



Ryhmäytymisharjoitteita orientaatiojaksolle
vastuuhjaajien avuksi

1 TUTUSTUMIS-, VUOROVAIKUTUS- JA NIMILEIKIT

Tutustus-, vuorovaikutus- ja nimileikkien tarkoituksena on saada ryhmän jäsenet tutustumaan toisiinsa. Näiden leikkien avulla voidaan lähestyä uusia asioita, joihin ryhmän on tarkoitus paneutua. Leikit vahvistavat ryhmän yhteishenkeä, poistavat pelkoja ja auttavat keräämään rohkeutta. Leikit sulattavat jään ja kohottavat tunnelmaa.

Kuuma peruna

Osallistajat istuvat piirissä. Kuuma peruna (hernepussi tai pallo) kulkee leikkijältä toiselle, kunnes perunanetsijä, joka seisoo piirin ulkopuolella kasvot poispäin käännettyinä, huutaa: "Kuuma peruna!" Se, jolla on peruna kädessään, liittyy etsijöihin. Uusi perunanetsijä valitsee jonkin numeron, johon asti perunanetsijät laskevat yhdessä hiljaisella äänellä ennen kuin huutavat "Kuuma peruna!" Leikkiä jatketaan, kunnes viimeinenkin osallistuja on siirtynyt perunanetsijöihin.

Minä olen... ja minä pidän...

Yksi leikkijöistä sanoo nimensä ja jonkin asian, joka kuvaa häntä (esim. mitä hän vihaa tai rakastaa, mikä on hänen mieliruokansa tai suosikkieläimensä - teema voidaan valita etukäteen). Seuraava sanoo edellisen etunimen ja hänen valintansa sekä lisää perään omansa; kolmas toistaa edellisten nimet ja symbolit ja lisää omansa jne. Tämä harjoitus sopii hyvin ensimmäisiin tapaamiskertoihin, koska se auttaa katsomaan toisia silmiin heidän puhuessaan ja puhumaan suoraan toiselle. Esimerkiksi: "Sinun nimesi on Antti ja sinä pidät porkkanoista. Sinun nimesi on Sari ja rakastat suklaata. Minun nimeni on Kaija ja pidän kaalilaatikosta." Nimen liittäminen johonkin asiaan

Tutustu minuun

Tätä leikkiä voidaan käyttää sekä nimien oppimiseen että tutustumiseen. Leikkijät istuvat ympyrässä. Leikinohjaaja antaa pienen esineen, esimerkiksi avaimenrenkaan, kiertää ihmiseltä toiselle, kunnes hän sanoo "stop". Se, jonka kädessä avaimenrenkas on, kertoo nimensä ja jotain itsestään, esimerkiksi mieliharrastuksensa. Voidaan sopia aihe, josta esineen saanut

kertoo, tai annetaan leikkijöiden kertoa mistä he haluavat. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet vuoron.

Persoonallisuuskollaasi

Tavoitteet:	itseilmaisu, itsensä esittely ja oman minän kanssa työskentely
Aika:	noin tunti
Välineet:	isoja papereita, liimaa, sakset, teippiä, erilaisia lehtiä, tusseja, värejä

Tehtävänä on etsiä lehdistä kuvia, joiden avulla kerrotaan itsestä muille, esimerkiksi mistä pitää, mistä haaveilee, millainen on ja mitä haluaa. Kuvat leikataan ja sijoitellaan isolle paperille vapaasti oman mielen mukaan. Kuvaa voi myös täydentää tusseilla tai liiduilla.

Millainen sinä olet?

Valitaan joku seuraavista kysymyksistä, johon kukin leikkijä vuorollaan vastaa:

"Jos kenkäsi juttelisivat sinusta, mitä ne kertoisivat?"

"Jos lemmikkieläimesi (oikea tai kuviteltu) kertoisi sinusta, mitä se kertoisi?"

"Mikä eläin haluaisit olla. Miksi?"

"Mikä soitin haluaisit olla. Miksi?"

"Mikä on mielestäsi kaunein asia maailmassa. Miksi?"

Ketjutoru

Tämä leikki kehittää yhteistyötä ja sosiaalisuutta. Yksi leikkijöistä aloittaa sanomalla, että hän on jokin tai joku, joka etsii tärkeää asiaa. Esim. "Olen balettianssija ja etsin tanssikenkääni." Seuraava jatkaa "Olen tanssikenkä ja etsin jalkaa", josta kolmas jatkaa "Olen jalka ja etsin jalkapalloa". Näin jatketaan. Jos joku ei keksi sopivaa sanaa, voivat kaikki pohtia sitä yhdessä.

Solmu

Yksi leikkijöistä menee oven ulkopuolelle. Muut muodostavat piirin ja ottavat toisiaan käsistä kiinni. Tarkoituksena on pujottautua tiukkaan solmuun ilman, että käsistä päästetään irti. Kun solmu on valmis, kutsutaan oven ulkopuolella oleva sisään. Häntä antaa suullisia ohjeita, joiden avulla solmua selvitetään. Tavoitteena on, että solmussa olleet palaavat ohjeiden avulla piiriksi käsiä irrottamatta.

Vessapaperijuttu

Leikkijät istuvat piirissä ja vessapaperirulla annetaan jollekin leikkijöistä. Leikinhjaaja kertoo leikkijöille, että vessapaperin saannissa on tänään vaikeuksia, joten jokaisen on varattava siitä itselleen sinä päivänä tarvitsemansa määrä. Kun jokainen on ottanut rullasta osansa, leikinhjaaja

sanoo, ettei paperin saannissa olekaan vaikeuksia, vaan jokaisen leikkijän täytyy kertoa itsestään yhtä monta myönteistä asiaa kuin on ottanut paperinpaloja.

Viisi tuolia oikealle

Leikkijät istuvat piirissä tuoleilla. Leikinhjaaja seisoo piirin keskellä ja sanoo jonkin ominaisuuden, ulkonäköön liittyvän asian tai kokemuksen ja lisäksi liikkumisohjeen, esimerkiksi: "Jos sinulla on vaatteissasi valkoista, siirry istumaan kaksi tuolia vasemmalle". Jos tuoli on varattu, leikkijä istuu tuolissa istuvan syliin. Sylikkään voi mennä kuinka monta leikkijää tahansa. Jos tyhjiä tuoleja alkaa olla paljon, niitä voidaan leikin kuluessa ottaa pois.

Nenäliinan pudotus

Leikinhjaaja pudottaa nenäliinan. Kun nenäliina on ilmassa kaikkien pitää nauraa kovaa. Heti kun nenäliina koskettaa maata, nauru lakkaa. Nenäliinaa voidaan pudottaa muutaman kerran.

Polvet

Leikkijät asettuvat piiriin seisomaan peräkkäin. Piiriä tiivistetään niin, että leikkijät ovat kiinni toisissaan. Kun piiri on mahdollisimman pyöreä, yrittävät kaikki istua yhtä aikaa takana olevan polville. Jos joku rupeaa kaatumaan, nousee heti ylös. Yritetään niin kauan, että jokainen istuu tukevasti takana olevan polvilla.

Ihminen ihmiseen

Leikkijät ottavat oikealla puolella piirissä olevan parikseen. Leikinhjaaja sanoo esim. "Peukalo olkapäähän", jolloin jokaisen on laitettava peukalonsa parin olkapäähän. Jotkut suoritukset edellyttävät ongelmanratkaisutaitoa, jotta kummankin onnistuu tehdä tehtävä yhtä aikaa (esim. kyynänpää polveen). Muutaman ohjeen jälkeen leikinhjaaja sanoo: "Ihminen ihmiseen", jolloin vaihdetaan paria. Se joka jää ilman paria on seuraava ohjeiden antaja. Jos leikkijöitä on tasaparit, viimeiseksi toisensa löytänyt pari on yhdessä ohjeiden antaja.

Syntymäpäivä

Leikissä muodostetaan jono, jossa leikkijät seisovat syntymäpäiväjärjestyksessä. Kun leikkijä etsii omaa paikkaansa jonossa, hän ei saa puhua, vaan hänen on selvitettävä asia elehtimällä.

Koske keltaista

Leikinvetäjä antaa ohjeen, esim. "Koske keltaista!" Leikkijät etsivät kyseisen värisen kohdan omista vaatteistaan tai muista varusteistaan ja koskettavat sillä toisen leikkijän keltaista kohtaa. Jos jollakin leikkijällä ei ole keltaista, hän voi koskettaa toisen keltaista kädellään. Jos vain yhdellä leikkijöistä on keltaista koskettavat kaikki muut sitä kädellään. Sen jälkeen vetäjä antaa uuden ohjeen.

Syy ja seuraukset

Leikkijät muodostavat piirin. Ensimmäinen leikkijä keksii yksinkertaisen lauseen, kuten "Minulla on nälkä." Seuraava leikkijä kertoo, miksi. Esimerkiksi: "Koska jääkaappi on tyhjä." Kolmas leikkijä jatkaa seuraavalla selityksellä "...koska olemme palanneet lomalta." Seuraava leikkijä keksii uuden alun ja toiset kaksi jatkavat, kunnes syiden ja seurausten ketjussa on kolme tasoa.

Silmänisku

Leikkijät asettuvat pariin kasvat keskusta päin, niin että kukin pari on peräkkäin. Takimmainen laittaa kätensä selkensä taakse. Yksi leikkijä jää piirin keskelle ja yrittää saada itselleen paria silmäniskuina. Kun hän iskee jollekin sisäpiiriläiselle silmää, tämän takana seisova yrittää huomata sen ja kiertää kätensä edessä olevan ympärille. Jos takana oleva ei huomaa silmäniskua, hän joutuu uudeksi silmäniskijäksi.

Rakastatko lähimmäistäsi

Leikkijät istuvat piirissä, yksi keskellä. Hän kysyy joltakin: "Rakastatko lähimmäistäsi?" Jos tämä vastaa "Rakastan", kyselijä tiedustelee "Ketä?". Vastajan sanoo kahden piirissä istuvan nimet, jolloin nämä vaihtavat paikkoja keskenään. Keskellä olija yrittää ehtiä tyhjälle paikalle. Jos joku vastaa "En", on kaikkien piirissä olevien vaihdettava paikkoja. Se, joka jää ilman paikkaa, joutuu keskelle.

Leikkelykilpa

Leikkijät jaetaan samansuuruisiin 4–6 henkilön joukkueisiin. Jokainen joukkue saa sakset ja sanomalehden. Leikinohjaajan annettua merkin joukkueet alkavat leikellä lehdistä kirjaimia, joista kootaan jokaisen joukkueen jäsenen etunimi. Se joukkue, jonka nimet ovat ensimmäisenä koossa, voittaa.

Esitä tunnettua kaimaasi

Kaikki leikkijät miettivät jonkin tunnetun henkilön, jolla on sama etunimi kuin itsellä. Kukin käy vuorollaan esittämässä kaimaansa, ja muut yrittävät arvata, ketä hän esittää.

Tutustumispeli

Pelaajille jaetaan kuusi korttia, joihin kukin kirjoittaa tietoja itsestään: 1. etunimi, 2. sukunimi, 3. horoskooppi, 4. lempieläin, 5. rakkain harrastus, 6. paras kaveri. Kortit laitetaan pöydälle alassuun muistipelin tapaan. Mikäli kaksi samalla kertaa nostettua korttia kuuluvat samalle henkilölle, nostaja saa pitää kortit. Voittaja on se, jolla on eniten kortteja pelin päätyttyä.

Mic Mac

Leikkijät istuvat piirissä, yksi piirin keskellä. Keskellä olija osoittaa jotakuta ja sanoo MIC, jolloin tämä sanoo nopeasti oikealla puolella olevan henkilön nimen. Jos osoittaja sanoo MAC, sanotaan vasemmalla puolella olevan henkilön nimi. Jos keskellä olija huutaa MIC MAC, kaikki vaihtavat paikkaa, ei kuitenkaan vierustoverin kanssa.

Merkinantoleikki

Jokainen valitsee itselleen käsimerkin, jonka jälkeen käydään kaikkien merkit läpi. Joku aloittaa tekemällä oman merkinsä ja sen perään jonkun toisen merkin. Tämä jatkaa tekemällä oman ja jonkun toisen merkin.

Ensivaikutelma

Jokaiselle leikkijälle annetaan kaksi lappua. Toiseen kirjoitetaan oma nimi ja toiseen vertauskuvallinen ensivaikutelma vieressä istuvasta henkilöstä, esim. "Hän on ylväs kuin kuningatar", "villi kuin kissa" jne. Laput sekoitetaan, kukin ottaa nimilapun ja ensivaikutelmakuvauksen ja lukee ne peräkkäin. Esim. "Kun ensi kerran tapasin Mauno Mattilan, mieleeni tuli: Hän on komea kuin kameli."

Sanomalehtilätky

Leikissä opitaan tuntemaan leikkijöiden etu- ja sukunimet. Yksi leikkijä on piirin keskellä sanomalehti kädessä. Muut istuvat piirissä. Leikin aloittaja nousee ylös ja sanoo esimerkiksi "Tuuli humisee", jolloin Timo Heikkilän on keksittävä uusi sanonta ennen kuin keskellä olija ehtii lätkäistä häntä sanomalehdellä.

Etunimet pikakierroksena

Kaikki leikkijät tervehtivät toisiaan ja sanovat nimensä. Ensimmäisellä kierroksella tervehditään kättelemällä ja silmiin katsomalla. Seuraavalla kierroksella otetaan kiinni nilkasta, polvesta, olkapäästä, korvasta jne.

Hauska tutustumiskilpailu

Leikkijät muodostavat noin viiden hengen ryhmiä. Ryhmäläiset seisovat rivissä. Leikinjohtaja määrää, millaiseen järjestykseen he rivissä asettautuvat: esim. aakkosjärjestyksen, kengännumeron, pituuden tai iän mukaan. Ryhmän voi myös käskeä muodostamaan erilaisia patsaita, eri kirjaimia jne. Ryhmät voivat miettiä toisilleen tutustumistehtäviä. Ryhmille annetaan nopeus- ja nokkeluuspisteitä.

Miten tarkkaan katson

Kaksi leikkijää istuu ryhmän edessä selin toisiinsa. Kummankin tehtävänä on kuvailla toista mahdollisimman tarkasti. Muut leikkijät arvioivat kuvaukset antamalla pisteitä kuvausten hauskuudesta, todenperäisyydestä ja kerrontatavasta.

Ryhmien muodostaminen

Leikinohjaaja laatii kullekin leikkijälle pahvikuvion ja kiinnittää kuviot leikkijöiden selkään. Samoja kuvioita on kolme tai neljä ryhmän koon mukaan. Leikin alussa kaikki seisovat piirissä kuviot selkään kiinnitettynä eikä kukaan tiedä omaa kuviotaan. Alkumerkin jälkeen kukin leikkijä lähtee etsimään niitä, joilla on sama kuvio selässään kuin itsellä. Ryhmän etsimisessä ei saa käyttää puhetta. Kun ryhmät ovat koossa, niille voidaan antaa jokin tutustumista edistävä keskustelunaihe.

Sinipunaraitaiset sukat Leikkijät istuvat piirissä. Leikinhjaaja mainitsee jollekin henkilölle tyypillisen asian, esim. sinipunaraitaiset sukat, jolloin sellaiset omistava huutaa: "Minä" ja sanoo oman nimensä. Seuraavaksi tämä leikkijä sanoo jotakin erikoista jostakin toisesta.

Matti, Matti, Matti Kukin leikkijä valitsee itselleen parin ja istuu hänen viereensä. Leikinhjaaja on ilman paria ja hänen vieressään on tyhjä tuoli. Ohjaaja huutaa kolme kertaa jonkin leikkijän nimen esim. MATTI, MATTI, MATTI. Matin pari yrittää pitää parinsa itsellään huutamalla MATTI ennen kuin tätä on kolmesti huudettu. Mikäli pari ehtii huutamaan ajoissa, hän saa pitää vierustoverinsa. Mikäli leikinhjaaja ehtii ensin, hän saa Matin parikseen. Parittomaksi jäänyt on uusi huutaja.

Sähkösanoma

Leikkijät asettuvat jonoon kyljittäin, käsistä kiinni pitäen. Ensimmäinen lähettää kädenpuristusviestin seuraavalle jne. Kun viesti saavuttaa jonossa viimeisenä olevan hän irrottaa käsiotteen, juoksee jonon ensimmäiseksi ja lähettää uuden viestin jne. Leikki päättyy, kun ollaan alkuperäisessä järjestyksessä.

