

# KISSAKUORO -PELI

Peli, jossa leikitään kissaa ja kikatetaan. Peliä voi pelata kaksi aikuista ja 2 – 8 lasta. Pelin tavoitteena on tunnistaa tunteita ja paljastaa, missä hyvä mieli lymyää. Peliä pelaamalla saa vihjeitä, miten hyvinvointia ryhmässä voi vahvistaa.

TÄMÄ PELISETTI  
SISÄLTÄÄ:

- Peliohjeet
- Kissahahmot
- Tunteiden listan
- Postikortit
- Tunnelokin

TÄN VOI  
TULOSTAA!

 (CC BY-SA 4.0)



Tutkimushankkeen toteutus:  
TUTKIJAT  
SUVI-JONNA MARTIKAINEN  
&  
TUIJA OIKARINEN

Visuaalinen idea ja toteutus:  
TAITEILIJAT  
JANIKA SALONEN  
&  
LAURA MELLANEN



OPETUSHALLITUS  
UTBILDNINGSTYRELSEN

## ENNEN PELAAMISTA

---

- Peliä pelaava joukko koostuu päiväkodin aikuisista ja lapsista.
- Lapsia voi osallistua 2 - 8. He ovat Kissakuoron jäseniä.
- Peliin tarvitaan vähintään kaksi aikuista: Kapellimestari ja Herkkäkorva.



- Kapellimestari ohjaa peliä, sen tilanteita ja keskustelua.



- Herkkäkorva seuraa ja havainnoi pelaamista, sen tilanteita ja keskustelua. Herkkäkorvan tärkeä tehtävä on löytää syitä siihen, miksi ja missä tilanteissa hyvä olo päiväkodissa mahdollistuu tai on mahdollistumatta.
- Herkkäkorva kertoo pelin lopussa Kissakuorolle, mitä hän pelin aikana kuuli. Herkkäkorva tiivistää tämän kirjoittamalla kustakin pelikerrasta postikortin. Vihjeitä postikortin kirjoittamiseen on pelipaketin sivuilla 5-6 ja 15-18.



- Peliohjeissa on avustavia kysymyksiä vinkiksi Kapellimestarille pelin ohjaamiseen ja Herkkäkorvalle pelin havainnoimiseen.
- Sekä Kapellimestari että Herkkäkorva voivat käyttää Tunteiden listaa tunteiden sanoittamisen ja tunnistamisen tukena.

## VINKKEJÄ

- Peli koostuu seitsemästä erillisestä leikistä, jotka voi kaikki leikkiä yhdellä kerralla, tai jakaa useampana päivänä leikittäviksi.
- Ohjeita pelin etenemisestä ja leikkien säännöistä voi muokata ryhmän luonteen mukaisesti esim. huomioiden monikulttuurisesta perheestä tulevat lapset.
- Jos samalla porukalla pelataan useamman kerran peräkkäin, niin uudella pelikierroksella voidaan eri vaiheissa palauttaa mieliin edellisen pelikerran antia, tunteita ja toiveita, ja keskustella, miten ne ovat muuttuneet.

## Hahmottelu

Tunteen kuvittaminen ja roolin rakentaminen

### Leikki: Valitse kuva

- Kapellimestari kutsuu pelaajat päättämälleen pelipaikalle. Kutsumisessa voi käyttää apuna äänimerkkiä - vekkulia ja iloista ääntä, ei komentavaa.
- Istutaan ringissä niin, että kaikki ovat mukana ja näkevät toisensa.
- Esitellään peliroolit: Kapellimestari, Herkkäkorva ja Kissakuoro.
- Kapellimestari ohjeistaa kissakuorolaiset valitsemaan tunnekuvan kysymällä:  
*Miltä sinusta tuntuu nyt?*  
*Miltä sinusta on tuntunut tänään?*
- Pelaajat valitsevat kissahahmokorteista kuvan, jonka hahmo tuntuu omalta ja ilmentää tämän hetkisiä tuntemuksia. Kortin monitulkintaista hahmoa voi jatkaa piirtämällä. Pelaajia ohjeistetaan, etteivät he vielä paljasta, miksi he kuvan valitsivat ja miltä heistä tuntuu.
- Pelaaja antaa valitsemalleen kissahahmolle nimen.
- Kuvat ja niiden nimet esitellään toisille.
- Herkkäkorva tekee huomioita keskustelusta.

#### TAI

- Kissahahmo voidaan piirtää kokonaan itse tai pelisetissä olevia kuvia jatkamalla.
- Valitut kissahahmot voidaan värittää tunteeseen sopivilla väreillä.



AVUSTAVIA  
KYSYMYKSIÄ  
KAPELLIMESTARILLE

**Kuka** kortissa on?

**Mitä** kortin kissa on tehnyt tänään?

**Kenet** kortin kissa on tavannut?



HAVAINNOINNIN  
KYSYMYKSIÄ  
HERKKÄKORVALLE

**Millaisia** kissahahmoja lapset valitsevat?

**Miten** lapset kuvailevat hahmoja?

**Mitä** lapset kertovat kissahahmojen vuorovaikutuksesta muiden kanssa?

## Tunnistelu

Tunteen tunnistamista ja määrittämistä

## Leikki: Pantomiimi tai Piirrä ja arvaa

- Kapellimestari ohjaa pelaajia miettimään, miltä omasta kissahahmosta tuntuu.
- Kapellimestari voi halutessaan hyödyntää Tunteiden listaa ja kertoilla sieltä erilaisia tunteita.
- Pelaajan ei tule paljastaa miettimäänsä tunnetta muille pelaajille.
- Jokainen pelaaja esittää kehollisesti valitsemansa tunteen (vert. Piirrä ja arvaa tai pantomiimi -logiikka). Muut ehdottelevat, mistä tunteesta voisi olla kysymys.
- Tarkoitus ei ole arvata toisen tunnetilaa oikein, vaan huomata, että saatamme tulkita erilaista käyttäytymistä eri tavalla.
- Kun ehdotuksia tunnetilasta on esitetty tarpeeksi, vuorossa oleva pelaaja saa kertoa tunteestaan, mitä haluaa. Jos pelaaja haluaa paljastaa tunteensa ja kertoa sen syitä, siihen kannustetaan. Kenenkään ei ole kuitenkaan pakko kertoa kuin vain sen verran, kun juuri nyt haluaa.
- Kun kaikki pelaajat ovat saaneet vuoronsa, muodostetaan yhdessä Kapellimestarin ohjeistuksella Kissakuoro. Kissakuoron laulajia pyydetään miukumaan oman tunnetilan mukaisesti Kapellimestarin aloitusmerkin jälkeen.



