

Innosta nuorta Innosta kollegaa

Pakallinen innostusta nuorten kanssa työskentelyyn

Inspirera unga Inspirera kollegor

En kortlek full av
inspiration för
arbete med unga



Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskus



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Tämä korttipakka on toteutettu osana *Osuma – Osallistamalla osaamista* -hanketta yhteistyössä nuorten osallisuutta edistävien hankkeiden kanssa. Osuma saa Euroopan sosiaalirahaston tukea Pohjois-Pohjanmaan Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskukselta.

Den här kortleken är förverkligad som en del av *Osuma – Kunlande genom att engagera*-projektet tillsammans med åtgärdsprogrammets projekt som jobbar för ungas delaktighet. Osuma får understöd av Europeiska socialfonden via Närings-, trafik- och miljöcentralen i Norra Österbotten.

© Metropolia Ammattikorkeakoulu



Tämä teos on lisensoitu Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-JaaSamoin 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä.

Julkaisija / Publicerad av: Metropolia Ammattikorkeakoulu • Toimittaja / Redaktör: Mai Salmenkangas • Redaktör för svenskt material: Riikka Wallin • Taitto / Layout: Lydia Siikasmaa (Anna Urbanin työn pohjalta) • Painopaikka / Tryck: Trinket 2019 • Metropolia Ammattikorkeakoulun julkaisu / Yrkehögskolan Metropolias publikationer • OIVA-sarja 9 / OIVA-serien 9 • Helsinki 2019 Helsingfors • ISBN 978-952-328-188-2 (painettu) • ISBN 978-952-328-189-9 (pdf) • ISSN 2490-2047 (painettu) • ISSN 2490-2055 (pdf)

metropolia.fi/julkaisut
osuma.metropolia.fi



KEHITETÄÄN YHDESSÄ!

Hei, nuorten kanssa työskentelevä! Tämä menetelmäpakka VOL 2 on tarkoitettu juuri sinulle. [Ensimmäisen pakan löydät Osuma-hankkeen nettisivulta.](#) Voit käyttää pakkoja taikalaatikkoinasi, kun omat ideat eivät pulppua. Nuorisotyössä on käytössä valtavasti erilaisia toimintatapoja, joista tähän pakkaan on kerätty sellaisia, joita on käytetty Osallistamalla osaamista ESR-toimenpidekokonaisuuden puitteissa. Etsi nuorten kanssa uusia sovelluksia ja poimi pakasta maukkaimmat ideat vapaasti omassa työssäsi sovellettavaksi.

LÅT OSS UTVECKLA TILLSAMMANS!

Hej, du som jobbar med unga! Den här tvåspråkiga kortleken med verktyg är menad för just dig! Det är VOL 2 i vår serie. [Del ett hittar du på finska och svenska på Osuma-projektets hemsida.](#) Använd kortleken som din magilåda då dina egna idéer inte riktigt flödar. Inom arbete med unga används en enorm mängd olika arbetsmetoder. I den här kortleken har vi samlat sådana som utvecklats inom Europeiska socialfondens åtgärdshelhet Kunnande genom att engagera. Tillämpa dem tillsammans med ungdomar i din egen vardag, plocka de läckraste idéerna och använd dem fritt i ditt eget arbete.

KÄYTTÖOHJE

Jokaisessa kortissa on kuvattu, mitä tavoitteita harjoituksilla on, mitä tarvitset niiden toteuttamiseen, miten harjoitukset toteutetaan käytännössä ja mistä saat lisätietoja sisällöt kehittäneestä hankkeesta.

Kortit on jaoteltu kahteen kategoriaan sen mukaan, pyritäänkö niissä innostamaan nuoria vai kollegoita ja muita alan ammattilaisia.

BRUKSANVISNING

I korten hittar du information om vilka saker som eftersträvas med arbetssättet eller övningen, vad du behöver för att förverkliga övningen som är beskriven på kortet och hur du förverkligar den i praktiken, samt var du kan hitta mer information.

Korten är indelade i olika kategorier beroende på om de är menade för arbete med unga eller utveckling tillsammans med dina kollegor och andra professionella.



Symbolit sopivan kohderyhmän, ryhmäkoon ja keston ilmaisemiseksi.

Symbolerna visar vem övningen är menad för, optimal gruppstorlek och hur lång tid övningen tar.



innosta
nuorta



6-20



10 min

1. KATSEET KOHTAAVAT

Päämäärä: Osallistujat harjoittelevat katsekontaktin ottamista ja pohtivat sen merkitystä.

Mitä tarvitaan: Tila, jossa osallistujat voivat olla piirissä.

Meldän projekti!



Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujat seisovat piirissä. Harjoituksen aikana ei puhuta. Jokainen kääntyy katsomaan vasemmalla puolellaan olevaa henkilöä.
2. Hetken katsomisen jälkeen katse siirretään seuraavaan ja taas seuraavaan ja niin edelleen. Katseen pitää pysähtyä hetkeksi jokaiseen piirissä seisovaan
3. Jos kaksi ihmistä huomaa katsovansa toisiaan suoraan silmiin, he eivät siirräkään katsetta eteenpäin, vaan vaihtavat hiljaa paikkoja keskenään. Uudella paikalla aloitetaan taas katsominen vasemmalla puolella seisovasta.
4. Harjoituksen päätyttyä voidaan keskustella esimerkiksi seuraavista kysymyksistä:
 - Miksi katseen kohdatessa usein alkaa hymyilyttää?
 - Miten Suomessa ja muualla maailmalla suhtaudutaan silmiin katsomiseen?
 - Miksi silmiin katsomista on hyvä harjoitella?
 - Miltä tuntuu, kun tulee huomatuksi?

Silmiin katsomisen lisäksi voi harjoitella sanatonta viestintää esim. miten pystyt nyökkäämällä osoittamaan, että olet huomannut toisen viestin.

TUTUSTU TARKEMMIN

Meidän projekti -hankkeessa on kehitetty opiskelijoiden projektitoiminnasta oppimisen tueksi työvälineitä, joita löytyy hankkeen nettisivuilta ja [tehtäväkorteista MLL:n nettisivuilla](#).





innosta
nuorta



6-20



5-10 min

2. NIIAA JOS...

Päämäärä: Osallistujat pääsevät kertomaan kiinnostuksen-kohteistaan ja ohjaaja saa lisätietoja niistä.

Mitä tarvitaan: Kysymyksiä aiheista, joista ohjaaja haluaa tietää lisää.

Meldän projekti!



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Harjoitus tehdään seisomalla rivissä tai piirissä silmät kiinni. Jos osallistuja on samaa mieltä ohjaajan väitteen kanssa, hän niiaa. Harjoitus on erinomainen tapa saada lisätietoa sellaiselta ryhmältä, jolla on haasteita suullisessa ilmaisussa tai jossa osallistujat eivät uskalla kertoa omaa mielipidettään. Sitä voi käyttää esim. tilanteessa, jossa on tarkoitus miettiä, millaisia harjoituksia osallistujat tykkäävät tehdä tai millaiseen vapaaehtoistyöhön he voisivat sopia.

Kysymykset voivat olla esimerkiksi:

- Tykkään esiintyä.
- Pidän lasten kanssa leikkimisestä.
- Pidän eläimistä.
- Tykkään kirjoittamisesta.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Meidän projekti -hankkeessa](#) on kehitetty opiskelijoiden projektitoiminnasta oppimisen tueksi työvälineitä, joita löytyy hankkeen nettisivuilta ja [tehtäväkorteista MLL:n nettisivuilla](#).





innosta
nuorta



6-40



5-30 min

3. VIISI ASIAA MINUSTA

Päämäärä: Osallistujat tutustuvat ryhmässä oleviin ihmisiin ja opettelevat kertomaan itsestään.

Mitä tarvitaan: Kyniä ja paperia.

Meldän projekti!



Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Jokainen osallistuja kirjoittaa omalle paperilleen viisi asiaa itsestään yhdellä tai kahdella sanalla, kuten koira, dekkarit, trampoliini, metsässä kävely ja matkakuume. Sanojen tulee olla sellaisia, että niiden avulla voi kertoa itsestään muille.
2. Kun kaikilla on sanat paperilla, lähdetään liikkumaan tilassa. Etsitään pari ja vaihdetaan lappuja. Molemmat saavat kysyä yhdestä sanasta enemmän.
3. Tämän jälkeen otetaan oma lappu takaisin ja etsitään seuraava keskustelukumppani. Tarkoituksena on päästä juttelemaan mahdollisimman monen kanssa.
4. Lopuksi voidaan muodostaa piiri ja jokainen saa kertoa vielä yhden valitsemansa asian omasta lapustaan.

Harjoitukseen voi lisätä esittäytymisen aina kun kohdataan uusi pari. Sanat voidaan pyytää etsimään tietystä teemasta kuten harrastuksista, työstä tai perheestä.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Meidän projekti -hankkeessa](#) on kehitetty opiskelijoiden projektitoiminnasta oppimisen tueksi työvälineitä, joita löytyy hankkeen nettisivuilta ja [tehtäväkorteista MLL:n nettisivuilla](#).





innosta
nuorta



6-20



5-10 min

4. PALLOPIIRI

Päämäärä: Osallistujat oppivat värien suomenkielisiä nimiä ja voivat harjoitella keskittymistä.

Mitä tarvitaan: Erivärisiä palloja.

SIRKUKSESTA
SIIVET
ELÄMÄÄN



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujat asettuvat piiriin.
2. Harjoittelukierroksella ohjaaja heittää pallon ensimmäiselle henkilölle ja sanoo pallon värin ääneen. Kopin ottanut henkilö heittää pallon seuraavalle ja sanoo taas pallon värin ääneen. Aina pallon heittämisen jälkeen laitetaan kädet selän taakse, jotta nähdään, kenellä pallo ei ole vielä käynyt. Ohjaaja pyytää osallistujia muistamaan, kenelle he heittivät pallon, sillä heitot menevät aina samassa järjestyksessä. Lopuksi pallo heitetään takaisin ohjaajalle.
3. Varsinaisen pelin aikana ohjaaja heittää ensimmäisen, esimerkiksi punaisen pallon, jota osallistujat heittävät ringissä eteenpäin. Hetken kuluttua ohjaaja heittää vihreän pallon, sinisen pallon, keltaisen pallon, valkoisen pallon jne. kunnes piirissä kiertää monta palloa. Ryhmän koosta riippuen esim. 5-6 palloa on jo tosi hyvä suoritus.
4. Harjoituksen lopuksi ohjaaja tiputtaa hänelle palautuneita palloja pelistä pois.

