



LAATUOHJELMIA ERI-ikäisille lapsille:

ROMPPUHYLLY NOTKUU LEIKKEJÄ JA UUSIA HAASTEITA

Kuten lastenhuoneen hylly, jolla lautapelit, sarjakuvat, värikynät, ja actionukot kellivät kylki kyljessä sulassa sovussa, niin moni kotitietokonekin on lastattu lasten hyöty- ja huviohjelmilla. Olemme testanneet markkinoiden lastenohjelmia ja valinneet niistä mielestämme parhaat eri-ikäisten lasten yhteiseen romppukirjastoon.

Tietokoneohjelman ostaminen lapselle ei ole mikään helppo tehtävä. Cd-rom-kauppojen hyllyt notkuvat lapsille suunnattuja ohjelmia, joista monet ovat hauskoja ja kehittäviä. Lastenohjelmien kirjosta löytyy myös moni kiireellä tehty tai muuten heikotasoinen ohjelma. Jos ei paneudu etukäteen romppumarkkinoiden tarjontaan, ostoskoriin tulee helposti pömineeksi väärän rompun.

Lastenohjelmien tarjonnan hahmottaminen ei ole mikään ylivoimainen tehtävä. Ensinnäkin vanhempien on helpompi keskittyä rompun ostoon, jos kaikki perheen lapset eivät ole mukana kerralla ja jos he miettivät hiukan, mihin tarkoitukseen romppu hankitaan lapselle.

Helpoin tapa valita oikea romppu on verrata tietokonetta mielessään lastenhuoneen leluhyllyyn. Hyllyillä lojuu monenlaisia tavaroita, joita lapset käyttävät eri tarpeisiin. Nuket, autot, vesivärit ja pelit ovat kirjojen ja sarjakuvien kanssa vierekkäin. Järjestys on usein sama tietokoneessakin. Lapset huvittavat itseään pc-peleillä, jotka ovat pelkkää viihdettä, ja oppivat uusia asioita monipuolisista multi-

media- tai kieliohjelmista. Myös monista koko perheen lautapeleistä on tehty elektronisia vaihtoehtoja.

Kun vanhemmat suunnittelevat ohjelman hankkimista esimerkiksi perheen työlle syntymäpäivälahjaksi, heidän kannattaa miettiä etukäteen, miten tyttö käyttää vapaa-aikaansa. Jos hän on hevoshullu ja pitää kirjoista, laadukas hevosista kertova multimedia ei ole hassumpi ratkaisu.

Multimediaohjelmiin tulee suhtautua kriittisesti. Ennen kuin suuntaa askeleensa multimediakauppaan, romppumarkkinoiden valikoimaan kannattaa tutustua kriittisin mielin. Hyviä vinkkejä saa muun muassa utelomalla muilta vanhemmilta heidän kokemuksiaan ja lukemalla lastenromppujen arvosteluja. Hyviä ideoita voi myös saada kirjaston multimediaosastolta. Jos muut lapset ovat pitäneet ohjelmasta, myös omat lapset ihastuvat siihen suurella todennäköisyydellä.

Jos haluaa varmistua siitä, että lapset saavat suurimman mahdollisen hyödyn tietokoneesta, pc:n ohjelmatarjontaa kannattaa ajatella pyramidi-

na – sellaisena, joka on tuttu ravinto-opista. Hyödyllisimmät ja kehittävimät ohjelmat ovat pyramidin laajalla pohjalla ja hassuimmat kapealla huipulla.

Suhtautuminen lasten ohjelmavalikoimaan on kuitenkin hyvin perhekohtainen asia ja riippuu vanhempien asenteista tietokonetta kohtaan. Kuten kasvatuksessa yleensäkin lapsille ei pidä jankuttaa yhtä periaatetta, jos itse noudattaa toista. Jos isä istuu yömyöhään ampuamassa marsilaisia alas, lapsille on vaikea vakuuttaa, että tietokone on hankittu perheeseen vain hyötykäyttöön.

Noudattivatpa vanhemmat lasten kasvatuksessa millaista käytäntöä tahansa, 400-500 markan arvoisen lastenohjelman hankkiminen kirvelee pitkään, jos lapset käyttävät ohjelmaa vain tunnin.

