

LÄRPÄKE

Iltaohjelmavihko Kangasalan seurakunnan nuorisotyön käyttöön

Leena Lahti

Opinnäytetyö, syksy 2011

Diakonia-ammattikorkeakoulu

Diak Etelä, Kauniainen

Sosiaalialan koulutusohjelma

Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön

suuntautumisvaihtoehto

Sosionomi (AMK) +

Kirkon nuorisotyönohjaajan

Virkakelpoisuus

TIIVISTELMÄ

Lahti, Leena. Lärpäke: Iltaohjelmavihko Kangasalan seurakunnalle. Diak Etelä, Kauniainen, syksy 2011, 95s., 2 liitettä.

Diakonia-ammattikorkeakoulu, Sosiaalialan koulutusohjelma, Kristillisen lapsi- ja nuorisotyön suuntautumisvaihtoehto, sosionomi (AMK) + kirkon nuorisotyöntekijä virkakelpoisuus.

Opinnäytetyön tavoitteena oli tuottaa Kangasalan seurakunnan nuorisotyötä varten iltaohjelmavihko. Iltaohjelmavihon tarkoituksena on painottaa ryhmäytymisen näkökulmaa. Iltaohjelmavihko tulee ensisijaisesti isosten käyttöön rippikoululeireille. Seurakunnan nuorisopastori ja kesän 2011 rippikoulujen isokset olivat mukana iltaohjelmavihon kehittämisessä.

Iltaohjelmavihon tekemiseen liittyvää pedagogista teoriaa on rakennettu käyttäen erilaisia rippikoulua, isosia, rippikoululeirien iltaohjelmia ja ryhmäytymistä käsitteleviä kirjoja. Iltaohjelmavihkoon kerättiin ohjelmanumeroita vanhoista iltaohjelmavihoista, kirjallisuudesta, seurakuntanuorilta ja opiskelijatovereilta.

Opinnäytetyöprosessi alkoi kesällä 2010 heränneestä ideasta ja vuoden ajan kerättiin ohjelmanumeroita, eli leikkejä, sketsejä ja hengellisiä näytelmiä, tulevaa vihkoa varten. Kesällä 2011 Kangasalan seurakunnan rippikoululeireillä oli käytössä kokeiluvihko, josta isokset antoivat palautetta. Opinnäytetyön teorian kokoaminen alkoi kesällä 2011. Syksyllä 2011 työstettiin teoria ja iltaohjelmavihko lopulliseen muotoonsa.

Lopullinen vihko sisältää 88 sketsiä, 149 leikkiä ja 22 hengellistä näytelmää. Ohjelmanumeroiden järjestämisessä on otettu huomioon rippikouluryhmän vähitellen kasvava ryhmäturvallisuus.

Lopulliset tulokset iltaohjelmavihon toimivuudesta saadaan vasta kesän 2012 jälkeen kun isokset ovat päässeet testaamaan sitä autenttisessa ympäristössä.

Asiasanat: rippikoululeirit, isostoiminta, leikit, sketsit, näytelmät, ryhmäytyminen

ABSTRACT

Lahti, Leena

Evening program material for confirmation schools at the parish of Kangasala
95 p., 2 appendices. Language: Finnish. Kauniainen, Autumn 2011
Diaconia University of Applied Sciences. Degree Programme in Social Services,
Option in Christian Youth Work . Degree: Bachelor of Social Services.

The parish of Kangasala, in the vicinity of Tampere, needed new material for evening programs at confirmation camps. Their old material was outdated and needed to be renewed. The goal was to emphasize building the group spirit.

Material was gathered from different sources including students from Kauniainen Unit at Diaconia University of Applied Sciences, the old evening program material of Kangasala parish and literature in the field. Therefore, some of the old sketches ended up in the new evening program book. The group leaders gave written feedback on the material in summer 2011 which helped in compiling a new evening program book with a focus on lifting the group spirit and building a sense of security in the group.

The result was the new evening program book of 69 pages aiming to take into consideration the specific needs of Kangasala parish.

