KAIKKI MUKAAN!

LEIKKI- JA MENETELMÄOPAS LEIRIKESÄ RY:N KEHITYSVAMMATYÖHÖN

Anni Nikkanen

ALUKSI

Leikkiminen on kivaa! Sen lisäksi se on myös tärkeää ihmisen kehityksen kannalta. Leirikesä ry:n leireillä leikitään paljon ryhmäleikkejä ja puuhataan muutenkin yhdessä porukalla. Tämän leikki- ja menetelmäoppaan tarkoitus on edistää kehitysvammaisten ja vammattomien lasten integraatiota Leirikesän leireillä. Suunnittelin oppaan tukemaan kehitysvammaisten leiriläisten telttakylän tiiminvetäjän työtä. Toivon kuitenkin, että kaikki kehitysvammaisten lasten ryhmässä työskentelevät – ja toki muutkin ohjaajat – hyödyntävät opasta työssään ja poimivat siitä ideoita. Oppaan leikit sopivat leikittäviksi monenlaisten lasten kanssa.

Kaikki oppaan leikki-ideat ja toiminnalliset menetelmät ovat ehdotuksia, joita kannattaa kokeilla ja joita saa ehdottomasti muokata tilanteen ja lapsiryhmän mukaan. Esimerkiksi leikeissä esitetyt leikkijämäärät ovat vain suuntaa-antavia. Leikkiohjeissa ei ole kerrottu, minkä ikäisille leikit soveltuvat, koska Leirikesällä kaikissa ryhmissä on 7–12-vuotiaita ja lapset leikkivät samoja leikkejä yhdessä. Leikkejä ja toiminnallisia menetelmiä on testattu kesällä 2014 kehitysvammaisten ja vammattomien lasten yhteisissä telttakylähetkissä.

Oppaan alussa kerron lyhyesti integraatiosta, leikistä ja kehitysvammaisten lasten ohjaamisesta. Tämän jälkeen esittelen ideoita siihen, miten suuren lapsiryhmän voi jakaa pienempiin ryhmiin. Leikit olen jakanut neljään ryhmään: Nimiä ja tutustumista, Vauhtia ja nopeaa reagointia, Yhteistyötä ja koskettamista sekä Keskittymistä ja rauhoittumista. Leikkien jälkeen esittelen toiminnallisia menetelmiä, joita voi käyttää esimerkiksi kaveritelttakylätoiminnassa. Oppaan lopussa on tilaa omille muistiinpanoille ja ideoille, joita opas toivottavasti synnyttää. Tein tämän oppaan opinnäytetyönäni opiskellessani Diakonia-ammattikorkeakoulussa sosionomi-diakoniksi. Kuvituksen oppaaseen taiteili Netta Jukarainen.

Maaliskuussa 2015 kesää jo innolla odottaen,

Anni Nikkanen

SISÄLLYS

INTEGRAATIOSTA JA KEHITYSVAMMAISTEN LASTEN OHJAAMISESTA ... 4
RYHMIIN JAKO ... 6
Jako ohjaajan määrittelemiin ryhmiin ... 6
Jako kahteen tai useampaan satunnaiseen ryhmään ... 7
LEIKIT ... 8
Nimiä ja tutustumista ... 8
Vauhtia ja nopeaa reagointia ... 13
Yhteistyötä ja koskettamista ... 18
Keskittymistä ja rauhoittumista ... 23
TOIMINNALLISET MENETELMÄT ... 28
Rajoitemustikkapiirakka ... 28
Sketsihahmoprojekti ... 31
Yhteinen taideteos ... 33
Leiritarina ... 34
MUISTIINPANOJA ... 35

INTEGRAATIOSTA JA KEHITYSVAMMAISTEN LASTEN OHJAAMISESTA

Yhdessä leikkiminen ja tekeminen ovat keskeinen osa Leirikesän leirejä. Tämän vuoksi on luonnollista, että kehitysvammaisten ja vammattomien lasten yhteiseloa ja -toimintaa eli integraatiota pyritään edistämään juuri leikkien ja muun yhteisen puuhan kautta. Mobergin (2001) mukaan integraatio prosessina voidaan jakaa neljään vaiheeseen: 1. fyysiseen, 2. toiminnalliseen, 3. sosiaaliseen ja psykologiseen sekä 4. yhteiskunnalliseen integraatioon. Fyysinen integraatio mahdollistaa toiminnallisen integraation toteutumisen eli yhteistoiminnan kehitysvammaisten ja vammattomien lasten välillä. Toiminnallinen integraatio taas tukee kaikkien toimintaan osallistuvien kehittymistä, toisten hyväksymistä ja myönteisten sosiaalisten suhteiden syntymistä eli sosiaalista ja psykologista integraatiota. (Moberg 2001, 85.)

Toiminnallista ja sosiaalista integraatiota voidaan edistää ja siihen voidaan kannustaa yhdessä toimimalla. Kaikki tekemiset ja harjoitukset, joilla halutaan aktivoida yksilön ja ryhmän toimintaa ja oppimista, ovat toiminnallisia menetelmiä (Kataja, Jaakkola & Liukkonen 2011, 30). Ryhmäleikit ovat yksi esimerkki toiminnallisista menetelmistä. Ryhmä- eli sääntöleikeissä edetään tietyn kaavan mukaan ja leikkijöillä on omat tehtävänsä tai roolinsa. Sääntöleikkien leikkiminen edellyttää ja harjaannuttaa toisten huomioon ottamista, yhteiseen päämäärään pyrkimistä vuorovaikutuksessa toisten kanssa, epäonnistumisten sietokykyä ja toisten halujen ja tarpeiden huomioimista omien halujen rinnalla. Lapsen kehityksen lisäksi sääntöleikeille yhteistä on se, että ne auttavat lapsia viihtymään ja tutustumaan toisiinsa. (Helenius & Lummelahti 2013, 157–159.)

Aikuisen merkitys korostuu sääntöleikeissä leikkien ohjaajana. Kun aikuinen ohjaa leikkiä, sen säännöt selkiytyvät ja vahvistuvat. Ohjaaja voi opettaa uusia leikkejä, selittää sääntöjä ja tarvittaessa neuvoa leikin kulussa. Uusissa tilanteissa ja ryhmissä ohjaajan tehtävänä on saada jokainen ryhmän lapsi tuntemaan, että ohjaaja on paikalla häntä varten ja valmis ohjaamaan lasta, vaikka ryhmässä on paljon muitakin lapsia. (Helenius & Lummelahti 2013, 155–170.)

Lapsen yksilöllisyyden tunteminen ja hyväksyminen on viisaan ohjaamisen perusta (From & Koppinen 2012, 18).

Kehitysvammaisia lapsia ohjattaessa on hyvä ottaa huomioon joitakin tekijöitä, jotka vaikuttavat toimintaan. Ohjaajan on tärkeää olla ryhmäläisten tuen tarpeista tietoinen ja huomioitava tuen tarve toiminnassa ja ohjauksessa. Toisaalta monista kuntouttavista elementeistä on hyötyä kaikkien lasten kehityksen tukemisessa. (Kalliola, Kurki, Salmi & Tamminen-Vesterbacka 2010, 128, 133.) Monilla kehitysvammaisilla lapsilla on haasteita tarkkaavaisuudessa, lyhytkestoisessa muistissa ja sarjojen hahmottamisessa (Matero 2006, 181). Kehitysvammaisen lapsen voi siksi olla vaikea seurata monivaiheisia ja pitkiä ohjeita, joten tehtävät ja säännöt kannattaa antaa selkeästi ja ohje kerrallaan. Vaihtoehdoista valitseminen voi olla kehitysvammaiselle lapselle haastavaa, joten vaihtoehtoja on hyvä olla esimerkiksi vain kaksi ja lasta voi tarvittaessa tukea valinnan tekemisessä. Kehitysvammaisen lapsen motoriset kyvyt voivat olla heikompia ja esimerkiksi silmä-käsi-työskentely voi olla haastavaa. (Heinämäki 2000, 85–86.)

Multisensorisuus eli monen aistin käyttö samanaikaisesti tukee ja vahvistaa oppimista (Heinämäki 2000, 85–86). Sääntöjen selittämistä ja toiminnan ohjausta voi puheen lisäksi tukea esimerkiksi kuvien tai tukiviittomien avulla (Kalliola ym. 2010, 133–134). Koko päiväohjelman lisäksi myös pienempien kokonaisuuksien, kuten tehtävien ja leikkien, hahmottamista voi tukea kuvilla. Myös tukiviittomien käyttö tukee ymmärtämistä; tukiviittomia puheen tukena käyttäessään ohjaaja usein hidastaa puhettaan ja selkeyttää viestiään elein ja ilmein, mikä osaltaan auttaa viestin ymmärtämistä.

