



RYHMÄ YHDESSÄ

MENETELMIÄ
RYHMÄYTYMISEN TUEKSI

*Olemmeko
yksin
ryhmässä vai
ryhmä
yhdessä?*



Sisällys

Alkusanat	4
Ryhmäytyminen	5
Vuorovaikutus ja turvallinen ilmapiiri	7
Ryhmäytymisen vaiheet.....	9
Ohjaajan rooli eri vaiheissa.....	10
Tutustuminen	12
Lämmittelyleikit	12
Nimien opettelu	15
Sääntöjen luominen.....	17
Parien ja ryhmien muodostus	19
Menetelmät.....	19
Pienryhmätoiminta	20
Vuorovaikutuksen tukeminen parien välillä tai ryhmän sisällä	20
Vuorovaikutteisia leikkejä taitoharjoitteluun	21
Ryhmätunteen vahvistaminen.....	23
Muita ryhmäytymistä tukevia menetelmiä haastavissa tilanteissa	26
Lopuksi.....	31
Lisälukemista ja erilaisia leikkejä:	32



Alkusanat

Hei ohjaaja!

Tervetuloa Ryhmä yhdessä -oppaan pariin.

Tämä opas sisältää menetelmiä ja vinkkejä ryhmäytymisen tukemiseen vuorovaikutusta ja turvallista ilmapiiriä korostamalla. Nämä menetelmät ovat sovellettavissa erilaisiin tilanteisiin, toimintaan ja leikkeihin.

Menetelmien lisäksi voit tutustua ryhmäytymisen teoriaan ja saada selville, minkä vuoksi ryhmäytymistä tulisi tukea ja mitä hyötyjä se tuo.

Oppaan lopusta löydät myös vinkkejä siitä, mistä löydät ryhmäytymistä tukevia leikkejä oppaassa esiteltyjen menetelmien kaveriksi.

Opas on luotu avuksi alakouluikäisten leiriohjaajille sekä liikunnanohjaukseen ja sen tarkoituksena on auttaa sinua ohjaajana hyödyntämään ryhmää ohjauksissasi.

Liikutaan me,

Ryhmä yhdessä!



Ryhmäytyminen

Mitä tarkoittaa?

Ryhmäytyminen tarkoittaa ryhmän sisäisen toiminnan kehittymistä eli ryhmään kuulumisen tunnetta ja ryhmän toimintaa yhdessä.

Ryhmädynamiikka on osa ryhmäytymistä ja tarkoittaa sitä, kuinka ihmiset toimivat toistensa kanssa ja millaisia tavoitteita heillä on. Kun ryhmä toimii hyvin yhdessä, se toimii myös tehokkaammin.

Ryhmäytyminen on prosessi, jonka vaiheet ovat: muotoutuminen, kuuhunta, normittaminen, toteuttaminen ja lopetus. Ryhmä ei välttämättä kulje vaiheita yksi kerrallaan, vaan useampi vaihe voi olla käynnissä samaan aikaan.

Miten hyödynnetään?

Ryhmäytymisen avulla kehitetään ryhmän välisiä suhteita ja vuorovaikutusta ja vähennetään kiusaamista.

Ryhmäytymisessä voidaan hyödyntää erilaisia menetelmiä, joiden kautta ryhmän sisäinen luottamus kehittyy.

Se tukee myös ryhmän jäsenten itsetuntoa.



Miten ryhmäytyä?

Ryhmäytymisen tukemisessa voidaan käyttää:

- Sosiaalisten suhteiden kehittämistä
- Tiimityötaitojen kehittämistä
- Ongelmanratkaisua

Näitä on avattu tässä oppaassa erilaisissa tutustumisleikeissä, parinmuodostuksella, ryhmätunnetta vahvistavilla menetelmillä ja haastavien tilanteiden vuorovaikutteisilla vinkeillä.

Ryhmäytyminen vaatii aikaa, eikä se tapahdu yhden päivän tai leikin kautta, vaan sen tulee olla jatkuvaa ryhmän tehokasta toimintaa tukevaa.

Miksi ryhmäytyä?

Ryhmäytyminen kasvattaa kohti yhteisöä ja lisää toistensa tuntemista.

