

LEIKIT

Korttisarja sisältää:

43 leikkikorttia, joista 21 on perinneleikkejä
4 ohjaajan korttia sekä 2 infokorttia

Perinneleikit on merkitty oikeaan kulmaan sijoitetulla tähdellä.

Korttien tarkoitus on helpottaa ohjaustuokioiden suunnittelua, valmistelua ja toteutusta. Taskukokoiset kortit on helppo ottaa mukaan ja laminoituna ne kestävät erilaisia sääolosuhteita.

Korteista on helppo tarkistaa säännöt ja niiden avulla sellaisenkin leikin ohjaaminen on sujuvaa, joka ei ole ohjaajalle ennestään kovin tuttu.

Jokaisessa kortissa on leikkiohjeen lisäksi ohjaajan osio, jossa kerrotaan millaiseen tilanteeseen kyseinen leikki sopii, mitä tarvitaan ja onko syytä huomioida joitakin tiettyjä asioita. Lisää onnistuneen ohjaustuokion osatekijöistä löytyy ohjaajan korteista.

Korttisarjan käyttö edistää monipuolista leikkien ja pelien käyttämistä sekä perinneleikkien tunnettavuutta ja säilymistä.

Korttien leikit ovat monipuolisia ja soveltuvat eri ikäisille ryhmille erilaisiin ympäristöihin. Pakasta voi valita tarkoitukseen sopivat tai antaa ryhmäläisten osallistua leikkien valintaan.

Korttisarja on tehty vertaisohjaajille, mutta se soveltuu käytettäväksi myös muussa ryhmätoiminnassa, leireillä, koulutuksissa, työyhteisön virkistystoiminnassa ja vapaa-ajan tapaamisissa.

Antoisia hetkiä leikkien parissa!

Leikit-kortit / Ulkoasu Minja Jylhä-Ollila



Vertaisohjaajien materiaalipankki -hanke

Outokummun mielenterveysyhdistys

VÄLKE ry

Välke ry on paikallinen potilasyhdistys, joka toteuttaa monipuolista hanketoimintaa paikallisesti, alueellisesti ja valtakunnallisesti sekä järjestää ryhmätoimintaa ja tapahtumia. Yhdistys on toiminut vuodesta 1992 alkaen.

www.valkery.fi



www.facebook.com/outovalke



www.twitter.com/outovalke



www.instagram.com/outovalke



www.pinterest.com/outovalke

Leikit –kortit / Ulkoasu Minja Jylhä-Ollila



Vertaisohjaajien materiaalipankki –hanke

HULAVANNE versio 1

Muodosta jono, jossa vähintään 6 henkilöä. Jonossa olijat laittavat vasemman kätensä eteen ja oikean jalkojen välistä taakse. Sitten he ottavat toisiaan käsistä kiinni. Kun jono on valmis, jonon ensimmäiselle annetaan hulavanne, joka on tarkoitus saada jonon läpi mahdollisimman nopeasti käsiä irrottamatta. Kun vanne on jonon viimeisellä, juoksee hän jonon ensimmäiseksi ja vanteen läpi mennään uudestaan. Tehtävä jatkuu, kunnes jonon ensimmäisenä on alkuperäinen henkilö. Tehtävä voidaan toistaa ja katsoa saadaanko aikaa parannettua.

OHJAAJALLE:

- Anna aloituslupa.
- Tehtävä toimii lämmittelynä. Tavoite on saada ryhmäläiset rentoutumaan ja aktivoitumaan.
- Harjoittaa luovuutta ja yhteistyökykyä sekä kehittää ryhmähenkeä.
- HUOMIO!
 - * Ryhmäläisten fyysiset toimintarajoitteet
etninen tausta yms
- Tarvitaan:
 - * 1-2 vannetta
 - * Sekuntikello
 - * Tila ulkona tai sisällä
 - * Aikaa 5-10min



HULAVANNE versio 2

Ryhmä muodostaa piirin ja ottaa toisiaan käsistä kiinni. Ohjaaja laittaa vanteen kahden ryhmäläisen väliin ja vanne on kuljetettava kaikkien läpi käsiä irrottamatta.

Tehtävä voidaan toistaa ja katsoa saadaanko aikaa parannettua.

OHJAAJALLE:

- Anna aloituslupa.
- Tehtävä toimii lämmittelynä. Tavoite on saada ryhmäläiset rentoutumaan ja aktivoitumaan.
- Harjoittaa luovuutta ja yhteistyökykyä sekä kehittää ryhmähenkeä.
- Tarvitaan:
 - * 1-2 vannetta
 - * Sekuntikello
 - * Tila ulkona tai sisällä
 - * Aikaa 5-10min



LAITA KÄSI OLKAPÄÄLLE...

Osallistujat seisovat tilassa. Ohjaaja kysyy kysymyksiä ja jokainen osallistuja laittaa käden sen henkilön olkapäälle, johon vastaus hänen mielestään parhaiten sopii. (Voidaan myös kysyä perustelua valintaan.)

Voidaan kysyä esimerkiksi:

(Kysymykset valitaan ohjattavan ryhmän mukaan.)

- Kenet olet tuntenut pisimpään?
- Kenestä tulisi hyvä poliitikko?
- Keneen haluaisit tutustua paremmin?

OHJAAJALLE:

- Harjoittaa positiivisen palautteen antamista ja vastaanottamista, vahvistaa yhteishenkeä ja lisää suvaitsevaisuutta.
- Rohkaise osallistujia toimimaan ensimmäisen ajatuksen mukaan ja välttämään saman henkilön valitsemista toistuvasti.
- Myös itsensä saa valita.
- Huolehdi, että jokainen osallistuja saa ainakin kerran käden olkapäälleen.
- Voit myös itse osallistua.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona



Vertaisohjaajien materiaalipankki -hanke

VAIHDA PAIKKAA, JOS...

