Tommi: "Että sitte ne kaikki sano rohkeeks sitä." (1 piste)

Sanna: "Ni sitte ne arvas että se oli ryöstäny prinsessan ja site ni ne kaikki rupes kutsuun sitä rohkeeks lohikäärmeeks." (1,5 pistettä) (Sanna sai poikkeuksellisesti 1,5 pistettä. Tämä johtuu siitä, että kirjan mukaan toiset lohikäärmeet ajattelivat, että lohikäärme oli voittanut prinssin ja lohikäärme itse sanoi ryöstäneensä prinsessan.)

Pekka: "Sit ne kaikki kehu sitä ni tota sen voitosta." (0,75 pistettä) (Pekka sai ratkaisusta myös poikkeavat 0,75 pistettä, koska hän ei selitä tarkemmin mistä voitosta lohikäärmettä kehuettiin.)

Hanna: "Mutta lopulta häntä alettiin kutsua myös nii..." "Joo hän häntä alettiin kutsua rohkeaksi lohikäärmeeksi." (0,5 pistettä) (Myös Hanna sai ratkaisusta pisteytyksestä poikkeavan pistemäärän eli 0,5 pistettä. Hän ei muistanut rohkea sanaa, vaikka selkeästi sitä tavoitteli. Lukija sanoi sen Hannalle, mutta Hanna halusi vielä sanoa sen itse.)

8 LISÄPISTEET (maksimipistemäärä 2)

Lisäpisteitä annettiin samoin perustein kuin "Lasten silta" -tarinan uudelleenkertomuksille. Jos lapsi sai kohdista 1 - 7 vähintään 6,5 pistettä hän sai 2 lisäpistettä. Jos lapsi sai kohdista 1 - 7 vähintään 4,5 pistettä hän sai yhden lisäpisteen. Jos pistemäärä kohdista 1 - 7 jäi alle 4,5 pisteen, lapsi ei saanut yhtään lisäpistettä.

7.3.2 Leikkiesitysten analysointi

Videoidut "Ujo lohikäärme" -kirjaan pohjautuvat leikkiesitykset purettiin tekstiksi. Apuna käytettiin myös esitysten aikana tehtyjä muistiinpanoja. Tekstiksi purettiin sekä verbaalinen että nonverbaalinen toiminta ja se, kuka puhui kenellekin. Tekstit analysoitiin Williamsonin ja Silvernin (1992, 82 - 84) kehittämän luvussa 5.3 esitellyn leikkianalyysin mukaisesti. Williamson ja Silvern erottavat leikistä roolissa tapahtuvan assimilaatioon perustuvan **leikin** ja roolin ulkopuolella tapahtuvan akkomodaatioon perustuvan **metaleikin**. Leikkitekstit koodattiin tämän leikki- ja metaleikkiluokituksen mukaan siten, että kunkin lapsen kohdalla jonkin osa-alueen esiintyminen tuotti aina merkinnän tai pisteen kyseiseen osa-alueeseen. Kuitenkin, jos lapsi toisti jonkin aiemman sanomansa myöhemmin, hän ei saanut enää lisäpistettä tästä. Seuraavaksi esitetään tarkemmin luvussa 5.3 esitetyt leikki- ja metaleikkikategoriat. Joitakin osa-alueita on tarkennettu ja täsmennetty Williamsonin ja Silvernin esittämään analyysiin nähden osa-alueiden olennaista sisältöä kuitenkin muuttamatta. Leikkiin kuuluu kolme osa-aluetta, metaleikkiin kuusi. Esimerkit on poimittu lasten leikkiesityksistä. Esimerkeissä nonverbaalinen toiminta ja tarkennukset on esitetty sulkeissa.

LEIKKI 1

Nonverbaalinen toiminnan transformaatio. Tässä kohdassa tarkoitetaan pääasiassa leikkitoimintaa, joka on roolihenkilölle ominaista, muttei liity suoraan tarinankulkuun.

Esimerkki 1 on poimittu ryhmän 1 esityksestä, jossa leikkivät Markus, Aleks, Anna ja Laura. (Nonverbaalinen toiminnan transformaatio on tummennettu tekstissä.)

Markus: No ni me ollaan ystäviä. Nää leikkii. (**Aleks ja Markus leikkivät, kisailevat ja kaulailevat kontallaan lattialla lohikäärme-puvut päällä.**) (Sekä Aleks että Markus saavat merkinnän nonverbaalisen toiminnan transformaation esiintymisestä.)

Ryhmässä 5, josta esimerkki 2 on peräisin leikkivät Ville, Juha, Niina ja Hanna.

Juha: (Lihauttaa lohikäärme-pukuaan aikuista kohti.) Nyt tää syöksis fiuu. (Menee Villen luo leikkimään) Taistellaan me (tarttuu Villen miekkaan).

Ville: Antaudu (pojat taistelevat) (Molemmat pojat saavat tässä koodauksen nonverbaalisesta toiminnan transformaatiosta.)

LEIKKI 2

Nonverbaalinen toiminta roolissa. Lapsi toimii esittämänsä roolihenkilön tavoin. Toiminta liittyy suoraan tarinankulkuun.

Esimerkki 3 on ryhmän 3 leikkiesityksestä. Ryhmässä leikkivät Pekka, Antti, Sanna ja Aino.

Tilanne on prinsessanryöstö:

Sanna (prinsessa): Sitte yhtenä iltana se ryösti sen (katsoo Ainoa)

Aino (ujo lohikäärme): (Lähtee nurkasta ja tarttuu Sannaa kädestä. Aino kulkee vasempaan nurkkaan Sannan perässä, josta Sanna kiepsahtaa sohvalle.) (Sekä Sanna että Aino saavat pisteen prinsessanryöstöstä.)

Esimerkki 4. Ryhmässä 4, josta seuraava esimerkki on peräisin, esiintyivät Tommi, Jussi, Mari ja Jannika. Kohtaus kuvaa 4. episodina eli prinsessan iltakävelyä kallion ohi, jossa lohikäärme on piilossa:

Mari (prinsessa): (Lähtee vasemmasta nurkasta liikkeelle, kurkkaa ujoa lohikäärmettä esittävää Tommia ja säikähtää.) Uu-u (Huutaa ja juoksee takaisin vasempaan nurkkaan, kyyristyy piiloon.) (Mari saa tästä kohdasta yhden merkinnän nonverbaalisesta roolitoiminnasta.)

LEIKKI 3

Verbaalinen toiminta roolissa. Lapsi sanoo siten kuin esittämänsä roolihenkilö tarinassa. Tässä hyväksytään, kun lapsi muistaa repliikin olennaisen osan.

Esimerkki 5 on prinssin ja lohikäärmeen taisteluyritys (7. episodi) ryhmän 4 esityksestä:

Jussi (prinssi): Taistele minun kanssa (ujoa lohikäärmettä esittävä Tommi nauraa ja siirtyy nurkasta taistelemaan, ovat Jussin kanssa vastatusten).

Esimerkki 6 on kohtauksesta, jossa prinssi ja lohikäärme neuvottelevat vaihtokaupasta eli episodi 9. Esimerkki on ryhmän 5 esityksestä:

Ville (prinssi): **Ai nii jinessaha voi antaa sinulle juununsa ja minä miekan ni voit viijä ne lohikääjmemaaha ni kaikki uskoo et sinä et enää oo ootas ujo lohikääjme**

Hanna (ujo lohikäärme): **No mutta ku minä sitte kun ne toiset kysyy että mikse mikset prinsessan miksi et tuonut prinsessaa?**

Ville: **No sitte sinä sanot et mitä...**

Juha: Sitten sanot vain että mitä

Ville: **...mitä jinessalla tekis lohikääjmemaassa**

METALEIKKI 1

Nonverbaalinen ohjaus. Lapsen aikomuksena on saada toinen lapsi tekemään jotakin käyttämällä nonverbaaleja vihjeitä.

Esimerkki 7 on ryhmän 2 esityksestä. Ryhmässä 2 leikkivät Marja, Mikko, Antero ja Milja:

Aikuinen: No missähän se luola on, mihin sää sen prinsessan viet?

Antero (prinssi): **(Näyttää sohvan viereen oikealle puolelle nurkkaa.)** Tuolla.

Mikko (ujo lohikäärme): **(Menee Anteron osoittamaan nurkkaan) Tänne sieltä (huutaa ja kehottaa sormella tulemaan luokseen).**

Esimerkki 8 on ryhmän 4 esityksestä:

Tommi (ujo lohikäärme): Nyt se prinssi tulee ettiin

Jussi (prinssi): Ei tuu, menkää tonne luolaan **(osoittaa vasenta nurkkaa)**

Tommi: Mikä on se luola?

Jannika (iso lohikäärme): No vaikka tuolla **(osoittaa vasenta nurkkaa).**

Jussi: Vaikka tuolla tuo tyynyjen tolla puolella **(osoittaa miekalla vasemmalle).**

(Jussi saa tilanteessa merkinnän vain yhdestä nonverbaalisesta ohjauksesta, koska hänen osoittamansa paikka pysyy samana.)

METALEIKKI 2

Verbaalinen ohjaus tai moittiminen. Lapsi ohjaa tai käskyy toista lasta esittämään tiettyä toimintaa tai lapsi arvostelee toisen lapsen toimintaa. Ohjaaminen tapahtuu usein tarinankulun suunnittelun jälkeen (metaleikki 5).

Esimerkki 9 on ryhmän 1 esityksestä. Kyseessä on toisen lapsen ohjaaminen:

Anna: Mee tohon yhen piirrustuksen taa tohon maalauksen toi jossa on toi sinine puu ja kaks isoo kiekuraa (tarkoittaa vasem malla seinällä olevaa maalausta).

Esimerkki 10 on ryhmän 4 esityksestä, jossa Jannikaa eli isoa lohikäärmettä kehoitetaan nauramaan pienelle lohikäärmeelle eli Tommille. Jussin eli prinssin kohdalla kyse on ensin ohjaamisesta ja sitten moittimisesta, Tommin kohdalla moittimisesta.

Tommi: Naura.

Jussi: Naura tolle Tommille ni sit se lähtee tota.

Jussi: Sano nyt (tarkoittaa edellistä nauramista).

Jannika: Enkä sano.

Tommi: Jannika ei sano, Jannika on tyhmä.

Jussi: Ei tässä jaksa oottaa koko päivää.

METALEIKKI 3

Esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu. Tässä kohden viitataan keskusteluun siitä, että muiden lasten tulisi hyväksyä jokin lapsen esittämä esine, paikka tai roolihenkilön ominaisuus. Williamson ja Silvern sisällyttävät tähän kategoriaan pelkästään esine- ja kuvitteelliset transformaatiot. Tässä tutkimuksessa hyväksytään myös kuvaukset esineestä, sillä leikissä oli hyvin vähän esinetransformaatioita. Tämä johtui ehkä siitä, että leikissä käytettävät esineet olivat realistisia esim. miekka. Syynä voi olla myös se, kuten Piaget (1962) esittää leikkiteoriassaan, että kuusivuotiaat preferoivat leikeissään realistisia esineitä. Tässä tutkimuksessa metaleikki 3 ryhmään hyväksyttiin myös transformaatiot paikasta. Garvey ja Brendt (Bretherton 1985, 73 - 74, luku 5.2) ovat sisällyttäneet omaan leikin metakommunikaatiota kuvaavaan luokitukseen myös ympäristöstä ja paikasta tehtävät transformaatiot. Roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu hyväksyttiin myös tähän osaluueeseen kuuluvaksi.

Esimerkissä 11, joka on ryhmän 5 esityksestä, on kyse esinetransformaatiosta:

Ville (prinssi): (Työntää miekan housuihin) **Hei hyvä kotelo.**

Esimerkissä 12, joka on ryhmän 3 esityksestä, on kyseessä esineen kuvaus:

Pekka (prinssi): (Vääntelee pahvista tehtyä miekkaa.) **Rautanen miekka ja vääntyvä.**

Esimerkissä 13, joka on ryhmän 5 esityksestä, on kyseessä paikkatransformaation tekeminen:

Juha (iso lohikäärme): **Hei mää tiijän, tehään tänne pöyvän alle se luola.**

Esimerkki 14 on ryhmän 1 esityksestä. Siinä on kyseessä roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu:

Anna (prinsessa): **No se on kolmen norsun kokonen** (tarkoittaen lohikäärmettä).

METALEIKKI 4

Toiminnasta keskustelu. Kommunikaatio siitä, että toisten lasten tulisi hyväksyä jokin toiminta. Toiminnasta keskustelu on yleensä toiminnan kuvailua tai toiminnan toteuttamisen suunnittelua, mutta ei liity suoraan tarinankulkuun.

Esimerkki 15 on ryhmän 5 esityksestä, jossa prinssiä ja isoa lohikäärmettä esittävät lapset harjoittelevat taistelua:

Juha (iso lohikäärme): (Liehyttää pukuaan.) **Nyt tää syöksis fiuuu** (menee Villen luo leikkimään). **Taistellaan me** (tarttuu Villen miekkaan).

Ville (prinssi): Antaudu (pojat taistelevat).

Juha: **Tää syöksis tulet niin se kaatuis.**

Esimerkki 16 on ryhmän 3 leikkiesityksestä:

Aino (ujo lohikäärme): **Tännepäin** (viittoo käsillä prinssiä esittävälle Pekalle). **Ratsasta hevosella näin** (Aino ratsastaa sohvalla polviensa varassa).

METALEIKKI 5

Tarinankulun suunnittelu. Tarinaan liittyvä kommunikaatio siitä, mitä ujo lohikäärme esityksessä tapahtuu tai tulisi tapahtua.

Esimerkki 17 on ryhmän 2 esityksestä. Tapahtumassa on kyse kruunun ja miekan vaihtamisesta prinsessaan eli episodista 9:

Milja (iso lohikäärme): **Se anto sen prinsessan kruunun ja sen prinssin miekan.**

Antero (prinssi): (Antaa Mikolle miekan.)

Mikko (ujo lohikäärme): Mun miekka on katki. **Hei tuu ottaa, hakee prinsessa.**

Antero: **Nyt se antaa sen kruunun** (sanoo prinsessaa esittävälle Marjalle). (Tässä jokainen saa merkinnän tarinankulun suunnittelusta. Myös Antero, vaikka hän toistaa Miljan sanoman. Kaikki kuitenkin osallistuvat juonen suunnitteluun.)

Esimerkki 18 on ryhmän 3 esityksestä. Siinä Sanna kertoo tarinankerronnan tapaan loppuhuipennusta eli episodista 10:

Sanna (prinsessa): **Sitte se ujo lohikäärme tuli kotiin ja sitte ne kaikki kysy siltä että** (ujoa lohikäärmettä esittävä Aino nousee sohvalta ylös ja lähtee kävelemään miekkaa heilutellen vasempaan nurkkaan sohvaa viereen) **missä se oli ollu niin kauan ja sitte se ne kysy että mistä se sai noi kruunun ja miekan.** (Sanna saa tästä puheenvuorosta yhden merkinnän, koska sen kertominen tapahtuu yhtenäisesti ilman toisten lasten puheenvuoroja.)

METALEIKKI 6

Roolijaosta keskustelu. Kommunikaatio siitä, kuka esittää mitäkin roolia leikissä.

Esimerkki 19 on ryhmän 2 esityksestä:

Mikko: **Mää oon lohis.**

Mikko: **Mää oon lohis, oo sää se toine.**

Antero: Joo.

Marja: **Mää oon prinsessa.**

Mikko: **Sää oot lohis mää oon jo pikku mää oon ujo.** (Mikko saa tässä tilanteessa kolme merkintää roolijaosta, sillä vaikka hän puhuu samasta roolijaosta koko ajan, hän antaa koko ajan lisätietoa: 1) mää oon lohis, 2) oo sää se toine ja 3) mää oon ujo. Antero ei saa merkintää pelkästä rooliin myöntymisestä, sillä Mikko on ehdottanut kyseistä roolia Anterolle eli määritellyt roolin.)

Esimerkki 20 on ryhmän 5 esityksestä:

Juha: **Mää haluan olla toine lohikäärme.** (Viittaa.)

Hanna: **Mää haluan olla prinsessa kun sää lupasit jo mulle.**

Aikuinen: Joo sää saat olla (Hanna tulee pukemaan).

Ville: **Mää oon jinssi.**

Juha: **Mää oon lohikäärme.** (2)

Hanna: **Kumpi sää oot?**

Aikuinen: Kumpi sää oot kun siinä on ujo lohikäärme ja sitte joku toine lohikäärme?

Juha: **Mää oon se toine lohikäärme.**

Hanna: **Kumpi? (2)**

Juha: **Toine se toine lohikäärme.** (2)

Ville: **Ai ujo vai se toine?**

Hanna: **Ai ujo vai se toine? (3)**

Juha: **Nii se toine, ei ujo vaan se toine.** (3)

Hanna: (Pukee) **Ai ne, jotka pilkkas sitä ujo?**

Juha: Ni (Edellä puheenvuorojen perässä esiintyneet merkinnät 2 tai 3 tarkoittavat sitä, että lapsi ehdottaa samaa roolia 2 tai 3 kertaa, joten niistä ei saa uudestaan pistettä.)

Seuraavaksi siirrytään tarkastelemaan tutkimuksen tuloksia.

8 TUTKIMUKSEN TULOKSET

8.1 "Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen

Tässä luvussa tarkastellaan, miten lapset ymmärsivät heille luetun "Lasten silta" -tarinan, jolla arvioitiin lasten tarinanymmärtämistä ennen leikkiesitystä. Tarinanymmärtämisen arviointi perustui Morrow'n (1990) menetelmän mukaiseen tarinan uudelleenkertomisanalyysiin, jolla arvioitiin tarinan osien muistamista. Seuraavassa taulukossa 5 sivulla 99 ovat "Lasten silta" -tarinaan perustuvien lasten uudelleenkertomusten pisteet Morrow'n (1990) menetelmän mukaan analysoituna.

Lapsi	Tarinan aloitus	Päähenkilö	Muut henkilöt	Paikka	Ongelma	Episodi 1	Episodi 2	Episodi 3	Episodi 4	Episodi 5	Episodi 6	Episodi 7	Episodit yhteensä	Ratkaisu	Lisäpiisteet	YHTEENSÄ
Markus	1,00	1,00	0,50	0,00	0,00	0,25	0,00	0,00	0,25	0,00	0,00	0,50	0,14	0,00	0,00	2,64
Laura	0,00	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	0,25	0,25	0,25	0,75	0,50	0,50	0,50	1,00	1,00	6,25
Aleksi	0,00	1,00	1,00	0,00	0,00	1,00	0,00	0,25	0,25	0,75	0,00	0,50	0,50	1,00	0,00	3,50
Anna	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	0,50	0,57	1,00	2,00	8,57
Marja	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,25	0,75	0,25	0,25	0,50	0,00	0,50	0,25	0,00	0,00	2,25
Mikko	0,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,25	0,25	0,25	0,25	1,00	0,50	0,50	0,82	1,00	0,00	3,82
Antero	0,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,25	0,25	0,75	0,25	0,25	0,25	1,00	0,43	0,00	0,00	4,18
Milja	0,00	1,00	1,00	1,00	0,75	0,25	0,25	0,75	0,25	0,50	0,00	0,50	0,39	0,00	0,00	0,89
Pekka	0,00	0,00	0,50	0,00	0,00	1,00	0,25	0,25	0,25	0,50	0,00	0,50	0,46	1,00	0,00	3,46
Antti	0,00	1,00	1,00	0,00	0,00	1,00	0,25	0,75	0,25	0,50	0,00	0,50	0,89	2,00	1,00	5,89
Sanna	0,00	1,00	1,00	0,00	0,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	1,00	0,50	0,54	2,00	1,00	5,54
Aino	0,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,25	0,25	1,00	0,75	0,75	0,25	0,50	0,50	2,00	0,00	4,00
Tommi	0,00	1,00	0,50	0,00	0,75	0,25	0,25	0,25	1,00	0,75	0,50	0,50	0,82	0,25	1,00	6,07
Jussi	0,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	0,50	0,50	0,57	2,00	2,00	9,07
Mari	1,00	1,00	1,00	1,00	0,50	0,00	0,75	1,00	0,25	1,00	0,50	0,50	0,68	1,00	1,00	5,68
Jannika	0,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	0,75	0,50	0,75	1,00	0,25	0,50	0,71	1,00	1,00	6,71
Ville	1,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	1,00	0,25	0,75	1,00	0,50	1,00	0,89	1,00	1,00	5,89
Juha	0,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	0,75	1,00	0,75	1,00	0,75	1,00	0,46	1,00	0,00	4,21
Niina	0,00	1,00	1,00	0,00	0,75	0,75	0,00	0,25	0,25	1,00	0,50	0,50	0,46	1,00	0,00	4,21
Hanna	0,00	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	0,00	0,75	1,00	0,75	0,75	1,00	0,75	1,00	1,00	5,75
\bar{x}	0,25	0,95	0,93	0,50	0,28	0,66	0,48	0,59	0,63	0,74	0,41	0,58	0,58	1,03	0,70	5,21
S	0,44	0,22	0,18	0,51	0,40	0,41	0,38	0,34	0,33	0,31	0,32	0,18	0,21	0,65	0,73	2,27

TAULUKKO 5

“Lasten silta” -tarinan uudelleenkertomispistemäärät (n = 20)

Luvussa 4.3 tarinanskeeman olemassaoloa käsittelevän tutkimuksen eräs tulos oli se, että lapset muistavat tarinasta parhaiten pääkehysten eli päähenkilöt, alkuunpanevat tapahtumat ja suorat seuraukset ja huonoiten pienemmän kehyksen eli ajan ja paikan sekä päähenkilön sisäisen vasteen (Stein & Glenn 1979, 91). "Lasten silta" -kirjaan perustuvista uudelleen-kertomuksista tehty analyysi tuki tätä tutkimustulosta. Melkein kaikki (19) lapset muistivat päähenkilöt eli saivat yhden pisteen, kuten taulukosta 5 voidaan havaita. Lasten päähenkilön muistamisesta saamien pisteiden keskiarvo onkin 0,95 pistettä. Lisäksi taulukon 5 perusteella voidaan havaita, että suurin osa (16) lapsista kertoi ratkaisusta (suora seuraus) vähintään yhden pisteen arvoisesti. Lisäksi seitsemänstä episodista kaikki lapset (20) muistivat vähintään toisen olennaisen osan eli saivat vähintään 0,5 pistettä. Kuten aiemmin tässä luvussa todettiin, Steinin ja Glennin (1979) sekä Morrow'n (1990) teorian mukaan tässä tutkimuksessa seitsemäntenä episodina käsitelty episodi on osa ratkaisua. Huonoimmin muistetuista tarinan osista (Stein & Glenn) pienemmän pääkehysten eli tässä tutkimuksessa paikan, muisti vain puolet lapsista ja ongelman (= sisäinen vaste (= tunne ja halu) tässä tarinassa) muisti vain kaksi lasta kokonaan, 13 ei muistanut sitä lainkaan. Ongelman muistamisesta saatujen pisteiden keskiarvo onkin vain 0,28 pistettä ja paikan muistamisesta saatujen pisteiden keskiarvo 0,5 pistettä, kuten taulukosta 5 voidaan nähdä. Vähiten lapset saivat pisteitä kertomuksen aloittamisesta. Taulukon 5 perusteella voidaan havaita, että kertomuksen aloittamisesta saatujen pisteiden keskiarvo on vain 0,25 pistettä. Vain viisi lasta sai kertomuksen aloittamisesta maksimipistemäärän 1.

Episodien kesken ei muistamisessa ollut suuria eroja vaan pisteet jakautuivat niin episodien sisällä kuin niiden keskenkin melko tasaisesti. Episodi 6 oli kuitenkin vaikein. Lapsien oli kertomuksissaan vaikea muotoilla sitä selkeäksi (liite 3). Tämä näkyy myös pisteissä; kuudennen episodin muistamisesta saatujen pisteiden keskiarvo on 0,41 pistettä. Vain kaksi lasta muisti kuudennen episodin kokonaan, viisi ei lainkaan, kuten taulukosta 5 voidaan nähdä. Tämä voi johtua siitä, että 6. episodin olennaisissa tapahtumissa oli kaksi sisäistä vastetta: *vanhemmat ihmettelivät...* (kognitio) ja *vanhemmat saivat selville...* (kognitio). Syynä tähän samoin kuin myös ongelman huonoon muistamiseen voi osaltaan olla myös se, että näihin tapahtumiin kirjan kuvat eivät antaneet oikeastaan minkäänlaista vihjettä. Parhaiten episoodeista muistettiin viides episodi. Sen muistamisesta saatujen pisteiden keskiarvo on 0,74 pistettä.

Taulukosta 5 voidaan havaita, että uudelleenkertomusten yhteispistemäärät vaihtelevat melko tasaisesti 20 lapsen kesken ($S = 2,27$). Mielenkiintoista on kuitenkin se, että suurin osa (70 % eli 7/10) pojista sai alkumittauksessa eli "Lasten silta" -tarinan ymmärtämisestä heikomman tuloksen kuin kaikki tytöt. Tyttöjen alkumittauskeskiarvo onkin 6,489, kun taas poikien on 3,923.

8.2 "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtäminen

Tässä luvussa tarkastellaan lasten leikkimän "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä. "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä arvioitiin leikkiesityksen jälkeen.

Taulukossa 6 sivulla 102 esitetään "Ujo lohikäärme" -tarinan uudelleenkertomispistemäärät.

Lapsi	Tarinan aloitus	Päähenkilö	Muut henkilöt	Paikka	Ongelma	Episodi 1	Episodi 2	Episodi 3	Episodi 4	Episodi 5	Episodi 6	Episodi 7	Episodi 8	Episodi 9	Episodi 10	Episodit yhteensä	Ratkaisu	Lisäpisteet	YHTEENSÄ
Markus	0,00	0,00	0,33	0,00	0,75	0,25	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,25	0,25	0,08	0,00	0,00	1,16
Laura	0,00	1,00	0,67	0,00	0,75	0,25	0,25	0,00	0,25	1,00	0,00	0,75	0,00	0,25	0,25	0,30	1,00	0,00	3,72
Aleksi	0,00	1,00	0,67	0,00	1,00	0,75	0,00	0,00	0,00	0,25	0,25	0,00	0,00	0,25	0,00	0,15	0,00	0,00	2,82
Anna	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	0,75	1,00	0,75	1,00	1,00	0,75	0,90	2,00	2,00	9,90
Marja	0,00	1,00	0,67	0,00	0,75	1,00	0,25	0,00	0,75	0,75	1,00	1,00	0,50	0,25	1,00	0,65	1,00	0,00	4,07
Mikko	0,00	1,00	0,67	0,00	0,75	0,75	0,00	0,00	0,00	0,75	0,25	0,00	0,00	0,25	0,00	0,20	0,00	0,00	2,62
Antero	0,00	1,00	1,00	0,00	1,00	1,00	0,25	0,50	0,25	0,75	0,75	0,00	0,00	0,25	0,00	0,38	1,00	0,00	4,38
Milja	0,00	0,00	1,00	0,00	0,50	0,25	0,00	0,00	0,25	0,25	0,25	0,00	0,00	0,25	0,75	0,20	1,00	0,00	2,70
Pekka	0,00	1,00	0,67	0,00	0,00	0,25	0,00	0,25	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,25	0,00	0,08	0,75	0,00	2,50
Antti	0,00	1,00	0,67	0,00	0,50	0,75	0,00	0,00	0,25	0,25	0,75	0,25	0,00	0,25	0,00	0,25	0,00	0,00	2,42
Sanna	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	0,75	1,00	1,00	1,00	0,75	0,75	0,75	0,00	0,75	0,25	0,70	1,50	1,00	7,20
Aino	0,00	1,00	0,67	0,00	0,50	1,00	0,25	0,50	0,25	0,75	1,00	0,75	0,50	0,25	1,00	0,63	1,00	0,00	3,80
Tommi	0,00	1,00	0,67	0,00	0,75	1,00	0,00	0,00	0,00	0,25	0,00	0,75	0,00	0,25	1,00	0,33	1,00	0,00	3,75
Jussi	0,00	1,00	1,00	1,00	0,75	0,25	0,25	0,00	0,25	0,50	0,00	1,00	0,00	0,25	0,25	0,28	0,00	0,00	4,03
Mari	1,00	1,00	1,00	1,00	0,50	1,00	0,75	1,00	0,75	0,50	1,00	1,00	1,00	0,75	0,50	0,83	1,00	1,00	7,33
Jannika	0,00	1,00	1,00	0,00	0,00	0,75	0,00	0,50	0,25	0,75	0,25	0,00	0,00	0,25	0,25	0,30	0,00	0,00	2,30
Ville	0,00	1,00	0,67	1,00	0,75	1,00	0,00	0,50	0,75	1,00	0,75	0,75	1,00	0,75	0,25	0,68	1,50	1,00	6,60
Juha	0,00	1,00	0,67	1,00	1,00	1,00	0,75	0,00	0,00	0,75	0,25	0,25	0,00	0,25	0,75	0,40	1,00	1,00	6,07
Niina	0,00	1,00	0,67	1,00	0,75	0,25	0,00	0,00	0,25	0,25	0,75	0,75	0,00	0,75	0,00	0,30	0,00	0,00	3,72
Hanna	1,00	1,00	1,00	0,00	1,00	1,00	0,75	0,50	0,75	0,75	1,00	1,00	0,00	0,75	0,25	0,68	0,50	1,00	6,18
\bar{x}	0,20	0,90	0,79	0,30	0,70	0,70	0,28	0,29	0,35	0,55	0,50	0,49	0,20	0,41	0,38	0,42	0,71	0,35	4,86
S	0,41	0,30	0,19	0,47	0,30	0,32	0,36	0,37	0,35	0,31	0,41	0,42	0,38	0,26	0,37	0,25	0,61	0,59	2,181

TAULUKKO 6 "Ujo lohikäärme" -tarinan uudelleenkertomispistemäärät (n = 20)

Taulukoita 5 (luku 8.1) ja 6 vertailemalla voidaan havaita, että ongelma muistettiin "Ujo lohikäärme" -tarinasta ($\bar{x} = 0,70$ pistettä) paremmin kuin "Lasten silta" -tarinasta ($\bar{x} = 0,28$ pistettä). Tämä voi johtua siitä, että ujosssa lohikäärmeessä osa tarinan ongelmaa—punastuminen ja pienien kipinöiden syökseminen—on Steinin ja Glennin (1979) kertomuskielioppiteorian mukaan alkuunpaneva tapahtuma, joka Steinin ja Glennin (1979, 91) mukaan muistetaan tarinasta parhaiten päähenkilöiden ja ratkaisun ohella. Lisäksi ujos on pikku lohikäärmeen hyvin olennainen ominaisuus. "Lasten silta" -kirjassa ongelma taas oli sisäinen vaste, joka teorian mukaan muistetaan tarinasta huonoiten pienemmän kehityksen ohella (Stein & Glenn 1979, 91). Kuten taulukosta 6 voidaan nähdä, pienempi kehys eli tässä tarinassa paikka muistettiin uudelleenkertomuksissa huonosti, vain kuusi lapsista muisti paikan eli sai yhden pisteen ($\bar{x} = 0,3$ pistettä). Päähenkilö sen sijaan muistettiin hyvin, lapsista 18 mainitsi kertomuksessaan päähenkilön ($\bar{x} = 0,9$ pistettä). Myös "Lasten silta" -tarinan uudelleenkertomuksissa paikka muistettiin huonosti ja päähenkilö hyvin (taulukko 5). Ratkaisua ei muistettu "Ujo lohikäärme" -tarinasta ($\bar{x} = 0,71$) yhtä hyvin kuin "Lasten silta" -tarinasta ($\bar{x} = 1,03$). Kuitenkin 13 lasta muisti ratkaisusta jotakin. Myös "Ujo lohikäärme" -tarinassa kuten "Lasten silta" -tarinassa osa ratkaisua kerrottiin Steinin ja Glennin teorian mukaisesti jo ratkaisua edeltävässä episodissa. Tässä tarinassa 9. episodissa tapahtunutta prinssin ehdottamaa vaihtokaupparatkaisua ja sen toteuttamista voidaan pitää osaltaan pääongelman ratkaisuna. Vaikka 9. episodista lasten saamat pisteet eivät olleet korkeita, kaikki 20 lasta mainitsivat kuitenkin uudelleenkertomuksissaan vaihtokaupan jossain muodossa eli saivat vähintään 0,25 pistettä. Tämä tukee Steinin ja Glennin (1979, 91) väitettä siitä, että ratkaisu on yksi parhaiten muistettuja osia tarinoissa.

"Lasten silta" -tarinan muistamiseen verrattuna lapset saivat "Ujo lohikäärme" -tarinasta vähemmän pisteitä yksittäisistä episodeista. Osaltaan tähän on ehkä syynä se, että alkumittauksessa lapsilla sai olla kirja apuna uudelleenkertomistilanteessa. "Ujo lohikäärme" -tarinan uudelleenkertomuksissa muistettiin muita episodeja huonommin 2., 3. ja 8. episodi, kuten taulukosta 6 voidaan havaita vertailemalla episodeista saatujen pisteiden keskiarvoja. Toinen episodi kuvasi lohikäärmeen matkustamista, joten voi olla, että lapset eivät pitäneet tätä "siirtymävaihetta" oleellisena. Kolmas episodi taas kuvasi lohikäärmeen ajatuksia: missä linna, siellä prinsessa. Ajatukset sisäisiin vasteisiin kuuluvana muistetaan kuitenkin tarinasta huonoimmin kuten jo edellä todettiin (Stein & Glenn 1979). Kahdeksas episodi käsitteli prinssin hämmästyttä lohikäärmeen taisteluyrityksestä ja lohikäärmeen vastetta tähän.

Tämäkin voidaan tulkita sisäiseksi vasteeksi edelliseen tapahtumaan eli taisteluun. Eniten pisteitä lapset saivat ensimmäisestä episodista ($\bar{x} = 0,7$ pistettä). Ensimmäisessä episodissa kiteytyi oikeastaan koko tarinan johtava teema: koska toiset lohikäärmeet nauroivat ujolle lohikäärmeelle, se päätti ryöstää prinsessan. Ensimmäistä episodista voidaankin pitää ongelman ohella alkuunpanevana tapahtumana koko lopputarinalle. Voi olla, että tästä syystä ensimmäinen episodi muistettiin parhaiten.

Kuten taulukosta 6 voidaan havaita, "Ujo lohikäärme" -tarinan muistamista kuvaavat kertomuksen osien yhteispisteet eli loppumittauspisteet jakautuvat melko tasaisesti ($S = 2,181$). Kakkosella alkavia pisteitä on kuitenkin muita enemmän. Jos verrataan loppumittauspisteitä taulukossa 5 esitettyihin alkumittauspisteisiin, voidaan havaita, että "Lasten silta" -tarinan muistamisesta lapset saivat parempia pistemääriä. Tämä näkyy myös keskiarvossa. Alkumittauspisteiden keskiarvo on lähes pisteen parempi kuin loppumittauspisteiden keskiarvo. Kuitenkin voidaan taulukoita vertailemalla havaita, että kymmenestä parhaasta lapsesta alkumittauksessa sijoittuu kahdeksan 10 parhaan joukkoon myös loppumittauksessa. Samoin kymmenestä huonoimman pistemäärän alkumittauksessa saaneesta lapsesta sijoittuu kahdeksan pistemäärältään 10 huonoimman joukkoon myös loppumittauksessa. Alku- ja loppumittauspisteiden välinen korrelaatio onkin suuri: $.76^{***}$. Eli mitä suuremman pistemäärän lapsi sai "Lasten silta" -tarinan muistamisesta, sitä suuremman pistemäärän hän sai myös "Ujo lohikäärme" -tarinan muistamisesta. Alku- ja loppumittauspisteiden keskiarvojen välinen ero saattaa osaltaan selittyä sillä, että alkumittauksessa lapsilla oli kirja apunaan, kun taas loppumittauksessa ei ollut. Kuten "Lasten silta" -tarinan muistamisessa myös "Ujo lohikäärme" -tarinan muistamisessa tyttöjen keskiarvo on parempi kuin poikien: Tyttöjen keskiarvo on 5,092 ja poikien 3,635.

8.3 Leikki ja metaleikki "Ujo lohikäärme" -tarinaan pohjautuvassa temaattisessa fantasialeikissä

"Ujo lohikäärme" -leikin analysointia Williamsonin ja Silvernin (1992) leikki- ja metaleikki-luokituksen mukaan on käsitelty tarkemmin jo tämän tutkimuksen luvussa 5.3 sekä tutkimuksen analyysimenetelmissä (luku 7.3). Tässä leikin ja metaleikin esiintymistä eri ryhmien

leikissä havainnollistetaan numeerisesti. Liitteessä 7 ovat kaikki leikkiesitykset (sisältää sekä leikin että metaleikin) kokonaisuudessaan leikki- ja metaleikkitoimintojen mukaan analysoituina.

8.3.1 Leikki "Ujo lohikäärme" -esityksissä

Leikissä oli kolme erillistä osa-aluetta, jotka temaattisesta fantasialeikistä koodattiin. Seuraavaksi käsitellään kunkin leikkitoiminnan esiintymistiheyttä "Ujo lohikäärme" -tarinaan pohjautuvissa leikkiesityksissä. Liitteessä 8 eli havaintomatriisissa näkyy eri leikkitoimintojen esiintymistiheys yksittäisillä lapsilla. Tässä sen sijaan käsitellään eri leikkitoimintojen esiintymistiheyttä koko lapsiryhmässä sekä eri leikkiryhmien välillä.

TAULUKKO 7 Leikin eli nonverbaalisen toiminnan transformaation, nonverbaalisen roolitoiminnan ja verbaalisen toiminnan jakautuminen lasten leikkiesityksissä (n = 20)

Esiintymistiheys	Lasten lukumäärä		
	Nonverbaalinen toiminnan transformaatio	Nonverbaalinen roolitoiminta	Verbaalinen roolitoiminta
0	11	4	15
1	6	3	2
2	2	3	0
3	1	5	0
4	0	2	1
5	0	1	0
6	0	2	1
7	^c 0	0	1
Esiintymistiheys yhteensä	13	49	19

Taulukosta 7 voidaan havaita, että nonverbaalista toiminnan transformaatiota oli leikkiesityksissä hyvin vähän, yhteensä vain 13 kertaa. Yli puolella lapsista (11) nonverbaalista toiminnan transformaatiota ei ollut lainkaan ja vain yksi lapsi teki kolme nonverbaalisen

toiminnan transformaatiota, joka oli suurin esiintymiskertojen määrä. Nonverbaalista roolitoimintaa sen sijaan oli leikkiesityksissä huomattavasti enemmän (yhteensä 49 kertaa) kuin nonverbaalista toiminnan transformaatiota Puolella lapsista (10) nonverbaalista roolitoimintaa oli 3 - 6 kertaa ja vain neljällä lapsista sitä ei ollut lainkaan. Taulukon 7 mukaan verbaalista roolitoimintaa ei ollut 75 %:lla lapsista (15) lainkaan. Kuitenkin yhdellä lapsista sitä oli peräti 7 kertaa. Leikkitoimintojen esiintymistiheyksien yhteismäärää vertailemalla voidaan havaita, että verbaalista roolitoimintaa esiintyi huomattavasti vähemmän kuin nonverbaalista roolitoimintaa, mutta hieman enemmän kuin nonverbaalista toiminnan transformaatiota.

Seuraavaksi tarkastellaan eri leikkitoimintojen esiintymistiheyttä eri ryhmissä.

TAULUKKO 8 Leikin eli nonverbaalisen toiminnan transformaation, nonverbaalisen roolitoiminnan ja verbaalisen roolitoiminnan esiintymistiheys eri ryhmissä (n = 5)

Ryhmä (ryhmäkoko 4)	Esiintymistiheys			Yhteensä
	Nonverbaalinen toiminnan transformaatio	Nonverbaalinen roolitoiminta	Verbaalinen roolitoiminta	
1	3	12	0	15
2	0	6	0	6
3	4	7	0	11
4	0	9	2	11
5	6	15	17	38

Taulukosta 8 voidaan havaita, että kaikkia leikkitoimintoja yhteensä oli eniten ryhmässä viisi eli 38 kertaa. Seuraavaksi eniten niitä oli ryhmässä 1 eli 15 kertaa. Ryhmässä 5 oli eniten nonverbaalista toiminnan transformaatiota, kuten taulukosta 8 voidaan nähdä. Tässä ryhmässä leikkivätkin lapset, joilla nonverbaalista toiminnan transformaatiota oli eniten eli Juhalla kolme kertaa ja Hannalla kaksi kertaa (taulukko 7, liite 8). Sen sijaan ryhmissä 2 ja 4 nonverbaalista toiminnan transformaatiota ei ollut lainkaan.

