

Nuorisoseuran kerho-ohjelma

syksy 2016



Koostanut: Sanna Roininen

Kerhoideat: Keski-Suomen ja Uudenmaan Luova Lava Lapsille
2016 –leirien ohjaajat

Taitto: Iiris Järveläinen

Kaupallinen käyttö kielletty.
Suomen Nuorisoseurat 2016



Nuorisoseurat

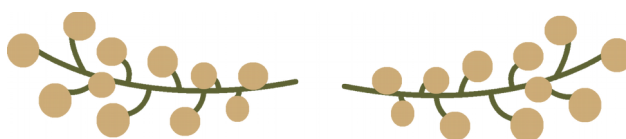
Hei ohjaaja!

Syksyn 2016 kerho-ohjelma on tässä ja valmiina käyttöösi! Olemme koostaneet kerhollesi käyttöön leikkejä ja pelejä yhdessä Luova Lava -lastenleirien ja -kerhojen vetäjien kanssa. 14 erilaista ja mielikuvituksellista tuntia antavat sinulle välineitä helposti lähestyttävään ja innostavaan kerhotoimintaan.

Ohjelmistosta löytyy monipuolisesti sekä sisällä että ulkona toteutettavia leikkejä, mutta kaikki tunnit on toteutettavissa myös sisätiloissa. Tunnit on teemoitettu valmiiksi, mutta saat vapaasti muovata niistä oman ryhmäsi näköisen. Tunnin alussa on tavoite-osio, josta näet mihin tunnilla pyritään. Huomioitavaa – kohtaan on merkitty kaikki tunnilla tarvittavat materiaalit sekä muut tuntiin liittyvät erityishuomiot. Monella tunnilla soitetaan musiikkia, joten varmista, että kerholtasi löytyy siihen tarvittavat laitteet.

Olemme jakaneet tunnit seitsemään eri teemaan, jotka ovat sanataide, kuvataide, teatteri, sirkus, tanssi, musiikki ja käsityöt. Näiden teemojen lisäksi joka tunnilla on oma erikoisteemansa. Tuntiohjelmista löytyy kevyttä yleistietoa, jota voi opettaa lapsille leikkien lomassa. Kuinka paljon haluat ottaa pedagogisia työkaluja käyttöösi, pallo on täysin sinulla! Olemme kasanneet kerhokerrat 1 tunnin kestoisiksi kokonaisuuksiksi, mutta tarpeen mukaan niitä voi sekoittaa, tiivistää tai venyttää. Peruskaava on esitetty alla olevassa taulukossa.

	Kesto
Alkurutiini	n. 5 min
Energianpurkuleikki	5 min
Teeman käsittely	n. 35 min
Rauhoittava leikki	n. 10 min
Loppurutiini	5 min
	Yhteensä 1 h



Syksyn 2016 teemat

1. SANATAIDE: Eläintarhan syyskokous
2. TEATTERI: Hahmohaalarit
3. KUVATAIDE: Viikinkiseikkailu
4. TANSSI: Tanssistudio Hilavitkutin
5. MUSIIKKI: Herra Hillerin soitinvuokraamo
6. KÄSITYÖ: Supersankaritehdas
7. TEATTERI: Supersankarinäytelmä
8. SANATAIDE: Avaruusasema Supernova
9. SIRKUS: Sirkus Kaskummaa
10. KUVATAIDE: Kultainen ateljee
11. MUSIIKKI: Biisiperhonen
12. KÄSITYÖ: Sääasemalla
13. TEATTERI: Kommellus tunnepankissa
14. TANSSI: Talvieläinten tanssiaiset

Alku- ja loppurutiinit tuovat kerholaisille tuttuuden tunnetta. Saat räätälöidä ne kerholaisten kiinnostuksen ja iän mukaan teidän kerhollenne sopiviksi. Vakioaloituksena voi olla vaikka nimenhuuto tai kuulumisten vaihto.

Lopuksi voitte esimerkiksi lukea jotain satua pienen pätkän eteenpäin tai laulaa loppulaulun. Kannattaa myös osallistua kerholaiset päivän ohjelmaan ja kysyä heiltä, mitä he haluaisivat tehdä. Varmista, että kaikki pääsevät ääneen.

Näiden leikkien lisäksi kannattaa pitää takataskussa muutama varaleikki siltä varalta, että kerhokerralle jää ylimääräistä aikaa. Leikkejä ja muitakin vinkkejä voi käydä vilkaisemassa esimerkiksi Ohjaajan työkalupakista Nuorisoseurojen nettisivuilla www.nuorisoseurat.fi.



1. Eläintarhan syyskokous

Tavoite: Tunnin tavoitteena on kerholaisten tutustuttaminen toisiinsa, luottamuksen luominen. Ohjaaja tekee yhdessä kerholaisten kanssa kerhon säännöt sekä käy yleiset käytännöt läpi. Tiedote kerhokerroista.

Huomioitavaa: Tarvikkeina leikkivarjo tai muu iso kevyt kangas, Post it -lappuja, kynä

Energianpurku: Eläintarhan syysmyrsky

Eläintarhassa myrskyää niin, että katto lepattaa. Kerholaiset ottavat kiinni varjon päistä ja muodostetaan ympyrä. Varjoa heilautetaan ilmaan ja alas vuorotellen. Ohjaaja sanoo, esimerkiksi: punapaitaiset vaihtavat paikkaa, ja tällöin he vaihtavat paikkaa varjon ollessa ilmassa juoksemalla sen ali. Seuraavaksi tutustutaan toisiin kerholaisiin paremmin muuttamalla sääntöjä hieman: ohjaaja sanoo, että ne jotka ovat syntyneet keväällä, vaihtavat paikkaa.

