

OSA 3: HARJOITUKSIA JA LEIKKEJÄ



Tämän kappaleen leikkejä ja harjoituksia voit hyödyntää kerhotapaamisissa joko suunnitelmallisesti tai vaihtelun vuoksi silloin, kun on ylimääräistä aikaa. Lopusta löydät ohjeet Elmo eksyy -näytelmän ja Pakolaisen Reitti -roolipelin toteuttamiseen.

Jakaudutaan pieniin ryhmiin

SIDOSJAKO

Tarvitaan:

lappuja, joissa on erilaisten vammojen nimiä ja
lappuja, joissa on sidosten nimiä.

Jaa puolelle ryhmäläisistä laput, joissa on jokin vamman nimi (esimerkiksi kyynärvarren murtuma). Jaa toisille ryhmäläisille laput, joissa on jokin sidoksen nimi (esimerkiksi ristisidos). Jokainen vammalapun saanut alkaa esittää vammautunutta potilasta, ja sidoslapun saanut etsii kyseisen ensiavun tarpeessa olevaa henkilöä.

Näin saadaan muodostumaan pareja. Jos useammalla sidoslapun saaneella on sama sidos lapussaan, syntyy kokonaisia ryhmiä.

PERIAATEJAKO

Tarvitaan:

lappuja, joissa on sanojen osia

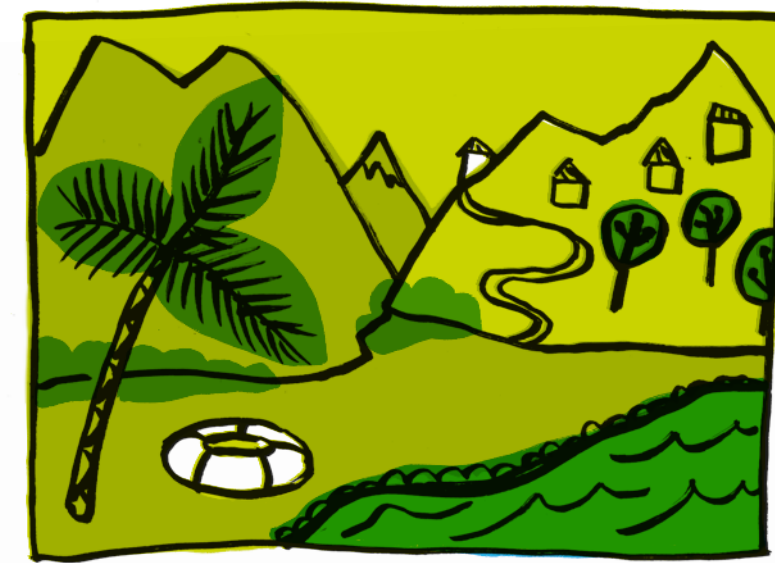
Jos haluat jakaa suurehkon ryhmän seitsemäksi pienryhmäksi, voit tehdä sen mukavasti muistuttamalla mieliin Punaisen Ristin seitsemän periaatetta.

Jaa jokaiselle ryhmäläiselle lappu, johon on kirjoitettu muutamia kirjaimia jostakin perusperiaatteesta. Esimerkiksi jos haluat muodostaa kolmen henkilön pienryhmiä, tarvitset 21 lappua.

Sanat inhimillisuus ja tasapuolisuus voit jakaa vaikka näin:



Mitään puhumatta, lappuaan muille näyttäen jokainen ryhmäläinen etsii sanansa puuttuvat osat ja muodostaa samalla ryhmän. Tehtävää voidaan jatkaa siten, että jokainen pienryhmä esittää pantomiimina tai sketsinä periaatteensa sisällön.



POSTIKORTTIJAKO

Tarvitaan:

postikortteja tai kuvia (yhtä monta kuin on muodostettavia pienryhmiä)
paloiksi leikattuina

Jokainen ryhmäläinen ottaa yhden kuvapalan ja lähtee etsimään muita samasta kuvasta leikattuja paloja. Puhuminen on kielletty. Kun 'palapelit' on saatu kokoon, on palojen haltijoista muodostunut pienryhmiä.



ELÄINPERHEJAKO

Tarvitaan:

lappu jokaiselle ryhmäläiselle; 2-4 lapussa (sen mukaan, minkä kokoisia pienryhmiä haluat muodostaa) lukee saman eläimen nimi.

Jaa laput leikkijöille. Lappuja ei saa näyttää muille. Pyydä ryhmäläisiä sulkemaan silmänsä ja olemaan aivan hiljaa. Kun annat luvan, ryhmäläiset alkavat äänellä lapussaan mainitun eläimen tavoin. Samalla he etsivät äänen perusteella muut saman eläinlajin edustajat.

Meillä on hauskaa!



KISSARAUKKA

Yksi leikkijöistä valitaan kissaksi, ja muut seisovat ringissä hänen ympärillään. Kissa alkaa kontata ympyrää, pysähtyy jonkun leikkijän kohdalla ja mouruaa sääliittävästi. Sen leikkijän, jonka jalan juuressa mirri naukku, täytyy kumartua, silittää kissaa ja sanoa aivan vakavalla naamalla: "Voi pientä kissaraukkaa, voi pientä kissaraukkaa!" Leikkijä, joka vähänkään nauraa tai hymyilee, joutuu itse kissaksi.

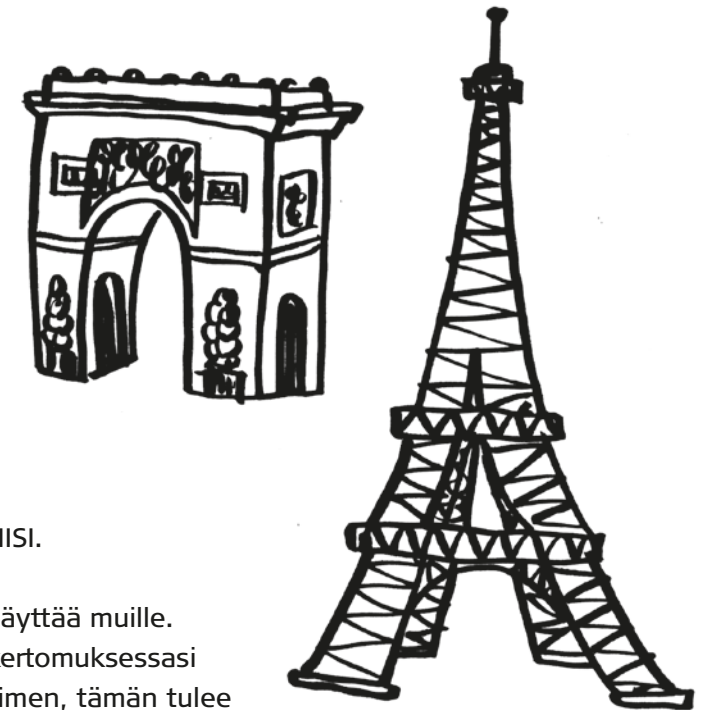


KYLLÄ IHMINEN ON NUORENA KAUNIS!

Tarvitaan:

pyöreä, metallinen astia, esimerkiksi kahvipannu tai kattila

Leikkijät seisovat ringissä ja kierrättävät kädestä käteen metallista astiaa, josta näkee kuvansa vääristyneenä. Kukin katsoo vuorollaan peili-kuvaansa silmiin ja sanoo nauramatta, vakavalla naamalla: "Kyllä ihminen on sitten nuorena kaunis!" Se joka nauraa, putoaa pelistä pois. Leikkiä jatketaan, kunnes saadaan voittaja selville.



MATKA RANSKAAN

Tarvitaan:

jokaiselle ryhmäläiselle lappu, jossa lukee PARIISI.

Jaa jokaiselle ryhmäläiselle lappu, jota ei saa näyttää muille. Kerro ryhmäläisille leikin säännöt. Kun matkakertomuksessasi mainitset ryhmäläisen lapussa olevan paikannimen, tämän tulee nopeasti kyykistyä. Jos vieressä olija ehtii läimäyttää ryhmäläistä selkään ennen kun hän on kyykyssä, ryhmäläiselle määrätään jokin tehtävä (esimerkiksi siivous, tiskaus, kahvinkeitto).

Lue ryhmälle seuraava kertomus:

"Teimme ystäväni kanssa viime kesänä ratkiriemukkaan Interrail-matkan. Matkamme ensimmäinen etappi oli Ruotsin pääkaupunki, Tukholma. Tukholmasta jatkoimme matkaa Kööpenhaminaan, Tanskaan. Meillä oli hauska ilta Tivolissa, joka on suuri huvipuisto Kööpenhaminassa. Matkamme jatkui tuulimyllyjen ja tulppaanien maahan Hollantiin. Yön vietimme maan hallituskaupungissa Haagissa. Matkan varrella poikkesimme myös Ranskaan. Kävimme ihailemassa maisemia Eiffel-tornista käsin. Olimme siis PARIISISSA."

Leikin vitsi piilee siinä, että jokaisen ryhmäläisen lapussa lukee PARIISI. Kaikki siis kyykistyvät yhtä aikaa, eikä kukaan yleensä muista läimäyttää vieruskaveria.

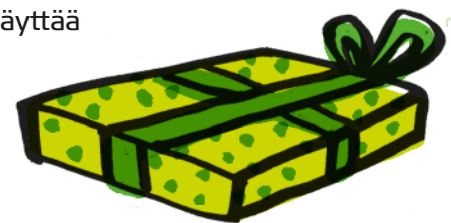
PURA PAKETTI

Tarvitaan:

yksi tai useampia paketteja, musiikkia

Ryhmäläiset istuvat ringissä. Kun alat soittaa musiikkia, leikkijät laittavat pienen paketin kiertämään kädestä käteen. Pakettia ei saa jäädä pitelemään, vaan se on ojennettava välittömästi vierustoverille. Kun musiikki lakkaa, pakettia pitelevä leikkijä saa kuoria yhden kerroksen paperia paketin päältä. Leikkiä jatketaan, kunnes joku ryhmäläisistä poistaa viimeisen paperin ja saa paketin sisällön itselleen. Voit kierrättää ringissä useampiakin paketteja, jotta palkinnon saajia olisi enemmän. Lasten kanssa leikittäessä on pidettävä huoli, ettei kukaan jää ilman palkintoa.

