



Nuorisoseurat

Suomen Nuorisoseurat ry

Kerho-ohjelmisto syksy 2015



Ole hyvä, ohjaaja!

Olemme koonneet kolmentoista kerhokerran valmiin ohjelmiston, josta löydät valmiit ideat kerhon toteuttamiseen. Voit toteuttaa kerhot mallien mukaan tai vain varastaa idean sieltä, idean täältä. Ohjelmistoon on koottu perinteisen monitoimikerhon ohjelmistoksi sopivaksi. Niinpä ohjaajana toimimiseen ei tarvita lajikohtaisia tietoja, vaan pelkkä into ja ohjaajakoulutus riittävät.

Kerhokerrat on ideoitu erilaisiksi ja niitä pystyy toteuttamaan erilaisissa ympäristöissä. Luonnollisesti ohjaajan kannattaa soveltaa ohjeita omalle kerholle sopiviksi. Kerhoaikana on käytetty 1,5 tuntia pohjana, mutta ohjelmaa pystyy tarvittaessa tiivistämään tai laajentamaan ottamalla mukaan useampia leikkejä. Jokaiselle kerhokerralle on mietitty useampia vaihtoehtoisia leikkejä, joista ohjaaja pystyy valitsemaan haluamansa.

Kerhovuoden alussa myös kerholaiset kannattaa ottaa mukaan suunnitteluun. Mitä juuri teidän kerho haluaisi tehdä? Osallisuutta on sisällytetty jo itse kerhokertojen sisältöön mahdollisimman paljon. Useat ohjeet on muotoiltu niin, että kerholaiset voivat vaikuttaa tekemisiin ikätasonsa mukaan.

Jokainen kerhokerta noudattelee samaa kaavaa, jotta ohjelmisto olisi mahdollisimman helppo käyttää. Alussa mainitaan kerhokerran teema ja tavoitteet. Tavoitteiden avulla ohjaaja näkee, mihin kerhokerralla pyritään. Kerhokerrat kannattaa aloittaa yhteisillä rutiineilla, jotka sovitaan ensimmäisellä kerhokerralla. Tämän jälkeen jokaisen kerhokerran alkuun on tarjolla muutamia energianpurkuleikkejä, jotka sopivat kerhokerran teemaan.

Leikkien jälkeen on itse kerhokerran teeman käsittely. Tähän on tarjolla kerhokerrasta riippuen useita vaihtoehtoisia tapoja. Samassa yhteydessä mainitaan myös, jos kerhokerralla tarvitaan jotakin erityistä varustetta tai ennakovalmisteluja. Ennen yhteisiä loppurutiineja leikitään vielä muutama rauhoittava leikki.

Lisää tietoa kerhon perustamisesta löydät esimerkiksi osoitteesta
http://www.nuorisoseurat.fi/sites/default/files/kerhotoiminnan_opas.pdf

Syksyn kerhokertojen teemat

1. Tutustuminen, aloitus
2. Ulkoleikit
3. Luontopantomiimi, leikit, luontopolku
4. Kotiseutu, retki
5. Kansanperinne
6. Taskulamppu
7. Ravintolapäivä
8. Käsityö
9. Tanssi, musavideo
10. Temppuilua ja akrobatiaa
11. Teatteri
12. Rikotaan rajoja, irti normeista, teatteri
13. Askartelu, pipari, joulukuusi

1. Tutustuminen, aloitus

Tavoite:

Kerhokerran tavoitteena on tutustuttaa kerholaiset toisiinsa ja sopia yhteiset kerhorutiinit.

Huomioitavaa:

Ensimmäinen kerhokerta on kaikkein tärkein kerhokerta. Ensimmäisellä kerhokerralla luodaan kerholle hyvä yhteishenki ja tutustuttaa kerholaiset toisiinsa. Toki jossakin kerhossa osallistujat voivat tuntea toisensa jo valmiiksi, mutta tällöinkin kannattaa ensimmäinen kerta käyttää tutustumiseen, jotta sinä ohjaajanakin tutustuisit kerholaisiin 😊

Energianpurkuleikki:

Ensimmäisen kerhokerran leikit kannattaa valita tutuista ja helpoista, jotta jokainen pääsee hyvin mukaan leikkiin.

Kuka pelkää kerhonohjaajaa? – Leikkialue koostuu keskiviivasta ja kahdesta muusta viivasta. Kerhonohjaaja asettuu keskiviivalle ja kerholaiset toiselle reunimmaisesta viivasta. Ohjaajan huudettua ”Kuka pelkää kerhonohjaajaa?” yrittävät kerholaiset juosta toiselle puolelle turvaan. Kiinnijääneet kerholaiset jäävät seuraavalle kerralle kerhonohjaajan kanssa kiinniottajaksi ja huutajaksi. Kerhonohjaajan sijaan voi huutamassa käyttää myös kerholaisten keksimiä esimerkiksi eläimiä, tunnettuja henkilöitä tai rakennuksia.

Perinteinen hippaleikki ensimmäisen kerhokerran leikkinä toimii myös hyvin. Muuntelua leikkiin saa muuttamalla hipan esimerkiksi pop corn –hipaksi, jolloin edetään hyppimällä. Kenguruhipassa puolestaan edetään kengurun lailla ja sammakkohipassa sammakon lailla. Anna kerholaisten keksiä lisää vaihtoehtoisia tapoja liikkua.

Teeman käsittely:

Kerhon esittely

Kerhon alussa ohjaaja esittäytyy ja kertoo syksyn kerhokerroista. Hyvänä tapana on jakaa tiedote syksyn kulusta ja mahdollisista lomista ja erikoiskerroista. Samassa yhteydessä kannattaa jakaa myös kerhonohjaajan yhteystiedot vanhempia varten. Tässä vaiheessa voidaan myös yhdessä keskustella toiveista syksyn kerhokertoja varten. tapana voi toimia vaikkapa yhteinen iso piirustuspaperi, johon jokainen piirtää ajatuksen mitä kerhosyöksyltä toivoo. Hyvällä säällä voidaan myös mennä ulos tekemään luonnonmateriaaleista teos, joka esittää omia toiveita. Luonnollisesti jokainen kertoo vuorollaan omasta teoksestaan. Neljännellä kerhokerralla tehtävä retkikohde voidaan päättää yhdessä ensimmäisellä kerhokerralla, jotta ohjaaja ehtii jakamaan retkiohjeet toisella kerhokerralla. Samoin mahdollisesta ravintolapäivän kerhosta voidaan keskustella yhdessä ensimmäisellä tai seuraavilla kerhokerroilla.

Yhteystietojen keruu

Kerää kerholaisten ja huoltajien yhteystiedot tai tarkista jo kerätyt tiedot, jotta saat tarvittaessa kerholaisiin yhteyden. Keräämisessä kannattaa hyödyntää valmista lomaketta, jotta tiedot saadaan varmasti oikein. Samassa yhteydessä kannattaa varmistaa mahdolliset ruoka-ainerajoitteet tai muut huomiota vaativat seikat.

Nimi- ja tutustumisleikit

Erilaisia nimi- ja tutustumisleikkejä löytyy monenlaisia. Kannattaa myös rohkeasti soveltaa ja muokata, jos leikki tuntuu liian vaikealta tai helpolta. Tutusta leikistä saa myös helposti uuden muutamia kohtia muuttamalla.

Kerholaiset istuvat piirissä tuoleilla. Ohjaaja 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. Sylikkäin voi mennä kuinka monta leikkijää tahansa. Jos tyhjiä tuoleja alkaa olla paljon, niitä voidaan leikin kuluessa ottaa pois.

Jonoa voidaan muodostaa erilaisten ominaisuuksien perusteella esimerkiksi ikä, syntymäkuukausi, pituus, kengännumero. Ensimmäinen jono voidaan tehdä normaalisti, mutta sen jälkeen jono muodostetaan ilman puhetta, silmät kiinni jne. Ohjaajan kannattaa vetää muutama kierros itse ensin, jonka jälkeen joku kerholaisista voi toimia leikin ohjaajana.

Bingossa jokainen tekee itselleen paperille 3x3 ruudukon. Ruudukkoon merkitään yhdeksän ominaisuutta eri ruutuihin. Ohjaaja voi keksiä aluksi muutaman ominaisuuden ja sen jälkeen kerholaiset voivat keksiä ominaisuuksia (esimerkiksi on perheen kuopus, asuu omakotitalossa, tykkään koulussa liikunnasta, omistaa lemmikkieläimen, kävi viime kesänä Särkänniemessä). Ruudukkojen valmistuttua jokainen etsii jokaiseen ruutuun sopivan henkilön ja kirjoittaa siihen hänen nimensä. Ensimmäisenä ruudukon valmiiksi saanut on voittaja.

Lisää tutustumis- ja nimileikkejä löydät esimerkiksi sivulta:

http://www.mll.fi/vanhempainnetti/lasten_leikit/tutustumisleikit/

Kerhon rutiinit

Kerhokerta kannattaa aloittaa ja lopettaa aina samalla tavalla. Yhteinen aloitus voi olla esimerkiksi laulu, liikesarja tai vaikka ohjaajan antama merkki. Lopetukseen sopii hyvin esimerkiksi laulu tai loppupiiri. Jos seuralla on perinteenä vaikkapa Kalevan nuorten laulun laulaminen, kannattaa se ottaa lopetusrutiiniksi. Alkurutiini kannattaa keksiä yhdessä kerholaisten kanssa. Nimeä huoneen/pihan kulmat niin, että yhdessä on esimerkiksi laulu, yhdessä merkki, yhdessä liikesarja ja yhdessä läsnäolijat toteava leikki. Pyydä jokaista kerholaista menemään haluamansa alkurutiinin kohtaan. Eniten kerholaisia kerännyt kohta valitaan alkurutiiniksi.

Kerhon säännöt

Kerholaisten kanssa kannattaa hetki keskustella myös kerhon säännöistä. Jokainen kerholainen voi sanoa oman ehdotuksensa yhteiseksi säännöksi. Säännöistä voi myös tehdä yhteisen taulun, johon jokainen laittaa oman nimensä tai vaikkapa oman sormenjälkensä tussilla tehtynä.

Rauhoittavat leikit:

Musiikin mukaan liikkuminen ja musiikin pysähtyessä paikoilleen jähmettyminen sopii ensimmäiselle kerhokerralle. Mikäli soitinta ei ole käytettävissä, voi sopivaa ääntä tuottaa esimerkiksi taputtamalla, naksuttamalla tai muilla kehon soittimilla. Lisänä voidaan käyttää ohjeistusta, että musiikin pysähtyessä pysähdytään siihen asentoon, joka kuvaa olotilaa nyt, olotilaa ensi kerhokerran päätteeksi ja olotilaa syksyn viimeisen kerhokerran päätteeksi.

Tarinan kanssa hiljentyminen sopii kerhokerran loppuun. Liikunnallisen tarinasta saa, kun kerronnan lomassa venytellään tarinan tahtiin. Esimerkiksi tarina voi kertoa kerholaisen kotimatkasta, jolloin kerholainen lähti ylhäältä kallion päältä kohti kotia (ensin seisotaan varpaillaan ja sitten pikkuhiljaa alaspäin ja lopulta maahan makaamaan = nukkumaan). Tarinaa voidaan kertoa myös vuorotellen, jolloin jokainen kerholainen pääse vuorollaan kertojaksi.

