

1–3-vuotiaiden lasten esineleikit, roolileikit ja sääntöleikit

Eri ikäiset lapset leikkivät erilaisia leikkejä. Tähän vaikuttavat niin lasten intressit, lasten kehitys, pedagogiset toimintatavat kuin oppimisympäristökin. Vuoden 2019 aikana olemme keränneet yli 30 000 havaintoa lasten toiminnasta. Havainnot on tehty satunnaisotannalla kaikesta varhaiskasvatustoiminnasta kello 8:00–16:00 välisen ajan. Otanta kattaa melkein puolet Suomen päiväkotien toiminnasta, joskin maaseutu ja Pohjois-Suomi ovat vähemmän edustettuna. Laaja otanta antaa kattavan kuvan siitä, mitä eri-ikäiset lapset leikkivät.

Leikkien painopisteet erityisesti 1–3-vuotiailla lapsilla

Lasten leikkien painopisteen muuttumisen näkee havainnollisesti alla olevasta taulukosta.

Taulukko 1. Lasten leikkien määrä varhaiskasvatuksessa klo 08:00-16:00

	1-3 v.	4-5 v.	6-7 v.	Yhteensä
Roolileikki	6,9 %	13,6 %	13,3 %	11,4 %
Sääntöleikki	2,7 %	3,9 %	5,8 %	4,0 %
Esineleikki	14,3 %	11,9 %	9,1 %	11,9 %
Fyysinen leikki	8,5 %	9,0 %	10,0 %	9,1 %
Muu toiminta	67,5 %	61,6 %	61,8 %	63,5 %
Yhteensä	100,0 %	100,0 %	100,0 %	100,0 %

Taulukosta nähdään, että eniten 1–3-vuotiaat lapset leikkivät erilaisia esineleikkejä, kaikkiaan 14,3 prosenttia kaikesta päiväkodissa vietetystä ajasta. **Esineleikit** määritellään havainnoijien ohjeissa olevan leikkiä ja kokeilua materiaaleilla ja leluilla, esimerkiksi hiekkalaatikolla tai paperilla. Esineleikki on symbolileikkiä, jossa leluihin ja materiaaleihin yhdistetään joko itse esineeseen kohdistuvia mielikuvia tai mielikuvat voivat olla jonkun tietyn mielikuvan soveltamista jossakin toisessa yhteydessä (esimerkiksi narusta tulee käärme). Taulukon 1 mukaan iän myötä esineleikkien osuus vähenee.

Fyysiset leikit (8,5% kaikesta toiminnasta) määritetään havainnoijan ohjeissa aktiviteeteiksi, joissa liikkuminen on pääosassa. Tällaisia toimintoja ovat esimerkiksi juoksu, keinuminen, hyppiminen, riehuminen, tanssi, kiipeily ja erilaiset fyysiset harjoitukset. Fyysisten leikkien määrä hivenen lisääntyy lapsen kasvaessa.

Roolileikit (tai mielikuvaleikit) on havainnoinnin ohjeissa määritelty leikeiksi, joissa leluilla tai itsellä on jokin rooli. Roolileikkiä lapsi voi siis leikkiä leluillakin, mutta nyt lelulla on jokin motiivi toiminnalleen. Toimintaan syntyy juoni. Roolileikkejä 1–3-vuotiaat leikkivät vähemmän, vain 6,9 prosenttia kaikesta päiväkodista vietetystä ajasta. Vähiten, vain 2,7 prosenttia kaikesta päiväkotiajasta, 1–3-vuotiaat lapset leikkivät **sääntöleikkejä**, jotka havainnoijien ohjeissa määritetään esimerkiksi pallopeleiksi, lautapeleiksi, elektronisiksi peleiksi tai kilpailuiksi. Yleensäkin sääntöleikeissä on sillä tavalla pysyvät säännöt, että ne pysyvät suhteellisen vakaina leikin ajan. Iän kasvaessa lasten sääntöleikkien määrä kasvaa.