Pakettileikin avulla voit johdattaa ryhmäsi kerhotapaamisen aiheeseen, kun pakkaat pakettiin teemaan liittyvän esineen.



Liikuntaa, irrottelua ja keskittymistä



TANSSIVIA PATSAITA

Tarvitaan:

tanssittavaa musiikkia

Soita rytmikästä musiikkia. Ryhmäläiset tanssivat kukin omalla tavallaan. Katkaise musiikki yllättäen. Tanssijoiden pitää jäähmettyä paikoilleen kuin patsaat mitä kummallisimpiin asentoihin. Ne, jotka vielä liikkuvat, joutuvat pelistä pois. Soita taas pätkä musiikkia ja keskeytä. Leikki päättyy, kun enää yksi tanssija on jäljellä.

DISKOTANSSI

Tarvitaan:

sanomalehtiä, musiikkia

Pyydä ryhmäläisiä valitsemaan itselleen pari. Sanomalehti asetetaan lattialle kunkin parin väliin niin, että lehden ylä- ja alareuna on leikkijöihin päin. Musiikin soidessa parit alkavat tanssia. Kun musiikki katkeaa, leikkijöiden pitää välittömästi hypätä lehden päälle. Leikkijöiden kumpikaan jalka ei saa koskettaa lattiaa. Hitain pari putoaa pelistä pois. Joka kierroksella sanomalehti taitetaan puoliksi. Lopulta sanomalehti käy niin pieneksi, että toisen leikkijän on otettava tanssiparinsa syliin tai reppuselkään ja seistävä yhdellä jalalla. Leikki loppuu, kun pari ei enää millään keinoin mahdu lehden päälle.

LIIKKEELLE

Pane musiikki soimaan ja kehoita ryhmäläisiä liikkumaan sen tahdissa. Anna ryhmäläisille ohjeita, joita he toteuttavat kukin oman mielikuvituksensa mukaan.

Liikkukaa...

- pyöreänä kuin pallo
- pomppien kuin kenguru
- sitkeänä kuin taikina
- kapeana ja pitkänä kuin parsinneula
- höyhenenä
- balettianssijana
- vanhuksena
- lapsena



MIELIKUVITUSNARU

Kaksi ryhmäläistä pyörittää kuvitteellista hyppynarua. Pyörittäjien on tärkeää säilyttää välillään kontakti, jotta he todella pyörittävät samaa narua samanaikaisesti. Hyppääjät muodostavat jonon ja menevät vuorollaan hyppäämään. Harjoituksen kuluessa opitaan näkemään, jos joku sotkeutuu mielikuvitusnaruun.

SYLIHIPPA

Tarvitaan:

tyyny

Rajatkaa leikkiä varten melko suppea alue. Hippa yrittää koskettaa tyynyllä toisten leikkijöiden vatsaa. Tyynyä ei saa heittää. Leikkijät pyrkivät pakenemaan ja väistämään tyynyn kosketusta. On kiellettyä heittäytyä vatsalleen maahan, seistä vatsa seinää vasten tai peitellä vatsaa käsillä. Ainoa tapa suojautua hipalta on halata toista ryhmäläistä, jolloin tyyny ei pääse koskettamaan kummankaan vatsaa. Vain kaksi henkilöä saa halata toisiaan, ryhmähalauksia ei sallita. Pysyviä 'parisuhteita' ei saa muodostaa, vaan jokaisen on koko ajan oltava pienessä liikkeessä.

LARSSONIN PERHE

Tarvitaan:

kaksi noin metrin päässä toisistaan olevaa penkkiä tai tuoliriviä, joiden sivuilla ja takana on vapaata tilaa parisen metriä.

Jaa ryhmäläiset kahteen yhtä suureen ryhmään. Molemmat ryhmät esittävät Larssonin perheitä. Saman perheen jäsenet asettuvat istumaan riviin vierekkäin noin metrin päähän toisesta perheestä. Vastatusten istuvat, eri perheisiin kuuluvat ryhmäläiset ovat kilpailijoita keskenään. Roolijaossa kilpakumppanit saavat saman perheenjäsenen roolin (esimerkiksi molemmat ovat mummeja). Molemmista Larssonin perheistä löytyvät äiti, isä, mummi, ukki, Maiju, Markku, Miuku-kissa, Peni-koira ja kukko Kiekuu. Voit lisätä tai vähentää perheenjäseniä sen mukaan, montako vastakkain istuvaa kilpapia on mukana.

Kaikkien ryhmäläisten on kuunneltava tarkasti, kun luet Larssonin perheen tarinaa. Joka kerta, kun mainitset jonkun perheenjäsenen nimen (esimerkiksi Miuku-kissa) kyseisen roolin saaneet kilpakumppanit hyppäävät pystyyn ja lähtevät kiertämään oman perheensä penkin/tuolirivistön ympäri yrittäen ehtiä istumaan paikalleen ennen vastustajaa. Kun lukiessasi mainitset kollektiivisen sanan, esimerkiksi isovanhemmat, täytyy kaikkien kyseiseen ryhmään kuuluvien (eli molempien mummien ja ukkien) lähteä kiertämään penkkiriviä samanaikaisesti.

Käytännössä meno on niin hurjaa, että on mahdotonta pitää kirjaa siitä, kumpi perhe johtaa. Niinpä voit ilmoittaa lopuksi, että kilpailu päättyi tasapeliin.

Lue Larssonin perheen tarina hyvin hitaasti ja selkeästi:

"Ukki ja mummi Larsson saivat idean. He halusivat lähteä lastenlastensa kanssa retkelle. Maiju ja Markku kuitenkin halusivat, että isä ja äitikin lähtisivät mukaan. Mutta äidin ja isän mielestä silloin ei voisi jättää Miukua eikä Peniäkään kotiin, kukko Kiekuusta puhumattakaan. Niinpä koko perheen piti lähteä.

Isä ja äiti pakkasivat autoa, mummo etsi käsitöitään ja ukki eilistä päivää. Maiju halusi mukaan kaikki nukkensa ja Markku sähköautotansa. Miuku maukui koko pakkaamisen ajan, Peni haukkui ohikulkevia autoja ja kukko Kiekuu kiekui mahdollisesti ennen lähtöä. Kun perheen auto vihdoinkin oli täynnä tavaraa, vaikutti siltä, etteivät lapset ja eläimet mahtuisi ollenkaan mukaan. Mutta kuinka ollakaan, jättämällä eläinten ruuat, isän virvelisetin ja äidin ison painekattilan kotiin, koko perhe mahtui lopulta autoon. Voi sitä menoa! Lapset roikkuivat ikkunoista, eläimet pitivät meteliä takakontissa ja ukki ja mummi riitelivät eläkkeen jaosta. Yhtäkkiä mummin hattu lensi ikkunasta ulos ja perheen auto jouduttiin pysäyttämään. Isä haki hatun takaisin autoon ja antoi sen äidille. Näin perhe pääsi jälleen jatkamaan matkaa.

Yhtäkkiä tiellä oli lehmä. Eläimet villiintyivät takakontissa. Isä, äiti, ukki ja mummi huusivat yhtä aikaa lehmää väistymään, ja lapset hihkuivat ilosta. Isän karjahdus säikäytti koko perheen, mutta onneksi se sai

myös lehmän liikkeelle. Ja niin perhe jatkoi taas tyytyväisenä matkaansa. Sitten poliisi pysäytti perheen auton. Koko perhe säikähti, mutta onneksi kyse oli vain rutiiniratsiasta. Niin perhe pääsi jälleen tien päälle. Vihdoinkin alkoi näkyä vuori, jonne perhe oli matkalla. Isä ja äiti huokaisivat helpotuksesta, kun auto pysähtyi. Eläimet ponnahtivat takakontista ulos. Ukki ja mummi nousivat takapenkiltä, ja lapset ryntäsivät ulos autosta. Näin Larssonin perhe oli päässyt perille, ja kaikki perheenjäsenet olivat tyytyväisiä. Tähän päättyi tarina Larssonien perheen matkasta."



TSIP TSAP

Tarvitaan:

tuoleja yksi vähemmän kuin leikkijöitä

Ryhmäläiset istuvat ringissä, ja leikinjohtaja seisoo keskellä. Leikinjohtaja osoittaa jotakuta ja sanoo "Tsip", jolloin tämän pitää sanoa vasemmalla puolellaan istuvan ryhmäläisen nimi. Jos keskellä olija sanoo "Tsap", osoitetun henkilön pitää sanoa oikealla puolellaan istuvan ryhmäläisen nimi. Jos henkilö, jota osoitetaan, sanoo väärän nimen, hän joutuu keskelle leikinjohtajaksi. Joskus leikinjohtaja sanoo "Tsip Tsap", jolloin kaikkien ryhmäläisten pitää vaihtaa paikkaa, mutta viereiseen tuoliin ei saa istuutua. Myös keskellä olija yrittää vallata itselleen istumapaikan, jolloin ilman paikkaa jääneestä tulee uusi leikinjohtaja.

SILMÄNISKU

Osallistujien määrä: 5–15 (pariton määrä)

Tarvitaan: ympyrään järjestetyt tuolit

(puolet leikkijöiden määrästä plus yksi)



Jaa osallistujat kahteen ryhmään niin, että toiseen ryhmään tulee yksi osallistuja enemmän kuin toiseen. Pyydä pienemmän ryhmän jäseniä istumaan tuoleille ja suuremman ryhmän jäseniä seisomaan tuolien takana. Näin joku siis seisoo myös tyhjän tuolin takana.

