

Pia Häkkinen & Tia-Maria Kaipainen

VUOROVAIKUTUKSELLISET LEIKIT – OPETUSMATERIAALI
LASTEN JA NUORTEN MIELENTERVEYSTYÖN OPETUKSEN
TUEKSI

Hoitotyön koulutusohjelma

2019

VUOROVAIKUTUKSELLISET LEIKIT – OPETUSMATERIAALI LASTEN JA NUORTEN MIELENTERVEYSTYÖN OPETUKSEN TUEKSI

Häkkinen, Pia
Kaipiainen, Tia-Maria
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Hoitotyön koulutusohjelma
Toukokuu 2019
Sivumäärä: 40
Liitteitä: 4

Asiasanat: leikki, vuorovaikutus, Theraplay

Toiminnallisen opinnäytetyön aiheena olivat luovat menetelmät mielenterveystyössä. Opinnäytetyömme tarkoituksena oli tuottaa lasten ja nuorten mielenterveys- ja päihdetyön simulaatio-opetukseen tietoa vuorovaikutuksellisista leikeistä hoitotyön opiskelijoille mielenterveys- ja päihdetyön opetuksen tueksi. Aihetta rajattiin alle kouluikäisten lasten mielenterveystyöhön ja aiheeksi valikoitui vuorovaikutukselliset leikit mielenterveystyön tukena. Tavoitteena oli luoda opetusmateriaali, jonka avulla hoitotyön opiskelijat ja tulevat ammattilaiset saavat keinoja lasten kohtaamiseen hoitotyössä.

Opetusmateriaalin tekeminen lisäsi omaa käsitystämme vanhemman ja lapsen välisen vuorovaikutuksen merkityksestä lapsen mielenterveyden kehityksessä sekä vuorovaikutuksellisten leikkien käytöstä lapsen kehityksen tukena.

Projektin tuotos on Powerpoint-ohjelmalla tehty 20-sivuinen materiaali, jossa käsitellään aluksi lyhyesti teoriaa vuorovaikutuksesta ja Theraplaysta, jonka jälkeen esitellään erilaisia vuorovaikutusleikkejä Theraplayn osa-alueiden mukaan jaoteltuna. Materiaali arvioitiin esittämällä se eräälle opiskelijaryhmälle, jolta pyydettiin materiaalista palaute kirjallisesti. Materiaalin koettiin olevan selkeä ja helposti ymmärrettävä sekä visuaalisesti siisti. Kehitettävää löytyi muun muassa siinä, että materiaalissa voisi olla enemmän aiheeseen liittyviä kuvia tai videolinkkejä aiheesta.

INTERACTIVE PLAYS – EDUCATIONAL MATERIAL FOR TEACHING MENTAL HEALTH CARE OF CHILDREN AND ADOLESCENTS

Häkkinen, Pia
Kaipiainen, Tia-Maria
Satakunta University of Applied Sciences
Degree Programme in nursing
May 2019
Number of pages: 40
Appendices: 4

Keywords: play, interaction, Theraplay

The theme of this functional thesis was functional methods in mental health care and the purpose was to create teaching material for nursing students of Satakunta University of Applied Sciences. The subject was defined to mental health care of children under school age and the final subject was interactive plays in maintenance of mental health care. The aim was to create a teaching material which provides nursing students ways to interact with children in nursing.

Creating this educational material contributed to our own understanding of the importance of parent-child interaction in the development of child's mental health and the use of interactive plays to support child's development.

The output of the project is a 20-page material created with Powerpoint. It consists of a brief introduction to the theory of interaction and Theraplay followed by examples of different interaction plays which are divided into Theraplay sub-areas. The material was presented to a group of students, who evaluated it by using a feedback form. According to the feedback, the material is clear, easy to understand and visually presentable. Material could be improved by adding pictures or video links to it.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	PROJEKTIN TILAAJA JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ.....	6
2.1	Työn tilaajan esittely.....	6
2.2	Hoitotyön koulutus.....	6
2.3	Simulaatio-opetus	6
3	PROJEKTIN TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT.....	7
3.1	Theraplay	7
3.1.1	Theraplay käytännössä	8
3.1.2	Theraplayn viisi peruselementtiä.....	9
3.1.3	Theraplay-terapeutin koulutusvaatimukset	10
3.2	Ryhmätheraplay	11
3.2.1	Ryhmätheraplayn neljä peruselementtiä.....	12
3.2.2	Ryhmätheraplay käytännössä	13
3.3	Vuorovaikutusleikki.....	14
3.3.1	Leikki	14
3.3.2	Vuorovaikutus	15
3.3.3	Vuorovaikutukselliset leikit.....	16
3.4	Aikaisemmat tutkimukset ja projektit.....	28
4	PROJEKTIN TARKOITUS JA TAVOITTEET	29
5	PROJEKTITYÖ MENETELMÄNÄ	30
5.1	Projektityön vaiheet	30
5.2	Projektin suunnittelu, toteutus ja tuotos.....	32
5.3	Projektin arviointi	35
6	POHDINTA.....	36
6.1	Eettisyyden ja luotettavuuden pohdinta	36
6.2	Pohdinta ja jatkokehitysaiheet	37
	LÄHTEET.....	39
	LIITTEET	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyön aihe saatiin Satakunnan ammattikorkeakoululta. Alkuperäinen aihe oli luovat menetelmät mielenterveystyössä – opetusmateriaalia mielenterveys- ja päihdetyön opetuksen tueksi ja se valittiin opinnäytetyön aloitusseminaarissa syksyllä 2017. Aihetta haluttiin rajata tarkemmin ja lopulliseksi aiheeksi valikoituikin vuorovaikutusleikit lasten mielenterveystyössä. Aiheen valikoitumiseen vaikutti meidän molempien kiinnostus sekä lapsiin ja nuoriin, että mielenterveystyöhön. Projektimme työnimenä toimii ”Vuorovaikutukselliset leikit lasten ja nuorten mielenterveystyössä”. Työn tarkoituksena oli tuottaa lasten ja nuorten mielenterveys- ja päihdetyön simulaatio-opetukseen tietoa vuorovaikutuksellisista leikeistä hoitotyön opiskelijoille mielenterveys- ja päihdetyön opetuksen tueksi.

Vuorovaikutusleikillä voidaan vastata lapsen tarpeeseen tulla nähdyksi, kuulluksi ja kohdatuksi. Vuorovaikutusleikeissä korostuvat intensiivinen ja iloinen yhdessäolo. (Korhonen 2017). Vuorovaikutuksellisia leikkejä käytetään esimerkiksi Theraplay-terapiassa, minkä teoriaa myös käsitellään tässä opinnäytetyössä. Jokainen lastenhoitotyössä oleva hoitaja voi hyödyntää työssään vuorovaikutusleikkejä, mutta Theraplay-terapiaan vaaditaan koulutus, jota järjestää Suomen Theraplay-yhdistys.

Vanhempien ja lapsen välisen vuorovaikutuksen hoito on todettu tehokkaaksi keinoksi ehkäistä ja korjata lasten mielenterveysongelmia. Vuorovaikutusinterventioita on runsaasti erilaisia, mutta tehokkaiksi todetuissa menetelmissä on yhteistä se, että niissä keskitytään vanhemman sensitiivisyyden, myönteisen ohjauskyvyn sekä reflektiivisen kyvyn tukemiseen. Tarve lasten mielenterveysongelmien tehokkaampaankaan ehkäisyyn ja hoitoon on lisääntynyt ja näin ollen vuorovaikutussuhteiden hoitaminen on yhä tärkeämpää. (Mäkelä & Salo 2018.)

2 PROJEKTIN TILAAJA JA TOIMINTAYMPÄRISTÖ

2.1 Työn tilaajan esittely

Opinnäytetyön tilaajana on Satakunnan ammattikorkeakoulu, SAMK. SAMK on neljällä eri kampuksella toimiva korkeakoulu, jonka vahvuusaloihin kuuluvat mm. robotiikka, tekoäly, merenkulku sekä ikääntyvien palvelut. Kampukset sijoittuvat Poriin, Raumalle, Huittisiin sekä Kankaanpäähän. Vuonna 2018 erilaisia koulutuksia oli yhteensä 36, joista 11 olivat englanninkielisiä. Kansainvälisyys onkin yksi SAMKin vahvuuksista. Tutkinto-opiskelijoita SAMKissa oli vuonna 2018 jopa 6111. (Satakunnan ammattikorkeakoulun [www-sivut](#).)

2.2 Hoitotyön koulutus

Vuonna 2017 SAMKissa alkaneessa hoitotyön opetussuunnitelmassa on kahden opintopisteen lasten ja nuorten mielenterveystyön opintojakso, jonka simulaatio-opetuksen tueksi tuotamme opinnäytetyömme. Hoitotyön koulutus on kokonaisuudessaan 210 opintopisteen koulutus josta valmistuu sairaanhoitajaksi (AMK). Koulutus sisällyttää mm. hoitotyön eettistä osaamista ja kehittämistä, ammatillista- sekä moniammatillista toimintaa, sekä näyttöönperustuvaa hoitotyötä ja terveyden edistämistä. (Satakunnan ammattikorkeakoulun [www-sivut](#).) ”Hoitotyön koulutuksen tavoitteena on, että valmistuttuaan opiskelija osaa toimia sekä itsenäisesti että moniammatillisissa työryhmissä hoitotyön asiantuntijana ja kehittää sosiaali- ja terveysalaa” (Satakunnan ammattikorkeakoulun [www-sivut](#)).

2.3 Simulaatio-opetus

Simulaatio-opetus on menetelmä, jolla jäljitellään todellisia tapahtumia. Simulaatio-opetus on tehokas opiskelumenetelmä, jossa oppiminen perustuu konkreettisiin simuloituihin tapahtumiin, mutta myös teoria on mukana toiminnassa. Menetelmä mahdollistaa useiden taitojen, kuten tiimityö-, päätöksenteko- ja ongelmanratkaisutaitojen yhtäaikaisen oppimisen. (Pennanen 2013.)

Pakkanen, Salminen & Stolt kuvasivat kirjallisuuskatsauksessaan sairaanhoitajaopiskelijoiden oppimista potilassimulaatiolla sekä opiskelijoiden kokemuksia tästä. Kirjallisuuskatsauksen tuloksina todettiin, että simulaatio-opetus kehitti monipuolisesti sairaanhoitajaopiskelijoiden osaamista, tiimityöskentely- ja vuorovaikutustaitoja sekä hoitotyön päätöksentekotaitoja. Sairaanhoitajaopiskelijoiden kokemukset simulaatio-opetuksesta olivat enimmäkseen positiivisia ja he kokivat sen arvokkaana oppimiskokemuksena. (Pakkanen, Salminen & Stolt 2012.)

3 PROJEKTIN TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT

3.1 Theraplay

Theraplay-menetelmä sai alkunsa jo 1960-luvulla Chicagossa, kun Ann Jernberg halusi luoda varhaiskuntoutusohjelman syrjäytymisvaarassa oleville lapsille. Jernberg käytti hoitomuodon mallina tervettä lapsen ja vanhemman kiintymyssuhdetta ja theraplay pohjautuukin juuri kiintymyssuhdeteoriaan. (Tanskanen & Timonen-Kallio 2010, 99.) ”Suomeen Theraplay-menetelmä tuli 1990-luvulla” (Tanskanen & Timonen-Kallio 2010, 99). On mielenkiintoista, että sanalle theraplay ei kuitenkaan löydy suomenkielistä käännettä, sillä theraplay-terapiaa käytetään Suomessa lasten monien eri ongelmien hoitoon kuten erilaisten kiintymys- ja vuorovaikutushäiriöiden, syömis- ja unihäiriöiden sekä käyttäytymisen hallinnan hoidossa. (Suomen Theraplay-yhdistys ry:n [www-sivut](#).)

Menetelmän ihmiskuva on yksinkertainen. Hyvään kehitykseen lapsi tarvitsee kokemuksia, ettei ole yksin tässä maailmassa, ettei tarvitse itse vastata kaikesta, että voi itse vaikuttaa maailmaan ja että elämä tuntuu, fyysisten aistien kautta, tarpeeksi usein hyvältä. Jos lapsi ei saa näitä kokemuksia aikuisen kautta, hän hakee niitä itse vanhempana mahdollisesti esimerkiksi päihteiden kautta. Theraplay-terapeutti antaa näitä kokemuksia lapselle ja auttaa vanhempia antamaan lapselleen näitä kokemuksia. (Mäkelä 2003.) Theraplay-menetelmässä käytettävät kiinnittymiseen tähtäävät aktiviteetit auttavat lasta, jolla on ongelmia lapsi-vanhempi -kiintymyssuhteessa (Jernberg &

Booth 2003, 17). Theraplayn avulla pyritään myös vahvistamaan lapsen itsetuntoa, luottamusta sekä kykyä säädellä ja tunnistaa erilaisia tunteita niin itsessään kuin muissa ihmisissä (Schaefer & Kaduson 2012, 121).

Theraplayssa pyritään rakentamaan mahdollisimman luottamuksellinen suhde terapeutin ja perheen välillä. Yleensä molemmat vanhemmat osallistuvat, aluksi videohavainnoinnin kautta, myöhemmin fyysisesti samassa tilassa. Näin vanhempia autetaan huomaamaan lapsen reaktiot ja muuttamaan käyttäytymistään niiden mukaan. Vanhemmille ohjataan esimerkiksi tapoja rauhoittaa ylivireää tai levotonta lasta. Vanhempia autetaan ohjaamaan ja kannustamaan lasta sekä tukemaan lasta ongelmallisissa tilanteissa. Tämä toteutuu leikkien kautta, jotka on suunniteltu vahvistamaan lapsen itsetuntoa onnistumisen kautta. Leikkien tarkoitus on vahvistaa yhdessä koettua iloa. Jaetun ilon arvellaan olevan yksi mielenterveystyössä liian vähän käytetty voimavara. (Mäkelä & Salo 2018.)

3.1.1 Theraplay käytännössä

Theraplay-terapiaan sisältyy arviointijakso, varsinainen hoitajakso ja seuranta. Arvioinnissa haastattelemalla lapsen vanhempia tai huoltajia selvitetään perheen taustaa ja senhetkistä tilannetta, arvioidaan lapsen suhdetta kumpaankin vanhempaan havainnoimalla ja lopuksi esitetään lapsen huoltajille alustava arvio lapsen ongelmasta. Varsinainen hoitajakso käsittää terapiaistunnot, jotka terapeutti suunnittelee yksilöllisesti lapsen tarpeet huomioiden. Terapiatuokioiden leikit vaihtelevat aktiivisista rauhallisempiin leikkeihin. Vanhemmilla on yleensä oma terapeuttinsa, jonka kanssa he seuraavat lapsen ja lapsen terapeutin työskentelyä aluksi videolta tai seurantalasin takaa. Vanhempien terapeutti valmistee heitä ymmärtämään terapian kulkua. Loput istunnot toteutetaan niin, että vanhemmat ovat terapeuttinsa kanssa läsnä ja leikkivät vuorovaikutusleikkejä lapsensa kanssa Theraplay-terapeutin ohjauksessa. Seurantakäyn- tejä voi olla esimerkiksi kolmen ensimmäisen kuukauden ajan kuukauden välein ja tästä eteenpäin esimerkiksi muutaman kerran vuodessa. (Jernberg & Booth 2003, 31-32.)

3.1.2 Theraplayn viisi peruselementtiä

Tanskanen & Timonen-Kallio (2010, 101) kuvaavat theraplayn perustuvan viidestä peruselementistä, joita ovat yhteyden rakentaminen, hoivaaminen, jäsentäminen, haastaminen ja leikkisyys.

Yhteyden rakentamisen tulee olla lapsilähtöistä, eikä lasta saa pakottaa siihen. Aikuisen tulee käytöksellään viestiä lapselle, että hän aidosti haluaa olla lapsen lähellä. Yhteyden rakentamisen apuna on hyvä käyttää erilaisia leikkejä, kuten oman kehon tuntemusleikit. (Tanskanen & Timonen-Kallio 2010, 102.) Turvallinen aikuisen ja lapsen välinen vuorovaikutus vahvistavat lapsen toivoa sekä elämänhalua. Lapsuus itsessään on lapselle pitkä tie, josta selvitäkseen hän tarvitsee vierelleen aikuisen, jonka kanssa on turvallista käsitellä erilaiset elämäntapahtumat. (Terveystieteiden tutkimuskeskuksen www-sivut.)

