

# TEATTERILEIKKEJÄ ALLE KOULUIKÄISILLE

PETRA LUUKKAINEN  
ANUMAARIA TULLA  
PASI SAARINEN



Nuorisoseurat

## Sisällysluettelo

<b>Lämmittelyleikit</b> .....	<b>3</b>
Joopeli.....	3
Maa, vesi, ilma.....	3
Ylätaso, keskitaso, alataso.....	3
Tonttula, peikkola, uimassa.....	3
Rusina-aurinko.....	4
Banibani.....	4
Robottileikki.....	4
Lauma seuraa johtajaa.....	4
Ralliautot.....	4
Häntäleikki.....	5
<b>Hippaleikit</b> .....	<b>5</b>
Kääpiö, jätti, noita.....	5
Täältä me tullaan.....	5
Miiminen eläin/leffahippa (täältä me tullaan).....	5
Kettu, jänis, puska.....	5
Ketjuhippa.....	6
Banskuhippa.....	6
<b>Reaktiopelit</b> .....	<b>6</b>
Samurai.....	6
Hevoset ja tallit.....	6
Tuolilta karkaaminen.....	6
Taputusviesti.....	6
Metsäleikki.....	7
Hedelmäsalaatti.....	7
Intiaanileikki.....	7
Kolme nenää.....	7
Sana-assosiaatio piirissä tai parin kaa.....	7
Disassosiaatio.....	8
<b>Keskittyminen</b> .....	<b>8</b>
Yhtä aikaa –hyppy.....	8
Yhtä aikaa –pysähdykset.....	8
Sana kerrallaan –tarina.....	8
Ääretön.....	8
Peiliharjoitukset.....	8
<b>Höntsäilyleikit</b> .....	<b>8</b>
Irvistysjono.....	9
Kasvava liike ja ääni.....	9
Kalanruoto.....	9
<b>Improvisaatio</b> .....	<b>9</b>
Mitä sä teet?.....	9
Olen puu.....	9
Kauppaleikki.....	10
Rosvo, seriffi, uhri.....	10
<b>Näyttelijäntyo</b> .....	<b>10</b>
Kaukosäädin.....	10

Ilmerinki.....	10
Ilmeen siirto ja kasvatus .....	10
Roolin luominen kävellen .....	10
Viivalta toiselle metamorfoosi.....	11
Eläimet tiloissa .....	11
Näytelmiä kuvista .....	11
Tapahtumapaikkoja ja tekemisiä.....	11
<b>Liike.....</b>	<b>11</b>
Puhelinkoppitanssi .....	11
Stop and go.....	12
Nenäposti .....	12
Astronautti.....	12
Statukset (Kuningas/kuningatar ja narri tai vanki) .....	12
<b>Ääni.....</b>	<b>12</b>
Pörräinen .....	13
Orkesterinjohtaja.....	13
<b>Luottamus.....</b>	<b>13</b>
Kuljettaminen kämmenen, sormen, äänen avulla .....	13
Puheella ohjaaminen.....	13
Mimosa .....	13

## Lämmittelyleikit

### Joopeli

Koko ryhmä liikkuu tilassa vapaasti. Kuka vain voi huutaa milloin vain jonkin tekemisehdotuksen esim. "Hypitään!" ja muut vastaavat siihen huutamalla kuorossa "Joo!" ja sitten hypitään jonkin aikaa ja jatketaan taas kävelyä, kunnes joku muu huutaa jonkin muun tekemisehdotuksen.

Jatkoversiona on se, että voidaan luoda yhteistä tarinaa niin, että yksi toiminta johtaa toiseen. Voidaan koittaa myös sanomalla "joo, ja", ja ehdottamalla sitten toimintaan jotai lisää, esim. "syödään jäätelöä" "joo, ja annetaan sitä koiralle" myös parin kanssa.

### Maa, vesi, ilma

Pienille: Maa, meri, laiva. Eri paikat eri kohdissa tilaa, ohjaaja huutaa tietyn paikan ja kaikki ryntäävät sinne

Vähän isommille: Maa → mennään piiriksi ja otetaan käsistä kiinni  
Meri → vatsalleen riviksi  
Ilma → jonnekin puolelle tilaa jonoksi seisomaan yhdellä jalalla

Isoille: Toimijat ja estäjät. Jaetaan porukka puoliksi. Toimijoiden tehtävänä on:  
Maa → mennä mahalleen makaaman maahan ja koittaa pysyä siinä  
Vesi → mennä ihan rennoksi  
Ilma → hyppiä vimmatusti  
Estäjät koittavat:  
Maa → kääntää toimijoita mahalta selälleen  
Vesi → koittaa pitää toimijat seisaallaan  
Ilma → koittaa estää toimijoita pomppimasta

### Ylätaso, keskitaso, alataso

Ohjaaja huutaa jonkin tasoista ja kaikki tekevät jonkin still-asennon kyseisellä tasolla, eli mahdollisimman ylhäällä, keskitasolla tai mahdollisimman alhaalla. Ohjaaja voi jännityksen lisäämiseksi laskea jokaisen uuden käskyn välillä laskevasti 7-1, tahti nopeutuu koko ajan.