Tyhjän tuolin takana seisova leikkijä antaa silmäniskulla merkin jollekin tuolilla istuvalle leikkijälle. Merkin saaneen on yritettävä siirtyä tyhjälle tuolille ilman, että hänen takanaan seisova leikkijä ehtii koskettaa häntä. Jos siirtyä epäonnistuu eli tuolin takana seisova ehtii koskettaa häntä, leikkijän täytyy palata entiselle paikalleen. Tyhjän tuolin takana seisova yrittää iskeä silmää jollekulle toiselle istujalle. Jos taas leikkijä onnistuu livahtamaan uudelle paikalle, tyhjän tuolin taakse jääneestä leikkijästä tulee uusi silmäniskijä.

Vaihtakaa välillä istujien ja seisojien paikkoja keskenään.

Kuka on nopein ja näppärin?

PIKALÄHETIT

Tarvitaan:

paljon erikokoisia ja -värisiä esineitä

Jaa ryhmäläiset 5–10 henkilön joukkueisiin. Joukkueet ovat pikalähetti-toimistoja, jotka kilpailevat ankarasti keskenään. Kilpailuvirasto on saanut tutkimuspyynnön selvittää, mikä toimistoista saa mainostaa olevansa paikkakunnan nopein ja luotettavin tavarantoimittaja. Asia selvitetään järjestämällä viestikilpailu.

Kehota joukkueiden jäseniä asettumaan jonoon niin, että ensimmäinen lähetti on lähtöviivalla. Seiso itse noin kymmenen metrin päässä joukkueista. Ensimmäisenä tehtävänä on toimittaa ohjaajalle jotain keltaista. Lähetit säntäävät täyttämään tilausta ja tuovat tavarat eteesi. Anna heille pisteitä hyväksytyn suorituksen (tuotu tavara on keltainen) ja nopeuden mukaan. Sen jälkeen joukkueiden uudet edustajat asettuvat lähtöviivalle odottamaan seuraavaa tilausta.

Voit määrätä toimitettavaksi esimerkiksi

- jotakin keltaista
- jotakin märkää
- jotakin pyöreää
- jotakin syötävää
- jotakin vanhaa
- jotakin, joka on yhdyssana
- täsmälleen seitsemän kaksihaaraista havunneulasta (lasku- ja lukutaitoa vaativat tehtävät sopivat vanhemmille kerholaisille).



Kilpailu etenee niin, että joukkueiden jokainen jäsen suorittaa yhden tehtävän. Laske lopuksi joukkueiden yhteispisteet ja julista, mikä toimisto on ansainnut arvonimen »alueen nopeimmat ja luotettavimmat pikalähetit».

KANANMUNAN KULJETUS

Tarvitaan:

keitettyjä kananmunia ja lusikoita sekä omenia

Ryhmäläiset muodostavat viestijoukkueet. Joukkueen kukin jäsen kuljettaa vuorollaan kananmunaa suussa pitämässään lusikassa tietyn matkan. Jos kananmuna putoaa, kilpailijan on aloitettava alusta. Toisella kierroksella kilpailijat kuljettavat omenaa polviensa välissä.

ESTERATA

Tarvitaan:

esimerkiksi huonekaluja, autonrenkaita, lankkuja ja laatikoita; huiveja silmien sitomiseen

Rakentakaa esterata erilaisista tavaroista. Ulkona voitte hyödyntää luonnon esteitä, kuten puita, pensaita, mättäitä ja kuoppia.

Ryhmäläiset jakautuvat kilpailijoihin ja avustajiin (molempia yhtä paljon). Kilpailijoiden silmät sidotaan. He lähtevät liikkeelle samanaikaisesti lähtömerkin saatuaan. Kilpailijat etenevät sokkoina esteradalla. He eivät saa puhua toisilleen eivätkä ottaa tukea toisistaan. Avustajien tehtävänä on varmistaa, etteivät kilpailijat satuta itseään radalla. Leikki päättyy, kun kilpailijat ovat saapuneet maaliin.

SAHARAN AUTIOMAA

Tarvitaan:

liinoja silmien sitomiseen



Jaa leikkijät kahteen ryhmään. Ensimmäisen ryhmän jäsenet kokoontuvat huoneen toiseen päähän ja sitovat liinat silmilleen. Toisen ryhmän jäsenet ovat käärmeitä, ja he asettuvat keskilattialle kohtuullisten välimatkojen päähän toisistaan. Mene itse huoneen vastakkaiseen päähän mahdollisimman kauas sokoista. Leikin ideana on, että sokot yrittävät kävellä huoneen poikki kutsuhuutoasi kohti. Kun joku sokoista osuu lähelle lattialla olevaa käärmettä, tämä alkaa sihistä varoitukseksi. Jos sokko vahingossa koskettaa käärmettä, tämä 'puree' ja sokko joutuu pois leikistä. Kun ensimmäisen ryhmän jäsenet ovat ylittäneet Saharan autiomaan (tai joutuneet matkalla käärmeen puremiksi), vaihtakaa ryhmien tehtäviä. Kahdesta ryhmästä se, joka saa enemmän jäseniään autiomaan yli, on voittaja.

PYYKKIPOIKIEN ETSIMINEN

Tarvitaan:

liinoja silmien sitomiseen, pyykkipoikia tai hakaneuloja



Muodostakaa kahden hengen joukkueita. Toisen kilpailijan silmät sidotaan. Avustajat kiinnittävät sovitun määrän pyykkipoikia (vaikeammassa versiossa hakaneuloja) toisen joukkueenjäsenen vaatteisiin tai hiuksiin. Anna joukkueille aloitusmerkki. Kilpailijat, joiden silmät ovat sidotut, alkavat pariaan tunnustelemalla etsiä pyykkipoikia. Etsijää ei saa auttaa esimerkiksi puhumalla. Se joukkue, joka nopeimmin löytää kaikki pyykkipojat, on voittaja.

KLEMMARIT RIISISSÄ

Tarvitaan:

riisiä, paperiliittimiä, kello ajanottoa varten, kynä ja paperia

Valitkaa muutama kilpailija. Kaada kypsentämätöntä riisiä kulhoon ja sekoita niiden joukkoon esimerkiksi 30 klemmariä. Kilpailijoiden silmät sidotaan vuorotellen ja heille annetaan tehtäväksi etsiä mahdollisimman monta klemmariä. Etsintäaika on 1½ minuuttia. Leikin vetäjä viheltää pillillä aloituksen ja lopetuksen merkiksi. Ajanottaja merkitsee muistiin kilpailijan löytämien klemmareiden määrän. Eniten klemmareita löytänyt on voittaja.



Hiotaan hoksottimia



OLENKO CHARLIE CHAPLIN?

Tarvitaan:

lappuja, joihin on kirjoitettu julkisuuden henkilöiden nimiä; teippiä tai hakaneuloja

Kiinnitä jokaisen ryhmäläisen selkään nimilappu niin, ettei hän itse näe sitä. Ryhmäläiset lähtevät liikkeelle ja pyrkivät selvittämään omaa henkilöllisyyttään esittämällä kullekin vastaantulijalle yhden -ko/-kö-päätteisen kysymyksen, esimerkiksi Olenko mies? Olenko filmitähti? Olenko Oscar-voittaja? Nimeä ei saa kysyä suoraan. Vastaantulija lukee kysyjän nimilapusta, kenestä on kyse, ja vastaa kysymykseen totuudenmukaisesti joko kyllä tai ei.

Kun ryhmäläinen arvaa salaminänsä henkilöllisyyden, hän lopettaa kyselemisen, mutta vastaa edelleen muiden kysymyksiin.

Kun jokainen ryhmäläinen uskoo selvittäneensä oman henkilöllisyytensä, kukin esittelee itsensä roolihahmolleen tyypillisellä tavalla. Vasta sen jälkeen hänelle paljastetaan, osuiko hänen arvauksensa oikeaan.



KUKA ALOITTI?

Osallistujien määrä: 10–20

Tarvitaan:

kello ajanottoa varten

Pyydä yhtä vapaaehtoista poistumaan huoneesta. Muu ryhmä asettuu seisomaan ympyrään. Valitkaa keskuudestanne leikin johtaja. Hänen tehtävänä on aloittaa jokin toiminta, jota muut ryhmäläiset matkivat. Johtajan tulee lyhyin väliajoin vaihtaa toimintaa (esimerkiksi vatsan raapiminen, käden heiluttaminen, pään pyörittely, viulun soittaminen, niiaaminen), ja muut seuraavat perässä.

Hae huoneesta poistunut ryhmäläinen takaisin. Hän asettuu ympyrän keskelle ja yrittää arvata, kuka on leikin johtaja. Kolmen minuutin aikana ryhmäläinen saa arvata kolme kertaa. Jos hän arvaa oikein, leikin johtajasta tulee seuraava arvaaja. Jos arvaukset menevät pieleen, saatte keksiä ryhmäläiselle jonkin hassun tehtävän. Pyydä uutta vapaaehtoista seuraavaksi arvaajaksi.

CULTIONARY

Tarvitaan:

A4-kokoisia paperiarkkeja, kyniä, lista piirrettävistä asioista, muistiinpanolehtiö tulosten kirjaamista varten, tarrateippiä tai nuppineuloja piirustusten ripustamiseen

Cultionary toimii samalla periaatteella kuin Pictionary-peli. Pyydä osallistujia muodostamaan 3–4 henkilön joukkueita. Kukin joukkue etsii itselleen rauhallisen paikan hieman muista joukkueista erillään. Kutsu vuorotellen joka ryhmästä yksi henkilö luoksesi ja anna hänelle sana piirrettäväksi. Leikkijä palaa ryhmänsä luo ja alkaa piirtää sanaa samalla, kun toiset ryhmän jäsenet yrittävät arvata, mikä se on. Hän saa piirtää vain mielikuvia. Kirjamia tai numeroita ei saa käyttää. Keskustelu on kielletty. Joukkueen jäsenet saavat esittää vain arvauksia, eivät kysymyksiä. Piirtäjä voi ainoastaan vahvistaa oikean vastauksen. Kun joku leikkijöistä on arvannut sanan oikein, pyydä joukkuetta huutamaan se ääneen. Kirjoita tulos muistiin.

