

Näin luodaan

# TURVALLINEN RYHMÄ

Ohjaajan käsikirja



# Sisältö

Lukijalle	
Teemat	5
Ryhmäytyminen vaiheittain	6
Ryhmäytyspäivä	8
Ryhmäytyspäivän rakenne	9
Lapsia osallistava tapaaminen	16
Esimerkkejä seikkailumaailmoista	17
Ensimmäinen seikkailu	18
Toinen seikkailu	20
Kolmas seikkailu	22
Neljäs seikkailu	24
Viides seikkailu	28
Kuudes seikkailu	30
Seitsemäs seikkailu	32
Leikkejä	34
Loppurentoutuksia	39
Lähteet	41

# LUKIJALLE

Tätä ohjaajan käsikirjaa voi käyttää apuna lapsiryhmän ryhmäyttämisessä. Käsikirjaa voi käyttää kuka tahansa henkilö, joka työskentelee lapsiryhmän kanssa ja haluaa ideoita tai valmiin mallin ryhmäyttämiseen. Käsikirja on syntynyt Turvallinen ryhmä - hankkeen yhteydessä, jota viisi sosiaalialan opiskelijaa oli toteuttamassa. Hankkeen toteutus tapahtui erään alakoulun kolmasluokkalaisille lukuvuonna 2009-2010. Toiminta tapahtui pääosin koulun luokkatiloissa. Toiminta voidaan kuitenkin toteuttaa myös eri-ikäisten lasten kanssa erilaisissa toimintaympäristöissä.

Turvallinen ryhmä - hanke sisältää kokonaisuudessaan ryhmäytyspäivän, lapsia osallistavan tapaamisen sekä seitsemän seikkailukasvatukseen perustuvaa toimintakertaa. Turvallinen ryhmä - hankkeessa luotiin yhdessä lasten kanssa seikkailumaailma, jonka puitteissa käytiin läpi erilaisia teemoja muun muassa draamaa ja sadutusta käyttäen. Toiminnassa käytettiin paljon pienryhmätyöskentelyä, jotta jokainen lapsi saisi tarvitsemaansa tukea ja ohjausta. Tämä käsikirja sisältää kuvauksen seikkailuista, joissa lapset oppivat muun muassa ongelmanratkaisutaitoja sekä sosiaalista kanssakäymistä ja vuorovaikutustaitoja heille mielekkään toiminnan avulla. Toiminnan lähtökohtana on lasten osallisuuden tukeminen, itsetunnon vahvistaminen sekä turvallisuuden tunteen ja luottamuksen lisääminen ryhmässä. Osallisuuden lisäämiseksi lapsia pyrittiin ottamaan mukaan toiminnan suunnitteluun mahdollisimman paljon.

Turvallinen ryhmä - hankkeen ohjaajan käsikirjassa ensimmäiseksi esitellään teemoja, joihin turvallinen ryhmä ja seikkailutoiminta perustuvat. Seuraavaksi esitellään ryhmäytyminen vaiheittain sekä ryhmäytyspäivän rakenne. Tämän jälkeen käydään läpi lapsia osallistavan tapaamisen sisältö. Seikkailutoiminnan esit-

tely alkaa esimerkeillä erilaisista seikkailumaailmoista, joissa hankkeen toiminta toteutettiin. Tarkoituksena on, että seikkailutoiminta toteutetaan yhdessä lasten kanssa luodussa maailmassa. Tämän jälkeen käsikirjassa kuvataan toimintakerrat yksitellen. Toimintakertojen kuvauksessa tuodaan esille toimintakertojen runkoa ja niissä käytettyjä menetelmiä. Loppuun on kerätty leikkejä ja rentoutusohjeita, joita seikkailuissa on käytetty.

Turvallinen ryhmä - hanke vaatii ohjaajalta ja lapselta sitoutumista ja halua yhteiseen tekemiseen. Ohjaajan luomassa turvallisessa ympäristössä lapselle tarjotaan maailma, jossa on mahdollista olla oma itsensä ja oppia uutta yhdessä. Yhdessä tekemällä ja kokeilemalla lapsi oppii arvostamaan itseään ja toisia. Mielekkään tekemisen avulla lapsi saa onnistumisen kokemuksia, jotka vahvistavat hänen itsetuntoaan tärkeällä tavalla.

Toivotamme jännittäviä ja elämyksellisiä hetkiä seikkaillessa kohti turvallista ryhmää!

Lahdessa 17.1.2011



# TEEMAT

Turvallisuus ryhmässä syntyy tietyistä elementeistä. Seikkailuiden teemoina ovat turvallisen ryhmän elementit luottamus, hyväksyntä, itsensä ilmaiseminen, sitoutuminen ja tuen antaminen (Aalto 2000, 2002). Jokaisessa seikkailussa kulkee punaisena lankana luottamus, ongelmanratkaisu ja yhteistoiminta.

Seikkailukerta	Teema	Käsiteltävät asiat
1. seikkailu	halukkuus yhteistyöhön ja sitoutuminen	myönteinen asenne
2. seikkailu	arvostus	hyvät tavat, toisen kunnioittaminen, miten muille puhutaan
3. seikkailu	hyväksyntä	myönteisyys ja vuorovaikutustaidot
4. seikkailu	hyväksyntä	tasavertaisuus ja erilaisuus
5. seikkailu	tuen antaminen	kiusaaminen, eristäminen ja syrjintä
6. seikkailu	avoimuus	itsensä ilmaisu ja tunteiden käsittely
7. seikkailu	avoimuus	eri tunnetilat



# RYHMÄYTYMINEN VAIHEITTAIN

Turvallinen ryhmä - hanke koostuu ryhmäytyspäivästä, lapsia osallistavasta oppitunnista ja seitsemästä seikkailukerrasta. Ensimmäisen seikkailun teemana on halukkuus yhteistyöhön ja sitoutuminen. Luottamuksen ja turvallisuuden lisääntymiseen kuuluu halukkuus yhteistyöhön eli sitoutuminen. Se on viesti luottamuksesta ryhmää kohtaan ja samalla halua saavuttaa päämäärä yhteistyössä ryhmän kanssa (Aalto 2002, 7). Hankkeen tarkoituksena on, että kaikille lapsille syntyy myönteinen asenne seikkailua ja yhdessä tekemistä kohtaan. Myönteisyys toimintaa ja luokkatovereita kohtaan lisää halua toimia yhdessä. Kun luottamus on molemminpuolinen ihmisissä herää turvallisuuden tunne (Aalto 2002, 7). Toisen seikkailun teemana on toisen ihmisen arvostus.

Mitä haavoittuvuudelle alttiimmille alueille hyväksyntä kohdistuu, sitä suurempi on Aallon (2002) mukaan tunne turvallisuudesta. Tämän vuoksi hyväksyntää käsitellään kahdella eri kerralla. Hyväksyntää käsitellään myönteisyyden ja vuorovaikutuksen sekä tasavertaisuuden ja erilaisuuden kautta. Tuen antamisella viestitään toiselle ihmiselle luottamusta hänen kykyihinsä (Aalto 2002, 7). Tuen antaminen liittyy olennaisesti kiusaamisen ja syrjinnän ehkäisemiseen. Lapsille pyritään antamaan taitoja, joiden avulla kaikki voivat toimia ryhmässä tasavertaisina. Mitä turvallisemmaksi olo koetaan ryhmässä, sitä avoimempia yleensä ollaan (Aalto 2002, 7). Avoimuuden käsittely on jätetty kahdelle viimeiselle kerralle, koska oletetaan, että silloin lapset tuntevat olonsa turvallisiksi ryhmässä. Avoimuuden teemaa käsitellään itseilmaisun ja draaman avulla.