Taulukosta 8 voidaan havaita, että nonverbaalista roolitoimintaa oli eniten ryhmissä 1 ja 5. Lapset eli Anna ja Niina, jotka osallistuivat nonverbaaliseen roolitoimintaan eniten eli kuusi kertaa (taulukko 7, liite 8) leikkivätkin näissä ryhmissä. Nonverbaalista roolitoimintaa oli kuitenkin joka ryhmässä toisin kuin nonverbaalista toiminnan transformaatiota tai verbaalista roolitoimintaa.

Taulukon 8 mukaisesti verbaalinen roolitoiminta oli keskittynyt vain kahden ryhmän esityksiin, niistäkin huomattavan selkeästi ryhmään 5. Ryhmässä 5 esiintyivätkin lapset (liite 8), joilla verbaalista roolitoimintaa oli eniten (taulukko 7) eli Hannalla 4 kertaa, Villellä 6 kertaa ja Juhalla 7 kertaa.

Edellä esitetyistä kolmesta leikkitoiminnasta nonverbaalinen toiminnan transformatio ja verbaalinen roolitoiminta korreloivat keskenään ($r = .6443$, $p = 0,002$). Näin ollen mitä enemmän lapsen leikissä oli nonverbaalista toiminnan transformaatiota, sitä enemmän leikissä oli myös verbaalista roolitoimintaa. Sekä nonverbaalisen toiminnan transformatio että verbaalisen roolitoiminnan jakautumista kuvaavasta taulukosta 7 voidaan havaita, että yli puolet lapsista ei osallistunut lainkaan kyseisiin toimintoihin. Kun tarkastelee eri leikkitoimintojen jakautumista yksittäisillä lapsilla (liite 8) voidaan havaita, että yhdeksän lasta ei tehnyt nonverbaalisen toiminnan transformaatiota eikä osallistunut verbaaliseen roolitoimintaan. Näin ollen samat lapset olivat molemmissa em. leikkitoiminnoissa joko passiivisia tai aktiivisia kuten korrelaatio osoittaa. Taulukosta 7 voidaan havaita, että nonverbaaliseen roolitoimintaan lapset osallistuivat huomattavasti enemmän kuin nonverbaaliseen toiminnan transformatioon ja verbaaliseen roolitoimintaan. Korrelaatio nonverbaalisen toiminnan transformatioon ja verbaalisen roolitoiminnan välillä selittyikin lähinnä lasten passiivisuudesta osallistua kyseisiin toimintoihin.

Leikkitoimintojen määrä saatiin laskemalla yhteen nonverbaalisen toiminnan transformatioon, nonverbaalisen roolitoiminnan ja verbaalisen roolitoiminnan määrä. Näin menetellen päästiin tarkempaan tulokseen ryhmien välisten tilastollisten erojen selvittämiseksi. Ryhmien leikkitoimintojen määrän keskiarvojen välisiä eroja tarkasteltiin ONE WAY -varienssianalyysillä.

Ryhmän 1 keskiarvo oli 3,75

Ryhmän 2 keskiarvo oli 1,5

Ryhmän 3 keskiarvo oli 2,75

Ryhmän 4 keskiarvo oli 2,75

Ryhmän 5 keskiarvo oli 9,5

Varianssianalyysin perusteella voitiin havaita, että eri ryhmien keskiarvojen välillä oli eroja ($F = 8,9830$, $p = 0,007$). Varianssianalyysiin liittyvän Duncanin testin avulla selvisi, että ryhmien 1, 2, 3 ja 4 välillä ei ollut eroja keskiarvoissa, mutta ryhmän 5 keskiarvo erosi kaikkien muiden ryhmien keskiarvosta. Edellä esitetystä taulukosta 8 voidaankin havaita, että ryhmässä 5 leikin esiintymiskertojen määrä oli joka kategoriassa muita ryhmiä suurempi. Ryhmässä 5 leikkitoimintojen määrä oli 38, kun taas esim. ryhmässä 2 leikkitoimintojen määrä oli kuusi.

8.3.2 Metaleikki "Ujo lohikäärme" -esityksissä

Lasten "Ujo lohikäärme" -tarinaan perustuvasta temaattisesta fantasialeikistä analysoidussa metaleikissä oli kuusi erillistä osa-aluetta. Seuraavaksi tarkastellaan kunkin metaleikkitoiminnan esiintymistä leikkiesityksissä (taulukko 9 sivulla 109).

TAULUKKO 9 Metaleikin eli nonverbaalisen ohjauksen, verbaalisen ohjauksen, esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelun, toiminnasta keskustelun, tarinankulun suunnittelun ja roolijaosta keskustelun jakautuminen lasten leikkiesityksissä (n = 20)

Esiintymistiheys	Lasten lukumäärä					
	Non-verbaalinen ohjaus	Verbaalinen ohjaus	Esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu	Toiminnasta keskustelu	Tarinankulun suunnittelu	Roolijaosta keskustelu
0	12	3	8	7	3	2
1	5	2	6	5	2	8
2	1	2	3	5	1	3
3	2	2	0	0	5	1
4	0	3	2	0	1	0
5	0	1	0	2	2	3
6	0	0	0	0	0	1
7	0	1	0	0	1	1
8	0	0	1	0	2	0
9	0	1	0	0	1	1
10	0	1	0	0	1	0
11	0	1	0	0	0	0
12	0	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0
14	0	1	0	1	0	0
15	0	0	0	0	0	0
16	0	0	0	0	1	0
17	0	1	0	0	0	0
18	0	0	0	0	0	0
19	0	1	0	0	0	0
Esiintymistiheys yhteensä	13	116	28	39	91	54

Taulukosta 9 voidaan havaita, että metaleikkitoiminnasta nonverbaalista ohjausta, esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelua sekä toiminnasta keskustelua oli lasten lasten leikkiesityksissä vähiten. Nonverbaalista ohjausta ei ollut 60 %:lla lapsista lainkaan. Muutenkin sitä oli leikkiesityksissä hyvin vähän, vain 13 kertaa kaikissa esityksissä yhteensä. Esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelua oli leikkiesityksissä yhteensä 28 kertaa. Suurin osa lapsista (14) keskusteli esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta vain 0 - 1 kertaa. Toiminnasta leikissä keskusteltiin yhteensä 39 kertaa. Näistä esiintymiskerroista melkein kolmannes (14) keskittyi yhdelle lapselle. Kolmannes (7) lapsista ei sitä vastoin puhunut lainkaan toiminnasta.

Taulukosta 9 voidaan nähdä, että verbaalista ohjausta ja tarinankulun suunnittelua oli leikkiesityksissä paljon. Myös rooliijaosta keskusteltiin melko paljon. Verbaalista ohjausta oli leikkiesityksissä yhteensä 116 kertaa. Yli puolet lapsista (11) käytti verbaalista ohjausta tai moittimista leikissä 4 - 19 kertaa. Tarinankulun suunnittelua oli leikkiesityksissä yhteensä 91 kertaa. Lähes kaikki (17) lapset suunnittelivat leikissä tarinankulkua. Noin puolet lapsista (11) osallistui juonen suunnitteluun 1 - 5 kertaa, viisi lapsista taas 7 - 10 kertaa. Leikkiesityksessä yksi lapsi eli Ville suunnitteli juonta selkeästi muita enemmän eli 16 kertaa leikin aikana. Roolijaosta keskusteltiin yhteensä 54 kertaa. Lapsista 85 % keskusteli rooleista 1 - 5 kertaa, loput 15 % 6 - 9 kertaa.

TAULUKKO 10 Metaleikin eli nonverbaalisen ohjauksen, verbaalisen ohjauksen, esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelun, toiminnasta keskustelun, tarinankulun suunnittelun sekä rooli- jaosta keskustelun esiintymistiheys eri ryhmissä (n = 5)

Ryhmä (ryhmä- koko 4)	Esiintymistiheys						Yht.
	Non- verbaalinen ohjaus	Verbaalinen ohjaus	Esineestä, paikasta tai rooli- henkilön ominai- suudesta keskus- telu	Toimin- nasta keskustelu	Tarinan- kulun suunnittelu	Rooli- jaosta keskustelu	
1	1	9	6	5	17	21	59
2	2	7	2	4	12	9	36
3	3	20	2	4	15	4	48
4	3	36	5	2	18	8	72
5	4	44	13	24	29	12	126

Taulukosta 10 voidaan nähdä, että metaleikkitoimintaa yhteensä oli eniten ryhmässä 5. Ryhmässä 5 metaleikkitoimintaa oli lähes puolet enemmän kuin ryhmässä 4, jossa metaleikkitoimintaa oli toiseksi eniten. Yksittäisistä metaleikkitoiminnoista nonverbaalista ohjausta esiintyi melko tasaisesti eri ryhmissä. Sitä olikin hyvin vähän ryhmien leikissä. Sen sijaan verbaalinen ohjaus, jota lasten leikkiesityksissä yhteensä oli paljon, jakautui hyvin epätasaisesti ryhmien kesken. Esimerkiksi ryhmässä 5 sitä oli kuusikertainen määrä ryhmän 2 esitykseen verrattuna. Liitteessä 8 on esitetty kaikkien metaleikkitoimintojen esiintyminen yksittäisillä lapsilla. Sen perusteella voidaan havaita, että lapset, jotka ohjasivat leikkiä verbaalisesti esim. 14, 17 tai 19 kertaa (taulukko 9) leikkivät ryhmissä 4 ja 5. Eli yksittäisen lapsen huomattava aktiivisuus muihin lapsiin verrattuna nostaa koko ryhmän muita ryhmiä korkeammalle aktiivisuudessa.

Taulukosta 10 voidaan nähdä, että eniten esineistä, paikasta tai roolihenkilöiden ominaisuuksista keskusteltiin ryhmässä 5. Esiintymistiheyttä ryhmässä nostaa Juhan saama korkein esiintymiskertojen määrä eli 8 ja Hannan saama toiseksi korkein esiintymiskertojen määrä eli 4 (taulukko 9, liite 8). Myös toiminnasta tapahtuvaa keskustelua oli eniten ryhmässä 5.

Ryhmässä 5 esiintymiskertojen määrä on lähes viisinkertainen jopa ryhmään 1 verrattuna, jossa toiminnasta keskusteltiin toiseksi eniten. Ryhmässä 5 leikkivät taas lapset, jotka keskustelivat eniten toiminnasta: Juha 14 kertaa ja Ville ja Hanna molemmat viisi kertaa (taulukko 9, liite 8).

Taulukon 10 perusteella voidaan havaita, että ryhmässä 5 suunniteltiin eniten tarinankulkua. Suunnittelumäärän nostaa taas korkeaksi yhden lapsen eli Villen aktiivisuus. Hän suunnitteli leikkiä eniten eli 16 kertaa (taulukko 9, liite 8). Kuitenkin myös muissa ryhmissä tarinan etenemisestä keskusteltiin. Onkin selvää, että tarinansuunnittelua esiintyi joka ryhmässä melko paljon muihin metaleikin osa-alueisiin verrattuna, koska leikki perustui tarinaan eikä olisi edennyt ilman sen tapahtumista keskustelua. Rooleista keskusteltiin eniten ryhmässä 1, ryhmässä 3 taas vähiten. Epäsuorasti tämä kertoo siitä, että ryhmässä 3 rooleista pystyttiin sopimaan helposti, kun taas muissa ryhmissä, etenkin ryhmässä 1, ei heti päästy yksimielisyyteen rooleista.

Seuraavaksi käsitellään edellä esitettyjen metaleikkitoimintojen yhteyksiä korrelaatioiden avulla (taulukko 11, s. 113).

TAULUKKO 11 Metaleikkikatoimintojen väliset korrelaatiot ja korrelaatioiden tilastolliset merkitsevyydet

	Non-verbaalinen ohjaus	Verbaalinen ohjaus	Esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu	Toiminnasta keskustelu	Tarinankulun suunnittelu	Roolijaosta keskustelu
Nonverbaalinen ohjaus	r = 1.0000	r = .1541 (p = 0,516)	r = .1826 (p = 0,441)	r = .2436 (p = 0,301)	r = .4806 (p = 0,032)	r = .3733 (p = 0,105)
Verbaalinen ohjaus		r = 1.0000	r = .5669 (p = 0,009)	r = .5437 (p = 0,013)	r = .5935 (p = 0,006)	r = .2182 (p = 0,355)
Esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu			r = 1.0000	r = .8645 (p = 0,000)	r = .3416 (p = 0,140)	r = .5748 (p = 0,008)
Toiminnasta keskustelu				r = 1.0000	r = .3361 (p = 0,147)	r = .3772 (p = 0,101)
Tarinankulun suunnittelu					r = 1.0000	r = .2434 (p = 0,301)
Roolijaosta keskustelu						r = 1.0000

Taulukon 11 korrelaatiomatriisista voidaan havaita, että metaleikkitoiminnot korreloivat keskenään. Jokainen metaleikkitoiminta korreloi tilastollisesti merkitsevästi vähintään yhden muun metaleikkitoiminnan kanssa. Taulukon perusteella voidaan nähdä, että mitä enemmän lapsen leikissä esiintyi nonverbaalista tai verbaalista ohjausta sitä enemmän lapsi osallistui myös tarinankulun suunnitteluun. Tämä näkyi suoraan myös videoituissa leikkiesityksissä (liite 7). Kun lapsi suunnitteli tarinankulkua ja kertoi toiselle lapselle, mitä tämän tulisi tehdä, hän liitti usein verbaalisen tai nonverbaalisen kehotuksen perään, ikään kuin varmistaakseen leikin eteenpäinmenemisen.

Taulukosta 11 voidaan myös nähdä, että mitä enemmän lapset ohjasivat toisia lapsia verbaalisesti, sitä enemmän he keskustelivat myös esineistä, paikasta, roolihenkilön ominaisuudesta

tai toiminnasta. Lisäksi toiminnasta keskustelu ja esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu korreloivat keskenään. Roolijako ja esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu korreloivat myös keskenään. Verbaalisen ohjauksen, toiminnasta keskustelun, roolijaosta keskustelun sekä esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelun välinen yhteys voi kertoa siitä, että lapsi osallistui joko aktiivisesti tai passiivisesti leikkitalanteeseen yleensä; ohjaamiseen, esine-, rooli- ja paikkatransformaatioiden tekemiseen, toiminnastaan kertomiseen. Esineitä sekä toimintoja koskeva keskustelu eivät olleet suoraan tarinaan liittyviä ilmaisuja, joten näiden metaleikkitoimintojen välinen yhteys voi osoittaa, että lapsi on kiinnostunut enemmän muusta kuin suoraan juoneen liittyvästä suunnittelusta. Lapsi on luonut aktiivisesti ikään kuin puitteita varsinaiselle leikki-teemalle.

Edellä mainittua tukee se, että varsinainen juonen eli tarinankulun suunnittelu ei korreloinut tilastollisesti merkitsevästi em. esineestä, paikasta, roolihenkilön ominaisuudesta, toiminnasta tai roolijaosta käytävän keskustelun kanssa. Voisikin olettaa, että toiset lapset osallistuvat pääasiassa **juonen suunnitteluun** ja toiset lapset pääasiassa **muuhun suunnitteluun**: esine- ja paikkatransformaatioiden tekemiseen, roolihenkilöiden ominaisuudesta keskusteluun, roolijakoon ja juoneen suoraan kuulumattomasta toiminnasta keskusteluun. Esim. Markus, joka osallistui aktiivisimmin (9 kertaa) roolinjakoon, ei kuitenkaan osallistunut paljon tarinankulun suunnitteluun (4 kertaa). Tai Juha, joka osallistui kaikkein aktiivisimmin toiminnasta (14 kertaa) tai esineistä (8 kertaa) käytävään keskusteluun, osallistui vähemmän tarinankulun suunnitteluun (5 kertaa). Toisaalta Sanna, joka osallistui aktiivisesti juonen suunnitteluun (9 kertaa), ei osallistunut lainkaan roolijakoon eikä esineestä, paikasta, roolihenkilön ominaisuudesta tai toiminnasta käytävään keskusteluun. Tai Ville, joka osallistui eniten tarinankulun suunnitteluun (16 kertaa) keskusteli vähän toiminnasta (5 kertaa), roolijaosta (2 kertaa) ja esineistä (1 kertaa) (liite 8).

Edellinen metaleikin sisällä korrelaatioiden perusteella syntynyt jaottelu tarinaa suunnitteleviin ja sille puitteita luoviin lapsiin on mielenkiintoinen siinä mielessä, että Piaget'n leikkiteorian mukaan esine- ja roolitransformaatiot ovat olennainen osa assimiloivaa symbolileikkiä. Similansky (1968) ja Christie (1982) määrittelevätkin ne Piaget'n teorian mukaan leikiksi

eikä metaleikiksi. Piaget'n (1962) mukaan kielellisesti tehtävät transformaatiot ovat symboleja ja myös assimilaatiota kuten symbolileikki. Tämän mukaan myös toiminnasta keskustelua voidaan pitää leikkinä, koska toiminnan transformaatioista ilmoitetaan kielellisesti. Williamson ja Silvern (1992, 90) määrittelevät kielelliset esine- ja roolittransformaatiot kuitenkin metaleikiksi, koska lapsi toimii niitä tehdessään metaleikin kriteerin mukaisesti roolin ulkopuolella. Osa leikkiesityksissä tapahtuneesta toimintaa, rooleja tai esineitä koskevasta keskustelusta oli kuitenkin selkeästi (akkomodoivaa) metaleikkiä. Esim. rooleista keskusteltaessa esiintyi ristiriitoja, jotka kuitenkin ratkaistiin. Näin ollen lasten täytyi asettua toisten asemaan. Tarinankulun suunnittelua ja siihen yhteydessä olevaa verbaalista sekä nonverbaalista ohjausta voidaan Piaget'nkin mukaan pitää metaleikkinä. Lisäksi niitä voidaan pitää akkomodoivina. Tarinankulkua suunnitellessaan ja toisia lapsia ohjatessaan lapsen täytyy kiinnittää huomionsa ulkoisiin tapahtumiin eli tarinankulkuun ja siitä neuvotteluun eikä sisäisiin motiiveihinsa kuten assimilatiivisessa leikissä.

Kuten leikkitoimintojen määrä edellä, myös metaleikkitoimintojen määrä saatiin laskemalla yhteen yksittäisten metaleikkitoimintojen määrät ja ryhmien keskiarvojen välisiä eroja tarkasteltiin ONE WAY -varianssianalyysin avulla.

Ryhmän 1 keskiarvo oli 14,75

Ryhmän 2 keskiarvo oli 9

Ryhmän 3 keskiarvo oli 12

Ryhmän 4 keskiarvo oli 18

Ryhmän 5 keskiarvo oli 31,5

Metaleikissä ei ryhmien keskiarvojen välillä kuitenkaan havaittu eroja ($F = 1,9390$, $p = 0,1561$). Tosin Duncanin testissä löytyi kuitenkin yksi ryhmien välinen ero: ryhmien 2 ja 5 keskiarvot erosivat toisistaan. Taulukosta 10 voidaankin havaita, että ryhmässä 5 oli metaleikkiä huomattavasti enemmän kuin ryhmässä 2.

8.3.3 Leikin ja metaleikin välinen yhteys

Kahdessa edellisessä luvussa tarkasteltiin leikki- ja metaleikkitoimintojen sisäisiä yhteyksiä ja havaittiin, että leikin ja metaleikin sisällä oli korrelaatioita. Seuraavaksi tarkastellaan korreloivatko leikki- ja metaleikkitoiminnat keskenään.

TAULUKKO 12 Leikin ja metaleikin väliset korrelaatiot ja korrelaatioiden tilastolliset merkitsevyydet

	Nonverbaalinen toiminta	Nonverbaalinen roolitoiminta	Verbaalinen roolitoiminta
Nonverbaalinen ohjaus	r = .2770 (p = 0,237)	r = .1720 (p = 0,468)	r = .3690 (p = 0,109)
Verbaalinen ohjaus	r = .3733 (p = 0,105)	r = .2832 (p = 0,226)	r = .6153 (p = 0,004)
Esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu	r = .7214 (p = 0,000)	r = .1309 (p = 0,582)	r = .6699 (p = 0,001)
Toiminnasta keskustelu	r = .7820 (p = 0,000)	r = -.0392 (p = 0,582)	r = .8622 (p = 0,000)
Tarinankulun suunnittelu	r = .1598 (p = 0,501)	r = .3318 (p = 0,153)	r = .5214 (p = 0,018)
Roolijaosta keskustelu	r = .3976 (p = 0,083)	r = .1697 (p = 0,475)	r = .1723 (p = 0,468)

Taulukosta 12 voidaan havaita, että leikin ja metaleikin välillä oli tilastollisesti erittäin merkitseviä ($p < 0,001$) yhteyksiä. Nonverbaalinen toiminta oli selvimmän yhteydessä esineestä, paikasta, roolihenkilön ominaisuudesta tai toiminnasta käytävän keskustelun kanssa. Esimerkiksi Juha, joka sai eniten pisteitä esineestä, roolihenkilön ominaisuudesta tai paikasta (8 pistettä) sekä toiminnasta (14 pistettä) käytävästä keskustelusta, sai eniten pisteitä myös nonverbaalisesta toiminnasta (3 pistettä) (liite 8). Tätä yhteyttä voi selittää samoin kuin edellä metaleikkitoimintojen välistä yhteyttä: kyseessä on aktiivisuus, joka ei ole yhteydessä juonenkulkuun, vaan joka on suuntautunut muuhun toimintaan. Lisäksi nonverbaalinen toiminta ja toiminnasta keskustelu ovat vahvasti yhteydessä keskenään, sillä lapset selittävät toisille lapsille toimintaansa.

Nonverbaalinen tarinaan liittyvä roolitoiminta ei ollut tilastollisesti merkitsevästi yhteydessä minkään metaleikkitoiminnan kanssa. Kaikkein korkeimmin se korreloi tarinankulun suunnittelun kanssa ($r = .3318$), joskin korrelaatio oli matala. Nonverbaalisiin roolitoimintaan osallistuivat tasaisesti kaikki lapset, myös ne, jotka eivät osallistuneet mihinkään muuhun toimintaan tai suunnitteluun (liite 8). Tästä on hyvänä esimerkkinä ryhmän 5 leikkiesitys (liite 7).

Kaiken kaikkiaan tämä ryhmä oli aktiivinen lähes kaikkissa leikki- tai metaleikkitoiminnoissa. Kuitenkin ryhmän passiivisin leikkijä, Niina, ei osallistunut metaleikissä mihinkään muuhun toimintaan kuin oman roolinsa määrittelyyn. Leikissä taas Niina ei osallistunut kuin nonverbaaliseen roolitoimintaan. Tästä hän sai kuitenkin pisteitä kaikkia muita lapsia enemmän (6 pistettä). Leikkiesityksestä havaitsi, että useimmiten ryhmän aktiiviset jäsenet kertoivat Niinalle mitä hänen tulee tehdä. Vaikka Niina vaikutti ujolta eikä osallistunut toiminnan suunnitteluun, hän osallistui ilmeisen mielellään nonverbaaliseen roolitoimintaan. Niina toimikin oman roolihenkilönsä edellyttämällä tavalla ja edesauttoi omalta osaltaan leikin etenemistä.

Taulukosta 13 voidaan havaita, että verbaalinen roolitoiminta korreloi verbaalisen ohjauksen, esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelun, toiminnasta keskustelun sekä juonenkulun suunnittelun kanssa. Tämä korrelaatioyhteys on selkeä, kun katsoo havaintomatriisista (liite 8) verbaalisen roolitoiminnan esiintymistiheyttä eri lapsilla. Verbaalista roolitoimintaa oli vain viidellä lapsella. Kolmessa ryhmässä sitä ei ollut lainkaan. Sen sijaan ryhmässä 5, jossa verbaalista roolitoimintaa oli lähes pelkästään (17/19 kertaa), siihen osallistui eniten Juha (7 kertaa), joka sai eniten pisteitä myös esineestä, paikasta, roolihenkilön ominaisuudesta ja toiminnasta keskustelusta. Villellä, joka sai eniten pisteitä juonensuunnittelusta, verbaalista roolitoimintaa oli toiseksi eniten (6 kertaa). Lisäksi Hanna, joka sai eniten pisteitä verbaalisesta ohjauksesta, sai kolmanneksi eniten pisteitä (4 pistettä) verbaalisesta roolitoiminnasta. Näin ollen verbaalisen roolitoiminnan korrelaatioyhteys selittyy lähes yksinomaan ryhmän 5 perusteella.

Koska sekä leikin että metaleikin sisällä oli yhteyksiä laskettiin kaikkien leikkitoimintojen määrä yhteen sekä kaikkien metaleikkitoimintojen määrä yhteen. Leikin kokonaismäärä ja metaleikin kokonaismäärä olivat selvästi yhteydessä toisiinsa: $r = .7707$, $p = 0,000$. Eli mitä aktiivisemmin lapsi osallistui leikkiin, sitä aktiivisemmin hän osallistui myös metaleikkiin.

8.4 Tarinanymmärtämisen, leikin ja metaleikin väliset yhteydet

Seuraavaksi tarkastellaan alkumittauksessa arvioidun "Lasten silta" -tarinan ymmärtämisen sekä lasten leikkimän ja loppumittauksessa arvioidun "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen, leikin ja metaleikin välisiä yhteyksiä korrelaatioiden avulla.

TAULUKKO 13 Tarinanymmärtämisen sekä leikin ja metaleikin väliset korrelaatiot ja tilastolliset merkitsevyydet

	ALKUMITTAUS ("Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen)	LOPPUMITTAUS ("Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtäminen)
Nonverbaalinen toiminta	r = -.0127 (p = 0,958)	r = .1887 (p = 0,426)
Nonverbaalinen roolitoiminta	r = .3357 (p = 0,148)	r = .4880 (p = 0,029)
Verbaalinen roolitoiminta	r = .2272 (p = 0,335)	r = .4024 (p = 0,079)
Nonverbaalinen ohjaus	r = .2019 (p = 0,393)	r = .1906 (p = 0,421)
Verbaalinen ohjaus	r = .1655 (p = 0,485)	r = .4139 (p = 0,070)
Esineestä, paikasta ja roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu	r = .1597 (p = 0,501)	r = .3744 (p = 0,104)
Toiminnasta keskustelu	r = .0742 (p = 0,756)	r = .2911 (p = 0,213)
Tarinankulun suunnittelu	r = .2724 (p = 0,245)	r = .6151 (p = 0,004)
Roolijaosta keskustelu	r = -.0741 (p = 0,756)	r = .0591 (p = 0,805)

Taulukosta 13 voidaan havaita, että leikki- ja metaleikkitoimintojen määrä ei ollut tilastollisesti merkitsevässä ($p > 0,05$) yhteydessä alkumittauksessa arvioidun tarinanymmärtämisen kanssa. Sen sijaan loppumittauksessa arvioitu tarinanymmärtäminen oli tilastollisesti merkitsevässä yhteydessä yhden leikki- ja yhden metaleikkitoiminnan kanssa. Mitä enemmän lapsi osallistui nonverbaaliseen roolitoimintaan tai tarinankulun suunnitteluun, sitä paremmin hän

muisti (ymmärsi) leikkimänsä tarinan. Juonenkulun suunnittelu ja nonverbaalinen rooli-toiminta korreloivat siis vain sen tarinan muistamisen kanssa, jonka lapset leikkivät.

Loppumittauksen kanssa vahvimmin korreloivat nonverbaalinen rooli-toiminta ja tarinankulun suunnittelu liittyvät molemmat suoraan "Ujo lohikäärme" -tarinaan. Molemmissa leikki- ja metaleikkitoiminnoissa on "Ujo lohikäärme" -tarinaan liittyviä episodeja. Näin ollen voidaan sanoa, ettei mikään muu kuin tarinaan suoraan yhteydessä oleva leikki- tai metaleikkitoiminta korreloi loppumittauksessa arvioidun "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen kanssa.

Koska Williamsonin ja Silvernin luokituksen mukaisen leikin ja metaleikin sisällä ja välillä (luku 8.3.2 ja 8.3.3) oli korrelaatioita laskettiin yhteen leikkitoimintojen määrä (= leikki); metaleikkitoimintojen määrä (= metaleikki) sekä leikki- ja metaleikkitoimintojen kokonaisuusmäärä (= yhdistetty leikki ja metaleikki). Seuraavaksi tarkastellaan näiden yhteyksiä tarinanymmärtämiseen.

TAULUKKO 14 Tarinanymmärtämisen sekä leikin, metaleikin ja yhdistetyn leikin ja metaleikin väliset korrelaatiot ja tilastolliset yhteydet

	ALKUMITTAUS ("Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen)	LOPPUMITTAUS ("Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtäminen)
Leikki	$r = .3222$ ($p = 0,166$)	$r = .5655$ ($p = 0,009$)
Metaleikki	$r = .1913$ ($p = 0,419$)	$r = .5026$ ($p = 0,024$)
Yhdistetty leikki ja metaleikki	$r = .2260$ ($p = 0,338$)	$r = .5352$ ($p = 0,015$)

Taulukon 14 perusteella voi päätellä, että mitä enemmän lapsi osallistui leikkiin ja metaleikkiin kokonaisuudessaan sitä paremmin hän ymmärsi leikkimänsä tarinan, mutta leikin eikä metaleikin määrä ei ollut yhteydessä ennen leikkiesitystä mitattuun tarinanymmärtämiseen.

Edellä esitettyjen korrelaatioiden perusteella voi tehdä kaksi päätelmää: 1) Sekä metaleikkiin että leikkiin enemmän osallistuneet lapset ymmärsivät paremmin loppumittauksessa arvioitua "Ujo lohikäärme" -tarinan kuin niihin vähemmän osallistuneet. Tämä tukee tutkimukselle asetettua ensimmäistä oletusta "Mitä aktiivisemmin lapset osallistuvat metaleikkiin, sitä paremmin he ymmärtävät esittämänsä tarinan", mutta horjuttaa tutkimukselle asetettua toista oletusta "Metaleikkiin osallistuminen parantaa lasten esittämän tarinan ymmärtämistä, kun taas leikkiin osallistuminen ei paranna". Lisäksi "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen sekä leikin ja metaleikin välinen korrelaatio osoittaa, että leikki tai metaleikki paremman tarinanymmärtämisen saavuttamisen selittäjänä ei ole poissuljettu vaihtoehto. 2) Koska "Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen korreloi "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen ($r = .76^{***}$), mutta ei leikin eikä metaleikin kanssa, myös sitä voidaan pitää mahdollisena "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen selittäjänä. Seuraavaksi yritetäänkin askeltavien (*stepwise*) regressioanalyysien avulla vastata tutkimukselle asetettuun kysymykseen "Miten hyvin lapsen kykyä muistaa esittämänsä tarina voidaan ennustaa seuraavien tekijöiden avulla: a. tarinanymmärryskyky, b. leikki ja c. metaleikki?".

Korrelaatiotestien perusteella loppumittauksessa arvioitua tarinanymmärtämisen kanssa korreloi vahvimmin alkumittauksessa arvioitu tarinanymmärtäminen eli tarinanymmärryskyky ($r = .76^{***}$). Ensimmäisessä regressioanalyysissä tarkastellaankin alkumittausta loppumittausta selittävänä muuttujana.

TAULUKKO 15 Regressioanalyysi alkumittauksessa arvioitua tarinanymmärtämisen vaikutuksesta loppumittauksessa arvioituun tarinanymmärtämiseen

Selitettävä muuttuja: TARINANYMMÄRTÄMINEN (Ujo lohikäärme)			
Selittävä muuttuja	Beta	T	p
Tarinanymmärtäminen (Lasten silta)	.759826	4,959	0,0001***

* = $p < 0,05$

** = $p < 0,01$

*** = $p < 0,001$

Selitysaste R^2 : .57734

Taulukon 15 perusteella voidaan havaita, että "Lasten silta" -tarinan ymmärtämisellä voidaan selittää "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä. Tämän mallin selitysaste (58 %) ei kuitenkaan ole kovin korkea, joten malliin on syytä lisätä muita selittäviä tekijöitä.

Alkumittauksen ohella loppumittauksen kanssa korreloi melko vahvasti tarinankulun suunnittelu ($r = .62^{**}$). Seuraavassa regressioanalyysissä selittävinä muuttujina ovatkin alkumittauksessa arvioitu tarinanymmärtäminen sekä tarinankulun suunnittelu.

TAULUKKO 16 Regressioanalyysi alkumittauksessa arvioitun tarinanymmärtämisen ja tarinankulun suunnittelun vaikutuksesta loppumittauksessa arvioituun tarinanymmärtämiseen

Selittävä muuttuja: TARINANYMMÄRTÄMINEN (Ujo lohikäärme)			
Selittävät muuttujat	Beta	T	p
Tarinanymmärtäminen (Lasten silta)	.639724	5,151	0,0001***
Tarinankulun suunnittelu	.440879	3,550	0,0025**

* = $p < 0,05$

** = $p < 0,01$

*** = $p < 0,001$

Selitysaste R^2 : .75529

Tämän regressioanalyysin perusteella voidaan havaita, että alkumittauksen ohella myös tarinankulun suunnitteluun osallistuminen selittää loppumittaukseen. Lisäksi tämän analyysin selitysaste (76 %) on korkeampi kuin taulukossa 15 esitetyn yhden selittävän muuttujan analyysissä.

Metaleikki- ja leikkitoimintojen määrä sekä metaleikki- ja leikkitoimintojen yhteenlaskettu kokonaismäärä (= yhdistetty metaleikki- ja leikki) korreloivat myös tilastollisesti merkittävästi tai melkein merkittävästi "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen kanssa. Kahdessa seuraavassa regressiomallissa tarkastellaan näitä toimintoja selittävinä muuttujina yhdessä

"Lasten silta" -tarinan ymmärtämisen kanssa. Näissä malleissa poiketaan stepwise-käytännöstä jättämällä pois tarinankulun suunnittelu. Tämä johtuu siitä, että se sisältyy malleissa muuttujana olevaan metaleikkiin.

TAULUKKO 17 Regressioanalyysi yhdistetyn leikin ja metaleikin sekä alkumittauksessa arvioitun tarinanymmärtämisen vaikutuksesta loppumittauksessa arvioituun tarinanymmärtämiseen

Selitettävä muuttuja: TARINANYMMÄRTÄMINEN (Ujo lohikäärme)			
Selittävät muuttujat	Beta	T	p
Tarinanymmärtäminen (Lasten silta)	.673260	5,079	0,0001***
Yhdistetty leikki ja metaleikki	.383079	2,890	0,0102

* = $p < 0,05$

** = $p < 0,01$

*** = $p < 0,001$

Selitysaste R^2 : .71659

Tästä regressioanalyysistä voidaan nähdä, että myös yhdistetty leikki- ja metaleikki eli leikki- ja metaleikkitoimintojen yhteenlaskettu kokonaismäärä selittää loppumittaustulosta alkumittauksituloksen ohella. Selitysaste tässä mallissa on alhaisempi kuin edellisessä mallissa, jossa selittävinä muuttujina olivat tarinankulun suunnittelu ja alkumittaus.

TAULUKKO 18 Regressioanalyysi leikin, metaleikin ja alkumittauksessa arvioitun tarinanymmärtämisen vaikutuksesta loppumittauksessa arvioituun tarinanymmärtämiseen

Selitettävä muuttuja: TARINANYMMÄRTÄMINEN (Ujo lohikäärme)			
Selittävät muuttujat	Beta	T	p
Tarinanymmärtäminen (Lasten silta)	.660916	4,698	0,0002***
Leikki	.154233	0,712	0,4870
Metaleikki	.257284	1,231	0,2362

* = $p < 0,05$

** = $p < 0,01$

*** = $p < 0,001$

Selitysaste R^2 : .71870

Taulukon 18 perusteella voidaan havaita, että selittävistä muuttujista alkumittaustulos yksin selittää loppumittaustuloksen. Eli mitä paremmin lapsi ymmärtää alkumittaustarinan "Lasten silta" sitä paremmin hän ymmärtää myös loppumittaustarinan "Ujo lohikäärme". Näin ollen leikkitoimintojen tai metaleikkitoimintojen määrällä ei ole vaikutusta loppumittauksessa arvioituun tarinanymmärtämiseen. Selitysaste tässä mallissa on 72 %.

Vaikka metaleikki ja leikki eivät erillisinä muuttujina selittäneet loppumittaustulosta, ne selittivät sitä yhdessä (taulukko 17 ja 18). Eli ne lapset, jotka osallistuivat kokonaisuudessaan leikkiesitykseen aktiivisemmin ymmärsivät "Ujo lohikäärme" -tarinan paremmin kuin ne lapset, jotka eivät osallistuneet. Tämä tulos voi johtua siitä, että leikin ja metaleikin välinen korrelaatio on hyvin korkea ($r = .77***$).

Kaksi viimeistä regressiomallia (taulukko 17 ja 18) eivät nostaneet selitysastetta mallista, jossa selittävinä muuttujina olivat "Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen ja tarinankulun suunnittelu (taulukko 16). Viimeisessä regressioanalyysissä tarkastellaan selittävätkö erilliset metaleikki- ja leikkitoiminnot "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä "Lasten silta" -tarinan ymmärtämisen ohella.

TAULUKKO 19 Regressioanalyysi leikin ja metaleikin osa-alueiden sekä alkumittauksessa arvioitun tarinanymmärtämisen vaikutuksesta loppumittauksessa arvioituun tarinanymmärtämiseen

Selittävä muuttuja: TARINANYMMÄRTÄMINEN (Ujo lohikäärme)			
Selittävät muuttujat	Beta	T	p
Tarinanymmärtäminen (Lasten silta)	.598054	4,371	0,0018**
Nonverbaalinen toiminta	.225185	1,093	0,3028
Nonverbaalinen roolitoiminta	.189725	1,364	0,2056
Verbaalinen roolitoiminta	-.266626	-0,846	0,4197
Nonverbaalinen ohjaus	-.318096	-2,165	0,0586
Verbaalinen ohjaus	-.163646	-0,900	0,3914
Esineestä jne. keskustelu	.192541	0,611	0,5564
Toiminnasta keskustelu	.188087	0,438	0,6718
Tarinankulusta keskustelu	.684439	3,552	0,0062**
Roolinjaosta keskustelu	-.292166	-1,765	0,1114

* = $p < 0,05$

** = $p < 0,01$

*** = $p < 0,001$

Selitysaste R^2 : .88445

Tämän regressiomallin selitysaste on varsin korkea eli 88 %. Tämä selitysaste on edellä esitettyjen regressiomallien korkein selitysaste. Taulukosta voidaan havaita, että loppumittauksista selittävät muuttujat ovat alkumittaus ja tarinankulun suunnittelu.

Edellisten regressioanalyysien perusteella voi tehdä sen päätelmän, että parhaiten lasten leikkimän "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä voitiin ennustaa lasten tarinanymmärryskyvyn eli "Lasten silta" -tarinan ymmärtämisen avulla ja sen jälkeen tarinankulun suunnittelun avulla. Myös yhdistetty leikki ja metaleikki selittivät loppumittauksia, mutta selitysaste tässä regressiomallissa oli alhaisempi kuin regressiomalleissa, jossa tarinankulun suunnittelu ja alkumittaus olivat selittävinä muuttujina (taulukko 16 ja 19).

Regressioanalyysit tukevat tutkimukselle aikaisempien tutkimusten perusteella asetettua oletusta "Mitä aktiivisemmin lapset osallistuvat metaleikkiin, sitä paremmin he ymmärtävät esittämänsä tarinan" sekä osittain oletusta "Metaleikkiin osallistuminen parantaa lasten esittämän tarinan ymmärtämistä, kun taas leikkiin osallistuminen ei paranna". Korrelaatio- ja regressioanalyysien perusteella voidaan havaita, että alkumittauksessa arvioitu "Lasten silta"-tarinan ymmärtäminen ja "Ujo lohikäärme"-tarinan kulun suunnittelu selittävät loppumittauksessa arvioitua "Ujo lohikäärme"-tarinan ymmärtämistä toisistaan riippumatta. Näin ollen tarinankulun suunnitteluun eli metaleikkiin osallistumista ja tarinankulun suunnitteluun osallistuvien loppumittauksessa arvioitua tarinanymmärtämistä ei voida selittää alkumittauksessa arvioidulla tarinanymmärtämisellä. Eli sillä, että tarinankulkua suunnittelevalla lapsilla oli muita lapsia parempi tarinanymmärryksenkyky ja he osallistuivat siksi aktiivisemmin metaleikkiin ja ymmärsivät paremmin leikkimänsä tarinan.