2. Ulkoleikit

Tavoite:

Kerhokerralla leikitään erilaisia ulkoleikkejä, tutustutaan kerhopaikan maastoon ja muihin kerholaisiin.

Huomioitavaa:

Pontimet –laput, katkeavaa "henkinauhaa", pyykkipoikia tms. ja pallo. Jaa tiedote neljännen kerran retkestä.

Energianpurkuleikki:

Tehdään kaksi joukkuetta, joista toinen aloittaa ulkokentällä ja toinen sisäkentällä. Ulkokentän pelaajista yksi toimii lukkarina. Palloa lyödään käsin ja jokaisella on niin monta lyöntivuoroa kunnes osuu. Kun ensimmäinen pelaaja on lyönyt pallon, niin lähtee hän juoksemaan oman joukkueen muiden pelaajien muodostamaa jonoa ympäri. Juostu kierros on yksi juoksu. Ulkokentällä otetaan pallo kiinni ja kaikki pelaajat menevät haara-asentoon jonoon pallon kiinniottajan taakse. Pallo pujotetaan jalkojen välistä viimeiselle, joka sitten heittää sen syöttäjälle. Joukkueet vaihtavat paikkoja kun kaikki pelaajat ovat lyöneet. Enemmän juoksuja saanut joukkue voittaa.

Leikkijät ovat rajatulla leikkialueella. Kaikki saavat heittää polttopalloa ja kun heittäjä osuu toiseen, joutuu pallon osujaksi jäänyt mennä istumaan kentän laidalle. Kun joku toinen polttaa sen henkilön, joka poltti hänet, pääsee hän takaisin kentälle, koska hänen polttajansa joutuu pois kentältä. Pallo ei kuitenkaan voi polttaa jos se osuu ensin maahan ja jos poltettava saa suoraan kopin, palaa pallon heittäjä.

Teeman käsittely:

Pontimet

Leikkijät jaetaan viiden hengen ryhmiin. Ryhmät etsivät rastit ja toimivat niiden mukaan. Rastit sijoitetaan ympäri leikkialueelle. Ohjeita ei saa ottaa mukaan, mutta niitä saa käydä katsomassa niin monta kertaa kuin haluaa.

Rastit:

1. Kaksi moduulia kytketään molemmista nitkittimistään selittäin yhteen.
2. Kuusi ponninta liitetään yhteen ja liitos lujitetaan kahdella vartimella.
3. Tulostusyksiköt asennetaan varoen maahan.
4. Kaikki nupulat yhdistetään toisiinsa varttimien avulla.
5. Ponnin = jalka, tulostusyksikkö = takapuoli, moduli = ihminen
6. Vartin = käsi, nupula = pää, nitkin = kyynärtaive

Rastit selväkielisinä:

1. Kaksi ihmistä kytketään molemmista kyynärtaipeista selittäin yhteen.
2. Kuusi jalkaa liitetään yhteen ja liitos lujitetaan kahdella kädellä.
3. Takapuolet asetetaan varoen maahan.
4. Kaikki päät yhdistetään toisiinsa käsien avulla.

Piippiip-räyh-räyh-puupaa

Valitaan muutama puupaa ja loput jaetaan puoliksi piip-piipeiksi ja räyh-räyhheiksi. Puupaat jahtaavat räyh-räyhhejä, jotka taas jahtaavat piip-piippejä. Kun räyh-räyh saa piip-piipin kiinni, muuttuu se räyh-räyhheiksi. Puupaan saadessa kiinni räyh-räyhhein, muuttuu räyh-räyh piip-piipiksi. Jotta erottuisi selvästi, kuka on mikäkin niin puupaat heiluttavat kättä pään päällä ja huutavat ”puupaa puupaa”. Räyh-räyhhit muodostavat käsistä suun ja huutavat räyh räyh. Piip-piipit tekevät käsistään pienet siivet ja piipittävät.

Lännennopein

Leikkijät seisovat ringissä ja yksi on keskellä. Keskellä oleva ampuu jotakuta osoittamalla häntä ja sanomalla "pam" jolloin ammuttu menee kyykkyyyn ja vierellä olevat kääntyvät toisiinsa päin ja ampuvat toisiaan "pam". Hitaampi kuolee ja putoaa pelistä pois. Näin jatketaan kunnes jäljellä on kaksintaistelu, jossa kaksi viimeistä menevät selät vastakkain ja jokaisella leikinjohtajan lausumalla esim. tytön nimellä otetaan askel. Kun tulee pojan nimi, käännetään, ammutaan ja nopeampi voittaa.

Viikinkipallo

Leikkijät seisovat ringissä jalat levällään kiinni viereisten jaloissa. Ringin keskellä olevaa palloa yritetään lyödä käsillä muiden leikkijöiden jalkojen välistä ringin ulkopuolelle. Kun pallo menee ensimmäisen kerran jalkojen välistä, menettää leikkijä toisen kätensä, kun pallo menee toisen kerran saman leikkijän jalkojen välistä, kääntyy hän ympäri ja kolmannella kerralla pallon mennessä jalkojen välistä leikkijä joutuu pois. Rinkiä pienennetään leikin kuluessa.

Rauhoittavat leikit:

Leikkijöiden määrästä riippuen valitaan joukosta 1-3 sarvikuonoa. Loput jaetaan metsästäjiksi, hyeeniksi, leijoniksi ja antiloopeiksi. Kaikilla muilla on yksi elämä, hyeenilla kaksi ja antiloopeilla kolme. Elämiä merkitsevät henkinauhut, pyykkipojat jne. Kaikilla ryhmillä on omat ääntelynsä joista tunnistaa mikä ryhmä on kyseessä. Sarvikuonot saalistavat metsästäjiä ja hyeenaita. Metsästäjät vaativat leijonia ja leijonat antiloopeja. Antiloopeit eivät jahta ketään. Hyeenan menettäessä ensimmäisen elämänsä se menee

kyykkyyn raadoksi, jolloin toinen hyeena voi syödä sen ja saada yhden elämän lisää. Hyeenalla voi kuitenkin olla maksimissaan kaksi elämää. Leikki loppuu kun jollakin ryhmällä ei ole saalistajia tai saalista.

Yksi leikkijöistä valitaan Piiksi ja tämä alkaa silmät kiinni puuta vasten laskea numeroita 10:stä alaspäin. Muut leikkijät läppäisevät piitä selkään ja juoksevat piiloon. Kun pii pääsee laskuissaan nollaan, hän huutaa "PII!" ja yrittää nähdä mahdollisimman monta leikkijää. Voidaan sopia, että pii saa ottaa yhteen suuntaan puultaan vaikka kolme askelta. Kun leikkijöitä ei enää löydy piiloista, pii palaa puulleen ja aloittaa laskemaan yhdeksästä alaspäin. Muut leikkijät ryntäävät läppäisemään piitä taas selkään ja juoksevat takaisin piiloihinsa. Viimeisenä löydetty pääsee piiksi.

Leikkijät seisovat piirissä ja kukin valitsee itselleen sattumanvaraisesti kaksi henkilöä. Leikkijä seuraa valitsemiensa henkilöiden liikettä ja pyrkii löytämään harmonian, siis sellaisen tilan, jossa hänen etäisyytensä kumpaankin henkilöön on yhtä pitkä. Kun harmonia on löytynyt, hän pysähtyy. Mikäli hänen valitsemansa henkilöt liikkuvat niin hänkin joutuu liikkumaan. Kukaan leikkijöistä ei kerro toiselle kenen kanssa pyrkii harmoniaan. Leikin tavoite on, että kaikkien leikkijöiden liike loppuu ja saavutetaan harmonia. Leikki on hiljainen ja rauhallinen ja sitä voidaan leikkiä myös sisällä.

3. Luontopantommi, leikit, luontopolku

Tavoite:

Tavoitteena on yhdessä ulkoilu, erilaisten luontoon liittyvien asioiden tunnistaminen ja luonnossa liikkuminen sekä tehtävien kautta yhdessä toimiminen ja omien ilmaisuvälineiden kehittäminen.

Huomioitavaa:

Ennen kerhokertaa:

Tulostetaan (ja laminoidaan) luontopolkukortit

<http://www.nuorisoseurat.fi/sites/default/files/luontopolkukortit.pdf>

Vanhemmille on syytä edellisellä kerralla muistuttaa, että seuraava kerhokerta ollaan ulkona ja mennään metsään. Muistathan antaa oman puhelinnumeron vanhemmille.

Ohjaajan tulee ennen kerhokertaa selvittää reitti ja mahdollisesti merkata se myös. Jos käytetään vaihtoehtoa 1, täytyy myös kortit kiinnittää reitin varrelle.

Kerhon alkaessa:

Mukaan Luontopolkukortit (vaihtoehto 2) ja pieni ensiapupakkaus (laastaria, puhdistusaine, kylmäpussi, yms) sekä lasten vanhempien puhelinnumerot ja puhelin.

Energianpurkuleikki:

Ohjaaja huutaa puulajin, esimerkiksi "koivu" tai "mänty". Leikkijät juoksevat nopeasti lähimmän vastaavan puun luokse. Viimeinen puulle ehtinyt jää huutajaksi. Hän huutaa uuden puulajin ja koettaa myös itse ehtiä sen luokse. Huudettavaa asiaa voidaan vaihtaa esimerkiksi "kivi" tai "kanto" tai jokin muu ympäristössä näkyvä maamerkki.

Ohjaaja sanoo lyhyen kuvauksen luontoesineestä, joka leikkijän pitää etsiä. Luontoesine tarkoittaa siis luonnosta löytyvää, mukaan poimittavaa pikkuasiaa, kuten käpy, kivi tai kasvinkappale. Jokainen leikkijä etsii lähistöltä oman kuvaukseen sopivan luontoesineen ja tuo sen näytille. Kaikki näyttävät löytämänsä esineen. Esineistä tehdään joku pieni ”kuva”. Etsitään uusi kuvauksen mukainen esine ja jatketaan ”kuvan” rakentamista. Jatketaan muutaman esineen verran, kunnes kasassa on hieno yhdessä tehty luontokuva.

Esimerkiksi etsi jotain:

- kovaa/pehmeää/sileää/karkeaa
- mustaa/sinistä/punaista/vihreää/keltaista/kirjavaa
- terävää/pyöreää/kulmikasta/pitkää/soikeaa
- karvaista/reiällistä/murenevaa
- haisevaa/tuoksuvaa/syötävää
- rumaa/kaunista

Tehtävää voi nopeuttaa antamalla ajan, jossa esine on löydettävä. Esim. kymmeneen laskiessa kaikilla tulee olla esine mukana.

Yksi leikkijöistä on varis ja yksi lintuemo ja loput poikasia. Poikaset asettuvat lintuemon taakse suojaan jonoksi ja pitävät toisistaan kiinni vyötäröltä. Lintuemo yrittää suojella 'siivillään ja nokallaan' poikasia varikselta. Jos varis saa poikasen kiinni, poikasesta tulee varis ja leikki alkaa alusta. Myös emoa voidaan vaihtaa, kun varis on saanut poikasen kiinni.