Teeman käsittely, osa 1: Tutustu minuun

Kaikki istuvat piiriin. Ohjaaja laittaa jonkin pienen esineet kiertämään kerholaisille. Kun ohjaaja sanoo ”Stop!”, se jolla on esine kädessä, kertoo oman nimensä sekä lempieläimestään/lemmikistään. Kysytään myös mikä eläin lapsi olisi, jos hän olisi eläin. Peli jatkuu, kunnes kaikki ovat päässeet ääneen.

Teeman käsittely, osa 2: Kuka olen?

Kirjoita jokaiseen lappuun joku tunnettu hahmo. Jaa kerholaisille laput. Niitä ei saa katsoa, vaan jokainen asettaa lapun siten että muut näkevät sen, mutta hän ei näe sitä (esimerkiksi otsaan). Tarkoitus on kysyä kyllä/ei- kysymyksiä liittyen hahmoon. Jos vastaus on kyllä, saa esittää uuden kysymyksen. Jos vastaus on ei, vuoro siirtyy seuraavalle. Lopuksi on tarkoitus arvata oma hahmo.

Teeman käsittely, osa 3: Säännöt

Tehdään yhdessä kerhon säännöt jota kutsutaan yhteiseksi kerhosopimukseksi. Kerholaiset saavatehdottaa sääntöjä joista keskustellaan yhdessä. Käännetään lauseet positiiviksisi, eli



ei EI sääntöjä. Esimerkiksi: "Ei saa juosta" on "Tilassa kuljetaan kävellen" jne. Kerhosopimus kirjataan ylös ja kaikki voivat allekirjoittaa sen. Toinen vaihtoehto on, että piirretään jokaisen käsi, johon kirjoitetaan yksi sääntö/ohje tms

Rauhoittava leikki: Hampaattomat eläimet

Kerholaiset asettuvat piiriin. Joku aloittaa sanomalla jonkin eläimen siten, että hampaat eivät näy. Seuraava toistaa perässä. Sanoja sekä se, jolle eläin sanotaan, eivät saa nauraa, sillä nauraja tippuu pois pelistä. Muut saavat kuitenkin nauraa. Jos hän haluaa vaihtaa suuntaa, hän valitsee toisen eläimen.



2. Hahmohaalarit

Tavoite: Näytelmän hahmojen ja juonen luominen näytelmään. Toimintaa voidaan kuvata ja katsoa yhdessä lasten kanssa ja valita parhaiten näytelmän juoneen ja kestoon sopivat ideat.

Huomioitavaa: Tarvikkeina paperia ja värikyniä. Teatraalista taustamusiikkia joko CD:ltä, kännykästä tai tietokoneelta, voidaan myös soittaa itse livenä. Asianmukaiset kaiuttimet. Tarina, johon kerholaiset voivat eläytyä. Muistuta, että ensi kerralla ollaan pihalla.

Energianpurku: Mustavalkoinen rinki

Kerholaiset menevät seisomaan piiriin. Jokainen kääntää päänsä oikealle ja yrittää katsoa oikealla puolellaan olevia pelaajia silmiin. Katseet kiertävät ympyrää, mutta niin eri tahtiin, että lopulta joidenkin katseet kohtaavat. Tällöin he muuttuvat mustavalkoisiksi. Siitä merkinä he näyttävät kieltään loppupelin ajan. Mustavalkoisiksi muuttuneet kerholaiset kävelevät piirin keskelle, heittävät yläfemmat, ja menevät toistensa paikoille. Sitten he kääntävät päänsä taas oikealle ja lähtevät katsomaan ihmisiä silmiin. Peli jatkuu kunnes kaikki ovat muuttuneet mustavalkoisiksi.

Teeman käsittely: Hahmohaalarit

Osa 1: Jos saisit olla mikä vain hahmo omassa elokuvassasi, mikä se olisi? Kerholaiset suunnittelevat oman unelmahahmonsa. Hahmolle voi keksiä nimen ja erikoisominaisuuden, jossa se on todella hyvä. Jokainen hahmo esitellään. Piirretään hahmo ympäristöönsä.

Osa 2: On aika heittäytyä rooliin, sillä pian on elokuvan kuvaukset. Eläydytään hahmon rooliin ikään kuin se olisi haalari, jonka voi pukea ylle. Tanssitaan musiikin tahtiin ja mietitään miten oma hahmo voisi liikkua.

Rauhoittava leikki: Hahmohaalaroiden performanssi

Ohjaaja kertoo tarinaa ja lapset näyttelevät kohtauksia ottaen keksimiensä hahmojen roolit. Lopuksi voidaan vielä keskustella, miltä hahmohaalareihin hyppääminen tuntui.



3. Viikinkiseikkailu

Tavoite: Viikingit elivät yli tuhat vuotta sitten ja valloittivat kaukaisia maita Pohjolasta käsin. Legendan mukaan viikingit olivat turkkeihin ja sarvilla varustettuihin kypäröihin sonnustautuneita, rohkeita satureita. Tällä kerralla kerholaiset pääsevät viettämään viikinkien elämää. Tunti kehittää sosiaalisia taitoja ja auttaa ryhmäytymisessä. Lisäksi tunti toimii rentouttavana ulkoiluhetkenä. Ohjaaja voi kertoa osallistujille kiinnostavaa tietoa viikingeistä, jolloin tunti toimii myös pienimuotoisena historiakatsauksena.

Huomioitavaa: Ulkoilupäivä. Sateen sattuessa päivän voi siirtää myös sisälle. Tarvikkeina ohjaajan kirjoittamia väittämiä, katuliidut, kamera.