Se vähentää kiusaamista ja ehkäisee syrjäytymistä

Se lisää viihtyvyyttä ja tukee itsetuntoa,

Se kehittää viestintätaitoja ja mahdollisuutta vaikuttaa.

Se luo uusia kaverisuhteita ja luottamusta niin itsen kuin muihinkin.



Vuorovaikutus ja turvallinen ilmapiiri

Tässä oppaassa tuetaan ryhmäytymistä vuorovaikutusta ja turvallista ilmapiiriä tukemalla.

Vuorovaikutus = Sanatonta ja sanallista viestintää, johon tarvitaan vähintään kaksi ihmistä. Se on ajatusten ilmaisua, kysymistä, havainnointia ja kuuntelua. Sanattomaan viestintään kuuluvat niin ilmeet, eleet, kehonkieli kuin kosketuskin, kun taas sanallista viestintää on kaikenlainen puhe.

Turvallinen ilmapiiri = Toisten tunteminen, tunne ryhmään kuulumisesta ja kokemus luottamuksesta epäonnistumisenkin hetkellä. Omia tunteitaan ja ajatuksiaan voi tuoda vapaasti esille ilman pelkoa nolatuksi tulemisesta.



Hyödyt ryhmälle

- Ryhmän yhteistyö ja halu tehdä yhdessä parantuu.
- Ryhmä kannustaa toisiaan, ei kilpailla muita vastaan vaan muiden kanssa.
- Ryhmän jäsenet auttavat toisiaan.
- Ryhmä kykenee selvittämään itsenäisemmin konfliktitilanteita.

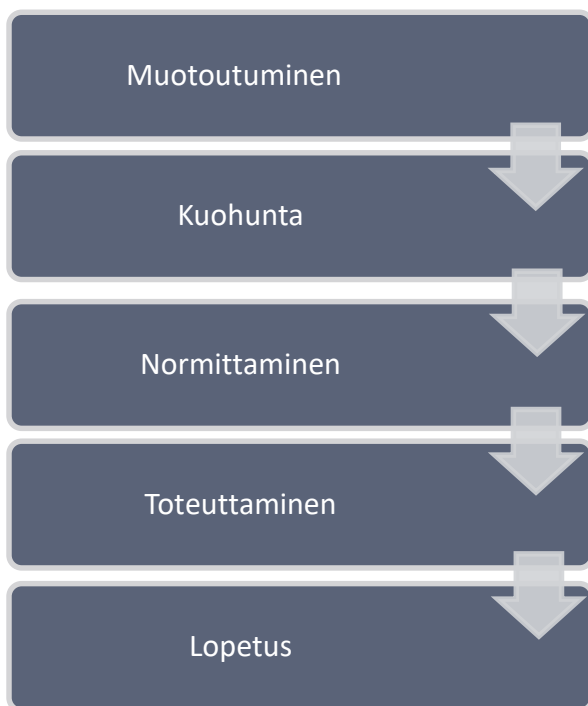
Hyödyt yksilölle

- Itsetunto paranee.
- Uskaltaa haastaa itseään.
- Vuorovaikutustaidot kehittyvät.
- Luottamus muihin vahvistuu.



Ryhmäytymisen vaiheet

Ryhmäytymistä voidaan kuvailla seuraavien vaiheiden avulla. Ryhmän vaiheen havainnointi helpottaa sopivien menetelmien valinnassa. Tämä opas painottaa erityisesti muotoutumisvaiheeseen eli ryhmäytymisen alkuun, mutta keinoja voidaan hyödyntää läpi ryhmän elinkaaren tilannekohtaisesti.



Ohjaajan rooli eri vaiheissa

Muotoutuminen

Ryhmä alkaa. Jännittyneisyys ja varovaisuus. Määritellään säännöt. Ryhmä on riippuvainen ohjaajan ohjeista.

- Ohjaajan merkitys korostuu ja hän luo pohjan luottamukselle. Rikotaan jännitys. Keskitytään ryhmän lämmittelyyn, ei vielä uuden oppimiseen. Toiminta on helppoa.
- Tutustumisleikit, erilaiset ryhmät ja ryhmässä toimiminen.

Kuohunta

Ryhmä alkaa kapinoida. Ryhmä voi jakautua klikkeihin ja testata niin ohjaajiaan kuin toisiaankin.

