

MAST



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Ryhmäyttämisopas



Sisällys

1 Mikä on ryhmäyttämispas?	3
2 Miksi ryhmäyttäminen on tärkeää?	4
3 Ryhmän rakentuminen	5
4 Tutustumisharjoitukset	7
4.1 Tutuiksi	7
4.2 Parin ja ryhmän muodostaminen	13
5 Ryhmän säännöt	15
6 Ryhmäytyminen	17
7 Palaute	31

Liitteet

1 Mikä on ryhmäyttämisosopas?

Tässä oppaassa on vinkkejä opettajalle ryhmäytymisen tueksi. Alussa kerrotaan ryhmäytymisen tärkeydestä ja ryhmän muotoutumisesta lyhyesti. Varsinaisia pelejä on kerätty eri lähteistä mahdollisimman erilaisia, jotta jokainen opettaja löytää itselleen ja ryhmälleen sopivimmat pelit. Oppaan pelit alkavat tutustumisharjoituksilla. Monia ryhmäytymispelejä tehdään pareittain ja pienemmissä ryhmissä ja oppaasta löytyy myös erilaisia tapoja jakaa opiskelijat pareihin tai ryhmiin. Tämä estää sen, ettei ryhmistä/pareista tule aina samoja. Kun ryhmäläiset tuntevat toisensa jo jonkin verran, on hyvä laatia ryhmän yhteiset pelisäännöt. Tutustumisen ja sääntöjen luomisen jälkeen varsinainen ryhmäytyminen alkaa rakentua. Ryhmäytyminen –osassa on pelejä teemoittain: toiminnalliset, ongelmanratkaisuun liittyvät, hauskat sekä pelailu. Näitä voi käyttää sekä ryhmäyttämiseen että kevennyksenä tunnilla. Lopuksi on muutama vinkkejä harjoituksista palautteen keräämiseen, joita voi käyttää myös oppitunnilla käsiteltäviin aiheisiin liittyen.

2 Miksi ryhmäyttäminen on tärkeää?

Mitä?

Ryhmä on joukko ihmisiä, jossa jäsenet tunnistavat toiset ryhmänsä jäsenet ja kokevat kuuluvansa ryhmään. Tunne ryhmään kuulumisesta on jokaiselle tärkeää. Onnistuneet kokemukset ryhmässä voivat olla positiivisia vaikuttajia elämässä. Ryhmähengen luominen on tärkeää ja keskinäinen luottamus on sen peruspilari. Koulumaailmassa korostetaan yksilön suoriutumista, kuitenkin rinnalla tulisi muistaa myös yhteisöllisyyden voiman ja arvojen selkeä ja aiempaa korostetumpi mukaanotto. Käytännössä tämä tarkoittaa hyvää ja innostunutta luokkahenkeä.

Ryhmäyttäminen tarkoittaa prosessia, jossa oleellista on ryhmän jäsenten keskinäinen tunteminen, vuorovaikutus, luottamus ja viihtyminen. Ryhmäytyminen alkaa siitä, kun ryhmän jäsenet oppivat tuntemaan toisensa mahdollisimman hyvin. Toisten nimien tunteminen ei kuitenkaan riitä; prosessi vie aikaa ja tähtää luottamuksellisen ilmapiirin ja todellisen yhteistoiminnan aikaansaamiseen.

Luokanvalvojalla on tärkeä rooli ryhmän muotoutumisen kannalta. Hän on ryhmän ohjaaja, jonka tehtävänä on ryhmän kehittymisen edistäminen ja tukeminen. Ryhmän ohjaajan on tärkeää arvostaa ryhmän jäseniä ja auttaa heitä arvostamaan toisiaan. Tärkeä osa ohjaajan tehtävää on auttaa oppilaita ratkomaan keskinäisiä erimielisyyksiä luovasti ja rakentavasti.

Tyytyväisyyttä ja turvallisuutta ryhmässä rakennetaan seuraavin peruseriaattein:

- Toiminnalliset menetelmät ryhmäytymisen perustana -> tehdään yhdessä, eikä vain opettaja ole äänessä
- Tavoitteena turvallinen ilmapiiri ja ryhmä -> ketään ei saa nolata, eikä saattaa naurunalaiseksi
- Ryhmäytymistä tukevat harjoitteet -> tutustuminen, ongelmanratkaisu, luottamus
- Oleellista on, että ohjaaja (luokanvalvoja) ymmärtää harjoitteiden tarkoituksen ja tärkeyden!

Miksi?

Tarkoituksena on tutustua ryhmän jäseniin paremmin niin, että ryhmän jäsen tuntee olonsa ryhmässä mukavaksi ja turvalliseksi. Ryhmäytyminen on edellytys kannustavan oppimisympäristön syntymiselle. Hyvin ryhmäytynyt luokka edistää omaa oppimistaan ja ehkäisee syrjäytymistä. Ilman hyvää yhteishenkeä ei yksikään ryhmä toimi kovin kauan!

Opettaja voi vaikuttaa luokan keskinäiseen vetovoimaan kannustamalla myönteiseen vuorovaikutukseen, tunteiden ilmaisuun ja toisten huomioonottamiseen sekä kunnioittamiseen.

3 Ryhmän rakentuminen

Ryhmän aloittaessa toimintaansa tai muodostuessa uudestaan, käynnistyy ryhmän rakentumisprosessi ja tällöin saatetaan tarvita ryhmäyttämistä. Ryhmän **muodostumisvaiheessa** pelisäännöt alkavat hahmottua ja ryhmän ohjaaja toimii ryhmätyön perusperiaatteiden mallintajana. Muodostumisvaihe voi kestää niin pitkään, että ryhmän jäsenet ovat tutustuneet toisiinsa kunnolla.

Muodostumisvaiheen jälkeen voi olla ns. **kuohuntavaihe**. Tällöin ryhmän jäsenten väliset ristiriidat ja eroavaisuudet voivat nousta pintaan ja ohjaajasta saattaa tuntua, ettei hän hallitse tilannetta. Kyse on usein siitä, että testaamalla ohjaajaa ja muita ryhmän jäseniä, etsitään omaa paikkaa ja roolia ryhmässä. Ohjaajan on hyvä antaa kuohunnalle tilaa, mutta samalla pitää yhteisistä säännöistä kiinni.

Varsinainen ryhmähenki muotoutuu **yhdenmukaisuusvaiheessa**. Ryhmän jäsenten keskinäiset eroavaisuudet hyväksytään ja yhteenkuuluvuuden tunne alkaa syntyä, samoin kuin tunne ryhmään kuulumisesta. Yhteiset pelisäännöt selkiytyvät ja ryhmä toimii tavoitteisiinsa pääsemiseksi. Ohjaajan tehtävänä on huolehtia, ettei yltiöpäinen yhteisöllisyyden korostaminen peittoa yksilöllisyyttä.

Hyvin toimiva ryhmä mahdollistaa keskittymisen itse tehtävään. Jokaisen ryhmän jäsenen panos on tärkeä kokonaisuuden kannalta. Luottamus, vastuunantaminen ja –ottaminen sekä virheiden salliminen kuuluvat hyvin toimivan ryhmän piirteisiin. Ohjaaja kuuluu joukkoon ja hänen tehtävänä on motivoida ryhmää ja tarjota uusia haasteita muistaen avoimuuden ja yhteenkuuluvuuden.

Aloititusviikon tavoitteena on:

- Tutustuttaa opiskelijat toisiinsa
- Luoda turvallinen ilmapiiri yhdessä toimimiseen
- Kehittää luottamusta ja hyväksyntää ryhmässä
- Sitouttaa ryhmää

Yhteiset pelisäännöt

Ensimmäisen viikon aikana on hyvä laatia luokan yhteiset pelisäännöt. Säännöt tulee tehdä kirjallisesti ja jokainen ryhmän jäsen on mukana niiden laatimisessa. Pelisääntöjen laatimiseen voi yhdistää koulun järjestyssääntöjen läpi käyminen. Jokaisen ryhmän jäsenen on myös sitouduttava noudattamaan yhteisiä sääntöjä.

Tutustumisesta ryhmäksi

- "Not I, but we"
- Yhtenäinen päämäärä
- "Teamwork"
- Vastuun kantaminen
- Positiivinen ilmapiiri
- Yhtenäisen ryhmän luominen -> osattava hyödyntää yksilöiden ainutlaatuisuus
- Avoimuus/ vuorovaikutus
- Sosiaalinen tuki -> onnistunut lopputulos = innostus ryhmään kuulumisesta

Ryhmän kiinteys

- Ryhmän rakenne
 - Roolien selvyys ja hyväksyminen
 - Osallistuva johtajuus
 - Sosiaalisten ja tehtäviin liittyvien normien pysyvyys
- Toimintaympäristöön liittyvät tekijät
 - Mahdollisuudet jatkuvaan, läheiseen yhteistoimintaan
 - Erottuvuus: Ryhmällä jotain näkyvää, omaa
- Ryhmätoimintaan liittyvät tekijät
 - Henkilökohtaiset panostukset
 - Päämäärät ja tavoitteet

Turvallisuus on ryhmäytymisen kivijalka!

- Turvallisuus = ryhmän tila, jossa on mahdollisimman vähän sellaisia tekijöitä, jotka voisivat synnyttää pelkoa, häpeää, syyllisyyttä tai arvottomuuden tunnetta.
- Turvallisuus syntyy luottamuksesta, avoimuudesta, hyväksynnästä, tuen antamisesta ja sitoutumisesta ryhmään.
- Turvallinen ryhmä = myönteinen palaute.

4 Tutustumisharjoitukset

Tutustuminen uusiin luokkatovereihin on ensisijaisen tärkeää lukuvuoden alussa. Tämän osion alussa harjoitukset on tarkoitettu ryhmäläisten nimien opetteluun sekä muuten opiskelijoihin tutustumiseen esim. harrastusten ja kiinnostusten avulla. Harjoituksia on erilaisia ryhmän yhdessä, pienemmissä ryhmissä tai pareittain tehtäväksi. Luokanvalvojan rooli on tärkeä: valitse itsellesi ja ryhmällesi sopivimmat harjoitukset ja muista olla itse mukana ja innostunut!

4.1 Tutuiksi

Ahkera Anna -nimiharjoitus

Nimiin liitettävien etuliitteiden avulla ryhmäläiset oppivat toistensa nimet helposti. Jokainen keksii itseään kuvaavan sanan, joka alkaa samalla kirjaimella kuin etunimi. Esim. pohtija Peetu, lumilautailija Lotta, hassu Hanna. Ryhmäläiset, ohjaaja mukana, istuvat piirissä. Ensimmäinen aloittaa sanomalla oman yhdistelmänsä. Seuraava sanoo tämän ja perään omansa jne. Kunnes lopulta ohjaaja viimeisenä muistelee koko ryhmän nimet. Assosiaation käyttö helpottaa etunimien oppimista, ja tällä harjoituksella voi oppia nopeasti isonkin ryhmän nimet.

Esineiden avulla esittäytyminen

Esittäytyminen symbolikorttien tai esineiden tms kautta. Miksi valitsin tämän, miten tämä kuvaa minua?