Energianpurku: Pohjanlahden herruus

Kerholaiset jaetaan kahteen ryhmään (Haraldin ja Johanin laivastot). Hiekkakentälle merkitään alueen rajat, ja laivojen rajojen päätyihin, joihin pitää päästä. Ohjaaja esittää väittämiä, jos se on totta, Haraldit alkavat jahdata Johaneita, ja jos se on tarua, Johanit jahtaavat Haraldeja. Sitten ohjaaja sanoo seis, ja kaikki jähmettyvät paikoilleen, ohjaaja sanoo uuden väitteen, ja jahtaus voi taas jommankumman joukkueen osalta jatkaa. Kiinni jäänyt vastapeluri jää paikoilleen. Oman joukkueen jäsenen voi pelastaa koskettamalla häntä olkapäähän/käsivarteen. Leikki päättyy, kun jompikumpi joukkue on päässyt laivaansa, joka sijaitsee vastapelurin puolella.

Teeman käsittely: Viikinkien maihinnousu

Viikingit ovat valloittaneet uuden mantereen ja sen kunniaksi he etsivät paikan, johon voivat ikuistaa itsensä. Tarkoituksena on tehdä pieni pieni retki paikkaan jossa on asfalttia tai kalliopintaa (sateen sattuessa piirretään sisällä isolle paperille). Kerholaiset piirtävät pareittain kaverin ääriviivat asfalttiin tai varjokuvan kallioon. Hahmoille piirretään myös kasvot ja vaatteet. Hahmolle saa piirtää myös puhekuplan, johon saa kirjoittaa oman viikinkitervehdyksen tai moton. Kerholaiset saavat myös ottaa yhteiskuvia hahmojen kanssa. Ohjaaja voi halutessaan piirtää suuren kehyksen, johon kaikki kerholaiset saavat laittaa oman puumerkkinsä.



Rauhoittava leikki: Patsas

Viikingit ovat saaneet Englannin kuninkaalta lahjaksi patsaan. Patsas saattaa kuitenkin myrskyssä tipahtaa laivasta, joten viikingit tekevät jokaisesta patsaasta näköisversion. Kerholaiset jaetaan pareittain. A:lla on silmät kiinni ja B tekee itsestään patsaan. Kun B on valmis, A pitää edelleen silmiä kiinni ja alkaa tunnustella B:n tekemää patsasta. Kun on tunnustellut tarpeeksi, tekee itsestään samanlaisen patsaan. Silmät avataan ja katsotaan tuliko patsaista samanlaiset. Vaihdetaan osia. Voi tehdä myös teemapatsaita, esim. nälkäinen patsas, yllättynyt yms.



4. Tanssistudio Hilavitkutin

Tavoite: Tunti kehittää kerholaisten tarkkaavaisuutta ja koordinaatiota. Lisäksi tunti auttaa rohkeuden löytämisessä sekä auttaa ymmärtämään oman kehon liikettä.

Huomioitavaa: Erilaista musiikkia joko CD:ltä, puhelimesta tai tietokoneesta. Asianmukaiset kaiuttimet. Rumpu tai jokin muu lyömäsoitin.

Energianpurku: Rytmipeli piirissä

Kerholaiset istuvat piirissä. Yksi käsi pidetään lattiassa, se toimii viestinviejänä. Viesti lähtee piirissä oikealle taputtamalla lattiaa kerran. Yksi taputus: eteenpäin. Kaksi taputusta: vaihda suuntaa. Taputus polviin hyppää yhden kerholaisen yli.

Teeman käsittely: Tanssistudio Hilavitkutin

Tanssistudio hilavitkuttimeen tarvitaan uusi koreografia. Tutustutaan kuinka kehon eri osat tanssivat:

Kädet: heilutetaan esimerkiksi ylhäällä sivulta sivulle, pyöritetään ympäri, napsutetaan, taputetaan...

Vatsa: heilutetaan lantiota eri suuntiin, pyöritetään, tehdään matoliikettä...

Jalat: hypitään ristiaskelia, kyykkyjä, jalan liu'uttaminen toisen viereen...

Katsotaan, miten näitä liikkeitä saataisiin yhdisteltyä. Lopuksi luodaan koreografia. Ohjaajan kannattaa huolehtia, että kaikilta kerholaисilta tulee joku liike yhteiseen tanssiin. Ohjaaja voi halutessaan esittää Tanssistudio Hilavitkuttimen omistajaa ja eläytyä rooliinsa täysillä.

Rauhoittava leikki: Mielikuvitustanssi

Millaisen tanssin sinä esittäisit, jos sinulla olisi oma tanssistudio? Yksi ohjaajista soittaa rumpua ja kerholaiset tanssivat musiikin mukaan hyödyntäen oppimiaan liikkeitä ja luomalla uusia tanssimalla esim. selällään, peppu maassa jne. Ohjaaja soittaa monipuolisesti eri tempoilla ja sävyillä. Lopuksi voidaan keskustella miltä tanssiminen tuntui.



5. Herra Hillerin soitinvuokraamo

Tavoitteet: Kerrotaan kerholaisille Suomen luonnossa elävien eläinten syyspuuhista. Lisäksi tunnilla käsitellään ja tutustutaan erilaisiin soittimiin. Opetellaan miten soittimia käsitellään, esityksen äänimaailman hahmottelua, tunneilmaisun kokeilua, tunteiden ja eleiden kokeilua ja liioittelua.

Huomioitavaa: Erilaisia soittimia (marakasseja, rumpuja, kitara, kapuloita, keppejä, kiviä, pillejä...) Ohjaajan ei ole pakko itse olla musikaalinen, riittää että hän tietää itse pääpiirteittäin miten eri soittimet toimivat. Ohjaaja valmistelee Suomen eläimistä kertovan tarinan. Maalarinteippiä.