- Ohjaaja havainnoi ja auttaa konfliktitilanteissa. Hän myös huolehtii rajojen selkeydestä ja vastaa kritiikkiin.



Normittaminen

Yhdessä selvitetyt konfliktit selviävät ja ryhmätunne nousee. Tavoite selkeytyy. Ryhmä voi kokea ohjaajan olevan yksi heistä.

- Ohjaaja voi tukea ryhmäytymistä tukemalla yksilöiden esiintuloa ryhmässä. Hän voi myös antaa enemmän vastuuta ryhmälle.

Toteuttaminen

Ryhmä kokee vastuuta annetusta tehtävästä. Ryhmän keskinäiset suhteet hyviä.

- Ohjaajan rooli helpottuu ja hän voi lisätä vastuuta ryhmälle ja luoda haasteellisempia tehtäviä. Ohjaaja ohjaa ryhmää tavoitteellisesti eteenpäin.

Lopetus

Ryhmä päätetään ja hyvästellään. Hämmennystä ja jopa ahdistusta.

- Ohjaaja valmistelee ryhmän jäsenet ja itsensä ryhmän päättymisen ja valmistaa siitä luopumiseen.
- Itsearviointi, mikä ollut parasta?



Tutustuminen

Lämmittelyleikit

Tutustumisleikeissä on hyvä aloittaa sellaisilla, joissa ei aluksi tarvitse kertoa mitään itsestään. Pikkuhiljaa lisätään persoonaa mukaan.

Yksinkertaisesta vaikeampaan.

Aloita leikit helpoilla säännöillä. Toiminnan edetessä voit lisätä sääntöjä. Näin lasten on helppo osallistua ja he kokevat selviävänsä leikissä.

Esimerkki.

Ohjaaja voi toimia hipoissa ja leikeissä esimerkkinä kiinniottajasta tai pelastajasta. Näin hän kannustaa lapsia samaan rooliin, kun rooleja vaihdetaan.

Asenne.

Ohjaaja näyttää esimerkkiä omalla käytöksellään. Esimerkiksi hipoissa hän voi välillä liikkua todella nopeasti ja taitavasti ja toisaalta välillä näyttää, että hitaamminkin voi mennä. Näin lapset huomaavat, että molemmat tavat ovat leikissä yhtä sallittuja. Lapset voivat leikkiä omalla tasollaan.



Pura jännitystä.

Alussa ryhmä on usein jännittynyt ja epävarma. Voit purkaa tätä teettämällä tavallisiin leikkeihin pieniä lisätehtäviä. Hipassa voi turvana olla toinen ihminen, jota koskettamalla on turvassa, hipassa voi olla erilaisia tavaroita, joita täytyy kuljettaa pareittain paikasta X paikkaan Y samalla, kun hippa ottaa kiinni tai liikkumisessa voidaan vaihdella erilaisia liikkumistyyliä.

Maa-meri-laiva.

Tavallista leikkiä voi varioida siten, että huudetaan erilaisia liikkeitä, joita leikissä tehdään. Esimerkiksi: kolme merimiestä soutaa, kaksi kapteenia osoittaa pohjoiseen, viisi loppia lentää yms.

Moikkausleikki.

Liikutaan ohjaajan määrittelemillä tavoilla (etuperin, varpailla, kantapäillä, hiipien, hyppien ym.) esimerkiksi musiikin tahtiin. Kun musiikki pysähtyy, lapset käyvät kättelemässä ja sanovat nimensä tai heittävät ylävitosen lähimmän kaverin kanssa ja leikki jatkuu.

Parihippa.

Hippaa leikitään pareittain, käsikynkässä. Voidaan varioida myös esimerkiksi mustekalaan, viestiin ja erilaisiin hippoihin.



Hedelmäsalaatti.

Jokainen valitsee itselleen yhden hedelmän (tai muu kategoria) ja asettuu salin toiseen päähän. Keskellä oleva huutaa jonkin hedelmän ja nämä hedelmät juoksevat vastakkaiselle seinälle. ”Hedelmäsalaatista” kaikki juoksevat. Voidaan leikkiä myös kolmiomuodostelmassa, jolloin juostaan kolmion eri sivulta toiselle. Tällöin voi olla alussa esimerkiksi 3 kiinniottajaa. Leikissä voidaan myös huutaa ”banaanirinki”, jolloin banaanit muodostavat piirin jne.