Saman harjoituksen yhteydessä voi tehdä myös tehtäviä. Esimerkiksi värin sijasta pallon heittäjä sanoo jonkin toiminnon, joka kopin ottavan henkilön pitää tehdä ennen kun heittää pallon seuraavalle, esimerkiksi mene kyykkyyn, juokse, hypi, seiso yhdellä jalalla jne.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Sirkuksesta siivet elämään -hankkeessa](#) maahanmuuttajanuoret vahvistivat elämäntaitojaan ja suomen kielen osaamistaan sosiaalisen sirkuksen avulla. Hyväksi koettuja harjoituksia julkaistaan hankkeen lopussa

[Lasten ja nuorten säätien](#) sivuilla.





innosta
nuorta



10-30



10 min

5. RUUHKABUSSI

Päämäärä: Harjoituksella voi edistää ryhmäytymistä hauskaasti ja madaltaa osallistujien kynnystä koskettaa toista turvallisella tavalla.

Mitä tarvitaan: Tuoleja ja tila, jossa tuolit voi asettaa ympyrään.

SIRKUKSESTA
SIIVET
ELÄMÄÄN



Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Ohjaaja asettaa ympyrään yhtä monta tuolia kuin ryhmässä on osallistujia. Tuolit laitetaan hyvin lähekkäin toisiaan.
2. Valitaan yksi joukosta bussiin astuvaksi henkilöksi. Hänen tehtävänä on päästä istumaan tyhjälle tuolille.
3. Muun ryhmän tehtävänä on yrittää estää bussiin astunutta henkilöä pääsemästä vapaalle tuolille siirtymällä siihen itse. Ryhmä liikkuu tyhjää tuolia kohti myötäpäivään kiertäen niin, että tyhjän tuolin oikealla puolella istuva siirtyy yhden tuolin vasemmalle. Tällöin siirtyjän tuoli jää vapaaksi, jolloin taas vapaan tuolin oikealla puolella istuva siirtyy yhden tuolin vasemmalle tyhjälle paikalle ja niin edelleen.
4. Ruuhkabussiin astunut henkilö yrittää ehtiä istumaan tyhjälle paikalle ennen kuin paikka täyttyy. Koska tehtävä on muutoin vaikea, saa ruuhkabussiin astunut henkilö käskää ryhmää vaihtamaan suuntaa sanomalla "vaihto". Tällöin ryhmä siirtyy liikkumaan tyhjää tuolia kohti vastapäivään.
5. Kun ruuhkabussiin astunut henkilö pääsee istumaan tuolille, joutuu kokonaan ilman omaa tuolia tai puolikkaalle tuolille jäänyt henkilö nousemaan ylös ja leikki alkaa alusta.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Sirkuksesta siivet elämään -hankkeessa](#) maahanmuuttajanuoret vahvistivat elämäntaitojaan ja suomen kielen osaamistaan sosiaalisen sirkuksen avulla. Hyväksi koettuja harjoituksia julkaistaan hankkeen lopussa [Lasten ja nuorten säätien](#) sivuilla.





innosta
nuorta



6-20



15 min

6. VÄLINEKAAOS SANOILLA

Päämäärä: Osallistujat oppivat uusia sanoja sekä harjoittelevat keskittymistä ja yhteistyötä.

Mitä tarvitaan: Erilaisia välineitä ja niille valmiiksi keksittyjä liikuttelutapoja.

SIRKUKSESTA
SIIVET
ELÄMÄÄN



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujat asettuvat piiriin, vetäjä mukaan lukien.
2. Ohjaaja esittelee ensimmäisen välineen, ja kertoo säännöt, joilla väline kiertää. Esimerkiksi pallo kiertää piirissä myötöpäivään. Aina kun sen antaa toiselle, sanotaan "ole hyvä" ja vastaanottaja sanoo "kiitos".
3. Ohjaaja esittelee toisen välineen. Esimerkiksi keila kiertää piirissä vastapäivään. Aina, kun sen antaa toiselle, sanotaan "haluatko keilan" ja vastaanottaja sanoo "haluan". Ohjaaja laittaa yhden pallon ja keilan liikkeelle.
4. Hetken päästä ohjaaja pysäyttää kierrokset ja esittelee vuorotellen seuraavat välineet. Esimerkiksi kukkakeppi käydään viemässä kädestä pitäen jollekin kauempana olevalle henkilölle, ja kerrotaan tälle jokin eläin, ja palataan sitten takaisin omalle paikalle. Hernepussi heitetään jollekin omalla paikallaan piirissä olevalle henkilölle sanomalla ensin henkilön nimi ja "ota koppi". Vasta kun henkilö katsoo heittäjää päin, tälle heitetään hernepussi. Hernepussin vastaanottaja sanoo "Sain kiinni" tai "tipahti".
5. Peliin voidaan lisätä uusia välineitä uuden säännön kanssa, tai jatkaa näillä välineillä lisäten välineiden määrää, kunnes pelissä on hallittu kaaos. Lopussa ohjaaja jättää välineet hiljalleen pois pelistä.
6. Lopuksi keskustellaan, miltä harjoitus tuntui.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Sirkuksesta siivet elämään -hankkeessa](#) maahanmuuttajanuoret vahvistivat elämäntaitojaan ja suomen kielen osaamistaan sosiaalisen sirkuksen avulla. Hyväksi koettuja harjoituksia julkaistaan hankkeen lopussa [Lasten ja nuorten säätiön](#) sivuilla.





innosta
nuorta



6-20



5-10 min

7. YHDYSSANAPELI

Päämäärä: Osallistujat pääsevät harjoittelemaan itse-kriittisyyden vähentämistä ja virheiden hyväksymistä.

Mitä tarvitaan: Tila, jossa osallistujat pääsevät ringiin.

#ilmaiseitseäsi



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Ryhmä seisoo tai istuu ringissä. Pelin aloittaja sanoo jonkin yhdyssanan, esimerkiksi "kukkalaatikko". Hänen vasemmalla puolellaan istuva sanoo yhdyssanan, jonka ensimmäinen osa on tämän jälkimmäinen sana, esimerkiksi "laatikcopyöra". Hänen vasemmalla puolellaan oleva jatkaa jälleen jälkimmäisestä sanasta "pyöräkellari". Näin jatketaan. Jos osallistuja ei keksi jostain sanasta yhdys-sanaa, voi edellisestä sanasta keksiä uuden.

Pelissä voi korostaa sitä, että kaikkien yhdyssanojen ei tarvitse olla oikeita, vaan tärkeää on nopea reagointi. Vaikeammassa versiossa ryhmän jäsenet luovat yhteisen rytmin taputtamalla käsiään yhteen, jolloin sanoihin pitää reagoida nopeasti.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Osallistava ja liikunnallinen teatteri -hankkeen](#)
kehittämistyöhön ja harjoitteisiin voi tutustua
tarkemmin [Nuorten osallisuuden vahvistaminen](#)
[teatteri- ja liikunta-alan yhteistoimintaa kehittämällä](#)
[-julkaisussa Theseuksessa.](#)





innosta
nuorta



6-20



30 min

8. AARTEEN NOUTO

Päämäärä: Osallistujat saavat harjoitella heittäytymistä ja ryhmän keskinäinen luottamus vahvistuu.

Mitä tarvitaan: Erilaisia esineitä. Huiveja silmien sitomiseen. Tila, jossa pääsee liikkumaan.

#ilmaiseitseäsi



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014–2020

Toteuttaminen

1. Ohjaaja jakaa ryhmän muutaman hengen pienryhmiin ja asettaa kasan erilaisia esineitä tilan keskelle.
2. Kukin pienryhmä lähettää vuorotellen yhden jäsenensä sokkona hakemaan esineen kasasta. Jokaisella sokkona olevalla on oma tukihenkilönsä, joka antaa neuvoja, minne tämän kuuluu kävellä, esimerkiksi "vasemmalle!", "kävele suoraan", "ei hätää!". Sokosta on pidettävä huolta koko matkan ajan!
3. Kun kaikki tavarat on noudettu, ne lasketaan. Joukkue, jolla on eniten tavaroita, voittaa.
4. Tämän jälkeen kukin joukkue saa noin viisi minuuttia aikaa kehitellä yhdelle valitsemalleen tavaralle 10 käyttötarkoitusta. Myös hassut ja absurdit käyttö-tarkoitukset ovat sallittuja.
5. Koko joukkue menee yleisön eteen ja esittelee esineen käyttötavat. Kaikkia kannustetaan osallistumaan tavaroiden esittelyyn.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Osallistava ja liikunnallinen teatteri -hankkeen](#) kehittämistyöhön ja harjoitteisiin voi tutustua tarkemmin [Nuorten osallisuuden vahvistaminen teatteri- ja liikunta-alan yhteistoimintaa kehittämällä -julkaisussa Theseuksessa.](#)





innosta
nuorta



8-20



10-15 min

9. LÖTKÖPÖTKÖMATSI

Päämäärä: Osallistujat voivat irrotella, purkaa energiaansa ja harjoitella heittäytymistä.

Mitä tarvitaan: Lötköpötköjä (pitkulaisia uintitukia) ja ilmapallo.

#ilmaiseitseäsi



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Lötköpötköt puolitetaan, ja ne toimivat pelivälineinä. Pelikenttä rajataan esimerkiksi hyödyntämällä huoneessa olevia valmiita rajoja, kuten seiniä ja lattiaan piirrettyjä viivoja. Maaliksi voidaan määritellä esimerkiksi vastapäinen seinä. Ohjaaja huolehtii, että pelikenttä on esteetön ja että katsojat ja pelikaverit ovat turvassa sen reunoilla. Hän jakaa osallistujat kahteen joukkueeseen.

Kaksi pelaajaa kummastakin joukkueesta kerrallaan kuljettaa pötköillä hakaten ilmapalloa maaliin. Erän pituus on minuutti, minkä jälkeen pelaajapari vaihtuu. Etukäteen osallistujien kanssa sovitaan, että pelataan esimerkiksi kymmeneen maaliin asti.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Osallistava ja liikunnallinen teatteri -hankkeen](#) kehittämistyöhön ja harjoitteisiin voi tutustua tarkemmin [Nuorten osallisuuden vahvistaminen teatteri- ja liikunta-alan yhteistoimintaa kehittämällä -julkaisussa Theseuksessa.](#)





innosta
nuorta



6-20



10-20 min

10. KEKSI HÖNTSÄ!

Päämäärä: Osallistujat saavat harjoitella ryhmätyöskentelyä, ongelmanratkaisua ja ohjaamista.

Mitä tarvitaan: Erilaisia välineitä.



Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Ohjaaja varaa tilaan erilaisia välineitä ja jakaa osallistujat pienryhmiin. Pienryhmien tehtävänä on keksiä jotakin välinettä hyödyntävä peli tai leikki. Kun pienryhmät ovat valmiit, jokaisen pelin toimintaperiaate selitetään vuorotellen muille, ja muut kokeilevat pelaamista. Keksimiseen varattu aika voidaan rajata lyhyeksi esimerkiksi 3 minuuttiin.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Höntsä -silta eteenpäin! -hankkeessa](#) on kehitetty luovien menetelmien ja kokemusliikunnan harjoitteita nuorille vertaisohjaajille, seurojen valmentajille ja ohjaajille sekä oppilaitosten henkilökunnalle. Tutustu tarkemmin hankkeen lopussa ilmestyvässä verkkojulkaisussa.





innosta
nuorta



4-50



1-6 h

11. YHTEINEN KAULALIINA

Päämäärä: Osallistujat rohkaistuvat tekemään yhdessä jotain mahdollisesti uutta sekä ottamaan vastaan ja antamaan neuvoja.