Tätini tuli Afrikasta

Leikinhjaaja aloittaa leikin sanomalla "Tätini tuli Afrikasta ja toi viuhkan." Samalla hän alkaa heiluttaa oikeaa kättään. Oikealla puolella istuva sanoo samat sanat ja alkaa myös heiluttaa kättään. Näin mennään koko kierros. Seuraavaksi leikinhjaaja sanoo: "Tätini tuli Afrikasta ja toi toisen viuhkan" ja alkaa heiluttaa myös vasenta kättään. Leikkiä jatketaan kuten ensimmäisellä kierroksella - nyt liikkuvat molemmat kädet. Joka kierroksella ohjaaja keksii uuden asian, esim. kengät (poljetaan lattiaa), hatun (heilutetaan päätä) jne.

Lautasen pyöritys

Leikkijät istuvat piirissä, jonka keskelle laitetaan lautanen. Yksi leikkijöistä menee piirin keskelle ja alkaa pyörittää lautasta pystysuorassa. Kun lautanen alkaa pyöriä hän sanoo jonkun piirissä olijan nimen. Tämän on kiiruhdettava lautasen luo ja tartuttava siihen ennen kuin se lakkaa pyörimästä. Jos hän onnistuu, saa hän pyörittää ja sanoa jonkun toisen nimen. Jos hän epäonnistuu edellinen pyörittäjä jatkaa.

Tuntotaulu

Leikkijät seisovat jonossa. Jokaisella on kynä kädessään ja paperi selässään. Jonon viimeinen piirtää edessään seisovan selkään haluamansa kuvion, numeron tai kirjaimen. Tämä puolestaan yrittää piirtää saman kuvion edessään olevan selkään. Näin kuvio etenee selästä toiseen, kunnes jonon etummainen piirtää sen paperille tai liitutaulelulle. Lopuksi katsotaan, muuttuiko kuvio matkalla.

Lankakeräleikki

Leikkijät istuvat piirissä ja heittelevät lankakerää ristiin rastiin. Ensimmäinen

heittäjä sitoo langanpään sormeensa, heittää kerän seuraavalle ja sanoo: "Minä olen Marja, kuka sinä olet?". Tämä ottaa langasta kiinni ja heittää kerän edelleen haluamalleen henkilölle. Kerää heitellään, kunnes lanka kulkee ristiin rastiin leikkijöiden välillä. Lanka keritään takaisin käymällä heittelykierros takaperin nimien kanssa. Leikki vaatii ryhmältä yhteistoimintaa, jottei lanka sotkeudu ja kerä pysyy koossa.

Tavausleikki

Leikkijät tavaavat nimensä muulle ryhmälle kirjain kirjaimelta käyttäen yhtä elettä kutakin kirjainta kohti. Esimerkiksi Samin voi tavata näyttelemällä syömistä, ampumista, mässäystä ja istumista. Muut leikkijät yrittävät arvata nimen. Voidaan päättää, että tavaamisessa käytetään

2 HOKSAAMISLEIKIT Sana- ja arvausleikit

Hoksaamisleikit ovat erinomaista ajanvietettä. Tilaa ei usein tarvita paljoa. Esimerkiksi automatkoilla voidaan leikkiä Rehtorin kissaa - aika kuluu ja matka joutuu. Hoksaamisleikit kehittävät nokkeluutta, tarkkuutta, huomiokykyä ja sananäppäryyttä. Mikä parasta, nämä leikit ovat hauskoja ja saavat leikkijät nauramaan!

Kivi kätkeytyy

Leikkijät muodostavat piirin, jonka keskelle valitsevat yhden tai kaksi leikkijää. Piirissä olevat alkavat kierrättää jotakin esinettä, esimerkiksi pyyhekumia, kädestä käteen, niin että keskellä olijat eivät huomaa, missä esine kulkee. Kaikki piirissä olevat tekevät käsillään sellaisia liikkeitä, että esine voisi olla juuri heidän kohdallaan. Keskellä olijat yrittävät ratkaista, missä esine on menossa. Uudeksi arvaajaksi joutuu se, jonka kohdalla esine on oikein arvattaessa. Jos piirin keskellä on kaksi leikkijää, voi uusi arvaaja valita parin, jonka kanssa menee keskelle.

Katsotko minua?

Leikkijät valitsevat itselleen parin. He seisovat hetken vastakkain ja katsovat toisiaan tarkkaan päästä jalkoihin. Tämän jälkeen he kääntyvät toisistaan pois päin ja vaihtavat kaksi asiaa ulkonäöstään, esim. avaavat paidan napin tai vaihtavat kellon toiseen ranteeseen. Hetken kuluttua parit kääntyvät toisiinsa päin ja yrittävät keksiä muutokset.

Yhtäläisyys ja ero

Leikkijät istuvat piirissä. Jokainen kuiskaa sekä vasemmalla että oikealla puolella istuvalle naapurille eri sanan (asian tai esineen nimen). Kun kaikki leikkijät ovat saaneet kaksi sanaa, lausuu kukin vuorollaan saamansa sanat ääneen ja mainitsee yhden yhtäläisyyden ja yhden eron sanojen välillä. Jos sanat ovat esim. vene ja kynä, yhtäläisyydeksi voi sanoa, että molemmat ovat puisia ja eroksi että toisessa voi istua. Jos joku ei keksi yhtäläisyyttä tai eroa, muut auttavat.

Sanaleikki

Kukin sanoo vuorollaan yhden sanan. Seuraavan on aloitettava oma sanansa samalla kirjaimella, johon edellinen sana päättyy. Esim. ensimmäinen sanoo "talo", seuraava "onki", sitä seuraava "ihminen" jne.

Sanaketju

Ensimmäinen leikkijä sanoo yhdyssanan. Seuraava jatkaa keksimällä uuden yhdyssanan, jonka ensimmäinen osa muodostuu edellisen sanan jälkiosasta. Esim. "vuosiloma", "lomamatka", "matkalippu" jne.

Kerro, kuka piipittää

Leikkijät istuvat tiiviiseen piiriin. Yksi leikkijöistä jää keskelle ja hänen silmänsä sidotaan. Hän menee istumaan jonkun syliin ja sanoo "Kerro, kuka piipittää!" Se, jonka syliin on istuttu, sanoo mahdollisimman möreällä äänellä "Piip!" Sokko yrittää arvata, kenen sylissä istuu. Jos hän ei onnistu, hän siirtyy toiseen syliin ja yrittää uudelleen. Se, kenet sokko tunnistaa, joutuu arvaajaksi.

Kuka arvaa?

Leikkijöistä valitaan vapaaehtoinen, joka ottaa itselleen parin. He valitsevat yhdyssanan, jonka osia esittävät. Esim. sanasta karpässieni toinen esittää karpästä ja toinen sientä. Muut leikkijät arvaavat, mistä sanasta on kysymys.

Millainen ihminen?

Tässä leikissä harjoitellaan tunteiden esittämistä. Vapaaehtoiset esittävät yksi kerrallaan äänettömästi leikinohjaajan kuiskaaman tunteen (esim. vihainen, iloinen, surullinen, pettynyt, ärtynyt, kateellinen). Toiset yrittävät arvata, mistä tunteesta on kyse.

Mitä sinä tekisit?

Leikkijät muodostavat ryhmät hiusten värin perusteella. Erikokoiset ryhmät tasataan. Yksi ryhmä poistuu huoneesta. Muut keksivät sillä aikaa pulmallisen tilanteen. Poissa ollut ryhmä kutsutaan takaisin ja se alkaa kysellä muilta ryhmiltä "Mitä te tekisitte?" Muut tarjoavat ratkaisuja pulmaan ja niiden perusteella ryhmä yrittää ratkaista, mistä tilanteesta on kysymys. Se ryhmä, jonka vuoron jälkeen oikea vastaus keksitään, joutuu uudeksi arvaajaksi.

Vanha maalipurkki

Leikkijät seisovat piirissä kasvot keskustaan päin ja lausuvat lorua "Vanha maalipurkki olan takaa kurkki, sininen vai punainen pensselin on väri sen." Yksi leikkijöistä on maalipurkki, joka kiertää piirin ulkopuolella pitäen käsissään sinistä ja punaista pensseliä. Lorun loputtua hän pysähtyy jonkun leikkijän taakse nostaan jommankumman pensselin koholle. Leikkijän on arvattava, kumman värinen pensseli on koholla. Jos hän arvaa oikein, hänestä tulee maalipurkki, joka lähtee kiertämään piiriä maalipensseleiden kanssa ja

edellinen kiertäjä jää hänen paikalleen. Jos leikkijä arvaa väärin, saa vanha maalipurkki jatkaa kiertämistä, kunnes joku arvaa oikein.

Eläinsokko

Leikkijät muodostavat 5–10 hengen piirin. Yksi leikkijöistä menee keskelle ja hänen silmänsä sidotaan liinalla. Piiri liikkuu hetken, kunnes sokko huutaa "Seis!" Hän osoittaa jotakuta piirissä ja kysyy "Miten lehmä sanoo?" (tai kissa, auto ym.) Osoitettu vastaa äänтелеvästi sokon kysymykseen. Mikäli sokko tunnistaa hänet, osat vaihtuvat. Ellei, yritetään uudelleen.

Kaupunkeja etsimässä

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Toinen aloittaa sanomalla jonkin kaupungin nimen, esim. Turku. Toisen joukkueen on vastattava siihen kaupungin tai kylän nimellä, joka alkaa sillä kirjaimella, mihin edellinen päättyy. Se joukkue voittaa, joka sanoo viimeisen kaupungin.

Presidentinlinnaa meno

Leikkijät asettuvat piiriin ja kukin miettii itselleen asun linnan juhliin. Leikinohjaaja kyselee leikkijöiltä, mitä he aikovat laittaa päälleen linnan juhliin ja leikkijät koettavat päästä linnaan kertomalla, mitä he laittavat päälleen. Ideana on, että asu katsotaan vasemmalla puolella istuvalta. Jos vaatevalinta menee väärin, ohjaaja kertoo, että tuossa asussa et linnaan pääse. Leikkiä voidaan mennä useita kierroksia, kunnes idea selviää kaikille.

Puhelaatikko kiinni, puhelaatikko auki

Varusteeksi tarvitaan tultikkurasia, johon leikinohjaaja kiinnittää leikkijöiden huomion. Leikinohjaaja aloittaa sanomalla "Puhelaatikko auki". Samalla hän pitää auki omaa suutaan sekä tikkurasiaa. Sitten hän sanoo "Puhelaatikko kiinni", sulkee suunsa ja tikkurasian. Tikkurasia kiertää, ja muut leikkijät yrittävät tehdä samoin. Jos he keksivät, että suu täytyy laittaa samalla auki (kiinni), kun sanoo avaavansa (sulkevansa) laatikon, leikinohjaaja sanoo: "Oikein, puhelaatikko on auki (kiinni)." Jos leikkijä ei avaa (sulje) suutaan, leikinohjaaja sanoo: "Väärin, puhelaatikko ei ole auki (kiinni)." Kierrosta jatketaan, kunnes useimmat keksivät leikin perusajatuksen.

Salainen sana

Yksi leikkijöistä menee oven ulkopuolelle ja muut sopivat salaisesta sanasta. Ulkoa tullut kysyy sovittuun aiheeseen liittyviä kysymyksiä. Aiheena voi olla esim. luonnonsuojelu, ja kysymysten pitää sopia aiheeseen. Jokainen leikkijä vastaa lauseella, johon sisältyy salainen sana. Kyselijä koettaa selvittää, mikä tämä sana on.

Myöhästynyt vastaus

Leikkijät istuvat piirissä. Sovitaan yhteinen aihe, esimerkiksi luonnonsuojelu. Yksi leikkijöistä menee huoneen ulkopuolelle. Muut leikkijät sopivat, että ensimmäinen ei vastaa hänelle esitettyyn kysymykseen vaan on hiljaa. Toinen

leikkijä vastaa ensimmäisen kysymykseen, kolmas toisen jne. Kyselijä kysyy luonnonsuojeluun liittyviä kysymyksiä ja yrittää keksiä leikin jujun.

Arvaa pieni ystäväni kuka täällä kolkuttaa

Leikkijät istuvat puoliympyrässä. Vapaaehtoinen asettuu selin toisten eteen kyykkyyn ja sulkee silmänsä. Leikinohjaaja valitsee jonkun henkilön kolkuttajaksi. Tämä menee kyykyssä olijan luokse ja koputtaa tätä etusormellaan kolmesti selkään sanoen samalla: "Arvaa pieni ystäväni kuka täällä kolkuttaa". Sokko yrittää tunnistaa hänet äänen perusteella. Koputtajasta tulee sokko, jos hänet tunnistetaan.

Junatarkastaja

Tuolit asetetaan vierekkäin jonoon kuten junanpenkit. Leikkijät istuvat omille paikoilleen, yksi on junantarkastaja. Hän menee jokaisen luo ja kysyy, minne tämä on matkalla ja katsoo tarkkaan, missä tämä istuu. Tarkastaja poistuu huoneesta ja jotkut leikkijät vaihtavat keskenään paikkaa ja matkustuskohdetta. Tarkastaja palaa ja yrittää keksiä, ketkä ovat vaihtaneet paikkoja.

Kangastilkkuparit

Leikkiin tarvitaan 15x15 cm:n kokoisia tilkkuja, kaksi palaa aina samasta materiaalista. Kullekin leikkijälle laitetaan vuorollaan huivi silmille. Kangaspalat laitetaan hänen eteensä ja hänen on tunnustelemalla löydettävä parit.

Sikaleikki

Kaikille leikkiin osallistujille jaetaan kertakäyttömukit. Niiden pohjaan tehdään kaksi pientä reikää sieraimiksi ja kumpaankin reunaan kiinnitetään naru. Jokainen saa pienen, mukiin sopivan esineen. Samoja esineitä on niin paljon kuin samaan ryhmään halutaan jäseniä. Esineet laitetaan mukikärsään, joka sidotaan päähän. Leikkijät heiluttavat kärsässään olevaa esinettä ja yrittävät arvata, keillä muilla on samanlainen esine mukissaan.

Leijonaleikki

Leikinohjaaja laittaa pöydälle liuskoja, joissa jokaisessa on eri sana. Yhdessä lukee LEIJONA. Muutama leikkijä menee ulos ja muut istuvat sekoitettujen sanojen ympärillä. Leikkijät tulevat sisälle vuorotellen ja ottavat liuskoja yhden kerrallaan. Kun leikkijä ottaa LEIJONA-lapun, kaikki huutavat "Leijona!". Voittaja on se, joka kerää eniten lappuja ennen kuin ottaa leijonan.

Jos-Niin

Leikkijät istuvat piirissä ja jokainen kuiskaa vasemmalla puolella istuvalle henkilölle JOS-lauseen ja oikealla puolella istuvalle NIIN-lauseen. Kun kaikki ovat kuiskanneet lauseensa, aloitetaan leikin purku. Jokainen sanoo vuorollaan JOS-NIIN lauseen, joka on hänelle kuiskattu. Esim. "Jos sataa lunta niin haluan mennä Linnanmäelle".

Rehtorin kissa

Istutaan piirissä ja leikinohjaaja sanoo "Rehtorin kissa on sisukas". Seuraava valitsee sillä kirjaimella alkavan adjektiivin, johon edellinen on päättynyt. Esim. Rehtorin kissa on sisukas, rehtorin kissa on sievä, rehtorin kissa on älykäs jne.

Aakkosellinen ostoslista

Leikkijä istuvat piirissä ja ensimmäinen sanoo: "Kävin kaupassa ja ostin sieltä aromisuolaa". Seuraava sanoo: "Kävin kaupassa ja ostin sieltä aromisuolaa ja bostonkakkua". Jokainen sanoo alkulauseen ja lisää listaan uuden tavaran aakkosjärjestyksen mukaan.

Lauseviesti

Leikkijöistä muodostetaan vähintään kaksi joukkuetta, jotka asettuvat jonoon huoneen toiseen päähän. Ensimmäiset saavat kynän, juoksevat paperin luo, kirjoittavat siihen jonkin sanan ja vievät kynän jononsa seuraavalle. Tämä juoksee paperin luo ja kirjoittaa toisen sanan edellisen jatkoksi siten, että sanoista alkaa muodostua lause. Lauseesta yritetään tehdä sellainen, että joukkueen viimeinen voi päättää sen viimeisellä sanalla. Lause ei saa katketa eikä jäädä kesken. Voittajajoukkue on se, joka saa ensimmäisenä kokonaisen lauseen valmiiksi.

Aakkosviesti

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen, joilla on pino samoja sanomalehtiä jonkin matkan päässä. Leikinohjaaja antaa jonon ensimmäiselle jonkin sanan, esim. "lehti". Kilpailijat etsivät sanomalehdistä kyseisen sanan, leikkaavat sen irti ja antavat ohjaajalle. Jonon kakkosille ohjaajalla on uusi sana. Nopein joukkue voittaa. Leikinohjaaja on tarkistanut etukäteen, että sanat löytyvät lehdistä.