Työskenneltäessä kehitysvammaisen tai muuten erityisen tuen tarpeessa olevan lapsen kanssa, on tärkeää, että ohjaaja muistaa kehua, kannustaa ja rohkaista lasta aina, kun siihen on syy. Lapsen kannustaminen toimimaan itse kaikessa, mitä hän voi itse tehdä, lisää toimintakykyä ja vahvistaa lapsen itseluottamusta, mikä tukee uusien toimintojen oppimista. (Kalliola ym. 2010, 134–139.)

RYHMIIN JAKO

Useissa leikeissä ja toiminnallisissa menetelmissä leikkijät jaetaan ryhmiin. Monissa tekemisissä osallistujat voidaan jakaa ryhmiin satunnaisesti. Tällöin ohjaaja ei voi vaikuttaa ryhmien kokoonpanoon ja ”tasaisuuteen” (yhtä paljon tyttöjä ja poikia, yhtä paljon isoja ja pieniä jne.) Jos ryhmien kokoonpano on toiminnassa tärkeää, ohjaaja voi jakaa ryhmät itse.

Jako ohjaajan määrittelemiin ryhmiin

Ohjaaja valitsee mielessään niin monta eläintä, kuin ryhmiä halutaan. Ohjaaja kuiskaa jokaiselle osallistujalle jonkin eläimen. Kun kaikki tietävät oman eläimensä, osallistujat alkavat esittää eläintään ja etsivät muut samaa eläintä esittävät eli samaan eläinperheeseen kuuluvat.

Ohjaaja leikkaa valmiiksi lehdistä niin monta kuvaa, kuin ryhmiä halutaan. Kuvat on leikattu niin moneen osaan, kuin ryhmään halutaan osallistujia. Jokaiselle osallistujalle jaetaan kuvan palanen ja palasia kokonaisiksi kuviksi yhdistelemällä leikkijät löytävät oman ryhmänsä jäsenet. [1]

Edellisen jaon voi tehdä myös sanoja jakamalla. Ohjaaja on kirjoittanut lapuille sanoja, jotka on sitten leikattu osiin tavujen kohdalta. Jos osallistujat halutaan esimerkiksi jakaa ryhmiin, joissa on neljä henkilöä, tarvitaan nelitavuisia sanoja (esimerkiksi Leirikesä, telttakylä, saunapäivä, pannukakku). Jokaiselle osallistujalle jaetaan yksi tavu ja tavuja kokonaisiksi sanoiksi yhdistelemällä löydetään oman ryhmän muut jäsenet. [1]

Ohjaaja tarvitsee tähän jakoon niin monta eri väristä kasvomaalia, kuin hän haluaa ryhmiä. Ohjaaja maalaa maalilla pienen merkin jokaisen lapsen otsaan. Lapsen on pidettävä silmänsä kiinni, jotta hän ei näe, minkä värin ohjaaja hänelle valitsee. Kun kaikilla lapsilla on merkki otsassa, lasten on ilman puhetta muodostettava ryhmät samanväristen kanssa.

Jako kahteen tai useampaan satunnaiseen ryhmään

Jako kahteen ryhmään voidaan tehdä oikea-/vasenpeukaloisuus selvittämällä: leikkijät pyydetään riviin ja ristimään kätensä. Ne, joilla vasen peukalo on päällä, muodostavat yhden ryhmän ja ne, joilla oikea peukalo on päällä, muodostavat toisen ryhmän. Tarvittaessa ryhmien koot tasataan lopuksi.

Jako kahteen ryhmään onnistuu myös näin: osallistujat pyydetään seisomaan riviin ja yksi vapaaehtoinen seisoo rivin edessä selin riviin. Edessä seisova nostaa esimerkiksi vasemman kätensä ja sanoo numeron kolme, jolloin rivin kolmas henkilö vasemmalta laskettuna menee yhteen ryhmään. Kun edessä seisova nostaa oikean kätensä ja sanoo numeron viisi, rivissä viides oikealta menee toiseen ryhmään. Edessä seissyt vapaaehtoinen menee lopuksi siihen ryhmään, jossa on vähemmän lapsia. [2]

Parillisesta määrästä leikkijöitä saa neljän, kuuden tai kahdeksan hengen ryhmiä aluksi muodostettuja pareja yhdistelemällä. Ensin leikkijöitä ohjeistetaan etsimään itselleen pari, jolla on esimerkiksi samaa väriä paidassa, sama kirjain etunimessä tai joka pitää samasta televisio-ohjelmasta kuin itse. Jos halutaan neljän tai kahdeksan hengen ryhmät, pareja ohjeistetaan uudella määritelmällä löytämään toinen pari ja muodostamaan näiden kanssa ryhmä (ja sitten ohjeistetaan näin syntyneitä nelikoita löytämään vielä toinen nelikko). Jos halutaan kuuden hengen ryhmät, ohjaaja ohjeistaa pareja etsimään itselleen kaksi kaveriparia.

Jako satunnaisiin ryhmiin saadaan, kun ryhmäläiset pyydetään riviin seisomaan etunimen aakkosjärjestyksen mukaisesti ja otetaan sitten jako neljään/viiteen/… [2]

Satunnaiset ryhmät voidaan muodostaa myös niin, että osallistujat asettuvat riviin hiusten pituuden, kengän koon, silmien värin, sisarusten määrän tms. mukaan ja tämän jälkeen tehdään jako neljään/viiteen/… [2]

---

1 Bottas 2010. 2 Kalliola, Kurki, Salmi & Tamminen-Vesterbacka 2010, 121–122.

LEIKIT

Nimiä ja tutustumista

Eläinnimet

Leikin tarkoitus: Nimien oppiminen, tutustuminen ja muiden lasten kanssa vuorovaikutukseen rohkaiseminen, sosiaalisuuden tukeminen ja lapsen rohkaiseminen itsensä ilmaisemiseen. Lapset oppivat toistensa nimiä hassutellen ja huomaamatta. Leikissä saa pyytää apua eläinnimen keksimiseen ja muut voivat auttaa keksimään eläinnimen.

Leikin kesto: 5–10 min
Leikin vaativuus: helppo
Leikkijöiden määrä: 5–20

Leikin kulku: Istutaan tai seisotaan piirissä. Jokainen sanoo vuorollaan oman etunimensä ja sitten nimensä ensimmäisellä kirjaimella alkavan eläimen nimen – esimerkiksi Anni-ankka, Jossu-jänis. Jos leikkijä ei keksi omalla kirjaimellaan alkavaa eläintä, muut leikkijät tai leikin ohjaaja voivat auttaa ehdottamalla kirjaimella alkavia nimiä. Leikkijän sanottua oman eläinnimensä kaikki toistavat nimen. Sitten on piirissä seuraavan vuoro kertoa eläinnimensä.

Leikkiä voi vaikeuttaa niin, että leikkijän pitää ensin sanoa järjestyksessä kaikkien edellisten leikkijöiden eläinnimet ja vasta sitten kertoa oma eläinnimensä. Tämä voi olla todella haastavaa, joten viimeisenä leikkijänä, jonka pitää muistaa kaikkien nimet, on hyvä olla esimerkiksi ohjaajan.

Leikin tarvikkeet: -

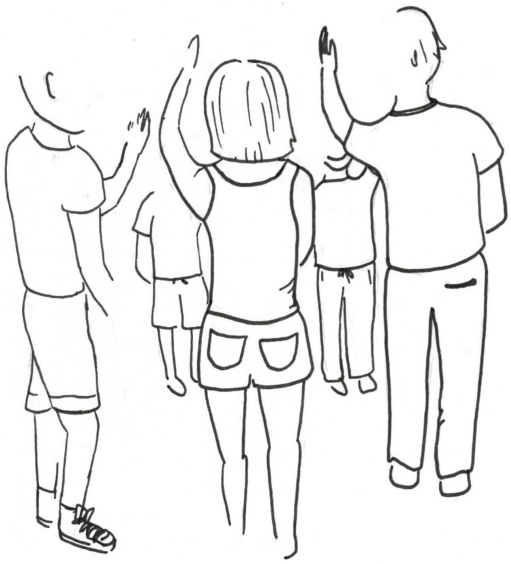
Nimi ja liike

Leikin tarkoitus: Nimien oppiminen, tutustuminen ja muiden lasten kanssa vuorovaikutukseen rohkaiseminen, lapsen minäkuvan kehittyminen, liikkumisen harjoitteleminen ja kehittäminen leikin varjolla, nähdyn jäljitteleminen ja lapsen rohkaiseminen itsensä ilmaiseminen liikkeen keinoin. Liikkeen yhdistäminen uusiin nimiin auttaa nimien oppimisessa ja muistamisessa.

Leikin kesto: 5–10 min
Leikin vaativuus: helppo
Leikkijöiden määrä: 5–25

Leikin kulku: Seisotaan piirissä. Jokainen kertoo vuorollaan oman nimensä ja tekee samalla oman liikkeen. Liike voi olla esimerkiksi käsien heiluttelua, jalkojen tömistelyä, jonkinlainen askel, hyppy tai pyörimistä. Kun leikkijä on sanonut oman nimensä ja tehnyt liikkeen, muut leikkijät toistavat nimen ja liikkeen. Sitten on piirissä seuraavan vuoro kertoa oma nimensä ja näyttää liike. Jos joku leikkijä kaipaa apua liikkeen keksimiseen, voivat muut leikkijät ja leikin ohjaaja antaa ehdotuksia liikkeestä. Ne lapset ja ohjaajat, joilla on tukiviittomanimi, voivat halutessaan käyttää liikkeenään viittomanimeään.

