

ETT STEG TILL SAGAN

satuloikka

Pedagogisen kielikylypypelin visuaalinen suunnittelu

Saija Tynkkynen

O P I N N Ä Y T E T Y Ö

Lahden ammattikorkeakoulu • Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma • Graafinen suunnittelu • Ryhmä 05GRA11

ETT STEG TILL SAGAN
satuloikka

Pedagogisen kielikyöppelin visuaalinen suunnittelu

ETT STEG TILL SAGAN
satuloikka

Pedagogisen kielikyölpypelin visuaalinen suunnittelu

Saija Tynkkynen

O P I N N Ä Y T E T Y Ö

Lahden ammattikorkeakoulu

Muotoilu- ja taideinstituutti

Viestinnän koulutusohjelma

Graafinen suunnittelu

Ryhmä 05GRA11

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni aiheena on Satuloikka – Ett steg till sagan-nimisen pedagogisen, varhaiskasvatuksen tueksi kehitetyn kielikylpylautapelin graafinen suunnittelu ja kuvitus.

Peli on suunnattu yli 5-vuotiaille lapsille kielikylpypäiväkotiryhmissä. Satuloikka-pelissä opetellaan ruotsin kieltä pohjoismaisten kansansatujen avulla.

Yhteistyökumppaneina, toimeksiantajina ja peli-idean kehittäjinä toimivat Hyvinkään Laurea-ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijat Heidi Hiltunen ja Annemari Laine.

Opinnäytetyöni sisältää pelin logon, pelilaudan, pelinappuloiden/hahmojen, kysymyskorttien, ohjeiden ja pakkauksen ulkoasun suunnittelun. Kirjallinen osuus taustoittaa ja dokumentoi suunnitteluprosessia, ja perustelee lopputulokseen vaikuttaneet päätökset.

Abstract

The subject of my thesis is graphic design and illustrations for the pedagogical language immersion boardgame called Satuloikka – Ett steg till sagan. The game is developed to support of early childhood education.

Satuloikka – Ett steg till sagan is for the children over 5 years. The game help learn the Swedish language with Scandinavian folk fairytales. The partners, clients and game developers are Heidi Hiltunen and Annemari Laine. They are Social Services students in Laurea University of Applied Sciences, Hyvinkää.

My thesis contains of the game logo, game board, characters, question cards, instructions and packaging layout design. The written part is documenting the design process and explains decisions affected the outcome.

Sisällysluettelo

| | | | |
|--|-----------|--------------------------------|-----------|
| TIIVISTELMÄ | 7 | 6.2 Kettu | 38 |
| ABSTRACT | 7 | 6.2.1 Tunnettuja kettu-hahmoja | 38 |
| | | 6.2.2 Kettu K. Viekas | 39 |
| 1 JOHDANTO | 11 | 6.3 Karhu | 40 |
| 1.2. Toimeksianto | 11 | 6.3.1 Tunnettuja karhu-hahmoja | 40 |
| 1.3. Tavoitteet ja rajaus | 12 | 6.3.2 Kontio Vahvatassu | 41 |
| 1.4. Metodi ja keskeiset lähteet | 13 | 6.4 Jänis | 42 |
| | | 6.4.1 Tunnettuja jänis-hahmoja | 42 |
| | | 6.4.2 Jänö Viksu-Viiksi | 43 |
| 2 TAUSTOITUS | 14 | 6.5 Orava | 44 |
| 2.1 Kohderyhmä | 14 | 6.5.1 Tunnettuja orava-hahmoja | 44 |
| 2.2 Kielikylpy lyhyesti | 14 | 6.5.2 Oliver Oravainen | 45 |
| 2.3 Sadut | 15 | 6.6 Jännitysmomentti | 46 |
| 2.3.1 Kansansadut vrt. nykysadut | 15 | 6.6.1 Tunnettuja noita-hahmoja | 46 |
| 2.3.2 Kansansatujen kuvamaailmaa | 16 | 6.6.2 Noita Tarantula | 47 |
| 2.4 Miksi lautapeli? | 17 | 6.6.3 Arpakuutio | 47 |
| 2.5 Pedagogisia lautapelejä markkinoilla | 18 | 6.7 Pelinappuloiden materiaali | 48 |
| | | | |
| 3 SUUNNITTELUPROSESSI | 19 | 7 OHJEVIHKO | 49 |
| 3.1 Inspiraatiokuvia | 19 | 7.1 Formaatti | 49 |
| 3.2 Väripaletti | 20 | 7.2 Ohjevihkon typografia | 50 |
| 3.3 Typografia | 21 | 7.3 Kansi ja sisältö | 53 |
| | | | |
| 4 LOGO | 22 | 8 KYSYMYSKORTIT | 55 |
| 4.1 Logon luonnostelu | 22 | | |
| 4.2 Logon typografia | 24 | 9 PAKKAUS | 56 |
| 4.3 Logon kuvaelementti | 25 | 9.1 Pakkauksen formaatti | 56 |
| | | | |
| 5 PELILAUTA | 28 | 10 ARVIOINTI JA PALAUTE | 59 |
| 5.1 Lähtökohdat | 28 | | |
| 5.2 Pelilaudan kuvitus | 30 | 11 JATKOKEHITYS | 61 |
| 5.3 Kuvitustekniikka | 30 | | |
| 5.4 Pelilaudan typografia | 32 | 12 VALMIS PELI | 62 |
| 5.5 Pelilaudan kehitysvaiheet | 33 | | |
| | | LÄHTEET | 69 |
| 6 PELINAPPULAT | 35 | | |
| 6.1 Hahmojen luominen | 35 | | |

1. Johdanto

1.2. TOIMEKSIANTO

Opinnäytetyöni aiheena on *Satuloikka – Ett steg till sagan* -nimisen pedagogisen kielikylpylautapelin visuaalisen ilmeen suunnittelu.

Opinnäytetyöni toimeksiantajina toimivat kolmannen vuoden sosionomiopiskelijat *Heidi Hiltunen* ja *Annemari Laine* Hyvinkään Laurea-ammattikorkeakoulusta. He ovat opinnäytetyönään suunnitelleet varhaiskasvatusikäisten lasten kielen kehitystä tukevaa lautapeliä, päämääränään lautapelin käyttö erityisesti kielikylvyssä.

Pelissä opetellaan ruotsin kieltä kuuntelemalla satuja ja vastaamalla niihin liittyviin kysymyksiin. Peliin kuuluvat sadut sekä pelilaudan kuvitus tutustuttavat lapset pohjoismaisiin kansansatuihin sekä kulttuuriperimään. Peliin on valittu neljä kansansatua eri pohjoismaista. Näiden lisäksi peliä voi pelata muillakin saduilla ja itse tehdyillä kysymyskortteilla.

Pelin alustava idea on palkittu Suomen ruotsinopettajat ry:n Talangjaktenkilpailussa. Prototyypissä käytettiin jo tunnettuja satuja ja hahmoja (Muumit, Peppi Pitkätossu), mutta koska niitä ei tekijänoikeussyistä saa käyttää, pelin saduiksi valikoituivat pohjoimaiset kansansadut, jotka ovat tekijänoikeusvapaita.

Toimeksiantajat teettivät kyselyn kielikylpypäiväkotien lastentarhanopettajille liittyen lautapeleihin, muun muassa niiden käyttöön ja toiminnallisuuteen opetustilanteissa. He hyödynsivät kyselyn tuloksia pelin sisältöä suunnitellessa.

Satuloikka-pelissä seikkailevat neljä eläinhahmoa: kettu, jänis, orava ja karhu, jotka lähtevät pelastamaan satuja ilkeän noidan kynsistä. Pelilautana toimii Pohjoismaiden kartta, jonka kuvituksessa esiintyy kunkin maan tunnuspiirteitä, sekä niihin liittyviä eläimiä, satu- ja taruhahmoja.

Pelin kuvituksessa, tyylissä ja tekniikassa sain melko vapaat kädet joitain toi-

veita lukuunottamatta. Kuvitukseen toivottiin satumetsää, eläimiä, peikkoja, Korvatunturia joulupukkeineen, sekä paljon pieniä kiinnostavia yksityiskohtia, joita pieni lapsi voi löytää tutkimalla karttaa tarkemmin.

Pelin eläinhahmoilta toivottiin inhimillisyyttä, samaistuttavuutta ja sukupuollettomuutta. Eläinhahmojen toivottiin myös ilmentävän kunkin tietynlaista persoonaa ja luonteenpiirrettä, jotka valikoituivat pitkälti kansansaduissa esiintyneisiin piirteisiin.

1.3. TAVOITTEET JA RAJAUS

Opinnäytetyöprosessissa omat henkilökohtaiset tavoitteeni ovat osoittaa ammattitaitoni laajan kokonaisuuden eri osioiden hallinnassa ja tuottaa toimeksiantoa palvelevaa, tyylikästä ja omaleimaista graafista suunnittelua.

Pyrin myös tukemaan pelin käytettävyyttä ja helpottamaan sääntöjen ymmärtämistä harkituilla visuaalisilla ratkaisuilla.

Haluan kehittyä kuvittajana, sillä kokeilen itselleni uutta runsasta ja värikästä visuaalista ilmaisua suunnitellessani ensimmäistä kertaa lapsille. Toki pelin ostopäätöksen tekijänä ja loppukäyttäjänä toimii myös aikuinen, joten haluan pelin olevan visuaalisesti miellyttävä myös aikuisen silmälle.

Tavoitteenani on luoda pelille herkullinen, värikäs, runsas, houkutteleva, yksityiskohtainen, mutta kuitenkin harmoninen, selkeä ja ja informatiivinen ilme. Kuvituksen aiheita aion ammentaa perinteisistä pohjoismaisista kansansaduista ja taruista.

Suunnitteluprosessi sisältää Satuloikka-kielikylppelin kokonaisvaltaisen visuaalisen ilmeen, johon sisältyy *logo, pelinappulat, pelilauta, ohjevihko, kysymyskortit ja pakkaus*. Kirjallinen osuus taustoittaa ja dokumentoi kunkin osion kehitysvaiheita.

Pelin sisällön tarkempi teoreettinen viitekehys löytyy Laurea-ammattikorkeakoulun sosionomiopiskelijoiden Heidi Hiltusen ja Annemari Laineen tekemästään opinnäytetyöstä, nimeltä *Satuloikka. Kielikylpyä, tarinoita ja yksi lautapeli*. Opinnäytetyö julkaistaan syksyn 2015 aikana.

1.4 METODI JA KESKEISET LÄHTEET

Opinnäytetyöni on monialainen ammattikorkeakoulujen välinen yhteistyöprojekti, jossa sosionomiopiskelijat *Hiltunen* ja *Laine* ovat tehneet peliin liittyvän tausta- ja tutkimustyön. He toimivat asiakkaanani ja toimeksiantajanani, ja he ovat ensisijainen lähteeni. Kommunikaatio heidän kanssaan prosessin eri vaiheissa on ensisijaisen tärkeää.

Työskentelymetodini on aluksi selvittää toimeksiantajieni ajatuksia pelin sisällöstä ja sen kulusta. Kuuntelen myös heidän mielikuvaansa pelin visuaalisesta ilmeestä.

Taustatutkimuksena selvitän päällisin puolin kielikylppedagogiikan peruseriaatteita. Hankin tietoa satujen olemuksesta ja niiden merkityksestä lapselle. Havainnoin myös lähipiirin kohderyhmän ikäisten lasten kiinnostuksen kohteita, ja otan vastaan heiltä ensikäden suoraa palautetta kuvituksistani.

Luen myös joitain vanhoja kansansatuja ja tutkin niiden kuvamaailmaa. Tarkastelen myös olemassa olevien lautapelien visuaalisia ratkaisuja.

Opiskelen kirjallisuutta piirroshahmojen luomisesta ja niiden luonteiden ja ilmeiden esittämistä piirroksin. Lisäksi hankin visuaalista esikuvamateriaalia kuvituksellisista kartoista, joista saan ideoita pelilaudan suunnitteluun.

Opinnäytetyöni visuaaliset ratkaisut perustuvat osittain alan kirjallisuuteen, graafisen alan opintoihini, sekä yhdeksän vuoden alan työkokemukseen.

2. Taustoitus

2.1 KOHDERYHMÄ

Satuloikka- pelin tarkoituksena on tukea yli viisivuotiaiden lasten kielen kehitystä ja se soveltuu käytettäväksi erityisesti varhaiskasvatuksen kielikylvytyksessä. Peliä voidaan käyttää myös lapsen äidinkielen rikastuttamiseksi. Pelimateriaali on kaksikielinen.

Peli kehittää muistia ja kuullun ymmärtämistä ohjaajan lukemien satujen sekä kysymyskorttien avulla. (HILTUNEN & LAINE, 2015)

2.2 KIELIKYLPY LYHYESTI

Kielikylpy on vapaaehtoinen opetusohjelma, joka on tarkoitettu muuta kuin kielikylpykieltä äidinkielenään puhuville lapsille. Suomessa kielikylpypäiväkodeissa aloitetaan 3–6-vuotiaina.

Kielikylvyssä on mahdollisimman paljon luonnollisia kielenoppimisen tilanteita. Päiväkodin henkilökunta käyttää lapsen kanssa ainoastaan kielikylpykieltä kaikissa kommunikaatiotilanteissa. (HARJU-LUUKKAINEN 2010, 8–9)

Pelkkä puhuminen ei ole ainoa tapa saada lapsia ymmärtämään, vaan kommunikointia tuetaan monin eri keinoin. Puheen ohella käytetään esimerkiksi kehon kieltä, ilmeitä, eleitä ja äänenpainoa. Näiden lisäksi apuna käytetään muun muassa käsinukkeja, erilaisia kuvakortteja tai kirjojen kuvia, jotka kaikki osaltaan tukevat viestin välittymistä. Päiväkodin henkilökunnalla on käytössään myös paljon erilaisia keinoja, joilla lapsi saadaan käyttämään kielikylpykieltä enemmän ja toimimaan aktiivisesti kommunikaatiotilanteissa. (HARJU-LUUKKAINEN 2010, 21)

2.3 SADUT

Sadut ovat kertomataidetta, jotka perustuvat mielikuvitukseen, kansanusko-
muksiin ja myytteihin. Saduille arkitodellisuus ei aseta rajoja.

Satujen avulla voidaan edistää monenlaisten asioiden oppimista, ja sen merkitys muodostuu sadusta, lapsesta ja tilanteesta riippuen.

Satuja kerrotaan lasten viihdyttämiseksi, rohkaisemiseksi ja lohduttamiseksi. Etenkin aikaisemmin niitä kerrottiin oikean ja väärän opettamiseksi. Satua kuunnellessaan lapsi oppii keskittymään kuuntelemiseen ja ymmärtämään kuulemaansa. Kun lapselle selitetään tekstissä esiintyviä vieraita sanoja, sa-
navarasto karttuu.

Satuja käytetään myös arkisten asioiden opettamiseen, lisätään tietämys-
tä esimerkiksi luonnosta ja matematiikasta tai houkutellessaan lukemaan. (YLÖNEN 2000, 7–16)

2.3.1 Kansansadut vrt. nykysadut

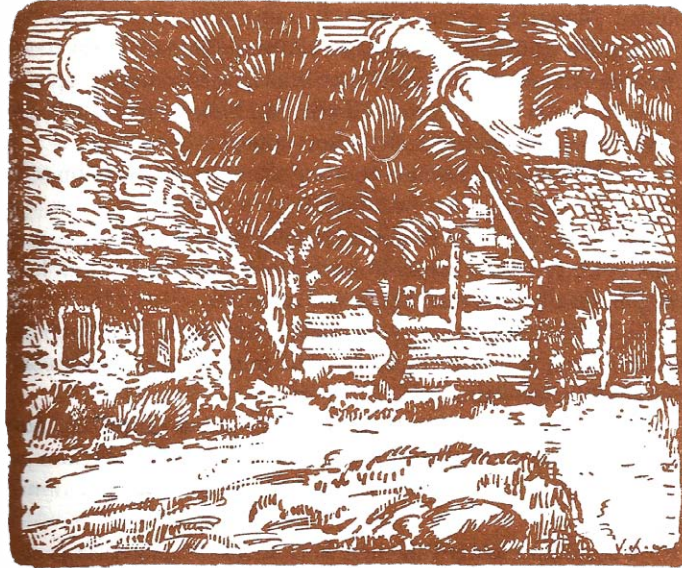
Kansansadut ovat siirtyneet maasta toiseen, ja muuttuneet matkalla niin, että kertoja on saattanut unohtaa jonkin yksityiskohdan, lisätä toisen, tai sekoittanut satujen eri piirteitä. Vieraat hahmot tai esineet on korvattu kulloisenkin paikan elämään soveltuvilla asioilla. Suomen kielellä kerrotuissa saduissa esiintyvät usein pohjoisen riistaeläimet, kuten karhu, susi, kettu ja erilaiset linnut.

Metsä on usein kansansatujen tapahtumapaikka, koska se oli olennainen tekijä ihmisten elämässä. Sieltä saatiin rakennustarvikkeita, polttopuita, marjoja ja riistaa. Kansansaduissa metsät kuvataan usein pelottavina ja synkinä.

Kansansatujen hahmot ovat usein ääripäitä; hyviä tai pahoja, opporikkaita tai rutiköyhiä. Kansansatujen moraalissa on opiksi otettavaa ystävällisyys, toisten auttaminen ja arvostaminen. Niin hyvä kuin pahakin saa ansionsa mukaan.

Saduissa heijastuvat aikakauden normit ja arvot, ja nykysadut ovatkin aikai-
semmin syntyneitä satuja suvaitsevampia ja ymmärtäväisempiä. Nykysadut ovat lapsille tarkoitettuja, kun taas kansansatuja kerrottiin kaikenikäisille. (YLÖNEN 2000, 7–16)

2.3.2 Kansansatujen kuvamaailmaa



KUVA 1. Suomalaisia kansansatuja: Hiiri morsiamena



KUVA 2. Suomalaisia kansansatuja: Kuolema kummina



KUVA 3. Suomalaisia kansansatuja: Kettu kosiomiehenä

2.4 MIKSI LAUTAPELI?

Innostuin lautapelin graafisesta suunnittelusta opinnäytetyöni aiheena, koska mielestäni myös perinteisellä painetulla lautapelillä on vallitsevan digitalisoitumisen rinnalla paikkansa. Koen, että yhdessä, fyysisesti saman pöydän tai pelilaudan ympärille kerääntymisessä on jotain todellisempaa yhteisöllisyyttä, kun ollaan vastapelureiden kanssa kasvokkain.

