

Kirjaleikkiä kirjastossa

Hilkka Nuopponen

Kirjaleikki on esikouluikäisiä varten suunniteltu kirjastonkäytön opetuksen malli. Sen perustuu ajatukseen, että lapsi oppii parhaiten tekemällä ja kokemalla, leikissä ja yhteisessä toiminnassa muiden kanssa. Kirjaleikissä lapset tutustutetaan kirjastoon leikin ja tekemisen, keskustelun, arvuuttelun ja ihmettelyn avulla siten, että lapsella on leikin aikana mahdollisuus oppia kirjaston käytänteitä: mistä päin lastenosastoa mitään materiaalia löytyy, miten sitä lainataan, mikä on kirjastokortti, miten sitä käytetään ja miten lainatusta materiaalista tulisi pitää huolta.

Tätä opetuksellista puolta vieläkin tärkeämpänä pidän kirjaleikissä syntyvää tunnelmaa: kirjastokäynnin tulee olla hauska ja iloinen asia, johon sisältyy aimo annos sadunomaisuutta, taikaa, yllätystä ja jännitystä niin, että lapselle jää kirjastosta mielikuva paikkana, jonne on mukava palata aina uudelleen uusia seikkailuja etsimään.

Oppiminen siis tapahtuu paljolti aktiivisesti osallistumalla ja itse tekemällä ja on myös hauskaa, ja leikin myötä jo esikouluikäinenkin lapsi voi oppia hallitsemaan kirjastonkäytön perusasiat.

Kirjaleikin idea on lähtöisin Ruotsista, jossa vuosina 1989–1991 kirjastonhoitaja Anne Ljungdahl kokeili kuusivuotiaalle kehittelemäänsä kirjaleikkipedagogiikkaa. Vuonna 1991 hän julkaisi kokemuksistaan myös vihjekirjan *Boklek i text och bild* (Ljungdahl 1991).

Suomessa kirjaleikkiä alettiin kehitellä ja kokeilla ensimmäisenä Espoon Tapiolan kirjastossa 1990-luvun alkupuoliskolla. Opetusministeriön kannustusrahan turvin kokeilusta muodostui varsin mittava: kirjaleikkiä leikittiin kolmen kirjastonhoitajan vetämänä siten, että sama lapsiryhmä kävi kirjastossa useita kertoja, enimmillään jopa seitsemän kertaa, ja viimeisellä käyntikerralla lapset saivat kirjastopassin, jossa kerrottiin, mitä passin haltija on oppinut.

Opetusministeriön kokeiluapurahan voimin on kirjaleikkiä kokeiltu

myös Kempeleen kirjastossa 1997. Lisäksi tiedän kirjaleikkiä kokeillun myös ainakin Tampereella ja Oulussa sekä leikityn vakituiseemmin ainakin Turussa ja Kirkkonummella. Kuitenkaan mitään laajamittaista suosiota se ei ole Suomen kirjastoissa saavuttanut.

Kirjaleikkiä voi leikkiä myös päiväkodissa tai koulussa, kunhan leikin vetäjä on selvillä kirjaston nykykäytännöistä ja riittävän kekseliäs luodakseen leikkitalaan kirjastonomaiset puitteet.

Itse kiinnostuin kirjaleikistä tutustuttuani espoolaisten kirjaleikkiin 1998. Alusta alkaen on kuitenkin ollut selvää, että oma kirjaleikkini tulisi olemaan monelta osin hyvin erilainen, sillä jo pienen kirjaston niukat henkilökunta- ja tilaresurssit asettavat aivan eri lähtökohdat. Se ei kuitenkaan huolettanut, sillä jo leikin pioneeri Anne Ljungdahl on todennut, että hänen kehittelemänsä ideat voivat olla vain siemen ja jokainen, joka haluaa käyttää kirjaleikkiä työmetodinään, voi antaa sen kasvaa ja kehittyä omannäköisekseen yhdessä lasten kanssa.