Lankakerä

Istutaan piirissä. Leikinjohtaja sanoo jonkun piirissä istuvan leikkijän nimen ja heittää lankakerän tälle pitäen itse kiinni langan päästä. Kerän saanut sanoo taas jonkun muun nimen ja heittää kerän muistaen pitää langasta kiinni. Näin jatketaan. Lopulta langasta muodostuu iso ystävyyden verkko. Lanka keritään takaisin käymällä heittelykierros takaperin nimien kanssa.

Lätkä

Yksi seisoo piirin keskellä sanomalehdestä käärityn rullan kanssa ja muut istuvat piirissä. Yksi piirissä istuvista aloittaa leikin sanomalla jonkun muun piirissä olevan nimen. Piirin keskellä oleva yrittää ehtiä lyödä tätä mainittua henkilöä kevyesti päähän ennen kuin tämä ehtii sanoa jonkun muun nimen. Jos keskellä olija ehtii lyömään, lyödyistä tulee uusi keskellä olija.

Nimibingo

Jokainen tekee itselleen paperin, jossa on yhtä monta ruutua kuin leikkijöitä. Tarkoituksena on kerätä jokaisen leikkijän nimikirjoitus ruutuun. Samalla kun nimi kirjoitetaan, se voidaan sanoa ääneen. Kun kaikkien ruudukot ovat täynnä, alkaa bingo. Leikinjohtaja luettelee leikkijöiden nimiä ja jokainen rengastaa nimen omassa ruudukossaan. Joka saa ensimmäisenä yhden rivin oikein esim. pystysuunnassa on voittaja.

Tutustu minuun

Leikkijät menevät istumaan piiriin. Ohjaaja laittaa musiikkia soimaan taustalle ja musiikin soidessa jokin esine kiertää piirissä. Musiikin lakatessa leikkijä, jonka kädessä esine on, kertoo oman nimensä ja jonkin muun tiedon itsestään.

Nimien oppimispeli

Ryhmä jaetaan kahteen osaan, molemmat osat menevät istumaan tiiviinä ryhmänä eri puolelle ylös suoristettua huopaa/peittoa/lakanaa. Ryhmät ovat siis piilossa toisiltaan huovan molemmin puolin. Ryhmä valitsee aina yhden edustajan kerrallaan joka menee ryhmänsä eteen huovan läheisyyteen. Huopa tiputetaan lattialle ja kummankin osapuolen edustaja yrittää muistaa toisen nimen. Edustaja joka sanoo toisen nimen nopeimmin, voittaa kyseisen henkilön omalle puolelleen. Peli jatkuu kunnes toisella puolella ei ole enää ketään tai kunnes pelinvetäjä lopettaa pelin. Koska kahden ihmisen on pidettävä huopaa ylhäällä ja tiputettava se, leikin vetäjä voi pyytää osallistuvasta porukasta yhden ihmisen vuorollaan avuksi tähän.

Kiinnostuksen kohteet

Seisotaan piirissä selin toisiin, vuorotellen joku kertoo jonkun oman mielenkiinnon kohteen, harrastuksen tms. ja sen sanottuaan kääntyy kasvot sisäpiiriin kuten myös muut samoin ajattelevat. Esim: "Harrastan ratsastusta." Kaikki ratsastusta harrastavat kääntyvät ympäri niin, että näkevät toisensa.

Ominaisuudet

Leikkijät istuvat piirissä. Ohjaaja sanoo jonkin ominaisuuden. Kun piirissä olija kokee ominaisuuden sopivan itselleen, hän sanoo oman nimensä.

Hattu kiertää

Ohjaaja on tehnyt valmiiksi numerolaput. Jokaista numeroa vastaa jokin kysymys. Leikkijät saavat ottaa hatusta itselleen numerolapun. Ohjaaja kysyy jokaiselta numeroa vastaavan kysymyksen ja leikkijä saa vastata siihen.

Pallo kiertää

Heitellään palloa ringissä ja pallon saatuaan jokainen kertoo nimensä ja esim. alan jolla opiskelee ja kotipaikkakunnan. Omien tietojen jälkeen toistaa kaikkien aiemmin tulleiden tiedot.

Kaksi totuutta ja valhe

Jokainen ryhmäläinen keksii kolme asiaa itsestään, joista kaksi on totta ja yksi valetta (esim. "harrastan avantouintia", "olen aamuihminen"). Ryhmäläiset liikkuvat "coctail-kutsuilla", esittäytyvät nimellä ja kertovat itsestään toisille. Vielä tässä vaiheessa ei arvailla mahdollisia valheita/totuuksia. Porinatuokion jälkeen palataan istumaan ja käydään kierros, jossa muistellaan mitä kukin kertoi itsestään ja ryhmäläiset arvaavat, mikä asia mahdollisesti oli palturia.

Muunnos: istutaan piirissä ja jokainen vuorotellen kertoo kolme lausetta ja muut arvaavat mikä on totta ja mikä valetta.

Kolme lempiasiaa

Kolmea palloa heitellään ryhmässä yhtäaikaaisesti. Ensimmäinen pallo =lempiruoka, toinen pallo= harrastus ja kolmas pallo = esim. lempileffa. Aina kun ottaa kiinni yhden palloista tulee huutaa ääneen vastaus.

Suomen kartta

Piirretään Suomen kartta kaikista opiskelijoiden kotikaupungeista. Piirretään kuvitteellinen Suomen kartta tai Varsinais-Suomen kartta tai Turun kartta, johon opiskelijat sijoittuvat asuinpaikkansa mukaan. Jokainen kertoo hyviä ja huonoja asioita asuinpaikastaan. Muunnos: tehdään maailman kartta ja kysymys missä haluaisit asua/mihin haluaisit matkustaa ja miksi.

Yhdistä ominaisuus

Jokainen kirjoittaa paperille mikä seuraavista olisi: sää, väri, kasvi, kuukausi, viikonpäivä, eläin, tuoksu, kirja, maanosa (nämä valmiiksi paperilla). Valmiit vastaukset kerätään ja jaetaan. Jokainen lukee saamansa paperin ja muut yrittävät arvailla, kuka on kyseessä. Lopuksi keskustellaan, kuinka vaikeaa arvaaminen oli.

Nimilappuharjoite

Laitetaan opiskelijoille nimilaput sekaisin ja heidän tulee selvittää kenen lappu on itsellä. Kysytään henkilöstä kysymyksiä, johon voi vastata vain kyllä tai ei. Lopuksi parit esittelevät muulle luokalle toisensa saatujen vastauksien perusteella. Muunnos: Voidaan haastatella myös valmiin kyselykaavakkeen avulla.

Talo tutuksi

Tavoitteena on tehdä kouluympäristö tutuksi. Annetaan kartta yhdelle luokan jäsenistä ja paikka/ reitti joka tulisi löytää. Opettaja toimii vain tukena. Pisteitä ympäri koulua, kuten koulutusalat, tsto, kirjasto, terveydenhoitaja ym. Jokaisella rastilla esittely kesto maks. 2-3 min. Tavoitteena jättää mielikuva paikasta.

Yhteneväisyydet ja eroavaisuudet - kukka

Ohjaaja tuo erivärisiä papereita tai kartonkeja sekä liimaa. Ryhmäläiset askartelevat kukan, jossa on pyöreä keskiosa ja terälehtiä yhtä monta kuin ryhmäläisiä. Ryhmän jäsenet keskustelevalt keskenään ja kirjoittavat kukan keskiosaan mahdollisimman paljon asioita, jotka yhdistävät kaikkia ryhmänjäseniä (esim. "opiskelen Turussa"). Terälehtiin kukin kirjoittaa jotain, joka liittyy vain itseen (esim. "harrastan Niaa").

Minuuden markkinat

Ohjaaja on valmistanut etukäteen adjektiivilaput, joissa lukee adjektiiveja. Ohjaaja jakaa jokaiselle leikkijälle neljä lappua. Tämän jälkeen leikkijät saavat vaihtaa lappuja keskenään niin kauan, kunnes adjektiivit sopivat leikkijälle. Kun kaikilla on itselle sopiva adjektiivi, käydään läpi, miksi kukin valitsi tietyn adjektiivin.

Ominaisuuksien vaihtokauppa

(Samantyylinen kuin edellinen.) Ominaisuuksien vaihtokauppa sopii tutustumis- ja lämmittelyharjoitukseksi. Ohjaajalla on lappuset, joihin on kirjoitettu n. 50-70 ominaisuutta, esim. "pidän matkustamisesta", "olen perheeni kuopus", "asun punaisessa talossa". Jokaiselle osallistujalle jaetaan satunnaisesti viisi ominaisuuslappua. Ryhmäläiset liikkuvat ryhmätilassa ja käyvät toistensa kanssa vaihtokauppaa ominaisuuksista tavoitteenaan saada viisi itselle sopivaa ominaisuutta. Mikäli ryhmäläisten välillä ei löydy tyydyttävää määrää vaihdettavia ominaisuuksia, voidaan välillä käydä tukussa (=ohjaajan jakamattomat laput). Lopuksi jokainen esittelee itsensä ominaisuuskorttien avulla muulle ryhmälle.

Tutustuminen kuvien avulla

Tarvitaan: Paljon erilaisia lehdistä leikattuja ihmisten kuvia, joissa näkyy erilaista tekemistä, erilaisia tunnetiloja jne. Jos haluaa käyttää kuvia useita kertoja, ne kannattaa liimata valkoiselle paperille, laittaa muovitaskuihin tai jopa laminoida. Kuvat voivat olla esimerkiksi luokanohjaajien yhteiskäytössä, jolloin se vähentää kaikkien työtä. Kuvakokoelmaa voi täydentää vuosien varrella ja sitä voidaan käyttää useita kertoja samankin ryhmän kanssa, esimerkiksi tunnetiloja käsiteltäessä. Kuvat levitetään lattialle kaikkien nähtäväksi. Kuva otetaan vuorollaan ja palautetaan saman tien takaisin, jotta muutkin voivat halutessaan käyttää samaa kuvaa. Kukin kertoo, mitä kuva kertoo hänestä.

Etsi kaveri

Jokaiselle jaetaan paperi, johon on tarkoitus etsiä jokaiseen ruutuun ryhmäläisiä haastatteleamalla jonkun nimi. (Taulukko alla.)

ETSI RYHMÄSTÄ JOKU, JOKA ...

(jokaiseen kohtaan pitää tulla ainakin yksi nimi)

on käynyt ensiapukurssin	unelmoi omasta veneestä	tykkää laulamisesta
on muuttanut vuoden aikana	käy taidenäyttelyissä	on vihreäsilmäinen
kuuntelee suomipoppiä	tykkää dekkareista	harrastaa käsitöitä
pitää kirjoittamisesta	tykkää zumbasta	pitää syksystä
on käynyt Euroopan ulkopuolella	pitää fantasiaelokuvista	ei välitä suklaasta
käy lavatansseissa	on liftannut	harrastaa vaellusta

Sip sap

Leikkijät seisovat piirissä ja yksi heistä on piirin keskellä jääneenä. Ennen leikin aloittamista on hyvä käydä läpi, minkä nimiset leikkijät seisovat vieressä. Jäänyt pelaaja koskettaa jotakin piirissä olevaa olkapäähän ja sanoo sip tai sap. Kun sanotaan "sip", täytyy leikkijän sanoa oikealla puolella seisovan nimi. Jos sanotaan "sap", kerrotaan vasemmalla puolella olevan leikkijän nimi. Kun leikki sujuu hyvin, voidaan vaihtaa paikkoja piirissä.

