



Nuorisoseurat

Knoppi

-ohjaajan

LEIKKIOPAS

Knoppi-ohjaajien leikkiopas

Tässä oppaassa on erilaisia leikkejä ohjattavaksi alakouluikäisten ryhmissä. Leikit on jaoteltu tutustumis-, piirtäen tapahtuviin, liikunnallisiin, tarinallisiin, laulu-, illanvietto- ja rauhoittumisleikkeihin. Liikuntaleikkejä on jaoteltu tarkemmin ulko- ja palloleikkeihin. Useita leikkejä voi kuitenkin leikkiä sekä sisällä että ulkona. Kunkin leikin nimen perään on kirjoitettu suositusikä. Ikä on kuitenkin ohjeistus ja kyseinen leikki voi hyvin toimia myös nuorempien tai vanhempien kanssa leittäessä. 7-8 -vuotiaille tarkoitetuissa leikeissä ei vielä voi vaatia lukutaitoa tai monimutkaisen juonen ymmärrystä. Monia 7-vuotiaille sopivia leikkejä leikitään nuorten kanssa leireillä. Leikkiin heittäytymiseen vaaditaan myös rohkeutta, joka syntyy lapsen kasvaessa, tottuessa ryhmään ja oppiessa leikin. Leikin sopivuus riippuu paljon myös ryhmän rakenteesta. Myös ohjaajan taidoilla on suuri merkitys siinä, kuinka hyvin lapsi rohkenee ja viihtyy ryhmässä, siksi alussa ohjaaja voi toimia vapaaehtoisena kiinnittäjänä ja huolehtia, ettei kukaan lapsista joudu tiettyyn leikkirooliin liian pitkäksi aikaa, että jokaiselle on tarvittaessa pari ja kaikki tulevat valituksi. Etenkin tutustumis- ja ryhmäytymisleikeissä ohjaajan rooli on tärkeä. Ohjaajalta vaaditaan myös sitä enemmän tukea ja turvaa mitä pienemmästä lapsesta on kyse. Rauhallisuus, heittäytyminen leikin imuun, selkeät säännöt ja lasten apuna, tukena ja innostajana toimiminen ovat hyvän ohjaajan ominaisuuksia leikkiessä.



Koonnut **Pirita Laiho** ja taittanut **Sini-Kadrin Padilha**

Tutustumisleikit

Tässä luvussa esitellään yleisesti tunnettuja tutustumisleikkejä. Tutustuminen on kaikissa ikäryhmissä hyvä aloittaa nimistä. Nimiä voi opetella yhdistäen kirjoittamista, lausumista, rytmiä ja liikkeitä lapsien iästä ja ryhmän ominaisuuksista riippuen. Nimien opettelusta edetään ryhmäyttävien leikkien kautta leikkeihin, joissa lasten välinen side on vahvistunut sen verran, että voidaan esimerkiksi pitää kädestä kiinni. Tutustumisleikeissä tarvitaan ohjaajan taitoja lasten rohkaisemiseksi ja tutustuttamiseksi sekä vahvan ja hyvin toimivan ryhmän muodostamiseksi. Samoja tutustumisleikkejä leikkivät lapset ja nuoret. Leikkeihin kannattaa kuitenkin tutustua etukäteen ja pohtia mikä tutustumistapa sopisi parhaiten ohjattavalle ryhmälle. Leikkejä voi toistaa eri muodoissa, mutta yhtä leikkiä ei kannata venyttää liian pitkään. Kun lapset vielä ovat innostuneita, voidaan siirtyä seuraavaan leikkiin.

Janat (yli 7-v)

Leikkijät settuvat riviin tai puolikaareen. Sovitaan mikä on janan alkupää ja mikä on loppupää. Ohjaaja sanoo: Menkää janalle etunimenmukasesä aakkosjärjestyksessä, A on täällä päässä ja Ö tällä. Tämän jälkeen leikkijät menevät janalle omalle kohdalleen. Jos leikkijät ovat vieraita toisilleen, tehtävänä on kysyä vieriseltä, mikä sinun nimesi on, ja sen jälkeen vertailla, miten janalla sijoitutaan. Janalle voidaan asettua myös syntymäpäivän/kuukauden mukaan (ei vuosi) Sukan värien mukaan, hiusten piteuden tai värin mukaan. Osallistujilta voi myös kysyä vaikeampia kysymyksiä, kuten mitä pidät suklaasta tai salmiaksi, tai vuodenajoista tms.

Minä pidän, en pidä (yli 5-v)

Muodostetaan piiri. Ohjaaja menee vapaaehtoisena piirin keskelle ja sanoo: "Minä pidän piirretyistä elokuvista". Kaikki, jotka pitävät piirretyistä elokuvista, myös ohjaaja, vaihtavat paikkaa. Joka jää paikatta, siirtyy piirin keskelle ja kertoo asian, josta pitää. Toinen kierros voidaan leikkiä asioilla, joista ei pidä. Piiri tulee pitää niin tiiviinä, että yksi jää paikatta piirissä ja pääsee keskelle.

Voidaan leikkiä myös niin, että yksi menee tilassa toiseen paikkaan, ja sanoo: Minä pidän kesästä. Kaikki jotka pitävät kesästä, menevät sanojan luokse. Ja valitaan seuraava sanoja.

Nimi ja liike (yli 5-v)

Kokoonnutaan piiriin. Yksi leikkijä aloittaa kertoen nimensä ja tehden sen perään keksimänsä liikkeen. Kaikki toistavat nimen ja liikkeen. Tämä jatkuu kunnes koko piiri on käyty läpi. Haastavampi versio leikistä syntyy, kun ennen omaa nimeä ja liikettä toistetaan edellisten leikkijöiden nimet ja liikkeet koko piiriin voimin. Leikin voi toteuttaa myös vaihtamalla liikkeen rytmiin (tömistely, taputtaminen, rytmit soittimilla tms). Leikkiä voi jatkaa isompien kanssa esimerkiksi toisilla nimillä, sukunimillä, kotikaupungilla jne.

Rytmiloru kerro kerro ystävä oi (yli 3-v)

”Kerro kerro ystävä oi, mikä on sun nimesi ja kuinka se soi”.

Lorua lukien taputetaan vuoronperään omiin reisiin ja käsiin. Leikkijät sanovat vuorotellen nimensä ja tekevät nimen mukaisen rytmin. Kaikki toistavat nimen ja rytmin. Saman voi tehdä seisten, jolloin rytmin kohdalla on liike.

Lopuksi istutaan piiriin ja puretaan leikki eli käydään läpi mysteeriroolit: jokainen kertoo kuka luulee olevansa, millaisia vihjeitä sai muilta ryhmäläisiltä sekä mikä oli mahdollisesti ratkaisevin vihje. Vierustoveri auttaa lappusen pois toisen selästä, jolloin todellinen rooli paljastuu. Jokaiselle voidaan antaa aplodit hienosta roolin haltuunotosta, perusteluista sekä oikein arvaamisesta.

Nimet ja rytmi (yli 7-v)

Reidet, kädet, oikea peukku olan yli (oma nimi) vasen peukku olan yli, (vieras nimi). Leikkijät kokoontuvat piiriin. Vieraan nimi voidaan valita satunnaisesti ryhmästä, sen ei tarvitse olla vieruskaveri. Jos leikkiä leikitään vain yksi kierros, jokainen saa yhden vuoron. Leikki päättyy, kun sanotaan vieraan nimi, joka on jo sanottu. Vanhempien, tuttuneiden ja innostuneiden leikkijöiden kanssa leikkiä voidaan vaikeuttaa

muutaman kierroksen jälkeen kääntämällä rimpsu toisinpäin: vieras nimi, peukku, oma nimi, peukku, kädet ja reidet. Taitava ohjaaja voi keksiä leikistä erilaisia helpompia tai vaikeampia variaatioita lapsiryhmän mukaan. Lisäkierroksilla voidaan lisätä vauhtia ja tiputtaa leikkijöitä.



Kirjaimia (yli 7-v)

Lapsi muodostaa kehollaan etunimensä ensimmäisen kirjaimen. Tähän voi käyttää koko kehoa tai vaihtoehtoisesti pelkkiä sormia, käsiä tai jalkoja. Kirjaimet voi muodostaa seisten tai makuuasennossa. Kirjaimen tekoon voi myös pyytää kaverin avuksi. Lopuksi käydään läpi kaikkien nimet.