Pelin pedagoginen käyttötarkoitus ja varsin vapaat kädet visualisessa suunnittelussa kuulostivat myös kiinnostavilta.

Pelin kehittäjillä oli esikuvana Laurea -ammattikorkeakoulussa niin ikään moniammatillisena yhteistyönä kehitetty Konkkaronkka-lautapeli, joka toimii apuvälineenä varhaiskasvatuksessa, ja auttaa lapsia käsittelemään, ymmärtämään ja ilmaisemaan tunteita. (KONKKARONKKA 2015)



KUVA 4. Konkkaronkka-pelin kansi.
www.konkkaronkka.fi



KUVA 5. Konkkaronkka-pelilauta.
www.konkkaronkka.fi

Konkkaronkka-lautapeli on esimerkki suomalaisen ammattikorkeakoulun tutkimus- ja kehitystyöstä sekä yrittäjyyskasvatuksesta.

Peli kehittyi monialaisena ja laajana opiskelijoiden, alan ammattilaisten ja asiantuntijoiden yhteistyönä Laurea-ammattikorkeakoulussa.
www.konkkaronkka.fi

2.5 PEDAGOGISIA LAUTAPELEJÄ MARKKINOILLA



KUVA 6. Eka Englanti.



KUVA 7. Sateenkaaren värit.

Keräsin joitain esimerkkejä pedagogisten lautapeliin visuaalisesta ilmeestä. Osasta oli saatavilla ainoastaan kuva pakkauksesta, osaan pääsi kurkistamaan sisälle.

Kirkkaat, iloiset, räiskyvät värit ja runsas kuvitus toistuvat niissä kaikissa.

Typografia on lapsekkaan polveilevaa.



KUVA 8. Ensimmäinen tietopelini-pakkaus.



KUVA 9. Ensimmäinen tietopelini-pelilauta.

Kuvat: www.tactic.net

3. Suunnitteluprosessi

Suunnitteluprosessini alkoi visuaalisen materiaalin keräämisellä, jotta saisin konkreettisesti näkyväksi oman visuaalisen tunnetilan pelin ulkoasusta.

Tutkin jo olemassa olevia pelejä, kuvituksellisia karttoja ja eläinkuvituksia, joista hain suuntaa omaan suunnitelmaani.

3.1 INSPIRAATIOKUVIA



KUVA 10. Myanmar-Singapore.

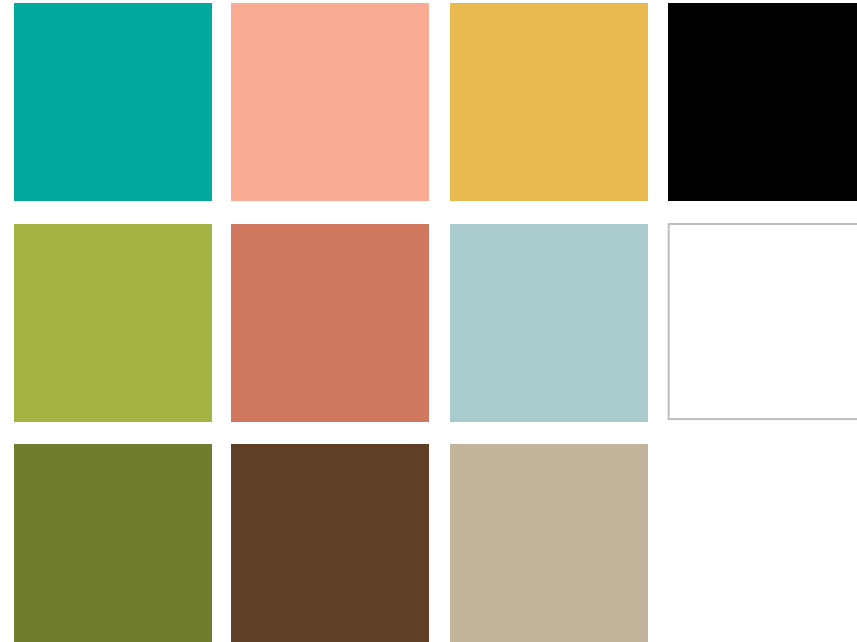


KUVA 11. Australia.



KUVA 12. Kuvitettu maailmankartta.

3.2 VÄRIPALETTI



Keräsin alustavaan väripalettiin useita värejä, sillä tavoitteenani oli suunnitella runsas ja värikäs, lapsia kiinnostava peli. Halusin ilmeen kuitenkin olevan myös kaikesta väri-iloittelusta huolimatta harmoninen kokonaisuus, joten valitsin väreiksi hieman murrettuja, yhteensopivia, mutta toisistaan erottuvia värejä. Musta väri tuo särmää ja sillä voidaan korostaa pieniä yksityiskohtia, valkoisen tarkoituksena on raikastaa ilmettä.

3.3 TYPOGRAFIA

Typografialla tarkoitetaan graafista ulkoasua, johon sisältyy kirjainten valinta, tekstin muotoilu ja vierusten määrittely. Se on yhtä tärkeää, olipa tekstiä paljon tai vähän. Hyvä typografia on helposti luettavaa ja esteettisesti kaunista. (LOIRI & JUHOLIN 2006, 32–33)

Typografiaa suunnitteleessa täytyy julkaisun laajuudesta riippuen ratkaista kirjaintyyppin lisäksi muun muassa kirjaimen koko, merkkivälit, rivin pituus, sanavälit, riviväli, palstan muoto, sisennykset ja palstan välit. (ITKONEN 2000, 9)

Pelin osalta joudun tekemään useita typografisia ratkaisuja, joita pitää pystyä soveltamaan yksin ja yhdessä suunnittelemani kokonaisuuden eri osioissa.

Suunniteltavana ovat logon, pelilaudan, ohjevihkon, kysymyskorttien sekä pakkauksen typografiat. Laaja kokonaisuus vaatii ainakin yhden tai kaksi fonttia, jotka sisältävät useita yhteensopivia leikkauksia ja merkkejä. Valittavana ja muotoiltavana on lyhyisiin teksteihin, kuten otsikoihin soveltuvat kirjasintyypit, sekä suuremmalle tekstimassalle eli leipätekstille soveltuva kirjasintyyppi.

4. Logo

Pelin logoon halusin vanhojen kansansatujen henkeä. Halusin fontin olevan orgaanista, vanhahtavaa ja käsinkirjoitetun näköistä.

4.1 LOGON LUONNOSTELU

Kokeilin ensin Liam-nimistä fonttia. Vaikka se aiheeseen sopivalta vaikuttikin ja silmääni sellaisenaan miellytti – se ei oikein toiminut kokonaisuudessa. Logossa on paljon tekstiä, suomeksi sekä ruotsiksi, joten ”polveileva” fontti sai kokonaisuuden näyttämään levottomalta.

Testasin myös muutamaa muuta modernimpaa koukeroista fonttia, josta muodostuisi kaunis kirjainkuva. Kaikkia fonttivaihtoehtoja en päässyt loppuun saakka kokeilemaan, sillä fontti olisi pitänyt ensin ostaa, jotta sitä olisi päässyt muokkaamaan. Piti tyytyä lähinnä kuvitteluun.

Satuloikka
– *ett steg till sagan*

Satuloikka

Satuloikka
—
ETT STEG TILL SAGAN
—

Satuloikka

Satuloikka

Satuloikka

Fonttimallit: www.myfonts.com

Halusin logossa ilmenevän myös loikan, askeleen tai siirtymisen todellisesta maailmasta satumaalmaan. Toimisiko pistekaari, sateenkaari, vai kenties tekstikaari?

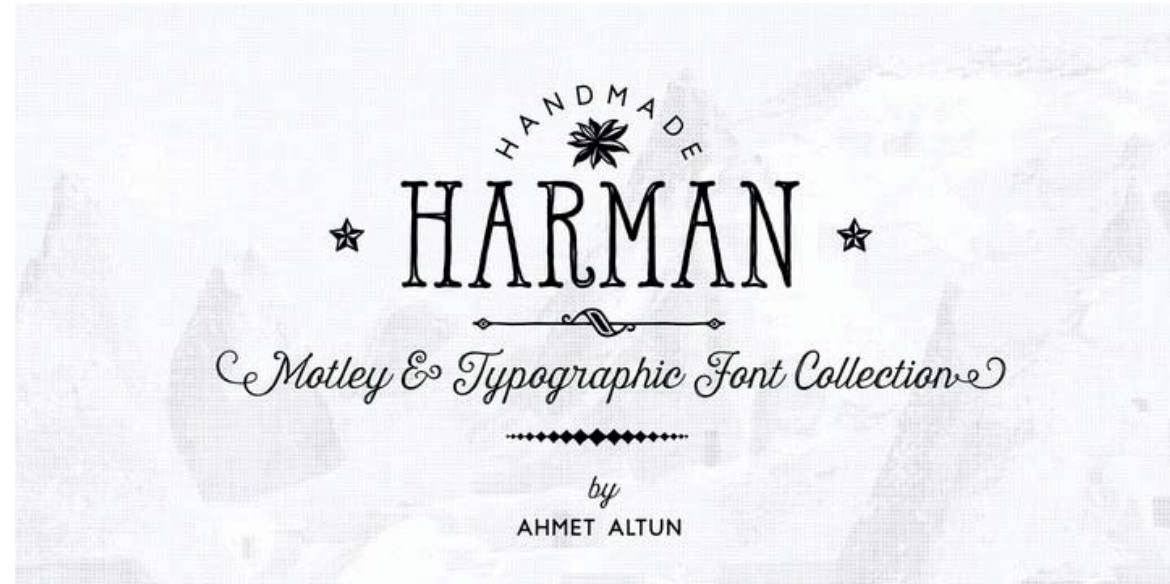


4.2 LOGON TYPOGRAFIA

Typografiassa kontrasti tuo vaihtelua, ja vaihtelusta syntyy rytmi. Typografiassa tärkeimmät ovat kokokontrastin lisäksi muoto-, vahvuus- ja värikontrasti. (ITKONEN 2000, 14)

Koska logoon oli tulossa paljon tekstiä, piti miettiä kuinka suomenkielinen lyhyempi yhdyssana ja ruotsinkielinen kokonainen lause asetellaan toisiinsa nähden, jottei logo olisi tasapaksu tekstimassa.

Lopullinen logon typografia muotoutui Harman-fontista.



KUVA 13. Harman. www.myfonts.com

Harman-fontiperheen on luonut **Ahmet Altun** vuonna 2014. Se sisältää seitsemän erilaista, yhteensopivaa fonttia. Sana Harman on turkkia ja tarkoittaa suomeksi sekoitusta/yhdistelmää. Fontti on kokonaisuudessaan käsin tehty. (MY FONTS INC 2015)

Päädyin käyttämään logossa sekä muoto, että kokokontrastia. Muotokontrasti syntyy tekstien välisestä asetelusta: ruotsinkielinen nimi on kaarella ja suomenkielinen vaakasuorassa. Muotokontrasti syntyy myös gemena- ja versaalikirjaimista.

Haastetta suunnitteluun toi se, että molemmat, sekä suomen- että ruotsinkieliset nimet ovat periaatteessa yhtä tärkeitä.

Koska peli on kuitenkin tarkoitettu Suomen markkinoille, päätin, että suomenkielinen *Satuloikka*-nimi saa olla selkeästi isompi ja ruotsinkielinen pitkä lause pienempi. Vastaavasti suurempi teksti on ladottu gemenalla ja pienempi lause versaalilla.

4.3 LOGON KUVAELEMENTTI

Logo kaipasi jotakin aiheeseen liittyvää kuvaelementtiä. Mietin, mikä voisi suhteellisen kattavasti kuvastaa satua tai satumaailmaa. Erinäisten kokeilujen jälkeen päädyin satukirja-elementtiin, vaikka se ennen muotoutumistaan tuntui hieman tylsältä. Mutta aiheen kokoavana ajatuksena satukirja tuntui toimivimmalta.

ETT STEG TILL SAGAN
satuloikka

Satuloikka-sana on Harman Deco gemena ja ruotsinkielinen Ett steg till sagan saman fontin versaalina.

Logon typografia ilman kuvaelementtiä.

Halusin, että logon kuvaelementin muotokieli ja viiva ovat yhteneväisiä typografian kanssa. Itse luonnostelemissani kirjan kuvissa oli lähinnä se ongelma, että ne näyttivät typografiaan nähden muotokieleltään liian kovilta ja teräviltä.



Logon kuvaelementin luonnoksia.

Lopulta päädyin hyödyntämään Harman-fontin merkistössä jo olemassa olevia kuvioita. Niitä muokkaamalla ja yhdistelemällä loin logoon avoinna olevaa satukirjaa kuvaavan tyylitellyn kuvaelementin. Kuva muodostui kahdesta Harman Extra 1-fontin koukerosta, jotka ovat vastakkain.

Logon alareunan linja on myöskin Harman-fontin merkeistä. Alalinja antaa ilmalle, harvalle typografialle jämäkkyyttä ja ikäänkuin kokoaa tekstimassan kasaan. Logon kaarimainen muoto kuvastaa loikkaa tai askelta.



Valmis logo.

5. Pelilauta

5.1 LÄHTÖKOHDAT

Suunnittelutyön pohjalla oli Heidi Hiltusen ja Annemari Laineen tekemä pelilaudan askarreltu prototyyppi, joka havainnollisti pelin ideaa ja sen kulkua.

Pelilautana toimii Pohjoismaiden kartta. Pohjoismaihin kuuluvat Suomi, Ruotsi, Norja, Tanska ja Islanti.

Pelilaudan formaatiksi päätettiin 400 x 400 mm.

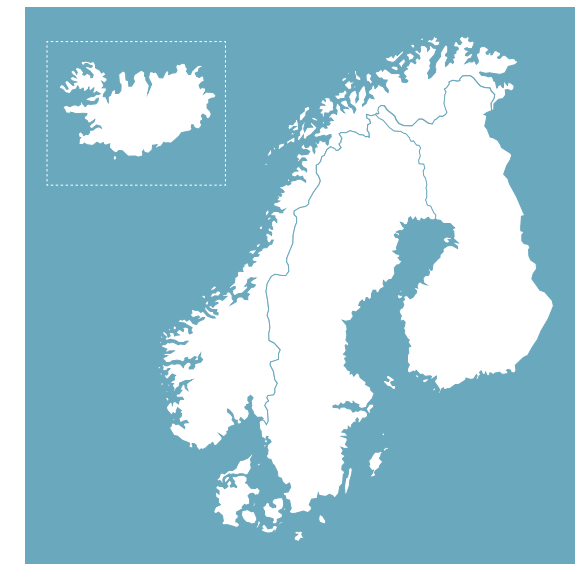


KUVA 14. Pelilaudan prototyyppi.

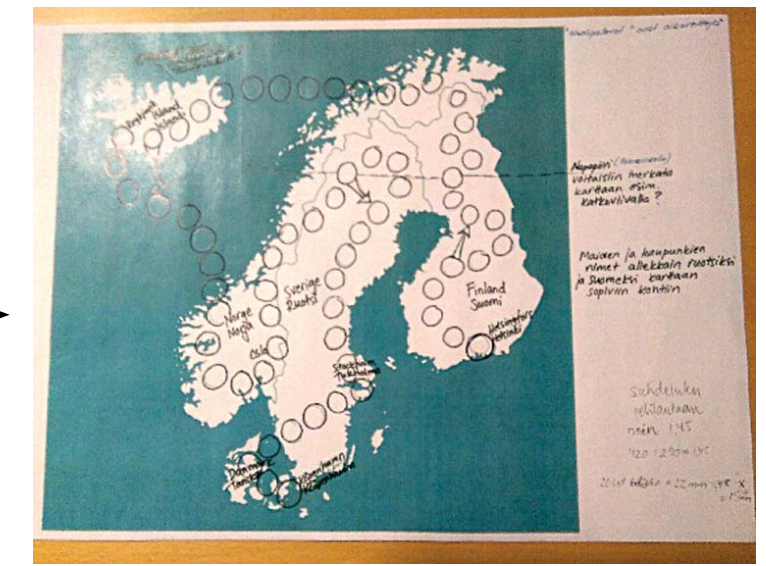
Ensimmäiseksi minun täytyi ratkaista, kuinka Islanti sijoitetaan pelilaudassa, sillä maantieteellisesti Islanti sijaitsee niin kaukana muista maista, että nelionmuotoiseen pelilautaan sitä on mahdotonta sijoittaa suhteessa todelliselle etäisyydelle.

Suunnittelin laittavani Islannin pelilaudan vasempaan yläreunaan katkoviivojen sisään, havainnollistaakseni että se on ikäänkuin siirretty siihen, mutta opinäytetyön ohjaajani kanssa keskusteltuani lopulta päädyinkin sijoittamaan sen siihen ilman katkoviivoja.

Pelin kulku ei pelin kehittäjillekään ollut vielä alussa aivan selvä, joten alkuun päästäksemme toimitin heille sähköpostilla 1:1 400 x 400 mm pdf-pohjan, jossa näkyvät Pohjoismaat ja kuinka ne nelion muotoisen pelilaudan sisälle asettuvat. Näin toimeksiantajani pääsivät suunnittelemaan ja havainnollistamaan reitin kulkua pelilaudalla.



Mallipohja kartasta.



Kuva 15. Havainnollistus pelilaudan reitistä. Kuva: Heidi Hiltunen

5.2 PELILAUDAN KUVITUS

Pelilautaan tuli runsas kuvitus, jossa esiintyy kullekin maalle tyypillisiä (sekä liioiteltuja) piirteitä, kuten luontoa, eläimiä ja kunkin maan kansansatuihin- tai taruihin liittyviä hahmoja. Pelilautaan haluttiin satumaisuutta, mutta myös oikeita todenmukaisia asioita, kuten vallitseva luonto tai tietyt perinteet.