Kaiken kaikkiaan, leikki 1–3-vuotiaiden lasten pääasiallisena toimintana on hivenen vähäisempää kuin vanhemmilla lapsilla. Tämä johtuu pääasiassa hoidon, ruokailun ja levon vaatimasta pidemmästä ajasta.

Määrän puolesta voidaan sanoa, että erilaiset lelujen ja materiaalien käyttäminen, niiden kanssa työskentely, niiden testaaminen ja niiden käyttö välineinä, siis **esineleikki**, on tärkeässä osassa 1–3-vuotiailla lapsilla. Jo 1–3-vuotias lapsi käyttää leluja symbolisessa leikissä, jossa erilaisille esineille voi antaa monenlaisia merkityksiä, palikka voi merkitä lapselle melkein mitä tahansa esinettä, savesta saa aikaiseksi

mitä vain. Esineleikissä lelua tai materiaalia tutkitaan tai sitä käytetään johonkin tarkoitukseen, sillä ei ole vielä omaa tahtoa.

Roolileikkiin kuuluu esittämisen lisäksi myös jokin motiivi. Kun koira (palikka) ei vain kulje ympäriinsä, vaan koira on löytänyt tuoreet eksyneen jäljet, koiran toimintaa alkaa määrittää eksyneen löytämisen motiivi. Kun leikki muuttuu koiran juoksemisesta eksyneen jäljittämiseen, leikki muuttuu esineleikistä roolileikiksi. Näiden kahden erottaminen on rajatapauksissa erittäin vaikeaa. Havainnoinnin parivertailu onkin osoittautunut, että kaksi havainnoijaa katsoessaan samaa leikkiä usein eroavat leikin luokittelussa toisen luokittelussa leikin esineleikiksi ja toisen roolileikiksi.

Periaatteessa esineleikissä leluja manipuloidaan tai lelut symboloivat jotakin lapsen mielikuvaa, kun taas roolileikissä lapsen mielikuvalla on sisäinen elämä, oma tahto, tunteita ja motiivi toiminnalleen. Kun leikissä on sekä sisäinen että ulkoinen elämä, syntyy hierarkia. On syytä huomata, että hierarkian vahvistuminen lapsen ajattelun rakenteissa lisää myös esineiden sisäisen toimintamallin hahmotusta, jolloin lapsi voi rakentaa työkaluja ja koneita. Koneilla on sisäisiä prosesseja ulkoisten lisäksi, mutta niin kauan kuin koneen prosesseja ei ohjaa oma tahto, ne kuuluvat esineleikin piiriin. Kun lapsi näkee koneilla olevan omia toiminnan motiiveja, lapsi leikkii roolileikkiä. Koneella voi olla monimutkainen sisäinen toiminta, mutta vasta kun lapsi näkee koneen toimintaa ohjaavat halut ja tarpeet, koneen kanssa leikki on roolileikkiä. Koska lapsen ajattelu on usein animistista eli lapset antavat esineille elämän, on havainnoijan vaativa ja joskus mahdoton tehtävä tulkita, ajaako lapsi autolla vai onko autolla oma tahto, onko auto ottamassa kiinni rikollisia.

Sääntöleikissä säännöt ovat jo valmiiksi annettuja ja tiettyjen sääntöjen noudattaminen on universaalia. Lapsi voi siis vaihtaa sääntöleikissä roolia, vaikka säännöt pysyvät samana. Roolileikissä taas roolinhaltijan motiivi määrittää toiminnan säännöt. Näin ollen sääntöleikissä voi olla erilaisia rooleja, joissa roolinhaltijat voivat käyttää vaikkapa leluja työkaluina osana esineleikkiä.

Aineiston keruussa havainnoijien vaikea tehtävä on ollut valita pääasiallinen leikkiä ohjaava tekijä: Jos leikin pääasia on lelun käyttö johonkin tarkoitukseen, on kyseessä esineleikki, esimerkiksi lapsi kokoaa legoista linnaa. Jos leikkiä ohjaa jokin itsellä, lelulla tai materiaalilla oleva sisäinen motiivi, esimerkiksi kun linnassa asuu prinsessa, joka valmistautuu juhliin, leikin pääasiaan nousevat toimijoiden erilaiset roolit. Kun linnapelissä prinsessa siirtää nappulaansa eteenpäin, ovat pääosaan nousseet pelin säännöt. Prinsessalla voi yhä olla prinsessan rooli, mutta ne ovat alisteisia pelin säännöille.