Järjestä tuolit piiriin niin, että niitä on yksi vähemmän kuin ryhmäläisiä. Yksi ryhmäläisistä jää tuolipiirin keskelle, sanoo nimensä ja yhden asian itsestään. (Esim. Olen Tiina ja osaan viheltää.) Istuvat ryhmäläiset, joitten kohdalla sanottu asia myös pitää paikkaansa, vaihtavat keskenään paikkaa. Viereiselle tuolille ei saa istua. Tuolipiirin keskellä olija yrittää saada itselleen istumapaikan ja ilman paikkaa jäänyt on seuraava itsestään kertoja.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä toimii tutustumisleikkinä, helpottaa ryhmäytymistä ja lisää suvaitsevaisuutta.
- Auta tarvittaessa keskellä olijaa keksimään sellaisia asioita, jotka koskevat myös muita.
- Asia voi olla ominaisuus, harrastus, lempiruoka, perheenjäsenten määrä, lemmikki jne.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Tuoleja



TAIKAMATTO / LENTÄVÄ MATTO

Ohjaaja kertoo tarinan:

Ryhmä pääsee matkustamaan taikamatolle / lentävälle matolle, joka nousee ilmaan. Jokainen voi katsella ympärillä olevia maisemia. Kun matto on kymmenen metrin korkeudessa, se pysähtyy. Matkaa ei voida jatkaa ennen kuin se käännetään nurinpäin. Koska matto on ilmassa, tulee kääntäminen tehdä niin, että kaikki pysyvät kyydissä.

Levitä matto maahan. Tehtävänä on kääntää matto ympäri koko ryhmän seistessä sen päällä. (Käännetään pintapuoli maata vasten.) Kukaan ei saa koskettaa maata, vaan kaikkien on pysyttävä maton päällä koko ajan.

OHJAAJALLE:

- Harjoitus kehittää ongelmaratkaisukykyä, yhteistyötaitoja sekä vuorovaikutusta. Toimii myös luottamusharjoituksena sekä suvaitsevaisuuden lisääjänä.
- Ryhmäläiset saavat ottaa toisiaan reppuselkään tms
- Huolehdi ryhmäläisten turvallisuudesta harjoitteen aikana!
- Ohjaa ryhmää, mikäli tehtävä ei meinaa edetä.
- Tarvitaan:
 - * Sopivan kokoinen matto / viltti
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Aikaa 10-20min



Vertaisohjaajien materiaalipankki -hanke

KETJUHIPPA

Yksi ryhmäläisistä valitaan hipaksi. Kun hippa saa jonkun kiinni, he jatkavat käsi kädessä muiden kiinni ottamista. Ketjun täytyy pysyä ehjänä ja vain ulommaiseta saavat ottaa kiinni vapaalla kädellään. Tehtävä loppuu, kun kaikki leikkijät ovat ketjussa.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä toimii lämmittelynä ja ryhmän aktivoimisena, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Tarvitaan:
 - * Riittävän suuri tila ulkona (tai sisällä).
 - * Huolehdi ryhmän turvallisuudesta sisällä tehtäessä!



PUUHIPPA



Kaikki ryhmäläiset hippaa lukuun ottamatta valitsevat itselleen puun talokseen. Kun hippa huutaa ”Talo palaa, pakko vaihtaa!”, täytyy kaikkien vaihtaa puuta. Hippa yrittää sada itselleen puun ja ilman puuta jääneestä tulee uusi hippa.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja ryhmän aktivoimisena, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Huolehdi ryhmän turvallisuudesta tehtävän aikana!
- Tarvitaan:
 - * Metsäinen alue tai piha, jossa on sopiva määrä puita.
 - * Nauhoja tms valittujen puiden merkitsemiseen.



KÄÄRME

Leikkijät ovat jonossa pitäen toisiaan vyötäröltä kiinni. Jonon etupää on käärmeen pää ja takaosa käärmeen häntä. Käärmeen pää yrittää saada häntää kiinni käärmeen katkeamatta. Kun pää tavoittaa hännän, tulee jonon viimeisestä uusi pää. Tehtävä jatkuu, kunnes jokainen ryhmäläinen on ollut päänä. Jos käärme katkeaa kesken tehtävän, on katkos liitettävä ennen tehtävän jatkamista.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä toimii lämmittelynä ja ryhmää aktivoivana sekä kehittää yhteistyötaitoja.
- Poistaa myös jännitystä ja purkaa energiaa.
- Huolehdi ryhmän turvallisuudesta ja vaatteiden ehjänä pysymisestä tehtävän aikana!
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona



KALAT VERKOSSA

Osallistujat jaetaan kahteen ryhmään. Toinen ryhmä on verkko eli asettuu piiriin ottamalla toisiaan kädestä kiinni. Toinen ryhmä on kalaparvi, joka menee piirin sisälle. Kalojen tehtävänä on päästä verkon sisältä ulos ja verkon tehtävä on estää kaloja karkaamasta. Kun kaikki kalat ovat päässeet verkosta pois, roolit vaihtuvat.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä toimii lämmittelynä ja ryhmän aktivoimisena.
- Kehittää yhteistyötaitoja ja nokkeluutta.
- Huolehdi, ettei keneenkään satu!
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 10 osallistujaa



JÄÄTYNEET HERNEPUSSIT

Ryhmäläiset laittavat hernepussin päänsä päälle ja liikkuvat yrittäen olla pudottamatta pussia. Ohjaaja kehottaa ryhmäläisiä välillä liikkumaan tietyllä tavalla, esim. kyykyssä, takaperin, nopeammin, yhdellä jalalla pomppien tms. Jos osallistuja pudottaa hernepussin, jäätyy hän paikoilleen. Toisen osallistujan täytyy silloin poimia hernepussi ja asettaa se takaisin toverinsa pään päälle sulattaakseen hänet. Tätä tehdessään hän ei saa pudottaa omaa hernepussiaan.

OHJAAJALLE:

- Tehtävän tarkoitus on lämmitellä, aktivoida ryhmää ja harjoitella toisten auttamista.
- Harjoittaa keskittymistä ja parantaa yhteishenkeä.
- Tarvitaan:
 - * Hernepusseja
 - * Tila sisällä tai ulkona



IHMISSOLMU Versio 1

Yksi ryhmäläisistä menee pois tilasta. Muut muodostavat piirin ottamalla toisiaan käsistä kiinni. Tarkoitus on pujottautua tiukkaan solmuun puikkelehtimalla piirissä olevien käsin yli ja ali päästämättä käsistä irti.