Hoivaaminen on jokaiselle lapselle tärkeää ja tarpeellista. Hoivaamista on arkisten toimien kuten vaipanvaihdon lisäksi lähellä oloa ja lapsen tarpeisiin vastaamista, mm. halaamalla. Ajan myötä lapsi oppii rauhoittelemaan itseään samaisiin keinoin, joilla häntä on hoivattu. Theraplayssa lapsen hoivaamista voidaan harjoittaa mm. keinuttamalla lasta lakanan sisällä, tai pienin kosketuksin esimerkiksi rasvaamalla lapsen käsiä tai jalkoja. Kosketuksen tulee kuitenkin olla lapselle turvallista, eikä lasta saa asettaa tilanteeseen väkisin. (Tanskanen & Timonen-Kallio 2010, 102.) Hoivan, läheisyyden ja kosketuksen merkitys lapselle ei ole konkreettisesti täysin tutkittavissa, mutta jokainen lapsi tarvitsee ja ansaitsee saada hellää kosketusta, tuudittamista ja suukottelua. Kosketuksen lisäksi aikuinen voi katseellaan antaa lapselle lämpöä ja ihailua. Katseen merkitys tulee helposti aliarvioituksi, sillä siinä voi jo sekuntien aikana viestiä lapselle voimakkaita tunteita, kuten rakkautta tai raivoa. (Sinkkonen 2012, 176.)

Jäsentäminen pohjautuu siihen ajatukseen, että aikuisen asettamat rajat saavat lapsen tuntemaan olonsa turvalliseksi, sekä lapsi oppii paremmin hahmottamaan maailmaa. Theraplayssa lapselle asetetaan selkeät ja konkreettiset rajat. Rajoina toimivat mm. leikin selkeä alku, keskikohta ja loppu. Leikki voi kattaa muutaman yksinkertaisen säännön, muun muassa vauhdikkaan leikin sääntönä voi olla että ketään ei saa lyödä. Säännöt ja leikin rytmittäminen antavat lapselle mahdollisuuden vapautua taakastaan

kontrolloida vuorovaikutustilannetta, pitämään lapsen turvassa sekä viemään leikin alusta loppuun. (Tanskanen & Timonen-Kallio 2010, 103.) Myös rutiinit tuovat lapselle turvaa sekä tietynlainen ennakoitavuus, jolloin lapsi pystyy valmistautumaan siihen mitä seuraavaksi tapahtuu (Sinkkonen 2012, 103).

Haasteellisuus ja haasteellisten leikkien tavoitteena on rohkaista lasta. Etenkin arat ja pelokkaat lapset kaipaavat onnistumisen tunteita kasvattaakseen itseluottamustaan. Leikkiin voidaan sisällyttää erilaisia haasteita, mutta haasteiden tulee olla sellaisia, että lapsi ei voi epäonnistua. (esim. tasapainoilu tyynypinolla) (Tanskanen & Timonen-Kallio 2010, 103.) Lasta ei saa myöskään kehua liikaa, koska liiallinen kehuminen ei tuo lapselle tarvetta kehittää itseään. Esimerkkinä kun lapsi näyttää piirrustustaan, kehumisen sijaan lapselta voisi kysyä mitä kuva esittää. Näin lapsen tulee itse miettiä erilaisia vaihtoehtoja. (Sinkkonen 2012, 180.)

”Lapsella on synnynnäinen valmius ja alttius leikkiin, mutta leikki syntyy vain tiettyjen edellytysten vallitessa. Lapsi ei saa olla väsynyt eikä nälkäinen, eikä hän saa kokea olevansa vaarassa tai turvaton.” (Sinkkonen 2012, 217.) Leikkisyys menetelmässä myös aikuisen on osattava heittäytyä leikkiin, ja oltava leikkisä lapsen kanssa. Jaettu ilo ja leikki vahvistavat aikuisen ja lapsen yhteyttä. Aikuisen on osattava olla lapselle aidosti läsnä ja nautittava leikistä aidosti. (Tanskanen & Timonen-Kallio 2010, 103-104.) Leikkisyydessä aikuisen tulee olla sensitiivinen, eli kuulla ja nähdä lapsi. ”Aikuisen sensitiivinen käytös on mitä tahansa mikä 1. miellyttää lasta ja lisää hänen hyvää oloaan, 2. kiinnittää lapsen huomion ja vetää häntä kontaktiin, 3. vähentää lapsen epämukavuuden tunnetta ja ahdinkoa” (Sinkkonen 2012, 90).

3.1.3 Theraplay-terapeutin koulutusvaatimukset

Theraplay on nimikesuojattu terapiamuoto Pohjois-Amerikassa ja EU:ssa. Suomessa koulutusta järjestää Suomen Theraplay-yhdistys. Terapeutiksi koulututaan yhdistyksen järjestämällä neljän päivän intensiivikoulutuksilla koulutuksen jatkuen jatkokurssilla sekä koulutuksellisella työnohjauksella. (Terveystieteiden tutkimuskeskuksen www-sivut.) Theraplay-terapiaa voi toteuttaa theraplay-terapeutti. Pätevyyden voi saavuttaa ammattihenkilö, joka on suorittanut peruskoulutautumisen

mielenterveysalan ja lasten sekä perheiden kanssa työskentelyn alalla ja työskentelee työnsä puolesta lasten ja perheiden kanssa. Yleensä terapeutti on esimerkiksi lastenpsykiatri, psykologi tai sosiaalityöntekijä, jolla on soveltuvaa lisäkoulutusta aiheesta. Theraplay-terapeutti saa käyttää, myös yksityisenä ammatinharjoittajana, itsenäisesti Theraplayta hoitomuotona eri ikäisten ja eri tavalla oirehtivien lasten sekä heidän perheidensä kanssa. (Suomen Theraplay-yhdistys ry.)

Theraplay-työntekijä saa käyttää Theraplay-hoitomuotoa osana omaa muuta toimenkuvaansa lasten ja perheiden kanssa, mutta ei voi käyttää Theraplay-hoitoja sellaisissa kohderyhmissä, jotka kuuluvat muuhun toimenkuvaan kuin varsinaiseen omaan perustyöhön. Theraplay-työntekijä ei voi myöskään tarjota hoitoja yksityisenä ammatinharjoittajana. Theraplay-pätevyyden voi saada omaan työhönsä ammattihenkilö, joka on suorittanut peruskoulutuksen lasten tai perheiden kanssa työskentelyn alalla ja työskentelee toimensa puolesta lasten ja perheiden kanssa. Pätevyyden voivat saada esimerkiksi puhe- ja toimintaterapeutit, lastentarhanopettajat sekä sosionomit. (Suomen Theraplay-yhdistys ry.)

3.2 Ryhmätheraplay

Ryhmätheraplay on suunnitelmallista, leikkisää ja vuorovaikutuksellista toimintaa lapsiryhmille, jota ohjaa aikuinen ohjaaja yleensä yhdessä ohjaajatoverin kanssa. Ryhmätheraplayssa pyritään antamaan lapselle mahdollisuus rakentaa toimiva yhteys ohjaaviin aikuisiin ja vertaisryhmään. Ryhmätheraplay antaa lapselle mahdollisuuden harjoitella muiden huomioon ottamista sekä huomion kohteena olemista hyväksyvässä ja turvallisessa ympäristössä. Ryhmätheraplayta käytetään tukemaan erilaisia ryhmäprosesseja sekä yksittäisen lapsen omaa kehitystä ja tunne-elämää. Lasten ja vanhempien yhteisten ryhmien on myös koettu tukevan vanhemmuutta sekä vanhemman ja lapsen välistä vuorovaikutusta. Sillä voidaan myös esimerkiksi edistää maahanmuuttajalasten sopeutumista suomalaiseen päivähoitoon. Ryhmätheraplay- menetelmää on myös jonkin verran sovellettu peruskouluissa parantamaan ryhmähenkeä ja edistämään luokan oppilaiden hyvinvointia. Menetelmä on käytössä myös joissakin lastenpsykiatriasta hoitoa antavissa yksiköissä ja lastensuojelulaitoksissa. Menetelmää

sovelletaan nykyään moniin tarkoituksiin eri ihmisryhmien kanssa työskennellessä muun muassa vanhustyössä. (Suomen Theraplay-yhdistys ry.)

Ryhmätheraplay-toiminta on säännöllistä, ja tapahtuu pysyvissä ryhmissä esimerkiksi päiväkodissa. Menetelmää voidaan toteuttaa pysyvissä pienryhmissä tai koko lapsiryhmän kesken. Tuokiot ovat yleensä viikoittain ja niiden järjestys noudattaa samaa jäsenystä joka kerta, vaikka sisältö eri kertojen välillä vaihtelee ryhmän tavoitteen ja tarpeiden mukaan. Menetelmään liittyvät leikit ja aktiviteetit ovat lyhyitä, turvallisia sekä hauskoja. Oleellista toiminnassa on hyvä kosketus, katsekontakti ja hyväksyntä sekä rentouttava ja rakentava huumori. (Suomen Theraplay-yhdistys ry.)

3.2.1 Ryhmätheraplayn neljä peruselementtiä

Ryhmätheraplayssa on neljä perussääntöä, jotka pohjautuvat Theraplay-terapian sääntöihin: satuttaa ei saa, pysytään yhdessä, pidetään hauskaa ja aikuinen johtaa. Ryhmää johtava aikuinen välittää näitä sääntöjä sanallisesti ja teoilla. (Jernberg & Booth 2003, 345.)

Satuttaa ei saa -sääntö kuuluu Theraplayn hoivaavaan osa-alueeseen. Ohjaajan tekojen ja sanojen tulee viestittää ryhmäläisille, että toisen tai itsensä satuttaminen on epämiellyttävää. Ohjaajan tulee ottaa vakavasti kaikki pienetkin kolhut ja hoitaa niitä voiteella, puhaltamalla tai jollakin muulla sellaisella tavalla, jolla huolehtiva vanhempi yleensä reagoi pikkulapsensa kipuun. Ryhmässä lapsia kehoitetaan kertomaan, kun heihin sattuu tai kun he arvelevat, että jostain toista lasta on sattunut sekä suhtautumaan vakavasti niin ulkoisiin kuin sisäisiin kolhuihin. Toista satuttanutta lasta kannustetaan korvaamaan asia esimerkiksi halaamalla lasta, jota on satuttanut. (Jernberg & Booth 2003, 345-346.)

Pysytään yhdessä -sääntö perustuu Theraplayn jäsentävään ja vuorovaikutukseen houkuttelevaan viestiin. Ryhmässä pyritään siihen, että kaikki jäsenet osallistuvat aktiivisesti ja ketään ei jää ulkopuolelle. Ohjaajan tulee auttaa ryhmän jäseniä pysymään mukana ryhmän toiminnassa. Tämä kehittää lasten kykyä keskittyä yhteiseen kokemukseen. Lapsen kyky odottaa omaa vuoroaan kehittyy ja lapsi oppii myös toisten lasten

välityksellä. Tämän säännön toteuttamisessa saattaa olla vaikeuksia, jos ryhmä on liian suuri tai jos sen jäsenet ovat kovin ahdistuneita tai peloissaan. Tällöin tästä säännöstä on syytä joustaa ja antaa epäröivän lapsen aluksi seurata sivusta muiden leikkiä. Eri-tyisen tärkeää on joustaa, kun työskennellään lapsen kanssa, joka on joutunut fyysisen tai seksuaalisen väkivallan uhriksi. Tällaiselle lapselle ryhmätheraplaylle tunnusomainen fyysinen läheisyys ja kosketus saattaa olla liian voimakas kokemus. Ohjaajan ei tule pelätä asiallista ja terveyttä edistävää kosketusta, mutta on syytä antaa kaltoinkohdellun lapsen sanoa ei tai pitää hieman suurempaa etäisyyttä kuin muut ryhmän jäsenet. (Jernberg & Booth 2003, 346.)

Pidetään hauskaa -sääntö liittyy theraplayn leikkisyyteen, virikkeellisyyteen sekä haasteellisuuteen. Hauskanpito lisää ryhmän yhteenkuuluvuuden tunnetta ja lievittää lasten suorituspaineita. Ryhmän jäsenet saavat nauttia toistensa seurasta ilman, että heidän tarvitsee tehdä toisten hyväksynnän eteen mitään muuta kuin olla oma itsensä. (Jernberg & Booth 2003, 346-347.)

Aikuinen johtaa -säännöllä tarkoitetaan, että aikuisella tulee olla ryhmäistunnon johto käsissään kuten theraplay-terapiassakin. Ohjaaja suunnittelee istunnon aktiviteetit etukäteen huolellisesti. Ryhmän vakiinnuttua lapset voidaan ottaa mukaan päätöksentekoon, esimerkiksi ryhmäistunnon päätösvaiheessa kysymällä, mitä leikkejä lapset haluaisivat vielä leikkiä. Ryhmän johtaminen tarkoittaa myös sitä, että jos aktiviteetti kiihdyttää lapsiryhmää liikaa, johtaja lopettaa leikin ja vaihtaa sen rauhoittavaan toimintaan, jotta ryhmän turvallisuudentunne säilyy. (Jernberg & Booth 2003, 347.)

3.2.2 Ryhmätheraplay käytännössä

Ryhmätheraplayta kehitettäessä nousi esiin kaksi rituaalia, jotka aloittavat ja lopettavat ryhmätoiminnan. Nämä ovat istunnon aluksi tehtävät tarkistustoimet sekä lopussa oleva herkkuhetki, jossa ryhmän jäsenet syöttävät toisiaan. Näillä rituaaleilla on erityisen suuri merkitys ryhmien jäsenille, joten ne toistuvat jokaisessa istunnossa. Aina ryhmäistunnon alussa kaikki lapset tarkistetaan. Kukin lapsista saa vuorollaan huomiota ja huolenpitoa, lasta katsotaan ja ihaillaan. Lapset voivat esimerkiksi esittää johtajalleen ”pipejään” hoidettavaksi. ”Pipejä” hoidetaan esimerkiksi koskettamalla

pumpulipallolla tai halaamalla. Jokaisen istunnon lopuksi pidetään herkku-hetki, jossa kaikki ryhmän jäsenet saavat jonkin herkun riippumatta siitä, kuinka terapiatuokio on sujunut. Suupalan syöminen toisen kädestä on ihmisen tärkein hoivakokemus, malli on saatu pikkulasta syöttävästä äidistä. Ihmisen terveen tunne-elämän kehitys vaatii hoivatuksi tuleamista sekä luottamaan oppimista. Toistensa syöttämisessä ryhmän lapset oppivat luottamaan paremmin toisiinsa sekä antamaan ja vastaanottamaan hoivaa. Ryhmäterapian alkuvaiheessa ryhmän jäsenten ollessa vielä toisilleen melko tuntemattomia vain ryhmän johtajat syöttävät ryhmäläisiä. Lapset voivat alkaa syöttää toisiaan, kun he ovat tottuneet toistensa läheisyyteen ja keskinäinen luottamus on kehittynyt. (Jernberg & Booth 2003, 347-348.) Ryhmätheraplayn eri muodoissa pyritään erityisesti lisäämään lapsen tai lapsiryhmän sosiaalisia vuorovaikutustaitoja (Mäkelä & Salo 2018).