Leikin tarvikkeet: -



Minä pidän ...

Leikin tarkoitus: Nimien oppiminen, tutustuminen, mieliasioiden jakaminen, muiden lasten kanssa vuorovaikutukseen rohkaiseminen, lapsen minäkuvan kehittyminen ja lapsen rohkaiseminen itsensä ilmaisemiseen. Tässä leikissä leikkijät kertovat mieliasioistaan ja näin tutustuvat toisiinsa ja huomaavat, kuinka samanlaisista asioista eri ihmiset pitävät. Leikissä paikat myös vaihtuvat huomaamatta.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: helppo
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Leikkijät istuvat tuoleilla tai seisovat piirissä ja piirtävät pienen ympyrän hiekkaan ympärilleen. Tuoleja tai hiekkaan piirrettyjä ympyröitä on yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Leikin ohjaaja tai hänen valitsemansa leikkijä menee piirin keskelle ja kertoo oman nimensä ja jonkin asian, mistä pitää – esimerkiksi ”Minä olen Anni ja pidän kesästä.” Sitten kaikki, jotka myös pitävät kesästä, lähtevät omalta paikaltaan piiristä ja etsivät uuden paikan. Keskellä seisonut yrittää myös löytää paikan piirin reunalta. Se, joka jää piirin keskelle ilman paikkaa, saa kertoa oman nimensä ja jonkin toisen asian, josta pitää ja ne leikkijät, jotka myös pitävät tästä asiasta, etsivät taas uuden paikan. Samaa jatketaan ainakin niin kauan, kunnes kaikki halukkaat leikkijät ovat päässeet piirin keskelle.

Leikin tarvikkeet: Tuoleja yksi vähemmän kuin leikkijöitä tai leikkialue hiekalla tai muulla maastolla, johon voi piirtää.

Ominaisuusjana ja ryhmäkuviot

Leikin tarkoitus: Tutustuminen, muiden lasten kanssa vuorovaikutukseen rohkaiseminen, mielikuvituksen käyttäminen, yhteisen ongelmanratkaisun harjoitteleminen, yhteiseen päämäärään pyrkiminen sekä toisten halujen ja tarpeiden huomioiminen omien halujen ja toiveiden rinnalla.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Leikin ohjaaja kertoo lapsille ominaisuuksia, joiden mukaan lapset menevät jonoon mahdollisimman nopeasti. Ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi hiusten pituus tai väri, sisarusten määrä, kengän koko ja oikean nimettömän pituus. Ohjaaja kertoo, mihin päähän janaa menevät ne, joilla on pisimmät hiukset ja mihin ne, joilla on lyhimmät. Kun jana on valmis, ohjaaja tarkistaa yhdessä lasten kanssa, ovatko lapset oikeassa järjestyksessä. Leikkiä voi vaikeuttaa heti tai muutaman kierroksen jälkeen niin, että lapset eivät saa puhua muodostaessaan jonoa, vaan heidän täytyy elekielellä ja muiden keinojen avulla kommunikoida ja selvittää oikea järjestys.

Ominaisuusjanojen muodostamisen jälkeen ohjaaja kertoo lapsille kuvioita, joita lapsiryhmän täytyy muodostaa. Kuviot voivat olla selkeitä perusmuotoja, kuten ympyrä, kolmio, neliö ja risti ja toisaalta asioita, joista voi olla monta erilaista mielikuvaa, kuten talo, koira ja merirosvolaiva. Lasten täytyy muodostaa pyydetty kuvio puhumatta toisilleen. Kun kuvio on valmis, ohjaaja kyselee lapsilta, mistä kuvaa kuuluu katsoa ja mikä mikäkin osa on.

Leikin tarvikkeet: -

Lännen nopein -nimileikki

Leikin tarkoitus: Nimien oppiminen ja kertaaminen, muiden lasten kanssa vuorovaikutukseen rohkaiseminen, epäonnistumisen sietokyvyn harjoitteleminen sekä liikkumisen ja nopean reagoinnin harjoittelu leikin varjolla. Tämä leikki toimii hyvin nimien kertaamisena, kun jokainen on oppinut jo joitakin nimiä.

Leikin kesto: 5–10 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–30

Leikin kulku: Leikkijät seisovat piirissä. Leikin ohjaaja tai yksi leikkijöistä seisoo piirin keskellä, pyörii hetken ja osoittaa sitten jotakuta piirissä seisovaa ja sanoo samalla osoittamansa henkilön nimen. Osoitetun henkilön on äkkiä mentävä kyykkyyn ja hänen kummallakin puolella seisovien täytyy kääntyä osoittamaan toisiaan ja sanoa toistensa nimi. Se, joka on hitaampi osoittamaan toista ja sanomaan toisen nimen, pääsee piirin keskelle osoittajaksi. Jos osoitettu ei muista kyykistyä, pääsee hän piirin keskelle osoittajaksi.

Leikin tarvikkeet: -

Vauhtia ja nopeaa reagointia

Magneettihippa[3]

Leikin tarkoitus: Nimien kertaaminen, toisten koskettaminen, liikkumisen ja nopean reagoinnin harjoitteleminen leikin varjolla ja muiden lasten kanssa vuorovaikutukseen rohkaiseminen. Leikissä jokainen lapsi saa vuorollaan olla se, jota kaikki kiirehtivät koskettamaan.

Leikin kesto: 5–10 min
Leikin vaativuus: helppo
Leikkijöiden määrä: 10–20

Leikin kulku: Leikkijät juoksevat ennalta sovitulla alueella. Leikin ohjaaja huutaa yhden leikkijän nimen, jonka luokse kaikkien muiden on juostava tätä ”magneettia” koskettamaan. Kun kaikki koskevat magneettiin, leikin ohjaaja antaa leikkijöille luvan taas liikkua. Hetken vapaan liikkumisen jälkeen leikin ohjaaja huutaa jonkin toisen leikkijän nimen, josta nyt tulee magneetti.

Kun leikkijät muistavat jo hieman toistensa nimiä, voi edellinen magneetti olla se, joka huutaa seuraavan magneetin nimen. Jos leikkijöitä on todella paljon, leikkijät voi aluksi jakaa kahteen eri ryhmään ja leikkiä voidaan ensin leikkiä näissä pienemmissä ryhmissä. Kun lapset muistavat toistensa nimiä pienissä ryhmissä, ryhmät voi yhdistää.

Leikin tarvikkeet: -

3 Simon 2000, 33.

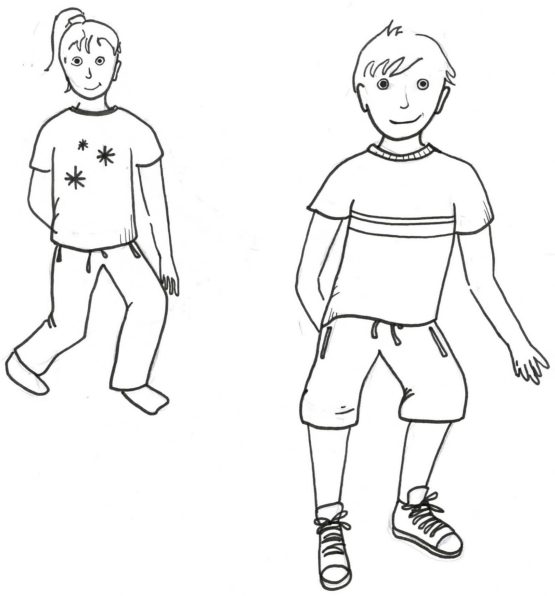
Sulattajat ja jäädyttäjät

Leikin tarkoitus: Koskettaminen ja muiden lasten kanssa vuorovaikutukseen rohkaiseminen, liikkumisen ja nopean reagoinnin harjoittelu leikin varjolla sekä epäonnistumisen sietokyvyn harjoitteleminen. Tässä leikissä jokainen pärjää, koska vaikka leikkijä jäädytettäisiin, hän pääsee pian jatkamaan leikkiä sulattajan tultua pelastamaan hänet.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Leikkijöistä valitaan yksi jäädyttäjä ja yksi sulattaja. Jäädyttäjä saa merkikseen sinisen huivin ja sulattaja keltaisen. Leikin ohjaajan merkistä leikkijät alkavat juosta ennalta sovitulla alueella, joka on tarpeeksi pieni leikkijöiden määrään suhteutettuna. Jäädyttäjä alkaa ottaa muita leikkijöitä kiinni, jäädyttäjän koskettaessa leikkijää tämä jäätyy paikalleen. Jäätyneen on pysyttävä liikkumatta paikallaan, kunnes sulattaja tulee ja sulattaa jäätyneen hellästi silittämällä. Sulatettu leikkijä saa jatkaa alueella juoksemista, kunnes jäädyttäjä taas jäädyttää hänet. Jäädyttäjä ei saa jäädyttää sulattajaa. Hetken kuluttua peli keskeytetään hetkeksi ja leikin ohjaaja valitsee halukkaista uuden jäädyttäjän ja sulattajan. Jos leikkijöitä on paljon, ohjaaja voi valita enemmän jäädyttäjiä ja sulattajia kuin vain yhdet.