AVUSTAVIA  
KYSYMYKSIÄ  
KAPELLIMESTARILLE

...kun yksi esittää ja muut ehdottelevat

**Miksi** arvelet tämän kissan tuntevan noin?

**Mikä** muu tunne tämän kissan tunne voisi olla?

**Mistä** syystä kissasta tuntuu tuollaiselta?

**Mitä** muut kissat voisivat tehdä, jos yksi kissa tuntee noin?

...kultakin lapselta arvuutusvuoron jälkeen:

**Haluatko** kertoa kissan tunteesta?

**Miltä** kissasta tuntuu?

**Miksi** kissasta tuntuu siltä?

**Mitä** kissa toivoisi muilta kissoilta, kun sillä on tällainen olo?

**Mitä** kivaa muut kissat voisivat tehdä, jotta...



HAVAINNOINNIN  
KYSYMYKSIÄ  
HERKKÄKORVALLE

**Millaisia** tunteita lapset ilmaisevat? Kirjoita listaa.

**Minkälaisia** syitä lapset kertovat tunteille?

**Miten** muut lapset reagoivat toisten tunteisiin?

**Sovitaanko** ryhmässä jotain, mikä on syytä laittaa muistiin?

**Syntykö ryhmälle** yhteisiä juttuja?

**Mitä** lapset oivaltavat toisten kohdasta tai kohtaamisesta?

### 3. VAIHE

## Merkkailu

Positiivinen tarkastelu sekä kuunteleminen

### Leikki: Hetken merkkaus

- Kapellimestari antaa ohjeeksi hakeutua tilassa paikkaan, jossa kissakuorolainen on tänään tai lähiaikoina tuntenut ilon ja hyvän mielen tunnetta.
- Kyseiseen paikkaan jätetään mielikuvitusmerkki tai vaihtoehtoisesti oma Kissa-hahmo-kortti.
- Kun paikat on merkattu, kokoonnutaan yhteen. Jokainen kertoo, minne vei merkkinsä ja mitä kivaa siellä on tapahtunut.



AVUSTAVIA  
KYSYMYKSIÄ  
KAPELLIMESTARILLE

**Miksi** valitsit juuri tuon paikan?

**Mitä** olet siellä tehnyt?

**Millainen** muisto paikkaan liittyy?

**Miksi** siitä tuli hyvä mieli?

**Ovatko** muut kokeneet tässä paikassa myös hyvää mieltä?



HAVAINNOINNIN  
KYSYMYKSIÄ  
HERKKÄKORVALLE

**Mitä** syitä tunnistat lasten ilon ja hyvän mielen taustalla?

## 4. VAIHE

### Tulevaan tähyily

Tulevaisuuden tarpeiden tunnistamista ja määrittämistä

- Tässä pelin vaiheessa mietitään yhdessä, millaisia tunteisiin ja päiväkodin tunnelmaan liittyviä asioita toivotaan tulevaisuudessa, esimerkiksi mitä tarvitsemme tai millaista haluaisimme päiväkodissa olevan huomenna.
- Kapellimestari pyytää jokaista kissaa miettimään, millaiseen päiväkotiin haluaisi huomenna tulla. Jokainen kertoo vuorollaan oman ajatuksensa.

### Leikki: Äänimaisema

- Kissakuorolaiset tekevät yhteisen äänimaiseman toiveiden päiväkodin tunnelmasta.
- Kapellimestari jakaa kuorolaiset pienryhmiin saman teeman ympärille, esimerkiksi iloisuutta toivovien pienryhmä ja rauhallisuutta toivovien pienryhmä.
- Kukin pienryhmä miettii, millainen ääni voisi vastata tunnetta. Eli millaiselta miukumiselta tai purinalta ilo voisi kuulostaa tai millainen maku tai mouru rauhallisuus olisi.
- Kun eri ääniset ryhmät ovat valmiit, Kissakuoro luo yhteisen äänimaiseman. Kapellimestari laulattaa ryhmiä eriaanisesti, yhtäaikaan, vuorotellen.
- Lopuksi voidaan yhdessä jutella, miltä äänimaisema kuulosti ja miten toivottuun tilanteeseen päästään.

#### TAI

#### Leikki: Yhteisen kuvan piirtäminen

- Postikortin tyhjälle puolelle piirretään kuva toiveiden päiväkodin tunnelmasta. Kukin voi vuorollaan lisätä kuvaan jotain, mikä kuvastaa toiveiden päiväkodin tunnelmaa, tai Herkkäkorva voi piirtää kuvan lasten toiveiden mukaan.



AVUSTAVIA  
KYSYMYKSIÄ  
KAPELLIMESTARILLE



HAVAINNOINNIN  
KYSYMYKSIÄ  
HERKKÄKORVALLE

**Mistä** sinulle tulee hyvä mieli päiväkodissa?

**Mitä** toivoisit, että päiväkodissa olisi/tapahtuisi/tehtäisiin huomenna?

**Miten** yhteisesti toivottuun tilanteeseen päästään?

**Mitä** jokainen voi tehdä toiveiden toteutumiseksi?

**Miten** hyvän mielen hetkiä voidaan vahvistaa?

**Mitä** voidaan tehdä yhteisesti?

**Mitä** lapset toivovat aikuisilta?

**Mitä** lapset toivovat muilta lapsilta?

5. VAIHE  
**Viestittely**  
Terveisten lähettäminen

---

## Leikki: Postikortti

- Tässä pelin vaiheessa koostetaan yhteenveto pelikerrasta postikorttiterveisten muotoon.
- Postikorttivaihtoehdot löytyvät sivulta 15-18. Herkkäkorva voi valita niistä haluamansa.
- Herkkäkorva tekee postikorttiin yhteenvedon sen perusteella, mitä hän on huomannut peliä tarkkaillessaan.
- Yhteenvetoon merkitään sekä positiiviset että negatiiviset huomiot.
- Lisäksi postikorttiin merkitään, mitä Kissakuorolaiset toivovat huomiselta ja yhteisen keskustelun perusteella ajatukset siitä, miten toivottuun päästään.