5.3 KUVITUSTEKNIikka

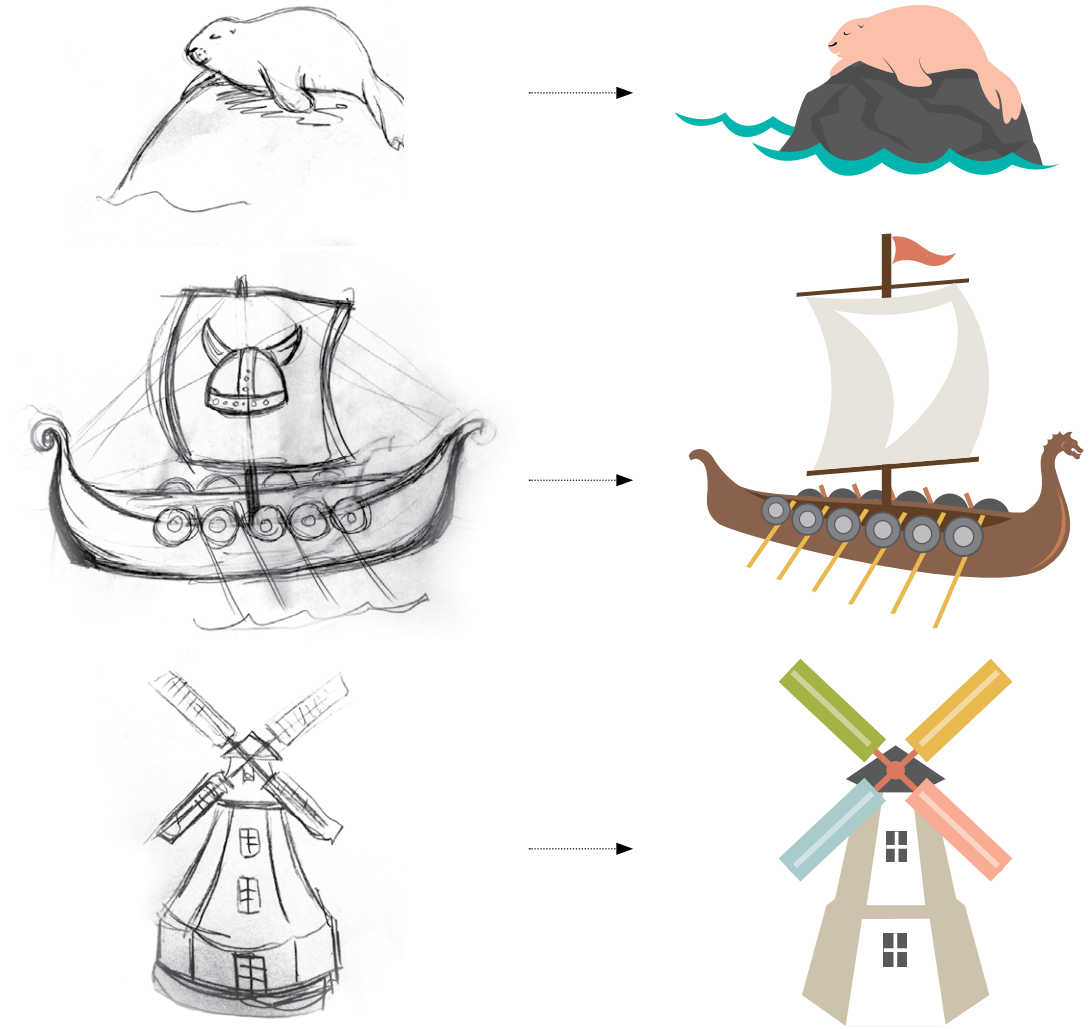
Painin pitkään sen kanssa, millä tekniikalla kuvitukset toteutan. Tein luonnoksia jonkin verran myös käsin, mutta tottumattomana kuvittajana pelkäsin, että väsyn käsin kuvittamiseen ja laatu kärsii. Kansansatuihin käsinpiirrokset toki mielletään paremmin, mutta koska peli on tehty tämän päivän lapsille, ja ympärillä vallitseva kuvamaailma on kovin erilainen kuin vanhoissa kansansatukirjoissa, oivalsin, että värikkäät vektoripiirrokset voisivat toimia hyvin käsinpiirretyn typografian kanssa.

Käsinpiirroksissa sorruin myös liialliseen yksityiskohtaisuuteen, sillä valmiilla pelilaudalla yksittäinen kuva tulee olemaan vain 0,5–3 cm korkea.



Käsinpiirrettyjä kuvituksia. Kuvat Saija Tynkkynen.

Pelilautaan upposi kuvituksia runsaasti, joten niitä piti ryhtyä tuottamaan lähes tehdastyönä. Osasta kuvituksista luonnostelin lyijykynällä karkean mallin itselleni ja piirsin tietokoneella uusiksi. Osan kuvista piirsin suoraan tietokoneella pelilaudan karttapohjaan.



Esimerkkejä nopeista lyijykynäluonnoksista ja niistä syntyneistä vektoripiirroksista.

5.4 PELILAUDAN TYPOGRAFIA

Pelilaudalle piti suunnitella karttaan sopiva typografia, jolla ladotaan maiden nimet, pääkaupungit ja meret suomeksi ja ruotsiksi. Halusin myös karttatyografian olevan käsinkirjoitetun näköistä, ja toisaalta myös muuntelukykyistä, joten se vaati useita eri leikkauksia sisältävän fonttiperheen.

Jo logossa hyödynnetty Harman-niminen fontti oli monipuolisuudessaan löytö tähän tarkoitukseen ja tyografian soveltaminen eri tarkoituksiin helpohkoa. Laajan merkki-kirjaston kanssa tuli melkein runsauden pula.

Harman Slab Inline → **FINLAND**
Harman Scrip Inline → *Suomi*

Harman Slab → **NORSKA HAVET**
Harman Extras 1 → **NORJANMERI**

Harman Deco → Helsinki - Helsingfors

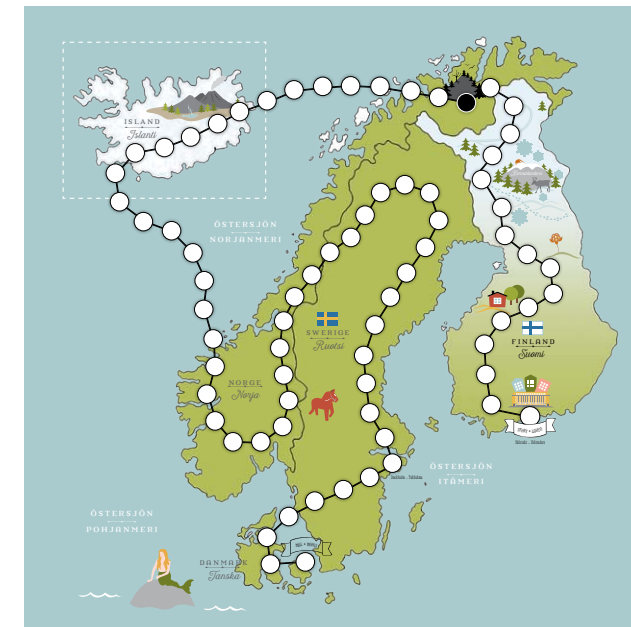
5.5 PELILAUDAN KEHITYSVAIHEET

Pelilaudan luonnostelu lähti suurista linjoista; maasta, merestä ja pelilaudan läpi kulkevasta reitistä.

Kokeilin kartan ääri viivoja myös käsinpiirrettynä, mikä olisi luonut enemmän vanhan kartan tunnelmaa, mutta koska olin jo päättänyt tehdä kuvitukset vektoripiirroksin, oli luonnollisempaa, että myös kartan rajat olisivat tietokoneella piirrettyjä. Musta ääri viiva vaikutti myös tunkkaiselta, joten opinnäytetyön-ohjaajani kehoituksesta muutin sen valkoiseksi.

Kartan maa-alueiden värityksen haluttiin kuvaavan pohjoista ja etelää, joten jo ensimmäisessä versiossa Islanti ja Lappi - ja myöhemmin myös Ruotsin ja Norjan pohjoisosat - kuvataan viileän valkoisena ja sinertävänä.

Ensimmäisessä pelilaudan versiossa on ainoastaan Pohjoismaat ilman muuta Eurooppaa ja Venäjää. Se näytti hassulta ja oli tietysti pedagogisesti virheellistä.



Lisäsin Venäjän ja muut naapurimaat seuraavaan karttaversioon. Värikyksen tehtävänä on erottaa, mikä pelissä on olennaista. Tästä syystä Pohjoismaat ovat kirkkaammilla väreillä ja muut maat haaleammalla, neutraalilla värillä.

Kuvituksia alkoi syntyä pikkuhiljaa, ja ne alkoivat hitaasti täyttämään pelilaudan pinta-alaa. Aloitin Suomesta, sillä aiheen tuttuuden vuoksi sinne oli helpoin keksiä sisältöä. Muiden maiden kohdalla jouduin enemmän etsimään netistä tietoa niiden ominaispiirteistä, luonnosta ja eläimistöä.

Satuhahmoihin ja taruihin liittyen sain osviittaa toimeksiantajiltani, jotka olivat hyvin perehtyneet kunkin maan kansansatuihin ja taruihin. Erityisesti toivottiin, että pelilaudassa esiintyisi muun muassa joulupukki/tonttu, peikkoja, viikinkejä, haltioita, jättiläinen, Taalainmaan hevonen, juhannussalko, prinsessoja linnoineen, sekä paljon eläimiä.



Pelilauta sai vanhojen karttojen henkeä reunuksella, jonka työstin Harman-fontin kuvioista muokkaamalla ja elementtejä yhdistelemällä. Lisäksi kartassa tietysti piti olla kompassi. Kompassi on myöskin vektoripiirros ja ilmansuuntien fontit ovat Harman Script ja Harman Deco.



Lisäsin varjot kartan reunoihin sekä logon taustalle. Mereen tuli syvyyttä ja hohtoa liukuvärillä.

6. Pelinappulat

Pelissä seikkailevat neljä eläinhahmoa: kettu, jänis, orava ja karhu.

Pelin eläinhahmoilta toivottiin inhimillisyyttä, samaistuttavuutta ja sukupuolettomuutta sekä niiden toivottiin ilmentävän tiettyjä luonteenpiirteitä. Eläinten luonteenpiirteet valikoivat toimeksiantajani, ja ne perustuu pitkälti kansansaduissa useinmiten esiintyneisiin piirteisiin.

6.1 HAHMOJEN LUOMINEN

Hahmojen luomistyössä hyödynsin Lahden Muotoilu- ja taideinstituutin opettajan Sari Airolan kuvituskurssin oppeja. Lisäksi tutkin Ilpo Koskelan Sarjakuvantekijän oppikirjaa ja Franklin Bishopin Sarjakuvanpiirtäjän käsikirjaa, joissa käsitellään hahmojen ja karikatyyrien luomista.

Ennen hahmojen luomista tutustuin valokuvista tarkemmin kunkin eläimen ulkoiisiin erityispiirteisiin. Vaikka kyseessä onkin useammalle suomalaiselle tutut eläimet, koin kuitenkin tarpeelliseksi tarkastella valokuvista, miltä kukin eläin oikeasti näyttää: millaiset ovat kunkin eläimen vartalon muodot ja mittasuhteet.

Sari Airolan kuvituskurssilla opetettiin, että hahmoa luodessa tulee miettiä tarkkaan millainen hahmo on luonteeltaan ja käytökseltään. Kun hahmon ominaisuudet ovat selvillä, mietitään, kuinka kasvojen ilme ja kehon asento viestisi näitä ominaisuuksia. (AIROLA, 2014)

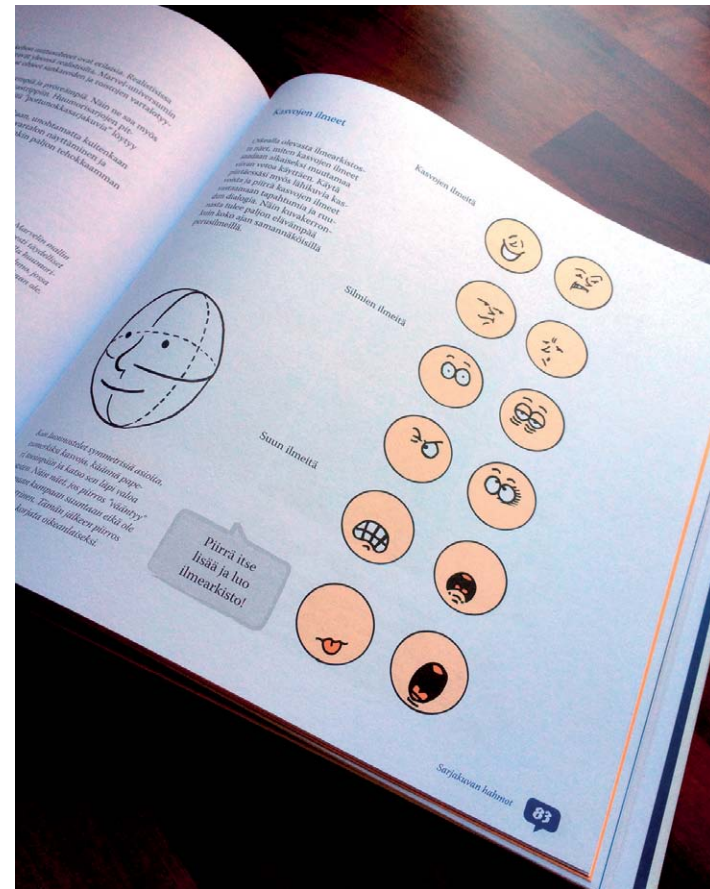
Myös Franklin Bishop Sarjakuvapiirtäjän käsikirjassa neuvoo piirroshahmon luomisvaiheessa miettimään ja valitsemaan hahmon hallitsevimman luonteenpiirteen ja liioittelemaan sitä kuvituksessa reilusti. (BISHOP 2007, 132–133)

Ilpo Koskelan Sarjakuvantekijän oppikirjassa käydään läpi piirroshahmojen vartalon kieltä ja liikkeen suuntaa. Näitä oppeja hyödynsin sekä hahmoja että pelilaudan kuvituksia tehdessä. (KOSKELA 2010, 83–86)

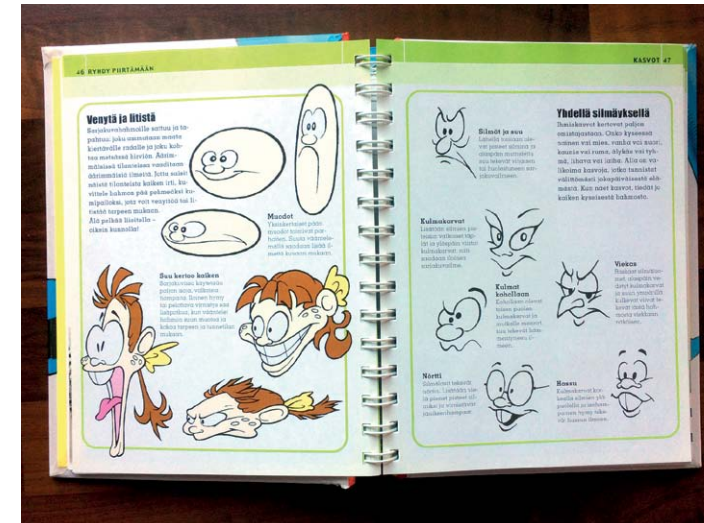
Pelinappuloiden täytyy sarjakuvista poiketen kertoa yhdellä kuvalla oleellinen eläimen luonteesta. Pelin hahmot eivät ole luonteeltaan totaalisen ääripäitä, mutta niissä pitää olla särmiä. Persoonalliset ja inhimillistetyt hahmot ovat helpommin samaistuttavia.



KUVA 16.



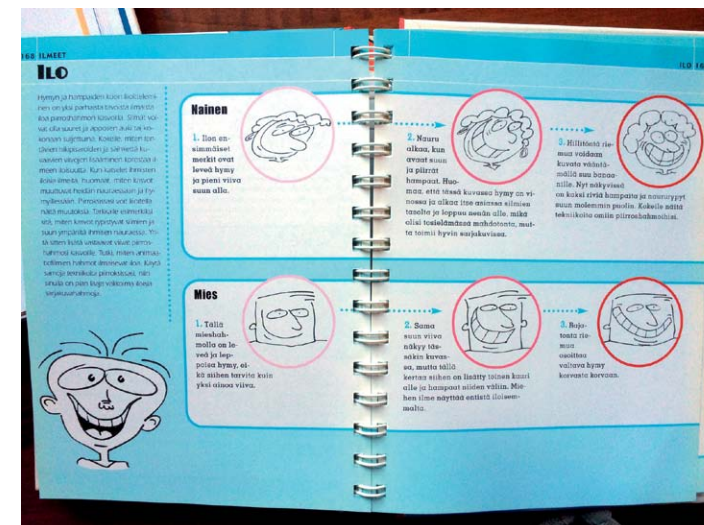
KUVA 17.



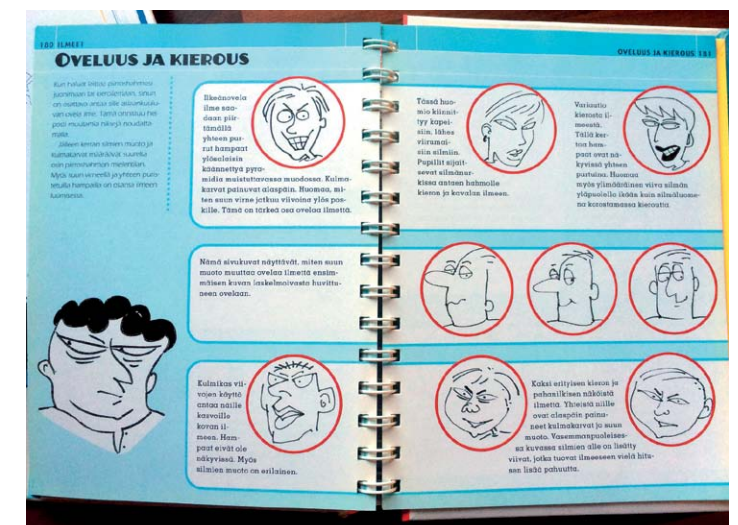
KUVA 18.



KUVA 19.



KUVA 20.



KUVA 21.