TOIMINTA	TAVOITTEET	MENETELMÄT
RYHMÄYTYSPÄIVÄT	TUTUSTUMINEN, YHTEISTOIMINNAN LISÄÄMINEN RYHMÄSSÄ	YHTEISTOIMINNALLISET LEIKIT, PIENRYHMÄTOIMINTA
LAPSIA OSALLISTAVA TAPAAMINEN	LASTEN OSALLISTUMINEN TOIMINNAN SUUNNITTELUUN	PIENRYHMÄTOIMINTA
1. SEIKKAILU	HALUKKUUS YHTEISTYÖHÖN, TOIMINTAAN SI-TOUTUMINEN	YHTEISTOIMINNALLISET LEIKIT
2. SEIKKAILU	ARVOSTUKSEN SEKÄ TOISTEN HUOMIOIMISEN JA KUNNIOITTAMISEN LISÄÄMINEN	PIENRYHMÄTOIMINTA, SADUTUS
3. SEIKKAILU	MYÖNTEISYYS RYHMÄÄ KOHTAAN JA VUOROVAIKUTUSTAITOJEN KEHITYMINEN	YHTEISTOIMINNALLISET LEIKIT
4. SEIKKAILU	ERILAISUUDEN HYVÄKSYMINEN JA TASAVERTAISUUDEN YMMÄRTÄMINEN	RASTITOIMINTA PIENRYHMISSÄ
5. SEIKKAILU	TUEN ANTAMINEN, KIU-SAAMISTILANTEIDEN RATKAISU	YHTEISTOIMINNALLISET LEIKIT, PIENRYHMÄTOIMINTA, DRAAMA
6. SEIKKAILU	AVOIMUUDEN JA ITSEILMAISUN LISÄÄMINEN	DRAAMA, PIENRYHMÄTOIMINTA, SADUTUS
7. SEIKKAILU	ERILAISTEN TUNNETILOJEN TUNNISTAMINEN	PIENRYHMÄTOIMINTA, YHTEISTOIMINNALLISET LEIKIT



# RYHMÄYTYSPÄIVÄ

Ryhmäytyspäivän tavoitteena on tutustuminen ja yhteistyön lisääminen ryhmässä. Jokaisella ryhmäytyspäivän toiminnalla on tavoitteensa ja tarkoituksensa, jotka tukevat ryhmäytyspäivän kokonaistavoitteen saavuttamista. Ryhmäytyspäivä on jaettu kahteen osaan. Aamupäivällä pelaillaan ja leikitään koko ryhmän voimin ja iltapäivällä jakaannutaan pienryhmiin rastitoimintaa varten.

Ryhmäytyspäivän toiminta on hyvä suunnitella siten, että se voidaan toteuttaa sekä ulkona että sisällä sääolosuhteiden muuttuessa. Ryhmäytyspäivä vaatii useita ohjaavia aikuisia muun muassa rastitehtäviä ohjaamaan sekä kulkemaan lapsiryhmän kanssa rastilta toiselle.

Kutakin toimintaa varten on hyvä olla värillinen kuvakortti, jonka avulla päivän kulkua voi selkeyttää lapsille, esimerkiksi kuva pallopelistä tai ruokailusta.





# RYHMÄYTYSPÄIVÄN RAKENNE

## Aamupäivä

Aamupäivän tavoitteena on tutustua ryhmään erilaisten yhteispelien ja leikkien avulla. Aamupäivän toimintoina ovat Eläinkortit, 3 jalkaa 5 kättä- leikki, Miltä tuntu - jana, Fanttipallo ja Väri.

## Eläinkortit (esim. lintu, kissa, koira ja hevonen)

- Tavoite: Omaan ryhmään tutustuminen, etsiessään eläinkorttia lapsi samalla kartoittaa uuden ympäristön.
- Ohjaajan rooli: Ohjaaja piilottaa kortit tilaan ennen lasten saapumista paikalle. Ohjeistaa lapsia leikin aikana vaihteittain. Ohjaajan on pidettävä huolta, että jokainen lapsi löytää kortin.
- Välineet: Eläinkortteja, tusseja, teippiä.

- Eläinkortit piilotetaan tietylle alueelle, lasten on etsittävä itselleen yksi eläin-



josta kort-

- Kortin löydyttyä lapsi hakeutuu omaan ryhmäänsä äänтелеillä kortissa olevan eläimen mukaan. Lapset voivat toimia samoissa pienryhmissä kaikissa päivän pienryhmätoiminnoissa.
- Esittäytyminen muille pienryhmän jäsenille (jokainen lapsi kertoo nimensä, joka kirjoitetaan eläinkorttiin ja kortti laitetaan lapsen rintaan nimilapuksi)
- Ryhmien esittäytyminen muille pienryhmille.



### 3 jalkaa, 5 kättä -leikki (pienryhmissä)

- Tavoite: Kehittää ryhmän yhteistyötaitoja ja ongelmanratkaisukykyä ryhmässä.
- Ohjaajan rooli: Ohjaaja suunnittelee etukäteen, ryhmän koosta riippuen, kuinka monta jalkaa tai päätä hän haluaa lasten laittavan lattiaa vasten. Ohjaajalta vaaditaan tässä leikissä aktiivista roolia ohjeiden antamisen lisäksi.

- Ohjaaja kertoo ryhmälle kuinka monta eri ruumiinosaa ryhmän on kulloinkin laitettava lattiaan (Esimerkiksi: "10 kättä, 10 jalkaa ja 5 päätä" tai "3 pylyä, 6 kyynärpäätä, 2 päätä, 4 polvea").

### Miltä tuntuu -jana

- Tavoite: Omien tunteiden ilmaiseminen.
- Ohjaajan rooli: Ohjaaja valmistelee etukäteen janan ja hymynaamat sekä mieltii kysymyksiä lapsille.
- Välineet: Maalarinteippiä janan tekemiseen, hymynaamat paperilla.

- Lattiaan tai maahan on merkitty jana, jonka toisessa päässä on hymynaama ☺ ja toisessa päässä surunaama ☹.
- Ohjaaja kysyy kysymyksiä, kuten "Oliko mukava kesäloma?", "Onko mukava tutustua uusiin ryhmäläisiin?", "Jännittääkö uusi ryhmä?".
- Lapset valitsevat paikkansa janalla sen mukaan miltä asia heistä tuntuu.
- Tämän jälkeen ohjaaja kysyy satunnaisesti muutamalta lapselta perusteluja siihen, miksi lapsi on valinnut tämän paikan janalla.



## Fanttipallo ja Väri

- Tavoite: Yhteistoiminnan lisääntyminen ryhmässä tuttujen leikkien kautta.
- Ohjaajan rooli: Ohjaaja ohjeistaa leikit ja toimii "tuomarina".
- Välineet: Jumppapallo fanttipalloa varten.

- Fanttipallossa pelataan jalkapalloa isolla jumppapallolla.



- Väri-leikissä ohjaaja seisoo toisella puolella salia, lapsia vastapäätä. Ohjaaja sanoo esimerkiksi: Se kenellä on housuissa punaista, saa liikkua viisi hiirenaskelta eteenpäin. Väri -leikki voidaan muuttaa tutustumisleikiksi kysymällä henkilökohtaisempia kysymyksiä, kuten "Se, kenellä on isosisko, saa liikkua kaksi askelta eteenpäin".



## Iltapäivä

Iltapäivällä lapset kiertävät pienryhmissä erilaisia rasteja. Rastit ovat Narut tolpassa, Miinakenttä, Ryhmän lippu ja Lankku. Kaikilla rasteilla ohjaajan rooli on antaa ryhmälle mahdollisuus ratkaista rastitehtävä itsenäisesti. Rasteille aikaa varataan 20 minuuttia/rasti. Jokaiselle rastille rastin vetäjä voi halutessaan keksiä kehyskertomuksen, joka innostaa lapsia toimimaan. Päivän lopetuksena toimii Positiivisuuskukkanen - piiri ja Loppujana.