HAVAINNOINNIN  
KYSYMYKSIÄ  
HERKKÄKORVALLE

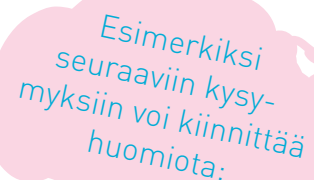
...kun postikortti on luettu, lapsilta voi tarkistaa:

**Oletteko** samaa mieltä terveisistä?

**Haluatteko** lisätä terveisiin jotain?

### Leikki: Tunneloki

- Yhteinen arviointi on oleellinen osa peliä. Herkkäkorvan pelikerralta kirjoittama postikortti toimii arvioinnin välineenä.
- Jokaisen pelikerran jälkeen Kapellimestari ja Herkkäkorva esittelevät pelikerasta tehdyn postikortin tiimin muille kasvattajille ja käyvät läpi pelin annin.
- Yhdessä mietitään, mitä pelissä esiin nousseet asiat kertovat päiväkodin sosioemotionaalisesta hyvinvoinnista.
- Tunnelokiin kirjataan muistiin
  - ... Mitä hyviä hetkiä ja hyvän mielen lähteitä nousi esiin?
  - ... Mitä toiveita esitettiin?
  - ...Mitä tämän pelikerran annin pohjalta sovitaan tehtäväksi?
- Tunneloki löytyy pelisetin sivulta 19.
- Kun peliä pelataan toistuvasti, voidaan eri pelikertoja analysoimalla tunnistaa, mihin suuntaan sosioemotionaalinen hyvinvointi päiväkodissa rakentuu ja mistä elementeistä se koostuu.



Esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin voi kiinnittää huomiota:

---

*Tunnelokin avulla voidaan pohtia:*

**Mitä** eroa sosioemotionaalisessa hyvinvoinnissa näkyi verrattuna edelliseen pelikertaan?

**Mitä** on aikaisemmin sovittu tehtäväksi?

**Mitä** on tapahtunut pelikertojen välillä?

**Minkälaisia** muutoksia ryhmässä on nähty?



## EKSTRAA

### Miten leikkiä vanhempien kanssa?

---

- Pelin tavoitteita voidaan toteuttaa myös vanhempien kanssa.
- Lapsen vanhempi voi osallistua peliin Herkkäkorvan tai Kapellimestarin roolissa.
- Vanhemmat voidaan ottaa mukaan seurantavaiheeseen ja heidän kanssaan voidaan käydä läpi, mitä Tunnelokiin on kirjattu.
- Leikkisin tapa ottaa vanhemmat mukaan peliin on Postikorttien käyttö. Vanhemmalle voidaan antaa päiväkodista mukaan Postikortti, jonka lapsi ja vanhempi yhdessä kotona täyttävät. Korttiin kirjoitetaan terveisinä fiiliksiä, joilla päiväkotiin lähdetään ja millä mielellä päiväkodista tullaan kotiin. Kortti palautetaan lapsen mukana takaisin päiväkotiin.

## Tunteiden lista

---

Rakkaus, tykkäys, ihastus, ihanuus  
Alistuminen, nöyrytymys  
Hämmästyminen, wautsi, ihmetys  
Paheksunta, harmitus toisen tekemisestä  
Katumus  
Ylenkatse, halveksunta  
Aggressio, vihastuminen  
Optimismi, toivo, innolla odottaminen  
Tyyneys, seesteisyys  
Hyväksyntä  
Ymmärrys  
Epäluuloisuus, empiminen, jännäys  
Häiriö  
Mietteliäisyys  
Ikävystyminen, tylsyys  
Ärsyyntyneisyys, harmitus, mielipaha  
Kiinnostuneisuus  
Ilo, riemu, hilpeys  
Luottamus, usko  
Pelko  
Yllättyneisyys  
Suru, apeus, surumielisyys  
Inho, vastenmielisyys, ällötys  
Viha  
Odotus, malttamattomuus  
Hurmio, huuma  
Ihailu  
Kauhu  
Ihmetys, ällistys  
Murhe  
Inho, vastenmielisyys  
Raivo  
Valppaus, tarkkaavaisuus

NÄMÄ VOI  
LEIKATA  
KORTEIKSI!