Leikin tarvikkeet: Sininen ja keltainen huivi tai muu kangas.



Kosketusviesti[4]

Leikin tarkoitus: Liikkumisen ja nopean reagoinnin harjoitteleminen leikin varjolla, toisten kannustaminen ja koskettaminen sekä yhteiseen päämäärään pyrkiminen vuorovaikutuksessa muiden leikkijöiden kanssa. Leikissä yksittäisen osallistujan nopeudella ei ole merkitystä, vaan ryhmän yhteistyö ratkaisee. Leikin aikana harjoitellaan toisten kannustamista ja yhteistyötä.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–20

Leikin kulku: Leikkijät asettuvat jonoon lähtöviivalle. Leikin ohjaajan merkistä jonon viimeinen koskettaa edessään seisovaa olkapäälle, joka koskettaa itsestään seuraavaa jne., kunnes jonon ensimmäinen tuntee kosketuksen olkapäällään. Kosketuksen saatuaan jonon ensimmäinen juoksee kääntömerkin ympäri (tai kääntöviivalle) ja takaisin, asettuu jonon viimeiseksi ja laittaa kosketusviestin eteenpäin. Leikki loppuu, kun jono on alkuperäisessä järjestyksessään. Leikin ohjaaja voi ottaa ensimmäisestä kierroksesta ajan, kierroksen loputtua kertoa sen leikkijöille ja kannustaa leikkijöitä toiseen, nopeampaan kierrokseen.
Jos perusversio leikistä sujuu hyvin, voidaan leikkiä vaikeuttaa: juoksun aikana jonossa olijat tarttuvat toisiaan käsistä ja kohottavat ne porttijonoksi, jonka ali juoksija pujottelee jonon viimeiseksi. Sitten leikkijät palaavat taas jonoon ja viimeinen laittaa kosketusviestin eteenpäin.
Leikkiä voidaan leikkiä myös viestikilpailuna kahden tai useamman joukkueen välillä, jolloin leikin ohjaajan on oltava erityisen tarkka joukkueiden tasaisuudesta sekä joukkueiden sisäisen yhteistyön ja kannustamisen merkityksestä.

Leikin tarvikkeet: Merkit lähtö- ja kääntöviivan kohdaksi tai hiekka- tms. maasto, jolle voi merkitä lähtö- ja kääntöviivan.

---

4 Haapalainen, Pietilä & Tarvainen 1994, 85.

Hirmuinen petokala[5]

Leikin tarkoitus: Liikkumisen ja nopean reagoinnin harjoitteleminen leikin varjolla, ohjeiden kuunteleminen ja niiden mukaan toimiminen, toisten koskettaminen ja huomioon ottaminen sekä yhteiseen päämäärään pyrkiminen vuorovaikutuksessa muiden leikkijöiden kanssa. Leikissä muodostetaan erilaisia ryhmiä ohjaajan käskyn mukaan.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–30

Leikin kulku: Ennen leikin aloittamista sovitaan, missä leikkialueella sijaitsee laiva ja missä ranta. Leikin ohjaaja antaa käskyjä, joiden mukaan leikkijöiden pitää toimia.
-Laiva: kaikki juoksevat leikkialueen laiva-kohtaan.
-Ranta: kaikki juoksevat leikkialueen ranta-kohtaan.
-Silliparvi: kaikki asettuvat tiiviiseen kasaan.
-Ravut: jokainen ottaa parin, pari asettuu selkä selkää vasten ja tarttuu toisiaan käsistä niin, että kädet kulkevat jalkojen välistä.
-Hirmuinen petokala: kaikki menevät makaamaan ja tarttuvat kiinni jonkun toisen leikkijän käsivarresta tai jalasta, jolloin leikkijä on turvassa.
Kun leikin ohjaaja on huutanut ”Hirmuinen petokala!”, hän kiertää leikkijöiden ympärillä ja tarkistaa, että jokainen on kiinni toisessa leikkijässä. Jos joku ei ole, leikin ohjaaja auttaa häntä kiinnittymään johonkin toiseen leikkijään. Kun kaikkien turvallisuus on näin varmistettu, leikin ohjaaja huutaa ”Vaara ohi!”, jolloin leikkijät voivat nousta ylös ja valitaan uusi leikin ohjaaja.
Leikkiin voi keksiä leikkijöiden kanssa myös uusia käskyjä ja niiden merkityksiä, kuten kalaverkko, myrsky tai delfiiniparvi.

Leikin tarvikkeet: -

---

5 Reftel, Reftel & Broché 2013, 22.

Lumivyöry[6]

Leikin tarkoitus: Muiden lasten kanssa vuorovaikutukseen rohkaiseminen, toisten koskettaminen, sosiaalisten taitojen harjoitteleminen ja toisten huomioon ottaminen.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: keskivaikea
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Leikkijät istuvat piirissä. Kun musiikki alkaa soida (tai ohjaajan merkistä), ohjaajan valitsema ensimmäinen kävelijä nousee piirin keskelle ja kävelee kierroksen piirin keskellä. Sitten hän pysähtyy jonkun leikkijän eteen ja pyytää tämän mukaansa piirin keskelle kävelemään. He kävelevät kierroksen piirin keskellä, jonka jälkeen kumpikin pysähtyy jonkun toisen leikkijän eteen ja pyytää tätä mukaansa piiriin. Nyt piirin keskellä kävelee neljä leikkijää. Kierroksen käveltyään kukin heistä pyytää jotakuta istujaa mukaan piiriin, jonka jälkeen piirin keskellä on kahdeksan leikkijää. Jos leikkijöitä on paljon, voivat nämä kahdeksan vielä pyytää kukin yhtä leikkijää mukaan piirin keskelle, jolloin piirin keskellä on kuusitoista leikkijää.

Kun musiikki lakkaa (tai ohjaajan merkistä), yrittävät piirissä istuvat leikkijät koskettaa piirin keskellä olevia leikkijöitä. Kun piirin keskellä olevaan kosketetaan, hän menee takaisin piiriin istumaan ja yrittää koskettaa piirin keskellä vielä olevia leikkijöitä. Kun piirin keskellä on enää yksi leikkijä, jota ei ole kosketettu, musiikki alkaa taas (tai ohjaaja antaa merkin) ja leikki alkaa alusta. Leikki voidaan lopettaa myös niin, että viimeinenkin piirissä kävelevä saadaan kiinni ja ohjaaja valitsee leikkijöistä seuraavan, joka saa olla ensimmäinen piirissä kävelijä.

Leikin tarvikkeet: Musiikkia ohjaajan soittamana tai yhteistä rytmikästä rummutusta ja taputusta.

---

6 Simon 2001, 19.

Yhteistyötä ja koskettamista

Ryhmäkone[7]

Leikin tarkoitus: Yhteiseen päämäärään pyrkiminen vuorovaikutuksessa muiden leikkijöiden kanssa, mielikuvituksen käyttäminen ja lapsen rohkaiseminen itsensä ilmaisemiseen, toisten koskettaminen sekä toisten halujen ja tarpeiden huomioiminen omien halujen ja toiveiden rinnalla. Leikissä käytetään mielikuvitusta ja tehdään yhteistyötä koneen kokoamiseksi.

Leikin kesto: 15–20 min
Leikin vaativuus: keskivaikea
Leikkijöiden määrä: 10–20

Leikin kulku: Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään ja ryhmät menevät eri puolille tilaa niin, että eivät kuule toisen ryhmän puhetta. Kumpikin ryhmä keksii jonkin koneen, joka muodostuu kaikista ryhmän jäsenistä. Kone voi olla joko mielikuvituskone, kuten pehmoleluimuri, tai oikea kone, kuten pullonpalautuskone. Koneen toimintaa esitetään liikkein ja äänin, mutta sanoja ei käytetä. Ryhmät keksivät myös, missä koneessa sijaitsee virtakytkin. Kun kumpikin ryhmä on suunnitellut koneensa ja sen toiminnan, ryhmät näyttävät koneen vuorollaan toiselle ryhmälle. Toisen ryhmän on arvattava, millaisesta koneesta on kysymys ja löydettävä virtakytkin, josta kone sammuu. Jos toinen ryhmä ei arvaa, mikä kone on kyseessä, konetta esittävä ryhmä voi antaa vinkkejä koneen toiminnasta tai tarkoituksesta.