### Rasti: Narut tolpassa

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tavoite: Ongelmanratkaisutaitojen kehittyminen yhdessä ryhmäläisten kanssa.</li> <li>• Ohjaajan rooli: Narujen sitominen tolpan ympärille. Ohjaaja antaa lasten ratkaista tehtävän mahdollisimman itsenäisesti. Tarvittaessa aktiivinen ohjaaminen, jotta lapset pääsevät tehtävässä eteenpäin.</li> <li>• Välineet: Tolppa, naruja ryhmän koon mukaan.</li> </ul> |
|---|
- 
- Tolpan ympärille sidotaan neljä (riippuen ryhmän koosta) naruja, joiden päihin on sidottu pienet lenkit.
  - Jokainen ryhmän jäsen ottaa yhden lenkin sormeensa, tarkoituksena selvittää solmu ilman että naru irtoaa sormesta.



## Rasti: Miinakenttä

- Tavoite: Luottamuksen kasvaminen ryhmän kesken, toisten kuunteleminen.
- Ohjaajan rooli: Alueen rajaaminen ja esteiden asettaminen paikoilleen. Tarvittaessa lasten ohjaaminen.
- Välineet: Maalarinteippiä alueen rajaamiseen, erilaisia esteitä "miinoiksi", liina silmien sitomiseen.

- Maahan rajataan alue, jonka sisään asetetaan erilaisia esteitä "miinoja".
- Jokaisen ryhmän jäsenen on kuljettava kentän päästä päähän silmät sidottuina toisten ryhmäläisten ohjatessa häntä sanallisesti.
- Ryhmä voidaan jakaa myös pareihin, joista toinen toimii ohjaajana ja toinen sokkona.
- Ryhmän muut jäsenet voivat auttaa ohjaajana toimivaa ryhmäläistä kysymällä hänelle ohjeita.

## Rasti: Ryhmän lippu

- Tavoite: Yhteishengen kasvattaminen, me - henki sekä tunne, että jokaisen ryhmäläisen panos on tärkeää.
- Ohjaajan rooli: Ohjaaja rajaa kankaaseen jokaiselle pienryhmälle oman alueen.
- Välineet: Kangasta, askartelutarvikkeita (sakset, liimaa, tusseja, kangastilkkuja, piipunrasseja yms.).

- Jokaiselle pienryhmälle rajataan kankaasta oma alue, jonka he saavat täyttää heille varatuilla materiaaleilla. Lippu jää ryhmälle muistoksi.



## Rasti: Lankku

- Tavoite: Luottamuksen ja ryhmän yhteistoiminnan kehittyminen.
- Ohjaajan rooli: Ohjaaja mietti valmiiksi erilaisia järjestyksiä, joihin lapset asettuvat. Tällä rastilla ohjaaja vastaa rastin kulusta.
- Välineet: Lankku.

- Lankkuna esimerkiksi voimistelupenkki, jonka päälle lapset asettuvat seisomaan riviin.
- Ohjaaja kertoo järjestyksen, esimerkiksi pituusjärjestys, jonka mukaan lapset keskenään vaihtavat paikkaa lankulla.
- Ideana on, etteivät jalat kosketa maahan.

## Positiivisuuskukkanen - piiri

- Tavoite: Myönteisyyden lisääminen ryhmässä.
- Ohjaajan rooli: Ohjaaja valvoo kukkasten kierrättämistä sopivin väliajoin.
- Välineet: Erivärisiä papereita, joihin on piirretty iso kukkanen, kyniä, kirjoitusalustoja.

- Lapset asettuvat piiriin istumaan.
- Jokainen lapsi valitsee itselleen mieluisan värisen kukkasen, johon kirjoittaa oman nimensä.



- Kukkasia kierrätetään antamalla se aina vasemmalla istuvalle henkilölle, joka kirjoittaa kukkaseen jonkin positiivisen asian henkilöstä jonka nimi kukkasessa lukee.
- Tehtävä loppuu kun lapsi saa oman kukkasensa takaisin.



### Loppujana (katso Miltä tuntuu - jana)

- Lapset asettuvat janalle sen mukaan mikä tunne päivästä on jäänyt.
- Kun lapset seisovat loppujanalla, heiltä kysytään tuntemuksia päivästä.



# LAPSI OSALLISTAVA TAPAAMINEN

Tapaaminen koostuu lämmittelyleikistä ja pienryhmätoiminnasta, jossa lasten kanssa pohditaan tulevaa seikkailumaailmaa.

- Tavoite: Lasten osallistaminen toiminnan suunnitteluun.
- Ohjaajan rooli: Lasten kuunteleminen ja heidän ajatustensa ylöskirjaaminen.
- Vinkkejä ohjaajalle: Halutessa voi ryhmäytyspäivässä tehdyn ryhmän lipun viedä lapsille tässä vaiheessa. Lipun vieminen sitoo ryhmäytyspäivän osaksi koko seikkailutoimintaa. Pienryhmissä lasten ajatusten ylöskirjaaminen onnistuu parhaiten kun jokaisessa pienryhmässä on oma ohjaaja.

## Pidän ihmisistä, jotka – leikki

- Leikin avulla pyritään lisäämään myönteistä ilmapiiriä lasten kesken ja tutustuminen toisiin jatkui.

## Pienryhmätoiminta

- Lapset jaetaan pienryhmiin, joissa keskustellaan ohjaajan johdolla millaisissa seikkailumaailmoissa lapset haluaisivat seikkailla.
- Kaikki ehdotukset kirjataan ylös ja ne luetaan koko ryhmälle.
- Ryhmä äänestää mieluisimman maailman kaikista lasten ehdotuksista.
- Esimerkkejä lasten ehdotuksista: eläinmaailma, sademetsä, vedenalainen maailma, ankkalinna, avaruus, jätskimaailma ja Atlantis.





# ESIMERKKEJÄ SEIKKAILUMAAILMOISTA

Ensimmäisenä esimerkkimaailmana on Jäätelösaari, jonka aihe pohjautuu 3. luokan englanninkirjaan WOW! 3 Ice Cream Island. Seikkailussa kierretään lasten kanssa ympäri saarta etsimässä pientä pingviiniä nimeltään Mr. Cool. Mr. Cool seikkailee myös englannin kirjassa. Apua Mr. Coolin etsintään saadaan saaren asukkailta Limeltä, Lemonilta, Vanillalta ja Strawberryltä. (Westlake, Aula & Turpeinen 2002.) Mr. Cool on aina yhden askeleen edellä jättäen taakseen vihjeitä olinpaikastaan ja eteenpäin pääseminen edellyttää tehtävien ratkaisua lapsilta. Nähtäväksi jää löydetäänkö häntä koskaan...

Toisessa esimerkissä lapset yrittävät päästä temppelin raunioille Viidakossa. Matkalla on mukana Pipsa-papukaija, Aatu-apina ja hieman ärtyisä Pave-pantteri. Matkalla he kohtaavat erilaisia ongelmia, joihin he tarvitsevat lasten apua. Lapset saavat tehtäviä, jotka ratkaisemalla he pääsevät etenemään viidakossa kohti temppeliä ja aarretta.

- Apuna molemmissa seikkailumaailmoissa on kartat, joista seurataan lasten kanssa matkan etenemistä.
- Tehtävät saadaan kirjeitse seikkailumaailman hahmoilta.
- Jokaiseen seikkailuun luodaan selkeä siirtymä, esimerkiksi oven suussa oleva tunneli, josta lapset ryömivät viidakkoon.
- Ohjaajan rooli on viedä seikkailua eteenpäin suunnitelman mukaisesti. Ohjaajalta vaaditaan joustavuutta, luovuutta ja kykyä ottaa huomioon lasten mielenkiinto ja tarpeet.
- Jokainen seikkailu päättyy rentoutukseen. Tarkoituksena on antaa lapselle mahdollisuus rauhoittua ja luoda selkeä lopetus jokaiselle seikkailulle.