Sukkahousut

Tähän leikkiin tarvitaan monta leikkijää. Leikinohjaaja sanoo: "Kun ostetaan sukkahousuja, ei koolla ole väliä, tärkeää on, että ne venyvät". Leikkijät sanovat erilaisia asioita, jotka ovat tärkeitä sukkahousuja hankittaessa. Ideana on, että **K**-kirjainta ei saa esiintyä.

Tipoteerata

Joku leikkijöistä menee ulos. Toiset miettivät sillä välin verbin, esim. ISTUA, joka leikissä korvataan sanalla TIPOTEERATA. Arvaaja kutsutaan sisälle ja hän koettaa selvittää verbin kyselemällä jokaiselta vuoron perään, esim. "Voiko yksin tipoteerata?", "Tarvitaanko tipoteeraamiseen suksia?", "Voiko kotona tipoteerata?" Kysymyksiin leikkijät vastaavat "kyllä" tai "ei".

Sotken savvee

Leikkijät istuvat piirissä ja pitävät kämmeniään puoliavoimina edessään. Valitaan arvaaja eli lautamies ja kivenkätkejä. Kivenkätkejä kulkee piirin keskellä ja on pudottavinaan kiven vuorotellen jokaisen leikkijän käsiin, jotka

heti sulkeutuvat. Samalla hoetaan lorua: "Sotken sotken savvee, kätken kätken kivvee, sano hyvä lautamies kellä kulla kivi on?" Lorun loputtua lautamies saa arvata kolme kertaa, kenelle kätkijä kiven antoi. Jos hän arvaa oikein, lautamieheksi tulee se, kenen kädestä kivi löytyi.

Käsimurhaaja

Leikkijät istuvat piirissä kädet käsissä ja silmät kiinni. Leikinhjaaja kiertää piiriä ja tekee jollekin ristin selkään. Tämä on murhaaja. Kaikki avaavat silmänsä ja peli alkaa. Murhaaja lähettää joko oikealla tai vasemmalla puolellaan istuvalle muutaman puristuksen. Puristukset saanut lähettää eteenpäin yhden puristuksen vähemmän, seuraava taas yhden vähemmän jne. Se, joka saa yhden puristuksen, kuolee eli tulee piiristä pois. Murhaaja lähettää uudet puristukset. Kaikki tarkkailevat toisiaan ja yrittävät saada selville, kuka on murhaaja. Kuka tahansa voi esittää epäilyksensä murhaajasta. Jonkun toisen on kuitenkin tultava todistajaksi. Epäilijä ja todistaja menevät neuvottelemaan. Heidän pitää olla samaa mieltä asiasta. Jos eivät ole, he palaavat piiriin. Leikki jatkuu, kunnes murhaaja löytyy tai kunnes kaikki on murhattu.

Vettä kengässä

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen joukkoon, joista toinen menee ulos. Sisällä olijat valitsevat kukin itselleen parin ulkona olevista. Ulkona olevat tulevat yksi kerrallaan sisälle kumartamaan kenelle haluaa. Jos hän kumartaa sellaiselle, joka ei ole valinnut häntä, sanotaan "Vettä kengässä" ja hänen on hypittävä yhdellä jalalla ulos. Jos hän kumartaa oikealle ihmiselle sanotaan "Taivaaseen" ja hän saa jäädä sisälle. Jokaisen on käytävä kumartamassa, kunnes osuu oikeaan. Kun kaikki ovat löytäneet parinsa, joukkueet vaihtavat osia.

Sokkotunnistusta

Leikkijät istuvat piirissä. Yksi leikkijöistä sitoo toiselta silmät ja pyörittää häntä muutaman kerran ympäri. Sokon pitää hapuilla jonkun piirissä istujan luo ja tunnistaa hänet tunnustelemalla.

Musta verho

Leikkijät muodostavat piirin ja yksi leikkijöistä jää keskelle. Ryhmä sopii kolme aihepiiriä, esimerkiksi kukat, autot ja kaupungit. Piirin keskellä oleva osoittaa sormella jotakin leikkijää ja sanoo esimerkiksi "Kukat." "Leikkijän on nopeasti sanottava jokin kukan nimi. Jos vastaus on väärä tai viipyy liian kauan, vastaaja vaihtaa paikkoja kysyjän kanssa. Samoja sanoja ei saa käyttää. Leikki pidetään nopeana.

Puhekilpailu

Leikinhjaaja antaa jollekin leikkijälle aiheen tai sanan (esim. mansikanpoiminta, runebergintorttu, kerroshampurilainen), josta tämän täytyy pitää noin minuutin mittainen puhe. Aiheen nimeä ei saa mainita puheessa. Muut koettavat arvata, mikä aihe on kyseessä.

Mikä eläin?

Leikinhjaaja kiinnittää jokaisen leikkijän selkään lapun, jossa on jonkun eläimen kuva tai nimi. Leikkijä yrittää saada selville, mikä eläin hän on. Hän kyselee toisilta leikkijöiltä kysymyksiä, joihin voi vastata vain "kyllä" tai "ei". Esim. "Onko minulla neljä jalkaa?", "Olenko minä karvainen?", "Asunko viidakossa?" Leikkiä jatketaan, kunnes jokainen on saanut selville, mikä eläin hän on.

Helikopterilla Hollantiin

Leikkijät istuvat piirissä. Joku aloittaa sanomalla vasemmalla istuvalle: "Minä matkustan helikopterilla Hollantiin. Arvaa, mitä siellä teen." Toisen on vastattava kolmella H-kirjaimella alkavalla sanalla. Esim. "Harjaat hevosen häntää". Seuraavaksi hän sanoo: "Minä matkustan moottoripyörällä Mikkeliin. Arvaa, mitä siellä teen." Seuraava vastaa kolmella M-alkuisella sanalla jne. Jos joku ei osaa vastata tai miettii liian kauan, hän putoaa pelistä.

Herra Virtanen ei osta mitään uutta

Leikinhjaaja sanoo "Herra Virtanen meni kauppaan. Hän ei ostanut mitään uutta. Mitä hän osti? Hän osti esimerkiksi perunoita". Ohjaajan vieressä istuva sanoo vuorostaan: "Herra Virtanen meni kauppaan ja osti..." Jokainen vuorollaan saa arvailla, mitä herra Virtanen osti ja ohjaaja ratkaisee, kelpaako se. Ideana on, että jokaisessa tavarassa täytyy olla u-kirjain.

Henkilö-Kim

Leikinhjaaja on leikellyt lehdistä 20–30 kuvaa esim. satuhahmoista, sarjakuvasankareista ja tunnetuista henkilöistä. Kuvat asetetaan pöydälle ja leikkijät saavat katsoa niitä pari minuuttia. Kuvat kerätään ja kukin kirjoittaa paperiinsa muistamansa kuvat. Lopuksi kuvat katsotaan uudestaan. Eniten kuvia muistanut voittaa.

Tauti ja lääke

Kullekin leikkijälle annetaan kaksi lappua. Toiseen kirjoitetaan jokin tauti ja toisen lääke, jolle tauti parannetaan. Taudit laitetaan yhteen hattuun, lääkkeet toiseen ja sekoitetaan. Kukin ottaa yhden tauti- ja lääkelapun ja lukee ne ääneen sovittaen sanat itseensä, esim. "Minua vaivaa riisitauti, se paranee tanssimalla.", "Minua vaivaa rakkaus, se paranee kylmällä vedellä."

Sanaleikki

Jokainen leikkijä tarvitsee kynän ja paperin. Leikinhjaaja sanoo sanan, jonka kirjaimista jokainen laatii mahdollisimman monta sanaa sovitussa ajassa. Sen jälkeen leikkijät lukevat listansa sana kerrallaan ja toiset ilmoittavat, kenellä on sama sana. Jos sana on kaikilla, siitä ei saa pisteitä. Jos sana puuttuu yhdeltä, saavat sanan keksineet yhden pisteen, jos se puuttuu kahdelta, saavat keksijät kaksi pistettä jne. Kun kaikki sanat on lueteltu, lasketaan pisteet. Eniten pisteitä saanut voittaa.

Kädet pöydälle

Leikkijät istuvat pöydän ääressä kahtena joukkueena. Aloittavalla joukkueella on nappi, sormus tai jokin muu esine, joka annetaan piilossa jonkun käteen. Joku toisesta joukkueesta kommentaa "Kädet pöydälle", jolloin kaikki lyövät nyrkkinsä pöydälle. Arvaava joukkue poistaa käden kerrallaan pöydältä koettaen jättää viimeiseksi sen käden, jossa esine on. Jos se onnistuu, joukkue saa esineen. Ellei, joukkue jatkaa arvaamista.

Kuva-arvoituksia lauluista tai kirjoista

Muutama leikkijä valitsee jonkin tutun laulun tai kirjan, jota esittävät näyttelemällä. Muut yrittävät arvata, mikä laulu tai kirja on kyseessä. Näyttelijät eivät saa puhua.

Nimivisailu

Leikinohjaaja kirjoittaa tunnettujen henkilöiden nimiä paperilappuihin. Hän sanoo etunimen kustakin lapusta ja leikkijät yrittävät keksiä sukunimen. Ensimmäisenä oikean sukunimen keksinyt saa lapun. Eniten lappuja kerännyt voittaa.

Mitä purkissa on?

Leikkiin valitaan muutamia esineitä, jotka on helppo tuntea äänen perusteella kun niitä ravistellaan peltipurkissa. Leikinohjaaja näyttää ensin kaikki tavarat leikkijöille ja peittää ne. Sitten hän ravistelee yhtä esinettä kerrallaan purkissa ja leikkijät yrittävät tunnistaa sen.

Sanomalehti-Kim

Sanomalehden päälle asetellaan erilaisia esineitä ja tätä asetelmaa leikkijät saavat katsella 30 sekuntia. Asetelma kerätään ja leikkijöiltä kysytään, mitä lehdessä luki.

Ahkera Anna -nimiharjoitus

Nimiin liitettävien etuliitteiden avulla ryhmäläiset oppivat toistensa nimet helposti. Jokainen keksii itseään kuvaavan sanan, joka alkaa samalla kirjaimella kuin etunimi. Esim. pohtija Peetu, lumilautailija Lotta, hassu Hanna. Ryhmäläiset, ohjaaja mukana, istuvat piirissä. Ensimmäinen aloittaa sanomalla oman yhdistelmänsä. Seuraava sanoo tämän ja perään omansa jne. Kunnes lopulta ohjaaja viimeisenä muistelee koko ryhmän nimet. Assosiaation käyttö helpottaa etunimien oppimista, ja tällä harjoituksella voi oppia nopeasti isonkin ryhmän nimet.

Esineiden avulla esittäytyminen

Esittäytyminen symbolikorttien tai esineiden tms kautta. Miksi valitsin tämän, miten tämä kuvaa minua?

Lankakerä

Istutaan piirissä. Leikinjohtaja sanoo jonkun piirissä istuvan leikkijän nimen ja heittää lankakerän tälle pitäen itse kiinni langan päästä. Kerän saanut sanoo taas jonkun muun nimen ja heittää kerän muistaen pitää langasta kiinni. Näin jatketaan. Lopulta langasta muodostuu iso ystävyiden verkko. Lanka keritään takaisin käymällä heittelykierros takaperin nimien kanssa.

Lätkä

Yksi seisoo piirin keskellä sanomalehdestä käärityn rullan kanssa ja muut istuvat piirissä. Yksi piirissä istuvista aloittaa leikin sanomalla jonkun muun piirissä olevan nimen. Piirin keskellä oleva yrittää ehtiä lyödä tätä mainittua henkilöä kevyesti päähän ennen kuin tämä ehtii sanoa jonkun muun nimen. Jos keskellä olija ehtii lyömään, lyödystä tulee uusi keskellä olija.

Nimibingo

Jokainen tekee itselleen paperin, jossa on yhtä monta ruutua kuin leikkijöitä. Tarkoituksena on kerätä jokaisen leikkijän nimikirjoitus ruutuun. Samalla kun nimi kirjoitetaan, se voidaan sanoa ääneen. Kun kaikkien ruudukot ovat täynnä, alkaa bingo. Leikinjohtaja luettelee leikkijöiden nimiä ja jokainen rengastaa nimen omassa ruudukossaan. Joka saa ensimmäisenä yhden rivin oikein esim. pystysuunnassa on voittaja.

Kerrosvoileipä

Leikkijät istuvat tuoleilla piirissä. Ohjaaja sanoo erilaisia ominaisuuksia, jotka voisivat liittyä leikkijöihin, ja kuinka monta tuolia leikkijöiden pitäisi siirtyä. Ominaisuudet voivat olla esimerkiksi luonteenpiirteitä, harrastuksiin tai perhesuhteisiin liittyviä. Ohjaajan antama ohje voisi olla seuraavanlainen: "Jos harrastat pianon soittoa, siirry istumaan neljä tuolia oikealle." Leikkijä, jolle ominaisuus sopii, siirtyy ohjeen mukaan. Jos tuolilla istuu leikkijä, hänen syliinsä mennään istumaan.

Vessapaperileikki

Leikin vetäjä tulee ja sanoo, että vessapaperi on loppu. Kädessä on viimeinen rulla josta jokainen ottaa sen verran paperia kuin kuvittelee tarvitsevansa huomiseen päivään asti/koko viikon ajan (vähintään kuitenkin yksi pala). Ideana on, että jokaisen pitää kertoa otettujen paperiarkkien määrän verran itsestään asioita.

Tarua tai totta

Muodostetaan tiivis piiri. Vetäjä aloittaa kertomalla vierustoveristaan

- kuka hän on
- missä hän asuu
- minkä ikäinen hän on
- mikä hän on horoskoopiltaan
- mistä hän pitää
 - mitä hän harrastaa
 - mikä on hänen lempiaineensa koulussa.

Huom! Näiden juttujen ei tarvitse olla tosia. Kierroksen edetessä huomataan usein, että kertoja puhuu "omat" tietonsa kertoessaan toisesta. Anna ryhmän huomata tämä!

Nouse ylös ja vaihda paikkaa, jos..

Koko ryhmä istuu piirissä tuoleissa. Ohjaaja menee ryhmän keskelle seisomaan ja toteaa jotain itsestään. Esim. "minulla on kaksi sisarusta" tai "söin aamulla puuroa". Jos toteamus sopii ryhmäläiseen, hänen tulee nousta ylös ja vaihtaa paikkaa jonkun muun seisomaan nousseen kanssa. Ilman tuolia jäänyt jää seuraavaksi keskelle ja kertoo jotain itsestään. Harjoitus toimii myös lämmittelyharjoituksena myöhemmillä ryhmäkerroilla.

Kuka minä olen?

Opiskelijat jaetaan pareihin. Opiskelijoille jaetaan laput, joissa on A tai B. A:t aloittavat kertomalla minuutin ajan kuka ja millainen hän on. Vaihtakaa rooleja. B:t kertovat minuutin ajan kuka ja millainen hän on. Tämän jälkeen B:t kertovat ensin, millainen ei haluaisi olla. Sitten A kertoo saman. Tämän jälkeen A:t kertovat vielä ensin, millaiseksi ja miksi haluaisi tulla. Sitten B kertoo saman.¹²

Leikkijät seisovat pareittain vastakkain. Parit katsovat toisiaan tarkkaan pästä jalkoihin. Tämän jälkeen he kääntyvät toisistaan pois päin ja vaihtavat kaksi asiaa ulkonäöstään, esim. avaavat paidan napin tai vaihtavat kellon toiseen ranteeseen. Hetken kuluttua parit kääntyvät toisiinsa päin ja yrittävät keksiä muutokset.

Yhdistävät asiat

Pareittain koetetaan löytää mahdollisimman monta paria yhdistävää asiaa. Ketä löysi eniten? Millaisia?

Parista kertominen

Leikkijöille annetaan kaksi yhteenkuuluvaa esinettä, joiden avulla he yrittävät löytää oman parinsa. Kun parit löytyvät, he menevät istumaan vierekkäin. Kumpikin saa muutaman minuutin ajan kertoa itsestään toiselle. Tämän jälkeen käydään kierros läpi siten, että pari kertoo aina kaveristaan, mitä muistaa. Toinen voi täydentää ja korjata, jos haluaa.

Parin ja ryhmän muodostaminen

Kun olet saanut uuden luokan, joka on tutustumassa, on hyvä käyttää satunnaisia parin- ja ryhmän muodostamiskeinoja. Tämä siksi, että tutut pariutuvat ja ryhmäytyvät mieluusti keskenään. Se ei kuitenkaan edistä koko ryhmän ryhmäytymistä ja ryhmän jäsenten tutustumista toinen toisiinsa. Näitä satunnaisia keinoja käytettäessä kukaan ei jää ilman paria tai ei löydä paikkaansa mistään ryhmästä eli ei jää ulkopuoliseksi omassa luokassaan.