Bingoa nimillä (yli 9-v)

Tämän leikin leikkiseen tarvitaan luku- ja kirjoitustaitoa. Leikki toimii hyvin ryhmän tutustuttaessa toisiinsa ja opetellessa toistensa nimiä. Nimibingoon voidaan tehdä valmiiksi bingoruudukko, joka kopioidaan leikkijöille. Hyvä määrä ruutuja on esimerkiksi 4 vaakatasossa ja neljä pystysuunnassa (16 ruudun ruudukko). Jokaisessa bingoruudussa tulisi lukea jokin tieto (juon kaakaota, minulla on isosisko, kuuntelen Robinia, omistan koiran jne), joten ruutujen pitää olla riittävän suuria. Tarkoituksena on löytää ryhmässä kiertelemällä ja kyselemällä henkilö, joka juo kaakaota, jolla on isosisko tai joka kuuntelee Robinia. Kun leikkijä löytää henkilön, jonka kohdalla ruudun tieto pitää paikkansa, merkitään henkilön nimi ruutuun. Leikkijä yrittää saada neljä vierekkäistä nimeä vaaka- tai pystysuunnassa. Siinä onnistuessaan hän huutaa bingo. Ensimmäinen on voittaja.

Nimienjuna (yli 9-v)

Istutaan ringissä. Ensimmäinen aloittaa: ”Matkustan junalla ja otan mukaani...” kertoen vasemmalla puolella istuvan nimen. Seuraava jatkaa kertoen kaksi edellistä nimeä ja viimeisenä oman nimensä. Tämä jatkuu, kunnes kaikkien nimet on käyty läpi.

Kuuluisuus vai satuolento? (yli 10-v)

Leikinvetäjä tekee leikkijöiden lukumäärää vastaavan määrän lappuja. Jokaiseen kirjoitetaan kuuluisan ihmisen tai satuolennon nimi. Laput kiinnitetään jokaisen selkään katsomatta omaa lappua. Lappujen ollessa paikoillaan, liikutaan kysellen toisilta kysymyksiä, joihin voi vastata ainoastaan ”kyllä” tai ”ei”. Jokaisen tehtävänä on selvittää, mitä olentoa tai ihmistä hän esittää.

Japanilainen turisti Lapissa / Tuhkimo tanssiaisissa (yli 10-v)

Ohjaaja tai ryhmä kirjoittaa pienille lapuille johonkin haluttuun teemaan sopivia rooleja. Esim. ammatit, Disney-hahmot, Joulupukinmaa jne. Laput kiinnitetään (maalariinteipillä) osallistujien selkään niin, että he eivät näe mikä rooli kenellekin tulee. Mukana rooleissa voi olla myös tuntematon henkilö tai kaksi samaa roolia. Ohjaaja kertoo, että te olette nyt erilaisia ihmisiä/henkilöitä/hahmoja paikassa x ja lähdette liikkumaan sekä kohtaatte toisianne. Toisen rooli tarkistetaan selästä ja aloitetaan keskustelu, jossa molemmat saavat hieman vihjeitä annetuista roolista. Esim. Japanilaiselle voisi esittää kysymyksiä hitaasti englanninkielellä "Hello! Where are you from? Do you like snow?" Liikaa ei tule kuitenkaan paljastaa, jotta leikki ei kenenkään osalta kävisi tylsäksi ja loppuisi lyhyeen. Ei siis: "Hello! You must be from Japan! Here is map for you!" Osallistujat kiertävät niin, että jokainen kohtaasi toisensa ja vaikka useampaa kertaan. Kun osallistuja alkaa hahmottaa omaa rooliaan ja on valmis heittäytymään leikin vietäväksi, voi hän alkaa eläytyä mysteerisen roolihahmonsa mukaisesti (liikekieli, elekieli, murre, puherytmi, oletettava status ja käytös parin roolia kohtaan). Jos leikissä on kyse diskosta voi taustalle laittaa musiikkia soimaan. Ohjaaja tarkkailee tilannetta ja seuraa kohtaamisia sekä päättää leikin noin 5 minuutin kuluttua tai kun ryhmä kokee olevansa valmis. Ohjaaja voi myös pyytää joitakin osallistujia hetkeksi vain seuraamaan toisten roolien kohtaamisia. Lopuksi istutaan piiriin ja puretaan leikki eli käydään läpi mysteeriroolit: jokainen kertoo kuka luulee olevansa, millaisia vihjeitä sai muilta ryhmäläisiltä sekä mikä oli mahdollisesti ratkaisevin vihje. Vierustoveri auttaa lappusen pois toisen selästä, jolloin todellinen rooli paljastuu. Jokaiselle voidaan antaa aplodit hienosta roolin haltuunotosta, perusteluista sekä oikein arvaamisesta.

Lankakerän heittäminen (yli 7-v)

Lankakerää heiteltäessä on hyvä osata jo jonkin verran ryhmän jäsenten nimiä. Istutaan piiriin. Ohjaajalla on lankakerä. Ohjaaja sanoo oman nimensä ja henkilön nimen, jolle lankakerän heittää. Kerän heittäminen jatkuu niin että sanotaan aina sen nimi, joka on lankakerän heittänyt, oma nimi ja sen nimi jolle kerän heittää. Pienempien kanssa leikkiä voi leikkiä niin, että sanotaan vain oma nimi ja sen nimi kenelle kerä heitetään. Heittäminen jatketaan niin kauan, että jokainen on saanut kerän kerran. Ohjaaja voi kertoa, että nyt on syntynyt kaveriverkko ja kaikki langasta kiinni pitävät ovat kavereita keskenään. Lopuksi lanka keritään edeten viimeisestä ensimmäiseen.

Nimi ja hernepussi (yli 7-v)

Leikkijät istuvat ringissä. Ohjaaja aloittaa sanomalla oman nimensä ja liittäen siihen nimen ensimmäisellä kirjaimella alkavan eläimen (Henna heinäsiirikka). Leikki alkaa nimikierroksen loputtua. Hernepusi heitetään ringissä istuvalle lapselle ja sanotaan tämän nimi ja nimikkoeläin.



Salainen kirjeystävä (yli 9-v)

Leikit salainen kirjeystävä ja sukkamurhaaja sopivat mainiosti yön yli leireille ja pitävät ryhmän kesken jännitystä yllä koko leirin ajan. Nämä leikit sopivat hyvin alakoulun 3.-6.-luokalle, kuitenkin ryhmästä riippuen. Ohjaajan tulisi huolehtia, ennen kirjeystävän leikkimistä, että ryhmä on sellainen, ettei kirjeitä käytetä kiusaamiseen tai muuhun huonoon käytökseen. ”Murhaajaleikit” (esim. silmäniskula ”murhaaminen”) toimivat loistavasti yläkouluikäisten ryhmässä.

Lapset kirjoittavat ensimmäisenä iltana kukin erilliselle lapulle nimensä. Ryhmässä leikki voi kestää esimerkiksi neljän kerran ajan. Laput kootaan ja sekoitetaan. Kukin nostaa itselleen yhden lapun ja lukee sen näyttämättä muille. Jos tulee oma nimi, lappu vaihdetaan. Askarrellaan postilaatikko (rasia, pahvilaatikko tms.), johon jokainen kirjoittaa joka päivä nimettömänä kirjeen henkilölle, jonka nimi oli omassa lapussa. Kirjeet jaetaan joka päivä iltaohjelmassa tai muussa sopivassa tilanteessa. Kirjekaveri salataan viimeiseen iltaan asti, jolloin yksi leikkijöistä lähtee halaamaan tai kättelemään kirjekaveriaan ja tämä omaansa, kunnes kaikille on selvinnyt oma kirjekaveri.

Sukkamurhaaja (yli 10-v)

Lapset kirjoittavat kukin erilliselle lapulle nimensä. Jokainen nostaa itselleen yhden nimen. Jos tulee oma nimi, saa uuden lapun. Peliäika sovitaan etukäteen. Se voi kattaa muutamia harrastuskertoja ja ohjaajat voivat sopia lasten kanssa ajat, jolloin leikki ei ole voimassa. Esimerkiksi ruokailun ajaksi leikki keskeytetään. Lapulla oleva nimi on henkilö, joka pitää yrittää nähdä ilman sukkaa (tai muuta sovittua esinettä) kyseisenä kellonaikana. Jalassa olevaa sukkaa ei lasketa. Jos leikkijänäkee lapussa olevan henkilön ilman kyseistä asiaa, hän menee tämän luokse ja sanoo ”lähetän sinut Tampereelle”, jolloin leikkijä joutuu pois pelistä ja murhaaja saa murhatun nimilapun ja lähtee metsästäämään seuraavaa uhria. Viimeisenä iltana sitkeimmät palkitaan. Leikki voi loppua aiemmin, jos joku onnistuu ”murhaamaan” muut leikkijät.