# ENSIMMÄINEN SEIKKAILU

## Tavoite

Ensimmäisen seikkailukerran tavoitteena on lisätä lasten halukkuutta toimia yhdessä ja sitoutua toimintaan. Sitoutuminen ryhmäytysprosessiin on tärkeää heti ensimmäisestä seikkailusta lähtien. Tavoitteena on myös luoda myönteistä asennetta yhteistoimintaan. Leikeillä ja tehtävillä halutaan luoda myönteinen asenne niin seikkailukertoja kuin ryhmää kohtaan.

## Menetelmät

Menetelminä tavoitteiden saavuttamiseksi käytetään yhteistoiminnallisia leikkejä ja harjoitteita. Lapsia sitoutetaan toimintaan valan vannomisella ja sääntöjen luomisella yhdessä. Kun säännöistä sovitaan yhdessä lasten kanssa, on lasten helpompi ymmärtää sääntöjen merkitys ja noudattaa niitä. Lapset otetaan mukaan seikkailumaailman luomiseen konkreettisesti, kun he saavat askarrella rekvisiittaa seikkailumaailmaan. Loppurentoutuksen tarkoituksena on antaa lapsille mahdollisuus rauhoittua ja rentoutuminen toimii selkeänä lopetuksena jokaisella seikkailukerralla.

## Seikkailun runko

1. Lämmittelyleikki/siirtymä (n.15min.)
2. Säännöt ja sitoutuminen/vala (n. 30 min.)
3. Askartelu (n. 30 min.)
4. Loppu rentoutuminen (n.10 min.)



## ESIMERKKEJÄ SEIKKAILUN TOTEUTUKSESTA

Lämmittelyleikkinä on **Solmu**. Leikin nimen voi muuttaa seikkailumaailmaan sopivaksi. Viidakko-maailmassa lapset tekivät liaanisolmun. Säännöt luodaan yhdessä lasten kanssa, jonka jälkeen vannottaan vala. Valan voi muokata seikkailun teemaan sopivaksi. (Esimerkki: *Vannon noudattavani jäätelösaaren sääntöjä ja olen innokas seikkailija. Jos sanani syön, niin hapankaali minut viekään.*)

Lapsille annetaan tehtäväksi askarrella seikkailumaailman teeman mukaista rekvisiittaa. Viidakko-maailmassa tehtiin Pipsa-papukaijan kotipuuhun lehtiä. Jäätelösaarella tehtiin jäätelötötteröt houkuttelemaan Mr.Cool rannalle.

Rentoutuksessa lapset makaavat lattialla ja ohjaajat heiluttelevat kankaita lasten yllä tuulen ja meren aaltojen merkiksi. Viidakko-maailmassa lapset rentoutuivat viidakon heinien suhistessa, Jäätelösaarella rannalla maaten.

### Tarvittavat välineet

- Kartonkia, johon säännöt kirjoitetaan
- Tusseja
- Askartelutarvikkeet: pahvia, paperia, liimaa, kyniä, saksia
- Rentoutukseen kankaita ja rentoutusmusiikkia

#### Vinkkejä ohjaajalle

- Valan vannomisessa ohjaaja lukee valan vaihe vaiheelta ja lapset toistavat perässä.



# TOINEN SEIKKAILU

## Tavoite

Toisen seikkailun tavoitteena on toisen huomioimisen ja arvostamisen kehittäminen. Lisäksi harjoitellaan hyviä käytöstapoja ja sitä, kuinka toisille tulisi puhua.

## Menetelmät

Arvostus-teemaa käydään läpi positiivisuuden kautta keksimällä kuinka käyttää kohteliaita sanoja arjen eri tilanteissa. Seikkailussa voidaan käyttää pienryhmätoimintaa. Pienryhmätoiminnan avulla ohjaajan on helpompi hallita ryhmää ja huomioida jokainen lapsi yksilöllisesti. Toisella seikkailukerralla käytetään yhtenä menetelmänä sadutusta. Sadutuksen tarkoituksena on antaa jokaiselle lapselle mahdollisuus saada äänensä ja mielipiteensä kuuluviin.

## Seikkailun runko

1. Lämmittelyleikki (n. 15min.)
2. Viestin lukeminen (n. 5 min.)
3. Pienryhmätyöskentely (n. 30 min.)
4. Sadutus (n. 15 min.)
5. Loppurentoutus (n. 15.min)



## ESIMERKKEJÄ SEIKKAILUN TOTEUTUKSESTA

Lämmittelyleikkinä on **Lankakeräleikki**. Nimen voi muuttaa seikkailumaailmoihin sopivaksi (esimerkiksi: hämähäkinseitti/suklaakastikeverkko).

Lapset saavat kirjeen, jossa heille kerrotaan, että joku seikkailun henkilöistä on joutunut kiusaamisen kohteeksi.

Lapset jaetaan pienryhmiin värilappujen mukaan. Värilapuissa on kirjaimia, jotka muodostavat sanat kiitos, anteeksi, ole hyvä, hyvää huomenta ja mitä kuuluu. Kun lapset ovat muodostaneet sanat, he saavat tehtäväkseen tehdä pienen näytelmän, jossa käyttävät annettua sanaa.

Pienryhmissä käsitellään vielä kiusaamisaihetta ja kirjoitetaan sadutusmenetelmää käyttäen kirje kiusaajalle. Kirjeessä lapset neuvovat miten kiusaajan tulisi toimia hyvittääkseen pahat tekonsa ja mitä ovat hyvät käytöstavat. Loppurentoutuksena käytetään **Kalanruoto-rentoutusta**.

### Tarvittavat välineet

- Lankakerä
- Värillisiä papereita, joihin on kirjoitettu kirjaimia
- Sadutukseen paperia ja kyniä
- Rentoutusmusiikkia

#### Vinkkejä ohjaajalle

- Sadutuksessa ohjaajan tehtävänä on kirjoittaa sanatarkasti ylös lasten kertomus, lukea se ääneen ja antaa lapsille mahdollisuus tehdä muutoksia.



# KOLMAS SEIKKAILU

## Tavoite

Tavoitteena on hyväksynnän kehittyminen, johon kuuluu myönteisyyden ja vuorovaikutustaitojen kehittyminen. Tavoitteena on kehittää myös lasten ongelmanratkaisutaitoja. Hyväksyntää käsitellään kahdella eri kerralla. Ryhmän sisäistä hyväksyntää rakennetaan myönteisyyden ja vuorovaikutuksen sekä tasavertaisuuden ja erilaisuuden kautta. Hyväksyntää ryhmässä käsitellään ensimmäisellä kerralla yhteisen tekemisen kautta, jolloin tavoitteena on, että jokainen lapsi on vuorovaikutuksessa toistensa kanssa.

## Menetelmät

Menetelmänä kolmannella seikkailukerralla on yhteistoiminnalliset leikit ja yhdessä tekeminen. Yhteistoiminnallisten leikkien ja yhteistoiminnan kautta lasten vuorovaikutustaidot kehittyvät. Ongelmanratkaisussa oleellista on, että jokainen lapsi osallistuu toimintaan ja jokaisella on oma tärkeä rooli.

## Seikkailun runko

1. Lämmittelyleikki (n. 15 min.)
2. Kirjeet (n. 10 min.)
3. Tehtävä (n. 40 min.)
4. (Yhteisleikki)
5. Loppurentoutus (n. 15 min.)