3.3 Vuorovaikutusleikki

3.3.1 Leikki

Kun pieni lapsi leikkii, haluaa hän leikin avulla tutustua ympärillään olevaan maailmaan. Leikki herättelee lapsen uteliaisuutta tutkia ympäristöään. Myös omaan kulttuurin tutustumien ja uusien asioiden, kuten pukemisen opettelu on lapselle mieluusampaa leikin kautta. (Sinkkonen 2012, 218-219; Tanskanen & Timonen 2010, 28.) Lapsella on synnynnäinen valmius leikkiä ja leikin tulee syntyä vapaaehtoisesti sekä itsestään. Lasta ei tule pakottaa leikkiin, ja aikuisen tulee huomioida millaiseen leikkiin lapsi on esim. ikänsä puolesta valmis. Leikin merkitystä lapselle ei varmastikaan aivan täysin edes tunneta, mutta pitkällä aikavälillä voidaan huomata leikin yhteys esimerkiksi lapsen koulumenestykseen. Leikin avulla lapsi pystyy kehittämään mm. vuorovaikutustaitoja, tarkkaavaisuutta sekä motivaatiota uuden oppimiseen. (Tanskanen & Timonen 2010, 29.)

3.3.2 Vuorovaikutus

Leikin lisäksi lapsi tarvitsee toimivan vuorovaikutussuhteen. Jo pienellä, vastasyntyneellä vauvalla on tarve olla vuorovaikutuksessa. Se, millaisessa vuorovaikutuksessa lapsi oppii elämään varhaisvuosinaan, antaa lähtökohdat sille, millaisia vuorovaikutussuhteita lapsi muodostaa vanhempana. Lapsi oppii oman esimerkkinsä kautta mm. havainnoimaan ja tulkitsemaan toista ihmistä. Huonojen vuorovaikutussuhdekokemusten ei toki tarvitse leimata lapsen tulevaisuutta. Vuorovaikutussuhteita ja niiden kehittämistä voidaan työstää koko elämän ajan. Pääpaino vuorovaikutussuhteiden merkityksestä kuitenkin tapahtuu varhaisvuosina jolloin erilaiset vuorovaikutuskokemukset toimivat mm. aivojen kehityksen vaikuttajina. (Mannerheimin lastensuojeluliiton www-sivut 2018.)

Vanhempien ja lapsen välisen vuorovaikutuksen hoito on todettu tehokkaaksi keinoksi ehkäistä ja korjata lasten mielenterveysongelmia. Vuorovaikutusinterventioita on runsaasti erilaisia, mutta tehokkaiksi osoitetuissa menetelmissä on yhteisiä piirteitä: fokus on vanhemman sensitiivisyyden, myönteisen ohjauskyvyn ja reflektiivisen kyvyn tukemisessa. Lisäksi hyväksi on koettu vanhempien ja lapsen saman-aikainen osallistuminen hoitoon, videohavainnoin käyttäminen vanhempien reflektiivisen kyvyn kehittämisessä sekä myönteisen yhteistyösuhteen varmistaminen vanhempien kanssa. Näitä edellä mainittuja elementtejä käytetään theraplay-menetelmässä. (Mäkelä & Salo 2018.)

Tarve lasten mielenterveysongelmien tehokkaampaan ehkäisyyn ja hoitoon on lisääntynyt ja näin ollen vuorovaikutussuhteiden hoitaminen on yhä tärkeämpää. Vanhemman ja lapsen ominaisuudet vaikuttavat kehittyvään vuorovaikutukseen. Turvallinen kiintymyssuhde muodostaa vahvan pohjan lapsen hyvän mielenterveyden kehittymiselle. Turvaton kiintymyssuhde sen sijaan voi heikentää lapsen kehittyviä itsesääteilyvalmiuksia jo toiselta ikävuodelta alkaen. Vielä vakavampi riski liittyy varsinaisiin kiintymyssuhdehäiriöihin, joissa kiintymystä kutsutaan disorganisoituneeksi. Tällöin pienetkin ympäristön ärsykkeet voivat laukaista lapsessa stressireaktion, joka ilmenee lapsesta joko ulospäin suuntautuvana häiriökäyttäytymisenä tai lamaantumisenä. Kiintymyssuhdehäiriön muodostuminen voi aiheutua lapsen selkeästä laiminlyönnistä tai pahoinpitelystä perheessä, mutta myös esimerkiksi vanhemman kärsittyä toistuvista

depressiovaiheista lapsen ollessa pieni. Kiintymyssuhdehäiriö voi olla taustalla lapsen erilaisissa oireiluissa, kuten tarkkaavuuden häiriöissä, käyttäytymishäiriöissä ja ahdistuneisuudessa. Kaikki lasten käytöshäiriöt eivät kuitenkaan liity disorganisoituneeseen kiintymykseen. (Mäkelä & Salo 2018.)

3.3.3 Vuorovaikutukselliset leikit

Vuorovaikutusleikissä korostuvat intensiivinen ja iloinen yhdessäolo. Vuorovaikutusleikkejä käytetään esimerkiksi Theraplay-vuorovaikutusterapiassa. Vuorovaikutusleikillä voidaan vastata lapsen tarpeeseen tulla nähdyksi, kuulluksi ja kohdatuksi. (Korhonen 2017.)

Vuorovaikutusleikit voidaan jakaa esimerkiksi Theraplayn osa-alueiden perusteella: jäsentäminen, yhteyden rakentaminen, hoivaaminen ja haasteellisuus (Jernberg & Booth 2003, 363).

Jäsentämiseen liittyvissä leikeissä toiminnan tavoitteena on vapauttaa lapsi vuorovaikutustilanteiden kontrolloimisen taakasta. Ohjaaja auttaa lasta hahmottamaan kehonsa kokonaisuuden, asettaa rajat sekä pitää lapsen turvassa. (Jernberg & Booth 2003, 363.)

Hernepussileikissä ohjaaja asettaa päänsä päälle hernepussin ja kumartumalla eteenpäin lasta kohti pudottaa sen lapsen käsiin. Tämän jälkeen ohjaaja vuorostaan ottaa kiinni lapsen pään päältä putoavan hernepussin. (Jernberg & Booth 2003, 363.)

Kolmijalkakävelyssä ohjaaja seisoo lapsen vierellä ja sitoo vierekkäiset jalat yhteen, esimerkiksi oman vasemman jalkansa ja lapsen oikean jalan, nauhalla tai esimerkiksi kaulaliinalla. Ohjaaja ja lapsi pitävät käsiään toistensa ympärillä ja kävelevät huoneessa. Ohjaaja vastaa liikkeen koordinaatiosta esimerkiksi sanomalla: ”Ulkojalka, sisäjalka...”. Haastetta leikkiin saa tekemällä etukäteen esteradan. (Jernberg & Booth 2003, 363.)

Käsi-, jalka- tai vartalopiirros -leikissä ohjaaja piirtää lapsen käden tai jalan ääri viivat paperille. Suurelle paperille voi myös piirtää lapsen koko vartalon ääri viivat. Tämä on haasteellisempi tehtävä, koska se vaatii lapselta kykyä pysyä paikallaan pidempään. Ohjaaja pitää lapsen yhteyden samalla puhuen, esimerkiksi kertoen piirtämisen etenemisestä. (Jernberg & Booth 2003, 364.)

Käsitorni-leikissä ohjaaja laskee kämmenensä lapsen eteen ja auttaa lasta asettamaan oman kämmenensä ohjaajan käden päälle. Ohjaaja ja lapsi vuorottelevat ja nousevat vähitellen ylöspäin, sopivassa vaiheessa suuntaa vaihdetaan ja lähdetään rakentamaan käsitornia alaspäin. Tämän voi tehdä hitain tai nopein liikkein. (Jernberg & Booth 2003, 364.)

Leivontaleikissä ohjaaja sanoo ”leivon, leivon leipäsiä, suolaisia, makoisia; voitelen voilla; ripottelen sokeria ja kanelia päälle; puikin, tuikin puikkosilla; nakkaan uuniin; kurkkaan; otan uunista ulos; nuuhkin; ja sitten maistetaan!”. Leikissä lapsi makaa selällään ja lasta myllätään (varoen kutittamasta), voidellaan, painellaan kevyesti ja voimakkaammin, nostetaan jalat kasvojen peitoksi ja kurkistetaan jalkojen välistä, onko ”kypsää”, suoristetaan jalat takaisin alas sekä puhalletaan. Tämä on erityisen jäsentävä ja haastava leikki, joka opettaa lasta sietämään erilaisia aistimuksia ja nauttimaan kosketuksesta sekä katsekontaktista. (Jernberg & Booth 2003, 364.)

Mittaamisessa ohjaaja mittaa lapsen pituuden ja vaikkapa lapsen käden, jalan tai hymyn pituuden ja kirjoittaa ne paperille ylös. Ohjaaja voi mitata myös esimerkiksi lapsen hyppykorkeuden. Mittaamiseen voidaan käyttää vaikka lakritsinauhaa ja syöttää sen sitten pätkinä lapselle jolloin annetaan lapselle samalla hoivaa. (Jernberg & Booth 2003, 364.)

Pannukakku ja mansikkahillo -leikissä ohjaaja sanoo ”pannukakku” ja pyytää lasta sanomaan ”mansikkahillo” yhtä kovalla äänenvoimakkuudella ja samalla äänenpainolla. Tämä toistetaan 5-10 kertaa eri äänenvoimakkuuksilla ja -sävyillä. (Jernberg & Booth 2003, 364.)

Paperisiteistä vapautuminen -leikissä ohjaaja kietoo lapsen jalat, kädet tai vaikkapa koko vartalon wc-paperiin. Ohjaaja voi käyttää kuvioitua paperia ja kutsua sitä

esimerkiksi lammas- tai höyhenpaperiksi, ettei tarvitse puhua wc-paperista. Ohjaaja kertoo, kun lapsi voi riistäytyä irti siteistä. (Jernberg & Booth 2003, 364.)

Pumpulipallopelissä ohjaaja ja lapsi makaavat vatsallaan lattialla vastakkain tai istuvat suuri sileä tyyny heidän välissään. Molemmat puhaltavat pumpulipalloja edestakaisin ja ohjaaja yrittää saada puhallettua pallon lapsen syliin maaliin. Leikin voi toteuttaa myös niin, että kumpikin yrittää puhalltaa pallon toiselle etukäteen sovitulla määrällä puhalluksia. (Jernberg & Booth 2003, 365.)

Punnituksessa lapsen punnitsemisessa käytetään tavallista henkilövaakaa. Ohjaaja seisoo lapsen edessä ja auttaa lasta tekemään itsensä kevyemmäksi nostamalla itseään tai painavammaksi painamalla itseään alaspäin ohjaajan käsistä tukea ottaen. (Jernberg & Booth 2003, 365.)

Saippuakuplan poksautus -leikissä ohjaaja puhalltaa saippuakuplan ja pyytää lasta poksauttamaan sen jollakin tietyllä ruumiinosallaan, esimerkiksi varpaalla tai korvalla. Tämä on jäsentävä leikki, joka saa yleensä jokaisen lapsen kiinnostuksen heräämään. Saippuakuplilla voidaan leikkiä myös itsesäätelyä harjoittavia leikkejä, jossa lapsen tehtävänä on puhkoa välillä niin monta kuplaa kuin pystyy ja välillä vain esimerkiksi suurin tai pienin kupla. Saippuakuplilla voi antaa myös ”suukkoja” vaikkapa käsivarsiin tai jalkoihin niin, että puhalltaa pitkän ketjun kuplia, jotka hajoavat osuessaan lapseen. (Jernberg & Booth 2003, 365.)

Silmäniskuleikissä ohjaaja ja lapsi seisovat kasvojen ja pitävät toisiaan kummastakin kädestä. Ohjaaja kertoo lapselle silmämerkein, kuinka monta askelta ja mihin suuntaan otatte. Kun ohjaaja iskee vasenta silmää kahdesti, molemmat astuvat kaksi askelta ohjaajan vasemman käden suuntaan. Myöhemmin leikkiin voi lisätä haastetta esimerkiksi niin, että ohjaajan ja lapsen välissä on tyyny tai ilmapallo, jonka pitää pysyä ilmassa. (Jernberg & Booth 2003, 365.)

Vihreä ja punainen valo -leikissä ohjaaja pyytää lasta juoksemaan, hyppimään tai liikkutamaan käsiään niin kauan kuin vihreä valo palaa. Punainen valo tarkoittaa välitöntä pysähtymistä. Ohjaaja voi käyttää apuna taskulamppuja, joissa on värikkäät huovat tai esimerkiksi kahta eriväristä kartonginpalaa. (Jernberg & Booth 2003, 365.)

Huoneen poikki kulkeminen -leikki voidaan toteuttaa vanhempien tai kahden muun aikuisen kanssa. Aikuinen ja lapsi seisovat toisella puolen huonetta, toinen aikuinen seisoo heitä vastapäätä huoneen toisella puolella. Aikuinen/ohjaaja kertoo lapselle, miten hänen tulee lähestyä toista aikuista: hyppien, ryömien, varpaillaan. Kun lapsi pääsee perille, aikuinen halaa häntä. Tarvittaessa aikuinen voi kulkea lapsen rinnalla matkan. (Jernberg & Booth 2003, 365.)

Ilmapalloseikkä voidaan toteuttaa vanhempien tai kahden muun aikuisen kanssa. Ilmapallo kiertää piirissä. Pallo heitetään aina sille, jonka etunimi mainitaan. Palloa voidaan esimerkiksi pompottaa sormella, polvella tai otsalla. (Jernberg & Booth 2003, 365.)

Kuuma peruna -leikissä osallistujat istuvat ympyrässä. Ohjaaja lähettää hernepussin eteenpäin sanoen sen olevan joko kylmä, lämmin tai kuuma peruna. Kylmä peruna annetaan aina seuraavalle hitaasti ja rauhallisesti silmiin katsoen ja sanoen: ”Kylmä peruna.” Lämmin peruna annetaan eteenpäin nopeasti, mutta hallitusti vastaanottajaa silmiin katsoen. Kuuma peruna annetaan seuraavalle niin nopeasti kuin mahdollista. (Jernberg & Booth 2003, 366.)

Lumisotaleikissä käytetään sanomalehtipaperista tehtyjä palloja. Esimerkiksi ohjaaja ja lapsi vastaan lapsen vanhemmat ja toinen ohjaaja tai vaikkapa perhe vastaan ohjaajat. (Jernberg & Booth 2003, 366.)

Pallonkuljetusleikissä peiton tai huovan jokaisessa kulmassa on yksi henkilö pitämässä kiinni. Palloa kuljetetaan huovan päällä myötöpäivään henkilöltä toiselle ja yritetään estää pallon putoaminen lattialle. (Jernberg & Booth 2003, 366.)

Saanko, äiti? -leikissä vanhempi antaa lapselleen ohjeen, esimerkiksi ”ota neljä isoa askelta tännepäin.” Lapsen on kysyttävä: ”saanko äiti/isä?” ja vain myöntävän vastauksen saatuaan toimii käskyn mukaan. Jos lapsi unohtaa kysyä, hänen on palattava lähtöviivalle. Leikin tarkoituksena on saada lapsi ja aikuinen yhteen ja palkinnoksi tulee halaus. (Jernberg & Booth 2003, 366.)

Seuraa johtajaa -leikissä osallistujat seisovat peräkkäin kädet edessä seisovan vyötäisillä. Ensimmäinen jonossa liikkuu eteenpäin tavalla, jota toisten tulee matkia. Tämän jälkeen jonon etummainen siirtyy jonon perään ja seuraava jonon etummainen johtaa uuden kierroksen ympäri huonetta. Leikin voi toteuttaa myös niin, että lapset istuvat piirissä ja liikuttavat esimerkiksi vain käsiään tai päätään. (Jernberg & Booth 2003, 366.)

Yhteyden rakentamiseen liittyvissä leikeissä tarkoituksena on muodostaa lapseen yhteys ja pitää sitä yllä, keskittyä lapseen intensiivisesti sekä yllättää ja houkutella lapsi nauttimaan uusista kokemuksista (Jernberg & Booth 2003, 366).

Erityinen kädenpuristus -leikissä ohjaaja ja lapsi keksivät yhdessä erityisen kättelytyylin ja lisäävät siihen vuorotellen uusia eleitä. Kättelyä voidaan kehittää useiden istuntojen ajan ja se voi olla vaikkapa istuntojen aloitus- tai lopetusrituaali. (Jernberg & Booth 2003, 366.)