Yhdyssanan osien mukaan

Tarvitaan esimerkiksi laput: hedelmä, salaatti, jäätelö, kioski, raitio, vaunu, linja, auto, purje, vene, huuto, kauppa, kuutamo, uinti, tennis, maila, paistin, pannu, ripsi, väri, aurinko tuoli tai mitä yhdyssanoja haluatkaan käyttää. Jokaiselle ryhmän jäsenelle jaetaan lappu, jossa on yhdyssanan osa. Ryhmän jäsenten tulee löytää itselleen pari eli omaan yhdyssanan osaan sopiva toinen puoli.

Pituusjärjestyksen mukaan

Muodostetaan jono pituusjärjestyksen mukaan. Ohjaaja pyytää tekemään parit niin, että a) parit ovat mahdollisimman samanpituisia muiden parien kanssa. Näin pisin ja lyhyin muodostavat parin, toiseksi pisin ja toiseksi lyhyin muodostavat parin, jne.

b) parin jäsenet ovat mahdollisimman samanpituisia keskenään. Näin kaksi pisintä muodostaa parin, kaksi pienintä muodostaa parin, jne.

Syntymäpäivien järjestyksen mukaan

Muodostetaan jono syntymäpäivän (ei vuosilukua) järjestyksen mukaan.

Ohjaaja pyytää tekemään parit niin, että

a) parit viettävät syntymäpäiviään keskimäärin mahdollisimman samaan aikaan muiden parien kanssa. Näin ensin syntymäpäiviään ja viimeksi syntymäpäiviään viettävä muodostavat parin, toisena ja toiseksi viimeisenä syntymäpäiviään viettävät muodostavat parin, jne.

b) parin jäsenet viettävät syntymäpäiviä mahdollisimman samanaikaisesti. Näin kaksi ensimmäisenä syntymäpäiviään viettävät muodostavat parin, jne.

Ystävien etsiminen tervehdysten avulla

Ohjaaja on tehnyt valmiiksi lappuja, joihin on kirjoitettu tervehdysiä eri kielillä. Lappuja on aina kaksi samanlaista. Jokainen leikkijä saa oman lapun. Tämän jälkeen he lähtevät etsimään pariaan toistamalla omaa tervehdystään.

Värilappujen mukaan

Ohjaaja varaa riittävästi erivärisiä lappuja (väreinä voi käyttää myös värikyniä tai tusseja) kaksi kappaletta kutakin väriä. Ryhmän jäsenet valitsevat silmät kiinni itselleen värilapun. Samanväriset muodostavat parin.

Narujen päiden avulla

Ohjaaja varaa itselleen tarvittavan määrän noin metrin mittaisia naruja. Hän ottaa kiinni narujen keskeltä, jolloin narujen päät jäävät roikkumaan. Kukin ottaa narun päästä kiinni. Kun kaikki ovat ottaneet narun päästä kiinni, ohjaaja irrottaa narut. Samassa narussa kiinni olevat muodostavat parin.¹⁴

Ryhmän jäsenet tekevät jonon

- a) Pituusjärjestyksessä. Tämän jälkeen muodostetaan tarvittava määrä ryhmiä. Ohje voi olla esimerkiksi, että vierekkäiset muodostavat ryhmän tai voidaan ottaa jonossa luku esimerkiksi 1–5, jos tarvitaan 5 ryhmää tai niin, että ryhmistä tulee mahdollisimman tasakokoiset
- b) Syntymäpäivän (ei vuotta mukaan) tai nimipäivän mukaisessa järjestyksessä
- c) Etunimen tai sukunimen mukaisessa aakkosjärjestyksessä

Ohjaaja jakaa kaikille lapun, jossa lukee jonkun eläimen nimi

Ryhmän jäsenet sulkevat silmänsä (tarvittaessa voidaan käyttää huiveja) ja ryhtyvät äänteleämään sen eläimen ääntä, joka lapussa lukee. Kerro kuinka monta yhteen ryhmään tulee. Kun ryhmän jäsenet löytävät toisensa he jäävät paikoilleen ja ovat sen jälkeen hiljaa kunnes kaikki eläimet ovat vaienneet

Ryhmäjako tehdään ongelmanratkaisuna

esimerkiksi osallistujien vaatteiden värien, nappien lukumäärän, kenkien tai sukkiensa tms. mukaan. Ryhmiin voi koota samanlaisia tai erilaisia. Tämä jakotapa vaatii ohjaajalta nopeaa havainnointia ja johtopäätösten tekoa. Ohjeina voisi antaa esimerkiksi seuraavia:

- a) Ryhmässä tulee olla edustettuna musta, punainen, sininen ja joku muu väri. Ryhmässä tulee olla sekä tyttöjä että poikia mahdollisimman sama määrä
- b) Ryhmässä tulee olla edustettuna tyttöjä ja poikia mahdollisimman sama määrä. Kaikilla tulee olla jotain eriväristä. Vähintään yhdellä ryhmän jäsenellä tulee olla jotain raidallista, ruudullista tai muuten kuviollista

Ryhmiin jako värikorttien avulla

Ohjaaja varaa värikortteja sopivan määrän eri värejä. Ryhmän jäsenet valitsevat itselleen värikortin. Ryhmät voidaan muodostaa esimerkiksi niin, että

- a) Samanvärisen lapun omaavat muodostavat ryhmän
- b) Ryhmissä tulee olla eri värejä edustettuna sekä tyttöjä ja poikia tulee olla mahdollisimman tasaisesti kaikissa ryhmissä

Ryhmiin jakautuminen mielipidejangan perusteella

Muodostakaa jana, jonka ääripäissä on: Lisätään koulupäivän tehokkuutta poistamalla välitunnit ja Pidenetään välitunteja, koska ne ovat koulupäivän parasta aikaa. Voit muodostaa ryhmät janan lopusta tai alusta käsin tai ottaa luvun niin, että saatte tarvittavan kokoisia esimerkiksi 3–4 hengen ryhmiä.

Yhdistä palat

Jokainen osallistuja saan postikortin palasen. Sitten hän etsii porukasta muut, joilla on palanen samasta kortista, kun hänellä itsellään.

Nimien oppimispeli

Ryhmä jaetaan kahteen osaan, molemmat osat menevät istumaan tiiviinä ryhmänä eri puolelle ylös suoristettua huopaa/peittoa/lakanaa. Ryhmät ovat siis piilossa toisiltaan huovan molemmin puolin. Ryhmä valitsee aina yhden edustajan kerrallaan, joka menee ryhmänsä eteen huovan läheisyyteen. Huopa tiputetaan lattialle ja kummankin osapuolen edustaja yrittää muistaa toisen nimen. Edustaja, joka sanoo toisen nimen nopeimmin, voittaa kyseisen henkilön omalle puolelleen. Peli jatkuu, kunnes toisella puolella ei ole enää ketään tai kunnes pelinvetäjä lopettaa pelin. Koska kahden ihmisen on pidettävä huopaa ylhäällä ja tiputettava se, leikin vetäjä voi pyytää osallistuvasta porukasta yhden ihmisen vuorollaan avuksi tähän.

Kiinnostuksen kohteet

Seisotaan piirissä selin toisiin, vuorotellen joku kertoo jonkun oman mielenkiinnon kohteen, harrastuksen tms. ja sen sanottuaan kääntyy kasvot sisäpiiriin kuten myös muut samoin ajattelevat. Esim: "Harrastan ratsastusta." Kaikki ratsastusta harrastavat kääntyvät ympäri niin, että näkevät toisensa.

Ominaisuudet Leikkijät istuvat piirissä. Ohjaaja sanoo jonkin ominaisuuden. Kun piirissä olija kokee ominaisuuden sopivan itselleen, hän sanoo oman nimensä.

Hattu kiertää Ohjaaja on tehnyt valmiiksi numerolaput. Jokaista numeroa vastaa jokin kysymys. Leikkijät saavat ottaa hatusta itselleen numerolapun. Ohjaaja kysyy jokaiselta numeroa vastaavan kysymyksen ja leikkijä saa vastata siihen.

Pallo kiertää

Heitellään palloa ringissä ja pallon saatuaan jokainen kertoo nimensä ja esim. alan jolla opiskelee ja kotipaikkakunnan. Omien tietojen jälkeen toistaa kaikkien aiemmin tulleiden tiedot.

Kaksi totuutta ja valhe

Jokainen ryhmäläinen keksii kolme asiaa itsestään, joista kaksi on totta ja yksi valetta (esim. "harrastan avantouintia", "olen aamuihminen"). Ryhmäläiset liikkuvat "coctail-kutsuilla", esittäytyvät nimellä ja kertovat itsestään toisille. Vielä tässä vaiheessa ei arvailla mahdollisia valheita/totuuksia. Porinatuokion jälkeen palataan istumaan ja käydään kierros, jossa muistellaan mitä kukin kertoi itsestään ja ryhmäläiset arvaavat, mikä asia mahdollisesti oli palturia. Muunnos: istutaan piirissä ja jokainen vuorotellen kertoo kolme lausetta ja muut arvaavat mikä on totta ja mikä valetta.

Kolme lempiasiaa

Kolmea palloa heitellään ryhmässä yhtäaikaisesti. Ensimmäinen pallo =lempiruoka, toinen pallo= harrastus ja kolmas pallo = esim. lempileffa. Aina kun ottaa kiinni yhden palloista tulee huutaa ääneen vastaus.9

Suomen kartta

Piirretään Suomen kartta kaikista opiskelijoiden kotikaupungeista. Piirretään kuvitteellinen Suomen kartta tai Varsinais-Suomen kartta tai Turun kartta, johon opiskelijat sijoittuvat asuinpaikkansa mukaan. Jokainen kertoo hyviä ja huonoja asioita asuinpaikastaan. Muunnos: tehdään maailman kartta ja kysymys missä haluaisit asua/mihin haluaisit matkustaa ja miksi.

Yhdistä ominaisuus

Jokainen kirjoittaa paperille mikä seuraavista olisi: sää, väri, kasvi, kuukausi, viikonpäivä, eläin, tuoksu, kirja, maanosa (nämä valmiiksi paperilla). Valmiit vastaukset kerätään ja jaetaan. Jokainen lukee saamansa paperin ja muut yrittävät arvailla, kuka on kyseessä. Lopuksi keskustellaan, kuinka vaikeaa arvaaminen oli.

Nimilappuharjoite

Laitetaan opiskelijoille nimilaput sekaisin ja heidän tulee selvittää, kenen lappu on itsellä. Kysytään henkilöstä kysymyksiä, johon voi vastata vain kyllä tai ei. Lopuksi parit esittelevät muulle luokalle toisensa saatujen vastauksien perusteella.

Muunnos: Voidaan haastatella myös valmiin kyselykaavakkeen avulla.

Talo tutuksi

Tavoitteena on tehdä kouluympäristö tutuksi. Annetaan kartta yhdelle luokan jäsenistä ja paikka/ reitti joka tulisi löytää. Opettaja toimii vain tukena. Pisteitä ympäri koulua, kuten koulutusalat, tsto, kirjasto, terveydenhoitaja ym. Jokaisella rastilla esittely kesto maks. 2-3 min. Tavoitteena jättää mielikuva paikasta.

Yhteneväisyydet ja eroavaisuudet - kukka

Ohjaaja tuo erivärisiä papereita tai kartonkeja sekä liimaa. Ryhmäläiset askartelevat kukan, jossa on pyöreä keskiosa ja terälehtiä yhtä monta kuin ryhmäläisiä. Ryhmän jäsenet keskustelevat keskenään ja kirjoittavat kukan keskiosaan mahdollisimman paljon asioita, jotka yhdistävät kaikkia ryhmänjäseniä (esim. "opiskelen Turussa"). Terälehtiin kukin kirjoittaa jotain, joka liittyy vain itsen (esim. "harrastan Niaa").

Minuuden markkinat Ohjaaja on valmistanut etukäteen adjektiivilaput, joissa lukee adjektiiveja. Ohjaaja jakaa jokaiselle leikkijälle neljä lappua. Tämän jälkeen leikkijät saavat vaihtaa lappuja keskenään niin kauan, kunnes adjektiivit sopivat leikkijälle. Kun kaikilla on itselle sopiva adjektiivi, käydään läpi, miksi kukin valitsi tietyn adjektiivin.

Ominaisuuksien vaihtokauppa

(Samantyylinen kuin edellinen.) Ominaisuuksien vaihtokauppa sopii tutustumis- ja lämmittelyharjoitukseksi. Ohjaajalla on lappuset, joihin on kirjoitettu n. 50–70 ominaisuutta, esim. "pidän matkustamisesta", "olen perheeni kuopus", "asun punaisessa talossa".

Jokaiselle osallistujalle jaetaan satunnaisesti viisi ominaisuuslappua. Ryhmäläiset liikkuvat ryhmätilassa ja käyvät toistensa kanssa vaihtokauppaa ominaisuuksista tavoitteenaan saada viisi itselle sopivaa ominaisuutta. Mikäli ryhmäläisten välillä ei löydy tyydyttävää määrää vaihdettavia ominaisuuksia, voidaan välillä käydä tukussa (=ohjaajan jakamattomat laput). Lopuksi jokainen esittelee itsensä ominaisuuskorttien avulla muulle ryhmälle.¹⁰

Tutustuminen kuvien avulla

Tarvitaan: Paljon erilaisia lehdistä leikattuja ihmisten kuvia, joissa näkyy erilaista tekemistä, erilaisia tunnetiloja jne. Jos haluaa käyttää kuvia useita kertoja, ne kannattaa liimata valkoiselle paperille, laittaa muovitaskuihin tai jopa laminoida. Kuvat voivat olla esimerkiksi luokanohjaajien yhteiskäytössä, jolloin se vähentää kaikkien työtä. Kuvakokoelmaa voi täydentää vuosien varrella ja sitä voidaan käyttää useita kertoja samankin ryhmän kanssa, esimerkiksi tunnetiloja käsiteltäessä. Kuvat levitetään lattialle kaikkien nähtäväksi. Kuva otetaan vuorollaan ja palautetaan saman tien takaisin, jotta muutkin voivat halutessaan käyttää samaa kuvaa. Kukin kertoo, mitä kuva kertoo hänestä.

Adjektiivit

Leikinohjaaja laatii valmiiksi kertomuksen, josta adjektiivit puuttuvat. Jokainen leikkijä sanoo yhden adjektiivin, jotka ohjaaja kirjoittaa järjestyksessä tyhjille paikoille. Valmis kertomus luetaan ääneen.

Kuka koski?

Leikkijät seisovat piirissä. Leikinohjaaja valitsee 4-7 leikkijää keskelle. Piirissä seisovat taivuttavat päänsä ja sulkevat silmänsä. Keskelle valitut koskettavat jokainen yhtä piirissä seisovaa päähän. Nämä nostavat heti kätensä ylös mutta pitävät vielä silmänsä kiinni. Keskellä olijat voivat vaihtaa keskenään paikkaa. Leikinohjaaja kysyy "Kuka koski?" Silloin piirissä olijat avaavat silmänsä. Ne, joita koskettiin, yrittävät arvata, kuka juuri häntä koski. Jos arvaa oikein, pääsee koskettajaksi ja piirin keskellä ollut menee hänen paikalleen.

3. LIIKUNTALEIKIT

Liikkuminen on olennainen osa leikkiä. Liikuntaleikeissä lapset saavat purkaa toiminnantarvettaan ja oppivat samalla ryhmässä toimimista. Leikeissä lapset harjoittavat ja vahvistavat liikuntataitojaan esimerkiksi juoksemalla, hyppäämällä, kiipeämällä, nostamalla ja vetämällä.

Jäätyneet hernepussit

Leikkijät liikkuvat ympäriinsä ja yrittävät pitää hernepussia päänsä päällä. Leikinohjaaja kehottaa leikkijöitä välillä kulkemaan varpaillaan, hyppimään yhdellä jalalla, kulkemaan takaperin, kulkemaan hitaammin tai nopeammin jne. Jos leikkijältä putoaa hernepussi, hän jäätyy paikoilleen. Toisen leikkijän pitää poimia pussi ja asettaa se jäätyneen toverinsa päälle sulattaakseen hänet. Tätä tehdessään hän ei saa pudottaa omaa hernepussiaan. Leikin tarkoituksena on tovereiden auttaminen, jotta he eivät joutuisi olemaan jäätyneinä.

Tahmeat popcornit

Leikki alkaa siten, että leikkijät pomppivat, loikkivat tai hyppelivät ympäriinsä. Jokainen on ikään kuin tahmea popcornjyvä, joka yrittää lähestyä muita samanlaisia maissinjyviä. Kun jyvä koskettaa toista jyvää, ne takertuvat yhteen. Tartuttuaan kiinni toisiinsa ne jatkavat pomppimistaan yhdessä takertuen uusiin jyväsiin, kunnes kaikki jyvät ovat lopulta takertuneet yhdeksi suureksi popcornkimpaleeksi.