Mitä tarvitaan: Yhdet puikot kutomista varten, erivärisiä lankoja ja iso neula.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Tavoitteena on tehdä yhteinen kaulaliina, jonka tekemiseen kaikki ryhmän jäsenet osallistuvat. Harjoitus on hyvä esimerkiksi pitkille, yhteisille bussi- tai junamatkoille. Se voidaan toteuttaa myös kilpailuna niin, että pitemmän kaulaliinan kutsunut ryhmä voittaa. Ryhmille annetaan sama määrä välineitä ja seuraavat ohjeet:

1. Luokaa silmukat puikolle (esim. 30 silmukkaa).
2. Neulokaa kaulaliinaa haluamallanne tyylillä, esimerkiksi oikeaa, nurjaa, värikästä, kuvioita tai kohoneuletta.
3. Vaihtakaa neulooja tarpeeksi usein, jotta kaikki pääsevät neulomaan.
4. Neulokaa niin pitkään, että lanka loppuu tai tavoite on saavutettu (aikaraja tai kaulaliinan pituus).
5. Päättelkää työ ison neulan avulla.
6. Nauttikaa yhteisestä aikaansaannoksesta.

Kaulaliina voi olla kiertopalkinto ryhmän sisällä, sen voi laittaa koristeeksi ryhmätilaan tai sen voi antaa lahjaksi. Harjoituksen lopputuotos voi olla muutakin kuin kaulaliina, kuten torkkupeitto (isoäidin neliöistä), runokirja, maalaus, musiikkiesitys tai veistos.

TUTUSTU TARKEMMIN

[LUODE – luonto ja taide nuorten työelämätaitojen oppimisympäristönä -hankkeessa](#) on kehitetty uuden oppimista tukevaa ja innostavaa toimintaa nuorille, josta lisätietoja löytyy hankkeen nettisivulta.





innosta
nuorta



8-30



45-60 min

12. SUUNTAMYTEERI

Päämäärä: Osallistujat voivat harjoitella ryhmäytaitoja ja ongelmanratkaisua samalla kun pääsevät liikkumaan luonnossa.

Mitä tarvitaan: Numerolukuilla lukittuja, pieniä mysteeri-laatikoita (4 tai 8 kpl). Laatikoihin asetettuja esineitä (esimerkiksi käpyjä) pistelaskuun. Laatikoiden avaamiseen liittyvät tehtävät. Tehtäviä voi ideoida mistä tahansa aiheesta. Ratkottaviksi sopivat esimerkiksi monivalintakysymykset, palapelit tai salakirjoitustehtävät, jotka paljastavat mysteeri-laatikon avaimen tai avauskoodin.

Jos käytössä on kolminumeroinen lukko, rastilla voi olla esimerkiksi kolme väitettä, joihin voi vastata kyllä tai ei. Vaihtoehtojen perässä on numerot. Oikein vastaamalla saa oikean kolmenumeroisen koodin. Tehtävää voi vaikeuttaa niin, että väitteitä pääsee lukemaan vain kiikareilla tai väitteet ovat väärässä järjestyksessä.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Suuntamysteerissä hyödynnetään ilmansuuntia pelipaikkoina. Ohjaaja johtaa peliä "kompassin" keskeltä, jonka ympärille lukitut laatikot on aseteltu ilmansuuntien kohdalle. Maksimissaan joukkueita voi olla 8 eli saman verran kuin pää- ja väli-ilmansuuntia. Joukkueen täytyy ratkaista tehtävä, jotta se kykenee avaamaan numero-lukolla lukitun mysteerilaatikon ja saamaan pisteen.

1. Joukkueet etsivät ratkaistavaa tehtävää omalta ilmansuunnaltaan ja pyrkivät ratkaisemaan sen.
2. Annetun ajan päätyttyä (esimerkiksi 3 minuuttia) joukkueet palaavat lähtöpaikalle avaamaan mysteerilaatikoita.
3. Jokainen joukkue käy jokaisella ilmansuunnalla suorittamassa tehtävän.
4. Lopussa lasketaan pisteet.

TUTUSTU TARKEMMIN

[LUODE – luonto ja taide nuorten työelämätaitojen oppimisympäristönä -hankkeessa](#) on kehitetty uuden oppimista tukevaa ja innostavaa toimintaa nuorille. [Myös Suuntamysteerin virikemateriaalia löytyy Suomen Ladun nettisivuilta.](#)





innosta
nuorta



6-20



30 min

13. HYVÄ JOPA VÄÄRÄLLÄ KÄDELLÄ

Päämäärä: Osallistujat kykenevät tarkastelemaan arkeaan positiivisten silmälasien läpi sekä harjoittelevat omien taitojensa tunnistamista ja nimeämistä piirtämällä ja kirjoittamalla.

Mitä tarvitaan: Paperia ja erivärisiä tusseja.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014–2020

Toteuttaminen

1. Osallistuja piirtää itsestään kokovartalokuvan huomomalla kädellään eli oikeakätinen piirtää vasemmalla ja vasenkätinen oikealla. Kuvan ylle kirjoitetaan otsikoksi HYVÄ ja oma etunimi.
2. Sitten piirtäjä tarkastelee luomustaan päästä varpasiin, ja pohtii, missä kaikessa kuvan hahmo on erityisen hyvä. Osallistuja kirjoittaa omalla lempivärillään paperille kehuja itsesään yksikön kolmannessa muodossa ja yhdistää kehut viivoilla kehon eri osiin. Kehuissa on lupa liioitella vahvasti!
3. Harjoitus puretaan keskustellen.

TUTUSTU TARKEMMIN

[DUUNI – Vanhemmuuden taidot työelämävahvuudeksi -hankkeessa](#) on koottu nuorten vanhempien ryhmän- ja yksilönohjaustilanteisiin [DUUNin ohjausmenetelmiä hankkeen nettisivulle](#).





innosta
nuorta



6-20



+ 1 h

14. SISÄINEN TSEMPPARI

Päämäärä: Osallistujat tunnistavat omaa sisäistä puhettaan ja saavat enemmän valmiuksia itsensä johtamiseen, oman osaamisensa arvostamiseen, rajojensa tuntemiseen ja asioiden tärkeysjärjestykseen laittamiseen.

Mitä tarvitaan: Kirjoitusvälineet ja muovailuvahaa.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen:

1. Ennen yhteistä työskentelyä jokaista osallistujaa pyydetään laatimaan itselleen kolmen kohdan lista tässä hetkessä hänelle tärkeistä tehtävistä. Ne voivat olla arkisen pieniä ja helppoja, jotka kuitenkin jäävät helposti roikkumaan, tai vähän isompia, esimerkiksi opiskeluun tai työnhakuun liittyviä tehtäviä.
2. Osallistujia pyydetään kuvittelemaan olkapäälleen "sisäinen johtaja". Millainen tyyppi on kyseessä? Mikä on hänen tapansa johtaa ja millaisia käskyjä hän antaa? Osallistujat työstävät oman "sisäisen johtajansa" hahmon muovaviluvahasta.
3. Hahmosta kirjoitetaan pieni kuvaus ja jokainen voi esitellä oman hahmonsa muille.
4. Kun ryhmä kokoontuu jonkin ajan kuluttua yhteen, jokaisen tehtävälista ja toteutetut tehtävät käydään keskustellen läpi. Sitä ei pidetä ongelmana, vaikka kaikki suunniteltu ei olisi ehkä tullut tehdyksi: joskus priorisointi edellyttää suunnitelmien muutosta.
5. Lisäksi keskustellaan siitä, miten "sisäinen johtaja" oli ohjannut tehtävien suorittamista. Myös ohjaaja toteuttaa saman harjoituksen.

TUTUSTU TARKEMMIN

[DUUNI – Vanhemmuuden taidot työelämävahuudeksi -hankkeessa](#) on koottu nuorten vanhempien ryhmän- ja yksilönohjaustilanteisiin [DUUNin ohjausmenetelmiä hankkeen nettisivulle](#).





innosta
nuorta



1-100



30-45 min

15. MIELENKIINTOJEN TOTEEMI

Päämäärä: Osallistujat voivat harjoitella omien vahvuuksiensa tunnistamista, itseilmaisua ja mahdollisesti uusia digitaitoja.

Mitä tarvitaan: Mobiililaite tai tietokone.

DIGIVOIMAA



Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Osallistujat suunnittelevat oman, henkilökohtaisen mielenkiinnon toteeminsa, joka koostuu niistä asioista, joista juuri he ovat kiinnostuneita. Ohjaaja pyytää osallistujia pinoamaan kuvaan päällekkäin asioita, jotka kertovat heidän tärkeimmistä kiinnostuksen kohteistaan. Kuvan taustalle voi laittaa myös kuvan oikeasta toteemista. Toteemin voi suunnitella ja toteuttaa kuvankäsittely-ohjelmalla, esimerkiksi esimerkiksi clip-art -ohjelmaa ja valokuvia hyödyntäen. Toteemin voi toteuttaa myös paperista leikattuna kollaasina.



TUTUSTU TARKEMMIN

[DIGIVOIMAA – digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta -hankkeessa](#) on kehitetty välineitä digihyvinvoinnin lisäämiseksi. Tutustu tarkemmin esimerkiksi harjoitteisiin Turvallisen ja vastuullisen sosiaalisen median käytön ajokortissa.





innosta
nuorta



6-10



1-2 h

16. MINUUDEN TEMPPELI

Päämäärä: Osallistujat saavat mahdollisuuden pohtia ja sanallistaa omaan identiteettiinsä ja minuuteensa liittyviä näkökulmia luovien mentelmin.

Mitä tarvitaan: Muovailuvahaa. Mielellään inspiroiva luontoympäristö.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Ohjaaja jakaa osallistujille muovailuvahaa ja opastaa heitä jakamaan sen kahteen osaan, pienempään ja isompaan.
2. Osallistujat muovailevat pienestä muovailuvahapalasta pienoispatsaan, joka kuvaa omaa minää tai identiteettiä.
3. Isosta muovailuvahapalasta he muovailevat minälle kuvitteellisen tempppelin, joka suojaa minuutta kaikilta siihen kohdistuvilta uhkilta.
4. Lopuksi ihaillaan muiden muovailemia patsaita ja temppeleitä. Jokainen saa kertoa luomistyöstään sen verran kuin itse haluaa.

TUTUSTU TARKEMMIN

[LUODE – luonto ja taide nuorten työelämätaitojen oppimisympäristönä -hankkeessa](#) on kehitetty nuorten kanssa työskenteleville elämyspedagoginen [Kohti kokonaisvaltaista ohjaajutta -koulutus](#), johon tämä harjoite sisältyy.





innosta
nuorta



6-20



10-20 min

17. PESÄNRYÖSTÖ

Päämäärä: Omiin vahvuuksiin ja unelma-ammattiin tutustuminen liikunnallisen, ryhmämuotoisen parityöskentelyn avulla.