Minä pidän.

Seisotaan tai istutaan ringissä tötsän (tai muun merkin) takana ja yksi ringin keskellä. Keskellä oleva kertoo jonkin totuuden ”Minä pidän jäätelöstä”. Tällöin kaikki, jotka ovat samaa mieltä vaihtavat paikkaan, jolloin keskellä oleva yrittää päästä rinkiin. Ilman paikkaa jäänyt tulee keskelle.

Kuupallo.

Seisotaan tai istutaan ympyrässä. Tarkoitus pitää ilmapalloa ilmassa ryhmän kesken mahdollisimman pitkään. Voidaan lisätä palloja ja vaihdella asentoa, jossa ollaan ringissä.



Nimien opettelu

Nimiläpsy.

Istutaan polvillaan ringissä ja yksi ryhmästä on keskellä. Joku ringissä sanoo toisen lapsen nimen, jolloin ringin keskellä olevan pitää läpsäistä kädellä tai pehmeällä esineellä sen lapsen polvea, jonka nimi on sanottu. Jos hän ehtii läpsäistä ennen, kuin tämä kyseinen lapsi sanoo toisen nimen, vaihtuvat roolit. Voidaan leikkiä aluksi väreillä.

Magneetti.

Laitetaan musiikki soimaan, kun se lakkaa, sanotaan yhden lapsen nimi, jonka luokse koko porukka kiinnittyy magneetin tavoin.

Nimibingo.

Kerätään bingoruudukkoon kiertelemällä ryhmän lasten nimiä ja pelataan bingo!

Lännen nopein.

Seisotaan ringissä, jossa yksi on keskellä. Keskellä oleva pyörii ja osoittaa silmät kiinni yhtä lasta, joka menee kyykkyyyn. Tämän lapsen vieressä seisovat nostavat pyssyn ilmaan ja tarkoituksena on sanoa nyt tämän toisen nimi mahdollisimman nopeasti. Hitaampi pääsee keskelle.



Perinteinen nimikierros.

Ollaan ringissä. Jokainen sanoo vuorotellen oman nimensä lisäksi valitun teeman. Teema voi olla: lempiväri, eläin, omalla alkukirjaimella alkava asia, lempilaji, jokin liike. Tämän jälkeen liike tai nimi toistetaan. Leikkiä voidaan vaikeuttaa toistamalla jokainen edellä mainittu.

Palloralli.

Ollaan ringissä, jossa kiertää ensin yksi pallo. Pallon haltija sanoo jonkun lapsen nimen, joka ottaa kopin, tämä sanoo seuraavan jne. Palloja voidaan lisätä haasteen lisäämiseksi.

Taikuri.

Liikutaan salissa eri tavoin. Kun kuuluu ääni "SIMSALABIM", kaikki menevät kiviksi maahan, jolloin taikuri koskettaa yhden selkää ja tämä katoaa. Ryhmän tulee keksiä, kuka on kadonnut. Voidaan leikkiä aluksi pienryhmissä ja ryhmän edetessä suuremmalla porukalla.

Nimihippa.

Leikitään tavallista hippaa. Kun kiinniotettava menee kyykkyyyn ja sanoo kahden toisen lapsen nimen ryhmästä, on hän turvassa.



Nimiverho.

Jaetaan ryhmä kahtia ja ripustetaan lakana ryhmien väliin. Vuorotellen ryhmistä yksi henkilö menee lakanan eteen istumaan. Kun lakana lasketaan, tulee henkilön sanoa vastapäätä istuvan nimi mahdollisimman nopeasti. Se kumman nimi sanotaan ensin, siirtyy vastakkaiseen joukkueeseen. Pelataan, kunnes toisesta joukkueesta loppuvat jäsenet.

Pilli.

Kesken toiminnan, kun pilliin vihelletään, lapset menevät lähimmän lapsen luo ja sanovat tämän nimen mahdollisimman pian. Voidaan valita pari myös esimerkiksi sukan värin mukaan (samanväriset).