## ESIMERKKEJÄ SEIKKAILUN TOTEUTUKSESTA

Lämmittelyleikkinä viidakko-maailmassa on **Kuuma kookos**. Lapset saavat viestin kirjeenä tai ääniviestinä. Viestissä lapsia kiitetään edellisellä seikkailukerralla kirjoitetuista vinkeistä kiusaamistilanteessa ja samalla lapset saavat ohjeet seuraavaan tehtävään.

Tehtävänä on muodostaa tavuista sanoja. Jokainen lapsi ottaa itselleen lapun, jossa on tavu. Tämän jälkeen lapset alkavat muodostaa tavuista sanoja yhdessä pohtien ja neuvotellen. Näistä sanoista muodostuu vihjeruno.

Jäätelömaailmassa runo meni näin: *Koko joukkoa tarvitaan, että matka jatkaa. Sano sana salainen, se on makeanmakuinen.* Lasten tuli arvata yhdessä salaisana, joka oli jäätelö.

Ennen loppurentoutusta leikitään yhteisleikkejä lasten toiveiden mukaan. Loppurentoutuksena on **pallohieronta**.

### Tarvittavat välineet

- Tavulaput
- Nystyräpalloja rentoutukseen
- Musiikkia rentoutukseen

### Vinkkejä ohjaajalle

- Tavulappuihin voi kirjoittaa pienen numeron yläkulmaan helpottaakseen sanojen muodostusta. **KO(1)-KO(1) JOUK(2)-KO(2)-A(2)...**
- Voit pyytää ystävääsi nauhoittamaan ääniviestin, jotta lapset eivät tunnista ääntäsi.



# NELJÄS SEIKKAILU

## Tavoite

Neljännen seikkailun tavoitteena on kehittää lasten kykyä hyväksyä erilaisuutta ja ymmärtää tasavertaisuuden merkitys. Lisäksi tuetaan lasten ongelmanratkaisutaitojen kehittymistä.

## Menetelmät

Menetelmänä neljännessä seikkailussa käytetään pienryhmissä tapahtuvaa rasti-toimintaa. Yhteistoiminnan avulla lasten tulee rasteilla ratkaista tehtäviä, joissa hyödynnetään jokaisen omia vahvuuksia. Tehtävissä korostetaan, että jokaisen lapsen panosta tarvitaan, jotta ongelma tulee ratkaistuksi.

## Seikkailun runko

1. Kirje (n. 5 min.)
2. Lämmittelyleikki (n. 10 min.)
3. Rastirata, viisi rastia (n. 50 min.)
4. Loppuleikki tai -rentoutus





## ESIMERKKEJÄ SEIKKAILUN TOTEUTUKSESTA

Seikkailu toteutetaan ulkona. Lapset saavat viidakon eläimiltä kirjeen, jossa eläimet kertovat pohtineensa kuinka he ovat kaikki erilaisia. Eläimet pyytävät lapsia keskustelemaan kovaan ääneen erilaisuudesta viidakon rastiradalla kulkies-  
sa, jotta eläimetkin voisivat kuulla ja oppia lapsilta. Lämmittelyleikkinä on **Seuraa johtajaa**, jonka avulla matkataan rastiradalle.

Seikkailussa toteutetaan rastirata. Lapset saavat kaikilta rasteilta kirjekuoren, kun ovat ratkaisseet tehtävän. Jokaisessa kuoressa on sana, joista muodostuu lause: *Kaikki erilaisia, kaikki samanarvoisia*. Kirjekuoret avataan rastiradan loppu-  
puksi.

**1. rasti:** Tietokilpailu

**2. rasti:** Leikki "Tuo minulle..."

**3. rasti:** Ongelmanratkaisu : Ryhmäläiset valitsevat jokaiselle jäsenelle yhden seuraavista ominaisuuksista: nopeus, äly, voima, rohkeus ja luotettavuus. Nopeus hakee jonkin matkan päästä purkin, jonka sisällä on tehtävä. Voima avaa purkin ja antaa tehtävän älylle. Äly ratkaisee tehtävän. Tehtävänä on koota leikelty posti-  
kortti oikeaan muotoonsa, ja lukea sen takaa viesti: " Rohkealta sidotaan silmät. Luotettava ohjaa rohkean merkityn puun luokse, josta löytyy kirje. Kirjettä EI SAA avata!" Tämän jälkeen luotettava ohjaa sanallisesti rohkean puun luokse ja takaisin.

**4. rasti:** Kuvien vertailu: Lapsille näytetään kuva, jossa on erinäköisiä ihmisiä. Lasten kanssa keskustellaan mitä erilaisuus on ja kuka todellisuudessa on erilainen/samanlainen. Esimerkiksi tunteeko ketään "erilaista" ja onko leikkinyt "erilaisen" kanssa.



## 5. rasti: Lauseen muodostus ja erilaisuuden pohdintaa:

Kirjekuoret avataan ja lapset muodostavat sanoista lauseen.

Jos aikaa jää, voi lopuksi leikkiä lasten toivoman yhteisleikin, kuten **Lallatus** -leikin.

### Tarvittavat välineet

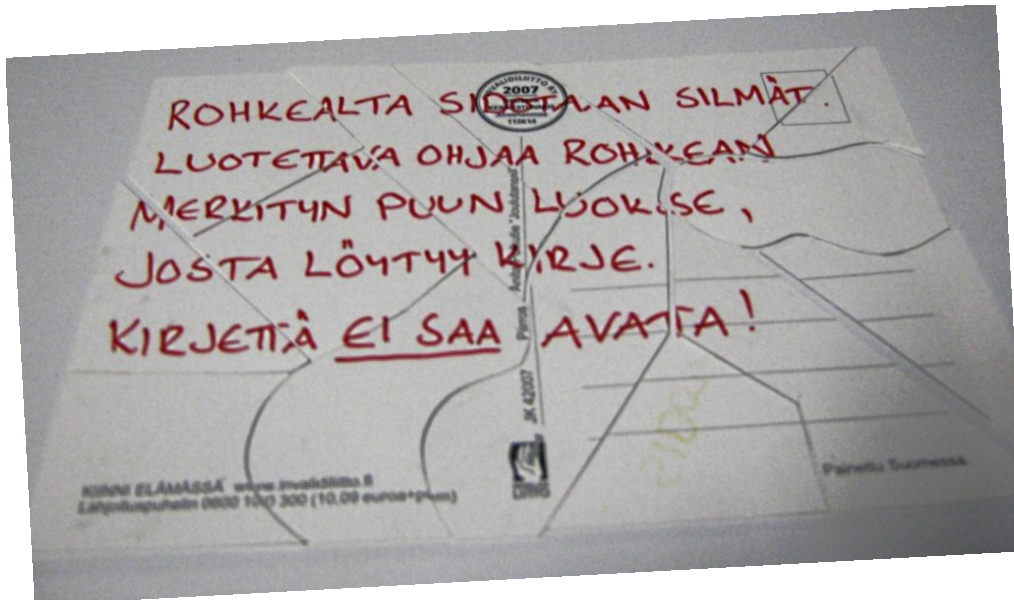
- Kirjekuoria (4kpl), joissa on sanat sisällä
- Purkki
- Postikortti
- Huivi silmien sitomista varten
- Kuvia erilaisista ihmisistä

### Vinkkejä ohjaajalle

- Ohjaaja voi keksiä tietokilpailukysymykset itse tai etsiä jostain valmiin tietokilpailun.
- Rastiradan voi toteuttaa niin, että jokaisella rastilla on oma ohjaaja tai niin, että ohjaaja kulkee ryhmän mukana koko ajan.
- Erilaisuuteen liittyvistä asioista esimerkiksi keskusteluun johdattavia kysymyksiä löytyy muun muassa Keks:n OutoJengi -peleistä.



