

RYHMÄYTYYS- KANSIO

Harjoitteita
ryhmäytystunneille ja
luokanohjaajan varteille



Koonnut Emilia Heiskari & Susanna Meriläinen
JERRY-hanke 2024

Sisällysluettelo

2 RYHMÄYTYSTUNNIN RUNKO

4 VIRITTÄYTYMINEN

9 TUTUSTUMINEN

13 VUOROVAIKUTUS

21 HEITTÄYTYMINEN JA LUOTTAMUKSEN RAKENTAMINEN

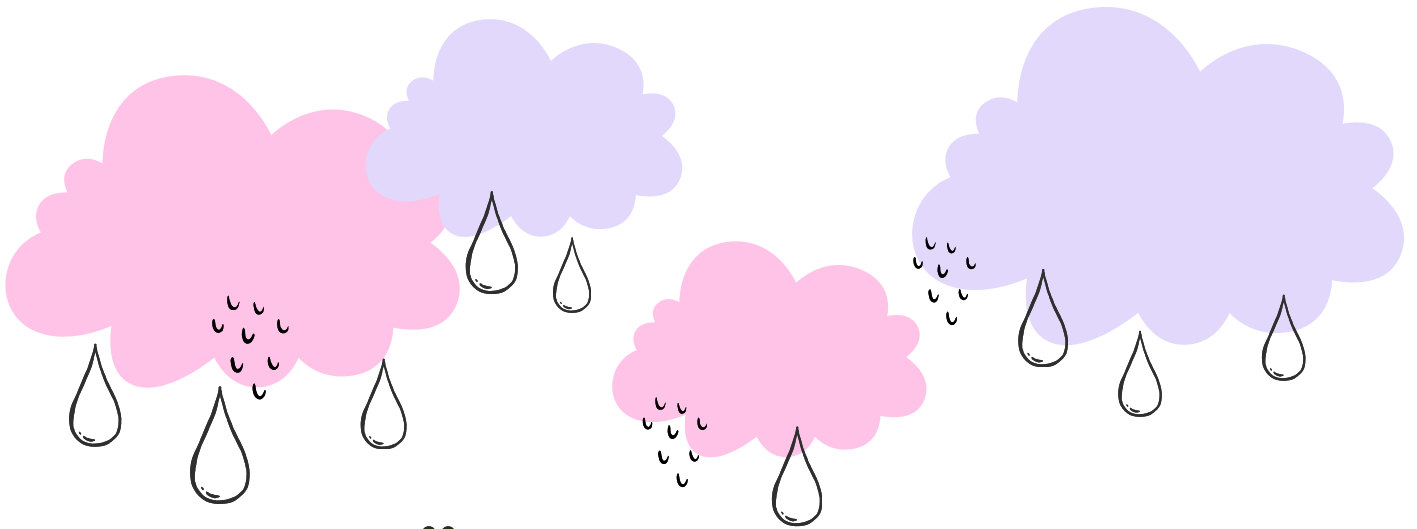
25 JOTAIN KIVAA YHDESSÄ

32 RENTOUTUMINEN

34 RYHMÄYTTÄVIÄ OPISKELUIDEOTOITA

36 LÄHTEET JA HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

37 LIITTEET



RYHMÄTYSTUNNIN RUNKO

Ryhmäytystunti kannattaa suunnitella ryhmän tarpeiden ja tavoitteiden mukaan. 45 minuutin ryhmäytystunnilla ehtii ohjata 3–4 harjoitusta. Ryhmäyttämiseen ei aina tarvitse varata koko oppituntia, vaan esimerkiksi pidempi välitunti riittää. Sen aikana ehtii hyvin ohjata 1–2 lyhyempää harjoitusta. Harjoitteiden määrä ei korvaa laatua, yksi pidempi harjoite on myös hyvä. On tärkeää varata aikaa lopuksi harjoitteiden purkamiselle.

Ryhmäytystunnin runko:

1. Aloitus

- Ohjeiden ja sääntöjen kertominen
- Tunnin voi aloittaa virittäytymisharjoituksella
- Tavoitteet voi sanoittaa ääneen

2. Toiminta

- Tähän kannattaa valita 1–2 harjoitusta ryhmän tavoitteiden mukaan

3. Lopetus

- Tunnin loppupuolella voi ohjata vielä jonkin lopetusharjoitteen, joita löytyy listattuna
- Tunnin lopusta kannattaa säästää muutama minuutti aikaa keskusteluun ja tunnista jääneiden fiilisten jakamiseen
- Kysy niitä asioita loppukeskustelussa, mitkä ovat olleet tavoitteena

Harjoitus alkaa ohjeiden tai sääntöjen kertomisella. Tämä on ohjaajajohtoista ja oppilaiden tehtävä on tässä kohtaa kuunnella. Sääntöjen tai ohjeiden jälkeen voidaan tehdä tarvittavat valmistelut esimerkiksi pienryhmiin jakaminen, tarvikkeiden jakaminen tai piirin muodostaminen. Pohdi, onko ryhmän kannalta järkevää tehdä ensin valmistelu ja kertoa vasta sen jälkeen ohjeet. Toiminta tarkoittaa itse harjoitusta. Ohjaajan on varmistettava, että jokainen pääsee osallistumaan ja että tila olisi mahdollisimman turvallinen myös heittäytymiselle ja uuden kokeilemiselle.

Jos harjoituksella ei ole selkeää loppua, kannattaa ryhmän toimintaa tarkkailla ja päättää harjoitus vielä siinä vaiheessa, kun se vielä tuntuu mukavalta. Näin osallistujille jää harjoituksesta positiivinen muisto. Harjoituksen voi päättää esimerkiksi sanomalla "otetaan vielä yksi kierros" tai "Liisan jälkeen on vielä Matin vuoro ja sitten mennään eteenpäin". Harjoituksen loppu kannattaa ilmaista selkeästi. Kun harjoitus on päättynyt, ohjaaja voi pyytää osallistujia vielä pysymään paikallaan tai siirtymään omalle istumapaikalle harjoituksen reflektointia varten. Reflektomisella tarkoitetaan harjoituksen purkamista, sen tarkoituksen ja siitä heränneiden ajatusten läpi käymistä. Sillä selvitetään, onko harjoite vastannut tavoitteeseen.

Purkamisen aikana ohjaaja voi pyytää myös palautetta. Purkaminen voidaan toteuttaa peukkuäänestyksellä, pariporinalla, pienryhmissä, janelle asettumalla tai niin, että jokainen kertoo vuorollaan, mitä jäi mieleen tai mitä uutta oppi. Apuna voi käyttää myös esimerkiksi visuaalisia esineitä tai kuvakortteja, joiden pohjalta voidaan keskustella. Jokaiselle esineelle voi myös määrittää ennalta tarkoituksen tai opin. Esimerkiksi pallo, joka kuvastaa, että opin jotain uutta luokkalaisistani tänään. Se voi helpottaa sanoittamaan omia kokemuksia tai oppimistaan joillekin helpommin, kun visuaaliset esineet ovat mukana ja ei tarvitse itse sanoittaa kaikkea.

Apukysymyksiä harjoituksen purkamiseen:

- **Miltä harjoituksen tekeminen tuntui?**
- **Piditkö harjoituksesta?**
- **Mikä oli helpointa/vaikeinta?**
- **Mistä pidit tai et pitänyt?**
- **Mitä opit?**
- **Minkä arvosanan antaisit omalle osallistumiselle?**
- **Kuvaile harjoitusta yhdellä sanalla.**

**Puhu ryhmälle
mieluummin
harjoituksista,
kuin leikeistä**

VIRITTÄYTYMINEN

1. Tämä vai tuo

Ohjaaja esittää väitteitä ja osoittaa samalla tilassa ääripäät. Esim. toisessa päässä huonetta on kissat ja toisessa päässä koirat. Osallistujien tulee liikkua sinne päättyyn, kumpi vaihtoehto houkuttelee enemmän. Jos ei osaa päättää, voi jäädä keskelle. Ääripäissä olevat voivat yrittää houkutella keskellä olevia omalle puolelleen kertomalla hyviä puolia omasta valinnastaan.

Esimerkkejä väitteistä:

- Sipsit vai karkit?
- Kuvit vai kässä?
- Leffa vai sarja?
- Enkku vai ruotsi?
- Koulumatka bussilla vai pyörällä?
- Vihta vai vasta?
- Kirja vai äänikirja?
- Aikaiset aamut vai myöhäiset illat?
- Kahvi vai tee?

2. Ota askel, jos

Tämän harjoituksen avulla voidaan avata keskustelua ja kysellä mielipiteitä. Ohjaaja laatii valmiiksi listan väitteistä. Väitteiden tulee olla muotoiltu niin, että niihin voi vastata samaa mieltä/eri mieltä. Osallistujat asettuvat riviin ja ohjaaja kertoo ääneen väitteen. Jos osallistuja on väitteen kanssa samaa mieltä, hän astuu askeleen eteenpäin. Jos hän on eri mieltä, hän pysyy paikallaan. Lopuksi voidaan katsoa, miten mielipiteet ovat jakautuneet. Osa ryhmästä on voinut liikkua paljonkin ja osa on saattanut jäädä lähelle lähtöviivaa.

3. Hymyn heitto

Osallistujat asettuvat piiriin. Joku alkaa hymyillä, vetää kädellään hymyn pois kasvoiltaan ja "heittää" hymyn toiselle osallistujalle. Hymyn vastaanottanut henkilö aloittaa hymyilemisen ja heittää sen seuraavaksi jollekin muulle. Toiset eivät saa nauraa eivätkä hymyillä. Hymyn heittäjiä voi olla myös kaksi.

4. Ihminen ihmiseen

Osallistujat kuljeskelevat tilassa ympäriinsä. Kun ohjaaja sanoo esim. "käsi polveen" osallistujien täytyy ottaa lähimpänä oleva ja noudattaa ohjetta koskettamalla luokkakaverin polvea kädellään. Ohjeita voi keksiä lennosta paljon ja ne voivat muuttua monimutkaisemmiksi esim. korva selkään.



5. Formula

Osallistujat seisovat tiiviissä ringissä lähellä toisiaan. Jokainen ottaa itselleen kuvitteellisen ratin käteen. Yksi osallistujista laittaa formulan liikkeelle kääntämällä rattia vasemmalle ja sanomalla "Njiuu!" seuraava jatkaa liikettä eteenpäin kääntämällä rattia ja sanomalla "njiuu!". Tällä tavalla mennään koko rinki ympäri mahdollisimman nopeasti. Joku voi toimia ajanottajana.

6. Kolme sanaa

Jokainen osallistuja kirjoittaa paperille kolme sanaa, jotka liittyvät jotenkin osallistujaan. Sitten muodostetaan 3–5 hengen pienryhmät. Ryhmälle esitellään sanat, jotka on kirjoittanut. Ryhmän tehtävä on pyytää kertomaan lisää jostain sanasta. Ryhmiä voidaan vaihtaa, jotta keskustelua syntyisi useamman kanssa

7. Mielopidejana

Ohjaaja osoittaa tilassa ääripäät (samaa mieltä ja eri mieltä) ja kertoo väitteen esim. "kissat ovat söpöjä" Osallistujien tulee liikkua janalla sen mukaan, ovatko he samaa mieltä vai eri mieltä. Ääripäät voisivat olla myös esim. Kakkaa ja timanttia tai huippu kivaa ja tosi tylsää. Näillä voidaan kysellä fiiliksiä esim. kouluun tulemisesta, kesäloman alkamisesta tai oppiaineen sisällöistä.

8. Atomit ja molekyylit

Osallistujat liikkuvat tilassa sikin sokin. Kun ohjaaja huutaa jonkin numeron, osallistujat kaappaavat itselleen ryhmän, jossa on niin monta osallistujaa. Välissä ryhmät hajoavat ohjaajan käskystä. Tätä harjoitusta voi käyttää myös pienryhmien muodostamiseen. Harjoituksen avuksi voi ottaa esim. Musiikkia. Musiikin soidessa liikutaan ympäri tilaa ja sen loppuessa muodostetaan ryhmä mahdollisimman nopeasti.

9. Katseet kohtaavat

Osallistujat seisovat hiljaa piirissä aluksi katseet luotuna varpaisiin. Ohjaajan merkistä katseen saa nostaa ylös ja kääntää vasemmalla puolella oleviin osallistujiin. Jokaista osallistujaa on nyt lupa katsoa hetki. Jos katse kohtaa jonkun kanssa, täytyy hänelle hymyillä ja vaihtaa paikkaa hänen kanssaan. Tämä harjoitus toteutetaan hiljaisuudessa.



10. Luokkahengen käsi

Jokaiselle osallistujalle jaetaan paperi ja kynä. Osallistujia ohjeistetaan laittamaan toinen käsi kämmenpuoli alaspäin paperille ja piirtämään käden ääriviivat.