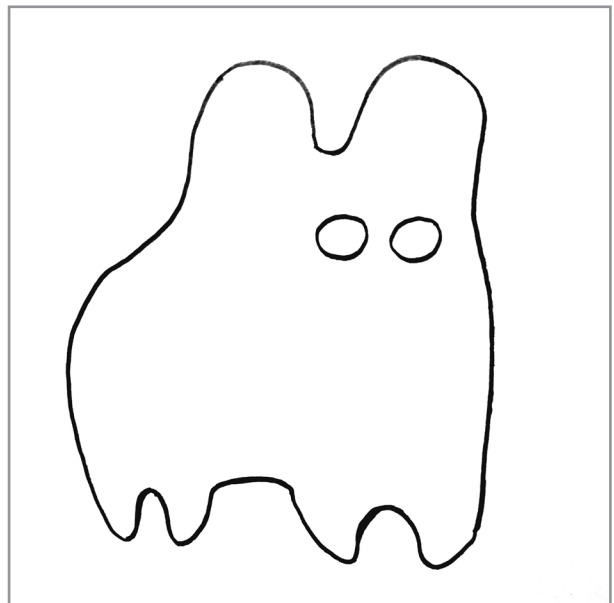
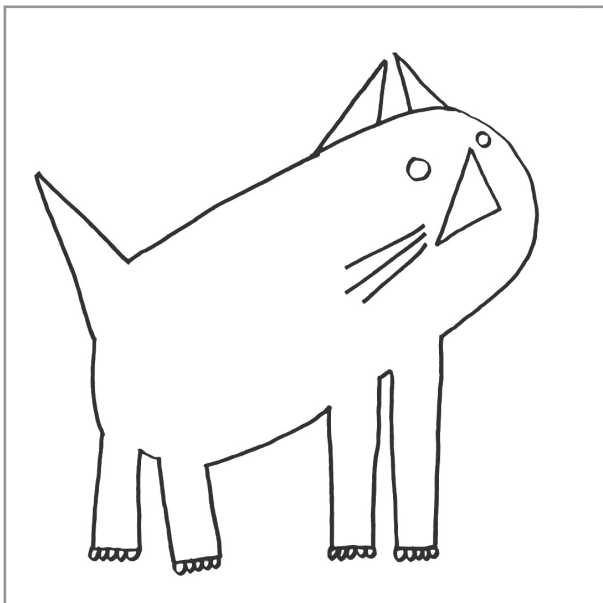
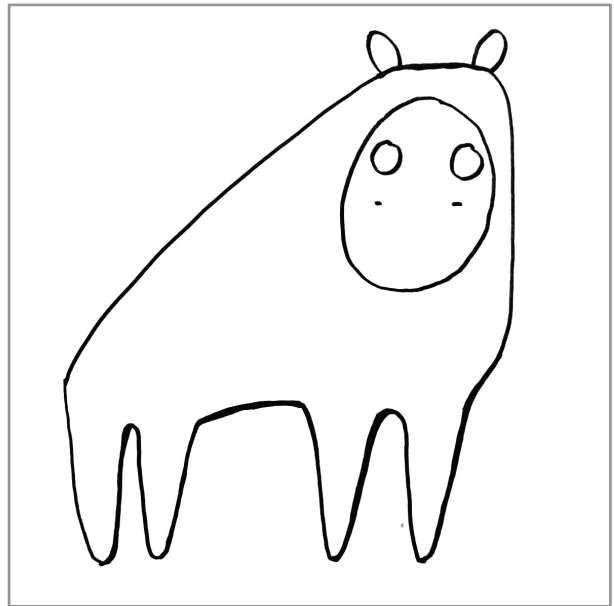
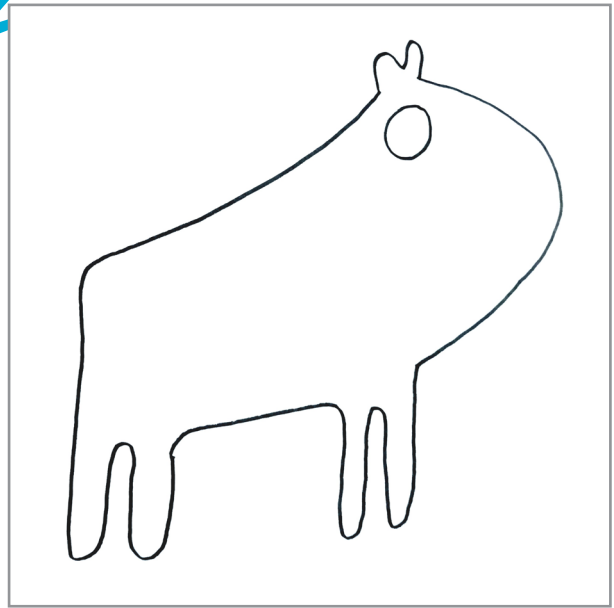


NÄMÄ VOI  
LEIKATA  
KORTEIKSI!

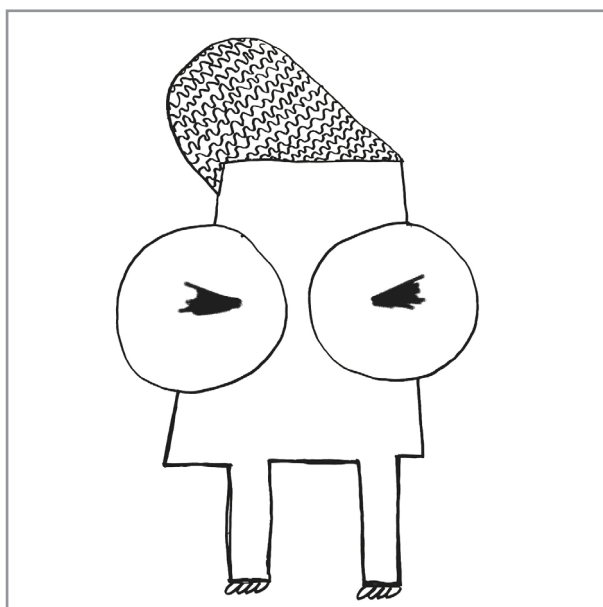
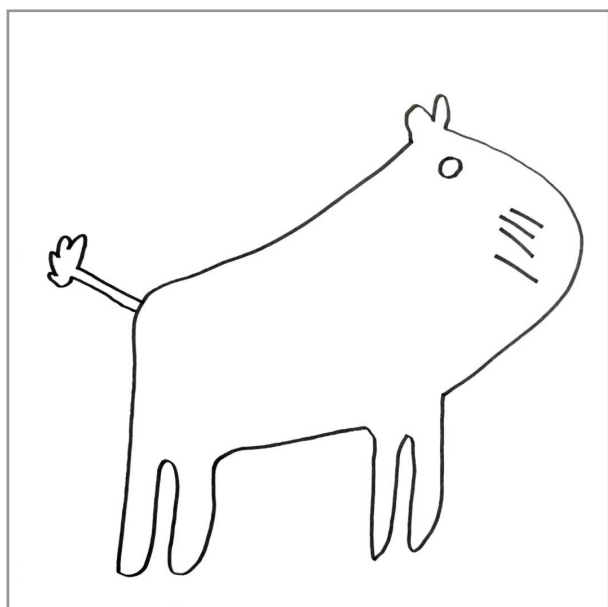
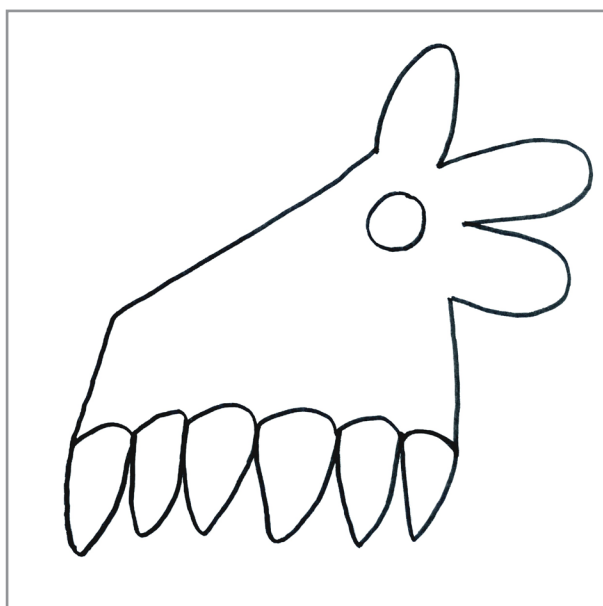
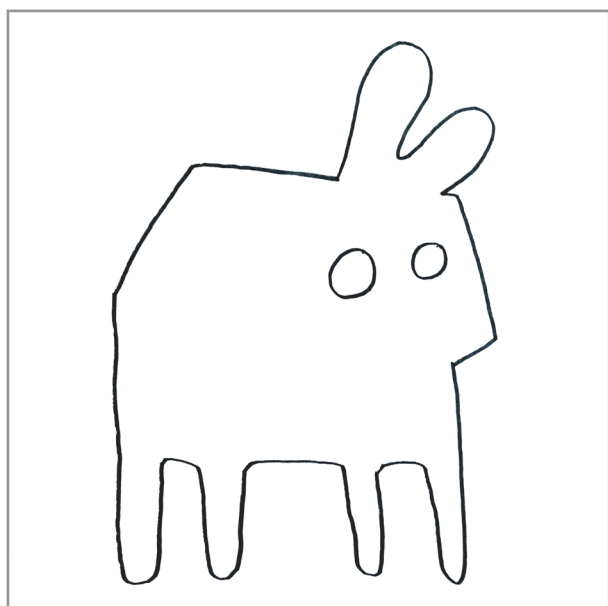
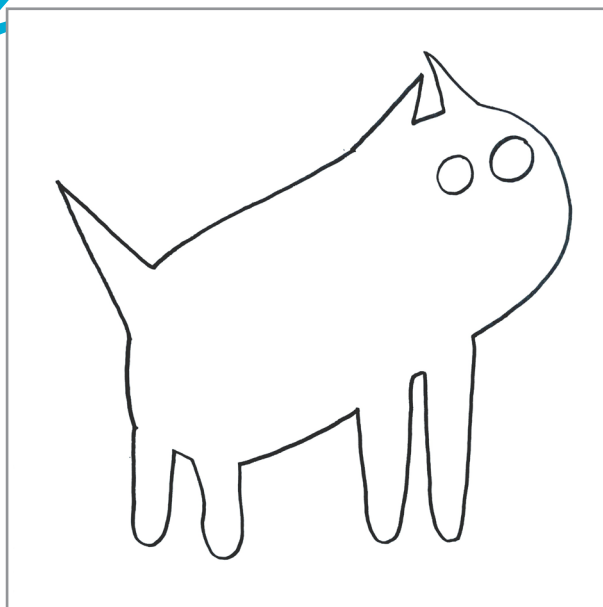