### Tonttula, peikkola, uimassa

Samalla periaatteella toimiva leikki kuin ylätaso, keskitaso, alatasokin. Tässä asennot ovat:

Tonttula: Istutaan risti-istunnassa, nojataan kyynänpää toiseen polveen ja leukaa käteen

Peikkola: Ollaan kyykyssä ja mutistaan?

Uimassa: Ollaan mahallaan ja otetaan käsillä nilkoista kiinni

## Rusina-aurinko

Liikutaan tilassa sikin sokin, ohjaaja mukana. Kaikki kurtistavat kasvonsa niin ruttuun kuin mahdollista ja hokevat "rusinarusinarusinarusina". Kun ohjaaja huutaa "aurinko", muuttavat kaikki ilmeensä mahdollisimman aurinkoiseksi, eli suu ja silmät isosti auki. Samalla otetaan myös leveä haara-asento ja avataan kädet kauas toisistaan ja sanotaan iloisesti "aurinko".

**Lisäys 1:** Leikkiä voi muokata niin, että rusinaa hoettaessa kuljetaan kyyryssä tai kyykkykävelyä.

**Lisäys 2:** Kun on toistettu jonkin aikaa rusina-aurinko -muutoksia, tehdään niin, että kun on sanottu aurinko, niin halataan lähimpänä olevaa, jonka jälkeen jatketaan halikaverin kanssa käsikynkkää rusinointia. Taas seuraavalla aurinko-kerralla halataan toista paria ja niin edelleen, jolloin lopulta koko ryhmä on yksi iso rusinakasa.

## Banibani

Ollaan piirissä. Otetaan yhteinen perussyke polkemalla jalkoja vuoron perään maahan ja hokemalla "hu-ha-hu-ha". Yksi tekee päänsä molemmille puolille kaninkorvat käsillään ja sanoo "banibani", viesti kulkee eteenpäin niin, että se, jolla kaninkorvat on osoittaa jotakuta muuta piirissä ja sanoo taas "banibani". Yhteensä siis se, jolla pupunkorvat on sanoo "bani" neljästi (kaksi "itselleen" ja kaksi osoittaen sitä, jolle viesti pomppaa). Banittajan kummallakin puolella olevat leikkijät tekevät banittajan puoleisella kädellä "junaeleen" ja sanovat "tsukutsuku". Otetaan niin hidas rytmi, että viesti kulkee katkeamatta koko ajan rytmissä. Kun leikki alkaa sujua, voidaan tempoa kasvattaa.

## Robottileikki

Kaikki kulkee tilassa sikin sokin robotteina piipittäen. Yksi on robotin korjaaja. Jos robotti törmää johonkin esteeseen tai toiseen robottiin, jää se paikalleen kävelemään, kunnes robotin korjaaja tulee pelastamaan sen kääntämällä robottia hartioista uuteen kulkusuuntaan. Robotit eivät siis itse vaihda koskaan suuntaa, vaan kulkevat vain eteenpäin.

## Lauma seuraa johtajaa

Seuraa johtajaa -leikki ilman sovittua johtajaa. Kuka tahansa voi alkaa tehdä jotain ja muut tekevät samaa perässä. Milloin vain kuka vain voi muuttaa toiminnan ja taas kaikki tekevät samaa kunnes joku keksii jotain uutta. Mukaan voi liittää myös liikkeen lisäksi ääntä.

Pienemmille modaus: Ohjaaja käy valitsemassa kosketuksella johtajan.

Salmiakkimodaus: Salmiakin kärki johtaa liikettä

## Ralliautot

Versio tuolileikistä. Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään, joista toisesta ryhmästä tulee ralliautoja ja toisesta varikkoja. Näistä ryhmistä muodostetaan parit niin, että jokaisella ralliautolla on oma varikko.

Varikot asettuvat piiriin jalan leveässä haara-asennossa. Autot asettuvat mahalleen makaamaan oman varikkonsa jalkojen väliin. Ohjaaja laittaa musiikin soimaan, jolloin autojen pitää lähteä kiertämään varikko-piiriä myötä päivään. Kun musiikki loppuu, pitää ralliautojen juosta omalle varikolle

(edelleen myötä päivään), eli oman parin jalkojen väliin makaamaan. Viimeinen varikolle päässyt ralliauto tipahtaa varikoineen pelistä pois.