Kerrosvoileipä

Leikkijät istuvat tuoleilla piirissä. Ohjaaja sanoo erilaisia ominaisuuksia, jotka voisivat liittyä leikkijöihin, ja kuinka monta tuolia leikkijöiden pitäisi siirtyä. Ominaisuudet voivat olla esimerkiksi luonteenpiirteitä, harrastuksiin tai perhesuhteisiin liittyviä. Ohjaajan antama ohje voisi olla seuraavanlainen: "Jos harrastat pianon soittoa, siirry istumaan neljä tuolia oikealle." Leikkijä, jolle ominaisuus sopii, siirtyy ohjeen mukaan. Jos tuolilla istuu leikkijä, hänen syliinsä mennään istumaan.

Vessapaperileikki

Leikin vetäjä tulee ja sanoo, että vessapaperi on loppu. Kädessä on viimeinen rulla josta jokainen ottaa sen verran paperia kuin kuvittelee tarvitsevansa huomiseen päivään asti/koko viikon ajan (vähintään kuitenkin yksi pala). Ideana on, että jokaisen pitää kertoa otettujen paperiarkkien määrän verran itsestään asioita.

Tarua tai totta

Muodostetaan tiivis piiri. Vetäjä aloittaa kertomalla vierustoveristaan

- kuka hän on
- missä hän asuu
- minkä ikäinen hän on
- mikä hän on horoskoopiltaan
- mistä hän pitää
- mitä hän harrastaa
- mikä on hänen lempiaineensa koulussa.

Huom! Näiden juttujen ei tarvitse olla tosia. Kierroksen edetessä huomataan usein, että kertoja puhuu "omat" tietonsa kertoessaan toisesta. Anna ryhmän huomata tämä!

Nouse ylös ja vaihda paikkaa, jos..

Koko ryhmä istuu piirissä tuoleissa. Ohjaaja menee ryhmän keskelle seisomaan ja toteaa jotain itsestään. Esim. "minulla on kaksi sisarusta" tai "söin aamulla puuroa".

Jos toteamus sopii ryhmäläiseen, hänen tulee nousta ylös ja vaihtaa paikkaa jonkun muun seisomaan nousseen kanssa. Ilman tuolia jäänyt jää seuraavaksi keskelle ja kertoo jotain itsestään. Harjoitus toimii myös lämmittelyharjoituksena myöhemmillä ryhmäkerroilla.

Kuka minä olen?

Opiskelijat jaetaan pareihin. Opiskelijoille jaetaan laput, joissa on A tai B. A:t aloittavat kertomalla minuutin ajan kuka ja millainen hän on. Vaihda rooleja. B:t kertovat minuutin ajan kuka ja millainen hän on. Tämän jälkeen B:t kertovat ensin, millainen ei haluaisi olla. Sitten A kertoo saman. Tämän jälkeen A:t kertovat vielä ensin, millaiseksi ja miksi haluaisi tulla. Sitten B kertoo saman.

Katsotko minua?

Leikkijät seisovat pareittain vastakkain. Parit katsovat toisiaan tarkkaan päästä jalkoihin. Tämän jälkeen he kääntyvät toisistaan poispäin ja vaihtavat kaksi asiaa ulkonäöstään, esim. avaavat paidan napin tai vaihtavat kellon toiseen ranteeseen. Hetken kuluttua parit kääntyvät toisiinsa päin ja yrittävät keksiä muutokset.

Yhdistävät asiat

Pareittain koetetaan löytää mahdollisimman monta paria yhdistävää asiaa. Ketä löysi eniten? Millaisia?

Parista kertominen

Leikkijöille annetaan kaksi yhteenkuuluvaa esinettä, joiden avulla he yrittävät löytää oman parinsa. Kun parit löytyvät, he menevät istumaan vierekkäin. Kumpikin saa muutaman minuutin ajan kertoa itsestään toiselle. Tämän jälkeen käydään kierros läpi siten, että pari kertoo aina kaveristaan, mitä muistaa. Toinen voi täydentää ja korjata, jos haluaa.

Muistipeli

Jokaiselle osallistujalle jaetaan kuusi korttia, joihin he kirjoittavat kuhunkin eri asioita itsestään: etunimi, sukunimi, horoskooppi/syntymäpäivä, lempieläin, harrastus, hyvä ystävä. Pelaajat muodostavat noin neljän hengen ryhmiä, joiden kanssa he muistipeliä pelaavat. Jokainen ryhmän jäsen laittaa omat korttinsa pöydälle tekstipuoli alaspäin. Peliä pelataan muistipelin tapaan. Pelaaja pyrkii nostamaan kaksi samalle henkilölle kuuluvaa korttia. Jos hän onnistuu saa hän nostaa kortit itselleen ja jatkaa vuoroaan. Jos paria ei löydy, kortit palautetaan pöydälle takaisin samalle paikalle ja vuoro siirtyy seuraavalle.

4.2 Parin ja ryhmän muodostaminen

Kun olet saanut uuden luokan, joka on tutustumassa, on hyvä käyttää satunnaisia parin- ja ryhmän muodostamiskeinoja. Tämä siksi, että tutut pariutuvat ja ryhmäytyvät mieluusti keskenään. Se ei kuitenkaan edistä koko ryhmän ryhmäytymistä ja ryhmän jäsenten tutustumista toinen toisiinsa. Näitä satunnaisia keinoja käytettäessä kukaan ei jää ilman paria tai ei löydä paikkaansa mistään ryhmästä eli ei jää ulkopuoliseksi omassa luokassaan.

Yhdyssanan osien mukaan

Tarvitaan esimerkiksi laput: hedelmä, salaatti, jäätelö, kiosk, raitio, vaunu, linja, auto, purje, vene, huuto, kauppa, kuutamo, uinti, tennis, maila, paistin, pannu, ripsi, väri, aurinko, tuoli tai mitä yhdyssanoja haluatkaan käyttää. Jokaiselle ryhmän jäsenelle jaetaan lappu, jossa on yhdyssanan osa. Ryhmän jäsenten tulee löytää itselleen pari eli omaan yhdyssanan osaan sopiva toinen puoli.

Pituusjärjestyksen mukaan

Muodostetaan jono pituusjärjestyksen mukaan. Ohjaaja pyytää tekemään parit niin, että
a) parit ovat mahdollisimman samanpituisia muiden parien kanssa. Näin pisin ja lyhyin muodostavat parin, toiseksi pisin ja toiseksi lyhyin muodostavat parin, jne.
b) parin jäsenet ovat mahdollisimman samanpituisia keskenään. Näin kaksi pisintä muodostaa parin, kaksi pienintä muodostaa parin, jne.

Syntymäpäivien järjestyksen mukaan

Muodostetaan jono syntymäpäivän (ei vuosilukua) järjestyksen mukaan. Ohjaaja pyytää tekemään parit niin, että

- a) parit viettävät syntymäpäiviään keskimäärin mahdollisimman samaan aikaan muiden parien kanssa. Näin ensin syntymäpäiviään ja viimeksi syntymäpäiviään viettävä muodostavat parin, toisena ja toiseksi viimeisenä syntymäpäiviään viettävät muodostavat parin, jne.
- b) parin jäsenet viettävät syntymäpäiviä mahdollisimman samanaikaisesti. Näin kaksi ensimmäisenä syntymäpäiviään viettävät muodostavat parin, jne.

Ystävien etsiminen tervehdyksen avulla

Ohjaaja on tehnyt valmiiksi lappuja, joihin on kirjoitettu tervehdyksiä eri kielillä. Lappuja on aina kaksi samanlaista. Jokainen leikkijä saa oman lapun. Tämän jälkeen he lähtevät etsimään pariaan toistamalla omaa tervehdystään.

Värilappujen mukaan

Ohjaaja varaa riittävästi erivärisiä lappuja (väreinä voi käyttää myös värikyniä tai tusseja) kaksi kappaletta kutakin väriä. Ryhmän jäsenet valitsevat silmät kiinni itselleen värilapun. Samanväriset muodostavat parin.

Narujen päiden avulla

Ohjaaja varaa itselleen tarvittavan määrän noin metrin mittaisia naruja. Hän ottaa kiinni narujen keskeltä, jolloin narujen päät jäävät roikkumaan. Kukin ottaa narun päästä kiinni. Kun kaikki ovat ottaneet narun päästä kiinni, ohjaaja irrottaa narut. Samassa narussa kiinni olevat muodostavat parin.

Ryhmän jäsenet tekevät jonon

a) Pituusjärjestyksessä. Tämän jälkeen muodostetaan tarvittava määrä ryhmiä. Ohje voi olla esimerkiksi, että vierekkäiset muodostavat ryhmän tai voidaan ottaa jonossa luku esimerkiksi 1–5, jos tarvitaan 5 ryhmää tai niin, että ryhmistä tulee mahdollisimman tasakokoiset

b) Syntymäpäivän (ei vuotta mukaan) tai nimipäivän mukaisessa järjestyksessä

c) Etunimen tai sukunimen mukaisessa aakkosjärjestyksessä

Ohjaaja jakaa kaikille lapun, jossa lukee jonkun eläimen nimi

Ryhmän jäsenet sulkevat silmänsä (tarvittaessa voidaan käyttää huiveja) ja ryhtyvät äänteleeseen sen eläimen ääntä, joka lapussa lukee. Kerro kuinka monta yhteen ryhmään tulee. Kun ryhmän jäsenet löytävät toisensa he jäävät paikoilleen ja ovat sen jälkeen hiljaa kunnes kaikki eläimet ovat vaienneet

Ryhmäjako tehdään ongelmanratkaisuna

esimerkiksi osallistujien vaatteiden värien, nappien lukumäärän, kenkien tai sukkien tms. mukaan. Ryhmiin voi koota samanlaisia tai erilaisia. Tämä jakotapa vaatii ohjaajalta nopeaa havainnointia ja johtopäätösten tekoa. Ohjeina voisi antaa esimerkiksi seuraavia:

a) Ryhmässä tulee olla edustettuna musta, punainen, sininen ja joku muu väri. Ryhmässä tulee olla sekä tyttöjä että poikia mahdollisimman sama määrä

b) Ryhmässä tulee olla edustettuna tyttöjä ja poikia mahdollisimman sama määrä. Kaikilla tulee olla jotain eriväristä. Vähintään yhdellä ryhmän jäsenellä tulee olla jotain raidallista, ruudullista tai muuten kuviollista

Ryhmiiin jako värikorttien avulla

Ohjaaja varaa värikortteja sopivan määrän eri värejä. Ryhmän jäsenet valitsevat itselleen värikortin. Ryhmät voidaan muodostaa esimerkiksi niin, että

a) Samanvärisen lapun omaavat muodostavat ryhmän

b) Ryhmissä tulee olla eri värejä edustettuna sekä tyttöjä ja poikia tulee olla mahdollisimman tasaisesti kaikissa ryhmissä

Ryhmiiin jakautuminen mielipidejanan perusteella

Muodostakaa jana, jonka ääripäissä on: Lisätään koulupäivän tehokkuutta poistamalla välitunnit ja Pidennetään välitunteja, koska ne ovat koulupäivän parasta aikaa. Voit muodostaa ryhmät janan lopusta tai alusta käsin tai ottaa luvun niin, että saatte tarvittavan kokoisia esimerkiksi 3–4 hengen ryhmiä.