Sääntöjen luominen

Säännöistä voidaan nostaa esille tietyn toiminnan aikana tietty sääntö. Tällöin tätä sääntöä konkreettisesti harjoittelemalla sen toteuttaminen myös muussa toiminnassa helpottuu.

- Lapset mukaan päättämään säännöistä. Toimii esimerkiksi pienryhmissä.
- Määritellään säännöt positiivisen kautta sen perusteella, mitä halutaan tehdä.



- Lapset kirjoittavat omat sääntönsä, joista valitaan yhteiset. Säännöt voidaan laatia myös ohjaajille.

Vuorovaikutusta ja turvallista ilmapiiriä tukevia sääntöjä voisi olla:

- Ohjataan lapsia kutsumaan toisiaan etunimillä. Jos ei muista nimeä, kysyy.
- Ohjataan pyytämään yksin oleva lapsi mukaan leikkiin ja leikitään kaikkien kanssa.
- Sallitaan erilaiset tunteet pettymyksestä iloon ja surusta rohkeuteen.
- Kannustetaan kavereita.
- Autetaan kaveria.
- Päästetään kaveri jonon edelle.



Parien ja ryhmien muodostus

Menetelmät

Pituusjärjestys/lkäjärjestys.

Oman tai vanhemman etunimen alkukirjain.

Askeleen (pituuden/suunnan) mukaan
(otetaan askel silmät kiinni joko eteen tai taa).

Syntymäpäivä.

Kukan varsi tai langan pätkä.

Eläinlapun tai värilapun mukaan.

Hiusten pituuden mukaan.

Satunnaisen nimen mukaan tehty rivi tai letka.

Ongelmanratkaisu.

- Vaatteen väri
- Nappien lukumäärä
- Yksi punainen ja yksi musta vaatekappale (värejä voi vaihtaa)

Syödyn aamupalan mukaan.

Joka toisella tummat, joka toisella vaaleat
sukat/housut/paita.



Sisarusten määrän mukaan.

Juomapullon pituuden mukaan.

Pelikorttien mukaan.

Arvonta hatusta.

Pienryhmätoiminta

Jaetaan ryhmä 3-6 hlön pienryhmiin esimerkiksi edellisten menetelmien pohjalta. Pienryhmätoiminta sopii esimerkiksi taitoharjoitteluun ja uuden ryhmän tutustumiseen. Sen avulla voidaan myös harjoitella haastavampia leikkejä.

Vuorovaikutuksen tukeminen parien välillä tai ryhmän sisällä

- Teetetään pareilla erilaisia yhteishaasteita: käsistä tai esineestä pitäen rata läpi.
- Tehtäviä, joissa tarvitaan molempien taitoja tai panosta.
- Parit/ryhmä saavat suunnitella yhdessä jonkin tehtävän tai leikin ja ohjata sen pienelle ryhmälle.
- Seuraa johtajaa.



Vuorovaikutteisia leikkejä taitoharjoitteluun

TV-hippa.

Lapset liikkuvat eri tavoin sähköasentajina. Ohjaajan suullisesta merkistä, tai kun musiikki hiljenee tai punainen lappu nousee ylös, ohjaaja huutaa tai näyttää lapulta: TV (kontta), Tupla-TV (kontta-asennossa toisen kontta-asennon päällä) tai asentaja (3-5 hlö piiri). Asentoja voidaan muokata esimerkiksi harjoiteltavan taidon mukaan.

Kivi-sakset-paperi.

Pelataan perinteistä peliä niin, että häviöjä (H) ja voittaja (V) saavat eri roolit. Alla rooleihin ehdotuksia, minkä lisäksi voidaan mukauttaa eri taitojen harjoitteluun sopivia liikkeitä.

- H on hippa ja ottaa V kiinni
- H menee kiveksi maahan ja V hyppää yli
- H menee x-asentoon ja V ryömii ali.

Taitohippa.

Liikutaan erilaisilla liikkumistyyyleillä, mitä on aiemmin harjoiteltu (karhukävely, pallon pomputtelu ym.). Kun hippa saa kiinni jäädään tiettyyn asentoon (X, Y, I) ja pelastus tapahtuu siten, että toinen tekee saman asennon vastakkain ja antaa läpsyn samalla käsillään. Voidaan tukea vuorovaikutusta lisää siten, että



jokaisesta pelastuksesta lapsi käy
kääntämässä yhden pelikortin. Kun kaikki
kortit on käännetty, peli päättyy. Tämä tukee
leikkiin osallistumista.