9 POHDINTA

Tutkimuksen päätarkoituksena oli selvittää, miten hyvin lapsen kykyä ymmärtää temaattisessa fantasialeikissä esittämänsä tarina voidaan ennustaa tarinanymmärryskyvyn, leikin ja metaleikin avulla. Lisäksi tarkasteltiin ennen leikkiesitystä arvioidun tarinanymmärtämisen yhteyttä leikkiin ja metaleikkiin. Näin voitiin arvioida, onko tarinanymmärryskyvyllä yhteyttä leikkiin ja metaleikkiin osallistumiseen. Temaattisen fantasialeikin ja tarinanymmärtämisen välistä yhteyttä tarkastelevien aikaisempien tutkimusten perusteella voitiin tehdä kaksi oletusta: "Mitä aktiivisemmin lapset osallistuvat metaleikkiin, sitä paremmin he muistavat esittämänsä tarinan" sekä "Metaleikkiin osallistuminen parantaa lasten esittämän tarinan ymmärtämistä, kun taas leikkiin osallistuminen ei paranna".

Tutkimus tuki osittain sille asetettuja oletuksia. Metaleikkiin enemmän osallistuneet lapset ymmärsivät paremmin leikkimänsä "Ujo lohikäärme" -tarinan kuin siihen vähemmän osallistuneet. Kuitenkin vain yksi metaleikin osa-alue eli tarinankulun suunnittelu oli yhteydessä "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämiseen. Williamson ja Silvernin (1992, 89) tutkimuksessa tarinankulun suunnittelun ohella myös verbaalinen ohjaus ja roolijako olivat yhteydessä tarinanymmärtämiseen. Lisäksi Williamsonin ja Silvernin (1992) tutkimuksesta poiketen myös yksi leikin osa-alue eli nonverbaalinen roolitoiminta korreloi loppumittauksessa arvioidun "Ujo lohikäärme" -tarinan kanssa. "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen kanssa korreloi lisäksi alkumittauksessa arvioitu "Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen. "Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen ei kuitenkaan ollut yhteydessä minkään leikki- tai metaleikki-osa-alueen kanssa.

Regressioanalyysien perusteella voitiin havaita, että parhaiten "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä voitiin ennustaa ja selittää "Lasten silta" -tarinan ymmärtämisen ja tarinankulun suunnittelun avulla. Myös yhdistetty leikki ja metaleikki selittivät loppumittausta, mutta selitysaste tässä regressiomallissa oli alhaisempi kuin malleissa, jossa alkumittaus ja tarinankulun suunnittelu olivat selittävinä muuttujina. Williamsonin ja Silvernin (1992, 89) tutkimuksessa eniten tarinanymmärtämisen vaihtelusta selittivät tarinankulun suunnittelu, roolijako ja verbaalinen ohjaus. Huomioitavaa tässä tutkimuksessa on se, että vain yksi

metaleikin osa-alue kuudesta selitti tarinanymmärtämistä. Lisäksi tämä osa-alue liittyi suoraan tarinasta keskusteluun. Eli vain esitettävän "Ujo lohikäärme" -tarinan kulusta keskustelu auttoi lasta ymmärtämään ja muistamaan kyseisen tarinan paremmin.

"Lasten silta" -tarinan ymmärtämisen ja "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen välistä yhteyttä voidaan selittää tarinanskeeman avulla. Jos lapsella on muistissaan kehittynyt tarinanskeema, se auttaa lasta muistamaan kaikkia tarinoita riippumatta siitä, osallistuuko hän leikkiin vai ei. Mikä sitten selittää tarinankulun suunnittelun ja "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämisen välistä yhteyttä? Korrelaatio- ja regressioanalyysien perusteella voitiin havaita, että "Lasten silta" -tarinan ymmärtäminen ja tarinankulun suunnittelu selittivät "Ujo lohikäärme" -tarinan ymmärtämistä toisistaan riippumatta. Näin ollen tarinankulun suunnitteluun eli metaleikkiin osallistumista ja tarinankulun suunnitteluun osallistuvien loppumittaus-tulosta ei voida selittää alkumittaus-tuloksella. Eli sillä, että tarinankulkua suunnittelevilla lapsilla oli muita lapsia parempi tarinanymmärryskyky ja he osallistuivat siksi aktiivisemmin tarinankulun suunnitteluun ja ymmärsivät paremmin leikkimänsä "Ujo lohikäärme" -tarinan kuin muut lapset.

Pellegrinin (1984) tutkimuksessa akkomodoiva kysymyskonteksti, jossa lapset tarinan lukemisen jälkeen kertoivat toisilleen tarinan ja sitten vertailivat kertomiaan tarinoita keskenään, oli yhtä vaikuttava tarinananymmärtämistä selittävä tekijä kuin temaattinen fantasialeikki. Voidaankin olettaa, että myös leikkikontekstissa tarinankulkua suunnitellessa tapahtuu oman tarinantulkinnan vertaamista toisten lasten tulkintoihin tarinasta. Tarinankulkua suunnitellessaan lapset joutuvat kiinnittämään huomiota ulkoisiin leikin tapahtumiin eli siihen miten tarina etenee leikissä. Tarinankulusta syntyy ristiriitoja, jotka täytyy kuitenkin ratkaista, jotta leikki jatkuisi. Lapset neuvottelevat ja keskustelevat sekä tuovat esiin omia näkemyksiään tarinasta. Neuvotellessaan ja ratkaistessaan ristiriitoja lapset joutuvat asettumaan toistensa näkökulmaan eli tapahtuu akkomodoitumista. Tämä yhteistyönä tapahtuva tarinan kielellinen uudelleen rakentaminen auttaa lapsia muistamaan paremmin leikityn tarinan. Tässä mielessä onkin ymmärrettävää, ettei esim. esinetransformaatioiden tekeminen tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu ole yhteydessä tarinanymmärtämiseen, koska niissä ei välttämättä keskustella esitettävästä ja tarinanymmärtämisen kohteena olevasta tarinasta.

Lasten suunnitellessa yhdessä tarinankulkua he neuvottelivat ja vertailivat toistensa käsitystä tarinasta. Oli kuitenkin ryhmiä, joissa pääasiassa yksi lapsi suunnitteli tarinaa ja muut toteuttivat hänen suunnitelmansa eli toimivat "näyttelijöinä". Tällöin voisi olettaa, että tarinankulkua suunnitellessa ei tapahdu akkomodoitumista toisten asemaan. Näin ei kuitenkaan välttämättä ole. Tarinan suunnittelija joutuu asettumaan toisten asemaan ja huomioimaan toiset lapset, sillä hänen on kerrottava tarina niin hyvin, että muut ymmärtävät sen. Hänen on myös kyettävä ohjaamaan toisia, kun he esittävät tarinan. Tällöin tarinan suunnittelija joutuu rakentamaan tarinan uudelleen kielellisesti samoin kuin yhdessä suunnitellessa ja sitä kautta hän ymmärtää ja muistaa tarinan hyvin.

Jos lapsi ymmärtää leikkimänsä tarinan hyvin jo ennen esitystä, leikkiin osallistumisella ei ole vaikutusta tarinanymmärtämiseen. Tällöin tarinankulun suunnittelun voisi olettaa korreloivan alkumittauksessa arvioidun tarinanymmärtämisen kanssa. Näin ei kuitenkaan ollut. Voidaan-kin olettaa, että vaikka lapsi ei olisi alunperin ymmärtänyt leikittävää tarinaa hyvin, hän pystyi hyvillä (meta)leikkijän taidoillaan eli sosiaalisten taitojen avulla neuvottelemaan tarinasta muiden kanssa, saamaan lisätietoja tarinasta ja sitä kautta ymmärtämään tarinan paremmin. Näyttäisikin siltä, että metaleikkiin osallistumisesta hyötyivät eniten ne lapset, jotka eivät ymmärtäneet leikittävää tarinaa ennen esitystä yhtä hyvin kuin "parhaat". He saivat leikissä lisätietoa ja täydensivät toistensa tarinoita.

Korrelaatioiden perusteella voitiin havaita eräänlainen kahtiajako metaleikkiin osallistumisessa. Ne lapset, jotka suunnittelivat eniten tarinankulkua, eivät osallistuneet verbaalisen ja nonverbaalisen ohjauksen lisäksi muuhun metaleikkiin. Ne lapset, jotka taas eivät osallistuneet tarinankulun suunnitteluun, loivat ikäänkuin puitteita leikkiepisodille eli tekivät esine- ja paikkatransformaatiota, keskustelivat roolihenkilölle ominaisesta toiminnasta ja osallistui- vat aktiivisesti roolijakoon. Heitä voisikin kutsua "lavastajiksi" siinä missä tarinankulun suunnittelijoita voisi kutsua "ohjaajiksi".

Jos lapsi osallistui pääasiassa esim. roolijakoon, toiminnasta, esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskusteluun, se ei auttanut häntä muistamaan leikkimänsä tarinaa. Tätä toimintaa voisikin Piaget'n (1962) teorian mukaan pitää assimilatiivisena leikkinä nonverbaalisen toiminnan, nonverbaalisen roolitoiminnan ja verbaalisen roolitoiminnan ohella. Tällöin "lavastajien" huomio kiinnittyy pääasiassa omiin sisäisiin motiiveihin eikä

niinkään leikin ulkoisiin tapahtumiin. Itse asiassa Christie (1982) ja Similansky (1968) luokittelevatkin rooli-, paikka- ja esinetransformaatiot assimilatiiviseksi leikiksi eikä meta-leikiksi kuten Williamson ja Silvern (1992). Tarinankulun suunnitteluun osallistuminen eli "ohjaaminen" taas oli yhteydessä parempaan tarinanymmärtämiseen. "Ohjaaminen" vaatii akkomodoitumista eli toisten asemaan asettumista, ristiriitojen ratkaisukykyä ja neuvottelutaitoa, toisin sanoen pitemmälle kehittyneitä sosiaalisia taitoja kuin esim. esinetransformaatioiden tekeminen tai roolihenkilölle ominaisesta toiminnasta kertominen, joissa monologimaisesti toteamalla tuodaan esille omia mielipiteitä ja näkemyksiä. Lähtökohdaksi leikin ja metaleikin jaottelulle voisikin ottaa jonkin muun kriteerin kuin pelkän roolin ulkopuolella tai sisäpuolella tapahtuvan keskustelun.

Pellegrinin (1985 b, 24) mukaan korkeatasoiseen leikkiin (leikkiin, jossa on korkea narratiivinen taso) johtaa kyky ratkaista ristiriitoja ja käyttää eksplisiittistä kieltä. Tarinankulun suunnittelussa lapset joutuivat käyttämään eksplisiittistä ja kontekstista irronnutta kieltä. Myös lapset, jotka tekivät pääasiassa transformaatioita, joutuivat käyttämään dekontekstuaalista kieltä. Se ei kuitenkaan ollut yhtä sidosteista kuin tarinankulun suunnittelijoilla. Tarinankulun suunnittelijat käyttivät esim. temporaalisia ja kausaalisia konjunktioita. Tämä sidosteisen kielen käyttö, joka on osoitus toisten asemaan asettumisesta (Pellegrini, 1990; Wolf & Pusch 1990), voisikin olla yksi kriteeri leikin jakamisessa assimilatiiviseen leikkiin ja akkomodaatiota vaativaan metaleikkiin.

Vaikka leikki- ja metaleikkitoiminnoista vain tarinankulun suunnittelu selitti loppumittauksessa arvioitua tarinanymmärtämistä, on kuitenkin tärkeää huomata, että tarinankulusta keskustelua ei voi tapahtua ilman leikkiä. Leikkikonteksti sinällään luo edellytykset kaikelle leikki- ja metaleikkitoiminnalle. Leikki luo lapselle luonnollisen ympäristön keskustella luetusta tarinasta ja auttaa ymmärtämään sitä. Leikkiympäristön luonnollisuudella voidaan viitata kahteen eri asiaan: Sen lisäksi, että leikki on lapselle luontaista toimintaa, se vaatii samankaltaisia henkisiä prosesseja kuin tarinanymmärtäminen eli narratiivista kykyä sekä kykyä käyttää dekontekstuaalista kieltä.

Yhdistetty metaleikki ja leikki selittivät myös tarinanymmärtämisen vaihtelua. Tätä voidaan selittää yleisellä leikkiin osallistumisen aktiivisuudella. Jos lapsi osallistui aktiivisesti sekä leikkiin että metaleikkiin, hän ymmärsi ja muisti esitetyn tarinan paremmin. Kaiken kaikkiaan

näyttäisikin siltä, että vain aktiivinen osallistuminen auttoi tarinanymmärtämisessä. Se, että oli vain mukana ei aiheuttanut epätasapainoa omissa tietorakenteissa ja tasapainon saavuttamisen myötä tietorakenteiden laajentumista eli parempaa tarinanymmärtämistä.

Kaiken kaikkiaan tarinankulun suunnitteluun osallistumisella näyttää olevan tarinanymmärtämystä parantava vaikutus. Kokonaan uuden tutkimuksen aihe on kuitenkin se, parantaako metaleikkiin (tarinankulun suunnitteluun) osallistuminen tarinanskeeman ymmärtämistä yleensä vai vain leikityn tarinan ymmärtämistä. Voisi olettaa, että temaattisen fantasialeikin aktiivinen ja pitkäaikainen käyttö auttaisi myös tarinanskeeman kehittämisessä. Christien tutkimuksen (1990, 542) mukaan leikissä lasten omien tarinoiden keksiminen ja esittäminen auttoi tarinanskeeman kehittymistä. Koska temaattisessa fantasialeikissä tapahtuva metaleikki kuitenkin vaikuttaa ainakin esitettävän tarinan ymmärtämiseen olisi tärkeää kannustaa lapsia dramatisointien tekoon ja ennen kaikkea tukea metaleikkiä (tarinankulun suunnittelua). Sillä, kun metaleikkikyky kasvaa, kasvaa myös kyky ymmärtää leikittyjä tarinoita. Haasteena onkin kannustaa vähän metaleikkiin osallistuvia lapsia osallistumaan metaleikkiin enemmän. Aikuisella näyttäisi tässä olevan merkittävä rooli. Christien (1990, 544) mukaan aikuisen osallistumisen lasten dramatisointeihin on havaittu kannustavan ei-leikkijöitä osallistumaan leikkiin ja lisäksi auttavan kehittyneitä leikkijöitä rikastuttamaan dramatisointejaan. Myös Vygotskyn (1978) mukaan lapsi hyötyy aikuisen osallistumisesta leikkiin.

Temaattisen fantasialeikin käyttö päiväkodeissa vapaan roolileikin rinnalla on perusteltua, koska se kannustaa enemmän keskusteluun, neuvotteluun ja sidosteisen kielen käyttöön kuin esim. lapsille roolileikeistä tutut leikkiskriptit (Pellegrini, 1985 b), joissa ei tarvita yhtä paljon neuvottelua tai eksplisiittistä kielenkäyttöä. Lisäksi kun metaleikkiin osallistuminen näyttää edellyttävän hyviä sosiaalisia taitoja, mikä onkaan luonnollisempi konteksti harjoitella toisten huomioonottamista, keskustelua ja ristiriitojen ratkaisua kuin leikki, oli se sitten temaattista fantasialeikkiä tai sosiodraamaleikkiä.

Seuraavaksi pohditaan tutkimuksen luotettavuuteen liittyviä näkökohtia. Aluksi pohditaan tiedonhankintamenetelmien luotettavuutta ja sen jälkeen aineiston käsittelyyn ja tulkintaan

liittyviä näkökohtia. Tutkimusaineisto saatiin havainnoimalla lasten temaattista fantasialeikkiä ja kuuntelemalla lasten uudelleenkertomuksia heille luetuista saduista. Molemmissa tilanteissa tutkija oli läsnä. Tutkijan läsnäolo herättää kysymyksen tutkijan mahdollisesta vaikutuksesta tutkittaviin.

Leikin havainnoinnissa kyse oli osittain osallistuvasta havainnoinnista. Osittaisesta siinä mielessä, että lapset itse suunnittelivat leikin etenemistä. Kuitenkin, jos leikki näytti lopahtavan tutkija tai kuvaaja esittivät kysymyksiä leikitystä tarinasta. Useimmiten riitti pelkästään se, kun kysyi "mitäs sitten?". Mielestäni aikuisen läsnäolo temaattisessa fantasialeikissä on luonnollisempaa kuin esim. sosiodraamaleikissä, sillä tarinan uudelleenesittämisessä on selkeä näytelmällinen elementti. Joistakin ryhmistä huomasi, että tutkijan ja kuvaajan läsnäolo motivoi ja rohkaisi leikkiä. Lisäksi aikuiset olivat ikäänkuin turvana, jos leikki ei edennyt, jolloin heidän puoleensa käännyttiin. Etukäteen lapsiryhmään tutustumisella halusin lisäksi poistaa minuun kohdistuvaa jännitystä. Pellegrinin (1984, 699 - 700) temaattisen fantasialeikin ja tarinanymmärtämisen välistä yhteyttä tarkastelevassa tutkimuksessa aikuis- ja lapsijohtoinen temaattinen fantasialeikki olivat yhtä vaikuttavia tarinanymmärtämisen rikastuttajia. Kuitenkin on aina eettisesti arvelluttavaa puuttua leikin kulkuun, jos kyseessä on lasten vapaa leikki.

Entä kuinka tutkijan läsnäolo vaikutti uudelleenkertomistilanteessa? Kun lapset kertoivat heille luetut tarinat omin sanoin, he olivat tilanteessa yksin tutkijan kanssa. Tämä on vuorovaikutustilanne, jossa tutkija ei voi toimia samalla tavalla jokaisen lapsen kanssa. Näin ollen joillekin lapsille esitettiin enemmän kysymyksiä kuin toisille. Tärkeää kuitenkin on, että tutkija käyttää samoja periaatteita jokaisen lapsen kanssa. Kysymykset etenivätkin Morrow'n (1990) ohjeiden mukaisesti epäsuorista "mitä sitten tapahtui" -kysymyksistä suorempiin "mikä oli päähenkilön ongelma" -kysymyksiin. Pääperiaatteena oli, että jokaista lasta kannustettiin kertomaan tarinasta niin paljon kuin hän muisti. Lisäksi uudelleenkertomukset päättyivät kaikki siihen, että lapsi ei enää halunnut jatkaa kertomustaan tai vastata kysymyksiin. Alkumittaustilanteessa lapsella sai olla kirja mukana ja tämä poisti osaltaan jännitystä tutkijaa ja lapsille uutta asiaa kohtaan. Loppumittaustilanne olikin jo lapsille helpompi. Kaiken kaikkiaan on selvää, että tutkija vaikutti vuorovaikutusosapuolena uudelleenkertomistilanteessa. Toinen keino arvioida tarinanskeeman mukaista tarinanymmärtämistä olisikin

samojen kysymysten esittäminen tarinan olennaisista osista jokaiselle lapselle. Toisaalta alkumittaustuloksen ja loppumittaustuloksen välinen korkea korrelaatio ($r = .76^{***}$) kertoo mittarin luotettavuudesta.

Tutkimuksen aineistona olivat leikistä otetut kuvanauhat ja uudelleenkertomuksista äänitetyt ääninauhat. Nämä aineistot on dokumentoitu teksteiksi. Ääninauhojen purkamisessa ei ollut ongelmia, koska tekstiksi purettiin kaikki kielellinen ilmaisu. Aineistoa käsiteltiin ja tulkittiin Morrow'n (1990) analyysin mukaisesti. Tulkintoja ohjasivat hyvin paljon lasten kertomukset. Tällöin esim. pisteytyksiä tehtäessä paras mahdollinen ensimmäinen episodi tuotti lähtötason, johon muiden lasten kertomia ensimmäisiä episodeja verrattiin.

Morrow'n (1990) menetelmän mukainen uudelleenkertomisanalyysi ei ollut kaikilta osiltaan hyvä: kaikkien episodien muistamisen maksimipistemäärä oli yksi, niin kuin paikan, ongelman tai päähenkilön muistamisen. Näin ollen, jos esim. toinen lapsi muisti tarinasta paikan ja yhden episodin, hän sai enemmän pisteitä kuin lapsi, joka muisti kaikki episodit, muttei paikkaa. Mielestäni kuitenkin episodien muistaminen kertoo enemmän lapsen tarinanymmärtämisestä kuin pelkkä paikan muistaminen. Episodien pisteytysperusteita voisikin muuttaa esim. siten, että jokaisen yksittäisen episodin muistamisesta saisi yhden pisteen ja nämä laskettaisiin yhteen. Morrow'n analyysissä tämä episodien yhteenlaskettu määrä jaetaan tarinassa olleiden todellisten episodien määrällä.

Leikkiaineiston käsittely herättää kysymyksen siitä, onko kuvanauhat kirjoitettu puhtaaksi riittävän tarkasti, jäikö jotain huomaamatta? Videoinnissa on aina se hankaluus, että jotain jää pakosti huomaamatta. Kun kamera on vain yhdessä paikassa on selvää, että esim. kasvonilmeitä ei saada vangituksi, kun lapsi on selin. Mutta tarkoitus ei ollutkaan dokumentoida lasten toimintaa "askel askeleelta". Havaintojen kohteena oli pääasiassa tarinaan liittyvä käyttäytyminen. Myöhemmin aineistosta tehtäviä tulkintoja ohjasivat valmiit leikki- ja metaleikkiluokitukset. Toisaalta myös aineisto toimi lähtökohtana luokitukselle. Esim. paikkatransformaatio lisättiin metaleikkikategoriaan, koska lapset tekivät paikkatransformaatioita, eikä sitä ei ollut valmiissa Williamsonin ja Silvernin (1992) luokituksessa, joka toimi aineiston käsittelyn ja tulkinnan lähtökohtana. Näin ollen aineistoa ei yritetty väkisin sijoittaa ahtaisiin luokkiin.

Luotettavuutta alentaa yleensä se, kun käyttäytymisestä täytyy tehdä tulkintoja. Leikin havainnoinnissa tilannetta helpotti kuitenkin esim. vapaan roolileikin tarkkailuun verrattuna se, että leikin taustalla oli tietty tarina ja usein vaikeasti tulkittavissa olevaa nonverbaalista toimintaa edelsi sen sanallinen kuvaaminen: "Nyt se ryöstäis sen prinsessan". Tällöin mahdollisia tulkintoja tuki sanallinen selvennys. Myös sanallisissa tulkinnoissa esim. tulkittaessa, oliko kyseessä verbaalinen ohjaus vai tarinankulun suunnittelu, otettiin huomioon lauseen yhteys muuhun vuorovaikutukseen eikä lausetta käsitelty irrallaan sen muusta yhteydestä.

Koska leikki- ja uudelleenkertomusaineiston käsittely ja analysointi oli vain yhden henkilön tekemää, reliabiliteettimittausta ei voitu suorittaa. Tämän vuoksi olen pyrkinyt mahdollisimman tarkasti perustelemaan leikkiluokitukset tai uudelleenkertomusten pisteytyksen sekä esittämään mahdolliset poikkeukset luokituksissa tai pisteytyksessä. Lisäksi liitteissä on esitetty leikkiesityksistä analysoidut metaleikki- ja leikkitoiminnot.

Kaiken kaikkiaan tutkimuksen luotettavuutta voidaan arvioida myös sillä, ovatko tutkimustulokset yhteneväisiä aikaisempien tutkimustulosten kanssa tai yhteensopivia taustateorian kanssa. Tämän tutkimuksen keskeisimmät tulokset olivat pääpiirteissään samansuuntaisia aikaisempien temaattisen fantasialeikin ja tarinanymmärtämisen välistä yhteyttä käsittelevien tutkimusten kanssa. Lisäksi tutkimustulokset olivat yhteneväisiä Piaget'n (1962) leikkiteorian kanssa. Akkmodoiva tarinankulun suunnittelu korreloi tarinanymmärtämisen kanssa kun taas assimiloiva leikki ei korreloinut. Leikki tosin selitti tarinanymmärtämistä yhdessä metaleikin kanssa, mutta ei vahvasti. Lisäksi tarinanskeeman avulla voitiin selittää yhtä keskeisintä tutkimustulosta. Eli sitä, että loppumittauksessa arvioidun tarinanymmärtämisen vaihtelusta selitti eniten alkumittaus. Kehittynyt tarinanskeema auttoi lapsia muistamaan molemmat tarinat riippumatta leikkiin osallistumisesta. Toisaalta uudelleenkertomukset todistivat osaltaan tarinanskeeman olemassaoloa. Esim. kun "Lasten silta" -tarinasta puuttui selkeä ratkaisu, lapset keksivät sen itse.

Koska tutkimuksen kohteena oli inhimillinen käyttäytyminen, tutkimuksen toistettavuus on hankalaa. Inhimillinen käyttäytyminen ei ole staattista ja tapaukset ovat ainutkertaisia, jolloin tutkimusta ei voida koskaan toistaa sellaisenaan käytettiinpä mitä tutkimusmenetelmää tai -asetelmaa hyvänsä. Leikkiin ja uudelleenkertomistilanteeseen osallistuivat tietyt lapset ja aikuiset. Kuvaaja ja tutkija olivat tiettyjä henkilöitä.

Aineisto koottiin tietyssä ajassa ja paikassa. Saman aineiston olisi tuottanut vain täsmälleen samanlaisin ehdoin toteutettu aineiston keruu. Tästä syystä ei myöskään tutkimuksen yleistäminen koskemaan kaikkia päiväkotiryhmiä ole perusteltua. Toisaalta aikaisemmat tutkimustulokset samalta alueelta olivat samansuuntaisia.

Tämä tutkimus herätti useita mahdollisuuksia jatkotutkimuksiin. Tämä tutkimus ei anna vastausta siihen, ymmärtävätkö metaleikkiin osallistuvat lapset **esittämänsä** tarinan jo ennen leikkiesitystä muita lapsia paremmin. Jotta voitaisiin saada vastaus tähän kysymykseen, olisi ennen leikkiesitystä arvioitavassa tarinanymmärtämisessä käytettävä samaa tarinaa kuin leikissä. Lisäksi voisi käyttää kontrolliryhmää, jossa lapset eivät osallistuisi leikkiesitykseen.

Jotta voitaisiin arvioida, voidaanko metaleikkiin osallistumisella kehittää tarinanskeemaa, tarvittaisiin jatkuvaa ja suunnitelmallista temaattisen fantasialeikin käyttöä ja tarinanymmärtämisen arviointia. Lisäksi kontrolliryhmän käyttö olisi välttämätöntä, jotta voitaisiin arvioida onko mahdollinen tarinanskeeman kehittyminen luonnollisen kehityksen vai metaleikkiin osallistumisen tulosta. Lisäksi olisi mielenkiintoista tutkia metaleikkiin osallistuvien lasten luonteenpiirteitä. Ovatko he, niinkuin tämän tutkimuksen tulosten ja leikistä tehtyjen havaintojen perusteella voisi päätellä, sosiaalisessa osallistumisessaan aktiivisempia ja ulospäin-suuntautuneempia kuin muut lapset, ns. "johtajatyyppejä"?

Pelkästään tämän aineiston perusteella olisi mielenkiintoista tutkia dekontekstuaalisen kielen käyttöä leikissä. Voisiko kielenkäytön taso (dekontekstuaalinen kieli → sidosteinen kieli) toimia perusteena arvioitaessa sitä, onko kyse assimiloivasta leikistä vai akkomodoivasta metaleikistä? Lisäksi olisi mielenkiintoista tutkia leikissä tapahtuvia konfliktitilanteita ja niiden ratkaisuja/ratkaisuyrityksiä. Miten ristiriidat syntyvät, miten omia näkökulmia perustellaan, miten ristiriidat ratkaistaan? Lisäksi voisi verrata lasten kieltä temaattisessa fantasialeikissä ja muissa leikeissä tai askartelutilanteissa.

LÄHTEET

- Barker, L. & Stein, N. L. 1981. The development of prose comprehension skills. Teoksessa C. M. Santc & B. L. Hayes (toim.) *Children's prose comprehension: research and practice*. Newark, DE: International Reading Association, 7 - 43.
- Bretherton, I. 1985. Pretense: Practicing and playing with social understanding. Teoksessa G. Brown & A. Gottfried (toim.) *Play interactions: The role of toys and parental involvement in children's development*. Johnson & Johnson. (Ei painopaikkaa), 69 - 79.
- Bruner, J., Jolly, A. & Sylva, K. 1976. *Play: It's role in development and evolution*. New York: Basic Books.
- Christie, J. F. 1982. Sociodramatic play training. *Young Children* 37, 25 - 32.
- Christie, J. F. 1985. Training of symbolic play. *Early Child Development and Care* 19, 43 - 52.
- Christie, J. F. 1990. Dramatic play: A Context for meaningful engagements. *The Reading Teacher* 43, 542 - 545.
- Cudd, E. T. & Roberts, L. L. 1987. Using story frames to develop reading comprehension in a 1st grade classroom. *The Reading Teacher* 41, 74 - 79.
- Galda, L. 1984. Play, storytelling and story comprehension. Teoksessa A. D. Pellegrini & T. Yawkey (toim.) *The development of oral and written language in social contexts*. Vol. 13, *Advances in discourse processes*. Norwood, New Jersey: Ablex, 105 - 117.
- Galda, L., Pellegrini, A. D. & Cox, S. 1989. A short-term longitudinal study of preschoolers' emergent literacy. *Research in the Teaching of English* 23, 292 - 309.
- Garvey, C. 1977. *Play*. London: Fontana/Open books.
- Guttman, M. & Frederiksen, C. H. 1990. Preschool children's narratives: Linking story comprehension, production and play discourse. Teoksessa L. Galda & A. D. Pellegrini (toim.) *Play, language and stories: The development of children's literate behavior*. Norwood, New Jersey: Ablex, 99 - 126.
- Halliday, M. A. K. & Hasan, R. 1976. *Cohesion in English*. English language series 9. Hong Kong: Sheck Wah Tong.

- Hännikäinen, M. 1992. Roolileikkiin siirtyminen leikin kehitysvaiheena. Piagetilainen näkökulma. Jyväskylän yliopiston kasvatustieteen laitoksen julkaisuja 2.
- Hännikäinen, M. 1994. "Leikisti se on oikea koti" - lapsen puhe roolileikissä. Teoksessa L. Laurinen & Luukka M-R. (toim.) Puhekulttuurit ja kielen oppiminen. AFinLAn vuosikirja 1994. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistyksen (AFinLAn) julkaisuja 52. Jyväskylä: Kopi-Jyvä Oy, 199 - 209.
- Krasnor, L. R. & Pepler, D. J. 1980. The study of children's play: Some suggested future directions. Teoksessa K. H. Rubin (toim.) New directions for child development: Children's play. San Francisco: Jossey-Bass, 85 - 95.
- Kärby, G. 1990. Children's conceptions of their own play. *Early Child Development and Care* 58, 81 - 85.
- Laakso, E. 1994. Ilmaisukasvatuksen lähtökohdista. Teoksessa I. Grönholm (toim.) Ilmaisun monet kielet. Helsinki: Opetushallitus, 11 - 30.
- Laurinen, L. 1990. Ensiaskeleet kirjoitettuun kielimuotoon kasvamisessa. Teoksessa H. Andersson & A-L. Åstern (toim.) Kieli - kulttuuri - kasvatus. Rapport från Kasvatustieteen päivät 24. - 25.11.1989 i Vasa. Åbo Akademi. Dokumentation från pedagogiska fakulteten. Institutionen för pedagogik och Institutionen för lärarutbildning, 39 - 69.
- Lyytinen, P. 1991. Developmental trends in children's pretend play. *Child: care, health and development* 17, 9 - 25.
- Marshall, N. 1983. Using story frame to assess reading comprehension. *The Reading Teacher* 36, 616 - 620.
- Martinez, M. 1993. Motivating dramatic story reenactments. *The Reading teacher* 46, 682 - 688.
- McCune-Nicolich, L. 1981. Toward symbolic functioning: Structure of early pretend games and potential parallels with language. *Child Development* 52, 785 - 797.
- McCune-Nicolich, L & Fenson, L. 1984. Methodological issues in studying early pretend play. Teoksessa T. D. Yawkey & A. D. Pellegrini (toim.) *Childrens play: Developmental and applied*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 81 - 104.
- Morrow, L. M. 1988. Retelling as a diagnostic tool. Teoksessa S. Glazer, Searfoss, L & L. Gentile (toim.) *Re-examining reading diagnosis: New trends and procedures in classrooms and clinics*. Newark, DE: International Reading Association, 128 - 149.

- Morrow, L. M. 1989. Literacy development in the early years. Helping children read and write. New Jersey: Prentice hall.
- Morrow, L. M. 1990. Assessing children's understanding of story through their constructions and reconstruction of narrative. Teoksessa L. M. Morrow & J. K. Smith (toim. Assessment for instruction in early literacy. New Jersey: Prentice Hall, 110 - 134.
- Musatti, T. 1986. Early peer relations: The perspectives of Piaget and Vygotsky. Teoksessa E. C. Mueller & C. R. Cooper (toim.) Process and outcome in peer relationship. Developmental psychology series. Orlando: Academic press, 25 - 53.
- Neuman, S. & Roskos, K. 1992. Literacy objects as cultural tools: Effects on children's literacy conversations in play. Reading Research Quarterly 27, 203 - 225.
- Pellegrini, A. D. 1983. Sociolinguistic contexts of the preschool. Journal of Applied Developmental Psychology 4, 389 - 397.
- Pellegrini, A. D. 1984. Identifying causal elements in the thematic fantasy play paradigm. American Educational Research Journal 21, 691 - 701.
- Pellegrini, A. D. 1985a. The relations between symbolic play and literate behavior: A review and critique of the empirical literature. Review of Educational Research 55, 107 - 121.
- Pellegrini, A. D. 1985b. The narrative organisation of children's fantasy play: the effects of age and play context. Educational Psychology 5, 17 - 25.
- Pellegrini, A. D. 1990. Relations between preschool children's symbolic play and literate behavior. Teoksessa L. Galda & A. D. Pellegrini (toim.) Play, language and stories: The development of children's literate behavior. 2. painos. Norwood, New Jersey: Ablex, 79 - 97.
- Pellegrini, A. D. 1991. Applied child study. A developmental approach. 2. painos. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Pellegrini, A. D. & Galda, L. 1982. The effects of thematic fantasy play training on the development of children's story comprehension. American Educational Research Journal 19, 443 - 452.
- Pellegrini, A. D., Galda, L., Dresden, J. & Cox, S. 1991. A longitudinal study of the predictive relations among symbolic play, linguistic verbs and early literacy. Research in the Teaching of English 25, 219 - 235.

- Pellegrini, A. D. & Galda, L. 1993. Ten years after: A reexamination of symbolic play and literacy research. *Reading Research Quarterly* 28, 163 - 175.
- Piaget, J. 1962. *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton. (Alkuperäinen 1945)
- Piaget, J. 1971. Response to Brian Sutton-Smith. Teoksessa R. E. Herron & B. Sutton-Smith (toim.) *Child's play*. New York: John Wiley, 337 - 339.
- Roskos, K. 1988. Literacy at work in play. *The Reading Teacher* 41, 562 - 566.
- Rubin, K. H. 1980. Fantasy play: It's role in the development of social skills and social cognition. *Children's play*. Teoksessa K. H. Rubin (toim.) *New directions for child development* 9. San Francisco: Jossey-Bass, 69 - 84.
- Rubin, K. H., Fein, G. & Vandenberg, B. 1983. Play. Teoksessa E. M. Hetherington (toim.) *Handbook of child psychology: Vol. 4. Socialization, personality and social development*. 4. uudistettu painos. New York: Wiley, 693 - 774.
- Rumelhart, D. E. 1975. Notes on schema for stories. Teoksessa D. G. Bobrow & A. M. Collins (toim.) *Representation and understanding*. New York: Academic Press, 211 - 236.
- Rumelhart, D. E. 1977. Understanding and summarizing brief stories. Teoksessa D. Laberge & S. J. Samuels (toim.) *Basic processes in reading: Perception and comprehension*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 265 - 303.
- Rumelhart, D. E. 1981. Schemata: The building blocks of cognition. Teoksessa J. T. Guthrie (toim.) *Comprehension and teaching: research reviews*. Newark, DE: International Reading Association, 3 - 26.
- Rumelhart, D. E. 1984. Understanding understanding. Teoksessa J. Flood (toim.) *Understanding reading comprehension*. Newark, DE: International Reading Association, 1 - 20.
- Sachs, J. 1980. The role of adult-child play in language development. Teoksessa K. H. Rubin *Children's play. New directions for child development* 9. San Francisco: Jossey Bass, 33 - 48.
- Sachs, J., Goldman, J & Chaille, C. 1984. Planning in pretend play: using language to coordinate narrative development. Teoksessa A. D. Pellegrini & T. Yawkey (toim.) *The development of oral and written language in social contexts*. Vol. 13, *Advances in discourse processes*. Norwood, New Jersey: Ablex, 119 - 128.

- Sachs, J., Goldman, J & Chaille, C. 1990. Narratives in preschoolers' sosiodramatic play: the role of knowledge and communicative competence. Teoksessa L. Galda & A.D. Pellegrini (toim.) *Play, language and stories: The development of children's literate behavior*. 2. painos. Norwood, New Jersey: Ablex, 45 - 61.
- Saltz, E., Dixon, D. & Johnson, J. 1977. Training disadvantaged preschoolers on various fantasy activities: Effects on cognitive functioning and impulse control. *Child Development* 48, 367 - 380.
- Saltz, E. & Brodie, J. 1982. Pretnd-play training in childhood: A review and critique. Teoksessa D. J. Pepler & K. H. Rubin (toim.) *The play of children: Current theory and research*. Contributions to Human Development 6. Basel: Karger, 97 - 113.
- Similansky, S. 1968. The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children. New York: Wiley.
- Smith, P. K. & Vollstedt, R. 1985. On defining play: An empirical study of the relationship between play and various play criteria. *Child Development* 56, 1042 - 1050.
- Stein, N. L. & Glenn, C. G. 1979. An analysis of story comprehension in elementary school children. Teoksessa R. Freedle (toim.) Vol. 2, *Advances in discourse process: New directions in discourse processing*. Norwood, New Jersey: Ablex, 53 - 120.
- Sulzby, E. 1985. Children's emergent reading of favorite story books: A Developmental study. *Reading Research Quarterly* 20, 458 - 481.
- Sulzby, E. 1990. Assesment of writing and children's language while writing. Teoksessa L. M. Morrow (toim.) *Assesment for instruction in early literacy*. New Jersey: Prentice hall, 83 - 109.
- Tudge, J. & Rogoff, B. 1989. Peer influences on cognitive development: Piagetian and Vygotskian perspectives. Teoksessa M. H. Bornstein & J. S. Bruner (toim.) *Interaction in human development*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 17 - 40.
- Vygotsky, L. S. 1967. Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology* 5, 6 - 18.
- Vygotsky, L. S. 1976. Play and its role in the mental development of the child. Teoksessa J. Bruner, A. Jolly & K. Sylva (toim.) *Play: Its role in development and evolution*. New York: Basic Books, 537 - 554.

- Vygotsky, L. S. 1978. The role of play in development. Teoksessa M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner & E. Souberman (toim.) *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard university press.
- Williamson, P. A. & Silvern S. B. 1984. Creative dramatic play and language comprehension. Teoksessa T. H. Yawkey & A.D. Pellegrini (toim.) *Child's play: Developmental and applied*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum, 347 - 358.
- Williamson, P. A. & Silvern S. B. 1992. "You can't be grandma; You're a boy": Events within thematic fantasy play context that contribute to story comprehension. *Early Childhood Research Quarterly* 7, 75 - 93.
- Wolf, D. & Grollman, S.H. 1982. Ways of playing: Individual differences in imaginative play. Teoksessa D. Pepler & K. H. Rubin (toim.) *The play of children: Current theory and research*. Contributions to Human Development 6. New York: Karger, 46 - 63.
- Wolf, D. P. & Pusch, J. 1990. The origins of autonomous texts in play boundaries. Teoksessa Galda, L. & A. D. Pellegrini (toim.) *Play, language and stories: The development of children's literate behavior*. 2. painos. Norwood, New Jersey: Ablex, 63 - 77.

Lastenkirjat, joihin tutkimuksessa on viitattu:

- Bolliger, M. & Zavrel, S. 1979. *Lasten silta*. Suomentanut Anja Ylönen. Helsinki: Lasten keskus.
- Sacre, M. J. & Starnd, J. 1983. *Ujo lohikäärme*. Suomentanut Anna-Maija Kurvinnen-Tikkanen. Helsinki: Lasten keskus.