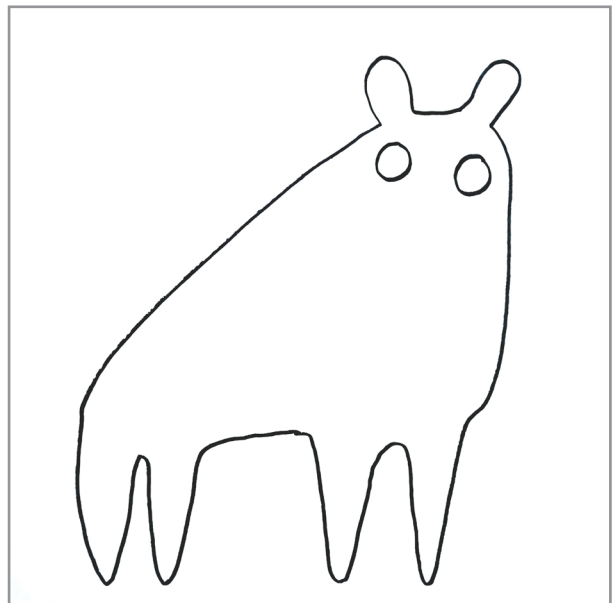
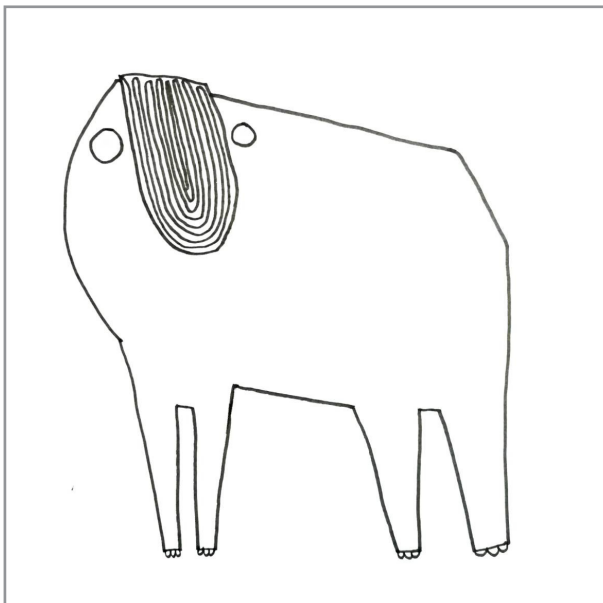
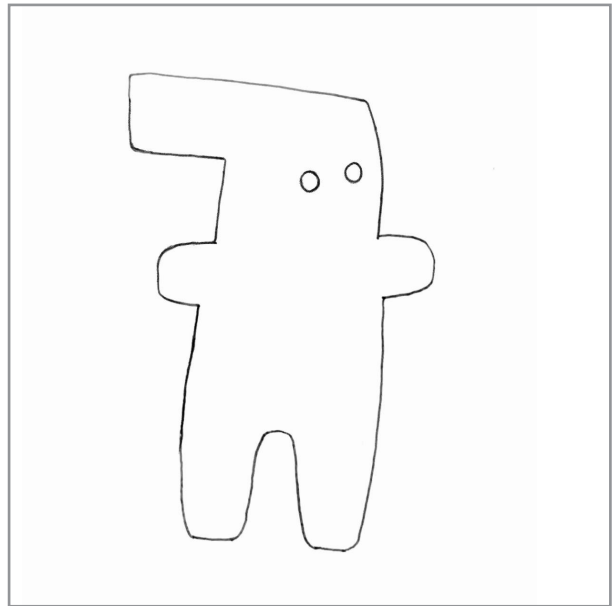
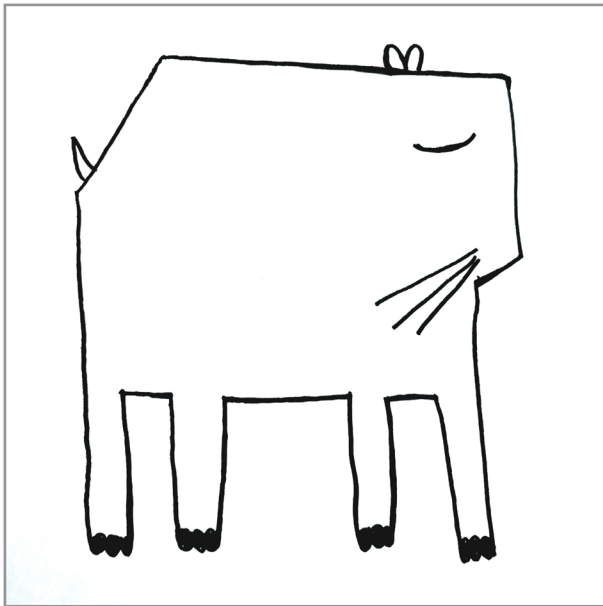
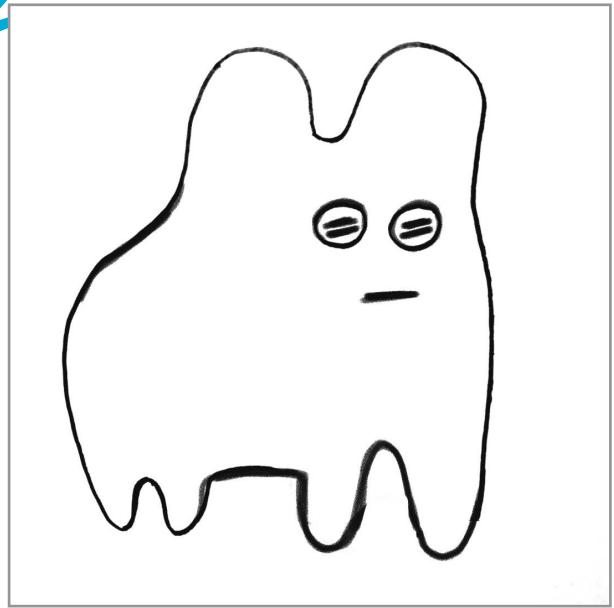
NÄMÄ VOI  
LEIKATA  
KORTEIKSI!