## Häntäleikki

Kaikilla on narut housunkauluksessa ja jokainen yrittää napata toisilta häntiä pois.

## Hippaleikit

### Kääpiö, jätti, noita

Kivi, paperi, sakset -henkinen hippaleikki. Leikin alussa sovitaan eleet ja äänet kolmelle hahmolle: Jättiläiselle, Noidalle ja Kääpiölle. Lisäksi sovitaan leikkialue, jossa on kolme viivaa: kummassakin päässä ja tasan keskellä yksi.

Jaetaan porukka kahtia. Ryhmät siirtyvät leikkialueen päähän ja toiseen viivojen taakse. Nämä ovat ryhmien turvat.

Kumpikin ryhmä päättää ovatko he jättejä, noitia vai kääpiöitä. Kun ohjaaja antaa lähtöluvan, liikkuvat molemmat ryhmät keskiviivalle huutaen kovasti sotahuutoa ”kabish, kabum, kabish, kabum...”. Kun päästään keskiviivalle, lasketaan kaikki yhteen ääneen kolmeen (ohjaaja voi johtaa laskemista), jonka jälkeen molemmat ryhmät tekevät valitsemalleen hahmolle sovitun eleen. Kääpiö voittaa noidan, noita jättiläisen ja jättiläinen kääpiön. Voittajat lähtevät ajamaan takaa hävinnyttä joukkuetta. Hävinneet yrittävät päästä turvaan oman lähtöviivansa taakse jäämättä kiinni. Kiinni saadut siirtyvät voittajien puolelle.

### Täältä me tullaan

Kaksi ”joukkuetta”. Asetutaan tilan kumpaankin päähän. Toinen ryhmä keksii jonkin tekemisen. Ryhmä lähtee rintamana tulemaan kohti toista ryhmää hokien ”täältä me tullaan”. Odotteleva ryhmä pysäyttää lähestyvän ryhmän muutaman metrin päähän itsestään nostamalla kämmenen eteen ja sanomalla ”seis, ei askeltakaan enää”. Tämän jälkeen paikalle tullut ryhmä alkaa esittää valitsemaansa asiaa miimisesti ja toinen ryhmä koittaa arvata mistä on kyse. Heti kun joku keksii oikean ratkaisun, lähtee esittänyt ryhmä pakoon ja arvaajat ottavat kiinni. Kiinni jääneet siirtyvät kiinniottajien joukkueeseen, jotka ovat nyt vuorossa keksimään oman juttunsa.

### Miiminen eläin/leffahippa (täältä me tullaan)

Muuten sama kuin Täältä me tullaan, mutta tekemisen sijasta keksitäänkin eläin tai elokuva jota esitetään.

### Kettu, jänis, puska

Otetaan pari. Yksi pareista aloittaa kettuna ja jäniksenä. Muut menevät johonkin paikkaan tilassa vierekkäin kyykkyy. Kettu alkaa jahdata jänistä. Jos kettu saa jäniksen kiinni, roolit vaihtuvat. Jos jänis ehtii menemään kyykkyy jonkun puskarin viereen, tulee puskarin ei jäniksen viereisestä vaan toisesta jäsenestä uusi kettu ja entinen kettu muuttuu jänikseksi.

## Ketjuhippa

Valitaan yksi tai kaksi hippaa ryhmän koosta riippuen. Kun hippa saa jonkun kiinni, ottavat he toisiinsa käsikynkästä ja jatkavat sitten yhtenä hippana. Näin hippaketju kasvaa koko ajan. Vain ketjun päässä olevat voivat ottaa kiinni vapaana olevilla käsillään.

Voidaan ottaa mukaan myös jokin teema, vaikka puputeema, jolloin kaikkien pitää liikkua loikkien.

## Banskuhippa

Hippaleikki, jossa kiinni jääneet jäävät paikalleen ja nostavat kädet ylös, kämmenet yhteen. Pelastaa voi ”kuorimalla” banaanin, eli laittamalla omat kädet kiinnijääneen käsien väliin ja laskemalla tämän kädet alas.

## Reaktiopelit

### Samurai

Ollaan piirissä. Yksi ”lyö” jotakuta toista piirissä olijaa miimisellä samuraimiekalla ja huutaa samalla ”HU!”. (Ei siis liikuta omalta paikalta mihinkään, vaan osoitetaan vaan miimisellä miekalla sinne suuntaan, jonne viestin haluaa lähettää.) Lyöty nostaa kätensä ilmaan ja huutaa ”HA!” Lyöty pitää kätensä ylhäällä niin kauan, että hänen kummallakin puolellaan olevat leikkijät ovat lyöneet häntä mahaan omilla miimisillä miekoillaan ja huutaneet lyödessään ”HU!”. Sitten lyöty lyö vuorostaan jotakuta toista piiriläistä omalla miekallaan. Näin vuoro siirtyy ja leikki jatkuu. Leikkiä voi helpottaa niin, että huuto ei vaihdu vaan on aina vain ”HA!”