Sanaleikit

Sanaleikit ovat mainio tapa innostaa 7-8-vuotiaita oppimaan kirjaimia ja pohtimaan erilaisia sanoja. Nuorten kanssa leikit toimivat bändien tai näyttelijöiden nimillä. Nuoret voivat harjoitella yhdyssanoja keksimällä yhdyssanarimpsuja niin, että yksi aloittaa esimerkiksi sanomalla kissa, toinen jatkaa kissapeto, kolmas kissapetoeläin, neljäs, kissapetoeläinlaji. Tämä jatkuu, kunnes joku unohtaa yhden sanan välistä. Sääntönä on, että oma sana on yhdyssana edellisen sanoman sanan kanssa. Sanaleikeistä voi muokata erilaisia versioita ryhmän iän, osaamisen ja kiinnostuksen mukaan. Sanaleikkejä käytetään oppimisen ja muistin välineinä ja apuna myös koulussa.

Kirjaimia (yli 7-v)

Sanoja keksitään leikin alussa päätettävän teeman (eläinlajit, lelut, soittimet, kouluaineet, bändit) mukaan. Ensimmäinen aloittaa eläimellä koala, joka alkaa kirjaimella k. Seuraava jatkaa keksien sanan viimeisellä kirjaimella alkavan sanan (a-kirjain, antilooppi). Tarkoituksen on keksiä mahdollisimman paljon eri kirjaimilla alkavia eläimiä. Ohjaaja voi vetää käytetyt aakkoset yli ja auttaa keksimään eläimiä näyttämällä kuvia nuorimille. Pienimmille leikki on vielä haastava, mutta jos ryhmä on rohkea, on tämä mainio harjoitus sanojen ja aakkosten opetteluun. Kirjaimia voidaan myös kirjoittaa ylös näkyville leikin edetessä. Vanhemmat voivat luetella esimerkiksi laulajia tai bändejä.

tämä on
mainio sanojen
ja aakkosten
opetteluun

Yhdyssanoja (yli 9-v)

Leikkijöiden istuessa ringissä, ensimmäinen sanoo yhdyssanan (villa-matto). Seuraava keksii yhdyssanan, joka alkaa sanalla matto (matto-pyykki). Seuraavan tulee keksiä yhdyssanan, joka alkaa sanalla pyykki (pyykiteline).



Ryhmäytymistä luovien harjoitusten avulla

Yhteisöllinen piirtäminen (yli 7-v)

Tutustumisharjoituksena voidaan käyttää piirtämistehtävää. Jaetaan ryhmä puoliksi, niin, että jokaisella on vastassaan joku henkilö. Toinen puoli ottaa paperin ja kynän ja alkaa piirtämään vastapäätä olevasta henkilöstä muotokuvaa. Toiminta kuitenkin keskeytetään noin puolen minuutin piirtämisen jälkeen ja jokainen siirtyy seuraavan vastassa olevan kohdalle ja jatkaa edellisen piirtäjän aloittamaa muotokuvaa noin puolen minuutin ajan. Sama toistuu niin monta kertaa, että jokainen on saanut piirtää kaikkiin papereihin. Näin kaikkien kädenjälki näkyy jokaisen henkilön muotokuvassa. Kun homma on valmis, niin osat vaihtuvat.

Lopuksi jokainen vuorollaan esittelee itsensä kuvan avulla kertoen miksi se on erityisen onnistunut ja kuvaa itseä niin hyvin. Kuvat voidaan ripustaa seinälle vierekkäin ”luokkakuvaksi”.

Leikkiä voidaan leikkiä myös niin, että jokainen sattumanvaraisesti kahden eteen tulevan lapsen muotokuvan kaulasta ylöspäin vasemmalla kädellä (vasenkätiset oikealla). Lopuksi lapset kertovat, mitä hauskaa he löytävät itseään esittävistä kuvista ja miksi se heidän mielestään sopi hyvin juuri heihin. Esimerkiksi: ”Tykkään tästä kuvasta, koska tässä mulla on iso nenä ja mulla on oikeesti tosi hyvä hajuaiisti”. ”Tää kuva on hyvä, koska mulla on tosi pitkä tukka ja mä kasvatan sitä just pidemmäksi”. Ennen leikkiä lapsille tulisi tarkentaa, ettei kenestäkään piirretä mitään, mistä tulee pahamieli ja kaikki kuvat saavatkin olla hassuja, koska ne on tehty väärällä kädellä.

Piirrosasiaksi voidaan valita myös joku teema, esim ilo. Kaikki aloittavat piirtämisen ja hetken päästä paperit lähtevät kiertoon. Ohjaajaa päättää, montako kierrosta samaa teemaa piirretään. Lopuksi katsotaan kaikkien yhteiset kuvat.

Kukan terälehdet (yli 9-v)

Välillä lapset täytyy jakaa pienempiin ryhmiin työrauhan säilymiseksi tai eri asioiden tekemiseksi ryhmässä samanaikaisesti. Leikki sopii hyvin harjoitukseksi ennen ryhmätehtäviä, koska sen avulla lapset pohtivat ryhmänsä ja omia hyviä puoliaan, motivoituvat työskentelemään yhdessä ja oppivat ryhmätyöskentelyä.

Ohjaaja jakaa ryhmä noin neljän hengen joukkueisiin ja piirtää kaikkien näkyville kukan, jonka keskelle ryhmäläiset kirjoittavat neljä asiaa, jotka yhdistävät ryhmää. ►

Kullekin ryhmän jäsenelle piirretään oma terälehti, johon kirjataan neljä asiaa, jotka erottavat ryhmän jäsenen muista. Ohjaajan on hyvä painottaa, että erottavien asioiden tulisi olla positiivisia taitoja tai ominaisuuksia, joita muilla ryhmäläisillä ei välttämättä ole, ja joita voidaan siksi hyödyntää yhteisessä työskentelyssä. Harjoitus voidaan toteuttaa myös kokoamalla pelkästään ryhmän hyviä puolia.

Sarjakuvan tekeminen (yli 7-v)

Välineet: Paperia, kyniä, kumeja, teroittimia, viivoittimia ja värikyniä. Ohjaajalla voi olla etukäteen mietittynä joitakin sarjakuvan aiheita (esim. koulu, kesäloma, eläimet, elokuvat). Lisäksi ohjaajalla voi olla mukanaan paperille tulostettuna valmiita 6-8 kuvan sarjakuvapohjia. Pienempien kanssa voi tarvittaessa aloittaa kolmen ruudun sarjakuvalla.

Harjoituksen ohjaaja valmistelee tilan niin, että jokaiselle ryhmäläiselle löytyy tilasta oma paikka ja tarvikkeet ovat helposti kaikkien saatavilla.

Harjoituksen vetäjä antaa ryhmälle ohjeet sarjakuvan piirtämisestä sekä antaa vinkkejä siitä, miten sarjakuva kannattaa toteuttaa paperille. Konkreettiset esimerkit helpottavat lapsia hahmottamaan asiaa:

Aloita sarjakuva tekeminen ideoimalla tarina. Sarjakuvan piirtäminen kannattaa aloittaa luonnostelemalla lyijykynällä ensin suttupaperille. Mieti myös, miten jaksotat tarinan ruutuihin. Piirrä ruudukko. Ruudukko voi täyttää koko paperin tai paperiin voi ruudukon ulkopuolelle jättää tilaa otsikolle. A4-kokoiselle paperille sopiva määrä ruutuja on 6-8 kappaletta. Ruutujen ei tarvitse olla tasakokoisia tai samanmuotoisia ("ruudut" voivat halutessasi olla vaikka sydämen muotoisia). Mieti, mitä aiot ruutuihin piirtää ja päätä sitten, millaisen ruudukon haluat. Sarjakuva voi olla värillinen tai mustavalkoinen. Piirtämisessä voit käyttää tehostekeinoja, kuten varjostuksia, zoomausta tai vauhtiviivoja. Varjostukset kannattaa tehdä näkyviksi, sillä ne luovat kuvaan tunnelmaa ja eloisuutta. Vauhtiviivat kuvassa hahmon perässä tuovat ilmi, että hahmolla on kiire ja zoomauksella voit tarkentaa jotain kuvan tärkeää yksityiskohtaa. Sarjakuva voi sisältää vitsin tai siinä voi olla kunnollinen juoni. Puhekuplan koko tulee suhteuttaa kuvaan ja puhekuplan sisältöön sopivaksi. Ruutuun kannattaa ensin kirjoittaa teksti ja vasta sitten piirtää puhekupla tekstin ympärille. Näin puhekuplasta tulee oikean kokoinen. Puhekupla tulee asetella niin, ettei se peitä kuvan tärkeitä kohtia. Usein puhekuplat asetellaan ruudun ylälaitaan. Muista myös, että puhekuplaa ei aina tarvita, vaan kuva voi riittää kertomaan kaiken oleellisen. Alkuohjeistuksen jälkeen sarjakuvaa saa alkaa työstämään joko yksin tai pienessä ryhmässä. Harjoituksen vetäjä voi kierrellä antamassa ohjeita ja vinkkejä ja häneltä voi myös pyytää apua.