Kun solmu on valmis, kutsutaan tilan ulkopuolelle mennyt takaisin. Hänen tehtävänä on nyt antaa suullisia ohjeita solmussa olijoille, jotta solmu saataisiin selvitettyä ja palautettua piiriksi käsiä irrottamatta.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä kehittää vuorovaikutusta, yhteistyötaitoja, ongelmaratkaisukykyä ja yhteishenkeä.
- Suuri ryhmä kannattaa jakaa kahteen tai useampaan pienempään ryhmään.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 7 osallistujaa



IHMISSOLMU Versio 2

Kaikki ryhmäläiset asettuvat piiriin. Kun piiri on valmis, ojennetaan kädet ristiin rastiin ja tartutaan toisen käsistä kiinni. Tarkoitus on saada aikaan solmu niin, että jokainen pitää kiinni kahden eri henkilön kädestä. Molemmilla käsillään ei siis tulisi tarttua saman henkilön käsiin. Myöskään vierustoverin kädestä ei saa tarttua.

Kun solmu on valmis, aletaan yhdessä keskustella, miten solmu saataisiin selvitettyä käsiä irrottamatta. Lopputuloksena voi olla yksi tai useampi piiri, jossa / joissa ryhmäläisten kasvot voi olla joko piirin sisään tai ulospäin. Otetta käsissä saa solmua purkaessa vaihtaa tarvittaessa sen verran, että ranteiden asento on mukava.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä kehittää vuorovaikutusta, yhteistyötaitoja, ongelmaratkaisukykyä ja yhteishenkeä.
- Suuri ryhmä kannattaa jakaa yhteen tai useampaan pienempään ryhmään.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 7 osallistujaa



HERRA VIRTANEN EI OSTA MITÄÄN UUTTA (arvoitus)

Ohjaaja sanoo: ”Herra Virtanen meni kauppaan, mutta ei ostanut mitään uutta. Mitä hän osti?”

Ryhmäläiset yrittävät jokainen vuorollaan selvittää mitä herra Virtanen osti. Esim. ”Herra Virtanen meni kauppaan ja osti perunoita.” Ohjaaja kertoo pitääkö tämä paikkansa vai ei.

OHJAAJALLE:

- Herra Virtanen ei osta mitään uutta, eli jokaisessa ostoksessa on oltava U-kirjain.
- Tehtävä kehittää ongelmaratkaisukykyä.
- Tehtävä soveltuu käytettäväksi odotustilanteissa, jolloin ollaan paikallaan.
- Voit pyytää ryhmäläisiä kertomaan mahdollisen ratkaisun vain ohjaajalle, jotta muut saavat jatkaa arvoituksen pohtimista.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona



HAMPAATTOMAT ELÄIMET

Ryhmäläiset asettuvat piiriin. Ohjaaja katsoo silmiin vieressään istuvan kanssa ja sanoo hänelle jonkun eläimen / hyönteisen niin, että hampaat pysyvät piilossa. Se kumpi nauraa, tippuu leikistä pois ja siirtyy piirin ulkopuolelle. Mikäli kumpikaan ei naura, jatkuu kierros samaan suuntaan.

Suuntaa voi vaihtaa vaihtamalla eläintä ja eläintä voi vaihtaa muuttamalla suuntaa. Vaihdetaan kuitenkin harvakseltaan niin, että kaikki saavat osallistua. Tarkoituksena on pysyä leikissä mahdollisimman kauan.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä vahvistaa ryhmän yhteishenkeä, poistaa jännitystä ja kohottaa tunnelmaa.
- Tehtävä harjoittaa myös keskittymistä.
- Ryhmän ollessa suuri, voidaan jakaa kahteen tai useampaan pienempään ryhmään.
- Tehtävää voidaan vaikeuttaa laittamalla toinen eläin kiertämään toisesta kohtaa.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * (Hyvä pokka)



LEPAKKO JA KOI

Muodostetaan iso piiri ottamalla vierustoverin kädestä kiinni. Kaksi osallistujaa menee piirin sisälle, jolloin toisesta tulee LEPAKKO ja toisesta KOI.

Lepakko on sokko ja hänen tehtävänä on saada koi kiinni äänen perusteella hokemalla ”lepakko”. Koi yrittää karkuun vastaten kuitenkin sanomalla ”koi”. Kun lepakko saa koin kiinni, osat vaihtuvat TAI piiriin tulee uusi pari.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä harjoittaa keskittymistä ja tarkkaavaisuutta.
- Toimii harjoituksena hiljaa ja rauhallisena olemiseen.
- Kesto noin 10 min
- Tarvitaan:
 - * Siteet lepakon silmille
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 8 osallistujaa



SOKKOPOLKU

Maastoon merkitään tukevalla narulla polku, jota kuljetaan silmät sidottuina naruja seuraten. Naruun solmitaan muutamia solmuja, jotka toimivat pysähdyspaikkoina. Pysähdyspaikoilla on aistitehtäviä: kuuntelua, maistamista, haistelua tms.

Polun kuljettuaan osallistujat voivat piirtää reitin ja pysähtymiskohdat. Lopuksi kuljetaan polku silmät auki ja verrataan sokkona muodostunutta mielikuvaa todellisuuteen. Käydään myös läpi aistitehtävien oikeat vastaukset.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä lisää rohkeutta ja itseluottamusta sekä kehittää tarkkaavaisuutta ja keskittymistä.
- Varmista ryhmäläisten turvallisuus tehtävää suorittaessa!
- Käytä apuohjaajia avustamassa tarvittaessa reitin varrella.
- Rohkaise ja tue arkaa ohjattavaa. Ohjaa tehtävä loppuun niin, että jää hyvä mieli ja kokemus onnistumisesta.
- Voidaan tarvittaessa toteuttaa myös pareittain suorittaen, jolloin kuljetaan peräkkäin narun molemmin puolin. Tällöinkin on kuitenkin hyvä pyrkiä kulkemaan puhumatta.
- Tarvitaan:
 - * Pitkä naru, johon tehdään muutamia solmuja
 - * Maasto, jossa voi olla epätasaisuutta, mutta on kuitenkin riittävän helpokulkuinen.



