Eipäs leikitä ruokapöydässä!

Jyrki Reunamo
Helsingin yliopisto, OKL

Leikki ja ruokailu

Leikki kattaa yli kolmasosan lasten päivästä. Se on olennainen niin lasten liikkumisessa, sitoutumisessa, positiivissa tunteissa kuin sosiaalisessa orientaatiossakin.

Ruokailu kattaa noin tunti 20 minuuttia lasten päivästä. Yleensä ruokailusta puuttuu kokonaan leikki ja se näkyy ruokailun sisällössä. Meihin on iskostunut syvään, ainakin tiedostamattomaan, että ruokapöydässä ei leikitä! Mitä jos vähän pöllyttäisimme luutumiamme ja kokeilisimme leikillistä ruokailu. Tee päiväkodissa seuraava harjoitus. Kukin osallistuja valitsee ensin seuraavan dian taulukosta itselleen sopivan ruokaleikin ja sen jälkeen seuraa kussakin diassa olevia ohjeita.

Leikkiä ruokailuun – valitse yksi

Roolileikki	Sääntöleikki	Esineleikki	Fyysinen leikki
Retkilounas	Etsi dinos. muna	Lumiukkolautanen	Tankkauspiste
Autolounas	3+3+3 annosta	Syötävä lautanen	Temppulounas
Pimeä luolalounas	Vaihda pöytää	Aarresaarilautanen	Ruokarata
Juhlalounas	Keinulauta	Jäälautanen	Tie ruokailuun
Eläinlounas	Karttapöytä	Värilautanen	Tasapainolounas
Pöytävieras	Tehtävälounas	Naamalautanen	Lumiukkolounas
Penturuokintaa	10 palaa leipää	Rakennuslautanen	Jumppapallo
Peikkolounas	Aakkospeli	Retkilautanen	Ruokarentoutus
Satulautanen	Syöttölounas	Matikkalautanen	Syödään katolla
Nukketeatteriruoka	Arpa/noppalounas	Aakkoslautanen	Välipala metsässä
Ruokaperinne	Bakteerisota	Monikultt. lautanen	Aistiruokailu
Laboratorioruoka	Makubingo	Puutarhuri	Rosvopaisti

Virtamallin kokeilu – leikki ruokailussa

Virtamalli sopii prosessinomaiseen suunnitteluun tiimissä. Kokeile Virtamallin toimivuutta työssäsi ja arvioi, voisiko sillä olla käyttöä. Voit tehdä suunnittelun omassa ryhmässäsi tai koko henkilöstön kanssa.

Virtamallissa pohjoisrannalla on matkan mahdollisuudet ja etelärannalla matkan vaarat.

Ensin laaditaan hyvä kartta oppimisympäristöstä, jossa kuljetaan.

Sitten selvitetään mitä työkaluja ja taitoja tarvitaan onnistuneella matkalla.

Jotta matka olisi mielekäs kaikille, tulee erilaisten matkaajien osallisuus huomioida.

Lopuksi etsitään keinot jakaa matkan hedelmät kaikkien nautittavaksi.

Esimerkkityöskentely päiväkodissa

Harjoitus kestää pari tuntia. Sopiva määrä osallistujia on 4-12. Jos osallistujia on enemmän, voidaan työskennellä pareittain.

Tarvikkeina on runsaasti post-it lappuja ja kynät. Lisäksi tarvitaan seinä tai taulu, johon laput kiinnitetään. Voi käyttää myös valmista pohjaa http://www.mv.helsinki.fi/reunamo/Tvt-virtamalli.docx. Käytetään harjoituksessa tilannetta, jossa haluamme edistää leikkiä aamupalalla, lounaalla tai välipalalla.

Tehdään esimerkkisuunnitelma valitusta aiheesta.

Mahdollisuudet

Mitä ideoita leikkiaiheesta nousee? Mitä voisi tehdä? Miten? Kenen kanssa?