Lähikontaktissa



TUTUSTUMISHARJOITUS

Kehota ryhmäläisiä kulkemaan tilassa vapaasti sokin sokin ja aistimaan tila sekä toiset ihmiset. Hetken kuluttua pyydä ryhmäläisiä pysähtymään kasvokkain vastaantulijan kanssa, katsomaan toisiaan silmiin ja jatka-
maan sitten taas matkaa. Kun katsekontaktin ottaminen sujuu, ryhmäläiset voivat kätellä toisiaan. Lopuksi kättelyyn yhdistetään esittely. Jokainen kertoo käteltävälle nimensä ja jotakin luonteestaan. Tätä jatketaan, kunnes kaikki ovat kohdanneet toisensa.

Tarkoituksena on saavuttaa mukava ja pakoton olo ja tehdä toisen ihmisen kohtaaminen helpommaksi. Voit käyttää hiljaista taustamusiikkia.

PÄÄT YHTEEN

Ryhmäläiset seisovat lattialla sokin sokin. Kun huudat "polvet", lähinnä toisiaan olevat ryhmäläiset laittavat molemmat polvensa vastakkain. Kun taas huudat "otsat", ryhmäläiset vaihtavat mahdollisimman nopeasti paria ja painavat uuden parin kanssa otsat vastakkain. Ryhmäläisten on siis aina vaihdettava paria uuden tehtävän saadessaan. Kun huudat "otsa-
kyynärpää", ryhmäläisten on laitettava kyynärpänsä parinsa otsaan.

KOSKETELLAAN

Jaa ryhmäsi satunnaisiin pareihin. Kaikki käärivät hihansa kyynärvarren puoliväliin, tarttuvat pariaan käsistä kiinni ja sulkevat silmänsä. Parit tutustuvat tunnustellen toistensa käsiin ja painavat tuntemuksen mieleensä. Pyydä ryhmäläisiä pitämään edelleen silmänsä suljettuina. Johdata parit mahdollisimman kauas toisistaan. Sen jälkeen anna ryhmäläisille lupa lähteä etsimään pariaan silmät kiinni tunnustellen. Parit tulisi tunnistaa käsien perusteella. Ääntä ei saa käyttää. Kun ryhmäläinen kohtaa parinsa, hän jää pitelemään tätä kädestä. Silmät saa avata vasta, kun kaikki uskovat löytäneensä oman parinsa. Vertailkaa leikin aikana saamianne kokemuksia ja tuntemuksia.

KORTTI VÄLIIN

Tarvitaan:

pelikortit, joihin kuhunkin on kirjoitettu kaksi ruumiinjäsenen nimeä; kortteja pitää olla noin 20 erilaista ja vain muutama samanlainen.

Leikkijät muodostavat neljän hengen joukkueita. Kukin joukkue suorittaa annetut tehtävät vuorollaan. Leikinjohtaja arpoo joukkueelle yhden tehtäväkortin kerrallaan ja lukee kortissa olevien ruumiinjäsenten nimet. Leikin ideana on asettaa kortti kyseisten ruumiinjäsenten väliin. Esimerkiksi jos kortissa lukee käsi ja selkä, kortti on asetettava yhden leikkijän käden ja toisen leikkijän selän väliin. Kun joukkue ei enää pysty asettamaan uutta korttia vaadittuun paikkaan tai kun joku aiemmista korteista putoaa, peli on kyseisen joukkueen osalta ohi. Peliin voittaa joukkue, joka on onnistunut sijoittamaan eniten kortteja leikkijöiden ruumiinosien väliin.

SOKKOHARJOITUS

Tarvitaan:

liinoja silmien sitomiseen

Tätä harjoitusta varten tarvitsette melko suuren ja tyhjän tilan, jotta ryhmäläiset eivät törmäilisi toisiinsa tai huonekaluihin. Valvo, että harjoitus sujuu turvallisesti.

Ryhmäläiset sitovat silmilleen huivin. Kehota heitä lähtemään varovasti liikkeelle ja etenemään kuulon ja muiden käytettävissä olevien aistien varassa. Anna yhdelle ryhmäläisistä murhaajan rooli painamalla tätä kevyesti olkapäästä. Murhaaja (edelleen sokkona) ottaa ryhmätovereitaan kiinni ja murhaa painamalla uhria olkapäästä. Murhattu istahtaa 'rikospaikalla' lattialle ja ottaa huivin pois silmiltään. Hänen tehtävänään on istua hiljaa ja seurata, miten ryhmätoverit liikkuvat ja reagoivat.

Murhaaja etsii lisää uhreja ja koskettaa heidät kuoliaaksi. Jäljellä olevien sokkojen on liikuttava entistä varovaisemmin, jotta he eivät kompastu lattialla istuviin murhattuihin. Leikki on ohi, kun murhaaja on saanut kaikki sokot pois päiviltä. Keskustelkaa leikin kokemuksista ja sen herättämistä tuntemuksista.

NIPUSSA

Tarvitaan:

iso kangas tai paksu köysi

Ryhmä, jossa on 4–7 jäsentä, sidotaan kiristysliinalla yhteen siten, että kaikkien selät ja takapuolet ovat vastakkain. Kiristä liina mahdollisimman kiireälle, mutta älä kuitenkaan kipuasteelle. Kehota ryhmää liikkumaan tiettyyn suuntaan ja määrää johtaja, joka 'vetää' ryhmää mukanaan. Vaihdetaan vetäjää ja suuntaa sopivin väliajoin. Voit pyytää ryhmää etenemään eri nopeuksilla tai pyörimään edetessään akselinsa ympäri.

Ryhmän liikkuesssa ilmenee pian, missä määrin ryhmäläiset huolehtivat toisistaan, miten turvallinen ryhmä on, miten se toimii kokonaisuutena ja kuka haluaa johtaa toimintaa.

Luovasti esillä



RYHMÄIMPROVISAATIOT

Jaa osallistujat neljän hengen ryhmiin. Anna kullekin ryhmälle tehtävä niin, etteivät toiset kuule sitä. Tehtävä suoritetaan äänettömänä pantomiimina, mielikuvitusta käyttäen ja voimakkaasti eläytyen. Ryhmäläisten on tarkkailtava toisiaan ja kyettävä yhteistyöhön.

Ryhmä A: Ryhmän on yhdessä siirrettävä huoneen läpi jokin kuviteltu, hyvin painava ja hankalasti liikuteltava esine. Ryhmä saa keksiä esineen itse. Tarkoituksena on toimia siten, että esine tulee toiminnan kautta 'näkyväksi'.

Ryhmä B: Ryhmä ylittää yhdessä jonkin kuvitellun, hankalan paikan (jyrkkä kallio, suo, riippusilta, kapea kallionreunus tms.). Ryhmä saa itse päättää kohteen. Ryhmäläisten on toimittava yhteistyössä toisiaan auttaen ja tukien.

Ryhmä C: Ryhmän on kuljetettava jokin kuviteltu, vaikeasti käsiteltävä eläin huoneen päästä toiseen.

Keksi tarvittaessa lisää tehtäviä. Keskustelkaa jokaisen ryhmän esityksen jälkeen.

MUKAAN ESITYKSEEN

Keskustelkaa erilaisista onnettomuus- ja ahdinkotilanteista ja siitä, miten te auttaisitte hädässä olevaa. Esimerkkeinä voivat olla metsään eksynyt lapsi tai vanhus, liikenneonnettomuus, sairauskohtaus tai sokea ihminen ylittämässä vilkkaasti liikennöityä tietä.

Kuka tahansa voi aloittaa improvisaation. Ryhmäläinen valitsee esityksensä aiheeksi jonkin aiemmin käsitellyn tapauksen. Olemuksellaan, liikkeillään ja tarvittaessa äänellään hän pyrkii kertomaan yleisölle roolihenkilönsä ja tilanteensa (esimerkiksi lapsi eksyy metsään ja alkaa hädissään itkeä). Kun joku katsojista oivaltaa, mistä on kyse, hän ottaa itselleen kohtaukseen sopivan roolin ja menee mukaan improvisaatioon (marjassa oleva vanhus kuulee eksyneen lapsen itkun). Kohtauksen esittämiseen voi osallistua 2–3 henkilöä. Improvisaatio vaatii keskittymistä ja toisten huomioonottamista.

Esittäkää mahdollisimman monta tilannetta, jotta kaikki ryhmäläiset pääsevät kokeilemaan improvisointia.

ESINEIDEN LUOMINEN

Pyydä ryhmäläiset piiriin seisomaan ja selitä heille harjoituksen kulku. Tarkoitus on, että tehtävän aikana ei keskustella. Ensimmäinen ryhmäläinen keksii itselleen jonkin kuvitellun esineen, jota hän käyttää (esimerkiksi näkymättömän kamman, jolla kampaa hiuksiaan). Kun vierustoveri on ymmärtänyt, mistä on kyse, hän ottaa esineen vastaan ja tekee sillä jotakin muuta (esimerkiksi puhdistaa kamman hiuksista). Sen jälkeen esine muuttuu hänen käsissään uudeksi esineeksi, jota hän käyttää ensin itse ja ojentaa sitten eteenpäin. Harjoitusta jatketaan, kunnes 'esineet' ovat kulkeneet piirissä kokonaisen kierroksen. Tehtävää voi helpottaa määrittämällä aluksi, että kuvitellut esineet ovat esimerkiksi ensiapulaukun välineistöä, vaatekappaleita tai koulutarvikkeita.