KÄSIKYNKKÄHIPPA

Osallistujat seisovat käsikynkässä pareittain väljässä piirissä, ulommainen käsi lanteilla. Valitaan yksi pari, joista toinen on ajaja ja toinen pakenija. Ajaja yrittää saada pakenijan kiinni. Pakenija pääsee turvaan menemällä jonkun käsikynkkään, jolloin toisessa reunassa olijasta tulee pakenija. Jos ajaja saa pakenijan kiinni, roolit vaihtuvat.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Voidaan käyttää lämmittelynä.
- Tarvitaan:
 - * Tila mieluiten ulkona
 - * Vähintään 8 osallistujaa



TULITIKKUVIESTI

Jakaudutaan joukkueisiin, joissa on parillinen määrä osallistujia. Tehtävänä on kulkea tietty reitti parin kanssa tulitikkua etusormien välissä pitäen. Jos tikku tippuu, jatkuu eteneminen vasta, kun tikku on nostettu ja asetettu etusormien väliin. Viestin voittaa se joukkue, jonka kaikki parit ovat nopeimmin reitin kiertäneet.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä toimii lämmittelynä, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Kehittää myös yhteistyötaitoja, harjoittaa keskittymiskykyä ja parantaa ryhmähenkeä.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Tulitikkuja
 - * Vähintään 12 osallistujaa (parillinen määrä tai yksi jää valvojaksi)



10 TIKKUA LAUDALLA



Yksi pelaajista arvotaan etsijäksi. Tikut kerätään laudan matalaan päähän ja astumalla nopeasti laudan toiseen päähän lennätetään ne sikin sokin maahan.

Etsijän pitää kerätä kaikki 10 tikkua takaisin laudan päälle ja tällä välin muut pelaajat menevät piiloon, Kun etsijä on saanut kaikki tikut takaisin laudan päälle hän huutaa: "Kymmenen tikkua laudalla!" ja alkaa etsiä piilossa olevia.

Kun etsijä löytää piilossa olijan, molemmat lähtevät juoksemaan lautta kohden. Jos etsijä ehtii ensin laudan luokse, koskee hän lautaa ja huutaa löydetyn nimen, jolloin tämä jää vangiksi odottamaan muitten löytymistä. Jos piiloutuja ehtii laudan luokse ensin, polkaisee hän tikut jälleen ilmaan ja juoksee takaisin piiloon.

Muut piilossa olijat voivat myös pelastaa jo löydettyt, jos ehtivät ennen etsijää potkaisemaan tikut pois laudalta. Kun kaikki on löydetty, tulee ensimmäisenä löydetystä etsijä.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona, jossa on piilopaikkoja
 - * lauta sekä kivi tai puupalikka laudan alle
 - * Vähintään 3 pelaajaa
 - * 10 puutikkua



PEILI



Vedetään maahan pitkä viiva noin 20 askeleen päähän seinästä. Valitaan yksi pelaajista ”peiliksi”, joka jää seinän viereen ja loput pelaajat menevät viivan taakse. Peili kääntyy selkä muihin pelaajiin päin. Silloin kun peili on kääntyneenä, saavat pelaajat liikkua kohti seinää. Aina kun peili kääntyy pelaajia kohti, täytyy heidän pysähtyä mahdollisimman nopeasti. Jos peili näkee jonkun liikkuvan, huutaa hän tämän nimen. Nähdyksi tulleen pitää palata takaisin lähtöviivalle ja aloittaa lähestyminen alusta.

Pelin voittaa se, joka pääsee peilin huomaamatta ensimmäisenä koskemaan seinää. Voittaja saa toimia seuraavan kierroksen peilinä.

Tehtävään saadaan vaihtelua määräämällä tietty etenemistapa, esim. kyykyssä kävely, tasajalkaa pomppiminen, polvet yhdessä kävely tms.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä, poistaa jännitystä ja kehittää keskittymiskykyä.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 3 pelaajaa



VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS



Leikkijät asettuvat pareittain. Pariton leikkijä seisoo jonon edessä selin toisiin ja huutaa ”Viimeinen pari uunista ulos!” Silloin jonon viimeisenä olevat lähtevät juoksemaan omaa puoltaan eteenpäin tavoittaakseen parinsa. Edessä ollut pariton yrittää saada kiinni toisen juoksijoista. Jos hän onnistuu ennen kuin takaa-ajettavat ehtivät koskettaa toisiaan, heistä tulee uusi pari jonon eteen. Yksin jäänyt juoksija jää huutajaksi.

OHJAAJALLE

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Tarvitaan:
 - * Tasainen alue ulkona
 - * Vähintään 5 pelaajaa



POLTTOPALLO



Leikkialueelle piirretään iso ympyrä (tai käytetään sisätiloissa valmiiksi merkattua ympyrää). Pelaajat seisovat ympyrässä ja yksi pelaajista seisoo polttajana ympyrän ulkopuolella. Polttaja yrittää osua pallolla ympyrän sisällä olevia polvien alapuolelle. Polttaja ei saa astua ympyrän sisään. Osuman saaneista tulee myös polttajia. Viimeinen ympyrään jäänyt on voittaja ja hän saa toimia seuraavan erän polttajana.

Osuma-alue voidaan määrittää myös muuksi, mutta päähän osumisen riski on syytä minimoida.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona tai salissa
 - * pehmeä keskikokoinen pallo
 - * Vähintään 3 pelaajaa



PURKKIS



Määritellään pelialue ja valitaan yksi leikkijöistä etsijäksi. Laitetaan pallo keskelle pelialuetta ja joku potkaisee sen mahdollisimman kauas. Etsijä hakee pallon ja muut menevät sillä aikaa piiloon.

Kun etsijä on tuonut pallon entiselle paikalleen, hän huutaa ”Purkki kotona!” ja alkaa etsiä muita pelaajia. Aina, kun etsijä näkee jonkun, hän juoksee pallon luo ja huutaa nähdyn nimen, esim. ”Jaana purkissa!” Toiset pelaajat voivat yrittää pelastaa kiinni jääneen juoksemalla etsijän huomaamatta pallon luo ja potkaisemalla sen uudelleen. Tällöin kaikki kiinni jääneet pelastuvat ja etsijä joutuu aloittamaan etsimisen alusta.

Kun etsijä on löytänyt kaikki, ensimmäisenä löydetyistä tulee seuraava etsijä.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja ryhmän aktivoimisena, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona, jossa on piilopaikkoja
 - * Pallo
 - * Vähintään 4 pelaajaa



NENÄHIPPA



Määritellään pelialue ja valitaan yksi leikkijöistä hipaksi. Hippa vaihtuu hipan koskettaessa toista pelaajaa. Hippa ei kuitenkaan saa koskettaa sellaista, joka seisoo yhdellä jalalla ja pitää kiinni nenästään. Tämä asento on turva. Turvassa ei kuitenkaan saa olla kauaa, vaan on jatkettava juoksemista mahdollisimman pian.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja ryhmän aktivoimisena, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona tai salissa
 - * Vähintään 4 pelaajaa.