Kompuutteri Kaikille esittelee seuraavassa joukon klassisia ja uusia ohjelmia, joiden korkeasta laadusta uskallamme mennä takuuseen. Ne sijoittuvat lasten "cd-hyllyn" kaikille tasoille. Vanhempien ja lasten tehtäväksi jää valikoida yhdessä parhaiten lasten tarpeita vastaavat tuotteet. ■



ENSI-OHJELMAT

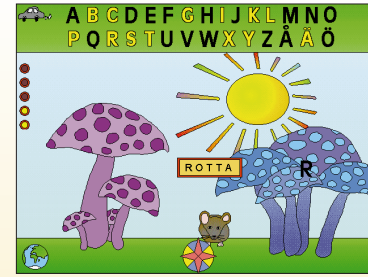
Perheen pienimmillekin on iloa tietokoneesta, vaikka heidän sormensa eivät vielä edes ylety näppäimistöön. Isän ja äidin sylissä on hauska takoa näppäimiä. Pienet lapset pitävät toistosta. He haluavat leikkiä tai kuunnella hauskaa tarinaa. Laadukasta pikkulasten ohjelmaa on helppo käyttää ja ohjelma etenee asia kerrallaan, jolloin lasten keskittymiskyky ei herpaannu. Lapsille tutuista hahmoista kertovat ohjelmat ovat suosittelavia, mutta tärkeintä on ohjelman selkeys.



Napsauta esinettä, niin alkaa tapahtua.

ALKUPOLKU NAPEROLA ...

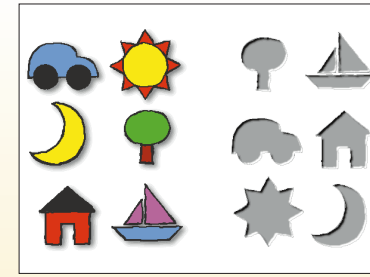
on erinomainen ostos perheeseen, jossa on eri-ikäisiä lapsia. Naperolan tehtävistä, kuten rapisevien lehtien siirtämisestä hiirellä, selviää kaksivuotiasikin. Ohjelmassa on myös kirjain- ja numero-tehtäviä, jotka ovat riittävän haastavia esikouluikäisille. Eskarilainen haluaa tietää, millä kirjaimella vuohi alkaa. *Hinta: 295 mk. Ikäsuositus: 2-4-v.*



Aakkosia opetellaan leikin ohessa.

ALFRED ...

on pirteä aakkosohjelma pienille lapsille. Kuvitus ja teksti on sovitettu alle kouluikäisille. Rompulla lähdetään Alfredin kera retkelle tutustumaan maapallon eläimiin. Taikasauvalla banaani muuttuu apinaksi ja kala sukeltajaksi. Tehtävät ovat sopivan yksinkertaisia ja selkeitä. *Hinta: 195 mk. Ikäsuositus: 4-8-v.*



Vedä esine oikeaan koloon.

101 TAPAA LÖYTÄÄ UUSI MAAILMA ...

perustuu klassisiin leikkeihin, jotka ovat tuttuja pienillekin lapsille. Ohjelmassa on esimerkiksi digitaalinen palikkalaatikoleikki, jossa lapset siirtävät tähden tähdenmuotoiseen koloon jne. Yksinkertaisia leikkejä voi toistaa loputtomiin kuten todellisuudessaakin. Ohjelmassa on myös yllätyksiä. *Hinta: 279 mk. Ikäsuositus: 2-4-v.*



Pete ja Pontiac vakoilevat majavia.

PETE PILOTTI & PONTIAC ...