Tavallaan leikin kehitymisessä on kysymys abstraktiotason noususta. **Esineleikissä** lapsi voi jo antaa monenlaisia merkityksiä esineelle eli lapsi oppii käyttämään samoja mielikuvia ja sanoja erilaisille esineille ja tilanteille. Jotta tällainen mielikuvan siirtäminen kohteesta toiseen onnistuisi, on mielikuvan oltava kunnolla sisäistetty. Ennen symbolileikkiä lapsen pitää leikkiä pitkään ja hartaasti, jotta leikin mielikuvat ja sanat vahvistuvat sellaisiksi, että ne pysyvät lapsen mielessä, vaikka esineet vaihtuvat. Lapsella on oltava elävä mielikuva laivasta ennen kuin hän voi liikuttaa lattialla maitopurkkia laivana. Esineleikissä lapsi oppii käyttämään mielikuviaan erilaisissa tilanteissa ja myös kehittämään näitä mielikuvia. Esineleikissä on tärkeää, että näille mielikuville on jokin konkreettinen perusta, esimerkiksi lelu.

Symbolinen leikki on perusta sille, että voimme soveltaa oppimaamme mitä erilaisimmissa tilanteissa, eikä joka kerta tarvitse lähteä opettelemaan kaikkea alusta. Sama mielikuva sopii mitä erilaisimpiin tilanteisiin. Kun mielikuvat ovat tarpeeksi vahvistuneet ja monipuolistuneet, ne voivat muodostaa hierarkioita, jolloin lapsen on mahdollista pitää hallussaan sekä kokonaisuus että osat samaan aikaan. Vaikka esineleikkejä on enemmän pienillä lapsilla, ne ovat yhä tärkeitä myös vaikkapa puutarhanhoitoa harrastavalle aikuiselle.

Roolileikissä lapsen symbolien käyttö on hierarkista ja koskee nyt lelujen ja ihmisten ulkoisten ominaisuuksien lisäksi myös sisäisiä ominaisuuksia. Ihmisen tahto ja syyt tehdä asioita nousevat

tärkeämmäksi. Aluksi tahtominen liittyy johonkin konkreettiseen. Pieni lapsi haluaa jotakin. Vähitellen haluaminen ilmiönä alkaa tulla lapselle tutuksi. Uhmakas 2-vuotias voi tahtoa ihan siitä ilosta, että hän on löytänyt tämän uuden ilmiön, tahtomisen, vaikka ei edes tiedä mitä hän tahtoo. Jatkuvan harjoittelun avulla tahtominen tulee lapselle tutummaksi. Lopulta tahtominenkin on irrotettavissa mielikuvaksi, jota voi käyttää eri tilanteissa ja samassakin tilanteessa voi haluta eri asioita. Kun lapsi on riittävän vahvasti omaksunut sisäisen mielikuvan tahdosta, hän voi alkaa soveltaa tätä mielikuvaa leikissään.

Roolileikissä lapsen leikkiä ohjaa roolin omaajan sisäiset syyt. Roolileikkiä leikkivä lapsi osaa irrottaa toiminnan syyt ja niiden synnyttämät tunteet itsenäisiksi mielikuviksi, joita voidaan soveltaa eri tilanteissa. Näin roolileikissä lapsi harjaantuu säätelemään ja kehittelemään itselleen tärkeitä asioita. Lapsi oppii käsittelemään omia tarpeitaan ja vaikeuksiaan. Roolileikkiä leikkivällä taaperolla on kehityksen alla työkaluja, joiden avulla hän voi käsitellä omia tuntemuksiaan ja kehittää niitä tilanteen vaatimalla tavalla. Kun roolissa olija on sisäistänyt roolinsa, hänen motiivinsa voivat rikastua kehittyvässä leikkitalanteessa. Näin lapsella on taito kehittää itseään ja omaa toimintaansa. Kun pieni lapsi eläytyy kissan rooliin, minän ja kissan käsitteellinen ero ei ole selvä. Niinpä observoijan vaikeana tehtävänä on luokitella, leikkiikö lapsi kissalla, vai onko kissalla sisäinen elämä.