Peili.

Tehdään parin kanssa liikkeitä peilikuvana.

Apulainen.

Uusia taitoja harjoitellessa parit voivat tehdä
vuorotellen ja kannustaa toisiaan. Voidaan
myös antaa ohje, johon parin tulee kiinnittää
huomiota ja antaa ohjeita näin parilleen
parempaan suoritukseen. Tätä kannattaa
teettää vasta, kun ryhmä on toisilleen tuttu.



Ryhmätunteen vahvistaminen

Yhteinen tavoite tunnille.

Määritelkää lasten kanssa yhdessä tavoite, mitä lapset toivovat tunnilta, tai mitä he haluavat oppia. Yhteisen tavoitteen määrittely lisää lasten osallistumista. Tavoitetta on hyvä muistutella mieleen toiminnan aikana.

Tavoitteen toteutumiselle voidaan yhdessä tai ohjaajan toimesta määritellä myös palkinto.

Tämä voi olla esimerkiksi toiveleikki, pidempi vapaa-aika, tempurata tms.

- Tavoite voi liittyä johonkin taitoon, jolloin siitä voidaan antaa erilaisia tasoja ja variaatioita, jolloin jokaisen panos on merkityksellinen.
- Tavoite voi myös liittyä ryhmän toimivuuteen, esimerkiksi: kannustetaan ja autetaan muita, päästetään kaveri edelle tai pidetään hauskaa.

Lapset vastaan aikuinen/aikuiset

Voidaan ottaa aikaa, laskea pisteitä ym. leikeissä tai peleissä, joissa lapset kilpailevat aikuisia vastaan.

Ryhmähuuto

Aina, kun ryhmä onnistuu tai kun päivä tai toiminta alkaa tai päättyy ryhmä voi tehdä



tämän. Tähän voi lisätä myös liikkeitä tai tietyn asennon.

Ryhmähaaste

Ryhmä määrittelee haasteen, jonka se haluaa suorittaa. Haaste voi liittyä aikaan, pisteiden tai tehtävän tekemisen määrään tai toisen auttamiseen tai mahdollisimman laadukkaasti suoritukseen toteuttamiseen. Ryhmä kilpailee tätä tavoitetta kohti yhdessä, ei toisiaan vastaan.

Luovuuden käyttäminen

Ryhmälle määritellään tehtävä tai leikki. Pienryhmät saavat keksiä muutoksia leikkiin tai lajiin/tehtävään kukin vuorollaan. Tähän sopii myös tempuradan rakentaminen.

Liikuntalajipantomiihi

Kukin ryhmä tai yksilö esittää vuorollaan eri liikuntalajia, joka toisten täytyy arvata. Voidaan kerätä yhteisiä pisteitä, kuinka monta liikuntalajia keksitään yhdessä.

Solmu

Seisotaan ringissä käsistä kiinni. 1-2 salapoliisia siirtyy toiseen tilaan. Ryhmä menee solmuun käsistä kiinni pitäen. Salapoliisit selvittävät solmun takaisin ringiksi.



2 jalkaa ja 5 kättä.

Eri määrä raajoja tulee olla maassa siten, että jokainen joukkueen jäsen koskettaa toistaan jollain tapaa.

Popcorn.

Ryhmä makaa vatsallaan maassa ja pitää käsistä kiinni. 1-2 henkilöä yrittää jaloista vetämällä irrottaa ryhmää toisistaan. Kun yksi irtoaa, hän tulee mukaan vetämään, kunnes kaikki ovat irti.

Mysteeri Mankkaalla, Amazing Leiri, Leiriseikkailu, Jumppapupun aarrejahti ym.

Sosiaalisten suhteiden kehittäminen tiimityön ja ongelmanratkaisun kautta. Pienryhmät saavat erilaisia tehtäviä, joissa *jokaisen* ryhmän jäsenen panos on merkityksellinen. Voidaan esimerkiksi kiertää erilaisia pisteitä tietovisoista, temppuradan ja paperituolin rakentamiseen. Pisteinä voi olla myös ohjaajien piirtämistä, viestiä, koriheittojen tekemistä, hula-vanteen pyöritystä.