Jos leikkijöitä on paljon, leikin ohjaaja voi jakaa leikkijät myös kolmeen tai neljään ryhmään, riippuen siitä, kuinka pieniä ryhmiä halutaan muodostaa.

Leikin tarvikkeet: -

---

7 Simon 2001, 28.

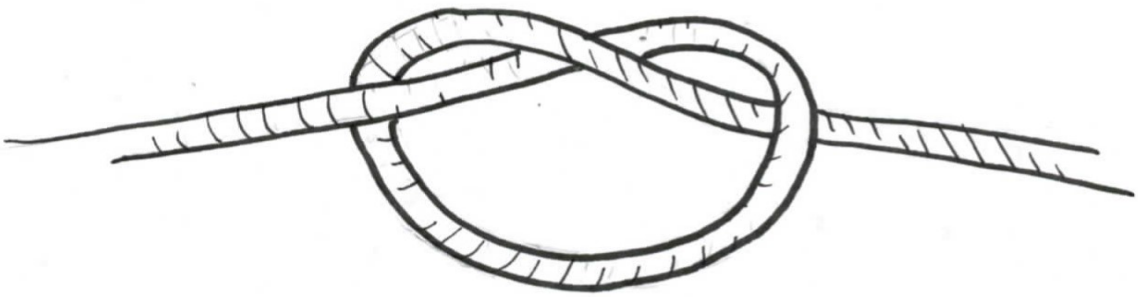
Solmu

Leikin tarkoitus: Yhteisen ongelmanratkaisun harjoitteleminen, toisten koskettaminen, vuorovaikutustaitojen ja toisten huomioon ottamisen harjoitteleminen sekä yhteiseen päämäärään pyrkiminen vuorovaikutuksessa muiden leikkijöiden kanssa. Tässä leikissä leikkijät tekevät yhteistyötä; sekä ihmissolmun tekeminen että sen selvittäminen vaatii kaikkien leikkijöiden osallistumista.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–20

Leikin kulku: Leikkijöistä valitaan yksi tai kaksi vapaaehtoista, jotka ovat solmun selvittäjät. He menevät pienen matkan päähän selin muihin leikkijöihin. Muut leikkijät muodostavat piirin, ottavat vierustovereitaan käsistä kiinni, alkavat kulkea kohti piirin keskustaa ja menevät toistensa käsien yli ja ali irrottamatta käsiään vierustovereiden käsistä. Kun leikkijät ovat solmussa, kutsutaan solmun selvittäjät solmun luokse. Selvittäjien täytyy saada solmu takaisin piiriksi ohjaamalla leikkijöitä sanoin ja varovasti käsin, leikkijöitä toisistaan irrottamatta. Selvittäjillä voi olla tarvittaessa ohjaaja apunaan solmun selvittämisessä. Leikki loppuu, kun leikkijät seisovat taas piirissä oikein päin. Leikkiä voidaan leikkiä myös narun kanssa.

Leikin tarvikkeet: -



Meren alle jäävä saari[8]

Leikin tarkoitus: Yhteisen ongelmanratkaisun harjoitteleminen, toisten koskettaminen, vuorovaikutustaitojen kehittyminen ja toisten huomioon ottamisen harjoitteleminen sekä kehonhallinnan kehittyminen. Tässä leikissä ei kilpailla voitosta, vaan leikkijät tekevät yhteistyötä onnistuakseen ryhmänä mahdollisimman hyvin. Leikissä lapset ottavat kontaktia toisiinsa ja työskentelevät yhdessä yrittäessään mahtua pienenevälle saarelle.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: keskivaikea
Leikkijöiden määrä: 5–20

Leikin kulku: Leikin ohjaaja levittää maahan viltin tai muun alustan, jonka päällä kaikki leikkijät mahtuvat hieman liikkumaan. Ohjaaja kertoo, että leikkijät ovat autiolla saarella keskellä merta ja vain viltillä ollessaan leikkijät ovat turvassa; saaren ulkopuolelle ei saa astua. Meri nousee ja osa saaresta jää meren alle, kun ohjaaja taittaa pienen osan vilttiä viltin alle. Leikkijöiden on mahduttava nyt pienemmälle alueelle kuin alussa. Vähitellen ohjaaja (tai ohjaajan valitsema avustaja) pienentää saarta lisää ja lisää niin, että leikkijöiden on tukeuduttava toisiinsa pysyäkseen saarella. Kun leikkijät eivät mielestään pääse enää tiiviimpään kasaan, katsotaan, minkä kokoiselle saarelle tämä määrä ihmisiä mahtuu.

Leikkijöiden ryhmähenkeä voi kehittää edelleen toistamalla leikin ja kannustaen ryhmää mahtumaan vielä pienemmälle saarelle kuin ensimmäisellä kierroksella.

Leikin tarvikkeet: viltti/vilttejä (lasten määrästä riippuen) tai pressu tai sanomalehtiä

---

8 Simon 2001, 30.

Patsasleikki

Leikin tarkoitus: Yhteinen ongelmanratkaisu ja yhteisten valintojen tekeminen, vuorovaikutustaitojen kehittyminen, mielikuvituksen käyttäminen, toisten koskettaminen sekä kehonhallinnan kehittyminen. Tarpeeksi haastavan, mutta monella eri tavalla ratkaistavan tehtävän pohtiminen ja suorittaminen yhdessä mahdollistaa yhteisen onnistumisen kokemuksen.

Leikin kesto: 15–20 min
Leikin vaativuus: keskivaikea
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Leikkijät jaetaan ohjaajan määrittelemällä tavalla yhtä suuriin ryhmiin, joissa jokaisessa on neljästä kuuteen lasta. Leikin ohjaaja kertoo ohjeen, jonka mukaan ryhmien on muodostettava itsestään patsaat. Ohje voi olla esimerkiksi ”viisi jalkaa, kaksi selkää ja kolme kättä”. Vain ohjaajan luettelemat ruumiinosat saavat koskea maahan. Kukin ryhmä muodostaa oman patsaan ohjeen mukaan niin, että jokainen ryhmän jäsen koskettaa jotakuta ryhmänsä jäsentä, eli patsaiden pitää olla yhtenäisiä. Kun ryhmä kertoo patsaan olevan valmis, ohjaaja käy tarkistamassa, että patsas on tehty ohjeen mukaan. Ohjaaja voi myös antaa tietyn ajan, jonka jälkeen patsaiden pitää olla valmiit ja ohjaaja kiertää tarkistamassa patsaat.

Leikin tarvikkeet: -

Joo! -leikki

Leikin tarkoitus: Yhdessä hassuttelu, mielikuvituksen käyttäminen, heittäytymisen ja itsensä ilmaisemisen harjoitteleminen, vuorovaikutukseen rohkaiseminen sekä toisten ideoiden hyväksyminen ja toteuttaminen. Leikissä ei kilpailla, vaan hassutellaan yhdessä ja innostutaan toisten leikkijöiden ideoista. Jokainen tapa esittää leipuria tai karhua on oikea, joten kaikki onnistuvat tässä leikissä.

Leikin kesto: 5–10 min
Leikin vaativuus: helppo
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Leikkijät seisovat piirissä. Ensimmäinen (voi olla leikin ohjaaja) ehdottaa mitä tahansa, mitä leikkijät voisivat olla tai miten he voisivat liikkua, esimerkiksi ”Ollaan leipureita!”. Kaikki vastaavat ehdotukseen kovaa ”JOO!” ja alkavat esittämään leipureita omalla tyylillään. Myös ehdotuksen tehnyt osallistuu tekemiseen. Kun ollaan hetki oltu leipureita, piirissä seuraava ehdottaa, mitä voitaisiin olla tai miten liikkua, esimerkiksi ”Liikutaan kuin karhut!”. Koko porukka vastaa taas innoissaan ”JOO!” ja alkaa liikkua ja äännellä karhumaisesti. Leikkiä jatketaan ainakin niin kauan, että kaikki halukkaat ovat saaneet ehdottaa, mitä ollaan seuraavaksi. Ehdotukset voivat olla esimerkiksi ammatteja, eläimiä tai vaikka tietyissä tilanteissa olevia ihmisiä (esimerkiksi ”lottovoittaja” tai ”ihminen hammaslääkärin vastaanotolla”).

Leikin tarvikkeet: -

Keskittymistä ja rauhoittumista

Ääniä keskellä olevalle[9]

Leikin tarkoitus: Rauhoittuminen, tarkkaavaisuuden harjoitteleminen, toisen huomioon ottaminen, toisen tekemisen kunnioittaminen ja seuraaminen sekä lapsen rohkaiseminen itsensä ilmaisemiseen. Leikki ei ole kilpailu ja kaikki osaavat leikkiä tätä leikkiä. Kun leikkijöiden ei tarvitse vahtia oman joukkueen pärjäämistä, lapset voivat keskittyä leikkiin, äänen tekemiseen ja kuuntelemiseen. Huomaamatta leikissä vaihtuvat myös lasten paikat.