Foliomuottileikissä muotoillaan alumiinifoliosta pala lapsen käden, jalan tai vaikkapa korvan ympärille. Folion alle voi laittaa tyynyn helpottamaan tehtävää. Lasta pyydetään painamaan kätensä tai jalkansa pehmeään pintaan ja tällä tavoin saadaan jäljet sormista tai varpaista folioon. Lapsen vanhempi voidaan kutsua arvaamaan mikä muotti kuu-luu mihinkin ruumiinosaan. Tämä on myös jäsentävä leikki, koska se määrittelee ruumiinmuodot ja rajat. (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Harakka huttua keittää -leikissä ohjaaja heiluttaa lapsen kutakin varvasta samalla laulaen: ”harakka huttua keittää, hännällensä hämmentää, antaa tuolle, antaa tuolle, antaa tuolle, antaa tuolle, ja loput pikkuarpaalle.” Sanoessaan ”huttua keittää”, ohjaaja hieroo lapsen jalkapohjia leikkisästi. (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Kaada minut, vedä minut ylös -leikissä ohjaaja istuu lattialla lapsen edessä ja asettaa lapsen kämmenet omiansa vasten. Ohjaaja pyytää lasta työntämään ohjaajan nurin merkin saatuaan ja kaatuu silloin liioitellen. Ohjaaja ojentaa kätensä niin, että lapsi voi vetää hänet takaisin ylös. (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Kumoon puhaltamisessa ohjaaja istuu kasvot lapseen päin ja pitelee lapsen käsiä (tai keinuttaa lasta sylissään). Ohjaaja pyytää lasta puhaltamaan ohjaajan kumoon ja kaa-tuu taaksepäin lapsen puhaltaessa. Kun lapsi on ymmärtänyt, mistä leikissä on kyse, ohjaaja voi puhaltaa lapsen kumoon. (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Kurkistusleikissä ohjaaja pitää lapsen käsiä tai jalkoja ylhäällä kasvojensa edessä. Oh-jaaja kurkistaa käsien tai jalkojen ympäri tai välistä löytääkseen lapsen. (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Käsientaputusleikit sopivat erityisen hyvin vanhemmille lapsille. Nämä leikit voivat olla yksinkertaisia tai monimutkaisia (esim. mutkikkaita rytmisiä taputuskuvioita) ja niihin voidaan liittää erilaisia lauluja, kuten esimerkiksi ”Merimies merelle lähti”. (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Näin lapsi ratsastaa -leikissä ohjaaja pitää lasta polvillaan ja pompottaa häntä muuttaen tahtia kun siirtyy lapsesta rouvaan, herraan ja maanviljelijään (Jernberg & Booth 2003, 367).

Ovelle koputus on yksinkertainen vauvaleikki. ”Koputa oveen” (taputetaan lapsen ot-saa). ”Kurkista sisään” (tirkistetään lasta silmiin), ”nosta salpa” (työnnetään kevyesti lapsen nenää ylös), ja ”astu sisään!” (ohjaaja leikkii kävelyttävänsä sormensa lapsen avoimeen suuhun). (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Peilileikissä ohjaaja seisoo lapsen kanssa vastatusten, liikuttaa käsivarsiaan, päätä tai muuta ruumiinosaa ja pyytää lasta liikkumaan samalla tavalla. Erityisen vilkkaan lap-sen kanssa voidaan käyttää hidasta liikettä tai vaihdella tahtia. Ohjaaja ja lapsi johtavat leikkiä vuorotellen. (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Piip ja tööt -leikissä ohjaaja painaa lapsen nenää ja sanoo ”piip!”, painaa sitten leukaa ja sanoo ”tööt!”. Tämän jälkeen ohjaaja opastaa lasta koskettamaan ohjaajan nenää ja leukaa ja toistaa nämä äänet, myös lapsi voi toistaa äänet. (Jernberg & Booth 2003, 367.)

Poksuposket-leikissä ohjaaja pullistaa poskensa ilmaa täyteen ja auttaa lasta poksauttamaan ne käsillään tai jaloillaan. Tämän jälkeen lapsi vuorostaan pullistaa poskensa ja ohjaaja poksauttaa ne. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Popcornvarpaat-leikissä lapselta kenkiä riisuessa kysytään, onko hänellä niissä popcornveja, maapähkinöitä, viinirypäleitä tms. Tämän jälkeen otetaan kengät pois ja ihas-tellaan lapsen varpaita. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Possun/hevosen selässä ratsastaminen -leikissä ohjaaja auttaa lapsen selkäänsä ja sitten hölkkää lapsi selässään ympäri huonetta. Lapsi voi antaa merkkejä kuten ”Ptruu!” tai ”Antaa mennä!”. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Soudetaan, soudetaan -leikissä ohjaaja laulaa tuttua laulua ja lisää lapsen nimen sopivaan kohtaan. Pientä lasta ohjaaja voi pitää sylissä, vanhempi lapsi voi istua ohjaajaa vastapäätä. Jos läsnä on kaksi aikuista, lapsi voidaan asettaa aikuisten väliin istumaan niin kuin veneessä, samalla kun soudetaan eteen ja taakse. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Tahmea nenä -leikissä ohjaaja asettaa värikkään tarran oman nenänsä päälle ja pyytää lasta ottamaan sen pois tai asettaa vanutupon nenäänsä voiteen avulla ja pyytää lasta puhaltamaan sen pois. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Tarkistuksissa ohjaaja tarkistaa sellaiset ruumiinosat kuin nenä, leuka, korvat, posket, sormet, varpaat ja polvet ja selvittää, ovatko ne lämpimät vai kylmät, kovat vai pehmeät, heiluvatko ne, ovatko ne liikkumatta ja niin edelleen. Lisäksi voidaan laskea esimerkiksi pisamat, varpaat, sormet ja rystyset. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Työnnä minut nurin, hyppää polvilleni -leikissä ohjaaja asettuu polvilleen seisovan lapsen eteen niin, että lapsi on ohjaajan silmien tasolla tai istuu istuvan lapsen edessä. Ohjaaja pitää lapsen käsistä kiinni ja pyytää lasta työntämään ohjaajaa merkin saatuaan. Ohjaaja kaatuu taaksepäin ja samalla vetää lapsen polviensa päälle ja pompottaa häntä ylös ja alas. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Vanutupon piilotuksessa ohjaaja piilottaa vanutupon lapsen vaatteisiin tai vanhempi lapsi voi piilottaa vanutupon itse. Jos läsnä on kaksi aikuista/vanhempaa, toinen aikuisista voi etsiä vanutupon, muussa tapauksessa ohjaaja etsii tupon itse. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Kasvava siirto -leikki sopii toteutettavaksi vanhempien tai kahden muun aikuisen kanssa. Osanottajat istuvat piirissä ja yksi siirtää kevyen kosketuksen seuraavalle (esim. selkääntaputuksen). Tämä siirtää kosketuksen seuraavalla ja myös yhden oman kosketuksen (esim. nenänpainalluksen). Kukin lisää uuden kosketuksen ja kaikki auttavat muistamaan kosketusten sarjan. (Jernberg & Booth 2003, 368.)

Piilosilla-leikissä ohjaaja menee lapsen kanssa piiloon huovan tai tyynyjen alle ja pyytää vanhempia tai toista aikuista etsimään heidät molemmat. Vanhemmat tekevät arvostavia huomioita lapsestaan samalla kun etsivät häntä ja jos lapsi on hyvin nuori, löytävät hänet nopeasti. Vanhemmat halaavat lastaan löydettyään hänet. (Jernberg & Booth 2003, 369.)

Vapaaheitossa jakaudutaan kahteen joukkueeseen. Kumpikin joukkue heittelee vanutuppoja, vahtokaramelleja tai sanomalehtipalloja toista joukkuetta kohti ja yrittää päästä eroon kaikista omalla puolellaan olevista palloista. Leikissä voidaan myös rakentaa muurit esimerkiksi tyynyistä ja heitellä niiden takaa. (Jernberg & Booth 2003, 369.)

Hoivaamiseen liittyvissä leikeissä tarkoitus on vahvistaa viestiä siitä, että lapsi on huolenpidon arvoinen ja että aikuiset huolehtivat lapsesta ilman, että hänen on sitä pyydettyä (Jernberg & Booth 2003, 369).

Donitsi/suolarinkilähaasteessa ohjaaja laittaa donitsin tai suolarinkilän sormeensa. Katsotaan, kuinka monta palaa lapsi voi haukata, ennen kuin ympyrä menee rikki. (Jernberg & Booth 2003, 369.)

Kasvomaalauksessa ohjaaja maalaa esimerkiksi sydämiä poskiin tai meikkaa lapsen näyttämään prinsessalta tai vaikkapa maalaa pojalle viikset ja parran. (Jernberg & Booth 2003, 369.)

Kehtolaulussa ohjaaja tuudittaa lasta sylissään samalla lasta silmiin katsoen ja laulaa jonkin kehtolaulun tai muun rauhallisen laulun. Laulun sanoihin voi lisätä yksityiskoh-
tia nimenomaan sylissä olevasta lapsesta. (Jernberg & Booth 2003, 369.)

Käsi-/jalkahoidossa ohjaaja kastelee lapsen kädet tai jalat lämpimässä vedessä ja hie-
roo ne käyttäen voidetta. Tämän jälkeen lapsen sormen- tai varpaankynnet voidaan
lakata käyttäen eri värejä tai antamalla lapsen valita värit. Varmista, että lapselle sopii
jättää väri kynsiin, muussa tapauksessa poista lakka lopuksi. (Jernberg & Booth 2003,
369.)

Pipien hoidossa ohjaaja tarkastaa lapsen kädet, jalat, kasvot jne. nähdäkseen onko
niissä mustelmia, haavoja, naarmuja tai muita ”pipejä”. Ohjaaja levittää voidetta haa-
valle, koskettaa vanutupolla tai puhalttaa siihen suukon. (Jernberg & Booth 2003, 370.)

Syöttämisessä lapsi istuu ohjaajan sylissä tai vastakkain ohjaajan kanssa vaikkapa lat-
tialla. Ohjaaja syöttää lapselle jotakin pientä purtavaa ja keskittyy samalla katsekon-
taktiin. (Jernberg & Booth 2003, 370.)

Vanutuppokosketuksessa ohjaaja pyytää lasta sulkemaan silmät ja koskettaa vanutu-
polla kevyesti lasta. Tämän jälkeen lasta pyydetään avaamaan silmät ja näyttämään
mihin kohtaan häntä kosketettiin vanutupolla. (Jernberg & Booth 2003, 370.)

Tuikelaulu-leikissä ”Tuiki, tuiki tähtösen” sanoja sovelletaan lapsen erityisominai-
suuksiin, esim. ”tuiki, tuiki tähtönen / Millaa tässä ihailen / pellavaiset hiukset / silmät
sinivihreät”. Ohjaaja pitää lasta sylissään ja koskettaa esim. hiuksia niistä laulaessaan.
(Jernberg & Booth 2003, 370.)

Vetelä ja velto -leikissä lasta pyydetään makaamaan lattialla ja heittäytymään aivan
veltoksi. Ohjaaja heiluttaa kevyesti lapsen käsivarsia ja sääriä ja antaa niiden mätkä-
htää kevyesti lattialle. Kun lapsi on rento, ohjaaja pyytää lasta heiluttamaan vain yhtä
ruumiinosaa kerrallaan esim. isovarvasta, päätä, käsivartta jne. (Jernberg & Booth
2003, 370.)

Voitelu/talkitseminen -leikissä ohjaaja voitelee tai talkitsee lapsen käsivarret/kädet ja sääret/jalat. Ohjaaja voi samalla laulaa jotakin sopivaa laulua. (Jernberg & Booth 2003, 370.)

Huopakeinuleikkiin tarvitaan kaksi aikuista/vanhempaa. Lattialle levitetään huopa ja lapsi pyydetään makaamaan keskelle huopaa tai lasketaan lapsi huovalle, jos on kyse pienemmästä lapsesta. Aikuiset tarttuvat huovan kulmista ja heiluttavat kevyesti huopaa ilmassa samalla kun laulavat jotakin sopivaa laulua. (Jernberg & Booth 2003, 371.)

Kenkä- ja sukkakisa sopii toteutettavaksi kahden ohjaajan tai vaikkapa lapsen vanhempien kanssa. Ohjaajat/vanhemmat ryntäävät suukottelemaan lapsen jalkoja ja laittavat kengät takaisin lapselle jalkaan nopeasti ennen kuin suukko karkaa. Vanhempia pyydetään vielä tarkistamaan, ovatko suukot tallella. (Jernberg & Booth 2003, 371.)

Leyhyttelyleikissä tarvitaan kaksi aikuista/vanhempaa. Vauhdikkaan toiminnan jälkeen toinen aikuinen pitää lasta sylissään ja toinen aikuinen leyhyttelee kaikkia suurella tyynyllä, viuhkalla tai sanomalehdellä. (Jernberg & Booth 2003, 371.)

Voide- tai talkkiringissä ohjaaja laittaa sipaisun voidetta tai talkkia kiertämään henkilöltä toiselle piirissä (Jernberg & Booth 2003, 371).

Haasteellisuuteen liittyvissä leikeissä tarkoituksena on auttaa lasta tuntemaan itsensä varmemmaksi ja pystyvämmäksi rohkaisemalla lasta ottamaan pieni riski ja suorittamaan tehtävä aikuisen avulla (Jernberg & Booth 2003, 371).

Höyhenen puhaltaminen -leikissä ohjaaja ja lapsi kumpikin pitävät pientä tyynyä kasvonsa edessä. Ohjaaja puhaltaa pienen höyhenen omalta tyynyltään kohti lapsen tyynyä. Kun lapsi saa höyhenen omalle tyynylleen, hän puhaltaa sen taas kohti ohjaajan tyynyä. (Jernberg & Booth 2003, 371.)

Ilmapallo kahden vartalon välissä -leikissä ohjaaja pitää ilmapalloa itsensä ja lapsen välissä, esim. otsien tai hartioiden välissä. Ohjaaja ja lapsi liikkuvat huoneessa niin, että ilmapallo pysyy ilmassa eikä mene rikki. Tarkoitus on kuljettaa ilmapalloa käyttämättä käsiä. (Jernberg & Booth 2003, 371.)

Ilmapalлотenniksessä pidetään yhteistyöllä ilmapalloa ilmassa käyttämällä eri ruumiinosia: käsiä, jalkoja, päätä jne. Kaikki voivat esimerkiksi maata lattialla ja ilmapalloa pidetään ilmassa kevyesti potkien. (Jernberg & Booth 2003, 372.)

Konttauskisassa ohjaaja ja lapsi konttaavat polvillaan tyynykasan ympäri mahdollisimman nopeasti ja yrittävät saada kiinni toistensa jaloista. Välillä vaihdetaan suuntaa. (Jernberg & Booth 2003, 372.)

Kottikärryleikissä lasta pyydetään laskemaan kädet lattialle. Ohjaaja tarttuu lapsen nilkoista kiinni tukevasti niin, että lapsi voi kävellä käsillään. Tämä on raskas tehtävä lapselle, joten heti kun lapsi alkaa väsyä, on lopetettava. (Jernberg & Booth 2003, 372.)

Kumppanin ylösveto -leikissä ohjaaja ja lapsi istuvat lattialla kasvokkain, jalkapohjat yhdessä, pitäen toisiaan käsistä kiinni. Merkin saatuaan ohjaaja ja lapsi vetävät toisensa seisomaan. (Jernberg & Booth 2003, 372.)

Kuplatenniksessä ohjaaja puhaltaa saippuakuplia korkealle ilmaan itsensä ja lapsen väliin. Kuplista valitaan yksi, joka puhalletaan lasta kohti ja lapsi puhaltaa sen takaisin kohti ohjaajaa. Tätä jatketaan, kunnes kupla rikkoutuu. (Jernberg & Booth 2003, 372.)

Sanomalehden läpi isku ja koriinheitto -leikissä ohjaaja levittää sanomalehtiarkin lapsen eteen ja pyytää lasta lyömään nyrkillä sivun läpi merkin saatuaan. Tämän jälkeen sanomalehti rutistetaan palloksi. Lasta pyydetään heittämään pallo koriin, jonka ohjaaja muodostaa käsivarsillaan. (Jernberg & Booth 2003, 372.)