Seuraavaksi osallistujien tulee pohtia ja merkitä sormiin seuraavia asioita:

- Peukalo, etusormi ja keskisormi: Mitkä asiat ovat meidän ryhmässämme hyvin?
- Nimetön ja pikkurilli: Mitkä asiat voisivat olla paremmin? Mitkä asiat kaipaavat parannusta?
- Kämmen: Mitä voisin itse tehdä, jotta tämän ryhmän ryhmähenki pysyisi yllä ja paranisi?

Paperit palautetaan nimettöminä ohjaajalle tehtävän jälkeen. Vastauksia voidaan käydä nimettömästi yhdessä läpi esimerkiksi seuraavan tunnin alussa.

11. Vaihda paikkaa, jos...

Osallistujat asettuvat piiriin. Olisi hyvä, jos jokaisella voisi olla selkeästi oma paikka, esimerkiksi tuoli tai hiekkaan piirretty ympyrä. Paikkoja tulee olla yksi vähemmän, kuin osallistujia. Se osallistuja, jolla ei ole paikkaa, menee piirin keskelle ja kertoo itsestään faktan, esim. "Harrastan jalkapalloa". Kaikki, jotka harrastavat myös jalkapalloa, vaihtavat paikkaa. Viereiselle paikalle ei saa mennä. Keskellä olevan täytyy yrittää löytää itselleen paikka. Se joka jää keskelle, saa kertoa itsestään seuraavan faktan.

12. Mene sen luo, joka...

Ohjaaja sanoo esim. Mene sen luo, joka saa sinut hyvälle mielelle. Osallistujan tulee valita ryhmästä yksi ihminen, jonka luo hän menee. Puhuminen on kielletty. Pelin idea on, että kaikki pyrkivät eri ihmisen luo ja osallistujista saattaa muodostua epäjärjestyksessä liikehtivä massa. Esimerkkejä väittämistä:

Mene sen luo...

...joka on puhelias

...johon haluaisit tutustua paremmin

...joka saa sinut hyvälle mielelle

...joka on hyvä kuuntelija

...jolta pyytäisit apua matikan tehtävissä

...jota auttaisit ruotsin läksyissä

...joka on kiltti

...joka innostuu helposti

...joka on rauhallinen

...jonka kutsuisit juhliin

...joka on luova

...joka pyytäisi apua sinulta

**Jokainen osallistuu
ryhmäytysharjoitukseen
omalla tavallaan.**

**Mieti, onko tarpeellista
käyttää aikaa
painostamiseen, jos
joku kieltäytyy
osallistumasta.**

13. Palloralli

Tarvikkeet: Kaksi palloa

Osallistujat asettuvat piiriin. Piirissä osallistujat jaetaan kahteen joukkueeseen niin, että joka toinen on joukkueessa 1 ja joka toinen on joukkueessa 2. Piiriin annetaan pallo ykkösjoukkueelle ja toiselle puolelle piiriä kakkosjoukkueelle. Palloilla on yhtä pitkä matka toistensa luo. Palloja lähdetään kuljettamaan piirissä niin, että pallo ojennetaan joka toiselle osallistujalle. Kumpi pallo saa toisen pallon ensin kiinni voittaa. Rallia voi hankaloittaa ottamalla isommat välimatkat osallistujien kesken.

14. 1-2-3

Osallistujat asettuvat piiriin. Tässä harjoituksessa on kolme kierrosta.

Ensimmäisellä kierroksella lasketaan vuorotellen kolmeen. Toisella kierroksella numero kolme vaihtuu ääneksi, eli numero kolme ei saa sanoa, vaan sen tilalla täytyy päästää jokin ääni. Kolmannella kierroksella numero kaksi vaihtuu liikkeeksi, eli sen sijaan, että sanotaan "kaksi," tehdään jokin liike.

Harjoituksessa jokaisen osallistujan täytyy keskittyä ja kuunnella, mitä muut sanovat ja tekevät, jotta jokainen tietää, mitä itse täytyy tehdä.

15. Swiss-bäng-poks

Osallistujat asettuvat piiriin. Yksi aloittaa liikkeen heilauttamalla kättään oikealle ja sanomalla kuuluvasti swiss. Liike jatkuu oikealle siten, että seuraava jatkaa liikettä heilauttamalla kättään ja sanomalla swiss. Kuka tahansa saa vaihtaa liikkeen suuntaa heilauttamalla kättään vasemmalle ja sanomalla bäng. Liikkeen saa milloin tahansa "heittää" piirin toiselle puolelle osoittamalla vastaanottajaa ja sanomalla poks. Vastaanottaja saa päättää, mihin suuntaan liike lähtee jatkumaan.

16. Junabussin kuski

Osallistujat asettuvat piiriin ja laskevat seitsemään niin, että jokainen sanoo vuorollaan yhden luvun. Jotta tehtävä ei olisi liian helppo, kolmosen kohdalla täytyy sanoa juna, viitosen kohdalla täytyy sanoa bussi ja seitsemän kohdalla kuski. Tehtävää voidaan vaikeuttaa niin, että laskemista jatketaan seitsemän yli ja kolmella jaollisten lukujen kohdalla sanotaan juna, viidellä jaollisten lukujen kohdalla bussi ja seitsemällä jaollisten kohdalla kuski. Jos luku on jaollinen esim. viidellä ja kolmella, saa valita sanooko juna vai bussi.

17. Salaliitto

Yksi osallistuja valitaan etsijäksi ja hän poistuu hetkeksi tilasta. Muut osallistujat valitsevat piirissä yhden johtajan, joka aloittaa tekemään jotain liikettä. Muiden tulee matkia johtajaa. Johtaja saa vaihtaa liikettä välillä ja muiden on matkittava häntä. Etsijän tehtävä on piirin keskeltä arvattava, kuka on johtaja.

18. Tik Tak

Osallistujat ovat piirissä. Olisi hyvä, jos jokaiselle olisi oma paikka (esim. tuoli tai hiekkaan piirretty ympyrä). Yksi osallistujista menee piirin keskelle ja osoittaa sieltä jotain osallistujaa. Jos keskellä oleva sanoo TIK, on osoitetun henkilön sanottava mahdollisimman nopeasti oikealla puolellaan olevan nimi. Jos keskellä oleva sanoo TAK, osoitetun on sanottava vasemmalla puolella olevan nimi. Jos keskellä oleva sanoo TIK TAK, kaikkien tulee vaihtaa paikkaa. Se, jolle ei riitä omaa paikkaa, jää keskelle. Viereiselle paikalle ei saa siirtyä!

19. Aaltoilu

Osallistujat asettuvat piiriin. Ohjaaja tekee jonkin liikkeen, esim. kääntää päänsä oikealle, ja näin laittaa aallon liikkeelle. Seuraava osallistuja hänen vasemmalla puolellaan tekee saman liikkeen heti perässä. Samoin kolmas osallistuja jne. Kaikki piirissä olevat tekevät saman. Kun ohjaaja huomaa, että liike on kulkenut piirin ympäri, hän aloittaa uuden liikkeen, esimerkiksi nostaa käden ylös. "Suuri aalto" toteutuu taas. Kun ohjaaja taas huomaa liikkeen kulkeneen piirin ympäri, hän alkaa uuden liikkeen (niiaa, kumartuu, pyörähtää ympäri tms.).

TUTUSTUMINEN

1. Nimiviltti

Ryhmä jaetaan kahtia ja joukkueet asettuvat kahden vapaaehtoisen pitelemän viltin molemmin puolin siten, ettei toinen joukkue voi nähdä ketään toisen joukkueen jäsenistä. Joukkueista aina yksi vuorollaan menee viltin viereen, kasvot vilttiin päin. Kun molemmat joukkueet ovat saaneet kandidaattinsa paikoilleen, tiputetaan viltti, ja osallistujien tulee sanoa vastapäisen nimi mahdollisimman nopeasti. Hitaampi siirtyy nopeamman puolelle ja harjoitus loppuu, kun toisella puolella ei ole enää ketään, tai kun aika loppuu, jolloin voittajajoukkue on se, joka on saanut puolelleen enemmän osallistujia. Harjoitetta voi myös haastaa laittamalla viltin viereen useampi joukkueen jäsen samanaikaisesti.

2. Pääsitkö perille

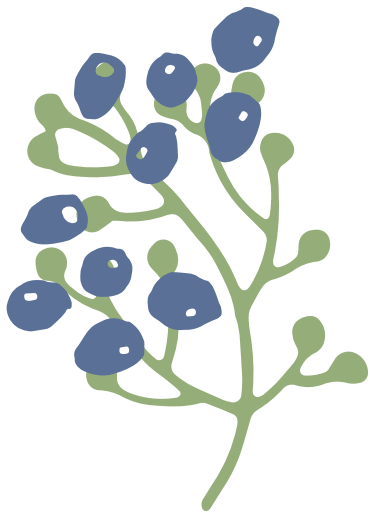
Osallistujat asettuvat piiriin. Ohjaaja keksii säännön, jonka mukaan jokainen sanoo oman nimensä. Sääntöä ei kerrota ääneen, vaan osallistujien tehtävä on päätellä sääntö. Sääntö voi olla esim. se, että oman nimen jälkeen pitää sanoa sana, joka alkaa etunimen viimeisellä kirjaimella. Ohjaaja aloittaa kierroksen sanomalla oman nimen ja säännönmukaisen sanan. Seuraava koettaa arvata säännön sanomalla oman nimen perään sanan, jonka uskoo olevansa säännön mukainen. Jos hän arvaa oikein, ohjaaja sanoo "pääsit perille" ja osallistuja voi siirtyä pois ringistä. Tätä jatketaan, kunnes kaikki ovat keksineet, mikä sääntö oli.

3. Arvaa, kenen juttu

Tarvikkeet: jokaiselle osallistujalle paperilappu ja kynä. Lisäksi kori tai muu astia. Jokainen osallistuja kirjoittaa lapulle itsestään yhden faktan tai hauskan sattumuksen. Laput kerätään yhteen koriin tai astiaan, josta jokainen osallistuja nostaa sattumanvaraisen lapun ja yrittää arvata, kenen kirjoittaa fakta tai sattumus lapussa lukee. Myös ohjaaja voi olla lappujen lukija, jolloin osallistujat eivät voi käsialasta päätellä, kuka on jutun kirjoittanut.

4. Istu alas, jos

Osallistujat nousevat ylös tuoleiltaan. Ohjaaja kertoo jonkin asian, jonka perusteella täytyy istua alas, jos väite koskettaa itseä. Esimerkiksi "istu alas, jos sinulla on lemmikkinä koira". Jokaisen väitteen välissä nouseaan takaisin seisomaan.



5. Etsi se

Ohjaaja jakaa jokaiselle osallistujalle lapun, johon on kirjoitettu jokin asia, jonka perusteella heidän täytyy etsiä ryhmästä joku henkilö (esim. Etsi se, joka on käynyt ulkomailla). Osallistujien tehtävä on kierrellä tilassa haastattelemassa muita osallistujia ja koettaa löytää henkilö, joka vastaa lappuun kirjoitettua asiaa. Kaikilla osallistujilla voi lukea omassa lapussaan eri asia tai taululle voidaan kirjoittaa yhteinen asia, jota etsitään.

6. Perusnuori

Kaikki seisovat. Ohjaaja kysyy erilaisia asioita, esim. "kenellä on valkoiset sukat?", "kenellä on ruskeat silmät?", "kuka on syntynyt heinäkuussa?", "kuka on asunut toisella paikkakunnalla?" jne. Jos kysymykseen joutuu vastaamaan myöntävästi, putoaa pois pelistä ja saa istua alas. Viimeiseksi seisomaan jäänyt on joukon perusnuori.

7. Vessapaperijuttu

Osallistujille annetaan yksi vessapaperirulla ja heille kerrotaan, että vessapaperi on loppunut ja rullasta täytyy ottaa niin monta palaa, kun uskoo tarvitsevänsä loppu viikon aikana. Kun jokainen on ottanut itselleen tarpeeksi paperia, osallistujille kerrotaan, että heidän tuleekin nyt kertoa itsestään yhtä monta faktaa, kuin heillä on vessapaperiarkkeja. Jos joku on jättänyt ottamatta paperia, hänen täytyy kertoa vähintään yksi fakta.

8. Jos olisin

Osallistujille jaetaan paperi ja kynä. Ohjaaja kertoo lauseen alkuja, joita osallistujien pitää täydentää omaan paperiinsa. Lauseen alku voisi olla esimerkiksi "jos olisin eläin, olisin..." Osallistujien tehtävä on miettiä, mikä eläin kuvaisi parhaiten itseä ja miksi. Harjoitus voidaan purkaa muodostamalla muutama pienryhmä, jossa jokainen saa esitellä omat valintansa.