Rikkinäinen puhelin.

Perinteinen rikkinäinen puhelin keventää tunnelmaa. Sitä voidaan liikunnallistaa esimerkiksi muodostamalla rinki tai neliö, jolloin aina seuraavan luokse liikutaan ohjaajan/määritellyllä tavalla.



Muita ryhmäytymistä tukevia menetelmiä haastavissa tilanteissa

Kun ryhmä on jämähtänyt.

Ryhmän sisällä on erilaisia rooleja, äänekkäämpiä, hiljaisempia, neuvonantajia, mukautujia, kannustavia ym. Rooleja voidaan harjoitella tarkoituksenmukaisesti esimerkiksi jakamalla erilaisia rooleja eri leikeissä. Puheliaalle voi antaa mykän roolin, mukautujalle ohjeiden lukijan roolin ja hiljaiselle lapselle pelastajanroolin.

Kun ryhmä suuttuu kilpailutilanteessa.

Käytä kilpailutilannetta harkitusti niin, ettei se leimaa häviäjiä, tai ettei samat henkilöt aina ole viimeisiä. Opeta kilpailutilanteen opettavan voittamista ja häviämistä. Muuta kilpailutilanne haasteeksi, jolloin kaikkien joukkueiden on suoriuduttava tietystä tehtävästä tai alitettava yhteisaikana tietty aika.

Kun ryhmä on heikosti tai hitaasti innostuva.

Anna ryhmälle mahdollisuus vaikuttaa leikin valintaan esimerkiksi antamalla ehdotuksia tai valitsemalla kahdesta vaihtoehdosta. Voit myös alustaa leikkiä jonkin ongelman kautta tai linkittää leikin tarinaan tai uuden asian opetteluun. Voit myös antaa ryhmälle



mahdollisuuden vaikuttaa leikin kulkuun esimerkiksi liikkumistyyliä ehdottamalla. Vastuun ja valinnanvapauden kautta yleensä osallisuuskin kasvaa.

Kun ryhmän jäsen ei keskity suoritukseen tai tee kunnolla.

Voit antaa erikoistehtävän. Esimerkiksi hipassa olla jäämättä kiinni tai laskea, kuinka monta saa pelastettua tai antaa haasteellisemman liikkeen.

Kun ryhmästä ei saa irti, mitä he haluavat tehdä.

Voit pitää esimerkiksi äänestyksen kahden asian väliltä.

- Paperilappuäänestys
- Viittaamalla äänestys niin, että silmät kiinni, jolloin kaverin mielipide ei vaikuta.

Kun ryhmän jäsenet haluavat olla vain parhaan kaverin kanssa.

Tuo esille, miksi on tärkeää osata tehdä myös muiden kanssa. Kerro myös, milloin ja millä ehdoilla parhaan kaverin kanssa työskennellään.

Kun ryhmään tulee uusi jäsen kesken toimintakauden.



Käytä pienryhmätyöskentelyä hyödyksi, esittele uusi henkilö muille.

Kun ryhmässä syntyy konfliktitilanne.

Voit vahvistaa sosiaalisia taitoja kysymällä ”Mitä tapahtui”, jolloin molemmat osapuolet voivat kertoa oman näkökulmansa asiaan. Tue osapuolia siinä, että he yhdessä ratkaisevat konfliktin ja kannusta antamaan anteeksi. Jatketaan toimintaa molempien osalta mahdollisimman nopeasti.

Kun ryhmän ja ohjaajan tavoite toiminnassa on erilainen.

Havaitse oma tavoitteesi ja kysy ohjattavilta, miksi he haluavat olla mukana leikissä tai tekemisessä. Voit myös kysyä ryhmän jäseniltä, mikä tekisi toiminnasta kivaa.

Ilman paria jääminen.

Käytä erilaisia parinmuodostus tapoja. Varmista, ettei aina sama lapsi jää viimeiseksi, jos joku jää yli.

Lasten välinen vuorovaikutus heikkoa.

Muodosta erilaisia pareja ja anna pareille tehtäviä ja haasteita.



Kun ryhmän on hankalaa keskittyä tai noudattaa ohjeita.