Pitkänpitkä loikka

Tämän leikin tarkoituksena on saada leikkijät yhteistyössä hyppäämään mahdollisimman pitkälle. Ensimmäinen hyppääjä loikkaa lähtöviivalta niin pitkälle kuin mahdollista. Seuraava hyppääjä loikkaa siitä kohdasta, johon edellinen hyppääjä putosi. Leikkijät yrittävät parantaa kokonaistulostaan onnistuneilla osahypyillä. Tätä loikkaleikkiä voidaan leikkiä joko sisällä tai ulkona, hypäten eteen- tai taaksepäin, joko paikalta tai vauhtia ottaen, hyppäämällä kolmiloikkaa jne. Sitä voidaan leikkiä myös joukkueiden välisenä kilpailuna.

Seläkkäin pystyyn

Kaksi leikkijää istuu lattialla selätysten siten, että heidän polvensa ovat koukussa. Tästä asennosta he yrittävät päästä seisaalleen työntämällä selkiään vastakkain jalkojaan liikuttamatta. Pystyyn päästyään leikkijät voivat yrittää istuutua selätysten takaisin maahan.

Hiirenhätä

Yksi leikkijöistä pyörittää narua matalalla. Toiset leikkijät seisovat pyörittäjän ympärillä ja yrittävät hypätä narun yli aina kun se tulee kohdalle. Jos joku sotkeutuu naruun, hänestä tulee pyörittäjä.

Väkikalikka

Leikkijät valitsevat itselleen parin, asettuvat lattialle istumaan ja laittavat jalkapohjat vastakkain. Leikkijät ottavat käsiinsä yhteisen puukepin. Molemmat leikkijät vetävät niin kovaa kuin jaksavat ja se, joka saa toisen nousemaan lattialta, on voittaja.

Eskimoviesti

Leikkijät muodostavat joukkueita. Jokaisella joukkueella on jumppamatto jäälauttana. Joukkueet jakautuvat pareihin, jotka kantavat jäälautan merkin ympäri ja palaavat lähtöviivalle. Jäälautta annetaan seuraavalle parille ja näin leikki jatkuu. Se joukkue voittaa, jonka parit ovat ensimmäisenä päässeet maaliin.

Sylipallo

Kaikki leikkijät istuvat piirissä jalat suorina edessä, melkein kiinni toisissaan. Kädet ovat tukena selän takana. Tarkoituksena on saada pallo liikkumaan sylistä syliin ilman käsien apua.

Ilmansuuntaleikki

Maahan piirretään iso ympyrä, jonka kehälle merkitään pääilmansuunnat maahan tai pahvilapuille. Leikin alussa kerrataan yhdessä ilmansuuntien nimet. Leikkijät seisovat ympyrän keskellä ja juoksevat leikin johtajan käskyjen mukaan pohjoiseen, etelään, itään tai länteen. Leikkiä voidaan vaikeuttaa ottamalla mukaan myös väli-ilmansuunnat ja jättämällä lopulta merkit pois.

Näkevät kädet

Kaikille leikkijöille annetaan yhtä aikaa erilainen esine tunnusteltavaksi. Leikkijät eivät saa nähdä esineitä. Esineet kerätään pois ja laitetaan maahan. Jokainen yrittää katsomalla löytää omansa. Jos katsominen ei auta, tunnustellaan niitä uudelleen ja etsitään, kunnes jokainen on löytänyt esineensä.

Luontosokko

Liikutaan pareittain siten, että toisella on silmät kiinni ja toinen kuljettaa häntä johonkin luonnon kohteeseen. Sokko tunnustelee kohdetta ja yrittää arvata, mikä se on. Leikki vaikeutuu, kun sokko tuodaan pois kohteen luota ja hänen täytyy silmät avattuaan löytää kohde uudelleen.

Vainukoira

Yksi leikkijöistä on vainukoira. Hän on silmät kiinni polvillaan tai kyykyssä piirin keskellä. Koira saa ensin haistaa jotain selvästi tuoksuva. Sen jälkeen tuoksuva esine piilotetaan jonkun piirissä olevan leikkijän käsiin. Kaikki piirissä olevat pitävät käsiään edessä nyrkissä. Vainukoira käy haistelemassa ja yrittää arvata, kenellä esine on. Koira haukahtaa sen leikkijän kohdalla, jolla luulee esineen olevan. Hänen leikkijänsä pitää avata kädet ja näyttää. Jos arvaus on oikein, piilottajasta tulee uusi koira. Koira saa arvata niin kauan, kunnes löytää tuoksun lähteen.

Perunapolkka

Leikkijöille annetaan ruokalusikka ja peruna. He hyppivät yhdellä jalalla ja yrittävät pudottaa toisiltaan perunan. Viimeisenä perunansa säilyttänyt on voittaja.

Koirat ja siilit

Leikkijöistä valitaan kaksi koiraksi, muut ovat siilejä. Siilit liikkuvat nelinkontin. Koirat juoksevat kahdella jalalla ja koettavat koskettaa siiliä vatsaan tai rintaan. Jos koira onnistuu, siili kuolee ja jää makaamaan rentona lattialle. Koiran uhatessa siili vetäytyy kippura-asentoon niin, etteivät kasvotkaan näy. Jos siili jaksaa olla kippurassa koiran laskiessa hitaasti kymmeneen, täytyy koiran jättää siili rauhaan. Kun siilit ovat kuolleet, vaihdetaan koiria.

Lintusilla

Leikkijöistä valitaan ostaja ja myyjä ja loput ovat lintuja, joille jokaiselle myyjä antaa lintulajin nimen (esim. varpunen, punatulkku, merikotka). Piirretään ympyrä, jonka sisällä linnut ja myyjä ovat. Lintujen ostaja tulee nimiä tietämättä ostamaan linnun. Hän kysyy myyjältä jotakin lintulajia, ja jos sen niminen lintu on piirissä, tämä lähtee juoksemaan koettaen kiertää ostajan. Jos ostaja saa linnun kiinni ennen kuin se on päässyt takaisin piiriin saa ostaja sen omakseen. Leikki jatkuu, kunnes ostaja on saanut kaikki linnut omakseen.

Peikkoleikki

Leikkijöistä valitaan neljä peikkoa, jotka ovat huoneen eri nurkissa kukin omassa onkalossaan. Muut leikkijät juoksevat vapaasti ympäri huonetta. Kun leikinohjaaja antaa merkin, lähtevät peikot ottamaan muita leikkijöitä kiinni. Kiinnijoutuneet he kuljettavat kädestä taluttaen onkaloonsa, missä nämä kivettyvät risti-istuntaan. Leikin lopussa kukin peikko laskee oman saaliinsa. Eniten kiinni saanut voittaa.

Kulma-ajo

Leikkijät jaetaan neljään ryhmään, jotka asettuvat neljään eri pesään leikkialueen eri kulmiin. Leikkijöistä kaksi valitaan kiinniottajiksi. Kunkin ryhmän on pyrittävä omalta pesältään seuraavalle ja edelleen seuraavalle joutumatta kiinni. Juosta saa missä tahansa leikkialueella, mutta suojassa on vain sillä pesällä, minne on menossa. Etenemään pääsee vasta sitten, kun koko ryhmä on päässyt samalle pesälle. Kiinni saadut asettuvat keskelle lattiaa seisomaan. Ryhmä, joka ensimmäisenä ja lukuisimpana on onnistunut pääsemään kotipesälleen, voittaa.

Ota käsikynkästä

Leikkijät seisovat väljässä piirissä pareittain käsikynkässä, ulommainen käsi lanteella. Yhdestä parista määrätään toinen ajajaksi ja toinen pakenijaksi ja he seisovat kaukana toisistaan. Merkin saatuaan lähtee ajaja tavoittamaan väistyjää, joka juoksee pakoon ja on turvassa pistettyään kätensä jonkun käsikoukkuun. Tällöin kolmanneksi jäänyt joutuu pakenijaksi. Jos ajaja saa ajettavan kiinni osat vaihtuvat. Jos leikkijöitä on paljon, voidaan määrätä 2-3 paria juoksemaan.

Säkkijuoksu

Jokainen leikkijä saa säkin. Säkkiin työnnetään jalat ja säkki sidotaan vyötärölle. Leikkijät asettuvat lähtöviivalle ja lähtevät merkistä etenemään. Ensimmäisenä maaliviivan ylittänyt voittaa. Kilpailussa pääsee nopeimmin ja kaatumatta lyhyin askelin juoksemalla tai tasajalkahypyillä. Juoksua vaikeuttaa, jos säkki sidotaan siten, että kädetkin jäävät säkin sisään.

Keilojen vartija

Leikkiin tarvitaan iso pallo ja 3-4 keilaa. Yksi leikkijöistä valitaan vartijaksi. Leikkijät seisovat piirissä, jonka keskellä on keilat ja vartija. Piirissä olevat heittelevät palloa sinne tänne ja yrittävät vartijan huomaamatta kaataa pallolla

jonkun keiloista. Se, joka onnistuu, rupeaa vartijaksi ja entinen vartija asettuu piiriin. Jos vartija itse kaataa keilan, hän valitsee jonkun toisen tilalleen.

Pallon kuljetus

Leikkijöistä muodostetaan kaksi joukkuetta. Joukkueet istuvat tuoleilla vastakkain rintamariveissä jonkin matkan päässä toisistaan, jalat suoriksi ojennettuina. Joukkueen ensimmäisellä on pallo nilkkojen välissä. Leikinhjaajan annettua merkin koettavat leikkijät jalkojen avulla antaa pallon vierustoverin nilkkojen varaan, tämä seuraavalle jne. Ensiksi valmiiksi tullut joukkue voittaa. Jos joku pudottaa pallon, hän hakee sen ja jatkaa leikkiä.

Seuraa johtajaa

Yksi leikkijöistä valitaan johtajaksi ja kaikkien on seurattava häntä sekä matkittava kaikkea, mitä hän tekee. Jokainen leikkijä pääsee vuorollaan johtajaksi. Johtaja voi esimerkiksi taputtaa käsiään, nostaa kädet päänsä päälle, kiertää esteitä, hyppiä jne.

Noita karamsii karamsaa

Noidaksi valittu leikkijä yrittää juoksemalla ottaa muita leikkijöitä kiinni. Saatuaan jonkun kiinni noita vie hänet synkkään linnaansa metsän keskelle. Noidalla on 3-5 tunnussanaa, jotka hän on keksinyt ennen leikin alkua. Aihepiiri voidaan sopia yhdessä. Muut leikkijät voivat pelastaa kiinni joutuneita, jos he arvaavat noidan sanan oikein. Noita ei saa vaihtaa tunnussanaa kesken leikin. Muilla leikkijöillä on koti turvapaikkanaan. Ensimmäisenä kiinni jäänyt leikkijä jää seuraavalla kerralla noidaksi.

Monokkeliviesti

Leikkijät muodostavat kaksi tai useamman joukkueen, jotka asettuvat jonoihin lähtöviivan taakse. Joka joukkueen ensimmäisellä on suuri, litteä nappi, jonka hän asettaa monokkeliksi toisen silmänsä päälle. Kun leikinhjaaja antaa merkin, lähtevät ensimmäiset juoksemaan monokkeli silmässä, kiertävät kääntymispisteen, palaavat paikalleen ja luovuttavat monokkelin seuraavalle. Tämä asettaa napin silmälleen ja lähtee juoksemaan. Se joukkue voittaa, jonka kaikki jäsenet ovat juosseet ja seisovat ensimmäisenä jonossa.

Tuhatjalkaisen juoksu

Leikkijät jakautuvat 6–10 hengen joukkueisiin, jotka asettuvat lähtöviivalle jonoihin. Jokainen leikkijä tarttuu käsillään lujasti edessä olevan vyötäröön. Kun leikinhjaaja antaa merkin, joukkueet juoksevat 20–30 metrin päässä olevan maaliviivan taakse irrottamatta otettaan. Jos joukkue hajoaa, se jää kilpailusta pois. Se joukkue voittaa, joka ensimmäiseksi ehyenä ylittää maaliviivan. Juoksua voidaan vaikeuttaa siten, että jonon ensimmäinen panee kätensä lattialle ja toiset tarttuvat edessään olevan nilkkoihin. Kaikki leikkijät kulkevat siis nelinkontin.

Wilhelm Tellin viesti

Leikkijät muodostavat joukkueita, jotka asettuvat jonoihin lähtöviivan taakse. Joka joukkueen ykkönen panee omenan päänsä päälle. Kun leikinohjaaja antaa merkin, he lähtevät varovasti kävelemään kohti kääntymispistettä ja kiertävät sen. Omenasta ei saa pitää kiinni. Jos se putoaa, on kulkijan pysähdyttävä ja pantava se paikalleen. Kun ykkönen palaa lähtöviivalle, hän asettaa omenan kakkosen päähän ja menee jonon viimeiseksi. Kakkonen lähtee kulkemaan samaa reittiä. Se joukkue voittaa, jonka jonon viimeinen on asettanut omenan ykkösen käteen ja asettanut omalle paikalleen ensimmäisenä.

Polttopallo

Leikkialueelle piirretään iso ympyrä. Leikkijät seisovat ympyrässä ja yksi leikkijöistä seisoo polttajana ympyrän ulkopuolella. Polttaja yrittää pallolla osua ympyrän sisällä olevia polven alapuolelle. Polttaja ei saa astua ympyrän sisään. Ne, joihin osuu joutuvat myös polttajiksi. Viimeiseksi ympyrään jäänyt on voittaja.

Nurkkis

Nurkkikseen tarvitaan keppi sekä talo, jonka ympäri voi kulkea. Yksi leikkijöistä valitaan nurkkikseksi ja toiset menevät talon taakse. Leikkijät kiertävät taloa ja nurkkis yrittää nähdä jonkun heistä. Ennen kuin nurkkis kurkistaa nurkan takaa, hänen täytyy heiluttaa kolme kertaa kepillä, jotta muut ehtisivät juosta seuraavan nurkan taakse. Jos nurkkis näkee jonkun leikkijän, tästä tulee seuraava nurkkis. Leikkijät kulkevat koko ajan samaan suuntaan, mutta nurkkis saa vaihtaa suuntaa aina kun haluaa.

Liike jatkuu

Leikkijät seisovat piirissä katsoen edellä seisovan selkää. Leikinohjaaja aloittaa liikkeen, jota hänen takanaan seisova matkii ja jatkaa, samoin kolmas, neljäs jne. Heti kun leikinjohtaja huomaa, että liike on kulkenut piirin ympäri, hän tekee uuden liikkeen, jota seuraava matkii. Näin leikki jatkuu aaltona.

Maan ryöstö

Leikkijät piirtävät maahan omien kenkiensä kokoiset alueet, joissa seisovat. Yhdellä leikkijöistä on pieni keppi, jonka hän heittää jollekin. Tämä yrittää heitosta potkaista kepin mahdollisimman kauas ja mittaa sitten matkan omasta maastaan kepin putoamispaikkaan askelillaan (jalkapohjan mitta). Sitten hän lisää omaan maahansa alueen, joka on saman kokoinen kuin kepin putoamispaikkaan mitattu askelten määrä. Jos keppi putoaa potkaisijan omalle alueelle, hän menettää kepin pituussuunnan osoittaman alueen maastaan. Leikkijä putoaa pelistä kun hän ei enää mahdu seisomaan molemmilla jaloillaan omalla maallaan.

Metsänhaltija

Leikkipaikaksi käy metsä tai puisto, jossa on joku korkea kohta, esimerkiksi iso kivi tai kumpu. Yksi leikkijöistä on metsänhaltija. Metsänhaltijalle valitaan valtaistuin, josta hän tarkkailee alamaisiaan. Muut leikkijät ovat aluksi

kauempina näkymättömissä ja yrittävät lähestyä metsänhaltijaa eri suunnista hiipien puiden takaa tai ryömien maassa hiljaa. Tarkoituksena on päästä koskettamaan metsänhaltijaa tai valtaistuinta. Kun metsänhaltija näkee jonkun lähestyvän, hän huutaa tämän nimen. Silloin leikkijän täytyy palata omaan lähtöpaikkaansa tai mennä piiloon ja yrittää uudelleen. Jos joku onnistuu koskettamaan metsänhaltijaa tai valtaistuinta, valta vaihtuu.

Pallokoris

Leikkiin tarvitaan vähintään kaksi joukkuetta, joille molemmille annetaan pallo ja ämpäri tai muu astia. Yksi joukkueesta ottaa ämpäriin ja seisoo muutaman metrin päässä jonossa olevasta joukkueestaan. Joukkueen jäsenet yrittävät vuorotellen heittää pallon ämpäriin. Ämpäriin kannattelijaa saa auttaa siirtelemällä ämpäriä kohti palloa, mutta paikallaan pysyen. Etukäteen sovitaan 3–5 heittokerrasta. Joukkue, jolla on eniten koreja voittoa.