During this process it was discovered that evening program materials need to be renewed on regular basis as the youth culture evolves.

The evening program book will be introduced at confirmation camps of Kangasala in summer 2012.

Keywords: parish, evening program, confirmation camp

SISÄLLYS

1 ILTAOHJELMIA RYHMÄYTYMISEN EDISTÄMISEKSI.....	5
2 RIPPIKOULU JA ILTAOHJELMAT NUOREN KASVUN TUKENA.....	7
2.1 Rippikoulu.....	7
2.2 Isoset.....	8
2.3 Iltaohjelma.....	9
2.4 Ryhmäyttäminen.....	10
3 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET.....	12
4 OPINNÄYTETYÖN VAIHEET.....	14
4.1 Koevihko ja palautekysely.....	14
4.2 Kategorioiden luominen.....	15
5 KATEGORIOIHIN VALITSEMISEN PERUSTEET.....	17
5.1 Sketsit.....	17
5.2 Leikit.....	18
5.3 Hengelliset näytelmät.....	19
5.4 X-fileet.....	20
6 LOPPUPOHDINTA.....	21
LÄHTEET.....	22
LIITTEET.....	24
LIITE 1: Saatekirje ja kyselylomake	
LIITE 2: Lärpäke	

1 ILTAOHJELMIA RYHMÄYTYMISEN EDISTÄMISEKSI

Kesällä 2010 työskentelin Kangasalan seurakunnan nuorisotyössä. Kesän aikana kävi ilmi, että seurakunnan nuorisotiimillä oli jo pitkään ollut haave uudesta iltaohjelmavihosta, mutta kenelläkään ei ollut aikaa eikä resursseja tehdä vihkoa. Koska olin itse vailla opinnäytetyöaihetta, otin luonnollisesti haasteen vastaan.

Iltaohjelmavihko on isosten työkalu, joka toimii käsikirjoituksena, muistilistana ja inspiraation lähteenä iltaohjelmia koostettaessa. Vihosta löytyy laaja valikoima erilaisia leikkien, sketsien ja hengellisten näytelmien ohjeistuksia. Isokset voivat harjoitella näytelmät vihosta löytyvien käsikirjoitusten perusteella ja leikkien säännöt on helppo tarkistaa vihosta.

Isokset ja iltaohjelmat ovat hyvin lähellä sydäntäni. Olen itse ollut Kangasalan seurakunnassa isosena neljänä kesänä ja minulla on muutakin kokemusta ja koulutusta näyttelemisestä, kirjoittamisesta ja dramaturgiasta, mikä on varmasti etu tätä opinnäytetyötä tehdessäni. Minulla on kokemusta siitä, millaisia ovat hyvät ohjeistukset ja miten eri sketsit ja leikit toimivat käytännössä.

Iltaohjelmat ja niiden tunnelma ovat monesti se asia, jonka rippileiriltä muistaa vielä senkin jälkeen, kun oppituntien sisällöt ovat unohtuneet (Niemelä 2007, 51 - 54). Tämän takia on tärkeää tuoda myös iltaohjelmiin kristillistä sisältöä. Kangasalan seurakunnassa jokaiseen iltaohjelmaan sisältyy ainakin yksi ”henksu” eli hengellinen näytelmä, joka kuvittaa myös oppitunneilla läpikäytyjä kristinuskon perusteita ja Raamatun kertomuksia.

Hengellisten näytelmien sisällyttämisen lisäksi, minua pyydettiin erittelemään leirin ja varsinkin ryhmäytymisen eri vaiheisiin sopivat ohjelmanumerot, jotta isosten olisi helpompi löytää ne ja leirien työntekijät voisivat karistaa pois yhden huolenaiheensa. Toiveena oli myös saada oma osionsa leikeille ja sketseille, joita ei iltaohjelmissa kannata esittää niiden negatiivisten jälkiseuraamusten takia. Kaikki turvattomuuden tunnetta ja häpeää sisältävät ohjelmanumerot ja

ohjelmat, jotka on todettu aiemmin toimimattomiksi, tullaan siis esittelemään vihossa ainakin tyypiesimerkkien avulla, jotta ne voidaan leireillä välttää.