## Rastitehtävä 3: Ongelmanratkaisu



"Rohkealta sidotaan silmät.

Luotettava ohjaa rohkean

merkityn puun luokse,

josta löytyy kirje.

Kirjettä ei saa avata!"



# VIIDES SEIKKAILU

## Tavoite

Viidennen seikkailun tavoitteena on harjoitella tuen antamista ryhmässä ja kehittää lasten taitoja toimia kiusaamis-, eristämisen- ja syrjintätilanteissa ja ehkäistä näiden tilanteiden syntyä.

## Menetelmät

Käytettäviä menetelmiä seikkailussa ovat yhteistoiminnalliset leikit, draama sekä pienryhmätoiminta. Viidennessä seikkailussa käytettävässä yhteistoiminnallisessa leikissä harjoitellaan itsensä ilmaisemista draaman ja improvisaation keinoin. Lapsille tutussa ja turvallisessa ympäristössä heidän on helpompi ilmaista itseään.

## Seikkailun runko

1. Lämmittelyleikki (n. 15 min.)
2. Viesti (n. 5 min.)
3. Tehtävä (n. 40 min.)
4. Yhteisleikki (n. 15 min.)
5. Rentoutus (n. 15 min.)



## ESIMERKKEJÄ SEIKKAILUN TOTEUTUKSESTA

Lämmittelyleikkinä seikkailussa on **Olen puu. Joo-leikki** leikitään joko toisena lämmittelyleikkinä tai vaihtoehtoisesti tehtävän jälkeen.

Tehtävänä on jutella pienryhmissä kiusaamiseen liittyvistä kuvista. Pienryhmät esittelevät kuvan tilanteen ja pohtimiaan vaihtoehtoja sen ratkaisemiseksi toisille pienryhmille. Tämän lisäksi voi toteuttaa jonkin draamallisen harjoitteen, jonka ideana on saada lapset kannustamaan toisiaan. Esimerkiksi Jäätelömaailmassa toteutettiin muotinäytös.

Rentoutuksena käytetään **rentoutustarinaa** musiikin soidessa taustalla.

### Tarvittavat välineet:

- Kiusaamisaiheisia kuvia
- Rentoutustarina
- Musiikkia rentoutukseen
- Tarvittaessa rekvisiittaa draamalliseen harjoitteeseen

### Vinkkejä ohjaajalle

- Kiusaamisesta keskustellessa kannattaa keskittyä pohtimaan sitä, miten tilanteen voisi ratkaista eikä sitä, mitä kiusaaminen on.
- Kiusaamisaiheisia kuvia saa esimerkiksi Mannerheimin Lastensuojeluliiton tukioppilasmateriaaleista tai KivaKoulu - materiaalista.



# KUUDES SEIKKAILU

## Tavoite

Tavoitteena on lisätä avoimuutta ryhmässä ja opetella itsensä ilmaisemista. Itsensä ilmaiseminen vaatii luottamusta ryhmää kohtaan ja turvallista ilmapiiriä.

## Menetelmät

Kuudennessa seikkailussa menetelmänä käytetään draamaleikkejä, pienryhmätöitä sekä sadutusta. Lasten itseilmaisua harjoitellaan draamaleikkien kautta, sillä leikit mahdollistavat uusien asioiden opettelun lapsille ominaisella tavalla.

## Seikkailun runko

1. Kaksi lämmittelyleikkiä (n. 20 min)
2. Kirje (n. 5 min.)
3. Yhteisleikki (n. 15 min.)
4. Tehtävä (n.20 min.)
5. (Yhteisleikki)
6. Loppurentoutus (n. 10 min.)



## ESIMERKKEJÄ SEIKKAILUN TOTEUTUKSESTA

Lämmittelyleikkeinä leikitään **Seuraa nenääsi** ja **Imuroin verhoja**- leikkejä.

Lapset saavat viestin seikkailun hahmolta, joka pyytää lapsilta apua runokilpailuun. Runo tehdään pienryhmissä sadutus-menetelmää käyttäen. Viestin saamisen jälkeen voidaan leikkiä **Kun sanon**- leikki. Loppurentouksena on **spagetti ja jää-puikko**.

Tarvittavat välineet:

- Paperia ja kyniä runon kirjoittamiseen
- Musiikkia rentoutukseen

### Vinkkejä ohjaajalle

- Runoon voi antaa aiheen, joka liittyy seikkailumaailmaan.



# SEITSEMÄS SEIKKAILU

## Tavoite

Seitsemännen seikkailun tavoitteena on erilaisten tunnetilojen tunnistaminen ja tunteiden käsittely. Tunteiden käsittelyä opetellaan seitsemännessä seikkailussa kun ryhmä on tullut lapsille tutummaksi.

## Menetelmät

Menetelmänä ovat pienryhmätoiminta sekä yhteistoiminnalliset leikit. Pienryhmissä ohjaajan tukemana lapset uskaltavat helpommin tuoda esiin omia ajatuksiaan tunteista ja niiden ilmaisemisesta.

## Seikkailun runko

1. Viesti (n.15 min.)
2. Lämmittelyleikki (n. 10 min.)
3. Tehtävä (n. 30 min.)
4. Yhteisleikkejä (n. 20 min.)
5. Seikkailun päätös (n. 15 min.)





## Esimerkkejä seikkailun toteutuksesta

Lämmittelyleikkinä leikitään **Tunnetilaleikki**.

Viesti saadaan videomuodossa. Videolta lapset näkevät, kuinka seikkailu ratkeaa. Esimerkiksi Viidakkomaailman hahmot pääsevät Temppelin raunioille ja Jäätelömaailmassa Mr.Cool löytyy sittenkin. Videot on toteutettu nukketatterina. Ohjaajat ovat tehneet videon etukäteen.

Tehtävänä on pienryhmissä yhdistää eri tunnetiloja kuvaavia kuvia ja niiden nimiä. Yhdistämisen jälkeen tunteista keskustellaan lasten kanssa. Lopuksi voi leikkiä lasten haluamia leikkejä.

Viidakkomaailmassa lapset saivat Temppelin raunioilta löytyneen aarteen, suklaakolikoita. Jäätelömaailmassa yksi hahmoista lähetti ohjaajien välityksellä lapsille jäätelöt.

Tarvittavat välineet:

- Eri tunnetiloja kuvaavia kortteja ja tunteiden nimet lapuilla.
- (Seikkailun ratkaisuviesti)
- (Seikkailupalkkiot)

### Vinkkejä ohjaajalle

- Nimettyjä tunnetiloja voi laittaa enemmän kuin tunnetila-kuvia. Tämän avulla voidaan pohtia tunnetilojen samankaltaisuuksia.
- Seitsemäs kerta on seikkailun lopetus, mikä kannattaa ottaa huomioon rungon suunnittelussa. Lasten kanssa on hyvä miettiä, mitä seikkailussa on tapahtunut ja mitä he ovat oppineet.



# LEIKKEJÄ

## Gorilla, elefantti, palmu

Leikkijät asettuvat piiriin niin, että yksi jää keskelle. Hän osoittaa jotain piirissä olevaa ja sanoo jonkin näistä kolmesta: Gorilla, elefantti tai palmu.

Gorilla: Osoitettu leikkijä alkaa hakata rintaansa ja ne, jotka seisovat hänen vierellään alkavat "etsiä kirppuja hänestä".

Elefantti: Osoitettu tekee kärsän käsistään ja vieressä olijat tekevät käsillään hänelle korvat

Palmu: Osoitettu nostaa kädet ilmaan ja alkaa huojua. Vieressä olijat menevät kyykkyyhin ja suojaavat päätään tipahtelevien kookospähkinöiden varalta.