Seuraavassa kerron omista kirjaleikkikokemuksistani, joita on kertynyt leikittyäni kirjaleikkiä Savonlinnan kaupunginkirjastossa esikouluikäisten kanssa vuoden 1999 alusta, ja leikin edelleenkin.

Kirjaleikkiä leikitään aidossa kirjastoympäristössä kirjojen keskellä, minkä vuoksi leikkimisen on tapahduttava aamuisin ennen kirjaston avaamista, jotta ei häiritä kirjaston käyttäjiä eikä tulla itse häirityiksi. Varaan yhden ryhmän kanssa leikkimiseen aikaa yhden tunnin, mikä on maksimiaika, jonka lapset kerralla jaksavat. Yleensä ryhmä käyttää sen lisäksi puolisen tuntia omaehtoiseen oleskeluun kirjastossa ja kirjojen lainaamiseen. Aina olen myös varautunut lopuksi pieneen satutuokioon, jos ryhmällä vielä riittää aikaa ja kiinnostusta.

Ihanteellisin lapsiryhmän koko on noin kymmenen lasta. Maksimikooksi olen määritellyt 15, tosin joitakin isompiakin ryhmiä on käynyt. Ryhmän suuri koko ei välttämättä ole ongelma, jos ryhmän oma sisäinen dynamiikka toimii hyvin, mutta luonnollisesti se venyttää leikin kestoa ja vaatii itseltäni aivan erityistä valppautta eikä anna mahdollisuutta huomioida yksittäistä lasta kovin hyvin.

Itse pidän tärkeämpänä sitä, että mahdollisimman moni lapsi pääsee kokemaan kirjaleikin hauskuuksia kuin että vain jokin valikoitu pieni joukko saa osakseen aivan erityisen monen käyntikerran ohjelman. Re-

surssisyistä meillä Savonlinnassa kukin esikouluryhmä voikin osallistua kirjaleikkiin vain yhden kerran, minkä vuoksi leikkiin on valikoitunut vain kaikkein tärkeimpinä pitämäni asiat, joita haluan lapsille kirjastosta leikin avulla välittää.

Kirjaleikkini koostuu kuudesta osiosta: 1) Satujen siemenet, 2) Taikapussi, 3) Sairaat ja vammaiset kirjat, 4) Kirjaksi taikominen, 5) Lasersäteen taikaa ja 6) Riehutaan! Leikin vetäjänä en toimikaan minä itse, vaan leikkipersoonani Täti Tarina.

Täti Tarina

Koska jo alusta pitäen olen halunnut leikkiin mahdollisimman paljon erilaisia sadunomaisia aineksia, keksin suunnitteluvaiheessa itselleni myös leikkiroolin: Täti Tarina (vrt. esim. ympäristökasvatuksen Täti Vihreä). Täti Tarina on henkilö, joka on kerännyt mekkonsa kätköihin satujen siemeniä, joita sitten lasten kanssa yhdessä voidaan etsiä ja ihmetellä. Täti Tarinalla on myös taikavälineitä, joiden avulla hän voi taikoa.

Tätä varten minulla on leikissä roolipuku, joka on osoittautunut erittäin merkittäväksi tunnelman luojaiksi. Se virittää leikkimään saapuvat lapset uteliaiksi ja kiinnostuneiksi ja auttaa itseäni vapautumaan omasta asiallisesta virkaminästäni hullutteluun heittäytyväksi tarinatädiksi. Tätä osin tietysti kannattaa jokaisen pysyä uskollisena omalle persoonalleen: kaikki eivät tunne roolileikkimistä omakseen, ja ilman rooliasua-kin pärjää vallan hyvin. Toisaalta vähäininkin roolivaate (hattu tms.) on mainio keino herättää lasten kiinnostus. Käyttipä sitten rooliasua tai ei, tärkeintä on sallia itselle täysi heittäytyminen leikkiin mukaan.

Sadun siemenet

Aloitin aina esittäytymällä: kerron, kuka oikeasti olen ja että leikissä olen Täti Tarina ja samalla kirjaleikin johtaja. Kysyn myös lasten päiväkotiryhmän nimen, mutta yksittäisten lasten nimiä en ajan puutteen vuoksi kysele.