KUVAT 16.–17. Ilpo Koskelan Sarjakuvantekijän oppikirjasta sain vinkkejä, miten yksinkertaisilla asioilla pystytään ilmaisemaan tunnetilaa tai liikkeen suuntaa. Kuvat: Saija Tynkkynen

KUVAT 18–21. Franklin Bishopin vinkkejä piirroshahmojen luomiseen. Sarjakuvapiirtäjän oppikirja. Kuvat: Saija Tynkkynen

6.2 KETTU

Kettu, nimeltään myös punakettu, muistuttaa keskikokoista koiraa ja on melko pitkäjalkainen. Ketun selkäpuoli on tavallisesti punaruskea–kellanruskea, kaula ja rinta valkeat, raajat ovat edestä mustat. Kallo, kuono ja hampaat ovat kuin koiralla, mutta kapeammat. Hampaat ovat terävät. Korvat ovat suipot ja takaa mustat. Häntä on maataviistävän pitkä, tuuhea ja tavallisesti valkokärkinen. (LUONTOPORTTI 2015)



KUVA 22. www.luontoportti.fi

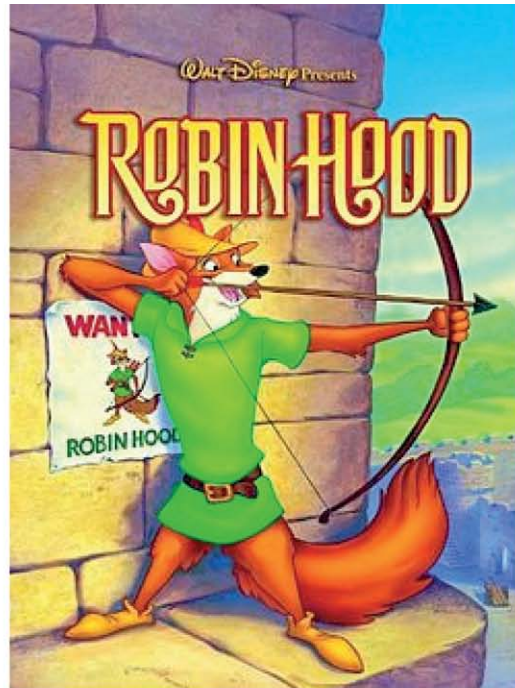


KUVA 23. www.luontoportti.fi

6.2.1 Tunnettuja kettu-hahmoja



KUVA 24. Anni Swanin Kettu Repolainen.

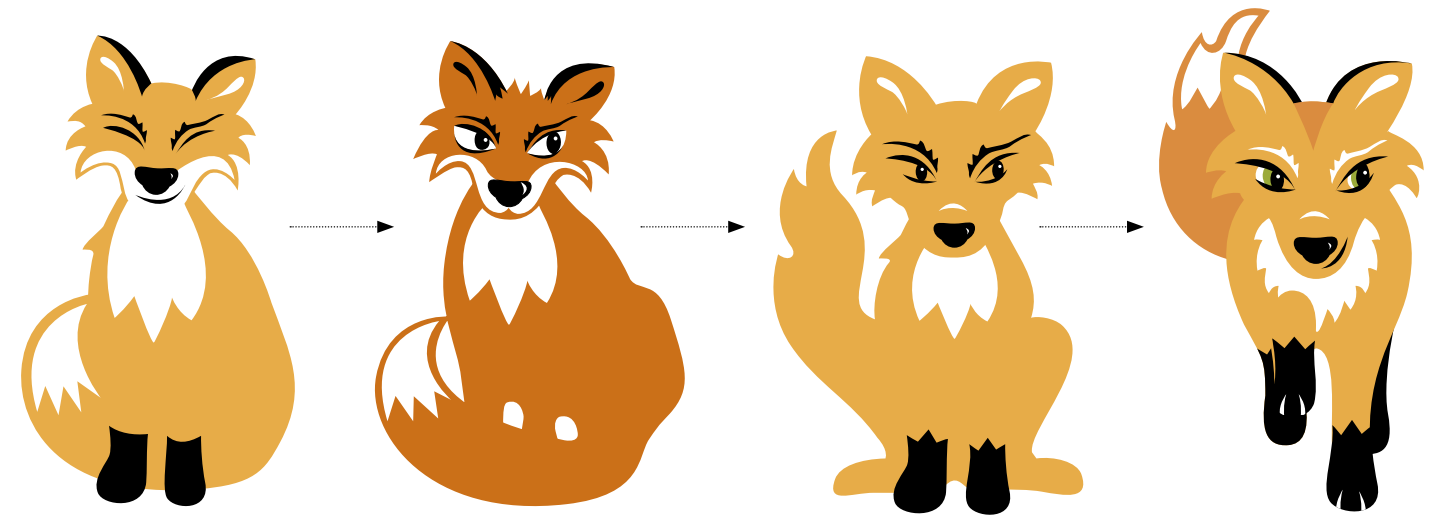


KUVA 25. Walt Disney'n Robin Hood vuodelta 1973.



KUVA 26. Pixar'in Topi-kettu elokuvasta Topi ja Tessu.

6.2.2 KETTU K. VIEKAS – ovela ja viekas veijari



Kettu K. Viekas on ovela ja viekas veijari.

Ketun ei toivottu olevan erityisen ilkeä, mutta sen piti näyttää veijarilta, jolla on aina jokin metku mielessä ja "ketunhäntä kainalossa".

Sivulle katsovien viekkaiden silmien hahmottelu oli haastavaa.

Kettu muuttui myös kovin totiseksi, ehkä hieman paheksuvaksi.

Tein kaikki eläinhahmot aluksi samankaltaiseen istuvaan asentoon. Aloin kaivata kuitenkin hahmoihin staattisuuden sijaan hieman enemmän liikettä ja persoonaa.

Lopullinen kettu on seisoma-asennossa, toinen etutassu ylhäällä.

Ketun silmät saivat eloa ja viekkautta vihreästä väristä. Kulmakarvat muuttuivat väriltään muiden eläinten kanssa yhdenmukaisiksi.

Viekkään ketun hännän asento on todellisuudessa suorana takana, mutta koska pelinappulahahmot ovat kuvattu suoraan edestä päin, hahmo näyttäisi typerältä ilman näkyvää häntää.

Kuvat: Saija Tynkkynen

6.3 KARHU

Karhu on Euroopan suurin petoeläin. Sillä on pitkä, tiheä turkki, väritys vaihtelee ruskeasta kellanruskeaan, kellanharmaaseen ja lähes mustaan. Pennuilla usein vaalea kaulus. Kallo koiramainen mutta paljon suurempi. Kuono on pitkä, suippeneva, suuret matalat poskihampaat ja hyvin suuret kulmahampaat. Pyöreät korvat ja pieni häntä suurelta osin turkin peitossa. Kaula on paksu ja lyhyt. Karhulla on vahvat jalat ja kädessä suuret käyrät kynnet. (LUONTOPORTTI 2015)



KUVA 27. www.luontoportti.fi



KUVA 28. www.luontoportti.fi

6.3.1 Tunnettuja karhu-hahmoja



KUVA 29. Nalle Puh.



KUVA 30. Jogi-karhu.



KUVA 31. Pikku John elokuvasta Robin Hood.



KUVA 32. Jääkarhu Otto.

6.3.2 KONTIO VAHVATASSU – voimakas, mutta lempeä



Kontio Vahvatassun hahmoa lähdin työstämään pyöreistä perusmuodoista.

Paksut, valkoiset kulmakarvat toivat nallelle pehmeyttä ja karvaisuutta.

Ensimmäinen versio oli aivan liian söpö ja karhunpentumainen, eikä ollenkaan voimakkaan oloinen.

Keskimmäinen versio oli jo saanut ikävuosia taakseen mittasuhteiden muutosten myötä. Vartaloon oli tullut kokoa, turkki kasvanut ja korvat olivat pienentyneet.

Vaikka karhu oli saanut voimaa ja ikää, katse oli puolestaan muuttunut kovin kylmäksi ja tyhjäksi.

Kolmanteen versioon tein karhun silmät kokonaan uusiksi ja muutin kulmakarvojen asentoa. Näin katse muuttui lempeämmiksi ja inhimillisemmäksi. Lisäksi karhu sai suun, joka on lievässä hymynkareessa.

Muutin turkin väritystä lämpimämmäksi ja hivenen kolmiulotteisemmaksi. Karhun asento pehmeni myös hiukan karhun ottaessa rauhallista, harkittua askelta.

6.4 JÄNIS

Jäni on kesällä selkäpuolelta harmaanruskea, vatsapuolelta valkeahko, talvella kokonaan valkoinen. Jäniksellä on pyöreähkö pää ja kuono. Korvat ovat mustakärkiset, pitkät ja päälta ylöspäin suuntautuneet. Raajat ovat pitkät ja ohuet. Takaraajat ovat paljon eturaajoja pidemmät. Tupsuhäntä on kautta vuoden kokonaan valkoinen. (LUONTOPORTTI 2015)



KUVA 33. www.luontoportti.fi



KUVA 34. www.luontoportti.fi



KUVA 35. www.tunturisasi.com

6.4.1 Tunnettuja jänis-hahmoja



KUVA 36. Väiski Vemmelsääri.



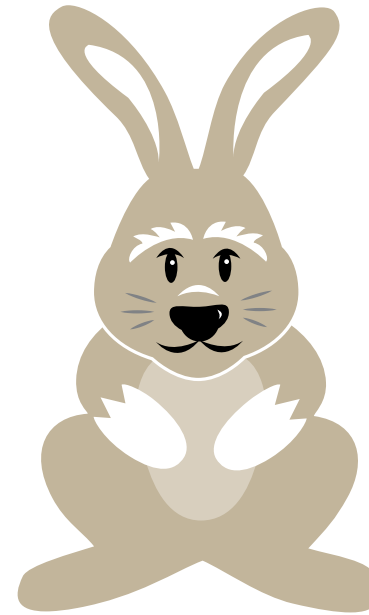
KUVA 37. Disneyn Rumpali-kani.



KUVA 38. Nalle Puh-satujen Kani.

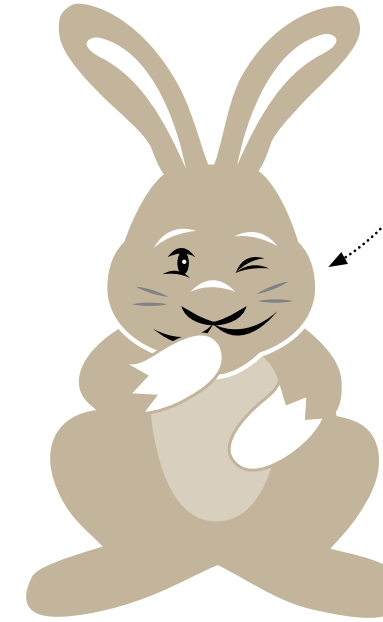
6.4.2 JÄNÖ VIKSU-VIIKSI – Fiksu

Muutin jäniksen kuonon enemmän ristimäiseksi, sillä vanhassa kansansadussa "Suden juonet ja kuinka jänis nauroi suunsa ristiin" kerrotaan, kuinka jänis kuullessaan kavalan ketun tulleen kerrankin petkutetuksi, ratkesi nauruun, niin että sen huulet repesivät kahtia.



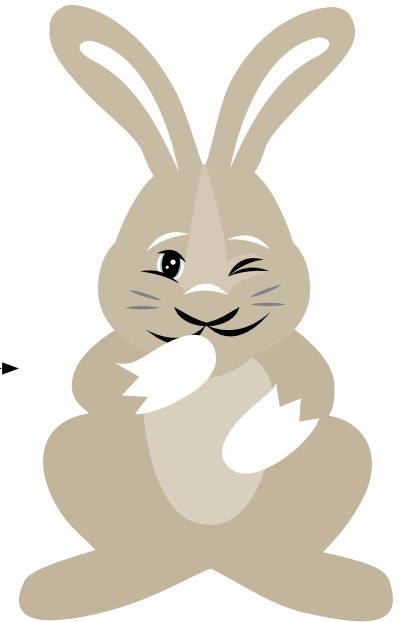
Jäniksen persoonan tuli ilmentää fiksuutta.

Pidin itse kyllä ensimmäisestä jänis-versiosta, mutta toisaalta hahmo oli kovin staattinen ja totinen. Toimeksiantajiltani tuli myös palautetta, voisiko jänis olla vähemmän maskuliininen, jota kenties tuuheat kulmakarvat viestittävät.



Jäniksen persoonaa piti saada enemmän esiin. Erityisesti piti saada pilkettä silmäkulmastaan, sillä vanhoissa kansansaduissa jänis oli usein se fiksumpi, joka lopulta petkuttikin muita.

Muutin kulmakarvoja kapeammaksi ja vähemmän maskuliiniseen suuntaan. Opinnäytetyön ohjaajani kehoituksesta pienensin myös silmiä ja loitonsin niitä toisistaan.



Lisäsin vielä enemmän pilkettä ja inhimillisyyttä silmiin. Myös silmien muoto muuttui matkalla isommaksi ja pyöreämmäksi.

Valmis jänö vinkkaa silmää ja hymyilee partaansa ollessaan taas kerran fiksumpi kuin muut.

Kuvat: Saija Tynkkynen



KUVA 39. www.luontoportti.com

6.5 ORAVA

Orava on pitkähäntäinen, suurisilmäinen ja tupsukorvainen jyrssi. Selkäpuoli sillä on kesällä ruskea, talvella harmaa. Vatsapuoli on läpi vuoden valkoinen. Väritys kuitenkin vaihtelee paljon, hännän väritys mustasta punaiseen, erilaisia ruskeansävyisiä välimuotoja on paljon. Oravalla on pyöreähkö pää ja pyöreähkö suippeneva kuono. Suuret silmät ovat pään sivussa. Korvat ovat pyöreähköt ja tupsupäiset. Oravan häntä on 15–25 cm pitkä, pitkäkarvainen ja tuuhea. Orava kiipeää ja loikkii ketterästi, ja istuu takajalkojensa varassa. (LUONTOPORTTI 2015)



KUVA 40. www.luontoportti.com

6.5.1 Tunnettuja orava-hahmoja

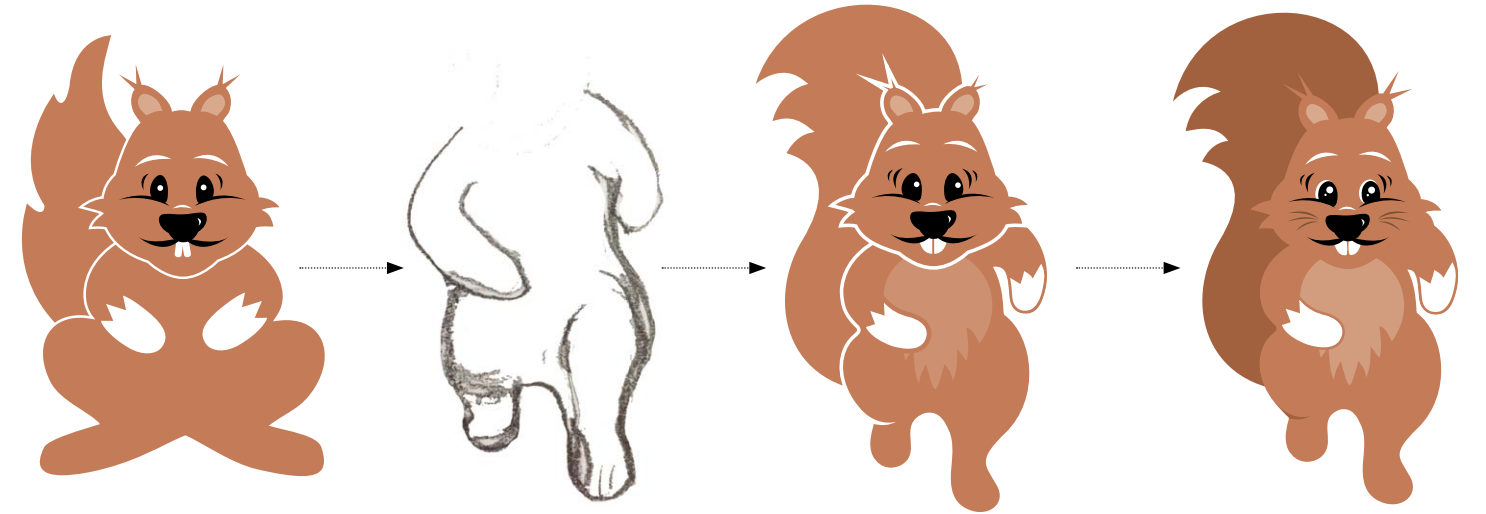


KUVA 41. Disneyn Tiku-maorava.



KUVA 42. Ice Age-elokuvan orava.

6.5.2 OLIVER ORAVAINEN – koheltaja



Pelin orava on koheltaja. Pysin saamaan oravan katseeseen tuikeutta ja olemukseen malttamattomuutta.

Oravan asentoon piti kuitenkin saada lisää vauhtia.

Tein oravan vauhdikkaammasta asennosta lyijykynähahmotelman ja toteutin sen tietokoneella vektoroiden.

Seuraava orava oli saanut uuden vauhdikkaamman asennon, uudet hampaat ja uutukaisen pöyheämmän hännän.

Lopullinen Oravainen sai vielä viikset, kolmiulotteisemman värityksen ja ripauksen eloa katseeseen.

6.6 JÄNNITYSMOMENTTI

Pelin kehittäjien tekemässä lastentarhanopettajien haastattelussa kävi ilmi, että peleihin toivottiin jotakin koukuttavaa, jännittävää ja lapsia innostavaa elementtiä.

Tästä inspiroituneena pelin kehittäjät saivat idean noidasta, velhosta tai peikosta, jota vastaan lapset pelissä kilpailisivat. (HILTUNEN & LAINE 2015)

6.6.1 Tunnettuja noita-hahmoja



KUVA 43. Muumien Noita.



KUVA 44. Milla Magia Aku Ankka-sarjasta.



KUVA 45. Disneyn Lumikki-sadun noita.

6.6.2 NOITA TARANTULA – ilkkurinen

Pelin yksi oleellinen hahmo on ilkkurinen Noita Tarantula. Noita esiintyy yhtenä pelinappuloista, joita pelin ohjaaja liikuttaa, ja jota vastaan eläinhahmot pelaavat.

Noidan hahmosta minulla oli suhteellisen selkeä mielikuva, ja se syntyi kerralla tietokoneella piirtäen, ilman sen kummempia luonnosteluja.

Tavoitteeni oli, että noita ei olisi liian pelottava, mutta noitamaisen ilkkurisen kuitenkin.