### Hevoset ja tallit

Parista toinen on talli ja toinen heppa. Kun musa alkaa soida, tallin ovet aukeaa ja heppa lähtee liikkeelle. Kun musa loppuu, pitää heppojen juosta kiireellä omaan talliin takaisin.

### Tuolilta karkaaminen

Tuoleja piirissä. Jokaisella tuolilla istuu yksi ihminen ja myös jokaisen tuolin takana seisoo joku. Ohjaajan merkistä tuolilla istujat yrittävät lähteä pakoon, tuolin takana seisova yrittää ehtiä ensin läpätä istujaa olalle... Miten tää jatkui?

### Taputusviesti

Ollaan ringissä. Viesti kulkee ringissä koko ajan viereiselle. Viestin siirtämiseksi pitää katsoa viereistä ihmistä silmiin ja taputtaa käsiä kerran. Suunnan voi kuka tahansa milloin tahansa vaihtaa taputtamalla kahdesti takaisin sille, jolta juuri viestin sai.

Voidaan myös päättää eri määrät taputuksille (esim. 3 eteenpäin, 6 suunta vaihtuu). Lopulta taputusten määrällä ei ole suurta merkitystä, vaan viestin eteenpäin menemisen tai kääntymisen huomaa siitä, kumpaan suuntaan viestin lähettäjä katsoo. Edellisen taputuksia ei tarvitse jäädä kuuntelemaan loppuun, vaan viestin voi laittaa heti eteenpäin, kun sen on itse saanut.

## Metsäleikki

Ollaan piirissä. Ohjaaja laittaa kiertämään toiseen suuntaan eläimiä, toiseen ihmisiä. Eläimet ovat Jänis (tehdään käsillä korvat + ”vinkvink”) ja Susi (kädet jättisuuksi + karjunta). Ihmiset ovat Salametsästäjä (kädet kiikareiksi + ”Ooooo!”), Metsänvartija (soosoo-sormi + ”eieieie”) ja Metsänneito (käsi suulle sievästi, polven notkistus ja ”Uuuu”). Leikkiä voi helpottaa ottamalla mukaan vaikka vain kaksi hahmoa.

## Hedelmäsalaatti

Tuolit asetetaan piiriin ja jokaiseen tuoliin istuu joku. Yksi jää keskelle ilman tuolia. Määritellään piiristä, ketkä ovat omenia, ketkä banaaneja ja ketkä appelsiineja. Keskellä oleva huutaa jonkun hedelmän ja ne nousevat ylös ja etsivät itselleen uuden istumapaikan. Omalle paikalle ei saa palata. Keskellä oleva yrittää ryöstää vapaan paikan. Ilman paikkaa jäänyt jää huutajaksi. Hedelmän sijasta voi huutaa hedelmäsalaatti, jolloin kaikki joutuvat vaihtamaan paikkaa. Vaikeusastetta voi lisätä niin, ettei viereisiin tuoleihin saa istua.

## Intiaanileikki

Eläydytään metsässä hiippailevien intiaanien rooliin ja liikutaan vapaasti tilassa. Taustalla voidaan myös käyttää jotain sopivaa musiikkia. Intiaanien on kuitenkin oltava valppaana, sillä vihollisheimon inkkarit yrittävät ampua heitä nuolilla. Intiaanien tehtävänä on napata kohti tuleva näkymätön nuoli käsiensä väliin, kun ohjaaja huutaa numeron:

- 1: ylös
- 2: alas
- 3: eteen
- 4: taakse
- 5: vasemmalle
- 6: oikealle
- 7: käännös ympäri

Peliä voidaan vaikeuttaa tai helpottaa ottamalla käyttöön sopiva määrä eri suuntia (numeroita). Nuoli otetaan siis kiinni läpsäyttämällä kädet yhteen oikeaan suuntaan itsestä katsoen. Voidaan pelata joko tiputuspeleinä tai niin, että virheen tehnyt inkkari eläytyy hetkeksi ikävään nuoleniskuun, mutta palaa sitten takaisin peliin.