Leikin kesto: 15–20 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–20

Leikin kulku: Istutaan (tai seisotaan) piirissä. Ensin leikin ohjaaja valitsee halukkaista äänen etsijän. Äänen etsijä menee ringin keskelle ja hänen silmänsä sidotaan esimerkiksi huivilla niin, että hän ei näe. Seuraavaksi valitaan äänen tekijä muista leikkijöistä hiljaa niin, ettei äänen etsijä tiedä, kuka on valittu äänen tekijäksi. Leikin ohjaaja antaa merkin, jolloin äänen tekijä alkaa tehdä haluamaansa ääntä suullaan, kehollaan tai tilaa hyväksi käyttäen, pysyen kuitenkin paikallaan. Äänen etsijän tehtävänä on kuuloaistinsa avulla paikantaa äänen tekijä, tunnustellen löytää tämän luokse ja taputtaa äänen tekijää. Jos äänen etsijä taputtaa väärää henkilöä ringissä, leikin ohjaaja kertoo, että kyseessä ei ole äänen tekijä. Äänen tekijä jatkaa äänen tuottamista, kunnes etsijä löytää hänet. Äänen tekijä pääsee ringin keskelle uudeksi äänen etsijäksi ja edellinen äänen etsijä saa ringissä hänen paikkansa.

Leikin tarvikkeet: Hiljainen tila, jossa leikkijät mahtuvat istumaan ringissä ja huivi silmien peittämiseksi

---

9 Simon 2000, 37.

Rikkinäinen puhelin selkään piirtäen

Leikin tarkoitus: Toisten koskettaminen, rauhoittuminen, itsensä ilmaisemisen ja toisten huomioon ottamisen harjoitteleminen sekä yhteiseen päämäärään pyrkimisen harjoitteleminen. Tässä leikissä kukaan ei kilpaile toista vastaan, vaan leikkijät tekevät yhteistä ”projektia”. Koska selkään piirretyn kuvion tunnistaminen on haastavaa kaikille, alkuperäinen kuva muuttuu leikin aikana joka tapauksessa, joten leikin ”onnistuminen” ei ole kiinni yksittäisestä leikkijästä.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 5–20

Leikin kulku: Jos leikkijöitä on paljon, leikkijät voidaan jakaa kahteen ryhmään. Leikkijät ohjeistetaan jonoon (mielellään istumaan, niin leikkijät voivat keskittyä leikkiin). Jonon viimeinen piirtää sormella edessään istuvan selkään kuvion tai yksinkertaisen kuvan. Tämä piirtää selkäänsä piirretyn kuvan seuraavalle jne., kunnes jonon ensimmäisenä istuvan selkään on piirretty. Jonon ensimmäinen piirtää selkäänsä piirretyn kuvan paperille, joka sitten näytetään kaikille leikkijöille. Leikkijät voivat keskustella siitä, mitä kukin tunsi ja piirsi eteenpäin. Seuraavalla kierroksella jonon viimeisenä ollut siirtyy jonon ensimmäiseksi ja leikki aloitetaan alusta.

Leikin tarvikkeet: Paperia ja kynä

Karhu, mummo, metsästäjä[10]

Leikin tarkoitus: Lapsen rohkaiseminen itsensä ilmaisemiseen liikkeen keinoin, yhteiseen päämäärään pyrkiminen vuorovaikutuksessa toisten leikkijöiden kanssa ja toisten halujen ja tarpeiden huomioiminen omien halujen rinnalla.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: keskivaikea
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Ensin harjoitellaan karhun, mummon ja metsästäjän liikkeet. Karhuna ollaan mahdollisimman suuria, seistään varpailla, nostetaan kädet pään päälle sormet harallaan ja irvistetään karhumaisesti. Mummona seisotaan kumarassa, pidellään kolottavaa selkää, toinen käsi voi olla kuvitteellisella kävelykepillä ja huulet hampaiden päällä, suu ”hampaattomana”. Metsästäjänä seisotaan hieman sivuttain haarat levällään ja nostetaan kädet eteen kuin kivääriä pidellen.

Leikkijät jaetaan kahteen yhtä suureen ryhmään. Ryhmät valitsevat joukostaan ensimmäisen pelaajan ja valitsevat yhdessä pelaajalle yhden hahmoista niin, ettei toinen ryhmä kuule valintaa. Kummankin ryhmän ensimmäinen pelaaja tulee alueen keskelle ja leikin ohjaajan laskettua kolmeen pelaajat ottavat valitsemansa hahmon asennon. Kun karhu kohtaa metsästäjän, metsästäjä voittaa kiväärinsä kanssa. Kun metsästäjä kohtaa mummon, mummo voittaa, koska metsästäjä lähtee mummonsa kanssa kiltisti kotiin. Kun mummo kohtaa karhun, karhu voittaa, koska voi syödä mummon. Pelin voittaja palaa oman ryhmänsä joukkoon ja myös hävinnyt siirtyy voittajan ryhmään. Jos kummallakin pelaajalla on sama asento, kumpikin palaa omaan ryhmäänsä. Sitten on seuraavan vuoro, ja hänelle päätetään hahmo, jonka asennon hän tekee. Leikkiä voi jatkaa, kunnes toisessa ryhmässä ei ole enää ketään.

Leikin tarvikkeet: -

---

10 Simon 2001, 55.

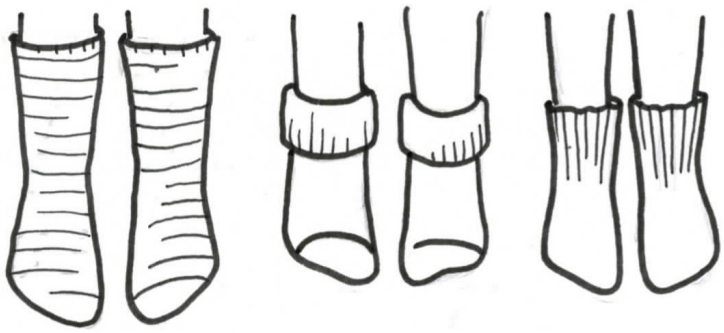
Mitä yhteistä?[11]

Leikin tarkoitus: Tutustuminen, yhteisten tekijöiden havaitseminen, ryhmäytyminen. Leikissä jokainen lapsi pääsee vuorollaan esille yhdessä muutaman muun lapsen kanssa. Lapset voivat huomata leikin aikana, mitä kaikkea yhteistä heillä on.

Leikin kesto: 5–10 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Leikin ohjaaja miettii mielessään yhteisen nimittäjän muutamalle leikkijälle, esimerkiksi sen, että Kalle-Petterillä, Maikku-Annikilla ja Jare-Kalevilla on kaikilla siniset kengät, ja kutsuu sitten valitsemansa lapset seisomaan toisten eteen. Toisten leikkijöiden tehtävänä on keksiä, mikä eteen kutsuttuja lapsia yhdistää. Se, joka keksii yhteisen nimittäjän ensimmäisenä, saa keksiä uuden yhteisen nimittäjän joillekin toisille leikkijöille. Jos leikkijän on vaikea keksiä uutta yhteistä nimittäjää, ohjaaja voi auttaa keksimisessä. Yhteiset asiat voivat olla myös muita, kuin ulkoiseen olemukseen liittyviä: esimerkiksi ovat olleet aiemmin leirillä, nukkuvat samassa teltassa, nimet alkavat samalla kirjaimella jne.

Leikin tarvikkeet: -



11 Reftel, Reftel & Brosché 2013, 25.

Taikuri tulee[12]

Leikin tarkoitus: Tarkkuuden, keskittymisen ja kehonhallinnan harjoitteleminen, rauhoittuminen ja lapsen rohkaiseminen itsensä ilmaisemiseen. Leikissä ”erikoisrooleja” voi olla monta ja rooleja voidaan vaihtaa usein, joten moni lapsi pääsee kokeilemaan eri rooleja.

Leikin kesto: 10–15 min
Leikin vaativuus: melko helppo
Leikkijöiden määrä: 10–25

Leikin kulku: Aluksi sovitaan leikkialue, esimerkiksi piirretään maahan suuri ympyrä, jossa kaikki leikkijät mahtuvat hyvin liikkumaan. Yksi leikkijöistä valitaan taikuriksi ja hän saa merkikseen taikasauvan. Leikkijöistä yksi tai kaksi (leikkijöiden määrästä riippuen) valitaan vartijaksi. Kaikki muut leikkijät liikkuvat vapaasti leikkialueella. Kun taikuri koskettaa leikkijää taikasauvallaan, kosketetun täytyy pysähtyä paikalleen kuin patsaaksi. Vartijat kiertävät paikalleen taiottujen lomassa ja tarkistavat, että taiotut pysyvät paikallaan, mutta eivät saa häiritä patsaita. Silmien räpyttely ja hengitysliikkeet ovat sallittuja. Jos vartijat näkevät muita liikkeitä, he määräävät leikkijän takaisin liikkumaan. Se leikkijä, joka pysyy pisimpään paikallaan, on uusi taikuri. Uudelle kierrokselle valitaan myös uudet vartijat.