2 RIPPIKOULU JA ILTAOHJELMAT NUOREN KASVUN TUKENA

Iltaohjelmavihkoa työstäessä tulee olla selvillä ensinnäkin rippikoulun tavoitteista ja sisällöstä, jotta ohjelmanumerot voidaan valita näitä tukeviksi. Vihko tehdään isosten käyttöön, ja sen pitää ottaa huomioon isosten tehtäväkuva. On tärkeää ymmärtää niitä haasteita ja tavoitteita, joita iltaohjelmille asetetaan. Olen myös tutkinut ryhmäyttämisen teoriaa ja valinnut sen pohjalta iltaohjelmavihkoon tulevat ohjelmanumerot. Sekä rippikoululla, että iltaohjelmilla on kuitenkin yhteinen tavoite tukea nuoren kasvua ryhmäyttämisen ja isostoiminnan avulla.

2.1 Rippikoulu

Rippikoulu on osa koko ihmisen elämän ajan jatkuvaa kasteopetusta. Opetuksen sisältö koostuu kristinuskon keskeisistä teemoista, ja sen peruskirjana toimii Raamattu, jota tutkitaan itsenäisesti ja ryhmissä. Rippikoulussa pyritään kertomaan Jumalasta kielellä, jota nuori ymmärtää ja näin liittämään sana nuoren omaan elämänpiiriin kuuluvaksi. Rippikoulussa pyritään tarjoamaan nuorelle erilaisia tapoja tutkia omaa hengellisyyttään esimerkiksi rukouksen, Raamatun lukemisen, keskustelun tai opetuksen avulla. (Kirkkohallitus 2001, 6 – 8.) Myös iltaohjelmien hengelliset näytelmät herättelevät nuoria tutkimaan omaa hengellisyyttään kuvittamalla kristinuskon perusajatuksia ja herättämällä kysymyksiä. Hengellisiä näytelmiä esittävistä isosista nuoret saavat malleja uskovista nuorista.

Rippikouluun kuuluu aloitusjakso, jonka aikana pyritään alustamaan tulevaa oppimista ja rippikoulutyöskentelyä, sekä kiinnittämään nuori osaksi ryhmää. Seuraavaksi on vuorossa perusjakso, joka on usein leirin muodossa. Perusjaksolla käydään läpi kristillisen uskon peruskohtia, herätetään nuori pohtimaan omaa hengellisyyttään ja tuetaan häntä löytämään oma tapansa harjoittaa sitä. Perusjaksoa seuraa päätösjakso, jolloin nuori liittyy oppimansa laajempiin kokonaisuuksiin ja valmistautuu konfirmaatioon. Näiden jaksosten

lisäksi rippikouluun kuuluu seurakuntayhteys, jonka tavoitteena on saada nuori tuntemaan seurakunnan toimintaa ja löytämään seurakuntayhteydelle paikka omasta elämästään. (Kirkkohallitus 2001, 22)

Rippikoulusta on muotoutunut tärkeä aikuistumisriitti suomalaisille nuorille. Rippikoulun ja konfirmaation myötä nuori saa käydä itsenäisesti ehtoollisella ja toimia kummina. Näiden oikeuksien mukana tulee myös uusi velvollisuus huolehtia omasta hengellisestä elämästä ja mahdollisuus olla opastamassa pientä lasta hänen elämässään. Vaikka rippikoulu on vapaaehtoinen, näkevät monet nuoret sen yhtenä kasvuun liittyvistä velvoitteista. Monet kirkkoon kuulumattomatkin nuoret käyvät rippikoulun ja liittyvät kirkkoon ennen konfirmaatiota. (Innanen, Niemelä & Porkka 2010, 139 – 144.)