Yhdistä palat

Jokainen osallistuja saan postikortin palasen. Sitten hän etsii porukasta muut joilla on palanen samasta kortista kun hänellä itsellään.

5 Ryhmän säännöt

Kun luokassa on tutustuttu toisiinsa, on hyvä tehdä yhteiset säännöt ja tavoitteet. Sääntöjen ja tavoitteiden laatiminen kannattaa aloittaa yhdessä pohtimalla, jotta kaikki ryhmän jäsenet pääsevät osallistumaan. Säännöistä ja tavoitteista voidaan keskustella yhdessä, jolloin jokainen saa kertoa mitä odottaa. Jos keskusteluun pääseminen on aluksi hankalaa voi jokaiselle jakaa paperin, johon saa ensin miettiä omia ajatuksiaan ja käydä sen jälkeen asioita yhdessä läpi. Kannattaa kirjoittaa ryhmän säännöt ja tavoitteet paperille ja laittaa näkyviin. Muista, että opettaja voi omalla käytöksellään heikentää tai vahvistaa sääntöjä!

Ryhmän sääntöjen laatiminen

Tämä kokonaisuus kannattaa toteuttaa ensimmäisellä kouluviikolla.

Tavoite: Yhteisten tavoitteiden ja pelisääntöjen luominen ja niihin sitouttaminen. Kesto: 45 min (tai pidempään, jos aikaa on)

Tunnin kulku:

1. Jokainen täyttää luokkahenkisuunnitelman itsenäisesti. Tässä vaiheessa ei vielä keskustella. Oppilaita voi johdatella kirjaamaan ylös asioita, jotka vaikuttavat luokkahenkeen ja koulussa viihtymiseen. (10 min)

Luokkahenkisuunnitelma

Mieti neljä asiaa, jotka tahdot luokassanne olevan:

- Tahdon, että...

Mieti neljä asiaa, joita et missään tapauksessa tahdo luokassanne olevan:

- En missään tapauksessa tahdo, että luokassamme...

2. Jaetaan oppilaat työskentelypareihin (ei parhaita kavereita pareiksi). (10 min)

Oppilaat valitsevat molempien lomakkeista kolme tärkeintä asiaa

- tahdomme, että luokassamme...(kolme asiaa)

- emme missään tapauksessa tahdo, että luokassamme ...(kolme asiaa)

3. Yhdistetään parit neljän hengen pienryhmiksi. Pienryhmät tekevät saman kun edellä, eli taas pyritään löytämään tärkeimmät asiat. (10 min)

4. Kootaan kaikkien ehdotukset taululle. Pyritään löytämään kolme koko luokan

mielestä tärkeintä asiaa, niin että saadaan aikaiseksi koko luokan yhteinen sopimus.

Asiat voidaan kirjata ensin kalvolle, josta otetaan myöhemmin kopiot kaikille. Oppilaat ja opettaja allekirjoittavat sopimuksen. (15 min)

Pelisäännöt ja ”luokan vanhimman” valinta

Tehdään luokalle omat pelisäännöt.

- perustuu keskusteluun koulun järjestyssäännöistä, sekä opiskelijanoppaan ohjeistuksesta
- opettajajohtoisesti
- perustellusti
- yhdessä
- ”pyritään tekemään ns. oma juttu”
- valmiit aiheet poimittuna
- yhteiset seuraamukset?

Valitaan luokalle oma luottamushenkilö: ”luokan vanhin”.

Ryhmän säännöt

Seuraavassa lauseita, jotka voivat auttaa sääntöjen luomiseen. Lisäksi säännöt voi laittaa paperille ja kaikki ryhmän jäsenet voivat allekirjoittaa paperin.

1. Huolehdiin siitä, että minä ja luokkakaverini olemme **ajoissa paikalla**.
2. Ryhmässä käsiteltävät asiat ovat **luottamuksellisia**. Ryhmän asioista ei puhuta ryhmän ulkopuolella.
3. Ryhmässä pyrin toteuttamaan **avointa, rakentavaa ja rehellistä** vuorovaikutusta.
4. **Kuuntelen** ja **otan huomioon** itseni ja luokkakaverini.
5. **Kunnioitan, arvostan ja tuen** itseäni ja luokkakavereitani.
6. **Osallistun aktiivisesti** ryhmän toimintaan ja teen annetut tehtävät.
7. Fyysinen ja henkinen väkivalta **eivät kuulu** ryhmämme toimintaan.
8. kaikki asiat, jotka vaikuttavat ryhmän toimintaan, **käsitellään ryhmässä**. (mm. sääntörikkomukset, poissaolot...)

Tiimikukkanen

Piirretään ryhmän tiimikukkanen. Jokainen tuo esiin jonkun oman hyvän ominaisuutensa minkä uskoo vahvistavan tiimiä. Näin kukkaseen muodostuu hyvät ja vahvat terälehdet.

6 Ryhmäytyminen

Tutustumisen ja sääntöjen luominen ovat aloittavassa ryhmässä tärkeää. Kun kaikki tuntevat toisensa ja tuntevat ryhmän turvalliseksi, on hyvä vahvistaa ryhmätunnetta. Vaihtoehtoja on paljon: toiminnallisia, ongelmanratkaisua, ja hauskoja harjoituksia sekä pelejä. Osa harjoituksista sopii sisälle, osa ulos. Näitä harjoituksia voi myös yhdistää tuntien aiheisiin tai ottaa tunnilla vaikka tunnelman kohottajaksi.

- **Toiminnallisia**

Kepin kannatus

Ryhmät kannattelevat keppiä etusormillaan. Keppi tulee laskea maahan niin, että kenenkään ote ei irtoa.

Sokean palapeli

Yksi kokoa palapeliä silmät sidottuina, muut neuvovat. Ei saa koskea! Kilpailu: ensimmäinen ryhmä valmis on voittaja.

Lentävä matto

Koko ryhmä seisoo maton päällä. Tavoitteena on kääntää matto toisinpäin poistumatta matolta.

Mielipidemittari

Tarvitaan: Lista mielipiteistä, joilla ryhmä voidaan jakaa noin puoliksi. Kysymyslista (keksi tarvittaessa lisää kysymyksiä, esim. oppiaineeseen liittyviä):

Merkkivaatteet ovat *must*.

Tupakointi on tyhmää.

Ruotsin opiskelu pitäisi olla vapaaehtoista.

Sivarit eivät ole isänmaallisia.

Ihmisten pitää vastata aina itse toimeentulostaan.

Suomen pitää ottaa lisää pakolaisia.

Poliitikot ajavat vain omia etujaan.

Alkoholin nauttiminen on paras tapa rentoutua.

Koulunkäynti on minusta tärkeää.

Voin itse vaikuttaa tulevaisuuteeni.

Tilan seinille laitetaan laput "Täysin samaa mieltä" ja "Täysin eri mieltä". Ohjaaja lukee väitteitä ja pyytää ryhmän jäseniä valitsemaan paikkansa janalta. Kun ryhmä on mennyt suurin piirtein puoliksi, ryhmän jäseniä pyydetään ottamaan pari suurin piirtein samalta kohdalta toiselta puolelta janaa. Eli jos olet "Täysin samaa mieltä", otat parin joka on "Täysin eri mieltä". Jos olet keskiviivan paikkeilla, valitset parin, joka on mahdollisimman lähellä keskiviivaa, mutta sen toisella puolella, jne. Parit vaihtavat ajatuksia siitä, miksi he ovat sitä mieltä, mitä ovat. Lopuksi pyydetään osallistujia kertomaan kokemuksistaan, miten oma mielipide muuttui sen jälkeen, kun oli keskustellut vastakkaista mielipidettä edustavan kanssa.

Neuvonantajat

Ryhmä jaetaan kahteen osaan. Ryhmät muodostavat harvan rivin. Yksi osallistujista jää ryhmien ulkopuolelle. Hän tulee kulkemaan rivien välistä ja kuuntelemaan neuvonantajien neuvoja voidakseen tehdä päätöksen tärkeässä asiassa. Asia voi olla jokin yhteiskunnallinen asia tai henkilökohtaiseen elämään liittyvä kysymys, kuten

- tupakoinnin aloittaminen
- päihteiden käyttö
- lintsaminen
- bileitten pitäminen.

Toisen puolen neuvonantajat antavat neuvoja, joiden mukaan asia kannattaa tehdä ja toisen puolen neuvonantajat antavat neuvoja, joiden mukaan asiaa ei kannata tehdä. Kun kaikki neuvot on kuultu, kulkija tekee oman päätöksensä oman mielensä sekä hänelle esitettyjen neuvojen perusteella. Hän kertoo, miltä tuntui kuunnella neuvoja ja mikä neuvo, jos mikään, ratkaisi lopullisen kannan. Tämän jälkeen kannattaa keskustella siitä, miten muut vaikuttavat omiin mielipiteisiin sekä ryhmän aiheuttamasta paineesta omalle päätöksenteolle. On myös hyvä keskustella vastuusta, kun pyritään vaikuttamaan toisen mielipiteisiin, käyttäytymiseen tai toimintaan. Jokaisen on hyvä vielä pohtia itsekseen, kuinka itsenäisiä päätöksiä kukin lopulta tekee.

Sokon silmät

Tarvitaan: Huivit jokaiselle osallistujalle

Kaikki käyvät piiriin istumaan. Yhtä lukuunottamatta kaikki ovat sokkoja ja peittävät silmänsä huivilla. Huiviton ryhmän jäsen toimii sokkojen silminä ja kuvailee jotain ryhmän jäsentä. Kuvailuun voi kuulua vain ja ainoastaan positiivisia asioita

- ulkonäöstä • luonteenpiirteitä
- pukeutumisesta • temperamenttia
- mielenkiinnon kohteita • ominaisuuksia
- harrastuksia • horoskooppimerkki jne.

Sokot yrittävät arvata, kenestä on kyse. Se, ketä kuvataan, ei saa arvata itseään. Kun arvaus on osunut oikeaan, voidaan keskustella siitä, miltä tuntui olla kuvauksen kohteena ja olivatko kuvaukset oikeita.

Pantomiimi

Tarvitaan laput, jossa on harrastusten tai ammattien nimiä. Käytä sellaisia harrastuksia ja ammatteja, joita voidaan helposti esittää pantomiimina ja jotka ovat yleisesti tunnettuja. Arvannut saa aina pisteen.

Koneet ryhmäpantomiimeina

Harjoite tehdään pienryhmissä. Ohjaaja sanoo jonkun laitteen / koneen ja kunkin ryhmän pitää muodostaa kyseinen laite ryhmänjäsenistään mahdollisimman nopeasti. Eli ohjaaja sanoo esimerkiksi leivänpaahdin ja ryhmät saavat hetken aikaa miettiä kokoonpanoaan. Tämän jälkeen ryhmät muodostavat näköisensä leivänpaahtimen itsestään ja esittelevät sen muille ryhmille. Muut yrittävät arvata, mikä kone on kyseessä.