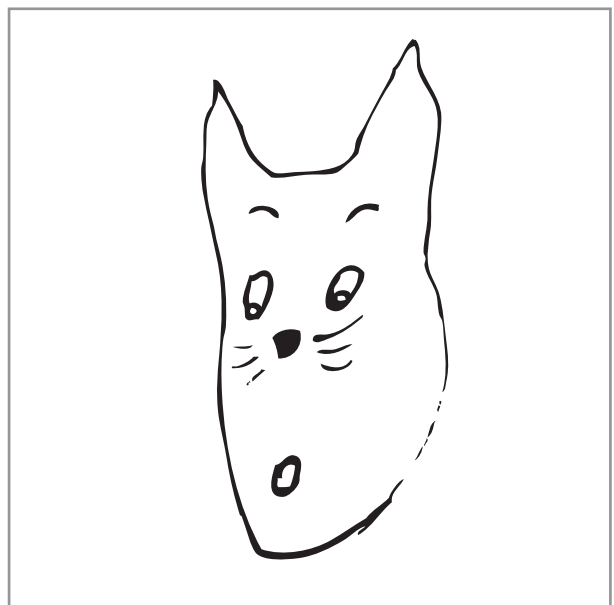
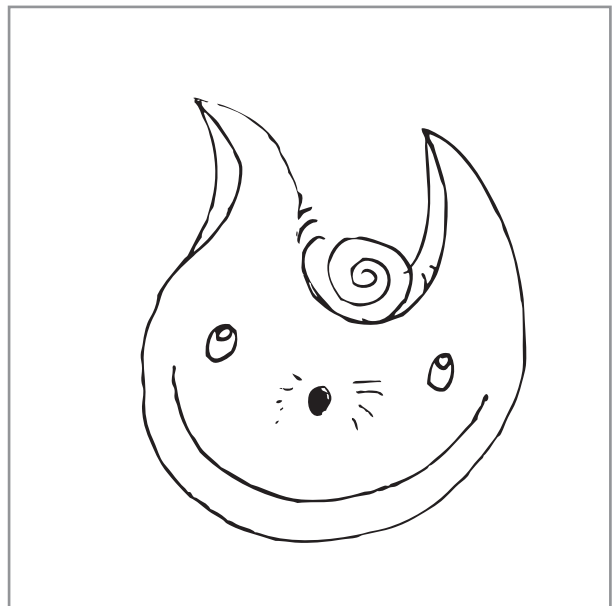
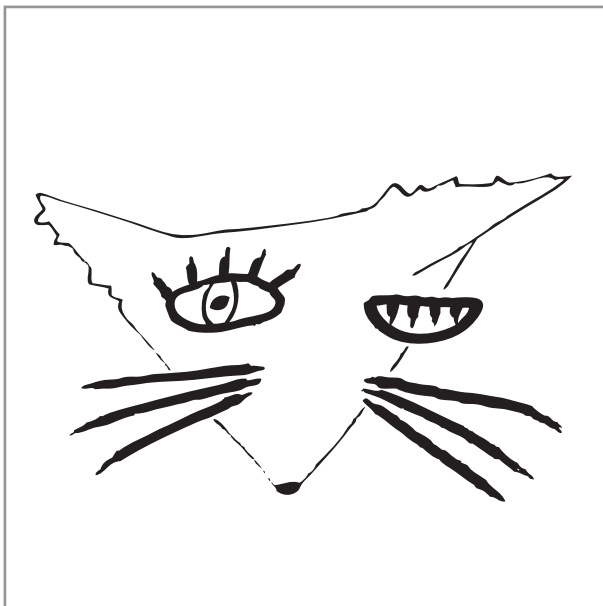
NÄMÄ VOI  
LEIKATA  
KORTEIKSI!