Roolileikissä lapsi ei leiki vain omin päin, vaan roolileikki on ennen kaikkea leikkiä yhdessä muiden kanssa. Niinpä lasten keskenään toteuttamassa roolileikissä lapset leikkivät toistensa sisäisten mielikuvien kanssa. Lapsen motiivit edistyvät ja kehittyvät lasten keskinäisissä leikeissä. Lapset harjaantuvat ohjaamaan sekä omaansa että muiden sosiaalista maailmaa yhä syvemmin ja monipuolisemmin. Roolileikin avulla lapset harjaantuvat tekemään leikkimaailmoja yhdessä toisten kanssa. Roolileikki on avain mentalisaatioon. Lapsen harjaantuvat luomaan todellisuutta yhdessä jaettujen sisäisten mielikuvien avulla. Tämä lienee inhimillisen toiminnan korkein aste. Tällainen yhdessä luodun maailman jakaminen ja kehittäminen sujuvat monilta lapsilta helposti kuin hengitys. Vaikka animismi väheneekin lapsen kehittyessä, aikuinenkin tarvitsee vielä kykyä nähdä ajattelun muuttuvan teoiksi. Elävän idean näkeminen auttaa aikuista rakentamaan polun tämän idean toteuttamiseksi.

Lapsen yhä kehittyessä rooliin ja tilanteeseen sidotut roolitkin voivat muuttua yhä säännönmukaisemmiksi ja mahdollistavat **sääntöleikit**. Erilaiset sosiaaliset roolit sisältävät sopivia ja odotettuja toimintatapoja ja osa näistä odotuksista muodostuu myös säännöiksi. Säännöistä tulee toiminnan periaatteita tai ohjeita. Parasta sääntöleikin harjoitusta on, kun lapsi saa itse osallistua pelin sääntöjen laatimiseen. Säännöt kertovat käytännöllisesti, miten pitää toimia. Aivan kuten muussakin mielikuvan kehityksessä, säännöt liittyvät aluksi konkreettiseen tilanteeseen, toista ei saa purra. Vähitellen säännöt alkavat koskea myös lasten sisäisiä mielikuvia, toisen näkemykset tulee ottaa huomioon. Lopulta säännöt voivat irrota persoonasta. Näin säännöistä voi tulla universaaleja käyttäytymistä ohjaavia normeja. Samalla aikuinenkin tarvitsee yhä uudestaan herätteitä sääntöjen uudistamiseen.

Erilaisten leikkien oppimispotentiaali

Edellisestä Taulukosta 1 nähdään, että lasten leikkien painopisteet vaihtelevat, mutta kaikenikäiset lapset leikkivät sekä esineleikkejä, roolileikkejä että sääntöleikkejä. Mutta miten meidän tulee suhtautua eri ikäkausien leikkeihin? Pitääkö meidän painottaa 1–3-vuotiailla esineleikkejä, 4–5-vuotiailla roolileikkejä ja esiopetuksessa sääntöleikkejä? Tähän kysymykseen antaa näkökulman seuraava Taulukko 2.

Taulukko 2. Eri-ikäisten lasten syvällisen prosessoinnin (sitoutuneisuuden) osuus päiväkodin eri toiminnoista.