6.6.3 ARPAKUUTIO

Noidan kuva esiintyy myös arpakuutiossa ykkösen tilalla. Jos pelaaja heittää ykkösen, noita pääsee etetemään pelilaudalla.



Noidalla on takkuinen piikitukka, iso nenä, harvahampaat ja syyliä leuassa.



Kuva: Saija Tynkkynen

6.7 PELINAPPULOIDEN MATERIAALI

Kaikki pelinappuloiden eläinhahmot olivat alunperin istuivassa asennossa, sillä ajatuksella, että ne pysyisivät itsestään pystyssä, mikäli ne valmistettaisiin paksusta vanerista.

Oravan hahmon myötä sain kuitenkin ajatuksen, että eläinten asento voisi tukea vielä enemmän niiden persoonaa.

Näin ollen suunnitelmat muuttuivat, ja päätimme, ainakin alustavasti, että pelinappulat valmistettaisiin paksusta kartongista ja ne seisoisivat muovijalustoilla.

Eläinhahmojen asentojen epäsymmetrisyys vaati kuitenkin jotakin tasapainottavaa niiden tassujen alle, jotta ne pystyttäisiin asettamaan muovijalustaan. Lisäsin kaikille hahmoille ovaalin muotoisen alueen jalkojen alla – olkoot se vaikka ruohikkoa – näin ne pystytään asettamaan jalustalle seisomaan.



KUVA 46. Esimerkki puusta valmistetusta pelinappuloista, jotka seisovat omilla jaloillaan. www.lautapelikauppa.com



KUVA 47. Esimerkki pahvisesta pelinappulasta, joka seisoo muovijalustalla. Kuva: Saija Tynkkynen



Havainnollistus orava-pelinappulasta jalustallaan. Kuva: Saija Tynkkynen

7. Ohjevihko

Ohjevihko on nimeltään Opettajan opas, ja se on tarkoitettu pelin kulkua ohjaavalle aikuiselle. Se sisältää pelin ohjeet, alkutarinan ja sadut jotka luetaan lapsille. Satujen pohjalta pelaajat pääsevät vastaamaan kysymyksiin ja etenemään pelilaudalla.

Ohjevihkon sisältö on sekä suomeksi että ruotsiksi. Vihkossa on ikäänkuin kaksi kantta ja sama sisältö, mutta eri kielillä. Kun kieli vaihtuu, pitää myös vihko kääntää ylösalaisin. Ruotsinkielinen osio teetetään kääntäjällä, jotta satujen kieli on oikeaoppista ja sujuvaa. Aikataulullisista syistä valmista ruotsinkielistä käännöstä ei opinnäytetyöhöni saatu.

7.1 FORMAATTI

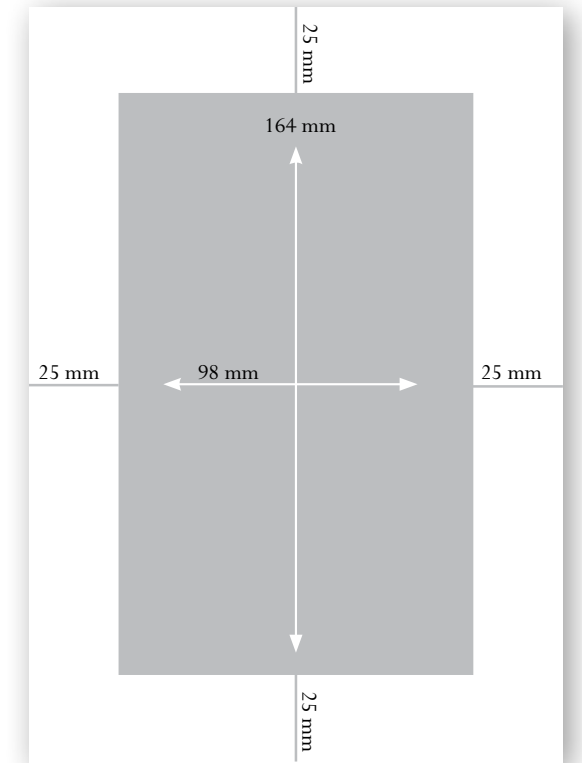
Ohjevihkon koko on pysty A5, eli 148,5 x 210 mm.

Leipäteksti ladotaan yhdelle palstalle, joka on 98 mm leveä, maksimikorkeus 164 mm.

Marginaalit jokaisesta reunasta 25 mm. Vihkossa on sivuja yhteensä 76–80, riippuen ruotsinkielisten käännösten tekstimäärästä.

Sivumäärän tulee olla painoteknisistä ja taloudellisista syistä neljällä jaollinen. (LOIRI 2006, 172)

Ohjevihkon sidontatapa on hakasidonta eli stiftaus.



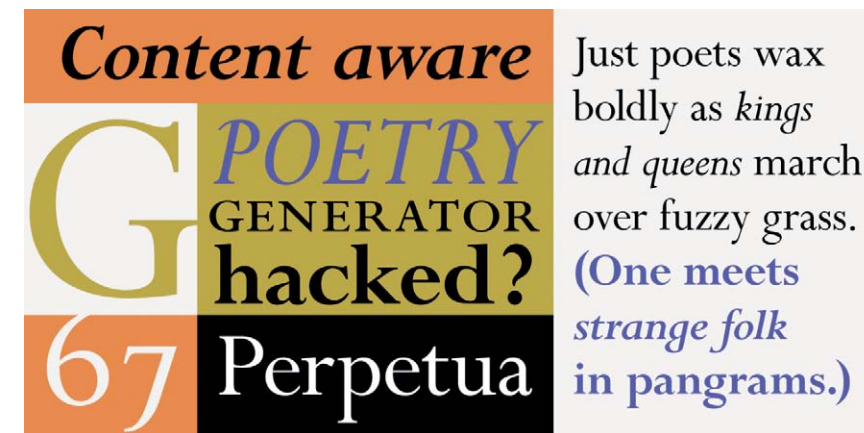
7.2 OHJEVIHKON TYPOGRAFIA

Ohjevihkon typografia jatkaa otsikoiden osalta samalla linjalla pelilaudan fonttivalintojen kanssa. Koska ohjevihkoon tuli paljon tekstiä, täytyi valita lisäksi leipäteksti-fontti, jotta suuremmat tekstimassat olisivat luettavampia.

Leipäteksteissä antiikvatekstit on useissa yhteyksissä todettu helppolukuisemmaksi kuin groteskit, koska antiikvojen vaakasuora pääteviivat ohjaavat silmää ja auttavat pysymään rivillä. (ITKONEN 2000, 17)

Antiikvojen muodot ovat selkeitä, mutta epäsymmetrisiä. Kirjaimiin on lisätty päätteitä ja kaksivahvuuksia, jolloin ne erottuvat pienikokoisinaan toisistaan. (LOIRI 2006, 35)

Valitsin ohjevihkon leipätekstiksi Perpetua Std Regular-fontin, jonka kirjainmuotoilija Eric Gill loi vuosien 1925–1932 välillä. (MY FONTS INC 2015)



KUVA 48. Perpetua Std Regular.

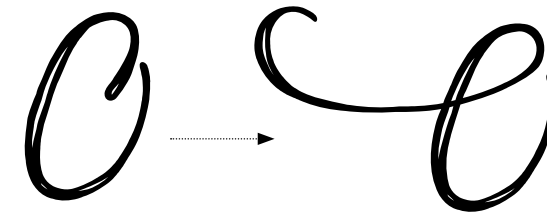
Leipätekstin rivien pituus vaikuttaa luettavuuteen, joten rivien pituuden tulisi olla tietyssä suhteessa käytettyyn kirjainkoko. Koskan suomen kielen sanat ovat pitkiä, julkaisussa saisi olla riviä kohti korkeintaan 70–80 kirjainta. Pals-taleveyden kasvaessa tulisi käyttää kirjaimissa myös suurempaa pistekokoa. Lukeminen myös helpottuu, mikäli rivivälit ovat suurempia kuin tekstin pistekoko. (LOIRI 2006, 41)

Ohjevihkon leipäteksti on ladottu tasapalstaan yhdelle leveälle palstalle. Näin myös suomenkieliset pitkät sanat myös asettuvat riville paremmin katkeamatta.

Leipätekstin kooksi valitsin 12 pt ja riviväliksi 12,5 pt. Riviä kohti on noin 65–70 kirjainta.

Ohjevihkon satujen leipätekstin alussa on anfangi.

Anfangi on alkukirjain, joka on muuta tekstiä suurempi, yleensä tekstin alkuun sijoitettu kirjain. (LOIRI 2006, 185). Anfangi toimii katseen kiinnittävänä visuaalisena elementtinä tekstin alussa. Koristeellisia anfangeja näkyy paljon myös vanhoissa satukirjoissa. Hyödynsin tässäkin Harman Script-fonttia, josta valitsin versaalikirjaimista koristeellisemmän version.



Leipätekstin kappalejako ilmaistaan tyhjällä rivivälillä kappaleiden välissä. Harkitsin myös sisennystä kappalejaon merkiksi, mutta leipätekstistä tuli mielestäni ilmevämpi ja rytmikkäämpi kun kappaleiden välissä on tyhjää tilaa.

Anfangi:
Harman Script Inline 43 pt

KOLME PUKKIA

Olipa kerran kolme pukkia. Suurimman nimi oli Isopukki, keskimmäisen nimi oli Keskipukki ja pienimmän nimi oli tietenkin Pikkupukki. Kolme pukkia laidunsivat aina samalla vihreällä niityllä laaksossa, kunnes eräänä päivänä pitkän ja kuumen kesän loppupuolella he huomasivat että niitty oli kuivunut auringossa aivan ruskeaksi. Niityn poikki kulki joki, ja joen toisella puolella niitty oli säilynyt vihreämpänä. Pukit tähyilivät niityltä herkullisen näköisiä apiloita, ja niin tehdessään ne huomasivat olevansa val

”Bää-ää, mir
”Niityllä joe
sisimme joe
”Älkää mure
”Mutta on v
peikko, joka
”Minä olen
pelkää moka

Niinpä lähti
oli ollut oike
mitä kuvitel
huuliaan ja l
”Minä vain,
”Minäpä tul
”Voi ei, älä m
on tulossa v
Peikko oli p
puhui järkeä
vehreälle ni

Otsikko 2:
Harman Deco 28 pt

Leipäteksti:
Perpetua Std Regular
12 pt / 12,5 pt

Otsikko 1:
Harman Script 24 pt

Ohjaajalle

Satuloikka- pelin tarkoituksena on tukea lapsen kielen kehitystä ja se soveltuu käytettäväksi erityisesti varhaiskasvatuksen kielikyl- vetyksessä. Peliä voidaan käyttää myös lapsen äidinkielen kehittä- miseksi. Tästä syystä pelimateriaali on kaksikielinen. Peli kehittää muistia ja kuullun ymmärtämistä ohjaajan lukemien satujen sekä kysymyskorttien avulla. Peliin kuuluvat sadut sekä pelilaudan rikas kuvitus tutustuttavat lapset pohjoismaisiin kansansatuihin sekä kulttuuriperimään. Peliin on valittu neljä kansansatua eri pohjoismaista. Näiden lisäksi peliä voi pelata muillakin saduilla ja itse tehdyillä kysymyskortteilla.

7.3 KANSI JA SISÄLTÖ

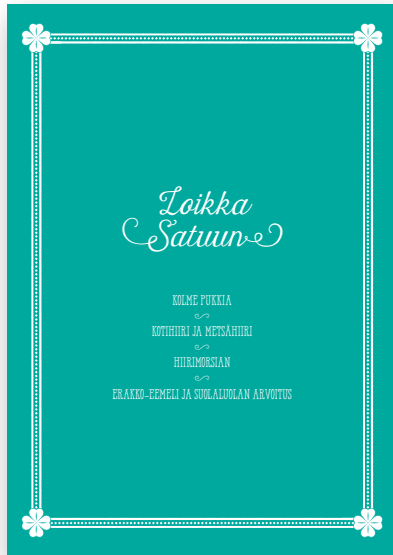


Ohjevihkon kannen väritys toistaa pelilaudan turkoosinsinistä värimaailmaa.

Kanteen suunnittelin ensin kuvaa, jossa esiintyisivät pelin eläinhahmot. Vihkon ulkoasu alkoi kuitenkin värikkyydessään näyttämään enemmän siltä, että se olisi tarkoitettu lasten käsiin, joten päätin pysyä hillitymmässä ja yksinkertaisemmassa ilmeessä. Päätin hyödyntää hahmottelemani kuvaa pelin pakkauksessa.

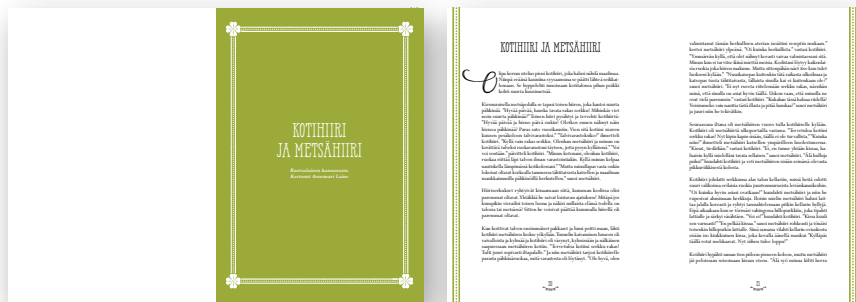
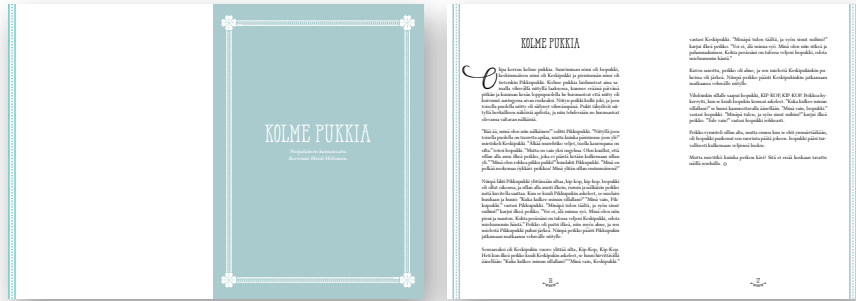


Ohjevihkosta löytyvät muun muassa pelin alkutarina, pelin ohjeet, hahmojen esittelyt, sadut, sekä monistetavat värityskuvat.



Loikka Satuun-osiosta alkavat sadut.

Sadut ovat värikoodattuja, eli jokaisella sadulla on tietyn värinen kansilehti ja tekstisivujen reunoja kiertävä reunakuvio. Värit ovat yhteneväisiä satuihin liittyvien kysymyskorttien kanssa. Näin on helpompi nopeasti hahmottaa, mitkä kysymyskortit kuuluvat mihinkin satuun.



8. Kysymyskortit

Kysymyskortit liittyvät ohjevihkossa oleviin satuihin ja ne ovat myöskin värikoodattu. Kortit ovat kooltaan 100 x 60 mm. Kaksipuoleisten korttien taustapuolella on pelin logo ja muun materiaalin kanssa yhteneväinen väritys ja reunakuvio. Toisella puolella korteissa ovat satuun liittyvät kysymykset suomeksi ja ruotsiksi.

Kysymyskortin fontti on Harman Deco, rivien välissä oleva koukero Harman Extras 1 merkistöstä.



9. Pakkaus

9.1 PAKKAUKSEN FORMAATTI

Pakkauksen muotoilussa päätettiin pysyttäytyä perus laatikkomallissa. Tällaiseen muotoiluun päädyimme osittain taloudellisista syistä, osittain siitä syystä, että omat tiedot ja taidot ovat keskittyneet kaksiulotteiseen visuaaliseen suunnitteluun. Näin ollen pakkauslaatikon suorien sivujen suunnittelu luonnistuu paremmin.

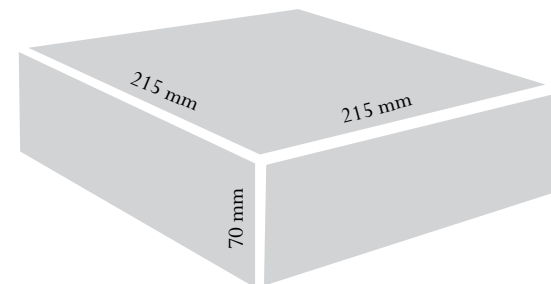
Pelin pakkauksen ulkomitat ovat 215 x 215 x 70 mm. Näin siihen mahtuu 400 x 400 mm pelilautaa, joka on taiteltu neljään osaan (=200 x 200 mm) sekä peliohjevihko, joka on kooltaan 148,5 x 210 mm.

Laatikon sisällön rakenne ja sinne mahdollisesti tulevat lokerot pelin osille määrittävät tarkemmin sitten kun pelille löytyy kustantaja ja painopaikka.

Tavoitteeni oli kuitenkin tehdä "tylsästä perusboksista" visuaalisesti houkutteleva, herkullinen, ja tietysti myyvä.

Pakkauksen kannessa halusin ehdottomasti pelin hahmojen olevan pääosassa. Pelissä eläimet eivät varsinaisesti pelaa toisia vastaan, vaan yrittävät yhdessä pelastaa sadut Noidalta. Tästä syntyi ajatus, että eläimet kurkkaavat ystäviksinä kainalokkain jostain. Olin aiemmin käyttänyt pelilaudan kuvituksissa sateenkaarta. Ajattelin, että kaarevana muotona se voisi toimia logon kanssa elementtinä, minkä takaa eläimet kurkistavat. Sateenkaareen liittyy myös uskomuksia ja taruja kuten "sateenkaaren päästä löytyy aarre".

Pakkauksen kääntöpuolelta löytyy lyhyt kuvaus pelistä suomeksi ja ruotsiksi, asianmukaiset varoitukset, sekä kuva pelin sisällöstä: pelilaudasta, kysymyskorteista ja pelinappuloista. Pelilaatikon neljällä sivulla on pelin logo ja seliteteksti erivärisillä pohjilla. Samat neljä väriä toistuvat satujen ja kysymyskorttien väreissä, sekä pakkauksen kannen sateenkaaressa.



Ensimmäinen versio pakkauksesta. Sain opinnäytetyöni ohjaajalta palautetta, että pakkaus näytti peliin nähden liian vaisulta. Se kaipasi lisää kuvituksia.