KUUNNELMA ILMAN SANOJA

Jaa osanottajat 3–4 hengen pienryhmiin. Kukin pienryhmä keksii jonkin tapahtuman (esimerkiksi onnettomuus, murha, eksyminen, sairauskohtaus) ja esittää sen vuorollaan. Esityksessä ei saa puhua, vaan tilanne on luotava tehosteäänillä, joita ryhmäläiset tuottavat omalla äänellään ja käytettävissä olevilla esineillä. Yleisö kuuntelee selin.

Keskustelkaa jokaisen esityksen jälkeen. Yleisö yrittää selostaa mahdollisimman tarkoin, mitä kuunnelmassa tapahtui. Esiintyjät kertovat, osuivatko he oikeaan.



Majakanvartija

Pyydä neljää vapaaehtoista poistumaan huoneesta. Kerro ja esitä muulle ryhmälle Majakanvartijan tarina.

TARINA	PANTOMIIMI
Majakanvartija on ylhäällä tornissa ja kiikaroi ympäriinsä.	Hän kiertää ympäri tilaa kiikaroiden.
Yhtäkkiä hän huomaa merellä jonkun veden varassa.	Hän näyttää äkkiä säikähtävän.
Majakanvartija juoksee kierreportaita pitkin alas tornista.	Juoksee pientä ympyrää.
Hän juoksee rantaan, hyppää veneeseen ja alkaa soutaa.	Juoksee eteenpäin, hyppää, istuu lattialle. Alkaa soutaa, huovata, kääntää ja soutaa.
Majakanvartija katselee välillä hukuvan suuntaan.	Hän kääntelee päätään menosuuntaan.
Hän tulee uhrin luo, nostaa tämän veneeseen ja soutaa takaisin rantaan.	Tekee nostoliikkeen ja soutaa jälleen.
Majakanvartija nostaa uhrin veneestä ja antaa tälle suusta-suuhun -tekohengitystä.	Tekohengityksen antamista voi ylikorostaa.
Hukkunut virkoaa ja majakanvartija ilahtuu.	Hän näyttää riemastuneelta.
Vartija juoksee raput uudelleen ylös ja soittaa uhrin omaisen kotiin iloissaan.	Hän juoksee samat kierrokset päinvastaiseen suuntaan. Hän puhelee puhelimeen tyytyväisen näköisenä.

Kutsu ensimmäinen vapaaehtoinen ryhmäläinen sisään ja sano hänelle: "Näet kohta pantomiimiesityksen. Sinun tulee seurata sitä mahdollisimman tarkasti, jotta voit esittää sen seuraavalle samanlaisena."

Esitä Majakanvartijan tarina pantomiimina ensimmäiselle sisään tulleelle. Seuraava ryhmäläinen kutsutaan sisään, ja ensimmäinen esittää hänelle näkemänsä pantomiimin. Sitten toinen ryhmäläinen esittää pantomiimin sisään kutsutulle kolmannelle ja tämä vuorostaan neljännelle. Kysy lopuksi jokaiselta neljältä ryhmäläiseltä, mitä pantomiimissa tapahtui.

ELÄINPIIRI

Ryhmäläiset seisovat tiiviissä ympyrässä. Sinä seisot ringin keskellä ja esittelet heille leikin eläimet. Näytä havainnollisesti, miten eri eläimet muodostetaan. Ryhmäläiset voivat jäljitellä liikkeitäsi. Voit myös pyytää pari ryhmäläistä avuksesi, jotta kaikille konkreettisesti selviää keskushenkilön ja hänen kahden vierustoverinsa tehtävänjako.

Norsu: Keskushenkilö on norsu. Hän tekee kärsän ottamalla vasemmalla kädellään kiinni nenästään ja pujottamalla oikean kätensä syntyneen silmukan läpi. Vierustoverit tekevät norsulle suuret, liehuvat korvat laittamalla avonaiset kämmenensä keskushenkilön pään molemmille puolille.

Gorilla: Keskushenkilö on gorilla, joka takoo rintaansa ja karjuu. Vierustoverit ovat gorilloja, jotka roikottavat käsiään hervottomina ja hyppivät hartiat kyyryssä äännellen "uh-hu uh-hu".

Lehmä: Keskushenkilö laittaa sormet ristiin ja pyöräyttää kätensä suoriksi siten, että peukalot osoittavat lattiaa. Peukalot ovat lehmän utareet, joita vierustoverit lypsävät.

Kissa: Keskushenkilö on kissa. Hän nukkuu ja nostaa kätensä käpäliksi, joita hän roikottaa leukansa alla. Vierustoverit ojentavat kyynärvartensa ristiin kissan nenän alle viiksiksi.

Norppa: Keskushenkilö laittaa kätensä kylkiin kiinni ja ojentaa päänsä ylöspäin puhallellen huulet töröllään kuin ilmaa haukkova norppa. Vierustoverit tekevät käsillään norpalle evät ja kauhovat uimaliikkeitä mukailleen.

Käkikello: Keskushenkilö esittää käkikellon kello kolme lyönnin. Hän näyttää kieltään ja sanoo "kuk-kuu" kolme kertaa. Vierustoverit pyörähtävät piruetin. He esittävät kellon punnuksia.

Leikki etenee siten, että osoitat yhtä ryhmäläistä ja sanot eläimen nimen. Ryhmäläinen on keskushenkilö, joka yhdessä vierustoveriensa kanssa muodostaa pyydetyn eläinhahmon. Eläimen nimen sanottuasi lasket ääneen yhdestä kymmeneen. Jos keskushenkilö tai jompikumpi hänen vierustovereistaan ei ole ääneen laskusi aikana tehnyt omaa osuuttaan tai hän on tehnyt virheen, hänen on siirryttävä keskelle osoittajaksi, ja sinä otat hänen paikkansa ringissä.

VALOKUVAAJALLA

Jokainen ryhmäläinen ottaa vuorollaan ryhmästä 'valokuvan'. Kuvaaja asettelee ryhmän haluamallaan tavalla ja esittää kuvaamisen pantomiiminä. Voit antaa ryhmäläiselle aiheen, tai hän voi keksiä sen itse. Aiheita voivat olla esimerkiksi luokkakuva, meidän jengi, hääkuva sukulaisten kera, me onnelliset, perhekuva, jääkiekkokatsomossa tai teatterissa.





Luotatko?

Luottamusharjoituksia on hyvä tehdä usein, koska ne auttavat ryhmäytymisessä. Kannusta kerholaisia yhteistyöhön. Kenenkään ei kuitenkaan vasten tahtoaan tarvitse osallistua harjoituksiin.

VAIHTUVAT RYHMÄT

Musiikin soidessa kerholaiset kulkevat ympäriinsä huoneessa. Kun musiikki lakkaa, huuda jokin ohje, esimerkiksi "kaksi jalkapohjaa yhteen" tai "30 sormeaa yhteen" tai "kolme päätä yhteen ja nenistä kiinni". Leikkijät toteuttavat toimintaohjeen kulloinkin lähimpänä seisovien kerholaisten kanssa.

SOKEAN KULJETUS

Jaa ryhmäsi kahtia. Puolet ryhmäläisistä ottaa sokean roolin. He sulkevat silmänsä ja ojentavat kätensä suorina eteen. Alaspäin käännettyt kämmenet ovat kevyesti nyrkissä. Etusormet sojottavat suorina kuin tuntosarvet.

Kukin näkevä ottaa itselleen sokean parin koskettamalla häntä etusormiin omilla etusormillaan. Kosketus on kevyt, mutta pitävä. Kosketuksen avulla näkevä kuljettaa sokeaa haluamaansa suuntaan. Näkevän vastuulla on huolehtia sokeasta niin, ettei tämä kompastele eikä törmää toisiin pareihin tai esineisiin. Harjoitus perustuu luottamukseen ja tiiviiseen yhteistyöhön.

Kun harjoitusta on tehty muutama minuutti, pyydä pareja pysähtymään ja laskemaan kätensä. Sokeat pitävät edelleen silmänsä suljettuihin. Kysy jokaiselta sokealta, kuka häntä kuljetti ja missä päin tilaa hän oli kulkenut. Vastattuaan hän saa avata silmänsä. Sokeat ja näkevät vaihtavat rooleja, ja harjoitus toistetaan.

Pyydä ryhmäläisiä kuvailemaan harjoituksen heissä herättämiä tuntemuksia. Voitte jatkaa teeman käsittelyä keskustelemalla yleisemmin sokeudesta ja muista aistivammoista.

TURVALLISUUSYMPYRÄ

Muodostakaa tiivis piiri yhden ryhmäläisen ympärille. Keskellä seisovalla on silmät kiinni. Hän alkaa kaatuilla piiriä kohti eri suuntiin. Piirin tehtävänä on ottaa kaatuva turvallisesti vastaan ja auttaa hänet hellävaroin takaisin keskelle. Ryhmän on pystyttävä keskittymään täydellisesti, ennen kuin turvallisuusympyrä voidaan toteuttaa. Jokainen pääsee vuorollaan piirin keskelle.

PARI- JA TRIANGELIKAATUMINEN

Näytä kaatumistekniikka yhdessä avustajan tai jonkun ryhmäläisen kanssa.

Parikaatumisessa vastaanottaja on kaatujan selkäpuolella noin käsivarren etäisyydellä, kämmenet toisen lapaluiden korkeudella. Vastaanottajan toinen jalka on hieman toista taempana asennon tukena. Tukijalka voi nojata myös lattian ja seinän väliseen rajapintaan. Edessä oleva kaatuu selkä suorana siten, että vastaanottaja saa otettua hänet pehmeästi ja turvallisesti kiinni. Aluksi vastaanottajan käsien etäisyys kaatujan selästä on vain 5–10 senttiä. Sitten käsien etäisyyttä kasvatetaan vähän kerrallaan.