MUORIN TORIMATKA



Yksi pelaajista on muori ja loput lapsia. Muori seisoo lasten edessä ja sanoo lähtevänsä torille. Lapset tahtovat mukaan, mutta muori keksii erilaisia esteitä. Lopulta muori suostuu ottamaan lapset mukaan.

Muori lähtee kulkemaan lapset perässään. Joku lapsista huutaa KRAKS, jolloin kaikki pysähtyvät ja muori kysyy ”Mikä se oli?”. Lapset keksivät jotakin syyksi, esim. että oksa katkesi. Jatketaan kävelyä ja joku toinen sanoo KRAKS. Muori kysyy ja lapset vastaavat taas joltain selitykseksi.

Kolmannella kerralla, kun joku lapsista sanoo KRAKS ja muori kysyy ”Mikä se oli?”, lapset vastaavat ”Muorin hame repesi.” Sitten lapset juoksevat takaisin kotiviivalle ja muori yrittää saada jonkun lapsista kiinni. Kiinni saadusta tulee muori seuraavalle kierrokselle.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja poistaa jännitystä.
- Kehittää sosiaalisia taitoja ja yhteishenkeä
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona
 - * Vähintään 4 pelaajaa



PAHA KUNINGAS



Merkataan tilaan kolme viivaa: Kuninkaan viiva, kyselyviiva ja kotiviiva. Pelaajista valitaan Paha kuningas, joka menee kuninkaan viivalle. Muut leikkijät menevät ensin kotiviivalle miettimään vastaukset kuninkaan kysymyksiin ja siirtyvät sitten kyselyviivalle.

Leikkijät sanovat ”Hyvää päivää paha kuningas!”

Kuningas vastaa ”Hyvää päivää kiltit lapset! Mistä te tulette?”

Lapset vastaavat sen, mitä ovat sopineet.

Kuningas kysyy ” Mitä te syötte ja juotte?”

Lapset vastaavat mitä ovat sopineet.

Kuningas kysyy ” Mitä te osaatte tehdä?”

Pelaajat jäljittelevät liikkein kotiviivalla sovittua työtä ja kuningas yrittää arvata mistä työstö on kyse. Kun hän arvaa oikein, lähtevät pelaajat juoksemaan kotiviivalle ja kuningas yrittää ottaa kiinni.

Kiinni saaduista tulee kuninkaan avustajia. Peli alkaa alusta, kunnes kaikista on tullut kuninkaan avustajia.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja poistaa jännitystä.
- Kehittää vuorovaikutusta, yhteistyötaitoja ja yhteishenkeä
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona tai salissa
 - * Vähintään 4 pelaajaa



VÄRIT



Valitaan yksi pelaaja johtajaksi ja muut menevät sovittu matkan päähän johtajasta. Johtaja sanoo jonkun värin ja askelmäärän. Ne, joilla on vaatteissaan mainittua väriä, saavat lähestyä johtajaa kerrotun askelmäärän verran.

Johtaja voi myös keksiä erilaisia askeltapoja kuten karhun askel, jolloin leikkijät ottavat oikein suuren harppauksen tai tipun askel, jolloin pelaajat ottavat oikein pieniä askeleita. Katsotaan, kuka pääsee ensimmäisenä johtajan luokse. Sitten vaihdetaan johtajaa.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja poistaa jännitystä
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 3 pelaajaa



LOHIKÄÄRMEEN PYRSTÖ



Pelaajat menevät jonoon ja tarttuvat edellä olevaa vyötäröstä molemmin käsin. Jonon viimeisenä olevalla on lohikäärmeen pyrstö eli hänen takataskustaan tai vyötäröltään roikkuu huivi tms.

Jonon ensimmäisenä oleva eli lohikäärmeen pää yrittää saada pyrstön itselleen. Jonon tulee pysyä koko ajan koossa. Kun ensimmäisenä oleva saa pyrstön napatuksi, pääsee hän jonon viimeiseksi ja saa pyrstön taskuunsa / vyötärölleen. Lohikäärmeen uusi pää alkaa tavoitella pyrstöä ja peli jatkuu, kunnes pelaajat ovat alkuperäisessä järjestyksessään.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja poistaa jännitystä
- Kehittää yhteistyötaitoja.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 5 pelaajaa
 - * Huivi, nauha tms pyrstöksi



HEDELMÄSALAATTI



Pelaajat muodostavat piirin. Yksi pelaajista asettuu piirin sisälle ja muut piirtävät itselleen paikan (ympyrän). Pelaajat nimitetään hedelmiksi siten, että joka kolmas (tai neljäs, jos leikkijöitä on paljon) on aina samaa hedelmää. Piirissä siis seisoo esim. ananas, banaani, persikka, ananas, banaani, persikka, jne.

Kun keskellä olija sanoo hedelmän, esim. ”persikka”, vaihtaa kaikki persikat paikkaa keskenään mahdollisimman nopeasti. Keskellä olija yrittää varastaa paikan joltakin paikkaa vaihtavalta. Mikäli tämä onnistuu, muuttuu hän hedelmäksi ja ilman paikkaa jääneestä tulee keskellä olija. Jos keskellä olija huutaa ”hedelmäsalaatti”, tulee kaikkien hedelmien vaihtaa paikkaa.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä, poistaa jännitystä, purkaa energiaa ja kehittää keskittymiskykyä.
- Tehtävä voidaan toteuttaa sisällä, jos paikat voidaan merkata esim. tyynyillä renkailla tms. Tällöin on kuitenkin tärkeää huolehtia pelaajien turvallisuudesta, sillä paikkojen vaihto tapahtuu aika vauhdikkaasti.
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona (tai sisällä)
 - * Vähintään 7 pelaajaa



ASKELNAATTA



Määritellään lähtöviiva, jolle pelaajat asettuvat. Valitaan askelnaatta, joka määrää kuinka monta askelta harpataan ja mihin suuntaan. Pelaajat harppaavat askelnaatan määräämät askeleet ja jäävät paikoilleen seisomaan. Askelnaatta harppaa yhden askeleen vähemmän kuin muut.