Tasapainoilussa lapsi makaa selällään lattialla jalat ylös ojennettuina. Ohjaaja asettaa tyynyn lapsen jalkojen päälle ja auttaa pitämään tyynyn tasapainossa. Tyynyjä lisätään yksi kerrallaan kasaan niin kauan kuin lapsi pystyy pitämään pinon pystyssä. Vaihtoehtoisesti lapsi voi seisoa ja ohjaaja asettaa lapsen pään päälle kirjan tai tyynyn ja pyytää lasta kävelemään huoneen poikki niin, että kirja/tyyny pysyy pään päällä. (Jernberg & Booth 2003, 372.)

Tasapainoilu tyynyjen päällä, hyppy alas -leikissä ohjaaja auttaa lasta pysymään tasapainossa tyynypinon päällä. Aloitetaan yhdellä tyynyllä ja lisätään tyynyjä sen mukaan, kuinka kauan lapsi selviää helposti. Kun lapsi on tasapainossa tyynypinon päällä, ohjaaja pyytää häntä hyppäämään syliinsä tai alas lattialle saatuaan merkin. (Jernberg & Booth 2003, 373.)

Tuolileikissä kukin osallistuja istuu tyynyllä tai tuolilla piirissä. Kun musiikki lähtee soimaan, kaikki nousevat ylös ja kävelevät ympäri piiriä. Kun musiikki loppuu, jokainen istuu alas tyynylle tai tuolille. Aina pysähdyksen kohdalla poistetaan yksi tyyny. Osallistujien on istuttava toistensa syliin kun tyynyt vähenevät. (Jernberg & Booth 2003, 373.)

Tyynyllä töniminen -leikissä ohjaaja asettaa suuren tyynyn itsensä ja lapsen väliin ja pyytää lasta työntämään tyynyä ja yrittämään siten kaataa ohjaajan. (Jernberg & Booth 2003, 373.)

Varpailla poimiminen -leikissä ohjaaja pyytää lasta poimimaan vanutupon varpaillaan lattialta. Leikkiin voidaan lisätä haastetta pyytämällä lasta hyppimään huoneen ympäri vanutuppo varpaidensa välissä. (Jernberg & Booth 2003, 373.)

Älä naura -leikissä lapsen on pysyttävä vakavana, kun ohjaaja yrittää saada hänet nauramaan joko koskettamalla häntä kevyesti tai virnistelemällä hauskesti (Jernberg & Booth 2003, 373.)

Köydenvetoleikki sopii toteutettavaksi esimerkiksi lapsen vanhempien kanssa. Muodostetaan joukkueet esim. lapsi ja ohjaaja vastaan vanhemmat. Joukkueen jäsenet pitävät köyden päistä kiinni ja yrittävät vetää toisen joukkueen omalle puolelleen. (Jernberg & Booth 2003, 373.)

Sisään- ja uloskiemurtelussa lapsi kiemurtelee pois yhden aikuisen halauksesta toisen aikuisen syliin. Tämä leikki sopii parhaiten toteutettavaksi pienen lapsen kanssa. (Jernberg & Booth 2003, 373.)

Tunnelileikissä muodostetaan tunneli tyynyistä tai esimerkiksi aikuisten jaloista. Lapsi ryömi tunnelin läpi ja tunnelin lopussa kohtaa vanhempansa tai ohjaajan. (Jernberg & Booth 2003, 373.)

Vyyhtileikkiin tarvitaan muutamia osallistujia. Osallistujat seisovat piirissä ja ristivät käsivartensa. Osallistujat tarttuvat kahden muun piirissä olevan henkilön käteen ja luovat tarkoituksella käsien vyyhdin. Tämän jälkeen osallistujat selvittävät sotkun irrottamalla käsiään toisistaan. Osallistujien kasvot saavat olla eri suuntiin, kun solmu on avattu. (Jernberg & Booth 2003, 373-374.)

3.4 Aikaisemmat tutkimukset ja projektit

Kirjallisuushaussa (Liite 4) käytimme neljää eri tietokantaa, jotka olivat SAMK Finna, Medic, Melinda ja Theseus. Hakusanoina olivat *vuorovaikutusleikki*, *theraplay*, *mielelterveys*, *lapsi* ja *vuorovaikutus* sekä näiden erilaiset yhdistelmät. Aiheesta oli loppujen lopuksi melko vaikeaa löytää tietoa eikä aiheesta ole tehty erityisen paljon tutkimusta.

Aiheeseemme liittyen on tehty useita tutkimuksellisia opinnäytetöitä, mutta niiden lisäksi löysimme vain yhden Pro gradu- tutkielman. Useissa löytämässämme opinnäytetöissä on selvitetty lasten vanhempien kokemuksia vuorovaikutusleikistä sekä sen vaikutuksista arkeen. Tutkimuksissa on myös selvitetty päiväkotien työntekijöiden kokemuksia vuorovaikutusleikin vaikutuksista päiväkodin arkeen. Opinnäytetöissä on tutkittu erityisesti ryhmätheraplayn vaikutuksia lasten vuorovaikutustaitoihin ja sosiisiin suhteisiin. Aineistonkeruumenetelminä on käytetty temahaastattelua vanhemmille sekä lasten havainnointia. Kaikissa näissä tutkimuksissa vuorovaikutusleikillä on ollut positiivisia vaikutuksia lapseen.

Aholan (2011) eräässä päiväkodissa tehdyssä tutkimuksessa selvitettiin vuorovaikutusleikki-menetelmän vaikutuksia lapseen ja päiväkodin arkeen. Tutkimuksissa havaittiin positiivista kehitystä lapsissa, mutta muutokset eivät niinkään paljon tulleet esille päiväkodin arjessa. (Ahola 2011).

Peräkylän ja Saksmannin (2012) opinnäytetyössä vuorovaikutusleikkiryhmään osallistuneiden lasten tunteidensäätely ja toiminnanohjaus olivat kehittyneet. Lisäksi lapset rohkaistuivat vertaissuhteissa toimimisessa. (Peräkylä & Saksmann 2012.) Myös Aholan opinnäytetyössä havaittiin, että lapset ovat rohkaistuneet vertaissuhteissa (Ahola 2017).

Mäntymaan (2012) opinnäytetyössä, jossa haastateltiin kiintymispohjaisen leikin ryhmäohjaukseen osallistuneita vanhempia, vanhemmat kokivat vuorovaikutuksen lastensa kanssa parantuneen kiintymispohjaisen leikin myötä (Mäntymaa 2012).

Salmen (2010) Pro Gradu-tutkielmassa kuvattiin kasvattajien näkemyksiä ja kokemuksia vuorovaikutusleikkimenetelmästä ja sen ohjaamisesta. Työssä haastateltiin päivähoiton sekä erityis päivähoiton kasvattajia ja haastattelun lisäksi käytettiin täydentävää lomakekyselyä. Kasvattajat kokivat vuorovaikutusleikkimenetelmän lapsille hyödylliseksi ja sopivaksi päivähoiton käyttöön. (Salmi 2010.)

4 PROJEKTIN TARKOITUS JA TAVOITTEET

Opinnäytetyömme tarkoituksena oli tuottaa lasten ja nuorten mielenterveys- ja päihdetyön simulaatio-opetukseen tietoa vuorovaikutuksellisista leikeistä hoitotyön opiskelijoille mielenterveys- ja päihdetyön opetuksen tueksi. Aihetta rajattiin alle kouluikäisten lasten mielenterveystyöhön ja aiheeksi valikoitui vuorovaikutukselliset leikit mielenterveystyön tukena.

Projektin tavoitteena oli luoda sähköinen opetusmateriaali, jonka avulla hoitotyön opiskelijat ja tulevat ammattilaiset saavat keinoja lasten kohtaamiseen hoitotyössä. Toivomme materiaalin lisäävän hoitotyön opiskelijoiden tietoja ja taitoja vuorovaikutuksellisista leikeistä.

5 PROJEKTITYÖ MENETELMÄNÄ

5.1 Projektityön vaiheet

Projektin termin määritelmä on laaja ja siihen liittyy ristiriitaisia merkityksiä, vaikka kaikissa projekteissa onkin yhteisiä piirteitä. Erilaisia projektityyppejä ovat muun muassa tuotekehitys-, tutkimus-, tapahtuma- ja kehitysprojektit. Tutkimus-, koulutus-, opinnäytetyö- ja oppikirjaprojektit ovat akateemisen toimintaympäristön projekteja. Projekti koostuu tyypillisesti perustamisesta, suunnittelusta, toteutuksesta ja projektin päättämisestä. Projektin ajoitus ja kesto on rajattu, joten alulla ja lopulla on projektin määritelmässä keskeinen merkitys. Projektin perustaminen vaatii jonkin tarpeen, esimerkiksi kysymyksen, johon on tarkoitus löytää vastaus projektin avulla tai projektin avulla halutaan saada aikaiseksi jotain. (Carver, Kamppari, Kymäläinen & Lakkala 2016, 10-13.)

Projektin suunnittelu alkaa perustietojen keruulla ja analysoinnilla, hankkeen alustavalla rajauksella sekä selvittämällä projektiin liittyvät sidosryhmät. Suunnitteluvaiheessa asetetaan projektille tavoite sekä määritellään hankkeen projektitehtävä ja toteutusmalli. Kaikissa projekteissa tarvitaan ainakin jonkinlaisia taustaselvityksiä, jotka selvittävät sidosryhmien näkemyksiä sekä projektin toimintaympäristöä. (Silfverberg, 15-16.) ”Projektisuunnitelmassa kerrotaan, mitä projektin on saatava aikaan, mitä projektissa pitää tehdä, missä aikataulussa ja millä resursseilla tämä tehdään, kuka on vastuussa tekemisestä sekä mitä tiedonvälitys- ja dokumentointiperiaatteita noudatetaan” (Carver ym. 2016, 25).

Projektinhallinta edellyttää monien rinnakkaisten ja päällekkäisten asioiden hallintaa eikä onnistu ilman selkeää suunnitelmaa, seuranta- ja raportointia (Silfverberg, 52). Projektinhallintaan on erilaisia lähestymistapoja ja kukin menetelmä soveltuu projektin eri vaiheiden ja toimintojen hallintaan. Projektinhallinnassa on neljä keskeistä asiaa, jotka ovat termien määrittely, ryhmätyöskentely, projektin elinkaari sekä projektinhallinnan elementit kuten esimerkiksi ajankäytön hallinta tai viestintä. (Carver ym. 2016, 38-39.)

Projektityöskentelyssä työskennellään yleensä ryhmässä tai tiimissä ja ryhmätyöskentelytaidot ovat tärkeitä projektin onnistumisen kannalta. Keskeisiä tekijöitä tiimityön onnistumisessa ovat yhteisen tavoitteen hyväksyminen, yhteenkuuluvuuden tunteen syntyminen ja toimiva vuorovaikutus tiimin jäsenten välillä. (Carver ym. 2016, 34-35.)

Projektin toteutusta pohditaan jo projektin suunnitteluvaiheessa ja se myös kirjataan projektisuunnitelmaan. (Carver ym. 2016, 27.) Jo projektia aloitettaessa tulisi aloittaa aineistonkeruu projektiraporttia varten. Projektin toteuttamiseen liittyviä vaiheita ovat tavoitteeseen perehtyminen, projektisuunnitelman tarkentaminen, projektityökaluista päättäminen, projektin päätehtävän toteuttaminen sekä raportointi. Projektin edetessä projektisuunnitelmaa tarkennetaan. Projektin päätehtävän toteuttaminen on merkittävin vaihe projektin tavoitteen saavuttamiseksi. Projektin tavoite tulee pitää mielessä koko projektin elinkaaren ajan. Päätehtävän toteuttamisen vaiheeseen sisältyy erilaista suunnittelu-, selvitys-, kehitys-, tiedotus-, tutkimus- ja koulutustyötä. Projektin toteutuksen onnistuminen edellyttää projektisuunnitelman, projektin nykytilan ja tulevien toimien yhteensovittamista. (Carver ym. 2016, 50-51.)

Projektin päättämisvaihe usein aliarvioidaan projektikirjallisuudessa. Projektin päättämisen tapa riippuu luonnollisesti projektista ja projektityypistä. Projektia päätettäessä sen tuotokset viimeistellään luovutuskuntoon ja saatetaan käyttäjälle. (Carver ym. 2016, 53.)

Tiedotus ja tulosten hyödyntäminen voivat sisältää esimerkiksi projektiraportin tuottamisen ja julkaisemisen. Loppuraportti toimitetaan ohjaajille, asiakkaalle tai muille tarvittaville tahoille. Projektin päättämisen pitäisi tapahtua sovitun aikataulun mukaisesti ja projektin tavoitteiden tulisi täytyä. Projektin päätösvaiheessa tehdään loppu- tai kokonaisarviointi. (Carver ym. 2016, 54-56.)

5.2 Projektin suunnittelu, toteutus ja tuotos

Opinnäytetyömme aiheen saimme syksyllä 2017. Opinnäytetyön tilaajan toiveena oli, että tuotamme opetusmateriaalia luovista menetelmistä mielenterveystyössä. Tarkemman rajauksen aiheeseen saimme tehdä itse melko vapaasti. Rajasimme aihetta vuorovaikutuksellisiin leikkeihin alle kouluikäisten lasten kanssa. Mietimme, millainen tuotos auttaisi mahdollisimman monia opiskelijoita, riippumatta siitä työskentelevätkö he esimerkiksi päivystyksessä tai lastenkodissa. Projektin lähtökohdiksi nousivat vuorovaikutus, lapsen kohtaaminen sekä mielenterveystyö. Haluamme työllämme antaa opiskelijoille esimerkkejä, kuinka kohdata lapsi leikin kautta. Uskomme vahvasti, että hoitaja voi omalla kommunikoinnillaan ja tavallaan kohdata lapsen, vaikuttaa siihen millainen suhde heille kehittyy tai miten hyvin esimerkiksi lapsi antaa toteuttaa jonkin tutkimuksen. Sinkkonen (2012, 89) toteaa että erilaiset aikuisen lähettämät signaalit, kuten äänensävy tai ilme johtaa vastaanottajan kehossa mm. autonomisen hermoston aktivoitumiseen. Se, millaisen signaalin vastaanottaja saa, vaikuttaa siihen haluaako hän lähestyä vai perääntyä. Uskomme, että jokainen hoitaja haluaa luoda käytöksellään lapselle turvallisuuden tunnetta. Etenkin pitkään jatkuvassa hoitosuhteessa hoitajan vuorovaikutustaidot antavat vaikutteita lapsen kasvuun ja mielenterveyteen. ”Lapsuuden kokemuksista, opituista vuorovaikutusmalleista ja ihmissuhteisiin kohdistuneista odotuksista muodostuu psyykkisiä rakenteita, jotka suodattavat kokemuksia ja ohjaavat käyttäytymistä” (Sinkkonen 2012, 41). Kun ajatellaan jo laiminlyödyksi tulleita lasta, jotta traumat eivät siirry enää tuleville sukupolville, voidaan yhtäkin turvallista ihmissuhdetta käyttää suojaavana tekijänä (Sinkkonen 2012, 44). Toivomme työmme antavan opiskelijoille vuorovaikutuksellisten leikkien lisäksi ajatuksia omasta esimerkistään lapsille, joita kohtaamme työssä sekä työn ulkopuolella. Pienin teoin, hoitoalan ammattilaisina, voimme antaa jokaiselle kohtaamallemme lapselle jotain, jonka avulla hän näkee maailman hieman parempaan paikkaan.