Aina kun vastaanottaja on valmis harjoitukseen, hän sanoo: "Voit kaatua". Kun joko kaatuja tai vastaanottaja ei enää uskalla jatkaa, harjoitus lopetetaan. Tämän jälkeen vaihdetaan rooleja.

Triangelikaatumisessa yksi vastaanottaja on takana ja toinen edessä. Kaatuja huojuu heilurinomaisesti näiden välissä. Kun huojumisessa on saavutettu sopiva etäisyys, voi kaatuja jäädä hetkeksi aikaa heilumaan vastaanottajalta toiselle. Halutessaan kaatuja voi asettaa kätensä ristiin rintakehänsä päälle. Tällöin vastaanottaja työntää kaatujaa käsistä.



Ota rennosti!

HENGITYSPUTKI

Yksi ryhmäläinen käy lattialle selälleen. Toinen käy poikittain pää ensimmäisen vatsalle ja niin edespäin, kunnes kaikki makaavat lattialla pää toistensa vatsalla. Ryhmäläiset sulkevat silmänsä ja yrittävät löytää yhteisen hengitysrhythmin. Voit soittaa taustalla rauhallista musiikkia. Lopuksi venytellään.

ENERGIAKENTTÄ

Tarvitaan:

patja, rauhoittavaa musiikkia

Yksi ryhmäläisistä asettuu makaamaan mukavaan asentoon patjalle ja sulkee silmänsä. Kaikki ovat aivan hiljaa. Taustalla voi soida rauhoittavaa musiikkia. Päähenkilön annetaan levätä ja rentoutua hetken ajan. Sitten ryhmäläiset laittavat kätensä noin viiden sentin päähän päähenkilön kehosta ja alkavat liikutella niitä ilmassa hitaasti. Kun kädet ovat riittävän lähellä ja liikkeet riittävän hitaat, päähenkilö saattaa tuntea käsien lämmön ja niistä virtaavan energian eri puolilla kehoaan. Liikettä jatketaan noin viisi minuuttia, ja se lopetetaan yhtä aikaa ryhmän sopimalla yhteisellä merkillä. Harjoituksen lopuksi päähenkilölle kerrotaan, että käsittely on päättynyt ja että hän voi nousta ylös. Harjoitus kannattaa purkaa yhdessä.

JÄNNITYS – RENTOUTUS

Luovan ilmaisun harjoitusten jälkeen on hyvä rentoutua. Rentoutus syventää koettua ja antaa aikaa rauhoittua.

Soita taustalla levollista musiikkia. Kehota ryhmäläisiä ottamaan kengät ja silmälasit pois ja avaamaan kiristävät napit ja vyöt. Pyydä heitä sitten asettumaan selälleen siten, että jokaisella on runsaasti tilaa ympärillään. Jalat ovat suorina ja kämmenet lattiaa vasten reisien vieressä. Silmät suljetaan tai pidetään puoliavoimina.

Lue ryhmäläisille rentoutusharjoitus tasaisella äänellä, kiirehtimättä.

1. Tasoita hengityksesi. Vedä ilmaa rauhallisesti nenän kautta ja kuvittele, että se menee ohutta putkea pitkin vatsan pohjaan saakka ja täyttää sieltä keuhkot ja pallean. Makaa rentona ja anna ilman virrata sisään ja ulos.

2. Jännitä kämmenet nyrkkiin ja purista kädet kylkiäsi vasten. Pidä kädet jännittyneinä vielä, vielä... (minuutin verran) ja rentoudu. Hengitä rauhallisesti ja anna ilman virrata sisään ja ulos.

3. (Toista kohta 2.)

4. Käännä varpaat nenääsi kohti ja jännitä molemmat jalat. Pidä vielä ja vielä... (minuutin verran) ja rentoudu. Hengitä rauhallisesti. Ilma virtaa sisään ja ulos.

5. (Toista kohta 4.)

6. Paina selkärankasi lattiaan, myös vyötärön kohdalta, ja pidä jännityksessä vielä, vielä... (minuutin verran) ja rentoudu. Hengitä rauhallisesti. Tunne kuinka ilma virtaa sisään ja ulos.

7. (Toista kohta 6.)

8. (Toista alusta lähtien kohdat 1, 2, 4 ja 6.)

9. Tee kaikki yhtä aikaa; jännitä kädet nyrkissä kylkiä pitkin, jalat suorina, varpaat kohti nenää, paina selkä lattiaan ja vedä leuka rintaa vasten. Pidä jännitys yllä, vielä, vielä... (minuutin verran) ja rentoudu. Rauhoita hengitys, pysy makuulla, kuuntele musiikkia ja lepää. Nauti hyvästä ja levollisesta olostasi.

Rentoutuksen jälkeen ei saa nousta ylös liian nopeasti. Pyydä ryhmäläisiä kääntymään kyljelleen, venyttelemään ja haukottelemaan muutamia kertoja. Sitten he voivat nousta käsillä tukien hitaasti polvilleen ja siitä kyykkyyn. Haara-asennossa, yläruumis vyötäröstä alaspäin taivutettuna, jokainen kohottautuu selkä pyöreänä, nikama nikamalta hitaasti pystyyn. Pää nousee viimeisenä.



Näytelmiä ja roolipelejä

ELMON JENGI EKSYY –NÄYTELMÄ

Ohjaajat esittävät näytelmän 'Elmon jengi eksyy' (kesto noin 20 minuuttia). Näytelmän tarkoitus on havainnollisesti ja mieleenpainuvasti opettaa, miten eksyneen kannattaa toimia. Jos ohjaajia ei ole riittävästi kaikkiin rooleihin, voidaan näytelmään ottaa mukaan ulkopuolisia esiintyjä ja vanhempia varhaisnuoria, tai sitä voidaan sovittaa ohjaajien määrälle sopivaksi. Esiintyjille voi hankkia roolivaatteet, reput, evästä, pillin, kirkkaan värisiä esineitä, heijastimia, karttoja ja muuta hyödyllistä rekvisiittaa.

Keskustelkaa esityksen jälkeen eksymisestä. Miettikää, mitä virheitä Elmon jengi teki metsässä liikkeessään ja kuinka ryhmä olisi alun perin voinut välttää eksymisen. Miettikää myös, miksi ihmiset yleensä eksyvät. Lapset eksyvät tavallisimmin esimerkiksi leikin tiimellyksessä vieraassa ympäristössä, lähtiessään seuraamaan eläintä tai karatessaan kotoa.

Kuvitelkaa, miltä tuntuisi olla eksyksissä. Useimpia varmasti pelottaisivat pimeys, yksinäisyys, villieläimet, mielikuvitusolennot ja vanhempien vihastuminen.

Kerratkaa lopuksi, miten eksymistilanteessa kannattaa toimia:

- Pysähdy ja rauhoitu! Syö eväitä!
- Näy ja kuulu!
- Pidä itsesi lämpimänä ja kuivana!

ELMON JENGI EKSYY

Roolit:

ELMO on kova jätkä ja porukan itsevarma johtaja.

AKU on Elmoa ihaileva arkajalka.

RAITA on varsinainen retkeilyn tietopankki, joka on lukenut lähes kaikki aiheeseen liittyvät käsikirjat; mitä Raita ei tiedä, sitä ei tarvita.

PELLERVO on kaunosielu, jonka runosuoni sykkii.

TELLERVO on Pellervon kaksossisar ja kopio.

RIITTA on lapset metsästä löytävä aikuinen.

KERTOJA on Elmo-vaari, joka kertoo lapsenlapsilleen muistoja hurjilta nuoruusvuosiltaan.

ELMON LAPSENLAPSIA ovat esityksen yleisö eli kerholaiset.



KERTOJA (kertoo lapsenlapsilleen muistoja nuoruusvuosiltaan)

Muistan kyllä hyvin nuoruudestani vielä senkin kerran, kun olimme Akun, Raidan, Pellervon ja Tellervon kanssa retkellä metsässä, ihan siinä kotipirtin vieressä. Se olikin siihen aikaan suuri korpi. Oi niitä aikoja! Me olimme niihin aikoihin kyllä tosi erottamaton porukka. No juu. Se taisi olla kevättä, kun me sinne retkellemme lähdimme...

Elmo, Aku, Pellervo, Tellervo ja Raita lähtevät tallustamaan kohti määränpäättään. Raidalla on selässään reppu, jossa on kirkkaita esineitä, heijastimia, pilli, kartta, vaatteita ja evästä.

ELMO

No niin... Tässä on nyt sitten tämä metsä. Ja se meidän maja, mihin me ollaan menossa, on ehkä kilometrin verran tuohon... tai siis tuohon suuntaan. Mä määrään tän tahtijaon, ja Aku huolehtii, että toi ruokatauko tulee pidettyä ajallaan, niin ei tuu ongelmia. Okei?

RAITA

Minä kyllä muistelin, että Eräretkeilijän käsikirjassa sivulla 55 olisi sanottu, että kartta ja kompassi ovat retkeilijän tärkeimpiä ystäviä.

AKU

Äsh! Elmo on oikeassa. Kartat ja kompassit ovat nymnyjen ja muitten taitamattomien roinaa, ihan niin kuin vauvalla tutti. Kato lahjattomat reena! Eiks niin, Pelle ja Telle?

PELLERVO & TELLERVO (yhteen ääneen)

Elmo ja Aku oikeassa on. Reitiltä eksyä on mahdoton!

KERTOJA

Niin me sitten taivalsimme eteenpäin halki maiden ja mantujen, mutta sitä minun mainitsemaani määränpäättä ei vain näkynyt. Aurinko alkoi jo vähitellen laskea, ja hyttysiä oli enemmän kuin mitä laki sallisi.

ELMO

Voihan juusto, kun alkaa ottaa päähän tää kävely! Jalat on tuusan nuus- kana ja hyttyset imee musta kaikki veret. Eikä sitä mökkeröökään näy missään. Annoitsä kuule Aku nyt varmasti ihan oikeen suunnan meille, hä?