Heittopallo piirissä

Leikkijät istuvat piirissä risti-istunnassa, yksi on piirin keskellä pallon kiinniottajana. Istujat heittelevät palloa nopeasti toisilleen. He saavat kurkottaa kauas sivulle ja kaatua selälleen pallon tavoittaakseen, mutta eivät saa nousta seisomaan eivätkä siirtyä paikaltaan. Keskellä oleva kiinniottaja yrittää koskettaa palloon tai siepata sen. Kun hän siinä onnistuu, piirin keskelle joutuu se, joka viimeksi kosketti palloa.

Vinkki

Yksi leikkijöistä on etsivä, joka laskee sataan. Sillä aikaa toiset menevät piiloon. Etsivä lähtee etsimään toisia. Löydettyään jonkun hän huutaa tämän nimen ja lisää "Julistettu pannaan ensimmäisen kerran". Pannaan julistettu tulee sille paikalle, jossa etsijä laskee sataan. Jos joku piilossa olijoista vilkuttaa pannaan julistetulle tämä saa paeta ja piiloutua. Kun etsijä löytää hänet uudelleen, hän huutaa tämän nimen ja lisää "Julistettu pannaan toisen kerran". Sitä, joka on julistettu pannaan kolme kertaa ei voi enää pelastaa vilkuttamalla. Hänestä tulee seuraava etsijä.

4 RIEHUMISLEIKIT

Riehumisleikeissä sallitaan energian purkautua, ne eivät ole kovin järjestäytyneitä, niissä hullutellaan ja melutaan. Riehumisleikit vaativat tilaa ja ovat mitä parhaimpia fyysisen voiman mittelyleikkejä. Riehumisleikit ovat siis kovaa menoa!

Hahaha!

Leikkijöille jaetaan numerot. He käyvät lattialle selälleen numerojärjestykseen siten, että seuraavan pää on edellisen vatsan päällä. Kun kaikki ovat lattialla selällään, pää toisen vatsalla, aloittaa ensimmäinen sanalla "ha", toinen jatkaa "haha", kolmas "hahaha", aina jokaisen saaman numeron mukaan. Leikin kestäessä kaikki saavat nauraa paitsi se, kenen vuoro on sanoa "ha". Leikki loppuu yleensä yhteiseen naurunremakkaan.

Kirje kulkee

Leikkijät istuvat piiriin, jossa on tuoleja yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Jokainen leikkijä päättää mielessään kaksi Euroopan maata, jotka pitää mielessään koko leikin ajan. Leikin aloittaja seisoo piirin keskellä ja sanoo esim. "Kirje kulkee sellaisen maan kautta, jonka lipussa on sinistä ja punaista. Kaikki ne, joiden mielestä kyseinen lause sopii ainakin toiseen heidän valtioistaan, ryntäävät ylös ja vaihtavat keskenään paikkaa. Se, joka jää ilman tuolia, antaa seuraavan vihjeen.

Lätkä

Leikkijät istuvat piirissä tuoleilla. Keskellä on yksi tyhjä tuoli, jonka päällä on villasukka tms. Yksi osanottaja menee ottamaan sukan tuoilta ja lätkäisee sillä jotakuta leikkijää. Lätkäisijä yrittää palauttaa sukan nopeasti keskellä olevalle tuolille ja palata itse omalle paikalleen ennen kuin lätkäisty ehtii koskea tätä sukalla. Jos hän ehtii koskettaa, on sama leikkijä edelleen lätkäisijä. Muuten lätkäisijä vaihtuu.

Käskystä pimputusta

Yksi leikkijöistä on johtaja. Hän komentaa "Käskystä pimputus!" ja alkaa naputtaa etusormillaan pöydän laitaa. Muut matkivat. Sitten hän huutaa esim. "Käskystä nyrkki!" ja laskee molemmat kätensä nyrkissä pöydälle. Muut matkivat jälleen. Seuraavaksi hän voi komentaa uudelleen "Käskystä pimputus!", ja kaikki naputtavat taas pöydän laitaa. Sitten johtaja voi huutaa "Kämmenet!" ja laskee kämmenensä pöytään. Kaikkien pitää jatkaa pimputusta, koska johtaja ei sanonut "Käskystä". Ne jotka ovat tehneet väärin putoavat pelistä pois. Leikin kuuluu nopeutua koko ajan.

Jerusalemien matka

Tuolit, joita on yksi vähemmän kuin osallistujia, asetetaan ympyrän muotoon istuimet ulospäin. Leikinohjaaja laittaa musiikin soimaan ja leikkijät alkavat kiertää ympyrää. Kun musiikki loppuu, jokaisen täytyy istua tuolille. Se joka ei ennätä joutuu pelistä pois. Joka kierroksen jälkeen otetaan tuoli pois ja lopulta jäljelle jää vain yksi tuoli. Se kumpi kahdesta viimeisestä ehtii tuoliin voittoa.

Rattaanpyörät

Leikki vaatii melko paljon tilaa. 5–8 leikkijää muodostaa piirin. He tarttuvat toisiinsa joko oikealla tai vasemmalla kädellään muodostaen rattaan pyörän. Leikinhaja antaa ohjeen, miten pyörä kulloinkin liikkuu. Vihellys, kättentaputus tms. on merkinä uuden ohjeen antamisesta. Merkin kuultuaan pyörä pysähtyy ja uuden ohjeen saatuaan lähtee taas liikkeelle. Tarkoituksena on saada pyörän muoto pysymään oikeana eri tavoin pyörittäessä. Leikkijöitä voi muutaman liikkeen jälkeen vaihtaa.

Pässiviesti

Kahdesta leikkijästä tehdään pässi. Toinen on etupää, joka laittaa sormet sarviksi ja toinen on takapää, joka asettaa takapuolensa vasten etupään takapuolta kumartuen samalla alaspäin. Tämä pässi kulkee tietyn reitin mahdollisimman nopeasti siten, että takapuolet pysyvät koko ajan yhdessä. Leikki leikitään kahden joukkueen viestileikkinä siten, että jonon ensimmäiset ovat etupäinä ja toiset takapäinä jne.

Kalat verkossa

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään, josta toiset muodostavat käsi kädessä piirin ja toiset menevät sen sisälle. Piirissä olijat muodostavat verkon ja sisällä olijat ovat kaloja. Kalat yrittävät päästä verkosta (piiristä) pois. Piirissä olijat yrittävät estää sen. Kalojen päästyä verkosta ulos vaihdetaan tehtäviä.

Erämaa palaa

Leikkijät piirtävät itselleen maahan ympyrän, johon asettuvat seisomaan. Yksi on johtaja, jolla ei ole ympyrää. Johtaja nimeää kuiskaten jokaisen leikkijän joksikin eläimeksi. Sen jälkeen hän kutsuu eläimiä jonoon taakseen. Leikkijät esittävät äännellen ja liikkuen sitä eläintä, joksi ne on nimetty. Kun kaikki ovat jonossa, lähtee jono liikkeelle seuraten johtajan liikkeitä ja temppeja. Yllättäen johtaja huutaa "Erämaa palaa!", jolloin kaikki, myös johtaja juoksevat ympyröihin. Ilman ympyrää jäänyt on seuraava johtaja.

Kapteeni komentaa

Yksi leikkijöistä valitaan kapteeniksi, joka komentaa muita. Kun hän sanoo "Kapteeni komentaa kädet ylös!", kaikkien on nostettava kädet ylös. Jos hän sanoo "Kapteeni komentaa hyppimään!", kaikki alkavat hyppiä. Jos kapteeni huutaa "Kyykkyy!" ne, jotka kyykistyvät, joutuvat pelistä pois. Vain komentoja, jotka alkavat sanoilla "Kapteeni komentaa", noudatetaan.

Solmuvalssi

Leikkijät ovat piirissä. Jos leikkijöitä on paljon, muodostetaan kaksi piiriä. Nauhalta soitetaan valssia tai hyräillään itse. Piiri tanssii valssia mennen toistensa käsien alitse irrottamatta kuitenkaan käsiään toistensa käsistä. Kun piiri on solmuuntunut perusteellisesti, tanssitaan piiri auki edelleen käsiä irrottamatta. Kun on useampi piiri, voivat piirit tanssia keskenään solmuun käsiä irrottamatta.

Valokuvaaja

Leikkijöistä valitaan joku valokuvaajaksi. Hän ottaa leikkijää kädestä kiinni, pyörittää muutaman kerran ympäri ja päästää sitten irti. Leikkijä jää siihen asentoon, mihin pyöryksen jälkeen pysähtyi. Pyöritettyään kaikki leikkijät ympäri valokuvaaja valitsee, kenen valokuva on hänen mielestään mielenkiintoisin. Kun valokuvaaja on tehnyt valintansa, tulee valitusta uusi valokuvaaja.

Lentäjän koe

Isketään keppi pystyyn hiekkaan tai lumeen. Pidetään molemmilla käsillä kepeistä kiinni ja pannaan otsa keppiin kiinni. Pyöritään paikalla niin kauan kuin kaatumatta pysytään. Pyörimisen jälkeen yritetään kävellä maahan piirrettyä suoraa viivaa pitkin.

Ilmapallo

Iso ilmapallo heitetään lattialla seisovien leikkijöiden keskelle. Kukin yrittää pukkia sitä päällään niin, ettei se putoa lattialle. Leikkiä voidaan helpottaa siten, että käsilläkin saa koskea ilmapalloon.

Pyykkipoikaleikki

Leikkijät valitsevat itselleen parin. Toinen parista on pyykkinaru ja toinen pyykkäri. Pyykkäriin tarkoitus on ripustaa pyykkinaruun mahdollisimman monta pyykkipoikaa minuutin aikana. Kilpailun päätyttyä lasketaan, kenen vaatteissa on eniten pyykkipoikia eli mikä pari voittaa.

Tikkuleikki Tanskasta

Leikkijät seisovat piirissä ja piirin keskellä on kasa tultikkuja, yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Leikinohjaaja määrää tietyt sanat, esim. punainen, voimakas, hyväntuulinen. Ohjaaja on laatinut tarinan, jota hän lukee kävellessään ympäri piiriä. Kun hän jossakin kohtaa tarinaa käyttää jotain näistä sanoista, ottavat leikkijät kiireesti lattialta yhden tikun. Ilman tikkua jäänyt joutuu pelistä pois.

Pehvansiirto

Leikkijät istuvat piirissä omilla tuoleillaan, yksi tuoli on tyhjä. Keskelläolija koettaa saada itselleen vapaan tuolin. Tuolit ovat kiinni toisissaan ja leikkijät siirtyvät tuoilta toiselle, suuntaa vaihdellen ja estävät paikkaa hakevan saamasta istuinpaikkaa. Se leikkijä, joka joutuu antamaan paikkansa, joutuu uudeksi paikanhakijaksi.

Morsiusangervo

Leikinohjaaja kuiskaa jokaisen leikkijän korvaan kukan nimen. Leikin juju on, että kaikille kuiskataan sama kukka, morsiusangervo. Leikkijät menevät tiiviisti käsikynkkäpiiriin ja ohjaaja kertoo huutavansa eri kukkien nimiä. Kun leikkijä kuulee oman kukkansa nimen, hänen on irrotettava jalkansa maasta. Ohjaaja huutaa "Ruusu, neilikka, kielo, morsiusangervo", jolloin kaikki irrottavat jalkansa ja lentävät istualleen.

Herra Haaraparta

Leikkijät istuvat piirissä olevilla tuoleilla. Piirin keskellä on yösijan hakija. Hän kyselee muilta vuoron perään "Olen herra Haaraparta, saisinko yösijan?" Jos vastaus on kielteinen, hänelle on kerrottava syy ja hakija jatkaa kyselyä muilta. Jos vastaus on myönteinen, kaikki vaihtavat paikkoja keskenään. Tällöin herra Haaraparta yrittää saada itselleen yösijan eli päästä tuolille. Paikatta jääneestä tulee uusi hakija. Jos leikkijät eivät anna yösijaa, voi herra Haaraparta huutaa "Muuttakaa majanne ja siirtäkää sijanne!", jolloin kaikkien on vaihdettava paikkoja.

Kukkotappelu

Kaksi "kukkotappelijaa" asettuu vastakkain, panee käsivarret ristiin rinnalleen ja seisoo yhdellä jalalla. Merkin saatuaan he alkavat yhdellä jalalla hyppiä tuuppia toisiaan. Se häviää, jonka täytyy laskea toinenkin jalka maahan.

Nilkkapaperi

Jokaisen leikkijän nilkkaan kiinnitetään narulla paperiliuska. Leikinohjaajan annettua merkin koettavat leikkijät astua rikki toisen paperin. Kun oma paperi on rikki, joutuu pois pelistä. Voittaja on se, jolla säilyy paperi ehjänä.

Hevosengityks

Neljä leikkijää istuu tuoleilla ja jonkin matkan päässä heidän edessään on iso kasa kenkiä. Merkin saatuaan leikkijät sulkevat silmänsä ja lähtevät kontaten hakemaan aina yhden kengän kerrallaan laittaen sen oman hevosensa (tuolin) jalkaan. Se joka saa hevosensa kengitettyä ensin, voittaa.

LÄPS-leikki

Leikkijät ovat piirissä nelinkontin. Kämmenet ovat maassa siten, että omien käsien välissä on kummankin vierustoverin toinen käsi. Leikin aloittaja läpsäyttää omalla kädellään kerran lattiaan. Se, kenen käsi on seuraavana, läpsäyttää ja leikki jatkuu. Välillä vaihdetaan suuntaa siten, että joku läpsäyttää kaksi kertaa. Se joka läpsäyttää väärään aikaan tai ei huomaa läpsäyttää silloin kun pitäisi joutuu pelistä pois.

Käärmeen nahanluonti

Leikkijät seisovat jonossa käärmeenä, leveässä haara-asennossa ja muodostavat näin tunnelin. Jonon eli käärmeen ei tarvitse olla suora. Leikinohjaajan huutaessa nahanluonti, jonon viimeinen lähtee konttaamaan tai ryömimään toisten jalkojen alta jonon ensimmäiseksi. Päästyään seisomaan hän huutaa nahanluonti, jolloin viimeisenä oleva lähtee konttaamaan. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat kontanneet ja käärme on luonut nahkansa. Leikki voidaan toteuttaa myös kilpailuna siten, että käärmeitä on useita.

Kiertolaisten laulu

Leikkijät istuvat tuoleilla piirissä. Yksi leikkijöistä, jolla ei ole paikkaa, kulkee ympäri piiriä avainnippu kädessä ja aloittaa laulun, esim. "Yksi pieni elefantti". Se, ketä hän aina osoittaa, lähtee mukaan ja yhtyy lauluun. Kun kaikki lopuksi

kiertävät huonetta, leikinhjaaja pudottaa avainnipun ja kaikkien on etsittävä itselleen paikka. Ilman paikkaa jäänyt on nyt leikinhjaaja.

Metsästäjä, mehiläinen ja varpunen

Yksi leikkijöistä on metsästäjä, yksi varpunen ja yksi mehiläinen. Muut asettuvat seisomaan piiriin. Alkumerkin kuultuaan alkaa metsästäjä ajaa takaa varpusta varoen, ettei mehiläinen saa häntä kiinni. Varpunen koettaa tavoittaa mehiläistä ja varoo metsästäjää. Mehiläinen koettaa tavoittaa metsästäjää ja varoo varpusta. Kaikki kolme saavat juosta esteettä sisään ja ulos piirissä. Kun kaikki on saatu kiinni, vaihdetaan henkilöt ja leikki alkaa uudelleen.

Fireball

Leikkijät ovat piirissä ja ottavat toisiaan käsikynkästä. Piirin keskelle on piirretty ympyrä tai siellä on pallo. Piirissä olijat yrittävät saada vierustoverinsa koskemaan palloon tai ympyrään siten, että kädet pysyvät kiinni toisissaan. Joka koskee palloon tai ympyrään jää pelistä pois. Jos piiri siirtyy siten, että pallo ("fireball") jää piirin ulkopuolelle, putoavat sitä lähimpänä olevat kaksi henkilöä pois pelistä.

Kärpästappajaiset

Leikkijät seisovat piirissä kädet eteen ojennettuina, kämmenet alaspäin. Yksi valitaan kärpäslätkäksi keskelle piiriä. Hän yrittää näpsäyttää jotakuta piirissä olijaa käsiin ennen kuin tämä ehtii vetää ne pois. Näpsäytetystä tulee uusi kärpäslätkä.