Suorittaessani/suorittaessamme tutkimusta/selvitystä

oppilaitos Jyväskylän Yliopisto

oppiaine Kasvatustiede

tutkimuksen ohjaaja Leena Laurinen

tutkimuksen/selvityksen nimi työnimi:

Temaattisen Jantasiavaleikin vaikutus Järvinä
ymmärtämiseen

tutkimuksen kohderyhmä ja tutkimuspaikka

Taitakampun päiväkodin esi-
koulu ryhmä (JYVÄSKYLÄ)

sitoudun siihen, että en käytä sen yhteydessä Jyväskylän kaupungin sosiaalitoimelta saamiäni tietoja muuhun tarkoitukseen kuin tutkimuksen/selvityksen tekemiseen enkä anna salassapidettäviä tietoja muille henkilöille.

Tutkimuksen/selvityksen tekijä/tekijät

Maarit Järvinen nimi

opiskelija ammatti

Pajamäenkatu 5012 osoite

42100 JÄMSÄ

942-714 044 puh.

Maa-it Järvinen allekirjoitus

Todistavat:

nimi

osoite

Jyväskylässä 8 / 12 19 94

Hyväksynyt Marjatta Kaidesoja
Marjatta Kaidesoja



Liite 2**HYVÄT VANHEMMAT**

Olen Maarit Järvimäki ja opiskelen Jyväskylän yliopiston kasvatustieteellisessä tiedekunnassa. Opintojeni käsilläolevaan loppuvaiheeseen kuuluu tutkielman tekeminen ja minun kiinnostukseni kohteena ovat sadut ja niiden monipuoliset käyttömahdollisuudet. Pyydänkin teiltä tutkielmaani varten lupaa saada kuvata lastanne päiväkodissa tapahtuvassa satutoiminnassa ja lupaa haastatella lastanne satuihin liittyen. Työni onnistumisen kannalta minulle on tärkeitä saada lupa kaikilta esikouluryhmän vanhemmilta. Tutkimusaineisto tulee vain omaan käyttööni ja se käsitellään nimettömänä, joten yksittäisen lapsen toiminnan tai haastattelujen tunnistaminen ei ole mahdollista.

Annan luvan kuvata ja haastatella lastani _____

Vanhemman allekirjoitus _____

KIITOS YHTEISTYÖSTÄ!!

LASTEN UDELLEENKERTOMUKSET ALKUMITTAUS- TARINASTA "LASTEN SILTA" PISTEYTYKSINEEN

Alkumittaus 10. - 12.1.1995

ANNA 10.1.1995

Anna: Ei, ei sitä (tarkoittaa nauhuria)

Aikuinen: Kuule, ei kato, kukaan muu ei tätä kuuntele kuin minä

Tää ihan mulle jää muistox. No ni sää voit aloittaa, ite kääntelet sivuja ja kerrot siitä mitä siinä tapahtuu

A:

Aik: No mää voin vaikka aloittaa näin että olipa kerran

A: Kaksi talonpoikaa. Heillä oli vasemalla ja oikealla rannalla mökit. Naurua.

Aik: Hyvä

A: Öö, he kadehtivat toisiaan, koska toinen halusi olla oikealla puolella ja toinen taas vasemalla puolella, mutta koska... en mää muista mitä...

Aik: Sää voit mennä eteenpäin jos sää haluat. Ei sun tarvi kaikkia muistella mitä siinä sanottiin

A: Äh, en mää muista tota

Aik: Joo, no mitäs sitten tapahtu

A: (käänsi sivun) ...no, en mää muista tätä

Aik: Katoppas noita kuvia, mitäs sää niistä voisit muistella

A: Mää en muista sitä, että kumpi asu kummalla rannalla

Aik: Ei sen oo väliä...

A: Koska vasemman puoleinen ukko vihotteli kun... paistoi illalla aurinko toiselle ja taas oikean puoleinen ... taas aamulla (kääntää sivua)

Aik: Yy-y. Hyvä.

A: Sitten myös akat.. akat riitelivät, koska heillä ei kuivunut pyykit samaan aikaan. Siksi he huutelivat toisilleen. Taas vasemman puoleinen sanoi häijyn sanan ja sitten aamulla... eiku illalla sanoi oikean puoleinen akka häijyn sanan. Silloin (kääntää sivua)... ja siitä ukot vimmastuivat ja heittelivät kiviä toistensa niskaan, mutta ei osunut, koska silta oli...yh... joki oli liian leveä, niin ne molskahtivat joka kerta veteen.

Aik: Joo-o. Hyvä.

A: Vain puolen päivän aikaan oli rakkaus ja rauha, koska aurinko paistoi kummallekin puolelle (kääntää sivua)

Aik: Yy-y, hyvä

A: Taas lapset istuivat ikävystyneinä kivillä, jotka olivat joen keskellä (kääntää sivua)

Aik: yy-y

A: Silloin ne huomasivat että ... oli...vesi oli laskenut ja he keksivät, että voi hypellä toistensa luo (kääntää sivua)

Aik: Joo-o.

A: He istuivat suuren kiven äärelle ja kertoivat toisilleen satuja oikealta ja vasemmalta (kääntää sivua)

Aik: Yhy

Liite 3
2 (23)

A: He, ai-aikuiset ihmettelivät mistä lapset olivat tietäneet satuja, josta ne, he eivät olleet itsekkään kuulleet mitään

Aik: Yy-y (Anna kääntää sivun)

A: Ai niin tossa on se (kääntää takaisin edelliselle sivulle "aikuiset ihmettelivät")...Paitsi yhden illan aikaan, jolloin oli satanut paljon, he eivät enää kertoneet toisillee satuja, koska ve.. oli satanut ja vesi oli noussut (kääntää sivua)

Aik: Yy-y

A: Niinpä he päättivät rakentaa sillan ja ... että he pääsevät illalla vasemmalle ja aamulla oikealle, niin että kaikki voivat olla rauhassa. Ääh... no niin nyt riittää

Aik: No niin, sehän meni tosi hienosti.

SANNA 10.1.1995

S: Mää osaan pikkusen lukee

Aik: Ai jaa, no sä voit yrittää lukee, mutta sää voit ihan omin sanoin kertookin, jos sää haluat

S: Ne talonpojat asu, toinen tossa ja toinen tossa (osoittaa kuvia)

Aik: Joo-o

S: ja toisella oli päivällä valosaa ja toisella illalla..illalla valosaa

Aik: Joo

S: ja olix se vasemmalla puolella ni oli aina pimeetä päivällä?

Aik: No mää en muista oikeen tarkkaan, mut se tais olla sillain. Jommin kummin, toisella puolella oli aamulla ja toisella illalla

S: Ja sitten se meni...ne aina kinasteli ku, toisella paisto päivällä aurinko ja toisella illalla

Aik: Joo

S: (kääntää sivua) Sit kun ne pilkko puita nii toisella paisto aurinko ja... toisella oli varjossa

Aik: Joo

S: Sit ne kans kinasteli

Aik: (naurhdus)

S: (kääntää sivua) Ne vaimot kiukutteli...oli laittamassa pyykkejä ni, toisella oli sillon valossa ja sitten kun ne otti illalla niitä pois ni, toisella oli sillon valosaa

Aik: Yy-y

S: (kääntää sivua) Sitte ne niille ne, ne setät suuttu hirveesti ja sit ne yritti heitellä niillä kivillä toisiaan sitte mut ne ei osunu, ku se oli nii levee se vesi

Aik: Yy-y

S: (kääntää sivua) Mutta sitte keskipäivä aikaa ni oli ihan rauhallista kaikki nukku vaa omenapuu alla

Aik: Joo-o

S: Sitte ne lapset istu kivillä ja mietti että oispa toinen sorsa ja toinen joutsen (hiljaisuus)

Aik: YY-y

S: (kääntää sivua) Sitte yhtenä päivänä nii ne... vesi oli laskenu ja ne kivet oli noussu siihe pinnalle sit ne pääs toisten luokse (kääntää sivua) Sitte ne meni isolle kivelle ja kerto toisilleen tarinoita

Aik: Yy-y

Liite 3
3 (23)

S: (kääntää sivua) ja sitte ne aikuiset ihmetteli, että mistä ne lapset tietää kaikki asiat ku ne ei ne ei ollu ees kertonu (kääntää sivua) sitte yhtenä päivänä nii se vesi oli noussu taas ja sitte ne lapset ei päässykkää toiste luokse ni sitte ne oli ihan hiljaisia eikä laulanu enää eikä tehny mitään ni sitte se, ne aikuiset ties sitte mistä oli kyse ja sitte ne rakensi sillan ja (kääntää sivua) sitte ne pääs molempien luokse sit ne ei enää riidelly

Aik: No sehän meni tosi hienosti.

HANNA 10.1.1995

Aik: No ni, sä voit alottaa sieltä ihan alusta ja kääntelee ite vaan sivuja sitten kun susta tuntuu siltä

H: Mutta haittaako, jos ei kaikkia muista?

Aik: Ei haittaa mitään, sanot niin paljon kun muistat

H: Yyy

Aik: Alota ihan tästä ensimmäiseltä sivulta, siitä (Hanna käänsi ensin toiselle sivulle)(pitkä hiljaisuus). Määpä alotan: olipa kerran... (pitkä hiljaisuus n. 10 s) Sun ei tarvi muistaa mitä se teksti just sano, muistelet vaan että mitä tässä tapahtu, mitä sää haluisit tästä kertoa, vaikka näistä kuvista

H: No siitä ku... (pitkä hiljaisuus) ääh

Aik: Ketäs siellä asusteli?

H: Ihmisiä

Aik: Joo-o... ja missäs ne asusteli?

H: Mökissä. ja sitte toine asu toisella puolella ja toinen toisella puolella

Aik: Nii justii yy-y

H: Toinen asu vasemmalla puolella rantaa ja toinen oikeella puolella

Aik: Yy-y, nii asukin

H: En mää muista

Aik: Joo, no sää voit ite käännellä sivuja kun susta tuntuu siltä

H: (kääntää sivun) Aamulla kun noi pilkko puita nii toi toine isäntä kiukutteli että et-tä...miksi teillä aina paistaa eiku teillä aina teillä on aurinko au-aurinkoisempi koti ja meillä aina hämärää vaan ja sitte illalla kun ukot pilkkoi puita niin sitte toinen sanoi miksi teillä on aina valosempaa ja meillä hämärää

Aik: Nii oli

H: (kääntää sivua) ja sillo aamulla kun emännät kanssa sillo nousi vasemmalta puolelta ja illalla toiselta puolelta (kääntää sivua) ja silloin...ne ukot alko heittelee toisia kivillä, mutta se vesi oli niin levee että ne lumpsahti veteen ne kivet (Aikuinen ja Hanna naurahtelevat) (kääntää sivua) ja sitte keskipäivä ai-aikaa ni oikealla puolella ne nukku nukku oikeella puolella oli vaa rauha kun ja vasemmalla kun siksi kun aurinko paistoi että se paisto niihin kumpaankin päin ja toiset nukkuivat toisen omenapuun alla ja toiset toisen nukku

Aik: Yy-y

Liite 3
4 (23)

H: (kääntää sivua) ja lapset katselivat oikea katseli vasemmalle puolelle ja vasen katseli katseli oikealle puolelle (kääntää sivua) mutta kerran niin veden pintaan kohosi suuria kiviä niin ne pystyivät hyppimään niitä pitkin ne hyppivät nii-ni-niin ne aina tapasivat toisensa siinä keskellä (kääntää sivua) mää en tästä sivusta muista mitään... sillo ne ihmetteli kun lapset ei oo ees kuullu sitä niin ne ihmettelee että mitä-mitähän noi osaa vaikka ne ei ole kuullutkaan

Aik: Yy-y

H: (kääntää sivua) sillo eräänä päivänä vesi veden pinta oli taas kohonnu mutta lapset ei enään iloi-iloinnut mitään niitten kasvot ei enää ollut ne ei enää nauranut mutta kerran kun ne oli miettinyt niin ne oli rakentanut sillan jäljestä jääneisjääneistä kivistä

Aik: Yy-y

H: (kääntää sivua) sillon toiset pääsi ku oli aurinko toisella puolella ja sillo toiset pääsi kun toisella puolella oli aurinko niin toiset pääsi

Aik: Nii olikin. Sehä meni tosi hienosti (yhteistä naurua).

NIINA 10.1.1995

Aik: Sää voit alottaa lukee sä voit käännellä ite sivuja ja kertoo mulle siitä

N: Yy-y mää mietin ensin aina mitä siinä lukee mää osaan vähäsen lukee

Aik: Ahaa (pitkä hiljaisuus) Sää voit ihan kertookkin jos haluat..

N: Yy-y

Aik: ...mitä siinä tapahtuu ihan omin sanoin

N: Toine asuu oikeella ja toine sitte vasemmalla ja en mää muuta muista tästä

Aik: Kerroks sää ketä siellä asuu? (Niina kääntää sivua) No sä voit siitä sitte kertoo ketä siellä oikein asuu

(joku käy ovella ja jättää sen auki) Mää pistän ton oven kiinni. Joo-o. Mitäs ne siinä teki?

N: Ne kadehtelivat toisia ja sitte ne vihotteli että toisella yy oikealla puolella paistaa aurinko ja vasemmalla ei (pitkä hiljaisuus)

Aik: Joo-o

N: (kääntää sivua) ja sitte nuo tota ni äitit akat ni kadehtelivat toisia että niin toisella oli enemmän pyykkiä ja toisella vähemmän ja pyykkiä (kääntää sivua) ja sitte tota ni nuo miehet heittivät-livät kiviä kun niitä tympäsi

Aik: Yy-y (Niina kääntää sivua)

N: ja sitte kuumana kesäpäivänä nii kaikki ni eläimet hakeutuivat suojaan ja sitte yy isät nuo ukot ja akat nii menivät puun alle myös ja sitte lapset tota nii (kääntää sivua) nii kävelivät kiviä myöten ja miettivät että kumpu olisin sorsa ja kumpu olisin joutsen

Aik: Yy-y

N: (kääntää sivua) ja sitte eräänä päivänä ni ku tota vesi oli laskenu ja lapset pomppivat kiviä myöte joka päivä ja sitte tota ni ne istu yy kaikkee kerto toinen vasemmalta ja toine oikealta kertoili kaikkee

Aik: Yy-y

N: (kääntää sivua, hiljaisuus)

Aik: No tän sää jo kerroitkin tossa edellisellä sivulla

Liite 3
5 (23)

N: Yy (kääntää sivua) ja sitte kun nii lapset kerto joka päivä isälle ja äitillensä jo-jotaki ja sitte yy eräänä päivänä ni lasten silta oli kadonnu ja sitte tota ni isät ja äitit sai mieleen että mitäs siellä oli oikein

Aik: Yy-y

N: (kääntää sivua) ja sitte ne aiko rakentaa jäljelle jääneistä kiveistä ni sillan

Aik: Joo-o

N: (kääntää sivua) ja sitte ja ni ne kummatki kävivät oikealla ja vasemmalla

Aik: Yy-y.

N: Y

M: No se meni tosi hienosti

N: Joo

VILLE 10.1.1995

Aik: Sää voit siitä alottaa ja ite kääntelet sivuja ja kerrot. tuu tähän pöydän viereen tai mää voin voin tulla sun viereen istuun sinne että määhän nään ne kuvat. Mentiinkin nyt ihan nurkkaan. Onkos sun hankala niitä niin käännellä?

V: Mitehä määhän kertosi tä mää en tätä sivua..

Aik: Jos määhän alotan sulle vaikka näin että olipa kerran

V: Joo

Aik: No nii olipa kerran... keksippäs siitä ja jatka eteenpäin

V: Vasemmalla puolella ja oikealla puolella oli kaksi talonpoikaa toine oikealla ja toine vasemmalla

Aik: yy-y

V: ja sitte käännetään sivua ja sitte toine pilkko aamusi ja toine iltasi ja ne vihottelivat siitä toine aamulla ja toine illalla että häne talonsa oli vajjossa (varjossa) ja hänensä aujingsossa (auringsossa)

Aik: Yy-y

V: (kääntää sivua) ja akat oli aina kans tyyttymättömiä ni aamulla kun ne laittovat pyykkejä ni vasemmalla puolella toine huusi että häijyn sanan oikealle puolelle ja ku illalla ku ne o-ottamassa pyykkejä pois ni ni sitte oikealta puolelta jannalta (rannlta) huus vasemmalle puolelle häijyn sanan

Aik: Joo-o

V: (kääntää sivua) ja ja miehet kejasivat isoja kiviä ja koittivat heittää niillä toisiaan

Aik: Joo-o

V: (kääntää sivua) noo ja ja sitte kes-keskipäivällä oli aujinkoista ni kaikki tojkkuiivat omenapuun alla (kääntää sivua) ja lapset olivat kivillä ja ajattelivat et kumpu olisin sojisa ja ajatteli oikealta puolelta kumpu olisin joutsen kuvitteli vasemmalta puolelta

Aik: Yy-y

V: (kääntää sivua) ja keskipäivä aikaan tapahtui kummia vesi oli laskenut ja kivet oli nousut ja sitte ne menivät kiville (kääntää sivua) sitte kej.. ja ne tapasivat puolivälissä jokea toisensa ja sitte ne kejoivat tajinoita tajinoita oikealta ja tajinoita vasemmalta

Aik: Yy-y

Liite 3
6 (23)

V: (kääntää sivua) sitte vanhemmat ihmetteli et et mites noi on ni sujulliseks tullu ku ku ne sitte seujaavana aamuna ku ne hejäs ni siellä ei ollu enää enää yhtää hymyä (kääntää sivua) sit ne tiesivätki et mikä niillä oli vikana niin ne päättivät jakentaa silla

Aik: yy-y

V: (kääntää sivua) sitte pääsivät oikeelle jannalle ja vasemmalle Aik: nii...

JANNIKA 10.1.1995

Aik: Sää voit ite käännellä tastä sivuja ja kertoo mulle mitä tässä oikeen tapahtu

J: Yyh, y-yy

Aik: Määpäs alotan näin vaikka että olipa kerran

J: Olipa kerran mitä tossa...

Aik: Muisteleppa ja kerro ihan omin sanoin mistä tämä taria kerto

J: No ku no ku toine asu siellä oikeella ja toine siellä vasemmalla ja sit ku ne joutsenet oli...

hmmm

Aik: nii-i

J: Ne oli ku en mä muista oliko ne missä ne oli illalla

Aik: Ei sitä niin tarkkaan tarvi muistaa kerrot vaan pääpiirteittäin että mitä tässä oikeen tapahtu

J: Nii sitte ne oli aamulla sitte oikeella ja sitte vasemmalla Aik: Niin ketkä oli?

J: Sorsat ja joutsenet

Aik: Joo-o (hiljaisuus) ja ketäs muita tässä oli muistatko?

J: Ne talonpojat

Aik: Niin talonpojat ihan totta

J: Sitte yyh mitäs sitte?

Aik: Sää voit käännellä sivuja sitte kun susta tuntuu

J: (kääntää sivua) sitte ku ne pilkko aamulla puita ni sitte seoli vihane ku ku sen niinku toisen talo oli oli auringossa ja sen oma oli varjossa

Aik: Nii oma oli varjossa yy-y. Mitäs sitte tapahtu?

J: No sitte ku ne pilkko illalla ni toinen taas ku toine ni ku hänen oli omassa varjossa ja toisen auringossa

Aik: Yy toinen oli auringossa

J: (Kääntää sivua) Sitte ku ne vaimot aamulla pisti pyykkiä ni sitte oikeelta rannalta ni se huus häijyn sanan vasemmalle

Aik: Nii oli

J: Sitte ku ne illalla otti pyykkejä pois ni sitte oikealta rannalta mitä se teki?

Aik: Niin oikeelta rannalta...?

J: Ääh (hiljaisuus)

Aik: Sää voit kääntää sivua jos haluat

J: (kääntää sivua) Sitte ku ne miehet sitte ku ne heitti kiviä ku joki oli ni sitte ne putos vetee ne kivet

Aik: Nii putoski no mitäs sitte tapahtu? Käännä vaan sivua niin näät

J: (kääntää sivua) Että ku on keskipäivä ne oli tyytyväisiä ku molemmille puolille paisto aurinko

Liite 3
7 (23)

Aik: Yy-y

J: (kääntää sivua) Sitte ku ne lapset käveli oikealle ja toinen oikealla ja toinen vasemmalle sitte ku toine sano että kumpu minä olisin joutsen

Aik: Yy-y

J: Kumpu minä olisin sorsa

Aik: Nii ajatteli, mitäs sitte?

J: (kääntää sivua) Sitte ku vesi oli laskenu ni sitte sieltä tuli kiviä ja ne voi hypellä niitä pitki ja sitte käy.. puolellavälissä ne tapasivat toisensa jokee

Aik: yy-y

J: (kääntää sivua) Sitte ne tuli tästä lähtien aina sinne kivelle ja sitte ne kerto toisilleen tarinoita

Aik: Nii kertoki

J: tää toine oikealta ja toine vasemmalta

Aik: Yy-y

J: (kääntää sivua) Sitte ku ne niitte äiti ja isä ni sitte ne ei tienny et ne ite ollu kuullu siitä ni ne ei tienny et mistä.. sitte (kääntää sivua)

Aik: Mitä ne ei tienny mistä...?

J: No ku mitä puolenpäivä aikaan nii ne lapset aina meni

Aik: Nii-i

J: No sitte ku se vesi oli taas noussu ni sitte ne sai selville minne ne lapset keskipäivällä teki siellä

Aik: Nii mitä ne teki keskipäivällä

J: Nii

Aik: Joo

J: Sitte ne rakens silla niille lapsille (kääntää sivua) sitte se tuli kaari minkä aurinko piirtää taivaalle

Aik: Kaari minkä aurinko piirtää taivaalle ihan totta. Vieläkö sää jotain haluat kertoo?

J: Eh (kääntää vielä sivua) siin on niijen kuva sit

Aik: Niin siinä on se kuva

AINO 10.1.1995

Aik: No niin Aino sää voit tulla tähä mun viereen ja ite käänteleit noita sivuja

A: tuolta kuulu vähä ääniä tuolta ainaki tuolla missä oli ne lelut ja ne

Aik: Ai nii että ne olis siellä leikkimässä niinkö?

A: Jos siellä oli Laura ja Anna

Aik: Joo

A: Kun siellä kuulu vähä niinku niitte ääniä

Aik: joo, no sä voit alottaa ja käänteleit ite sivuja siitä (hiljaisuus) No jos mää alotan, että olipa kerran... Muistatko tästä kuvasta?

A: Muistan

Aik: Joo no sano kaikki mitä muistat

A: En mää ihan heti muista

Aik: Sää voit noita kuvia kattella ja miettiä et mistä tää tarina oikein kertoo (Hiljaisuus) Ketäs tässä oli päähenkilöinä tai kestä tää tarina kerto? Muistatko?

Liite 3
8 (23)

A: Olipa kerra (hiljaisuus)

Aik: Sää voit ihan omin sanoin kertoo ketä tässä oli

A: Tässä oli heppa, kana ja sitte oli kissa

Aik: Heppa, kana ja kissa?

A: Yy

Aik: Mistäs tää tarina kerto, missä tää tapahtu? Minkälainen maisema tossa on? (hiljaisuus)

Mikäs tämä on? (näytän jokea) A: Vettä

Aik: Vettä

A: Sit siin on joutsenia tuolla on varmaan ankkoja

Aik: joo-o. No nii sää voit jatkaa ja kääntää vaikka sivua jos sää et muista tästä enempää (Aino kääntää sivua) (hiljaisuus) Mitä tässä tapahtu?

A: Mää en muista

Aik: Mitäs nää tekee nää miehet tässä?

A: Hakkaa puita

Aik: Nii-i. Muistaks sää mitä ne ajatteli tässä? (pään pudistus) Sää voit mennä eteenpäin jos et sää muista, kerrot niin paljon kun ite muistat

A: (kääntää sivua) Sit nuo oli vihasia nuo äitit

Aik: Nii äitit oli vihasia joo-o ja mitäs ne teki kun ne oli vihasia, muistatko? (hiljaisuus) Ne huus ilkeen sanan sinne toiselle rannalle tai häijyn sanan. Ja siinä ei sen enempää kerrottu-kaan

A: (kääntää sivua) Sitte isät suuttu ja ne alko heittelee toisten päällensä kiviä ja sitte ne ei yllettynykkää nii sitte kaikki kivet loiskahti vaa veteen

Aik: Nii loiskahtiki (yhteistä naurua) (Aino kääntää sivua) Joo-o Mitäs sitte?

A: sitte oli rauhallista ja miehet ja vaimot alkoivat kuorsaamaan?

Aik: Nii alkoki (hiljaisuus) Muistaks sää millon ne siellä makoili? (pään puhistus) Joo no puolen päivän aikaan sillon kun aurinko paisto keskitaivaalta

A: yy

Aik: yy-y joo no sää voit mennä eteenpäin

A: (kääntää sivua) Se tyttö ja poika istu surullisena kiven päällä

Aik: yy-y. Muistatko mitä ne ajatteli, kun ne oli surullisia?

A: Tyttö ajatteli että oisimpa joutsen ja tuo ajatteli että olisimpa mää en oikeen muista mitä

Aik: Sorsa, yy

A: (nauraen) Mää meinasin sanoo sammakko (yhteistä naurua)

Aik: No voihan se ajatella, että sammakkokin sekin pääsee loikkiin

A: Nii, (kääntää sivua) sit ne pääs tapaamaan toisiansa

Aik: nii pääs tapaan

A: (kääntää sivua?) Sitte ne jutteli toisillensa (kääntää sivua)

Aik: Mitäs sitte?

A: Sitte äiti ja isi yritti miettiä että mitä oikein lapsilla...

Aik: Mitä ne vanhemmat rupes miettii ja ihmettelee?

A: No en mää oikein muista

Aik: No kun ne lapset ei enää kertonu tarinoita ja ne ei enää nauranu ja laulanu. No mitäs sitte?

A: Sit ne ajatteli sitte yrittää ajatella mitä lapsilla oli mielessä

Aik: Nii ne ajatteli että mitä lapsilla on mielessä

Liite 3
9 (23)

A: (kääntää sivua?) Sitte sitte ne saiki ajatuksen että silta Aik: Nii

A: Sitte ne rakensi silla

Aik: Yy-y (Aino kääntää sivua)

A: Sitte ne ilosia ku ne pääs tapaamaansa toisia

Aik: Nii oliki. Haluatko sää vielä jotain kertoo?

A: No en

Aik: No se meni tosi hienosti

JUHA 11.1.1995

Aik: Sä voit alusta alottaa ja kerrot mulle tän tarinan (J yskii rajusti) Sä selvität ensin ääntäs, kurkkuas. No ni.

J: En mä ihan tästä alusta muista (meinaa kääntää sivua)

Aik: Ootappas vähän mietit mitäs toi kuva vois sulle kertoo (hiljaisuus) Ketäs siellä asu?

J: Ne kaks talonpoikaa

Aik: yy-y. Missäs ne asu?

J: Toinen vasemmalla ja toinen oikeella ja sitte siinä ui ankoja ja joutsenia siinä joessa (kääntää sivua)

Aik: joo-o

J: ja sitte kun ne ukot pilkko puita nii ne oli toisilleen vihasia ku toiselle oikeelle paisto aurinko ja vasemmalle paisto ei

Aik: Yy-y (Juha kääntää sivua)

J: ja sitte nuo tappeli ni tuo huuti sille ruman sanan ja sit illalla tuo huuti sille ruman sanan

Aik: Kuka tuo?

J: No tuo toinen (näyttää)

Aik: Ketäs ne oli muistatko?

J: Niitten ukkojen vaimot

Aik: no nii oli, joo-o

J: (kääntää sivua) Sitte ku ne ei kestäny yhtää akkojen riitelyä nii ne rupes heitteleen toiste- sa päälle kiviä

Aik: joo

J: Mutta ne ei osunu (kääntää sivua) ja sit ku keskipäivä aikaa ni ne ei riijelly ku paisto kummallekki puolelle aurinko (kääntää sivua)

Aik: joo-o

J: Ja sit ne lapset ei myös ridelly kun ne vaa ne vaa halus tänne ja sit toine halus tänne rannalle ja toine tänne (kääntää sivua)

Aik: Nii

J: mutta sitte kun vesi laski niin ne niin ne meni kiviä pitki toistensa luokse (kääntää sivua) sitte ne kerto toisilleen tarinoita (kääntää sivua) ja sitte ne aikuiset ihmetteli niitä että miks ne tietää enemmän asioita kun nuo sitte ne sit kun vesi (kääntää sivua) sato oikee paljo nii ne kivet peitty alas? ja sitte kuhh ne aikuiset sai selville niitten salaisuuden nii ne päätti mietti vähä aikaa että rakentaisko (kääntää sivua) ne sillan vai ei ja sit kun ne oli mietty nii ne rakenti sillan (kääntää sivua) ja sitte ne teki siitä semmosen sillan niinku sateenkaari

Aik: Sehän meni tosi hienosti, kiitos

Liite 3
10 (23)

MARI 11.1.1995

Aik: Sää voit ihan omin sanoin ruveta kertoa mulle tätä kirjaa. Kääntelee ite sitte sivuja ku siltä tuntuu

M: Joo... joo Mitäs mää ny kertotin... nyt mää voin alottaa

Aik: joo-o

M: Yhtenä aamuna oli toinen vasemmalla ja toinen oikealla talossa asui sil... toisessa talossa kulji hevoset ja toisessa juoksenteli possut (kääntää sivua) sitten tuota talonpoikien piti tehdä työtä erikseen kun heillä oli raskasta kun lapset auttoivat heitä (kääntää sivua) mutta talon akat suuttuivat ja huusivat toiselta rannalta toiseen rantaan ja suuttuivat itellensä että hän asuu hal.. yks akka halusi asua täällä ja toinen täällä (näyttää) (kääntää sivua) silloin ukotkin suuttuivat toisillensa he heittivät kiviä mutta ne kivet olivat niin isoja että he ne molskahtivat veteen (kääntää sivua) mutta silloin akat kuorsasivat ja ukot myöskin toisella rannalla kuorsasivat ja toisella myös (kääntää sivua)

Aik: Muistaks sää milloin ne kuorsas?

M: E

Aik: No ei sen väliä.. keskipäivän aikaan joo yy-y

M: Silloin lapset istuivat kivillä kun oli raskasta aamua kuin he kuin tuota oli kivillä vähän hauskaa niin he päättivät istua siinä kauan (kääntää sivua) mutta silloin tuli kiviä tosi paljon niin että lapset halusivat hypellä niillä kivillä ja oli hauskaa silloin he tapasivat toisensa (kääntää sivua) ja istuutivat suurelle kivelle he kertoivat toisesta rannasta mitä siellä tapahtui ja toinen.. tyttö kertoi toisesta rannasta (Yy-y) (kääntää sivua) mutta silloin laps heidän isänsä ja äitinsä tie yy tiesivät että mistä oikein tämän lapset keksivät he tiesivät että he olivat tavanneet toisensa (kääntää sivua) mutta aamulla heti silta oli mennyt rikki ja he päättivät rakentaa omista siltapaloistaansa oman sillan (kääntää sivua) sitten silta oli hyvin kaunis josta lapset leikkivät jonka aurinko piirtää tuonne taivaalle.

Aik: Nii-i haluatko vielä täältä kertoo siel on vielä yks kuva?

M: Joo silloin he olivat iloisia kun he saivat sillan.

Aik: No hienosti meni, kiitos.

TOMMI 11.1.1995

Aik: Sää voit omin sanoin kertoa tästä kirjasta mulle mitä sää muistat ja voit ite käänellä sivuja.

T: Toine asu vasemmalla ja toine oikealla

Aik: Joo-o muistaks sää ketkä siellä asu?

T: Ne se isit

Aik: joo-o

T: (kääntää sivua) Tässä ne hakkaa puita

Aik: joo-o muistaks sää vielä jotain mitä siinä?

T: Toine haluaa asua vasemmalla ja toine oikealla

Aik: Joo-o niin on

T: (kääntää sivua) Nää riitelee (kääntää sivua) Nää heittelee kivillä.

Aik: Joo

T: (kääntää sivua) Sitte nyt on rauhallista nuo nukkuu

Liite 3
11 (23)

Aik: Muistaks sää koska ne nukkuu?

T: No ku on ihana aamu ni sillo

Aik: Nii millo? (en ollut varma kuulemastani)

T: Nii iltapäivällä

Aik: Nii oli nii oli joo ihan totta

T: (kääntää sivua) sit tässä nää haluis et nää pääsis tapaamaan Aik: Nii

T: (kääntää sivua) ja sit nyt ne pääsee tapaamaan toisiaan

Aik: yy-y

T: (kääntää sivua) nyt ne juttellee ja kertoo kaikkia tarinoita (kääntää sivua) ja nuo iskä ja äiti ihmettelee ku nuo tietää niin monta asiaa mitä ne ei tiijä (kääntää sivua) nyt ne tekee kivistä silla

Aik: joo kivistä tekee sillan

T: (kääntää sivua) Nyt se on valmis

Aik: Yy haluiks sä vielä tääll oli yks kuva vielä? Haluiks sä siitä jotain kertoo?

T: Nyt ne on iloisia tässä.

Aik: Nii no ni sehän meni tosi hienosti Tommi. (Yhteistä naurua)

JUSSI 11.1.1995

Aik: ..ja kerrot ihan omin sanoin ja kääntelet ite sivuja kerrot mitä muistat tästä kirjasta.

J: Antti Mattila

Aik: Antti Mattila selvä (kirjoitan etuimen)

J: Ei oo kun Antti Virtanen

Aik: No nii onks sun mukavampi istua siinä? (seisoo)

J: On (istuu)

Aik: No ni

J: Tässä ne ootas väittelee niitte rannoista

Aik: Mitäs ne niistä rannoista väittelee?

J: Että toisten puolelle paistaa aurinko ja toisten puolelle ei

Aik: YY-y ja muistaks sää vielä ketkä?

Aik: Ne akat

M: Muistatko muita?

J: En

Aik: Joo no sää voit kääntää sivua jos et muista

J: (kääntää sivua) Tässä ne ukot väittelee ne kantaa kiviä tonne aamulla ja sitte

Aik: Mitäs ne teki tossa?

J: Ne teki noita halkoja sinne kotiin että vois lämmittää

Aik: Joo-o

J: En mää muuta muista

Aik: Joo käännä vaan

J: (kääntää sivua) Tässä ne akat väittelee sitte ne pistää niitä pyykkejä ja sit ne huutelee toisilleen

Aik: Yy-y huutelevat siinä (Jussi kääntää sivua) Mitäs sitte?

J: Tässä ne ukot heittelee toisia kiveillä

Aik: Nii-i kivillä heittelee (toisto huonon kuuluvuuden takia)

Liite 3
12 (23)

J: ne on niin isoja kiviä ettei aina lennä

Aik: Joo-o (Jussi kääntää sivua)

J: Sit tässä ne o keskipäivä ni ne rötköttelee vaa ku alko ylhäältä paistaa aurinko ne ei väittele yhtään

Aik: Nii ei väittele niinkö?

J: Nii (kääntää sivua) Sitte tässä ne ne tyttö ja poika ni ne aattelee että kumpu oisin sorsa ja toine aattelee että kumpu oisin ... en mä muista

Aik: joutsen

J: Tuossa rannalla on joutsenia (kääntää sivua) Tässä ne on ku vesi on päivä aikaan laskenu ni nyt ne tulee hyppii sinne suuri(e)lle kivelle kun ne ukot oli heitelly sillo

Aik: Yy-y

J: (kääntää sivua) Sit tässä ni ne istuutu isolle kivelle ja alkaa jutteleen tarinoita

Aik: Nii on

J: (kääntää sivua)

Aik: Mitäs sitte?

J: Täällä alkaa sataa vettä ja sit ne alkas aattelee että mitä mitähä lapset tietää ja aikuiset ei tiijä

Aik: Yy-y

J: (kääntää sivua) Nii sit ne aikoo tehdä sellase kaarisilla

Aik: Yy-y

J: (kääntää sivua) Sit siihen tuli tällanen silta tommonen ... ja voi mennä ihan kummalle puolelle vaan kummassa paistaa aurinko

Aik: Yy-y

J: (kääntää sivua) ja sitte täällä ni ne on siinä sillalla

Aik: Yy-y

J: (kääntää sivua) täällä ei ollukkaa mitää

Aik: Siellä ei ollu mitään. Se meni hienosti, kiitos.

ANTTI 11.1.1995

Aik: Sää voit kertoa tän tarinan mulle ja kääntelet ite sivuja omaan tahtiin. Kerrot mitä muistat siitä kirjasta. Mitäs sää tästä muistat?

A: Mää muista mitää

Aik: Mistäs tää tarina kerto?

A: Yy en mä muista

Aik: Ketäs tässä oli, muistaks sää ketä tässä tarinassa oli?

A: Yy toisella puolella asu ukko ja akka ja toisella puolella taas lapsia.

Aik: Yy-y. Nii asuki. Kertosiks sää vielä tästä jotaki

A: En mä

Aik: Joo no käännä sivua vaan (Antti kääntää sivua) Mitäs sitte?

A: Ne aina vihotteli että toisen talo oli varjossa ja toisen ei

Aik: Yy-y mitäs ne siinä teki?

A: Hakkas puita? (kääntää sivua)

Aik: Joo-o sitte?

Liite 3
13 (23)

A: Akat teki sitä samaa.
 Aik: Akat teki sitä samaa?
 A: Yy-y.
 Aik: Ai hakkas puita?
 A: EEEE!! (yhteistä naurua)
 Aik: Mitäs
 A: Ei ku ne kanssa nii..
 Aik: Mitäs ne kanssa?
 A: Yy että nekin vihotteli
 Aik: Nii vihotteli joo-o
 A: (kääntää sivua) Ukot alko heittelemään toisiin kivillä nii niiltä lenti kive aina vetee.
 Aik: Nii-i niin kävi (J kääntää sivua) Sitte?
 A: En mää muista tästä
 Aik: Sää voit kattoo niitä kuvia ja muistella mitä ne siinä tekee
 A: Nukkuu
 Aik: Nii (kääntää sivua) Muistatko millon ne nukkuu?
 A: En mää muista
 Aik: Puolenpäivän aikaan silloin kun aurinko paisto keskitaivalta Joo-o
 A: En muista tästä
 Aik: Ketäs siinä kuvassa on?
 A: Poika ja tyttö
 Aik: Yy-y (Antti kääntää sivua) (hiljaisuus) Mitäs ne poika ja tyttö tekee?
 A: Kiviä pitki hyppii
 Aik: Nii hyppiiki
 A: (kääntää sivua) tarinoita kertoo
 Aik: Nii tarinoita kertoo yy-y (J kääntää sivua) No sitten?
 A: Yy en mää
 Aik: Muistaks sää mitä ne vanhemmat alko miettii?
 A: E
 Aik: No miltäs noista lapsista tuntu tässä?
 A: En muista
 Aik: Et muista no se joen vesi oli noussu ja se lasten silta oli kadonnu niin ne oli surullisia
 (Antti kääntää sivua) Joo-o no sitte?
 A: Ne alko rakentaa toista siltaa
 Aik: Joo-o (Antti kääntää sivua)
 A: Sit ne pääs toiselle puolelle
 Aik: Nii-i ja siel on vielä yks kuva haluatko sää tästä vielä jotain kertoo
 A: E
 Aik: No nii se meni hienosti

MIKKO 11.1.1995

Aik: Sää voit kertoo mulle tän tarinan ja ite kääntelet noita sivuja aina silloin ku susta tuntuu
 M: Mää en muista
 Aik: No sen verran mitä muistat

Liite 3
14 (23)

M: Mää en muista yhtää

Aik: Kyllä noi kuvat varmaan sulle palauttaa mieleen mitä tossa tapahtuu. Tuu vaikka istuun ihan tähä niin sää näät ku se valo varmaan heijastaa. Mistäs tää tarina kerto?

M: En muista

Aik: Muistaks sää ketä tässä oli ketä henkilöitä? (pään pudistus) Noo missäs tää vois tapahtua kun katot tota kuvaa? Minkälainen maisema siinä on?

M: Synkkä ja valosa

Aik: Nii synkkä ja valosa. No sää voit mennä eteenpäin jos et sää tästä kuvasta muista enää, jos sitte vaikka muistasit (Mikko kääntää sivua) Ketäs siinä oli?

M: Talonpoikia

Aik: Nii oli joo-o. Mitäs ne siinä puuhailee?

M: Hakkas puita katki

Aik: Nii oli joo-o. Haluuks sää jotain muuta tästä kertoo (pään pudistus) Mee vaan eteenpäin jos et halua (Mikko kääntää sivua) Tosta jäi tuo välistä. Ketäs siinä on?

M: Talonpoikien emännät

Aik: Nii emännät siinä on. No mitäs ne emännät tekee?