Se, kuka ei muista tai tee saman tien omaa "rooliaan" joutuu keskelle.

## Imuroin verhoja

Leikkijät istuvat ringissä. Joku menee ringin keskelle ja alkaa tehdä jotain (esimerkiksi silittää kuvitteellista kissaa). Joku ringissä istuvista kysyy: Mitä sinä teet? Ringin keskellä oleva vastaa jotain ihan muuta, mitä on tekemässä, esimerkiksi "harjaan hampaita". Kysyjä menee keskelle ja alkaa harjata hampaitaan. Hän jatkaa toimintaa kunnes joku ringissä olevista kysyy "Mitä sinä teet?".

## Joo -leikki

Ohjaaja ehdottaa esimerkiksi: Hyi yhdellä jalalla. Kaikki osallistujat huutavat "Joo!" Sitten valitaan seuraava, joka ehdottaa jotain, mihin jokaisen osallistujan on huudettava "Joo!" ja alettava tehdä ehdotettua toimintaa.

## Ketjutoru

Tämä leikki kehittää yhteistyötä. Istutaan piirissä ja ohjaaja aloittaa sanomalla, että hän on jokin tai joku, joka etsii tärkeää asiaa. Esim. "Olen pingviini, etsin jäätä." Seuraava jatkaa "Olen jää etsin pakkasta", josta kolmas jatkaa "Olen pakkasen ja etsin sulaa vettä". Näin jatketaan ja jos joku ei keksi sopivaa jatkoa, voidaan sitä pohtia yhdessä.



## Kone

Yksi leikkijöistä alkaa tehdä jotakin liikettä ja ääntä. Muut tulevat vuorollaan mukaan ja keksivät oman liikkeen ja äänen. Jokaisen leikkijän pitää olla kosketuksessa vähintään yhden leikkijän kanssa.

## Kun sanon

Ohjaaja sanoo: Kun lasken seitsemään, etsitte itsellenne parin ja käytte lattialle istumaan. Kaikki toiminta tapahtuu äänettömästi, leikkijät eivät siis saa keskustella keskenään toimintoja suorittaessa. Ainoa, joka saa puhua on ohjaaja, joka antaa käskyjä. Leikkiä jatketaan niin, että ohjaaja sanoo aina uuden toiminnon ja ajan sen tekemiseen. (Kun lasken kahteen, jokaisen on istuttava maahan. Kun lasken kymmeneen, etsi itsellesi pari ja asettakaa jalkapohjanne toisiaan vasten...) Leikkijöitä voi pyytää esimerkiksi menemään pituusjärjestykseen tai aakkosjärjestykseen.

## Kuuma kookos

Leikkijät istuvat piirissä. Kuuma kookos kulkee leikkijältä toiselle, kunnes kookoksen etsijä, joka seisoo piirin ulkopuolella kasvot poispäin käännettyinä, huutaa: "Kuuma kookos!" Se, jolla on kookos kädessään, liittyy etsijöihin. Uusi kookoksen etsijä valitsee jonkin numeron, johon asti kookoksen etsijät laskevat ennen kuin huutavat taas "Kuuma kookos!" Leikkiä jatketaan, kunnes viimeinenkin osallistuja on siirtynyt kookoksen etsijöihin.

Leikkiin tarvitset: Esine, joka kiertää.

## Lallatus

Yksi jää sovittuun turvapaikkaan ja alkaa lallattaa. Muut etääntyvät pikkuhiljaa lallattajasta. Kun lallatus loppuu, kaikki pysähtyvät. Lallattaja alkaa tarkkailla ympärilleen hajautuneita leikkijöitä, josko joku liikkuisi. Muut siis yrittävät päästä turvaan/kotipesään takaisin. Jos lallattaja näkee jonkun liikkuvan hän alkaa jahdata tätä ja saatuaan kiinni hänet, tulee kiinni jääneestä lallattaja. Jos lallattaja ei saa liikkunutta leikkijää kiinni ja kaikki ehtivät turvaan/kotipesään, hän jää uudestaan lallattajaksi.



## Lankakeräleikki

Istutaan ringissä ja yksi leikkijöistä ottaa lankakerän päästä kiinni ja heittää kerän toiselle. Kerän saatuaan leikkijä kertoo esimerkiksi jonkin mukavan asian kuluneesta lomasta tai tekee jotain muuta ennalta sovittua. Näin edetään kunnes jokainen leikkijöistä on saanut kertoa omat kuulumisensa ja lankakerästä on muodostunut verkko leikkijöiden keskelle. Verkon purkaminen tehdään niin, että kerä heitetään sille henkilölle, jolta sen on saanut. Heittäessä kerän sen vastaanottajalle voi sanoa esimerkiksi jonkin positiivinen asian.

Leikkiin tarvitset: lankakerä.

## Nimiloru

Istutaan piirissä. Ensimmäinen leikkijöistä sanoo nimensä ja siihen jatkoksi jonkin riimin tai esimerkiksi eläimen mikä alkaa samalla kirjaimella kuin hänen nimensä esimerkiksi Laura Lapamato tai Jenni-penni. Seuraava toistaa tämän ja lisää oman nimensä siihen jatkoksi. Näin edetään leikkijästä toiseen, jolloin viimeisen leikkijän on muistettava jokaisen leikkijän nimi ja siihen yhdistetty jatko. Kun viimeinenkin leikkijöistä on sanonut nimensä, ensimmäisen on lueteltava vielä kaikkien leikkijöiden nimet ja niiden jatko.

## Olen puu

Seisotaan piirissä ja yksi leikkijöistä on piirin keskellä. Hän ottaa jonkun asennon ja sanoo esimerkiksi: Olen puu. Piiristä joku leikkijöistä menee hänen viereensä ja sanoo esimerkiksi: olen oksa (ottaen samalla oksamaisen asennon puuhun nähden). Kolmas leikkijä piiristä menee keskelle ja asettautuu kahden leikkijän viereen ja sanoo esimerkiksi: olen lintu. Ensimmäisenä keskellä ollut saa valita kumpi piiristä hänen jälkeen tulleista jää keskelle, sanomalla esimerkiksi valitsen oksan.

## Parihippa

Yksi pari erotetaan ja heistä tulee hippoja. Toinen pari erotetaan, heistä tulee kiinniotettavia. Kiinniotettavat lähtevät hippoja karkuun ja pääsevät turvaan niin, että menevät jonkun parin käsikynkkää. Kun kiinniotettava ottaa jonkun parin käden käsikynkkää, täytyy tämän toisella puolella seisovan lähteä hippaa karkuun.



## Patsasleikki

Leikkijät jaetaan pieniin ryhmiin. Ryhmästä yksi lapsi alkaa "veistää" toisista patsaita. Veistäjä esittelee patsaan/patsaat toisille ryhmille tai patsaista voidaan ottaa kuvitteellisesti kuvia.

## Pidän ihmisistä, jotka...

Leikkijät istuvat tuoleilla piirissä. Yksi on piirin keskellä. Hän sanoo: Pidän ihmisistä, jotka (esimerkiksi) pitää kissoista. Kaikki, jotka pitävät kissoista, nousevat tuoleiltaan ja heidän on vaihdettava paikkaa. Keskellä oleva leikkijä yrittää päästä istumaan. Se, joka ei ehdi saada tuolia, jää keskelle ja jatkaa sanomalla: Pidän ihmisistä, jotka...

## Piirretty juoru

Leikkijät asettuvat jonoon. Ohjaaja piirtää kuvion takimmaisen selkään. Leikkijä piirtää sen edessään seisovan selkään ja niin edelleen. Lopuksi leikkijä, joka saa kuvan viimeisenä, piirtää sen paperille.