## Kolme nenää

Kaikki liikkuvat sikin sokin tilassa. Ohjaaja huutaa numeron ja ruumiinosan, esim. kolme nenää, jolloin mahdollisimman nopeasti jokaisen on päästävä tilanteeseen, että kolme nenää koskettavat. Tätä ei kannata pelata pahimmalla flunssakaudella :)

## Sana-assosiaatio piirissä tai parin kanssa

Voidaan tehdä joko piirissä tai parin kanssa. Parin kanssa ollaan kasvojen ja vuorotellen sanotaan jokin sana, mikä edellisestä tulee mieleen. Piirissä voidaan mennä joko järjestyksessä viereiseltä viereiselle tai sitten vaihtaa vuoroa liukuläpsyllä, eli vuoro lähetetään kenelle tahansa piirissä olevalle läpsäyttämällä käsiä yhteen häntä kohti.



## Disassosiaatio

Sama kuin assosiaatio, mutta pyritään siihen, että koitetaan sanoa sana, joka liittyisi mahdollisimman vähän edelliseen.

## Keskittyminen

### Yhtä aikaa –hypyt

Ollaan piirissä. Viesti kulkee viereiselle niin, että viestin lähettäjä ja vastaanottaja hyppäävät ilmaan yhtä aikaa. Voidaan pelata myös niin, että viesti menee piirissä sikin sokin tai niin, että ei olla piirissä ollenkaan vaan kävellään tilassa. Aina kun kohtaa jonkun pitää pysähtyä, ottaa katsekontakti ja yrittää hypätä samaan aikaan.

### Yhtä aikaa –pysähdykset

Liikutaan tilassa puhumatta sikin sokin. Kuka tahansa saa pysähtyä milloin tahansa ja muut yrittävät pysähtyä samaan aikaan. Voidaan koittaa myös silmät kiinni tosi hitaasti kävellen.

### Sana kerrallaan –tarina

Sopii parhaiten jo lähellä kouluikää oleville ohjattaville.

Ollaan piirissä vaikka istuallaan. Voidaan myös jakaa ryhmä useampaan porukkaan sitten, kun leikki on tuttu. Yksinkertaisesti koitetaan kertoa jotenkin johdonmukainen tarina niin, että jokainen osallistuja sanoo siihen yhden sanan vuorollaan. Helppointa on aina aloittaa ja lopettaa samalla tavalla, esim. ”olipa kerran...” ja ”sen pituinen se.” tai ”tämän tarinan opetus oli, että...”

### Ääretön

Istutaan piirissä, vastapäätä paria niin lähellä, että yltää ottaa paria kädestä kiinni. Otetaan kättelelyote ja laitetaan silmät kiinni. Ohjaaja antaa jokaisen parin käsille liikkeen, joka on äärettömän merkki. Harjoituksessa on tarkoitus olla hiljaa ja rauhoittua, leikkiä voi jatkaa niin pitkään, kuin hyvältä tuntuu.

### Peiliharjoitukset

Peiliharjoituksia voi tehdä eri teemoilla joko niin, että ryhmä tekee ohjaajan peilinä tai pareittain kaverin kanssa niin, että johtovuoroa vaihdellaan.

## Höntsäilyleikit

## Irvistysjono

Versio peilileikistä. Ollaan jonossa ja väännellään naamaa mahdollisimman kummallisiin ja rumiin irvistyksiin. Kuka tahansa saa milloin tahansa kääntyä katsomaan takanaan olevaa. Jos kääntyjä saa takanaan olevan kiinni irvistelystä, joutuu kiinnijäänyt siirtymään jonon etummaisiksi. Naama yritetään siis aina pitää peruslukemilla, kun edessä oleva kääntyy katsomaan.

## Kasvava liike ja ääni

Ollaan piirissä. Jokainen keksii vuorollaan jokin liikkeen ja äänen. Kun keksijä on näyttänyt liikkeensä ja äänensä, tekee järjestyksessä seuraava saman, mutta vähän isommin. Näin aste asteelta kasvatetaan liikettä ja ääntä, kunnes viimeinen ringissä oleva (keksijän toisella puolella) tekee eleen ja äänen jo todella isosti. Lopuksi voidaan vielä tehdä kaikki yhdessä liike ja ääni niin isosti kuin ikinä pystytään.

## Kalanruoto

Koko porukka menee lattialle makaamaan selälleen niin, että seuraavan pää lepää aina edellisen mahan päällä. Aloitetaan ruodon toisesta päästä niin, että jokainen vuorollaan sanoo "ha". Muut yrittävät olla nauramatta.

## Improvisaatio

### Mitä sä teet?

Ollaan jonkinlaisessa katsomo-lava -asetelmassa. Yksi menee eteen ja alkaa tehdä jotain miimisesti (vaikka tiskaamaan, poimimaan omenoita... mitä vain), muut katsovat toimintaa hetken, jonka jälkeen kuka tahansa voi mennä kysymään esiintyjältä "mitä sä teet?". Tämän jälkeen tekijän pitää vastata jotain aivan muuta kuin mitä oikeasti tekee (esim. jos on näytellyt ompelevansa voi vastata vaikka olevansa hevikonsertissa). Tämän jälkeen äsken näytellyt menee takaisin katsomoon ja kysyjä jää lavalle esittämään sitä, mitä edellinen väitti tekevänsä.