Värejä- mielikuvaharjoitus (yli 10-v)

Värejä- mielikuvaharjoituksessa tutkitaan omaa luovuutta ja työskennellään parin kanssa tai pienissä ryhmissä.

Ryhmä jaetaan pareiksi tai kolmen hengen pienryhmiksi. Jokaiselle ryhmälle annetaan värikynä/tussipaketista yksi kynä, jotta saadaan eriväriset tiimit. Jokaiselle ryhmälle jaetaan myös A4- kokoinen paperiarkki. Ryhmien tulee keksiä tämän värin mukaisia sanoja tai sanapareja.

Esim. Punainen kynä: sydän, tiili, ruusu, punaiset posket, mansikkajäätelö jne. Harjoituksen avulla osallistuja pääsee käyttämään mielikuvitustaan ja kehittämään kuva/sana ilmaisuaan. Pohdintaan käytetään aikaa 5-15 minuuttia ja sanat luetaan ääneen. Harjoitetta voi myös jatkaa siten, että muodostetaan keksityistä sanoista runo tai laulu. Esim. "Punaiset posket maistuvat mansikoille."

Harjoite on mahdollista kokeilla myös kuvallisesti. Ryhmät valitsevat muuttaman keksityn sanan ja tekevät niistä yhdessä piirustuksen, maalauksen tai lehtileikekollaasin.



Liikuntaleikit

Lennä lennä (yli 3-v)

Leikkijät ovat leikkialueen (salin/kentän) toisessa päässä. Leikinjohtaja huutaa erilaisia asioita, jotka lentävät ja eivät lennä.

Kun leikinjohtaja huutaa asian joka lentää esim. "lintu lentää" tai "helikopteri lentää", leikkijät vastaavat "joo" ja juoksevat leikkialueen toiseen päähän. Voi myös liikkua lentävän asian lailla.

Kun asia ei lennä leikkijät pysyvät paikallaan. Etenkin pienten lasten kanssa lapista on hauskaa, kun leikinjohtaja on vähän hölmö ja väittää, että jokin ei lentävä asia lentää. Esim. "Verhot lentää" "Kengät lentää". Huudettava asia voi olla jotain muuta kuten syötävää, kulkuneuvo.

Liikkeen siirto (yli 7-v)

Liikkeen siirto onnistuu sekä ringissä paikallaan tai hölkäten. Yksi aloittaa tehden liikkeen, jota ringissä jatketaan vasemmasta vieruskaverista alkaen. Liikkeen siirtoa voidaan tehdä liikuntaleikkinä ja lämmittelynä ryhmän liikkuesssa jonossa jatkuvasti eteenpäin (Seuraa johtajaa). Jonon ensimmäinen juoksija tekee juoksiesseen valitsemaansa liikettä, jota muut jonossa olijat matkivat. Hetken kuluttua jonon ensimmäinen juoksee jonon viimeiseksi. Liikkeen siirtoa jatkuu niin kauan, kunnes kaikki ovat saaneet olla jonon ensimmäisinä. Johtaja voi esimerkiksi tapputtaa käsiään, nostaa kädet päänsä päälle, kiertää esteitä, hyppiä jne. Leikki on sitä hauskenpi, mitä hassumpia liikkeitä johtaja keksii. Leikin avulla saa myös palelevat lapset lämpimiksi.

Maa meri laiva (yli 5-v)

Maahan piirretään noin 5 metrin välein kolme samansuuntaista viivaa. Voidaan myös käyttää liikuntasalin viivoja. Viivat ovat nimeltään maa, meri ja laiva (yksi kutakin). Leikkijät juoksevat nopeasti viivalle, jonka ohjaaja huutaa. Väärälle viivalle juoksijat tai ne, jotka ovat viivojen välissä, kun huudetaan seuraava viiva, jäävät kiinni ja voivat toimia huutajina. Kun leikki on tuttu, huutaja voi hämätä ja huutaa välillä eri sanan esim. "maatukikohta" tai "merihylje".

Säkkijuoksu (yli 7-v)

Ohjaaja jakaa jokaiselle leikkijälle säkin. Sisällä leikkiessä voidaan käyttää esimerkiksi jätesäkkejä. Säkki sidotaan vyötärölle niin, että jalat ovat sisällä säkissä. Leik-

kijät lähtevät etenemään lähtöviivalta merkistä. Ensimmäisenä maaliin päässyt, voittaa. Säkkijuoksussa pärjää esimerkiksi tasahyppelyin tai lyhyillä juoksuaskeleilla. Ohjaaja ei kuitenkaan opasta etenemistekniikkaa, jotta lapset pääsevät itse keksimään ja kokeilemaan eri etenemistapoja. Juoksuun tulee haastetta, jos kädetkin jätetään säkin sisälle.

Tuhattjalkainen (yli 7-v)

Ohjaaja jakaa leikkijät joukkueisiin, joissa on korkeintaan kymmenen henkeä. Joukkueet asettuvat lähtöviivalle jonoissa, joissa jokainen pitää edellä olevan vyötäröstä kiinni. Ohjaajan antaessa merkin, joukkueet juoksevat maaliin irrottamatta otettaan. Jos ote irtoaa, joukkue putoaa pelistä tai vaihtoehtoisen säännön mukaan, palaa lähtöviivalle ja aloittaa alusta. Joukkue, joka ensimmäisenä pääsee maaliin jokaisen kädet yhä edellä olevan vyötärössä kiinni, on voittaja. Haastetta leikkiin saa, kun ensimmäinen asettaa kädet lattialle ja muut ottavat edessä olevan nilkoista kiinni.

Haarahippa (yli 6-v)

Valitaan kiinniottaja, joka yrittää ottaa muita kiinni. Kiinnijäänyt pysähtyy leveään haaraseisontaan. Kiinnijääneen voi pelastaa ryömimällä tämän jalkojen välistä. Kiinniottaja yrittää saada kiinni myös pelastajia. Jos kiinniottaja ei onnistu saamaan ketään kiinni, ohjaaja voi määrätä lisää hippoja tai vapauttaa ensimmäisen hipan ja ottaa toisen tilalle. Leikki loppuu kaikkien jouduttua kiinni.



Parihippa (7–12-v)

Pari hippaa leikitään, kuten muutakin hippaa, mutta kiinniottajana on toisiaan kädestä kiinni pitävä pari. Myös karkuunjuoksijat ovat pareja. Uuden parin jäädessä kiinni, se joko liittyy osaksi entistä hippaparia ottamalla kädestä kiinni tai jatkaa omana parinaan entisen kanssa toisten kiinniottamista. Uusi kiinni jäänyt hippapari voi vapauttaa edelliset hipat juoksijoiksi. Hauskimmillaan leikki on kuitenkin silloin, kun kiinni jääneistä hipoista muodostuu pitkä jono tai silloin kun kiinni otavia hippapareja on useita erillään.

Susi-kivi-lammas-hippa (yli 7-v)

Yksi on susi (=hippa), yksi on lammas (=kiinniottettava), loput ovat kiviä maassa. Susi pyydystää lammasta. Lammas pelastuu hyppäämällä kiven yli. Lampaasta tulee tällöin kivi, kivistä susi ja sudesta lammas. Ainoastaan lammas voi hypätä kiven yli. Jos susi saa lampaan kiinni, osat vaihtuvat.

Patsashippa (yli 7-v)

Leikitään, kuten tavallista hippaa, mutta hipan ottaessa kiinni, jäädään patsaaksi paikalleen. Pelastamaan pystyy, jos tekee samanlaisen asennon kiinnijääneen edessä. Hippa vaihtuu/peli päättyy ohjaajan päätöksestä tai kun hippa on saanut muutettua kaikki patsaiksi.

Seinähippa (yli 7-v)

Seinähippassa tarvitaan katkeamaton seinäpinta. Turvassa ollaan, kun leikkijän käsi koskettaa seinää. Kätensä irrotettuaan, leikkijän täytyy juosta toiselle seinälle, hipan yrittäessä ottaa leikkijöitä kiinni. Kun hippa saa leikkijän kiinni, tästä tulee uusi kiinniottaja, ja entinen hippa pääsee leikkijäksi. Sääntönä on, että edellinen hippa on turvassa kolmen seuraavan kiinnioton ajan. Seinä on turva 15 sekunnin ajan, jonka jälkeen sitä koskeva leikkijä palaa ja hänestä tulee uusi kiinniottaja. Seinästä käden irrottaessaan palaa, jos ottaa seinästä uudestaan kiinni ennen kuin on käynyt vastakkaisella seinällä.