Leikin tarvikkeet: Haluttaessa taikasauva taikurin merkiksi.

---

12 Simon 2000, 36.

TOIMINNALLISET MENETELMÄT

Rajoitemustikkapiirakka

HUOM! Tämä tehtävä onnistuu vain, kun metsässä on mustikkaa. Keittiöltä tiedustellaan kiltisti jo leiriviikon aluksi mahdollisuutta mustikkapiirakkaan tarvittaviin aineksiin, keittiötarvikkeisiin ja piirakoiden paistamismahdollisuuteen.

Toiminnan tarkoitus: Ryhmän jokaisen jäsenen merkityksen ymmärtäminen, erilaisten aistivammojen ja erilaisuuden käsittely toiminnallisesti, yhteiseen päämäärään pyrkiminen vuorovaikutuksessa muiden ryhmäläisten kanssa ja projektin lopussa onnistuneesta lopputuloksesta nauttiminen.

Kesto: 45–60 min
Vaativuus: keskivaikea
Henkilömäärä: 10–25

Toiminnan kulku: Ennen mustikkapiirakan leipomista lasten kanssa mennään metsään poimimaan mustikoita. Mustikoita on hyvä olla ainakin noin 12 dl. Perinteisesti hyvä mustikkapaikka on ollut esimerkiksi Mörköjen telttakylän takana.
Lapset jaetaan neljästä kuuteen ryhmään niin, että jokaisessa ryhmässä on lapsia kummastakin telttakylästä. (Kts. ryhmiinjakoideoita oppaan alusta.) Mitä vähemmän lapsia kussakin ryhmässä on, sitä enemmän jokainen lapsi pääsee osallistumaan. Jokaiseen ryhmään menee yksi ohjaaja ja yksi tai kaksi ohjaajaa toimii tarvikkeiden ja ohjeiden jakajana ja taikinan kokoajana. Jokaiselle ryhmälle osoitetaan oma pöytätila.
Ryhmille kerrotaan välineitä (huivi, naru, korvatulpat, teippi) näyttäen eri haasteista, joita ryhmän jäsenet saavat seuraavaksi kokeilla. Jokaiselle ryhmälle jaetaan ainakin yksi huivi, narunpätkä, korvatulppapari ja pala teippiä. Ryhmäläiset päättävät (tarvittaessa ohjaajan tuella), keneltä ryhmässä peitetään silmät, keneltä sidotaan kädet selän taakse, kuka ei kuule kunnolla ja kuka ei saa tehtävän aikana puhua. Jos joku lapsista ehdottomasti ei halua haastetta, sitä ei ole pakko ottaa. Jos ryhmät ovat suuria, kahdella lapsella voi olla sama haaste.

Kun ryhmien jäsenillä on omat haasteensa, jokaiselle ryhmälle jaetaan piirakka-resepti ja kulho, jossa on valmiina sokeri. Ryhmän pitää sitten sopia muiden ainesten hakemisesta ohjaajalta, joka jakaa tarvikepöydällä aineksia: Kuka hakee mitäkin? Mitä haetaan ensimmäisenä? Voiko se, jonka kädet ovat sidotut, hakea ainesosia tai se, jonka silmät ovat peitetyt, lukea muille reseptiä? (Tarvittaessa ryhmän ohjaajan avustuksella) ryhmä valmistaa taikinan sekoittamalla sokeriin ensin rasvan, sitten vehnäjauhot (joihin on valmiiksi sekoitettu vaniliinisokeri ja leivinjauhe) ja lopuksi kananmunan. Jokainen ryhmäläinen osallistuu haluamallaan ja haasteen kanssa kykenemällään tavalla taikinan valmistukseen: esimerkiksi reseptiä lukien, tarvikkeita hakien tai aineksia sekoittaen.

Kun taikina on valmis, ryhmä tuo sen ohjaajalle, jonka avustuksella taikina levitetään vuoalle. Kun toinenkin (ja tarvittaessa kolmas ryhmä) on tuonut taikinansa vuokaan ja taikina on tasaisesti levitetty, halukkaat levittävät mustikat piirakkapohjalle. Kun piirakat ovat valmiita laitettavaksi uuniin, ryhmäläiset saavat riisua ja poistaa omat haasteensa. Tämän jälkeen voidaan keskustella siitä, miltä eri haasteet tuntuivat, miten ne vaikuttivat taikinan tekemiseen ja miltä mustikkapiirakan tekeminen ryhmässä tuntui. Lopuksi lapsille kerrotaan, milloin mustikkapiirakat syödään.

Muista sopia keittiön kanssa, milloin piirakat laitetaan uuniin, kuka sen tekee ja milloin piirakat ovat valmiita syötäviksi!

Tarvikkeet:

- 6 huivia silmien peittämiseen
- 6 narunpätkää / huivia käsien sitomiseen
- 6 paria korvatulppia
- 6 palaa teippiä suun päälle muistuttamaan puhumattomuudesta
- 6 reseptiä

Jos lapsia on paljon tai lapset jaetaan pienempään määrään ryhmiä (jolloin ryhmät ovat suurempia), tarvikkeita tarvitsee enemmän. Esimerkiksi jokaisessa ryhmässä kahdelle lapselle silmät peittoon = 12 huivia; jokaisessa ryhmässä kahdelle lapselle kädet pois käytöstä = 12 narunpätkää.

Ainekset (kun lapset on jaettu kuuteen ryhmään):

yhteensä	yhdelle ryhmälle
600g margariinia	100g margariinia
6 dl sokeria	1 dl sokeria
6 kananmunaa	1 kananmuna
12 dl vehnäjauhoja	2 dl vehnäjauhoja
4 tl vaniliinisokeria *	sekoitettu valmiiksi vehnäjauhoihin
4 tl leivinjauhetta *	sekoitettu valmiiksi vehnäjauhoihin

noin 12 dl mustikoita -> ryhmät saavat vuorotellen levittää mustikoita piirakoille, kun taikinat on levitetty vuokiin

* sekoita vanilliinisokeri ja leivinjauhe valmiiksi 12 dl vehnäjauhoja, niin jokaisen ryhmän taikinassa on kumpaakin

Ohje:

1. Sekoita sokeri ja pehmeä rasva.
2. Lisää kuivat aineet (vehnäjauho-leivinjauhe-vaniliinisokeriseos) sokeri-rasvaseokseen.
3. Lisää kananmuna.
4. Sekoita taikina tasaiseksi.

Sketsihahmoprojekti

Toiminnan tarkoitus: Ryhmittäin yhteisen projektin saattaminen alusta loppuun, mielikuvituksen käyttäminen ja yhdessä hassuttelu, yhteiseen päämäärään pyrkiminen vuorovaikutuksessa toisten kanssa ja toisten halujen huomioiminen omien halujen ja toiveiden rinnalla.

Kesto: 30–45 min (+ 15–20 min)
Vaativuus: keskivaikea
Henkilömäärä: 10–25

Toiminnan kulku: Aluksi osallistujat jaetaan ohjaajan määrittelemiin ryhmiin. (Kts. ryhmiinjakoideoita oppaan alusta.) Mitä vähemmän kussakin ryhmässä on lapsia, sitä enemmän jokainen lapsi pääsee osallistumaan. Toisaalta monen pienryhmän ohjaamiseen tarvitaan monta ohjaajaa.

Jokaiselle ryhmälle jaetaan suuri pahvi. Ryhmäläiset päättävät, kenen ryhmästä ääriviivat pahville piirretään. Valittu menee makaamaan pahville haluamaansa asentoon. Ryhmä voi yhdessä pohtia, minkälainen hahmo asennosta syntyy ja halutessaan muuttaa makaavan asentoa. Ryhmän jäsenet piirtävät vuorotellen pahvilla makaavan ääriviivoja pahville. Hahmotteleminen kannattaa tehdä jollain ohuella kynällä; tussi tai maali voi varovaisestikin piirtäessä sotkea pahvilla makaavan vaatteita. Kun ääriviivat ovat valmiit, pahvilla maannut voi nousta ylös.

Seuraavaksi ryhmä pohtii, miltä pahvilla oleva hahmo vaikuttaa: kuka tai mikä hahmo on? Miltä hahmo näyttää? Mitä hahmo tekee ja osaa? Miten se puhuu ja liikkuu? Kun ryhmä on ideoinut sketsihahmoa, he voivat alkaa täydentää kuvaa hahmosta: vahvistaa ja halutessaan korjata ääriviivat, maalata sille kasvot, hiukset, vaatteet, kengät ja mahdolliset muut rekvisiitat. Sketsihahmon lisäksi pahville voidaan täydentää sen ympäristö: missä tämä hahmo seikkailee? Ohjaajan on hyvä muistuttaa ryhmiä yhdessä asioista sopimisesta, että uudet ideat sopivat kaikille.