- Varmista, että ryhmäsi kuuntelee luomalla kuuntelulle otollinen ilmapiiri. Odota ohjeiden annossa, että kaikki ovat hiljaa ja kuulevat.
- Anna selkeät ohjeet, lisää ohjeistusta toimintaan pikkuhiljaa.
- Kehittäkää yhdessä merkki, jolloin kaikki menevät esimerkiksi tiettyyn kuunteluasentoon. Tämä voi olla, vaikka peukalon nosto ylös ja suun sulkeminen samaa aikaa.
- Käytä minäviestejä. *
- Käytä eläytyvää kuuntelua. *
- Käytä systeemisiä menetelmiä. *

Kun ryhmän taitotaso vaihtelee.

Hyödynnä pienryhmätyöskentelyä joko taitotason mukaan tai sekaryhmillä. Näytä aina ensin helpompi vaihtoehto, jonka jälkeen voit esitellä haastavampia variaatioita. Kannusta kokeilemaan ja yrittämään.

***Minäviestit.**

Voit hyödyntää, jos ryhmä ei kuuntele tai tottele ohjeita. Kaava: Ongelman kuvaus, vaikutus ohjaajaan ja ohjaajan tunteet asiasta. ”Kukaan ei kuuntele ohjeita, jolloin emme voi aloittaa tempurataa, mikä



harmittaa minua.” Tällöin ohjaaja voi kysyä ohjattavilta ehdotusta tilanteeseen.

***Eläytyvä kuuntelu.**

Jos ryhmä tai yksilö vaikuttaa siltä, ettei jaksakaan keskittyä tekemiseen tai halua osallistua. Ohjaaja voi kuunnella perustelun tähän ja toistaa lapsen perustelun ”Sanoit, että et pidä juoksemisesta, minkä vuoksi et halua osallistua. Mitä nyt tehdään?” Ohjaaja siirtää vastuun lapselle, jolloin hän voi ehdottaa, mitä haluaisi toiminnassa tehdä tai tehdä päätöksen olla siitä sivussa.

***Systemiset menetelmät.**

Tässä pyritään muuttamaan häiritsevää käyttäytymistä positiiviseksi. Jos lapsi ei tahdo osallistua, voi hänelle antaa esimerkiksi musiikkilaitteen hallinnan tai muun sivuroolin tehtävään. Tällöin häntä ei suljeta toiminnan ulkopuolelle, vaan hän on mukana omalla tasollaan.



Lopuksi

Toivottavasti menetelmistä on ollut hyötyä!

Ryhmän ilmapiiri ja vuorovaikutus kehittyvät ajan kanssa, joten tärkeintä on havainnoida ja mahdollistaa näiden kehittyminen monipuolisen vuorovaikutteisen toiminnan kautta.

Ole apuna,

ohjaa oikeaan suuntaan,

kannusta,

mahdollista.

Ja ryhmäsi toimii yhdessä.



Lisälukemista ja erilaisia leikkejä:

WAU ry. Nimi- ja tutustumisleikit.
<http://www.wau-ry.fi/wp-content/uploads/2016/09/Nimi-ja-tutustumisleikit.pdf>

Suomen nuorisoseurat. Leikkiopas.
<https://nuorisoseurat.fi/wp-content/uploads/2016/06/leikkiopas-knoppi-ohjaajille-nuorisoseurat.pdf>

4H. Leikitään yhdessä.
http://www.4h.fi/kerhot/kerhonohjaajille/ohjaajan_avuksi/leikki_kerhossa

MLL. Leikkiasema.
<http://mll.directo.fi/nuortennetti/tukarit/leikkiasema/>

Porin partiolaiset.
<http://www.porinpartiolaiset.fi/partioleikit/ryhmytyksileikit>

Leikkipäivä. 100 leikkiä.
<https://www.xn--leikkipiv-12ac.fi/sata-leikkia/>

Liikuntaleikkipussi 1-2 luokkalaisille.
http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/73301/LIIKUNTAKANSIO_Produktiosio_Turkulainen.pdf;jsessionid=B5FE789EA8A87BE0675DB0B33B142A23?sequence=2 Sivut: 15-40.



Mastohjaus. Ryhmäyttämispas.
<http://www.mastohjaus.fi/pdf/Ryhmayttamisopas.pdf>