Leikkimisen aloitan juttelemalla lasten kanssa saduista ja satujen lukemisesta. Virikkeenä toimivat Täti Tarinan puvun laskoksista ja liehukkeista löytyvät sadun siemenet, ts. erilaiset tekstiilikaistaleet, -kuvat ja pikkuesineet (esim. Ihaan häntä, Aladdinin taikalamppu, kaistale noita-akan hametta tai karhun turkkia, kolmen iloisen rosvon pussi ja siinä kardemummaa), joita etsimällä, tutkimalla ja arvuuttelemalla annamme mielikuvituksen lentää ja yhdistyä erilaisiin lasten tuntemiin satuihin. Vain yhtä oikeaa vastausta ei ole, vaan kilvan keksityt erilaiset ehdotukset on yleensä helppo hyväksyä.

Tällaisen aloituksen perimmäisenä tarkoituksena on synnyttää oikea tunnelma: iloinen ja välitön kontakti Täti Tarinasta lapsiin ja päinvastoin ja ajatus siitä, että nyt on odotettavissa jotakin, mitä ei voi etukäteen arvata. Sadun siementen etsimisestä syntyy usein niin hauska tuotio, että sitä mielellään jatkaisi pidempäänkin. Yleensä käytän aloitukseen aikaa 15–20 minuuttia.

Itselleni nämä tuotiot ovat myös tuottaneet paljon tietoa ja näkemystä siitä, miten lapset perinteisiä satuja tuntevat, miten eri lailla kodeissa ja myös päiväkodeissa lapsille luetaan ja miten monien lasten satukokemukset nykyään tulevat videoiden, eivät niinkään ääneen luettujen kirjojen välityksellä.

Taipussi

Täti Tarina kaivaa pukunsa laskoksista esiin salaperäisen taipussin, jonka sisällä on jokin taikaesine. Pussi lähtee kulkemaan lapselta toiselle niin, että jokainen pääsee vuorollaan pussin päältä tunnustellen arvailemaan mielessään, mikä taikaesine pussissa mahtaakaan olla. Tähän kohtaan pyrin synnyttämään salamyhkäisyyttä pyytämällä lapsia miettimään taikaesinettä ensin ihan hiljaa mielessään, sitten vieressä istuvan kanssa hiljaa kuiskaillen. Pussin kierrettyä kaikilla arvuutemme sitten yhdessä ja ääneen pussin sisältöä ja arvauksiahan riittää: peili, pankkikortti, pelikortti, Pokemon-kortti, taikakortti jne.

Yhteisen taikasanan avulla saamme lopuksi pussin auki ja sisältä tulee, mikäpä muu kuin – kirjastokortti. Sitten juttelemme, miksi kirjasto-

kortti on taikakortti ja mitä ihmeitä sen avulla voi kotiinsa saada.

Sairaat ja vammaiset kirjat

Keräännymme suuren pöydän ympärille tarkastelemaan kirjoja, joille on tavalla tai toisella käynyt huonosti: kastuneita, likaisia, piirretyjä, revittyjä, pureskeltuja kirjoja. Surkeannäköiset kirjat yleensä kirvoittavat lapset kertomaan herkullisia juttuja siitä, miten kirjalle juuri heidän perheessään tai kaverin perheessä on käynyt. Tästä sitten pääsemmekin luontevasti puhumaan toisaalta kirjojen vihollisista (lemmikkieläimet, vauvat, ruokapöytä, lumihanki jne.), toisaalta kirjojen hyvästä kohtelusta ja suojaamisesta (kirjanmerkin käyttö, käsien pesu, kassi kuljetusvälineenä jne.).

Kirjakeskustelun jatkoksi harjoittelempa myös cd-levyjen ja -romppujen oikeaa käsittelyä.