Energianpurku: Soitinten esittely

Hillerit ovat näätäeläimiin kuuluva nisäkäslaji ja asuvat eteläisessä Suomessa. Se on ketterä eläin ja pyydystää ravinnokseen hiiriä, käärmeitä ja kaloja. Talvi on kuitenkin tulossa, ja herra Hillerin ruokavalio typistyy uhkaavasti. Hiiret piiloutuvat lumihankeen, käärmeet vaipuvat horrokseen ja kalat piiloutuvat järviin jään alle. Hän päättää ostaa lentolipun ja matkustaa talveksi etelään, mistä löytyy ravintoa riittämiin. Niinpä herra Hilleri on vuokrannut suuren osan mittavasta soitinkokoelmastaan kerholle.

Kokoonnutaan soittimien ympärille joko pieninä ryhminä, tai jos soittimia riittää kaikille, annetaan jokaiselle oma soitin kokeiltavaksi. Mietitään miten soittimia voi soittaa myös muuten kuin perinteisellä tavalla. Kokeillaan millaisia ääniä soittimesta saa irti, saako esimerkiksi sadetta muistuttavaa ääntä.

Kokoonnutaan soittimien ympärille joko pieninä ryhminä, tai jos soittimia riittää kaikille, annetaan jokaiselle oma soitin kokeiltavaksi. Mietitään miten soittimia voi soittaa myös muuten kuin perinteisellä tavalla. Kokeillaan millaisia ääniä soittimesta saa irti, saako esimerkiksi sadetta muistuttavaa ääntä.

Teeman käsittely osa 1: Äänimaailma

Ohjaaja kertoo jonkin Suomen luontoon ja sen eläimiin liittyvän tarinan, jonka kerholaiset ”kuvittavat” ja elävöittävät soittamalla kohtaukseen sopivaa musiikkia sopivalla soittimella.



Teeman käsittely osa 2: Tunneristikko

Tehdään maalarinteipillä lattiaan neljä suurta ruutua, jotka määritellään erilaisilla tunteilla (esimerkiksi rakkaus, viha, ilo, suru). Ohjaaja soittaa musiikkia ja kerholaiset liikkuvat tilassa vapaasti. Kun musiikki loppuu, kerholaiset pysähtyvät. Katsotaan mihin ruutuun pysähdyttiin ja esitetään tunnetta koko keholla.

Rauhoittava leikki: Soittimen tunnistus

Kerholaiset käyvät maahan makaamaan silmät kiinni. Ohjaaja soittaa tai muodostaa ääniä aiemmin tunnilla olleilla soittimilla ja kerholaiset saavat arvata mikä soitin on kyseessä. Esimerkiksi yksi kielisoitin, yksi lyömäsoitin, yksi puhallinsoitin, kivi, kepit. Lopuksi kuunnellaan mitä ääniä tilassa on. Kuuluuko vieruskaverin hengitys, kellon tikitystä, kohinaa putkistoissa...?



6. Supersankaritehdas

Tavoite: Luvassa on hauska aktiviteettitunti kerholaisille. Tunti kehittää keskittymiskykyä, muistia sekä käden taitoja. Lisäksi tutustutaan Suomen luonnosta löytyviin marjoihin sekä niiden ravinteellisiin hyötyihin.

Huomioitavaa: Tarvitaan esineitä leluja, toimistotarvikkeita ja muita pieniä esineitä piilotusleikkiä varten. Tulostettu kuva tekstillä varustettuna metsämansikasta, vadelmasta, mustikasta, puolukasta ja hillasta. Askartelutarvikkeita maskien/käsinukkejen valmistusta varten (saksia, liimaa, kuminauhoja, kangastilkkuja, pahvia, kartonkia, paljetteja, tusseja, koristenauhoja, tarroja, styroksipalloja, huopaa yms.)

Energianpurku: Esineiden piilotus

Supersankarioppaan mukaan hyvä muisti on tärkeä valttikortti supersankarin työssä. Tämän on muistettava roistojen nimet, kasvot, sekä tunnettava oma kaupunkinsa. Ohjaaja asettelee erilaisia esineitä pöydälle. Kerholaiset saavat katsoa niitä minuutin. Sen jälkeen kerholaiset sulkevat silmänsä ja ohjaaja ottaa muutaman esineen pois. Kerholaiset avaavat silmänsä ja yrittävät mahdollisimman nopeasti sanoa, mitkä esineet puuttuvat.

Teeman käsittely: Supersankaritehdas

Millainen supersankari sinä haluaisit olla? Supersankarioppaan mukaan parhaat supersankarit saavat voimaa erilaisista marjoista.

Metsämansikka sisältää paljon C-vitamiinia, joka vähentää väsymystä. Jos supersankarin voimamarja on mansikka, hän on niin pirteä että pystyy liikkumaan valonnopeudella.

Vadelmassa on magnesiumia, joka vahvistaa lihaksia. Voimamarjana vadelma antaa supersankarille loppumattomat voimat.

Mustikassa on paljon ravintoaineita, ja sitä kasvaa runsaasti ympäri Suomen. Mustikka antaa voimamarjana teleporttaamisen eli paikasta toiseen siirtymisen taidon supersankarille.



Puolukka sisältää erilaisia kivennäis- ja hivenaineita, jotka auttavat pitämään sairaudet loitolla. Jos supersankari on valinnut voimamarjakseen puolukan, hänestä tulee täysin haavoittumaton.

Hilla eli lakka eli suomuurain on harvinainen marja ja se kasvaa soilla Pohjois-Suomessa. Voimamarjana hilla antaa supersankarille ajatustenlukutaidon.

Mikä olisi sinun voimamarjasi? Askarrellaan omat supersankarimaskit (tai käsinuket) ja keksitään omalle supersankarille nimi. Ensi kerhokerralla askarrellut supersankarit pääsevät tositoimiin, sillä silloin valmistetaan näytelmä.