	1-3 v.	4-5 v.	6-7 v.	Yhteensä
Roolileikki	24,8 %	37,3 %	33,8 %	32,7 %
Sääntöleikki	4,8 %	7,5 %	18,7 %	10,7 %

Esineleikki	28,3 %	15,5 %	10,1 %	17,1 %
Fyysinen leikki	14,6 %	15,3 %	12,6 %	14,2 %
Muu toiminta	27,4 %	24,4 %	24,8 %	25,3 %
Yhteensä	24,8 %	37,3 %	33,8 %	32,7 %

Havainnoinnissa luokiteltiin lapsen sitoutuneisuus omaan toimintaansa asteikolla yhdestä viiteen. Sitoutuneisuudella tarkoitetaan lapsen prosessiin syventymistä ja prosessin kehitystä. Yksinkertaisessa toiminnassa prosessia ei tapahdu, keskeytyvässä toiminnassa ei prosessi pääse syvenemään. Vasta jatkuvassa, luovassa ja kehittyvässä prosessi arvioidaan lapsen sitoutumisen olevan huipussaan. Sitoutuminen mittaa lapsen oppimispotentiaalia tilanteessa. Mitä syvemmin lapsi asiaa prosessoii, sitä enemmän lapsi voi tilanteessa oppia. Havainnoinnissa lasten sitoutuneisuus oli jaettu pienimmästä suurimpaan sitoutuneisuuteen asteikolla yhdestä viiteen. Taulukossa 2 on kuvattu vain syvällisen prosessin osuus kussakin toiminnassa osana kaikkea toimintaa. Esimerkiksi 1–3-vuotiaiden roolileikin luku 24,8 prosenttia tarkoittaa, että kaikista syvällisen prosessin havainnoista neljäsosa tapahtui roolileikin aikana.

Tarkastellaan lukuja 1–3-vuotiaiden lasten osalta. **Esineleikkejä** oli 1–3-vuotiailla eniten, 14,3 prosenttia, mutta ne sisälsivät peräti 28,3 prosenttia kaikesta taaperoiden syvällisen prosessoinnin havainnoista. Tämä tarkoittaa, että esineleikeissä esiintyi muuhun toimintaan verrattuna 1,98 kertaa enemmän syvällisiä prosesseja kuin muussa toiminnassa. Käytännössä siis esineleikit ovat hyvä tapa parantaa taaperoiden oppimismahdollisuuksia. Esineleikit ovat hyvä tapa kokeilla mielikuvien toimimista konkreettissa esinemaailmassa ja kehittää näitä mielikuvia eteenpäin. Esineleikeissä voi kokeilla omien mielikuvien pätevyyttä käytännössä. Lapsi voi testata näkemyksiään empiirisesti. Näin lapset oppivat kokeellisesti omien mielikuviansa toimivuuden.

Esineleikeillä on vielä tärkeämpikin ominaisuus: lapsi saa koko ajan palautetta leikkiessään esineillä. Jos hänen mielikuvansa eivät vastaakaan etenevää prosessia, lapsi voi avata mielikuviaan ja ehkä kehittää niitä vastaamaan yhä syvemmin ja pätevämmin reaalia maailmaa. Tällöin lapsen kehittyneemmät mielikuvat vastaavat paremmin esiin nouseviin haasteisiin. Näin esineleikit ovat tärkeitä sekä mielikuvien vahvistajina että niiden kehittäjinä. Eivätkä esineleikit vain kehittä lapsen mielikuvia, vaan lapsen mielikuvat kehittävät myös esineiden käyttötapoja. Kuten on jo käynyt ilmi, lapsi soveltaa luovasti mielikuviaan esineillä leikkiessään. Voi olla, ettei lapsi muuta fysiikan lakeja, mutta lapsi oppii muuttamaan maailmaa niiden avulla. Näin esineleikit voivat olla hyvä pohja esimerkiksi ajattelun, tieteellisen metodin, loogisen päättelyn tai uusien innovaatioiden rakentumiselle. Kun lapsen esineleikki kehittyy, hänen ajattelunsa ja kykynsä suhteuttaa asioita kehittyy. Pedagogisesti ajatellen tärkeää on kehittyvä esineleikki, se että esineleikeissä on mahdollisuus syvempään prosessiin ja muuttuvaan prosessiin.