Alla esimerkkejä lauseisiin:

- Jos olisin eläin
- Jos olisin musiikkikappale
- Jos olisin kasvi
- Jos olisin ruoka
- Jos olisin työkalu
- Jos olisin kodinkone

9. Läpsy

Osallistujat asettuvat istumaan piiriin tuoleille. Yksi osallistujista menee piirin keskelle ja ottaa käteensä sanomalehdestä tehdyn rullan tai tyhjän muovipullon. Harjoitus alkaa, kun joku sanoo toisen piirissä istuvan nimen. Keskellä olevan pitää käydä läpsäyttämässä rullalla tai pullolla polvelle sitä, jonka nimi sanottiin. Jos kohde ehtii sanoa toisen piirissä istuvan nimen ennen, kun läpsy ehtii läpsäyttää, hän on turvassa. Jos läpsy kerkeää läpsäyttää, ennen kun toisen osallistujan nimi sanotaan, läpsy pääsee istumaan ja siitä tulee uusi läpsy, jota läpsäytettiin.

10. Nimi ja liike

Osallistujat asettuvat piiriin. Jokainen sanoo vuorollaan oman nimensä ja tekee nimeen sopivan liikkeen. Muiden täytyy vastata sanomalla "Hei *nimi*!" ja tekemällä samalla sama liike.

11. Nimikierros

Osallistujat asettuvat piiriin. Osallistujien tulee miettiä jokin sana, joka alkaa samalla kirjaimella, kun oma nimi.

Nimikierros alkaa niin, että ensimmäinen sanoo oman nimensä ja sanan. Seuraava sanoo edellisen nimen ja sanan sekä omansa. Kolmas sanoo ensimmäisen ja toisen nimen & sanan sekä omansa ja niin edespäin. Tällä tyyllillä käydään koko ryhmä läpi.

Esim. Kaisa kissa. Kaisa kissa, Leevi lamppu. Kaisa kissa, Leevi lamppu, Anna avaruus. Kaisa kissa, Leevi lamppu, Anna avaruus, Sakke salainen...

12. Mutuilua

Valitse pariksi sellainen henkilö, jota et tunne. Arvioikaa toisianne ja vastatkaa paperille seuraaviin kysymyksiin:

- a) Millaisessa talossa hän asuu?
- b) Millainen lemmikki hänellä on?
- c) Montako sisarusta hänellä on?
- d) Millaisesta musiikista hän pitää?
- e) Mikä on hänen lempiruokansa?
- f) Mitä hän harrastaa?
- g) Mikä on hänen haaveammattinsa?

Tehtävän aikana ei saa puhua. Kun molemmat ovat kirjoittaneet vastaukset, vertailkaa vastauksianne. Menikö mikään oikein? Mitkä olisivat olleet oikeat vastaukset?

13. Tutustumisbingo

Tarvikkeet: Jokaiselle osallistujalle bingopohja (liite 1) ja kynä

Osallistujat kiertelevät tilassa ja koettavat haastattelemalla löytää bingoruuduissa oleviin kysymyksiin sopivia henkilöitä. Samalta ihmiseltä ei saa kysyä kahta kertaa peräkkäin. Jos ryhmä on kovin pieni, voi sama nimi toistua ruudukossa useammin. Se, joka saa ensimmäisenä täyteen pysty- tai vaakarivin, huutaa BINGO ja on voittaja.

14. Lempinimi

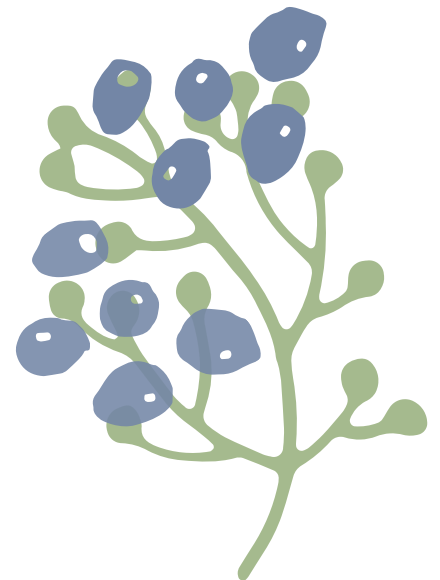
Osallistujat istuvat piiriin ja jokainen esittelee itsensä etunimensä lisäksi lempinimellä (Olen Sakari ”Sakke”). Jos jollain ei ole lempinimeä, voidaan yhdessä keksiä sellainen. Pidetään kuitenkin huoli, että lempinimet pysyvät asiallisina ja että lempinimen kantaja pitää itsekin lempinimestään.

15. Lännen nopein nimipelinä

Osallistujat ovat piirissä. Olisi hyvä, jos jokaiselle olisi oma paikka (esim. tuoli tai hiekkaan piirretty ympyrä). Yksi osallistujista menee piirin keskelle, osoittaa sieltä jotain osallistujaa ja sanoo SINÄ. Se, jota on osoitettu, menee kyykkyy. Hänen kummallakin puolellaan olevat osoittavat toisiaan ja koettavat sanoa toistensa nimet mahdollisimman nopeasti. Se, joka on hitaampi, joutuu keskelle.

16. Pariesittely

Ohjaaja arpoo osallistujista parit. Jos osallistujia on pariton määrä, ohjaaja menee myös mukaan. Parit saavat tutustua hetken toisiinsa ja tutustumiskeskustelun yhteydessä saa tehdä muistiinpanoja. Kun tutustumiskeskustelut on käyty, jokainen esittelee parinsa muulle ryhmälle (esim. Tässä on Liisa. Liisa pitää kesästä, hän osaa piirtää ja haluaa isona olla poliisi). Jos parin esittely koko ryhmälle on liian jännittävää, voidaan pareista yhdistää neljän hengen ryhmiä. parin esittelemisen pienryhmälle voi olla helpompaa.

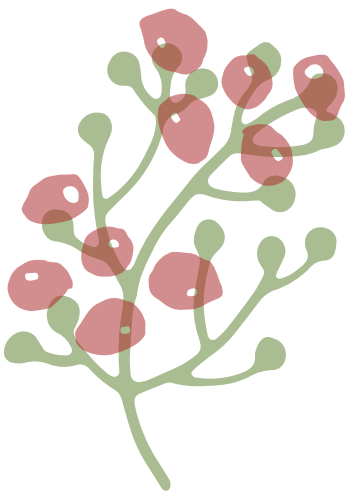


17. Nimmarikilpa

Jokaiselle osallistujalle jaetaan paperi ja kynä. Heidän tehtävänsä on yrittää kerätä kaikilta ryhmän jäseniltä nimikirjoitus omaan paperiinsa. Nopein voittaa.

18. Tutustu minuun

Tarvikkeet: musiikkia ja jokin pieni esine, esim. nappi, kumi, kolikko, pieni kivi
Osallistujat asettuvat piiriin ja ohjaaja laittaa musiikin soimaan. Kun musiikki soi, pieni esine kiertää kädestä käteen. Kun musiikki pysähtyy, se, kenelle esine on jäänyt, kertoo itsestään jonkin faktan. Jos hän ei keksi mitään kerrottavaa, ohjaaja tai muut ryhmän jäsenet voivat auttaa häntä kysymällä jotain esim. Mitä harrastat?



VUOROVAIKUTUS

1. Me-ollaan-juliste

Tarvikkeet: Yksi iso kartonki, vanhoja aikakausi- tai sanomalehtiä, liimaa, sakset
Osallistujat keskustelevaltu aluksi siitä, mitä heille tulee mieleen omasta ryhmästään. Mitä positiivisia asioita ryhmässä on? Missä ryhmä on erityisen hyvä? Lyhyen keskustelun jälkeen osallistujat leikkaavat lehdistä kuvia ja sanoja, jotka kuvaavat ryhmää. Leikatut kuvat ja sanat liimataan suurelle kartonkipohjalle. Kartonkiin voi kirjoittaa otsikoksi luokan tunnuksen. Valmis teos ripustetaan kotiluokan seinälle.

2. Ihmissolmu

Ryhmä asettuu tiiviiseen piiriin, jokainen nostaa molemmat kätensä ylös ja sulkee silmänsä. Ohjaajan merkistä kaikkien tulee kävellä kohti piirin keskustaa, kunnes kädet koskettavat toisiaan. Nyt osallistujien tulee ottaa jonkun toisen kädestä kiinni, kuitenkin vältetään ottamasta vieruskaverin kädestä kiinni. Nyt silmät saa avata. On muodostunut ihmissolmu, joka täytyisi nyt avata irrottamatta käsiä toisistaan. Ohjaaja voi auttaa solmun avaamisessa.

3. Solmun avaaminen

Tarvikkeet: pitkä köysi

Aluksi köyteen tehdään 3-5 solmua. Köysi asetetaan lattialle ja osallistujia pyydetään ottamaan yhdellä kädellä siitä kiinni. Kun kaikilla on yksi käsi kiinni köydessä, se voidaan nostaa ylös lattialta, eikä kukaan saa enää irrottaa otettaan köydestä tai liikuttaa kättään. Ryhmän tehtävänä on nyt avata solmut. Jos joku on sattunut tarttumaan juuri solmun kohdalta, hän saa siirtää kättään solmun viereen.

Huomioi, että köyden tulee olla tarpeeksi pitkä! Jos osallistujia on noin 20, tulee köyden olla vähintään 10 metriä.

4. Lakanan kääntö

Tarvikkeet: suuri kangas tai lakana

Maahan asetellaan lakana tai muu suuri kangas ja koko ryhmä pyydetään seisomaan sen päälle. Nyt ryhmän tehtävänä on kääntää kangas ympäri niin, ettei kukaan astu pois sen päältä.

Jos ryhmä on kovin suuri, voidaan se jakaa kahteen tai kolmeen pienempään joukkueeseen ja harjoituksesta voidaan tehdä kilpailu. Se joukkue, joka kääntää lakanan vuorolla nopeiten, on voittaja

5. Mysteeriesine

Osallistujat asettuvat piiriin ja ensimmäinen ottaa edessään olevasta kuvitteellisesta matkalaukusta mysteeriesineen ja antaa sen seuraavalle. Harjoituksen aikana ei saa puhua. Osallistujien pitää tarkasti katsoa, miten muut käsittelevät esinettä. Onko se iso, pieni, kiinteä, liukas, kuuma, kylmä, elävä... Kun mysteeriesine on käynyt kaikkien käsissä, jokainen saa kertoa mitä ajatteli pitelevänsä käsissään.

6. Luonnetori

Tarvikkeet: Liite 2 Luonnesanalista

Osallistujille jaetaan viisi luonnelappua. Osallistujien tulee aluksi pohtia itsekseen, mitkä viidestä luonnesanasta sopivat itseen ja mitkä eivät sovi ollenkaan. Kun ohjaaja antaa luvan, osallistujien tulee vaihdella vahvuuslappuja muiden kanssa. Lappuja ei saa antaa pois, vaan vaihtaa. Vaihtelulle on hyvä antaa reilusti aikaa, esimerkiksi 10 minuuttia. Kun lappuja on vaihdettu, jokainen palaa paikalleen käteen jääneiden lappujen kanssa. Tehtävän purku voidaan tehdä pienryhmissä tai ison ryhmän kesken niin, että jokainen esittelee 1-2 käteen jäänyttä vahvuutta, jotka sopivat itseensä parhaiten. Vahvuuksista voidaan myös valita yksi sellainen, joka ei sopinut itselle yhtään.

7. Yhteinen tekijä

Tarvikkeet: paperia ja kyniä Osallistujat jaetaan pienryhmiin.

Ryhmille annetaan tietty aika esim. 5 minuuttia aikaa listata mahdollisimman monta samankaltaisuutta, joita he löytävät ryhmäläisten kesken. Esim. kaikilla on koira tai meillä on siniset silmät. Lopuksi kaikki ryhmät esittelevät kuinka paljon löysivät samankaltaisuuksia ryhmänsä kesken. Harjoitteessa voi kisailla siitä, mikä ryhmä löytää eniten samankaltaisuuksia.

Huom! harjoituksessa ohjaaja voi rajata yhteisten tekijöiden kirjaamista niin, että esimerkiksi sitä, että kaikilla on kaksi kättä, ei lasketa.

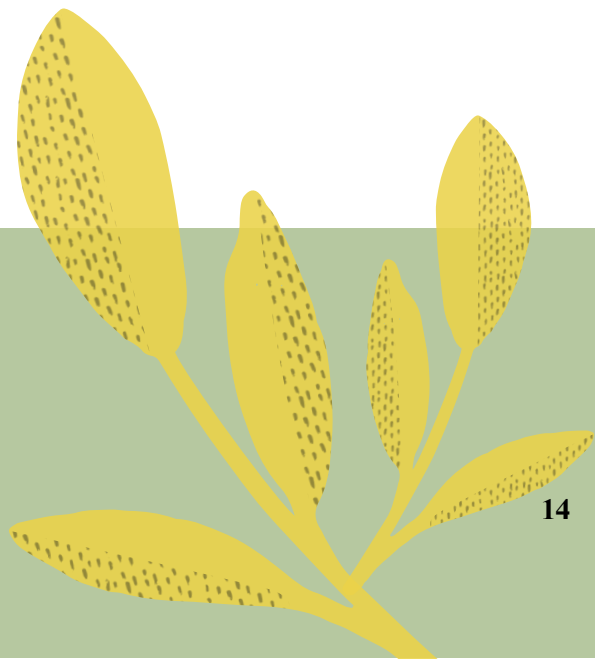
8. Vanneralli

Tarvikkeet: kaksi hulavannetta

Osallistujat jaetaan kahteen joukkueeseen ja he asettuvat vastakkain kahteen riviin.