Mitä tarvitaan: Liikkumisen mahdollistava tila.
Esimerkiksi seuraavia paperille tulostettuja sanoja (laminoituna).

- Luonteenlujuus: urheus, sinnikkyys, rehellisyys, elämänhalu
- Inhimillisyys: rakkaudellisuus, hyväsydämyys, sosiaalinen älykkyys
- Oikeamielisyys: yhteistyökyky, reiluus, johtajuus
- Viisaus: luovuus, uteliaisuus, arvostelukyky, oppimishalu, avomielisyys
- Itsensä ylittäminen: kyky nähdä kauneutta, kiitollisuus, toivo, leikkimielisyys, hengellisyys,
- Kohtuus: anteeksi antaminen, nöyryys, varovaisuus, itsehillintä



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujat asettuvat tilan keskiosaan ja määrittelevät itselleen sinne kotipesän. Ohjaaja asettaa vahvuussanat tilan reunoille erillisiin pesiin.
2. Ohjaaja antaa merkin, jolloin osallistujat lähtevät yhtä aikaa ryöstämään vahvuussanoja tilan laidalla olevista pesistä. Jokainen voi ryöstää yhden sanan kerrallaan omaan kotipesäänsä.
3. Ohjaaja voi vaihdella liikkumistapoja pelin edetessä esimerkiksi ryömimiseen tai varpaisillaan kävelyyn.
4. Peliä jatketaan, kunnes osallistujilla on riittävästi sanoja. Osallistujat voivat verrata ryöstämiään sanoja keskenään ja halutessaan tehdä niillä vaihtokauppaa.
5. Lopuksi käydään keskustelua eri vahvuuksista ja siitä, missä niitä tarvitaan.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Höntsä -silta eteenpäin! -hankkeessa](#) on kehitetty luovien menetelmien ja kokemusliikunnan harjoitteita nuorille vertaisohjaajille, seurojen valmentajille ja ohjaajille sekä oppilaitosten henkilökunnalle. Tutustu tarkemmin hankkeen lopussa ilmestyvässä verkkojulkaisussa.





innosta
nuorta



4-6



20-30 min

18. ELÄMÄNTWISTER

Päämäärä: Osallistujat pohtivat elämänsä eri osa-alueita liikunnallisen ja toiminnallisen harjoituksen yhteydessä.

Mitä tarvitaan: Twister-pelin hyrrä tai esim. hernepusseja. Pelialusta piirrettynä ruudukkoon esimerkiksi lakana-kankaalle seuraavin tekstein:

- 4 punaista ruutua: uni, terveys, liikunta, ravinto.
- 4 vihreää ruutua: tunne itsestä, parisuhde, perhepiiri, ystävät.
- 4 vihreää ruutua: tiedot, taidot, harrastukset, työ.
- 4 keltaista ruutua: muiden auttaminen, itsensä kehittäminen, elämän tarkoitus, unelmat.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Ensin tilanteeseen voidaan orientoitua pelaamalla Twisteriä perinteisin säännöin.
2. Seuraavaksi voidaan siirtyä pelilaudan ulkopuolelle. Osallistujaa pyydetään kunkin pyöriksen kohdalla miettimään omaa elämäänsä nuolen osoittaman teeman suhteen esimerkiksi, mitkä asiat ovat hyvin tai mihin haluaa panostaa.
3. Ohjaaja voi käyttää Elämäntwisteriä myös yhteisen keskustelun pohjana. Pohdinnan tukena voi käyttää esimerkiksi Maaretta Tukiaisen Hyvänmielen tehtäväpakki ammattilaisille -kirjan Elämänapilat -monistetta (PS-kustannus 2018).

Peliä voi pelata myös ilman hyrrää. Eri osa-alueiden päälle voi mennä seisomaan, niiden päälle voi heittää herne-pussin tai laittaa käden ohjaajan esittämien kysymysten perusteella.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Höntsä -silta eteenpäin! -hankkeessa](#) on kehitetty luovien menetelmien ja kokemusliikunnan harjoitteita nuorille vertaisohjaajille, seurojen valmentajille ja ohjaajille sekä oppilaitosten henkilökunnalle. Tutustu tarkemmin hankkeen lopussa ilmestyvässä verkko-julkaisussa.





innosta
nuorta



6-20



10-20 min

19. ROOLEISSA PELAAMINEN

Päämäärä: Omiin vahvuuksiin ja eri ammatteihin tutustuminen liikunnallisen, ryhmämuotoisen toiminnan avulla

Mitä tarvitaan: Välineet vapaavalintaiseen joukkuepeliin esim. jalkapalloon, sählyyn tai pesäpalloon. Liikuntaan sopiva tila.



Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Ohjaajan kanssa käsitellään keskustellen tulevaisuuden ammatissa esiintyviä erilaisia rooleja, kuten pääällikkö, alainen, harjoittelija ja esimies. Lisäksi keskustellaan siitä, millaisista vahvuuksista tulevassa ammatissa voisi olla hyötyä.
2. Ryhmä jaetaan joukkueisiin ja joukkueille valitaan aikaisemman keskustelun perusteella tietyt roolit ja vahvuudet.
3. Osallistujat pyrkivät pelaamaan joukkuepeliä pitämällä mielessä oma roolinsa ja vahvuutensa.
4. Pelin jälkeen keskustellaan siitä, miten erilaiset vahvuudet tulevat esille työyhteisössä ja miten toisten ja omia vahvuuksia voi tehdä näkyväksi.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Höntsä -silta eteenpäin! -hankkeessa](#) on kehitetty luovien menetelmien ja kokemusliikunnan harjoitteita nuorille vertaisohjaajille, seurojen valmentajille ja ohjaajille sekä oppilaitosten henkilökunnalle. Tutustu tarkemmin hankkeen lopussa ilmestyvässä verkkojulkaisussa.





innosta
nuorta



6-15



1-1,5 h

20. KUNTOILEVA VOIMAVARAPIIRI

Päämäärä: Harjoite auttaa osallistujia vapautumaan ja ilmaisemaan itseään liikkumisen lomassa. Fyysinen aktiivisuus myös virkistää ja avaa ajattelua.

Mitä tarvitaan: Kuntolaitteita ulkona tai sisällä. Vaihtoehtoisesti muita välineitä ja riittävästi tilaa, että osallistujat mahtuvat toteuttamaan kuntopiiriä. Kysymykset tapaamiskerran teemaan liittyen, paperia ja kyniä. Esimerkkikysymyksiä:

- Millaista on hyvä vuorovaikutus?
- Millaisen mallin annan toiminnallani esim. lapselleni?
- Miten puhun muista ihmisistä, kun he eivät ole paikalla?
- Millaisen vaikutelman annan itsestäni muille?



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Voimavarapiiriin valitaan riittävä määrä laitteita tai muita fyysisiä harjoitteita sisältäviä pisteitä, jotta jokaiselle tulee viisi kuntoilupistettä.

1. Osallistujat kuntoilevat yhdellä pisteellä (esim. 20–30 sekuntia/liike) ja pohtivat samalla itsekseen annettua kysymystä.
2. Ohjaajan merkistä osallistujat siirtyvät seuraavaan pisteeseen, jossa on taas kuntoilun ohessa pohdintatehtävä.
3. Kun kaikki pisteet on kierretty, pidetään pieni (2-3min) tauko.
4. Seuraavaksi toistetaan viiden liikkeen sarja osallistujien kuntotasosta riippuen 2–4 kertaa. Uudella kierroksella palataan samoihin kysymyksiin ja osallistujia pohtii sitä, miten ajatus oli kierroksen aikana jäsentynyt tai syventynyt.
5. Voimapiirin päätteeksi ohjaaja käy osallistujien kanssa pisteillä olleet kysymykset läpi. Jokainen kirjaa paperille tärkeimmät itsestään oppimansa asiat sekä missä vuorovaikutukseen liittyvissä taidoissa hän on hyvä ja missä hän voisi ehkä kehittyä.

TUTUSTU TARKEMMIN

[DUUNI – Vanhemmuuden taidot työelämävahvuudeksi -hankkeessa](#) on koottu nuorten vanhempien ryhmän- ja yksilönohjaustilanteisiin [DUUNin ohjausmenetelmiä hankkeen nettisivulle](#).





innosta
nuorta



1-20



30-60 min

21. LIIKUNNAN AJATUSKARTTA

Päämäärä: Lisätä osallistujien tietoisuutta liikkumisensa määrästä ja kannustaa liikkumaan enemmän.

Mitä tarvitaan: Mobiililaite tai tietokone. Vaihtoehtoisesti kyniä ja paperia.

DIGIVOIMAA



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujia pyydetään miettimään omaa suhdettaan liikuntaan: paljonko viikon varrella heidän tulee tavallisesti liikuttua ja millä tavoin. Järjestetyn liikunnan lisäksi kannattaa miettiä myös hyötyliikuntaa.
2. Seuraavaksi osallistujia pyydetään visualisoimaan pohdintansa ajatuskartaksi. Ajatuskartan voi kuvitaa esimerkiksi siten, että tärkeimmät liikuntaan liittyvät asiat merkitään suurella ja pienemmän pienellä. Ajatuksia liikunnasta voi kirjata myös ajatuskupliin.
3. Ajatuskarttojen sisällöistä keskustellaan yhteisesti. Samalla voidaan jakaa liikkumiseen liittyviä hyviä ideoita ja ja asettaa tavoitteita.

TUTUSTU TARKEMMIN

[DIGIVOIMAA – digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta -hankkeessa](#) on kehitetty välineitä digihyvinvoinnin lisäämiseksi. Tutustu tarkemmin esimerkiksi harjoitteisiin Turvallisen ja vastuullisen sosiaalisen mediankäytön ajokortissa.





innosta
nuorta



6-20



1 h

22. TURVALLINEN MEEMI

Päämäärä: Osallistujat saavat mahdollisuuden harjoitella vaikuttamista ja itseilmaisua. Samalla vahvistetaan teknologista osaamista ja ymmärrystä digiturvallisuudesta.

Mitä tarvitaan: Mobiililaitte tai tietokone.

DIGIVOIMAA



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Ryhmässä keskustellaan, mitä digiturvallisuus tarkoittaa. Tukena voi käyttää esimerkiksi DIGIVOIMAA-hankkeen tuottamia materiaaleja.
2. Osallistujat jaetaan pienryhmiin, joille annetaan tehtäväksi laatia digiturvallisuutta koskeva meemi eli hauska kuva, joka voi myös sisältää tekstiä. Meemin laatimisessa voi miettiä, mikä digiturvallisuudessa on tärkeää ja mitä jokaisen olisi hyvä tietää. Meemiä voi työstää esimerkiksi [Meme Generator -ohjelmassa](#).
3. Pienryhmät esittelevät meemejä koko ryhmälle ja niiden sisällöistä keskustellaan yhteisesti.