Tätä osiota pidän erittäin hyödyllisenä käyttäjäkasvatuksena ja toiveikkaasti ajattelen, että lasten välityksellä vaikutus ulottuu kenties myös muihin perheenjäseniin. Tällä keinoin asia tuntuu menevän lapsille hyvin perille. Joissakin päiväkodeissa on jopa havaittu juuri tämän osion jääneen askarruttamaan lasten mieliä: he ovat käyneet päiväkodin kirjakokoelmaa läpi, etsineet sairaita ja vammaisia kirjoja ja keskustelleet keskenään kirjojen paremmasta kohtelusta.

Kirjaksi taikominen

Kun Täti Tarina ilmoittaa lapsille aikovansa taikoa heidät kirjoiksi, jotka pistetään oikealle paikalleen hyllyyn, on hetki aina yhtä herkullinen: lapset eivät oikein tiedä, uskoako vai ei, ja kihisevät jännityksestä.

Leikkiä varten on valmistettu värikkäitä kirjan, cd-levyn ja kasetin kansia: kuvitettu ja tekstitetty etukansi ja takakansi, jossa lainausta varten ihan oikea tarra, kannet sidottu nyöreihin yhteen. Jokainen lapsi tulee vuorollaan koko muun joukon eteen; tässä vaiheessa Täti Tarina kysyy lapsen nimen ja pujottaa sitten juhlallisesti kannet lapsen kaulaan roik-

kumaan ja kertoo (ellei lapsi itse jo osaa lukea), mitä kirjan kannessa lukee ja mitä se tarkoittaa. Kun kaikki lapset ovat saaneet omat kirjankantensa, Täti Tarina kaivaa lopuksi pukunsa laskoksista sinivioletin taikahuivin ja sen ja taikahokeman (*Riisin raasin rusina, kirjoja on tusina...*) avulla taikoo lopullisesti lapset kirjoiksi, levyiksi ja kasetiksi. Sitten Täti Tarina johdattaa kirjalapsensa lastenkirjahyllyjen luo ja asettaa kunkin vuorollaan omalle paikalleen: satukirjan satukirjahyllyn luo, cd-levyn levytelineen luo jne.

Tämän osion perimmäisenä tarkoituksena on opettaa lapsille, mistä päin lastenosastoa mitään materiaalia löytyy. Toisinaan olen myös testannut pienen lapsiryhmän kanssa aineiston löytymistä ja saanut huomata, että lapset ovat erittäin hyvin oppineet löytämään eri aineistoryhmittä lastenosastolta.

Lasersäteen taikaa

Lapset ottavat kirjankannet pois kaulastaan ja Täti Tarinan ohjeen mukaan kääntävät takakannen lainaustarroineen päällimmäiseksi. Sen jälkeen menemme lainaustiskin ääreen, jossa kerron, mitä kaikkea jännittävää lainaustilanteessa tapahtuu. Otan myös taikapussista esiin kirja-leikkiä varten rekisteröidyn oikean kirjastokortin ja avaan sen avulla Liisa Linaajan lainaustilin. Sen jälkeen jokainen lapsi vuorollaan saa työntää oman kirjaleikkikirjansa lainaustarran lainaustassun alle, jolloin oranssi lasersäde rekisteröi kirjan lainatuksi ja sen nimi ilmestyy lainauspäänteen ruudulle. Lopuksi lainaus päätetään tulostamalla eräpäiväkuitti, jonka lapset saavat mukaansa päiväkotiin. Viereisellä palautustiskillä päästään vielä kokemaan sama jännittävä lasersäteen ihme uudelleen, kun jokainen lopuksi palauttaa kirjaleikkikirjansa lainauspäänteen avulla.

Tämän osion tehtävänä on perehdyttää lapset siihen, miten toimia, kun haluaa kirjastoaineistoa kotiin lainaksi. Nykyajan lainaustekniikka herättää suurta kiinnostusta ja intoa osallistua itse kirjan lainaamiseen ja palauttamiseen. Kaiken hyörinän lomassa on helppo jutella kaikenlaisesta asiaan liittyvästä, ja uteliaita kysymyksiä satelee koko ajan.

Riehutaan!