Roolileikkejä oli 1–3-vuotiailla vain 6,9 prosenttia toiminnasta, mutta roolileikit sisälsivät peräti 24,8 prosenttia lasten syvimmistä oppimisprosesseista. Niinpä roolileikit sisälsivät 3,59 kertaa useammin syvällisen prosessin havaintoja kuin muu toiminta. Näin voidaan sanoa, että vaikka roolileikki onkin harvinaista taaperoilla, se on heidän kehityksensä kannalta upea asia. Pieni lapsi kykenee antamaan mielikuvilleen ei vain uusia kohteita, vaan lapsi kykenee antamaan leikissä näille kohteille sisäisen elämän. Lapsi kykenee herättämään ajattelevan ja kokevan toiminnan, jota ohjaavat sekä tahto että tunteet. Näin lapsen mielikuva syvenee ulkoisista tunnusmerkeistä sisäisen dynamiikan ymmärtämiseen. Lapsi ei pelkästään tarkastele mielikuvien välisiä suhteita eli eri systeemien suhteita. Lapsen tarkasteluun on syntynyt suhteiden hierarkia, jossa motiivit ja kokonaisuus ovat vuorovaikutuksessa. Tunteet ja tahto tulevat ajattelun tasolla mukaan päätöksentekoon. Tunteista ja suhtautumistavoista tulee maailman rakennusaineita.

Sääntöleikkejä oli taaperoilla vain 2,7 prosenttia toiminnasta, mutta sääntöleikit sisälsivät 4,8 prosenttia lasten syvällisten prosessien havainnoista. Näin sääntöleikeissä havaittiin muuhun toimintaan verrattuna 1,78 kertaa muuta toimintaa useammin syvällisiä prosesseja. Vaikka siis sääntöleikit ovatkin melko harvinaisia taaperoilla, ne sisältävät tavallista enemmän vahvoja mielikuvien työstöprosesseja. Vahvojen prosessien tiheys ei ole kuitenkaan yhtä vahva kuin roolileikissä tai esineleikissä, joten jostakin syystä sääntöleikit ovat melko harvinaisen väylä taaperoiden syviin prosesseihin. Yksi syy tähän on varmasti se, että lapsen on vielä vaikea hahmottaa sääntöjä tilanteesta erillisinä toimintaa ohjaavina tekijöinä. Lapsen on vaikea saada kiinni tilanteeseen liittyvistä vaikeista käsitteistä ja toiminnan logiikasta. Lapsi ei kykene hahmottamaan tai soveltamaan korkean abstraktiotason edellyttämiä sääntöjä. Toisaalta voidaan ajatella, että pieni lapsi tarvitsee erilaiset säännöt kuin isompi lapsi.

Taaperokin nauttii jo säännöistä. Laululeikit etenevät aina tietyllä tavalla ja lapsi seuraa niitä parhaansa mukaan. Temppuradalla pitää edetä tietyllä tavalla ja taitojensa mukaan lapsi oppii nauttimaan temppuradan tekemisestä ”oikein”. Lorut ja hokemat toistuvat säännönmukaisesti. Tablettia käyttävä lapsi oppii nopeasti erilaisten sovellusten käytön ja melko monimutkaisten pelien säännöt. Pienikin lapsi oppii nopeasti elektronisten pelien peruslogiikan ja osaa soveltaa näitä sääntöjä pelistä toiseen. Mitä laajempiin kokonaisuuksiin lapsi oppii soveltamaan toimivia sääntöjä, sitä vahvempia työkaluja nämä säännöt ovat maailman muuttamisessa. Aluksi laaja yleistys ei vielä kovin hyvin kata kaikkia yksityiskohtia ja se voi jäädä abstraktioksi. Testaamisen ja kehittelyn avulla laaja yleistys alkaa saada tilaa aikaisemmilta tilannekohtaisilta säännöiltä ja yleisestä tulee taas käytännöllinen periaate. Näin lapsi vähitellen oppii ottamaan maailman haltuunsa yhä kokonaisvaltaisemmin. Animismikin voi tarkentua, kun lapsi harjaantuu yleistämään elottoman ja elollisen.