TUTUSTU TARKEMMIN

[DIGIVOIMAA – digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta -hankkeessa](#) on kehitetty välineitä digihyvinvoinnin lisäämiseksi. Tutustu tarkemmin esimerkiksi harjoitteisiin Turvallisen ja vastuullisen sosiaalisen mediankäytön ajokortissa.





innosta
nuorta



6-20



30 min

23. VASTAMAINOS

Päämäärä: Osallistujat saavat mahdollisuuden harjoitella vaikuttamista ja itseilmaisua. Samalla vahvistetaan teknologista osaamista ja medialukutaitoa.

Mitä tarvitaan: Mobiililaitte tai tietokone.
Kuvankäsittelyohjelma.

DIGIVOIMAA



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014–2020

Toteuttaminen

Vastamainoksella tarkoitetaan mainosparodiaa, joka ensisilmäyksellä näyttää tavalliselta mainokselta, mutta tarkemmin katsottuna kyseenalaistaakin alkuperäisen mainoksen tai tuotemerkin. Esimerkkejä vastamainoksista löytyy esimerkiksi osoitteissa voima.fi/vastamainokset tai www.adbusters.org/spoof-ads

1. Osallistujia pyydetään valitsemaan jokin moraalinen ristiriita mediavaikuttamisen näkökulmasta, kuten ihmis- tai eläinoikeudet, kulutus, kauneusihanteet tai päättäjiä ja yritysmaailman puheiden ja tekojen ristiriita ilmastokriisin ehkäisemisessä.
2. Seuraavaksi osallistujat etsivät mainoksen, jota "subverttaamalla" eli mainoksen tarkoituksen ylösalaisin kääntämisellä voi ottaa kantaa valittuun moraaliseen ristiriitaan.
3. Osallistujat muokkaavat mainosta haluamallaan kuvankäsittelyohjelmalla vastamainokseksi.
4. Vastamainoksista ja niiden taustalla olevista ilmiöistä keskustellaan ryhmän kesken.

TUTUSTU TARKEMMIN

[DIGIVOIMAA – digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta -hankkeessa](#) on kehitetty välineitä digihyvinvoinnin lisäämiseksi. Tutustu tarkemmin esimerkiksi harjoitteisiin Turvallisen ja vastuullisen sosiaalisen mediankäytön ajokortissa.





inspirera
unga



6-20



30-45 min

24. ÄR ALLA PÅ SAMMA LINJE?

Syfte: Att synliggöra normer och de för- och nackdelar som personer kan ha av att vara en del av eller avvika från olika normer (etuoikeuskävely).

Detta behövs: Förberedning och utskrift av roller och påståenden.

Exempel på påståenden: Jag har inte haft några ekonomiska svårigheter. Mitt val av idrott har aldrig blivit ifrågasatt pga mitt kön. Ingen har aggressivt frågat mig om jag är kille eller tjej.

Exempel på roller: Du är en rullstolsburen ung man. Du är en 25-årig kvinna född i Finland. Du är 19-årig man och dina föräldrar arbetar som lärare.

**PÅ
SAMMA
LINJE**



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Förverkligande

1. Deltagarna tilldelas varsitt rollkort. Deltagarna får inte visa korten eller berätta om innehållet för varandra. Be alla läsa tyst vad det står på deras kort och att därefter göra sig en bild av sin roll. Hur bor de? Vad har deras roll för bakgrund och familjeförhållanden? Vad gör de på dagarna? På kvällarna? Vad drömmer de om?
2. Be gruppen att under tystnad placera sig på en linje i rummet bredvid varandra. Berätta att du kommer att läsa upp ett antal påståenden. Varje gång ett påstående stämmer in på deras roll ska de flytta fram ett steg, annars stanna kvar på sin plats.
3. Läs upp påståendena ett i taget, sakta och med paus emellan.
4. När alla påståenden lästs upp stannar deltagarna kvar på den plats de hamnat på.
5. Be därefter deltagarna att berätta om sina roller antingen för varandra i mindre grupper eller inför hela gruppen. Reflektera tillsammans kring varför en del är längre fram än andra. Var något påstående oklart eller svårt att ta ställning till? Varför? Vad innebär det i en persons vardag att vara någon som hamnar långt fram?

TA EN NÄRMARE TITT

[På samma linje-projektet](#) arbetar för jämställdhet och likabehandling inom idrotten och ungdomsarbete.





inspirera
unga



6-20



45-60 min

25. TEXT- OCH BILDANALYS

Syfte: Att synliggöra könsmärkt språk och bilder.

Detta behövs: Papper, pennor, kunskap om normer och hur språket kan påverka jämställdheten.

**PÅ
SAMMA
LINJE**



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

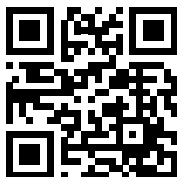
Förverkligande:

1. Dela in deltagarna i mindre grupper. Ge varje grupp något av organisationens officiella kommunikationsmaterial att analysera. T.ex. sociala mediekkanaler som Instagram, hemsida eller föreningens tidning.
2. Be grupperna att kritiskt granska om språket och bilderna är könsmärkta. Skulle en bildtext passa oavsett kön? Hur skulle man kunna ändra ord och uttryck för att vara mer könsneutralt? Tänk på att det finns olika och ibland starka uppfattningar om hur språk och vissa uttryck används i förlöjligande syfte. Analysera även utgående från dessa.
3. Be deltagarna att redovisa sina resultat och ge tre konkreta tips på hur de kan bli bättre på sociala medier och annat material som är offentligt.

Testa också på att göra övningen omsvängd. Be deltagarna komma på egna exempel på icke-könsneutrala ord. Skriv t.ex. bild- och marknadsföringstexter utgående ifrån dessa. Prova att byta ut alla hon och han i din text mot hen. Byt även ut alla "man" mot "en". Hur blev resultatet och hur känns det att läsa texten?

TA EN NÄRMARE TITT

[På samma linje-projektet](#) arbetar för jämställdhet och likabehandling inom idrotten och ungdomsarbetet.





inspirera
unga



1-100



15-30 min

26. TEFLONTESTET

Syfte:

- att se vilka privilegier en har eller inte har, speciellt i förhållande till resten av gruppen. Övningen synliggör egen position till normer - även inom det normområdet hen själv hör till.
- att synliggöra på vilka områden en individ utsätts för särskiljande behandling av både privilegierade och diskriminerande karaktär.
- att öka medvetenheten bland deltagarna.

Detta behövs: papper med tryckta teflontester. Ingen förhandskunskap krävs. Hjälpfrågorna vid genomgången fungerar som stöd.

**PÅ
SAMMA
LINJE**



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Förverkligande

1. Var och en får ett utskrivet teflontest. Deltagarna fyller i om man ofta, ibland, sällan eller aldrig har utsatts för blickar, olustiga känslor, påhopp, skällsord eller har fått många frågor som inte känts bra utifrån kön, sexuell läggning, etnicitet, ålder, religion, könsidentitet, funktionsvariation, social grupp/bakgrund eller kroppsform. (10 min)
2. Diskutera tillsammans hur det kändes att svara på testet. Vad väckte det för känslor och vad kan vi lära oss av detta test? Som stöd kan följande frågor användas:
 - Hur kändes det att fylla i och få syn på resultatet i testet?
 - Är någon förvånad över resultatet?
 - Hur kan svaren se olika ut i olika sammanhang (under olika perioder i livet eller i olika sammanhang, såsom privat bland vänner, i studier eller på arbetsplatsen)?
 - Hur kan jag använda dessa kunskaper/insikter om normer och privilegier konstruktivt?
 - Hur kan vi förhålla oss till dessa resultat i vår grupp på ett konstruktivt sätt? (10-15 min)

TA EN NÄRMARE TITT

Projektet På samma linje har använt [Teflontestet](#) som en del av sina utbildningar för studeranden inom idrottsbranschen. [Guiden Inkluderande idrott](#) är ett verktyg för inkludering av nyinflyttade.





innosta
nuorta



1-2



TET-jakson
ajan

27. TÖIHIN SIITÄ - TEHTÄVIÄ TET-JAKSOLLE

Päämäärä: Nuori saa mahdollisuuden syventää työ-elämään tutustumisjakson (TET-jakson) kokemuksia tarkastelemalla sitä monesta eri näkökulmasta.

Mitä tarvitaan: LUODE-hankkeen laatima opas ja muistiinpanovehkeet. Haastateltavia henkilöitä.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Toteuttaminen

Osana TET-jaksolle valmistautumista opettaja antaa oppilaille tehtäväksi tutustua työpaikkaan seuraavasti:

- Tutki: Tutkitaan työpaikkaa eri keinoin, kuten haastatelmalla, varjostamalla tai etsimällä tietoa muualta.
- Toimi: Esitetään kysymyksiä työpaikan toimintatavoista ja työn tekemisestä eri näkökulmista katsottuna.
- Oivalla: Pohditaan, minkälaisia asioita työn tekemiseen liittyy oman elämän näkökulmasta.

Vastaukset dokumentoidaan ja niitä käsitellään jälkikäteen ryhmän kanssa yhdessä. Opettaja voi ohjata tehtävän suorittamista myös antamalla rajatun näkökulman, kuten "tulevaisuuden työ". Tällöin oppilaat voivat paneutua esimerkiksi näihin kysymyksiin:

- Mitkä asiat ovat työpaikalla tai alalla muuttuneet viimeisten viiden vuoden aikana?
- Kuvittele, miltä työpaikka näyttää 10 vuoden päästä. Mitkä asiat ehkä muuttuvat ja miten? Mikä pysyy ennallaan?
- Millaisessa työssä näet itsesi tulevaisuudessa?

TUTUSTU TARKEMMIN

[LUODE – luonto ja taide nuorten työelämätaitojen oppimisympäristönä -hankkeessa](#) on kehitetty nuorten kanssa työskenteleville elämyspedagoginen [Kohti kokonaisvaltaista ohjaajutta -koulutus](#), johon tämä harjoite sisältyy.





innosta
nuorta



6-20



20-30 min

28. OTA IDEA ESINEESTÄ

Päämäärä: Osallistujat pääsevät harjoittelemaan asioiden yhdistelyä, ongelmanratkaisua, ideointia ja luovaa ajattelua.

Mitä tarvitaan: Virikkeellinen ympäristö esimerkiksi museossa tai kulttuuriperintökohteessa. Kohderyhmä-, tuotetyyppi- ja haastekortit.