Harpattuaan askelnaatta yrittää ylettyä koskettamaan lähinnä itseään olevaa. Itseään saa venyttää niin pitkälle kuin pystyy, mutta toisen jalan on pysyttävä maassa. Jos askelnaatta onnistuu koskettamaan pelaajaa, tulee tästä uusi askelnaatta ja leikki jatkuu siitä, mihin jäätiin.

Askeleen lajit voidaan leikin alussa sopia: esim. kääpiön, hiiren, jättiläisen askelia jne.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja poistaa jännitystä.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 3 pelaajaa



TERVAPATA



Valitaan yksi pelaajista kiertäjäksi. Piirretään maahan ympyrä ja sen kehälle jokaiselle pelaajalle (paitsi kiertäjälle) oma puoliympyrän muotoinen paikka. Lisäksi piirretään ympyrän keskelle pienempi ympyrä eli tervapata.

Pelaajat asettuvat paikoilleensa ja kiertäjä lähtee kulkemaan pelaajien takaa tarkoituksenaan pudottaa kapula jonkun pelaajan taakse mahdollisimman huomaamattomasti.

Kapulan taakseen saanut pelaaja napaa sen ja lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan kiertäjän kanssa. Molemmat yrittävät päästä tyhjäksi jääneelle paikalle. Se joka EI ehdi ensimmäisenä perille, jää kiertäjäksi.

Tervapataan joutuu, jos ei huomaa kapulaa takanaan sillä aikaa, kun kiertäjä tekee kierroksen kapulan pudottamisen jälkeen. Tervapadasta pääsee pois seuraavan joutuessa sinne tai miten on sovittu. Voidaan myös sopia, että tervapataan joutumisen sijasta joutuu kiertäjäksi.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelyinä, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Huolehdi siitä, että kaikki saavat osallistua.
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona
 - * Keppi, tikku tai käpy



IHMINEN IHMISEEN

Pelaajat asettuvat pareittain ja ottavat itselleen hieman tilaa. Ohjaaja sanoo esim. ”peukalo olkapäähän”, jolloin jokaisen on laitettava peukalonsa parin olkapäälle.

Kummankin on onnistuttava suorittamaan tehtävä saman aikaan. Tämä edellyttää välillä ongelmaratkaisutaitoja, esim. ”kynnärpää polveen”.

Välillä ohjaaja sanoo ”ihminen ihmiseen”, jolloin vaihdetaan paria.

Jos pelaajia on pariton määrä, tulee ilman paria jääneestä ohjeiden antaja. Ohjeiden antajaa voidaan välillä vaihtaa.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä toimii lämmittelynä ja poistaa jännitystä
- Kehittää kommunikaatio-, parityöskentely- ja ongelmaratkaisutaitoja
- Toimii läheisyysharjoituksena
- Tarvitaan:
 - * Mielellään valmis lista tehtävistä
 - * Vähintään neljä pelaajaa
 - * Tila sisällä tai ulkona



SYNTYMÄPÄIVÄ

Tehtävän tarkoituksena on muodostaa jono, jossa osallistujat seisovat syntymäpäiväjärjestyksessä. He eivät kuitenkaan saa tehtävää suorittaessaan puhua, vaan heidän täytyy selvittää toistensa syntymäpäivät elehtimällä. Ennen tehtävän aloitusta ei myöskään saa sopia millä tapaa elehditään. Ryhmästä riippuen selvitetään ainakin päivä ja kuukausi, tarvittaessa myös vuosi.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä toimii lämmittelynä ja poistaa jännitystä
- Kehittää sanatonta kommunikaatiota ja yhteistyötaitoja
- Harjoitus rauhallisena ja hiljaa olemiseen sekä kärsivällisyyteen.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään kolme osallistujaa



LÄPSY

Pelaajat istuvat pöydän ympärille tai piiriin lattialle ja laittavat kädet ristiin vierustoveriensä kanssa. Jokaisella on siis peliä aloittaessa käsiensä välissä kaksi vierasta kättä.

Ohjaaja sanoo kuka aloittaa sekä kummalla kädellä ja kumpaan suuntaa läpsy lähtee. Aloittaja läpäyttää kämmenenen pöytään ja jokainen jatkaa läpäytyksiä vuorotellen siinä järjestyksessä kuin kädet on pöydällä / lattialla.

Kun joku läpäyttää kahdesti, vaihtuu suunta. Jos läpäyttää väärällä vuorolla tai väärällä kädellä, joutuu se käsi pois pelistä. Kierros jatkuu siitä kädestä, joka viimeksi läpäytti oikein.

Läpsyä jatketaan, kunnes viimeinenkin vastustaja tippuu pelistä ja jäljelle jäävästä tulee voittaja.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä toimii lämmittelynä ja poistaa jännitystä
- Kehittää koordinaatiota ja keskittymiskykyä
- Huolehdi, että pelistä pudonneet eivät häiritse pelaajia.
- Tarvitaan:
 - * Tila lattialla tai pöydän ääressä
 - * Vähintään 4 pelaajaa



PEIKKOLEIKKI



Pelaajista valitaan neljä peikkoa, jotka ovat huoneen tai pelialueen eri nurkissa kukin omassa onkalossaan. Muut pelaajat liikkuvat vapaasti ympäri tilaa. Kun ohjaaja antaa merkin, lähtevät peikot ottamaan muita pelaajia kiinni. Kiinni joutuneet he kuljettavat kädestä taluttaen onkaloonsa. Leikin lopussa kukin peikko laskee oman saaliinsa ja eniten kiinni saanut voittaa.

Jos pelataan uusi kierros, voidaan valita esim. ensin kiinni jääneet uusiksi peikoiksi.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja ryhmän aktivoimisena, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Sopii isolle ryhmälle
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * vähintään 20 pelaajaa



KULMAPOLTTI



Määritellään neliskanttinen pelialue. Jokaiseen pelialueen neljään kulmaan menee yksi polttaja ja heittoalue rajataan. Loput pelaajat jäävät pelialueen keskelle.

Kulmissa olevat polttajat polttavat hernepusseilla tai pienillä pehmeillä palloilla muita pelaajia. Osuman saadessaan pelaaja menee siihen kulmaan, josta osuma tuli. Se polttaja voittaa, jolla on pelin lopuksi eniten pelaajia omassa kulmassaan. Poltetut pelaajat eivät osallistu polttamiseen.