Rauhoittava leikki: Supersankarihippa

X-hippa pihalla, sateen sattuessa mahdollisuuksien mukaan sisällä. Yksi valitaan hipaksi. Hän on pahis, joka yrittää saada kaikki supersankarit nalkkiin. Muut ovat supersankareita. Pahis ottaa toisia kiinni ja kiinnijääneet jäävät seisomaan X-asentoon. Muut supersankarit yrittävät pelastaa kiinnijääneen ryömimällä tämän jalkojen välistä. Peli päättyy kun kaikki supersankarit on saatu kiinni.



7. Supersankarinäytelmä

Tavoite: Tunnin tavoitteena on kehittää liikeilmaisua, logiikkaa ja kokonaisuuden hahmottamiskykyä. Lisäksi kerholaiset pääsevät hiomaan ryhmätyö- sekä kuuntelemisen taitoa.

Huomioitavaa: Ohjaajalle lista eläimiä. Kerholaisten edelliskerralla askartelemat sankarimaskit, tarinan aiheita lapuilla. Lavan rakennus, esimerkiksi alueen rajaaminen kahdella tuolilla ja kohdevalaistus pöytälampan avulla. Jos esitys toteutetaan nukketatterina, lavana voi toimia esimerkiksi kaadettu pöytä. Kahta selkeästi eritunnelmallista (nopea- ja hidastempoista) musiikkia.

Energianpurku: Lentää vai ryömii?

Ohjaaja sanoo jonkin eläimen nimen. Mikäli eläin osaa lentää kerholaiset nousevat seisomaan mahdollisimman nopeasti. Mikäli eläin ei osaa lentää kerholaiset asettuvat maahan makaamaan mahdollisimman nopeasti.

Teeman käsittely: Supersankarinäytelmä

Ohjaaja on kirjoittanut lappuihin sekalaisesti paikkoja, esineitä, henkilöitä... Jokainen kerholainen nostaa lapun. Kerholaiset jaetaan kahdesta neljään ryhmään ja he saavat valmistaa näytelmän käyttäen apunaan nostetuista lapuista saatuja avainsanoja. Päärooleissa toimivat edellisellä kerhokerralla luodut supersankarihahmot. Ryhmät saavat esittää näytelmänsä muille kerholaisille.

Rauhoittava leikki: Kiire ja väsymys

Kerholaiset ja ohjaaja miettivät ensin yhdessä, miten liikutaan kun on kiire, entä miten silloin kun väsyttää. Aletaan liikkua tilassa musiikin mukaan. Harjoitteen jälkeen voidaan keskustella, esim. jos näytelmässä on joku hidas henkilö, niin saisiko äsken tehdyistä hitaista liikkeistä mallia siihen.



8. Avaruusasema Supernova

Tavoite: Tunnin tarkoitus on käyttää monipuolisesti mielikuvitusta. Lisäksi kerholaiset oppivat ympäröivästä avaruudesta. Lopputehtävä sivuaa kielen eri sanaluokkien jäsentelyä.

Huomioitavaa: Tuolit jokaiselle kerholaiselle. Tarvikkeina folio, Teemaan sopiva musiikki/äänimaailma. Tarina, jossa tyhjiä paikkoja sanoille. Erivärisiä lappuja, joihin on kirjoitettu sanoja (esim. sininen lappu verbeille, keltainen adjektiiveille, punainen substantiiveille) Fläppitaulu/jokin muu keino miten tarina saadaan kaikkien näkyville.

Energianpurku: Hedelmäsalaatti

Kerholaiset menevät piiriin asetetuille tuoleille istumaan. Ohjaaja käy kuiskaamassa kerholaisten korvaan, jonkin ryhmän mihin he kuuluvat: planeetat, meteoriitit, komeetat. Yksi kerholainen menee keskelle, ja hänen paikkansa otetaan pois. Ympyrä tiivistetään. Keskellä olija sanoo jonkun ryhmän nimen ja nämä vaihtavat paikkaa. Yksi jää ilman paikkaa, ja joutuu keskelle. Kun keskellä olija sanoo: ”Tähtisumu!”, kaikki vaihtavat paikkaa.

Teeman käsittely: Mielikuvitusmatka avaruuteen

Osa 1: Kerholaiset saavat askarrella foliosta avaruuskypärät. Lähdetään avaruuteen avaruusraketilla yhdessä liikkuen. Tuoleista voi rakentaa avaruusraketin matkustamon. Ohjaaja voi kertoa mielenkiintoisia faktoja avaruudesta, kuten planeetoista, kuusta, painottomuudesta, satelliiteista...

Osa 2: Kun avaruuteen saavutaan, kerholaiset saavat tuottaa ja kuunnella avaruuden ääniä ja voivat kuvitella mitä kaikkea avaruudessa voi nähdä. Matkustetaan yhdessä kaukaiselle Avaruusasema Supernovalle. Onko siellä kenties avaruusolentoja? Kerholaiset saavat istua tuoleille ringiin ja kertoa avaruuteen liittyvän tarinan, mielleten, yms. Hyvästellään Avaruusasema Supernova ja lähdetään takaisin maahan. Täytyy varmistaa, että laskeutuminen onnistuu ongelmitta.

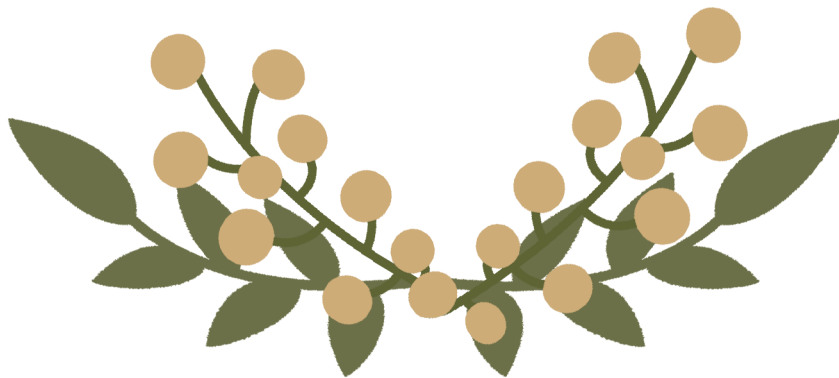


Rauhoittava leikki: Tarinapeli

Ohjaaja kirjoittaa tarinan fläppitaululle tai isoille papereille valmiiksi ja jätä tyhjiin paikkoihin tilaa lapuille. Luetaan tarinaa yhdessä ja aina kun vastaan tulee tyhjä kohta, joku leikkijöistä nostaa oikean värisestä pinosta ja laittaa lapun tyhjään paikkaan. Tarinaa jatketaan loppuun saakka siten, että jokainen saa nostaa suurin piirtein yhtä monta lappua. Lopuksi luetaan tarina kokonaan läpi.