Teeman käsittely:

Luontopolku

Ryhmän tehtävänä on kulkea luontoreitti, jonka varrella on 10 luontopolkukorttia. Jokaisessa kortissa on tehtävä sekä tietoa.

Vaihtoehto 1: Kortteja voi käyttää perinteisenä luontopolkuna. Tällöin ohjaaja on ennakolta käynyt kiinnittämässä kortit merkatulle reitille. Ryhmä kulkee reittiä pitkin ja lukee tietoa laatikot.

Vaihtoehto 2: Kuljetaan ryhmänä valmiiksi katsottua reittiä pitkin. Tasaisin välein ohjaaja ottaa yhden kortin ja siitä tehdään tehtävä/tehtävät pienryhmissä. Ryhmiä voidaan joka kortin kohdalla vaihtaa. Ohjaaja voi sanoa, että ottakaa tätä tehtävää varten 3 hengen ryhmät. Seuraavan kortin kohdalla ohjaaja voi sanoa, että ottakaa tätä tehtävää varten 4 hengen ryhmät niin, että ryhmässä on eri henkilöitä kun edellisen tehtävän kohdalla.

Rauhoittavat leikit:

Mennään piiriin. Ohjaaja kertoo luontoon liittyvän väitteen. Se voi olla joku luontopolun korteissa ollut asia tai sitten joku ihan muu. Jos väite väärä, kaikki menevät kyykkyy. Jos väite on tosi, kaikki kurottavat kohti taivasta. Esimerkkejä väitteistä: Kesän jälkeen tulee kevät. Orava munii syksyllä munia. Karhu nukkuu talviunta. Suomessa kasvaa palmuja. Susi on petoeläin. Leskenlehti on keltainen. Voikukka on punainen. Hai elää järvässä. Leikkiä voi muokata niin, että liikkeitä vaihdetaan. Esim. jos väite on oikea, mennään puun luo, jos väite on väärä, mennään kiven luo tms. Leikkijät voivat myös vuorollaan keksiä toisilleen väitteitä luontoon liittyen.

Leikkijät ovat pareittain. Toinen on sokkona silmät huivilla sidottuina. Näkevä kuljettaa paria rauhallisesti metsässä ja antaa tälle välillä tunnusteltavaksi erilaisia maastosta löytyviä esineitä, esimerkiksi sammalia tai käpyjä. Sokon tehtävä on tunnistaa esineet. Hän voi myös kuvailla niiden muotoa. Vaihdetaan osia.

Yksi leikkijöistä vetää pussista kortin, jossa on eläimen kuva. Leikkijä on eläin, joka kuvassa on. Leikkijä liikkuu, ääntelee yms. kuin kyseessä oleva eläin. Muut leikkijät yrittävät kysymyksillään saada selville, mikä eläin on kyseessä. Jos mukana ei ole eläinkortteja, voi leikkijä keksiä itse, mitä eläintä haluaa esittää. Leikkiä voidaan vaikeuttaa niin, että leikkijä esittää eläintä, ja muut yrittävät arvata, mikä eläin on kyseessä.

4. Kotiseutu, retki

Tavoite:

Tavoitteena on tutustua johonkin lähistöllä olevaan kohteeseen.

Huomioitavaa:

Kohde kannattaa valita yhdessä kerholaisten kanssa jo ensimmäisellä kerralla, jotta kerholaiset pystyvät varautumaan retkeen.

Huolehdi mukaan kerholaisten vanhempien yhteystiedot, ensiapulaukku ja yhteystiedot retkikohteesta. Mikäli menette julkisella kulkoneuvolla, niin huolehdi mahdolliset matkaliput ennakkoon.

Teeman käsittely:

Retken teeman mukaisesti. Hyviä retkikohteita ovat esimerkiksi museot, taidenäyttelyt, kirjasto, uimahalli, maalaistalo, palokunta tai toisen nuorisoseuran talo. Myös paikkakunnalla olevat luonnonnähtävyydet kannattaa huomioida.

Kohteesta kannattaa pyytää opasta tms. tai työntekijää esittelemään paikkaa. Esimerkiksi palokunnilla on yleensä valmis ohjelma vierailijoita varten. Samoin kirjastossa kannattaa pyytää virkailijaa auttamaan ohjelman teossa.

Rauhoittavat leikit:

Retken loputtua kannattaa kerholaisten kanssa keskustella koetusta ja nähdystä. Hyvä tapa käsitellä aihetta on janat, johon mennään mielipiteen mukaan. Esimerkiksi jos piti kohdetta mielenkiintoisena menee toiseen päähän janaa ja taas toiseen, jos kohde ei ollut mielenkiintoinen. Kysy itse muutama kohta ja pyydä kerholaisia sen jälkeen esittämään haluamiaan väitteitä.

Kerholaiset asettuvat rinkiin seisomaan. Jokainen vuorollaan sanoo asian, jonka kerhokerralla näki. Asiat voivat olla hyvinkin pieniä yksityiskohtia, kuten koira ulkoiluttava mies. Ne, jotka ovat nähneet saman asian, vaihtavat ringissä paikkaa. Jos sanotaan kohteen nimi ”esim. kirjasto”, vaihtavat kaikki paikkaa.

Kerholaiset keksivät jokainen omalla etunimen alkukirjaimella olevan asian, jonka kerhokerralla näkivät.

5. Kansanperinne

Tavoite:

Tutustutaan suomalaiseen kansanperinteeseen; sen hahmoihin ja erilaisiin tarinoihin.

Huomioitavaa:

Musiikkia, hahmokortit, iso paperi, tusseja tai väriliitujia, muutama huivi tms. siteeksi silmille.

Energianpurkuleikki:

"Elias Lönnrotin kokoaman kansalliseepoksemme Kalevalan pääjuonena on Kalevalan ja Pohjolan maiden kansojen kamppailu." Jaetaan porukka kahtia ja valitaan kummastakin puolesta yksi johtajaksi. Toinen joukko edustaa Kalevalaa, jonka johtajana toimii vaka vanha Väinämöinen, ja toinen joukko koostuu puolestaan Pohjolan väestä, jonka johtajana toimii Louhi, Pohjolan emäntä. Molemmat porukat asettuvat riviin vastakkain viivoille keskelle tilaa. Johtajat pelaavat kivi-paperi-sakset -ottelun, ja voittajan joukko lähtee ottamaan kiinni häviäjiä. Oman puolen seinässä on turva, jos jää kiinni ennen seinään koskettamista vaihtaa toiseen joukkoon. Voittaja on se, joka saa kaikki osallistujat omalle puolelleen.

"Hiisi on kansanperinteen mukaan paha olento, joka asuu myös hiisi-nimisessä paikassa. Hiisiä on ollut mm. sekä vedessä että metsässä. Kun on kohdattu jotain selittämätöntä, on tämä laitettu hiiden syyksi. Tässä leikissä mukana hiidenkivi (iso kivenjätkäle metsässä), hiidenkirnu (poratun näköinen kuoppa kalliossa) sekä hiidenkiuas (kivikasa keskellä metsää)." Lähdetään liikkumaan metsässä musiikin säestyksellä. Liikkumista jatketaan niin kauan kuin musiikki pysähtyy. Tällöin ohjaaja ilmoittaa jonkin hiiden tekemän ilmiön, jonka ryhmäläiset muodostavat. Musiikin jatkuessa matka jatkuu ja ohjaaja antaa seuraavalla tauolla seuraavan ilmiön. Ohjaaja voi antaa myös erilaisia liikkumistapoja (kävellen, juosten, varpaillaan, kannoilla, hiipien, ryömien jne.) Ilmiö 1: Hiidenkivi: Jokainen tekee itsestään niin suuren ja pyöreän kiven kuin vain mahdollista Ilmiö 2: Hiidenkirnu: Jokainen tekee itsestään haluamallaan tavalla poratun kuopan kallioon (esim. selällään, raajat ylhäällä) Ilmiö 3: Hiidenkiuas: Tehdään kaikki yhdessä suuri kivikasa, jossa jokainen on oma kivensä

"Kalevalassa on kohta, jossa Pohjolassa vietetään häitä, eikä riitapukari Lemminkäistä ole kutsuttu. Lemminkäinen kuulee tästä ja äitinsä varoituksista huolimatta lähtee luvatta Pohjolaan. Pohjolan portilla hän kohtaa suuren muurin sekä käärmeen, jolla on sata silmää ja tuhat kieltä. Miekallaan Lemminkäinen onnistuu hajottamaan muurin ja loitsuillaan ohittamaan käärmeen ja pääsee Pohjolaan." Valitaan yksi leikkijöistä käärmeeksi ja hän asettuu keskelle tilaa selin muihin, jotka kukin saavat nyt olla Lemminkäisiä, ja jotka ovat asettuneet toiseen päähän tilaa. Käärme on selin Lemminkäiseen ja sen alkaessa sihistä, lähtee kukin Lemminkäinen juoksemaan kohti Pohjolan porttia (toista päätä tilaa). Samalla käärme lähtee liikkeelle ja yrittää saada kiinni Lemminkäisen. Mikäli joku jää kiinni, yhtyy tämä käärmeeseen, joka kasvaa kasvamistaan (kiinniottajat kiinni toisissaan). Leikkiä toistetaan joitain kertoja. Voittaako tällä kertaa käärme vai Lemminkäinen?

Teeman käsittely:

Sammon taonta

"Sampo on Seppo Ilmarisen takoma jonkinlainen mylly, joka tuottaa haltijoilleen vaurautta; kaiken maailman hyvyttä ja rikkautta. Seppo Ilmarinen takoo Sammon Pohjolan emännälle vastineeksi Pohjolan tyttärestä."

Yksi on Seppo Ilmarinen, joka rakentaa Sammon siirtäen leikkijät tiettyyn järjestykseen tilaan, kuitenkin niin, että jokainen on jollain tapaa kosketuksissa johonkuhun toiseen.

Vaihe 1: Seppo Ilmarinen kiertää ja vuorollaan käynnistää jokaisen Sammon osan, jolloin osa alkaa liikkua valitsemallaan tavalla. Sitten kiertää uuden kierroksen, jolloin kosketuksellaan sammuttaa osat.

Vaihe 2: Seppo Ilmarinen lähtee nyt uudelle kierrokselle, käynnistää Sammon osat yksitellen uudelleen, jolloin ne alkavat pitää myös ääntä lisättyinä aiempaan liikkeeseen. Ilmarinen voi ihastella saavutustaan ja sammuttaa Sammon toiminnan käskyllään.

Suohon laulanta

"Kilpalaulanta on kalevalaisessa runoudessa sanojen mittelö. Osapuolet laulavat runoja ja loitsuja aiheuttaakseen toiselle pahaa tai osoittaakseen voittonsa tietämyksellään. Kuuluisin kilpalaulanta käytiin nuoren Joukahaisen ja vanhan Väinämöisen välillä. Väinämöinen voitti kilpalaulannan ja lauloi Joukahaisen suohon."