Olli Vainion lastenkirjoihin perustuvat romput Peten ja hänen apulaisensa Pontiacin seikkailuista ovat syystä palkittuja kotimaisia lastenohjelmia perheen pienimmille. Seikkailu Lapponiassa ja Vaaleanpunaiset tiikerit sisältävät animaatiojaksia, ääniä, pelejä ja Vainion värikästä kuvitusta. *Hinta: 295/350 mk. Ikäsuositus: 3-99-v.*



OPPIA LEIKIN VARJOLLA

Päiväkoti-ikäiset lapset ovat uteliaita. He haluavat kokeilla kaikkia asioita, kuten paljonko mutaa taskuun mahtuu ja miten palapelin saa kootua. Tietokone soveltuu erinomaisesti kehittäviin leikkeihin, joissa lasten on käytettävä oivalluskykyään. Kotitietokoneesta ei kuitenkaan pitäisi tehdä koulun pulpettia. Lapset eivät opi mitään, jos ohjelma ei motivoi oppimaan oikealla tavalla. He haluavat pitää hauskaa mukavien, monipuolisten ja haastavien pc-leikkien parissa.



Kusti matkustaa ajassa ja paikassa.

KUSTI MENEETEKNOKAUPUNKIIN ...

on tarina laulavasta Kusti-koirasta, joka seikkailee kamujensa kanssa Tekno-kaupungissa. Perinteisten pc-leikkien lisäksi tarinassa on opettavia osia, jotka on jaettu 1-3 tasoon. Rompulla voi myös harjoitella aakkosia ja laskemista. Musiikki on mukaansatempaavaa ja tehtävät selkeitä. *Hinta: 145 mk. Ikäsuositus: 3-8-v.*



Luokkahuoneen esineet alkavat elää.

ALKUPOLKU ESKARI ...

Alkupolku-sarjaan kuuluva Eskari on esikouluikäisille tarkoitettu luku- ja laskutaitoa valmentava monipuolinen opetusohjelma. Rompulla on monia erilaisia kirjain- ja numeropelejä. Lapsi oppii monia perusasioita, joista on hyötyä koulun ensimmäisillä luokilla. Opetella voi ilman isän ja äidin apua. *Hinta: 295 mk. Ikäsuositus: 5-7-v.*



Pixelina on iloinen musiikkipeli.

PIXELINA

pitää musiikista, jota on myös pc-pelin ohessa saatavalla musiikki-cd:llä. Laulut liittyvät läheisesti ohjelman eri peleihin. Pixelinan tervetulokuvasta voi siirtyä eri hahmoja ja esineitä napsauttamalla kymmenen hauskaan tehtävään. Peli on hauska ja helppokäyttöinen. *Hinta: 279 mk. Ikäsuositus: 3-7-v.*



Lähtölaskentaa matikkaraketissa.

MATIKKARAKETTI JUNIORI ...

on teknisesti korkeatasoinen opetusohjelma, jossa seikkailun lomassa joutuu hieman laskelmoimaan... Tehtävät ovat riittävän monipuolisia, jotta niistä riittää viihdykettä matikkataidoiltaan eritasoisille lapsille. Yhteen- ja vähennyslaskun lisäksi opitaan lukuja, värejä, muotoja ja kuvia. *Hinta: 295 mk. Ikäsuositus: 4-7-v.*



UUSIA OIVALLUKSIA NÄYTÖN ÄÄRELLÄ

Tietokoneen äärellä lapset voivat matkata ajasta ja paikasta toiseen aivan uudella tavalla. Uudet kokemukset muuttuvat haasteiksi, kun ne on yhdistetty kehittäväan ja luovaan ohjelmaan. Haastavia oivalluksia on tarjolla sekä peleissä että tietosanakirja-tyyppisissä multimedioissa, joissa on yhdistetty kuvaa, ääntä ja sanaa. Lasten pitäisi saada kokeilla myös aikuisten elektronisia tietosanakirjoja. Myös Internet on erinomainen apuväline lapsille, jotka etsivät esimerkiksi harrasteisiinsa liittyvää tietoa.



SimKaupunki on upea ja laadukas.

SIMKAUPUNKI...

sopii lapsille, jotka pitävät rakentamisesta ja haluavat luoda kaiken itse. Kaupungin suunnittelussa he oppivat ymmärtämään, miten jokapäiväiset askeleet kotona ja lähiympäristössä vaikuttavat toisiinsa ja luonnon tasapainoon. Ajatuksia herättävässä leikissä opitut asiat jäävät helposti mieleen. *Hinta: 295 mk. Ikäsuositus: 8-12-v.*



Hirvet tekevät tuhojaan puistossa.