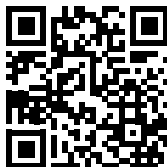
Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen:

1. Jokaiselle pienryhmälle valitaan ympäristöstä yksi esine tai asia, jota se käyttää inspiraationa tehtävää suorittaessaan. Lisäksi jokaisen ryhmän ideointityölle arvotaan lapulta erilaisia reunaehtoja:
 - kohderyhmä (esim. opiskelijat, kiireiset ihmiset, puutarhaharrastajat)
 - tuotetyyppi (esim. kulttuuripalvelu, matkailuhärpäke, urheiluvimputin)
 - lisähaaste (esim. sähköä käyttämätön esite)
2. Pienryhmien tehtävänä on ideoida määrätylle kohde-ryhmälle kuvatun kaltainen palvelu tai tuote, annettu lisähaaste huomioiden. Inspiraatioesineen roolia voi miettiä esimerkiksi seuraavien kysymysten kautta
 - miten esinettä käytettäisiin kyseisessä palvelussa?
 - antaako esineen mekaniikka tai materiaali hyödyllisiä ideoita innovoinnin kohteeseen?
3. Kun ryhmät ovat saaneet ideansa valmiiksi, ne esitellään muille.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Museot innovaatioalustana -hankkeessa](#) kehitettyihin innovoinnin prosessiin ja harjoitteisiin voi tutustua [Kehitä ja kehity museossa – Työkirja innovointiin -julkaisussa Theseuksessa](#).





innosta
nuorta



6-20



20-30 min

29. MEEMITEHTÄVÄ

Päämäärä: Tehtävä virittää osallistujat luovaan markkinoitajatteluun ja auttaa tiivistämään oleellisen tiedon mahdollisimman tehokkaaseen, hauskaan ja markkinotavaan muotoon.

Mitä tarvitaan: Virikkeellinen ympäristö esimerkiksi museossa tai kulttuuriperintökohteessa. Älypuhelimia ja meemigeneraattori.



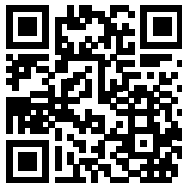
Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Ryhmät etsivät ympäristöstä kohteen tai esineen, kuvaavat sen ja luovat meemigeneraattorilla mahdollisimman oivaltavan ja hauskan meemin. Meemi voidaan jakaa sosiaalisessa mediassa ja järjestää esimerkiksi leikkimielinen kilpailu siitä, kenen teos saa eniten tykkäyksiä.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Museot innovaatioalustana -hankkeessa](#) kehitettyihin innovoinnin prosessiin ja harjoitteisiin voi tutustua [Kehitä ja kehity museossa – Työkirja innovointiin -julkaisussa Theseuksessa](#).





innosta
nuorta



6-20



1-1,5 h

30. OPPIMISEN KETJUSILMUKAT

Päämäärä: Osallistujat voivat visualisoida oppimistaan pienryhmässä virkkaamisen äärellä.

Mitä tarvitaan: Paksua lankaa tai matonkudetta, kuvia, papereita, tusseja, teippejä ja kiinnitysvälineitä. Sormivirkkaustaitoa.



Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Pienryhmät saavat tehtäväksi pohtia jotakin aikaisemmin oppimansa asiaa. Ensin osallistujat keskustelvat, millainen oppimisen prosessi oli: mikä tuntui vaikealta, mikä oli tärkeintä ja mikä auttoi eteenpäin.
2. Sitten ryhmän jäsenet sormivirkkaavat prosessia visualisoivan ketjun matonkuteesta tai langasta. Ketjuun voidaan tehdä esimerkiksi solmuja vastoinkäymisten merkiksi tai kiinnittää tekstinpätkiä, huomiolappuja, ajatuskuplia ja tilannekuvia ryhmän työskentelystä.
3. Valmiit ketjut voi koota vaikkapa näyttelyksi tai säilyttää muistona työskentelyprosessista.

TUTUSTU TARKEMMIN

Museot innovaatioalustana -hankkeessa kehitettyihin innovoinnin prosessiin ja harjoitteisiin voi tutustua [Kehitä ja kehity museossa – Työkirja innovointiin -julkaisussa Theseuksessa.](#)





innosta
kollegaa



3-8



1 h

31. RAHOITUSTA JA FOKUS HANKEIDALLE -TYÖPAJA

Päämäärä: Työpajan aikana osallistujat hahmottavat paremmin, mistä he voivat hakea rahoitusta nuorten parissa työskentelyyn, esimerkiksi uuden menetelmän kokeilua koskevalle hankkeelle, ja mikä yhteiskehittämisen fokus voisi olla.

Mitä tarvitaan: Internet-yhteys [Osuma-hankkeen rahoituskarttaan](#).



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Toteuttaminen

1. Työpajaan kutsutaan nuorten osallisuuden parissa työskenteleviä toimijoita omalta alueelta, myös entuudestaan vieraita asiantuntijoita ja nuoria.
2. Osallistujat haastattelevat toisiaan pareittain omassa organisaatiossa, muilla paikkakunnilla tai ulkomailla toteutetuista hyvistä kokemuksista nuorten osallisuuden edistämisessä. Mitä toimintoja puuttuu? Missä panosta tarvittaisiin enemmän?
3. Jokainen pari esittelee esiin nousseita ajatuksia ja kirjoittaa ne näkyville.
4. Ajatuksia luokitellaan sen mukaan, painottuuko niissä kulttuuri ja/tai liikunta ja/tai nuorisotyö.
5. Esiin nousseista ideoista äänestetään osallistujien mielestä 1-3 innostavinta.
6. Osallistujat tutkivat Osuman rahoituskartasta, millaisia alueellisia, kansallisia ja kansainvälisiä vaihtoehtoja idean rahoittamiseksi voisi olla.
7. Osallistujat sopivat uuden tapaamisen ja työnjaon, jolla ennen tapaamista tarkennetaan ideaa sekä ja pohditaan idean kiinnittymistä oman alueen ja tarvittaessa valtakunnallisiin ja/tai kansainvälisiin toimijoihin.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Nuorten Akatemia](#) on [Osuma – Osallistamalla osaamista -hankkeen](#) tilaamana tuottanut interaktiivisen rahoituskartan, joka sisältää lisätietoa tärkeimmistä nuorten parissa työskentelyä rahoittavista tahoista. [Kartta on ladattavissa Osuman nettisivuilta.](#)





innosta
kollegaa



4-20



1-2 viikkoa

32. ALKUKARTOITUKSELLA INNOSTUSTA VIESTINTÄÄN

Päämäärä: Tavoitteena on selvittää yhteistyöverkoston viestinnän tarpeet ja osaaminen sekä innostaa kaikki mukaan viestimään.

Mitä tarvitaan: E-kysely, jonka suunnittelun tukena voi käyttää Höntsä-hankkeen [Sisäisen viestinnän tarve- ja osaamiskartoitusta](#).



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Hyvissä ajoin ennen yhteistä tapaamista organisaation jäsenille lähetetään e-kysely, joka sisältää kysymyksiä esimerkiksi seuraavista teemoista:

- Aikaisemmat kokemukset viestinnästä ja niihin liittyvistä haasteista,
- Valmiudet uusien projektinhallintavälineidenkäyttöön ottoon,
- Erilaisiin viestinnän alustoihin ja sosiaaliseen mediaan liittyvä osaaminen sekä
- Perekdytyksen tarve viestintään liittyvissä kysymyksissä.

Kyselyn tulokset otetaan lähtökohdaksi, kun yhteistyö-verkoston kanssa tavataan kasvotusten ja suunnitellaan yhteisiä toimintatapoja.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Höntsä-hankkeen](#) alussa toteutettuun, perusteelliseen viestinnän suunnitteluun voi tutustua lukemalla [Hankkeen sisäisen viestinnän onnistumisen salaisuus voi piileskellä asenteessa – palveluultius on valttia -blogitekstin](#).





innosta
kollegaa



6-20



10-15 min

33. AMMATTILAISEN KIELIKYLPY

Päämäärä: Auttaa osallistujia astumaan kielenopiskelijan asemaan.

Mitä tarvitaan: Kielitaitoinen ohjaaja. Tilaa liikkua.

SIRKUKSESTA
SIIVET
ELÄMÄÄN



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

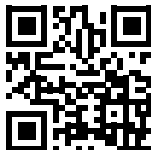
Toteuttaminen

Osallistujien tehtävänä on valita yksi henkilö piiristä kertomatta valinnastaan muille. Heidän tulee lähtömerkin saatuaan kiertää valitsemansa henkilön ympäri kolme kertaa mahdollisimman nopeasti, ja palata sitten omalle paikalleen.

1. Osallistujat kutsutaan piiriin suomen kielellä.
2. Ensimmäisellä kerralla ohjaaja antaa ohjeet vain vain sanallisesti, hyvin minimaalista elekieltä käyttäen. Hän antaa lähtökäskyn taputtamalla käsiä. Harjoituksen jälkeen osallistujat pyydetään takaisin piiriin vierasta kieltä ja elekieltä käyttäen.
3. Ohjaaja kertoo ohjeet uudestaan vieraalla kielellä, tällä kertaa myös selkeää elekieltä käyttäen. Hän antaa lähtökäskyn taputtamalla käsiä. Osallistujat pyydetään taas takaisin piiriin vierasta kieltä ja elekieltä käyttäen.
4. Ohjaaja kertoo ohjeet vielä kerran käyttäen vierasta ja elekieltä sekä näyttäen itse esimerkkiä. Hän antaa lähtökäskyn taputtamalla käsiä. Harjoitus puretaan suomeksi ja keskustellaan sen herättämistä ajatuksista.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Sirkuksesta siivet elämään -hankkeessa](#) maahanmuuttajanuoret vahvistivat elämäntaitojaan ja suomen kielen osaamistaan sosiaalisen sirkuksen avulla. Hyväksi koettuja harjoituksia julkaistaan hankkeen lopussa [Lasten ja nuorten säätiön sivuilla](#).





innosta
kollegaa



6-12



1 h

34. REFLEKTIIVISET SILMÄLASIT OHJAUKSEEN

Päämäärä: Tukea ohjausalan ammattilaisia reflektiivisen osaamisen kehittymisessä eli omaan ohjaustyöhön liittyvien ajatusten, tunteiden ja toiminnan kriittisessä arvioinnissa.

Mitä tarvitaan: Vuorovaikutuksellisen työskentelyn mahdollistava alusta esim. [padlet](#), rauhallinen tila sekä harjoituksen etenemistä kuvaava käsikirjoitus. Jos toteutetaan etäohjauksena, lisäksi mobiililaite tai tietokone, videoneuvotteluyhteys, webbikamera ja mikrofonilliset kuulokkeet.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Toteuttaminen

Ohjaaja kuvaa aluksi ammattilaisen reflektiotapoja neljästä eri näkökulmasta:

1. Valokuvaaja kuvaa tilanteen keskeiset tekijät (Mitä näit, kuulit, teit? Keitä oli mukana, keitä se kosketti? Missä yhteydessä kaikki tapahtui? Mitä muut tekivät?)
2. Arvostelija arvioi sekä dokumentoi ajatuksia ja eettisiä seikkoja (Mitä ajattelet tästä? Miten arvioit tätä? Mitä se oli toisten näkökulmasta?)
3. Taitelija keskittyy tunteeseen (Miltä sinusta tuntui silloin tai nyt? Miltä toisista tuntui? Miten se ilmeni?)
4. Professori keskittyy teoriaan, malleihin ja käsitteisiin (Mitä tiedän ja ymmärrän? Mihin teorioihin, malleihin ja käsitteisiin ymmärrykseni perustuu?)