Kaikki alkavat hermostua.

AKU

E-elmo hei, älä kuule nyt ala mua syyttään mistään, jooko. Itehän sää näytit sen suunnan kun me lähettiin, eiks nii?

PELLERVO & TELLERVO

Joo, Elmo suunnan näytti ja mittamme hän täytti. Nyt kun ollaan eksytty, onko hyviä neuvoja keksitty?

ELMO

Hei, ei kai me nyt voida eksyksissä olla, vai mitä Aku?!?

Kaikki juoksentelevat hätääntyneinä ympäriinsä.

AKU

K-kuule Elmo, mä en kyllä aio olla sun kaikus enää. Me ollaan eksytty, ja mä luulen, että nyt kantsis kuunnella Raitaa.

RAITA

Rauhoittukaa, älkääkä törmäilkö edestakaisin kuin päättömät kanat! Nyt pysähdytään syömään eväitä!

Raita kaivaa kaikille repusta eväät.

PELLERVO & TELLERVO

Onko oikea aika tää eväitä syömään rynnistää? Kadoksissahan olemme ja tuntematon on paikkamme!

RAITA

Tämän oikeampaa hetkeä ruokatauolle ei olekaan! Katsokaas, näin emme väsy niin nopeasti ja järkikin kulkee liukkaammin. Sitä paitsi juoksemalla päättömästi eteenpäin joutuisimme vaikka kuinka kauas lähtöpaikasta. Jos meitä lähdetään etsimään, niin etsijät aloittavat sieltä, mistä me lähdimme liikkeelle. Eli näin meidät löydetään nopeammin.

ELMO

KÄÄK! Mitä sä Raita oikein sanoit? Ollaanks me niin pahasti eksyksissä, että meitä tarvitsee lähteä etsimään? Päästäänkö me täältä pois, ennen kuin villieläimet syö meidät?!?

AKU (kuiskaa)
Apua!



ELMO (alkaa huutaa)
AAPUAAAA!!! AAPUAAAA!!!

RAITA

Älä huuda ja tuhlaa voimiasi! Eihän se edes kuulu kauas! Ota tämä pilli ja puhalla siihen aina välillä. Se kuuluu paljon etäämmälle.

AKU (alkaa itkeä)

E-e-ei meitä varmaan koskaan löydetä!

RAITA

Tiesittekö, että voisimme auttaa etsijöitä? Tässä on suuri kuusi sopivan aukealla paikalla. Koristellaan se... hmm... vaikka näillä heijastimilla ja kirkkaan värisillä tavaroilla.

AKU

Tu-tuleekohan meitä hakemaan oikein helikopteri?

RAITA

Ei sitä koskaan tiedä, mutta voisimme siltä varalta kirjoittaa maahan isolla SOS. Sehän on nimittäin hätämerkki.

ELMO

Mitä hä, kirjoittaa? Eihän meillä oo edes kynää mukana!

RAITA

Käytetään vaikka noita kiviä, sillä ne erottuvat hyvin tästä heinikosta.

Kaikki alkavat yhteistuumin raahata kiviä paikalle.

PELLERVO & TELLERVO

Idea on aivan mätä, ja nyt on meillä pissahätä! Viluttaakin kovasti, jäädymme nyt varmasti. Housuihin jos pissaisi, vois olo olla parempi!

RAITA

Ei, älkää nyt housuihinne pissikö hyvät ihmiset! Pukekaa lisää vaatteita päällenne täältä repusta. Housuun pissaaminen on vain hetken helpotus ja sitten tulee entistä kylmempi. On tärkeää pysyä lämpimänä ja kuivana!

Pellervo ja Tellervo menevät asioilleen pusikkoon.

RAITA

Alkaa jo hämärtää. Tehdään leiri tänne suuren kuusen alle.

Kaikki ryömivät kuusen alimpien oksien suojiin.

ELMO

Hmm, ihan mukava maja... Paitsi että lattia on tosi kylmä!

RAITA

Hakekaa tuolta havuja allenne, niin on paljon lämpimämpi!

Raita katselee ympärilleen ja tutkii tarkkaavaisesti karttaa.

RAITA

Hei kuulkaa! Luulen tietäväni, missä me olemme!

KAIKKI (yhteen ääneen)

Mitä? Kuinka ihmeessä?

RAITA

No, ensiks mä mietin, missä mahtaa olla pohjoinen. Näettekö nuo muu-
rahaipesät? Ne on kaikki puiden tällä puolella. Siinä suunnassa on siis
luultavasti etelä. Ja kello on nyt kuusi – eli aurinko paistaa lännestä. Näin
siis selvitin, miten päin kartan kuuluu olla.

AKU

Wau!

RAITA

Sitten arvioin, että olemme kävelleet noin tunnin. Olemme kulkeneet siis
enintään viisi kilometriä. Näin arvioin, millä alueella meidän täytyy olla.
Sitten vain katselin ympärilleni ja vertasin näkymää tähän karttaan. Hyvä
tuntomerkki on tuo iso kallio tuolla. Eli tässä näyttäisi olevan se paikka,
jossa olemme.

Raita näyttää paikan kartalta. Muut kumartuvat katsomaan.

PELLERVO & TELLERVO

Raita on toveri loistava, kaikki huolestamme poistava!

KERTOJA

Niin me siinä sitten söimme, lepäsimme ja keräsimme voimia, niin kuin
eksyksissä kuuluu tehdä. Vaikka emmehän me siinä vaiheessa oikeas-
taan enää edes olleet eksyksissä.

Metsästä kuuluu hiljaista laulelua.

ELMO

Hei, tuolta kuuluu ääniä! Joku tulee! Puhalla äkkiä siihen pilliin, että se
huomaa meidät!

AKU

E-ei, älä puhalla! En mää uskalla mennä kotiin, koska mun piti olla siellä
jo puoli kuusi. Äiti ja isä on varmaan vihaisia!

RAITA

Eivät he ole vihaisia, he vain ovat olleet siellä hirveän huolissaan siitä,
missä olet. Puhalla vain siihen pilliin!

Pellervo puhalttaa. Metsästä ilmestyy Riitta-niminen nainen.

RIITTA

Mitäs te täällä metsän keskellä teette näin myöhään illalla?

PELLERVO & TELLERVO

Eksyksissä olimme, vaan pian pääsemme kotiimme!

ELMO

Niin, eihän me siis enää oikeastaan eksyksissä oltu, kun me – tai siis toi
Raita – määrätti, missä me ollaan.

RIITTA

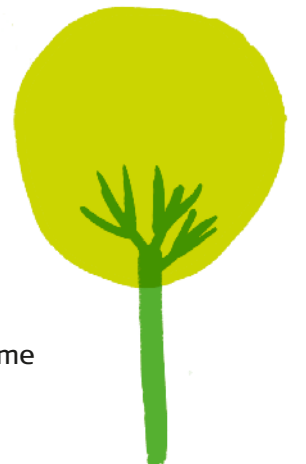
Jaaha, lähdenkös saattamaan teitä kotiin?

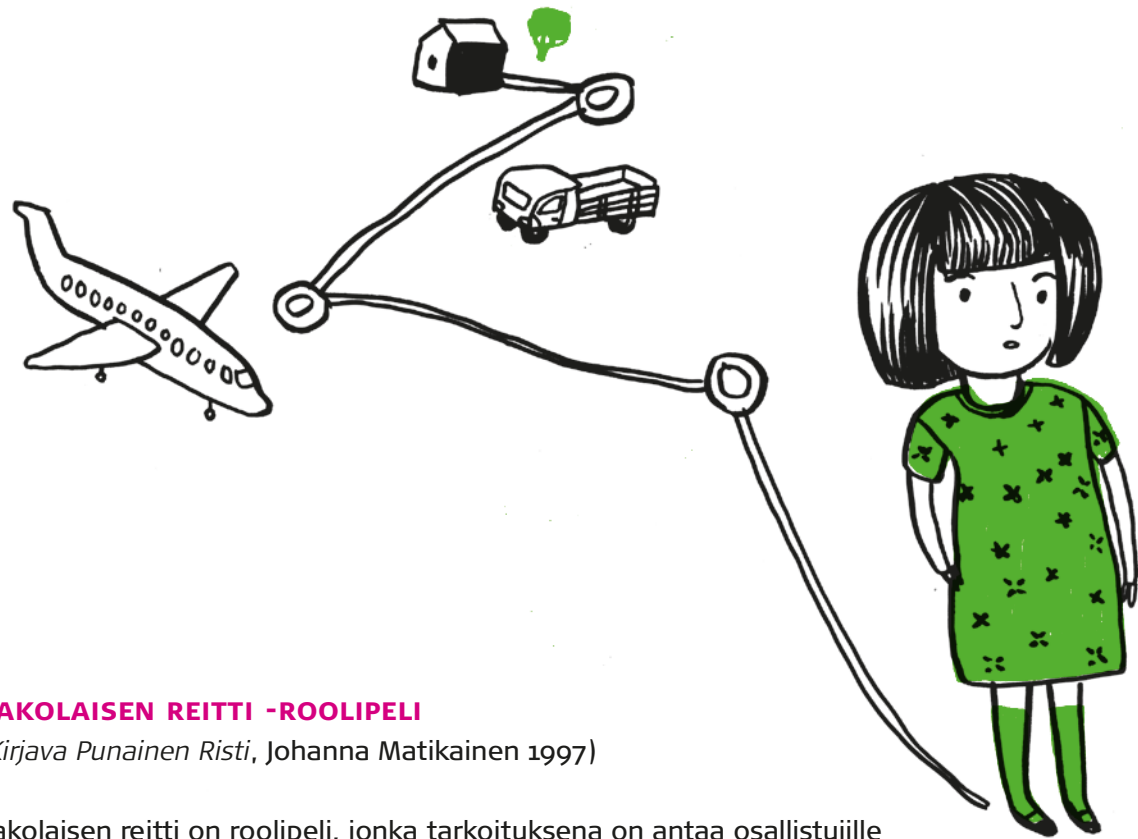
AKU

Ju-juu, mielellään kiitos, ettei enää eksytä!