Kottikärryviesti (yli 8-v)

Viestijoukkueet (2 lasta/kottikärry, kottikärry voi olla joukkueessa kolmesta eteenpäin) ovat jonossa lähtöviivan takana. Joukkueiden ensimmäiset ovat etunoja-asennossa. Jälkimmäiset ottavat ensimmäistä jaloista kiinni, nostaen ne ylös. Merkistä ensimmäinen lähtee etenemään käsien varassa, jälkimmäisen kannatella häntä jaloista, eli työntäen kottikärryjä. Sovitulla kääntöpaikalla ensimmäisestä tulee työntäjä ja jälkimmäisestä kottikärry. Kottikärryn palattua lähtöviivalle joukkueiden



seuraavat kottikärryt lähtevät liikkeelle. Nopeimmin kaikki kottikärrynsä maaliin saanut joukkue on voittaja. Haastetta saa asettamalla matkalle (turvallisaa) kierrettäviä tai yli mentäviä esteitä.

Herneviesti (yli 9-v)

Ryhmä jaetaan joukkueisiin, joista jokaiselle annetaan pyykkipoika. Tietyn matkan päässä lähtöviivasta on herneitä täynnä oleva astia. Joukkueen tehtävänä on kuljettaa pyykkipojalla mahdollisimman monta hennettä omaan kulhoonsa. Joukkue, jolla on eniten herneitä, voittaa.

Kalaverkko (yli 9-v)

Leikkijät kulkevat vapaasti tilassa, yksi toimii pelinjohtajana. Pelinjohtaja huutaa jonkin kalaverkon hahmoista ja leikkijöiden tulee muodostaa hahmo mahdollisimman nopeasti. Aluksi kannattaa harjoitella muutamia kertoja eri hahmoja ilman pudottamista. Hitaimmin tai väärin hahmon muodostanut henkilö / pari tippuu aina jokaisen hahmon kohdalla pois ja näin leikkijät vähenevät, kunnes lopulta jäljellä ovat enää voittajat.

Kalaverkko	=	Kaikki piirissä, kädet käsissä
Hummeri	=	Pari, selät vastakkain, kyynärkoukkuote
Taskurapu	=	Pari, toinen leikkijä kyykyssä, sormet tuntosarvina ja toinen seisaaltaan takana, kädet kyykyssä olevan olkapäillä
Simpukka	=	Pari, kädet käsissä
Katkarapu	=	Pari, istutaan peräkkäin

Kuuma peruna (yli 6-v)

Kuuma peruna -leikissä kaikki osallistujat istuvat ringissä. Porukasta valitaan yksi "perunanetsijä", joka seisoo piirin ulkopuolella kasvot poispäin muista. Kuumana perunana voi toimia hernepusi, pallo tai vastaava esine, jota kuljetetaan leikkijältä toiselle piirissä. Kun etsijä huutaa "Kuuma peruna!", se, jolla on peruna liittyy perunanetsijöihin. Uusi etsijä valitsee numeron, johon asti etsijät laskevat hiljaisella äänellä ennen kuin huutavat "Kuuma peruna!" Leikkiä jatketaan, kunnes viimeisestä tulee perunanetsijä.



Tuolileikki (yli 7-v)

Leikissä on tiiviissä piirissä tuoleja, yksi vähemmän kuin osallistujia. Leikkijät seisovat tuolien ympärillä. Musiikin alkaessa soida aletaan kiertää tuoleja myötä päivään. Musiikin loppuessa jokainen leikkijä yrittää ehtiä vapaana olevalle tuolille istumaan. Tuolilta jäänyt putoaa pois. Jokaisen putoajan kohdalla poistetaan myös yksi tuoli. Lopussa jäljellä on kaksi leikkijää ja yksi tuoli. Se, joka ehtii istua viimeiselle tuolille, on voittaja.

Svish! – Boing! – Bang!

Ollaan piirissä, ohjaaja laittaa kuvitteellisen pallon kiertämään. Pallo voidaan äänimerkin kera siirtää seuraavalle kolmella eri tavalla:

- 1. SVISH** Siirretään pallo heilauttamalla käsiä jommallakummalla puolella sinua olevalle henkilölle
- 2. BOING** Käännyttään kohti palloa tarjoavaa, nostetaan kädet ja torjutaan pallo, pallo vaihtaa suuntaa
- 3. BANG** Heitetään pallo valitulle henkilölle (ei viereiselle), muistetaan katse!

Mikä tahansa vaihtoehto on aina käytettävissä. Voidaan toteuttaa myös pudotuspelinä. Opetellaan ensimmäisellä kahdella kierroksella niin, että kaikki muistavat mitä minkin äänimerkin kohdalla tuli tehdä. Nopeutetaan tahtia ja vaihdetaan useita kertoja suuntaa.

Palloleikit

Polttopallo (yli 7-v)

Liikuntasalissa rajataan lattiasta teipillä tai kartioilla riittävän suuri, ympyrän tai neliön muotoinen alue ryhmän koko huomioiden. Ulkona peliä voi pelata esimerkiksi hiekkakentällä, jolloin alueen pystyy merkitsemään maahan "piirtämällä".

Yksi ryhmäläisistä valitaan polttajaksi ja polttaja jää rajatun alueen ulkopuolelle. Muut ryhmäläiset siirtyvät rajatun alueen sisäpuolelle. Polttaja heittää palloa pelaajia kohti ja koettaa osua heihin. Alueen sisäpuolella oleva pelaaja saa väistellä palloa parhaansa mukaan. Jos pallo osuu pelaajaan, siirtyy hän alueen ulkopuolelle polttamaan muita alkuperäisen polttajan seuraksi. Pelin tavoitteena on polttaa kaikki pelaajat pelialueen sisäpuolelta. Pelin voittaja on se, joka on viimeisenä alueen sisäpuolella.

Ohjeita: Palloa heitetään pelaajiin päästä alaspäin, jotta mahdollisilta vahingoilta välttytään. Pelaajia ohjeistetaan olemaan heittämättä liian kovaa. Polttopalloa kannattaakin pelata pehmeällä pallolla.

Tornipallo (yli 9-v)

Pelialue rajataan aluksi kartioilla. Hulavanteet sijoitetaan molemmille puolille pelialuetta. Ryhmäläiset jaetaan kahteen eri joukkueeseen ja ryhmäläisille voidaan jakaa joukkueiliivit.

Joukkueet valitsevat keskuudestaan yhden jäsenen torniksi, joka menee seisomaan vastustajajoukkueen hulavanteen sisäpuolelle. Pelin vetäjä käynnistää pelin heittämällä pallon pelialueen keskelle. Pelin tavoitteena on saada toimitettua pallo oman joukkueen tornille heittelemällä palloa oman joukkueen kesken. Vastustajajoukkue yrittää napata pallon, kun siihen tulee mahdollisuus. Kun torni saa pallosta kopin, saa kyseinen joukkue pisteen ja pisteen tekijästä tulee uusi torni. Pelin voittaa se joukkue, joka on saanut peliajan puitteissa enemmän koppeja omalle tornille.

Säännöt: Pallo kädessä ei saa liikkua. Toisen joukkueen pelialueelle ei saa mennä. Pallon saa kuitenkin napata toisen joukkueen alueelta, mikäli sen saa napattua ilman, että astuu pois omalta pelialueelta.

Vilttipallo (yli 7-v)

Ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen. Joukkue avaa viltin niin, että jokainen ryhmäläinen saa viltin reunasta kiinni.

Pelaajat alkavat kopittelemaan palloa viltiltä toiselle niin, ettei pallo käy maassa. Jos pallo tippuu, pallon syöttänyt joukkue saa pisteen. Voittaja on se joukkue joka saa eniten pisteitä peliajan sisällä.



Ulkoleikit

Kananpoika ja kotka (yli 7-v)

Yksi leikkijöistä on kotka (aluksi ohjaaja ellei muita vapaaehtoisia). Muut ovat kanoja, jotka ovat peräkkäin jonossa, jonka viimeisenä on kananpoika. Kotka ja kanajono ovat vastakkain lähtöasetelmassa.

Kotka yrittää saada kiinni kananpoikaa ja muiden kanojen tehtävänä on puolustaa kananpoikaa. Mikäli kotka saa kosketettua kananpoikaa, tulee siitä uusi kotka ja entinen kotka menee jonon ensimmäiseksi. Kanat voivat myös kotkottaa puolustaessaan, niin saadaan hyvä tunnelma.

Rotat ja revot (yli 7-v)

Jaetaan leikkijät kahteen joukkueeseen, joista toinen on "rotat" ja toinen "revot". Maassa on kolme viivaa, joista keskimmäisestä tulee olla yhtä pitkä matka kumpaankin suuntaan (noin kymmenen metriä). Rotat ja revot asettuvat keskiviivan kummallekin puolelle kyljet vastatusten niin, että joukkueiden jäsenten etäisyys keskiviivasta on askel. Ennalta valitun henkilön huutaessa "revot", juoksevat revot karkuun ja rotat ottavat kiinni. Tavoitteena on ehtiä oman viivan yli ilman, että rotat saavat kiinni. Roolit vaihtuvat, kun huudetaan "rotat". Kiinnijääneistä tulee toisen joukkueen jäseniä. Leikki jatkuu, kunnes toisessa joukkueessa ei ole juoksijoita.