Kapteeni käskee

Yksi ryhmäläisistä valitaan kapteeniksi. Kun kapteeni käskee tehdä jotakin, muut noudattavat käskyjä. Kapteenin täytyy kuitenkin sanoa aina käskyn eteen Kapteeni käskee, muuten liikettä ei saa tehdä. Jos leikkijät tekevät pyydetyn käskyn, kun kapteeni ei ole käskenyt, he tippuvat pois leikistä.

Sukan tyhjennys

Ohjaaja on laittanut jokaista joukkuetta varten sukkiin samat pikkuesineet. Ohjaaja sanoo jonkin esineen ja joukkueen ensimmäiset kaivavat sukista tunnustelemalla kysytyn esineen. Joukkue saa pisteen, kun se ensimmäisenä löytää esineen.

Solmu

Ryhmä asettautuu köyden molempiin päihin tarkoituksena saada solmu köyden keskelle ilman että kukaan irrottaa otetta köydestä.

Köysikuviot

Ryhmä asettuu köyden varteen tasaisin välimatkoin ja muodostavat köydestä ohjaajan luettelemia geometrisia kuvioita ilman sanoja. Köysi ei saa osua maahan.

Lumiveistoskilpailu

Lumiveistoskilpailu on hauska tehtävä silloin, kun suojalumesta saa helposti muotoiltua veistoksen. Joukkueille voi antaa lapioita, keppejä tai muita välineitä veistelyn avuksi. Joukkueista voidaan valita aina yksi tuomariksi tai voittajaa voidaan äänestää.

Kuuma peruna

Istutaan piirissä ja piirissä kiertää kuuma peruna eli pallo tai hernepusi. Yksi pelaajista on piirin ulkopuolella. Kun hän huutaa kuuma peruna, pysähtyy kuuma peruna. Se pelaaja, jolla on hernepusi, siirtyy myös piirin ulkopuolelle. Piirin ulkopuolella olevat pelaajat laskevat hiljaa sopimaansa numeroon asti ja huutavat tämän jälkeen kuuma peruna. Näin peliä jatketaan kunnes kaikki ovat tippuneet.

Reagoi sanaan

Pelaajat kuuntelevat tarinaa, jossa on usein toistuvia sanoja. Pelaajien keskelle on asetettu helisevä tavara. Siihen ei saa koskea koko aikaa, vaan se otetaan käteen silloin, kun kuullaan toistuva sana. Ohjaaja katsoo, kuka pelaajista nopeimmin koski esineeseen. Hän saa tällöin pisteen. Voittaja on se, joka sai eniten pisteitä.

Peppu ensin

Tarvitaan tuoleja, jotka laitetaan piiriin. Tuoleja on yksi vähemmän kuin pelaajia ja tuoleja poistetaan aina, kun joku tippuu pelistä. Pelaajat liikkuvat piirissä tuolien vierellä. Ohjaaja antaa erilaisia ohjeita, esimerkiksi pepulla tai jalalla. Tällöin pelaajien on kosketettava tuolia mainitulla ruumiinosalla. Vain yksi henkilö saa koskettaa tuolia kerrallaan, joten jokaisella kierroksella yksi joutuu pois pelistä.

Maa, ilma ja vesi

Ohjaaja jakaa pelaajat edustamaan joko maata, ilmaa tai vettä. Ohjaaja sanoo erilaisten maassa, vedessä ja ilmassa elävien eläinten nimiä. Kun maat, ilmat ja vedet kuulevat omassa elementissään elävän eläimen nimen, he menevät äkkiä kyykkyy. Väärässä paikassa tai viimeisenä kyykkyy laskeutuneet putoavat pelistä pois. Viimeiseksi jäänyt on pelin voittaja.

Harjanvarsi

Tähän peliin tarvitaan harjanvarsi tms. Pelaajat asettuvat seisomaan vastakkain harjanvarren molemmin puolin ja laittavat etusormet lomittain. Tarkoituksena on kannatella keppiä etusormien varassa ja yrittää laskea keppi yhdessä alas maahan. Harjoitus edellyttää ryhmältä yhteistä rytmiä ja yhteistyötä. Harjoitusta toistetaan, kunnes varsi saadaan laskettua alas siten, että kaikkien kosketus varteen säilyy.

Sokkolabyrintti

Tehtävän suorituspaikaksi sopii hyvin metsä, jossa vedetään naruja sikin sokin puiden välille. Tarkoituksena muodostaa labyrintti, joka tietysti sisältää myös umpikujia. Johonkin labyrintin ”takaosaan” vaikkapa umpikujan päähän sijoitetaan avainnippu tms. tarinaan sopiva. Ohjeistuksessa ryhmälle kerrotaan, että heidät tullaan sijoittamaan yksitellen labyrinttiin sokeina ja mykkinä. Kun kaikki ryhmän jäsenet on ripoteltu labyrinttiin, ohjaaja antaa luvan aloittaa tehtävä. Ryhmän tarkoituksena on löytää avainnippu labyrintista ja saada koko ryhmä sen luokse. Labyrintissa tulee liikkua rauhallisesti siten, että toinen käsi on koko ajan kiinni köydessä. Ohjaajien tehtävänä on varmistaa ja turvata ryhmäläisten liikkuminen maastossa. Jos joku eksyy köydestä, hänet palautetaan labyrinttiin. Kun ryhmä on avainnipun luona voi ohjaaja kysyä onko koko ryhmä kasassa ja miten sen voi varmistaa. Tehtävä on melko vaativa ja vaatii keskittymistä, oleellista on että ryhmä pystyy olemaan keskustelematta ja ääntelemättä. Hyvä harjoitus testata löytyykö ryhmästä vastuunkantajia, jotka etsivät ja ohjaavat muita.

Tahmeat popcornit

Peli alkaa siten, että leikkijät pomppivat, loikkivat tai hyppelevät ympäriinsä. Jokainen on ikään kuin tahmea popcornjyvä, joka yrittää lähestyä muita samanlaisia maissinjyviä. Kun jyvä koskettaa toista jyvää, ne takertuvat yhteen. Tartuttuaan kiinni toisiinsa ne jatkavat pomppimistaan yhdessä takertuen uusiin jyväsiin, kunnes kaikki jyvät ovat lopulta takertuneet yhdeksi suureksi popcorn-kimpaleeksi.

Keilojen vartija

Peliin tarvitaan iso pallo ja 3-4 keilaa. Yksi pelaajista valitaan vartijaksi. Pelaajat seisovat piirissä, jonka keskellä on keilat ja vartija. Piirissä olevat heittelevät palloa sinne tänne ja yrittävät vartijan huomaamatta kaataa pallolla jonkun keiloista. Se, joka onnistuu, rupeaa vartijaksi ja entinen vartija asettuu piiriin. Jos vartija itse kaataa keilan, hän valitsee jonkun toisen tilalleen.

Esine Kiertää

Tehdään piiri, otetaan esim. puutikku ja pieni kivi. Asetetaan kädet vierekkäin vierustoverin kanssa kämmenet kohti taivasta. Yksi piirissä oleva ottaa tikun ja kiven käteen ja laittaa molemmat esineet piiriin kulkemaan erisuuntaan. Pelin ideana on että kivi ja tikku eivät ole pelin aikana saman ihmisen kädellä yhtä aikaa. Jos esineet tippuvat kädeltä tipahtaa pelistä, jos esineet ovat samanaikaisesti yhden ihmisen kädellä tipahtaa pelistä. Pelaajat voivat vaihtaa esineiden suuntaa pelin aikana, mutta käsiä ei saa vetää alta pois kun toinen yrittää antaa esineen. Ja esine pitää kulkea oman käden kautta toisen kädelle.

Ameeba/ Evoluutiopeli

(Lämmittelypeli)

Pelissä on neljä erilaista roolia: AMEEBA (tehdään uintiliikettä käsillä, samalla hokien ameeba ameeba...), TORAKKA (heilutellaan pään päällä molempia etuja keskisormia, ikään kuin tuntosarvina ja äännellään tsikitsikitsiki...), JÄNIS (tehdään suorista käsistä isot jäniksenkorvat pään päälle ja heilutellaan niitä ees taas vastakkaisiin suuntiin ja äännellään samalla fläpätifläpätifläpäti...) ja GORILLA (taotaan nyrkeillä rintaan ja huudetaan suu auki, että öööööö...) Pelin juoni on se, että kaikki aloittavat liikkumaan tilassa olemalla ameeboja. Kun vastaan tulee toinen ameeba, niin jäädään pelaamaan kivi-saksetpaperia. Se kumpi voittaa saa siirtyä seuraavalle tasolle eli torakaksi, häviäjä jää ameebaksi ja lähtee etsimään seuraavaa ameebaa, jonka kanssa kilpailla. Kilpailla saa vain samalla tasolla olevan kanssa. Voittaja siirtyy seuraavalle tasolle ja häviäjä tipahtaa alemmalle tasolle, esim. jos on onnistunut pääsemään jänikseksi ja häviää kamppailussa toiselle jänikselle, niin joutuu taas evoluutiotasolla alemmaksi eli torakaksi. Peli kulkee siis ameebasta, torakkaan, jänikseen ja lopulta gorillaan. Gorillakamppailun voittaja pääsee evoluution ylimmälle tasolle eli ihmiseksi ja lopettaa pelaamisen. Pelin lopussa jäljellä pitäisi olla yksi jokaista eri lajiketta eli tasoa, eivätkä ne voi kilpailla keskenään. Näinhän se evoluutio menee.

Pallonheittelyrinki

Tähän tehtävään tarvitaan vähintään 5 kpl. tennis tai sählypalloja. Kokoonnutaan ringiin ja ohjaaja heittää pallon jollekin ringissä olijalle ja nostaa kätensä pystyyn. Pallon saanut heittää pallon jollekin muulle henkilölle ja nostaa kätensä pystyyn. Homma jatkuu samalla tavalla siten, että käsi pystyssä olijalle ei voi palloa heittää. Ideana siis se, että pallo on kiertänyt jokaisen henkilön ringissä ja tullut takaisin ohjaajalle. Jokaisen ringissä tulee muistaa keltä pallon sai ja kenelle sen heitti. Sitten aloitetaan varsinainen pallottelu siten, että pallo kiertää samassa järjestyksessä mahdollisimman nopeaan tahtiin. Kun homma alkaa toimia voi ohjaaja lisäillä mukaan palloja, jotka kiertävät samaa rataa. Hyvä ja hauska keskittymisharjoitus.

Leikkelykilpa

Pelaajat jaetaan samansuuruisiin 4-6 henkilön joukkueisiin. Jokainen joukkue saa sakset ja sanomalehden. Ohjaajan annettua merkin joukkueet alkavat leikellä lehdistä kirjaimia, joista kootaan jokaisen joukkueen jäsenen etunimi. Se joukkue, jonka nimet ovat ensimmäisenä koossa, voittaa.

Tuntotaulu

Pelaajat seisovat jonossa. Jokaisella on kynä kädessään ja paperi selässään. Jonon viimeinen piirtää edessään seisovan selkään haluamansa kuvion, numeron tai kirjaimen. Tämä puolestaan yrittää piirtää saman kuvion edessään olevan selkään. Näin kuvio etenee selästä toiseen, kunnes jonon etummainen piirtää sen paperille tai liitutaululle. Lopuksi katsotaan, muuttuiko kuvio matkalla.