Jaetaan porukka kahteen tai useampaan ryhmään. Ohjaaja kertoo vuorotellen ryhmille aina yhden sanan ja ryhmän tehtävänä on keksiä jokin olemassa oleva laulu, jossa kyseinen sana esiintyy, sanaa saa taivuttaa. Aikaa ryhmällä on 30 sek tai muu ohjaajan määräämä aika. Jos ryhmä ei keksi laulua annetussa ajassa, on heidän mentävä ensin toiselle polvelle maahan, toisella kerralla molemmille polville (olla vielä pystyssä ja selkä suorana), kolmannella kerralla istutaan jalkojen päälle ja neljännellä kerralla mennään selälleen. Selältään ryhmä voi vielä yrittää päihittää toista joukkuetta ja jos ryhmä ei enää keksi, putoaa pois.

Sanalistat:

runonlaulaja kantele satu arkisto lappalaiset metsä Karjala kylä juhla itkuvirsi juoru vitsi arvoitus uskonto ennustaminen parantaminen haltija vainaja keruu kulttuuri ei tekijää muistin varassa yhteisö käyttäytyminen kaava tutkimus kansallisromantiikka alueellisuus vähemmistöt liekki (keinu) syrjäseutu sananparsi käsityöt vaikutteet talonpoika elämänkaari syntymä häät synnytyt

Rauhoittavat leikit:

Kuka hahmo on kyseessä?

Yksi leikkijöistä menee pois huoneesta. Muut valitsevat jonkin seuraavista hahmoista ja tutustuvat tähän ohjaajan avustuksella. Kun hahmo on valittu, leikkijä kutsutaan sisään. Leikkijälle näytetään / kerrotaan vaihtoehdot salaisesta hahmosta. Hän alkaa kysellä jokaiselta vuorotellen salaisesta hahmosta esim. Onko hän eläin? Onko hän mies? Onko hän suuri? Onko hän ilkeä? Vastata saa vain "Kyllä", "Ei" tai "En tiedä". Näin kyselemällä hän lopulta arvaa hahmon. Se, kenen kohdalla hän arvaa, joutuu uudeksi kyselijäksi.

TAPIO

Tapio on suomalainen muinainen metsän jumala tai haltija, myös metsän kuninkaaksi kutsuttu. Tapio hallitsi metsäistä valtakuntaansa Tapiolaa. Tapion palvelusväkeä ovat Tapion piit ja rengit eli Tapion väki. Nämä kaunistivat ja siivosivat metsää ja huolehtivat kasveista ja eläimistä. Tapion vaimo on kaunis Mielikki,

metsän emäntä. Tapion tyttäriä ovat ihastuttavat Tellervo, Tyytikki ja Tuulikki. Tapiolta pyydettiin metsästysonnea, sillä hän hallitsi riistaa. Tapiota tai hänen perhettään tai palvelijoitaan kuvaillaan yleensä ihmishahmoisiksi ja joko alastomiksi tai kauniisti pukeutuneiksi.

KOKKO

Kokko tai vaakalintu on jättiläismäinen kotka kalevalaisessa runoudessa. Kokko on toisinaan tarusankarien ystävä, toisinaan taas vihollinen. Joskus sen tehtävä on vartioida. Kokko kuvataan joskus rautaiseksi, joskus tuliseksi. Kokolla on jättimäiset kourat ja kynnet, ja se pystyy kantamaan ihmistä. Kokko iskee tulta auttaakseen Väinämöistä polttamaan kaskan. Myös kokon sulkia käytetään tulen iskemiseen. Kokon mittasuhteet kuvataan joskus valtaviksi, toinen siipi haroo taivasta kun toinen osuu meren luotoihin. Kalevalassa on monta kokkoa. Eräs näistä pelastaa Väinämöisen merihädästä palkkioksi siitä hyvästä, että kaskea kaataessaan Väinämöinen jätti koivun linnuille istumapuuksi. Ilmarinen ja Louhi tekevät omat kokkonsa. Ilmarinen tekee metallisen kokon, joka pyydystää suomuhauen. Louhi taas muuttuu itse kokoksi, rakentaen siivet ja pyrstön laivan osista, ja ottaen viikatteen kynsiksi.

MENNINKÄINEN

Menninkäinen on yksinäisillä paikoilla, kaukana ihmisistä asustava, yleensä ihmisille suojeleminen pienikokoinen henkiolento, joka esiintyy myös saduissa. Menninkäiset kerrotaan toisinaan karvaisiksi. Menninkäiset liikkuvat vain öisin, sillä ne eivät välttämättä kestä päivänvaloa. Menninkäisistä on monia erilaisia kuvauksia, mutta usein ne ovat vieraita ja outoja olentoja, joiden motiivit ovat tuntemattomat ihmisille. Menninkäiset järjestävät mielellään pitoja, joissa syödään, juodaan ja tanssitaan. Menninkäiset pitävät kiiltävistä esineistä.

ILMATAR

Ilmattaret eli Ilman immet ovat kalevalaisessa kansantarustossa esiintyviä taivaalla asuvia jumalaisia neitoja, jotka istuvat ajoittain taivaankannella. Ilmattaren kerrotaan olevan kapea ja luonnotar. Kalevalassallmatar tylsistyy oloonsa impenä taivaalla, ja laskeutuu meren selälle. Tuuli hedelmöittää Ilmattaren. Sotka etsii pesäpaikkaa ja huomaa Ilmattaren polven, jolle sitten tekee pesän, ja munii siihen munansa. Polvea alkaa kuumoittaa ja Ilmatar heilauttaa sitä ja munat putoavat ja särkyvät, ja näin niistä syntyy maailma. Väinämöinen syntyy Ilmattaresta vanhana miehenä.

ŠAMAANI

Šamaani on yhteisön jäsen, jolla uskotaan olevan erityisiä yliluonnollisia taitoja. Šamaani on usein parantaja ja ennustaja, hän neuvoo monenlaisissa ongelmassa ja toimii yhdyssiteenä henkimaailman ja ihmisyyteen välillä. Hän saa yhteyden transsilassa, jota haetaan muun muassa rummuttamalla, rytmikkäällä musiikilla ja laululla, toistuvilla tanssiliikkeillä ja muilla toistuvilla rituaaleilla.

Hahmoja voi ohjaaja myös lisätä tai keksiä itse. Kaikkia hahmoja ei kannata näyttää kerralla, jotta leikkiä voi leikkiä useamman kerran.

Kaikenlaisia kavereita

”Kansanperinne on ollut taiteilijoiden ehtymätön luovuuden lähde. Monelle varmasti tutuimpia maalauksia ovat Akseli Gallen-Kallelan Kalevala-aiheiset maalaukset.” Nyt jokaisella on mahdollisuus olla taiteilija ja luoda yhteinen maalaus. Kiinnitetään seinälle iso paperi. Aina muutamalta leikkijältä kerrallaan sidotaan silmät, ja he piirtävät paperille omat kansanperinteeseen liittyvät hahmonsensa. Kuvasta tulee ryhmän yhteinen teos suomalaisesta kansanperinteestä.

Uudet runoniekat

Ohjaaja on leikannut pussiin esimerkiksi aiemmin käytettyjä sanoja, jotka liittyvät suomalaiseen kansanperinteeseen. Leikkijät asettuvat ringiin. Joku leikkijöistä aloittaa tarinan ja hänelle annetaan ensin sanapussi. Hän nostaa yhden lapun pussista ja liittää sen osaksi tarinaansa. Sitten hän laittaa pussin kiertämään ja kukin vuorollaan nostaa sanan ja jatkaa tarinaa. Tehtävänä on yrittää rakentaa tarina, jossa on alku, keskikohta ja lopetus.

6. Taskulamppu

Tavoite:

Tavoitteena on ryhmätoiminta eli lisätä ryhmän yhtenäisyyttä, yksilön rohkeuden lisääminen, turvallisuuskasvatus (heijastinleikki).

Huomioitavaa:

Yksi taskulamppu/joukkue, kierrättävä merkkipaalu, hämärä/pimeä piha tai kenttä. Morseakkoset tulostettuna kahdelle joukkueelle. Eri värisiä silkkipapereita ja noin 12 pientä peiliä, vesiastia, valkoista paperia ja värikyniä.

Energianpurkuleikki:

Alkion väläytys. Yksi on etsijä ja muut ovat Alkioita. Etsijä laskee esim. sataan ja muut menevät sillä aikaa piiloon. Alkiot saavat vaihtaa piiloa vaikka koko ajan keskenään. Etsijän tehtävänä on löytää Alkiot, jotka kiinni jäätyään menevät yhdessä sovittuun paikkaan pihalla (joka toimii leikin alkupaikkana). Kiinnijääneen Alkion voi pelastaa antamalla Alkion väläyksen eli vilkuttamalla taskulamppua piilosta. Varo kuitenkin, ettei merkki paljasta sijaintiasi etsijälle. Leikki päättyy ja etsijä vaihtuu, kun kaikki Alkiot on löydetty tai pelinjohtaja (ohjaaja) niin ilmoittaa.

Valohai. Yksi on taskulampun kanssa kasvot seinään päin (eli Valohai), muut leikkijät on sijoitettu sopivan matkan (10-20 m) päähän viivalle. Leikkijöiden tavoitteena on päästä koskettamaan seinää. Seinän vieressä oleva henkilö voi kääntyä haluaminaan hetkinä ja osoittaa taskulampulla porukkaa. Mikäli hän havaitsee jonkun liikkuvan, tulee liikkujan palata lähtöviivalle. Leikki päättyy, kun joku leikkijöistä koskettaa seinää. Jos leikkiä halutaan pelata useampi kierros, tulee seinän koskettajasta uusi Valohai.

Taskulampun kuljetus. Leikkijät jaetaan esim. 2-4joukkueeseen ja sijoitetaan lähtöviivan taakse. Kukin joukkueen jäsen vuorollaan kiertää merkityn reitin (jokaisella joukkueella kierrettävä merkkipaalu, heijastin tms. yhtä pitkän matkan päässä). Joukkueen ensimmäinen kuljettaa taskulamppua suussa, joukkueen toinen polvien välissä, joukkueen kolmas selän päällä, joukkueen neljäs korvan ja olkapään välissä (kuin puhelin ilman käsiä). Voit keksiä itse lisää kuljetustapoja. Viestissä taskulamppu tulee ojentaa seuraavalle viestinviejälle. Leikki päättyy kun kaikki joukkueet ovat kiertäneet merkkipaalun ja palanneet lähtöviivan taakse.



Teeman käsittely:

Majakka

Yksi kerholaisista on majakka ja seisoo keskeisellä paikalla valaisten taskulampulla maastoa. Majakka liikuttaa valoa hitaasti maastossa. Muut leikkijät lähtevät tietyn etäisyyden päästä liikkeelle kohti majakkaa, tavoitteenaan päästä koskettamaan majakkaa. Jos joku leikkijöistä osuu majakan valokiilaan ja majakka tunnistaa hänet, täytyy leikkijän palata lähtöpaikkaan. Se, joka ensimmäisenä pääsee majakan luo, saa olla seuraava majakka ja leikki alkaa alusta.