Yksi leikkikerta ei kestä kovin pitkään, joten leikkiä kannattaa uusia muutaman kerran kulmapolttajia vaihtamalla. Hyvä sääntö on, että vain navan alapuolelle osuneet heitot huomioidaan.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki (versio polttopallosta)
- Tehtävä toimii lämmittelynä ja ryhmän aktivoimisena, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Sopii isolle ryhmälle
- Tarvitaan:
 - * Merkit heittoalueitten merkitsemiseen
 - * Hernepusseja / pehmeitä palloja neljää väriä, 3-5kpl / väri
 - * Vähintään 20 pelaajaa
 - * Tila sisällä tai ulkona



KAHDEN TULEN VÄLISSÄ



Määritellään pelialueeksi neliskanttinen alue, joka jaetaan kahtia. Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka asettuvat omille kenttäpuoliskoilleen ja lähettävät yhden pelaajistaan vastapuolen kentän taakse polttajaksi. Palloa heittämällä yritetään osua vastapuolen pelaajia jalkoihin, jolloin osuman saanut pelaaja siirtyy polttajaksi. Joukkue, jonka pelaaja on jäänyt viimeiseksi pelikentälle, on voittaja.

Tässä leikissä täytyy olla tarkkana, että poltetut pelaajat menevät polttajiksi oman joukkueensa polttoalueelle, eivätkä vastustajan puolelle.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Kehittää kehon hallintaa ja vahvistaa yhteishenkeä
- Tarvitaan:
 - * Tila ulkona tai sisällä
 - * Vähintään 10 pelaajaa
 - * Pehmeä pallo



KUKA PELKÄÄ MUSTEKALAA



Valitaan yksi pelaajista mustekalaksi ja määritellään pelialue. Pelialueen kummatkin päät toimivat turvina, joista mustekala ei saa ottaa enää kiinni.

Mustekala asettuu pelialueen keskelle ja muut pelialueen toiseen päytyyn. Kun mustekala huutaa: *"Kuka pelkää mustekalaa!?"* tulee muiden pelaajien pyrkiä siirtymään salin päästä toiseen jäämättä mustekalan kiinni ottamaksi. Kiinni saadut pelaajat muuttuvat mustekaloiksi. Peliä jatketaan, kunnes kaikki on saatu kiinni.

Mustekalan kiinni saamat muut mustekalat:

- voivat ottaa muita kiinni samoin kuin alkuperäinen mustekala
- kiinni saaduista muodostetaan ketju eli otetaan käsistä kiinni
- kiinni jääneet jäävät paikalleen merileviksi niin, että toinen jalka on lattiassa kiinni ja sen ympäri saa pyöriä.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä toimii lämmittelynä, poistaa jännitystä ja purkaa energiaa.
- Valitse sopiva versio tilan ja ryhmäkoon mukaan.
- Tarvitaan:
 - * Tila salissa tai ulkona



JUNATARKASTAJA



Asetetaan tuoleja vierekkäin jonoon junanpenkkien tapaan. Pelaajat istuvat omille paikoilleen, yksi on junantarkastaja. Tarkastaja käy jokaisen luona kysymässä minne tämä on matkalla ja painaa mieleensä missä tämä istuu.

Sitten tarkastaja poistuu tilasta ja jotkut pelaajat vaihtavat keskenään paikkaa ja matkustuskohtetta. Hetken päästä tarkastaja palaa ja yrittää keksiä, ketkä ovat vaihtaneet paikkoja.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä poistaa jännitystä ja aktivoi ryhmää.
- Kehittää keskittymiskykyä ja muistia.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Vähintään 7 pelaajaa
 - * Tuoleja



AVAIMEN PIILOTUS



Määritellään pelialue sisällä. Yksi pelaaja piilottaa avaimen tai jonkin muun pienen esineen pelialueelle muiden ollessa pelialueen ulkopuolella. Kannattaa sopia, että esineestä jää pieni osa näkyviin.

Muut pelaajat tulevat sitten sisään ja joku kysyy "lintu vai kala" ojentaen samalla kätensä suoraksi eteensä. Jos esine on piilotettu käden alapuolella olevaan paikkaan, piilottaja vastaa "kala", jos taas yläpuolelle, "lintu". Jokainen alkaa etsiä ja piilottaja ohjaa heitä sanoen lämpötiloja kuten "kylmää", jos etsijä on kaukana kohteesta tai "kuumaa", jos etsijä on lähellä. Etsijää ohjataan myös sanomalla "lämpenee" tai "viilenee". Esineen löytänyt saa olla seuraava piilottaja.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Tehtävä poistaa jännitystä ja aktivoi ryhmää.
- kehittää keskittymiskykyä ja tarkkaavaisuutta.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä tai ulkona
 - * Avain tai muu pieni piilotettava esine
 - * Tila, jossa muut pelaajat voivat odottaa esineen piiloutuksen ajan.



MIKÄ PUUTTUU

Laitetaan pöydälle pikkuesineitä ja pelaajat katsovat niitä vähän aikaa. Tavoite on painaa mieleen jokainen esillä oleva esine.

Yksi pelaajista jää pöydän ääreen ja muut poistuvat hetkeksi tilasta. Pöydän ääreen jäänyt ottaa yhden esineen itselleen piiloon. Muut pelaajat tulevat huoneeseen takaisin ja yrittävät arvata mikä esine pöydältä puuttuu. Ensimmäisenä puuttuvan esineen arvannut saa jäädä poistamaan seuraavan esineen. Esine palautetaan pöydälle, kun se on arvattu.

Tehtävää voi vaikeuttaa lisäämällä pöydällä olevien esineiden määrää sekä vaihtamalla niitten paikkoja samalla, kun ottaa sieltä itselleen yhden piiloon.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä poistaa jännitystä ja aktivoi ryhmää.
- Kehittää keskittymis- ja hahmotuskykyä sekä muistia.
- Voidaan soveltaa ulkona pelattavaksi.
- Pienten lasten kanssa pelattaessa esineitten määrä voi olla alussa jopa 4 ja siitä vähitellen nostaa suuremmaksi.
- Tarvitaan:
 - * Tila sisällä (tai ulkona)
 - * Pöytä tai tasainen alusta
 - * Erilaisia pikkuesineitä



PIIRRÄ JA ARVAA

Kirjoitetaan pienille lapuille sanoja, joista jokainen tulee vuorollaan ottamaan yhden. Lapun nostanut selittää sanan piirtämällä, käyttämättä ääniä ja eleitä.