Työskentelyn aloitimme keräämällä teoriaa muun muassa projektiluonteisesta opinnäytetyöstä. Teorian pohjalta suunnittelimme, millaisen rakenteen työmme saa sekä millainen työjärjestys olisi hyvä. Mietimme pitkään myös sitä, millainen opetusmateriaali olisi parhaiten toimiva opiskelijoiden, sekä opettajien kannalta. Aluksi ajattelimme, että toteuttaisimme projektimme videona. Kerättyämme teoriaa sekä suunnittellessa mahdollista videota havaitsimme sen liian monimutkaiseksi toteuttaa. Jotta

olisimme saaneet videon toimivaksi, sen kuvaaminen olisi ollut haastavaa, sekä laajan aiheen vuoksi videosta ei olisi saanut lyhyttä ja selkeää. Niinpä projektimme tarkoituksiksi tuli valmistaa sähköinen opetusmateriaali, jonka opettajat voivat jakaa opiskelijoille esimerkiksi internetin välityksellä tai halutessaan tulostaa paperiversioksi. Sähköisen materiaalin toteutukseen päätimme ottaa joko Powerpoint- tai Prezi-ohjelman. Vasta kun saimme työmme alkuun ja pystyimme konkretisoimaan lopputuloksen, päätimme toteuttaa sen powerpointina. Koimme, että Powerpoint on ohjelmana selkeämpi. Lopputuloksen toivomme olevan lyhyt ja ytimekäs sekä helposti luettava. Ulkoasun toivomme olevan huomiota herättävä, mutta kuitenkin helpon luettavuuden vuoksi yksinkertainen.

Koska molempien aikataulu oli melko tiukka, ajattelimme että työ valmistuisi syksyllä 2018. Kevään 2018 aikana keräsimme työhömmme keskeistä teoriaa ja saimme projektisuunnitelmamme valmiiksi. Projektisuunnitelmamme oli 15 sivuinen (sis. kannen ja liitteet) ja siinä käsiteltiin lyhyesti muun muassa yleisesti projektityöskentelyn teoriaa, projektin teoreettista taustaa sekä projektimme toteutussuunnitelma. Opinnäytetyön sopimukset allekirjoitimme toukokuussa 2018 (Liite 3). Vaikka olimme suunnitelleet opinnäytetyömme valmistuvan 2018, projektimme viimeistely viivästyi kevääseen 2019.

Haasteena projektin teossa oli löytää ajatus siitä, mitä teoriaa keräämme työhömmme, jotta pystymme välittämään sillä sanomamme. Oli vaikeaa yhdistää Theraplay, vuorovaikutukselliset leikit sekä lasten mielenterveystyö niin, että teoriat eivät jääneet täysin erilleen toisistaan. Teoriatietoa muun muassa Theraplaysta löytyi yllättävän vähän ja jouduimmekin käyttämään jopa yli 10 vuotta vanhoja lähteitä. Otimme myös yhteyttä Theraplay-terapeuttien kouluttajaan, mutta häneltäkään emme saaneet kunnollista vastausta esimerkiksi siihen, mitä Theraplay on käytännössä. Erilaisista aineistoista löysimme paloja, jotka kokosimme raporttiin.

Teoriaosuus alkoi olla mielestämme riittävä alkuvuodesta 2019. Oma aikataulumme työlle oli siis jo siinä vaiheessa ylittynyt. Kun aloimme tekemään sähköistä opetusmateriaalia, huomasimme että teoriaa oli liikaa ja jouduimme poistamaan osan raportistamme, koska emme kokeneet sen varsinaisesti kuuluvan aiheeseemme. Aloimme kokoamaan sähköistä materiaalia powerpointiksi maaliskuussa 2019. Omasta

mielestämme saimme opetusmateriaaliin selkeästi esiin teorian ja yhdistettyä Theraplayn, vuorovaikutusleikit sekä niiden merkityksen lasten mielenterveystyössä. Haastavaa oli pitää sähköinen esitelmä lyhyenä ja selkeänä, mutta kuitenkin riittävän kattavana. Sähköisen materiaalin lisäksi tarkoituksena oli tuottaa jonkinlainen juliste, jossa olisi yksinkertaistettuna projektimme aihe ja tavoite. Teoriaa kootessa huomasimme kuitenkin aiheen olevan niin laaja, että koimme ettei siitä saisi selkeää julistetta. Vuorovaikutuksellisten leikkien lisäksi julisteeseen olisi pitänyt saada näkyviin vuorovaikutuksen ja leikin merkitys lapselle.

Opetusmateriaalin (Liite 1) valmistuttua sovimme SAMKin lasten- ja nuorten mielenterveystyö -opintojakson opettajien kanssa, että pääsimme esittämään työn eräälle heidän opiskelijaryhmälleen. Esityspäiväksi valikoitui 23.4.2019. Suunnittelimme ennen esitystä palautekyselyn, jonka jaoimme ryhmäläisille. Ryhmältä sekä opettajilta saamme palautteen pohjalta olisimme pystyneet vielä muokkaamaan työtämme. Palaute oli enimmäkseen positiivista, mutta valitettavasti emme saaneet palautetta niin paljon kuin olisimme halunneet, joten emme saaneet tarpeeksi ideoita työn parantamiseksi. Powerpointin esittämisen ja palautteiden läpikäynnin jälkeen viimeistelimme opinnäytetyöraporttimme toukokuussa 2019.

Opinnäytetyömme tuotoksena syntyi Powerpoint-esitys lasten vuorovaikutuksellisista leikeistä osana lasten mielenterveystyötä. Esitys arkistoidaan simulaatiokäsikirjaan. Esitelmän alussa käsitellään lyhyesti teoriaa vuorovaikutuksesta ja Theraplaysta, jonka jälkeen esitellään erilaisia vuorovaikutusleikkejä Theraplayn osa-alueiden mukaan jaoteltuna. Powerpointin taustaksi valitsimme hieman ”lapsellisen” ja värikkään pohjan ja lisäsimme työhön itse ottamiamme kuvia, joissa on lapsi. Mielestämme työ on visuaalisesti kaunis sekä selkeä. Teorian koostaminen opetusmateriaaliin oli haastavaa, jotta saimme pidettyä esityksen lyhyenä. Mielestämme saimme työhön kuitenkin kaiken oleellisen, kirjoittamatta kuitenkaan liikaa. Halusimme, että työ on kattava, mutta kuitenkin sopivan lyhyt, että opiskelijat jaksavat oikeasti lukea sen. Haasteena oli myös valita vuorovaikutuksellisista leikeistä vain osa powerpoint- esitykseen. Valitsimme leikit sillä ajatuksella, että niitä voisi hyödyntää mahdollisimman erilaisissa ympäristöissä. Olimme itse tyytyväisiä esityksen ulkoasuun, selkeyteen sekä teoriaosuuteen. Lasten mielenterveystyön teoriaosuus jäi ehkä alkuperäistä ajatustamme suppeammaksi.

5.3 Projektin tuotoksen arviointi

Opetusmateriaali esitettiin lasten ja nuorten mielenterveystyön opintojaksolla yhdelle opiskelijaryhmälle, jolta pyydettiin materiaalista palaute kirjallisesti. Opiskelijaryhmässä oli enimmäkseen muunkielisiä opiskelijoita, joten osalla oli todennäköisesti hankaluuksia vastata palautelomakkeeseen. Saimme kuitenkin jonkin verran palautetta.

Palautelomake jaettiin yhteensä 18 henkilölle, joihin sisältyivät ryhmän opiskelijat ja opettajat. 4 lomaketta palautui tyhjänä. Kuusi vastasi, että aihe ei ollut heille aiemmin tuttu kun taas kahdeksan vastasi, että aihe oli ennestään tuttu tai jonkin verran tuttu. 13 vastaajista koki, että aihe ja siihen liittyvä opetusmateriaali on tarpeellinen. Yhden mielestäsi materiaali ei ole tarpeellinen, mutta olisi jos se olisi englanninkielinen.

Kehitettävänä asioina mainittiin muun muassa se, että aihetta voitaisiin käsitellä vielä syvällisemmin. Lisäksi toivottiin, että materiaalissa keskityttäisiin enemmän siihen, millaisen lapsen kanssa terapiaa käytetään ja miten Theraplay-terapiaa sovelletaan erilaisissa tilanteissa, ja vähemmän esiteltäisiin materiaalissa olleita vuorovaikutusleikkejä. Materiaaliin toivottiin myös enemmän kuvia. Videolinkkejä toivottiin materiaaliin ja tämän lisäksi toivottiin, että Powerpointissa voisi olla dioilla linkkejä, joista löytyisi lisätietoa kyseessä olevasta asiasta.

Positiivisia asioita opetusmateriaalissa vastaajien mukaan oli, että se oli selkeä, helposti ymmärrettävä ja yksinkertainen sekä etenee johdonmukaisesti. Materiaalin koettiin myös olevan visuaalisesti siisti ja silmää miellyttävä. Tausta esitellään materiaalissa lyhyesti ja siitä saa nopeasti kuvan Theraplaystä. Lisäksi materiaalissa käytiin hyvin läpi vuorovaikutusleikkejä.

6 POHDINTA

6.1 Eettisyyden ja luotettavuuden pohdinta

Huomioimme eettiset periaatteet työtä tehdessämme. Jo aihetta valitessa emme halunneet anastaa kenenkään jo olemassa olevaa ideaa. Vaikka saimmekin ns. valmiin idean työn tilaajalta, lähimme rajaamaan aihetta omien mielenkiintojemme mukaan ja ajattelimme, millaisen työn pystymme realistisesti toteuttamaan. Jonkun toisen idean varastaminen tai esittäminen nimissämme olisi ollut vilppiä (Tutkimuseettisen neuvottelukunnan [www-sivut](#)).

Aineistoa kerätessä halusimme käyttää mahdollisimman uusia, sekä luotettavia näyttöönperustuvia lähteitä. ”Huolellinen dokumentaatio aineiston keruun vaiheista ja aineiston käsittelystä varmistaa tutkimuksen laadun” (Aineistohallinnan käsikirja 2016). Omassa työssämme halusimme panostaa kirjallisuuskatsaukseen. Valitettavasti aineistoa löytyi hieman huonosti, joten jouduimme käyttämään yli 5-vuotta vanhoja lähteitä. Vanhemmat aineistot kuitenkin käytiin läpi melko kriittisesti, ja poimimme niistä vain ns. kivijalkatietoa, jonka emme usko muuttuneen vuosien aikana. Lainatessamme muiden kirjoittamia tekstejä ja tutkimuksia, olemme merkinneet alkuperäiset kirjoittajat lähdeviitteisiin, sekä lähteisiin oikein. ”Tekijyyden puutteellinen ilmoittaminen voi vilpin osalta merkitä plagiointia tai anastamista” (Aineistohallinnan käsikirja 2016).

Liitimme työhömmme kuvia, jotka olemme ottaneet itse. Kuvissa esiintyy lapsi ja olemme ottaneet kuvat niin ettei kuvattavan kasvot näy, jolloin hän ei ole tunnistettavissa. Myöskään kuvattavan henkilötietoja ei ole liitetty työhön. Koska kuvattava oli alaikäinen, pyysimme hänen vanhemmiltaan suostumuksen kuviin. Pyysimme hoitotyön opiskelijaryhmältä palautetta, palautteen antaminen oli opiskelijoille vapaaehtoista ja palautteet kerättiin nimettömästi. Palautteita ei myöskään analysoitu tarkemmin, tai kenenkään yksittäisiä kommentteja ei työssämme ole käsitelty, joten emme ole anoneet palautteen keräämiseen erillistä keräyslupaa.

6.2 Pohdinta ja jatkokehitysaiheet

Aiheemme osoittautui todella laajaksi ja saimme onneksi ohjaavalta opettajaltamme apua aiheen rajaamiseksi niin, että pystyimme molemmat hyödyntämään mm. työkokemustamme projektin työstämisessä. Projektin suunnittelu alkoi sujumaan kun saimme rajattua aiheemme.

Projektin toteuttamisessa suurin virheemme oli, ettemme luoneet selkeää aikataulua projektille. Aikataulun luominen ja noudattaminen olisi ehdottomasti asia, jonka tekisimme nyt toisin. Myös työn jakaminen osottautui hieman hankalaksi, ja lopullisessa työssämme näkyy mielestämme liian selkeästi että työllä on kaksi kirjoittajaa. Raportin kirjoittaminen olisi pitänyt toteuttaa yhdessä, jolloin tekstistä olisi tullut yhtenäisempi. Käytännössä tämä olisi vain lähes täysi mahdottomuus. Sähköiseen materiaaliin, eli powerpoint esitykseen olemme molemmat tyytyväisiä. Palautetta olisimme toivoneet saavamme enemmän, joten olisimme halunneet esittää työn laajemmalle opiskelijaryhmälle. Palautteesta olisimme halunneet saada konkreettisimpia ideoita työn kehittämiseksi.

Projektia tehdessämme olemme selkeästi kehittyneet suunnitelmallisuudessa. Opin- näytetyö on ollut melko iso projekti, ja vaatinut monenlaista suunnitelmallisuutta. Suunnittelun lisäksi olemme oppineet perustelemista. Teoriapohja perustuu tietenkin luotettaviin lähteisiin, mutta sen lisäksi olemme oppineet perustelemaan muun muassa aihevalintaa ja työskentelytapojamme. Myös projektin vaiheiden (suunnittelu, toteutus, päättäminen) on ollut hieman erilaista kun aluksi ajattelimme. Kaiken kaikkiaan, vaikka projektin tekoon on mennyt suunniteltua enemmän aikaa, on tämä ollut mielenkiintoinen ja opettava matka meille molemmille.

Jatkossa projektiamme voisi kehittää viemällä sen lähemmäs käytäntöä. Olisi hienoa jos vuorovaikutuksellisista leikeistä saisi videomateriaalia osaksi mielenterveystyön simulaatio-opetusta. Myös jonkinlainen taskukokoinen ohje opiskelijoille olisi hyvä, jolloin he voisivat pitää ohjeistusta mukana esim. harjoitteluissa.

LÄHTEET

Ahola, K. 2017. Pienten lasten vuorovaikutustaitojen tukeminen varhaiskasvatuksessa: vuorovaikutusleikkimenetelmää käyttäen. AMK-opinnäytetyö. Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 11.11.2017. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201703243671>

Ahola, M. 2011. Ryhmä-Theraplayn merkitys erityistä tukea tarvitsevien lasten vuorovaikutustaitoihin ja sosiaalisiin suhteisiin. AMK-opinnäytetyö. Satakunnan ammattikorkeakoulu. Viitattu 11.11.2017. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2011112916124>

Aineistonhallinnan käsikirja. 2016. Aineistonhallinnan suunnittelu. Viitattu 13.5.2019. <https://www.fsd.uta.fi/aineistonhallinta/fi/aineistonhallinnan-suunnittelu.html>

Carver, E., Kamppari, K., Kymäläinen, H-R. & Lakkala, M. 2016. Opas projektityöskentelyyn. Helsingin yliopisto: Tieteestä toimintaa -verkoston julkaisu. Viitattu 10.5.2019. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/160099/Opas_projektity%C3%B6skentelyyn_2016.pdf?seq

Jernberg, A. & Booth, P. 2003. Theraplay – Vuorovaikutusterapian käsikirja. Jyväskylä: Psykologien Kustannus Oy.

Korhonen, S. 2017. Iloa Vanhemmuuteen. Vuorovaikutusleikit. Viitattu 13.12.2017. <http://www.iloavanhemmuuteen.fi/>

Mannerheimin lastensuojeluliiton www-sivut. 2018. Lapsen ja vanhemman varhainen vuorovaikutus. Viitattu 20.3.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/vanhemmuus-ja-kasvatus/lapsen-ja-vanhemman-varhainen-vuorovaikutus/>

Mäkelä, J. & Salo, S. 2018. Theraplay – vanhemman ja lapsen välinen vuorovaikutushoito lasten mielenterveysongelmissa. Duodecim. Viitattu 8.3.2019. <https://www.duodecimlehti.fi/duo99358>

Mäkelä, J. 2003. Theraplay – Vuorovaikutusterapian käsikirjan esipuhe.