Viimeinen pari uunista ulos (yli 7-v)

Tasainen alue sopii leikkipaikaksi. Sivurajat on hyvä sopia, jos leikitään ulkona. Leikkijät muodostavat parijonon. Pariton leikkijä (aluksi ohjaaja) seisoo parijonon edessä selin leikkijöihin ja huutaa "viimeinen pari uunista ulos", jolloin viimeisenä oleva pari lähtee juoksemaan eteenpäin omia puoliaan yrittäen tavoittaa parinsa ennen kuin jompikumpi jää kiinni. Jos toinen parista jää kiinni, hänestä tulee kiinniottajan pari ja parittomaksi jääneestä tulee kiinniottaja. Huutaja vaihtuu vasta, kun hän saa jonkun kiinni. Leikin voi päättää koska tahansa, mutta kuitenkin silloin, kun leikkijät ovat vielä innostuneita.

Tervapata (yli 7-v)

Piirretään iso ympyrä, jonka kehälle piirretään jokaiselle puoliympyrän muotoinen paikka. Ympyrän keskikohtaan piirretään tervapata eli pieni ympyrä. Lapset asettuvat puoliympyröihin. Yksi leikkijä on suuren ympyrän ulkopuolella kiertäjänä. Kiertäjä kiertää ympyrää juosten tai kävellen tikku kädessään pudottaen sen jonkun taakse. Se, jonka taakse tikku on pudotettu, nostaa tikun ja alkaa juosta piirin ympäri vastakkaisessa suunnassa. Kumpikin leikkijä yrittää ehtiä tyhjäksi jääneeseen puoliympyrään. Paikatta jäänyt jatkaa kiertäjänä. Jollei leikkijä huomaa tikkua, eikä ehdi lähteä paikastaan kiertäjän käytyä kierroksen loppuun, hän joutuu piirin keskelle. Tervapadasta pois pääsee seuraavan joutuessa sinne tai sovitun ajan jälkeen.

Peili (yli 7-v)

Yksi leikkijä, eli peili, seisoo selkä muihin päin. Leikkijät menevät 20 metrin päähän peilin taakse ja lähtevät liikkumaan peiliä kohti kävellen, loikkien tai juosten. Peili kääntyilee yllättäen liikkuihin päin ja huomattessaan jonkun liikkuvan, tämä joutuu takaisin lähtöviivalle. Joka ehtii ensimmäisenä koskemaan peiliä oman nimensä huutaen, pääsee seuraavaksi peiliksi.

Purkkis (yli 7-v)

Alussa kannattaa sopia rajat, joiden sisällä piiloudutaan. Purkkiksessa on yksi etsijä. Tarvitaan pallo, joka asetetaan nurmialueen keskiosaan. Joku leikkijöistä potkaisee pallon mahdollisimman pitkälle. Etsijä juoksee pallon perään ja tuo sen takaisin omalle paikalleen huutaen "Purkki kotona". Sillä aikaa muut ovat juosseet piiloon. Etsijä alkaa etsiä muita. Löytäessään jonkun, hän juoksee pallon luo huutaen esimerkiksi "Niilo purkissa!" Leikkijät yrittävät pelastaa kiinnijääneen juoksemalla pallon luokse, kun etsijä ei huomaa, potkaisten palloa uudelleen. Näin kiinnijääneet pelastuvat ja etsijä aloittaa etsinnän alusta. Etsijän löydettyä kaikki leikkijät, tulee ensimmäiseksi löydetystä seuraava etsijä.

10 tikkua laudalla (yli 7-v)

Leikkiin tarvitaan kiven päälle asetettava lauta, jonka päälle asetetaan kymmenen suurta keppiä. Valitaan etsijä. Muut menevät piiloon. Yksi leikkijä saa laudan ponnahtamaan ilmaan niin, että tikut lentävät ympäriinsä mahdollisimman kauas. Leikkijät juoksevat piiloon etsijän kerätessä tikkuja takaisin laudalle. Kaikkien tikkujen ollessa paikallaan, etsijä huutaa "10 tikkua laudalla!" ja alkaa etsiä muita leikkijöitä.

Kun etsijä löytää leikkijän, hän juoksee laudan luo, asettaa jalkansa laudan päälle ja huutaa esimerkiksi: "Matti nähty!". Tällöin piilossa oleva poistuu piilosta ja odottaa toisten löytymistä tai yrittää juosta ennen etsijää laudalle huutaen "Omat nimet kirjoissa!", jolloin hän pääsee loppukierroksen ajaksi turvaan ja saa odottaa toisten löytymistä.

Leikkijät yrittävät pelastaa löytyneet juoksemalla laudan luo ennen etsijää ja polkaista laudan uudestaan niin, että tikut lentelevät ympäriinsä. Silloin leikkijät menevät piiloon ja etsijä kerää tikut aloittaen etsinnän alusta.



Tarina taustalla

Jatkotarina (yli 5-v)

Jatkotarinoista on useita erilaisia variaatioita. Yksi vaihtoehto on, että jokainen jatkaa tarinaa vuoronperään kolmella sanalla. Ohjaaja aloittaa: "Seisoin tuijottaen täysikuuta...". Seuraava leikkijä keksii jatkon: "yhtäkkiä huomasin, että...". Seuraava jatkaa: "pääni päällä lentelee..." ja sitten: "jokin harmaa kummajainen...".

Tarinasta saa haastavamman antamalla kullekin kertojalle eri sanan, joita heidän tulee sisällyttää tarinaan. Isompien kanssa voidaan tehdä myös kilpailu, kuinka kauan saadaan tarina jatkumaan. Tällöin voidaan luoda sääntöjä esim. jatka kokonaisella lauseella, aikaa on 10 sekuntia ja jos kestää kauemmin tip-puu pois. Näin voidaan myös muodostaa kaksi joukkuetta, jotka kilpailevat keskenään. Kumpikin joukkue jtkaa omaa tarinaansa. Kun toiselta joukkueelta on pudonnut kaikki kilpailijat, jää voittajaksi joukkue, jolla vielä on kilpailijoita jäljellä. Kummallakin joukkueella voi myös olla oma ajanottaja, joka pitää huolen, että tarina jatkuu 10 sekunnin aikana.

Eläinleikki (yli 9-v)

Leikkijät kirjoittavat tarinan jostakin eläimestä niin, että eläimen ominaisuuksina ovatkin jonkin toisen lajin tunnuspiirteet. Eläimen elinympäristöä ei muuteta, jotta huomataan, mistä eläimestä oli alun perin kysymys. Syntyy hassunhauskoja ulvovia kissoja, määkiviä lehmiä, laukkukaita seeproja ja maukuvia koiria. Ohjaaja lukee tarinat ryhmälle. Leikki sopii adjektiiveja opetteleville lapsille.

Tarina mykkänä näytellen (yli 10-v)

Valitaan neljä leikkijää, jotka poistuvat huoneesta. Leikinohjaaja lukee lyhyen tarinan huoneeseen jääneille. Ensimmäinen leikkijä kutsutaan sisään ja ohjaaja esittää tarinan puhumatta. Seuraavaksi leikkijä esittää puhumatta oman tulkintansa tarinasta seuraavalle. Esitykset jatkuvat. Lopuksi verrataan viimeistä tarinaa ensimmäiseen. Leikinohjaaja esittää ja lukee tarinan uudestaan kaikille. Suuressa ryhmässä huoneesta poistuvia leikkijöitä voi olla enemmän.

Perheleikki (yli 10-v)

Leikissä on kaksi "perhettä" eli joukkuetta, joissa molemmissa on noin 7 osallistujaa. Istutaan tuoleilla rivissä perheittäin ja selät vastatusten toisen perheen kans-

sa. Jokaisella on rooli: äiti, Liisa isä, Matti, Ville ja koira =perhe, lisäksi elefantti, joka asuu talossa kuulumatta perheeseen.

Ohjaaja lukee tarinan ja aina mainittaessa kyseinen roolihenkilö, pitää juosta rivien ympäri myötöpäivään nopeasti omalle paikalle. Leikistä voi tehdä myös kilpailun. Se joukkue, jonka juoksija ehtii ensimmäisenä paikalleen saa pisteen. Sanat, joista pitää lähteä juoksemaan, on tekstissä kirjoitettu isoilla kirjaimilla. Ne kannattaa lukea korostetusti.