NÄMÄ VOI  
LEIKATA  
KORTEIKSI!

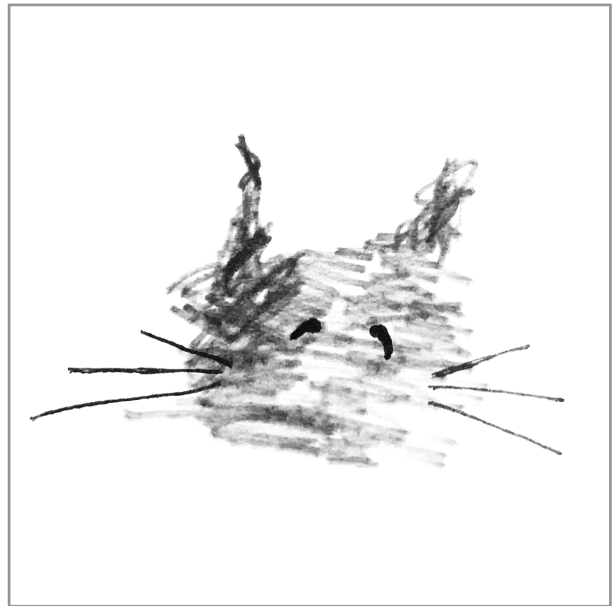
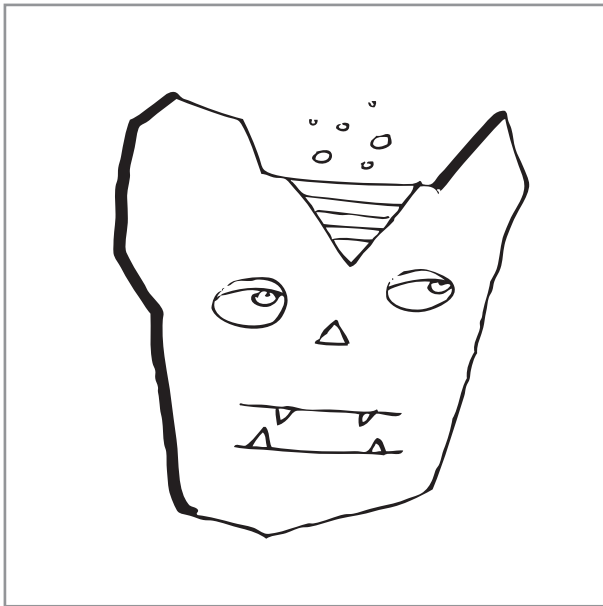


NÄMÄ VOI  
LEIKATA  
KORTEIKSI!

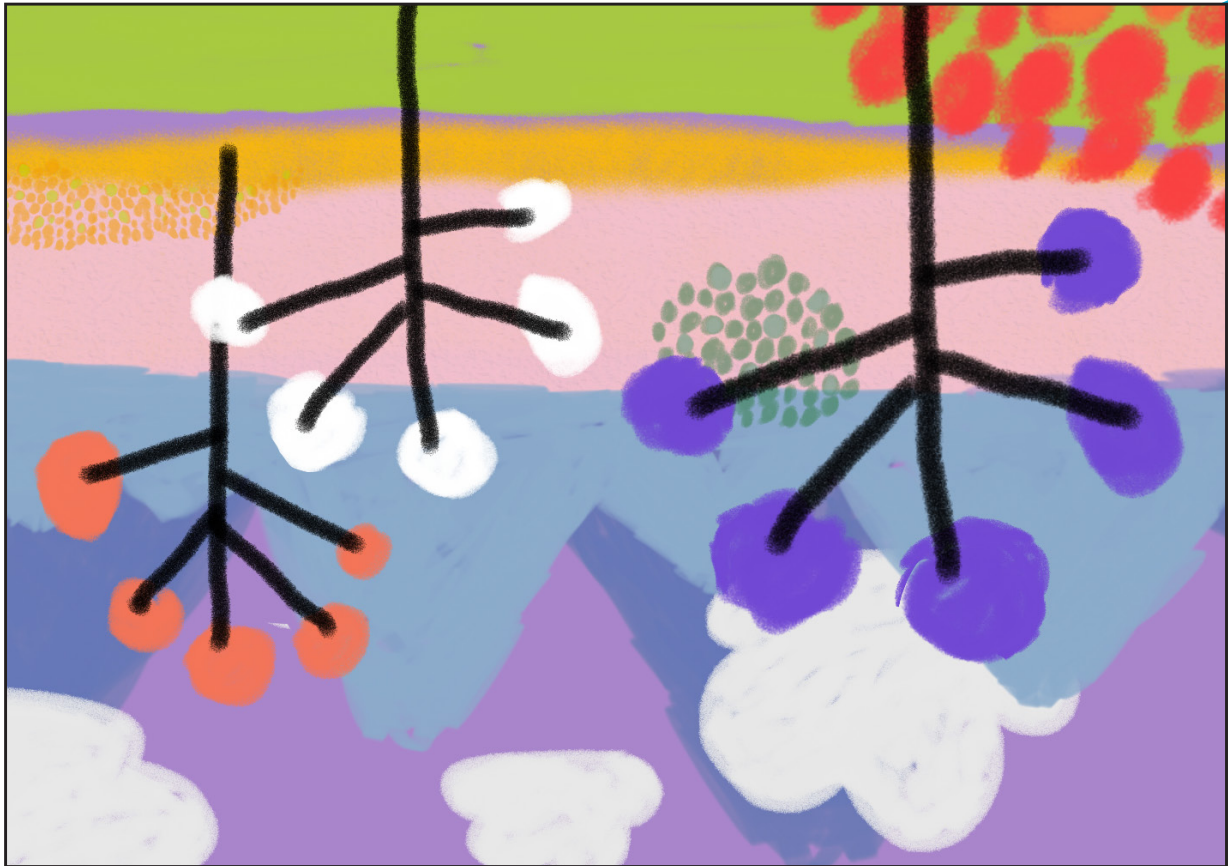




NÄMÄ VOI  
LEIKATA  
KORTEIKSI!



