

OHJEITA, PELEJÄ JA LEIKKEJÄ

Neuvoja ja vinkkejä tukareille ja ryhmänohjaajille

Kalle Kinnunen 2014

Ohjeita ohjaajalle

Ole läsnä. Kuuntele ja seuraa ryhmääsi.

Osallistu ja leiki mukana. Näin innostat omalla esimerkilläsi.

Usko itseesi. Älä hätäile tai hämäännä muuttuvissa tilanteissa.

Virheet ovat sallittuja. Opi nauramaan itsellesi. Älä suotta nolostu.

Älä hermostu tai tuskastu hankalien ryhmien kanssa.

Varaudu ongelmiin. Mieti varasuunnitelma innottomuuteen ja toimintasuunnitelma tapaturmien ehkäisyyn ja hoitoon.

Käytä ääntäsi. Puhu selkeästi, tarpeeksi hitaasti ja kovasti. Huomioi tila missä olet.

Liikuntasalit kaikuvat ja ulkona ääni häviää nopeasti.

Puhu ryhmälle. Älä puhu parillesi tai varpillesi (ohjeet eivät varpaita kiinnosta).

Muista katsekontakti.

Jakakaa parisi kanssa roolit ja tehtävät, älkää puhuko päällekkäin.

Esimerkkejä ryhmäytymiseen, joukkueiden muodostukseen ja ryhmänhallintaan

Ryhmäytymisleikkejä

Ryhmäytymisleikkien tarkoituksena on tutustuttaa uudet ihmiset toisiinsa leikkien ja pelien varjolla. Leikeissä ryhmäläiset joutuvat keskustelemaan ja suunnittelemaan keskenään päästäkseen toivottuun ratkaisuun. Monet leikeistä vaativat myös ryhmänjäsenten lähekkäin oloa. Alkuun se voi ujoittaa, mutta nopeasti läheisyys myös tutustuttaa ryhmäläisiä toisiinsa.

Ryhmäytymistä on hyvä käyttää varsinkin uusien oppilaiden kanssa heidän aloittaessa seiskaluokan, tai rippileirillä ensimmäisenä päivänä. Käytännössä siis tilanteissa, joissa toisilleen entuudestaan tuntemattomat ihmiset joutuvat, syystä tai toisesta, tulemaan toistensa kanssa toimeen pidemmän aikaa. Onnistuessaan ryhmäytyminen nopeuttaa yhteenkuuluvuuden tunnetta ja ”me hengen” luomista.

Maton kääntö

Ryhmäläiset seisovat maton päällä. Heidän tehtävänä on kääntää matto toisinpäin niin, ettei kukaan ryhmäläisistä putoa matolta. Tämä onnistuu siten, että he menevät mahdollisimman lähekkäin ja aloittavat maton kääntämisen toisesta kulmasta. Kun kulma on käännetty, on ryhmän siirryttävä käännetylle puolelle ja sen jälkeen käännettävä loput matosta.

Tämä on helppo leikki. Tilaa ja tarvikkeita ei vaadita paljoa ja idea on helppo. Ratkaisu keksitään yleensä nopeasti.

Jono penkin päällä

Tähän tarvitaan jokin pitkä penkki. Ryhmä menee seisomaan penkin päälle. Leikin ohjaaja antaa ohjeet siitä, millaiseen järjestykseen ryhmän tulee asettua. Esim. pituusjärjestys. Ryhmäläiset joutuvat auttamaan toisiaan ja olemaan lähekkäin onnistuakseen tehtävässä.

Tässä leikissä on hyvä ottaa huomioon putoamisvaara. Vaikka penkki ei ole korkea, voi silti käydä huonosti. Tarkista, ettei kenelläkään ole liukkaita sukki ja että penkki on varmasti tarpeeksi tukeva.

Solmu

Ryhmästä otetaan yksi tai kaksi vapaaehtoista solmun aukaisijaa. Aukojat poistuvat. Muu ryhmä tekee piirin ja ottaa toisiaan käsistä kiinni. Tämän jälkeen piiriläiset kulkevat kasaan ja menevät solmuun. Eli: astuvat toistensa käsien yli, kulkevat ristiin ja menevät tiiviisti. Kun solmu on valmis, avaajat kutsutaan takaisin ja heidän on saatava solmu aukaistua (”sinä kuljet täältä”, ”astu tuosta yli”)

Tärkeää on se, etteivät piiriläiset päästä käsiään irti missään vaiheessa, muutoin solmun aukaisu ei onnistu. Leikki on helppo, mutta vaatii tilaa. Helpoiten onnistuu liikuntasalissa tai ulkona.