M: Pistää pyykkiä kuivuun

Aik: Joo, muistaks sää tekiks ne jotain muuta (pään pudistus) Et muista no sää voit mennä eteenpäin. Ne huuteli siinä toisilleen. (Mikko kääntää sivua) No mitäs sitte?

M: Ne ukkelit heitteli kiviä

Aik: Ukkelit heitteli kiviä (yhteistä naurua) Nii heitteliki

M: Sit tuo yks meinaa juosta järvee

Aik: No se on melkeen varmaan tippuu sinne järvee toinen jalka on jo siellä menossa. Yy-y

M: (kääntää sivua) Alko lötköttää omenapuu alla

Aik: Nii-i. Yy-y ihan totta (Mikko kääntää sivua) Muistatko millon, millon se tapahtu?

M: Sit ku alko paistaa aurinko

Aik: Nii nii oliko

M: Tästä mää en tiijä yhtää

Aik: Ketäs tässä on tässä kuvassa?

M: Tyttö ja poika

Aik: Nii-i. Mitä ne siinä teki? (hiljaisuus) Mitäs ne siinä tekee?

M: En tiijä, ne istuu

Aik: Ne vaan istuskelee siinä (Mikko kääntää sivua) No sitte?

M: Joki laski sit ne isot kivet tuli näkyviin

Aik: Joo-o isot kivet tuli näkyviin. Yy-y (Mikko kääntää sivua) Ja sitte?

M: Sit ne meni ne meni suuremmalle kivelle istumaa

Aik: Joo. Muistatko mitä ne teki siellä?

M: En

Aik: Ne jutteli siellä (Mikko kääntää sivua) No sitte?

M: En mää tiijä mitää.

Aik: Täss on aika huonot kuvat. Nää kuvat ei oikeen kerro. Mutta muistaks sää mitä ne vanhemmat ihmetteli?

M: En

Aik: Ne ihmetteli mistä niitten lapset tietää semmosia asioita mitä ne ei oo koskaan kuullukaa (Mikko kääntää sivua) Ja sitte?

Liite 3
15 (23)

M: Pinnalle jääneistä kivistä ne teki silla

Aik: Teki pinnalle jääneistä kivistä silla?

M: Yy

Aik: (Mikko kääntää sivua) Tässä tais olla loppusivu. Haluaisiks sää tästä sivusta jotain kertoo?

M: En

Aik: Entäs täältä. Täällä oli vielä yks sivu.

M: Kummalleki sillalle alko paistaa aurinko tei tei työ nää piti tehdä (näyttää teitä)

Aik: Nii tiet tiet teki nii

M: Nii tiet.

Aik: No ni sehän meni tosi hienosti. Haluaks sää vielä jotain kertoo tästä?

M: En.

ANTERO 11.1.1995

Aik: Sää voit lukee tän ensimmäisen sivun. Vai haluuk sä mieluummin kertoo?

A: Joo

Aik: Haluut mieluummin kertoo niinkö ... vai lukee? No vaikka tehään silleen, että luet nämä sivut ja sitten sää voit kertoo. Luet tästä niin paljon kun haluat. (hiljaisuus) Erään...

A: Yy-y. Mää luen ensin tän kokonaan sillee hiljaa.

Aik: Nii just joo. Ihan rauhassa, ei oo mitään kiirettä. (hiljaisuus 55s) Haluuk sää yrittää vähän matkaa siitä?

A: En ooh

Aik: Mutta tiiäks sää jos et sää halua lukee nii kerro vaan mitä muistat mitä tässä tapahtu, ku eihän muutkaan oo sitä lukenu niin eihän sunkaan sitä tarvi.

A: Kato kun ne sorsat ja joutsenet oli siitä ilosia kato ku ne toi aurinko meni tuli aam nous aa-aamulla ja sitte painu illalla

Aik: nii painu illalla mailleen. Yy-y muistatko sää vielä jotain tästä?

A: E

Aik: No sää voit sitte käännellä sivuja jos et muista ja kerrot sitä mukaa ku.. (kääntää sivua) Mitäs siinä?

A: Ku ne sillei kato ne oli vihasii siitä kato nää talonpojat ku toisella puolella paisto vuoro-telle se aurinko

Aik: Nii-i. Mitäs ne tässä teki sitte. ... Mitäs ne tuossa kuvassa tekee?

A: Ne hakkas puita

Aik: Nii oliki joo-o (Antero kääntää sivua) No sitte?

A: Sitte nää vaimot teki sillei et kato näitte pyykit ei kuivunu samaa aikaa nii ne oli siitä vihasia

Aik: Mitä ne sit teki kun ne oli vihasia?

A: Ne toru toisia (kääntää sivua)

Aik: Joo-o

A: Sitte nää miehet alko heittelemaan kiviä toistensa päälle vaa ne ei osunu

Aik: No ei osunukkaan

A: (kääntää sivua) sitte ne rauhottu ja alko kuorsaamaan (naurahdus) omenapuitten alla

Aik: Nii koska ne kuorsas?

Liite 3
16 (23)

A: Keskipäivän aikaan

Aik: Nii keskipäivän aikaan joo-o (Antero kääntää sivua)

A: Sitte ne lapset katso vasemmalle ja oikeelle tuo ... oikeella puolella oleva katso vasemmalle ja vasemmalla oikeelle

Aik: Yy-y (J kääntää sivua)

A: Sitte ne toi vesi oli laskenu ja ne pääs hyppimään kiviä myöten sinne tapaamaan toisiaan

Aik: Yy-y (Antero kääntää sivua)

A: sitte ne tässä kohtaa kato alko kertomaan niitä tarinoita toisille

Aik: Nii-i

A: (kääntää sivua) No tässä kohtaa ne vanhemmat mietti et miks ne lapset ties yhtäkkiä enemmän niistä asioista ku he mistä ne ei tienny paljoo

Aik: Yy-y

A: (kääntää sivua) Sitte ne alko rakentamaan nuille siltaa

Aik: Nii, nii ne alko.

A: (kääntää sivua) Sitte ne pääs tapaamaa

Aik: Nii, ne tapaili sitte toisiaan. Siel on vielä yks kuva, haluuks sä siitä jotain kertoo?

A: E

Aik: Et mitään? No sehän meni tosi komeesti.

PEKKA 11.1.1995

Aik: Sää voit ihan ite käännellä ja kertoo mitä sää muistat siitä tarinasta

P: Ai tästä näin

Aik: No joo aina sivu kerrallaan ja kerrot mitä sää muistat niistä kuvista (kääntää jo toiselle sivulle) Muistaks sää täältä mitään (käännän edelliselle sivulle)

P: En

Aik: Noo jos mä kysyn sulta vaikka että kestäis tämä tarina kerto? Ketä tässä oli? No se selviää myöhemmin. No missäs tämä tapahtuu, voisko tästä kuvasta päätellä? Minkälaisista maisemaa tossa on?

P: En mä tiijä

Aik: No joo sää voit mennä eteenpäin, jos et muista siitä

P: (kääntää sivua) Kyl mä tästä tiijän. Ai sillee että niinku ne suuttu että toisella oli varjossa nii se

Aik: Nii oliki. Joo-o ja ketäs nämä oli?

P: En muista

Aik: Ne oli talonpoikia. Mitäs ne tässä teki?

P: Hakkaa puita.

Aik: No nii justinsa.

P: (kääntää sivua) En mä tästä muista (meinaa kääntää sivua)

Aik: No ketäs nämä oli? Sää voit niitä kuvia vähä aikaa kattoo ja mieltä että mitäs tässä tapahtu ja ketäs nuo oikein oli ja mitä ne siinä tekee. Muistatko?

P: Ne riitelee

Aik: Nii-i. Ja ketäs nää oli muistatko?

P: E

Aik: No ne oli niitä talonpoikien akkoja, joo-o, voit mennä eteenpäin

Liite 3
17 (23)

P: (kääntää sivua) Ne riiteli tästä ku toisella oli varjossa talo ja toisella auringossa

Aik: Nii-i no mitä ne sitte teki?

P: Heitteli kivillä toisiaan (kääntää sivua)

Aik: No niin justsiinsa. No mitäs ne siinä sitte teki?

P: Ne makaa omenapuun alla (kääntää sivua)

Aik: Niin teki.

P: Tässä ne miettii

Aik: Ketkäs siinä miettii?

P: Ne talon. poika ja tyttö

Aik: Nii poika ja tyttö (Pekka kääntää sivua) No mitäs tässä?

P: Ne hyppii kivillä

Aik: Nii hyppii

P: (kääntää sivua) Sit tässä ne mi..

Aik: Mitäs ne siinä teki?

P: En mä muista

Aik: Et muista?

P: En

Aik: Ne siinä jutteli. Sitte?

P: (Kääntää sivua) Nää menee nukkumaa

Aik: Nii meni. Muistaks sää mitä muuta tapahtu?

P: E (kääntää sivua)

Aik: No sitte?

P: No ne rakenti silla tossa

Aik: Joo ketkäs tässä rakensi?

P: Ne talonpojat (kääntää sivua)

Aik: Joo ne päätti tehä sillan

P: (kääntää sivua) (ei kerro mitään)

Aik: Eks sää enempää kerro? (pään pudistus) No se meni hienosti Pekka.

ALEKSI 11.1.1995

Aik: Ite voit käännellä sivuja ja kerrot mitä tapahtuu. Tuu tänne mun ihan viereen niin sää näät. No nii mitäs siitä muistasit

A: En mitään

Aik: Et mitään muista. No katoppas vähä mitä tästä kuvasta vois päätellä. Minkälainen maisema tässä o. Ketähän tuolla talossa asuu?

A: Toiset toisella puolella ja toiset toisella.

Aik: Joo ja muistaks sää ketä ne oli jotka siellä asu (pään pudistus) No joo sää voit mennä eteenpäin (kääntää sivua) No sitte?

A: Talonpojat hakkas hakkas puita ni ne oli vihasia toisel to toisen toisen talon puolella paisto aurinko ja toisen varjosta

Aik: Nii justsiisa joo (kääntää sivua) No sitte?

A: Tästä en muistaa mittää.

Aik: Ketäs nuo oli?

A: Talonnaisia.

Liite 3
18 (23)

Aik: Nii oli talonnaisia. Ja mitä ne tässä teki muistatko?

A: Väärälle määräilee??

Aik: No ne siinä pisti pyykkejä. Muistaks sää mitä ne sitte vielä mielti tai teki

A: E

Aik: Ne huuteli toisillee (kääntää sivua) No sitte?

A: Ne meinas otti isoja kivejä ja heitteli lampee

Aik: No nii

A: (kääntää sivua) Ne ei voinu päättää päät sa huutaa toisillee ku ku nukkuu

Aik: Nii silloin vallitsi rauha (Aleksi kääntämässä sivua) Muistatko millon tää tapahtu?

A: Päivällä

Aik: Nii oli silloin kun aurinko paisto keskipäivällä ...taivaalla

A: Päivällä tyttö ja poika ka poika katteli toista ja katteli toista (kääntää sivua)

Aik: Yy-y no mitäs sitte?

A: Sit ku ne isät oli heitelty kiviä nii ne meni päivällä kattelee toisia

Aik: Nii-i pääs sieltä hyppelee sitte

A: (kääntää sivua) Sitte sitten sitte ne ne rupes kertoo kerto oikeelta rannalta ja vasemmalta rannalta

Aik: Nii mitä ne rupes kertoo? (hiljaisuus) Nii no rupes vaa kertoo tarinoita ja jotain semmoisia juttuja

A: (kääntää sivua) Tästä en muista mitää

Aik: Muistaks sää mitä ne vanhemmat mielti tässä? (päänpudistus) Ne mielti mistä ne lapset ties nii kauheesti tarinoita

A: (kääntää sivua) Sitte ne lopussa rupe rupes rakentaa lopuista kivistä siltaa

Aik: Nii tekiki (Aleksi kääntää sivua) Ja sitte?

A: Sitte sitte ne ne rupes rupes ole kavereita

Aik: Nii rupeski ja siellä oli vielä yks haluatko sää tosta jotain kertoo? (päänpudistus) No ni se meni hienosti.

MARJA 11.1.1995

Aik:... Lukee tästä vähä matkaa mutta sun ei oo pakko sää voit ihan kertookki mutta jos sä haluut lukee vähä nii...

M: En mää tätä koko kirjaa

Aik: Nii ei koko kirjaa mut mää aattelin että jos sää haluut tän ensimmäisen sivun lukee

M: Yy. Erään järven rannalla asui kaksi talonpoikaa toinen vasemmalla ja toinen oikealla... eiku

Aik: Toinen oikealla ja toinen vasemmalla rannalla

M: Jossa uis..

Aik: Joessa

M: Joessa uiskenteli sorsia ja joutsenia ne olivat iloisia ...

Aik: Ne olivat iloisia sii

M: että (samaanaikaan)

Aik: Siitä

M: siitä että aurinko nousi aamulla ja painui illalla mailleen

Liite 3
19 (23)

Aik: Joo-o
M: Sorsat ja joutsenet paistattelivat päivää aamulla vasemmalla ja illalla oikealla
Aik: Oikealla?
M: rannalla
Aik: rannalla nii-i
M: Muut mutta nuo kaksi talonpoikaa ..eh kadehtivat toisiaan
Aik: joo-o yy-y
M: toinen olisi halunnut asua mieluummin oikealla...
Aik: Toinen olisi asunut mieluummin oikealla
M: Ja toinen mieluummin vasemmalla rannalla
Aik: (Marja kääntää sivua) Joo ja nyt sää voitki kertoo ihan ite. Mää voin vaikka kuule peittää noi ettei sulla oo houkutusta lukee niitä. No sää näät kyllä läpiki siitä (yhteistä naurua) Mutta jos et sää kato tätä tekstiä nii kerro vaan näistä kuvista mitä tässä tapahtuu
M: Tossa toi pilkkoo puita ja toi toine
Aik: Nii ne pilkkoo puita
M: (kääntää sivua) Ne vaimot äkäilee tossa toisillee sen takia ku niitte pyykit ei kuivu samaa aikaa
Aik: Ku ei pyykit kuivu samaa aikaa (Marja kääntää sivua) Mitäs sitte?
M: No ne miehet ei tykänny siitä ni ne heitteli toisia niillä kivillä
Aik: Nii
MA: (kääntää sivua) No ne aina keskipäivällä nukku ku ois tota ois tota ollu tota hyvää varjoo
Aik: Niih?
M: Ois pitäny nukkuu sillo ku auringonpaiste oli välillä vasemmalla ja välillä oikeella
Aik: Nii nii justii (nauralten) (Marja kääntää sivua) Ja ne nukku sillo kun aurinko paisto keskitaivaalla
M: sit ne lapset tota halus...
Aik: Mitä halus?
M: Ne halus tonne toistensa luo
Aik: Toistensa luo yy-y.
M: Ne halus leikkii kahestaan (Kääntää sivua) Ne ... halus jutella
Aik: Halus jutella? (huono kuuluvuus)
M: Yy (kääntää sivua)
Aik: Sitte?
M: Sit ne yhtenä päivänä ...(ei saa selvää)
Aik: YY taas yhtenä päivänä jutteli
M: (kääntää sivua) Sitte ne isät ja äitit ihmetteli että tota mistä ne lapset ties niitä asioita mistä ne ei ite tienny
Aik: Nii (Marja kääntää sivua) Sitte?
M: No ne teki niille silla
Aik: Nii silla teki
M: (kääntää sivua) sitte ne pääs toistensa luo
Aik: Nii pääs. Haluisiks sää tästä vielä jotain?
M: En
Aik: No nii sää voit mennä ulos sehän meni hienosti.

Liite 3
20 (23)

LAURA 12.1.1995

- Aik: No niin pistäks sää sen kirjan tohon pöydälle niin käänteleet siinä niin määkin nään paremmin niitä kuvia. No ni mitäs sää muistaisit tästä?
- L: Laittaaks tuo vielä mitää? (kysyy nauhurista)
- Aik: No sitte kun sää puhut
- L: Muistaisinkoha mää (kääntää sivua)
- Aik: Sää voisit tästä ensimmäisestä kertoo että mistä tää tarina kertoo ja mitä sää näät tästä kuvasta. Mitä siinä kuvassa näkyy?
- L: Kaks taloo ja sitte siinä näkyy puita ja hevosia ja noita muita
- Aik: Mitäs muuta hevosia, puita ja muita eläimiä?
- L: sitte siinä näkyy noi tollasta omen omena ja sit tässä on sorsia
- Aik: Muistaks sää ketä henkilöitä tässä oli, muita kun nää eläimet? Tässä kuvassa ei kyllä näy, mutta
- L: Niitten sisä talon sisällä oli kuitenkin jommassa kummassa oli äiti ja isä ja lapset ja tossa isä, äiti ja lapset
- Aik: Nii oliki yy-y (Laura kääntää sivua) Sitte? Mitäs siinä puuhaillaan?
- L: Nuo hakkaa puita
- Aik: Nii hakkaaki. Muistatko muuta tästä?
- L: Tuo toine halus tonne ja sit tuo toine halus taas tonne (Näyttää)
- Aik: Nii haluski, mutta muistaks sää miksi?
- L: No sen takia kun niitä otti päähä ku se aurinko paisto välillä tänne ja sitte taas tänne (näyttää) ja ne olis halunnu et se olis koko ajan paistanu sinne omalle rannalle (kääntää sivua) Toista sivua... ja sitte nää koko ajan nämä huuteli toisillensa koko ajan semmosia aamulla? ja sitte toine huuti taas illalla
- Aik: Nii oliki
- L: (kääntää sivua) sitte nuo isät heitteli noilla kivillä niitä toisen toisen päälle
- Aik: Toisen päälle yritti heittää yy-y
- L: (kääntää sivua) ja sitte nuo halus laiskotella ja nukkua täällä ja toine täällä (näyttää)
- Aik: Muistaks sää millon ne halus laiskotella?
- L: Eh
- Aik: Sillon puolenpäivän aikaan
- L: No nauhottaaks se nytte
- Aik: Ku aurinko porotti keskitaivaalta
- L: Milja älä huua siellä (oven takaa kuuluu melua) (kääntää sivua) Sitte nää hypperi näillä kivillä ei tässä vielä hypelly
- Aik: Mitäs ne tässä teki sitte?
- L: Nää vaan istuskeli näillä kivillä ja katteli tota taivasta ja toisiansa ja sitte (kääntää sivua) ja sitte ne hyppelevä joka päivä näillä ja sitte tota ni ne hypperi ihan koko ajan näillä tässä näi vaa ja (kääntää sivua) sitte ne menivä ne meni yhdelle tälle isolle kivelte kahestaa istuu
- Aik: Mitäs ne siellä kivellä teki muistatko?
- L: Ne kerto toisillesa tarinoita (kääntää sivua)
- Aik: Nii-i
- L: Sitte nuo äitit tota ni äiti ja isä ni ne sano et ne ei tiedä mitä mitä lapset oli puhunu ni ne ei tiedä ite niistä asioista mitään
- Aik: Nii-i

Liite 3
21 (23)

L: (kääntää sivua) sitte ne teki sen silla ja (kääntää sivua) ja sitte sit ne hyppeli siinä ihan rauhassa

Aik: Ihan rauhassa hyppeli

L: ja sit se loppu se satu

MILJA 12.1.1995

Aik: Sää voit siitä alkaa kertoa ja pistätkö tähä pöydälle niin määkin nään paremmin...

M: Siinä oli kaksi talonpoikaa toinen asui oikealla rannalla ja toinen vasemmalla rannalla.

Aik: Yy-y. Muistatko vielä mitään mitä tässä oli

M: ehn

Aik: No joo sää voit mennä eteenpäin ei tässä muuta oikeestaan ollukkaa

M: (kääntää sivua) Mitä mää tästä?

Aik: Mitäs ne siinä tekee?

M: Pilkkoo puita

Aik: Muistatko muuta?

M: Heille tulivat tinka...

Aik: Mitä?

M: Ehn mää muista mitää

Aik: Mitäs ne siinä tuumaili muistatko?

M: Heille tulivat tinka koska toinen oisi halunnut oikealle rannalle ja toinen vasemmalle

Aik: No nii sanoiks sää että riita tuli vai mitä sää sanoit, niille tuli riita niinkö?

M: Nii

Aik: Joo (Milja kääntää sivua) Eiku mää en vaan kuullu sitä sanaa iha heti. No nii

M: Myös eukoilla oli sa oli mite se meni

Aik: ei sun tarvi nii muistella et miten tässä kirjassa oli ihan omin sanoin

M: Mutta he luu.. äh

Aik: Mitä myös eukoilla oli...?

M: oli nii riita siitä koska hä nekin olisivat hahalunneet toine oikealle rannalle ja toinen vasemmalle rannalle

Aik: Nii oliki (Milja kääntää sivua) No sitte?

M: en mää muista mitää

Aik: Muistaks sää.. katoppas noita kuvia mitä siinä tapahtu

M: Isät ottivat suuria kiviä ja heitteli toisen toisen toisinsa niitä mut joki oli niin leveä että kivet molskahtivat aina veteen

Aik: No nii ihan hyvin muistit (Milja kääntää sivua) Mitäs sitte?

M: Toi isännät ja isäntä ja emäntä nukkuivat toi toinen toisensa oikealla rannalla ja toiset toisella rannalla

Aik: Nii yy-y

M: Sit mää en muuta muista

Aik: joo no sä voit kääntää sivua jos et muista

M: Myös lapset mitä tässä sanottii?

Aik: No mitäs ne lapset siinä tekee? Sää alotit myös lapset... Tai mitä ne lapset teki kun katot sitä kuvaa mitäs ne siinä tekee?

M: istuskelee

Liite 3
22 (23)

Aik: Yy siinä istuskelee kivellä

M: yy

Aik: Nii sää voit kääntää sitte seuraavan

M: (kääntää sivua) kun vesi laski vähe vähänniin lapset aattelivat hypellä kiveltä toisille

Aik: YY-y (Milja kääntää sivua) ja sitte?

M: Mitä tossa oli?

Aik: Muistaks sää mitä ne siinä teki?

M: En

Aik: Ne jutteli, ne ihan vaan jutteli

M: Ne jutteli

Aik: Nii (Milja kääntää sivua) ja sitte?

M: En mää tästä muista mitää

Aik: Muistaks sää mitä ne vanhemmat ihmetteli?

M: Mitä ne lapset sano

Aik: Nii ne ihmetteli... ne ihmetteli mitä ne lapet oikee sanoo kun ne ei tienny että ne tapaa toisiaan

M: Yy

Aik: Yy, muistatko muuta (Milja kääntää sivua) Joo-o

M: Niin vanhemmatkin tulivat mietteliääksi kun he olivat miettineet tarpeeksi niin ne saisiva ne saivat sillan tehtyä

(kääntää sivua)

Aik: YY-y nii. Haluatko tästä jotain kertoo?

M: E

Aik: No ni (Milja kääntää sivua) Haluatko sieltä jotain?

M: E

MARKUS 12.1.1995

Aik: Mitä siinä tapahtu sää voit käänellä tästä noita avataas ensimmäinen sivu ? Mitäs sää tästä muistasit? Tuu vähän lähemmäks kun mää en kuule mitään ni mitä sää sanoit sano ihan ääneen kun mää en kuule

M: Olipa kaksi talonpoikaa

Aik: joo-o

M: toinen oikealla ja toinen vasemmalla

Aik: Toinen oikeella ja toinen vasemmalla joo-o no muistatko muuta tästä? Sää voit kääntää iha itte sivua sitte kun sää et muuta halua kertoo (Markus kääntää sivua) No ni no mitäs sitte?

M: En muista

Aik: Mitäs ne miehet tekee tässä?

M: Hakkaa puita

Aik: Hakkaa puita nii ihan hyvin muistit ja sitte seuraava (kääntää sivua vetäytyy) Katotaa yhdessä jutellaan tästä vaan tuu vaan hei no mää tuun tähän sun viereen jooko

M: yy.yy

Aik: No kuule hei ei sun tarvi jos et sää muista nii ei se mitää me vaan yhdessä katotaa Markus. Mitäs ne muistaks sää ketä nämä oli muistatko?

Liite 3
23 (23)

M: e

Aik: Ei sun Markus siitä tartte pahottaa mieltäs, kuule eihän sun tarvi muistaa jos sää et muista nii sitte käännetään sivua (Markus kääntää sivua) Nii ja jos sää sieltä muistat, no mitäs nää tekee tässä?

M: En muista

Aik: Katoppas niitä kuvia mitä siitä vois päätellä? Onks ne niin hyviä kuvia että niistä vois kattoo? Mitäs ne ukot teki? (Kääntää sivua) No mitäs ne siinä tekee katoppas (Kääntää sivua) Yritäppäs Markus. Mitä ne tässä tekee?

M: Nukkuu

Aik: No ne nukkuu. No hyvinhän se menee. (aikuinen kääntää sivua) Ketäs tässä istuu?

M: Tyttö ja poika

Aik: No tyttö ja poika nii no mitäs ne tässä tekee? (käännän sivua)

M: En mä

Aik: No ne hyppii niitä kiviä pitki (aikuinen kääntää sivua) No entäs tässä?

M: Istuu

Aik: No istuu, muistaks sää mitä ne siinä kivellä teki ku ne istu ja mitäs ne sitte puuhaili?

M: En mä muista

Aik: Ne kerto tarinoita (aikuinen kääntää sivua) No mitäs sitte, muistatko tästä mitään?

M: En mä (kääntää sivua)

Aik: No mitäs ne lopuks teki sitte?

M: Siltaa

Aik: No siltaa teki (Markus kääntää sivua) ja sitte haluutkos sää tästä vielä jotain kertoo?

M: En

Aik: No nii hyvihän se meni.

Liite 4
1 (2)

"LASTEN SILTA" -TARINAN EPISODIEN 2 - 7 OLENNAISET OSAT PISTEYTYKSINEEN JA ESIMERKKEINEEN

Episodissa 3 yhteen pisteeseen vaadittiin, että lapsi mainitsi, että 1) talonpojat suuttuivat (se oli miehille liikaa), 2) heittelivät toisiaan kivillä ja 3) kivet eivät osuneet tai putosivat veteen. Yhden olennaisen osan muistamisesta sai 0,25 pistettä ja kahden olennaisen osan muistamisesta 0,75 pistettä. Myös muissa kolme olennaista osaa sisältävissä episodeissa pisteytys oli samanlainen.

Sanna: "Sitte ne niille ne, ne setät suuttu hirveesti ja sit ne yritti heitellä niillä kivillä toisiaan sitte mut ne ei osunu, ku se oli nii levee se vesi." (1 piste)

Antti: "Ukot alko heittelemään toisiin kivillä nii niiltä lenti kive aina vetee." (0,75 pistettä)

Mikko: "Ukkelit heitteli kiviä." (0,25 pistettä)

Jannika: "Sitte ku ne miehet sitte ku ne heitti kiviä ku joki oli ni sitte ne putos vetee ne kivet." (0,5 pistettä) (Jannika saa tästä episodista poikkeuksellisesti 0,5 pistettä. Hän ei saa 0,75 pistettä, koska hän ei kerro miesten heittelevän kivillä toisiaan.)

Episodissa 4 oli olennaisia osia kolme: 1) Ajan mainitseminen, 2) rauhan, rakkauden tms. vallitsemisen mainitseminen ja 3) nukkumisen mainitseminen.

Jussi: "Sit tässä ne o keskipäivä ni ne rötköttelee vaa ku alko ylhäältä paistaa aurinko ne ei väittele yhtää." (1 piste)

Anna: "Vain puolenpäivän aikaan oli rakkaus ja rauha, koska aurinko paistoi kummallekin puolelle." (0,75 pistettä)

Mari: "Mutta silloin akat kuorsasivat ja ukot myöskin toisella rannalla kuorsasivat ja toisella myös." (0,25 pistettä)

Episodin 5 olennaiset osat ovat: 1) Lapset ovat ikävystyneitä, toivovat olevansa sorsa ja joutsen tai katselevat toiselle rannalle (kaiho), 2) veden pinta laskee ja lapset hyppelevät kiviä pitkin ja 3) he tapasivat toisensa ja juttelivat, kertoivat tarinoita tai ystävystyivät.

Jannika: "Sitte ku ne lapset käveli oikealle ja toinen oikealla ja toinen vasemmalle sitte ku toine sano että kunpa minä olisin joutsen kunpa minä olisin sorsa sitte ku vesi oli laskenu ni sitte sieltä tuli kiviä ja ne voi hypellä niitä pitki ja sitte käy puolessavälissä ne tapasivat toisensa jokee sitte ne tuli tästä lähtien aina sinne kivelle ja sitte ne kerto toisilleen tarinoita tää toine oikealta ja toine vasemmalta." (1 piste)

Aino: "Se tyttö ja poika istu surullisena kiven päällä, tyttö ajatteli, että oisimpa sorsa ja tuo ajatteli, että oisimpa mää en oikeen muista mitä... sit ne pääs tapaamaan toisiansa sitte ne jutteli toisillensa." (0,75 pistettä)

Niko: "Tyttö ja poika...ne istuu...joki laskee sit ne isot kivet tuli näkyviin." (0,25 pistettä)

Marja: "Sit ne lapset tota halus ne halus tonne toistensa luo ne halus leikkii kahestaan ne halus jutella sit ne yhtenä päivänä jutteli." (0,5 pistettä) (Marja sai poikkeuksellisesti 0,5 pistettä. Hän on tulkinnut hyvin lasten kaipuun toiselle rannalle, vaikka tekstissä ei sitä suoraan mainita (0,25 pistettä ensimmäisen olennaisen osan mukaan). Kuitenkin juttelun yhteydestä puuttuu toistensa tapaamisen mainitseminen, siksi Marja saa vain 0,5 eikä 0,75 pistettä.)

Liite 4
2 (2)

Antti: "Poika ja tyttö kiviä pitki hyppii...tarinoita kertoo." (0,5 pistettä) (Myös Antin kohdalla tarinoiden kertomisen yhteydestä puuttuu lasten tapaaminen. Lisäksi siitä puuttuu veden pinnan laskeminen, joten Antti sai vain 0,5 pistettä.) Pekka: "Tässä ne miettii ne talonpoika ja tyttö...ne hyppii kivillä." (0,5 pistettä) (Miettiminen hyväksytään viittauksena ensimmäisen olennaisen osan ajattelutoimintaan (toivovat olevansa sorsa tai joutsen).)

Episodissa 6 yhteen pisteeseen vaadittiin seuraavat olennaiset osat: 1) Lapset kertoivat outoja asioita, 2) lapset lakkasivat kertomasta tarinoita tai lapset lakkasivat nauramasta ja laulamasta ja 3) joen pinta oli noussut, lasten silta oli kadonnut, vanhemmat saivat selville lasten keskipäivän salaisuuden tai vanhemmat tiesivät, että lapset olivat tavanneet toisensa.

Sanna: "Ja sitte ne aikuiset ihmetteli, että mistä ne lapset tietää kaikki asiat ku ne ei ne ei ollu ees kertonu sitte yhtenä päivänä nii se vesi oli noussu taas ja sitte ne lapset ei päässykkää toiste luokse ni sitte ne oli ihan hiljasia eikä laulanu enää eikä tehny mitää ni sitte ne aikuiset ties mistä oli kyse." (1 piste)

Hanna: "Sillo ne ihmetteli kun lapset ei oo ees kuullu sitä nii ne ihmettelee että mitä-mitähän noi osaa vaikka ne ei oo kuullutkaan. Sillo eräänä päivänä vesi veden pinta oli taas kohonnu mutta lapset ei enää iloi-iloinnut mitään niitten kasvot ei enää ollut ne ei enää nauranut." (0,75 pistettä) (Hanna ei saa yhtä pistettä, koska hän kertoi hyvin epämääräisesti lasten tarinoiden kertomisesta.)

Milja: Milja vastaa lukijan kysymykseen: "Muistaks sää mitä ne vanhemmat ihmetteli?" "Mitä ne lapset sano." (0,25 pistettä)

Jussi: "Täällä alkaa sataa vettä ja sit ne alkas aattelee, että mitähä lapset tietää ja aikuiset ei tiijä." (0,5 pistettä) (Tämän episodin kohdalla peräti kahdeksan lasta sai poikkeukselliset 0,5 pistettä. Pisteytys perustui siihen, että ne olivat täydellisempiä kuin edellinen Miljan esimerkki, mutta epämääräisempiä kuin edellinen Hannan esimerkki.)

Episodissa 7 yhden pisteen sai, kun lapsi muisti mainita, että 1) vanhemmat miettivät ja 2) päättivät sen jälkeen rakentaa sillan. Jos lapsi muisti vain toisen olennaisen osan, hän sai 0,5 pistettä. Tässä pisteytys toimi eri lailla, kun vastaavassa kahden olennaisen osan episodissa eli episodissa yksi. Episodissa yksi kuvasta pääteltävä puiden pilkkominen tuotti vain 0,25 pistettä, tässä taas kuvasta pääteltävä sillan rakentaminen 0,5 pistettä. Tämä johtuu siitä, että tässä 7. episodissa sillan rakentaminen on yhtä keskeistä toimintaa kuin miettiminen. Puiden pilkkomisen merkitys 1. episodissa on taas ikään kuin oheistoimintaa sille, että talonpojat päivittelivät sitä, että aurinko ei paistanut omalle puolelle.

Juha: "Nii ne päätti mietti vähä aikaa että rakentaisko ne sillan vai ei ja sit kun ne oli miettiny nii ne rakenti sillan." (1 piste)

Mikko: "Pinnalle jääneistä kivistä ne teki sillan." (0,5 pistettä)

Liite 5
1 (13)

**LASTEN UUELLEENKERTOMUKSET LOPPUMITTAUSTA-
RINASTA "UJO LOHIKÄÄRME" PISTEYTYKSINEEN**

Loppumittaus 7. - 17.2.1995

LAURA 7.2.1995

Laura: Mää en muista siitä tarinasta mitää

Aikuinen: Muistelelet niin paljon kun muistat

L: Sen kirjan nimi oli ainaki ujo lohikäärme

Aik: Joo-o. Alotat siitä kertoon vaikka sillee, että olipa kerran...

L: Olipa kerran...

Aik: No ketä siinä tarinassa oli? Alota siitä vaikka

L: Siinä oli lohikäärme ja prinsessa ja prinssi sitte se lohi.. se ujo lohikäärme lähti sinne matkalle ryöstään sitä prinsessaa

Aik: Yy-y

L: Ja sitte se ei siinä yönä sitä varastanu se varasti sitte ei se varastanu toisenakaa yönä se varasti sillo kolmantena yönä sit se lähti meni nope juoksi ku ettei ne muut ois nähny sitä

Aik: Yy-y

L: Sitte tota sitte ne meni sinne luojaan luolaan ja sit se prinssi tuli ja sit se sano että se halua taistella sen lohikäärmeen kanssa siitä prinsessasta. Sitte.. ja sitte se lohik se prinsessa anto sen kruunun ja sitte se prinssi anto sen miekan sille ujolle lohikäärmeelle. Se lähti sinne ja sit kaikki sano sitä et se oli hyv sitte kaikki ihmette...yyh siitä sitte vei sillonkaan ne ei nauranu kun se punastu... en mää muista siitä sen enempää.

Aik: Sää haluat päättää tähän

L: Yy

Aik: Joo hyvä.

ALEKSI 7.2.1995

Aik: Kerro mulle mitä siinä kirjassa tapahtu mää en nyt anna sulle sitä kirjaa nii sen verran mitä muistat siitä

A: Se ujo lohikäärme ryösti sen prinsessan

Aik: Yy-y

A: Sitte sitte ku ol se ujo lohikäärme sai siltä prinsessalta kruunun ja siltä prinssiltä sen miekan

Aik: Nii-i saiki

A: Ja sit... sit se prinssi löy lähti hakee sitä prinsessaa

Aik: Joo-o muistatko muuta?

A: E

Aik: Muistatko siitä iha alusta?

A: Se päätti sen prinsessan ryöstää

Aik: Yy-y muistatko minkä takia?

Liite 5
2 (13)

A: Ku ne muut muut sano että että ethä sää oo oo ryötäny ikinä yhtää prinsessaa (yy-y) ja sit se punastu ku tomaatti (yhteistä naurua)

Aik: Haluuks sää vielä jotain kertoo? (pään pudistus) No säähän melkeen sen koko tarinan kerroit.

ANNA 7.2.1995

Aik: Eli nyt mulla ei oo sitä kirjaa ollenkaan elikkä yrität muistella mitä siinä tapahtu ilman sitä kirjaa kerrot niin paljon kun muistat

A: Mitä Laura sano oliks sillä kirja?

Aik: Ei oo kellään ollu kirjaa

A: Ketkä kaikki on kertonu? Alekski ja Laurako?

Aik: Nii

A: Olipa kerran ujo lohikäärme joka punastui aina edes kun joku katsoi häneen ja hän meni ja kaikki pilkkasivat häntä ja olivat hänelle ilkeitä ja hänen isoveljensäkin sanoi että ..

Aik: Nii-i?

A: Sanoi että ethän ole edes ryöstänyt ikinä prinsessaa mutta silloin lohikäärme päätti pryöstää silloin kun kaikki nukkuivat hän lähti retkelle. Hän vaelti ja vaelti kunhan saapui kaupunkiin ja jaa tapasi siellä linnan. Jossa on linna hän mielti jossa on linnakin siellä on myös prinsessa ja aivan oikein prinsessa.. lohikäärme kätkeytyi kallion taakse ja mikä onni prins.. kulki jokaisen iltakävelynä siitä kallioista juuri ohi missä lohikäärme mutta parahiksi prinsessa... ja parahiksi hän sattui katsomaan siihen suuntaan missä lohikäärme oli ja hän punastui kuin tomaatti. Mutta seuraavanakaan yönä lohikäärme ei uskaltanut varastaa prinsessaa mutta seuraavana iltana hän päätti pysyä kovana ja syöksyi prinsessaan ja heitti hänet selkäänsä pahoin peläten että joku näkisi heidät ja hän juoksi syvälle pian saatiin huomata että prinsessa oli kadonnut .. pian saatiin selville että yy lohikäärme oli ryöstänyt prinsessan niin öö uljas prinssi heitti ratsunsa selkään ja huusi minä vapautan prinsessan ja hän lähti matkaan hän tuolla sen täytyy olla kätkeytyneenä huusi tule ulos lohikäärme haluan taistella kanssasi prinsessasta ja silloin lohikäärme syöksyi mutta prinssi kattoi häntä katsoi häntä pää päättäväisenä ja silloin lohikäärme punastui ja jaa kuopi maata ja pieni päästi pieni pienen kimeän piipityksen ja ja syöksyi pari vaivalloista kipinää. Prinssi sanoi: minun mielestäni sinä olet vähän hassu lohikäärme. Niiin minä olen nyt vain tammoinen ujo lohikäärme minä en voi sille mitään lohikäärme sanoi. Mitä jos tehtäisiin niin että sinä saisit prinsessan kruunun ja minun miekkani ja sitten voisit sanoa lohikäärmemaassa että lohi.. ryöstin prinsessan ja voitin prinssin. Mutta silloinhan minä valehtelen etkä valehtele jos on noin ujo lohikäärme ja on noin pitkän seikkailun tehnyt sinä olet maailman loh rohkein lohikäärme minun mielestäni ja silloin lohikäärme säteili onnesta ja antoi prinssille kruunun ja eiku antoi prinssille prinsessan ja sitten hän meni sitten kun hän tuli he kysyivät mistä sait miekan voitit ja silloin he myös ajattelivat että mistä että lohikäärme oli voittanut prinssin ja varastanut prinsessan jopa silloin häntä alettiin kutsua rohkeaksi lohikäärmeeksi

Liite 5
3 (13)

MARKUS 7.2.1995

Aik: Sää voit kertoa niin paljon kun muistat siitä se on ehkä helpompikin ilman kirjaa.
Kaikki mitä muistat siitä.

M: Päätti ryöstää rinsessa

Aik: Yy-y

M: Ne muut kysy mistä mistä olet saanut miekan ja ruunu

Aik: YY-y

M: En mää muista

Aik: Mitäs siinä välillä tapahtu ku se siinä lopussa kysy että mistä oot saanu ni mitäs siinä välillä sitte tapahtu? Mistä se sai sen sitten?

M: Prinssiltä

Aik: Yy-y

M: En mää oikee muista

Aik: Muistaks sää mikä sillä oli oikeen sillä lohikäärmeellä ongelmana?

M: Se oli niin ujo

Aik: Yy. YY-y?

M: Ei muuta

Aik: Et muuta?

M: Yy-y.