10. Arviointi ja palaute

Peliä on tarkoitus tarjota pelikustantamoihin ja saada se oikeasti tuotantoon. Tämän vuoksi projektin alussa aikaa veivät toimeksiannon sopimus- ja salassapitoasiat, jotta pääsimme kaikkia osapuolia miellyttävään lopputulokseen.

Alkuperäinen aikataulu projektin etenemiselle ja valmistumiselle olivat sekä toimeksiantajillani että itselläni turhan optimistiset. Myös toimeksiantajillani oli oma, pelin teoriaan liittyvä opinnäytetyö kesken, joten pelin kulku ja sen liikkuvat osat eivät olleet alussa heillekään kirkkaana mielessä. Tämä toi suunnittelutyöhön haasteita ja muuttujia. Pelin teoriapohja oli hyvin pitkään käsillä ainoastaan sanallisesti.

Opinnäytetyöni toiminnallisessa osiossa tuli harjoiteltua kokonaisuuden hallintaa, jotta pelin osasten visuaalinen ilme pysyisi yhdenmukaisena. Työstin eri osioita limittäin kasassa olevan sisällön ja kulloisenkin inspiraation mukaan. Tällainen työskentelytapa oli toisinaan haastavaa, sillä eri osiot liittyivät tiiviisti toisiinsa. Jos muutin jonkin elementin muotoa, väriä tai kirjaintyyppiä, täytyi huomioida kuinka se vaikutti muihin osioihin.

Pelilauta oli ehdottomasti suuritöisin. Opinnäytetyöni muut osiot meinasivat helposti jäädä pelilaudan vuoksi vähemmälle huomiolle. Tehtäviä kuvituksia oli todella paljon ja niitä piti tehdä nopeasti. Nopean työskentelytahdin myötä tottumattomalta kuvittajalta hävisi pelko ylipäänsä tuottaa kuvia. Minun piti vain luottaa omaan kädenjälkeeni ja hyväksyä luontainen kuvitustyylini.

Hahmosuunnittelu oli mieleistä puuhaa, tosin tässäkin aikataulu vaati joitakin kompromisseja. Suoraa palautetta hahmojen ilmeestä sain 5- ja 3-vuotiailta pojiltani. Jo ensimmäisen kerran hahmot nähdessään, he alkoivat jakamaan rooleja ”Mä olen ainakin kettu, sä olet karhu. Hei kuka olisi orava?”. Erityisesti viekas kettu toimi heille samaistumisen kohteena. Myös pelilauta vaikutti pojista kiinnostavalta ja he kokivat riemua löytäessään sieltä heitä kiinnostavia yksityiskohtia. Pelin jännittävät elementit, kuten noidan hahmo ja pelilaudan peikkovuori kiinnostivat ja mietityttivät kovasti. Salassapitovelvollisuuden vuoksi en voinut hyödyntää laajempaa testiryhmää.

Pelin pakkauksen suunnittelu putosi välillä kokonaan pois opinnäyttyöni kokonaisuudesta. Pelin valmistumisen aikataulua kuitenkin siirrettiin myö-



Toinen versio pakkauksesta runsammalla kuvituksella.

häisemmäksi, mikä mahdollisti pakkauksen palauttamisen kokonaisuuteen. Näin kokonaisuudesta tuli mielestäni eheämpi.

Opinnäytetyöprosessin edetessä sain ohjaajiltani ja opponentiltani hyviä, kehitäviä kommentteja. Kehitysehdotukset eivät välttämättä auenneet itselleni heti, mutta hetken palautetta pureskeltuani oivalsin heidän usein olevan oikeassa. Omalle työlle sokeutuu helposti ja toisinaan pitkä projekti myös uuvutti.

Opinnäytetyöni lopputulokseen olen tyytyväinen ja se on pitkälti omien tavoitteideni mukainen. Prosessi oli pitkä ja työläs, mutta myös hyvin opettavainen. Koen kehittyneeni kuvittajana ja graafisena suunnittelijana, ja erityisen ylpeä olen siitä, että ylipäänsä uskalsin lähteä mukaan tällaiseen projektiin, millaista en ollut koskaan aikaisemmin tehnyt.

11. Jatkokehitys

Moniammatillinen yhteistyö pelin saralta jatkuu, sillä Laurea-ammattikorkeakoulun liiketalouden opiskelijat *Siiri Puha* ja *Ilona Loikala* tekevät omana opinnäytetyönään Satuloikka-pelin ympärille liiketoiminta- ja markkinointisuunnitelmaa. Heidän opinnäytetyönsä nimi on *Satuloikka - lautapelin liiketoiminnan kehittäminen*. Opinnäytetyö julkaistaan syksyn 2015 aikana.

Satuloikka-peliä tullaan siis tarjoamaan pelikustantajille. Ennen tätä peliä kuitenkin testataan päiväkotiympäristössä ja siihen tehdään tarvittavat muutostyöt.

Pelin markkinointiin liittyen suunnittelemani visuaalisesta materiaalista voi jalostaa Satuloikalle esimerkiksi omat verkkosivut, mistä sitä voisi tilata suoraan. Pelin hahmoista voisi kehittää myös mainosanimaation tai esittelyvideon verkkosivuille.

Suunnittelemani materiaalia voidaan käyttää sellaisenaan esimerkiksi suoramarkkinointikirjeissä, esitteissä tai lehti-ilmoituksissa. Hahmojen kuvia voi hyödyntää myös markkinoinnin oheistuotteissa, kuten kangaskasseissa, t-paidoissa, eväsrasioissa tai muissa päiväkotikäisten lasten käyttötavaroissa.

12. Valmis peli

ETT STEG TILL SAGAN
satuloikka





ETT STEG TILL SAGAN

satuloikka

Opettajan opas

ETT STEG TILL SAGAN
satuloikka
Opettajan opas

Sisällysluettelo

| | |
|---------------------|----|
| Ohjaajalle | 7 |
| Alkutarina | 9 |
| Pelin säännöt | 10 |

LOIKKA SATUUN

| | |
|---|----|
| Kolme pukkia | 15 |
| Kotihiiiri ja metsähiiiri | 21 |
| Hiiromorsian | 23 |
| Erakko-Eemeli ja suoluolan arvoitus | 29 |
| Värityskuvat | 35 |

SATULOIKKA - ETT STEG TILL SAGAN

Pelin ideointi ja kehitys:

Heidi Hiltunen ja Annemari Laine

Graafinen suunnittelu ja kuvitus:

Saija Tynkkynen

Ohjaajalle

Satuloikka- pelin tarkoituksena on tukea lapsen kielen kehitystä ja se soveltuu käytettäväksi erityisesti varhaiskasvatuksen kielikylvytyksessä. Peliä voidaan käyttää myös lapsen äidinkielen kehittämiseksi. Tästä syystä pelimateriaali on kaksikielinen. Peli kehittää muistia ja kuullun ymmärtämistä ohjaajan lukemien satujen sekä kysymyskorttien avulla. Peliin kuuluvat sadut sekä pelilaudan rikas kuvitus tutustuttavat lapset pohjoismaisiin kansansatuihin sekä kulttuuriperimään. Peliin on valittu neljä kansansatua eri pohjoismaista. Näiden lisäksi peliä voi pelata muillakin saduilla ja itse tehdyillä kysymyskortteilla.

Satuja sekä satuihin liittyviä kysymyskortteja on eri vaikeusasteella. Sadut löytyvät tästä vihkosesta helpoimmasta vaikeimpaan. Kysymyskortit on numeroitu kulkien järjestyksessä sadun alusta loppuun. Kunkin sadun kysymykset ovat myös vaikeustasoltaan erilaisia. Ohjaajan tutustuttua satujen ja kysymyksien sisältöön, hän voi valita kunkin pelaajan lähikehityksen vyöhykkeelle sopivia kysymyksiä.

Pelin keskeisenä ajatuksena on myös sosiaalisuus ja yhteishengen luominen. Lapset pelaavat yhdessä Noitaa vastaan sekä myös pelin edetessä voi auttaa kaveria etenemään.

Satuloikka- peli on kehitetty kahden Hyvinkään Laurea- ammattikorkeakoulun sosionomi- opiskelijan Heidi Hiltusen ja Annemari Laineen toimesta. Pelin sisällön tarkempi teoreettinen viitekehys löytyy heidän tekemästään opinnäytetyöstä, nimeltä *Satuloikka. Kielikylpyä, tarinoita ja yksi lautapeli*. Pelin kehittämisvaiheessa on haastateltu kielikylpyä tarjoavissa päiväkodeissa työskenteleviä lastentarhanopettajia.

ALKUTARINA

*J*o ammoisina aikoina kylmässä Pohjolassa kerrottiin tarinoita nuotion äärellä huimista seikkailuista, kauniista prinsessoista, rohkeista prinseistä, hölmöistä, mutta vaarallisista peikoista sekä viisaista eläimistä.

Vuosisatojen kuluessa tarinat kulkivat aikuisilta lapsille ja maasta toiseen. Tarinoiden mukana seurasi kuitenkin Noita Tarantula, joka uhkaa viedä kaikki vanhat tarinat pois Pohjolasta.

Nyt on sinun vuorosi auttaa neljää eläinsankaria loikkimaan läpi pohjoismaisen satuseikkailun ja pelastamaan sadut.

Kanssasi seikkailevat *Kettu K.Viekas, Oliver Oravainen, JänöViksu-Viiksi ja KontioVahvatassu*. Kuuntelemalla tarinan ja vastaamalla visaisiin kysymyksiin autat eläimiä vaarallisessa tehtävässään läpi Pohjoismaiden. ❄️

PELIN SÄÄNNÖT

Peliin kuuluu:

- pelilauta
- arpakuutio
- 5 pelinappulaa
- kysymyskortit 20 kpl / tarina
- ohjaajan opas / tarinavihko



Kettu K. Viekas



Jänö Viksu-Viiksi



Oliver Oravainen



Kontio Vahvatassu



Noita Tarantula

1 Peli alkaa ohjaajan valitseman sadun lukemisella. Lapsia kehoitetaan kuuntelemaan tarkkaavaisesti.

2 Kyseiseen satuun liittyvät kysymyskortit asetetaan pelilaudan vierelle kysymyspuoli alaspäin. Kortit voi laittaa joko numerojärjestykseen tai sekoittaa. Pelin tarkoituksena on saada kaikki eläimet maaliin ennen Noitaa.

3 Lapset saavat valita haluamansa eläinhahmon ja pelin ohjaaja huolehtii Noidan etenemisestä. Nuorin pelaaja aloittaa ja pelivuorot etenevät myötöpäivään. Noppaa heittämällä voidaan pelilaudalla liikkuu eteenpäin nopan osoittaman askelmäärän verran. Mikäli pelaaja heittää Noidan kuvan nopasta, saa Noita liikkua 2 askelta eteenpäin.

4 Saavuttaessa vaaleanpunaiseen ympyrään, pelin ohjaaja nostaa kysymyskortin ja lukee pelaajalle kysymyksen ääneen. Mikäli pelaaja vastaa kysymykseen oikein, saa hän liikkua 2 askelta eteenpäin

pelilaudalla tai luovuttaa nämä askelet pelikaverilleen. Mikäli pelaaja vastaa kysymykseen väärin, hän jää paikoilleen.

5 Pelin ohjaaja voi lukea tarvittaessa sadusta uudelleen kysymystä koskevan kohdan. Koska tavoitteena on saada kaikki eläimet maaliin ennen Noitaa, voi nopeammin etenevä pelaaja taktikoida lahjoittamalla askeleitaan hitaammin edenneille pelikavereilleen.

6 Mikäli joku/jotkut pelaajista ovat ehtineet maaliin ennen muita, he jatkavat vuorollaan nopan heittämistä. Nopan osoittama luku lahjoitetaan jollekin vielä matkalla olevalle pelaajalle. Mutta muistakaa varoa Noitaa!

7 Mikäli kaikki eläimet on saatu maaliin ennen Noitaa, on peli voitettu ja sadut pelastettu. Mikäli Noita ehtii ensin maaliin, onnistuu hän katalassa juonessaan ja voittaa pelin vieden sadut mukanaan.

*Pelilaudalla on muutama erikoismerkki,
joissa tulee noudattaa seuraavia sääntöjä:*



KYSYMYSKORTTI

Ohjaaja lukee satuun liittyvän kysymyksen.



NOIDAN ANSA

Tipahdit Noidan kaivamaan kuoppaan. Pyydä joku pelikavereistasi samalle merkille auttamaan sinut ylös kuopasta. Sillä aikaa Noita saa edetä 3 askelta.



PYSÄHDY

Auta Joulupukkia yhden heittovuoron ajan.



OIKOPOLKU

Päiset oikaisemaan vuonojen yli.



PALUUPOLKU

Joudut palaamaan 6 askelta taaksepäin.



Haltijat antavat sinulle taikapölyä, jonka avulla lennät Islannin yli 4 askelta.

Loikka Satuun

KOLME PUKKIA



KOTIHIIRI JA METSÄHIIRI



HIIRIMORSIAN



ERAKKO-EEMELI JA SUOLALUOLAN ARVOITUS



KOLME PUKKIA

*Norjalainen kansansatu.
Kertonut Heidi Hiltunen.*

KOLME PUKKIA

Olipa kerran kolme pukkia. Suurimman nimi oli Isopukki, keskimmäisen nimi oli Keskipukki ja pienimmän nimi oli tietenkin Pikkupukki. Kolme pukkia laidunsivat aina samalla vihreällä niityllä laaksossa, kunnes eräänä päivänä pitkän ja kuumen kesän loppupuolella he huomasivat että niitty oli kuivunut auringossa aivan ruskeaksi. Niityn poikki kulki joki, ja joen toisella puolella niitty oli säilynyt vihreämpänä. Pukit tähyilivät niityltä herkullisen näköisiä apiloita, ja niin tehdessään ne huomasivat olevansa valtavan nälkäisiä.

”Bää-ää, minä olen niin nälkäinen!” valitti Pikkupukki. ”Niityllä joen toisella puolella on tuoretta apilaa, mutta kuinka pääsimme joen yli?” mietiskeli Keskipukki. ”Älkää murehtiko veljet, tuolla kauempana on silta.” totesi Isopukki. ”Mutta on vain yksi ongelma. Olen kuullut, että sillan alla asuu ilkeä peikko, joka ei päästä ketään kulkemaan sillan yli.” ”Minä olen rohkea pikku pukki!” huudahti Pikkupukki. ”Minä en pelkää mokomaa öykkäri-peikkoa! Minä ylitän sillan ensimmäisenä!”

Niinpä lähti Pikkupukki ylittämään siltaa, kip-kop, kip-kop. Isopukki oli ollut oikeassa, ja sillan alla asusti ilkein, rumin ja nälkäisin peikko mitä kuvitella saattaa. Kun se kuuli Pikkupukin askeleet, se nuolaisi huuliaan ja huusi: ”Kuka kulkee minun sillallani?” ”Minä vain, Pikkupukki.” vastasi Pikkupukki. ”Minäpä tulen täältä, ja syön sinut suihin!” karjui ilkeä peikko. ”Voi ei, älä minua syö. Minä olen niin pieni ja mauton. Kohta perässäni on tulossa veljeni Keskipukki, odota mieluummin häntä.” Peikko oli paitsi ilkeä, niin myös ahne, ja sen mielestä Pikkupukki puhui järkeä. Niinpä peikko päästi Pikkupukin jatkamaan matkaansa vehreälle niitylle.

Seuraavaksi oli Keskipukin vuoro ylittää silta, Kip-Kop, Kip-Kop. Heti kun ilkeä peikko kuuli Keskipukin askeleet, se huusi hirvittäväällä äänellään: ”Kuka kulkee minun sillallani?” ”Minä vain, Keskipukki.”

vastasi Keskipukki. ”Minäpä tulen täältä, ja syön sinut suihin!” karjui ilkeä peikko. ”Voi ei, älä minua syö. Minä olen niin sitkeä ja pahanmakuinen. Kohta perässäni on tulossa veljeni Isopukki, odota mieluummin häntä.”

Kuten sanottu, peikko oli ahne, ja sen mielestä Keskipukinkin puheissa oli järkeä. Niinpä peikko päästi Keskipukinkin jatkamaan matkaansa vehreälle niitylle.

Vihdoinkin sillalle saapui Isopukki, KIP-KOP, KIP-KOP. Peikkoa hykerrytti, kun se kuuli Isopukin komeat askeleet. ”Kuka kulkee minun sillallani?” se huusi kammottavalla äänellään. ”Minä vain, Isopukki.” vastasi Isopukki. ”Minäpä tulen, ja syön sinut suihin!” karjui ilkeä peikko. ”Tule vain!” vastasi Isopukki rohkeasti.

Peikko rymisteli sillan alta, mutta ennen kun se ehti ymmärtääkään, oli Isopukki puskenut sen suurinta päätä jokeen. Isopukki pääsi turvallisesti kulkemaan veljiensä luokse.

Mutta mietitkö kuinka peikon kävi? Sitä ei enää koskaan tavattu näillä seuduilla. ✨



KOTIHIIRI JA METSÄHIIRI

*Ruotsalainen kansansatu.
Kertonut Annemari Laine*

KOTIHIIRI JA METSÄHIIRI

Olipa kerran utelias pieni kotihiiri, joka halusi nähdä maailmaa. Niinpä eräänä kauniina syysaamuna se päätti lähteä seikkailemaan. Se hyppelehti innoissaan kotitalonsa pihan poikki kohti suurta kuusimetsää.

Kiemuraisella metsäpolulla se tapasi toisen hiiren, joka kantoi suurta pähkinää. ”Hyvää päivää, hauska tavata rakas serkku! Mihinkäs viet noin suurta pähkinää?” Toinen hiiri pysähtyi ja tervehti kotihiirtä: ”Hyvää päivää ja hieno päivä onkin! Oletkos ennen nähnyt näin hienoa pähkinää? Paras sato vuosikausiin. Vien sitä kotiini suuren kuusen pesäkoloon talvivarastoksi.” ”Talvivarastoksiko?” ihmetteli kotihiiri. ”Kyllä vain rakas serkku. Olenhan metsähiiri ja minun on kerättävä talveksi ruokavarastoni täyteen, jotta pysyn kylläisenä.” ”Voi voi sentään.” päivitteli kotihiiri. ”Minun kotonani, olenhan kotihiiri, ruokaa riittää läpi talven ilman varastointiakin. Kyllä minun kelpaa nautiskella lämpimässä kotikolossani.” ”Mutta minullapas vasta onkin lokoisat oltavat korkealla tammessa tähtitaivasta katsellen ja maailman maukkaimmilla pähkinöillä herkutellen.” sanoi metsähiiri.