Esimerkkitarina:

Olipa kerran substantiivi, substantiivi ja substantiivi. He päättivät, että tänä syksynä he aikoisivat verbi erityisen paljon, sillä adjektiivi substantiivi näyttää adjektiivi. Tarvikkeina he aikovat käyttää adjektiivi substantiivi, adjektiivi substantiivi, ja adjektiivi substantiivi. Mutta juuri kun he olivat lähdössä verbi, substantiivi alkoi verbi adjektiivi. Onneksi paikalle sattui juuri tulemaan adjektiivi substantiivi, joka ratkaisi tilanteen ja verbi. Tästä kaverukset keksivätkin syksylleen moton: adjektiivi substantiivi verbi.



9. Sirkus KasKummaa

Tavoite: Aktiivinen kerhotunti. Kerholaiset pääsevät oppimaan kehonhallintaan ja aerobisiin liikeratoihin liittyviä taitoja.

Huomioitavaa: Virtasen perheen tarina sekä roolit ohjaajalle mukaan. Lisäksi ohjaaja on rakentanut kerholaisille tempuradan. Loppuleikki on tarkoitus tehdä ulkona, mutta onnistuu myös sisätiloissa.

Energianpurku: Virtasen perhe

Jokaiselle kerholaiselle annetaan oma rooli. Kerholaiset kuuntelevat satua vatsallaan lattialla. Kun kerholainen kuulee oman roolihahmonsa, hän juoksee ennalta määriteltyyn paikkaan (esim. takaseinä) ja takaisin alkuasentoon. Ohjaajan kannattaa lukea satua kerholaisten takana, ettei juoksusta aiheutuva melu haittaa kuuntelemista.

Roolit: Isä, äiti, Matti, Liisa, Kalle, Elefantti

Tarina: Eräänä päivänä **ISÄ** sanoi: ”Kaupunkiin on tullut sirkus, jospa menisimme katsomaan sitä.” ”Voi kuinka hauskaa”, sanoi **LIISA**, ”saako koira tulla mukaan?” ”Ei saa”, sanoi **ISÄ**, ”mutta **MATTI** ja **KALLE** saavat tulla mukaan.” Seuraavana päivänä he kävivät sirkuksessa. ”Voi miten suuria **ELEFANTTEJA** täällä on”, sanoi **LIISA** (pieni tauko) **ÄIDILLEEN**. ”Kyllä”, sanoi **ÄITI**, ”**ELEFANTIT** ovat kuin jättiläisiä.” ”Näetkö leijonat?”, kysyi **ISÄ** (pieni tauko) **MATILTA**, ”ne ovat pelottavia.” ”Hyi, kuinka ne karjuvat”, sanoi **KALLE**. ”Minä pidän enemmän **ELEFANTEISTA**”, sanoi **LIISA**. ”Joo, ne ovat hauskoja”, totesivat sekä **MATTI** että **KALLE**. ”Mutta koirat pelkäävät **ELEFANTTEJA**”, sanoi **LIISA**.

Koko perheellä oli hauskaa sirkuksessa. Kun näytös oli ohi, sanoi **ÄITI**: ”Nyt **LIISA**, **KALLE** ja **MATTI** saavat mennä vielä kerran katsomaan **ELEFANTTEJA**. **ISÄ** ja **ÄITI** lähtevät kotiin koiran luo.” Niin **LIISA**, **KALLE** ja **MATTI** menivät katsomaan **ELEFANTTEJA** vielä kerran, sillä ne olivat aivan ylivoimaisia.

Iloisina ja tyytyväisinä menivät ensin **LIISA** ja vähän ajan kuluttua myös **KALLE** ja **MATTI** kotiin, missä **ÄITI**, **ISÄ** ja koira odottivat heitä **ELEFANTTEJA** muistellen.



Teeman käsittely: KasKummaan sirkuskoulu

Osa 1: Kerholaiset kertovat vuorotellen, mitä hahmoja sirkuksessa voi olla. Kerholaiset saavat vuorollaan esittää jotain sirkuksesta tuttua hahmoa ja muut arvaavat mistä hahmosta on kyse.

Osa 2: Sirkustemppurata. Kerholaiset ovat juuri liittyneet sirkukseen ja he pääsevät suorittamaan sirkustemppuja. Ohjaajat rakentavat mahdollisuuksien mukaan erilaisia suorituspisteitä. Esimerkiksi naru/teippi maahan, jota pitkin nuorallatanssijat pääsevät kävelemään, patja, jolla harjoitellaan kuperkeikkoja, rima, jonka alta kerholaiset yrittävät limbota, palloja ja huiveja jonglöörausta varten...

Osa 3: Pyramidi. Kerholaiset jaetaan kahteen ryhmään. Toinen ryhmä tekee pyramidin toisten pitäessä silmiä kiinni. Kun pyramidi on valmis, toiset saavat avata silmät ja tehdä samanlaisen pyramidin. Kun se on valmis, vaihdetaan osia.