Joukkueessa osallistujat ottavat toisiaan käsistä kiinni. Rivin ensimmäiselle annetaan hulavanne. Ohjaajan merkistä vanne täytyy kuljettaa rivin viimeiselle niin, että kädet eivät irtoa toisistaan. Nopein joukkue voittaa.

**Ryhmäytymisellä
luodaan
mahdollisuuksia
ryhmäytyä**





9. Kaveritaitojana

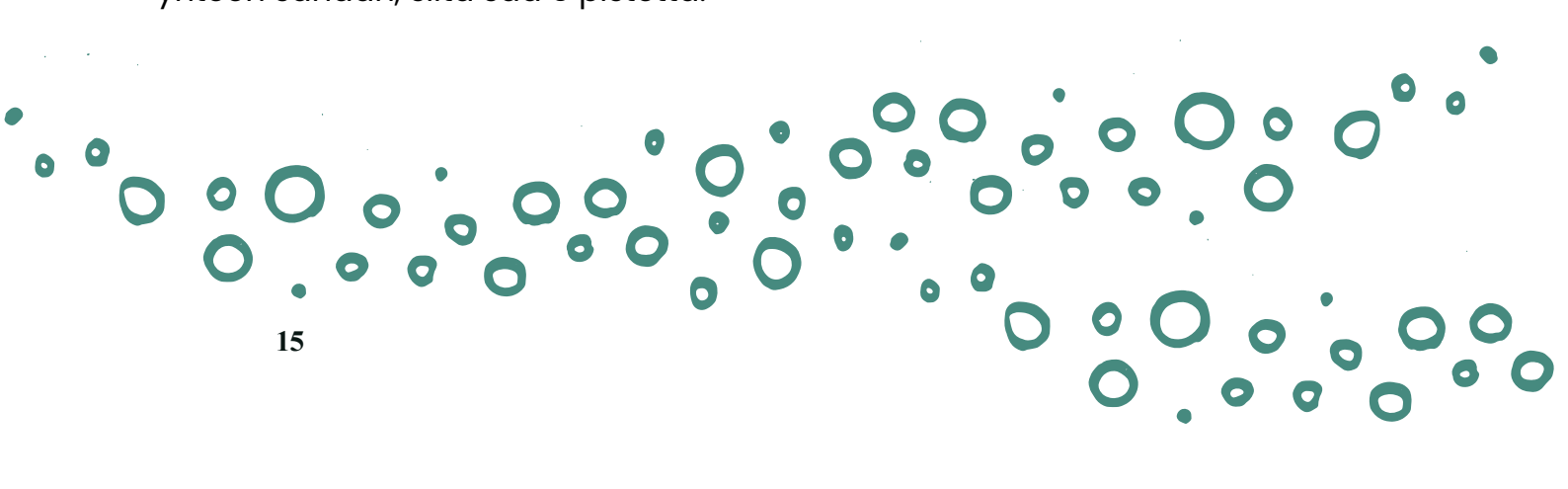
Tilaan toiseen päähän merkitään "täysin samaa mieltä" ja toiseen päähän "täysin eri mieltä". Osallistujat asettuvat keskivaiheille ja ohjaaja kertoo väittämisiä, jotka liittyvät kaveritaitoihin. Osallistujien tehtävä on miettiä itsekseen oma kokemus ja suhtautuminen väittämään ja liikkua janalla sen mukaan. Liikkuminen tapahtuu puhumatta, eikä omaa valintaa tarvitse perustella, ellei halua.

Ideoitu väittämistä:

- Osaan joustaa mielipiteissäni
- Osaan katsoa asioita toisen näkökulmasta
- Osaan iloita muiden onnistumisista
- Maltan kuunnella, kun muut puhuvat
- Puhun muille ystävällisesti
- Ponnistelen yhteisen hyvän eteen
- Osaan antaa rakentavaa palautetta
- Uskallan sanoa mielipiteeni
- Kannustan muita
- Osaan ratkaista ristiriitatilanteita
- Tiedän, mitä tarkoittaa muiden ihmisten kunnioittaminen
- Tunnistan omat vahvuuteni

10. Sanat hukassa

Osallistujat jaetaan 3-5 hengen pienryhmiin. Pienryhmille jaetaan nippu erillisiä kirjaimia, joista voi muodostaa sanan. MAAILMANKAIKKEUS tai VESSAPAPERIRULLA ovat hyviä sanoja, sillä ne ovat tarpeeksi pitkiä ja sisältävät paljon eri kirjaimia. Muista sekoittaa kirjaimet ennen, kuin jaat ne pienryhmille. Pienryhmien tehtävä on muodostaa kirjaimista mahdollisimman monta uutta sanaa viidessä minuutissa ja kirjoittaa ne ylös. Kirjaimet eivät putoa pelistä pois, vaan ne saa sekoittaa jokaisen muodostetun sanan jälkeen takaisin käyttöön. Erisnimiä, lyhenteitä ja taivutettuja muotoja ei hyväksytä. Jokaisesta löydetyistä sanasta saa yhden pisteen. Jos ryhmä onnistuu käyttämään kaikki kirjaimet yhteen sanaan, siitä saa 5 pistettä.



11. Sokkojono

Tätä harjoitusta varten tarvitaan paljon tilaa. Ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen. Yhdessä sovitaan lähtöviiva ja jonkin matka päähän kummallekin joukkueelle oma merkki, joka täytyy kiertää, ja palata lähtöviivalle. Joukkueet asettuvat jonoon niin, että jokainen nostaa kätensä edessä olevan olkapäille. Kaikki muut, paitsi jonon viimeinen laittaa silmät kiinni. Puhuminen on kielletty. Ohjaajan merkistä joukkueet lähtevät liikkeelle niin, että jonon viimeinen ohjaa ryhmää "sähköttämällä" eli kääntää jonon suuntaa puristamalla jonossa seuraavaa sen puolen hartiasta, johon suuntaan halutaan liikkua. Puristus liikkuu jonossa eteenpäin ja jonon ensimmäinen tekee käännösliikeen, kun saa puristuksen omaan olkapäähän. Jonon viimeinen voi pysäyttää jonon puristamalla seuraavaa molemmista hartioista. Tällä tavalla jono pyrkii kiertämään matkan päässä olevan merkin ja pysähtymään maaliviivan taakse. Jonon jäsenet saavat avata silmänsä vasta, kun ohjaaja toteaa, että joukkue on päässyt jonossa maaliviivan taakse. Nopein joukkue voittaa. Pisteitä voidaan antaa hyvästä tiimityöstä ja tyylistä.

12. Kauppalista

Ryhmä jaetaan kolmen viiva viiden hengen ryhmiin ja ryhmille annetaan paperi ja kynä. Ryhmän tulee valita kirjuri. Osallistujille luetaan "kauppalista", joka sisältää mitä kummallisempia ostoksia ja osallistujien tehtävä on painaa mahdollisimman moni listan asia mieleen. Kun lista on luettu läpi kaksi kertaa, ryhmien tulee yhdessä muistella ja kirjoittaa mahdollisimman monta asiaa listalta. Tehtävän suorittamiseen voi antaa aikaa esim. 5 minuuttia.

Esimerkki kauppalistasta:

- Litra maitoa
- Pitsiliina
- Viiksivahaa
- Ruisleipää
- Pinkkiä hammastahnaa
- Sukelluspuku
- Kynsinauhaa
- Juustoviipaleita
- Kaurahiutaleita
- Tomaatteja
- Kookospähkinä
- Leirinuotio
- Herätyskello
- Pyöräilykypärä
- Iloinen mieli

13. Kuvio

Ryhmän tehtävänä on muodostaa ohjaajan ohjeiden mukaisesti kuvioita. Kuvioiden muodostustapa on melko vapaa, mutta osallistujien tulee pystyä esittelemään muodostettu kuvio. Tehtävää voidaan vaikeuttaa siten, että kielletään puhuminen tai muutama osallistuja toimii sokkona. Alla esimerkkejä kuvioista:

- Kirjain T
- Kirjain S
- Kolmio
- Neliö
- Numero 2
- Sydän
- Linja-auto

14. Rikkinäinen puhelin

Osallistuja keksii lyhyen lauseen ja kuiskaa sen eteenpäin vierustoverille yhden kerran. Seuraava kuiskaa lauseen eteenpäin sellaisena kuin on sen kuullut. Viimeinen osallistuja sanoo lauseen ääneen.

Esimerkkejä lauseista (luotu puppulausegeneraattori.fi sivuston Puppulausegeneraattorilla):

- Toimintamalli yksinkertaistaa meihin kohdistuvaa tietotarvetta
- Ruokalan tarjoama jokapäiväinen kumiperuna-annos havainnollistaa sisäisiä ratkaisumalleja
- Luovien näkemysten huomiointi järkeistää käsitystämme maailmankaikkeudesta

15. Hiljainen rivi

Harjoitus alkaa sillä, että osallistujille kerrotaan, etteivät he voi enää puhua. Ohjaaja antaa ryhmälle ohjeen, jonka mukaan heidän tulee järjestäytyä riviin puhumatta. Riville asetetaan ääripäät, esim. Toisella puolella luokkaa on A ja toisella puolella Ö. Ryhmän tulee keksiä vaihtoehtoisia kommunikointikeinoja rivien muodostamiseen. Sääntöjä voidaan muuttaa myös siten, että vain parille oppilaalle annetaan lupa puhua. Alla ideoita riviin järjestäytymisestä:

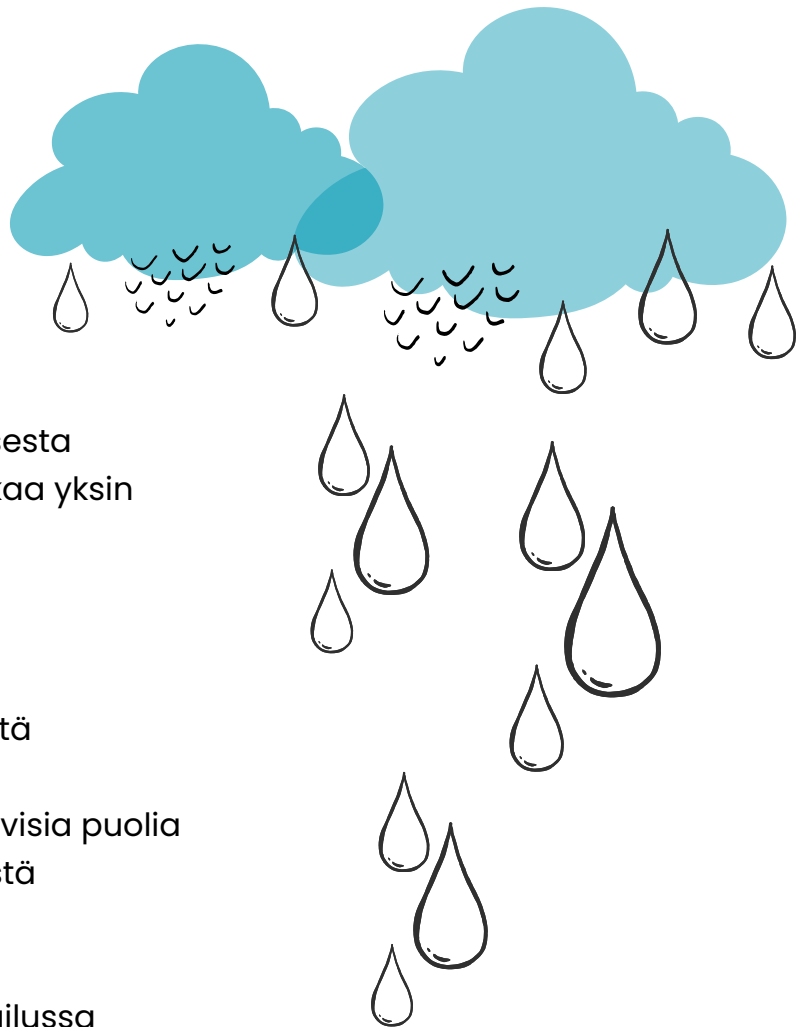
- Etunimen alkukirjaimen mukaan
- Etunimen kirjainten määrän mukaan
- Syntymäpäivän mukaan niin, että kuukautta ei huomioida
- Syntymäkuukauden mukaan
- Sisarusten määrän mukaan
- Asuinkadun ensimmäisen kirjaimen mukaan
- Pituuden mukaan
- Harrastuksen keston mukaan (onko harrastanut jotain 2 tuntia vai 10 vuotta)
- Koulumatkan pituuden mukaan

16. Samanlaisuuden askeleet

Osallistujille arvotaan parit. Parin kanssa asetetaan vierekkäin lähtöviivalle. Ohjaaja alkaa esittää väittämiä ja parin tehtävä on käydä pikainen keskustelu väittämästä. Jos molemmat ovat samaa mieltä väittämästä, he pysyvät paikallaan. Jos toinen on samaa mieltä, mutta toinen eri mieltä, samaa mieltä oleva ottaa yhden askeleen eteenpäin. Lopuksi katsotaan, kuinka kaukana paristaan kukin on. Jos on pysynyt ihan parin vierellä, on väittämien perusteella samantyyppinen ihminen.