Hiiriserkukset ryhtyivät kinaamaan siitä, kumman kodissa olisi paremmat oltavat. Yhtäkkiä he saivat loistavan ajatuksen! Mitäpä jos kumpikin vierailisi toisen luona ja näkisi millaista elämä todella on talossa tai metsässä? Sitten he voisivat päättää kummalla hiirellä oli paremmat oltavat.

Kun koittivat talven ensimmäiset pakkaset ja lumi peitti maan, lähti kotihiiri metsähiiren luokse yökylään. Tunnelin kaivaminen lumeen oli vaivalloista ja kylmää ja kotihiiri oli väsynyt, kylmissään ja nälkäinen saapuessaan metsähiiren kotiin. ”Tervetuloa kotiini serkku rakas! Tulit juuri sopivasti iltapalalle.” Ja niin metsähiiri tarjosi kotihiirelle parasta pähkinäruokaa, mitä varastosta oli löytänyt. ”Ole hyvä, olen

valmistanut tämän herkullisen aterian isoäitini reseptin mukaan.” kertoi metsähiiri ylpeänä. ”Oi kuinka herkullista.” vastasi kotihiiri. ”Ymmärrän kyllä, että olet nähnyt kovasti vaivaa valmistaessasi sitä. Minun kun ei tarvitse ikinä miettiä moisia. Kodistani löytyy kaikenlaisia ruokia joka hiiren makuun. Mutta sittenpähan näet itse kun tulet luokseni kylään.” ”Nuuskaisepas kuitenkin tätä raikasta ulkoilmaa ja katsopas tuota tähtitaivasta, tällaista sinulla kai ei kuitenkaan ole?” sanoi metsähiiri. ”Ei nyt ruveta riitelemään serkku rakas, näenhän minä, että sinulla on asiat hyvin täällä. Uskon vaan, että minulla ne ovat vielä paremmin.” vastasi kotihiiri. ”Kukahän tässä haluaa riidellä? Voisimmeko vain nauttia tästä illasta ja pitää hauskaa?” sanoi metsähiiri ja juuri niin he tekivätkin.

Seuraavana iltana oli metsähiiren vuoro tulla kotihiirelle kylään. Kotihiiri oli metsähiirtä ulkoportailla vastassa. ”Tervetuloa kotiini serkku rakas! Nyt kipin kapin sisään, täällä ei ole turvallista.” ”Kuinka niin?” ihmetteli metsähiiri katsellen ympärilleen huolestuneena. ”Kissat, tiedäthän.” vastasi kotihiiri. ”Ei, en tunne yhtään kissaa, haluaisin kyllä mielelläni tavata sellaisen.” sanoi metsähiiri. ”Älä hulluja puhu!” huudahti kotihiiri ja veti metsähiiren sisään seinässä olevasta pikkuriikkisestä kolosta.

Kotihiiri johdatti serkkunsa alas talon kellariin, missä heitä odotti suuri valikoima erilaisia ruokia juustonmurusista leivänkannikoihin. ”Oi kuinka hyvin asiiasi ovatkaan!” huudahti metsähiiri ja niin he rupesivat ahmimaan herkkuja. Iloisin mielin metsähiiri halusi laittaa jalalla koreasti ja ryhtyi tanssahtelemaan pitkin kellarin hyllyjä. Eipä aikaakaan kun se törmäsi vahingossa hillopurkkiin, joka tipahti lattialle ja särkyi räsähtäen. ”Voi ei!” huudahti kotihiiri. ”Kissa kuuli sen varmasti!” ”En pelkää kissaa.” sanoi metsähiiri rohkeasti ja tönäisi toisenkin hillopurkin lattialle. Siinä samassa vilahti kellarin oviaukosta sisään iso kiukkuinen kissa, joka kovalla äänellä maukui ”Kylläpäpä täällä rotat melskaavat. Nyt siihen tulee loppu!”

Kotihiiri hypähti saman tien piiloon pieneen koloon, mutta metsähiiri jäi peloissaan seisomaan kissan eteen. ”Älä syö minua kiltti herra

Kissa! Kerron sinulle tarinan jos et syö minua!” vikisi metsähiiri. ”Äkkiä sitten!” naukaisi kissa. ”Olipa kerran kaksi pientä hiirulais- ta...” aloitti metsähiiri. ”Eivätkä ne olleet yksin.” jatkoi kissa. ”Ne olivat pyydystäneet pienen kalan.” vikisi metsähiiri. ”Joten niiden ei tarvinnut nähdä nälkää.” jatkoi kissa. ”Silloin tuli paikalle kettu ja söi pikku kalan...” piipitti metsähiiri. ”Ja nyt minä syön sinut!!” naukaisi kissa ja sieppasi metsähiiren suuhunsa.

Sillä välin kotihiiri oli uskaltanut ulos kolostaan ja hiipinyt ylös kellarin hyllylle suoraan kissan yläpuolelle. Ja viuh vaan, se työnsi kaikkein suurimman hillopurkin alas kissan hännän päälle. Kissa parkaisi isoon ääneen, sylkäisi metsähiiren suustaan ja loikkasi ulos kellarin ovesta.

”Kiitos kun pelastit henkeni!” sanoi metsähiiri vieläkin täristen pelosta. ”Mitäs tuosta!” vastasi kotihiiri ylpeänä. ”Haluaisin lähteä nyt kotiini.” sanoi metsähiiri. ”Vaikka sinulla on paljon hyvää ruokaa tarjolla, täällä ei ole kuitenkaan hetken rauhaa tuon otuksen takia. Niinpä sanonkin, että minun kotonani elämä on rauhallista ja parempaa: yksinkertaista ruokaa, raitista ilmaa ja mainiot näköalat.” ”Ei tule kuulonkaan!” vastasi kotihiiri. ”Kissaa voi olla piilossa eikä ruoka koskaan loppu, joten minun elämäni on parempaa kuin sinun!” ”Ei vaan minun!” huudahti metsähiiri.

Ja niin hiiret jatkoivat riitelemistä ja ovat riidoissa vielä tänäkin päivänä, eivätkä he enää vieraile toistensa kodeissa. ❀

HIIRIMORSIAN

*Suomalaisen kansansatu.
Kertonut Heidi Hiltunen.*

HIIRIMORSIAN

Olipa kerran vanha mylläri, jolla oli kolme poikaa. Kun pojat olivat olleet pieniä vauvoja, heille oli jokaiselle laitettu kotipihaan kasvamaan oma nimikkopuu. Poikien varttuesa aikuisiksi, sanoi heidän isänsä eräänä aamuna pojilleen: ”Kaatakaa nyt jokainen oma puunne, ja lähtekää itsellenne vaimoa hakemaan siitä suunnasta, johon puu kaatuu.”

Niin lähtivät pojat puitaan kaatamaan. Vanhimman pojan puu kaatui rikasta naapuritaloa kohden, keskimmäisen pojan puu kaatui myös kohti lähellä sijaitsevaa vaurasta taloa. Kolmannen pojan puu sen sijaan kaatui räsähtäen kohti synkkää sysimetsää. Vanhimille pojille tuli kiire lähteä naapuritaloista tyttäriä kosimaan. Nuorin pojista puolestaan huokaisi ja lähti kohti sysimetsää miettien, jäisikö kokonaan ilman morsianta.

Niin kulki nuorin pojista sysimetsässä. Kulki, kulki ja kulki. Koko päivän vaellettuaan hän löysi pienelle mökille, ja arveli voivansa levähtää siellä yön yli. Poika koputti oveen, mutta sepä ei ollutkaan lukossa. Ovi narahti auki tyhjään ja tunkkaiseen tupaan. Mökki oli ollut hylättyä jo vuosia, ja tuvan pöydällä istui pölyn keskellä vain yksinäinen hiiri. Poika istahti väsyneenä pöydän ääreen ja oli lentää hämmästyksestä selälleen, kun hiiri puhkesikin puhumaan.

”Minnehän mies on matkalla?” kysyi hiiri. ”Morsianta hakemaan,” kertoi poika säikähdyksestä toivuttuaan, ”mutta enhän minä morsianta täältä löydä, synkstä sysimetsästä!” Hiiri katseli poikaa arvioivasti, ja tokaisi sitten: ”No, mene sitten naimisiin minun kanssani!” ”Sinun kanssasi!” parkaisi poika. ”Ethän sinä ole ihminen ollenkaan!” ”Vannon, ettet tule naimakauppaasi katumaan.” vastasi hiiri niin itsevarmana, ettei pojallakaan ollut tähän enää mitään sanottavaa. Poika huokaisi, ja totesi ettei tule metsästä muutakaan morsianta löytämään. Niin sovittiin, että hiiri tulee pojalle vaimoksi, ja poika lähti apein mielin

kotiinsa kulkemaan.

Isä oli nuorinta poikaansa verannalla odottelemassa. Myös vanhemmat veljet olivat jo saapuneet kotiin. He kertoilivat vilkkaasti tuoreista morsiamistaan: kuinka viisaita ja kauniita he olivatkaan! Isä kuunteli tyytyväisenä, ja kysyi lopulta nuorimmaiseltaan: ”No, löysitkös sinä itsellesi morsiamen?” ”Sieltä synkstä sysimetsästä,” naureskelivat veljet ilkkurisesti. ”Kyllä minä morsiamen löysin, oikein hyvän morsiamen löysinkin. Hän on oikein suloinen.” sanoi nuorin poika lyhyesti ja paineli huoneeseensa jättäen perheensä katselemaan hämmästyneinä peräänsä.

Tuli seuraava aamu, ja silloin isä antoi pojilleen tehtävän pyytää morsiamia leipomaan leivän. Näin selviäisi, kuka heistä osaisi leipoa parhaiten. Vanhimmat veljet lähtivät naapuritaloihin, nuorimmaisen lähtiessä takaisin sysimetsään.

Mökille tultuaan poika sanoi hiirimorsiamelleen: ”Kas, nyt haluaa isäni että kaikki morsiamet leipovat hänelle, jotta saamme selville kuka teistä tekee parhaimman leivän. Mitä me nyt teemme?!” Hiiri otti sanaakaan sanomatta esille pienen tiu’un ja soitti sitä. Tupaan pelmahti joukko mustia hiiriä, ja niin alkoivat hiiret yhdessä leipää leipomaan. Poika katseli äimistyneenä, kuinka hiiret niin taitavasti osasivat leipää tehdä. Leivän valmistuttua hän pakkasi sen reppuunsa ja lähti isälleen näyttämään. Pikkuveljen leipä se osoittautuikin kotona maukkaimmaksi, ja niin olivat isoveljet hämmästyksestä mykkiä kun heidän morsiamien leivät jäivät kilvassa toisiksi.

Tuli kolmas aamu, ja silloin isä antoi pojilleen jälleen tehtävän. Tällä kertaa hän neuvoi poikia pyytämään morsiamia kutomaan hienointa kangasta jota he suinkin osaisivat. Vanhimmat veljet lähtivät omien morsiantensa luokse, molemmat varmoina siitä että tällä kertaa juuri heidän morsiamensa tekisi parhaimman kankaan.

Nuorin veljistä lähti uteliaisuutta mielessään katsomaan, mitä tapah-tuisi kun hän esittäisi tämän kertaisen pyyntönsä hiirimorsiamelleen. Poika kertoi mökillä hiirelle, että nyt isä oli kangasta vailla.

Hiiri tarttui jälleen tiukuunsa, eikä aikaakaan kun mustat hiiret olivat jälleen paikalla. Hiiret kehräsivät ja vyyhtivät ja kutoivat, kunnes mitä hienoin pellavakangas oli valmis. Poika otti kankaan ja lähti sitä kotiinsa viemään. Kotona sekä isä että vanhemmat veljet olivat äimistyneitä pojan levittäessä hiiren kankaan pöydälle. Se oli ohuinta ja hienointa pellavaa, jota kukaan heistä oli koskaan nähnyt.

Neljäntenä aamuna isä virkkoi: ”Nyt on teidän kolmen aika tuoda morsiamenne tänne kotiin näyttille.” Kaikki veljekset lähtivät morsiamiaan hakemaan, kaksi vanhinta iloisina vihellellen, mutta kolmannen askel oli raskas. Mitähän isä sanoisi moisesta hiirimorsiamesta? Veljetkin nauraisivat ratketakseen.

Tuvalle saapuessaan poika sai jälleen hämmästyä. Hänen morsiamensa, se pikkuinen hiiri, oli valjastanut viisi mustaa hiirtä pienen pähkinäpuolikkaasta tehdyn vaunun eteen, ja morsian itse istui vaunussa. ”Tulit varmaan minua nyt kotiisi hakemaan,” sanoi hiiri ylväänä. Poika vastasi hämmentyneenä, että näin tosiaan oli asian laita. ”Mitähän isä oikein tästä sanoo?” vaikersi poika heidän kulkiessaan kotia kohden. ”Jätä se minun huolekseni,” virnisti pikkuinen hiiri. Ja niin he lähtivät kulkemaan läpi tiheän metsän. Hiiri vaunuissaan ja poika hiirivankkureiden vieressä kävellen.

Erikaisen seurueen saapussa pienen joen yli kulkevalle sillalle, tuli heitä vastaan muukalainen joka säikähti pienten hiirien vipellystä sillalla. Ennen kuin poika ehti estää, tuo vastaantulija potkaisi hiiret inhoten jokeen.

”Sinne meni morsian!” parkaisi poika, ja jäi katsomaan joessa virtaavaa vettä. Mutta yhtäkkiä virrasta nousi viisi suurta ja komeaa hevosta vetäen perässään kultaisia vaunuja, joissa istui kaunis nuori tyttö.

”Etkös sinä morsiantasi tunnista!” huudahti tyttö pojalle saapuessaan sillalle. Poika tuijotti tyttöä, eikä saanut sanaa suustaan. Tyttö jatkoi puhuttaan. ”Minä olen kuninkaantytär, jonka ilkeä noita lumosi vuosikausia sitten. Vain jos ihmispoika pyytäisi minua morsiamekseen ja joku vielä tiputtaisi minut sen jälkeen veteen, muuttuisin takaisin

omaksi itsekseeni. Vuosikautia odotin metsässä ja olin varma että kukaan ei koskaan tulisi pelastamaan minua. Mutta tässä nyt olen, kiitos sinun ja tuon äskeisen muukalaisen!”

Niinpä ratsasti nuori pariskunta hevosvaljakollaan kotipihaan, jossa isoveljet olivat jo morsiamineen. Isä ei ollut tunnistaa nuorimman poikaansa istuvan näin komeissa vaunuissa, ennen kuin poika hyppäsi pois kyydistä ja virkkoi: ”Saanko esitellä teille morsiameni, kuninkaantytären!”

Seuraavana keväänä tanssittiin kuninkaantytären ja hänen sulhasensa häitä, keskellä sysimetsää pienessä mökissä joka oli lumouksen rauetua muuttunut takaisin entiseen loistoonsa, kuninkaanlinnaksi. Eikä kukaan koskaan saanut tietää, että myllärin nuorin poika oli ottanut morsiamekseen pikkiriikkisen hiiren. ❁



ERAKKO-EEMELI JA SUOLUOLAN ARVOITUS

*Pohjautuu Martti Niskalan kertomiin iltasatuihin.
Uudelleenkeronut Annemari Laine.*

ERAKKO-EEMELI JA SUOLUOLAN ARVOITUS

Oletko koskaan kuullut Erakko-Eemelistä? No, minäpä kerron sinulle. Erakko-Eemeli asustelee Ison Suon laidalla humisevassa metsässä, erään vanhan männyn juurakossa. Siellä voit nähdä joskus illan hämärtyessä valon loisteen pienestä sinisestä laivalyhdystä, joka roikkuu hänen kotinsa ovella. Ken tietää, mistä seikkailusta hän on sen itselleen saanut, sillä Erakko-Eemelillä on tapana joutua aina mitä merkellisimpiin seikkailuihin. Kukaan ei tiedä mistä Erakko-Eemeli on kotoisin tai minkä ikäinen hän on. Metsän väki tietää kertoa sen verran, että hän on aina ystävällinen eläimille ja auttaa hädässä olevia. Mutta siirrytäänpäs pikku hiljaa tähän tarinaan.

Oli kylmä pakkaspäivä, Erakko-Eemeli oli juuri herännyt päiväuniltaan virkeänä ja nälkäisenä. Edellissyksyn kantarellisaalis odotti sulatettuna pöydällä paistamista ja vesi herahti Erakko-Eemelin kielelle, kun hän ajatteli kohta pannulla paistuvaa sienimuhennosta. Syötyään Erakko-Eemeli vetäisi lämpimät turkikset yllensä, pakkasi reppuunsa hieman kuumaa kaakaota sekä eväsleivät ja suuntasi sitten Isolle Suolle.

Iso Suo on kuuluisa mainiosta hillasadostaan, mutta myös vaarallisen syvistä hetteistään, joihin jonkun matkalaisen kerrotaan joskus uponneen ja sille tielle jääneen. Kerrotaan myös, että joku matkailija olisi törmännyt suolla maahisiin, eikä ainakaan niihin kiltteihin. Reitti oli kuitenkin Erakko-Eemelille tuttu ja hän osasi kulkea sen silmät sidottunakin, olihan hän kulkenut sitä jo vuosikymmeniä. Niinpä hän iloisesti vihellellä hypähteli jäätäneeltä mättäältä toiselle. Tällä kertaa Erakko-Eemeli aikoi lähteä tutkimaan suon lounaisosaa, sillä se oli hänelle vielä tutkimatonta seutua, olihan Iso Suo nimensä mukaisesti Todella Iso Suo.

Ilta rupesi jo hämärtämään kun Erakko-Eemeli viimein muisti eväät repussa ja ryhtyi etsimään sopivaa taukopaikkaa niiden syömiseen. Suon reunustalla oli kuin olikin kaatunut kelohonka, jonka päällä olisi erinomaista nauttia eväistä katsellen hiljalleen kirkastuvaa kuutamoa. Juuri kun Erakko-Eemeli oli kaatamassa kuksaansa toista kupillista kuumaa juotavaa, hän kuuli alapuoleltaan pientä vikinää. Mikä ihme se ääni mahtoi olla ja mistä se kuului?