Tarina: Olipa kerran iso talo. Talossa asui **ÄITI, ISÄ** ja kolme **LASTA** sekä **KOIRA** ja **ELEFANTTI**. He kuluttivat vapaa-aikansa löhöilemällä olohuoneessa. Eräänä päivänä **ISÄ** sanoi:” Lähdetään sirkukseen.” ”Joo”, huusi **LIISA**. ”Ei minua huvita”, sanoi **MATTI**. **VILLE** oli vielä niin pieni, että hän ei osannut puhua. **ÄITI** huolestui: ”Mihin me jätämme **KOIRAN** ja **ELEFANTIN** siksi aikaa?” ”Kotiin tietysti”, sanoi **ISÄ**. Niin koko **PERHE** oli lopultakin yksimielinen sirkukseen menosta.

Tuli lauantai. **LIISA** ja **MATTI** kyselivät koko ajan, että milloin lähdetään. ”Hetimit, kun **VILLE** on saatu kuiviin”, sanoi **ÄITI**. Niin tuli lähdön aika. He kävelivät bussipysäkillle ja ahtautuivat vuorobussiin matkustaakseen kaupungin toiselle laidalle. Viisi pysäkinväliä matkustettuaan he huomasivat, että **ELEFANTTI** oli salamatkustanut bussiin. **ISÄ** pysäytti linja-auton, raahasi **ELEFANTIN** ulos ja alkoi kiikuttaa tätä kotiin. Muut jatkoivat matkaansa sirkuspaikalle. **KOIRA** oli ollut kovin yksinäinen kotona ja odotti **ELEFANTTIA**.

ISÄ lähti seuraavalla vuorobussilla sirkukseen. Sirkuksessa oli kova hulina. Apinat juoksentelivat vapaina kiipeillen ihmisten olkapäille. Vihdoin **ÄITI** löytyi. ”Missä **LAPSET** ovat?”, ihmetteli **ISÄ**. ”**LIISA** ja **MATTI** juoksivat oikopäätä kuljetusautoon ja **VILLE** jäi vahingossa heidän mukaansa, nyyhki **ÄITI**. **MATTI** oli käynnistänyt auton ja he ajaahuristivat pois alueelta.

Aikansa äimistelttyään **VANHEMMAT** lähtivät surullisina kotiin. Kotona heitä odotti herkullinen ateria ja siivottu koti. **KOIRA** ja **ELEFANTTI** olivat jälleen kerran hoitaneet huushollin. Vail-

linainen **PERHE** istui olohuoneessa. Ilta pimeni. Äkkiä kuului pörinää, sirkusauto kurvasi pihaan. Ratissa istui tällä kertaa **LIISA**. **MATTI** kantaa roikotettua **VILLEÄ**, joka oli litimärkä. **KOIRA** juoksi heitä iloisesti vastaan.

Niin oltiin **KAIKKI** taas onnellisesti kotona, koko **PERHE**. ”Kyllä tämä kotisirkus on paljon parempi, sanoi **KOIRA**. ”Mutta vähän turhan rauhallinen”, sanoi **VILLE**, joka puhui elämänsä ensimmäistä kertaa. Sen pituinen se.



Laulu- ja rytmileikit

Naapurin täti

(yli 7-v, muut ikäluokat ryhmästä riippuen)

Lauletaan laulua yhdessä. Jokaisella kierroksella tulee yksi uusi "tavara" eli liike edellisten lisäksi. Liikettä/liikkeitä jatketaan koko säkeistön ajan. Lopulta liikedintä on aivan hervotonta! Liikkeitä voi keksiä myös oman mielensä mukaan, mutta tässä esimerkkejä:

Naapurin täti tuli matkalta

toi mukanaan tuliaisia

kaikenlaisia tavaroita

Kysy vain rohkeasti millaisia

No millaisia?

- | | |
|---------------------|-------------------------------------|
| - kampiveivi | (pyöritetään kampea kädellä) |
| - bassorumpu | (poljetaan bassorumpua jalalla) |
| - suuri kärpäslätkä | (läiskitään kädellä) |
| - polkupyörä | (poljetaan pyörää jalalla) |
| - hulahula-vanne | (pyöritetään vannetta lanteilla) |
| - sähköhammasharja | (pyöritetään päätä hampaat irvessä) |

Leikille on monenlaisia lopetuksia, ja lopetuksista voi valita ryhmälle sopivimman vaihtoehdon. Aina voi keksiä myös omia variaatioita! Tässä kuitenkin pari esimerkkiä:

"...kaikenlaisia tavaroita ja paljon muurahaisia!" (mennään kutittamaan lähimpää kaveria) "kaikenlaisia tavaroita ja paljon säkkituoleja!" (rojahdetaan uupuneina lattialle)

Suohon laulanta (yli 10-v)

Jaetaan lapset kahteen tai useampaan ryhmään (min. 2 hlö / ryhmä). Kaikki seisovat. Ohjaaja antaa vuorotellen kullekin ryhmälle yhden sanan. Ryhmän tehtävänä on keksiä laulu, jossa sana esiintyy. Ohjaaja voi antaa aikarajan laulun keksimiseen laskemalla kymmenestä alaspäin. Ryhmä "pysyy pinnalla" (nykyisessä asennossaan) keksimällä laulun. Jos ryhmä ei keksi laulua, vajoaa se suossa askeleen syvemmälle. Voittajaryhmä on se, joka on laulanut muut ryhmät suohon tai harjoituksen vetäjän päättäessä pelin on eniten pinnalla.

Säännöt:

- sanaa saa taivuttaa. Esim. Kissa -> Kissaan, kissalle, kissankin
- saa olla yhdyssanoja
- ei saa keksiä omia lauluja
- jo käytettyä laulua ei saa käyttää uudestaan
- ryhmän tulee laulaa vähintään kaksi virkettä tai kuusi sanaa
- laulun tulee olla sillä kielellä, jolla sana on sanottu

Jos ryhmä ei keksi laulua annetussa ajassa, on heidän mentävä toiselle polvelle maahan. Toisella kerralla molemmille polville (olla vielä pystyssä ja selkä suorana). Kolmannella kerralla istutaan jalkojen päälle. Neljännellä kerralla mennään selälleen. Selältään ryhmä voi vielä yrittää päihittää toista joukkuetta, mutta jos ryhmä ei enää keksii uutta laulua, ryhmä putoaa pois pelistä.



Sadetanssi (yli 11-v)

Kaikki istuvat piirissä ja valitsevat johtajan joka aina vaihtaa liikettä. Johtaja aloittaa hankaamalla kämmeniä yhteen, tämän jälkeen johtajan vasemmalla puolella oleva alkaa myös hangata kämmeniään yhteen, ja niin edelleen seuraava ja seuraava, kunnes kaikki hankaa käsiä yhteen. (tämän pitäisi kuulostaa tihkusateelta) Kun kaikki hankaavat käsiä yhteen johtaja aloittaa uuden liikkeen eli sormien naputtelun lattiaan. Tämäkin liike etenee samalla tavalla kuin entinen eli samalla puolella oleva kuin viimeksi jatkaa liikettä ja liike etenee taas kuin letkassa, kunnes kaikki naputtelevat lattiaa sormen päillä. (tämän pitäisi kuulostaa jo hieman sateelta)

Tämän jälkeen johtaja alkaa taputtaa lattiaa ja tämäkin liike etenee kuin letkassa ja taas samalla puolella oleva jatkaa kuten aiemmin, kunnes kaikki taputtelevat lattiaa (kuulostaa jo kovalta sateelta).

Näiden kaikkien jälkeen johtaja aloittaa viimeisen liikkeen eli alkaa tömistellä lattiaan jaloilla ja taputtaa lattiaan käsillä. Liike etenee samalla tavalla kuin aikaisemminkin, kunnes kaikki tekevät tätä liikettä. (kuulostaa kuin sataisi kaatamalla).

Nyt johtaja alkaa mennä liikkeitä takaperin, eli alkaa taputella lattiaa (muut jatkavat silti vielä tömistelyä ja taputtelua) ja liike etenee taas samalla tavalla kuin ennen eli järjestyksessä.

Kun kaikki taputtelevat enää lattiaa alkaa johtaja naputella sormia lattiaan, ja liike etenee taas samassa järjestyksessä eteenpäin.

Kun kaikki naputtelevat lattiaa alkaa johtaja alkaa hankaamaan kämmeniä yhteen, ja liike menee taas eteenpäin samalla tavalla.

Kun kaikki hankaavat kämmeniä yhteen johtaja ei enää aloita mitään liikettä vaan lopettaa liikkeiden tekemisen ja taas sama henkilö joka on aina jatkanut liikkeitä lopettaa myös ja hänestä seuraava ja seuraava (sade loppuu). Tämän leikin avulla joskus alkaa sataa ja joskus sade loppuu.