Alla esimerkkejä väittämiin:

- Olen aamuvirkku
- Olen tunteellinen
- Osaan neuloa sukat
- Pidän homejuustosta
- Osaan ajaa traktorilla
- Tykkään pukeutua värikkäästi
- Innostun helposti
- Nautin ihmisten seurassa olemisesta
- Tykkään mieluummin viettää aikaa yksin
- Osaan vaihtaa autoon renkaat
- Pidän lukemisesta
- Nukahdan iltaisin helposti
- Tykkään kirpputoreista
- Osaan puhua jotain vierasta kieltä
- Pidän lautapeleistä
- Yritän löytää asioista aina positiivisia puolia
- Pidän ongelmanratkaisutehtävistä
- Pidän kilpailemisesta
- Tykkään kauhuelokuvista
- Minua ei haittaa, jos häviän kilpailussa
- Osaan tehdä taikatempun
- Osaan soittaa jotain soitinta
- Pidän leipomisesta



17. Kommunikaatioharjoitus

Jokaiselle osallistujalle jaetaan kaksi paperia ja kynä. Osallistujien tulee piirtää paperille talo. Talon piirtämiseen voi käyttää apuna seuraavaa kysymyslistaa:

- Onko talo kerros-, omakoti-, rivitalo vai lato?
- Mistä materiaalista talo on tehty?
- Onko talossa ikkunoita? Montako? Ovatko ne suuria vai pieniä?
- Onko talon katto tasainen vai harjakatto?
- Onko talossa savupiippu?
- Onko talossa parveke?
- Millainen ovi talossa on?
- Mitä talon pihalla on?

Seuraavaksi paperi, jolle talo on piirretty, taitetaan kahtia, jotta piirros on piilossa.

Osallistujat jaetaan kolmen hengen ryhmiin. Yksi pienryhmän jäsen valitaan kertojaksi, yksi piirtäjäksi ja yksi havainnoijaksi. Kun roolit on valittu, havainnoija antaa oman talopiirroksensa kertojalle. Kertoja alkaa kuvailla taloa piirtäjälle. Piirtäjän tehtävä on kuunnella kertojaa ja samalla piirtää tyhjälle paperille kuva kertojan kuvailemasta talosta. Hän ei saa puhua. Havainnoija tekee havaintoja tilanteesta.

Vaihdetaan seuraavaksi osia. Nyt uusi havainnoija antaa oman talokuvansa kertojalle.

Tällä kierroksella piirtäjän täytyy ensin kuunnella, mitä kertoja kuvailee talosta ja alkaa piirtää vasta sitten. Kertojan täytyy kuvailla taloa uudestaan silloin, kun piirtäjä piirtää. Kuvailu talosta tulee siis kaksi kertaa. Piirtäjä ei saa puhua. Havainnoija tekee havaintoja tilanteesta.

Kolmannella kierroksella vaihdetaan vielä kerran rooleja ja havainnoija antaa oman talokuvansa kertojalle. Kolmas kierros toteutetaan samalla tavalla, kuin kierros kaksi, mutta nyt piirtäjä saa puhua. Hän saa esittää tarkentavia kysymyksiä ja kommentteja kertojalle. Havainnoija tekee taas havaintoja tilanteesta. Lopuksi katsotaan, kuinka tarkkoja kuvista tuli. Löytyvätkö piirtäjän tekemistä kuvista samat asiat, kuin alkuperäisestä? Harjoitus puretaan keskustelulla.

- Mitä havaitsit ensimmäiseltä kierrokselta?
- Miksi piirroksesta tuli tällainen?
- Mitä havaitsit toiselta kierrokselta?
- Mitä eroa toisella kierroksella oli ensimmäiseen verrattuna?
- Mitä havaitsit kolmannelta kierrokselta?
- Miten kolmas kierros eroaa kahdesta ensimmäisestä?
- Millä kierroksella oli mielestäsi parasta kommunikointia ja miksi?

18. Arvaa, kuka olen

Jokaisen osallistujan selkään kiinnitetään lappu, jossa on jonkun tunnetun henkilön nimi. Osallistujien tehtävä on yrittää selvittää, kenen nimi heidän selkäänsä on kirjoitettu kyselemällä muilta apukysymyksiä. Kysymykset tulee olla muotoiltu niin, että niihin voi vastata kyllä tai ei (esim. Olenko mies? Olenko näyttelijä? Olenko vanha?). Samalta ihmiseltä ei saa kysyä kahta kysymystä peräkkäin.

19. Näkymätön polku

Tarvikkeet: Maalarinteippiä tai katuliitu

Alkuvalmistelut: Maahan piirretään tai teipataan 5x5 kokoinen suuri ruudukko. Ohjaajan täytyy piirtää ruudukko myös itselleen esim. muistivihkoon ja merkitä siihen reitti, jota pitkin osallistujien täytyy kulkea ruudukon läpi. Ruudut saavat olla vierekkäin tai niin, että kulmat koskevat toisiinsa.

Osallistujat asettuvat jonoon ja jonon ensimmäinen astuu ruudukkoon jollekin ruudulle. Jos ruutu on ohjaajan määrittelemä "sallittu" ruutu, ohjaaja kertoo, että osallistuja saa astua seuraavallekin ruudulle. Jos ruutu on sellainen, jolle ei saa astua, osallistuja palaa jonon perälle ja seuraava saa yrittää löytää seuraavan ruudun.

20. Ilmapallokisa

Tarvikkeet: Ilmapallo ja varapallo, jos ensimmäinen hajoaa

Ryhmälle annetaan täyteen puhallettu ilmapallo ja ryhmän tehtävä on pitää pallo ilmassa mahdollisimman kauan. Jokainen ryhmän jäsen saa koskea palloon vain yhden kerran.

21. Tuntematon ystävä

Osallistujille jaetaan laput, joihin heillä on minuutti aikaa kirjoittaa itseään mahdollisimman hyvin kuvaavia asioita. Laput kerätään ja jaetaan uudelleen satunnaisesti. Osallistujat yrittävät nyt löytää lapun oikean omistajan.



Heittäytyminen ja luottamuksen rakentaminen



1. Eläinten vanhainkoti

Osallistujat asettuvat piiriin ja heille kerrotaan, että he ovat eläinten vanhainkodin asukkaita. Asukkailla ei ole hampaita, jonka vuoksi huulet ovat hampaiden päällä. Harjoitus alkaa sillä, että jokainen ottaa vakavan ilmeen ja keksii, mikä eläin on. Tämän jälkeen jokainen ringissä vuorollaan katsoo vierustoveria silmiin ja sanoo eläimen nimen niin, että hampaat eivät saa näkyä. Jos sanoja tai se, jolle sanotaan alkaa nauraa, hänelle annetaan aplodit mokaamisen kunniaksi. Samaa eläintä ei voi sanoa kahta kertaa.

2. Suomalaiset bussipysäkillä

Osallistujat ovat bussipysäkillä ja katselevat vain varpaita välttääkseen muiden ihmisten katseet. He asettuvat tiiviiseen piiriin ja laskevat katseet maahan. Osallistujien pitää valita piiristä jonkun varpaat. Kun ohjaaja huutaa "Bussi tulee!" osallistujat nostavat katseensa siihen henkilöön, jonka varpaat on valinnut. Jos katseet kohtaavat hänen kanssaan, osallistujat huutavat "kääk" ja vaihtavat keskenään paikkaa.

3. Pat-Pat

Osallistujat asettuvat piiriin ja yksi jää keskelle. Keskellä oleva osallistuja alkaa kävellä "pingviinikävelyä" kohti jotakuta ringissä seisovaa hokien samalla "pat-pat-pat-pat". Kun hän on päässyt ringissä olevan luokse, hän kysyy "Pat pat?" johon ringissä olija vastaa samalla tavalla. Sitten keskellä ollut hyppää ympäri, sanoo taas "pat" ja lähtee pingviinikävelyllä kohti seuraavaa. Nyt ringissä ollut seuraa häntä samalla tavalla hokien "pat-pat-pat-pat". Kun he pääsevät uuden osallistujan luo, ensimmäisenä ollut kysyy taas "pat pat?" ja uusi ringissä oleva vastaa. Nyt kysyjä hyppää ensin ympäri ja sanoo "pat", jonka jälkeen toinen ringissä ollut hyppää ympäri. Kysyjä on nyt jonon keskellä. Taas lähdetään pingviinikävelyllä kohti seuraavaa osallistujaa. Tätä jatketaan, kunnes jonoon on saatu kerättyä kaikki osallistujat.



4. Rikkinäinen TV

Osallistujat asettuvat jonoon. Muut jonossa olevat kääntyvät selin jonossa ensimmäisenä olevaan. Ensimmäiselle annetaan aiheeksi jokin tilanne, esimerkiksi "olin kalastamassa ja putosin veneestä". Ensimmäinen antaa jonossa seuraavalle merkin kääntyä ympäri, esim. koskettamalla olkapäälle ja esittää annetun aiheen äänettä. Jonossa toisena oleva yrittää muistaa näkemänsä ja koskettaa seuraavan olkapäätä ja esittää näkemänsä esityksen seuraavalle. Kun jono on käyty läpi, viimeinen saa arvata, mitä tilannetta haettiin.

Esimerkkejä tilanteista:

- Koira söi kotiläksyt
- Kaaduin pyörällä
- Voitin juoksukilpailun
- Kiipesin puuhun etsimään käpyjä
- Rakensin lumiukon
- Leivoin syntymäpäiväkakun
- Löysin maasta 5€ setelin
- Söin pahanmakuista jäätelöä
- Tutkin muurahaisten reittejä

5. Minä olen puu

Osallistujista valitaan yksi vapaaehtoinen. Hän asettuu kaikkien näkyville ja sanoo "minä olen puu" samalla hän muodostaa itsestään puun. Seuraava osallistuja liittyy mukaan still-kuvaan ja keksii itselleen edelliseen sopivan roolin, esim. "minä olen orava, joka kiipeää puuhun". Näin jatketaan, kunnes jokainen ryhmän jäsen on mukana kuvaelmassa. Still-kuvalle voidaan antaa aluksi aihe esim. ensimmäinen koulupäivä. Kuvaelman ei aina tarvitse alkaa puusta.

6. Hilavitkutin

Tämä harjoitus on samankaltainen, kuin Minä olen puu-harjoitus. Osallistujien tulee muodostaa ihmekone hilavitkutin. Osallistujat miettivät itselleen liikkeen ja äänen. Ensimmäinen asettuu kaikkien näkyville ja alkaa tehdä liikettä ja ääntä. Seuraava liittyy mukaan niin, että hänen liikkeensä ja äänensä sopivat edelliseen. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat mukana.

7. Niin, ja!

Ohjaaja aloittaa kertomaan tarinaa. Osallistujien tehtävä on omalla vuorollaan jatkaa tarinaa sanoilla "niin, ja!" ja lisätä oma jatko. Tarinassa jo tapahtunutta ei saa tyrmätä, vaan siihen täytyy aina lisätä jotain. Esimerkki tarinasta: Tässä on meri, jossa on paljon kaloja (aloitus). Niin, ja jokainen kala on erivärinen. Niin, ja kalaparvessa asui myös yksi harmaa kala. Niin, ja harmaalla kalalla oli ystävänään merenneito. Niin, ja merenneito lauloi harmaalle kalalle, kun harmaa kala oli surullinen. Niin, ja kerran mereen upposi laiva...

8. Rikkinäinen tabletti

Tarvikkeet: Paperia ja kyniä

Osallistujat asettuvat jonoon. Jonon viimeiselle näytetään yksinkertainen piirros, jonka hän piirtää edessä seisovan selkään. Kuva piirretään aina seuraavan selkään, kunnes jonon ensimmäinen piirtää kuvan paperille. Sitten voidaan vertailla, onko kuva samannäköinen, kuin alkuperäinen.

9. Romeo ja Julia

Osallistujat asettuvat piiriin ja vakavoittavat ilmeensä.

Ensimmäinen osallistuja kääntyy katsomaan vieressään olevaa ja sanoo

- Voi Juulia Juulia! Jos rakastat minua, hymyilisitkö minulle?