Joukkueiden muodostus

Koska perinteinen ”jako kahteen” on kulunut ja yllätyksetön (ja sitä on helppo manipuloida), tässä muita keinoja.

Rivin muodostus

Aakkosjärjestys (etunimen, toisen nimen tai sukunimen mukaan), syntymäpäivän perusteella, pituuden, hiusten/silmien värin tummuuden mukaan.

Nopalla arvonta. Tähän tarvitaan välineeksi kaksi D10 noppaa (10-sivuista). Ohjattavat heittävät vuorollaan noppaa ja asettuvat silmäluvun mukaan suuruusjärjestykseen (1-100).

Rivi keskeltä poikki ja siinä on kaksi joukkuetta. Jos tarvitaan useampia pienjoukkueita, voidaan tässä vaiheessa käyttää perinteistä laskujakoa (jako kolmeen, neljään...)

Rivinmuodostus toimii myös todella hyvin tutustumisleikkinä. Ryhmäläiset pääsevät luontevasti juttelemaan toistensa kanssa ja toimimaan isona ryhmänä saadakseen rivit kuntoon. Leikkiin voidaan lisätä myös ajanotto. Varsinkin nuoremmat lapset tykkäävät kilpailusta aikaa vastaan.

Ryhmänhallintaa

Ohjeiden antamista helpottaa, mikäli ohjattavat ovat selkeässä rivissä. Näin he eivät ajaudu juttelemaan kaverin kanssa niin helposti ja kuuntelevat ohjeitasi paremmin. Kun ohjattavat seisovat nätisti paikoillaan, saat heihin katsekontaktin helposti ja kaikki kuulevat ohjeesi.

Rivin muodostamista on helppo nopeuttaa. Annetaan heille selkeä käsky muodostaa rivi erottuvalle paikalle. Esimerkiksi liikuntasalissa voit sanoa ”Varpaat siniselle viivalle”, ei mene kauaakaan, kun rivi on valmis. Ulkona viivan voi piirtää maahan. Rivi muodostuu nopeasti ja ylimääräinen hälinä vaimenee, kun pitää keskittyä varpasiin ja siniseen viivaan.

Ohjeita antaessasi on tärkeää, että ryhmä on hiljainen. Ryhmän saa helposti hiljaiseksi sopimalla tuokion alussa, että se joka haluaa puhua nostaa kätensä ylös. Kun olet valmis kuuntelemaan, sulje suusi ja nosta kätesi ylös. Näin sinun ei tarvitse käydä ryhmän kanssa kilpahuudantaa puheenvuorosta. Nostat vain kätesi ylös, ja odotat ryhmäläisten tekevän samoin. Keino toimii hyvin niin päiväkerholaisten kuin rippileiriläistenkin kanssa.

Mielipiteiden kartoitus

Jos käyt keskusteluja ohjattaviesi kanssa, ja haluat heiltä mielipiteitä, on siihen muutamia oivia keinoja.

Mielipidekortit, eli vihreä- ja punainenkortti, on helppo keino keskustelujen tueksi. Vihreäkortti ilmoittaa samaa mieltä ja punainen erimieltä asiasta. Mikäli ohjattavien silmät vielä suljetaan, saadaan tarkempi otos heidän henkilökohtaisesta mielipiteestä. Silmät sidottuna ei tarvitse miettiä kaverin mielipidettä, tai sitä, mitä muut ajattelevat minun mielipiteestäni.

Luokkatilan käyttäminen mielipidekyselyssä:

Ryhmän kanssa sovitaan, että luokan toinen pääty merkitsee ”samaa mieltä” ja toinen ”eri mieltä”. Mitä lähemmäs päätyä menee, sen vahvemmin asiasta on samaa/eri mieltä. Ryhmälle esitetään kysymys, ja sen jälkeen he liikkuvat luokassa mielipiteensä osoittamalle paikalle. Paikkaa saa keskustelun tiimoilla vaihtaa, mikäli oma mielipide muuttuu. Näiltä paikoilta on helppoa aloittaa keskustelu ja mielipiteiden vaihto. Parhaillaan keskustelut tulevat pitkiksi ja mielipiteitä vaihdetaan paljon.