MARJA 8.2.1995

Aik: Että kerrot kaikki mitä muistat siitä sadusta

M: Se lohikäärme oli ujo ja ne toiset vähän haukku sitä

Aik: Yy-y

M: ja sitte tota ku ne haukku sitä ni se meni luolaan eikä uskaltanu tulla sieltä ulos kun toiset vaan haukku sitä ja sitte sitte se yks ilta päätti ryöstää prinsessan ja sitte se sitte se sinä iltana lähti sinne kaupunkiin ja sitte se sitte yhtenä toisena iltana ni se näki sen prinsessan ja sitte kun prinsessa katto sitä lohikäärmettä ni se säikähti sitä ja lohikäärme taas tuli punaseks ja ku se rauhattu se lohikäärme ni se prinsessa oli jo tiessään ja sitte toisena iltana tota sitte kun se prinsessa taas tuli sinne ni kävi samanlailla sitte kolmantena iltana ni sitte se lohikäärme sai sen prinsessan napattua sieltä ja sitte se lähti sinne prinsessa sylissä sinne omaan luolaan ja sitte siellä valtakunnassa oli huomattu et se prinsessa oli kadonnu ja sit se jälkee tota ku sitä prinsessaa ettii sitte se prinssi ja sitte ku se prinssi oli tunnistanu lohikäärmeen jäljet ni sitte tota se lähti ettimään sitä prinsessaa ja sitte se prinssi lähti ettiin sitä luolasta ja sitte ku se löys sen se huus sille lohikäärmeelle että tule ulos ja sitte se jälkeen tota se jälkee se ku se lohikäärme tuli ulos ni sitte se tota huomaa et se prinssi ihan töllötti sitä ja sit tota se muuttu taas punaseks ja se prinssi sano et se on aika hassu ja sitte se sai miekan ja kruunun ja sit se itki ja sano että minä menen kotiin ja sitte ku se meni sinne niitten toisten luo ni ne kysy et mistä se on saanu ne ja sitte se sano että se sai ne (miekan) prinssiltä ja prinsessalta ja sitte toiset alko nimittää sitä urheeks lohikäärmeeks.

Aik: Yy-y joo.

Liite 5
4 (13)

MILJA 8.2.1995

Aik: Kerro taas se satu mutta ei oo nyt sitä kirjaa ni kerrot niin paljon kun muistat ilman sitä kirjaa. Istu vaikka siihen mun viereen.

M: Millo me kuunnellaan tää?

Aik: Ai katotaan? (videonauhoitukset) No sitte ku on kaikki ryhmät ollu ni sitte katotaan nii-i?

M: Se punastu sillon kun ne nauro

Aik: Yy-y joo kerro vaan eteenpäin. Mitäs sitte tapahtu?

M: Yy se päätti salaa ryöstää prinsessan yy sitte se ei uskaltanutkaan ku se meinas ryöstää sitte se toisenakaan päivänä ei uskaltanu mut sitte se uskals sitte se prinssi meni pelastaan sen. Sit se prinsessa anto sen kruunun ja se prinssi anto sen miekan. Sit se meni sinne lohikäärmeitten luokse ja sitte ne sano ne sano sille että mistä oot saanu kruunun ja miekan ja sitte yks se pikkune sano että se on ryöstäny voittanu myös prinssin.

Aik: Yy-y?

M: Se loppu

Aik: Selvä.

MIKKO 8.2.1995

Aik: Kertoo sen sadun mulle

M: En mä osaa!!

Aik: No mutta sen mitä muistat Mikko

M: En mä muista yhtää!

Aik: No muistithan sää äskenkin hyvin siitä (leikissä) Tu tähän mun viereen istuun. Nyt mä en anna sitä kirjaa ollenkaan. Nii jos mä autan ja alotan vaikka että olipa kerran.... Yy-y tai sää voit ihan ei sun niin tarvi alottaa kerrot vaan ketä siinä oli ja mitä tapahtu

M: En mä muista mitä tapahtu

Aik: No ketä siinä oli? Nii kyllä mä uskon että sää muistat äskenkin sää niin hyvin muistit tossa ku te leikitte. Mistä tää tarina kerto?

M: Ujo lohikäärmeestä

Aik: Nii-i. No mitäs sille tapahtu?

M: En muista siitä sadusta en muista nyt mitää.

Aik: Etkö muista mitää? No tota mitäs ku se oli nii ujo ni mitä sille tapahtu sitte mitäs ne toiset lohikäärmeet teki?

M: Nauro

Aik: Nii ne nauro sille. No mitäs se sitte teki?

M: Aiko ryöstää prinsessan

Aik: Nii aiko ryöstää prinsessan. No mites sille kävi?

M: En muista

Aik: No ryöstikö se sen prinsessan?

M: Joo

Aik: Nii ryösti. No mites sille kävi sitte?

M: Yy en sitä muista

M: Et sitä muista? No se ryösti sen prinsessan sit se vei sen johonkin..?

Liite 5
5 (13)

M: Luolaan

Aik: Nii luolaan vei. Mitäs sitte?

M: Yy. yy-yy-yy-yy-yyy. yy yy...

Aik: No jäikö se asuun sinne luolaan sen prinsessan kanssa?

M: Ei

Aik: Nii no mitäs tapahtu?

M: Se prinssi tuli hakemaan se

Aik: Nii prinssi tuli hakeen se. yy-y.

M: En muista muuta

Aik: Et muista muuta?

M: En muista

Aik: Et muista?

M: E

Aik: no mites se sitte päätty?

M: Sillee et se prinssi otti prinsessan ja sitte se sai sen miekan ja kruunun

Aik: Nii päättyki. YY-y. Haluiks sää vielä jotain kertoo?

M: En.

ANTERO 8.2.1995

Aik: Ja kerrot sen sadun mulle nyt ei oo sitä kirjaa apuna niin kun sillo viimeks mutta kerrot niin paljon kun muistat

A: No tota ni siinä alussa ku ne kaikki nauro sille ku ne se punastu se

Aik: Yy-y

A: Sillo sillo se ne meni luolaansa ja sitte se ujo lohikäärme isoveli nii tota nii se nii sano sille et se ei oo ryöstäny yhtään oikeeta prinsessaa

Aik: Yy-y

A: ja sitte tota ni se ujo lohikäärme sano et vielä minä näytän niil niille

Aik: Yy-y

A: Sitte se lähti matkaan ja meni sellasen suuren kallion taakse Aik: Meni suuren kallion taakse (häiriö ovella) Ootappas mää pistän ton oven kiinni. Nii sää jäit siihen että meni suuren kallion taakse.

A: ja sitten oota sitten se prinsessa käveli siellä ja illalla ja sitte se hyökkäs ja heitti sen selkäänsä ja juoksi

Aik: Yy-y

A: Ja sitte ne siellä linnassa havaittii et se prinsessa oli kadonnu ja sitte se sinne niinku sillee sitte se prinssi lähti matkaa ja sitte se aiko vapauttaa sen prinsessan ja sitte se lohikäärme anto sen sitten se sai miekan ja kruunun ja sitte sitä alettii sanoo rohkeaks lohikäärmeeks

Aik: Yy-y.

A: En mää muista enää

Aik: Sää voit lopettaa sitte kun sää haluat.

Liite 5
6 (13)

SANNA 9.2.1995

Aik: Eliikkä nyt me ei käytetä sitä kirjaa apuna niin kun sillo viimeks nii kerrot sen mitä muistat nii ihan omin sanoin

S: No se ujo läh ujo .. Kerroks mää sillee miten siinä kirjassa meni?

Aik: Joo sillai kaikki mitä muistat siitä kirjasta

S: Noo oli se pikku lohikäärme ja sitte ni se ei osannu ees syöksee tulta ja se vaan pieniä kipinöitä sitte nii se ni sano ne isot lohikäärmeet et se ei ees osaa ei ees uskalla ryöstää prinsessaa sitte ja sitte ni se lähti yhtenä iltana nii ryöstään sen sitte se päätti et se lähtee ja sit se lähti ja sitte se kulki ja se näki kaupungin ja linnan ja sitten se ajatteli että kun on linna ni siellä on prinsessa ja sitten nii se ..aina se prinsessa tuli sitte se prinsessa tuli siihen pihalle aina illalla ja se lohikäärme meni semmosen semmosen kiven taakse piiloon ja sitten se prinsessa kävi aina siellä ja sitte se lohikäärme kurkisti aina nii sitte se prinsessa katto siihen päin ja sitte se punastu ja sitte ku se oli rauhottunu ni se prinsessa oli jo poissa ja mutta sitte se piti päänsä kylmänä ja sitten se niin ryösti yhtenä iltana sen prinsessan ja sit se juoksi äkkiä kotiin ettei kukaan huomais niitä sitten niin tota ne havaitsi siellä kaupungissa että prinsessa oli poissa ja sitten ne se prinssi lähti etsimään sitä sillä hevosella ja sitten se löysi sen sitten se huusi että tuu ulos et se tahtoo taistella sen lohikäärmeen kanssa ja sitten nii se tota sanoi että sää saat kruunun ja miekan jos annat prinsessan ja sitten se anto sen prinsessan ja sitte se sai ne kruunu ja miekan ja sitte se kysy että ja sitte se nii ne muut näki sen pikku lohikäärmeen ja nii ne kysy siltä et missä se oli noin kauvan ollu poissa ni se sano että ja sitte ne kysy että mistä sää sait se sai ton kruunun ja miekan ni sitte ne arvas että se oli ryöstäny prinsessan ja sitte ni ne kaikki rupes kutsumaan sitä rohkeeks lohikäärmeeks

Aik: Haluutko sää jatkaa? (pään pudistus)

ANTTI 9.2.1995

Aik: ..se verra mitä muistat siitä. No nii sää voit alottaa kerrot nii paljo kun muistat meil ei nyt sitä kirjaa oo

A: Ku se lohikäärme niitä vaan niitä puhals niitä kipinöitä

Aik: Nii-i. ..Mitäs sitte?

A: Ku ne toiset nauro

Aik: Nii-i...

A: En muista

Aik: No mitäs se sitte kun ne toiset nauro sille... mitä se sitte teki?

A: Yy en muista

Aik: Mitä se päätti tehdä salaa kun muut nukku?

A: Yy ryöstää prinsessa

Aik: Nii no mitäs sitte? ..(Yyy) Ryöstikö se sen prinsessan?

A: Ei uskaltanu

Aik: Mites sitte kävi?

A: Sitte seuraavanakaan päivänä se ei uskaltanu

Aik: Seuraavanakaan päivänä ei uskaltanu?

A: Yy-y mut sitte vasta uskals

Aik: Joo-o no mitäs sitte

Liite 5
7 (13)

A: En muista
 Aik: Sitte se oli ryöstäny sen prinsessan mitäs sitte tapahtu?
 A: Sitte ne näki siellä kaupungissa että se oli hävinny
 Aik: Yy-y
 A: Sitte ri se rinssi lähti sinne perää
 Aik: Lähti perää?
 A: Yy en enää
 Aik: No mitäs se prinssi teki sitte ku se lähti perää?
 A: Etti
 Aik: Yy-y löyskö se?
 A: Joo
 Aik: No mitäs sitte tapahtu?
 A: En muista
 Aik: Muistaks sää miten se satu päätty?
 A: E
 Aik: Saikos se lohikäärme sen prinsessan?
 A: Ei
 Aik: Vaan kuka?
 A: Prinssi
 Aik: Niin saiki muistatko sää jotain muuta siitä?
 A: E
 Aik: Selvä.

AINO 9.2.1995

A: Pitääks mun nyt sitä lohikäärmettä?
 Aik: Joo sen lohikäärme sadun kerrot mulle mul ei oo nyt sitä kirjaa niin sää voit ihan omin sanoin kertoo mitä siinä tapahtu
 A: No se se lohikäärme niitä pieniä kipunoita alko ku kaikki nauro sille ku se niitä.. yritti syöksee tulta
 Aik: Nii yritti syöksee tulta?
 A: Yyy.
 Aik: Yy-y joo-o ..Mitäs sitte tapahtu?
 A: Sit se meni sinne luolaan ja aatteli että mitä se oikeen tekee sitte se päätti ryöstää prinsessan yöllä
 Aik: Yöllä päätti ryöstää?
 A: Yy
 Aik: Joo-o
 A: Sit se meni sinne kiven taakse ja näki kaupungin se näki sen prinsessan mut se ei uskaltanu
 Aik: Ootatko Aino mää meen laittaa ton oven kiinni sun ääni ei oikeen kuulu ku tota...puhutko vähä kovemmallalla äänellä nii se kuuluu vähä paremmin elikkä sää olit kertonu että se näki sen kaupungin mitäs sitte?
 A: Sit se näki sen prinsessan siellä
 Aik: Yy-y

Liite 5
8 (13)

A: Sitte se ei uskaltanu sitä varastaa mutta seuraavana se yöllä uskalti sit se varasti sen prinsessan sit se meni sinne luolaan piiloo sinne

Aik: Mitäs sitte?

A: Sitte ne ... missä mää nyt olin?

Aik: Se varasti sen prinsessan ja se vei sinne luolaan sen

A: Sitte kaikki ne ensi ne ihmetteli ne eiku ne sano ni missä se prinsessa sitte se prinssi sano että minä menen sen etsimään se seurasi niitä jälkiä sinne luolaan sitte se tuli se lohikäärme ja sitte se sitte se sitte se prinssi näki se sitte se punastu sitte se syöksi tulta ni siel oli vielä pieniä semmosia kipunoita ja sitte se itki kun vesiputous

Aik: Joo-o

A: Sitte se prinssi sano että sinähä sinähän itket kuin vesiputous sitte mitäs sitte?

Aik: Mitäs siinä sitte tapahtu?

A: Sitte se anto sille se anto sille sen miekan ja sen kruunun se prinsessa ja se prinssi

Aik: Yy-y....Mitäs sitte?

A: Sitte se sitte se lähti ja meni sinne kotiin ja sitte kaikki alko ihmettelee että mistä sinä sait ton kruunun ja miekan se sano minä ryöstin prinsessan

Aik: Joo-o

A: sitte siitä tuliki rohkea lohikäärme

Aik: Siitä tuli rohkeeh lohikäärme joo haluat sää vielä kertoo?

A: En

PEKKA 9.2.1995

Aik: ...siitä sadusta. Mul ei oo nyt sitä kirjaa että iha muistelet ite mitä siinä tapahtu. Kenes-täs se kerto se tarina?

P: Yy siitä lohikäärmeestä

Aik: Joo-o

P: Ku se meni ryöstämään sitä prinsessaa ja se kätkeyty sinne luolan taakse ja sit ne kaikki kehu sitä ni tota rohkeeks ja sitte tota se prinssi ni anto sille miekan ja kruunun

Aik: Joo-o muistaks sää vielä muuta siitä

P: En

Aik: Minkäs takia se lähti sitä prinsessaa ryöstämään muistaks sää?

P: En

Aik: No kun ne kaikki sitä haukku. No sää kyllä kerroit sen tarinan oikeen pikakertomukse-na haluuk sää jotain muuta kertoo?

P: En

TOMMI 15.2.1995

Aik: Nyt ei oteta sitä kirjaa että yrität ite muistella niinku omin sanoin mitä siinä tapahtu

T: No ne ne yhet nauro sille ujolle lohikäärmeelle ni se tuli surulliseks

Aik: Yy-y.. Mitäs sitte?

T: Sit se meni sinne luolaan sinne syvälle sinne nurkkaan piiloon sinne

Aik: Joo-o Mitäs sitte?

Liite 5
9 (13)

T: Sitte se meni ryöstämään prinsessaa

Aik: Joo-o

T: Sitte sitte kolmantena päivänä se otti se sitte prinssi sano että että että tule taistelemaan sitte se ka jalalla teki maahan näin näin (kuopii jalalla maata) ja sitte se syöksi niitä tuli.. sitte se prinssi mietti mitähän se antaa se anto sen miekan ja ruunun ja sit se lähti kotia ja kaikki kyseli mit mit mitä mistä sää oot saanu ton ruunun ja miekan nii se kerto sitte Aik: yy jo-o-o... Mitäs sitte muistatko vielä tai haluutko kerto?

T: En mä muista

Aik: Mites se päätty?

T: Että sitte ne kaikki sano rohkeeks sitä

Aik: Nii oliki selvä.

JANNIKA 15.2.1995

Aik: No kerroppas nyt tää satu alusta loppuun ei käytetä nyt kirjaa apuna mut omin sanoin kerrot niin paljon kun muistat siitä ootappas mää sanon noille tytöille... no ni

J: Ku se lohikäärme ni ne muut lohikäärmeet haukku sitä

Aik: Yy-y

J: Sitte ku se salaa päätti ryöstää prinsessa sitte se meni sinne kallion taakse ja sitte se nii .. sitte se rinsessa prinsessa tuli siitä ohi ja sit se näki sen ja sitte se meni sisälle ja sitte se ei tullu seuraavana iltana ja sit se vasta tuli ja sitte se lohikäärme otti sen ja sit se lähti sinne luolalle ja sitte sitte ne muut lohikäärmeet kysy siltä että ku se prinssi brinssi tuli siihe ni siihe ni se etti sitä prinsessaa ja sitte se sitte se anto sen mie sen kruunun ja miekan ja sitten se ne toiset lohikäärmeet kysy siltä mistä olet saanut kruunun ja miekan

Aik: Yy-y

J: Siihen se loppu

JUSSI 15.2.1995

Aik: Kerroppas mulle se satu ihan omin sanoin että mitä siinä tapahtu mää en anna nyt sulle kirjaa avuks ollenkaan

J: Eka eka se ootappas ne ne muut isot lohikäärmeet sano sille ujolle lohikäärmeelle että sää et syökseä tulta ja sit ootappas sit se lähti oota ootas etti sitä rinsessaa ja sit eppuna iltana se ei ja ottaa vielä sitä ku se prinssi katto ja lähti juoksee karkuun sit toisena iltana ei saanu mutta ku se taas lähti juoksee karkuu ja sit kolmantena iltana se otti sen sen prinssin piti ottaa kovasti sen kaulasta kiinni ettei se tippuis sit tulikin jo prinssi ja se sano sille että tu kanssa tappelee sille lohikäärmeelle ja sit ootappas sit se ootas tuli sieltä ulos ja sit se vähä alko syökseä tulta ja sit se ootappas sit sii ootappas se sai ne ruunun ja miekan sit se meni dino dinolohikäärmeitten saarelle vai mikä paikka se olikaan ja sit ootappas sit se se päätty

Aik: Yy haluuk sä vielä jotain siitä kertoo?

J: En

Liite 5
10 (13)

MARI 15.2.1995

Aik: ...satu kerrot mulle omin sanoin sen mitä muistat siitä

M: No mites se nyt alkokaa alkokohan se siitä ku ne kaikki rupes haukkuu sitä pientä lohikäärmettä

Aik: Yy-y

M: Oli aamu ja kaikki kaikki lohikäärmeet olivat heränneet aamuvirkistykseksi mutta yksi toinen pieni lohikäärme ei osannut ees sylkeä tultakaan vai pieniä kipanoita.. vaan kaikki rupesivat näkemään ettei se osannutkaan ja silloin he rupesivat haukkumaan haa sinä et osaa sylkeä mitään sinä et osaa ees leikkiäkään ja niin pikku lohikäärme itki mutta seuraavana aamupäivänä kaikki perääntyivät luoliin niin leikkimään leluillaan mutta yksi pikku lohikäärmeen veli rupesi haukkumaan häntä haa sinä et osaa edes varastaa prinsessaa ihan oikeata prinsessaa ja niin pikku lohikäärme oli kaikki haukkuvat minua vaikka minä olenkin rohkea lohikäärme. Seuraavana päivänä hän päätti ryöstää prinsessan hän nä hän kulki koko kaupungin ja näki siellä suuren kaupungin kaupungin kaikkien talojen ympärillä oli linna linna iso ja linnassa tietysti asui prinsessa silloin pikku lohikäärme sanoi taidanpa minä odottaa prinsessaa ennenkuin hän tulee ja niin pikku lohikäärme odotti silloin prinsessa saapui linnasta siihen oviaukolle jossa juuri saman kiven jossa hän kävi aina missä pikku lohikäärme oli kun pikku lohikäärme näytti kasvonsa he hetkessä kun pikku lohikäärme avasi toisen kerran silmänsä prinsessa oli kadonnut se sanoi pikku lohikäärme vastasi jaa taidankin ryöstää prinsessan mutta toisella kertaa ei uskaltanut se ryöstää prinsessaa mutta kolmantena yönä aamuna niin tuota hän varasti prinsessan hän otti sen selkään ja prinsessa piti lohikäärmeestä niin kovasti kiinni että ei kukaan saattanut pitää niin kovasti pian he olivat pian kaikki ee linnan herrat ja kaikki prinsessan isä ja äiti kaikki huomasivat he rupesivat etsimään prinsessaa mutta ennenkun he löysivät lohikäärmeen pikku lohikäärmeen jalanjäljet ni he silloin he yk yksi yy prinssi urhealla ratsullaan tuli tuli sanomaan minä pelastan prinsessan eikä kukaan voinut uskoa sitä prinssi ratsasti ratsullaan koo koko yli vuorten ja kaikkien ennenkuin hän löysi luo luolan hän huusi haluan taistella kanssasi ja niin mutta pikku lohikäärme syöksi niin pieniä kipunoita ja yritti syökseä isoa tulta mutta ei se onnistunut prinssi sanoi näytätpä sinä hassulta miksi sinä itket lohikäärmeeltä valui niin suuria kyyneleitä niin paljon niitä tuli että oli kuin vesiputous prinssillä kävi sääliksi pientä lohikäärmettä nyt keksin hyy sinä voisit kyllä saada miekan ja kruunun niin kaikki ihmettelevät että sinä olisit oikea mutta mik mutta he sanovat että kuitenkin mikset tuonut prinsessaa mukana sano että päästit hänet karkuun ja voitit prinssin ja pian hän meni sinne kaikkien lohikäärmeeseen ja kaikki lohikäärmeet katsoivat pientä lohikäärmettä ahaa katsokaa olen rohkea minulla on kruunu päässäni ja tuo miekka kädessäni ja pian kaikki muut lohikäärmeet eivät sanoneet häntä miksikään he sanoivat häntä rohkeaksi pieneksi lohikäärmeeksi.

Liite 5
11 (13)

JUHA 17.2.1995

Aik: Elikkä nyt kerrot ilman sitä kirjaa sen sadun niin paljon muistat

J: Siellä lohik siellä lohikäärmemaassa ni ne kiusas sitä pikku lohikäärmettä ja sit se sit ne pilkkas sitä että se ei osaa syöksee yhtään tulta ja sit se ite sano et ei se sille mitää maha mitä se ei voi tehdä ja sit ne vaa pilkkas sitä ja siitä tuli aina vaan ujompi ja ujompi ja sit lopulta se ei enää uskaltanu tulla sieltä omasta luolasta ulos ja sit yöllä se sit se päätti että että kun ne toiset meni nukkuun ni se lähti se päätti salaa ryöstää prinsessan ja sit se vaelti pitkä matkan ja sit se saapu sinne kylää ja sit se ryösti se ja vei sinne luolaa ja sit se prinssi lähti sitä pelastamaa ja sit se rupes sit ku se seiso siinä ni se punastu iha ku se tuli ulos sieltä luolasta ja sitten se anto sille sen miekan ja kruunun ja sit se kerto niille sen ystäville että se sit se ne toiset sen ystävät usko että se oli voittanu prinssin ja meni sinne lohikäärme ja sit ne kyseli että mistä sait kruunun ja miekan ja sitte ne toiset usko että se oli voittanu prinssin ja prinsessan siis ryöstäny sen prinsessan ..mää osasin

Aik: Nii-i hyvä. Eks sää muuta halua kertoo? (pään pudistus)

HANNA 17.2.1995

Aik: Nyt kerrot sen sadun ihan omin sanoin mää en anna nyt sitä kirjaa nii kerrot mitä muistat .. jos mää autan että olipa kerran

H: Olipa kerran ujo lohikäärme ja kaikki hänen isot isot vel veljen veljet nii pilkkasivat sitä aina ku ne katso ujoa lohikäärmettä ni ujo lohikäärme ni hän muuttui puna mutta aina ne vain pilkka yhtenä päivänä hän ei edes uskaltanut tulla luolastaan ulos ja sitte seuraavana yönä kun toiset oli mennyt nukkumaan hän päätti ryöstää prinsessa sitte hän vaelti ja vaelti ja sitten hän meni kaupunkiin kiven taakse mutta aina illalla prinsessa meni mutta kun hän näki vilkastavan prinsessaa ni hän vavina oli lakannut prinsessa oli jo aikoja aikoja sitten jo lähtenyt pois ja seuraavanakaan iltana hän ei uskaltanut mutta sitte hän otti sen nopeaa se prinsessa nii piti lujasti sen kaulasta kiinni ja sitte se sitte se meni luolaan mutta sitten kaupungissa oli huomattu että prinsessa on kadonnut niimpä prinses prinssi lähti etsimään sitä ja niimpä siinä nähtiin dinosauruksen jäljet ja prinssi lähti etsimään häntä ja sitten hän löysi hänet tuleppas tänne lohikäärme minä haluan taistella prinsessasta ja silloin prinssi tuli ja hä aikoi lieskauttaa ison li mutta sieltä vain tuli kun hän pri katsoi hän häneltä tuli vain surkea piipitys ja sitten prinssi sanoi jos annat prinsessa mi prinsessa antaa kruunun ja minä miekan niimpä sitten se an ja sitte mutta sitte kun minä menen kotiin ja sitten kun menen kotiin niin

Aik: Tuus tänne Hanna kertoon (kiipee sohvan käsinojaa pitkin)

H: Nii mutta kun minulla ei ole prinsessaa silloin minä olen huiputtanut niitä mutta..

Aik: Joo-o

H: Mutta sittenhän ujo lohikäärme lähti kottiin ja kaikki isot veljet ja ne niin ne niin niin pakko sanoa että niin se ei voinut sanoa että mutta lopulta häntä alettiin kutsua myös niin ...

Aik: Nii muistatko mikskä sitä alettiin kutsua lopulta? Se ei ollukkaan enää ujo vaa.. mikäs se oli?..muistatko sää se? Se oli rohkea

H: Yy

Aik: Nii justiisa haluutsää vielä jotain?

H: Joo hän häntä alettiin kutsua rohkeaksi lohikäärmeeksi

Liite 5
12 (13)

Aik: Haluutko vielä jotain kertoa.

H: E.

NIINA 17.2.1995

Aik: Sää kerrot mulle sen sadun ilman kirjaa nyt sitte nii paljo kun muistat siitä

N: Yy-y mä yritän muistella sen alun siitä

Aik: Joo-o

N: Ujo lohikäärme ni meinas ryöstää se rinsessan mutta se ei sitte ryöstänykkää ja kolmantena päivänä se ryösti se ja tota ni sitte kaikki linnassa oli hätäntyny että tota ni prinsessa on poissa ja sitte prinssi otti hevosen ja lähti ettimää ja sitte se sano että tahdotkos kanssani tapella lohikäärme ja sitte tota nii ni ujo lohikäärme tuli sieltä ja kaapi jalallasa ja sitte mm sitte huomaa että se tuijottaa sitä silmiin niin se muuttu ihan tomaatin väriseks se ja sitte tota ni yy se prinssi sano että että jos annat prinsessan minulle saat minun miekkani ja prinsessan ruunun yy ja sitte pi se lohikäärme sano että tota ni mutta mitäs sitte lohikäärmeemaassa sanotaan että miksen tuonut prinsessaa sanot että olen voittanut prinsessan ja yy sain sain ruunun ja sitte miekan

Aik: Yy-y sitte miekan?

N: Yy

Aik: Yy-y joo haluatko muuta kertoa? (pään pudistus) Selvä.

VILLE 17.2.1995

Aik: Nii kerro nyt mulle se satu alusta loppuu ilman tota kirjaa

V: Se alko sillee että ne toiset lälätteli sille ujolle lohikäärmeelle ja sitte se ujo lohikäärme meni luolaan nököttämään ja hän ajatteli pitäisköhä minun jyöstää jinsessa ni se ejäänä iltana aiko pelastaa sen nii eiku jyöstää sen nii sitte se piiloutu yhen kallion taakse ja se jinsessa kun katsoi sinne ni se näki sen ni lohikäärme muuttu ihan punaseks ja ennen kun se on ehtiny jauhottua ni hän juoksi hän oli poissa ja sitte hän sanoi ehkä seujaavana iltana hän ei uskaltanu sillonkaa noh ehkä kolmantena sillohan se juoksi ja hän jyösti sen ja vei luolaansa ni ja jinssi kaja kun lohikäärmeen jäljet löyvettiin nii jinssi kajautti matkaan ja se sanoi tule ulos sieltä haluan taistella sinun kanssa se jinssi sano yy ja sitte siinä niin kävi että hä että hän huomasi et se kattoi häntä koko ajan ni sitten se muuttu ihan tomaatin punaseks ja hän sitte hääh itki kun vesiputous ja hän sanoi että minusta tuntuu että sinä olet ihan hassu lohikäärme mut kun minä olen vain tammönen ujo lohikäärme sinä annat jin jinsessan minulle ja minä annan jinsessa antaa sinulle juununsa ja minä annan sinulle miekkani ja sitte sinä voit mennä lohikäärmeemaahan ja sanoa että sinä olet pelas sinä olet jyöstänyt jinsessan ja sitte vielä voittanut jinssin mut entä jos minä en entä jos mä en entä jos he eivät usko minua mitäs jos

Liite 5
13 (13)

ne kysyvät että mikset tuonu jinsessaa tänne no sinä sanot mitä jinsessalla tekisi lohikääjme-
maassa sitte ja sitte ja sitte se lähti ja kukaa ei enää sanonu häntä ujoksi lohikääjmeeksi
kaikki sanoivat sitä johkeaksi lohikääjmeeksi

Aik: Haluutko vielä ?

V: E.

Liite 6
1 (3)

"UJO LOHIKÄÄRME" -TARINAN EPISODIEN 2 - 10 OLENNAISET OSAT PISTEYTYKSINEEN JA ESIMERKKEINEEN

Episodissa 3 yhden pisteen sai, kun lapsi muisti kertomuksesta 1) lohikäärmeen päätelmän: missä linna siellä prinsessa ja 2) lohikäärmeen kätkeytymisen kallion taakse tai prinsessan odottamisen. Molemmista kohdista sai 0,5 pistettä.

Mari: "...linna iso ja linnassa tietysti asui prinsessa silloin pikku lohikäärme sanoi taidampa minä odottaa prinsessaa ennen kuin hän tulee ja niin pikku lohikäärme odotti." (1 piste)

Antero: "ja meni sellasen kallion taakse." (0,5 pistettä)

Pekka: "Ja se kätkeyty sinne luolan taakse." (0,25 pistettä) (Pekka sai poikkeuksellisesti 0,25 pistettä, koska Pekan mainitsema paikka, johon lohikäärme kätkeytyi oli väärä.)

Episodissa 4 yhteen pisteeseen vaadittiin seuraavat olennaiset osat: 1) Prinsessa kävi iltakävelyllä kallion luona, 2) prinsessa katsoi lohikäärmettä ja lohikäärme punastui ja 3) lohikäärme ei uskaltanut ryöstää prinsessaa.

Anna: "Ja mikä onni prins... kulki jokaisen iltakävelynsä siitä kalliosta juuri ohi missä lohikäärme, mutta parahiksi prinsessa ja parahiksi hän sattui katsomaan siihen suuntaan, missä lohikäärme oli ja hän punastui kuin tomaatti, mutta seuraavanakaan yönä lohikäärme ei uskaltanut varastaa prinsessaa." (1 piste)

Ville: "Ja se jinsessa kun katsoi sinne ni se näki sen ni se lohikäärme muuttu ihan punaseks ja ennen kun se on ehtiny jauhottua ni hän juoksi hän oli poissa ja sitte hän sanoi ehkä seujaavana iltana, hän ei uskaltanu sillonkaa." (0,75 pistettä)

Jussi: "Ja sit eppuna iltana se ei ja ottaa vielä sitä ku se prinssi (Jussilla sekaisin käsitteet prinssi ja prinsessa) katto ja lähti juokseen karkuun sit toisena iltana ei saanu mutta ku se taas lähti juoksee karkuun." (0,25 pistettä)

Episodissa 5 maksimipistemäärän saaminen edellytti, että lapsi mainitsi kertomuksesta sen, että 1) lohikäärme uskalsi ryöstää prinsessan, 2) juoksi tiehensä prinsessa sylissänsä ja 3) vei prinsessan luolaan.

Laura: "Se varasti sillo kolmantena yönä sit se lähti meni nope juoksi ku ettei ne muut ois nähny sitä sitte tota sitte ne meni sinne luolaan luolaan." (1 piste)

Aino: "Mutta seuraavana yöllä se uskalti sit se varasti sen prinsessan sit se meni sinne luolaan piiloon sinne." (0,75 pistettä)

Niina: "Ja kolmantena päivänä se ryösti se." (0,25 pistettä)

Jussi: "Ja sit kolmantena iltana se otti sen, sen prinssin piti ottaa kovasti sen kaulasta kiinni, ettei se tippuis." (0,5 pistettä) (Jussi sai tästä episodista poikkeuksellisesti 0,5 pistettä. Jussi muisti prinsessan ryöstämisen lisäksi toisesta olennaisesta osasta sen, että prinsessa piti lohikäärmettä kaulasta kiinni, muttei pääasia eli karkuun juoksemista.)

Mari: "Mutta kolmantena yönä aamuna niin tuota hän varasti prinsessan hän otti sen selkään ja prinsessa piti lohikäärmeestä niin kovasti kiinni, ettei kukaan saattanut pitää niin kovasti." (0,5 pistettä) (Mari sai samasta syystä kuin Jussi 0,5 pistettä.)

Liite 6
2 (3)

Episodissa 6 oli olennaisia osia kolme: 1) kaupungissa havaittiin, että prinsessa oli kadonnut, 2) prinsessaa etsittiin tai lohikäärmeen jäljet löydettiin ja 3) prinssi lähti pelastamaan prinsessaa.

Marja: "Ja sitte siellä valtakunnassa oli huomattu et se prinsessa oli kadonnu ja sit se jälkee tota ku sitä prinsessaa ettii sitte se prinss ja sitte ku se prinssi oli tunnistanu lohikäärmeen jäjet ni sitte se tota lähti ettimään sitä prinsessaa." (1 piste)

Antero: "Ja sitte ne siellä linnassa havaittii et se prinsessa oli kadonnu ja sitte se niinku sillee sitte se prinssi lähti matkaa ja sitte aiko vapauttaa sen prinsessan." (0,75 pistettä)

Juha: "Ja sit se prinssi lähti sitä pelastamaa." (0,25 pistettä)

Episodissa 7 yhden pisteen sai, kun muisti, että 1) prinssi saapui luolalle tai prinssi löysi prinsessan, 2) prinssi pyysi lohikäärmettä taisteluun ja 3) lohikäärme yritti taistella.

Hanna: "Ja sitten hän löysi hänet, tuleppas tänne lohikäärme minä haluan taistella prinsessasta ja silloin prinssi tuli ja hä aikoi lieskauttaa ison li mutta sieltä vain tuli kun hän pi katsoi hän häneltä tuli vain surkea piipitys." (1 piste)

Tommi: "Se sitte se prinssi sano, että että että tule taistelemaan sitte se ka jalalla teki maahan näin (kuopii jalalla maata) ja sitte se syöksiä niitä tuli." (0,75 pistettä)

Juha: "Ja sit se rupes sit ku se seiso siinä ni se punastu iha ku se tuli sieltä luolasta." (0,25 pistettä)

Episodin 8 olennaiset osat, joista sai yhden pisteen ovat: 1) prinssin hämmästys tai arvio lohikäärmeestä, 2)lohikäärmeen vastaus tai itku. Kummastakin kohdasta sai 0,5 pistettä.

Ville: "Ja hän sanoi että minusta tuntuu, että sinä olet ihan hassu lohikääjme, mut kun minä olen vain tämmönen ujo lohikääjme." (1 piste)

Aino: "Sitte se prinssi sano, että sinähä, sinähä itket kuin vesiputous." (0,5 pistettä)

Episodissa 9 olennaisia osia oli kolme: 1) Prinssi miettii ratkaisua tai kertoo ratkaisun ongelmaan, 2) lohikäärmeen epäröinti ja prinssin vastaus ja 3) vaihtokaupan suorittaminen.

Anna: "Mitä jos tehtäisiin niin, että sinä saisit prinsessan kruunun ja minun miekkani ja sitten voisit sanoa lohikäärmeemaassa, että lohi.. ryöstin prinsessan ja voitin prinssin. Mutta silloinhan minä valehtelen. Etkä valehtele, jos on noin ujo lohikäärme ja on noin pitkän seikkailun tehnyt sinä olet maailman loh rohkein lohikäärme minun mielestäni ja silloin lohikäärme säteili onnesta ja antoi prinssille kruunun eiku antoi prinssille prinsessan." (1 piste)

Niina: "Ja sitte to ni yy se prinssi sano, että että jos annat prinsessan minulle saat minun miekkani ja prinsessan ruunun yy ja sitte pi se lohikäärme sano, että tota ni mutta mitäs sitte lohikäärmeemaassa sanotaan että miksen tuonut prinsessaa, sanot että olen voittanut prinsessan ja sain sain miekan ja kruunun." (0,75 pistettä)

Mikko: "Sillee et se prinssi otti prinsessan ja sitte se sai sen miekan ja kruunun." (0,25 pistettä)

Liite 6
3 (3)

Episodissa 10 yhden pisteen saaminen edellytti, että lapsi muisti seuraavat kolme kohtaa: 1) Lohikäärme lähtee tai saapuu kotiin, 2) toiset lohikäärmeet kyselevät (missä olet ollut näin kauan jne.) ja 3) lohikäärme vastaa.

Aino: "Sitte se sitte se lähti ja meni sinne kotiin ja sitte kaikki alko ihmettelee, että mistä sait ton kruunun ja miekan se sano minä ryöstin prinsessan." (1 piste)

Milja: "Sit se meni sinne lohikäärmeitten luokse ja sitte ne sano sille että mistä oot saanu kruunun ja miekan." (0,75 pistettä)

Markus: "Ne muut kysy mistä olet saanu miekan ja ruunu." (0,25 pistettä)

Mari: "Ja pian hän meni sinne kaikkien lohikäärmemajaan ja kaikki lohikäärmeet katsoivat pientä lohikäärmettä ahaa katsokaa olen rohkea minulla on kruunu päässäni ja tuo miekka kädessäni." (0,5 pistettä) (Mari sai 10. episodista poikkeuksellisesti 0,5 pistettä. Hän kertoo kokonaan ensimmäisen olennaisen osan, mutta vain osan kolmanesta olennaisesta osasta.)

"UJO LOHIKÄÄRME"-TARINAN MUKAISET LEIKKI- ESITYKSET LEIKKI- JA METALEIKKILUOKITUKSIN

L1	nonverbaalinen toiminta
L2	nonverbaalinen roolitoiminta
L3	verbaalinen roolitoiminta
M1	nonverbaalinen ohjaus
M2	verbaalinen ohjaus
M3	esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu
M4	toiminnasta keskustelu
M5	tarinankulun suunnittelu
M6	roolijaosta keskustelu

"Ujo lohikäärme"-esitys. Ryhmä 1. 7.2.1995

Leikkijät: Markus, Laura, Alekski ja Anna

Anna: En minä haluu punastua kun tomaatti 113

Aikuinen: No niin ootteks te nyt päättäny kuka on kukin?

Laura: Mää oon prinsessa 116

Anna: Mää oon lohikäärme tietysti (kaikki ryntäävät pukujen luo) 116

(Markus ja Alekski alkavat riidellä lohikäärme-puvusta, juoksevat)

Markus: Minä

Alekski: Minää, minäpäs

Aikuinen: No siinä vois olla kaks lohikäärmettä elikkä se ujo lohikäärme ja sitte tota joku toinen

Anna: Minä olen toinen, paitsi että ei taho mennä paitsi että ni taho minäki 116

Markus: Meeri (Maarit=Aikuinen) Mää otan tän (puvusta; pojat taistelevat puvusta yhä)

Alekski: Minäpäs

Anna: Mutta munhan täytyy punastua kun tomaatti, miksei mulla oo punasta (Anna pukee päälle, Laura menee istumaan sohvalle, pojat taistelevat)

Aikuinen: Hei pojat nyt te voisitte päättää kumpi on se

Markus: Minä

Alekski: Minä

Aikuinen: Prinssi saa tän miekan

Markus: Eiku minä minä olen lohikäärme 116

Alekski: Minäpäs 116

Markus: Minäpäs

Alekski: Minäpäs

Markus: Minäpäs

Anna: Minä kuusi olen (lohikäärme-puku päällä)

Aikuinen: Hei pojat päättäkääs nyt niin päästään alkaan

Markus: Ee-ee-en (Maarit tuo prinssin asua)

Liite 7
2 (25)

Aikuinen: No onko Alekski, te voitte sitte toisen kerran esittää jos haluatte niin Alekski voi sitte olla lohikäärme (Markus pukee pukua, Alekski yrittää estellä)

Laura: Otaks mää tän paksun pajan pois täältä alta? (pukee mekkoa, Anna istuu sohvalla puku päällä)

Aikuinen: Mahtuuks se sun

Laura: Ei muuten jos tätä paksua ei oteta pois

Anna: Ääh, minua väsyttää

Markus: Alekski! (Alekski yrittää repiä pukua)

Aikuinen: Alekski ota sää noi prinssin jooko

Alekski: Enkä, mää en oo yhtään mitään¹⁷⁵ (menee sohvän viereen oikeaan nurkkaan)

Markus: (nauraa voitonriemuisesti)

Anna: Laura mikä paita sulla on?