SIMPUISTO...

on SimKaupungin tavoin tehty opettamaan lapsille, miten syyt ja seuraukset liittyvät toisiinsa. Luodessaan omaa puistoaan näytölle lapsille selviää, miten ympäristön eri tekijöiden yhteispeli sujuu. Ohjelmassa on myös pelejä, joissa lasten on tunnistettava puiston eläimiä ja kasvia. *Hinta: 295 mk. Ikäsuositus: 8-12-v.*



Rompulla on esitelty yli 200 eläintä.

LASTEN OMA ELÄINKIRJA...

on virkistävä tietopaketti eläimistä kiinnostuneille lapsille. Suomenkielinen eläinromppuklassikko ansaitsee paikansa romppuhyllyllä lasten tieto-ohjelmien valikoimassa. Tieto on esitetty selkeästi tekstinä, kuvina, videona ja piirroksina. Rompun huvipuistosta löytyy myös eläinaiheisia pelejä. *Hinta: 379 mk. Ikäsuositus: 4-10-v.*



Suuressa museossa riittää nähtävää.

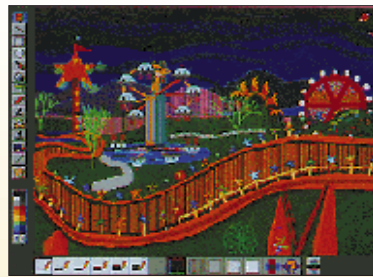
DINOSAURUSTEN JÄLJILLÄ ...

on herkkua hirmuliskokärpäsen pureman saaneille lapsille. Dinosaurus-museossa voi ihailla tekstein, kuvin ja videoin esiteltyjä dinosauuruksia ja koota muinaisliskon luurangon löytämistään fossiileista. 3D-animaatio ja rekonstruoidut dinosaureiden äänet piristävät rompun hämyistä tunnelmaa. *Hinta: 395 mk. Ikäsuositus: 7-15-v.*



LASTEN OMAT MESTARITEOKSET

Piirtäminen on useimpien lasten mieleen. Piirrosten luominen sekä valmiiden kuvien sommittelu ja väritys on tietokoneella jopa haus- kempaa kuin värikynillä ja paperil- la. Vähän isommat lapset voivat jopa luoda omia animaatioitaan. Oman piirretyn elokuvan tekeminen on kehittävämpää puuhaa kuin pelaaminen valmisohjelmilla. Piirrosohjelma tekee pc:stä työka- lun, jonka hallinta tuottaa lapsille onnistumisen tunteen. Digitaaliset tuotteet kannattaa tulostaa ja lä- hettää vaikkapa isovanhemmille.



Taustalle voi vetää valmiita hahmoja.

KID PIX STUDIO ...

on erittäin monipuolinen ja helppokäyt- töinen piirros- ja animaatio-ohjelma. Ohjelmassa on valittavana erimuotoisia siveltimiä ja huopakyniä. Piirroshahmo- jen kokoelmasta lapset voivat valita valmiita hahmoja, jotka sitten siirretään valmiiseen taustaan. Niillä voidaan kuvittaa lasten omia kertomuksia. Hinta: 345 mk. Ikäsuositus: 3-12-v.



Valmiista kuvista luodaan oma tarina.

MAGIC ARTIST...

on oivallinen peli piirtämisestä ja ani- maation teosta innostuneille lapsille, jotka haluavat opetella piirtämään tut- tuja Disney-hahmoja kuin alan mesta- rit ikään. Taustalle sommitellut hah- mot ja esineet väritetään taikasauval- la. Valmiista kuvista voi sitten tehdä ikioman piirroselokuvan. Hinta: 342 mk. Ikäsuositus: 5-99-v.



Piirtäjä saa apua tältä kaverilta.