Muiden tulee arvata sana ennen kuin aika loppuu (esim. 2min). Sanan arvannut saa pisteen. Kun kaikki sanat on piirretty tai jokainen on piirtänyt yhtä monta sanaa, lasketaan pisteet. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

Isossa porukassa voidaan muodostaa joukkueita, jotka kilpailevat toisiaan vastaan.

OHJAAJALLE:

- Tehtävä poistaa jännitystä ja aktivoi ryhmää.
- Kehittää keskittymiskykyä ja sanatonta kommunikaatiota.
- Huomioi ryhmään kuuluvien iät sanoja valitessa.
- Tarvitaan:
 - * Fläppitaulu (joukkueversioon useampi) tai vähintään A3 kokoisia papereita
 - * Tussi / tusseja



KIRKONROTTA



Määritellään pelialue sekä valitaan kirkonrotan pesäpaikka. Valitaan sitten yksi pelaajista kirkonrotaksi eli etsijäksi. Muiden piiloutuessa kirkkis voi joko kiertää sovitun lenkin tai laskea ennalta sovittuun lukuun saakka. Sovitaan, kumpaa tapaa käytetään. Kirkiksen tehtävänä on löytää muut leikkijät ja koota heidät pesälle ”vangeiksi”.

Leikin alussa kirkonrotta kääntyy selin ja muut pelaajat lausuvat lorun: *”Vasta pesty puhdas selkä, Rexonalla raikastettu. Kuka siihen pisti likaisella sormellaan?”* Kirkkis yrittää arvata, kuka tökkäsi. Jos hän arvaa, tulee tökkääjästä kirkkis ja jos ei, jää hän itse kirkonrotaksi. Laskettuaan tai lenkin kierrettyään kirkkis huutaa ”Kirkonrotta kotona!” ja alkaa etsiä piiloutuneita.

Nähdessään pelaajan kirkkis läppäisee kädellään pesäpaikkaa ja huutaa nähdyn nimen esim. ”Tiina nähty!”. Nähty tulee pois piilostaan ja jää odottamaan pelastusta. Kirkkis jatkaa piiloutuneiden etsintää, kunnes ketään ei ole enää piilossa. Piiloutuneet voivat yrittää juosta läppäisemään pesäpaikkaa ennen kuin kirkkis ehtii huutamaan nähdyksi. Jos piiloutunut huutaa ”Omat nimet!”, jää hän itse vapaaksi ja ”Kaikki pelastettu!” pelastaa vangitut. Jos vangitut pelastetaan, alkaa peli alusta ja sama kirkkis jatkaa etsijänä. Jos vankeja ei pelasteta, tulee ensin nähdyistä uusi kirkkis.

OHJAAJALLE:

- Perinneleikki
- Poistaa jännitystä ja aktivoi ryhmää.
- Kehittää keskittymiskykyä ja tarkkaavaisuutta.
- Vaihda kirkkistä tarvittaessa, ettei sama ole liian monta kertaa.
- Tarvitaan:
 - * Pelialue, jossa on piilopaikkoja
 - * Pesäpaikaksi sopiva ovi, puu, kivi tms



Vertaisohjaajien materiaalipankki -hanke

OHJAAJALLE

Kerro miksi tehtävä tehdään. Esim:

- lämmitellään, puretaan energiaa tai riehakkuutta, poistetaan jännitystä
- tutustutaan, vapautetaan ilmapiiriä, häivytetään erilaisuuden kokemusta
- rakennetaan / vahvistetaan ryhmähenkeä, lisätään sosiaalisuutta
- kehitetään vuorovaikutusta / yhteistyötaitoja / ongelmaratkaisutaitoja
- harjoitetaan luottamusta ja itseluottamusta, lisätään itsetuntemusta
- harjoitellaan antamaan ja ottamaan vastaan positiivista palautetta
- opetellaan uutta, saadaan oivalluksia ja avarretaan ajattelua
- saadaan onnistumisen kokemuksia, laajennetaan mukavuusaluetta



Vertaisohjaajien materiaalipankki -hanke

OHJAAJALLE

Pura tehtävä:

(esimerkiksi)

Miltä tehtävän tekeminen tuntui?

Miten yhteistyö sujui?

Mikä oli mukavaa?

Mikä oli vaikeaa?

Mitä opit?

Oliko ryhmäläisillä tehtävässä erilaisia rooleja?

Miltä tuntuu nyt (tehtävän jälkeen)?



OHJAAJALLE

ONNISTUMISEN OSATEKIJÖITÄ

Ohjaajan koulutus ja kokemus

Ohjeistustaito

Usko menetelmien voimaan

Kiirehtimättömyys ja rauhallisuus

Vakuuttavuus ja vaikuttavuus

Herkkyys, välittäminen ja empatia

Vuorovaikutustaidot, kyky kohdata ja kuunnella

Kyky tunnistaa ryhmä turvallisuuden aste

Yllättävien tilanteiden hallinta, joustokyky

Turvallisuus tehtävää suorittaessa

Kyky sietää ja hallita omia kielteisiä tunteita

Kyky antaa tilaa toisten tunteille

Tilannekomiikka

Omasta jaksamisesta huolehtiminen



Vertaisohjaajien materiaalipankki -hanke

OHJAAJALLE

Käytä tehtäviä ja kilpailuja monipuolisesti.

Hanki tarvittavat välineet ja huolehdi, että ne ovat kunnossa.

Varmista, että ryhmä kuuntelee ohjeita.

Kerro tehtävän ohjeet selkeästi ja varmista, että osallistujat ovat ymmärtäneet ne. Näytä tarvittaessa mallisuoritus tai tehkää yhdessä harjoituskierron.

Kerro milloin tehtävä alkaa ja päättyy.

Jaa osallistujat tarvittaessa pienempiin ryhmiin. Käytä erilaisia tapoja (esim. jako kolmeen, arpominen, vaatteen värin perusteella tms)

Jos joku ei voi osallistua, anna hänelle muu tehtävä (esim. tuomari, kirjuri, pisteiden laskija, valvoja tms)

Valvo leikin kulkua ja huolehdi turvallisuudesta.

Varmista, että osallistujat noudattavat sääntöjä. Ole puolueeton.

Muuta antamaasi ohjeistusta tarvittaessa.

Lopeta leikki sen ollessa vielä hauskaa.

Kerro lopputulos. Opeta osallistujat häviämään ja voittaman reilusti.