Varjoteatteri

Kerholaiset jaetaan neljän-viiden hengen ryhmiin. Ryhmän tehtävänä on valmistaa varjoteatterinäytelmä, joka esitetään taskulampun valossa. Materiaaleina käytetään esimerkiksi kierrätyskartonkia, josta leikataan tarvittaessa hahmoja. Myös omia käsiä ja muita voidaan käyttää. Kerholaisten kannattaa antaa itse keksiä näytelmä teema, mutta ohjaaja voi halutessaan auttaa teeman keksimisessä. Aiheita voivat olla esimerkiksi ”sähkökatko kettujen kolossa”, ”Kun karhu sai taskulampun” tai ”pimeä metsä”.

Valokokeet

Taskulampun valo näkyy yllättävän pitkälle. Kerholaiset jaetaan kahteen ryhmään, joista toiset menevät ohjaajan kanssa noin 50 metrin päähän. Tarkoituksena on viestiä jokin sana tai tekeminen toiselle joukkueelle morseaakkosten avulla, esimerkiksi istukaa, seiskää, vilkuttakaa. Toinen joukkue toimii ohjeen mukaan.

* A	.-	P	.-.-.
* B	-...	Q	---.
* C	-.-. .	R	.-.
* D	-. .	S	...
* E	.	T	-
* F	..-. .	U	..-
* G	--.	V	...-
* H	W	.-.-
* I	..	X	-.-. .
* J	.-.-.-	Y	-.-. .
* K	-. .-	Z	---..
* L	.-... .	Å	.-.-.-
* M	--	Ä	.-.-
* N	-.	Ö	----.
* O	---	Û	..-. .

Annetaan jokaiselle ryhmälle taskulamppu. Tehtävänä on muodostaa seinään tietyn muotoinen varjo esimerkiksi sydän, kolmio, neliö. Tehtävään voi käyttää kerhohuoneesta löytyviä esineitä ja käsiä. Nopein ryhmä voittaa.

Annetaan joka ryhmälle eri värisiä silkkipapereita. Tehtävänä on muodostaa mahdollisimman nätin väriäinen valo.

Annetaan jokaiselle ryhmälle esimerkiksi neljä peiliä. Tavoitteena on heijastaa valo ohjaajan merkitsemään rastiin seinällä mahdollisimman nopeasti. Tehtävää voidaan vaikeuttaa laittamalla yksi tai useampi peili valmiiksi tiettyyn paikkaan kiinni.

Peili laitetaan vedessä olevaan astiaan ja valo heijastetaan sen kautta valkoiselle paperille. Tuloksena saatu kuva voidaan halutessaan värittää paperille.

Kerholaiset jaetaan kolmen ryhmiin. Kaksi ryhmäläistä heittelee palloa ja yksi koittaa valaista pallon reittiä lampulla. Pallon sijasta voidaan heitellä esimerkiksi rutistettua sanomalehteä tai muuta vastaavaa.

Rauhoittavat leikit:

Vilkkuva piiri. 1 vinkkaus: kyykkyy, 2 vinkkausta tasahyppy, 3 vinkkausta vaihda paikkaa.

Kerholaiset istuvat piirissä. Yksi kerholaisista sanoo yhdyssanan, esimerkiksi taskulamppu. Seuraavan puolestaan pitää keksiä lamppu –alkuinen yhdensana, esimerkiksi lamppukauppa, seuraavan kaupparatsu jne.

Yksi kerholaisista toimii johtajana, joka välillä sytyttää, välillä sammuttaa lampun. Lampun palaessa kerholaiset liikkuvat tilassa ja välittömästi lampun syttyessä pysähtyvät. Mikäli johtaja onnistuu valaisemaan liikkuvaa leikkijää, tulee tästä uusi leikin johtaja.

7. Ravintolapäivä

Tavoite:

Kerho perustaa kahvilan omaksi ilokseen tai ravintolapäivänä myös muille asiakkaille.

Huomioitavaa:

Kerhokerran toteuttaminen vaatii kerholaisilta yhteistyötä ja ennakkovalmisteluja. Mikäli tähän ei ole mahdollisuutta, voi kerhokerran toteuttaa peruskokkikerhona, jolloin kokataan yhdessä ja lopuksi vietetään kestit.

Energianpurkuleikki:

Kerholaiset ovat piirissä ja jokainen valitsee oman lempijuomansa hampurilasravintolan vaihtoehtoista (Fanta, cocis, sprite). Leikin johtaja sanoo jonkun juoman, jolloin sen valinneet vaihtavat kiireesti paikkaa. Leikinjohtaja yrittää päästä itse johonkin vapautuvaan paikkaan. Leikkiä voidaan myös pelata eri hampurilaisilla (juusto, kerros, happy meal) tai jälkiruoilla (pirtelö, jäätelö, pehmis). Anna kerholaisten keksiä itse lisää vaihtoehtoja!

Yksi kerholainen valitaan kokiksi, yksi tarjoilijaksi ja yksi portsariksi. Kerholaiset kulkevat rajatussa tilassa vapaasti liikkuen. Portsari koittaa taputtaa muita selkään, jolloin nämä menevät kyykkyy kävelemään. Tarjoilija puolestaan voi taputtaa kyykyssä olijoita taputtamalla näitä, mutta samalla nämä alkavat hyppiä. Kokki puolestaan voi taputtaa hyppiviä, jolloin nämä alkavat taas kävellä. Muut kerholaiset voivat myös taputtaa muita, jolloin nämä alkavat tekemään samaa, mitä taputtaja teki. Tavoitteena saada kaikki kerholaiset samaan aikaan kyykkyy, kävelemään tai hyppimään.

Kerholaiset jaetaan neljän hengen joukkueisiin tätä viestiä varten. Joka joukkueen ensimmäinen etenee banaanina kävelleen (kiemurassa), seuraava herneenä (hyppien), seuraava omenana (kyykyssä) ja viimeinen porkkanana (käden ylhäällä). Ensimmäinen joukkue, joka on viestin suorittanut, on voittaja. Anna kerholaisten keksiä lisää vihanneksia tai ruokalajeja, joina viestissä voi edetä.

Teeman käsittely:

Joka ravintolapäivän vietto ja kahvilan pito tai perinteistä kokkausta. Mikäli kerhotilasta ei löydy keittiötä, voi kokkausta kokeilla myös esimerkiksi nuotiolla tai vaikkapa trangioilla. Trangialla tai nuotiolla pop cornin kypsentyminen on monelle elämys.

Rauhoittavat leikit:

Kerholaiset jaetaan kahteen osaan. Ensimmäiset toimivat selkäänpiirtäjinä, sitten toiset. Selkäänpiirtäjä piirtää haluamansa vihanneksen/hedelmän, ja toinen yrittää arvata minkä piirtäjä on piirtänyt. Muutaman kerran jälkeen vaihdetaan vuoroja.

Kerholaiset menevät piiriin. Jokainen kertoo vuorollaan lempiruokansa ja jonkun asennon, ja mikäli muut pitävät myös ko. ruoasta, myös he menevät samaan asentoon.

8. Käsityö

Tavoite:

Askarrellaan heijastin pimeneviin syysiltoihin. Tavoitteena on sorminäppäryyden kehittäminen ja askartelun ohella voi jutella myös liikenne turvallisuudesta.

Huomioitavaa:

Heijastimia, taskulamppu. Huopakangas, silitettävää heijastinkangasta (myös liimattava käy), nappeja, helmiä..., liimaa, sakset, lankaa, neula, hakaneulat. Kaksi tyynyä.

Energianpurkuleikki:

Kadut ja kujat

Valitaan kaksi vapaaehtoista, joista toinen ottaa toista kiinni. Muut leikkijät muodostavat leikkikentän monessa jonossa ja rivissä. Leikinjohtajan käskystä vaihdetaan asentoa: "Katu!" = kaikki ovat rinnakkain omilla riveissään. "Kuja" = Kaikki kääntyvät 90 astetta ja muodostavat rivin nyt äsken samassa jonossa olleiden kanssa. Voidaan myös huutaa "Metro!", jolloin kaikki menevät kyykkyyhin ja mistä välistä tahansa pystyy juoksemaan. Vapaaehtoiset vaihtuvat kiinniottajan saatua toisen kiinni.

Koirat koppiin

Tehdään kaksi piiriä sisäkkäin siten että ulkopiirissä leikkijöitä on yksi enemmän. Sisäpiiri seisoo kasvot piirin keskusta leveässä haara-asennossa. Ulkopiiriläiset ovat koiria, sisäpiiriläiset koirankoppeja. Koirat juoksevat "räksyttäen" myötöpäivään sisäpiirin ympäri. Leikinjohtaja antaa merkin, jolloin koira yrittää

vallata itselleen kopin ryömimällä haara-asennossa olevien leikkijöiden jalkojen välistä. Leikki jatkuu, kun sisä- ja ulkopiiriläiset vaihtavat paikkaa. Kopittomaksi jäänyt koira jää edelleen koiraksi.

Babelin torni

Tehdään leikkijöiden määrästä riippuen ryhmiä, joissa on 3-6 ihmistä. Leikinjohtaja antaa ryhmille ohjeen kuinka monta ja mitä ruumiinosia ryhmällä pitää maassa olla. Esim. kolme kättä, yksi pää, kuusi jalkaa ja yksi kyynärpää. Nopein ryhmä saa pisteen. Ryhmien jäsenten on koskettava toisiinsa.

Teeman käsittely:

Heijastimen askartelu

- 1) Leikkaa huovasta haluamasi mallinen pohja heijastimelle.
- 2) Leikkaa silettävästä heijastinkankaasta huopapohjaa hieman pienempi kuvio.
- 3) Aseta heijastinkangas huopapalan päälle kiiltävä puoli ylöspäin ja silitä heijastinkangas huopapalaan kiinni leivinpaperin läpi.
- 4) Irrota heijastinkankaasta päällimmäinen suojamuovi.
- 5) Koristele heijastinta halutessasi liimaamalla tai ompelemalla siihen nappeja, helmiä, silmiä...
- 6) Pujota heijastimeen kiinnitysnauha neulan avulla tai kiinnitä siihen hakaneula.

Rauhoittavat leikit:

Heijastintesti

Aseta noin 3 metrin päähän erilaisia heijastimia roikkumaan. Aseta taskulamppu nenään kiinni ja osoita heijastimia valoheilalla. Oikea ja toimiva heijastin heijastaa valoa, väärä heijastin ei. Näin voit testata mitkä heijastimisistasi ovat aitoja!

Tyynyviesti

Tehdään kaksi joukkuetta, jotka istuvat ringissä sekaisin siten että joka toinen kuuluu joukkueeseen A ja joka toinen joukkueeseen B. Kummallakin joukkueella on oma tyyny, jotka aloittaa kulkea eri puolilta rinkiä samaan suuntaan. Tyyny kulkee aina vain oman joukkueen jäsenten kesken, eikä vastustajan tyynyn kulkua saa häiritä. Tarkoituksena on saada vastustajan tyyny kiinni omalla tyynyllä.