Erakko-Eemeli hörppäsi jo viilenneen kaakaonsa kurkkuunsa, pakkasi reppunsa pikaisesti ja päätti ryhtyä tutkimaan asiaa. Puun rungon vieressä näytti olevan pienen luolan tapainen suuaukko, josta Erakko-Eemeli aikoi mahtua sisään. Hän heitti repun selkäänsä ja lähti ryömimään tunneliin, jonka perältä vikinä kuului. Tunneli oli todella ahdas ja vaivalloinen ryömiä ja pian Erakko-Eemeli huomasi olevansa aivan hiki päässä. Toivon mukaan tunneli pian päättyisi. Ääni läheni lähenemistään ja pian Erakko-Eemeli huomasi hieman valon kajoa edessä päin. Ja kun tunneli vihdoinkin viimein päättyi, mitä hän näkikään edessään?

Luola aukeni isona ja matalana ja sen seinämällä oli tuohesta tehtyjä soihtuja, jotka valaisivat himmeästi. Keskellä luolaa oli pieni heinästetty vuode, jolla makasi pikkuruinen keijukainen. Keijukaisen toinen siipi oli taipunut ikävän näköisesti ja se valitti ja vaikeroi sydäntä särkevästi.

”Hui! Kuka sinä olet?” kiljahti pikku keijukainen. Keijukaisilla on koiraakin parempi hajuaisti, joten se haistoi hikisen vieraan ennen kuin näki tämän. ”Olen Erakko-Eemeli. Tulen ystävänä.” vastasi Erakko-Eemeli ja polvistui keijukaisen viereen. ”Mitä on tapahtunut?” ”Oletko sinä Erakko-Eemeli? Olen kuullutkin sinusta myyrältä, joka asui naapurissamme. Oi kuinka upeaa, että tulit! Tarvitsemme apuasi!” ja pieni keijukainen jatkoi kertomustaan.

”Asun täällä maan alla perheeni kanssa. Isäni, äitini ja pieni veljeni joutuivat eilen ilkeän hiisijoukkion vangiksi, vain minä pääsin pakenemaan. Siinä samalla loukkasin siipeni ja pääsin hädin tuskin palaamaan kotiin. Sinun täytyy auttaa minua pelastamaan heidät!”

pieni keijukainen huudahti. ”Tietysti minä autan sinua. Se hiisien surkimusjoukko on aina kiusaamassa pienempiään. Ensiksi meidän on saatava tuo siipesi kuntoon ja sitten voit näyttää minulle minne perheesi vietiin.” sanoi Erakko-Eemeli ja otti repun selästään.

Erakko-Eemelin reppu oli kuuluisa siitä, että vaikka se oli pienen pieni, se tuntui kätkevän sisäänsä aina juuri sen asian, mitä kussakin seikkailussa tarvittiinkin. Niinpä Eemeli kaivoi kätköistään metsän kasveista tekemäänsä hoivasalvaa, joka paransi lähestulkoon kaikki vaivat, mitä kuvitella saattaa. Älä kuitenkaan kysy miten sitä valmistetaan, sillä se on salaisuus! Lisäksi sieltä löytyi juuri keijukaisen siipeen sopiva side, joka oli valmistettu metsätähden lehdistä, eihän keijukainen ollut juuri kimalaista suurempi.

Hoidettuaan keijukaisen siiven kuntoon, Erakko-Eemeli nosti hänet varovasti rintataskuunsa ja lähti ryömimään erästä toista tunnelia pitkin keijukaisen neuvomaan suuntaan. Hetken matkaa kuljettuaan Erakko-Eemeli saattoi nousta konttausasentoon ja pian seisomaankin, sillä tunneli muuttui hiidenkorkuiseksi. Erakko-Eemeli joutui hieman nyrpistämään nenäänsä, sillä hiisien haju oli ällöttävä ja voimistui voimistumistaan, mitä syvemmälle he kulkivat. Hetken päästä keijukainen kuiskasi Erakko-Eemelin korvaan: ”Nyt olemme jo aivan lähellä. Tuon mutkan takaa aukeaa hiisien juhlasali ja sen perällä on perheeni vangittuna.” Hitaasti Erakko-Eemeli hiipi mutkan taakse ja kurkisti. Salissa oli hiiren hiljaista eikä ketään ollut näkyvissä. Salin toisessa päädyssä oli ovi, jossa näytti olevan lukko.

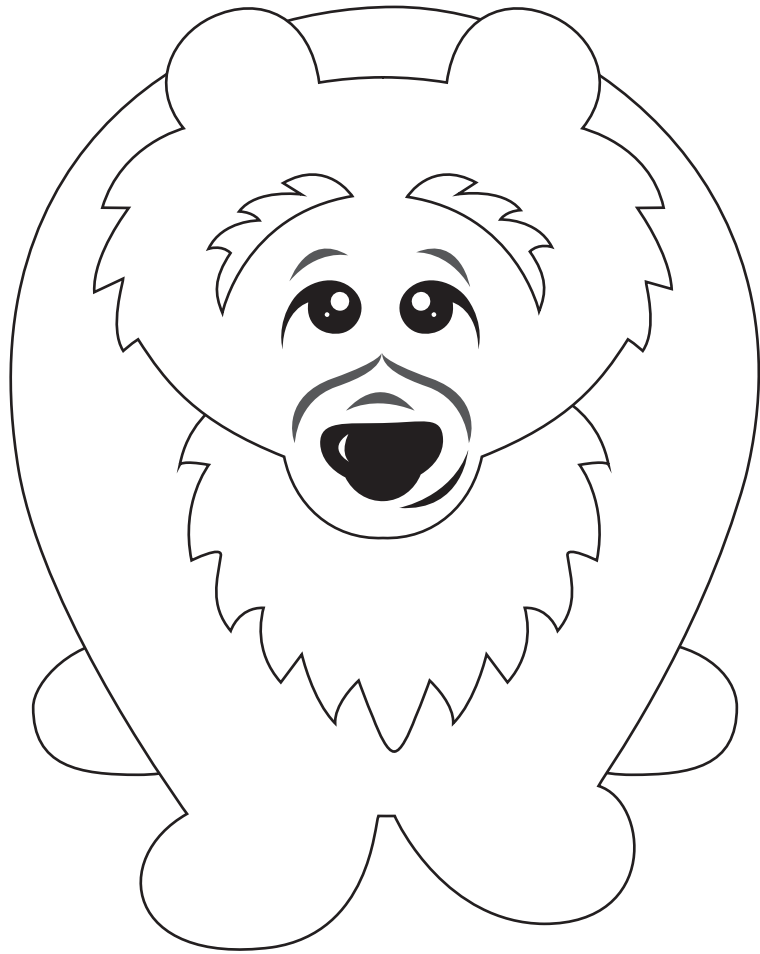
Samassa ovi aukesi ja remuava hiisijoukkio pelmahti huoneeseen, keijukaiselta pääsi säikähtänyt vingahdus. Erakko-Eemeli mietti hetken ja käveli sitten repustaan jotain, mikä ei kuitenkaan näyttänyt miltään ja levitteli käsiään itsensä yllä. Keijukainen katseli kauhuissaan kuinka Erakko-Eemeli sitten vain käveli rauhallisesti metelöivien hiisien ohitse huoneen perällä olevalle ovelle. Miten ihmeessä hiidet eivät huomanneet heitä? mietti keijukainen peläten Erakko-Eemelin taskusta. Eihän hän voinut tietää, että Erakko-Eemeli oli toissa kesänä saanut Kauniin Lammen metsäneidoilta näkymättömyysviitan, jonka oli heittänyt nyt heidän ylleen.

Saavuttuaan takahuoneeseen Erakko-Eemeli näki pienen kaninhäkin kokoisen vankilan ja sen sisällä kolme pelokasta keijukaista. Hän pyysi kuiskaten keijukaistyyttöä kertomaan vanhemmilleen, että oli piilossa näkymättömyysviitan alla ja oli tullut auttamaan perheensä pakoon Erakko-Eemelin avulla. Heidän pitäisi olla nyt hipihiljaa, jotta hiidet eivät huomaisi heitä. Sitten Erakko-Eemeli sieppasi häkin reppuunsa ja käveli ulos huoneesta kohti hiisijoukkoa. Hiidet olivat hiljentyneet ja tuntuivat nuuskivan ilmaa. Voi ei! ajatteli pikku keijukainen, hiisien hajuasti oli alkanut toimia. Ennen kuin hiidet ehtivät tehdä mitään, Erakko-Eemeli kaivoi repustaan kukkaistuoksu-pommin ja heitti sen käytävän suulle. Hiidet eivät voi sietää kauniita asioita tai tuoksuja ja niin he saivat hyvän etumatkan hiisien paetessa kiljuen toiseen suuntaan. Keijukaisperhe oli pelastettu!

Varovasti Erakko-Eemeli ryömi takaisin perheen kotiluolaan ja laski keijukaiset alas repustaan ja taskustaan. Halattuaan toisiaan pitkään keijukaisperhe kiitteli Erakko-Eemeliä vuolaasti ja aikoi jopa järjestää hänen kunniaakseen juhlat. Mutta se onkin jo aivan toinen tarina. ✨

VÄRITYSKUVAT







Lärarens guide

satulloikka

ETT STEG TILL SAGAN



ERAKKO-EEMELI | EMIL-EREMIT

1. Missä Erakko-Eemeli asustaa?
1. Var bor Emil-Eremit?



www.satuloikka.fi
www.ettstegtillsagan.fi

ETT STEG TILL SAGAN satuloikka

Pedagogtinen kielikylypeli
Ett pedagogiskt språkbadspel

5+



ETT STEG TILL SAGAN satuloikka

FI SADUT OVAT VAARASSA!
Ilkeä nouta Tarantula aikoo varastaa katkitt ihanaat sadut Pohjolasta. Tule mukaan jännittävään seikkailun halki Pohjoismaiden ja pelasta sadut yhdessä ystäviest kanssa!

SE PELET FRÄMJÄR:

- barnets språkutveckling
- kunskaper i främmande språk
- inbillningsförmåga
- minne
- gruppanda

Spelet passar sig utmärkt att användas i språkbadgrupper. Språk: finska och svenska.

SE PELET FRÄMJÄR:

- barnets språkutveckling
- kunskaper i främmande språk
- inbillningsförmåga
- minne
- gruppanda

Spelet passar sig utmärkt att användas i språkbadgrupper. Språk: finska och svenska.

Utvecklad i samarbete med språkbadpedagoger.

INNEHÅLL: spelplan, fyra djurfigurer, en häxfigur, frågekort, spelregler.

PELIN ALKUPERÄSIDÄ / ORIGINAL IDÉN:
Heljä Hiltunen, Annetari Laine
PELIN ULKOASUN SAHINNTTELI / DESIGN: Saija Tyrkkyinen

5+ | 2-4 PELIÄJÄR SPELARE

Et sovellet alle 3-vuotaille, sisältää pieniä osia.
Rekommenderas inte för barn under 3 år. Innehåller smådelar.





Lähteet

PAINETUT LÄHTEET

AUTERE, Hilikka. 1980. Suomalaisia kansansatuja. Arvi A. Karisto Osakeyhtyö, Hämeenlinna.

BISHOP, Franklin. 2006. Sarjakuvapiirtäjän käsikirja. Kustannus-Mäkelä Oy, Karkkila.

HILTUNEN, Heidi & LAINE Annemari. 2015. Satuloikka. Kielikylpyä, tarinoita ja yksi lautapeli.

Laurea-ammattikorkeakoulu, Hyvinkää. Sosiaali-, terveys- ja liikunta-alan ammattikorkeakoulututkinto. Sosionomi amk opinnäytetyö.

ITKONEN, Markus. 2000. Typoteesejä. Ykkös-Offset Oy, Vaasa.

LOIRI, Pekka, JUHOLIN, Elisa. 2006. HUOMI! Visuaalisen viestinnän käsikirja. 2. painos. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.

KOSKELA, Ilpo. 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja. WS Bookwell, Porvoo.

YLÖNEN, Hilikka. 2000. Loihditut linnut. Satujen merkitys lapselle. 1. painos. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Tampere.

SÄHKÖISET LÄHTEET

HARJU-LUUKKAINEN, H. 2010. Sukellus kielikylpyyn. Perustietoa vanhemmille kielikylvystä. www.kulturfonden.fi/Site/Data/686/Files/Sukellus_kielikylpyyn.pdf, 30.8.2015

HILTUNEN, H. & LAINE, A. 2014–2015. Sähköpostikeskustelut.

www.luontoportti.com/suomi/fi/nisakkaat, 30.8.2015

SUULLISET LÄHTEET

AIROLA, Sari, 2014. Lahden Muotoilu- ja taideinstituutin Kuvitus- ja Kuvitustekniikat-kurssit

hiltunen, Heidi & laine, Annemari. 2014–2015. Tapaamiset ja keskustelut.

KUVALÄHTEET

KUVA 1. Suomalaisia kansansatuja 1980. Hiiri morsiamena, 25.

KUVA 2. Suomalaisia kansansatuja 1980: Kuolema kummina, 223.

KUVA 3. Suomalaisia kansansatuja 1980: Kettu kosiomiehenä, 161.

KUVAT 4–5. www.konkkaronkka.fi, 30.8.2015

KUVA 6. www.tactic.net/site/pictures/Products/52694_1.jpg, 14.9.2015

KUVA 7. www.tactic.net/site/pictures/Products/52713_1.jpg, 14.9.2015

KUVA 8. www.lautapeliopas.fi/kuvat/2011/12/ensimmäinentietopelini.jpg, 29.9.2015

KUVA 9. www.lautapeliopas.fi/kuvat/2011/12/ensimmäinentietopelini-lauta.jpg, 29.9.2015

KUVA 10. www.cartographik.com/myanmar-singapore-13-work-2.html, 15.1.2015

KUVA 11. [tumblr.weandthecolor.com/post/96796486341/discover-australia-map-illustration-jimmy](https://www.tumblr.com/weandthecolor/post/96796486341/discover-australia-map-illustration-jimmy), 15.1.2015

KUVA 12. <https://dribbble.com/shots/1736845-Illustrated-World-Map>, 15.1.2015

KUVA 13. cdn.myfonts.net/s/aw/720x360/289/0/148187.jpg, 30.8.2015

KUVA 14. Valokuva: Saija Tynkkynen

KUVA 15. Valokuva: Heidi Hiltunen

KUVAT 16–21. Valokuvat: Saija Tynkkynen

KUVA 22. www.luontoportti.com/suomi/images/20202.jpg, 30.8.2015

KUVA 23. www.tunturisusi.com/vulpesvulpes.html, 30.8.2015

KUVA 24. www.antikvaari.fi/imagesproduct/1064_ketturepolainen5927.jpg, 30.8.2015

KUVA 25. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/3/3d/Robin_Hood_%28vuoden_1973_elokuva%29.jpg/250px-Robin_Hood_%28vuoden_1973_elokuva%29.jpg, 29.9.2015

KUVA 26. http://27.media.tumblr.com/tumblr_leizxh7f5w1qfgqalo1_500.jpg, 29.9.2015

KUVA 27. www.luontoportti.com/suomi/images/20233.jpg, 30.8.2015

KUVA 28. www.luontoportti.com/suomi/images/20229.jpg, 30.8.2015

KUVA 29. www.disney.fi/nalle-puh/common/img/characters/winnie.png, 29.9.2015

KUVA 30. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/thumb/2/2e/Yogi-bear-1958.jpg/250px-Yogi-bear-1958.jpg>, 29.9.2015

KUVA 31. www.leffatykki.com/static/content/preview/7c5ebad45507b9cfd08f47c793719c9e.jpg, 29.9.2015

KUVA 32. http://a4.images.cdn.yle.fi/image/upload/w_1000,h_562,c_fill/w_854,dpr_1.0,f_auto,q_80,d_yle-tv2.jpg/13-1-1336291.jpg, 29.9.2015

KUVA 33. www.luontoportti.com/suomi/images/20177.jpg, 30.8.2015

KUVA 34. www.luontoportti.com/suomi/images/20255.jpg, 30.8.2015

KUVA 35. www.tunturisusi.com/metsajanis/kuva1.jpg, 30.8.2015

KUVA 36. <http://cdn26.us1.fansshare.com/photo/looneytunesbackinaction/bunny-series-universe-space-jam-looney-tunes-back-in-action-created-by-looney-tunes-back-in-action-bugs-bunny-2043616826.jpg>, 29.9.2015

KUVA 37. www.disney.fi/bambi/images/gallery_images/BDE_ks06.jpg, 29.9.2015

KUVA 38. www.disney.fi/nalle-puh/common/img/characters/rabbit.png

KUVA 39. www.luontoportti.com/suomi/images/20215.jpg, 30.8.2015

KUVA 40. www.luontoportti.com/suomi/images/20257.jpg, 30.8.2015

KUVA 41. http://3.bp.blogspot.com/-cfuyf1aGB_U/UnJg7sYTHWI/AAAAAAAAAlo/9eD7GACsZGw/s1600/tiku_edited-1.png, 29.9.2015

KUVA 42. http://vignette3.wikia.nocookie.net/iceage/images/0/03/Scrat_%28character_model%29.jpg/revision/latest/scale-to-width-down/300?cb=20150102182209, 29.9.2015

KUVA 43. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/1/11/Screenshot_noita-noita.jpg, 29.9.2015

KUVA 44. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fi/7/71/Milla_Magia.jpg, 29.9.2015

KUVA 45. www.leffatykki.com/static/content/preview/fe95e05d96c4c91308152dbccb6e5368.jpg, 29.9.2015

KUVA 46. www.lautapelikauppa.fi/api/thumbnaill?img=/files/lautapeli.kotisivukone.com/Pelinappulat/nappula3.jpg&width=170&height=250, 29.9.2015

KUVA 47. Valokuva: Saija Tynkkynen

KUVA 48: www.myfonts.com/fonts/adobe/perpetua/gallery.html, 30.8.2015

Kiitokset

Yhteistyökumppanini *Heidi Hiltunen* ja *Annemari Laine*.

Opinnäytetyöni ohjaajat *Christoffer Leka*, *Penni Osipow* ja *Sari Airola*.

Opponenttini ja henkinen tukeni *Hanna Tanskanen*.

Testiryhmäni *Otto* ja *Toivo Tynkkynen*