Rauhoittava leikki: Maa, meri, ilma

Piirretään hiekkakentälle kolme aluetta. maa, meri ja ilma. Tarvittaessa merkataan kerhon sisätiloista vastaavat alueet. Kun ohjaaja sanoo jonkun alueista, on kerholaisten päästävä sinne mahdollisimman nopeasti. Leikkiä voidaan vaikeuttaa vaihtamalla liikkumistapa esim. rapukävelyksi tai yhdellä jalalla hyppimiseksi.



10. Kultainen ateljee

Tavoite: Kerhokerran tavoitteena on mielikuvituksen aktivoiminen, luova ilmaisu sekä toisten töiden kunnioittaminen.

Huomioitavaa: Tarvikkeina maalia, maalauslusta, suojukset. Kerholaisia kannattaa kehottaa pukeutumaan asianmukaisesti.

Energianpurku: Norsu, palmu, gorilla

Kerholaiset menevät piiriin ja yksi jää keskelle. Keskellä oleva osoittaa jotakuta ja sanoo norsu, palmu tai gorilla. Norsu: kerholainen tekee kärsän ottamalla nenästä kädellä ja laittaa toisen käden siitä läpi. Vieressä olevat muodostavat käsillään norsun korvat. Palmu: kerholainen nostaa kädet ylös. Vieressä olevat heiluttavat palmun lehtiä. Gorilla: kerholainen hakkaa rintaa käsillä ja pitää gorillamaista ääntä. Vieressä olevat nyppivät gorillasta kirppuja. Jos joku ei muista tai tekee väärin, hän päätyy keskelle.

Teeman käsittely: Taidenäyttely Kulmaisessa ateljeessä

Osa 1: Matilda von Impressiimus on taiteilijapiireissä erittäin arvostettu taiteilija. Hän on lähettänyt kirjeen kerholle ja pyytää siinä apua. Ensimmäiset pakkaset Ranskassa ovat jäädyttäneet kaikki Matilda von Impressiimuksen maalit ja hän tarvitsee kipeästi apua seuraavan näyttelyn kasaamiseen. Kerholaiset suunnittelevat oman taideteoksensa ja maalaavat sen kerholta löytyvillä materiaaleilla. Teokselle keksitään nimi.

Osa 2: Teokset viedään ”Kultaiseen Ateljeehen” ja järjestetään taidenäyttely, jossa jokainen pääsee esittelemään teoksensa muille kerholaisille.

Rauhoittava leikki: Mikä muuttuu?

Jokainen ottaa itselleen parin ja parit asettuvat vastakkain ja päättävät kumpi aloittaa. Annetaan pari minuuttia aikaa tarkastella paria. Sitten toinen sulkee silmänsä ja toinen muuttaa itsessään jotakin asiaa. Pari yrittää arvata mikä muuttui. Lopuksi vaihdetaan osia.



11. Biisiperhonen

Tavoite: Tunnilla harjoitellaan keskittymistä ja äänenmuodostusta. Lisäksi kerholaiset pääsevät tutustumaan loppuriimeihin ja sanoittamiseen yhdessä.

Huomioitavaa: Ohjaaja on laittanut erivärisiä lappuja eri puolelle kerhotilaa. Tahdikasta ja positiivista musiikkia. Halutessaan ohjaaja voi myös itse säestää jollain soittimella. Lisäksi jokin lasten tanssikappale, esimerkiksi Robottirock, Pää-olkapää-peppu tms.

Energianpurku: Musiikkistoppi

Ohjaaja soittaa musiikkia ja kerholaiset liikkuvat tilassa vapaasti. Kun musiikki loppuu, kerholaisten täytyy koskettaa ohjaajan määräämää väriä/muotoa/asiasa mahdollisimman nopeasti.

Teeman käsittely, osa 1: Biisiperhonen

Kerholaiset pääsevät lallattelemaan tai hyräilemään joko yksin tai kaverin kanssa jotain tuttua kappaletta. Muut kerholaiset yrittävät arvata mikä biisi on kyseessä. Tarvittaessa ohjaaja voi auttaa keksimällä kappaleita valmiiksi

Teeman käsittely osa 2: Sanoitusnurkkaus

Biisiperhonen on vaipunut horrokseen ja lukinnut kaikkien laulujen sanat pesäänsä, eikä niihin pääse käsiksi ennen kevättä. Kerholaisten on keksittävä tuttuun kappaleeseen uudet sanat. He saavat päättää aiheen, aiheesta tai teemasta voidaan keskustella yhdessä. Lopuksi kappale esitetään uusilla sanoituksilla.

Rauhoittava leikki: Lastenlaulutanssi

Kerholaiset menevät piiriin. Ohjaaja laittaa soimaan lasten tanssikappaleen, jonka mukaan kerholaiset liikehtivät piirissä. Ohjaaja tulee piiriin näyttämään koreografian ja innostamaan osallistujia. Jokainen kerholaisista voi myös tulla piirin keskelle näyttämään oman tanssiliikkeensä, jota muut tekevät perässä.



12. Sääasemalla

Tavoite: Tunti kehittää kädentaitoja ja yhteistyötaitoja.

Huomioitavaa: Tarvikkeina pitkä villalanka, sormus. Pumpulia, liimaa, styroksia, silkkipaperia, rautalankaa tai muovinarua (kalastustarvikenaru).

Energianpurku: Sormusleikki

Kerholaiset menevät piiriin. Villalankaa tarvitaan koko piirin pituinen pätkä. Sormus pujotetaan lankaan ja päädyt solmitaan yhteen. Yksi kerholaisista menee keskelle ja laittaa silmät kiinni. Muut kuljettavat sormusta nyrkkien sisässä. Keskellä olija saa avata silmä ja yrittää arvata missä sormus menee. Sormus kulkee nyrkkien välissä niin kauan, kunnes keskellä oleva tietää missä se on. Se kehen sormus jäi, menee keskelle ja leikki jatkuu. Leikkiä voidaan leikkiä myös siten, että kaikki pääsevät keskelle arvaamaan missä sormus on.