1–3-vuotiaiden lasten leikkien tukeminen

Kaiken kaikkiaan, monenlainen leikki näyttää olevan hyväksi 1-3-vuotiaalle lapselle. Erilaiset esineleikit ovat vallalla olevia upeita leikkejä, mutta roolileikkeihin liittyviä sisäisiä prosesseja ja sääntöleikkeihin sisältyviä yleisiä periaatteita kannattaa aktivoida aina tilaisuuden tullen. Kuitenkin, niin aikuiset kuin lapsetkin tarvitsevat jatkuvasti myös paluuta perusasioiden äärelle. Tarvitaan jatkuvaa kosketusta konkreettiseen. Tarvitaan jatkuvaa kosketusta siihen, miltä joku tuntuu. Tarvitaan jatkuvaa kosketusta sääntöjen perustana olevaan hyvään ja pahaan.

On syytä varoa pedagogiikkaa, jonka tarkoituksena on vain mahdollisimman ”korkeatasoinen” leikki. On lapsen kehityksen kapeuttamista, jos tärkeätä on vain selviytyä suvereenisti erilaisten sääntöjen viidakossa kyeten pelaamaan kulloisenkin pelin edellyttämällä säännöllä. Säännöt on myös kyettävä muuttamaan inhimillisiksi motiiveiksi, jotka muokkautuvat yhteisesti jaetuissa prosesseissa. Inhimilliset tavoitteet ja tahto on vuorostaan osattava muuttaa tässä ja nyt käsillä olevien asioiden käsittelyksi ja niiden arvostamisesti. Lapsen aistivoimainen ja tähän hetkeen kiinnittyvä suhtautumistapa on arvokas.

Kun observoijan murheena on kyetä erottamaan nämä kolme leikkiä toisistaan, kasvattajan tehtävänä on tukea leikkien rikkautta ja kehitystä. Tietyn leikin syventämisen lisäksi kasvattaja myös yhdistää näitä leikkimisen muotoja. Kun esineleikkiin saadaan kytkettyä inhimillisesti tärkeät motiivit, prosessi vahvistuu ja syvenee. Miten esineleikkeihin saisi enemmän elävyyttä ja juonellisuutta? Kun esineleikkiin saadaan kytkettyä sääntöjä, lapsi harjaantuu erottamaan kokonaisuuden ja osat. Miten laajempi periaate saadaan toteutumaan esineleikissä? Kun roolileikkiin saadaan kytkettyä esineiden tutkimista ja kokeilua, pieni kokeilija on asiantuntijan roolissa. Kun roolileikkiin saadaan yhdistettyä yleisiä säännönmukaisuuksia, lapsi oppii erottamaan motiivit ja normit toisistaan. Miten lapsi pääsee mukaan sääntöjen muodostamiseen? Kun sääntöleikkejä leikitään kiinnostavilla esineillä, lapsi harjaantuu soveltamaan yleisiä periaatteita käytännössä.

Viime kädessä korkean abstraktiotason toiminta on kyettävä kokemaan myös fyysisenä tapahtumisena. Meidän on kyettävä säilyttämään tuntuma omiin aisteihimme, sillä aistiminen tulee vaikeammaksi kokemuksen tuomien havaintojen lisätessä aistimusten mielikuviin perustuvaa tulkintaa. Niin lasten kuin aikuistenkin on pystyttävä säilyttämään tuore kontakti omaan kehoonsa, tasapainoonsa ja liikkeisiinsä. Näiden perusasioiden äärelle meitä auttavat **fyysiset leikit**, jotka kummankin taulukon numeroiden mukaan säilyttävät merkittävän sijan eri-ikäisten lasten niin määrällisessä kuin laadullisessakin leikissä. Käytännössä tämä tarkoittaa, että mitä enemmän lapsen leikkiin kytkeytyy fyysisesti koettua iloa, onnellisuutta, sopeutumisen ja vaikuttamisen kokemuksia, sitä enemmän näitä myönteisiä asioita kytkeytyy lapsen mielikuviin. Kun lapsen mielikuvat täyttyvät hyvinvoinnin siemenistä, on tulevaisuus kestäväällä pohjalla. Fyysiset leikit vaativat kuitenkin kokonaan oman artikkelinsa.