Illanviettoleikit

Illanviettoleikkien aikana ryhmä on jo tutustunut toisiinsa, joten leikeissä voidaan jo halata ja pitää kädestä. Illanvietot ovat monille lapsille esimerkiksi leirien kohokohta, joten leikkien on tärkeää olla ryhmää yhdistäviä ja hyvää henkeä luovia. Ohjaajan on kuitenkin hyvä pitää mielessä, että hiljaisuuden lähestyessä, leikkien on hyvä toimia rauhoittavina. Tämän vuoksi illalla ei välttämättä leikitä ollenkaan liikuntaleikkejä. Myös illanviettoleikit ovat ryhmän käyttäytymisestä, iästä ja monista muista asioista riippuvaisia. Jos tuntuu, että lapset riehaantuvat illalla väsymyksen takia, on hyvä kokeilla järjestymistä tiettyyn muotoon ja aloittaa esimerkiksi piirissä leikittävät leikit, joista edetään vielä rauhallisempiin leikkeihin. Kun kerholaisten ryhmäside on vahva ja ollaan jo kavereita keskenään, voidaan leikkiä tunteisiin liittyviä leikkejä. Esimerkiksi pantomiimi voi toimia esityksen muodossa iltaohjelmassa, joka voidaan lasten suunnittelemana esittää ohjaajille vaikka viimeisenä leiri-iltana.

Järjestykseen, mars! (yli 7-v)

Leikkijöistä muodostetaan esimerkiksi viiden hengen ryhmiä. Ohjaaja päättää minkälaiseen muodostelmaan ryhmät menevät, esimerkiksi jonoon etunimen ensimmäisen kirjaimen mukaisesti aakkosjärjestyksessä. Ensimmäisenä valmiina oleva ryhmä merkitään muiden näkyville ja se saa pisteen. Samaa harjoitusta voidaan käyttää useita kertoja järjestyksen luomiseen. Ohjaaja voi luvata kuukauden aikana eniten pisteitä keränneelle jonkin pienen palkinnon, esimerkiksi luvan päättää yhden harrastuskerran ohjelmasta (mahdollisuuksien mukaan).

Tunteet (yli 5-v)

Leikkijät kävelevät huoneessa musiikin säestäminä. Musiikin lakattua, ohjaaja huutaa tunteen, (pelko, suuttumus, väsymys, iloisuus). Leikkijät jähmettyvät pat-saiksi esittäen ohjaajan huutamaa tunnetta. Harjoitus opettaa pohtimaan, miltä tunteet näyttäivät.

Solmu (yli 7-v)

Leikkijät muodostavat piirin ottaen toisiaan kädestä kiinni. Yksi leikkijä menee seinän taakse. Leikkijät muodostavat solmun pujottautuen toistensa ali ja yli pitäen yhä toisiaan kädestä kiinni. Solmun ollessa tiivis, pyydetään seinän takana oleva leikkijä purkajaksi. Purkaja antaa ohjeita, joiden avulla solmu saadaan selvitettyä. Solmun tulee aueta ilman, että kädet pääsevät irti, joten purkajan kannattaa neuvoa avaamaan yksi solmukohta kerrallaan. Solmusta purkautuu alun ehyt piiri.

Suurensuuri halaus (yli 5-v)

Musiikin soidessa leikkijät kävelevät ympäriinsä. Musiikin loppuessa aluksi kaksi lasta halaa toisiaan. Seuraavaksi musiikin loppuessa halaa kolme jne. Ryhmät kasvavat ja lopuksi koko ryhmä halaa toisiaan.

Luottamus (yli 5-v)

Leikkijät ovat pareittain. Parin leikkijöistä kumpikin on vuoronperään sokea. Toinen kuljettaa sokeaa hitaasti eri reittejä kävellen välillä matalalla ja välillä esimerkiksi kiertäen jonkin esteen.

Pantomiimiharjoitus (yli 10-v)

Yksi näyttelee mykkänä laulun sanoja, muut arvaavat.

Pienen pieni veturi

Kilisee kilisee kulkunen

Tonttujen jouluyö (soihdut sammuu)

Pää, olkapää peppu, polvet varpaat

Pieni nokipoika

Mörkö se lähti piiriin

Yksi pieni elefanti

Jänis istui maassa

Hämähämähäkki

Pienet sammakot

Karhun poika sairastaa

Leijonan metsästys

Hopoti hoi

Joulupukki

Paljon onnea vaan

Tuiki tuiki tähtönen

Vaarilla on saari

Bingo



Rikkinäinen puhelin / Maalattu juoru (yli 7-v)

Rikkinäisessä puhelimessa leikkijät istuvat ringissä. Yksi leikkijä kertoo vierustoverille keksimänsä lauseen kuiskaten. Lause kiertää ringin ympäri ja viimeinen kertoo sen ääneen kaikille. Ensimmäinen kuiskaa ja kertoo alkuperäisen lauseen. Yleensä lause on muuttunut matkan varrella ja on lopulta kaukana alkuperäisestä.



Maalatussa juorussa leikkijät asettuvat yhteen tai useampaan jonoon. Takimainen piirtää sormellaan edessä olevan selkään jonkin kuvion. Seuraava piirtää kuvion, sellaisena kuin sen tuns, edessään seisovan selkään. Lopuksi kuvan lähtenyt ja viimeksi saanut piirtävät kuvat taululle.

Hei, minä olen hiiri (yli 6-v)

Istutaan piirissä. Aloittaja sanoo vieressä istuvalle: "Hei, minä olen hiiri". Viereinen vastaa: "Hei hiiri!" ja sanoo toisella puolella olevalle saman lauseen. Näin jatketaan. Suunnan voi vaihtaa siten, että vieressä olijan sanoessa: "Hei, minä olen hiiri!" sanotaankin vastaan: "Hei, minä ole lumikko!" (eläimen voi keksiä itse). Ja näin suunta vaihtuu. Suunnan voi vaihtaa koska haluaa. Hauskan leikistä tekee se, että kun kaikille ovat lauseet selvillä, ne sanotaan niin, etteivät hampaat näy.

Hymynheitto (yli 7-v)

Lapset istuvat piirissä. Ohjaaja aloittaa hymyilemällä, vetää käden suun editse ja osoittaa yhtä lapsista. Tämä alkaa hymyillä, vetää käden suunsa editse ja osoittaa seuraavaa leikkijää. Näin jatkuu, kunnes kaikki ovat saaneet hymyn. Ohjaaja huolehtii, että hymy heitetään jokaiselle. Lasten opittua leikin, voidaan hymyn tilalla kokeilla jotakin muuta ilmettä esim. huulet alaspäin. Jos toisen ilmeen saaja ehtii vastaamaan hymyllä, hän putoaa pelistä pois.

Itsetuntoa kohottavat harjoitukset

Itsetuntoa kohottavia harjoituksia voi tehdä rauhallisena hetkenä. Sydän sopii hyvin ryhmän tai leirin lopetukseen.

Oot ihan mahtava (yli 9-v)

Istutaan piirissä. Jokainen saa paperin (A4) ja kynän. Paperiin kirjoitetaan oma nimi. Jokaisen tehtävänä on kirjoittaa jotain hyvää jokaisesta ryhmäläisestä parien kiertäessä lapselta toiselle. Leikki tuottaa hyvää mieltä ja paperit ovat kivoja muistoja.

Hyvä tyyppi (yli 9-v)

Istutaan piirissä. Kiinnitetään seinälle tai fläppitaululle tms. iso kartonki tai paperi. Leikkijät täyttävät sen lapuilla, joissa he kertovat, missä asioissa ovat hyviä. Ohjaaja antaa esimerkkejä hyvisistä ominaisuuksista, taidoista jne. Kun lappu on kiinnitetty, palataan piiriin ja kerrotaan muille, missä on hyvä ja miksi. Rauhallinen tunnelma ja keskinäinen luottamus auttavat lapsia pohtimaan hyviä puoliaan. Harjoitus sopii hyvin myös nuorille.



Rauhoitutaan

Kuunnellaan

Leikkijät makaavat lattialla silmät kiinni, puhumatta kuunnellen ympäröivän maailman ääniä. Lopuksi ohjaaja juttelee lasten kanssa kuulluista äänistä. Tätä harjoitusta ennen ohjaajan on hyvä vetää muutama rauhoittava leikki. Ohjaaja voi myös kertoa rauhallisella äänellä jonkin rauhoittavan tarinan, joka luetaan pimeässä salissa ryhmän maatessa rennosti silmät kiinni.





Nuorisoseurat

Nuorisoseurayhteisö on vastuullinen ja mukaan ottava yhteisöjen tulevaisuuden rakentaja.

Mahdollistamme osallistumisen ja onnistumisen kokemuksia. Moninaisella nuorisoseurapolulla on turvallista oppia, kasvaa ja harrastaa.

Nuorisoseuroissa jokaisella lapsella, nuorella ja aikuisella on mahdollisuus harrastaa kulttuuria, kasvaa aktiiviseksi yhteisön jäseneksi ja kokea tekemisen riemua!

nuorisoseurat.fi