Pienempien lasten kanssa on selkeämpää mennä jossakin tietyssä, sovitussa järjestyksessä eteenpäin, isompien kanssa voidaan leikkiä leikkiä niin, että kuka tahansa voi mennä kysymään esittämissä olevalta.

**Muunnos:** Leikkiä voi leikkiä myös tiimeissä, jos yksin "lavalle" meneminen pelottaa. Tällöin kaikki tiimissä tekevät tietenkin samaa. Kysyttäessä tiimi voi joko pitää muutaman sekunnin palaverin siitä, mitä muka ovat tekemässä tai sitten vastata voi se, joka ensimmäisenä ehtii.

## Olen puu

Katsomo ja näyttämö. Tehdään 4-5 henkilön patsaita. Näyttämölle menee aluksi yksi ohjattava esittämään puuta ja sanoo "Olen puu". Kuka tahansa voi mennä täydentämään kuvaa missä tahansa hahmossa, mutta heti mentyään hänen täytyy kertoa mikä on eli esim. "Olen puuta halaava ihminen." Näin rakennetaan koko kuva sovittuun henkilömäärään asti. Seuraava halukas saa päättää kuka kuvasta jää, esim. "Puun halaaja jää." ja menee sitten itse kuvaan ja kertoo taas mikä on, esim. "Olen puunhalaajan kenkä." Näin syntyy taas uusi kuva.

## Kauppaleikki

Ollaan ringissä, yksi kävelee piirin keskellä ja sanoo ”kävin kerran kaupassa, ostin sieltä... ja keksii mitä osti” Muut tekevät itsestään sen asian näköisen, keskellä oleva saa valita hienoimman, josta tulee uusi kaupassa kävijä.

## Rosvo, seriffi, uhri, lapsi

Kuljetaan vapaasti tilassa. Sovitaan 4 hlö ryhmät. Ohjaajan merkistä jokainen ryhmä muodostaa keskenään ”kuvan”, jossa rosvo osoittaa aseella uhria, uhri nostaa kädet ylös, sheriffi tekee mitä???, lapsi katselee vierestä tapahtumia istuen maassa ja imien peukkuja.

## Näyttelijäntyö

### Kaukosäädin

Jaetaan ryhmä pareiksi, joista toinen on kaukosäädin ja toinen säädeltävä. Säädeltävä alkaa tehdä jotain yksinkertaista liikesuoritusta (vaikka jotain kotiaskareita). Kaukosäätimellä voi ohjata liikettä pikakelauksella, taaksepäin kelauksella tai hidastuksella. Myös puhe muuttuu liikkeen kanssa.

### Ilmerinki

Ollaan piirissä. Aloittaja näyttää oikealla puolellaan olevalle leikkijälle jonkin ilmeen ja se, jolle on näytetty, yrittää ottaa mahdollisimman samanlaisen ilmeen. Sen jälkeen äsken matkinut keksii nyt oman ilmeen ja näyttää sen taas seuraavalle, joka taas matkii. Näin ”viesti” kulkee piirin ympäri.

**Muunnelma:** Voidaan myös pelata niin, että edelliseltä kopioitu ilme muuttuu uudeksi ilmeeksi, kun viestin välittäjä kääntää päätään hitaasti seuraavaan viestin saajaan (ilmemetamorfoosi).

### Ilmeen siirto ja kasvatus

Samoin kuin ilmeringissä, mutta sama ilme kiertää läpi koko ringin, eli ei vaihdu jokaisen leikkijän kohdalla. Jokainen vuorollaan pääsee tekemään ilmeen. Voi myös tehdä niin, että isonnetaan ilmettä pikkuhiljaa, eli jokainen leikkijä tekee ilmeen vähän isommin kuin edellinen.

### Roolin luominen kävellen

Kävellään tilassa sikin sokin. Ohjaaja antaa aina yhden neuvon kerrallaan, esim. kuljetaan jokin tietty ruumiinosa edellä, pallot kainaloissa, selkä kipeänä... Myöhemmin voi ottaa vaikka kaksi asiaa yhtä aikaa eli esim. hartiat jumissa ja otsa edellä.

## Viivalta toiselle metamorfoosi

Määritellään tilan päähän ja toiseen kaksi linjaa. Porukka menee toiselle linjalle. Ohjaaja päättää esim. jonkin eläimen, joksi ohjattavat muuttuvat kulkiessaan viivalta toiselle. Kaikki voivat lähteä liikkeelle yhtä aikaa ohjaajan merkistä tai haastetta voi lisätä niin, että jokainen menee yksitellen. Tähän voidaan ottaa mitä tahansa ominaisuuksia tai vaikka niin, että jatketaan aina edellisestä hahmosta, kun siirrytään taas takaisin toiselle viivalle.