Solmu

Yksi leikkijöistä lähetään ulos. Muut muodostavat ringin ottamalla toisiaan käsistä kiinni. Rinki tekee mahdollisimman hankalan solmun, jota selvittämään valittu leikkijä kutsutaan.

9. Tanssi, musavideo

Tavoite:

Tunnin kantavana ajatuksena on tutustua tanssiin luovan liikkeen kautta. Tunnin harjoitteet kehittävät osallistujan mielikuvitusta, kykyä toimia yhdessä toisten kanssa, kykyä tuottaa erilaisia liikkeitä ja yhdistellä niitä toisiinsa.

Huomioitavaa:

Kerholaisten lähtötaso voi olla hyvin erilainen, joten tarvittaessa ohjaaja voi helpottaa/vaikeuttaa tehtävää. Pääasia, että jokainen kokee musiikin ja liikkeen ilon. Nykyajan kännykkäkamerat mahdollistavat yksinkertaisen videon teon. Musiikkia ja soitin.

Energianpurkuleikki:

Jengit ja kingi

Musiikit: erilaisia musiikkilajeja esim. poppia, rokkia, heviä, hidasta yhdellä levyllä.

Ryhmä jaetaan kahteen tai useampaan jengiin riippuen koko ryhmän koosta. Jengit valitsevat itselleen musiikkityylin (tai vaihtoehtoisesti ohjaaja on päättänyt nämä musiikkien mukaan etukäteen).

Jengit voivat olla esim. poppareita, hoppareita, rokkareita, hevareita, räppäreitä tai slovareita (hitaat).

Yksi osallistujista valitaan Kingiksi. Kingi menee seisomaan haluamaansa ”kingimäiseen” asentoon keskelle tilaa. Toinen jengi menee toiseen päähän tilassa ja toinen toiseen päähän. Jengit pohtivat millainen voisi olla heidän jenginsä liikkumistapa (esim. miten liikkuvat hevarit?).

Ohjaaja soittaa kullekin jengille kuuluvista biiseistä näytteet, jotta jengit tietävät mikä musiikki on heidän musiikkinsa.

Leikki alkakoon: Kun jengiläiset kuulevat oman musiikkinsa, he lähtevät liikkeelle tilaan. Jengiläisiä voi rohkaista liikkumaan niin lähellä kingiä kuin he uskaltavat. Kun musiikki loppuu, jengin tulee juosta äkkiä omalle puolelleen tilaa ja kingi taas yrittää saada mahdollisimman monta jengiläistä kiinni. Kaikki kiinni jääneet muuttuvat kingeiksi. Leikki loppuu, kun jäljellä on vain yksi jengiläinen.

Moikkaus-leikki

Musiikit: jotain reipasta musiikkia

Ohjaaja pyytää osallistujia liikkumaan tilassa vapaasti aina, kun musiikki soi. Ohjaaja painaa musiikin seis sopivin väliajoin. Kun musiikki lakkaa, ohjaaja pyytää osallistujia moikkaamaan vastaantulijoita eri kehonosilla. Miten moikataan esim. kädellä, varpailla, päällä?

Kun tämä idea on tullut tutuksi, voidaan leikkiä kehittää eteenpäin siten, että tilassa liikutaan erilaisilla liikkumistavoilla (pomppien, juosten, kävellen, hypellen...) tai liikelaaduin (hitaasti, nopeasti, pehmeästi,

mutkikkaasti, suorasti). Ja ohjaaja voi antaa erilaisia ohjeita esim. pää moikkaa olkapäätä, polvet sormia, vatsa selkää jne.

Seuraa kingiä

Musiikki: reipasta musiikkia, voi myös olla erilaisia mielikuvia herättävää musiikkia (hidasta, nopeaa, raskasta, kevyttä...)

Osallistujat jaetaan pienryhmiin (3-6 henkilöä / ryhmä). Ryhmäläiset asettuvat jonoon. Jonoon voidaan asettua vapaamuotoiseen järjestykseen tai esim. pituusjärjestykseen, syntymäaikojen mukaan tai vaikkapa pikkurillin pituuden mukaan. Jonon ensimmäinen on johtaja eli kingi, jonka liikkumista muut seuraavat tarkoin. Kun musiikki lakkaa, kingin takana olevat muodostavat tunnelin (esim. jalat haarallaan kädet ja jalat maassa, punnerrusasento...). Kingi kulkee tunnelin lävitse ja hän, joka jää ensimmäiseksi, muuttuu uudeksi kingiksi. Leikin tullessa tutuksi voi ohjaaja antaa ohjeeksi liikkua eri tavoin (hyppien, pyörien, harppoen) tai erilaisten mielikuvien mukaan (ahtaassa tunnelissa, rosoisella tiellä, kuumalla hiekalla...).

Hippaleikki, jossa edetään eri tavalla tanssien. Esimerkiksi hyppien, laukaten, polvia nostaen; anna kerholaisten keksiä lisää tapoja edetä!

Laita musiikki soimaan. Kerholaiset etenevät tilassa laiskasti, myöhässäolevasti, pelokkaasti jne. Kerholaiset voivat keksiä lisää tapoja edetä.

Yksi kerholaisista valitaan peiliksi. Hän tekee lyhyen sarjan (esimerkiksi hyppää ylös, astuu sivulle ja astuu taakse). Muut toistavat perässä.

Teeman käsittely:

C. Tanssin harjoittelu

Harjoitellaan yhdessä tanssin ”pohja”. ”Pohjan” päälle voidaan rakentaa omanlainen tanssi.

1. Alkuasetelma ja sisääntulo: Tanssijat seisovat tilan reunustoilla. Musiikin alkaessa he lähtevät liikkeelle tilaan vapaasti kävellen. Heillä on 16 iskun ajan aikaa etsiä itselleen oma paikka tilasta.

2. Rytmisarja: Omalla paikalla rytmittämään

Astu oikealle jalalle polkaisten, taputa kaksi kertaa kädet yhteen
Astu vasemmalle jalalle polkaisten, taputa kaksi kertaa kädet yhteen
Sama toistuu oikealle ja vasemmalle.

Polkaise oikealla jalalla, polkaise vasemmalla jalalla, taputa oikealla kädellä oikeaan reiteen, vasemmalla kädellä vasempaan reiteen, taputa kaksi kertaa kädet yhteen ja hyppää samalla ilmaan.
Sama toistuu toisen kerran.

32 iskua

3. Suuntasarja:

Liikuta oikeaa kyynärpäätä ja ylävartaloa oikealle, liikuta vasenta kyynärpäätä ja ylävartaloa vasemmalle, liiku kolmella nopealla askeleella oikealle.

Liikuta vasenta kyynärpäätä ja ylävartaloa vasemmalle, liikuta oikeaa kyynärpäätä ja ylävartaloa oikealle, liiku kolmella nopealla askeleella vasemmalle.

Pyöri omalla paikalla 6 nopealla askeleella ympäri pysyen matalana. Tee kaksi haaraperus-hyppyä ja taputa kädet kaksi kertaa yhteen.

16 isku

4. Tilassa liikkuen ja jammaaten

Tanssijat lähtevät liikkumaan tilaan seuraavalla tavalla:

Neljä hyppyaskelta ja pysähtyvät jammaamaan paikalleen neljän iskun ajaksi. Sama toistetaan neljä kertaa. Viimeisellä kerralla päädytään jonkun luokse.

32 isku

5. Rytmisarja ja suuntasarja toistetaan, mutta nyt tanssien parin kanssa vastakkain.

48 isku

6. Liikkuen tilassa pareittain

Puolet pareista muodostavat portteja ja puolet lähtevät tilaan liikkumaan vapaasti portteja alitellen 8 iskun ajan. Sitten roolit vaihtuvat ja 8 iskun ajan toiset tekevät portteja ja toiset alittavat. Vaihdetaan osia vielä kaksi kertaa.

32 isku

7. Rytmisarja kaarimaisessa asetelmassa ja loppukuva

Tanssitaan rytmisarja koko porukkana kaarimaisessa asetelmassa.

Sen jälkeen kaikki ryhtyy taputtamaan ja jammaamaan, mutta aina yksi tai kaksi kerrallaan irrottaudutaan rytmistä ja mennään keskelle johonkin omaan asentoon. Vähitellen muodostuu loppukuva. Osallistujia kannattaa kannustaa ottamaan mahdollisimman erilaisia loppuasentoja eri tasoihin jne..

Riippuen ryhmän innosta, kokemuksesta ja muutenkin toimivuudesta, voidaan tämän tanssin pohjalta tehdä omia tansseja koko porukan voimin tai pienryhmissä tai tanssia voidaan muokata vain joistakin osista. Yksi vaihtoehto on se, että ryhmä jaetaan pareihin ja jokaiselle parille annetaan suunniteltavaksi yksi osa tanssista ja sitten ne kootaan yhteen. Vain mielikuvitus on rajana. Ryhmäläiset voivat valita itse oman

musiikin tanssiin.

1. Sisääntulo: mietitään millaisin eri tavoin voidaan tulla sisään, mistä suunnista, millaisella liikkumistavalla
2. Rytmisarja: keksitään omia rytmejä, joita voidaan taputtaa, tömistellä, hypätä. Esim. ryhmäläisten nimistä voi olla helppo lähteä liikkeelle kehittämään omia rytmisarjoja.
3. Suuntasarja: millaisin eri tavoin voi liikkua eri suuntiin oikea-vasen, ylös-alas, eteen-taakse, ympäri?
4. Tilassa liikkuen ja jammaten: ryhmäläiset voivat suunnitella itse millainen liike tehdään paikallaan (jokin hyppy, pyörähdys, alhaalla käynti, asento, liikesarja käsille...) ja millä liikkeellä liikutaan tilassa (hyppyaskel, juoksu, kävely...)
5. Missä muussa asetelmassa kuin yhteen suuntaan tai parin kanssa vastakkain voi toistaa rytmisarjan ja suuntasarjan?
6. Liikkuen tilassa pareittain: Mitä muuta parit voivat tehdä yhdessä kuin portteja?
7. Rytmisarja kaarimaisessa asetelmassa ja loppukuva: millainen rytmittely ja voisiko loppukuva ollakin liikkeellinen kone, jossa jokainen tekee omaa liikettään ja lopulta kone pysähtyy, kun kaikki ovat siihen liittyneet.
8. Haluaako ryhmä keksiä jonkin poistumisen tai hauskan kumarruksen loppuun?

Rauhoittavat leikit:

Peili

Musiikki: rauhallista

Osallistujat jaetaan pareihin ja heitä pyydetään ottamaan tilasta oma paikka ja asettumaan parin kanssa vastakkain. Toinen parista on johtaja ja toinen peili. Johtaja tekee liikettä ja peili seuraa liikettä kuten peilikuva. Liikkuminen kannattaa aloittaa rauhallisista käden liikkeistä ja laajentaa vähitellen ylävartaloon ja lopulta alaraajoihin. Kun seuraaminen onnistuu paikallaan, voidaan liikettä vähitellen laajentaa koko tilaan. Sopivassa välissä vaihdetaan rooleja.