Laura: ?-paita (Lauran pukua puetaan)

Anna: Kato tällä lohikäärmeellä täytyy olla kruunu (pistää kruunun päähän)

Markus: Opee solmu irtos, hih, hih (laitan solmun kiinni)

Laura: Eikä täyvy¹⁷²

Anna: Täytyy, sillä rohkealla lohikäärmeellä on kruunu⁽¹⁷³⁾

Markus: Joo

Anna: Onks se toine isompi ku tää (puvusta)

Markus: Joo (Markus ja Anna nauravat)

Aikuinen: No sitten Alekski (haen prinssin vaatteet, kävelen Aleksin luo Laura istuu sohvalla, Markus lattialla, Anna pyörii puku päällä ympäri) No nii

Alekski: En ole minä (/mukana?)

Aikuinen: Tehän voitte kato ihan ite päättää mitä sää teet ei sun tartte tehdä niinku tossa

Markus: Päätä ite mitä¹⁷²

Anna: Täytyyks mun sanoo kaikki samalla lailla

Aikuinen: Te päätätte iha eihän teijän tarvi muistaa mitä siinä kirjassa sanottiin te voitte ite vähä säveltää.. jos et sää halua tätä liiviä niin ota ees tää miekka (ojennan miekkaa Aleksille)

Alekski: (pudistaa päätä)

Anna: Mutta kun mun täytyy saaha se (miekka)¹⁷⁵

Aikuinen: Jooko Alekski, kuule Annen (kuvaaja) käsi väsy se ei jaksa kohta kuvata

Alekski: En ole mikään

Aikuinen: Voisiks sää Alekski nyt olla niin päästääs alottaa

Markus: Häh, häh, hää sää oot se hevone (aikuiselle)¹⁷⁶

Aikuinen: No mites Anna haluisiks sää olla se prinssi?

Anna: En

Markus: En minäkään

Anna: Laura voi olla¹⁷⁶

Laura: Enkä

Aikuinen (kuvaaja): Alekski laita nyt se liivi päälle kato mulla tippuu kohta kamera olkapäältä jos mää kauhee kauvaks venyy sää oot iha just kuule sopiva prinssi, prinssillä on korvis korvassa

Aikuinen: No jos sää sitä pelkää nyt että sun täytyy nyt prinsessa kantaa tai jotain nii eihä teijä sillee tarvi tee ihan niinku sää ryöstät prinsessan iha niinku sää ite haluat

Anna: Eiku minä ruostan prinsessan¹⁷⁵

Aikuinen: No sitte vaihtakaa

Liite 7
3 (25)

Anna: Ei
Aikuinen: Anna niin päästää kato esittää
Anna: En, en
Markus: Joo-o
Anna: En ole prinssi ¹⁷⁶
Laura: Se lohikäärme ryöstää prinsessan ¹⁷⁵
Aikuinen: No oisko sitte Markus prinssi?
Markus: En
Aikuinen: No oo sää kun sää oot nii rohkeena muutenki esiintyny
Markus: En oo, en oo, en oo
Aikuinen: Joo
Markus: En oo
Aikuinen (kuvaaja): Alekski tämän kerran, mikä siinä prinsissä on niin kamalaa
Markus: Sit saat olla lohikäärme ¹⁷⁶
Aikuinen (kuvaaja): Ku ei oo lohikäärmeen viittoja kun kaks vaan
Aikuinen: Yyy
Markusy: Yyy
Aikuinen (kuvaaja): Prinssikin pitäis löytyy kun on prinsessakin
Markus: Nii kunno Alekski oo prinssi ¹⁷⁶
Aikuinen (kuvaaja): Tää on pelkästään ihan vaan leikkiä
Aikuinen: Nii ei tätä tarvi nii vakavasti ottaa
Markus: Sit siis tää tää ottaa ne (liivin & miekan)
Anna: Muute mää en jaksaa kantaa Lauraa mun selässä ¹⁷⁵
Aikuinen: Eihä ketää selässä tarvi kantaa (Anna nauraa)
Anna: Minä en oo ainakaan prinssi ^{176 (2)}
Markus: Lauran on oltava oot sää sit prinssi (sanoo Aleksille) ¹⁷⁶
Anna: Oot sää sit mieluummin prinssi? (Aleksille) ¹⁷⁶
Aleksi: E
Markus: Lohikäärme ¹⁷⁶
Aikuinen: Mut Alekski mikä sää haluaisit olla tässä jos sää saisit olla?
Aleksi: Lohikäärme ¹⁷⁶
Aikuinen: Lohikäärme no säähä.. mitehä me nyt tehtäs
Markus: Anna
Aikuinen: No täähä on teijä leikki nii en mää voi määrätä kuka on prinssi ni Alekski saa olla kanssa lohikäärme sitte vaikka lohikäärme ryöstää tai mite te nyt ite päätätteki
Anna: Mää en oo prinssi ^{176 (3)}
Markus: Oo prinssi (Annalle)
Aikuinen: Kun prinsessa on nyt ainaki
Anna: En oo prinssi ^{176 (4)}
Aikuinen: No ei oo prinssiä sitte jos ei kukaa suostu oleen. Haluaisko Alekski nyt olla lohikäärme (Aleksi nyökkää)(lähdän hakemaan kolmatta lohikäärme-pukua toisesta huoneesta)
Laura: Määkin voisin olla prinssi (kuvaaja huutaa minua takaisin en kuule)
Aikuinen (kuvaaja): No vaihtakaa
Anna: En kai mää jouvu
Aikuinen (kuvaaja): Ai niin mut prinsessaa ei oo
Anna: No mää voin olla prinsessa (riisuu)
¹⁷⁶

Liite 7
4 (25)

Aikuinen (kuvaaja): Sää haluat olla prinsessa ja Laura prinssi no selvä se käy näin hyvin.
Okei no siin on nyt Aleksille (puku) (Aleksi rupee pukeen päälleen)

Aikuinen (kuvaaja): Nyt se Maarit kerkes mennä..

Anna: Voi ei toi mekko on mulle liian iso

Markus: No ni me ollaan ystäviä (Aleksi ja Markus leikkivät, kisailevat, kaulailevat kontal-
laan lattialla puvut päällä) Nää leikkii ¹⁷³ ²¹ ¹⁷⁴

Anna: Mut Laura ei sillä oo muumipaitaa sillä prinssillä (ottaa Lauran puseron sohvalta) ¹⁷³

Anna: Kumpi on ujo ¹⁷⁶

Markus: En Aleks: En Markus: En Aleks: En, ee-ee-en

Markus: En oo ujo mää oon iso ¹⁷⁶

Aikuinen (kuvaaja): No nytkö te väittelette siitä kumpi on ujo ja kumpi on iso

Markus: Kummatki on isoja ¹⁷⁶

Anna: No se on kolmen norsun kokonen ¹⁷³

Aleksi: No minä oon ujo ¹⁷⁶

Markus: Joo

Aikuinen: (Olen palannut, kuvaaja on selvittänyt minulle tilanteen) Aleksiko on ujo sitte, no kiva (puen Annaa, Laura pukee)

Aleksi: Multa lähti.. (puku poissa melkein) ¹⁷² (aiempi kina jatkuu)

Anna: Laura (nauraa) mulla täytyy olla kruunu (Laura pistämässä kruunua, "kinaavat" kruunusta)

Laura: Sulla on tuolla kruunu ¹⁷²

Anna: Onko (ottaa kruunun), onks tää se Juhan vai Tommin vai Hannan, tää ei oo ainakaa Hannan

Aikuinen: Menkää kaikki tonne kun X kuvaa (kaikki menevät sohvan luo) Ja esitys saa alkaa, saatte ite päättää mite esitätte

Markus: (nauraa) Ompas hauskaa (konttaa toiselle puolelle)

Anna: Minne mää niinku meen? (tytöt istuu sohvalta, Aleks: lattiolla oikealla puolella, Markus vasemmalla)

Markus: Aleks: on ujo (Aleksi nauraa)

Anna: Laura ryöstää sen, sopiiko ¹⁷⁴

Laura: Yy-y

Aikuinen (kuvaaja): Saisko Markuksen mukaan kuvaan

Aikuinen: Markus siirrytkö (Markus konttaa oikealle Aleksin viereen) Mitäs siinä alussa tapahtu ku se ujo lohikäärme, mitäs ne toiset lohikäärmeet teki?

Anna: Pilkkas sitä ¹⁷⁵

Aikuinen: No nii kukas on se toine lohikäärme?

Markus: Minä, kuka on mää oon isompi (kattoo muhun) ¹⁷⁶

Aikuinen: No nii no sää voit sitä ujoo lohikäärmettä pilkata eiks se niin tehny vai mite siinä oli siinä kirjassa (Markus nauraa ja katsoo Aleksin, tytöt istuu)

Markus: (nauraa) Ei muisteta eikö nii, ei muisteta mitää (kattoo Aleksin, Aleks: nyökkää)

Anna: No lue samalla (sanoo aikuisille) Hyh

Markus: Joo (kattoo aikuiseen)

Aikuinen: No nii mitäs se ujo lohikäärme sitte teki?

Markus: (sanoo Aleksille) Sanotko?

Aikuinen (kuvaaja): Markus anna toisen ite päättää

Liite 7
5 (25)

Aikuinen: Tytöt tekin voitte auttaa jos pojat ei muista te voitte keskenänne suunnitella sitä.. ja auttaa vähä poikia että mitä siinä tapahtu.

Anna: Ne kaikki..

Markus: Ne kaikki pilkkas sitä 115

Anna: Nii ja se isoveli sano että 115
(Laura sanoo jotain, Anna nauraa)

Aikuinen: Nii sano vaan

Anna: En mä muista sitä

Laura: (sanoo jotain ei saa selvää)

Aikuinen: Mitä?

Laura: Se iso lohikäärme sano että hassu lohikäärme (tytöt nauravat) 115

Anna: Oot sää ite tehny ton miekan (kysyy aikuiselta, Laura leikkii miekalla)

Markus: Ootko?

Aikuinen: Joo-o

Anna: Millo?

Aikuinen: No nii te voitte sitte jatkaa eteenpäin ei tässä tarvi .. Mitäs sitte tapahtu? Mites se sitte jatku ku se oli pilkannu sitä lohikäärmettä?

Markus: Mää tiijän

Aikuinen: No sano Markus ei teijän mulle tarvi selostaa toisillenne sanotte että toiset osaa sitte näytellä (Markus kuiskaa jotain Aleksille) Sano ääneen Markus että kuulee

Markus: Meni jo (Aleksi kuiskaa Markukselle)

Aikuinen (kuvaaja): Markus nyt kannattaa olla iha vakavissa ei oo kauhee kivaa jos sää vaan pelleilet koko ajan ja jos sää kerran tiedät niin musta ois kauhee hienoo jos sää sanoisit se, että sä tiijät mitä tapahtu

Markus: Päätti ryöstää prinsessan 115

Aikuinen: No ni

Aikuinen (kuvaaja): Hyvä (tytöt kuiskuttelee)

Aikuinen: No mihis se sitte lähti se ujo lohikäärme?

Markus: Kallion taakse 115

Anna: Matkalle 115

Aikuinen: Yy-y no Aleks voi nyt sitte leikisti lähteä (Aleksi nousee ylös)

Markus: Missä täällä on kallio? 113

Aikuinen: No Aleks saa ite valita mihin se vaeltaa

Anna: (näyttää kädellään vasenta nurkkaa) 111

Laura: Sit sää varastat Annan¹¹⁰ (kuikkaa, osottaa Aleksia)

Anna: Älä (Anna venyttelee, Markus nauraa)

Aikuinen: No nii

Aleksi: (nousee ja menee Annan osoittamaan nurkkaan) ^{L2}

Anna: Mää en pysty sieltä kulkemaan¹¹² (Aleksin nurkasta)

Laura: (sanoo Aleksille jotain, osoittaa miekalla Aleksia)

Anna: Mee tohon yhen piirrustuksen taa tohon maalauksen toi jossa on toi sinine puu ja kaks isoo kiekuraa (osoittaa vasemmalla seinällä olevaa maalausta) ¹¹²

Markus: (nousee ja konttaa maalauksen luo ja näyttää sormellaan) Tähän (katsoo Annan) ¹¹²

Anna: Nii (Markus menee takaisin omalle paikalle oikealle seinustalle)

Aleksi: (konttaa Markuksen^{L2} osoittamaan paikkaan)

Anna: Dinosaurius eiku.. No ni (nousee ylös, kävelee lenkin Aleksin luona, istuu) ^{L2}

Liite 7
6 (25)

Aikuinen: Se oli ensimmäinen kerta ^{L2}
 Anna: (nousee ylös, kiertää toisen lenkin Aleksin luota, istuu, nousee heti lähtee kävelemään)
 Markus: Se on kolmas (kun Anna nousee) ^{174 L2}
 Anna: (kävelee Aleksin ohi kädet puuskassa ja istuu sohvalle)
 Markus: Monesko?
 Aikuinen: No ni mitäs sit ujo lohikäärme sitte teki? ^{L2}
 Aleks: Se ryösti prinsessan (Aleksi nousee ylös menee Annan luo nappaa kädestä, pyörittää kerran ympäri ja laskee irti) (Laura ja Markus nauravat) (Aleksi istuu Markuksen viereen ja piiloutuu (häpeissään) viitan alle ¹⁷⁵
 Anna: No nii (kävelee oikeaan nurkkaan) Nyt se prins no ni nyt se kattoo niitä jalanjalkia kuka on se kun se pyörtyy siinä se kuningatar ¹⁷⁵
 Laura: Ei se pyörty ^{175 (172)}
 Anna: Kyllä pyörtyy ^{175 (172)}
 Laura: (Lähtee ponnekkaasti kävelemään kiertää ringin, istuu, kiertää heti toisen ringin) ^{L2}
 Anna: Hevosella tonne matkaan ¹⁷⁵
 Laura: (kiertää kolmannen ringin istuu)
 Anna: Minä nyt vain olen tämmöinen ujo lohikäärme ¹⁷⁵
 Laura: (istuu ja naputtelee miekallaan sohvaan nousee ylös ja kiertää taas ringin)
 Anna: (katsoo Lauraa ja sanoo) Lohikäärme haluan taistella ¹⁷⁵
 Laura: (istuu ja nousee taas kiertämään rinkiä, menee Annan luo ottaa käsivarresta kiinni ja tytöt istuvat sohvalle) ^{L2}
 Nyt se lohikäärme sai Annalta kruunun ja tältä miekan (Laura heittää Aleksille miekan, Anna antaa Lauralle ja Laura pistää kruunun Aleksin päähän, Markus nauraa) Laita se.. ¹⁷²
 Aleks: (laittaa kumilenkin leuan alta, ottaa miekan ja alkaa huitoa sillä Markukseen päin, huitasee Markuksen nenää, Aleks istuu) ^{L2}
 Markus: (siirtyy Aleksin luo) Minä otan sinulta miekan (2 kertaa) (Pojat taistelevat miekasta)
 Anna: Onks tässäkin olkatoppaukset (katsoo pukuaan)
 Markus: Olet ihan kuin, sinä olet punainen (Aleksi ja Markus taistelevat) Miekka on minulla (ottaa Aleksilta miekan, Aleks yrittää ottaa Markukselta miekkaa)
 Aikuinen: No nii ^{L2}
 Laura: (Tarttuu Annaa kädestä ja kävelyttää ringin, pojat taistelevat)
 Markus: Miekka on minun (3 kertaa)
 Aikuinen: Hei te voitte sitte ite päättää koska esitys päättyy
 Markus: (heiluttaa miekkaa, sanoo Aleksille) Tapan sinut ijaa-ijaa

"Ujo lohikäärme"-esitys. Ryhmä 2. 8.2.1995

Leikkijät: Marja, Mikko, Antero ja Milja

Mikko: Mää oon lohis ¹⁷⁶

Aikuinen: No nii nyt saatte päättää siinä olis niinku prinssi ja prinsessa ja sitte ujo lohikäärme ja joku toine lohikäärme

Liite 7
7 (25)

Mikko: Mää oon lohis oo sää se toine 176
 Antero: Joo
 Aikuinen: Joo tulkaa hakee vaan (puvut)
 Marja: Mää oon prinsessa 176
 Aikuinen: Sää oot prinsessa (tytöt hakee pukuja Antero istuu)
 Mikko: Sää oot lohis mää oon jo pikku mää oon ujo 176
 Aikuinen: Mikko on ujo no kukas on prinssi
 Mikko: En minä
 Antero: Enkä minä
 Milja: Enkä minä
 Mikko: Sinä oot prinssi (sanoo aikuiselle) 176
 Aikuinen: Mää en oo mukana tässä ollenkaan 176
 Mikko: (Menee istumaan open tuolille) Sinä olet prinssi (Menee sohvalle Anteron viereen)
 Antero: No päättäkää keskenänne kuka on prinssi en mää puutu siihe valintaa
 Mikko: Mää olen ujo lohikäärme 176 (2.)
 Milja: Määkin haluan olla lohikäärme 176
 Mikko: Se ujo 176 ←
 Aikuinen: Entäs Antero ole Antero sää prinssi
 Mikko: Eiku se miettii mikä se on
 Milja: Mää oon lohikäärme 176 (2.)
 Aikuinen: Mää voin auttaa sulle tän mekon päälle (sanon Marjalle)
 Mikko: Mää oon lohikäärme, lohikäärme hei 176 (3.)
 Antero: Mää oon "kuova"
 Mikko: Mikä?
 Antero: Mää oon "kuova"
 Mikko: Mää oon se ujo lohikäärme 176 (4.)
 Antero: Mää oon maa
 Aikuinen (kuvaaja): Milja meetkö vähän tonnepäin
 Aikuinen: Ja hei pysytelkää mää sen vielä sanon ku X..
 Mikko: Antero on maa
 Aikuinen: ...X kuvaa nii se saa teijät kaikki kuvaa
 Mikko: No mikä sää oot
 Antero: Pikku lohikäärme 176
 Aikuinen: No nii prinssi, prinssi (Marja kävelee sohvalle puettuna)
 Mikko: Et sää oo prinssi (osoittaa Anteron päähän, joka istuu vieressä)
 Antero: En oo
 Aikuinen: Päättäkääs nyt ni pääsette esittää
 Mikko: Mää oon pikku lohikäärme, stikku lohikäärme 176 (5.)
 Milja: Määkin oon lohikäärme, määkin oon lohikäärme 176 (3.)
 Aikuinen: No tuu pukeen sitte (sanon Mikolle)
 Mikko: Lättähattu
 Aikuinen: Lohikäärmeellä on tällaset kaavut (laitan Mikon päälle)
 Milja: Määkin oon lohikäärme (176 (4.)
 Antero: Tais olla aika iso (tarkoittaa kaapua)
 Aikuinen: Tääl on prinssille (heitän lattialle liivin)
 Anteroo: (nousee nauraen pukemaan liiviä)

Liite 7
8 (25)

Mikko: Mikä tää on (osoittaa jotakin pöydällä)

Aikuinen: (Puen Miljaa, Antero pukee liiviä, menen auttamaan) Tos on toi (annan miekan) Sitte olkaa jossain tossa ni X saa teijät kuvaa (pojat naureskelee) Meettekö tonne (osoitan sohvaa)

Mikko: Hei miks tos on toinenki (kruunu)

Aikuinen: No prinssi saa muuten kruunun kanssa (laitan Anterolle kruunun) Noin (pojat naureskelevat) No ni menkää tonne mää oon täällä (pojat menevät naureskellen sohvalle istumaan tyttöjen viereen) Elikkä nyt on tarkoitus että te ite suunnitelette miten se menee (pojat naureskelevat) Kuka muistaa nii voi sanoo nii päästään eteenpäin

Antero: Mää en muista mitään

Mikko: En määkään (Mikko räpeltää Anteron liiviä) Kato sinulla on hieno parta

Aikuinen: Mitäs siinä alussa tapahtu?

Mikko: Sinun pieruas haisteltii

Antero: Siinä ei tapahtunu yhtää mitää

Aikuinen: Muistaaks tytöt?

Mikko: Pikku pappa haisteli

Antero: Aa tää sattuu päästä (kruunusta)

Mikko: Minä varastan koko prinsessan (kattoo Marjaa, pojat nauravat) Mää varastan siltä mekon ¹⁷⁵

Antero: (osoittaa Mikkoa miekalla) Mää tapan sut (Pojat leikkii miekalla Mikko pistää Anteron silmään) Silmä meni puhki (Mikko työntää miekkaa Anteroon suuhun) Suu, silmä

Mikko: Hampaat katkes (ottaa miekan)

Aikuinen: No nii voisitte alottaa nytte eikä mitää pelleilyä

Mikko: Tossa on pikku papan miekka (antaa miekan Anterolle)

Aikuinen: Eikös siinä alussa ollu kaks lohikäärmettä?

Mikko: Joo (kattoo Miljaa, nousevat ylös)

Aikuinen: No nii esittäkää tulkaa te vähä erillee ette istu siinä (tulevat sohvalta pois Milja vasemmalle Mikko oikealle)

Antero: (mumisee jotain)

Mikko: En mää mikään velhokaan oo

Aikuinen: No mitäs siinä tapahtu?

Mikko: En mää osaa punastua ¹⁷⁴ (ominainen toiminta, ei juone kulkeun liittyvä)

Milja: Se punastu ¹⁷⁴

Mikko: En mää oo punane mää ¹⁷⁴

Aikuinen: Milja meetkö sääkin tonne kuvaan ni X saa sutki (menee Mikon viereen oikealle puolelle)

Antero: Sää punastut ¹⁷⁴

Mikko: Enkä

Aikuinen: Mitäs ne toiset lohikäärmeet teki?

Mikko: Nauro ¹⁷⁵

Milja: Nauro ¹⁷⁵

Aikuinen: Nii te voitte esittää sitä

Antero: Nauramista, nauramista (Mikko nauraa)

Aikuinen (kuvaaja): Ei teijän tarvi yhtään jännittää vaikka mää täällä kuvaankin et ihan mitä muistatte sadusta ni voitte leikkii sitte

Liite 7
9 (25)

Aikuinen: Ja te voitte niitä kohtauksia esittää mitä haluatte ei tarvi koko satua käyvä läpi jos ette halua mikä teist on kaikist kivintä ¹⁷⁵

Antero: Nyt Mikko menee ryöstämään sitä prinsessaa, Mikko ala mennä ¹⁷²

Mikko: Avataan ovi mennään ulos (tapailee oven kahvaa)

Antero: Mikko alahan mennä, Milja voi nauraa sille (Mikko nauraa kokoajan)

Mikko: Mää otan tän velhonpuvun päältä pois, mää en ymmärrä mitään tästä sadusta

Aikuinen: Mitäs se ujo lohikäärme sitte teki?

Mikko: Ei mitää

Antero: Se punastu ¹⁷⁴

Aikuinen: Mut sit sen jälkeen mitä se päätti tehdä?

Milja: Se ryöstää prinsessa ¹⁷⁵

Antero: No nii alaha mennä siitä (sanoo Mikolle) ¹⁷²

Mikko: (Menee Marjan luo kääntyy takaisin, ei kehtaa, tulee uudestaan Marjan luo) No (ottaa kädestä kiinni, meinaa ottaa mukaansa, mutta perääntyy, "säikähtää") ¹⁷²

Antero: Oi ei uskaltanu (Antero ja Mikko nauravat) ¹⁷⁵

Aikuinen: No missähän se luola on, mihin sää sen prinsessan vieti?

Antero: (näyttää sohvan viereen oikealle puolelle nurkkaa) Tuolla (istuu itse oikealla, Marja vasemmalla, Mikko pyörii) ¹⁷¹

Mikko: (Menee Anteron osoittamaan nurkkaan) Tänne sieltä (huutaa Marjalle ja kehottaa sormellaan tulemaan sinne) ¹⁷²

Marja: (Nousee ylös ja menee Mikon luo) ¹⁷⁵

Mikko: (Koskettelee Anteron kruunua, pojat naureskelevat) No sää lähet liikkeelle, lähe pikku pappa, hörökorvaheikki lähe, pikku pikku pikku kruunuprinssi lähe (koskee Anteron kruunuun)

Antero: Ai (koskee korvaan)

Aikuinen (kuvaaja): Mikko anna Anteron olla nyt iha se sattuu ku lyö kuminauhalla naamaa. Sää oot ryöstäny sen prinsessa sinne ni mitäs se Antero prinssi sillo teki

Mikko: Ei mitää, se vaan ootteli linnassa linnassa se rinssi. Lähe liikkeelle, lähe älä ujostelee ¹⁷²

Antero: Älä ite norsu

Mikko: Lähe ite, no pikku norsu

Antero: Sinä sinä (uhkailee Mikkoa miekalla, Mikko ottaa Anterolta miekan ja lyö sillä kruunuun) Ai (pojat naureskelevat tytöt vain seisovat)

Aikuinen: No nii mites se menee eteenpäin

Mikko: (Huitoo Anteroa miekalla) Sinä

Antero: Anna vai että (ottaa miekkaa)

Aikuinen (kuvaaja): Mikko (ni) Otetaanko iha vakavissaa tää homma ku tippuu pian katosta se koko härveli (Milja kävelee sohvalle istuun) Mitäs se prinssi teki kun prinsessa oli pelastettu tai siis ryöstetty?

Milja: Se anto kruu prinsessan kruunun ja sen prinssin miekan ¹⁷⁵

Antero: (Antaa Mikolle miekan) ¹⁷²

Mikko: Mun miekka on katki. Hei tuu ottaa, hakee prinsessa ¹⁷⁵

Antero: Nyt se antaa sen kruunun (sanoo Marjalle) ¹⁷⁵

Mikko: Kruunu pois päästä pikku kruunuväras (Marja antaa kruunun ja menee istumaan) ¹⁷²

Antero: Nyt onkin kaks lohikäärmettä siinä (kattoo Miljaa, Milja nousee sohvalta ja menee Mikon viereen) ¹⁷⁵

Mikko: Mää en tajuu mitään (pistää kruunun päähän)

Aikuinen: No mitäs se toine lohikäärme ihmetteli?

Antero: Tilutaa tii taa tii

Mikko: Olen prinssilohikäärme

Aikuinen: Milja muistaks sää (pudistaa päätä) Muistaaks joku teistä

Mikko: Ei muista vanha pappa, sinä muistat (sanoo mulle)

Antero: Se ihmettelee se toine lohikäärme et mistä se on saanu Aikuinen: Nii sano vaa Antero

Antero: Se ihmettelee se toine lohikäärme¹⁷⁵ et mistä se on saanu ton miekan ja kruunun (Mikko tökkii Anteroa miekalla) Aa kuolin. Nyt se loppu.

Mikko: Nyt se loppu

Aikuinen: Onko esitys nyt loppu selvä.

"Ujo lohikäärme"-esitys. Ryhmä 3. 9.2.1995

Leikkijät: Pekka, Antti, Sanna ja Aino

Aikuinen: No nii määs tuon nää vaatteetkin muute tähä (sohvan eteen). Kuka haluais nyt olla prinsessa. Saatte ite päättää. (Sanna nostaa käden ylös) Valitkaa siitä (Aino ja Sanna menevät vaatteiden luo) siin on kaks tuota..(Sanna ottaa prinsessan puvun) Mää voin auttaa sen sun päälles (pojat istuvat vasemmalla seinustalla) Tääl on kruunut ja prinssille miekka (Tuon ne poikien eteen, Pekka hymyilee) Tääl on prinssille tämmönen liivi (Pekka ottaa miekan maasta, kääntelee ja katselee)

Pekka: Pahvimiekka (alkaa heilutella miekkaa, ottaa maasta kruunun päähänsä)

Aikuinen: (Autan Sannan päälle pukua sohvalla) No nii päättäkää te muutki mitä ootte, pistä vaan kädet sinne (Sannalle)

Pekka: (Yrittää laittaa kruunua päähän) Miten tää menee?

Antti: Leuvan alta

Aikunen: (Pekka lyö kuminauhalla vahingossa naamaan Auh) Ootas pistetään sieltä leuvan alta, joko se löi sua naamaan (autan, Pekka naurahtaa) Tos on sulle tämmönen hieno liivi. Haluutsä pistää sen? (Pekka ottaa liivin mun kädestä) No sitte lohikäärmeet kumpiks on ujo lohikäärme? (Pekka pukee liivin)

Antti: Minä en

Aikuinen: No päättäkää ite mää jätän nää kaavut tähän (sohvan eteen) tossa onkin ylimääräinen (vien sen pöydälle) Mää autan nää teijän päälle voitte sitte päättää. Tääl on muuten prinsessalle (annan Sannalle kruunun) No ni Aino (Aino nousee maasta pukemaan pukua) Vähä isoja nää kaavut (Myös Antti tulee pukemaan pukua)

Pekka: (vääntelee miekkaa) Rautanen miekka ja vääntyvä¹⁷³

Aino: X katoppas (menee puvun kanssa kameran eteen levittää kädet sivulle)

Pekka: Sanna rautanen miekka ja vääntyvä¹⁷³ (2.)

Aikuinen: Hei Pekka ku tota X kuvaa tuolta (Pekka pistää Anttia miekalla taakse) ni teijän kannattaa olla vähä niinku täällä nurkassa et se saa teijät kaikki kuvaan (näytän vasenta nurkkaa samalla kun autan Anttia pukeutumaan)

Aino: (On ollut kädet levällään edessäni en ole huomannut) Maarit

Aikuinen (Maarit): Yy-y on ne vähä isoja

Liite 7
11 (25)

Pekka: (Antti menee Pekan viereen, pojat naureskelevat) Antti (Pistää Anttia miekalla, osottaa miekalla suuta) Pestään hampaita)

Aikuinen: Mitäs nyt (Aino tulee laitattamaan nauhoja uudelleen kiinni)

Antti: Mää meen piiloon (menee kaavun alle)

Pekka: Eiku sää oot vee (kattoo liiviään, Aino menee sohvalle Sannan viereen)

Aikuinen: No nii kumpi niistä on ujo lohikäärme?

Antti: Minä en ole

Aino: En

Aikuinen: Olkaa nyt jompi kumpi

Aino: Minä en ole mikään ujo (176)

Antti: Enkä minä

Pekka: Enkä minä

Aikuinen: Mites se tarina alko

Pekka: En minä muista (Antti nauraa)

Aikuinen: Se joka muistaa ni voi sanoa

Aino: Minä olen se ujo lohikäärme 176

Antti: Minä en ole

Aikuinen: No mitäs siinä alussa sitte tapahtu sanokaa vaa

Pekka: En minä muista

Aino: En minä muista

Aikuinen: Muistaaks Sanna

Pekka: Se pi ujo lohikäärme syöksi niitä pieniä kipunoita 175

Aikuinen: Nii-i

Antti: Hää-hä-hä-hää

Pekka: En minä muista

Aikuinen: No te voitte nyt esittää sitä

Aino: Tässä on mun jalat ja tässä (tarkoittaa käsiään ja jalkojaan) (Konttaa, leikkii lohikäärmettä, menee vasempaan nurkkaan) 173

Pekka: (pistää ohimenevää Ainoa ja sitten Anttia miekalla, Antti huutaa) Sattuko? Vääntyvä miekka ja teipillä kii

Aino: (makaa nurkassa)

Aikuinen: No mitäs ne toiset lohikäärmeet sitte teki?

Sanna: No ne sano sitte että se ei ees osaa syöksee tulta (Pekka tökkii Anttia miekalla) se vaa päästelee kipinöitä. 175

Aikuinen: No Anttihan vois sitte esittää sitä

Aino: Se syöksyi tulta ja sitte se syöksi pieniä kipunoita. Taas tää aukes (puvun nauha) 175

Antti: Pistä ite kii

Aino: Mää laitan sen solmuun, solmu häntää eiku kaulaa

Pekka: Yhyh solmuu (tökkii Anttia miekalla, Antti huutaa) (vääntelee miekkaa) Hei täähä väänty

Aikuinen (kuvaaja): Pekka älä riko miekkaa se on sun miekka teräsmiekka

Antti: Aika löysä miekka

Sanna: Sitte ne sano ne isot lohikäärmeet että se ei ees uskalla ryöstää prinsessaa 175

Aikuinen: Esittäiskö Antti nyt sitä isoo lohikäärmettä sitte

Antti: Mitä isoo?

Pekka: (kattelee taipuvaa miekkaa) Hyh tää on vino

Liite 7
12 (25)

Aino: Mää en saa tätä näitä kii (Aino tulee minun luo)
 Antti: Pidä tosta kii (miekanterä)
 Pekka: Nyt se on suora (ottaa terästä kiinni)
 Aikuinen (kuvaaja): Mitäs siinä sitte tapahtu te voitte ite
 Sanna: Sitte se
 Aikuinen (kuvaaja): Ei teijän tarvi kertoo te voitte ihan tehä se
 Aikuinen: Nii näy.. nii esitätte se
 Sanna: Sitte se pikku lohikäärme yhtenä iltana lähti niin ryöstään sitä prinsessaa (Aino menee takaisin vasempaan nurkkaan nyt seisomaan, hymyilee) ¹⁷⁵
 Sanna: (kuiskaa Ainolle) Lähe ryöstään sitä prinsessaa ¹⁷²
 Aino: (Lähtee, konttaa oikeaan nurkkaan, kurkkii nurkasta Minnaa) ¹⁷²
 Pekka: Ei mulla oo hevosta ni en mää voi sinne ratsastaa ¹⁷⁵
 Aikuinen (kuvaaja): Mites kävi?
 Sanna: Sitte ku se näki sen linnan nii nii sitte siellä oli se prinsessa ja (kurkkaa Ainoa) ¹⁷⁵
 Aikuinen: No mitäs se lohikäärme sitte teki?
 Aino: Se ei uskaltanu sitä ryöstää ¹⁷⁵
 Aikuinen: Yy-y mutta mites sitte ¹⁷⁵
 Sanna: Sitte yhtenä iltana se ryöstiki sen (kattoo Ainoa)
 Aino: (lähtee nurkasta ja tarttuu Sannaa kädestä Aino vaeltaa vasempaan nurkkaan Sanna perässä, josta Sanna kiepsahtaa sohvalle) ¹⁷²
 Pekka: No mitä mää nyt teen?
 Aikuinen: No ni muisteleppas mitä sää teet (Aino juoksee Sannan viereen sohvalle oikealle puolelle)
 Antti: Mitä mää teen, tällenkö muka vaan (levittää kaapua) ¹⁷⁴ ¹⁷¹
 Sanna: Sitte se prinssi ne kaikki huomasi, että prinsessa oli varastettu ryöstetty ja sitte ni se prinssi lähti etsimään sitä ¹⁷⁵
 Pekka: Sää oot se (tökkii Anttia miekallaan) Kuolet ¹⁷² ^{171(2.)}
 Aino: (Viittoo käsillään, kuiskaa) Prinssi Pekka lähe (viittoo kädellään) ¹⁷⁷
 Antti: Upsista solmu aukesi (kaavusta)
 Aikuinen: Mihis se prinssi nyt sitte lähti?
 Sanna: No ettiin sitä prinsessaa ¹⁷⁵
 Aikuinen: No ni prinssi
 Aino: Se etti niitä jälkiä ¹⁷⁵
 Pekka: Mitä
 Antti: Mitä
 Pekka: Mitä
 Aikuinen: Pekkaa
 Sanna: Lähe nyt ¹⁷²
 Antti: No lähe nytte siitä ¹⁷²
 Pekka: Mitä?
 Aikuinen: Ei sun tarvi ujustella Pekka ollenkaa (Pekka tökkii Anttia miekallaan)
 Aino: Pekka tuu (kuiskaa viittaa kädellään) ¹⁷² ¹⁷¹
 Aikuinen: Prinssij ¹⁷² ¹⁷¹
 Aino: Tännepäin (viittoo käsillä) ratsasta hevosella näin (Aino ratsastaa sohvalle polviensa varassa) ¹⁷⁴ ¹⁷¹
 Sanna: Lähe nyt Pekka ¹⁷²

Liite 7
13 (25)

Aikuinen (kuvaaja): Onnistuukohan se lohikäärme siinä ryöstössä ja onnistuuko se pelastaan se prinssi se prinsessan Pekka?

Aino: Pekka

Aikuinen (kuvaaja): Pekka, onnistuko se pelastaan sen prinsessan?

Antti: Herraa heikki

Pekka: Ei (175)

Sanna: Saihan se sen 175

Aino: Mitä ihmeen ..? (kattoo poikiin)

Sanna: Ja sit se anto sille... 175

Aino: kruunun ja miekan 175, 175

Sanna: ...sille pienelle lohikäärmeelle kruunun ja miekan (tytöt kuiskuttelevat)

Aikuinen: Sanokaa tytöt ääneen vaa

Sanna: Pekka nyt anna se 172

Pekka: Ai mitkä?

Sanna: Se miekka 172

Antti: Ai anna se anna se anna se mulle

Sanna: Kuulitko! 172

Aikuinen: Pekka kuuliksää ku tytöt neuvo sulle mite siinä sadussa meni ni tekisiks sää sillai

Antti: Viet miekä vaa (Sanna antaa Ainolle kruunun Aino pistää kruunun päähän) Pekka heitä miekka (heittää) ahaa

Pekka: (Heittää tytöille miekan Sanna antaa Ainolle. Pekka venyttää kuminauhaa katkee) Aah

Sanna: Sitte se ujo lohikäärme tuli kotiin ja sitte ne kaikki kysy siltä että (Aino nousee sohvalta ylös ja lähtee kävelemään miekkaa heilutellen vasempaan nurkkaan seisomaan sohvan viereen) missä se oli ollu niin kauan ja sitte se ne kysy että mistä se sai noi kruunun ja miekan

Antti: (samaa aikaan Pekka laittaa kruunun Antin päähän) Minäki sain kruunun

Pekka: Hei ne ei nytte se (laittaa pudonneen kruunun Antin päähän)

Sanna: Antti kysy nytte 172

Antti: (naureskelee Pekka laittaa uudestaan kruunun)

Aikuinen (kuvaaja): Antti sovitaanko ettei mee ihan pelleilyks kuitenkaa eiks nii

Antti: Otas tää (antaa kruunun Pekalle)

Aikuinen (kuvaaja): Ja Pekka kun se ei oo tän tarkotus ollenkaa ei teijän tarvi ujostella (Pekka pistää kruunun omaan päähän ja sitten Antin)

Sanna: Pekka 172

Aino: En mä jaksaa tässä seistä 172

Pekka: Kukkuluuruu (kurkkii Anttiin jonka naamassa kruunu)

Aikuinen: Pekka muistaks sää mitäs se sitte sai?

Pekka: En mä oo lohikäärme

Aikuinen: Se prinssi mitäs se prinssi sitte sai ku se anto sen oman miekkansa sille ujolle lohikäärmeelle?

Pekka: kruunun

Aikuinen: Ja sitte se prinsessa anto sille kruunun ni mikäs sulle sitte jäi?