KERTOJA

Sitten me siitä lähdimmekin paluumatkalle, ja lähtöpaikkamme löytyi
todella nopeasti. Olimme nimittäin kulkeneet ison ympyrän. Kun tulimme
perille, niin muistan, kuinka kaikki halasivat Raitaa, ja yhteishenki oli
mahtava... Kyllähän me vieläkin olemme hyviä ystäviä Akun, Raidan,
Tellervon ja Pellervon kanssa, vaikka olemme jo vanhoja. Siellä me
kiikkustuoleissa keinutaan rinta rinnan eläkeläisten piirissä joka tiistai.
No, sen pituinen oli se tarina.





PAKOLAISEN REITTI -ROOLIPELI

(Kirjava Punainen Risti, Johanna Matikainen 1997)

Pakolaisen reitti on roolipeli, jonka tarkoituksena on antaa osallistujille mahdollisuus kokea, miltä tuntuu, jos on pakko paeta omasta kodistaan. Samalla pelaajat saavat tietoa pakolaisuudesta ja vaikeuksista, joita pakolainen kohtaa matkallaan kohti turvallisempaa elämää. Ohjaajana sinun kannattaa tarkkaan seurata kerholaisten reaktioita ja pelin kulkua. Pelin loputtua on tärkeää keskustella kerholaisten tunteista ja mielteistä. Kannattaa muistaa, etteivät mitkään tunteet tai ajatukset ole oikeita tai vääriä.

Pakolaisen reitti -peli kertoo kotimaastaan pakenevan Sharonin tarinan. Ohjaajien tehtävänä on havainnollistaa tarina pelaajille toiminnallisten rastitehtävien avulla. Halutessasi voit hankkia pelin rasteille rekvisiittaa. Voit esimerkiksi tuoda ensimmäiselle rastille leluja ja kuvia. Toinen rasti voi olla teltassa, jossa Punaisen Ristin työntekijällä on punaisen ristin tunnukset; 'lentokoneesta' voi katsella suomalaisia maisemakuvia; rastin vetäjät voivat pukeutua roolinsa mukaisesti ja niin edelleen. Ideana on luoda lapsille mielikuvia tapahtumista.

Johdanto

– Tervetuloa Suomen Punaisen Ristin järjestämälle radalle. Radan aikana tulette näkemään, kuulemaan ja kokemaan monia jännittäviä ja ehkä pelottaviakin asioita. Tarkoituksena on miettiä, millaista jonkun samanikäisen lapsen elämä voi olla toisella puolella maapalloa. Radalla voi tapahtua jotakin, joka tuntuu pelottavalta, mutta pysykää mukana, minä olen koko ajan teidän kanssanne. Teille tämä on leikki, mutta joillekin lapsille tämä on totta. Kun rata on päästy loppuun, keskustelemme siitä, miltä teistä tuntui.

1. Kotimaa

Eräässä Kaukoidän maassa oli kaupunki, jossa asui tyttö nimeltä Sharon. Tyttö oli 10 vuotta vanha. Hän asui isänsä, äitinsä, siskojensa ja veljiensä kanssa kivassa kerrostaloasunnossa ja kävi koulua.

- Mitä luulette Sharonin tehneen siellä? Mitä harrastuksia hänellä oli? Millä hän leikki?

Eräänä päivänä, kun lapset menivät kouluun, koulu olikin suljettu. Lapset odottivat opettajaa kauan, mutta tämä ei saapunut paikalle. He palasivat kotiin ja huomasivat vanhempiensa olevan hermostuneita. Lapset aistivat, että jotain oli tapahtumassa, mutta kukaan ei kertonut heille, mitä. Vanhemmat sanoivat, että lapset pääsisivät kouluun taas huomenna. Seuraavana päivänä nämä menivät jälleen kouluun ja odottivat opettajaa, jota ei taaskaan näkynyt. Kotona lapsille kerrottiin, että opettaja oli viety vankilaan, eivätkä lapset voisi enää mennä kouluun. Aikuiset kuiskailivat ja näyttivät huolestuneilta. Sharon huomasi, että jotakin ikävää oli tapahtumassa.

Eräänä yönä sotilas tai poliisi ryntäsi Sharonin kotiin ja vei Sharonin isän mukanaan. Kaikki itkivät ja olivat hyvin surullisia. Sharon ei ymmärtänyt, miksi isä oli viety. Häntä pelotti, eikä kellään ollut aikaa hänelle. Muutaman päivän päästä isä yllättäen palasi kotiin. Vanhemmat alkoivat pakata, eikä Sharon voinut ymmärtää, miksi. Sitten isä sanoi lapsille, että heidän oli lähdettävä. Mukaan oli otettava tavarat, joita nämä välttämättä tarvitsisivat.

- Mitä luulette Sharonin ottaneen mukaansa? Mitkä ovat tosi rakkaita asioita tai tavaroita? Tehkää yhdessä lista paperille.

Isä sanoi, että heillä oli vain yksi matkalaukku ja että he matkustaisivat kuorma-auton lavalla, joten vain jotain tosi pientä mahtuisi mukaan.

- Mitä voi ottaa mukaan? Vedä yli listalta.

Aamulla Sharonin perhe ahtautui kuorma-auton lavalle monien muiden perheiden kanssa, mukanaan vain tärkeimmät tavarat pienessä matkalaukussa. (Jos lapsilla ei ole koululaukkuja, heille annetaan pienet matkalaukut, muovipussit, ja asetutaan kaikki kyykkyy 'kuorma-auton lavalle'.) Autot ajoivat kuoppaista tietä, kunnes... (ryöstäjät ilmestyvät ja vaativat kaikkia antamaan matkalaukkunsa ja tyhjentämään taskunsa). Kaikki mitä perheillä oli, varastettiin. Perheenjäsenille jäi vain toisensa ja vaatteet, jotka heillä oli päällään. Lopulta auto saapui leirille, jossa oli paljon, paljon muitakin perheitä.

2. Pakolaisleiri ja lähtö uuteen maahan

(Leirillä Punaisen Ristin työntekijä ottaa lapset vastaan ja jakaa heille tavarat.)

Punaisen Ristin työntekijä jakoi Sharonin perheelle ruoanlaittovälineitä ja huopia, peseytymisvälineet ja tarvikkeet teltan pystyttämiseen. Ruoka maistui ihan erilaiselta kuin se ruoka, jota äiti teki kotona. Leirillä oli paljon ihmisiä, ja jotkut puhuivat ihan eri kieltä kuin Sharon. Leiriltä ei saanut poistua, säännöt olivat tosi tiukat. Koulua tai leikkikenttää ei ollut. Onneksi sentään koko perhe oli mukana, vaikka koko omaisuus ryöstettiin. Sharonilla oli ikävä kotiin. Yöllä ei saanut nukutuksi, ja ystäviä ja omia leluja oli ikävä. Perheelle oli annettu joitakin uusia vaatteita, ja niistä he olivat kovin iloisia.

Monen viikon kuluttua Sharonin perhe kutsuttiin haastatteluun, jossa valittiin ne perheet, jotka pääsisivät Suomeen. Sharonin äiti pyysi aamulla Sharonia pukemaan parhaat vaatteensa päälleen ja käyttäytymään kauniisti haastattelussa. Haastattelussa puhuttiin sellaista kieltä, jota Sharon ei ymmärtänyt. Siellä kului kauan aikaa ja vanhemmat vaikuttivat vakavilta. Lopulta Sharonin perhe sai tietää, että he olivat saaneet turvapaikan Suomesta. Sharon oli iloinen, mutta silti häntä pelotti. Hän ei tiennyt Suomesta mitään. Perhe pakkasi vähät tavaransa ja heidät vietiin lentokentälle.

(Lapset laitetaan parijonoon ja heidät ohjataan 'terminaaliin'. Tylyt ihmiset tulevat ja tuuppivat lapset nurkkaan ja puhuvat vierasta kieltä. Hetken kuluttua kiltit virkailijat tulevat ja ohjaavat lapset hellästi lentokoneeseen.)

- Mitä luulette, että Sharonista tuntuu, kun hän istuu lentokoneessa matkalla Suomeen? Mitä koneessa tapahtuu, mitä Sharon tekee siellä?

3. Suomi

(Lapset ohjataan penkeille istumaan.
Käydään läpi ensimmäisellä rastilla tehtyä listaa.)

- Mitä tavaroita ja asioita luulette Sharonin perheen saavan, kun he tulevat Suomeen? (Vaatteet, lelut, kirjat, koti, ruokaa ym.)

- Nyt ollaan koulussa Suomessa. Eräänä päivänä opettaja saattaa Sharonin teidän luokkaanne. Mitä te voitte antaa Sharonille?

- YSTÄVYYTTÄ!

4. Yhteenveto

- Miltä rata teistä tuntui? Pelottiko missään kohdassa?

- Tämä oli leikki, mutta jollekin lapselle tämä on totta.

Lähteet:

Nuoriso-opas. Suomen Punainen Risti, 2002.

Syrjintä on syvältä. Kotopolku-projekti, Suomen Punainen Risti, 2006.

Taitomerkit. Suomen Punainen Risti, 2004.

Ensiapukirja (Maaret Castrén, Neta Helistö, Leena Kämäräinen, Timo Sahi).
Suomen Punainen Risti, 2007.

Kirjava Punainen Risti. Johanna Matikainen, 1997.

Suomen Punaisen Ristin koulusivut, www.punainenristi.fi/koulusivut.

Reddie Kids – ohjaajan opas

Käsikirjoitus: Johanna Andersson

Toimittaja: Sari Häkkinen

Ulkoasu kuvineen: Paper Hamster Design, Emmi Jormalainen

Suomen Punainen Risti 2009