## Eläimet tiloissa

Valitaan kolme tai neljä eri eläintä ja kullekin eläimelle sopiva musiikki. Kaikki kulkevat tilassa miten sattuu (ei siis tarvitse olla esim. piirissä). Laitetaan jonkin eläimen (vaikka karhu) musiikki soimaan ja mietitään, miten karhu liikkuu. Ohjaaja voi olla mukana ainakin aluksi. Samalla voidaan miettiä missä karhu asuu ja mitä se voi siellä puuhata. Samoin toimitaan kaikkien eläinten kohdalla.

Kun kaikki eläimet ovat leikkijöille tuttuja ja jos homma sujuu hienosti, voi ohjaaja vaihtaa musiikkia tietyin väliajoin, jolloin leikkijät ottavat aina musiikkiin kuuluvan hahmon.

## Näytelmiä kuvista

Ohjaaja esittelee lehdistä leikkaamia kuvia ryhmälle. Käydään lyhyesti yhdessä läpi mitä missäkin kuvassa on.

Ohjattavat jaetaan pieniin (3-5 hlö) ryhmiin. Jokainen ryhmä saa valita kaksi tai kolme kuvaa, joiden pohjalta tekevät pienen näytelmän. Ohjaaja voi auttaa kysymällä kysymyksiä kuvista, esim. Mitä kuvassa tapahtuu? Millainen olo kuvan katsomisesta tulee? Mitä on ehkä tapahtunut hetki ennen kuvan ottamista tai mitä tulee tapahtumaan sen jälkeen? Kannattaa muistuttaa ohjattavia keksimään jokin selkeä lähtötilanne, jokin käännekohta sekä lopetus. Ohjaaja voi muutenkin olla ryhmien apuna nimenomaan sanallistaen ja selkeyttäen ryhmässä syntyviä ideoita sekä kysellen tarinan etenemiseen johdattelevia kysymyksiä.

## Tapahtumapaikkoja ja tekemisiä

Keksitään yhdessä ryhmän kanssa mitä tahansa tapahtumapaikkoja ja tekemisiä. Keksityt paikat ja puuhat kirjoitetaan ylös. Seuraavaksi aletaan tehdä improkohtauksia niin, että ohjaaja määrittää sattumanvaraisesti listasta esiintyjille aina paikan ja hahmot.

## Liike

### Puhelinkoppitanssi

Jokainen ryhmäläinen etsii tilasta itselleen paikan, jossa mahtuu hyvin liikkumaan ja jossa on omassa rauhassa. Laitetaan silmät kiinni ja ajatellaan, että ollaan puhelinkopissa, johon kukaan muu ei näe. Ohjaaja laittaa musiikkia soimaan (alkuun kannattaa valita jokin rauhallinen, leppoisa musiikki) ja

jokainen saa omia aikojaan alkaa liikkua omassa ”puhelinkopissaan” musiikin tahtiin. Tarkoituksena on siis pysyä pienehköllä alueella, että silmät kiinni tanssiminen on turvallista, siksi puhelinkoppiajatus.

Kannattaa koittaa eri tyyllisiä kappaleita ja suosia ohjeistuksessa mieluummin verbiä ”liikkua” kuin ”tanssia”.

## Stop and go

Musa soi ja liikutaan, kun musiikki taukoaa, pitää pysähtyä patsaaksi. Patsaita voi selittää.

## Nenäposti

Alkuvalmisteluksi ohjaaja kiinnittää eri puolille tilaa värikkäitä A4-papereita (mitä isompi ryhmä, sitä enemmän papereita), jotka toimivat ”postilaatikkoina”. Kävellään tilassa sikin sokin, ohjaaja kertoo, että tarkoituksena on hakea postia jostain laatikosta ja viedä se toiseen. Ohjaajan merkistä jokaisen pitää mennä jollekin paperilapulle nenä edellä ja siitä pinkoa taas toiselle lapulle (ei saa mennä viereiselle). Sitten vaihdetaan postia kuljettavaa ruumiinosaa (polvi, olkapää, käsi, takapuoli...). Oleellisinta ei ole nopeus vaan se, että mennään tietty ruumiinosa vieden.