Kivi kätkeytyy

Pelaajat muodostavat piirin jonka keskelle valitsevat yhden tai kaksi pelaajaa. Piirissä olevat alkavat kierrättää jotakin esinettä, esimerkiksi pyyhekumia, kädestä käteen, niin että keskellä olijat eivät huomaa, missä esine kulkee. Kaikki piirissä olevat tekevät käsillään sellaisia liikkeitä, että esine voisi olla juuri heidän kohdallaan. Keskellä olijat yrittävät ratkaista, missä esine on menossa. Uudeksi arvaajaksi joutuu se, jonka kohdalla esine on oikein arvattaessa. Jos piirin keskellä on kaksi, voi uusi arvaaja valita parin, jonka kanssa menee keskelle.

Paljonko kello on?

Pelaajat istuvat piirissä ja kukin saa 24 tulitikkua. Jokainen ottaa vuorollaan nyrkkiinsä osan tikkuistaan ja kysyy vieressään istuvalta "Paljonko kello on?" (eli montako tikkua hänellä on nyrkissään). Jos vastaaja arvaa väärin, hänen on annettava kysyjälle niin monta tikkua omistaan kuin on oikean ja väärän vastauksen ero. Jos hän arvaa oikein, antaa kysyjä hänelle nyrkissään olevat tikut. Voittaja on se, jolla on lopussa eniten tikkuja.

Vettä kengässä

Pelaajat jaetaan kahteen yhtä suureen joukkoon, joista toinen menee ulos. Sisällä olijat valitsevat kukin itselleen parin ulkona olevista. Ulkona olevat tulevat yksi kerrallaan sisälle kumartamaan kenelle haluaa. Jos hän kumartaa sellaiselle, joka ei ole valinnut häntä, sanotaan "Vettä kengässä" ja hänen on hypittävä yhdellä jalalla ulos. Jos hän kumartaa oikealle ihmiselle sanotaan "Taivaaseen" ja hän saa jäädä sisälle. Jokaisen on käytävä kumartamassa kunnes osuu oikeaan. Kun kaikki ovat löytäneet parinsa, joukkueet vaihtavat osia.

Muistipeli

Pelaajista kaksi viedään leikkitilasta pois. Muut pelaajat jakautuvat pareittain. Jokainen pari sopii keskenään jonkin yhteisen äänimerkin tai liikkeen. Sen jälkeen pelaajat "sekoittuvat" eli parit eivät ole vierekkäin. Pelaajat tuodaan takaisin tilaan. He alkavat pelaamaan muistipeliä. Pelaajat koettavat vuorotellen etsiä pareja, he saavat vuorollaan koskea kahden leikkijän päätä. Päättä koskettaessa pelaaja tekee sopimansa merkin. Kun pelaaja löytää parin, hän saa sen kotipesäänsä. Enemmän pareja löytänyt pelaaja voittaa.

Rykelmästä ketjuksi

Ryhmä menee ensin tiiviiksi rykelmäksi jonka jälkeen ryhmäläiset tarttuvat toisiaan kädestä kiinni. Siis vain toisesta kädestä, ja toisella kädellään jonkun toisen ryhmäläisen kädestä. Näin ollen jokainen henkilö pitää käsillään kahden muun henkilön käsistä kiinni. Käsistä ei saa päästää irti missään vaiheessa. Ohjaaja "katkaisee" ketjun jostakin välistä, jonka jälkeen kahdella ryhmäläisellä on toinen käsi vapaana. Nyt rykelmä pitää selvittää pitkäksi ketjuksi, eli edellä mainitut kaksi ryhmäläistä muodostavat ketjujen päät. Käytännössä tulee jos jonkinlaista käsien alta ryömimistä ja yli kipuamista. Tehtävä on valmis kun ketjussa ei enää ole solmuja.

Arvohuutokauppa

"Pidetään "arvohuutokauppa" omien elämänarvojen tai ammatillisten arvojen analysoimiseksi:

Kukin henkilö(valmentautuja, oppilas tms.) kirjoittaa esim. 10:lle paperinpalalle omistamansa tärkeän tavaran, omaisuuden tai arvon:

Esim. terveys, muotivaatteet, matkat, rakkaus, koti, tietokone, puhelin, raha, oikeudenmukaisuus, toisen kunnioitus, suvaitsevaisuus, mitä ikinä sitten kukin mieltää tärkeäksi ja arvottaa asiat asteikolla heikoimmasta tärkeimpään 1-10 (esim. rakkaus 10, tietokone 9, puhelin 8,...)= yhteensä $1+2+3+...+10 = 55$ rahaa. Ohjaaja(meklari) kirjoittaa isolle paperille huutokaupattavien asioiden nimet ja arvot(hinnat), tarjoaa ostettavaksi kunkin asian kerrallaan ja myy eniten tarjoavalle.

lopuksi käydään läpi, mitä kukin on vaihtanut, mihin ja millä hinnalla. (Rakkaus 10 "rahaa", esim sillä voi ostaa toiselta auto 5 rahaa + tietokone 5 rahaa). Lopuksi pohditaan sitten, miten asiat, tavarat, omaisuus ja arvot ovat muuttuneet ja miksi. Mitkä asiat ovat olleet kullekin erittäin tärkeitä? "

Huutokauppa jatkuu kunnes kaupankäynti tyrehtyy rahan puutteeseen ja/tai myyntihaluttomuuteen.

Leikkiä voi käyttää myös ammattinäkökulma huomioon ottaen, eli pyytää leikkijöitä (esim.opettajia, ammatillisen oppilaitoksen opiskelijoita) nimeämään ammatillisia arvoja ja lähteä niistä käymään kauppaa..

- **Ongelmanratkaisu**

Nopeussanapeli

Ryhmän pitää muodostaa mahdollisimman monta sanaa annetuista kirjaimista. Voi myös tehdä kilpailu: jako ryhmiin ja voittajaryhmä on se, jolla on eniten sanoja.

Paperineliö

Ryhmän pitää koota neliö annetuista paperinpaloista. Esim. postikortti, joka on leikattu paloiksi.

Korkein torni

Mikä ryhmä/pari rakentaa korkeimman tornin mehupilleistä ja neuloista.

Samassa veneessä

Piirrä maahan tai merkitse sisällä maalarinteipillä pieni vene. Koko luokan pitää mahtua samaan veneeseen. Venettä voi pienentää pariin kertaan, jolloin ryhmän on mietittävä, miten ryhmä kokonaisuudessaan mahtuu veneeseen. Jos haluat kilpailun tästä leikistä, niin jaa ryhmä kahtia. Piirrä molemmille omat veneet. Se ryhmä, joka pääsee nopeammin veneeseen, on voittanut kilpailun.

Autiolle saarelle

1) vaihe

Jokainen miettii ja listaa 20 asiaa, jotka haluaa ottaa mukaan autiolle saarelle.

2) vaihe

Muodostetaan neljän hengen ryhmät. Vene, jolla mennään autiolle saarelle, on pieni, joten rannassa huomataan, että mukaan voidaan ottaa yhteensä vain 10 tavaraa. Tehkää yhteinen lista mukaan otettavista tavaroista.

3) vaihe

Muodostetaan kaksi isoa ryhmää. Veneemme haaksirikkoutuu. On heitettävä tavaroita yli laidan mereen. Mitkä 5 tavaraa jää mukaan otettavaksi autiolle saarelle?

4) vaihe

Ryhmät esittelevät listansa toisilleen.

Julkkis

Tarvitaan: Lappuja, joissa on tunnettujen henkilöiden nimiä. Jaa ryhmät pareiksi. Käytä jotain satunnaista parien muodostustapaa. Anna jokaiselle ryhmän jäsenelle lappu, johon on kirjoitettu jonkun tunnetun henkilön nimi. Toinen aloittaa tekemällä kysymyksiä, joihin voi vastata Kyllä tai Ei. Esimerkiksi

- Olenko ulkomaalainen?
- Olenko nainen?
- Olenko aikuinen?
- Urheilenko työkseni?

Kun vastaaja on melko varma henkilöstä, hän voi yrittää arvata. Jos vastaus on oikea, vuorot vaihtuvat. Jos vastaus on väärä, kysyjä antaa jonkun vihjeen, mitä kannattaisi kysyä.

Tullista läpi

Pelin tarkoituksena on keksiä, miten tullista pääsisi läpi. Ohjaaja voi valita aihealueen tai alkukirjaimen, jolla pääsee tullista läpi ja aloittaa kertomalla, mitä hänellä on matkalaukussa, jotta ohjaaja pääsee tullista läpi. Sen jälkeen jokainen pelaaja vuorollaan saa kokeilla onneaan. Ohjaaja sanoo pääsevänsä tullista läpi esimerkiksi, jos hänellä on mukana leipää. Tällöin tullista pääsee läpi, jos on jotakin ruoka-ainetta matkalaukussa.

Sukkahousut

Ohjaaja kysyy pelaajilta: Kun ostetaan sukkahousuja, ei koolla ole niin väliä, koska sukkahousut venyvät. Millä on väliä? Jokainen pelaaja saa vuorollaan arvata, millä on väliä. Ideana on, että sanassa ei saa olla K-kirjainta.

Mitä tiedät ystävästäni?

Yksi pelaaja menee huoneesta pois. Muut päättävät sillä välin, kuka valitaan hänen ystäväkseen. Pelaaja yrittää saada selville, kuka ystävä on kyselemällä kysymyksiä, joihin voi vastata kyllä tai ei. Pelaajan tietäessä oikean ystävän vaihdetaan uusi arvuuttelija. Kysymykset eivät saa olla ulkonäköön liittyviä vaan luonteenpiirteisiin tai harrastuksiin liittyviä, esimerkiksi onko minun ystäväni pianonsoittaja.

Olenko Charlie Chaplin?

Yksi pelaajista menee tilan ulkopuolelle ja muut miettivät samaan aikaan, mikä tai kuka hän on. Pelaaja tulee takaisin tilaan ja yrittää selvittää, mikä hahmo tai ihminen hän on, kyselemällä. Pelaaja saa kysyä ainoastaan kysymyksiä, joihin voi vastata kyllä tai ei.

Salapoliisileikki

Ohjaaja kertoo pelaajille tuntemattomasta miehestä, joka oli menettänyt muistinsa. Poliisi oli löytänyt miehen taskusta esineitä, kuten junalipun ja avaimet. Ohjaaja voi keksiä esineet itse. Pelaajien on ratkaistava joko ryhmissä tai isommalla joukolla, mikä mies oli.

Outoa melua

Pelaajat muodostavat ryhmiä. Ryhmissä keksitään jokin outo melu tai äänimaailma, jonka ryhmät esittävät vuorollaan toisilleen. Muut laittavat silmänsä kiinni ja yrittävät arvata, mistä äänestä on kyse.

Aakkosellinen ostoslista

Pelaajat menevät piiriin istumaan ja lisäävät aina jonkin uuden ostoksen listaan aakkosjärjestyksen mukaan. Esimerkiksi ensimmäisen pelaajan sanoessa: Kävin kaupassa ja ostin sieltä ananaksen, seuraava sanoo: Kävin kaupassa ja ostin sieltä ananaksen ja banaanin.