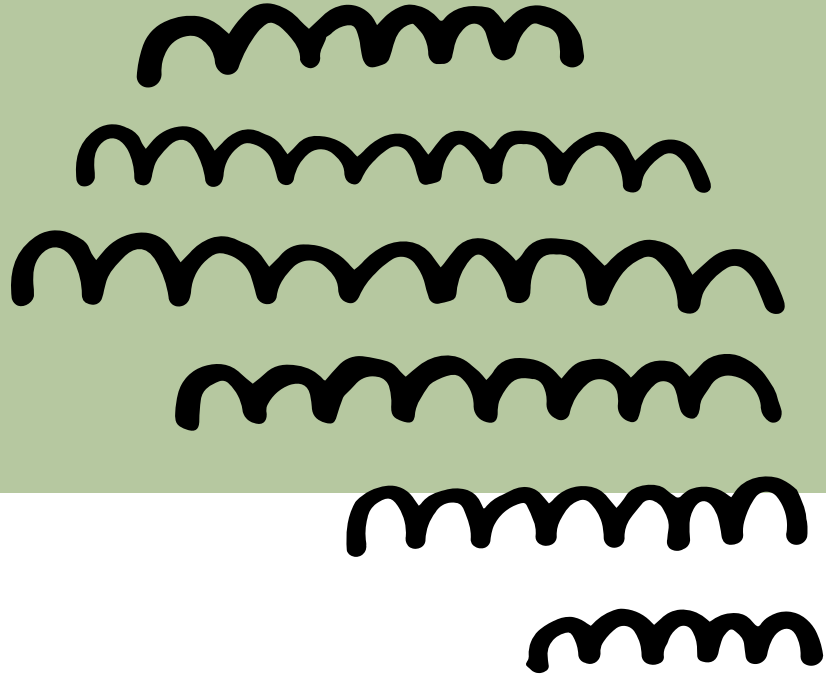
Vieruskaverin on pysyttävä vakavana ja vastattava

- Voi Roomeo Roomeo. Kyllä minä sinua rakastan, mutta jos hymyilen, surma minut vie.

Seuraavaksi Juuliasta tulee Roomeo ja hän häännyy piirissä seuraavan puoleen ja sanoo Roomeon vuorosanat. Jos jompikumpi hymyilee tai alkaa nauraa, hän putoaa pois pelistä. Muiden täytyy tarkkailla hiljaa äänessä olevien reaktioita. Peli päättyy, kun jäljellä on enää kaksi pelaajaa.

10. kättä, 3 jalkaa

Ryhmä jaetaan 3-5 hengen joukkueisiin. Ohjaaja ilmoittaa, montako kehonosaa pitää koskettaa lattiaan. Esim. 2 kättä, 3 jalkaa ja 1 peppu. Ryhmän täytyy mahdollisimman nopeasti järjestäytyä niin, että vain annettu määrä kehonosia koskettaa lattiaa. Nopein ryhmä saa pisteen.



11. Samassa veneessä

Tarvikkeet: Maalarinteippiä

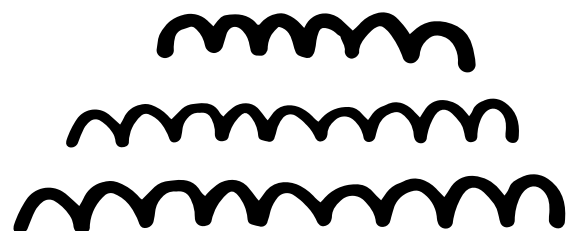
Lattiaan tehdään maalarinteipillä pieni vene. Osallistujien on mahdollista veneeseen yhtä aikaa. Kukaan ei saa pudota laidan yli.

Jos ryhmä on hyvin pieni, voidaan harjoitus tehdä mahdollistamalla koko luokka esim. suuren pahvilaatikon kyytiin.

12. Saaret tulvassa

Osallistujat jaetaan pareiksi ja jokaiselle parille annetaan sanomalehtiarkki. Sanomalehtiarkki lasketaan lattialle ja parin täytyy mahtua sen päälle. Sanomalehtiarkki toimii parin kotisaarena. Välillä "tulvavesi nousee" ja upottaa osan saaresta, jolloin ohjaaja pyytää paria taittamaan arkin puoliksi. Edelleen molempien on pysyttävä kotisaaren päällä, ettei tulvavesi vie mennessään.

Se pari, jonka molemmat osapuolet pysyvät sanomalehtiarkin päällä pisimpään, on voittaja.



Jotain kivaa yhdessä

1. Guggenheim

Osallistujille jaetaan ruutupaperit, joihin piirretään taulukko. Taulukon ylimmälle riville keksitään kategoriat esim. kaupunki, eläin, kehonosa, ruoka ja valtio. Taulukon vasemmalle reunalle merkitään kierrokset. Kun kierros alkaa, ohjaaja arpoo kirjaimen, jolla pelataan. Osallistujien täytyy kirjoittaa taulukkoon jokaisesta kategoriasta sana, joka alkaa annetulla kirjaimella.

Esim. Kirjain on K: Kuopio, Kissa, Kallo, Kinkkukiusaus, Kiina

Se, joka on ensimmäisenä saanut taulukonsa täytettyä annetun kirjaimen mukaan, huutaa "guggenheim!" Muiden tulee lopettaa kirjoittaminen silloin siihen. Pisteitä saa jokaisesta oikein täytetystä kohdasta. Virheellisesti täytetystä kohdasta tulee -1 pistettä.

2. Laumaäly

Osallistujat tarvitsevat kynän ja paperia. Ohjaaja kirjoittaa taululle kaksi adjektiivia ja osallistujien tulee pohtia itsekseen jokin asia, esine, eläin tai muu, jota adjektiivit kuvaavat ja kirjoittaa se omaan paperiin. Osallistujien pitää myös pohtia, miten muut vastaisivat.

Esimerkki: Adjektiivit ovat söpö ja karvainen. Oppilaat pohtivat, että koira on söpö ja karvainen. Koira olisi myös sellainen, jonka muut todennäköisesti vastaisivat. Myös chinchilla on söpö ja karvainen, mutta sitä ei kovin moni vastaisi. Kannattavaa olisi siis vastata koira.

Pisteet lasketaan niin, että jos viisi oppilasta on vastannut koira, kukin saa viisi pistettä. Jos vain yksi oppilas on vastannut chinchilla, hän saa yhden pisteen. Peliä voidaan pelata useampi kierros ja lopuksi lasketaan pisteet. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa

3. Lakanalentis

Tarvikkeet: kaksi lakanaa tai muuta isoa kangasta, pallo

Ryhmä jaetaan puoliksi ja kummallekin joukkueelle annetaan lakana. Joukkueitten väliin voidaan laittaa esim. tuoleja tai maahan voidaan piirtää "kielletty alue" jolle ei saa astua. Joukkueiden tehtävä on heittää palloa toisilleen lakanalla. Myös kiinniottaminen tapahtuu lakanalla. Kaikkien täytyy pitää ainakin yhdellä kädellä kiinni lakanasta. Lakanan kanssa saa liikkua. Laskekaa, montako koppia saatte pudottamatta palloa.

4. Lännen nopein

Osallistujat ovat piirissä ja yksi on keskellä. Keskellä oleva pyörähtää ympäri ja osoittaa jotain piirissä seisovaa. Hän sanoo piirissä seisijan nimen ja tämä menee kyykkyy. Kyykkyy menijän molemmilta puolilta osallistujat yrittävät pudottaa toisen osoittamalla toista sormella ja sanomalla "PAM!" mahdollisimman nopeasti. Se, joka on hitaampi tai ei ehdi tehdä mitään, menee keskelle.

5. "Marja-Liisa"

Alkuasetelma on sama, kuin lännen nopeimmassa. Kun keskellä oleva osoittaa piirissä olevaa osallistujaa, hänen tulee antaa tälle jokin rooli. Osoitettu toimii roolinsa mukaan ja yksi hänen kummallakin puolellaan olevaa osallistujaa avustaa. Jos osallistuja jäätyy tai ei tiedä, mitä pitää tehdä, hän joutuu keskelle. Alla esimerkkejä rooleista ja avustajien tehtävistä:

- Marja-Liisa: keskellä oleva alkaa hiihtää ja hokea "emmie jaksat!". Sivuilla olevat tuulettavat ja hokevat "kylsie jaksat!"
- Leivänpaahtin: Sivuilla olevat tekevät käsistään suuren leivänpaahtimen ja keskellä oleva hypähtää leivänpaahtimessa ja sanoo "boing"
- Katulamppu: Keskellä oleva nostaa kädet pänsä päälle ympyrän muotoon, ja sivuilla olevat ovat pieniä koiria, jotka pissaavat lampun juurelle
- Norsu: Keskellä oleva tekee kädestään kärsän ja sanoo "nuuut!" Sivuilla olevat tekevät norsulle käsistään suuret korvat
- 007: Keskellä oleva muodostaa käsistään aseensa ja poseeraa sen kanssa. Sivuilla olevat leyhyttelevät itseään käsillään ja sanovat "uuu James!"
- Marilyn: Keskellä oleva pitelee kuvitteellisia helmojaan alhaalla ja sivuilla olevat leyhyttelevät helmoja ylöspäin

6. Bemu

Käydään piiriin seisomaan haarat levälleen. Piirin keskellä vieritetään palloa ja yritetään saada pallo toisen haarojen välistä läpi. Käsillä saa estää. Viereisen haarojen välistä palloa ei saa heittää, koska se olisi liian helppoa. Kun pallo menee ensimmäisen herran jonkun haarojen välistä, kyseinen henkilö kääntyy selkään piirin keskustaan päin ja jatkaa haarojen välin puolustusta siltä puolelta. Kun pallo menee toisen kerran haarojen välistä, henkilö tippuu.



7. Kuuma peruna

Osallistujat asettuvat piiriin ja heille annetaan jokin kädessä pidettävä esine esim. hernepussi tai pallo. Ohjaaja kertoo jonkin kategorian, esim. eläin ja asettaa yhden minuutin aikarajan. Osallistujien tehtävä on mahdollisimman nopeasti keksiä jokin sana kategoriasta. Sanan saa sanoa vasta, kun esine on omassa kädessä. Kun on sanonut sanan, esineen saa antaa seuraavalle. Esinettä ei saa heittää. Samaa sanaa ei saa sanoa useaan kertaan. Jos sanoo sanan, jonka joku on jo sanonut, joutuu keksimään uuden. Se, jonka käteen esine jää, kun aika loppuu, putoaa pelistä pois. Kategoriat voivat olla mielikuvituksellisia esim. "asia, jolla voit kaivaa kuopan" tai "asia, jonka voit laittaa taskuun"

8. Lippiksen ryöstö

Ryhmä jaetaan kahtia ja joukkueet muodostavat jonot vastakkain. Jonojen välissä on hyvä olla matkaa parikymmentä metriä. Ohjaaja menee seisomaan keskelle ja pitelee ojennetussa kädessään lippistä. Kun hän huutaa hep, molempien jonojen ensimmäiset yrittävät ehtiä napata lippiksen ennen toista. Lippiksen napannut yrittää viedä sen oman joukkueensa puolelle ja toisen joukkueen pelaaja yrittää ottaa häntä kiinni. Jos lippiksen napannut pääsee oman joukkueensa puolelle, toisen joukkueen pelaaja siirtyy myös sinne. Jos toisen joukkueen pelaaja on saanut lippiksen napanneen kiinni, he siirtyvät sen pelaajan joukkueeseen jonon viimeiseksi. Tällä tavalla yritetään kerätä kaikki vastajoukkueen pelaajat omaan tiimiin.

9. Venytys

Osallistujat asettuvat piiriin lähemmäksi toisia, että jokainen seisoo jalat yhdessä. Pieni hajurako saa olla. Valitaan aloittaja, joka avaa pelin siirtämällä toista jalkaansa niin, että se koskettaa vieressä olevan jalkaa. Piirissä seuraavan täytyy siirtää sitä jalkaa, johon edellinen on koskettanut. Hän siirtää oman jalkansa seuraavan jalkaan kiinni. Tällä tavalla edetään piirissä. Pelaajat saavat liikuttaa jalkaansa vain omalla vuorollaan ja vain sitä, johon toinen pelaaja koskettaa. Pelin tavoitteena on pudottaa toinen pelaaja tekemällä hänen asennostaan niin hankala, että hän horjahtaa. Jos pelaaja horjahtaa tai kaatuu, hän putoaa pelistä pois. Toisiin pelaajiin ei saa koskea käsillä. Pelin voittaa ne kaksi, jotka ovat viimeisenä jäljellä pelissä.