KINOVEKARA...

on vaativa ohjelma, jossa on saatetta- va elokuvan kuvaukset loppuun, koska sen piirtäjä on vaipunut voipuneena uneen. Seikkailu aktivoi luomis- ja teh- tävänratkaisukykyä aivan uudella, kie- hovalla tavalla. Isommatkin lapset viih- tyvät pensseleiden parissa tässä mieli- kuvitusta hermistävässä ohjelmassa. Hinta: 295 mk. Ikäsuositus: 5-12-v.



HYÖTYÄ JA HUVIA KOKO PERHEELLE

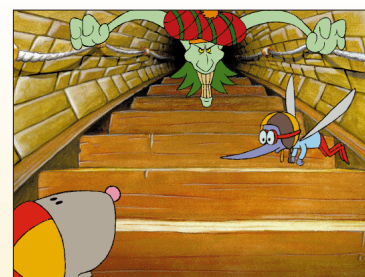
Näytön äärelle voi vallan hyvin ko- koontua pitämään hauskaa yhdes- sä. Jännittävä peli kerää kokonai- sen kaveriporukan seuraamaan silmä kovana ja kommentoimaan näytön tapahtumia. Tietokonepe- lin valmistajillekin on selvinnyt, että pc-peli toimii erinomaisesti vanhan lautapelin vaihtoehtona. Ohjelman on oltava laadukas, sillä muuten joku putoaa helposti kyy- distä pois. Vain harva ohjelma pys- ty tarjomaan laatuviidettä 4-10- vuotiaille ja aikuisille samanaikai- sesti. Tässä kolme helmeä.



Muumilaaksossa tapahtuu aina.

MUUMIT JA TAIKURIN HATTU

Leikin ja opin yhdistävä romppu yli 4- vuotiaille saa koko perheen kokoontu- maan näytön äärelle. Nokkelasti ja luo- vasti suunniteltu ja toteutettu uusien muumirompun yhtä tasokas kuin ai- kaisemmat elektroniset muumituotteet. Rubiinimetsästysleikillä on hauska kehyskertomus. Hinta: 295 mk. Ikäsuositus: 4-99-v.



HUPSISTA – tänne ei ole menemistä.

MANU JA MATTI 2: SUURI AARREJAHTI

Suuri aarrejahti on Manu ja Matti -pe- lin kakkososa, jossa kaverukset etsi- vät aarretta vanhasta linnasta. Aika on pelissä ratkaiseva tekijä, sillä il- man aarretta paha herra Kalmio muut- taa linnanpuiston kaatopaikaksi. Pelis- sä on edettävä strategisen viisaasti, sillä tehtävissä tarvitaan nokkeluutta. Hinta: 249 mk. Ikäsuositus: 5-99-v.



Tv-kaapelit ovat vinksin vonksin.

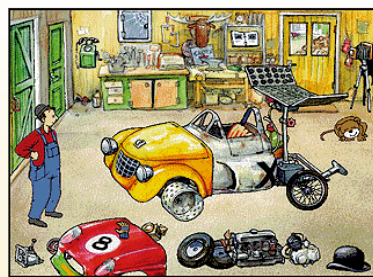
ETSIVÄTOIMISTO JALKA & LAMPPU ...

perustuu lastenkirjailija Eppu Nuotion hahmoihin, jotka seikkailivat mm. vii- me vuonna TV1:n joulukalenterissa. Tehtäväpainotteisella rompulla voi myös kuunnella ja katsella kuvakirjas- ta Jan ja Lampun kesäisiä puuhia. Hauska ja huumorintajuinen seikkailu- romppu on suunnattu pienille lapsille. Hinta: 195 mk. Ikäsuositus: 3-99-v.



TYTÖILLE JA POJILLE

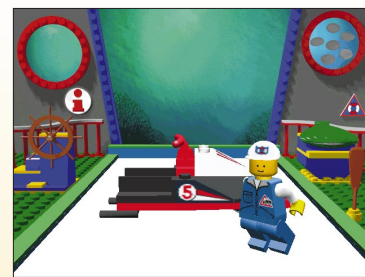
Vaikka useimmat ohjelmat onkin suunnattu kummallekin sukupuol- lelle, tuotetaan myös erityisesti ty- töille tai pojille suunnattuja romppu- ja. Tyttö- ja poikaryhmät nauttivat erikseen pelatessaan juuri omaan sukupuoleen vetoavista ohjelmis- ta. Pojat saattavat kuitenkin hy- vinkin leikkiä tyttöjen Barbie- tai Beverly Hills -ohjelmalla, kunhan tyttöjen silmä välttää. Samoin ty- tötkin nauttivat autokilpailun tarjoa- masta vauhdin huumasta, kun iso- veli ei ole kotona. Toisten leikkien kokeileminen on aina jännittävää.