Ei ole totta

Ohjaaja on kirjoittanut etukäteen tarinan. Tarinassa on tarkoituksella selkeitä asiavirheitä, jotka pelaajan pitäisi huomata. Kun joku keksii asiavirheen, hän sanoo: ei ole totta. Asiavirheet voivat olla eritasoisia.

Piip

Pelaajat menevät istumaan piiriin ja luettelevat vuorotellen numeroita. Kolmosella jaollisen luvun (esimerkiksi 3,6,9) kohdalla pelaajan pitää numeron sijaan sanoa piip.

Alfa ja Omega

Alfassa ja Omegassa keksitään uusia sanoja, jotka liittyvät aina tiettyyn yläkäsitteeseen. Yläkäsite voi olla esimerkiksi eläimet, kulkuvälineet tai kaupungit. Yksi leikkijöistä sanoo jonkun sanan. Seuraava sanoo samaan yläkäsitteeseen kuuluvan sanan, mutta sanan pitää alkaa edellisen leikkijän sanoman sanan viimeisellä kirjaimella. Esimerkiksi jos ensimmäinen pelaaja on sanonut eläimiin kuuluvan sanan kissa, on seuraavan leikkijän sanottava A-kirjaimella alkava eläin (apina). Näin peli jatkuu, kunnes ei enää keksitä uusia sanoja, vaan vaihdetaan yläkäsitettä.

Tavun jatko

Tämä peli on samantyyppinen kuin Alfa ja Omega. Tavun jatkossa keksitään aina uusi sana, joka alkaa edellisen sanan viimeisellä tavulla. Sanan ei kuitenkaan tarvitse kuulua mihinkään yläkäsitteeseen. Ensimmäinen sana voi olla esimerkiksi naulakko ja seuraava sana koti.

Nimikirjaimet

Yksi pelaajista valitaan kysyjäksi. Hän kysyy ryhmäläisiltä kysymyksiä, joihin heidän on vastattava aina oman etunimensä alkukirjaimen mukaan. Esimerkiksi jos kysytään, mikä on lempiruokasi, on Liisan vastattava L-kirjaimella alkavalla ruoalla (lihakeitto). Sääntöä ei kerrota etukäteen vaan tarkoituksena on, että ryhmäläiset huomaisivat pelin idean.

Kolme tavua

Ohjaaja kyselee pelaajilta erilaisia kysymyksiä, joihin pelaajat saavat vastata sanalla, jossa on kolme tavua. Jos pelaaja vastaa väärällä tavalla, hän saa kiertävän pantin. Pantti siirtyy aina pelaajalta toiselle.

Kirjainyhdistelmät

Ryhmästä muodostetaan kaksi joukkuetta. Ohjaaja sanoo erilaisia kirjainyhdistelmiä, joihin joukkueet vuorotellen keksivät erilaisia sanoja. Kun toinen joukkue ei enää keksi uutta sanaa, ohjaaja sanoo uuden kirjainyhdistelmän. Ryhmä saa aina pisteen keksimästään sanasta. Kirjainyhdistelmä voisi olla esimerkiksi K ja K, jolloin sanaksi kävisi nukke.

Kuusi substantiivia

Pelaajat istuvat piirissä lattialla ja vierittävät kulkuspalloa toisilleen. Kun ohjaaja sanoo kirjaimen, pysähtyy pallo jollekin. Tällöin on keksittävä mahdollisimman nopeasti kuusi substantiivia ennen kuin pallo ehtii kiertää järjestyksessä piirin ympäri. Jos hän ei ehdi sanoa sanoja, pelaaja joutuu pelistä pois.

Perustele arvauksesi

Pelin aloittaja ajattelee jotakin itselleen tuttua henkilöä tai tapahtumaa, jota hän ei sano muille pelaajille. Jokainen arvaa vuorollaan, mitä aloittaja on ajatellut. Kun kaikki ovat sanoneet oman arvauksensa, pelin aloittaja kertoo ääneen, mitä ajatteli. Tämän jälkeen jokainen perustelee vuorollaan, miten arvaus liittyy ajateltuun asiaan. Ryhmä päättää yhdessä, hyväksytäänkö perustelut. Jos muut ryhmäläiset eivät hyväksy perusteluja, saa pelaaja pantin. Kaikki pantin saaneet joutuvat tekemään muiden määräämän tehtävän.

Minne olen matkalla?

Yksi pelaajista menee pois huoneesta. Muut keksivät sillä välin hänelle matkakohteen. Arvuuttelija pyydetään takaisin huoneeseen ja hän kysyy jokaiselta vuorotellen, minne on matkalla. Kysymykseen vastaaja sanoo pelaajalle jonkin vihjeen. Näin jatketaan, kunnes arvaaja tietää, minne on matkalla.

Sanojen kuuleminen

Ohjaaja sanoo sanoja, jotka eivät välttämättä tarkoita mitään. Sanaan kätkeytyy aina jokin oikea sana, jonka pelaajat yrittävät kuulon perusteella hahmottaa. Sanojen on hyvä olla aluksi lyhyitä, koska tehtävä ei ole kovin helppo. Sanoissa voi olla kirjaimet tai tavut sekaisin tai sanan sisällä voi olla toinen sana.

Virhe kahvimuki tehtaalla

Ryhmälle kerrotaan seuraava tarina: pahvimukeja valmistavalle tehtaalle on sattunut virhe ja ilman pohjaa olevia pahvimukeja on tuotettu 100 000 kappaletta. Nyt pelaajien on kehiteltävä neljän tai viiden hengen pienryhmissä uusia käyttötarkoituksia pahvimukille, josta puuttuu pohja.

Synonyymit

Ohjaaja on kirjoittanut noin 30 sanaa, jotka hän luettelee yksitellen. Joukkueet yrittävät keksiä sanoille synonyymien. Se joukkue, joka keksii ensimmäisenä, saa pisteen.

Arvoitukset

Seuraavassa on erilaisia arvoituksia, joista voi tehdä esim. rastitehtävän pihalle tai antaa hauskana kotitehtävänä.

- Kuuluu sinulle, mutta muut sitä enemmän käyttävät. Mikä se on? (oma nimi)
- Tien toisella puolella kasvoi viisi koivua ja toisella puolella kuusi. Montako puita oli yhteensä? (6)
- Rintamalla oli yksi sotilas, jolla oli yksi tulitikku. Hänen piti sytyttää kamina, myrskylyhty ja tupakka. Minkä hän sytytti ensiksi? (tulitikun)
- Millä aamu alkaa ja ilta päättyy? (A-kirjaimella)
- Mikä kasvaa talvella, ei kasva kesällä ja kasvaa latva alaspäin? (jääpuikko)
- Mikä otetaan valitsematta? (viimeinen)
- Jos enosi sisko ei ole tätisi, kuka hän on? (äitisi)
- Iso intiaani ja pieni intiaani istuivat kannon päällä. Pieni intiaani oli ison intiaanin poika, mutta iso intiaani ei ollut pienen intiaanin isä. Kuinka tämä on mahdollista? (iso intiaani oli pienen äiti)
- Joka sellaisen tekee, ei tee sitä itselleen. Joka sellaisen ostaa, ei osta sitä itselleen. Joka sitä käyttää, ei tiedä siitä mitään. Mikä sellainen on? (hauta-arkku)
- Mikä hevonen näkee taaksepäin yhtä hyvin kuin eteensäkin? (merihevonen)

• Hauskat

Kot kot –viesti

Asetutaan ympyrään. Ohjaaja aloittaa sanomalla vasemmalla puolella olevalle vierustoverilleni "Kot kot". Hän jatkaa samoin vasemmalla olevan vierustoverin suuntaan. Näin jatketaan, kunnes "Kot kot" -viesti palaa lähettäjälleen. Kokeillaan toisen kerran, jonka jälkeen aloitetaan ajanotto. Tarkoituksena on saavuttaa maksiminopeus ja tehdä koulun ennätys.

Kot kot -viestin muunnelma Asetutaan ympyrään. Ohjaaja aloittaa sanomalla vasemmalla puolella olevalle vierustoverilleni "Kot kot". Hän jatkaa vasemmalla olevan vierustoverin suuntaan. Näin jatketaan, kunnes "Kot kot" -viesti palaa lähettäjälleen. Lähettäjä sanoo jonkun muun eläimen äänen esimerkiksi röh tai ihaa tai ammuu tai mää, jota käyttäen käydään seuraava kierros tai kierrokset.

Kot kot -viestin toinen muunnelma

Asetutaan ympyrään. Peli alkaa, kun ohjaaja sanoo vasemmalla puolella olevalle vierustoverilleni "Kot kot". Hän jatkaa samoin vasemmalla olevan vierustoverin suuntaan. Näin jatketaan, kunnes "Kot kot" -viesti tulee henkilölle, jolla on lappu, jossa lukee seuraava eläimen ääni ammuu, ihaa, mää, röh. Hänen tehtävänsä on vaihtaa ääni uudeksi. Jatketaan kunnes tulee seuraava lapullinen osallistuja. Hän muuttaa äänen uudeksi. Lappuja voidaan vaihdella kesken leikin ja ääntä vaihdella. Parhaimmillaan tämä on tosi hauskaa.

Ryhmäkertomus

Ryhmäkertomuksessa ryhmä muodostaa kertomuksen siten, että kukin ryhmäläinen sanoo vain yhden sanan kerrallaan. Ohjaaja toimii kirjurina fläppitaululla. Ryhmäläiset istuvat ympyrässä ja tarina muodostuu sana kerrallaan. Usein tarinoista tulee hauskoja, ja harjoitus toimii hyvin kevennyksenä tai lämmittelyharjoituksena. Ryhmäkertomuksessa kukin osallistuu saman verran, eikä tarinan suuntaa voi yksin ohjailla. Harjoitus sopii erityisesti ryhmän keskivaiheille ja loppuun.

Ding ja dong

Pelaajat menevät istumaan piiriin. Kaksi erilaista esinettä laitetaan kiertämään piirissä, toinen myötöpäivään ja toinen vastapäivään. Esineet voivat olla esimerkiksi pikkuauto ja nalle. Toinen saa nimen Ding ja toinen Dong. pelin aloittaja ojentaa esineen henkilölle, joka istuu hänen vieressään. Esineen saaja kysyy: mikä tämä on? Pelin aloittaja vastaa: se on ding/dong (riippuen esineestä). Joka kerran, kun saadaan esine käteen, kysytään mikä tämä on edelliseltä, kunnes pelin aloittaja voi kertoa, mikä esine on. Tämän jälkeen pelin aloittajan vieressä istuva henkilö lähettää viestin eteenpäin siitä, mikä esine on: Se on ding/dong. Jossakin vaiheessa esineet kohtaavat piirissä ja sanat voivat mennä sekaisin.

Vihannekset, nimet ja maat

Tämä peli vaatii paljon keskittymistä. Jokainen pelaaja miettii jonkin vihanneksen nimen. Kuka tahansa pelaajista voi aloittaa sanomalla oman vihanneksensa. Tarkoitus ei ole sanoa samassa järjestyksessä kuin istutaan, vaan pelaajien pitää painaa mieliinsä, milloin oli hänen vuoronsa sanoa. Kun vihanneskierros sujuu niin että pelaajat muistavat järjestyksen, aloitetaan nimellä. Pelaajat eivät saa kuitenkaan sanoa nimeään samassa järjestyksessä kuin aiemmin vihanneksia. Jokaisen on nyt seurattava kahta eri asiaa. Pelin kolmannessa vaiheessa sanotaan maita vuorotellen, mutta tälläkin kierroksella järjestys pitää olla erilainen kuin aiemmilla kierroksilla. Kolmas kierros vaatii pelaajilta jo todella paljon keskittymistä.