Vaateviesti

Leikkijät jaetaan muutaman henkilön joukkueisiin. Ensimmäinen juoksee jonkin matkan päässä olevan tuolin luo ja pukee päälleen tuolilla olevat paidan, housut, pipon ja käsineet. Puettuaan hän juoksee joukkueensa luo, riisuu vaatteet ja antaa ne seuraavalle. Tämä pukee vaatteet päälleen, juoksee tuolin ympäri takaisin joukkueen luo ja riisuu vaatteet seuraavalle. Viimeinen juoksee tuolin luo, riisuu vaatteet tuolille ja istuu vaatteiden päälle. Nopein joukkue voittaa.

Jäniksen ampuminen

Leikkijät asettuvat kyykkyyntuolille, riviin lähelle toisiaan. Vasen käsivarsi nostetaan suorana eteenpäin pyssyksi, oikea käsi tukee vasenta kyynärpäätä. Kun kaikki ovat valmiit, komentaa rivin vasemmassa päässä olija: "Tähdätkää! - Laukaiskaa!" Näin komennettuaan hän tuuppaa kyynärpäällään oikealla puolellaan istuvaa ampujaa niin, että tämä kaatuu ja kaatuessaan tuuppaa seuraavaa jne. Siten kaikki menevät nurin, paitsi rivin vasemmassa päässä istuva komentaja.

Osaatko ajaa?

Tilaavaan huoneeseen asetetaan 3-4 tuolia erilaisiin asentoihin ja tuolien välille jätetään paljon tilaa. Kunkin leikkijän on vuoron perään yritettävä ajaa eli liikkua silmät sidottuna välttämättä onnettomuuksia. Jokainen tuoli on

kierrettävä ennen kuin saa jatkaa seuraavan tuolin luo. Jos koskettaa tuoleja, sattuu onnettomuus. Voittaja on se, jolla on vähiten onnettomuuksia.

Höyhenen puhaltaminen

Leikkijät asettuvat pöydän ympärille. Leikki onnistuu parhaiten, kun leikkijöitä on niin monta, että he täyttävät pöydän piirin kokonaan. Leikkijät kysyvät vuorotellen jotain, esimerkiksi "Kenellä on mustimmat kynnet?" tai "Kuka on uteliain?" Kun kysymys on kysytty, alkavat kaikki puhaltaa keskelle pöytää asetettua höyhentä luotaan. Kenen eteen tai sivulle höyhen laskeutuu, on se, jolla on mustimmat kynnet tai joka on uteliain.

Hattuleikki

Leikkijät seisovat piirissä hattu tai pipo päässään. Kun leikinjohtaja sanoo "Oikea", jokainen ottaa oikealla puolella olevan päästä hatun ja laittaa sen omaan päähänsä. Jos leikinjohtaja sanoo "Vasen", vasemmalla puolella olevalta otetaan hattu omaan päähän. Johtaja voi luetella erilaisia sanoja nopeasti peräkkäin, esim. Yksi, kaksi, oikea, tuoli, pöytä, vasen, neljä jne. Vain sanoihin "vasen" ja "oikea" reagoidaan ottamalla hattu.

5 RAUHOITAVAT LEIKIT JA LOPETUSLEIKIT

Näillä leikeillä on hyvä lopettaa jokin meneillään oleva asia tai siirtyä uuteen aiheeseen. Monissa leikeissä harjoitellaan toisten kuuntelemista. Leikit vaativat keskittymistä, parantavat itsetuntemusta ja lisäävät leikkijöiden välistä turvallisuuden ja läheisyyden tunnetta. Ne sopivat erityisesti iltaleikeiksi.

Loistava tähti

Tämän harjoituksen avulla kohennetaan itseluottamusta. Jokainen leikkaa värillisestä paperista ison tähden, jonka keskelle piirtää kuvansa. Sitten hän kirjoittaa tähden jokaiseen sakaraan myönteisiä asioita itsestään. Isolle paperille tai taululle kirjoitetaan otsikoksi: "Olen tähti! Loistan, koska..." Leikkijöiden tähdistä tehdään linnunrata. Jos leikkijät ovat jo ennestään tuttuja toisilleen, voi harjoituksen tehdä myös niin, että leikkijät kirjoittavat toisistaan myönteisiä asioita toistensa tähtiin.

Hyvä minä

Seinälle laitetaan iso kartonki tai paperi. Leikkijät täyttävät sen lapuilla, joissa kukin kertoo, missä asioissa on hyvä. Kun kaikki ovat lappunsa liimanneet tai teipanneet, kukin voi käydä edessä esittämässä lappuunsa kirjoittamansa asian. Tekstejä ei lueta suoraan lapuista, vaan sanotaan ne muistista ja keskitytään katsekontaktiin toisten kanssa.

Keskittymisleikki

Leikkijät muodostavat pareja. Parit seisovat selätysten vastakkain silmät kiinni. Parit kääntyvät hitaasti ympäri ja yrittävät löytää toistensa sormenpäät. Leikkiä voi jatkaa etsimällä seuraavaksi esimerkiksi parin kyynärpäät jne.

Aaltoilu

Leikkijät muodostavat piirin. Leikinohjaaja kääntyy oikealle 90 astetta niin, että hän seisoo oikealla puolella olevaa leikkijää kohti. Seuraava leikkijä hänen vasemmalla puolellaan kääntyy myös 90 astetta ja katsoo leikinohjaajaan päin. Samoin kolmas leikkijä jne. Kaikki piirissä olevat tekevät saman. Heti kun leikinohjaaja huomaa, että liike on kulkenut piirin ympäri, hän aloittaa uuden liikkeen, esimerkiksi nostaa käden ylös. "Suuri aalto" toteutuu taas. Kun leikinohjaaja taas huomaa liikkeen kulkeneen piirin ympäri, hän alkaa uuden liikkeen (nojaa, kumartuu tms.).

Hymyn heitto

Leikkijät istuvat piiriin. Joku alkaa hymyillä, vetää kädellään hymyn pois kasvoiltaan ja osoittaa jotakuta. Hymyn vastaanottanut henkilö aloittaa hymyilemisen ja heittää sen seuraavaksi jollekin muulle. Toiset eivät saa nauraa eivätkä hymyillä. Se joka nauraa joutuu pelistä pois.

Piirretty juoru

Leikkijät asettuvat yhteen tai useampaan jonoon. Takimmainen piirtää

sormellaan edessä olevan selkään jonkin kuvion kuten sydämen, kolmion tai tähden. Kuvion saanut piirtää sen edessään seisovan selkään ja niin edelleen. Lopuksi kuvan lähettänyt ja viimeksi saanut piirtävät kuvat taululle. Minkälaisena viesti tuli perille?

Katseet kohtaavat

Leikkijät seisovat piirissä. Jokainen kääntyy katsomaan vasemmalla puolellaan olevaa. Katsottuaan hetken hän siirtää katseensa seuraavaan ja taas seuraavaan jne. Katseen pitää pysähtyä hetkeksi jokaiseen piirissä seisovaan. Jos kaksi ihmistä huomaa katsovansa toisiaan suoraan silmiin, eivät he siirräkään katsettaan eteenpäin vaan vaihtavat hiljaa paikkoja keskenään. Uudella paikalla aloitetaan taas katsominen vasemmalla puolella seisovasta. Leikin aikana ei puhuta.

Kosketus

Jokainen leikkijä koskettaa vuorollaan oikealla istuvaa käsivarteen, katsoo häntä silmiin ja sanoo hänestä jonkin myönteisen asian.

Toivepiiri

Leikkijät seisovat piirissä, käsi kädessä. Jokainen toivoo vuorollaan jotain itselleen tärkeää asiaa hiljaa silmät kiinni. Kevyt kädenpuristus on merkki seuraavan vuorosta. Kädenpuristus on kuin yhteinen pulssi, joka sykkii läpi piiriin.

Hullunkuriset asiat

Leikkijät istuvat piirissä. Kummallakin puolella istuville kuiskataan jokin sana. Sanoilla ei tarvitse olla mitään yhteistä. Tärkeintä on muistaa ne sanat, jotka kuulivat itse. Kun jokainen saanut kaksi sanaa, ne yhdistetään samaan lauseeseen. Esimerkiksi sanoista hevonen ja taidenäyttely voidaan tehdä lause "Hevonen meni katselemaan tauluja taidenäyttelyyn". Jokainen sanoo keksimänsä lauseen ääneen.

Mitä tiedät ystävästäni?

Yksi leikkijöistä menee pois huoneesta. Muut valitsevat hänelle "ystävän", joka voi olla elävä henkilö, historiallinen henkilö tai satuolento. Kun ystävä on valittu, leikkijä kutsutaan sisään. Hän kysyy jokaiselta vuorotellen "Mitä tiedät ystävästäni?" ja jatkaa jollakin tarkentavalla kysymyksellä, esim. Onko hän mies, elääkö vielä, onko kuuluisa, onko tässä huoneessa. Vastata saa vain "Kyllä", "Ei" tai "En tiedä". Näin kyselemällä hän lopulta arvaa ystävän. Se, kenen kohdalla hän arvaa, joutuu uudeksi kyselijäksi.

Unelmien sankari

Jokainen piirtää vuorotellen silmät sidottuna suurelle, mieluiten seinään kiinnitetylle paperille unelmiensa sankarin tai sankarittaren kuvan. On piirrettävä pään ääriviivat, silmät, nenä, suu, korvat ja hiukset.

Musikaaliset halaukset

Musiikki soi taustalla ja leikkijät kävelevät ympäriinsä. Kun musiikki loppuu, kaksi leikkijää halaa toisiaan. Sitten musiikki alkaa soida ja leikkijät kulkevat taas ympäriinsä. Kun musiikki loppuu, kolme leikkijää halaa toisiaan. Leikin jatkuessa halaavat ryhmät kasvavat ja lopussa kaikki halaavat toisiaan.

Kymmenen sattumanvaraista sanaa

Sanomalehdestä leikataan kymmenen sanaa, joita käytetään tarinan lähtökohtana. Kaikki yrittävät käyttää tarinassa sanaa, jonka he ovat sattumanvaraisesti nostaneet. He odottavat oikeaa hetkeä sanansa käyttämiseen. Yksi leikkijöistä aloittaa tarinan käyttäen poimimaansa sanaa. Muutaman lauseen jälkeen joku keskeyttää ja jatkaa tarinaa sisällyttäen oman sanansa siihen. Tällä tavoin ryhmä luo lyhyen, hassun tarinan, jossa on alku, keskivaihe ja loppu.

Rentoudutaan

Leikkijät keskittyvät ajatukseen, että jokainen on kylmä, juuri jääkaapista otettu jääpala. Se laitetaan pöydälle, jossa se alkaa vähitellen sulaa. Se muuttuu yhä pienemmäksi ja pienemmäksi ja lopulta pöydälle leviäväksi vesilätäköksi. Rentouttamisen aikana ohjaaja kuvailee tapahtumaa, jolloin rentoutus ja eläytyminen helpottuvat.

Kulje kanssani

Leikkijät ovat pareittain. Toisella on silmät kiinni, toinen on ohjaajana takana. Ohjaaja painaa kädellään kevyesti kuljetettavaa selkään lapaluiden väliin silloin, kun kuljetaan suoraan eteenpäin, vasemmalle olkapäälle, kun on käännyttävä vasemmalle ja oikealle olkapäälle, kun on käännyttävä oikealle. Kun ohjaaja irrottaa kokonaan otteensa, on kuljetettavan pysähdyttävä.

Kuunnellaan ääniä

Leikkijät istuvat tai makaavat lattialla hiljaa ja keskittyvät kuuntelemaan ympäristön ääniä. Huoneen sisältä kuuluu hengitystä, rapinaa, kellon tikitystä jne. ja ulkoa oven kolahdus, hissien ääni, auton surinaa, lasten huutoja pihalta, lintujen viserrystä jne. Lopuksi voidaan keskustella, millaisia ääniä kukin kuuli.

Virta

Tarvitset: virtapalikoita
Ohjaaja kertoo ryhmälle:

Edessänne on leveä joki, jossa on erittäin voimakas virta. Teidän ryhmänne pitäisi päästä täältä (näytä) – tuonne vastarannalle. Te ette kuitenkaan voi uida, sillä virta on erittäin voimakas. Onneksi teillä on kuitenkin käytössänne muutama lautta. Niiden avulla ylittäminen voi onnistua. Mutta koska virta on voimakas, te menetätte lautan, jos siihen ei koske, tai sen päällä ei seiso. (Ohjaaja voi näyttää -> laittaa lautan maahan ja koskee esim. sormillaan.) Mikäli lautta on hetkenkin täysin tyhjä, se on mennyttä...

Mikäli joku ryhmän jäsenistä tippuu veteen. on hänen palattava (=uitava) takaisin alkuun. Rannat voi merkitä vetämällä viivan soraan tai esim. puurungolla. Mikäli tehtävä näyttää menevän liian helposti läpi, Voi rankkasade yllättää ja sen seurauksena vedenpinta nousta (vastaranta kauemmaksi) tai liian vaikeana tulla laskuvesi (suoritusmatka n. 10 m)

Voit mitata sopivan etäisyyden esimerkiksi merkitsemällä lähtörannan ja harppaamalla kuusi askelta virran yli – viimeisen harppauksen jälkeen toinen ranta.

Pressunkäöntö

Tarvitset: pressu tai peitto

Koko ryhmä seisoo pressun päällä. Ryhmän pitää kääntää pressu ympäri ilman, että kukaan koskee maahan tai poistuu pressun päältä esim.

horjahtaessa ryhmän tulee aloittaa tehtävää alusta. Tehtävän vaikeusastetta voi muuttaa pressun koolla ja esim. täydellä hiljaisuus säännöllä

Kokemuksia: Hyvä vaikeusaste pressun koolle on suurin piirtein se, kun ryhmän on mahdollista mennä niin tiiviisti, että puolet pressusta jää vapaaksi. Neliön muotoinen pressu on vaikeampi kääntää, kun suorakaiteen muotoinen. Tehtävässä tulee paljon fyysistä kontaktia, joten on syytä tarkistaa, ettei tämä ole ongelma osallistujille.

Pressulla matkustus

Tarvikkeet: Pressu tai peitto

Koko ryhmä seisoo pressun päällä. Ryhmän täytyy liikkua tietty matka pressulla sen päältä poistumatta. Jos joku ryhmäläisistä poistuu pressun päältä, tulee ryhmän palata lähtöviivalle. Mitä pienempi pressu, sen hitaampi on matka. Leikin ympärille kannattaa keksiä jokin kehityskertomus, joka selittää sen miksi, maahan ei voi astua.

”Kokemuksia: Mittarimato- tekniikka” toimii tässä parhaiten.

Ihannetyö

Harjoituksen tavoite: Osallistuja tiedostaa työhön ja työyhteisöjen toimintaa liittyviä eri puolia. Osallistuja tunnistaa omat toiveensa ja haaveensa työhön ja työyhteisössä toimimiseen liittyen.

Suoritustapa: ryhmässä, luokkatilassa

Toimintaohje: Seinille eri puolille huonetta kiinnitetään neljä ohjaajan valitsemaa kuvaa tai julistetta. Kuvat tulee valita siten, että niistä tulee helposti mielle yhtymiä eri ammatteihin, (Esimerkiksi kuva merestä voi herättää ajatuksia kapteenin, rantavahdin tai kalastajan ammatista. Lisäksi se voi herättää ajatuksia siitä, että pitää vaihtelevasta työstä, jossa on niin tyyntä

kuin myrskynkin). Aluksi osallistujat tutustuvat kaikkiin kuviin. Kun osallistujat ovat käyneet kaikki kuvat läpi, ohjaaja pyytää heitä asettumaan sen kuvan viereen, joka jollain tavalla kuvastaa heidän omaa ihanne työtänsä ja puhuttelee heitä eniten. Kun kaikki ovat asettuneet valitsemansa kuvan viereen, ohjaaja pyytää osallistujia keskustelemaan pienryhmissä/pareittain miksi he valitsivat juuri tämän. Sitten kukin pienryhmä/pari esittelee mitä yhteisiä asioita heillä nousi esiin keskustelussa. Lopuksi keskustellaan koko ryhmän kanssa ihanne työhön liittyvistä asioista.

Esimerkkikysymyksiä keskustelun pohjaksi: Missä asioissa olen taitava? Minkälaisia työkavereita haluaisin? Minkä verran olen valmis ottamaan vastuuta työssäni? Minkälaisia ajatuksia minulla on työn palkkauksen suhteen? Minkälaisia uratavoitteita tai päämääriä minulla on? Keskustelun helpottamiseksi osallistuvat voivat aluksi miettiä kysymyksiin vastauksia itsekseen ja kirjoittaa vastaukset paperille ylös.