Ilmeen heitto

Osallistujat seisovat piirissä. Joku alkaa hymyillä tai ilmeillä, sitten hän vetää kädellään hymyn tai ilmeen pois kasvoiltaan ja osoittaa jotakuta. Ilmeen vastaanottanut henkilö tekee täsmälleen saman ilmeen ja muuttaa sen omanlaiseksi ja heittää sen seuraavaksi jollekin muulle. Toiset eivät saa nauraa eivätkä hymyillä. Se joka nauraa joutuu pelistä pois.

Kun leikki sujuu, voidaan osallistujia kannustaa laajentamaan ilme koko kehoon. Millainen kehon asento tai liike liittyy mihinkin ilmeeseen / tunnetilaan. Ennen leikkiä voidaan keskustella erilaisista tunteista ja siitä miten ne näkyvät kehossa. Millainen keho on vihainen keho? Entä hullutteleva tai onnellinen?

Tunnista asentoparit

Musiikki: halutessaan tässä voi käyttää musiikkia, jossa rauhallinen tempo

Osallistujista valitaan yksi vapaaehtoinen etsijäksi. Hän poistuu hetkeksi paikkaan, josta hän ei näe eikä kuule muiden puhetta ja toimintaa. Osallistujat jaetaan pareihin. Kukin pari suunnittelee yhdessä oman

asennon. Ohjaaja voi tarvittaessa antaa erilaisia aiheita, joista asennot tehdään esim. eläinaiheinen, kulkuneuvoihin, viidakoon tai ammatteihin liittyvä asento. Kun parien asennot on päätetty, osallistujat menevät sekaisin tilaan ja etsijä pyydetään takaisin.

Kaikki lähtevät liikkeelle tilaan kävellen. Liikutaan neljä kävelyä ja neljän iskun ajan pysytään omassa asennossa. Ohjaaja voi helpottaa liikkumista taputtamalla aina neljä taputusta silloin, kun kävellään ja pitää neljän iskun mittaisen tauon silloin, kun pitää olla asennossa. Etsijä yrittää löytää parit (=heidät joilla on sama asento). Löydetyt parit siirtyvät sivuun. Sitten valitaan uusi etsijä ja uudet parit ja suunnitellaan uudet asennot.

10. Temppuילua ja akrobatiaa

Tavoite:

Tällä kerralla toimitaan temppuילlen ja harjoitellaan pariakrobatian alkeita.

Huomioitavaa:

Mikäli tilassa on käytettävissä patja, sitä kannattaa hyödyntää kuperkeikkoihin.

Energianpurkuleikki:

Ryhmäpatsaat

Liikutaan vapaasti tilassa. Välillä ohjaaja sanoo seis ja jonkin numeron esim. kolme. Sitten leikkijät menevät kolmen hengen ryhmiin. Ohjaaja sanoo jonkin asian esim. vesiputous. Ryhmä muodostaa patsaan kyseisestä aiheesta. Patsasaiheita esim.: vesiputous, apinanleipäpuu, riippusilta, vuorikiipeilijä kiipelissä, merenalainen maailma, jättiläisgorilla, karhun luola, pöllö oksalla....

Temppuילua yksin salin päästä päähän

Riippuen tilan koosta joko yksin tai kaikki kerralla liikutaan salin päästä päähän:

- kävellen varpailla, kantapäillä
- rapukävellen, karhukävelyllä
- kierien nakkimakkarana lattialla
- karhunpyörillä (kuten kärrynpyörä, mutta jalat koukussa)
- apinatyyllillä = kyykyssä asetetaan kädet sivulle ja hypäten paino käsillä hypätään jalat toisella sivulle
- kärrynpyörillä
- kuperkeikoin
- keksiikö ryhmä muita tapoja?

Käärme

Leikkijät ovat jonossa pitäen toisiaan vyötäröltä kiinni. Jonon etupää on käärmeen pää ja takaosa käärmeen häntä. Käärmeen pää yrittää saada hännästä kiinni. Jonossa olevien pitää pysyä mukana käärmeen kiemurrellessa puoleen ja toiseen. Kun pää saa hännän kiinni, tulee jonon viimeisestä pää. Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat päässeet päiksi. Jos käärme katkeaa leikin aikana, on katkos liitettävä yhteen ennen kuin leikki jatkuu.

Teeman käsittely:

Akrobatia tunti on aina hyvä aloittaa lämmittelyllä!

Pyöritellään 10 kertaa

1. ranteet
2. kyynävarret
3. käsivarret eteen ja taakse
4. olkapäät eteen ja taakse
5. nilkat molempiin suuntiin

Rullataan päälaki edellä selkä alas ja kädet roikkuu vapaasti kohti nilkkoja, kävellään käsillä punnerrusasentoon, kävellään käsillä takaisin nilkkojen luo, kyykistetään polvet ja kävellään käsillä taakse rapuasentoon, palataan kyykkyy ja rullataan selkä ylös.

Orientoidutaan ryhmäakrobatiaan leikillä Omituiset otukset

Jaetaan ryhmä noin neljän hengen joukkueisiin. Ohjaaja antaa ohjeen muodostaa omituisen otuksen, jolla on esim. kolme jalkaa ja viisi kättä. Ryhmä muodostaa itsestään omituisen otuksen, jolla on kyseinen määrä jalkoja ja käsiä, jotka saavat koskea maata. Ryhmän pitää pysyä liikkumaan omituisena otuksena jokin tietty matka esim. salin päästä päähän. Sitten tehdään uusi otus, jolla on eri määrä jalkoja ja käsiä.

Omituiset otukset voivat myös pitää ääntä ja eläytyä. Tai otukset voivat kilpailla kuka on ensin perillä.

Pareittain liikkuen

Selkä selkää vasten: Mennään parin kanssa salin keskelle selät vastakkain ja yritetään työntää pari jonkin tietyn rajan yli.

Kädet hartioilla: Asetutaan salin keskelle vastakkain ja laitetaan kädet parin hartioille. Yritetään työntää pari jonkin tietyn rajan yli.

Kottikärrykävely: Toinen pareista menee kontalleen maahan ja toinen nappaa hänen jaloistaan kiinni ja nostaa ne ilmaan. Maassa oleva kävelee siis käsillään.

Pukkihypyly: Toinen parista menee kyykkyy, toinen asettaa kädet kyykyssä olevan hartioille ja hyppää haarat levällään kyykyssä olevan yli. Sitten osat vaihtuvat.

Ryhmäpyramidit

Harjoitellaan esim. kolmen hengen porukoissa tai vaikka koko joukolla tekemään ryhmäpyramideja. (ks. kuvat) Hyviä alkeispyramideja ovat konttapyramidi ja kaikki pyramidit kahdessa kerroksessa.

Paritemput

Kokeillaan erilaisia paritemppuja. Hyvät kuvat löytyvät alla olevista lähteistä.

Huomioitavat turvallisuussäännöt pyramideissa ja pariakrobatiassa:

Parin päälle ei nousta, ellei pari osaa odottaa sitä. Alas parin selästä tai

pyramidista ei koskaan hypätä ponnistaen tai varomattomasti. Alempana oleva ei kesken kaiken voi lähteä

paikaltaan, vaan jos hänen on huono olla, hän sanoo rauhallisesti ”purku” tai ”alas” ja päällä olevat tulevat nopeasti ja huolellisesti pois pyramidista. Toisen selän päälle kiivetessä painoa ei saa laskea selkärangalle.

Seuraavista lähteistä löytyy hyviä akrobatiakuvia ja materiaalia lisää teemaan:

www.nuorisoseurat.fi/sites/default/files/taidekaari_ohjelmamateriaalit_julkaisut_pieni_sirkusopas.pdf

www.nuorisoseurat.fi/sites/default/files/akrobatiakuvat.pdf

www.nuorisoseurat.fi/sites/default/files/sapinaa_salleihin.pdf

Rauhoittavat leikit:

Käärmeennahanluonti:

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. Haastavammassa versiossa ollaan jonossa seuraavanlaisessa otteessa, joka ei saa irrota: Oikea käsi viedään omien jalkojen välistä ja vasemmalla kädellä otetaan kiinni etummaisesta oikeasta kädestä. Käsiä ei saa irrottaa leikin aikana. Takimmainen lähtee ryömimään seuraavan jalkojen välistä ja siten koko letkan läpi irrottamatta otettaan.

Eläinpantomiimit

Esitetään erilaisia eläimiä vuorotellen pantomiimina ja muut yrittävät arvata mistä eläimestä on kyse.

Kuvanveistäjä

Leikkijät asettuvat pareittain siten, että jokainen etsii itselleen parin, jolla on sama vokaali etunimessään kuin itsellä (tai samanväriset sukut tms.). Jokainen palauttaa mieleensä kaksi tunnetta, joita on sen päivän aikana kokenut. Leikkijä kuiskaa parilleen toisen näistä tunteista. Se, jolle kuiskataan, on kuvanveistäjä. Hän muovailee paristaan tunnetta kuvaavan patsaan. Veistämisen jälkeen muut saavat arvata veistoksen esittämän tunteen. Tämän jälkeen osat vaihtuvat.

11. Teatteri

Tavoite:

Tavoitteena on, että tutustutaan muihin ryhmäläisiin, harjoitellaan ryhmässä toimimista ja heittäytymistä.

Huomioitavaa:

Mankka tai muu äänentoistoväline ja sopivaa rentouttavaa musiikkia.

Energianpurkuleikki:

Liikehippa. Yksi on hippa, muut juoksevat karkuun. Kiinni saatu kaveri alkaa tekemään jotain liikettä toistuvasti. Vapaana juoksevat kaverit voivat pelastaa kiinnisaadun tekemällä tämän kanssa kolme kertaa saman liikkeen. (voi tehdä myös niin, että hippa määrittelee vangille liikkeen.)

Piirissä ääni ja liike. Ollaan piirissä seisaallaan. Jokainen piiriläinen vuorollaan tekee jonkun yksinkertaisen liikkeen, jossa myös ääni. Mennään koko piiri läpi siten, että aina ennen seuraavaa liikettä kaikki piiriläiset toistavat kaikki edelliset liikkeet ja äänet. Edetään piirin mukaisesti.

Mörköhippa. Hipan säännöillä siten, että hippa määrää aina etenemistyylin.

Teeman käsittely:

Muodostetaan pareja. Toinen parista sulkee silmät ja toinen kuljettaa sokkoa pitkin tilaa. Kuljettajan tulee varmistaa, että kuljetettavalla on turvallinen olo. (ohjaajan tulee siis puuttua tahallisiin törmäilyihin heti.) Seuraavaksi sama, mutta ilman kosketusta. Pari keksii itselleen merkkiäänen, jolla kuljettaa sokkoa kaveria. Seuraavaksi tehdään taidenäyttely. Toinen parista muovaa toisesta patsaan ja esittelee sen muulle ryhmälle.

Väliin voi ottaa jonkun piirileikin, esimerkiksi swish, boing, bäng. (hyviä leikkejä löytyy esimerkiksi Simo Routarinteen kirjoittamasta Improvisoi! -kirjasta.)