2.2 Isokset

Leirimuotoiseen rippikouluun on alusta asti kuulunut iltaohjelmatuokio, jonka valmistusvastuu on leirin ryhmänohjaajilla, eli isosilla. Monet nykyisinkin käytössä olevat iltaohjelmien leikit ja laulut ovat peräisin 1930- ja 1940-luvuilta, jolloin leirimuotoisia rippikouluja ryhdyttiin järjestämään (Porkka 2005, 83.) Isostoiminnan ja leiririppikoulun kehitys on kulkenut käsi kädessä.

Joka vuosi noin yksi kolmasosa konfirmoiduista nuorista aloittaa isoskoulutuksen. Suurin osa heistä jatkaa koulutuksen loppuun saakka ja sen jälkeen työskentelee isosena jopa useita vuosia. Vuonna 2007 isosena toimi 18000 nuorta ympäri Suomea. Heistä yksi kolmasosa oli poikia. (Innanen, Niemelä & Porkka 2010, 144.)

Isokset ovat rippikoululeiriläisiä vähintään vuoden vanhempia nuoria, jotka ovat itse käyneet rippikoulun ja sen jälkeen osallistuneet isoskoulutukseen. Isosten tehtävät vaihtelevat hieman seurakunnittain, mutta heille voidaan silti määrittää muutamia perusrooleja. Eräs isosen tärkeimmistä ominaisuuksista on toimia välittäjänä leiriläisten ja työntekijöiden välillä. Isokset toimivat roolimalleina ja luottohenkilöinä leiriläisille. Vaikka isosen onkin leiriläisen kaveri, tulee isosen

olla vastuullinen ja ottaa huomioon koko leirin ilmapiiri. Isonen onkin tärkeässä asemassa leirin yhteishengen luojana ja ylläpitäjänä. Iltaohjelmat ovat iso osa tätä roolia, mutta myös jokaisen leiriläisen huomioon ottaminen leirin arjessa on tärkeää. (Kuusinen 1999, 94 – 95.) Iltaohjelmavihon avulla pyritään helpottamaan isosten työtä leireillä. Isosten ei tarvitse muistaa ulkoa ohjelmanumeroita ja iltaohjelmavihko edesauttaa ohjelmavalikoiman pysymistä monipuolisena.

Isokset ovat mukana rippikoulun suunnittelussa noin puolessa seurakunnista. Lähes yhtä usein isokset osallistuvat ennen leiriä olevaan rippikoulun aloitusjaksoon. Leirillä isosten vastuulla ovat iltaohjelmat, pienryhmien ohjaaminen, vapaa-ajan suunnittelu ja ohjaus, hartauksien suunnittelu ja toteutus sekä raamatturyhmät. (Porkka 2004, 57 – 60.)

Monien roolien myötä korostuu isosten tärkeys rippikoulun kokonaisuudessa. Rippikoulusuunnitelma 2001 painottaa isosten perehdyttämisen tärkeyttä (Kirkkohallitus 2001, 42) ja Rippikoulusuunnitelma 1980 mainitsee isosten hengellisestä kasvusta huolehtimisen olevan itsestään selvyys leirien vetäjille. (Kirkon kasvatusasiain keskus 1980, 63).

2.3 Iltaohjelma

Rippikoulun yleistavoitteeksi on tiivistetty nuoren vahvistuminen siinä uskossa, johon hänet on kastettu, kasvaminen rakkaudessa lähimmäiseen ja eläminen rukouksessa, sekä seurakuntayhteydessä. (Kirkkohallitus 2001, 18). Myös rippikoululeirin iltaohjelmien tulee tukea tämän tavoitteen toteuttamista. Ohjelmanumeroiden sisältöjen tulee olla arvomaailmaltaan kristillisten arvojen mukaisia, niiden tulee luoda ryhmähenkeä ja tuoda nuoria lähemmäs toisiaan, sekä työntekijöitä. Varsinkin hengelliset näytelmät voivat toimia opetusvälineinä kristittyinä elämisestä ja pelastuksesta. Myös yhteislaulut, -leikit ja luottamusharjoitukset auttavat näiden tavoitteiden saavuttamisessa (Hämäläinen 2009, 111).