Tosipojat rakentavat itse ajokkinsa.

RAKENNA AUTOJA MASA MAINION KERA ...

on mielikuvitusta kutkuttava rakennus- ja ajopeli. Kuusivuotiaasta on mahtavaa rakentaa itse oma ajokkinsa – ja millai- sista osista! Masan takapihan romuva- rastosta löytyy monenmoista mootoria ja mutteria, kojeita ja kapistuksia. Autoverstaassa lapsi voi toteuttaa omia ideoitaan ja luovuuttaan. Hinta: 295 mk. Ikäsuositus: 6-10-v.



Valmiina toimintaan Lego-saarella.

LEGO ISLAND...

on poikien toimintapeli. Pelin ympäris- tönä on Lego-saari, jonka palikka-asuk- kaiden roolissa lapset voivat leikkiä tietokoneella lähes yhtä mielikuvituk- sellisia leikkejä kuin oikeastikin. Lap- set voivat rakentaa kilpa-autoja, heli- koptereita ja vesiskoottereita ja lähteä omilla luomuksillaan seikkailuihin. Hinta: 249 mk. Ikäsuositus: 6-12-v.



Barbien toimistossa syntyy mitä vain.

BARBIE-ROMPUT...

ovat varsin onnistuneita, ja uusia on tulossa markkinoille. Vaikka kaikkia Barbie-romppuja ei olekaan suomen- nettu, ne ovat kaikki laatutuotteita. Toistaiseksi Suomessa on julkaistu Fashion Designer (muotisuunnitte- luun), Storymaker (animaatio-ohjelma) ja Print'n Play ("toimistoromppu"). Hinta: n. 249 mk. Ikäsuositus: 5-7-v.

VARO MYYNTI- KIKKOJA

Moni lastenohjelma tehdään valitettavasti puolihuolimatto- masti nopean ja helpon rahan ansaitsemismielessä. Varo me- nemästä halpaan: vältä tuotteita, joita tyrkytetään näiden nel- jä yleisen myyntikikan avulla:

Lapset viisastuvat vii- dessä minuutissa ...

Jos ohjelma vakuuttaa lasten luku- ja matikkataitojen parane- vat hetkessä, pane se takaisin hyllylle. Vain heikot ohjelmat lu- paavat tällaisia ihmeitä. Lapsi ei myöskään opi uutta väenvä- kisin. Jännittävä nykyhetken sijoitettu haastava pelikin voi olla kehittävämpi kuin puinen opetusohjelma.

Lapset tulevat ihastu- maan supersankariin...

Supersankareiden ja söpöjen nallekarhujen varjolla myydään mitä tahansa. Vaikka ohjelma- pakettiin olisi painettu lasten senhetkinen idoli, itse ohjelma ei ehkä kiinnosta heitä kymmen- tä minuuttia kauempaa.

Ohjelma on suomennettu...

Lapset eivät pidä ohjelmasta, jonka kieli on köyhää. Jos kote- lon takakannen ohjelaseloste- teen teksti vaikuttaa kankealta ja teennäiseltä, ohjelman kieli on todennäköisesti samaa luokkaa. Tarkista, millaisen arvosanan ohjelma on saanut pc-lehtien peliarvosteluissa.

Huippuedullinen laatuohjelma...

Lastenohjelmia saa nykyään halvallakin, mutta lapset suh- tautuvat kaikkiin ohjelmiin yhtä kriittisesti. Pienetkin lapset ovat erittäin laatuherkkeitä ja käyttävät hyvää oh- jelmaa tuhat kertaa useammin kuin surkeaa tarjous- romppua.