Ohjaaja opastaa osallistujia miettimään itseään yksilö- tai ryhmänohjaajana aiemman kokemuksensa pohjalta ja valitsemaan yllä mainituista kaksi itselleen ominaista reflektiotapaa. Osallistujia pyydetään kirjoittamaan muutamalla sanalla kuvausta valitsemistaan reflektiotavoista seuraavien padlet-seinälle.

Lopuksi ryhmän jäsenet esittelevät kuvauksensa ja ohjaustilanne lopetetaan kokoavaan keskusteluun.

TUTUSTU TARKEMMIN

[DUUNI – Vanhemmuuden taidot työelämävahvuudeksi -hankkeessa](#) on koottu nuorten vanhempien ryhmän- ja yksilönohjaustilanteisiin [DUUNin ohjausmenetelmiä hankkeen nettisivulle](#).





inspirera
kollegor



1-100



10 min

35. QUIZ OM NORMER OCH JÄMLIKHET INOM IDROTTE

Syfte: Quizens frågor väcker tankar kring normer, samt informerar om statistik och annan kunskap kring jämställdhet inom idrotten. Quizen, eller frågesporten kan göras av vem som helst, men det finns två alternativ att välja mellan:

- "Föreningsquiz", och
- en lättare version riktad till ungdomar "Normquiz"

Detta behövs: Telefon eller dator med internet

**PÅ
SAMMA
LINJE**



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Förverkligande

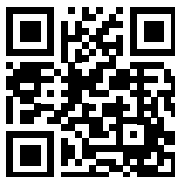
[Frågesporterna hittar man på webbsidan.](#)

Scrolla ner till rubriken "Quiz" och klicka på länken för att påbörja.

Quizen kan göras när som helst och var som helst, så länge det finns tillgång till internet. Quizen kan göras enskilt eller i grupp.

TA EN NÄRMARE TITT

[Projektet På samma linje](#) har utvecklat material kring normer och jämlikhet.





innosta
kollegaa



6-10



30-60 min

36. STYRELSEN

Syfte:

- att synliggöra de olika roller, som ofta obemärkt fördelas inom styrelserna eller andra arbetsgrupper och som kan prägla huruvida alla har samma möjlighet att delta i och påverka det arbete som görs,
- att få styrelsen eller arbetsgruppen att diskutera hur en jämställdhets- och likabehandlingsplan kan implementeras i föreningen, på arbetsplatsen osv.

Detta behövs: Penna och papper eller följande roller färdigt utskrivna till pappers: Ordförande, Den tysta, Den konservativa, Den pratglada, Ung kvinna, Äldre man, Den icke-binära (varken man eller kvinna), Person med nedsatt hörsel, Ung idrottare/föreningsaktiv/representant

En gnutta inlevelseförmåga, improvisation och nyfikenhet. Fördelaktigt är ifall alla har lite satt sig i jämställdhets- och likabehandlingsfrågor för att diskussionen ska fortlöpa smidigt.

**PÅ
SAMMA
LINJE**



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Förverkligande

Styrelsens uppgift är att diskutera implementeringen av en jämställdhets- och likabehandlingsplan i verksamheten eller på arbetsplatsen.

1. Skriv ut rollerna på papperslappar och låt sedan alla dra en egen lapp eller roll. Flera kan vid behov ha samma roll, men var och en tolkar rollen på sitt eget sätt. Ge deltagarna en stund att fundera på den roll de fått och vad det kan innebära att ha denna roll. (10 min)
2. Diskussionen/"styrelsearbetet" sätter igång. Den som fått ordföranderollen drar igång diskussionen. Hen ser till att diskussionen fortlöper och att gruppen kommer fram till konkreta handlingar och beslut. De övriga deltagarna deltar utgående från sin roll. De konkreta handlingarna och besluten tecknas ner under diskussionen. (20-30 min)
3. Gemensam genomgång. Var och en får berätta vilken roll en haft och hur det kändes att ha rollen. De övriga kan också gissa vilken roll de andra hade. För en gemensam diskussion om vilka roller som kanske finns i den egna styrelsen eller arbetsgruppen och hur en kan jobba för att alla faktiskt har samma möjligheter att delta och bli hörda.
4. Ta tillvara på de konkreta handlingarna och besluten gällande implementeringen av jämställdhets- och likabehandlingsplanen och dra nytta av dem i verksamheten.

TA EN NÄRMARE TITT

[Projektet På samma linje](#) arbetar för jämställdhet och likabehandling inom idrotten och ungdomsarbetet.





innosta
kollegaa



4-20



2 h

37. SUKUPUOLISENSITIIVISET SILMÄLASIT

Päämäärä: Selkeyttää ja konkretisoida työntekijöiden ajatuksia sukupuolten tasa-arvon edistämisestä ja sukupuolisensitiivisestä työotteesta organisaatiossa.

Mitä tarvitaan: Tietokone, mobiililaitte tai muistiinpanovälineitä.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujat jakaantuvat pareiksi tai pienryhmiksi seuraavien teemojen äärelle:
 - nuoren sukupuoli-identiteetin tukeminen
 - yhteiskunnan sukupuolen mukaiseen segregoitumiseen johtavien prosessien kyseenalaistaminen
 - sukupuolen mukaisen syrjinnän, kiusaamisen, ahdistelun ja seksuaaliväkivallan ennaltaehkäisy
 - sukupuolisensitiivisen työyhteisön kehittäminen
2. Osallistujat keskustelevat jokaisesta teemasta seuraavista näkökulmista ja kirjaavat keskusteluaan ylös:
 - seuranta: Mitä konkreettisia toimia organisaatiomme voi tehdä edistääkseen sukupuolten tasa-arvoa ja toimiakseen sukupuolisensitiivisesti? Miten voimme seurata ja mitata näitä toimia?
 - nykytilan kuvaus: Miten organisaatiomme ottaa sukupuolen huomioon tällä hetkellä?
 - tulevaisuus: Mitä askeleita organisaatiomme kannattaisi ottaa kehittyäkseen?
3. Käytännön ideat ja seuraavat askeleet jaetaan toisten kanssa. Asetettuja tavoitteita seurataan sovitun ajanjakson jälkeen.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Osuma – Osallistamalla osaamista -hankkeessa](#) on tuotettu hanketyön tueksi materiaalia, esimerkiksi sukupuolisensitiiviseen hanketyöhön virittävä [Suku-
puolisensitiivinen hanketyö -opas](#).





innosta
kollegaa



2-20



15-30 min

38. KUN MINÄ OLIN NUORI

Päämäärä: Osallistujille muistuu mieleen, että nuoret eivät ole yhtenäinen ryhmä vaan kaikki ovat erilaisia.

Mitä tarvitaan: Paperia ja kyniä.

Meldän projekti!



Vipuvoimaa

EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujat piirtävät pienryhmissä tai tarvittaessa pareittain isolle paperille ihmishahmo ja kirjoittavat sen ympärille yhdessä sovittuja teemasanoja (koulu, perhe, harrastukset, musiikki, vapaa-aika jne.)
2. Jokainen osallistuja kirjoittaa lyhyesti omia muis-tojaan yhteiseen paperiin. Yhdessä sovitaan, mitä ikäkautta mietitään ja kuinka kauan aikaa kirjoittami-seen käytetään. Muistakin linjauksista voidaan sopia esim. keskitytäänkö pääosin positiivisiin muistoihin.
3. Yhteisesti käydään läpi, millaisia nuoria osallistujat ovat olleet. Millaisista asioista he olivat kiinnostuneita? Millaiset asiat pelottivat tai herättivät hämmästyttä? Minkälaisia eroja he löytävät osallistujien kesken?
4. Tämän jälkeen pohditaan, miten osallistujat voivat omassa toiminnassaan huomioida tämän päivän nuorten erilaiset tilanteet ja lähtökohdat ja millaisia tavoitteita heillä voisi olla nuorten kanssa toteutetta-valle toiminnalle.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Meidän projekti -hankkeessa](#) on kehitetty opiskelijoiden projektitoiminnasta oppimisen tueksi työvälineitä, joita löytyy hankkeen nettisivuilta ja [tehtäväkorteista MLL:n nettisivuilla](#).





innosta
kollegaa



6-20



10-20 min

39. VAPAAEHTOISTYÖBINGO

Päämäärä: Osallistujat tarkastelevat omaa työyhteisöään nuorten vapaaehtoisten näkökulmasta. Mikä innostaa mukaan toimintaan? Mikä estää nuorten osallistumista? Miten lisätä vapaaehtoisten saamista mukaan toimintaan?

Mitä tarvitaan: Kynä ja bingoruudukko.

Meldän projekti!



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

Nuorten vapaaehtoisten saamista mukaan toimintaan voi hahmottaa bingon muodossa. Osallistujia pyydetään tarkastelemaan bingoruudukon tekstejä oman työpaikkansa näkökulmasta ja ruksittamaan ruudut, joiden toiminta heillä on jo hallussa vapaaehtoisten mukaan saamiseksi. Lopulta osallistujia pyydetään pohtimaan, mitä he eivät ole vielä tehneet ja mitä toimia tarvittaisiin nuorten vapaaehtoisten innostamiseksi mukaan toimintaan.

| | | | |
|---|--|--|---|
| Olemme käyneet esittelemässä toimintaamme oppilaitoksissa | Toiminnassamme voi olla mukana ilman jäsenmaksua, puolueen jäsenkirjaa yms. | Tiedämme, mitä oppilaitoksia alueelta löytyy | Tiedämme, min-kälaiset työtehtävät kiinnostavat nuoria ja mitä annettavaa heillä voisi olla |
| Olemme listanneet ylös, mitä tehtäviä nuoret voivat tehdä meillä | Olemme mietti-neet, miten nuoret hyötyvät siitä, että tekevät vapaaehtoistyötä meillä | Olemme listanneet 10 helppoa tehtävää, joita voimme tarjota kenelle tahansa | Osaamme nimetä viisi asiaa, jotka voivat estää nuoria osallistumasta toimintaamme |
| Toiminnassamme on nuorille mahdollisuuksia osallistua ilman pitkäaikaista sitoutumista toimintaan | Osaamme kertoa lyhyesti, mikä vapaaehtoistyössä meillä on parasta ja siisteintä | Tiedämme, miten otamme mukaan uuden toiminnastamme kiinnostuneen nuoren | Tiedämme, miten kohtaamme nuoria vapaaehtoisia mukaan kutsuvalla tavalla |
| Toivoisimme saavamme lisää vapaaehtoisia nuoria mukaan toimintaamme | Meillä on sosiaalisen median tilejä, joista saa käsityksen siitä, millaista toimintamme on | Meille on mahdollista tulla kokeilemaan vapaaehtoistyötä myös lyhyeksi ajaksi [esim. yksi päivä] | Meillä on olemassa työtodistus, jonka voimme antaa nuorelle |

TUTUSTU TARKEMMIN

Meidän projekti -hankkeessa on kehitetty opiskelijoiden projektitoiminnasta oppimisen tueksi työvälineitä, joita löytyy hankkeen nettisivuilta ja [tehtäväkorteista MLL:n nettisivuilla](#).





innosta
kollegaa



8-20



15-120 min

40. INNOSTAVAT YHTEISKEHITTELY-JUMIT

Päämäärä: Harjoituksen tavoitteena on herättää osallistujien innostus, tukea ryhmäytymistä, välittää tietoa tai tarjota mahdollisuus hauskaan yhteiskehittämiseen.