Tarvikkeet: 4 kuvaa tai julistetta

Harjoituksen tulos ja kokemuksen hyödyntäminen:

Tämä harjoitus selventää osallistujien ajatuksia omasta ihannetyöstä ja on askel omaan uravalintaan. Osallistujat voivat harjoituksen myötä löytää uusia näkökulmia työhön ja työn tekemiseen liittyviin asioihin. Harjoitus auttaa myös osallistujia tutustumaan toisiinsa.

Katsekontakti

Harjoituksen tavoite:

Osallistujat oppivat ryhmätyöskentelytaitoja. He suhtautuvat myönteisesti muihin ryhmän jäseniin. Osallistuminen haastaa luomaan suhteen toisiin ryhmäläisiin.

Suoritustapa:

ryhmä seisoo avoimessa lattiatilassa. Osallistujien määrä: 10-30

Toimintaohje

Tässä harjoituksessa perehdytään siihen, miltä tuntuu luoda uusia ihmissuhteita. Harjoituksen kautta voi nähdä, miten hakeudumme aktiivisesti tilanteisiin, joissa tapaamme uusia ihmisiä. Elämän varrella meille kertyy monenlaisia ihmissuhteita, satunnaisista tapaamisista syviin ihmissuhteisiin.

- Kaikki ryhmän jäsenet asettuvat seisomaan piiriin siten, että katse on kohti lattiaa.
- Kun ohjaaja antaa merkin, jokainen nostaa katseensa ylös ja yrittää saada katsekontaktin toisen piirissä olijan kanssa. Harjoituksen aikana ei saa keskustella.

- Kun katsekontakti on luotu, molemmat henkilöt liikkuvat toisiaan kohti ja ottavat toistensa paikan piiristä. Katsekontaktin tulee säilyä siihen saakka, kunnes uusi paikka piirissä on saavutettu. Ohjaaja pyytää osallistujia liikkumaan varovasti ja hitaasti, koska kaikki parit liikkuvat piirissä yhtäaikaaisesti ja osittain takaperin
- Kun jokainen on löytänyt uuden paikkansa piirissä, otetaan katsekontakti johonkin toiseen piirissä olijaan.
- Tätä jatketaan, kunnes ohjaaja antaa merkin lopettaa. Lopuksi voi miettiä seuraavia kysymyksiä:
- Miten ryhmä toimi? Saitko yhteyden vain tiettyihin henkilöihin, kuten heihin, jotka tunnet parhaiten? Yrittävätkö toiset vältellä katsekontaktia? Miksi?
- Joskus ihmiset eivät onnistu yrittäessään luoda katsekontaktia, mutta toisilta se käy helposti. Jos olet kokenut tällaisen tilanteen, miltä se sinusta tuntuu?
- Erilaisissa kulttuureissa ja tilanteissa katsekontakti voi merkitä eri asioita. Se voi olla kunnioituksen osoitusta, auktoriteetin kyseenalaistamista tai läheisyyden kaipuuta. Miltä sinusta tuntui katsoa toista ihmistä silmiin niin pitkään aikaan? Mitä positiivista tai negatiivisia mielleyhtymiä ihmisillä on saadessaan katsekontaktin?
- Millaiselta katsekontaktin ylläpitäminen piirissä tuntui? Pysyikö kontakti, vaikka piti liikkua samanaikaisesti ja ympärillä muutkin liikkuvat yhtä aikaa? Miltä tuntui olla keskellä piiriä?
- Vaatii rohkeutta luoda yhteys ympäröivään maailmaan ja vaikuttaa siihen näköaistin ja katsekontaktin avulla.
- Pitkä ja intensiivinen katsekontakti voi ahdistaa joitakin ihmisiä, mikä saattaa ilmetä esimerkiksi naurunpyrskähdyksinä. Yhdessä voi keskustella siitä, miten huumori voi hälventää ahdistusta.
- Miten pidät yhteyttä tutustumiisi ihmisiin?

Saderentoutus

Harjoituksen tavoite:

Tavoitteena on rauhoittua työskentelyn lomassa. harjoitus edellyttää luottamuksellista ilmapiiriä.

Suoritustapa: rauhallinen tila, jossa on mahdollisuus parityöskentelyyn.

Toimintaohje:

Tässä rentoutuksessa työskennellään pareittain. Osallistujat valitsevat itselleen parin. Rentouttava saa etsiä itselleen sopivan asennon. Hän voi istua, nojata pöytään tai maata lattialla patjalla. Ohjaaja laittaa rentouttavaa musiikkia soimaan taustalle. Rentoutuksen antaja naputtaa sormenpäillä kevyesti rentouttavan hartioita, selkää, niskaa, päätä, käsivarsia ja jalkoja. Sormenpäät koskettavat ihoa kuin sadepisarot. Noin neljän minuutin kuluttua vaihdetaan osia.

Ohjaajan on syytä korostaa luottamuksellisuutta, Ohjaajan johdolla on hyvä sopia mitä alueita on sopivia hieroa, jotta intymiteettisuoja säilyy.

Tarvikkeet

Ohjaaja varaa tarvittavat välineet: makuualustat tai tulit, cd- soitin. Rauhallista ja rentouttavaa musiikkia.

6 LEIRIOLYMPIALAISET

Pingispallon puhaltaminen

Osallistujat asettuvat jonoon maahan merkityn viivan taakse. Jonon ensimmäinen lähtee kuljettamaan pingispalloa sitä eteenpäin puhaltaen. Hän kuljettaa pingispalloa merkityn matkan ja palattuaan jonossa seuraava saa lähteä kuljettamaan samaa pingispalloa.

Tulitikun / mehupillin heitto

Osallistujat asettuvat jonoon maahan merkityn viivan taakse. Jonon ensimmäinen heittää tulitikkua / mehupilliä niin pitkälle kuin mahdollista. Jonon seuraava asettuu omalla heittovuorollaan seisomaan siihen, mihin edellisen tulitikku / mehupilli on laskeutunut. Koko ryhmän heitettyä merkitään esimerkiksi lipulla se kohta, mihin asti ryhmä on päässyt.

Saappaan heitto

Osallistujat heittävät vuorotellen saapasta. Ryhmän pisin heitto merkitään koko joukkueen tulokseksi.

Hevospoolo

Osallistujat jakaantuvat pareittain. Toinen on ratsu, toinen ratsastaja. Ratsukot pelaavat krokettia toisiaan vastaan. Jokaisen lyönnin aikana ratsastajan on oltava ratsun reppuselässä, lyöntien välillä ratsu voi laskea ratsastajan selästään.

Mölkyn suihkutus

Mölkkykeilat asetetaan eri matkojen päähän maahan merkityn viivan takana seisovista osallistujista. Osallistujat yrittävät kaataa mahdollisimman monta keilaa siten, että yksi pumppaa sammutusruiskua ja toinen yrittää ruiskuttaa keiloja nurin. Kun yksi keila kaatuu, ruiskuttaja ja pumppaaja vaihtuvat. Aikaa tehtävän suorittamiseen on 2–5 minuuttia. Vaatii pumppaajalta voimaa ja ruiskutushenkilöltä tähtäystarkkuutta.

Puujalkakävely

Osallistujat nousevat puujaloille ja yrittävät pysyä niillä pystyssä mahdollisimman pitkään. Askelia saa ottaa. Pisimpään puujaloilla pysyneen aika kirjataan ylös koko joukkueen ajaksi.

Turbokeihään heittäminen

Osallistujat heittävät vuorotellen turbokeihästä. Ryhmän pisin heitto merkitään koko joukkueen tulokseksi.

Käpyjen tarkkuusheitto ämpäriin

Osallistujat yrittävät saada mahdollisimman monta käpyä ämpäriin heittämällä sovitun ja viivalla merkityn matkan päästä. Jokaiselle voidaan antaa esimerkiksi viisi käpyä heitettäväksi.

Kananmunaviesti

Osallistujat menevät jonoon ja jokaiselle annetaan lusikka. Jonon ensimmäinen lähtee kuljettamaan kananmunaa lusikassa (ja lusikkaa suussaan) merkityn matkan. Kun ensimmäinen palaa, hän antaa kananmunan seuraavalle viestinviäjälle.

Porkkanaviesti

Osallistujat menevät jonoon. Jonon ensimmäinen lähtee kuljettamaan porkkanaa suussaan merkityn matkan. Jos porkkana putoaa, on jonkun muista osallistujista nostettava se viestinviäjän suuhun. Kun ensimmäinen palaa, jonossa seuraava haukkaa (ja syö) porkkanan toisesta päästä palan, kun porkkana on vielä ensimmäisen suussa, ja ottaa porkkanan sen jälkeen omaan suuhunsa ja lähtee kuljettamaan sitä. Käsiä ei saa käyttää. Jos porkkana putoaa vaihdon aikana, muiden osallistujien on nostettava se takaisin ensimmäisen suuhun. Etenee viestinä.

Kolmijalkajuoksu

Osallistujat jaetaan pareittain. Kukin pari seisoo vierekkäin ja heidän vierekkäiset jalkansa sidotaan nilkan ja polven kohdalta kiinni toisiinsa. Parit etenevät vuorotellen merkityn matkan ja parin palattua, seuraava saa lähteä matkaan. Etenee viestinä.

Pää pyörällä -viesti

Tarvitaan pitkäkö keppi. Osallistujat vuorotellen pyörivät otsa kepissä kiinni sovitun määrän kierroksi (esimerkiksi 10) ja juoksevat sen jälkeen merkityn matkan. Etenee viestinä.

Numeroviesti

Osallistujat asettuvat jonoon seisomaan. Jonosta ensimmäinen lähtee tussi kädessään juoksemaan noin 10 metrin päässä sijaitsevan taulun luo. Taulussa on numeroita esimerkiksi 1-30 sikin sokin ja jokaisen osallistujan tehtävä on vuorollaan rastia yli numero, numerojärjestyksessä. Eli ensimmäinen rastii numeron 1, toinen numeron 2 jne. Etenee viestinä.

Pressunkääntötempu

Osallistujat asettuvat seisomaan pressun päälle. Tehtävänä on kääntää se ympäri niin, että kaikki osallistujat pysyvät pressun päällä koko kääntämisen ajan. Kun pressu on käännetty, laittavat osallistujat sen puoliksi, edelleen kaikki sen päällä seisten. Tämän jälkeen taas puoliksi, ja taas puoliksi...

Riviin järjesty

Osallistujat menevät riviin satunnaisessa järjestyksessä. Leikin ohjaaja kertoo tämän jälkeen, missä järjestyksessä riviin tulisi järjestyä. Esimerkiksi: pituuden, sukunimen viimeisen kirjaimen, peukalon pituuden, silmien värin jne. mukaan. Osallistujat yrittävät järjestyä riviin mahdollisimman nopeasti.

7 Ryhmän säännöt

Kun luokassa on tutustuttu toisiinsa, on hyvä tehdä yhteiset säännöt ja tavoitteet. Sääntöjen ja tavoitteiden laatiminen kannattaa aloittaa yhdessä pohtimalla, jotta kaikki ryhmän jäsenet pääsevät osallistumaan. Säännöistä ja tavoitteista voidaan keskustella yhdessä, jolloin jokainen saa kertoa mitä odottaa. Jos keskusteluun pääseminen on aluksi hankalaa voi jokaiselle jakaa paperin, johon saa ensin miettiä omia ajatuksiaan ja käydä sen jälkeen asioita yhdessä läpi. Kannattaa kirjoittaa ryhmän säännöt ja tavoitteet paperille ja laittaa näkyviin. Muista, että opettaja voi omalla käytöksellään heikentää tai vahvistaa sääntöjä!

Ryhmän sääntöjen laatiminen

Tämä kokonaisuus kannattaa toteuttaa ensimmäisellä kouluviikolla.

Tavoite: Yhteisten tavoitteiden ja pelisääntöjen luominen ja niihin sitouttaminen. Kesto: 45 min (tai pidempään, jos aikaa on)

Tunnin kulku:

Jokainen täyttää luokkahenkisuunnitelman itsenäisesti. Tässä vaiheessa ei vielä keskustella. Oppilaita voi johdatella kirjaamaan ylös asioita, jotka vaikuttavat luokkahenkeen ja koulussa viihtymiseen. (10 min)

Luokkahenkisuunnitelma

Mieti neljä asiaa, jotka tahdot luokassanne olevan:

- **Tahdon, että...**

- **Mieti neljä asiaa**, joita et missään tapauksessa tahdo luokassanne

olevan:

- **En missään tapauksessa tahdo**, että luokassamme...

Jaetaan oppilaat työskentelypareihin (ei parhaita kavereita pareiksi).

(10 min)

- Oppilaat valitsevat molempien lomakkeista kolme tärkeintä asiaa

- **tahdomme, että luokassamme...**(kolme asiaa)

- **emme missään tapauksessa tahdo**, että luokassamme (kolme asiaa)

Yhdistetään parit neljän hengen pienryhmiksi. Pienryhmät tekevät saman, kun edellä, eli taas pyritään löytämään tärkeimmät asiat. (10 min) Jokainen ryhmä kiertää jokaisen pöydän (cafe learning) ja valikoi sieltä tärkeimmät asiat ryhmän säännöiksi. Nämä tärkeimmät asiat siirretään kohtaan "tiimikukkanen" kohtaan terälehdille.

Pelissäännöt

Tehdään luokalle omat pelissäännöt.

perustuu keskusteluun koulun järjestyssäännöistä, sekä opiskelijanoppaan ohjeistuksesta

- opettajajohtoisesti
- perustellusti
- yhdessä
- "pyritään tekemään ns. oma juttu"
- valmiit aiheet poimittuna
- yhteiset seuraamukset?

Ryhmän säännöt

Seuraavassa lauseita, jotka voivat auttaa sääntöjen luomiseen. Lisäksi säännöt voi laittaa paperille ja kaikki ryhmän jäsenet voivat allekirjoittaa paperin.

1. Huolehdi siitä, että minä ja luokkakaverini olemme **ajoissa paikalla**.
2. Ryhmässä käsiteltävät asiat ovat **luottamuksellisia**. Ryhmän asioista ei puhuta ryhmän ulkopuolella.
3. Ryhmässä pyrin toteuttamaan **avointa, rakentavaa ja rehellistä** vuorovaikutusta.
4. **Kuuntelen ja otan huomioon** itseni ja luokkakaverini.
5. **Kunnioitan, arvostan ja tuen** itseäni ja luokkakavereitani.
6. **Osallistun aktiivisesti** ryhmän toimintaan ja teen annetut tehtävät.
7. Fyysinen ja henkinen väkivalta **eivät kuulu** ryhmämme toimintaan.
8. kaikki asiat, jotka vaikuttavat ryhmän toimintaan, **käsitellään ryhmässä**. (mm. sääntörikkomukset, poissaolot...)

Tiimikukkanen

Tehdään ryhmän tiimikukkanen. Leikataan ensin keskusta kukalle. Laitetaan opiskeluryhmän tunnus keskelle. Ryhmät leikkaavat kartongista omia terälehtiä valitsemastaan väristä ja kirjoittavat ne asiat, jotka nousivat tärkeimmiksi tiimin sisäisistä säännöistä, minkä uskoo vahvistavan tiimiä. Näin kukkaseen muodostuu hyvät ja vahvat terähdet Jokainen vielä laittaa oman puumerkinsä kukan keskiosaan.

Villinikkarit

RYHMÄHARJOITUS, MATKA KUUSSA

Kuulut avaruusaluksen miehistöön ja matkanne tarkoitus on tutkia kuuta. Tutkimuskapselinne on laskeutunut kuun varjoisalle puolelle. Laskeutumisessa se on kuitenkin rikkoutunut, eikä sitä voi käyttää. Emäalukseenne on kuun valoisalla puolella noin 100km:n päässä. Jäädäksenne eloon teidän on vaellettava rikkoutuneelta kapselilta emäalukselle.

Kapselin rikkoutuessa vain 15 esinettä jäi ehjäksi. Teidän on asetettava nämä esineet tärkeysjärjestykseen, sillä voitte joutua luopumaan osasta tavaroita vaelluksen aikana.

Tarvikeluettelo NASA	Oma arvio	Ryhmänarvio
Tulitikkulaatikko	_____	_____
Ravintotiivistepakkaus	_____	_____
30 metriä nailonköyttä	_____	_____
Laskuvarjosilkkiä	_____	_____
Avaruuspuvun lisälämmityslaite (kannettava)	_____	_____
Kaksi 45 kaliberin pistoolia _____	_____	_____
Pakkaus kuivamaitoa 10 hengelle	_____	_____
Kaksi 30 kg:n happisäiliötä _____	_____	_____
Tähtikartta kuukäyttöön	_____	_____
Pelastusalusta	_____	_____
Magneettinen kompassi	_____	_____
20 litraa vettä	_____	_____
Taskulamppu merkinantoon	_____	_____
Ensiapulaukku ruiskuineen	_____	_____
Ula-puhelin aurinkoparistoineen	_____	_____
YHTEENSÄ	_____	_____