Seuraavaksi harjoitellaan luottamusta. Valitaan yksi vapaaehtoinen. Kaikki muut ryhmäläiset asettuvat vapaaehtoisen taakse ja sivuille. Vapaaehtoinen kaatuu hitaasti taaksepäin ja kaikki ottavat hänet turvallisesti vastaan ja laskevat maahan selälleen. Tämä voi toistaa niin, että kaikki (halukkaat) pääsevät kokeilemaan kaatumista.

Seuraavaksi päätetään jokin ryhmän toive, joka halutaan saada toteutumaan. Toive saadaan toteutumaan toivomuskoneella. Kone muodostetaan siten, että ollaan piirissä ja yksitellen astellaan piirin keskelle. Keskelle mennään tekemään jotain yksinkertaista ääntä ja liikettä (tätä on jo harjoiteltu). Keskelle menijä jää tekemään ääntä ja liikettä loppuun asti. Jokaisen osallistuja tulee olla fyysisesti kiinni jossain koneen osassa. Kone on valmis toteuttamaan toiveen, kun jokainen osallistuja on keskellä fyysisesti kiinni toisessa koneen osassa.

Rauhoittavat leikit:

Rikkinäinen puhelin. Piirissä lähetetään yksi lause eteenpäin kuiskaten vieruskaverille. Jokainen piiriläinen toistaa lauseen sellaisena kuin on sen kuullut. Lopussa perille tullut lause lausutaan ääneen.

Rentoutus.

Ryhmäläiset asettuvat makaamaan lattialle selälleen silmät suljettuina. ohjaaja laittaa rentouttavaa musiikkia ja luettelee kaikki ruumiinosat yksitellen tyyliin: Tunnet kuinka varpaasi rentoutuvat, pohkeet rentoutuvat, kuten myös kaikki polven pienet lihakset jne.

12. Rikotaan rajoja, irti normeista, teatteri

Tavoite:

Tavoitteena on, että päästään irti arjesta ja totutuista normeista

Huomioitavaa:

Energianpurkuleikki:

Mörköhippa, hippa määrää kävelytyylin. Muut samalla lailla karkuun. Hipan vaihtuessa myös tyyli vaihtuu.

Lentäjän tärkein ominaisuus. Lennellään erinäisillä lentokoneilla pitkin tilaa ääntä päästäen.

Maa, meri ja taivas. Yksi huutaa mihin mennään, tila jaettu kolmeen osaan. Viimeinen tilassa oleva jää pois pelistä.

Teeman käsittely:

Fyysinen ilmaisu. Tehdään harjoitteita, joissa ei varsinaisesti esiinny muille. Esimerkiksi kerrotaan tarinaa, jossa liikutaan mukana. Tärkeintä on, että osallistujat "unohtavat" kontrolloida miltä he näyttävät ulospäin. Fyysisiä harjoitteita voi olla erilaiset painit tai joukkueina tehtävät leikit (esim. suohon laulu).

Erilaisia harjoitteita löytyy esimerkiksi osoitteesta <http://ikuinenprojekti.net/>

Rauhoittavat leikit:

Rauhoittavan musiikin taustalla soidessa pareittain kerrotaan toisista kolme hyvää asiaa.

Hieron. Piirissä jaetaan kahteen ryhmään, Ykköset astuvat piiristä ulos ja hierovat edessä olevan hartioita rentouttavan musiikin soidessa. Muutaman minuutin päästä vaihdetaan.

Sana kerrallaan tarina. Istutaan piirissä ja kerrotaan sana kerrallaan tarina.

Ohjaaja käskee –leikkiä voi leikkiä myös selällään maaten. Jos ohjaaja aloittaa lauseen ”ohjaaja käskee nostaa oikean käden ylös”, toimivat kerholaiset ohjeen mukaan. Jos ohjaaja vain sanoo ”nosta oikea käsi ylös”, eivät kerholaiset tee mitään. Virheen tehnyt kääntyy mahalleen makaamaan.

Kerholaiset makaava maassa mahallaan vierekkäin. Ohjaaja vierittää ja liehyttelee isoa kangasta (leikkivarjoa) ja kuljettaa sitä kerholaisten yli.

13. Askartelu, pipari, joulu

Tavoite:

Kerhon viimeinen kokoontuminen ennen joululomaa. Tavoitteena on kädentaitojen kehittäminen jouluisen askartelun ja leipomisen muodossa.

Huomioitavaa:

Tuolit kahdelle joukkueelle, 2x8 tuolia. Korttitarvikkeet: valmiit korttipohjat, liimaa, sakset, askarteluhoopaa/papereita ym. korttiaskarteluun sopivia materiaaleja. Ohjaaja voi halutessaan tuoda mukanaan mallikappaleita. Piparitarvikkeet: valmista piparitaikinaa, muotteja, jauhoja, kaulin, leivinpaperia. Kerhoillan päätteeksi syödään yhdessä leivotut piparit. Ohjaaja varaa mukaan mehua, servetit ja mikit. CD-soitin ja sopiva CD-levy.

Energianpurkuleikki:

Musiikki - seis!

Etsi mukava, jouluisen musiikki.

Leikin kulku: ohjaaja laittaa musiikin soimaan, lapset saavat liikkua vapaasti tilassa. Voitte sopia miten liikutaan (kävellen, juosten, hyppien, hiipien... tapaa voi muuttaa leikin kestäessä.) Kun ohjaaja pysäyttää musiikin lasten täytyy pysähtyä paikoilleen, ja jähmettyä patsaaksi.

Voitte muokata leikkiä myös niin, että musiikin pysähtyessä täytyy jäädä paikoilleen ja suorittaa ohjaajan antama tehtävä esim. mennä kyykkyy, käydä lattialle selälleen/mahalleen...).

Piparkakkuhippa

Leikin kulku: Lapset ovat piparkakkuja, jotka muodostavat vierekkäin seisovia pareja. Yksi valitaan joulumuoriksi ja yksi tontuksi, jota joulumuori jahtaa. Tonttu voi pelastautua ottamalla kiinni jonkun piparkakun kädestä, jolloin piparin entisestä parista tulee tonttu, joka juoksee karkuun muoria. Jos joulumuori saa tontun kiinni, vaihtuvat roolit toisin päin.

Tonttulan perhe joulusirkuksessa

Henkilöt joukkueissa: joulumuori, joulupukki, tontut Liisa, Kalle, Matti ja Veera, poro ja elefanti.

Leikin kulku:

Leikin ohjaaja kertoo tarinan Tonttulan perheestä. Kun esim. joulupukki mainitaan sadussa, nousevat molemmat joulupukit ylös ja juoksevat oman joukkueensa ympäri takaisin omille paikoilleen. Joka ensimmäisenä ehtii perille, saa pisteen joukkueelleen.

Tarina: Eräänä päivänä JOULUPUKKI sanoi: Korvatunturille on tullut Joulusirkus, jospa menisimme KOKO PERHE katsomaan sitä. Voi kuinka hauskaa, sanoi TONTTU VEERA, saako PORO tulla mukaan? Ei saa, sanoi JOULUPUKKI, mutta sekä TONTUT MATTI, LIISA JA KALLE saavat tulla mukaan. Seuraavana päivänä he kävivät joulusirkuksessa. Voi miten suuria ELEFANTEJA täällä on, sanoi LIISA-TONTTU JOULUMUORILLE. Kyllä, sanoi JOULUMUORI, ne ovat kuin jättiläisiä. Näetkö leijonat, kysyi JOULUPUKKI TONTTU MATILTA, ne ovat pelottavia. Hyi kuin ne karjuvat, sanoi KALLE-TONTTU. Minä pidän enemmän ELEFANTEISTA, sanoi

VEERA-TONTTU. Joo ne ovat hauskoja, sanoivat VEERA JA KALLE TONTUT. Olipa onni etemme ottaneet POROA mukaan sanoi KALLE-TONTTU, sillä POROT kyllä pelkäävät ELEFANTEJA, sanoi LIISA-TONTTU.

KOKO PERHEELLÄ oli hyvin hauskaa sirkuksessa. Kun näytös oli ohi sanoi JOULUMUORI: nyt te KAIKKI TONTUT saatte vielä kerran katsomaan ELEFANTEJA. JOULUPUKKI ja minä menemme kotiin PORON luo. Niin KAIKKI TONTUT menivät KAIKKIA ELÄIMIÄ vielä kerran. Se oli jännittävää. Mutta ELEFANTIT olivat kyllä ylivetoja. Iloisina ja tyytyväisinä menivät sitten ensin VEERA-TONTTU ja vähän ajan kuluttua myös LIISA, KALLE JA MATTI TONTUT Tonttulaan missä JOULUMUORI, JOULUPUKKI ja PORO odottivat heitä.

Teeman käsittely:

JOULUKORTTIEN ASKARTELU

Jokainen kerholainen saa askarrella itselleen yhden joulukortin. Ohjaaja on pyytänyt edellisellä kerralla jokaisen tuomaan yhden nimen ja osoitteen, johon kortti lähetetään. Ohjaaja on varannut lähettämistä varten kirjekuoret ja postimerkit, ja huolehtii korttien postittamisesta.

PIPAREIDEN LEIPOMINEN

Valmiista piparitaikinasta kaulitaan levy, josta lapset ottavat erilaisilla piparimuoteilla pipareita. Piparit paistetaan uunissa pakkauksen ohjeen mukaan.

Toteutus:

Jos ohjaajia on useampia, jaetaan lapset kahteen ryhmään. Toinen ryhmä aloittaa askartelulla toinen leipomisella. Jos ryhmä on pieni ja ohjaajia on vain yksi, valitaan kummasta aloitetaan. Kumpaankin toimintaan on aikaa 20-30 min.

Rauhoittavat leikit:

METSÄMÖKIN IKKUNASSA

leikki leikitään ensin kokonaan sanat ja käsiliikkeet. Sitten jätetään aina yksi lause kerrallaan sanat pois ja tehdään pelkät käsiliikkeet.

"Kas metsämökin ikkuna, (tehdään sormilla ikkunan muoto)
sieltä tonttu ulos kurkistaa, (laitetaan käsi kapteenityylisesti ja katsellaan ulos)
jänö laukkaa laputtaa (laukataan kädet kädäpälinä)
ja oveen kolkuttaa. (koputetaan oveen)
Auta, auta, pyydän sua. (kädet rukousasennossa)
Metsämies kun vaanii mua. (kädet aseeksi)
Sulle suojan tarjoan, siis kätes ojenna."(ojennetaan kädet)

Lauletaan yhdessä kerholaisten valitsema joululaulu.

Ohjaaja lukee lapsille valitsemansa joulutarinan. Lapset kuuntelevat tarinan asettuen laittialle pitkälleen, ja laittamalla päänsä edellisen vatsan päälle, jolloin muodostuu "aitakuvio"

Tämän materiaalin tuottamiseen ovat osallistuneet: Kirsi Salo, Pirita Laiho, Joonas Pokkinen, Minna Pasi, Pasi Saarinen, Tuija-Liisa Leino, Jarmo Tupasela, Iija Filen, Henna Liiri ja Riia Niemelä.

Taitto Sanna Purho

Lisätiedot: Suomen Nuorisoseurat ry info@nuorisoseurat.fi

Materiaali on vapaasti käytettävissä ja hyödynnettävissä.