Huomioi tilan tarve. Aluksi on paras siirtää pulpetit ja penkit reunoille, jotta kulkeminen on helpompaa.

Pelien ja leikkien jälkeen

Pelit ja leikit ovat hyvä lopettaa selkeästi ja ajoissa. On turhaa alkaa pitkittämään hyvää peliä, jos pelaajien into alkaa loppua. Silloin kun on vielä kivaa, on paras lopettaa. Mieluummin pelaa vaikka kahta peliä, kuin yhtä liian pitkään.

Pelit on hyvä päättää yhteisiin aplodeihin. Näin kaikille jää hyvä mieli, myös heille, jotka eivät välttämättä pelissä onnistuneet. Taputukset ovat muutenkin hyvä keino nostaa yhteishenkeä ja fiilistä. Mokailut ja virheet ovat myös helppo kääntää yhteiseksi, hauskaksi, kommellukseksi taputtamalla ja hurraamalla (ei tietenkään ivallisesti nauraen).

Leikkejä

Savolainen pesäpallo

Tarvikkeet: Pehmeä pallo, jota voi lyödä kädellä.

Kaksi joukkuetta kilpailee keskenään. Joukkue A aloittaa lyöjänä, joukkue B syöttäjänä. Joukkueet tekevät tiiviit jonot vastakkain. Joukkueen A jonon ensimmäinen lyö kädellään palloa, jota joukkueen B jonon ensimmäinen syöttää (heitto ylös, kuten tavallisessa pesäpallossa). Kun A osuu palloon, alkaa hän juoksemaan omaa joukkuettaan ympäri. Jokaisesta täydestä kierroksesta tulee 1 juoksu. A juoksee niin kauan, kunnes syöttäjä B on hakenut pallon, vinyt sen oman joukkueensa taakse, vierittänyt pallon joukkueensa jäsenten jalkojen alta jonon ensimmäiselle. Jonon ensimmäinen ottaa pallon käsiinsä, nostaa sen ylös ja huutaa HEP! Juokseminen lakkaa. Joukkueen A juoksut lasketaan ja juoksija siirtyy jononsa viimeiseksi, kuten myös syöttäjä. Joukkueen A kaikki jäsenet lyövät kerran ja juoksut lasketaan yhteen. Sen jälkeen vuorot vaihtuvat ja joukkue B on lyöntivuorossa.

Lyöjä saa yrittää lyödä niin usein, kunnes hän osuu palloon kädellään.

Syöttäjän täytyy onnistua pallon vierityksessä kerralla. Mikäli pallo karkaa joukkueen jalkojen välistä ennen jonon päähän ehtimistä, on pallo laitettava uudelleen vierimään jonon perästä.

Eniten juoksuja kerännyt joukkue voittaa.

Ota huomioon: Peli vaatii tilaa ja sisältää kaatumisvaaran. Huomioi siis tilaratkaisu (ulkona tai liikuntasalissa) sekä liukkaat sukat. Sukat on hyvä riisua ennen pelin alkua, tai pyytää pelaajia tuomaan sisäkengät.

Mitä tiiviimpänä (lyhyempänä) joukkueet jononsa pitävät, sitä helpompi on palloa vierittää ja juoksuja tehdä.

Bussipysäkki

Muodostetaan piiri. Pelinjohtaja toimii ohjeistajana. Aluksi lasketaan katse käskyllä ”Laskekaa katse”. Kaikki katsovat varpasiinsa. Käskyllä ”Valitkaa varpaat” pelaajat valitsevat jonkun toisen ringissä olevan varpaat, joita katsovat. Seuraavaksi pelinjohtaja komentaa ”Nostakaa katse”, nyt pelaajat nostavat katseensa varpaista toisen pelaajan silmiin. Mikäli pelaajien välille syntyy katsekontakti (eli he ovat valinneet toistensa varpaat aluksi), nolostuvat he ja huutavat IIK!. Tämän jälkeen pelaajat poistuvat ringistä. Peliä jatketaan niin kauan, kun jäljellä on enää yksi pelaaja. Hän voittaa pelin.