Mäntymaa, S. 2012. Kiintymyspohjainen leikki lapsi-vanhempi –suhteen tukena. AMK-opinnäytetyö. Satakunnan ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012052710045>

Pakkanen, J., Salminen, L. & Stolt, M. 2012. Hoitotiede vol. 24. Verkkojulkaisu. Viitattu 11.5.2019. <https://search.proquest.com/open-view/92cf8156e01644a572457007519571f1/1?pq-origsite=gscholar&cbl=406341>

Pennanen, T. 2013. SAMK: SIMULAATIO-OPETUS. Hoitotyön koulutusohjelma. Viitattu 12.11.2017. <http://docplayer.fi/14372929-Samk-simulaatio-opetus-hoitotyön-koulutusohjelma.html>

Peräkylä, H. & Saksman, S. 2012. "EI OLE MAAILMASSA TOISTA, MINUN MOISTA" Vuorovaikutusleikki lapsen sosioemotionaalisen kehityksen tukena päiväkodissa. AMK-opinnäytetyö. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Viitattu 11.11.2017. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012112716751>

Salmi, A. 2010. VUOROVAIKUTUSLEIKKIÄ JA RYHMÄTHERAPLAYTA PÄIVÄHOIDOSSA Päiväkotien ja erityispäivähoidon henkilökunnan näkemyksiä ja kokemuksia ohjaamastaan toiminnasta. Pro gradu -tutkielma. Jyväskylän yliopisto. Kasvatustieteiden laitos. Viitattu 12.11.2017. <https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/25954/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-201101291178.pdf?sequence=1>

Satakunnan ammattikorkeakoulun www-sivut. Viitattu 10.5.2019 www.samk.fi

Schaefer, C. & Kaduson, H. 2012. Leikkiterapia. Teoria, tutkimus ja käytäntö. EU: UNI-press.

Silfverberg, P. Ideasta projektiksi. Projektinvetäjän käsikirja. Viitattu 10.5.2019 http://www.helsinki.fi/urapalvelut/materiaalit/liitetiedostot/ideasta_projektiksi.pdf

Sinkkonen, J. 2012. Mitä lapsi tarvitsee hyvään kasvuun. Helsinki: Werner Söderström Oy.

Suomen Theraplay-yhdistys ry:n www-sivut. Mitä on Theraplay-terapia? Viitattu 22.2.2019. <https://theraplay.fi/theraplay-yhdistys/mita-on-theraplay-2/>

Tanskanen, I. & Timonen-Kallio, E. 2010. Lasten ja nuorten osallisuuden tukeminen lasten-suojelutyössä. Tampere: Tampereen yliopistopaino – Juvenes Print Oy.

Terveysten ja hyvinvoinninlaitoksen www-sivut. Lapsi ja kriisi. Viitattu 20.3.2019. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/erityiskysymykset/kriisi-tyo/lapsi-ja-kriisi>

Tutkimuseettisen neuvottelukunnan www-sivut. Opetusmateriaalit. Viitattu 13.5.2019. <https://www.tenk.fi/fi/opetusmateriaalit>

POWERPOINT-ESITYS



Vuorovaikutusleikit lasten mielenterveystyössä

Häkkinen Pia & Kaipainen Tia-Maria

- Toivomme työmme antavan hoitotyön opiskelijoille ja tuleville ammattilaisille välineitä lasten kohtaamiseen leikkinnällisin keinoin.
- Leikki on lapsen työtä ja leikin avulla hoitaja voi kohdata lapsen aidosti.
- Leikki toimii lapsen työkaluna tutustua ja tutkia ympärillään olevaa maailmaa.
- Hoitaja voi omalla vuorovaikutuksellaan antaa lapselle turvaa ja toivoa, sekä vahvistaa lapsen elämänhalua.
- Vuorovaikutusleikissä korostuvat intensiivinen ja iloinen yhdessäolo. Näitä käytetään esim. Theraplay-terapiassa, jossa leikeillä parannetaan lapsen ja vanhemman välistä vuorovaikutusta.
- Vanhempien ja lapsen välisen vuorovaikutuksen hoito on todettu tehokkaaksi keinoksi ehkäistä ja korjata lasten mielenterveysongelmia.



Theraplay-terapia

- Leikkisä ja lyhytkestoinen terapiamuoto lapsille.
- Terapialla pyritään **vuorovaikutusleikkejä** apuna käyttäen edistämään lapsen kiinnittymiskehitystä, vahvistamaan tervettä itsetuntoa sekä kehittämään sitoutumista ja luottamusta sosiaalisissa vuorovaikutussuhteissa.
- Nimikesuojattu terapiamuoto EU:ssa. Vaatii koulutuksen, jota järjestää Suomen Theraplay-yhdistys.
- Tavoitteena on luoda lapsen ja vanhemman välille toimiva ja terve vuorovaikutus.

Theraplay-terapia: 5 peruselementtiä

- **Yhteyden rakentamisen** tulee olla lapsilähtöistä. Aikuinen tulee käytöksellään viestiä, että haluaa aidosti olla lapsen lähellä. Apuna voidaan käyttää erilaisia leikkejä esim. oman kehon tuntemusleikit.
- **Hoivaamista** on arkisten toimien lisäksi lähellä olo ja lapsen tarpeisiin vastaaminen. Ajan myötä lapsi oppii rauhoittamaan itseään samaisiin keinoin. Hoivaamista voidaan harjoittaa mm. pienin kosketuksin rasvaamalla lapsen käsiä tai jalkoja. Kosketuksen tulee olla mieluisaa ja lasta ei saa asettaa tilanteeseen väkisin.
- **Jäsentämisessä** aikuinen asettaa rajat, joiden avulla lapsi tuntee olonsa turvalliseksi ja oppii paremmin hahmottamaan maailmaa. Rajojen tulee olla selkeät ja konkreettiset.
- **Haasteellisuuden** ja haasteellisten leikkien tavoitteena on rohkaista lasta. Haasteiden tulee olla sellaisia, että lapsi ei voi epäonnistua. Onnistuminen kasvattaa lapsen itseluottamusta.
- **Leikkisyys** menetelmässä myös aikuisen on osattava heittäytyä leikkiin ja oltava leikkisä lapsen kanssa. Jaettu ilo ja leikki vahvistavat aikuisen ja lapsen yhteyttä. Leikkisyydessä korostuu aito läsnäolo.

Theraplay käytännössä

- Käytetään mm. erilaisten varhaiskehityksen ongelmien, vuorovaikutushäiriöiden, emotionaalisten häiriöiden, käyttäytymisen häiriöiden sekä traumaperäisten sopeutumishäiriöiden ja kiintymyssuhdeongelmien hoitoon.
- Terapiassa lapsella ja vanhemmalla on oma terapeuttinsa.
- Vanhemmat seuraavat aluksi lapsen ja terapeutin työskentelyä videolta tai seurantalasin takaa. Vanhempien terapeutti valmistelee vanhempia liittymään mukaan ja loppuilla terapiatuokiolla vanhemmat leikkivät vuorovaikutusleikkejä lapsensa kanssa terapeutin ohjauksessa.
- Terapiaan sisältyy arviointijakso, hoitajakso sekä seuranta.
- Kontakti ja vuorovaikutus ovat olennaisia menetelmässä.
- Käytetään monenlaisissa ympäristöissä esim. kouluissa, sairaaloissa, kuntoutuslaitoksissa.

Ryhmätheraplay

- Sovellettu Theraplay-terapiasta.
- Suunnitelmallista, leikkisää ja vuorovaikutuksellista toimintaa, joka antaa lapselle mahdollisuuden harjoitella muiden huomioon ottamista sekä huomion kohteena olemista.
- Toteutuu pysyvissä ryhmissä säännöllisesti esim. päiväkodissa viikoittain.
- Käytetään tukemaan erilaisia ryhmäprosesseja sekä yksittäisten lasten kehitysvaiheita.
- Lasten ja vanhempien yhteisten ryhmien on todettu tukevan vanhemmuutta sekä vanhemman ja lapsen välistä vuorovaikutusta.
- Ryhmätheraplaylla voidaan esim. edistää maahanmuuttajalasten sopeutumista suomalaiseseen päivähoitoon.
- Menetelmää on sovellettu peruskouluissa parantamaan ryhmähenkeä ja edistämään luokan oppilaiden hyvinvointia.
- Menetelmä on käytössä myös joissakin lastenpsykiatrian yksiköissä ja lastensuojelulaitoksissa.

Vuorovaikutusleikit

- Jokaisella lapsella on synnynnäinen valmius leikkiä. Lapsi rakentaa mm. omaa identiteettiään leikin avulla. Leikin onnistuminen edellyttää että lapsi kokee olevansa turvassa.
- Lapsella on synnynnäinen tarve olla vuorovaikutuksessa. Varhaisvuosien vuorovaikutuksen koetaan vaikuttavan jopa lapsen aivojen kehitykseen.
- Vuorovaikutusleikissä korostuvat intensiivinen ja iloinen yhdessäolo.
- Vuorovaikutusleikillä voidaan vastata lapsen tarpeeseen tulla nähdyksi, kuulluksi ja kohdatuksi.
- Vuorovaikutusleikit voidaan jakaa esimerkiksi Theraplayn osa-alueiden perusteella: jäsentäminen, yhteyden rakentaminen, hoivaaminen ja haasteellisuus.

Jäsentäminen

Mittaaminen

- Ohjaaja mittaa lapsen pituuden ja vaikkapa lapsen käden, jalan tai hymyn pituuden ja kirjoittaa ne paperille ylös.
- Ohjaaja voi mitata myös esimerkiksi lapsen hyppykorkeuden.
- Mittaamiseen voidaan käyttää vaikka lakritsinauhaa ja syöttää sen sitten pätkinä lapselle jolloin annetaan lapselle samalla hoivaa.

Punnitus

- Lapsen punnitsemisessa käytetään tavallista henkilövaakaa.
- Ohjaaja seisoo lapsen edessä ja auttaa lasta tekemään itsensä kevyemmäksi nostamalla itseään tai painavammaksi painamalla itseään alaspäin ohjaajan käsistä tukea ottaen.

Hernepusseleikki

- Ohjaaja asettaa päänsä päälle hernepussin ja kumartamalla eteenpäin lasta kohti pudottaa sen lapsen käsiin.
- Tämän jälkeen ohjaaja vuorostaan ottaa kiinni lapsen pään päältä putoavan hernepussin.

Käsi-, jalka- tai vartalopiirros

- Ohjaaja piirtää lapsen käden tai jalan ääriviivat paperille. Suurelle paperille voi myös piirtää lapsen koko vartalon ääriviivat.
- Ohjaaja pitää lapsen yhteyden samalla puhuen, esimerkiksi kertoen piirtämisen etenemisestä.

Vihreä ja punainen valo

- Ohjaaja pyytää lasta juoksemaan, hyppimään tai liikuttamaan käsiään niin kauan kuin vihreä valo palaa. Punainen valo tarkoittaa välitöntä pysähtymistä.
- Ohjaaja voi käyttää apuna taskulamppuja, joissa on värikkäät huovat tai esimerkiksi kahta eriväristä kartonginpalaa.



Seuraa johtajaa

- Kaikki seisovat peräkkäin kädet edessä seisovan vyötäisillä.
- Ensimmäinen jonossa liikkuu eteenpäin tavalla, jota toisten tulee matkia. Tämän jälkeen jonon etummainen siirtyy jonon perään ja seuraava jonon etummainen johtaa uuden kierroksen ympäri huonetta.
- Leikin voi toteuttaa myös niin, että lapset istuvat piirissä ja liikuttavat esimerkiksi vain käsiään tai päätänsä.



Yhteyden rakentaminen

Harakka huttua keittää.

- Ohjaaja heiluttaa lapsen kutakin varvasta samalla laulaen: "Harakka huttua keittää, hännällensä hämmentää, antaa tuolle, antaa tuolle, antaa tuolle, ja loput pikkubarpaalle."
- Sanoessaan "huttua keittää", ohjaaja hieroo lapsen jalkapohjia leikkisästi.



Ovelle koputus

- Tämä on yksinkertainen vauvaleikki.
- "Koputa oveen" taputetaan lapsen otsaa.
- "Kurkista sisään" tirkistetään lasta silmiin, "nosta salpa" työnnetään kevyesti lapsen nenää ylös, ja "astu sisään!" ohjaaja leikkii kävelyttävänsä sormensa lapsen avoimeen suuhun.



Peili

- Ohjaaja seisoo lapsen kanssa vastatusten, liikuttaa käsivarsiaan, päätä tai muuta ruumiinosaa ja pyytää lasta liikkumaan samalla tavalla.
- Erityisen vilkkaan lapsen kanssa voidaan käyttää hidasta liikettä tai vaihdella tahtia.
- Ohjaaja ja lapsi johtavat leikkiä vuorotellen.



Tarkistukset

- Ohjaaja tarkistaa sellaiset ruumiinosat kuin nenä, leuka, korvat, posket, sormet, varpaat ja polvet ja selvittää, ovatko ne lämpimät vai kylmät, kovat vai pehmeät, heiluvatko ne, ovatko ne liikkumatta ja niin edelleen.
- Lisäksi voidaan laskea esimerkiksi pisamat, varpaat, sormet ja rystyset.

Piilosilla

- Ohjaaja menee lapsen kanssa piiloon huovan tai tyynyjen alle ja pyytää vanhempia tai toista aikuista etsimään heidät molemmat.
- Vanhemmat tekevät arvostavia huomioita lapsestaan samalla kun etsivät häntä ja jos lapsi on hyvin nuori, löytävät hänet nopeasti.
- Vanhemmat halaavat lastaan löydettyään hänet.

Hoivaaminen

Pipien hoito

- Ohjaaja tarkastaa lapsen kädet, jalat, kasvat jne. nähdäkseen onko niissä mustelmia, haavoja, naarmuja tai muita "pipejä".
- Ohjaaja levittää voidetta haavalle, koskettaa vanutupolla tai puhalttaa siihen suukon.



Syöttäminen

- Lapsi istuu ohjaajan sylissä tai vastakkain ohjaajan kanssa vaikkapa lattialla.
- Ohjaaja syöttää lapselle jotakin pientä purtavaa ja keskittyy samalla katsekontaktiin.

Käsi-/jalkahoito

- Ohjaaja kastelee lapsen kädet tai jalat lämpimässä vedessä ja hieroo ne käyttäen voidetta.
- Tämän jälkeen lapsen sormen- tai varpaankynnet voidaan lakata käyttäen eri värejä tai antamalla lapsen valita värit. Varmista, että lapselle saa laittaa kynsilakkaa.

Kehtolaulu

- Ohjaaja tuudittaa lasta sylissään samalla lasta silmiin katsoen ja laulaa jonkin kehtolaulun tai muun rauhallisen laulun.
- Laulun sanoihin voi lisätä yksityiskohtia nimenomaan sylissä olevasta lapsesta.

Huopakeinu

- Tähän leikkiin tarvitaan kaksi aikuista.
- Lattialle levitetään huopa ja lapsi pyydetään makaamaan keskelle huopaa tai lasketaan lapsi huovalle, jos on kyse pienemmästä lapsesta.
- Aikuiset tarttuvat huovan kulmista ja heiluttavat kevyesti huopaa ilmassa samalla kun laulavat jotakin sopivaa laulua.

Haasteellisuus

Ilmapallo kahden vartalon välissä

- Ohjaaja pitää ilmapalloa itsensä ja lapsen välissä, esim. otsien tai hartioiden välissä.
- Ohjaaja ja lapsi liikkuvat huoneessa niin, että ilmapallo pysyy ilmassa eikä mene rikki.
- Tarkoitus on kuljettaa ilmapalloa käyttämättä käsiä.



Kottikärryt

- Lasta pyydetään laskemaan kädet lattialle.
- Ohjaaja tarttuu lapsen nilkoista kiinni tukevasti niin, että lapsi voi kävellä käsillään.
- Tämä on raskas tehtävä lapselle, joten heti kun lapsi alkaa väsyä, on lopetettava.

Tasapainoilu tyynyjen päällä, hyppy alas

- Ohjaaja auttaa lasta pysymään tasapainossa tyynypinon päällä.
- Aloitetaan yhdellä tyynyllä ja lisätään tyynyjä sen mukaan, kuinka kauan lapsi selviää helposti.
- Kun lapsi on tasapainossa tyynypinon päällä, ohjaaja pyytää häntä hyppäämään syliinsä tai alas lattialle saatuaan merkin.

Älä naura -leikki

- Lapsen on pysyttävä vakavana, kun ohjaaja yrittää saada hänet nauramaan joko koskettamalla häntä kevyesti tai virnistelemällä hauskaasti.