Jos aika loppuu tähän, eikä projektia jatketa myöhemmin viikolla, ryhmät saavat lopuksi esitellä omat sketsihahmonsa muille ryhmille. Ryhmät voivat kertoa, kuka kuvassa on, mitä hän tekee, onko hänellä jotakin erityistaitoa, miten hän puhuu, onko hänellä omaa hokemaa tai mottoa ja miten hän liikkuu. Jos projektia on aikaa jatkaa myöhemmin ja lapset haluavat vielä jatkaa, sketsihahmojen esittelyä ei tehdä vielä. Niille lapsille, jotka eivät halua jatkaa projektia, järjestetään loppuajaksi muuta ohjelmaa. Osallistuvista ryhmistä jokaisessa saadaan nyt päättää, kenestä ryhmässä tehdään sketsihahmo. Jos kukaan lapsista ei halua olla sketsihahmo, ohjaaja voi toimia hahmona, jos ohjaajia on tarpeeksi.

Lasten määrän ja vilkkauden mukaan lapset joko pääsevät näytelmävaate- ja rekvisiittavarastoon ohjaajan kanssa tai sitten ohjaajat tuovat ulos rekvisiittaa, joista lapset saavat rakentaa hahmonsa ulkonäön. Vaatteiden, muun rekvisiitan ja mahdollisen maskeerauksen jälkeen ryhmä pohtii yhdessä hahmolleen liikkumistavan, taidon, puhetavan ja jonkin moton tai hokeman. Kun ryhmät ovat valmiit, kaikkien ryhmien hahmot esittäytyvät lapsille. Ohjaaja voi haastatella vuorotellen hahmoja ja tuoda heidän taitojaan esiin. Kaikille sketsihahmoille taputetaan lopuksi.

Tarvikkeet:

Suuria pahveja niin monta kuin ryhmiä halutaan
Lyijykyniä / muita ohuita kyniä hahmottelemiseen
Maaleja
Siveltimiä ja pensseleitä
Maalikippoja
Eri värisiä pienempiä pahveja ja papereita
Liimaa
Muita koristeluvälineitä

Yhteinen taideteos

Toiminnan tarkoitus: Yhteisen suuren taideteoksen ideointi ja toteutus, mielikuvituksen käyttäminen, yhdessä maalaaminen ja kokemuksen jakaminen, yhteiseen päämäärään pyrkiminen vuorovaikutuksessa toisten kanssa ja toisten halujen huomioiminen.

Kesto: 40–50 min
Vaativuus: keskivaikea
Henkilömäärä: 10–25

Toiminnan kulku: Ohjaaja on ennen toimintaa piirtänyt tai maalannut suurelle pahville esimerkiksi leirimaiseman tai kaksi hahmoa käsi kädessä. Aluksi ohjaaja kertoo kaikille lapsille yhteisestä suuresta taideteoksesta, jota jokainen pääsee tekemään. Kaikki lapset eivät mahdu tekemään teosta samaan aikaan, joten muille voi esimerkiksi vetää leikkejä sillä aikaa. Pahvin koosta riippuen teosta pääsee tekemään noin viidestä kahdeksaan lasta kerralla. Lapset saavat vapaasti käyttää värejä, maaleja, värillisiä kartonkeja ja paperia ja muita koristeluvälineitä kuvan tekemisessä. Lapset voivat sekä lisätä kuvaan uusia elementtejä, kuten ihmisiä, taloja, telttoja, eläimiä ja kasveja, että värittää ja koristella ohjaajan valmiiksi taustaan piirtämiä asioita. Parin ohjaajan on hyvä olla taideteoksen äärellä valmiina lisäämään maalia maalikippoihin, näyttämään, millä kaikella kuvaa voi koristella ja varmistamaan, että kaikki lapset mahtuvat ja pääsevät osallistumaan taiteiluun.

Tarvikkeet:
Jättimäinen pahvi, jolle ohjaaja on piirtänyt valmiiksi maiseman tms.
Erilaisia värikyniä ja tusseja
Eri värisiä kartonkeja ja paperia
Liimaa
Kreppipaperia
Höyheniä
Pieniä helmiä
Muita koristeluvälineitä

Leiritarina

Toiminnan tavoite: Leirin tapahtumien kertaaminen, lapsen rohkaiseminen itsensä ilmaisemiseen, oman kokemuksen liittäminen toisten kertomaan ja leirikokemuksen pohtiminen yhdessä sekä yhdessä hassuttelu.

Kesto: 15–20 min (+ 20 min)
Vaativuus: keskivaikea
Henkilömäärä: 10–25

Toiminnan kulku: Tämä tekeminen sopii paremmin leirin loppupuolelle, koska silloin lapsille on ehtinyt muodostua yhteisiä muistoja. Muutama lapsi kerrallaan saa kertoa, mitä leirillä on tähän mennessä tehty. Ohjaaja voi ohjata kerrontaa esimerkiksi kysymällä tietystä päivästä, ohjelmasta tai tekemisestä tai mikä oli parasta tiettynä päivänä. Tarinaan ei kuitenkaan kirjoiteta vielä adjektiiveja, vaan ohjaaja jättää tarinaa kirjoittaessaan adjektiivien paikalle tyhjää tilaa. Kun tarina on valmis, lapset saavat ehdottaa mitä tahansa adjektiiveja, jotka eivät siis välttämättä sovi tarinaan lainkaan. Ohjaaja kirjoittaa ehdotetut adjektiivit niitä varten jätettyihin kohtiin. Lopuksi ohjaaja lukee hassun leiritarinan kaikille ääneen.

Tarina voidaan näytellä, jos lapset innostuvat ideasta ja aika riittää. Ohjaaja voi esimerkiksi jakaa lapset ryhmiin ja antaa jokaiselle ryhmälle yhden lauseen tai tarinan pätkän esitettäväksi. Ryhmät saavat suunnitella omaa esitystään jonkin aikaa. Sitten ryhmät esittävät saamansa lauseen tai tarinan kohdan muille siinä järjestyksessä, missä ne ovat tarinassa. Jos halutaan, esityksistä voidaan tehdä arvausleikki: ryhmät esittävät omat kohtansa eri järjestyksessä kuin ne ovat tarinassa ja muiden ryhmien pitää keksiä, mitä kohtaa ryhmä esittää.
Ohjaaja voi kirjoittaa tarinan myös etukäteen, jolloin aikaa jää enemmän adjektiivien keräämiselle ja tarinan näyttelemiselle.

Tarvikkeet:
Paperia
Kynä

MUISTIINPANOJA

LÄHTEET

Bottas, Outi 2010. Parien ja ryhmien jakaminen harjoituksissa. Kulttuurit tutuksi -oppikirjan opettajan materiaali. Opetushallitus. Viitattu 28.1.2015. http://www.edu.fi/kulttuurit_tutuksi/tutustumis_ja_lammittelyleikkeja/prime101.aspx

From, Kristine & Koppinen, Marja-Leena 2012. Menossa mukana – tukea tarvitsevan lapsen ja nuoren toiminnallinen osallistuminen. Jyväskylä: PS-kustannus.

Haapalainen, Sirkka; Pietilä, Mauri & Tarvainen, Marjatta 1994. Pippurisäkki – liikuntaleikkejä 1–4-vuotiaille, 4–6-vuotiaille, esikouluikäisille ja alaasteen oppilaille. Helsinki: Kirjayhtymä.

Heinämäki, Liisa 2000. Varhaiserityiskasvatus lapsen arjessa. Helsinki: Tammi.

Helenius, Aili & Lummelahti, Leena 2013. Leikin käsikirja. Jyväskylä: PS-kustannus.

Kalliola, Tiina; Kurki, Arja; Salmi, Marjaana & Tamminen-Vesterbacka, Tutta 2010. Matkalla ohjaajuuteen. Helsinki: Kirjapaja.

Kataja, Jukka; Jaakkola, Timo & Liukkonen, Jarmo 2011. Ryhmä liikkeelle! Toiminnallisia harjoituksia ryhmän kehittämiseksi. Jyväskylä: PS-kustannus, Taito-sarja.

Matero, Marja 2006. Kehitysvammaisuus. Teoksessa Marita Malm, Marja Matero, Marjo Repo ja Eeva-Liisa Talvela (toim.) Esteistä mahdollisuuksiin – vammaistyön perusteet. Helsinki: WSOY, 165–203.

Moberg, Sakari 2001. Opettajien näkemykset inklusiivisesta opetuksesta. Teoksessa Pentti Murto, Aimo Naukkarinen & Timo Saloviita (toim.) Inkluusion haaste koululle. Jyväskylä: PS-kustannus, 82–95.

Reftel, Johan; Reftel, Kristina & Brosché, Henrik 2013. Poriseva puuro: ryhmätoimintaa pienille ja isoille. Helsinki: Lasten Keskus.

Simon, Eva 2000. 60 leikkiä ekaluokkalaisille ja muille aloittaville lapsiryhmille. Helsinki: Lasten Keskus.

Simon, Eva 2001. Löysin rantein – jännittäviä ja rentouttavia leikkejä. Helsinki: Lasten Keskus.