Villitkin ideat ovat sallittuja. Osallistujat kirjoittavat lapuille tehtävään liittyviä ideoita. Kirjoittamisen aikana ei keskustella. Kirjataan ideat paperille mahdollisuudet-kohtaan.

Kukin osallistuja kuvaa ideoitaan ja niistä keskustellaan ja niitä täydennetään.

Varautuminen

Mitä hankaluuksia tai vaaroja leikkiin voi liittyä?

Mikä leikissä **arveluttaa**, on **ristiriitainen**, **epäselvä** tai **ongelmallinen**. **Kiireen**, **passiivisuuden**, **mielekkyyden**, **resurssien** ja **kysymysten** listaaminen. Mihin suunnitelmassa pitää varautua?

Kullekin osallistujalle/parille annetaan oma teema lihavoiduista sanoista. Henk.koht./pari/ryhmä-ideointi paperille

Kirjuri kirjaa asiat Varautumis-lokeroon. Arveluttavista asioista keskustellaan yksitellen. Osallistujat miettivät kohtaa jonka voisi yliviivata.

Oppimisympäristö

Miten leikkiä voisi käyttää erilaisissa ympäristöissä? Järven jäällä, majassa, ullakolla, katolla tai pöydän alla?

Miten ruokailuympäristöä voisi muuttaa? Osallistujat kirjaavat ylös ideoita leikistä **sisällä**, **ulkona**, **ohjatussa toiminnassa**, **leikissä**, **perushoidossa**, **välineissä**, **materiaaleissa**, **järjestelyissä** ja **rutiineissa**? Kullekin osallistujalla/parilla/ryhmällä on oma teema (lihavoidut sanat). Ideat kerätään ympäristö-lokeroon. Keskustelu.

Taidot ja oppiminen

Mitä leikissä voi oppia? Mitkä taidot aktivoituvat?

Mitä **oppimisen**, **ajattelun, sosiaalisen**, **itsesäätelyn, monilukutaidon, emotionaalisen**, **motorisen ja ilmaisun** taitoja voi kohdata?

Kukin ryhmästä valitsee yhden oppimisen alueen (lihavoidut) ja ideoi.

Ideat kerätään taidot-lokeroon. Keskustelu ja täydentäminen.

Osallistuminen

Miten kaikki voivat löytää toiminnan mielekkyyden ja vaikuttaa. Miten huomioida **arat**, **vähän liikkuvat**, **tytöt**, **pojat**, **pienet**, **isot**, **ruokarajoitteet**, **toiveet**, **lasten osallistuminen suunnitteluun**, **syrjäytymisvaara** ja **onnistuminen**.

Millainen prosessi voisi olla, jos suunnittelemme leikin yhdessä lasten kanssa? Miten toteutamme Virtamallin lasten kanssa?

Osallistujilla oma teema. Ideat kerätään Osallistuminen-kohtaan. Keskustelu.

Jakaminen

Kirjataan asiat jotka liittyvät jakamiseen. Miten laajennamme leikkiä yhteiseksi asiaksi?

Miten lapset, muut ryhmät, koko päiväkoti, vanhemmat ja verkosto voisivat osallistua?

Sopisiko aiheeseen **näyttely, juhlat, pihaprojekti, rakennusprojekti, musiikki, draamaprojekti** tai päiväkodin yhteinen **leikkihuone**? Miten **työnjako** hoidetaan? Ideoidaan. Kerätään ideat lokeroon. Keskustelu.

Jatkotyöskentely

Ruokailun muuttaminen leikillisemmäksi ei vaadi henkilöstöltä kohtuutonta vaivaa, kun yhdellä työntekijällä on suunniteltavanaan vain yhden leikin kehittely.

Kun leikki-ideat ovat valmiit, voidaan ideoista kerätä leikkikortit tai jos esim. roolileikkiin tarvitaan asuja ym. lainataan kärryjä ryhmästä toiseen.

Kun ruokailussa saadaan sisällöksi lautasen tyhjenemisen odottamisen sijasta yhdessä koettavia mielikuvia, olemme ottaneet valtavan loikan päivän sisältöjen kehittämisessä.