10. Hassut tarinat

Osallistujille jaetaan ruutupaperi ja kynä. Heidän tulee kirjoittaa kolme RIVIÄ tarinaa annetusta aiheesta. Kun kolme riviä on kirjoitettu, paperi taitetaan niin, että vain viimeinen rivi on näkyvässä. Viimeisellä rivillä saattaa olla vain yksi sana. Paperi annetaan seuraavalle ja hänen tulee jatkaa tarinaa näkyvässä olevan rivin perusteella. Taitetun paperin alle ei saa kurkkia. Paperien tulee kiertyä niin, että kaikki osallistujat ovat kirjoittaneet kaikkiin papereihin kolme riviä. Lopuksi hassut tarinat luetaan ääneen. Jos ryhmässä on paljon osallistujia, tämän harjoituksen voi toteuttaa myös pienryhmissä, jotta tarinoista ei tulisi niin pitkiä.

11. Tavujono

Osallistujat asettuvat piiriin. Osallistujien täytyy alkaa taputtaa yhteistä rytmiä niin, että ensin lyödään käden yhteen ja sitten reisiin. Tempo voi olla alussa hidas ja sitä voidaan nopeuttaa, jotta pelistä tulisi vaikeampi. Yhdessä sovitaan kategoria, jonka sanoja käytetään, esimerkiksi hedelmät. Jokainen vuorollaan sanoo kategoriaan kuuluvan sanan "tavuttamalla" sen rytmiin sopivaksi, esim. Ap-pel-sii-ni. Heti, kun edellinen lopettaa, seuraavan täytyy sanoa oma sanansa. Tempon täytyy pysyä koko ajan samana. Jos joku ei saa sanottua mitään, ei pysy rytmissä tai sanoo saman, joka on jo sanottu, hän tipahtaa pelistä pois.

12. Silmäniskumurhaaja

Osallistujat istuvat piirissä ja sulkevat silmänsä. Ohjaaja kiertyä piiriin ja piirtää yhden selkään rastin, jolloin tästä tulee silmäniskumurhaaja. Sovitusta merkistä osallistujat saavat avata silmänsä ja alkavat tarkkailla toisiaan. Silmäniskumurhaaja murhaa muita osallistujia vinkkaamalla silmää. Murhattu voi esim. kääntyä selin piiriin tai mennä lattialle makaamaan sen merkiksi, että hänet on murhattu. Toiset yrittävät arvata kuka murhaaja on. Murhatut eivät voi arvata tai paljastaa murhaajaa. Jäljelle jääneet pelaajat voivat epäillä ja todistaa, eli paljastaa murhaajan arvaamalla kuka hän on. Silloin pitää nostaa käsi ylös ja sanoa: "Epäilen". Jonkun toisen pitää sanoa: "Todistan". Sen jälkeen heidän pitää yhtä aikaa osoittaa epäilemänsä henkilöä. Mikäli he osoittavat samaa ja osuvat oikeaan, peli päättyy. Jos he osoittavat eri henkilöitä tai ovat väärässä epäilyssä, he joutuvat pelistä pois. Silmäniskumurhaaja pyrkii murhaamaan kaikki pois pelistä.

13. Hyvän mielen tehtävä

Tarvikkeet: A4-papereita, kyniä

Jokaiselle osallistujalle varataan A4-kokoinen paperiarkki. Jokainen kirjoittaa oman nimensä keskelle paperia selkeän kokoisilla kirjaimilla. Kun jokaisessa paperissa on nimi, paperit jätetään omalle paikalleen. Osallistujien tulee lähteä kiertämään ympäri luokkaa ja kirjoitella mukavia asioita muista ryhmän jäsenistä. Osallistujille voi kertoa, että yritetään välttää käyttämästä "ihan kiva" tai "mukava". Tarkoituksena olisi yrittää pohtia ryhmäläisten kaikenlaisia hyviä puolia. Esille voi laittaa luonnesanalistan tai adjektiivilistan tueksi, jotta osallistujat oppisivat myös uusia tapoja kuvailla ryhmäläisten hyviä puolia. Kirjoittamiseen voidaan antaa aikaa noin 10 minuuttia, jotta kaikki ehtivät käydä kirjoittamassa jotain mahdollisimman moneen paperiin. Tehtävä voidaan purkaa niin, että jokainen valitsee omasta paperistaan yhden sellaisen sanan, josta tuli erityisen hyvä mieli ja esittelee sen muille.

14. Yksi totuus ja yksi vale

Jokainen osallistuja keksii itsestään kaksi väitettä, yhden totuuden ja yhden valheen. Muut yrittävät arvata, kumpi väitteistä on totta ja kumpi valhetta.

15. Laula se!

Osallistujat asettuvat piiriin ja piirin keskelle lattialle laitetaan esim. sanomalehdestä tehty rulla tai talouspaperirullan pahvinen hylsy. Se toimii karaoken mikrofonina. Ohjaaja sanoo jonkin sanan ja osallistujien tulee keksiä kappale, jossa sana esiintyy. Sana saa olla taivutettu ja se saa olla myös englanniksi tai ruotsiksi. Kun joku keksii kappaleen, jossa sana esiintyy, hän nappaa "mikrofonin" ja alkaa laulaa kyseistä kappaletta. Jokaisesta laulemuksesta kappaleesta saa pisteen. Eniten pisteitä kerännyt voittaa.

16. Tuo minulle

Osallistujat jaetaan muutamaaan pienempään joukkueeseen. Ohjaaja sanoo jonkin asian, jonka joukkue tuo. Asia voi olla hyvinkin konkreettinen tai sellainen, jonka löytämiseen tarvitaan luovuutta. Esim. Tuo minulle kivi. Tuo minulle jotain keltaista. Tuo minulle ilo.

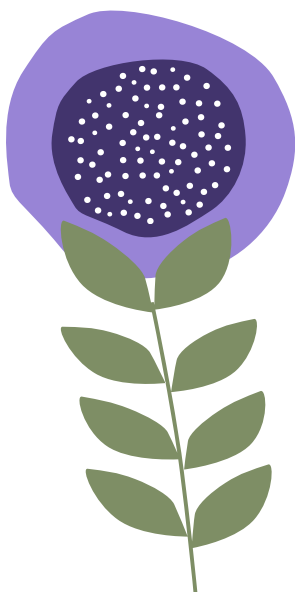
Nopeinten pyydetyn asian ohjaajalle toimittanut joukkue saa pisteen.

17. Ihmissusi

Ihmissusi on hauska peli pelattavaksi isolla porukalla. Ihmissuden säännöt vaativat perehtymistä, sillä niissä on paljon yksityiskohtia.

Löydät Ihmissusileikin ohjeet tästä linkistä:

<https://ajanvietetta.wordpress.com/2018/06/22/ihmissusi/>



18. Nimipallo

Tarvikkeet: Pallo

Osallistujat asettuvat piiriin ja yksi menee piirin keskelle pallo käsissään. Keskellä oleva heittää pallon suoraan ylöspäin ja huutaa toisen osallistujan nimen. Muiden täytyy samalla lähteä juoksemaan pakoon ja se, kenen nimi sanottiin koettaa ottaa pallon mahdollisimman nopeasti kiinni. Kun hän saa pallon kiinni, hän huutaa SEIS ja muiden on pysähdyttävä. Pallon kanssa saa ottaa kaksi askelta, jonka jälkeen pallon kiinni saanut koettaa polttaa jonkun heittämällä palloa. Jos pallo osuu johonkin osallistujista, hän putoaa pelistä pois. Jos pallo ei osu, peli jatkuu ilman muutoksia. Heittäjä pääsee seuraavaksi piirin keskelle huutamaan nimen.

19. Hassut piirroshahmot

Tarvikkeet: A4 kokoisia paperiarkkeja, kyniä

Osallistujille jaetaan paperit. Paperin ylälaitaan piirretään pää ja kaula. Jokainen saa itse tyyliä piirroksensa juuri sellaiseksi, kun haluaa. On kuitenkin tärkeää, että pään ja kaulan piirtämiseen käytetään paperista noin yksi neljäsosa. Kun pää ja kaula on piirretty, paperi taitetaan siten, että kaulasta jää ihan pienet viivat vain näkyviin.

Paperi annetaan seuraavalle, joka piirtää hahmolle keskivartalon. Paperi taitetaan taas niin, että edellisestä piirroksista näkyy vain pieni siivu. Seuraavaksi hahmolle piirretään alavartalo ja lopuksi jalat. Lopuksi paperi avataan ja katsotaan, millaisia hahmoja on saatu piirrettyä yhdessä.



20. Pulmapähkinät

- Palkinto

Palkinto on hoksaamisleikki, jossa tehtävänä on keksiä millä perusteella saa palkinnon. Ohjaaja kertoo valitsevansa kuka saa palkinnon ja sanoo kun on tehnyt päätöksensä. Valinta tapahtuu oikeasti sen jälkeen, kun ohjaaja toteaa tehneensä päätöksen. Ensimmäinen, joka tuottaa jonkun selkeän äänen päätöksen jälkeen, saa palkinnon. Jatketaan riittävän monta kierrosta, kunnes joku keksii, millä perusteella palkinnon saaja valitaan.

- Antiikkikauppa

Antiikkikaupassa myydään kaikkea vanhaa, mutta ei mitään uutta. Siellä myydään mm. sormuksia, tuoleja, rubiineja, puhelimia, haarukoita ja satukirjoja. Kaupassa ei myydä mm. kaappeja, paitoja, solmioita, kännyköitä, kynttilöitä ja klemmareita. Mitä muuta kaupassa myydään?

Ratkaisu: kaupassa myydään vain asioita, joissa on u-kirjain, eli mitään ei myydä uutta (ilman u-kirjainta).

- Matkalla kaupunkiin

Mies oli matkalla kaupunkiin ja häntä vastaan tuli kärri, jota veti kaksi hevosta ja ohjasi kaksi miestä. Lavalla oli seitsemän naista, joilla jokaisella oli kori. Jokaisessa korissa oli kissa, ja jokaisella kissalla oli 3 pentua. Kärri seurasi toinen kärri, jota veti yksi hevonen ja ohjasi yksi mies. Kärrien lavalla oli 13 possua. Kuinka monta elävää olentoa oli matkalla kaupunkiin?

Ratkaisu: Yksi. vain mies oli matkalla kaupunkiin ja muut tulivat häntä vastaan, eli he matkasivat poispäin kaupungista

- Ralli

Viisi kilpa-autoa osallistui ralliin. Violetti sijoittui kolmanneksi. Keltainen voitti violetin auton. Punainen ei tullut viimeiseksi, mutta hävisi keltaiselle. Vihreä auto ei voittanut. Sininen voitti keltaisen auton. Miten autot sijoittuivat?

Ratkaisu: 1. Sininen 2. Keltainen 3. Violetti 4. Punainen 5. Vihreä

Rentoutuminen

1. Hiljaisuuden kuuntelu

Osallistujat ottavat omalla paikallaan mukavan asennon ja sulkevat silmänsä. Kukaan ei saa tehdä minkäänlaista ääntä ja kaikkien on pysyttävä aivan paikallaan.

Osallistujia kehoitetaan kuuntelemaan, mitä ääniä hiljaisuudessa on muutaman minuutin ajan. Rentoutus voidaan purkaa alla olevien kysymysten avulla viittaamalla sen merkiksi, että on kuullut äänet.

- Kuulitko ilmaston hurinan?
- Kuulitko ääniä viereisestä luokasta tai käytävältä?
- Kuulitko kellon viisarin raksahduksen?
- Kuulitko muiden tilassa olevien hengityksen?
- Kuulitko ääniä ulkoa?
- Havainnoi itsekin ääniä ja keksi lisää kysymyksiä :)

2. Havainnointi

Osallistujat ottavat omalla paikallaan mukavan asennon ja sulkevat silmät. Tärkeää on, että harjoituksen aikana ei puhuta mitään. Ohjaaja pyytää osallistujia hengittämään pari kertaa syvään. Rauhallisella äänellä ja rauhalliseen tahtiin, osallistujia kehoitetaan keskittymään kerralla yhteen alla olevista asioista:

- Mitä kuulet?
- Miltä tuntuu? Onko kylmä, kuuma?
- Miten kätesi/jalkasi ovat?
- Miltä vaatteet tuntuvat päälläsi?
- Miltä luokassa tuoksuu?

Harjoituksen voi lopettaa herättelemällä osallistujia lempeästi. Osallistujat voivat tehdä loppuun nopean venytyksen ja hartioiden ravistelun.

3. Hengitysharjoitus

Osallistujien tulee istua ryhdikkäästi. Ensin hengitetään kolme kertaa niin syvään, kuin pystyy. Sen jälkeen hengitetään hitaasti sisään nenän kautta ja lasketaan samalla mielessä neljään. Kun keuhkot ovat täynnä, hengitystä pidätetään ja samalla lasketaan neljään. Uloshengityksellä keuhkot puhalletaan tyhjiksi rauhallisesti suun kautta ja lasketaan taas samalla mielessä neljään. Ennen seuraavaa hengenvetoa hengitystä pidätetään ja lasketaan samalla neljään.