Pekka: Liivi (kaikki nauravat) eiku prinsessa 175

Aikuinen: Nii justii no etkös sää voi nyt sitte prinsessan noutaa ittelles (Aino kävelee oikealle pojat pelleilevät kruunulla) Pojat

Liite 7
14 (25)

Pekka: Mee sää (osottaa Anttia) 172
 Antti: Sun vuoros 172
 Pekka: Sinun vuoros sinä oot prinssi enkä minä (pistaa kruunun Antin päähän) 176
 Antti: sä oot se
 Pekka: En mää koko ajan
 Aino: (leikkii miekalla joka taipuu) Mikäs tääki miekka on?
 Aikuinen (kuvaaja): Mites se satu päättyy muistaako Antti?
 Pekka: Minä muistan
 Aikuinen: No kerro Pekka
 Antti: Kaikki on ujoja (menee kaapunsa sisään) (Aino kiertää ympyrää miekkaa heilutellen)
 Pekka: No se iso lohikäärme sitä isoo lohikäärmettä ni saa sitä pientä ni lohikäärmettä ni rohkeeks (korjaa samalla kruunua) 175
 Aikuinen: Eikös Antti oo nyt se iso lohikäärme
 Antti: En ole joku muu 176
 Aino: (Mennyt sohvalle istuun) Okei no ole sinä sitte se ujo lohikäärme 176
 Sanna: (Tytöt kuiskuttelee) Sano että loppu 172
 Aino: Lopetetaan jo tää leikki tämähä on elok. leikki 172
 Antti: Lopetetaa täähä alko just
 Pekka: Lohikäärme mene 172
 Aikuinen: Jos ei teillä oo ei sitä pakko oo jatkaa jos
 Antti: Ei me tahota (ottaa kaapua pois)
 Pekka: Reikä pajassa
 Antti: Nii onki, reikä on lyö miekalla päähä
 Aikuinen (kuvaaja): Joko se loppu?
 Antti: Joo.
 Aikuinen (kuvaaja): Tuliko teillä siihen hyvä loppu
 Antti: Joo tuli
 Aino: Minäkö jään tähä?

"Ujo lohikäärme"-esitys. Ryhmä 4.

Leikkijät: Tommi, Jussi, Mari ja Jannika

Aikuinen: Nyt me voitaa ottaa semmoset roolihenkilöt kun prinssi ja prinsessa ja sitte se ujo lohikäärme ja sitte joku toine
 Jussi: Mää oon se ujo 176
 Tommi: Määhän mää kerkesin äsken sanoo mää oon se ujo (nousee ylös ja tulee mun luo pöydän viereen) Anna mulle sen ujon vaatteet 176
 Aikuinen: Sää saat tämmösen viitan
 Tommi: Kuka?
 Aikuinen: Se ujo lohikäärme, lohikäärmeellä on tämmönen viitta
 Tommi: Ei sillä oo viittaa (autan Tommia pukemaan) 173
 Mari: (kuiskaa Jannikalle) Mää oon prinsessa, mää oon prinsessa 176
 Aikuinen: Mariko sano että mää oon prinsessa? (Mari nyökkää) Selvä
 Tommi: Mitä, mikä toi on?

Liite 7
15 (25)

Aikuinen: No se on toine lohikäärme, tuu vaan pukeen (Sanon Marille, Mari tulee, Jannika ja Jussi sohvalla)

Tommi: Mitä varte siinä on kaks lohikäärmettä?

Aikuinen: No kato onhan siinä niitä toisiakin lohikäärmeitä, jotka sitä ujoo lohikäärmettä sitte siinä alussa ja lopussa

Jussi: Tuol on vielä joku vihree

Aikuinen: Nii no se on sille toiselle lohikäärmeelle, mutta sitte tarvis vielä prinssiki olla

Jannika: En

Aikuinen: Prinssillä on tuo miekka ja kruunu ja

Jannika: Minä en oo prinssi 176

Tommi: Jussi oii (Tommi menee sohvalle istuun)

Jannika: En oo ainakaa prinssi 176 (2.)

Jussi: En oo kyllä minäkää 176

Aikuinen: Täällä on kruunu (vien Marin päähän)

Jannika: Mää en oo 176 (3.)

Aikuinen: Noin (Kruunu päähän Marille)

Jannika: Mää en oo prinssi 176 (4.)

Tommi: Oo sitte lohikäärme 176

Jannika: (Nousee ylös pukemaan lohikäärmeakaapua, Jussi kuiskaa jotain Tommille)

Mari: Ei voi olla totta (Kun Jannikan päälle puetaan Mari huutaa innoissaan ja hyppii)

Aikuinen: No nii (Jannika menee sohvalle istuun)

Tommi: (Kattoo Maria) Mää otan, mää otan 174

Aikuinen: Täs on Jussille (nostan liivin maasta) Tuu vaan Jussi (Jussi nousee ylös ja tulee pukeen liiviä päälle)

Mari: (Hyppii ylös ja alas) Yks-kaks-yks-kaks

Aikuinen: (Otan kruunun käteen ja laitan Jussille) Onks tässä se kuminauha, viimex meni rikki noin

Tommi: Jussi onko sun mielestä hieno kruunu?

Aikuinen: Ota (osotan miekkaa lattialla)

Jussi: (Ottaa miekan) Tossa lukee mun nimi tossa.. kruunussa (osoittaa Marin kruunua)

Aikuinen: Ja nyt te voitte ihan ite päättää, että mite se etenee, yhessä mietitte

Tommi: Sulla on .. (koskee Jussin kruunuun) (177)

Jussi: (Pistelee miekalla sohvalla istuvaa Tommia, Tommi yrittää ottaa sen) Hei se voi ottaa miekkaa sehän kuolee (174)

Tommi: Älä, älä (torjuu käsillä miekkaa, nousee ylös sohvalla) Mää mää en tiijä miten se alkaa

Aikuinen: Muistelkaa vaikka yhdessä miten se alkaa

Jussi: En muista (istuu sohvalla)

Aikuinen: Muistaako tytöt?

Mari: No se alkaa siitä ku ne muut lohikäärmeet rupee haukkuun sitä toista sitä pienempää 175

Aikuinen: Yy-y

Tommi: (Jussi huitoo miekallaan Tommin viittaa, Tommi liehuttaa viittaa) Mää sit.. oon

Jussi: meeks sää iha ensi?

Tommi: Yy. No (sanoo Jannikalle) 172

Mari: (Hyppii lattialla Tommin edessä) Y-ka-y-ka

Tommi: Et sää mikään lohikäärme oo (sanoo Marille)

Liite 7
16 (25)

Jussi: (Osottaa miekalla ensin Tommia sitten Maria sitten Jannikaa) Sää oot ton
 Aikuinen: No nii Jannika
 Jannika: Mitä mää sanon?
 Tommi: Naura 175
 Jussi: Naura tolle Tommille ni sit se lähtee tota (osoittaa Maria kädellä) 175
 Tommi: No.. mää en jaksa oottaa (seisoo muiden edessä)
 Jussi: Sano nyt 172
 Jannika: Enkä sano
 Jussi: En minä (luulee, että Jannika sanoo sinä)
 Aikuinen: No
 Tommi: Jannika ei sano, Jannika on tyhmä (Tommi kävelee vasemmalle Marin viereen) 172
 Jussi: Ei tässä jaksa oottaa koko päivää 172
 Aikuinen: Te voisitte sano Jannikalle mitä se voi sano
 Tommi: No okei sano naura 175
 Jannika: Mitä mää naura?
 Jussi: Iha mitä sää ite tahot 172
 Mari: Sano vaikka (alkaa kuiskaamaan Jannikalle joka makaa sohvalla) 172
 Aikuinen: Sano ääneen Mari
 Jannika: Mitä mää sanon?
 Tommi: Hyh, no ei se oo nauranu tälle
 Aikuinen: Yy-y, no haluutteks te mennä eteenpäin? Mitä siinä sitte tapahtu?
 Tommi: No?
 Jussi: Tommi lähtee ryöstään sen prins 175
 Tommi: Ei
 Jussi: Prinssin (kaikki nauravat Tommia ujostuttaa)
 Tommi: Mihi, mikä on se kivi mihi mää meen? (kattoo aikuista) 175
 Aikuinen: Te voitte päättää siitä ite
 Tommi: (Menee vasemmalle puolelle hyllyn viereen)
 Jussi: Vaikka se ..me tonne taakse (näyttää kädellään oikeaan nurkkaan sohvän vieressä) 177
 Tommi: (Menee Jussin osoittamaan paikkaan) 172
 Mari: (Lähtee vasemmasta nurkasta liikkeelle Tommia kurkistaa, säikähtää) Uuu-uuu 173
 (huutaa, säikähtää ja juoksee takaisin vasempaan nurkkaan, kyyristyy piiloon)
 Jussi: Onpas tyhmä (katsoo Tommia) 172
 Aikuinen: No mitäs sitte?
 Tommi: Kolmantena päivänä se otti se 175
 Jussi: Se oli vasta eppu 175
 Tommi: Mitä?
 Jussi: Se oli eppu, kuudentatoistapäivänä se otti (sanoo Tommille)
 Tommi: Ei ottanu ku kolmantenaha 172
 Aikuinen: Prinsessa (kaikki kattovat)
 Jussi: (huitoo miekalla väärinpäin osoittaa Tommia sanoen:) Ei lohikäärme sanonu / saa
 ottaa
 Tommi: Mitä? (ottaa Jussin miekan, Jussi yrittää ottaa) En anna
 Aikuinen: Mitäs se prinsessa sitte teki? Mitäs te pojat äske iinä keskenänne puhuite sanokaa
 tytöillekki ne tietää
 Tommi: No no se se tulee ja tää ottaa sen siinä/sinne 175

Liite 7
17 (25)

Jussi: Ja sit Tommi ottaa ton ¹⁷⁵selkään (osoittaa miekalla Maria)
(Mari nousee ylös nauraa)

Tommi: En mää jaksa ¹⁷⁴

Jussi: Mää jaksa

Tommi: Tu tänne ¹⁷²(sanoo Marille joka kävelee Tommin luo oikeaan nurkkaan) ^{L2}

Jussi: No ¹⁷²(työntää kädellä Maria menemään)

Aikuinen: Tehkää se niinku ite haluatte ei sen tarvi olla just niinku satu sanoo

Tommi: Nyt se prinssi tulee/ettii ¹⁷⁵

Jussi: Ei tuu.. menkää tonne luolaa (osottaa miekalla vasenta puolta) ¹⁷⁷

Tommi: Mikä on se luola? ¹⁷³ ¹⁷⁵

Jannika: No vaikka tuolla (osottaa vasenta nurkkaa) ¹⁷³ ¹⁷⁷

Jussi: Vaikka tuolla tuo tyynyjen tolla puolella (osottaa miekalla vasemmalle) (Tommi ja Mari menevät Jannikan ja Jussin osoittamaan paikkaan) ^{L2}

Jannika: Vaikka siinä (osottaa vielä nurkkaa sormellaan) ¹⁷³ ¹⁷⁷ ⁽²⁾

Tommi: Mitä nytte? Nyt Jussi tulee ¹⁷⁵

Jussi: Nii tulee (lähtee liikkelle menee Tommin luo) ^{L2}

Jannika: No nii

Tommi: Tule ulos, haluatko tais taistella lohikäärme (Jussi on selin kameraan Tommin edessä, ilmeisesti kysyy mitä mää sano) No (odottavasti) ¹⁷⁵

Mari: Jussi sano nyt! ¹⁷²

Tommi: Sano jo! ¹⁷²

Jussi: Mitä?

Mari: No jotakin ¹⁷²

Tommi: Mitä mää sanoin just ¹⁷²

Mari: Nii mitä sää haluat sanoo ja mitä et ¹⁷²

Jussi: Taistele minun kanssa (Tommi nauraa ja siirtyy nurkasta taistelemaan ovat Jussin kanssa vastatusten) ^{L2}

Tommi: Mitä sitte?

Mari: No syö..

Aikuinen (kuvaaja): Päättäkää ite

Mari: (Naputtaa Tommia käteen) Syökse tulta ¹⁷⁵

Tommi: No ei täänny nyt syökse. Mitä menit puhumaan (sanoo Marille katsoo Juusoo)

Jannika: No sitte niitä kipunoita ¹⁷⁵ ¹⁷²

Jussi: Nyt tää nii.. tää antaa miekan... ¹⁷⁵

Tommi: Tää antaa prinsessan ¹⁷⁵

Jussi: ..tää antaa miekan ja tän kruunun (Jussi antaa Tommille miekan ja pistää kruununsa Tommin päähän, kruunu ei meinaa mennä) Tommi: Nooh

Jussi: (heittää kruunun ja sanoo) Pistä ite (Tommi pistää) ¹⁷² ^{L2}

Jussi: No nii ja miekka (osoittaa miekkaa, Tommi ottaa miekan osoittaa Tommia sanoen) ^{L2}

Lohikäärme

Mari: Aika hyvä (tulee pois nurkasta)

Jussi: Sit Jannika (Jussi osoittaa kädellä Jannikaa) ¹⁷²

Mari: No sano nyt se (Tommille) ¹⁷²

Tommi: No ei kun tuo ens kysyy (osoittaa Jannikaa miekalla)

Aikuinen: Mitäs ne toiset lohikäärmeet sitte siinä lopussa sano?

Jannika: Minä en sano

Liite 7
18 (25)

Aikuinen: Muistaako kukaan?
 Tommi: Jannika ei sano mitään (närkästyneenä)
 Jussi: Sano Jannika (menee Jannikan luo sohvalle, räplää Jannikan hiuksia)
 Tommi: Mää lyön tällä jos sää et sano (miekalla)
 Aikuinen: Voisko joku auttaa Jannikaa, jos Jannika ei muista
 Mari: Mää en ainakaa (kävelee vasemmalta oikealle sohvalle)
 Jussi: En määkää
 Tommi: En määkää, mää en muista
 Jussi: Jannika sanoo viimeisenä 172
 Tommi: Mää en muista mitä se sano
 Jussi: En määkään
 Mari: (Hyppää sohvalta) En minäkään
 Aikuinen: Muistaako Jannika ite?
 Jussi: Muistaa
 Mari: Yritä nyt Jannika muistaa 172
 Tommi: Sano sää, sää muistat (sanoo aikuiselle)
 Aikuinen (kuvaaja): Miten se satu päätty?
 Tommi: No ku Jannika, no ku Jannikan pitää sanoa se 172
 Aikuinen: Mitä sen Jannikan pitää sanoa? (Mari hyppii ylös, alas: yks, kaks, yks, kaks)
 Tommi: En mää muista
 Jussi: Mää muistan (tulee nurkasta mua kohti)
 Aikuinen: No sano Jussi
 Jussi: Jotaki sellasta, että mistä olet saa oletko ryöstäny rinssin ja mistä olet saanut ton kruunun ja miekan 175
 Aikuinen: Yy-y
 Jannika: En sano
 Tommi: (Menee Jannikan luo ja osoittaa Jannikaa) No ei se oo mikään lohikäärme! Sano! 176 172
 (Tommi naputtaa Jannikaa miekalla jalkoihin Jannika makaa)
 Mari: Jannika koita nyt sano 172
 Jussi: En mää jaksaa koko päivää tässä käppäillä ympyrää 172
 Tommi: Sitte sanot 172
 Mari: Kohta Emmi huolestuu täytyy päästä leikkimään Emmin kanssa
 Tommi: Nyt mää lähen täältä kun sää et sano 172
 Aikuinen (kuvaaja): No koittakaas laittaa se satu päätökseen
 Aikuinen: Yy sitte voitte lopettaa iha ku haluutte
 Tommi: Mää lopetan jo kun Jannika ei sano 172

"Ujo lohikäärme"-esitys. Ryhmä 5. 17.2.1995

Leikkijät: Ville, Juha, Niina ja Hanna

Aikuinen: Prinssi ja prinsessa ja kaks lohikäärmettä
 Juha: Mää haluan olla toinen lohikäärme (viittaa) 176
 Hanna: Mää haluan olla prinsessa kun sää lupasit jo mulle 176
 Aikuinen: Joo sää saat olla (Hanna tulee pukeen)

Liite 7
19 (25)

Ville: Mää oon jinssi 176
 Juha: Mää oon lohikäärme (hyppää lattialle, muut sohvalla) 176 (2.)
 Hanna: Kumpi sää oot (Juhalle) 176
 Aikuinen: Kumpi sää oot ku siinä on ujo lohikäärme ja sitte joku toine lohikäärme
 Juha: Mää oon se toine lohikäärme 176
 Hanna: Kumpi? 176 (2.)
 Juha: Toine, se toine lohikäärme 176 (2.)
 Ville: Ai ujo vai.. se toine 176
 Hannaa: Ai ujo vai se toine 176 (3.)
 Juha: Nii se toine ei ujo vaa se toine (kattoo Hannaa) 176 (3.)
 Hanna: (pukee samalla) Ai ne jotka pilkkas sitä ujoo 176
 Juha: Ni
 Hanna: Niina on sit se ujo lohikäärme 176
 Juha: Nii Niina on se sitte ujo lohikäärme (katsoo Niinaa) (Juha räplää kaapua) Mite tää oikeen pannaan?
 Aikuinen: Noin (Hanna puettu) Joo se on semmone kaapu, mää voin auttaa sen sun päälles
 Juha: Ei loki ei lohikäärme oikeesti ton värine vois olla 173
 Aikuinen: No onhan niitä varmaa vihreitäki lohikäärmeitä (Autan kaavun Juhan päälle)
 Juha: No jotkut lohikäärmeet on 173
 Hanna: Yhyh aika kummalline pää (kattoo Juhan pukua aikuisen takaa)
 Juha: Ei oo käsiä ollenkaa (puvusta)
 Hanna: Nii ei ole (naurua)
 Juha: Muut kun tavalliset
 Aikuinen: No tää on ihan solmussa noi pistetää oikeen kunnolla kun tää on iso (vedän tiukan rusetin) no sitte täällä on (kurotan toista pukua)
 Juha: Onneks mää oon niin pitkä
 Aikuinen: Sitte täällä on prinssille on tämmöne liivi (tuon myös miekan ja kruunun)
 Juha: (Kommentoi kädessäni olevia miekkaa ja kruunua) Miekka ja kruunu
 Aikuinen: (Ville tulee pukemaan liivin) Noin.. ja sitte kruunu kuninkaalliselle vielä kruunu (annan myös miekan)
 Juha: Hei mistä me..mää olisin tuonu mun keinuhevosen nii se olis ollu hyvä (nauraen) 173
 Hanna: Joo keinuhevonen tolle noin
 Aikuinen: Noin (laitan Hannalle kruunun) Sitte haluuskä Niina olla se ujo lohikäärme (istunut koko ajan sohvalla)
 Niina: (Pudistaa päätä)
 Aikuinen: No mites te sitte teette kuka olis nyt se ujo lohikäärme kun se on aika tärkeä siinä esityksessä
 Juha: En en oo minä se
 Ville: Minä (en minä)
 Juha: Niina oo sää se 176
 Aikuinen: Mites te nyt päätätte tän saatte ite päättää kuka se on
 Juha: En minä, minä en
 Hanna: Minä en ainakaan voit sää kääriä kun nää näkyy täältä alta (hihat, autan)
 Juha: Olisit Hanna ottanu se sen mekon missä on ne polvi olkatoppaukset
 Aikuinen: No tuuksää Niina kumminki jos sää oot lohikäärme ni pistetää tää sun päälle (otan puvun)

Liite 7
20 (25)

Niina: (pudistaa päätä)
 Hanna: Mitkä?
 Juha: Ne olkatoppaukset
 Aikuinen: Mikä sää olisit halunnu olla? Mikä sää Niina haluaisit olla (ei vastausta)
 Juha: (Liehyttää pukuaan^{L1} mua kohti) Nyt tää syöksis fiuuu (Menee Villen luo kahläämään)
 Taistellaan me (tarttuu Villen miekkaan)
 Ville: Antaudu (pojat taistelevat)
 Juha: Tää syöksis tulet nii se kaatuis^{L14}
 Hanna: No jos sitte Niina haluaa olla prinsessa mä voin olla ujo lohikäärme (pojat taistelevat)
 Aikuinen: No tehäänkö sillai sitte?
 Niina: (nyökkää)
 Aikuinen: No ni kiva (Hanna alkaa riisumaan ottaa kruunun)
 Juha: Niina on yleensäki tommone^{L2}. Mää tunne Niina mä tiijän missä se asuu
 Aikuinen: Mää voin auttaa (autan pukua Hannan päältä) No ni täällä on sitte ujolle lohikäärmeelle (autan puvun Hannan päälle) Mää pistän tän ensin kiinni (nauhat)
 Hanna: Ei oo käsiä ollenkaa joo näin nappaa ei oo käsiä ollenkaa^{L1} (harjottelee nappaamista)
 (Pojat taistelevat taas kuten äsken hidastetusti Juha tekee äänitesteitä, tekee käsillä sivuttaisia liikkeitä, käännyn laittamaan Niinan pukua) Kato ei oo käsiä ollenkaa (sanoo Juhalle joka tulee Villen luota)
 Niina: Mul on vielä toinenki mekko täällä alla
 Aikuinen: Mitä?
 Niina: Mul on vielä toinenki mekko täällä alla
 Aikuinen: Nii sul on kaks mekko^{L1}oo täällä nyt, oikee tosi prinsessa sitte
 Hanna: Nii alusmekkoja, alushameita
 Aikuinen: Nii
 Juha: (Työntää toisen käden puvun kaulaukosta, menee Villen luo) Tää on ykskätine^(L3)
 Aikuinen: (Laitan kruunun Niinan päähän) No ni ja pysykää täällä sitte ni näkee hyvin teijät kaikki (nousevat ylös) menkää pijetään tässä vaikka että menee raja (vedän kädellä rajan) nii pysytte siellä
 Juha: (pojat taistelevat) Iskekää/pistäkää käsi. Hei mä tiijän, tehään tänne pöyvän alle se luola^{L3}
 Aikuinen: Eiku olkaa tuolla noin, yrittäkää sinne tehä jonneki
 Juha: (Menee oikeaan nurkkaan sohvan viereen) Tänne, tääl on tän luola^{L3}
 Hanna: (Menee toiseen nurkkaan työntää sohva vähän Juhaan päin, isontaa omaa luolaansa, menee istumaan, Niina ja Ville seisovat matolla, Ville katsoo minuun)
 Aikuinen: No nii mites se alko
 Ville: Ku lohikäärmeet al^{L5}лотti
 Aikuinen: Nii te voitte ite suunnitella en mä puutu siihen
 Juha: Ensi mietitää vähä
 Aikuinen: Joo miettikää vaa joo^{L3}
 Ville: (Työntää miekan housuihin) Hei.. hyvä kotelo (Niina menee sohvalle istumaan)
 Juha: Mites me alotetaan tää
 Aikuinen: No te saatte ite päättää
 Hanna: Ne haukkuu tätä hölmöt, Juha hei^{L2}
 Ville: Sitä voi(s) sillee alottaa (sanoo Juhalle)
^{L2}

Liite 7
21 (25)

Juha: Mites me matkitaan sitä lohikäärmeen ääntä ku meistä kukaan ei osaa matkia?
 Aikuinen: No te voitte yhdessä miettiä miten se lohikäärme vois sanoo
 Ville: Työ voitte tehdä vaikka tälle äääää (karjuvasti) (seisoo sohvan edessä, Niina istuu Juha ja Hanna nurkissaan)
 Juha: ÄÄ ÄÄ (yrittää) L3
 Ville: Tai sitte työ voitte iha ihmise äänelläki..(kokeilla?)
 Juha: Mää osaan matkia vaan ankan ääntä
 Aikuinen: Eihä sun tarvi sitä lohikäärmeen.. ei taji kukaan tietää miten se lohikäärme sano siit on niin kauva aikaa kun niitä on ollu
 Ville: Tuhat vuotta
 Juha: Kyllä mää..(tiejän)
 Aikuinen: No ainaki
 Juha: Maapallo oli 200 miljoonaa vuotta vanha sillä on niin pitkä parta, että se ulottuu tonne avaruuteen... Jos me vaa vaakutaa nii ku jotkut ihme ankat jos se sekin vois ollasemmosta ääntä M4
 Aikuinen: Yy-y te saatte ite päättää
 Juha: Nehä ni
 Ville: Kvaa,kvaa
 Hanna: Ankkaparvi M3
 Juha: Kvaa, kvaa L3
 Hanna: Ei nää mitää ankkaparvia oo M2
 Juha: No eikä oo ku.. mutta kuiteski vois matkia semmosta kun meistä kumpiki osaa M4
 Hanna: Eks sää osaa matkia hevosta etkä lehmää?
 Juha: (kokeilee) Kvaa, kvaa L3 (2.)
 Ville: Kvaa, kvaa L3(3.)
 Juha: Kvuoo, kvuoo, kvuoo..mää osaan matkia apinaa ja ankkaa mää osaan niitä kahta vaa
 Ville: Ai osaat sää paviaanien ääntä?
 Hanna: Et sää osaa lehmän? (kurkkii sohvan yli)
 Ville: Ammuu, ammuu
 Aikuinen: No aloittaisitteks te nyt sen esityksen
 Juha: Sillä ankan äänellä otetaan se ääneks M4
 Hanna: No vaikka ihmise äänellä, ei se mitää haittaa M4
 Juha: No eiks lohikäärmeet oo mut eihä lohikäärmeet ihmisiä oo M3
 Ville: Vaikka ihmise äänellä M4
 Hanna: Hyh, mää en jaksa istua täällä nurkassa koko ajan M2
 Juha: Alota se sitte se näytös (mulle sanoo)
 Aikuinen: No te voitte alottaa, olkaa hyvä ja alottakaa
 Ville: (sanoo jotakin "vielä maa????")
 Juha: Nii, mutta siitä äänihommasta on vieläki sitä puutetta ku mite me sitä matkitaa M4
 Aikuinen: Äänihommasta on puutetta?
 Juha: Nii mite me (sitä) matkitaa
 Aikuinen: No te voitte vaikka ihmisen äänellä
 Hanna: Nii justii ku en mää mikään ankkaparvi haluu olla ku Juha osaa vaan apinaa ja anka ääntä en mää mikään apina M2
 Ville: Eikä mikään apinalauma täällä oo M2
 Juha: No kyllä mää osaa lohikäärmeeki ääntä matkia M4

Liite 7
22 (25)

Aikuinen: No ni mites se alko se näytös nyt sitte?
Hanna: Juha alkaa haukkumaan 175
Juha: Aak, aak 173
Hanna: Älä nyt sillä anka äänellä! 172
Juha: Nii mutta ku mää en osaa muulla äänellä
Hannaa: Et sää osaa ees ihmise äänellä 174
Juha: Pää kiinni/Mää mieti
Hanna: Hyh, Juha vaa 172
Juha: Ei me mitää ihmisiä tässä olla 173
Hanna: Ei ookkaa mut se on satu 173
Ville: Sadussa..kuulit sää että tossa sadussaki (osottaa miekalla pöydällä olevaa kirjaa) se lohikärmehä puhu iha ihmise äänellä 174
Juha: Nii mutta se on siinä vähä eri asia ku se on satu
Aikuinen: Mutta tehä voitte tässäki leikkiä että se on satu
Hanna: Nii Juha hei.. Hyh no alota 172
Juha: Mää vielä mietin mite se vois oikee äänellä
Hannaa: No ällättelet mulle vaa: Läl-läl-läl-läl-lää-lää tollel tossa vaa
Juha: Mää mieti ensi mite se vois äänellä
Hanna: Joo mut et sillä anka äänellä 172
Juha: En mää osaa paljo muuta
Hanna: No osaat sää ihmise ääntä 172
Ville: No vaikka ihmise äänellä 174
Hanna: Mää en jaksa istuu täällä nurkassa 172
Ville: Ja mää en jaksa ootella 172
Niina: En minäkää 172
Aikuinen: No nii Juha alappas nyt jo
Juha: Läl-läl-läl-läl-lää-lää (katsoo Hannaa) 173
Aikuinen: No mitäs sitte?
Juha: Hannan pitää ne seuraavat hommat muistaa (siirtyy polvillaan vähän nurkasta) 172
Juha: Pitäs sotkee ton Hannan naama tomaattiin nii ois punane 174
Hanna: Eihä heittäis
Ville: Säähä ite muutuit/muutut/luulit/ tomaatiks 172
Aikuinen: No kukas muistaa mitä siinä sit tapahtu?
Juha: Eiks Hannan pija itekki muistaa vähä siitä?
Aikuinen: Yhessä yritätte muistella kuka muistaa nii voi sanoo Hannalle
Juha: Se lohikäärme ni.. 175
Ville: Sää menit sinne luolaan (osoittaa Hannaa sohvalta sormella)
Juha: Se voi ehkä sanoo että en minä sille mitään mahda nii vaikka 174
Ville: Sää voit mennä sinne luolaa sitte 172
Juha: Sinne iha perälle 172
Hanna: Mää oon .. mää meen seinästä läpi muute 172
Ville: Sittehä se koitti..
Juha: Tuu Hanna sanoon nyt että en minä sille mitään mahda 172
Ville: ...sen jinsessan vajastaa ja sitte se.. sehän ku se näki sen niin sehä muuttuu iha punaseks 175

Liite 7
23 (25)

- Hanna: (samaa aikaan mää en muuta???) Eiku se koitti kat leiskauttaa ne tulet mutta se muuttu ihan punaseks ¹⁷⁵
- Ville: Nii ja sit se jinsessa oli jo poissa.. Se koitti hei sen jinsessan vajastaa (katsoo Hannaa) ¹⁷⁵ ¹⁷²
- Hanna: Hyh ei tää iha vielä et sää muista ¹⁷²
- Juha: No sano Hanna se nyt ¹⁷²
- Hanna: Ai mitä? (kattso Juhaa joka tullut vähän pois nurkasta)
- Juha: No sano nyt vaikka iha mitä sun omaan mieleen pälkähtää ¹⁷²
- Hanna: Miten sää silloin Juha sen sanoit?
- Juha: Sano vaikka mitä se lohikäärme oikeen sano sille ¹⁷²
- Hanna: (huokailee)
- Juha: Sano mää en jaksa kauan tässä kököttää ¹⁷²
- Ville: Enkä määkään ¹⁷²
- Juha: Hanna, Hanna sano ¹⁷² (2.)
- Aikuinen: No te voitte mennä sitte eteenpäin jos ette muista ni menkää mitä sitte tapahtu
- Juha: No se vois vaa
- Hanna: Nyt tää päätti ryöstää sen prinsessa ¹⁷⁵
- Juha: No tehään .. mennään nyt sen verran eteenpäin.. Nyt nää menee tänne luolaan nukkumaan (menee oikeaan nurkkaan nukkumaan, kääpertyy ja pistää silmät kiinni) ¹⁷⁵
- Ville: Hei nyt sää lähet kulkeen sitä kalliolle päin (osoittaa miekalla Niinaa, joka istuu vieressä) ¹⁷⁵
- Hanna: Eiku toi on siellä kaupungissa, yy ¹⁷⁵
- Ville: (osoittaa kädellään Hannaa, viitto) Sää kulet ja kulet ja sit tulee se kaupunkii ¹⁷⁵
- Hanna: (kulkee vähän kontallaan, sitten nousee ylös ja kulkee pientä rinkiä ympäri, Niina nousee ylös, Hanna pysähtyy katsoo Niinaa ja Villeä) Tää meni sinne kiven taakse ja (istuu, Juha nukkuu nurkassa) ¹⁷⁵ ¹⁷²
- Ville: (viitto Niinälle) Nyt sää lähet sitte kulkeen sinne kalliolle (Niina kulkee vähän Hannan luo joka on vasemmalla seinustalla, Juha nousee kontalleen) ¹⁷⁵ ¹⁷²
- Hanna: Niina muistaks sää mitä sulle tapahtu nyt ¹⁷²
- Niina: (Nyökkää)
- Ville: (Osoittaa sormella Hannaa) Nyt se katsahti sitä/siihen nyt se muuttu iha punaseks ..nyt Niina sää juokset nopeesti tänne (viitto kädellään) (Niina tulee sohvalle istuun) ¹⁷⁵
- Juha: Mikäs kiven takana on Hanna
- Ville: Nyt joo (ottaa miekan käteen) nytte se sanoo että ehkä ensi kerralla (katsoo Hannaa) ¹⁷⁵
- Hanna: Ehkä ensi kerralla ¹⁷³
- Ville: Se ei uskallakkaa sitte ¹⁷⁵ ¹⁷⁵
- Juha: Ehkä taas seuraavana iltana uskaltaa, (/) eikä taas uskaltanu (Niina nousee ylös ja käy Hannan luona, kääntyy takaisin) ¹⁷²
- Hanna: Nyt tää ja nyt nyt se Niina tulee ja tää saa se ¹⁷⁵
- Niina: Yy-y (Niina kävelee uudelleen Hannan luo)
- Hanna: (Nousee ylös ja nappaa Niinan molemmin käsin pyörähtää ja työntää Niinan vasempaan nurkkaan) ¹⁷²
- Ville: Se vie sen omaan luolaan .. Mää kajahan nytte jatsu selkää (nousee ylös ja "ratsastaa hevosella ympäri) ¹⁷⁵ ¹⁷²
- Hanna: Juha ois tuonu se oma hevose, se keinuhevone ¹⁷³

Liite 7
24 (25)

Ville: Tule tänne haluan taistella sinun kanssa jinsessasta (Menee luolan eteen, jossa perimäisessä nurkassa Niina, sitten Hanna, Juha hymyilee nurkassa) Nyt se huomaa että tää iha katto sitä koko ajan ni se muuttu iha punaseks.. Minustaha sinä olet iha hässu lohikäärme sää sanot (osoittaa Hannaa) Minä kun vaan olen tämmöinen ^{L3} ^{L2} ^{L3} 175
 Hanna: Minä kun vaan olen tämmöinen (Nousee ylös myös Niina) ^{L3}
 Ville: Mää en enää muista tästä
 Juha: Sit se istuu
 Ville: Mää en muista (katsoo Juhaa)
 Juha: Ei sun sitte muuta paljo tarvi sanookkaan 172
 Hanna: Nii ku tää koittaa väentää mut tää menee iha punaseks ku tomaatti (keikkuu käsinojalla ja katsoo Juhaan) 175
 Juha: Yy-yy-yy-yy-yy-y (hyräilee) Sano jo Hanna 172
 Ville: Ai nii jinsessaha voi antaa sinulle juununsa ja minä myöski/miekan ni voit viijä ne lohikäajmemaaha ni kaikki uskoo et sinä et enää oo ootas ujo lohikäärme L3
 Hanna: No.. Mutta ku minä sitte kun ne toiset kysyy että mikse mikset prinsessan miksi et tuonut prinsessaa L3
 Ville: No sitte sinä sanot et mitä... L3
 Juha: Sitten sanot vain että mitä 172
 Ville: ...mitä jinsessalla tekis lohikäajmemaassa L3
 Hanna: Yhy
 Juha: Ja niin sit se päästää sut vapaaks (katsoo Niinaan ja Hannaan päin, viittooo kädellä)(Hanna siirtyy pois nurkasta vähän oikealle) 175 171
 Ville: Sää annat sille sen juunu (katsoo Niinaa viittaa Hannaan päin) Ja mää mää tää jinssi antaa sille miekan (Niina antaa kruunun ja siirtyy Villen luo nurkasta vasemmalle Ville antaa Hannalle miekan, Hanna ottaa ne kainaloon ei päähän) Ja sitte Juha sää sanot (osoittaa Juhaa) 171 175 172
 Juha: Että mistä sait kruunun ja miekan 175
 Ville: Yy... sää oot ihan liian vaatimaton (sanoo Hannalle) 172
 Hanna: Nii en mää jaksa kertoa tätä kaikkee 172
 Juha: Mistä sait kruunun ja miekan (kysyy nurkasta kaikki muut seisovat vasemmalla, katsoo Hannaa, joka siirtyy nurkkaan vasemmalle seisomaan) Ja sit jonku pitää sanoo se loppuasias siitä 172
 Ville: Että (kohauttaa harteita) oli ohi ujo????
 Juha: Sää sää Maarit (aikuinen) sanot sen loppujutun siitä että että he myös ehkä uskoi..
 Hanna: Niin sen eiku mää minä voitin prinsessan eiku se sanoo sen että se sanoo et sää muista siinä lopussa sen piti sanoo se 175
 Juha: Mikä, määhä sanoinki
 Hanna: Et sanonu
 Juha: Mitä?
 Hanna: Sitä yhtä
 Juha: Mitä yhtä?
 Hanna: Hyh (hymähtää ja nostaa samalla pudonneen miekan)
 Juha: Mitä yhtä siis?
 Ville: Et mistä sait kruunun ja miekan 172
 Hanna: Yy sit sitä
 Juha: Mistä sait kruunun ja miekan? L3

Liite 7
25 (25)

Hanna: No ei sitä ku sitä toista 172
 Juha: Mutta ei oo toista lohikäärmettä, pitäis olla vielä yksi että ne vois kuiskailla kahestaa 174
 Hanna: Nyt se sanoo sen että se sanoo että sanoo en määkään muista mitä se sano sillo että 172
 Juha: Sitte se vaan iha omassa mielessä vaikka äänee 174
 Hanna: No keksi, keksi nytte 172
 Juha: No mää mietin oota nytte ja sit sää sanot Maarit sen loppujutun (kattoo minua)
 Aikuinen: Minkä lopun?
 Juha: No et sää muista sen
 Hanna: Mää en muista..
 Juha: Että he myös uskoivat että hän oli voittanut prinssin ja sitä alettiin kutsua sitte rohkeaksi lohikäärmeeksi 175
 Hanna: Juhan piti sanoo 172
 Aikuinen: No säähä (Juha) joku voi teistä sanoo se
 Hanna: Juhan piti sanoo se 172 (2.)
 Aikuinen: Juha sano sää se kun sää noin hienosti jo sanoit 173
 Juha: Sit he kaikki uskoivat myös että pikku lohikäärme oli voittanut prinssin ja prinsessan
 Ville: Eikä kukaan sanonut sitä ujoks 173
 Juha: Ja kaikki alkoivat kutsua sitä rohkeaksi 173
 Ville ja Juha: lohikäärmeeksi
 Juha: Mää sanoin jo
 Aikuinen: Selvä
 Hanna: Mutta se sano vielä sen että muute ujoa lohikäärmettä ruvettii kutsua 172
 Juha: Rohkeaksi lohikäärmeeks mää sanoin sen jo 172
 Hanna: Yy-y
 Juha: Et sä kuullu?
 Hanna: Kuuli
 Juha: (tulee nurkasta) No niin
 Aikuinen: Kiitos
 Juha: Me haluttais joskus näyte näyttää sulle joku oma näytelmä
 Aikuinen: No iha mielellää kyllä
 Juha: Millo?
 Aikuinen: Mun tarvii joskus tulla täällä teillä käymää

Liite 8
1 (2)

**HAVAITOMATRIISI ALKU- JA LOPPUMITTAUSPISTEMÄÄRISTÄ
SEKÄ LEIKIN JA METALEIKIN OSA-ALUEIDEN JAKAANTUMI-
SESTA YKSITTÄISILLÄ LAPSILLA**

	Alkumittaus	Loppu- mittaus	Nonverbaalinen toiminta	Nonverbaalinen roolitoiminta	Verbaalinen roolitoiminta	Leikki yhteensä
Markus	2.64	1.16	1	0	0	1
Laura	6.25	3.72	0	3	0	3
Aleksi	3.50	2.82	1	3	0	4
Anna	9.75	9.90	1	6	0	7
Marja	8.57	4.07	0	2	0	2
Mikko	2.25	2.62	0	3	0	3
Antero	3.82	4.38	0	1	0	1
Milja	4.18	2.70	0	0	0	0
Pekka	0.89	2.50	1	1	0	2
Antti	3.46	2.42	1	0	0	1
Sanna	5.89	7.20	0	2	0	2
Aino	5.54	3.80	2	4	0	6
Tommi	4.00	3.75	0	4	0	4
Jussi	6.07	4.03	0	3	1	4
Mari	9.07	7.33	0	2	1	3
Jannika	5.68	2.30	0	0	0	0
Ville	6.71	6.60	1	3	6	10
Juha	5.89	6.07	3	1	7	11
Niina	4.21	3.72	0	6	0	6
Hanna	5.75	6.18	2	5	4	11

Liite 8
2 (2)

	Non-verbaalinen ohjaus	Verbaalinen ohjaus	Esineestä, paikasta tai roolihenkilön ominaisuudesta keskustelu	Toiminnasta keskustelu	Tarinan-kulun suunnittelu	Roolijaosta keskustelu	Meta-leikki yhteensä
Markus	0	2	2	2	3	9	18
Laura	0	4	0	1	3	2	10
Aleksi	0	0	0	0	1	3	4
Anna	1	3	4	2	10	7	27
Marja	0	0	0	0	0	1	1
Mikko	1	3	1	1	4	6	16
Antero	1	4	1	2	5	1	14
Milja	0	0	0	1	3	1	5
Pekka	0	2	1	1	3	1	8
Antti	0	4	0	1	0	1	6
Sanna	0	9	0	0	9	0	18
Aino	3	5	1	2	3	2	16
Tommi	0	17	2	2	8	5	34
Jussi	2	11	2	0	7	1	23
Mari	0	7	0	0	2	1	10
Jannika	1	1	1	0	1	1	5
Ville	3	10	1	5	16	2	37
Juha	1	14	8	14	5	5	47
Niina	0	1	0	0	0	0	1
Hanna	0	19	4	5	8	5	41