TÄMÄN VOI  
LEIKATA  
POSTIKORTIKSI!



PMV: \_\_\_\_\_

Terveisiä täältä... \_\_\_\_\_

Hyvää mieltä päiväkodissa tuotti... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Eryteisesti kiinnitti huomiota... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Toiveet ja terveiset huomiseksi... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Terveisin... \_\_\_\_\_

TÄMÄN VOI  
LEIKATA  
POSTIKORTIKSI!



PMV: \_\_\_\_\_

Terveisiä täältä... \_\_\_\_\_

Hyvää mieltä päiväkodissa tuotti... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Eryteisesti kiinnitti huomiota... \_\_\_\_\_

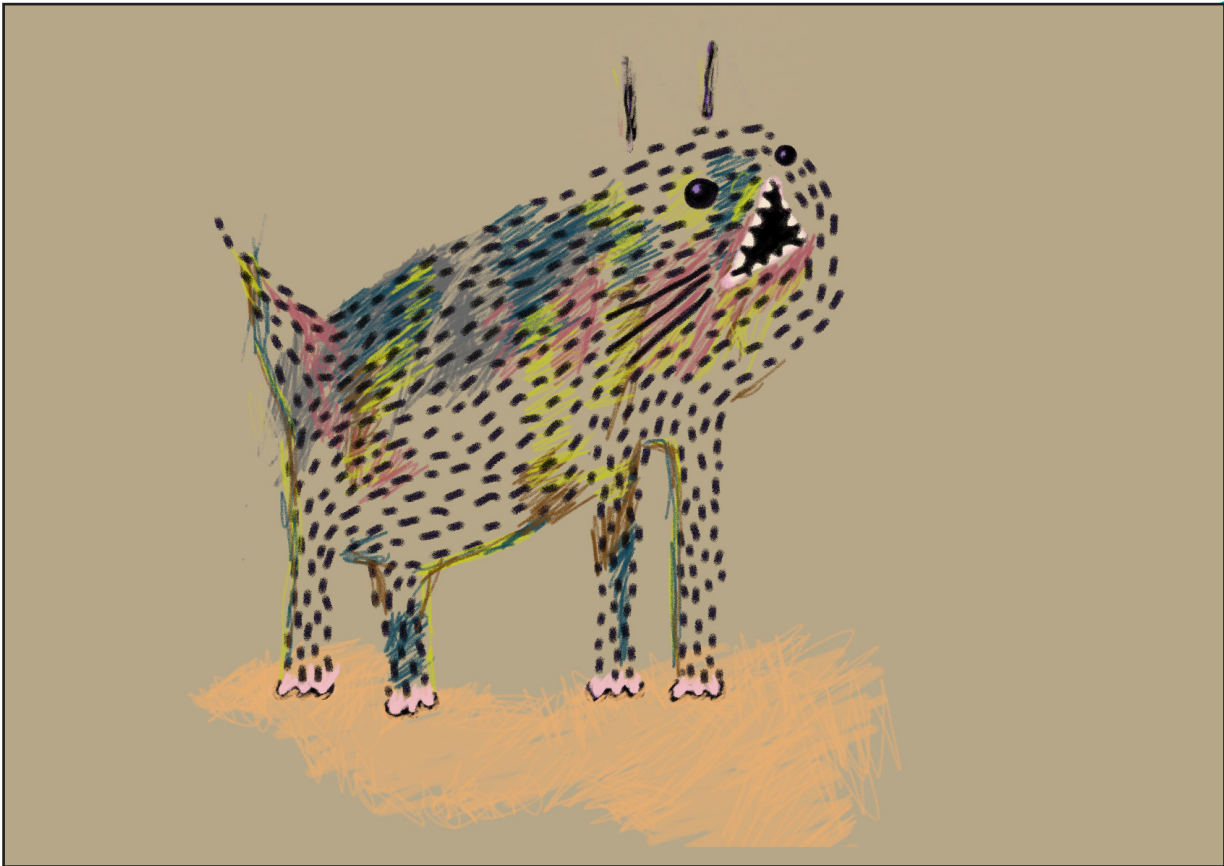
\_\_\_\_\_

Toiveet ja terveiset huomiseksi... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Terveisin... \_\_\_\_\_

TÄMÄN VOI  
LEIKATA  
POSTIKORTIKSI!



PMV: \_\_\_\_\_

Terveisiä täältä... \_\_\_\_\_

Hyvää mieltä päiväkodissa tuotti... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Eryteisesti kiinnitti huomiota... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Toiveet ja terveiset huomiseksi... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Terveisin... \_\_\_\_\_



TÄHÄN VOI  
PIIRTÄÄ JA  
LEIKATA  
POSTIKORTIKSI!



PMV: \_\_\_\_\_

Terveisiä täältä... \_\_\_\_\_

Hyvää mieltä päiväkodissa tuotti... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Erytisesti kiinnitti huomiota... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Toiveet ja terveiset huomiseksi... \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Terveisin... \_\_\_\_\_

# Tunneloki -Seuranta sosioemotionaalisen hyvinvoinnin suunnasta

PMV:	Pelikerta:	Ryhmä:
Mitä hyviä hetkiä ja hyvän mielen lähteitä nousi esiin?		
Mitä toiveita esitettiin?		
Mitä eroa verrattuna edelliseen pelikertaan?		
Mitä tämän pelikerran annin pohjalta sovitaan tehtäväksi?		
PMV:	Pelikerta:	Ryhmä:
Mitä hyviä hetkiä ja hyvän mielen lähteitä nousi esiin?		
Mitä toiveita esitettiin?		
Mitä eroa verrattuna edelliseen pelikertaan?		
Mitä tämän pelikerran annin pohjalta sovitaan tehtäväksi?		
PMV:	Pelikerta:	Ryhmä:
Mitä hyviä hetkiä ja hyvän mielen lähteitä nousi esiin?		
Mitä toiveita esitettiin?		
Mitä eroa verrattuna edelliseen pelikertaan?		
Mitä tämän pelikerran annin pohjalta sovitaan tehtäväksi?		