Ässätön juttu

Pelaajat istuvat piirissä ja jokainen saa vuorollaan jatkaa tarinaa. Tarinassa olevissa sanoissa ei saa olla yhtään s-kirjainta. Jos pelaaja sanoo s-kirjaimen sisältävän sanan, tippuu hän pelistä pois.

Hullujenhuone

Kaksi pelaajaa menee huoneesta pois ja he tulevat yksitellen selvittämään, mikä pelaajia vaivaa. He kyselevät pelaajilta, mitä tahansa kysymyksiä, kuten mikä on lempiruokasi tai missä kuussa olet syntynyt. Sillä välin toiset pelaajat tulevat leikisti hulluiksi. Todellisuudessa pelaajille kerrotaan vain, kuinka heidän pitää vastata kysymyksiin. Ensimmäinen kysymykseen vastaaja voi sanoa, mitä tahansa, kunhan vastaus ei ole oikein. Seuraavat pelaajat vastaavat aina edelliseen kysymykseen.

Eläinparatiisi

Ohjaaja kuiskaa jokaisen pelaajan korvaan jonkin eläimen/esineen tms. Ohjaajan antaessa luvan kaikki aloittavat yhtä aikaa ääntelyn eläimen lailla. Ohjaajan sanoessa seis äänet vaimenevat. Tämän jälkeen annetaan pelaajille muutama minuutti aikaa miettiä, mitä eläimiä he kuulivat.

- **Pelailu**

Heitonatta

Pelaajat seisovat suhteellisen lähellä toisiaan. Ohjaaja heittää ilmaan pallon ja huutaa samalla jonkun pelaajan nimen. Tämän tulee ottaa pallo kiinni ennen kuin se putoaa maahan, heittää se takaisin ilmaan ja huutaa seuraava nimi. Mikäli pallo osuu maahan, lähtevät muut juoksemaan poispäin ja se, kenen nimi on sanottu, koettaa hakea pallon itselleen mahdollisimman nopeasti. Kun hän saa pallon haltuunsa, hän huutaa "stop!", jolloin kaikki pysähtyvät. Sen jälkeen askeleita ottamatta heitetään pallolla jotakuta pelaajista. Mikäli pallo osuu, joutuu osuman saanut pois pelistä. Jos pallo menee ohi, joutuu heittäjä pois.

Vilttipallo

Pelataan kuten lentopalloa, sillä erotuksella että joukkueilla on pelivälineenä peitto tms. Jokainen joukkueen jäsen pitelee käsillään vilttiä. Sopiva joukkuekoko on 4-8 – henkeä./puoli. Verkollinen lentopallokenttä toimii parhaiten, mutta säännöt voi tehdä kuhunkin peliin tilanteen/ alueen mukaan kyseiseen peliin soveltaen. Pelin idea on heittää pallo toisen joukkueen puolelle (rajatulle alueelle) ryhmänä niin että pallo heitetään peiton avulla (taktikointi on sallittua ja palloa ei tarvitse lähettää välittömästi). Palloa ei saa koskea/siirtää/heittää käsin, päällä tai jaloilla (aina peitto). Maakosketuksesta tulee aina vastajoukkueelle piste. Vastajoukkue ottaa pallon haltuun peiton avulla ja lähettää sen jälleen eteenpäin. Mikäli joukkue ei saa palloa peitolla kiinni tai heittää sen omalle puolelle taikka vastapuolen rajojen yli, tulee vastajoukkueelle piste ja syöttö vaihtuu. Mikäli pallo ylittää rajan niin että se on ensin koskettanut vastaanottavia pelaajia saa pisteen lähettänyt joukkue, muutoin rajaylityksessä tietysti vastaanottanut joukkue. Lentopallosta poiketen syöttövuoro siirtyy aina seuraavalle joukkueelle, riippumatta siitä kuka edellisen pisteen sai. Ajankäytöstä/ ryhmäkoosta riippuen peli voidaan päättää esim. 10 pisteeseen. Toimii sekä tutustumispelinä että ennestään tutulle ryhmälle. Hyvä ryhmäpeli.

Polttopallo

Maahan piirretään ympyrä tai se tehdään pyykkinarusta. Ympyrän sisäpuolella seisovat pelaajat. Yksi on jäänyt ulkopuolelle. Hän yrittää piirin ulkopuolelta polttaa muita leikkijöitä pallolla. Jos pallo osuu piirin sisällä seisoviin, heistä tulee uusia polttajia. Pelaajasta, joka jää viimeiseksi kiinni, tulee uusi polttaja.

Köydenveto

Köydenvedosta saa hauskan kilpailun niin lasten kuin aikuistenkin kanssa. Köyden molempiin päihin muodostetaan joukkue ja pelaajat yrittävät vetää toisen joukkueen omalle puolelleen.

Väri

Yksi pelaajista on väri, joka seisoo seinää vasten selin muihin. Toiset asettuvat lähtöviivalle noin 20 metrin päähän väristä. Väri sanoo esimerkiksi "Se, kenellä on keltaista vaatteista, saa liikkua kolme kukonaskelta eteenpäin". Värin käskyt vaihtelevat koko ajan ja askeltyyppejä voidaan myös vaihdella (esim. tipu, jättiläinen jne.). Se, joka ensimmäisenä pystyy koskettamaan väriä ja huutamaan oman nimensä, on seuraava väri.

Peili

Yksi pelaajista on peili, joka seisoo selin muihin. Toiset asettuvat lähtöviivalle noin 20 metrin päähän peilistä ja yrittävät liikkua kohti peiliä. Peili kääntyy silloin tällöin, yllättäen, liikkuihin päin. Jos hän huomaa jonkun liikkuvan, tämä joutuu palaamaan takaisin lähtöviivalle. Se, joka ensimmäisenä ehtii koskettamaan peiliä ja huutamaan oman nimensä on seuraava peili.

Purkkis

Tähän peliin tarvitaan monta pelaajaa. Pelialueen rajat on hyvä määritellä. Yksi pelaajista on etsijä. Pallo laitetaan keskelle nurmikkoon ja joku potkaisee sen mahdollisimman kauas. Etsijä hakee pallon ja muut menevät piiloon. Kun etsijä on tuonut pallon entiselle paikalleen hän huutaa "Purkki kotona!" ja alkaa etsiä toisia pelaajia. Aina, kun etsijä näkee jonkun, hän juoksee pallon luo ja huutaa esim. "Minna purkissa!" Toiset pelaajat voivat yrittää pelastaa kiinnijääneen siten, että he juoksevat pallon luokse etsijän huomaamatta ja potkaisevat pallon uudelleen. Tällöin kaikki kiinnijääneet pelastuvat ja etsijä joutuu alkamaan etsimisen alusta. Kun etsijä on löytänyt kaikki, ensimmäisenä löydetystä tulee seuraava etsijä.

Prinsessa ja lohikäärme

Ryhmä jakautuu pareihin ja parit seisovat jonoina ringissä. Paikallaan seisovat parit ovat ikään kuin turvapaikkoja johon prinsessa voi juosta. Yksi on lohikäärme joka jahtaa prinsessaa lujasti karjuen, toinen taas on prinsessa joka juoksee kirkuen pakoon. Kun prinsessa haluaa turvaan, hän menee jonkun ringissä seisovan parin eteen seisomaan. Tämän parin viimeisestä tulee lohikäärme ja hän alkaa jahdata prinsessaa ja aiemmin lohikäärmeenä ollut muuttuu karkuun juoksevaksi prinsessaksi. Mikäli karkujuoksun aikana lohikäärme saa prinsessan kiinni, osat vaihtuvat välittömästi eli prinsessasta tulee lohikäärme ja lohikäärmeestä prinsessa ja kiinniotto jatkuu.

Käpyjen Ryöstö

Valitaan maastosta sopiva kisapaikka, jossa voi ilman vaaraa juosta ja joka on noin 50 m pitkä. Valitaan juoksuvoimaltaan kaksi samansuuruista, tasavahvaa joukkuetta. Kummallekin joukkueelle sovitaan pesä eri päähän kisapaikkaa, pesään kumpikin joukkue laittaa esim 25 käpyä. Kisan aikana (esimerkiksi 4 min) kummankin joukkueen kaikki kilpailijat yrittävät hakea vastapuolen pesästä omaan pesäänsä niin monta käpyä kuin mahdollista. Kerralla saa tuoda vain yhden kävyn, mikäli tuo enemmän, suljetaan kisa, Kun aika on loppu, kävyt lasketaan. Käpyjen laskemiseen ja voittajan julistamiseen käytetty aika on palautuspaikka - ennen uutta erää. Voidaan tehdä muunnelmia. mm. Keskiviiva, jonka jälkeen vastapuolelaisia saa ottaa kiinni, ja nämä joutuvat palaamaan omalle puolelleen.

Muista myös ulkona pelattavat hyvät ryhmäpelit:

jalkapallo
lentopallo
hipat

7 Palaute

Erilaisten harjoitusten, tehtävien ja muuten erilaisen tunnin jälkeen on hyvä saada palautetta. Palaute auttaa opettajaa havaitsemaan, miten ryhmäytyminen on onnistunut ja miten eri harjoitukset ovat soveltuneet luokalle.

Fiilisjana

Fiilisjana sopii käytettäväksi ryhmän eri vaiheissa. Ryhmän alussa sen avulla voidaan käsitellä ryhmään tulon tuottamia tunteita ja odotuksia.

Ohjaaja esittelee kuvitteellisen janan, sen päät ja keskikohdan. Toisessa päässä tuntemukset ovat erittäin positiivisia (nro 10, asteikolla 1-10): "ihanaa että pääsin tähän ryhmään!". Keskikohdassa (nro 5) tuntemukset ovat neutraaleja: "ihan ok olla täällä".

Janan toinen pää (nro 1) edustaa negatiivisia tuntemuksia: "aikaisemmat ryhmäkokemukseni ovat olleet tosi huonoja".

Kukin ryhmäläinen asettuu janalle siihen kohtaan, joka sopii omiin tuntemuksiin juuri nyt. Ohjaaja kyselee vuorotellen jokaiselta ryhmäläiseltä tämän tuntemuksia ryhmään tulosta. Harjoitus on hyvä keino päästä selville sen hetkisistä tunnelmista, esimerkiksi yhteisen tuokion aluksi tai sitä voidaan käyttää palautteena ja purkukeinona jonkin harjoituksen jälkeen. Sama jana voidaan toistaa myös lopuksi.

Auringonkukka

Jokainen saa paperin, jossa on auringonkukka. Jokainen laittaa nimensä keskusta, jonka jälkeen kukat laitetaan kiertämään. Terälehtiä kukassa on yhtä monta kuin luokassa oppilaita. Jokainen kirjoittaa yhteen terälehteen yhden positiivisen ominaisuuden kukan omistajasta.