Peli on helppo ja hauska. Tilan tarve on olematon, eikä loukkaantumisvaaraa ole.

Ameeba

Pelin ideana on nousta kehityksenportaita ja saavuttaa korkein taso, jolloin pääsee pelistä pois. Pelin alussa kaikki pelaajat ovat ameeboja. He liikkuvat uimaliikkeitä tehden ympäri pelialuetta hokien samalla ”ameeba, ameeba”. Kun kaksi ameebaa kohtaa, pelaavat he erän kivi-paperi-saksi-peliä. Voittaja etenee kehityksessä eteenpäin. Hävinnyt jää ameebaksi. Seuraava taso on jänis. Jänis liikkuu pelialueella pomppien kädet pään päällä korvina ja hokien ”fläpäti fläp” (korvat läpättävät tuulessa). Kahden jäniksen kohdatessa pelataan taas erä k-p-s:a. Voittajasta tulee gorilla, hävinnyt jatkaa jäniksenä. Gorilla kulkee pelialueella hakaten rintaansa. Kahden gorillan kohdatessa pelataan taas erä k-p-s:a. Voittajasta tulee ihminen ja hän pääsee pois pelistä. Peliä jatketaan niin kauan, kunnes pelialueella pyörivät yksinäiset ameeba, jänis ja gorilla. He jäävät kehityksenrattaisiin, eivätkä kehity ihmisiksi.

Peliä voi pitkittää ja vaikeuttaa niin, että aina pelatessa erä k-p-s:a hävinnyt taantuu yhden pykälän alemmas kehityksenportaissa.

Helppo peli, tilaa toki tarvitaan hieman enemmän. Liikuntasali tai ulkoilma ovat sopivat.

Matka Kiinaan

Tämän pelin idea on ajattelu ja pätkäily. Pelaajat kertovat vuorollaan, miten he aikovat matkustaa Kiinaan. Jujuna on se, että Kiinaan he pääsevät perille vain kulkuvälineellä, joka alkaa samalla kirjaimella kuin heidän etunimensä. Esimerkiksi **Kalle pääsee Kiinaan kajakilla, kuumailmapallolla tai koiravaljakolla. Kalle ei pääsee Kiinaan autolla, pyörällä tai junalla.**

Peli toimii hyvin myös tutustumisleikkinä. Tässä jokaisen pelaajien nimet tulevat esiin monta kertaa. ”Minä olen Kalle ja matkustan Kiinaan junalla” Pelin johtaja kertoo, pääseekö Kalle Kiinaan vai ei. ”Ei, et pääse Kiinaan junalla” tai Kyllä, pääset Kiinaan kajakilla.

Tämä peli ei tarvitse tilaa juuri lainkaan. Riittää, että pelaajat istuvat ringissä.

Rikkinäinen faksi

Tarvikkeet: Tussi joka joukkueelle, piirustuspaperia, piirrettävät kuvat (yhtä monta, kuin joukkueessa on jäseniä)

Pelaajat jaetaan pienryhmiin. He käyvät istumaan jonona lattialle. Jonon ensimmäisillä on piirustuspaperi sekä tussi. Pelaajat, jonojen viimeisiä lukuun ottamatta, sulkevat silmänsä. Viimeisille näytetään paperilta kuva (yksinkertainen, helposti piirrettävä). Jonon viimeiset jäljentävät näkemänsä kuvan jonossa edessään istuvan kaverin selkään sormella piirtäen. Jonossa seuraava toistaa kuvan itseään edessä olevan selkään. Näin kuva etenee, kunnes jonon ensimmäinen piirtää kuvan paperiin. Kuva on matkalla muuttunut paljonkin. Piirtämisen jälkeen paikat vaihtuvat. Ensimmäinen käy jonossa viimeiseksi ja uusi kuva näytetään. Puhumalla ei kuvaa saa kertoa, vain piirtämällä. Kun kaikki ovat saaneet piirtää, näytetään kuvat ja katsotaan, kuinka paljon ne ovat matkalla muuttuneet. Muista numeroida näyttämäsi kuvat, näin on helpompi muistella, mikä kuva milloinkin esitettiin.

Peli onnistuu pienessä tilassa ja kaikenikäisten kanssa. Ennakkovalmistautumista ja tarvikkeita vaaditaan, muutoin peli on helppo järjestää.