Köydenveto

- Tämä leikki sopii toteutettavaksi esimerkiksi lapsen vanhempien kanssa.
- Muodostetaan joukkueet. Joukkueen jäsenet pitävät köyden päistä kiinni ja yrittävät vetää toisen joukkueen omalle puolelleen.



Lähteet:

Jernberg, A. & Booth, P. 2003. Theraplay – Vuorovaikutusterapian käsikirja. Jyväskylä: Psykologien Kustannus Oy.

Korhonen, S. 2017. Iloa Vanhemmuuteen. Vuorovaikutusleikit. Viitattu 13.12.2017. <http://www.iloavanhemmuuteen.fi/>

Mannerheimin lastensuojeluliiton www-sivut. 2018. Lapsen ja vanhemman varhainen vuorovaikutus. Viitattu 20.3.2019. <https://www.mll.fi/vanhemmille/tietoa-lapsiperheen-elamasta/vanhemmuus-ja-kasvatus/lapsen-ja-vanhemman-varhainen-vuorovaikutus/>

Mäkelä, J. 2003. Theraplay – Vuorovaikutusterapian käsikirjan esipuhe.

Mäkelä, J. & Salo, S. 2018. Theraplay – vanhemman ja lapsen välinen vuorovaikutushoito lasten mielenterveysongelmissa. Duodecim. Viitattu 8.3.2019. <https://www.duodecimlehti.fi/duo99358>

Schaefer, C. & Kaduson, H. 2012. Leikkiterapia. Teoria, tutkimus ja käytäntö. EU: UNIPress.

Simkkonen, J. 2012. Mitä lapsi tarvitsee hyvään kasvuun. Helsinki: Werner Söderström Oy.

Suomen Theraplay-yhdistys ry:n www-sivut. Mitä on Theraplay-terapia? Viitattu 22.2.2019. <https://theraplay.fi/theraplay-yhdistys/mita-on-theraplay-2/>

Tanskanen, I. & Timonen-Kallo, E. 2010. Lasten ja nuorten osallisuuden tukeminen lastensuojelutyössä. Tampere: Tampereen yliopistopaino – Juvenes Print Oy.

Terveiden ja hyvinvoinninlaitoksen www-sivut. Lapsi ja kriisi. Viitattu 20.3.2019. <https://thl.fi/fi/web/lastensuojelun-kasikirja/tyoprosessi/erityiskysymykset/kriisityo/lapsi-ja-kriisi>

Kuvat: Pia Häkkinen

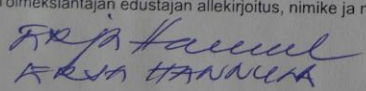
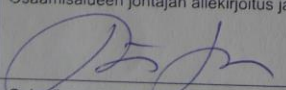
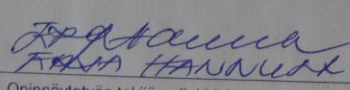
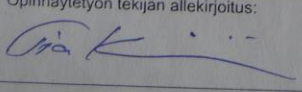
Palautelomake.

1. Onko aihe sinulle ennestään tuttu?

2. Onko aihe ja siihen liittyvä opetusmateriaali mielestäsi tarpeellinen?

3. Mitä kehitettävää materiaalissa olisi? Mistä pidit?

Sopimus opinnäytetyön tekemisestä.

SATAKUNNAN AMMATTIKORKEAKOULU SATAKUNTA UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES		OP07A
sammk		1 / 2
SAMK / Sopimus opinnäytetyön tekemisestä		
Opinnäytetyön tekijä: Häkkinen Pia ja Kaipainen Tia-Maria		
Opiskelijanumero: 1501660 ja 1501648	Aloitusryhmä: NHT15SP4 ja NHT15SP3	
Koulutusohjelma: Hoitotyön koulutusohjelma		
Opinnäytetyötä ohjaavan opettajan nimi, sähköposti, puhelinnumero ja osoite: Hannula Erja erja.hannula@sammk.fi		
Toimeksiantaja, yhteys henkilön nimi, sähköposti, puhelinnumero, osoite ja y-tunnus: Satakunnan ammattikorkeakoulu Hannula Erja		
Opinnäytetyön nimi: Vuorovaikutukselliset leikit – opetusmateriaali lasten ja nuorten mielenterveystyön opetuksen tueksi		
Työn etenemisaikataulu: Opinnäytetyö on valmis syksyllä 2018. Sopimus perustuu hyväksytyyn tutkimus-/projektisuunnitelmaan.		
Tätä sopimusta koskevat erimielisyydet pyritään ratkaisemaan ensisijaisesti neuvottelemalla osapuolten kesken. Mikäli asiasta ei päästä sopimukseen, erimielisyydet ratkaistaan Satakunnan käräjäoikeudessa. Tätä sopimusta on laadittu 3 kappaletta, yksi kullekin osapuolelle.		
Olemme lukeneet sopimusehdot (sivu 2) ja hyväksymme ne.		
Päiväys: 31.5.2018		
Toimeksiantajan edustajan allekirjoitus, nimike ja nimen selvennys:  ERJA HANNULA		
Osaamisalueen johtajan allekirjoitus ja nimen selvennys:  TAINA SALMELA		
Opinnäytetyön ohjaajan allekirjoitus:  ERJA HANNULA		
Opinnäytetyön tekijän allekirjoitus:  Pia Häkkinen		

Sopimusehdot

Vakuutukset. Jos opinnäytetyö tehdään kokonaan tai osittain työsuhteessa palkkaa vastaan, niin toimeksiantajan on laadittava asianmukainen kirjallinen työ sopimus. Työnantaja huolehtii lainmukaisista vakuutuksista, sillä ammattikorkeakoulun vakuutukset eivät kata työsuhteessa tehtävän opinnäytetyön tekijää.

Opinnäytetyön kustannukset ja niiden korvaaminen. Opinnäytetyöstä mahdollisesti aiheutuvien kustannusten (ml. Aineiston hankinta, raaka-aineet, matkat, työkorvaus jne.) korvaamisesta sopivat toimeksiantaja ja opiskelija keskenään. Pääsääntöisesti Satakunnan ammattikorkeakoulu ei vastaa yksittäisen opinnäytetyön kustannusten korvaamisesta.

Oikeudet opinnäytetyön tuloksiin. Toimeksiantaja saa käyttöoikeuden opinnäytetyön tuloksiin ja niiden kaupalliseen hyödyntämiseen. Opinnäytetyön tekijä on velvollinen raportoimaan opinnäytetyön tulokset toimeksiantajalle.

Immateriaalioikeudet. Tekijänoikeus ja muut immateriaalioikeudet opinnäytetyöhön kuuluvat opinnäytetyön tekijälle. Opinnäytetyön tekijä ja toimeksiantaja sopivat erikseen, missä laajuudessa tekijänoikeus tai muut immateriaalioikeudet siirtyvät toimeksiantajalle.

Opinnäytetyön ohjaus ja vastuu. Vastuu opinnäytetyön tekemisestä ja tuloksista on opiskelijalla. Ammattikorkeakoulu vastaa työn ohjauksesta, seurannasta ja työn riittävästä laadusta. Ammattikorkeakoulu ei ole taloudellisesti vastuussa työn tuloksista tai aikataulusta. Opinnäytetyön tekijä ei vastaa toimeksiantajalle vahingosta, joka toimeksiantajalle syntyy opinnäytetyön viivästyneisyydestä, ellei erikseen toisin sovita. Toimeksiantaja sitoutuu antamaan opiskelijan käyttöön kaikki opinnäytetyön tekemisessä tarvittavat tiedot ja aineistot sekä ohjaamaan opinnäytetyötä toimeksiantajaorganisaation näkökulmasta. Opiskelija sitoutuu palauttamaan toimeksiantajalle työn aikana saamansa luottamuksellisen aineiston, kun opinnäytetyö on valmistunut, tai kun osapuolet yhdessä toteavat, että yhteistyöedellytyksiä opinnäytetyön loppuun saattamiseksi ei ole.

Tulosten julkistaminen ja luottamuksellisuus. Opinnäytetyö on kokonaisuudessaan julkinen. Mikäli opinnäytetyö sisältää liikesalaisuuksia tai muuta julkisuuslaissa salassa pidettäväksi määrättyjä tietoja, on opinnäytetyön raportti laadittava niin, että tietojen luottamuksellisuus säilyy. Tarvittaessa salassa pidettävät tiedot on jätettävä työn taustaa-aineistoon. Opinnäytetyö tai sen osia voidaan julkaista myös internetissä sopimalla niistä erikseen. Opinnäytetyön osapuolet (opiskelija, toimeksiantaja ja opettaja) sitoutuvat pitämään salassa kaikki opinnäytetyön tekemisessä ja sitä edeltävissä tai sen jälkeisissä neuvotteluissa esiin tulevat luottamukselliset tiedot ja asiakirjat sekä pidättäytymään käyttämästä hyväkseen toisen osapuolen ilmaisemia luottamuksellisia tietoja ilman erillistä lupaa.

Opinnäytetyösopimuksessa olevat yhteystiedot tallennetaan SAMKin asiakkuudenhallintajärjestelmään Yrinetiin. Tallentamisesta on laadittu henkilötietolain 539/1999 mukainen rekisteriseloste.

Satakunnan ammattikorkeakoululla on oikeus käyttää yhteistyöhanketta referenssinä ammattikorkeakoulun työelämäyhteyksistä, mukaan lukien SAMKin yhteistyötietokanta, johon voi tehdä hakuja internetissä. Opinnäytetyöstä näkyvät otsikko, organisaatio ja organisaation yhteyshenkilö. Hanketta voidaan lisäksi hyödyntää ammatillisen korkeakoulutuksen tavoitteita edistävänä esim. opetusmateriaalina tai -metodina edellyttäen, ettei hankkeeseen sisältyneiden tietojen luottamuksellisuutta vaaranneta.

Kirjallisuushaku.

tietokanta	hakusanat ja hakutyyppi	tulokset	hyväksytyt
Samk Finna	vuorovaikutusleikki	93	1
	theraplay	12	(2)
Medic	theraplay	3	0
	mielenterveys JA laps*JA vuorovaikutu*	5	0
Melinda	vuorovaikutusleik*	14	1
Theseus	theraplay	250	5
	vuorovaikutusleikki ja lapset	21	(1)

Kirjallisuushaun tulokset.

Tekijä, vuosi ja maa	Tutkimuksen/projektin tarkoitus	Kohderyhmä, aineistonkeruumenetelmä/ projektissa käytetyt menetelmät	Keskeiset tutkimustulokset / projektin tulokset / tuotokset
”Ai tääkö on merkityksellistä” Vanhempien ja päiväkodin työntekijöiden kokemuksia vuorovaikutusleikistä Isokangas & Juopperi 2012 Suomi	Tutkimuksellisen opinnäytetyön tarkoituksena oli jakaa vanhemmille tietoa vuorovaikutusleikistä sekä selvittää vanhempien ja päiväkodin työntekijöiden kokemuksia vuorovaikutusleikistä.	Vuorovaikutusleikkiryhmän lasten vanhemmat (3), ryhmän ohjaaja, päiväkodin työntekijä. Teemahaastattelut.	Kaikki haastatellut kokivat vuorovaikutusleikkiryhmän olevan hyvä. Haastattelut olivat havainneet muutoksia lapsissa, mutta kokivat vaikeaksi arvioida, johtuivatko muutokset vuorovaikutusleikistä.
Ryhmä-Theraplayn merkitys erityistä	Tutkimuksellisen opinnäytetyön tarkoituksena oli	Tutkimusmenetelmänä systemaattinen havainnointi ja	Tutkittavien kehitys vuorovaikutustaidoissa ja sosiaalisissa

<p>tukea tarvitsevien lasten vuorovaikutustaitoihin ja sosiaaliin suhteisiin Ahola 2011 Suomi</p>	<p>tutkia ryhmä-Theraplayn merkitystä erityistä tukea tarvitsevien lasten vuorovaikutustaitoihin ja sosiaaliin suhteisiin.</p>	<p>teemahaastattelu. Havainnoitavina päiväkodin vuorovaikutusleikki-tuokioihin osallistuvat lapset (4). Haastateltavina päiväkodin henkilökunta sekä vuorovaikutusleikki-tuokioiden ohjaajat.</p>	<p>suhteissa oli melko erilaista. Vuorovaikutusleikki-tuokioissa positiiviset vaikutukset näkyivät paremmin, mutta päiväkodin arjessa muutokset eivät tulleet kovinkaan paljon esille.</p>
<p>Ryhmätheraplay-vuorovaikutusleikin käyttämisen lapsen vuorovaikutustaitojen tukemiseen Iivonen 2017 Suomi</p>	<p>Tutkimuksellisen opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää vuorovaikutusleikin vaikutuksesta lapsen vuorovaikutustaitojen ja lapsen positiivisen mielenterveyden kehittymiseen.</p>	<p>Erityislastentarhan opettajat (6). Ryhmähaastattelu.</p>	<p>Tulokset osoittavat, että erityislastentarhan opettajien mielestä vuorovaikutusleikki toimii hyvin lapsen vuorovaikutustaitojen sekä positiivisen mielenterveyden tukemisessa.</p>
<p>"EI OLE MAAILMASSATOISTA, MINUN MOISTA" Vuorovaikutusleikki lapsen sosioemotionaalisen kehityksen tukena päiväkodissa</p>	<p>Tutkimuksellisen opinnäytetyön tarkoituksena oli kuvailla vuorovaikutusleikkiryhmän vaikutusta viiden 5-7 -vuotiaan lapsen sosioemotionaaliseen kehitykseen.</p>	<p>Päiväkodin vuorovaikutusleikkiryhmään osallistuvat lapset (5). Menetelmänä havainnointi.</p>	<p>Tulokset osoittivat vuorovaikutusleikki-toiminnan vaikuttavan lasten sosioemotionaaliseen kehitykseen. Lasten tunteiden säätely ja toiminnanohjaus kehittyivät. Lapset myös rohkaistuivat</p>

Peräkylä & Saksman 2012. Suomi			vertaissuhteissa toimimisessa.
Pienten lasten vuorovaikutustaitojen tukeminen varhaiskasvatuksessa : vuorovaikutusleikki-menetelmää käyttäen Ahola 2017 Suomi	Tutkimuksellisen opinnäytetyön tarkoituksena oli tarkastella, miten varhaiskasvatuksessa vuorovaikutusleikki tukee 1-2 -vuotiaan lapsen vuorovaikutustaitoja.	Aineistonkeruumenetelmänä havainnointi.	Lapset rohkaistuivat vuorovaikutustilanteissa.
Kiintymispohjainen leikkilapsi-vanhempisuhteen tukena Mäntymaa 2012 Suomi	Tutkimuksellisen opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää vanhempien odotuksia ja kokemuksia kiintymispohjaisen leikin ryhmäohjauksesta. Tavoitteena oli tehdä kiintymispohjainen leikki tunnetummaksi hoitotyöntekijöiden keskuudessa.	Aineistonkeruumenetelmänä teemahaastattelut. Haastateltavina olivat vanhemmat, jotka osallistuivat kiintymispohjaisen leikin ryhmäohjaukseen.	Haastateltavien kommentukset kiintymispohjaisesta leikistä sekä sen ryhmäohjauksesta olivat positiivisia. Vanhemmat kokivat myös vuorovaikutuksen lastensa kanssa parantuneen kiintymispohjaisen leikin myötä.
Vuorovaikutusleikkiä ja ryhmätheraplayta päivähoidossa Päiväkotien ja	Tutkimuksessa oli tarkoitus kuvata kasvattajien näkemyksiä ja kokemuksia	Päivähoidon ja erityispäivähoidon kasvattajat (18). Aineistonkeruumenetelmänä	Menetelmä koettiin lapsille hyödylliseksi ja sopivaksi päivähoidon käyttöön.

erityispäivähoidon henkilökunnan näkemyksiä ja kokemuksia ohjaamastaan toiminnasta Salmi 2010 Suomi	vuorovaikutusleikki-menetelmästä ja sen ohjauksesta.	käytettiin teema-haastattelua ja haastattelua täydentävää lomakekyselyä.	
---	--	--	--