## Astronautti

Ollaan parin kanssa vastakkain, silmät kiinni. Ohjaaja laittaa soimaan jotain rauhallista ”avaruusmusiikkia”. Jokainen pari alkaa liikkua vähitellen ensin niin, että jalat ei liiku paikaltaan, vaan liikutellaan vain käsiä ja mennään vaikka välillä alatasoon ja välillä ylemmäs. Kädet pidetään koko ajan toisen käsissä. Liikkeen on tärkeää olla hidasta. Jos homma toimii hienosti, voivat parit myös liikkua vähän paikaltaan, mutta erityisesti pienimpien kanssa kannattaa olla varuillaan, ettei satu mitään.

Muunnos: Ollaan pareittain tilassa riittävän etäällä toisistaan. Toinen parista laittaa silmät kiinni ja on astronautti. Toinen on avaruustuuli, jonka tehtävänä on hellästi liikutella astronauttia. Avaruustuuli antaa siis astronautille vain pieniä sysäyksiä, josta astronautti aina jatkaa liikettä niin pitkälle, kuin se sysäyksen voimasta jatkuu. Tämän ymmärtämiseksi voidaan aluksi yhdessä kaikki jutella ja kokeilla, miten astronautti liikkuu avaruudessa.

## Statukset (Kuningas/kuningatar ja narri tai vanki)

Mietitään yhdessä, miten kuningas tai kuningatar liikkuu, millaisista eleistä tunnistaa, että hän on korkea-arvoinen. Kaikki kävelevät niin kuin kuninkaalliset (Perusasioita korkeassa statuksessa ainakin rauhalliset liikkeet, leuka vähän koholla, pitkät katseet, hartiat taakse...)

Seuraavaksi mietitään, miten liikkuu linnan tyrmässä lojuva vanki (alastatus: hartiat lyyssä, katse alas, voi nyprätä vaatteita).

## Ääni

## Pörriäinen

Ollaan piirissä. Yksi laittaa liikkeelle pörriäisen, eli lennättää peukku-etusormi-pinsettiotteella oman nenän päältä pörriäisen vieruskaverin nenälle, olkapäälle tai mihin pörriäinen sitten haluaakaan laskeutua. Kun pörriäinen pörrää uudelle paikalle pitää liikuttajan tietoenkin päristä tai pöristä omalle pörriäiselle tyypillisellä tavalla. Kun pörriäinen on laskeutunut, ottaa sen saanut ihminen pörriäisen lennättääkseen samalta paikalta, johon se edellisen toimesta laskeutui.

Kun pörriäinen lentää korkealla, on pörinä-äänikin korkea, kun matalalla, niin äänikin on matala.

## Orkesterinjohtaja

Jokainen saa keksiä itselleen toistuvan äänen, jonka pystyy tuottamaan ilman apuvälineitä joko suullaan tai bodypercussio-tyylisesti. Tähän voi varata vaikka n. 5 minuuttia.

Kun kaikki ovat keksineet äänensä, muodostetaan joko kuja tai rinki. Kukin saa vuorollaan olla orkesterinjohtaja eli mennä joko ringin keskelle tai kulkea kujaa pitkin ja päättää kuka on äänessä milloinkin. Kun orkesterinjohtaja koskettaa kevyesti olkapäästä jotakuta, alkaa tämä tuottaa keksimäänsä ääntä ja jatkaa niin kauan, kunnes orkesterinjohtaja koskettaa häntä uudelleen. Yhtä aikaa voi tietoenkin olla soimassa useita eri "soittimia".

**Muunnos:** Jos orkesteri soi hienosti ja homma sujuu hyvin, voi orkesterinjohtaja antaa soittimilleen eleillä ohjeita myös äänen voimakkuuteen tai tempoon esim. viuhtomalla käsiään nopeasti. Tässä harjoituksessa on myös hyvä tilaisuus tutkia sitä, millaisilla eleillä saa ilmaista, että haluaisi toisten päästävän kovaa tai hiljaista ääntä.

## Luottamus

### Kuljettaminen kämmenen, sormen, äänen avulla

Pariharjoitus. Aloitetaan niin, että kummallakin on silmät auki. Toinen kuljettaa toista edellään käsillä hartioista pitäen. → voidaan koittaa eri tavoin: silmät kiinni, yhdellä kämmenellä selästä ohjaten, kämmenet vastakkain jne.

### Puheella ohjaaminen

Pariharjoitus. Kuin kuljettaminen, mutta kuljettava pari kulkee kasvot kuljetettavaan päin. Kuljetettavalla on silmät kiinni ja kuljettava osapuoli koittaa pitää koko ajan välimatkan kuljetettavaan samana (n. metri). Pari valitsee jonkin äänen, jota kuljettava osapuoli pitää ja kuljetettava luonnollisesti seuraa.

### Mimosa

Käänteinen kuljetusleikki, eli kosketuksella ei työnnetä kuljetettavaa eteenpäin, vaan kuljetettava seuraa kuljettajan kättä.

