

Äly hoi, älä jätä!



Pulmapelejä ratkovan järki, oivallus, kärsivällisyys ja joskus sorminäppäryyskin ovat koetuksella. Mutta ei keksijäkään helpolla pääse.

SARI TOIKKANEN, teksti
TOPI PAKARINEN, kuvat

Kerran **Kimmo Hakala** alkoi katsoa kattokoukkua tarkemmin. Kun kaksi kattokoukkua kiertää toisiinsa kiinni, ei niitä niin vaan erotetakaan. Siitähän syntyi peli! Niimi voisi olla *Saparokiusaus*. Tarvittaisiin vain käteen sopivat kahvat koukkujen päihin. No, se ei ollut käsistään taitavalle pajutilalliselle ongelma. Materiaaliakin löytyi omalta pelloilta.

Kun Kimmo sittemmin markkinoilla esitteli ensimmäisiä valmistaamia *Saparokiusauksia*, eräs voimamies tuli osastolle ja ratkaisi pelin vääntämällä koukut suoriksi. ”Voihan sen noinkin tehdä, mutta pitäisi päätää käyttää”, Kimmo tuumasi.

Oli tuotekehittelyn paikka. Kimmo mietti, ettei jousiteräksestä valmistettuja koukkuja Peppi Pitkätossukaan vääntäisi suoriksi. Sellaisia siis. Niitä tosin piti tilata kerralla viisituhatta kappaletta, kun tehtaalta eivät pienempiä eriä toimittaneet.

Juju pitää olla

Saparokiusauksesta tuli suosittu. Pohjois-Savon Vesannolla, kotitilallaan työskentelevä mies on kehitellyt parikymmentä pulmapeliä, mutta *Saparokiusausta* kysytään silti eniten. Ehkäpä suosion syynä on se, ettei ratkaisua helposti muista. Vaikka pulman

olisi jo ratkaissut, sama tuntuu olevan edessä seuraavanakin päivänä.

Kattokoukku viehättää myös Kimmoa itseään. ”En tykkää monimutkaisista peleistä. Mitä yksinkertaisempi, sen parempi. Mutta täytyy siinä juju olla.” Kimmo näyttää, miten *Saparokiusauksen* voi ratkaista kahdellakin tavalla, vieläpä sokkona, eli kädet selän takana taituroiden.

Traktorin ketjun liittimet, lasipulot, styroksikohot ja vaikka kranaatinheittimen jouset ovat pysäyttäneet keksijän. Jousia hän osti armeijan myymälästä kokonaisen laatikollisen, vaikka ei tuolloin vielä tiennyt niille käyttöä. Lopulta jousesta syntyi *Kihlat*-peli. Siinä kaksi jouseen pujotettua rengasta pitää saada erilleen.

Keksinnöstä tuli tekijälleen hyvä mieli. ”Jousia ei käytetä enää aseisiin. Samalla syntyi tarina. Sekin on tärkeää.”

Kimmo kertoo tuotteistaan mesuilla, markkinoilla ja kylätapahtumissa. Hän on myös innostunut puolisonsa **Hillevi Niirasen** kanssa käymään Viron markkinoilla. Siellä Hillevi myy punomiaan pajutuotteita, Kimmo pulmapelejä. Pieni ongelma Viron matkoilla on: ”Virossa ei voi käyttää *pulmapeli*-sanaa, koska *pulmad* tarkoittaa häitä.”

Apua ei heltiä

Tuotteita esitellessään Kimmo tapaa monenlaisia ihmisiä. ”Paljon on niitä, joilla ei ole leikkimielisyyttä. Saattavat kysyä mitä hyötyä noista on. Ei kannata paljoa selitellä, jos lähtökohta on jo sellainen.”

Sitten on niitä, jotka antavat leikille vallan ja alkavat pätkäillä peliä. Harva osaa siltä seisomalta ratkaista pulmaa. Moni jää ihmettelemään jujua ja ostaa pelin jatkaakseen ratkaisun etsimistä kotona. Keräilijät ostavat kaikki mallit enempiä aikailematta.