Teeman käsittely: Unelmien pilven askartelu

Ohjaaja voi keskustella kerholaisten kanssa eri vuodenaajoista ja niille tyypillisistä sääoloista. Mikä on kenenkin lempivuodenaika ja miksi? Askarrellaan unelmien pilvi ja unelmien esteiden ukkospilvi. Pilviin kirjoitetaan myöhemmällä tunnilla unelmia ja niiden esteitä.

Rauhoittava leikki: Jääveistokset

Vielä ei välttämättä ole lunta, mutta kerholaiset pääsevät harjoittelemaan erilaisten jääveistosten tekemistä. Kerholaiset jaetaan pareittain ja toinen pari saa muovilla paristaan jääveistoksen. Vaihdetaan osia. Voidaan tehdä joko seisten, istuen tai lattialla maaten.



13. Kommellus tunnepankissa

Tavoite: Keskiössä tällä kerhokerralla on tunnekasvatus. Tavoitteina on, että kerholainen huomioi muita, oppii olemaan läsnä sekä luomaan henkistä kontaktia ympäristöönsä. Kerholainen oppii ilmaisuharjoitteiden myötä löytämään erilaisia tunnelmia ja teemoja ja ymmärtämään tunteiden merkitystä.

Huomioitavaa: Metsäseikkailuun sopivaa taustamusiikkia. Edellisellä kerralla askarrellut unelmien ja niiden esteiden pilvet, paperilappuja ja kyniä.

Energianpurku: Tunteet

Keskustellaan tunteista. Millaiselta aikuinen näyttää, kun on iloinen, entäpä lapsi? Entä vihasena?

Teeman käsittely, osa 1: Tunnekävely

Rikas pankkiiri Lars Möhömaha omistaa suuren pankkiholvin, jonne on säilönyt tonneittain erilaisia tunteita. Nyt kuitenkin on käynyt niin, että tunteet ryövätty, sillä holtiton vartija Keijo oli jättänyt pankkiholvin oven auki. Rikosliigan pomo Luihu Kiukkunen ei suostu palauttamaan tunteita Lars Möhömahalle, ellei niitä kaikkia ole käytetty vähintään kerran. Kerholaiset kävelevät tilassa ja moikkaavat vastaanulijoita ohjaajan määräämällä tunteella. Tunnetta on pidettävä yllä kunnes uusi tunne tulee käyttöön. Lisäksi ohjaaja voi pyytää kerholaisia hyppimään, konttaamaan, tanssimaan tai tarkentamaan tunnetta, esim. iloinen tanssija, vihainen lapsi, surullinen koira...

Teeman käsittely, osa 2: Metsäseikkailu

Tunteet on palautettu pankkiholviin onnistuneesti, ja palkinnoksi kerholaiset pääsevät seikkailemaan metsään. Puolet ryhmästä luo maiseman esittäen puita, kiviä, luolia yms. Puolet ryhmästä liikkuvat metsässä esim. hypäten ”kiven” yli, istahtaen ”puun” alle yms.

Rauhoittava leikki: Unelmapilvi

Pilvi on rakennettu edellisellä tunnilla. Pilvi täytetään kerholaisten haaveilla. Haaveet kirjoitetaan valkoiselle paperille ja piilotetaan pumpuliin. Sen jälkeen kirjoitetaan esteitä haaveille, jotka ripustetaan vastaavasti ukkospilveen. Lopuksi pohditaan, miten haaveet voitaisiin saavuttaa.



14. Eläinten talvitanssiaiset

Tavoite: Viimeinen kerta virittelee kerholaiset joululomalle. Lisäksi he pääsevät heittäytymään musiikin vietäviksi ja opettelevat samalla kuuntelemaan toisiaan.

Huomioitavaa: Instrumentaalista musiikkia. Ohjaajan piirtämä kartta kerhotilasta, monistettuna. 10 esinettä, jotka piilotetaan kerhotilaan (esineet on piirrettynä karttaan). Joulupussukat lapsille, joissa on esimerkiksi kortti, omena, pipari ja konvehti.

Energianpurku: Seuraa johtajaa

Joku kerholaisista on johtaja ja muut toistavat kaiken, mitä johtaja tekee. Ohjaaja kertoo milloin johtaja vaihtuu. Liike voi olla pomppimista, taputtamista, ääntelyä, pyörähtelyä, hyppimistä tms.

Teeman käsittely: Talvieläinten tanssiaiset

Osa 1: Laitetaan instrumentaalista musiikkia soimaan. Kerholaiset miettivät, mikä eläin tanssisi soivan musiikin tahtiin. Keksitään, miten eläin tanssisi ja tanssitaan.

Osa 2: Talvieläinten tanssiaisiin on tullut kaikenlaisia eläimiä. Ohjaaja ottaa käsittelyyn aina yhden eläimen tanssin kerrallaan ja kerholaiset muokkaavat liikettä sen mukaan, onko eläin suuri vai pieni, nopea vai hidas, vanha vai nuori, kaunis vai ruma.

Rauhoittava leikki: Joulutontun yllätys

Joulutonttu on jättänyt kerholaisille yllätyksen. Ohjaaja on piirtänyt kerhotilasta kartan, ja piilottanut 10 esinettä ympäri tilaa. Esineet on merkattu karttaan selkeästi. Kerholaiset etsivät esineet joko yksin, pareittain tai pieninä ryhminä. Esineet kootaan samalle pöydälle. Kun kaikki esineet on löydetty, ohjaaja paljastaa joulutontun jättämän yllätyksen ja jakaa kerholaisille joulupussukat. Jos jää aikaa, istutaan piiriin ja kerrotaan mikä oli hauskinda kerhossa.