Mitä tarvitaan: Yksi käsiteltävään teemaan suunniteltu jumi-tehtävä ja siihen mahdollisesti liittyvät tarvikkeet. Jos halutaan toteuttaa monen toiminnallisen tehtävän sarja, tarvitaan lisäksi netistä printattava Osuma-pelialusta ja -peliopas, pelimerkit, noppa, muistiinpanovehkeet, ajastin ja muut jumeihin liittyvät tarvikkeet.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujat jaetaan 2 joukkueeseen, joista toinen on esittävä ja toinen haastava joukkue.
2. Ohjaaja antaa molemmille esimerkiksi seuraavan kaltaisen jumi-tehtävän:
 - Keksikää toiminnastanne mahdollisimman monta kohtaa, johon nuoret voivat osallistua.
 - Tehkää ryhmänne jäseniä hyödyntäen innostava patsas tilanteesta, jossa nuoret ovat tukeneet teitä onnistuneesti.
 - Ideoikaa tunteisiin vetoava ylistyspuheenvuoro nuorelle, miten hänen osallistumisensa on ollut käänteentekevää.
3. Esittävä joukkue esittää jumi-tehtävän suorituksensa ensin. Jos haastava joukkue kokee olevansa parempi, se voi yrittää ryöstää pisteitä esittämällä oman suorituksensa. Ohjaaja toimii ylituomarina. Mikäli haastava joukkue kokee esittävän joukkueen suorituksen ylivoimaiseksi, se on automaattisesti voittaja.

Jos ohjaaja haluaa rakentaa jumeista pidemmän jumi-jatkumon, voidaan käyttää 6 tai 12 jumia sisältävää, lautapelimäistä Osuma-pelipakettia, jonka materiaaleja voi ladata netistä.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Osuma – Osallistamalla osaamista -hankkeen kehittämän Osuma-pelin toimintaperiaatteisiin voi tutustua ja siihen liittyviä materiaaleja ja esimerkkijumeja voi ladata pelisivulta.](#)





innosta
kollegaa



4-15



45-60 min

41. PALVELUN YDIN LÖYTYY PIIRTÄEN

Päämäärä: Osallistujat selkeyttävät, konkretisoivat ja sanallistavat uutta palvelua tai toimintaa sekä innostuvat jakamaan uusia palveluita muille ammattilaisille.

Mitä tarvitaan: Värikkäitä tusseja ja paperia.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Osallistujat piirtävät yksin tai pienryhmissä kehittämistään palvelusta tai toiminnasta kuvan ja kirjoittavat sen viereen viisi mahdollisimman kuvaavaa, konkreettista avainsanaa.
2. Kuvat ja avainsanat sekä palvelu esitellään koko ryhmälle.
3. Ryhmän jäsenet kysyvät palvelun kehittäjältä tarkentavia kysymyksiä ja kertovat, mikä palvelussa jää ehkä epäselväksi.
4. Jokainen osallistuja tai pienryhmä kirjoittaa viisi lausetta, jotka konkreettisesti kuvaavat palvelua.
5. Lopuksi lauseet luetaan koko ryhmälle.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Osuma – Osallistamalla osaamista -hankkeessa](#)
on tuotettu [hanketyön tueksi esimerkiksi tuot-](#)
[teistamiseen liittyvää materiaalia, joka löytyy](#)
[Osuman nettisivuilta julkaisuista.](#)





innosta
kollegaa



4-15



2-3 h

42. MISTÄ TIEDÄMME HANKKEEN ONNISTUNEEN?

Päämäärä: Osallistujat luovat yhteisen näkemyksen hankkeen tuloksista ja toimivan työn ominaisuuksista.

Mitä tarvitaan: Kahdenvärisiä papereita tai isoja postit-lappuja sekä kyniä.



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014-2020

Toteuttaminen

1. Ensimmäinen vaihe toteutetaan tehdään 2-3 kuukautta hankkeen aloittamisen jälkeen. Projektipäällikkö kertoo, mitä hankkeen ensimmäisten kuukausien aikana on tapahtunut. Esittely päättyy hankkeen tavoitteiden kertaamiseen. (15-20 min)
2. Jokainen saa kaksi eriväristä paperia, joille kirjoitetaan vastaus kysymykseen: Mistä tiedän, että hankkeemme on onnistunut? (15 min)
 - Ensimmäiselle lapulle kirjoitetaan omaan työhön liittyvä tavoite ja kuvaus, miltä tavoitteen toteuttaminen näyttää. Mitä konkreettista on tapahtunut, jotta voin sanoa, että hanke on tässä onnistunut.
 - Toiselle lapulle kirjoitetaan asia, joka on minulle tärkeä tavoitteen saavuttamiseksi.
3. Laput viedään yhteen paikkaan, ryhmitellään ja verrataan hankkeen tavoitteisiin. Onko kaikkia tavoitteita käsitelty tasapuolisesti? Onko tavoitteita ja tarpeita, joista olisi hyvä vielä keskustella? (30 min)
4. Keskustellaan ja päätetään milloin pidetään hankkeen väliarviointi.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Osuma – Osallistamalla osaamista -hankkeessa](#)
on tuotettu [hanketyön tueksi esimerkiksi tuot-](#)
[teistamiseen liittyvää materiaalia, joka löytyy](#)
[Osuman nettisivuilta julkaisuista.](#)





innosta
kollegaa



1



2x7 min/viikko

43. TARINALLINEN PROJEKTIPÄIVÄKIRJA

Päämäärä: Projektityöntekijä ymmärtää projektin merkityksen oman osaamisensa kehittämisessä ja rauhoittaa viikoittain pari hetkeä kiireettömään pohdiskeluun.

Mitä tarvitaan: Muistiinpanovälineet, tietokone tai älylaite.



Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020

Toteuttaminen

Tarinallisen projektipäiväkirjan laatiminen tukee henkilökohtaisen osaamisen kehittämistä parhaiten, jos sen toteuttamiseen varataan aikaa säännöllisesti.

1. Kerro omaa tarinaasi. Päiväkirja ei ole lista muistiinpanoja.
2. Dokumentoi, miltä tänään tuntui ja miksi. Kuvaile ongelmia, mutta keskity ratkaisujen pohdintaan. Huomioi myös positiiviset asiat!
3. Testaa minkälainen pohdinta toimii sinulla parhaiten. Ehkä videopäiväkirja olisi oikea ratkaisu?
4. Dokumentoinnin tuloksena sinulla on projektin jälkeen päiväkirja täynnä muistoja ja ajatuksia, jotka muuten olisit unohtanut. Olet kehittänyt toimintatapoja, joita voit muokata oman osaamisen kehittämisen välineeksi myös tulevaisuudessa. Voit käyttää tuottamaasi materiaalia esimerkiksi kehityskeskusteluissa tai jakaa muuten. Kirjoitusrutiini voi innoittaa myös blogin ja muiden tekstien kirjoittamiseen.

TUTUSTU TARKEMMIN

[Osuma – Osallistamalla osaamista -hankkeessa](#)

on tuotettu hanketyön tueksi erilaisia työkaluja ja toimintamalleja.



OSALLISTAMALLA OSAAMISTA

Osuma-hanke on Osallistamalla osaamista ESR-toimenpidekokonaisuuden koordinaatiohanke. Se lisää ja vahvistaa oppilaitosten sekä nuorten kanssa toimivien julkisen, yksityisen ja kolmannen sektorin toimijoiden monialaista yhteistyöosaamista ja yhteistyötä vuosina 2018–2020.

Osuman tehtävänä on tiedontuotannon, viestinnän ja teemaseminaarien avulla kehittää oppilaitosten sekä kulttuuri-, liikunta- ja nuorisoalan toimijoiden sellaista osaamista, joka vahvistaa monipuolisesti nuorten opiskeluvalmiuksia ja -motivaatiota.

Osallistamalla osaamista -toimenpidekokonaisuudessa yli 90 eri organisaatiota kehittää nuorille suunnattua toimintaa valtakunnallisissa hankkeissa. Hankkeet saavat Pohjois-Pohjanmaan Elinkeino-, liikenne- ja ympäristökeskukselta Euroopan sosiaalirahaston tukea.

KUNNANDE GENOM ATT ENGAGERA

Osuma-projektet är det koordinerande projektet för ESF-åtgärdsprogrammet Kunnande genom att engagera. Under åren 2018-2020 stärker projektet kompetens hos och ökar mångprofessionellt arbete mellan läroanstalter och organisationer som jobbar med unga inom den offentliga, den privata och tredje sektorn. Osumas uppgift är att utveckla sådant kunnande som mångsidigt stärker ungas studieförmåga och -motivation inom utbildning samt i kultur-, idrotts- och ungdomsarbetsorganisationer med hjälp av informationsproduktion, kommunikation och temaseminarier.

I åtgärdsprogrammet Kunnande genom att engagera utvecklar över 90 organisationer verksamhet för unga i riksomfattande projekt. Projekten får understöd av Europeiska socialfonden via Närings-, trafik- och miljöcentralen i Norra Österbotten.

KURKISTA SYVEMMÄLLE!

Tämä pakka on vain pieni kurkistus työhön, jota kymmenet suomalaiset hanketoimijat ovat Osallistamalla osaamista -toimenpidekokonaisuudessa tehneet. Toivottavasti löydät sieltä ideoita, jotka herättävät mielenkiinnon kurkistaa hieman syvemmälle hankkeisiin.

TA EN NÄRMARE TITT!

Den här kortleken ger endast en liten inblick i det arbete som över 90 finländska projektaktörer har gjort inom åtgärdsprogrammet Kunlande genom att engagera. Vi hoppas du hittar några idéer som väcker ditt intresse och inspirerar till att ta en djupare titt på projekten.

Korttipakassa mukana olevat hankkeet:

Projektén som bidragit till kortleken:

DIGIVOIMAA - digihyvinvoinnilla yhteiskunnallista osallisuutta

DUUNI - Vanhemmuuden taidot työelämävahvuudeksi
Höntsä - silta eteenpäin

LUODE - luonto ja taide nuorten työelämätaitojen oppimisympäristönä

Meidän projekti - Vapaaehtois- ja harrastustoiminnan projektit osaksi opintoja

Museot innovaatioalustoina

Osallistava ja liikunnallinen teatteri

Osuma - Osallistamalla osaamista

På samma linje - respekt inom idrott och ungdomsverksamhet

Sirkuksesta siivet elämään

[Lisätietoja hankkeista Osuman nettisivuilla](#)

[Mer information om projektén på Osumas hemsida](#)





Opetus- ja
kulttuuriministeriö



Elinkeino-, liikenne- ja
ympäristökeskus



Euroopan unioni
Euroopan sosiaalirahasto

Vipuvoimaa
EU:lta
2014–2020