Kirjaleikin viimeisessä osioissa istahdamme hetkeksi paikallemme, suljemme silmät ja kuuntelemme ja arvuutteleme, mitä ääniä kirjastossa kuuluu. Tästä johdumme puhumaan käyttäytymisestä kirjastossa: rauhallisuus, tavallinen puhe, muiden huomioiminen, käsikirjaston hiljaisuus. Yleensä lapset ovat oivallisen nokkelia itse keksimään, miksi kirjastossa ei pidä metelöidä eikä riehua.

Keskustelun päätteeksi Täti Tarina ilmoittaa, että kaikilla kirjaleikkiin osallistuvilla on juuri nyt ainutkertainen erityisoikeus: koko joukko saa hetken aikaa juosta, huutaa ja riehua ympäriinsä ihan niin paljon kuin haluaa ja jaksaa. Ja voi sitä riemua, mikä tästä syntyy! Lapset juoksevat ympäri salia niin, että kun Täti Tarina puhaltaa torveensa riehuntahetken päättymisen merkiksi, on ympärillä kohta hengästyneiden ja hikisten, mutta onnellisten lasten joukko. Lapset ovat myös erittäin hyvin ymmärtäneet riehumisen vain kirjaleikkiin kuuluvaksi erityisoikeudeksi, sillä ainuttakaan pientä eskaririehujaa ei näiden käyntien jäljiltä ole kirjastossa havaittu.

Lopuksi

Kirjaleikkiä alun perin suunnitellessani löytyi leikkiaineistoa valtavasti ja paljon hauskaa piti ajan rajallisuuden vuoksi jättää pois. Ensimmäisiä kertoja leikittäessä myös huomasin, että jokin osio ei oikein toiminut, ja se jäi pois tai muuntui toisenlaiseksi. Leikki on siis leikkimisen myötä muuttanut muotoaan ja muuttuu jonkin verran edelleenkin.

Myös jokainen leikkikerta on erilainen kuin muut, sen kulkuun vaikuttavat niin käytettävissä oleva aika, ryhmän koko kuin myös lasten oma aktiivisuus. Tämän vuoksi leikin vetäjällä tuleekin valmiin ja hyvin suunnitellun leikkirungon lisäksi olla joustavuutta, muuntumiskykyä, kekseliäisyyttä arvaamattomissa tilanteissa, kykyä heittäytyä tarvittaessa improvisoimaan sekä hyvät tuntosarvet lasten suuntaan. Tärkeänä pidän myös rohkeutta heittäytyä eteen tulevien tarinoiden ja las-

ten kekseliäisyyden vietäväksi kuitenkin kaiken aikaa muistaen, että on leikin vastuullinen johtaja, aikuinen.

Kirjaleikkiä voi tehdä monin tavoin, rajoina vain kirjaston resurssit ja oma mielikuvitus. Eikä vähiten tärkeää ole, että leikin vetäjä tekee siitä omannäköisensä: leikin jossa viihtyvät sekä lapset että leikittäjä itse.

Kirjaleikistä kirjoitettua

Alameri-Sajama, R. 2000. Iik! Ne tulevat: kirjaleikkijöiden elämästä.

Tyyris Tyllerö 3–4, 10–13.

Hämäläinen, J. & Lehikoinen, M. 1996. Markku, Juhamatti ja otukset.

Tyyris Tyllerö 4, 2–10.

Kirjaleikki: leikki kirjasto. <http://espoonkirjasto.mork.net/kirjaleikki/>

Ljungdahl, A. 1991. Boklek i ord och bild. Literaturfrämjandet.

Roppola, J. S. 1997. Kirjastoseikkailijat: kirjastokasvatusta esiopetusikäisille. Kirjasto- ja tietopalvelualan koulutusohjelman opinnäyte-työ, Oulun seudun ammattikorkeakoulu.

Tyrni, J. 1995. Espoon esikoululaisille kirjastotietoa leikin avulla.

Teoksessa Tutkiva oppiminen : kirjaston ja koulun yhteistyö. Helsinki: Suomen kuntaliitto.