4. Yhdessä laskeminen

Osallistujat asettuvat rinkiin ja sulkevat silmänsä. Osallistujat alkavat laskea numeroita yhdestä (1) ylöspäin niin, että kukin osallistuja sanoo yhden numeron. Osallistujat eivät saa sanoa seuraavaa numeroa, mikäli edellisen numeron sanoja istuu hänen vieressään. Mikäli kaksi tai useampi osallistuja sanoo järjestyksessään seuraavan numeron yhtä aikaa, aloitetaan alusta, numerosta 1. Mihin numeroon asti osallistujat pääsevät?

5. Huutorentoutus

Ohjaaja heittää paperilennokin, hernepussin, frisbeen tai muun vastaavan ilmaan. Osallistujien tehtävä on huutaa niin lujaa, kuin pystyvät, sen ajan, kun heitetty esine on ilmassa. Heti, kun esine osuu takaisin maahan, osallistujien pitää hiljentyä.

6. Pienet äänet

Osallistujat ottavat mukavan asennon ja sulkevat silmänsä. Osallistujilla ei ole lupaa alkaa juttelemaan, mutta he saavat tehdä pieniä ääniä, kuten huokauksia, koputuksia, naksahduksia, kahinaa... Osallistujien täytyy myös kuunnella, millaisia ääniä muut tekevät. Tavoitteena on, että äänet eivät tulisi päällekkäin.

7. Jalka lattian läpi

Osallistujat jaetaan pareihin. Parin olisi hyvä olla sellainen, joka tuntuu turvalliselta. Toinen parista asettuu lattialle selinmakuulle ja ojentaa jalkansa suoraksi ylöspäin. Toinen tukee maassa makaavan jalkaa ja taivuttaa sitä vielä hieman taaksepäin, jotta jalassa tuntuu pieni venytys. Tässä asennossa ollaan noin minuutti. Kun minuutti on kulunut, lattialla makaava sulkee silmänsä ja pari alkaa hitaasti laskea jalkaa kohti lattiaa pitäen nilkasta kiinni. Lattialla makaavalle pitäisi tulla tunne, että hänen jalkansa menee lattiasta läpi.

Ryhmäyt- täviä OPISKELUTEHTÄVIÄ

1. Mitä tiedämme aiheesta?

Osallistujat jaetaan 3-4 hengen pienryhmiin. Ohjaaja kertoo, mitä aihetta tämän oppitunnin aikana aletaan opiskella. Pienryhmät saavat muutaman minuutin ajan pohtia yhdessä, minkälaista taustatietoa heillä jo on aiheesta ja kirjata nämä asiat ylös.

Jokainen ryhmä esittelee omat ajatuksensa muille.

2. Aihepiirin sanasto

Osallistujat tarvitsevat kynän ja paperia. Heille annetaan hyvin lyhyt aika, esim. 1 minuutti, jonka aikana heidän täytyy kirjoittaa paperille yksittäisiä sanoja, jotka liittyvät opiskeltuun aihepiiriin. Kun aika on päättynyt, käydään läpi, mitä sanoja kukin on kirjoittanut. Jokaisesta sanasta, jota ei löydy muiden listalta, saa yhden pisteen.

3. Opeta minulle

Ryhmä jaetaan 3-4 hengen pienryhmiin ja jokaiselle jaetaan esim. koealueesta oma kappale tai sivumäärä, joka täytyy opiskella hyvin. Kun jokainen pienryhmän jäsen on opiskellut oman alueensa riittävän hyvin, hän opettaa tärkeimmät asiat muulle pienryhmälle.

4. Aliaskertaus

Ohjaaja kirjoittaa opiskeltavan aiheen sanoja lapuille ja jakaa laput osallistujille. Osallistujat saavat vuorotellen koettaa selittää oman sanansa muille Alias-pelin tyyliin ja muut koettavat arvata, mikä sana on kyseessä. Sanojen selittäminen voidaan toteuttaa myös pienryhmissä.

5. Ryhmiinjakoideoita

- Valokuvat tai postikortit

Lehdestä leikatut kuvat, valokuvat tai postikortit toimivat hauskana ryhmiin jakamisen välineenä, kun ne leikkaa 2–6 osaan. Osallistujat saavat nostaa pussista itselleen palasen ja lähteä sitten etsimään, kenellä on kuvan muut palaset.

- Eläinten äänet

Tämä jakotapa vaatii hieman heittäytymistä. Ohjaaja kirjoittaa lapuille eläimiä ja laittaa laput hattuun tai pieneen pussiin. Jokainen osallistuja nostaa yhden lapun ja koettaa etsiä ryhmänsä äänтелеillä omassa lapussaan lukeneen eläimen tavoin. Eläinten kannattaa olla sellaisia, joiden äänet ovat helppoja tehdä ja tunnistaa, esim. lammas, hevonen, koira, kissa, lehmä, lintu tai sammakko

- Pelikortit/UNO-kortit

Peli- ja UNO-korttien avulla ryhmät saadaan arvottua kätevästi. Jokainen nostaa vuorollaan korttipakasta yhden kortin ja ryhmät muodostuvat saman maan, saman värin tai saman numeron mukaan

- Oma esine

Jokainen osallistuja tuo ohjaajalle pienen esineen, esim. pyyhkeeseen, avaimenperän, sormuksen tai kolikon. Jokaisen täytyy muistaa oma esineensä. Ohjaaja laittaa esineet ryhmiin tietämättä kenelle mikäkin esine kuuluu. Nämä ovat sitten ne ryhmät, joihin osallistujat menevät.

- Akvaario

Jokaiselle jaetaan yksi lappu, jossa (mielikuvituksellisen) kalalajin nimi ja tietoja kalalajista. Tietojen perusteella tulisi muodostaa tietyn kokoisia toimivia kalaparvia. Valmis parvi istuu alas odottamaan. Akvaarioharjoitusta voidaan käyttää esimerkiksi hauskana tapana koota tietyn kokoisia ryhmiä jotain toista aktiviteettia varten.

- Ryhmien muodostaminen samanlaisuuden mukaan

Ohjaaja voi kehottaa osallistujia ottamaan itselleen parin, jolla on saman värinen paita, sama syntymäkuukausi, sama lemmikki tai muu yhdistävä tekijä. Tästä voidaan luoda vielä pienryhmä yhdistämällä kaksi paria neljän hengen ryhmäksi toisen säännön mukaan

LÄHTEET JA HYÖDYLLISIÄ LINKKEJÄ

Leikkipankki

<https://www.leikkipankki.fi/haku>

Pomelipedia

<https://wiki.isosten.net/wiki/Luokka:Leikit>

Pinskupankki

<https://pinskupakki.fi/ohjelma/leikkivarasto>

MLL:n tehtäväkortit

<https://www.mll.fi/ammattilaisille/kouluille-ja-oppilaitoksille/tukioppilastoiminta/materiaalit/tehtavakortit/>

Nuorten akatemian harjoituspankki

<https://www.mahis.info/wp-content/uploads/2018/03/HARJOITUSPANKKI.pdf>

Yhteispeli koulussa

https://www.julkari.fi/bitstream/handle/10024/129900/URN_ISBN_978-952-302-586-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sporttipankki

<https://sporttipankki.com/lammittely/ryhmayttaminen/>

Ilo kasvaa ulkona

<https://ilokasvaaukona.fi/materiaalit/>

Avointen oppimateriaalien kirjasto

<https://aoe.fi/#/etusivu>

Malmin riparit materiaalipankki

<https://www.malminripari.fi/leikit>

Lastenkasvatus.fi leikkipankki

<https://lapsenkasvatus.fi/lasten-leikit-suosituimmat-leikit-sisalle-ja-ulos/>

Kellaripedia leikkipankki

https://www.kellaripedia.net/index.php?title=Luokka:Sis%C3%A4leikit_ja_-_kilpailut

Improaapinen

<https://improaapinen.fi/improvisaatio-leikkeja/>

Leikkipäivä

<https://leikkipaiva.fi/sata-leikkia/>

LIITTEET

Liite 1: Tutustumisbingo

Kenellä on lemmikkinä koira?	Kuka harrastaa jääkiekkoa?	Kenellä on pisin koulumatka?	Kenellä on kaksi veljeä?	Kenen lempiaine koulussa on matematiikka?
Kuka on käynyt Linnanmäellä?	Kuka osaa laskea lumilaudalla?	Kenellä on lemmikkinä kissa?	Kuka osaa neuloa?	Kenellä on eniten sisaruksia?
Ketä et vielä tunne?	Kuka pitää lukemisesta?	ILMAINEN RUUTU	Kenellä on lemmikkinä joku muu, kuin kissa tai koira?	Kuka on käynyt ulkomailla?
Kuka harrastaa tanssia?	Kuka osaa ratsastaa?	Kuka osaa soittaa jotain soitinta?	Kenellä on isosisko?	Kuka osaa puhua muuta vierasta kieltä, kuin englantia ja ruotsia?
Kuka tulee kouluun pyörällä?	Kuka osaa ajaa moottorikelkalla?	Kuka osaa piirtää?	Kenellä on kesämökki?	Kuka ei laita ananasta pizzan päälle?

Liite 2: Luonnesanat

JÄRJESTELMÄLLINEN	KOHTELIAS	HÖPERÖ
TUNNEÄLYKÄS	SOPEUTUVAINEN	LOHDUTTAJA
POHDISKELEVA	HUOLELLINEN	PERSOONALLINEN
TILANNETAJUINEN	KUMMALLINEN	ÄÄNEKÄS
KUULIAINEN	DRAMAATTINEN	ENERGINEN
SEURALLINEN	SUORAPUHEINEN	HÖSSÖTTÄJÄ
HEMPEÄ	HUPSU	LUMOAVA
ITSERAKAS	KÄRSIVÄLLINEN	PITKÄPINNAINEN
TÄSMÄLLINEN	OUTO	VISIONÄÄRI
RIEHAKAS	TYYLIKÄS	UTELIAS
UHMAKAS	ELOISA	TURVALLINEN
YMMÄRTÄVÄINEN	HURJA	LENNOKAS
JOUSTAVA	LAPSELLINEN	PERFEKTIONISTI
MODERNI	OVELA	SYVÄLLINEN
TEOREETTINEN	SUURPIIRTEINEN	EMPAATTINEN
SOVITTELEVA	ELÄINRAKAS	TERÄVÄ
TÄYDELLINEN	HYVÄSYDÄMINEN	RYHMÄTYÖTAITOINEN
VASTUULLINEN	LEIKKISÄ	SUUNNITTELU- TAITOINEN
YRITTELIÄS	VAROVAINEN	SOSIAALINEN
VINTIÖ	SYDÄMELLINEN	MATEMAATTINEN
REIPAS	ELÄMÄNMYÖNTEINEN	MAINIO

IDEARIKAS	REHELLINEN
LUONNONLÄHEINEN	YSTÄVÄLLINEN
POSITIIVINEN	HELLÄ
VAHVA	ITSENÄINEN
ENNAKKOLUULOTON	FANTASTINEN
ILMEIKÄS	INNOKAS
LUOTETTAVA	LYSTIKÄS
PUHELIAS	RATKAISUKESKEINEN
TOIMELIAS	UJO
VÄSYMÄTÖN	HAAVEILEVA
ILOPILLERI	INNOSTAVA
LUOVA	RAUHALLINEN
PUUHAKAS	TIUKKAPIPOINEN
ÄIDILLINEN	VAATIMATON
ERILAINEN	YLLÄTYKSELLINEN
INHIMILLINEN	TASAPAINOINEN
LUPSAKKA	RAKASTETTAVA

AHKERA	HERKKÄTUNTEINEN	PÄÄTTÄVÄINEN
HENGELLINEN	JÄÄRÄPÄINEN	JOHTAJA
JÄMPTI	RÄVÄKKÄ	VIISAS
MONIPUOLINEN	ARKINEN	SUUNNITELMALLINEN
ROHKEA	HIENOSTELEVA	LOGINEN
AITO	TUNTEELLINEN	URHEILULLINEN
JÄMÄKKÄ	MYÖTÄTUNTOINEN	NAURAVAINEN
MUKAUTUVA	SALAPERÄINEN	SIISTI
RYHDIKÄS	ASIALLINEN	AUTTAVAINEN
AJATTELEVAINEN	HILJAINEN	HOIVAAVA
HERKKÄ	KANNUSTAVA	VITSIKÄS
JÄRKEVÄ	MÄÄRÄTIETAINEN	SISUKAS
MUSIKAALINEN	SEURALLINEN	AVARAKATSEINEN
RÄMÄPÄÄ	AURINKOINEN	KILPAILUHENKINEN
ANTELIAS	HILPEÄ	SITKEÄ
OPTIMISTINEN	USKOLLINEN	AVOIN
HUOLETON	ONNELLINEN	KILTTI
KUNNIANHIMOINEN	SUKKELA	NEUVOKAS
OMATOIMINEN	EKOLOGINEN	SIVISTYNYT
SPONTAANI	HUOMAAVAINEN	COOL
TAITEELLINEN	KUUNTELIJA	HUOLEHTIVAINEN