Leikkiin tarvitset: Kynää ja paperia

## Seuraa johtajaa

Yksi leikkijöistä valitaan johtajaksi. Muut leikkijät asettuvat hänen taakseen jonoon. Johtaja lähtee liikkumaan haluamallaan tavallaan ja muiden on matkittava häntä. Johtajaa voidaan vaihtaa esimerkiksi niin, että johtaja menee jonon viimeiseksi ja jonon ensimmäiseksi jääneestä tulee uusi johtaja.

## Seuraa nenäsi

Ohjaaja aloittaa leikin sanomalla esimerkiksi "seuraa nenäsi". Kaikki osallistujat kävelevät ympäri huonetta ns. nenä pystyssä. Tämän jälkeen ohjaaja jatkaa "seuraa vatsaasi" ja kaikki kävelevät maha pystyssä.

## Solmu

Leikkijät tekevät piirin, ottavat toisiaan kädestä kiinni ja tekevät solmun menemällä toisien käsien alta/yli. Ohjaaja tai joku leikkijöistä selvittää solmun.



## **Tunnetila-leikki**

Leikkijät kiertelivät ympäri luokkaa ja ohjaaja sanoo tunteita. Leikkijöiden on tervehdittävä vastaan tulijaa tälle tunnetilalle ominaiseen tapaan. Vihaisesti, surullisesti, iloisesti, rakastuneesti...

## **Tuokaa minulle...**

Ohjaaja sanoo esimerkiksi: "Tuokaa minulle käpy". Nopein kävyn tuoja saa sanoa seuraavan haettavan asian tai esineen.

## **Viisi tuolia oikealle**

Istutaan piirissä. Ohjaaja seisoo piirin keskellä ja sanoo jonkin ominaisuuden ja lisäksi liikkumisohjeen, esimerkiksi: "Jos sinulla on vaatteissasi valkoista, siirry istumaan kaksi tuolia vasemmalle". Jos tuoli on varattu, leikkijä istuu tuolissa istuvan syliin. Sylikkään voi mennä kuinka monta leikkijää tahansa. Jos tyhjiä tuoleja alkaa olla paljon, niitä voidaan leikin kuluessa ottaa pois.



# LOPPURENTOUTUKSIA

## Kalanruoto

Yksi menee makaamaan lattialle selälleen. Tämän jälkeen seuraava asettuu lattialle makaamaan, niin että hänen päänsä oli ensimmäisen mahan päällä. Näin jatketaan, kunnes jokaisen pää lepää edellisen mahan päällä. Taustalla soi rauhoittava musiikki.

## Pallohieronta

Rauhallinen musiikki soi. Lapset makaavat mahallaan lattialla ja ohjaaja hieroo vuorotellen lapsia nystyräpalloilla.

Hierontapiiri nystyräpalloilla. Istutaan piirissä ja käännetään istumaan niin, että käännetään selkä kohti vasemmalla puolella istuvaa. Aletaan hieroa kevyesti nystyräpallolla edessä istuvan selkää. Kun on hierottu jonkin aikaa, voidaan kääntyä hieromaan toisella puolella istuvan selkää.

Tarvitset: nystyräpalloja, makuualustat

## Rentoutustarina

Olet kylpyammeessa lämpimässä kylvyssä. Tunnet, miten vesi velloo ympärilläsi ja lämmittää sinua. Varpaasi ovat mukavasti veden peitossa, nilkkasi ovat lämpimät, koko jalkasi, sääresi ja reitesesi ovat lämpimän veden peitossa. Kätesi kelluvat ammeessa sivuillasi, eivätkä paina mitään. Korvasi ovat veden alla ja vesi lämmittää leukaasi. Kaikki äänet ovat veden vaimentamia ja on helppo unohtaa, että ympärilläsi on mitään muuta kuin lämmintä, mukavaa, ihanaa vettä. Et enää erota, missä kulkee veden ja sormiesi raja. Et tunne varpaitasi, etkä käsivarsiasi. Tuntuu kuin sulaisit lämpimään, ihanaan veteen. Luulisi, että se tuntuisi pelottavalta, mutta sen sijaan se on turvallista ja mukavaa. Tiedät, että pääset halutessasi palaamaan, mutta juuri nyt tuntuu hyvältä vain antaa olla, rentoutua ja sulaa lämpimään veteen.

Sitten tunnet, kuinka kylpyammeen korkki irtoaa ja vesi alkaa hitaasti pyörien valua viemäriin. Se kutittaa hiukan ja tuntuu hauskalta. Ikään kuin jokin kiskoisi sinua leikkisästi kutsuen seikkailuun. Annat periksi mielelläsi ja nautit, kun tun-



net miten sinua vedetään lämpimän kylpyveden mukana pyörien ja pyörien putkea pitkin. Kutittaa ja melkein naurattaa. Lämmin vesi ja sinä sen mukana ryöpsähtävät äkkiä vauhdilla ulos viemäriputkesta ja samassa tunnet, kuinka ympärilläsi on valtavat massat makeaa, vaaleanpunaista jäätelöä. Olet jäätelösaarella! Huomaat äkisti tuntevasi sormesi. Ne tunnustelevat jäätelöä ympärilläsi. Varpaasi kipristelevät, tunnet kuinka käsivartesi ja sääresi tuntuvat hitaasti kerääntyvän takaisin vartaloosi. Tunnet vatsasi palaavan osaksi sinua ja liikutat varovasti vuorotellen jokaista ruumiinjäsentäsi kuin varmistaaksesi, että ne ovat palanneet. Tunnet olosi virkistyneeksi, uudelleensyntyneeksi. Kuin pystyisit mihin vain. Jäätelömassa kannattelee sinua viileänä ja raikkaana. Jokin välähtää jäätelömassan seassa ja hipaisee käsivarttasi. Ehkä se oli salmiakki, mansikka tai mustikka. Uit jäätelömassassa ja tunnet itsesi yhtä makeaksi ja sulavaksi kuin vaaleanpunainen jäätelö.

Sitten varpaasi osuvat hiekkapohjaan. Tunnet jokaisen hiekkajyväsien ja nouset seisomaan. Lähdet kävelemään kohti rantaa. Aurinko paistaa ja lämmittää kasvojasi, hartioitasi, rintakehääsi. Aurinko alkaa sulattaa jäätelöä ympäriltäsi. Nouset ylös ja tunnet olevasi valmis mihin tahansa. (Muunneltu, alkuperäinen: Vehkalahti 2007, 46-47.)

## Spagetti ja jääpuikko

Lapset käyvät lattialle makaamaan. Rentouttavan musiikin soidessa ohjaaja pyytää lapsia olemaan kuin jääpuikko, jolloin lapset jäykistävät itsensä ja pysyvät siinä asennossa kunnes ohjaaja pyytää olevaan kuin spagetti (löysä ja rento). Näin tehdään muutama kerta, minkä jälkeen vain ollaan paikoillaan ja kuunnellaan musiikkia.





## Lähteet:

Aalto, M. 2000. Ryppästä ryhmäksi. Turvallisen ryhmän rakentaminen. Ryttylä: My Generation.

Aalto, M. 2002. Turvallinen ryhmä ja itseksi tuleminen. Helsinki: Aseman Lapset ry.

Vehkalahti, R. 2007. Kehu lapsi päivässä. Helsinki: Lasten keskus.

Westlake, P., Aula, T. & Turpeinen, E. 2002. Wow! Study Book 3, Ice Cream Island. Helsinki: WSOY.



Kannen kuva: Westlake, Paul; Turpeinen, Elfi &  
Aula, Tarja (2002) Wow! Study Book 3, Ice Cream Island. WSOYpro Oy.  
Kuvitus Ilkka Ruokola. Kuvien uudelleenkäyttö Ilkka Ruokolan ja  
kustantajan luvalla.