Joku saattaa kysyä, tarvitaanko ratkaisemiseen apuvälineitä. Kimmolla on vastaus valmiina: ”Kaikki tarpeellinen on siinä. Apuvälineitä ei tarvita, eikä saakaan käyttää. Ei ainakaan vatsaraa”, keksijä tokaisee ja viittaa lasi-



pulloon, jonka uumenista on saatava marmorikuula ulos.

Toisinaan Kimmoa pyydetään näyttämään ratkaisu. Sen hän tekee harkiten. ”Pulmapullon ratkaisua en näytä koskaan. Siitä menee idea heti. *Saparokiusauksen* voin näyttää vaikka sata kertaa – kohta sitä ei enää muista.”

Ostaja saattaa vielä tivata ratkaisua mukaansa. Sellaista keksijä ei anna. ”Silloin menisi tekemisen ja keksimisen ilo. Lupaen aina, että vuoden päästä saa soittaa ja kysyä neuvoa.”

Kerran eräs pitkäpinnainen mies soittikin jo puolen vuoden päästä. Hän halusi varmistaa, voiko pulman todella ratkaista. Saatuaan myöntävän vastauksen soittaja kiitti ja sulki puhelimen.

Vanha voi palata

Kimmo alkoi kehittää pulmapelejä vahingossa. Kun perheen poika **Arttu** oli pieni, Kimmo muisteli lapsuusiäkänsä leluja. Hän leikki muun muassa isänsä tekemillä lankarullatraktoreilla ja -pillareilla. Sellaiset Kimmo valmisti myös omalle pojalleen. Kimmon pappi oli 1940-luvulla tehnyt päresuikaleista *Täryväkkärän*. Alkoi keksijän oman version kehittely.

Nykymuodossaan *Täryväkkärän* varsi on lovetta koivua, propellina toimivat jäätelöpuikon tikut ja tärytti-menä pyykkipoika.

”Tämä on lempijuttuni, perinnelelu mutta myös älypeli. Tässä on pak-



kikin.” Tekijä näyttää, kuinka pyykkipojalla vartta vetämällä propelli lähtee liikkeelle ja vaihtaa kohta suuntaa.

Kimmo testaa kehittelemänsä pelit puolisolallaan. Hillevi ratkaiseekin peliä melko näppärästi. ”En varmaan ihan kaikkia ole ratkaissut itsenäisesti, mutta melkein. Jotkut ovat punojalle helpoja, mutta *Täryväkkärään* tarvitsin kurssin, en löytänyt itse pakkia.”

Oma Alko-lukko

Parhaimmista peleistä on tullut jopa käyttöesineitä. Kimmo keksi kiinnittää kahden *Saparokiusauksesta* tutun koukun väliin vahvan kettingin. Siitä syntyi oiva pyöränlukko. Onpa joku



KEKSIMISEN ILO KOUKUTTAA.

jo ehtinyt vitsailla, että siinä on Alkolukko samassa: pitää olla terävänä saadakseen lukon auki.

Keksintöjä tuntuu syntyvän koko ajan. Pyöränlukon lisäksi Kimmo on vasta ideoinut ja nikkaroinut kätevän linnunpöntön, jonka voi ripus-



taa oksaan takana olevan vaatehenkarin koukun avulla. Mies suunnittelee tekevänsä myös E-pelin, jonka veisi Esperantoliiton syyspäiville. E-pelissä pitää taiteilla puurengas pois kahden ison, narulla toisiinsa kytketyn E-kirjaimen väliltä. Vastaavan pelin Kimmo teki M-kirjaimista, kun Martat olivat tulossa vierailemaan pajutilalle. Pelin nimi on *Kaksi ämmää*.

Kimmo Hakala ei tee pulmapelejä vain ansio mielessään. Jokin niissä koukuttaa; ehkä juuri keksimisen ilo. Kerran eräs yritysjohtaja ihastui *Saparokiusaukseen* ja halusi tilata niitä liikelahjoiksi 2 000 kappaletta. ”En innostunut. Tekeminen olisi alkanut maistua puulta.” □

Lisätietoa: <https://sites.google.com/site/pajutilasyvalahti>