Iltaohjelmien ja muun yhteisen toiminnan myötä isosista tulee rippikoululaisille helpommin lähestyttäviä, mutta myös roolimalleja, jotka omalla toiminnallaan näyttävät esimerkkiä uskovasta nuoresta ja pystyvät parhaiten saamaan rippikoululaisia mukaan seurakunnan toimintaan.

Yleinen harha on, että iltaohjelmat ovat isosten areena, jolla he ovat pääosassa ja muu leiri saa tyytyä katsomon rooliin. Näin ei kuitenkaan saisi olla. Iltaohjelma kuuluu ennen kaikkea rippikoululaisille. Sen tulee rakentaa ryhmähenkeä tarjoamalla monipuoliset mahdollisuudet yhdessä tekemiseen niin, että mahdollisimman moni nuori voi tuntea itsensä hyväksytyksi ryhmään. (Kiilunen, Rantavuori & Salo 2002, 56.) Isosten tulee toimia näiden tavoitteiden saavuttamiseksi, eikä ainoastaan pitää hauskaa keskenään.

Myös leirin vetäjien on hyvä osallistua iltaohjelmiin ja olla aktiivisesti mukana leikeissä ja mahdollisesti myös näytellä sketseissä. Yhdessä tekeminen tuo vetäjät lähemmäs leiriläisiä, se vähentää sukupolvien välistä kuilua ja liittää vetäjät osaksi rippikouluryhmää.

2.4 Ryhmäyttäminen

Joukko ihmisiä, jotka ovat kokoontuneet yhteen, ei ole automaattisesti ryhmä. Ryhmän syntyminen edellyttää samassa tilassa olemista, psykologista ja sosiaalista kontaktia. (Laine, Ruishalme, Salervo, Siven & Välimäki 2001, 156.) Rippikoululeirillä yhteisenä tilana toimii leirikeskus. Psykologinen kontakti syntyy, kun leiriläiset kiinnostuvat toisistaan ja tahtovat tutustua toisiinsa. Sosiaalinen kontakti saadaan aluksi aikaan tutustumisleikeillä, joissa nuoret joutuvat puhumaan toistensa kanssa.

Yksi iltaohjelmien tärkeimmistä tavoitteista on rippileiriryhmän ryhmäytys. Ryhmäyttäminen on prosessi, jonka aikana ryhmä muodostuu ja sen turvallisuus kasvaa vaiheittain. Prosessi perustuu erilaisiin toiminnallisiin tehtäviin, joita rippikoulussa voidaan käyttää sekä oppitunneilla että vapaa-ajalla. (Aalto 2000, 69.) Turvallinen ryhmä antaa jokaiselle mahdollisuuden olla

oma itsensä ja tilaisuuden parantaa heikkouksiaan ja hyödyntää vahvuuksiaan. Tällainen ryhmä tukee yksilön itsetunnon rakentumista tarjoamalla onnistumisen kokemuksia ja hyväksyntää. Kun ryhmä on turvallinen, on yksilön helpompi kiinnittyä siihen. (Laine, Ruishalme, Salervo, Siven & Välimäki 2001, 157 – 160.)

Ryhmän turvallisuuden tasoa voi arvioida sen jäsenien käytöksen perusteella ja siitä minkälaisia asioita itsestään he jakavat ryhmän kanssa. Ryhmän turvallisuuden kasvaessa ryhmän jäsenet pystyvät kertomaan enemmän ja henkilökohtaisempia asioita toisilleen. Luottamuksen taso ja ryhmän turvallisuus ovat vahvasti yhteydessä toisiinsa. Jos ryhmäläisten reaktiot toisten itseilmaisuun ovat negatiivisia, kertoo se alhaisesta ryhmäturvallisuuden tasosta. Mitä paremmin ryhmän jäsenet antavat toisilleen tilaa ilmaista itseään, sitä korkeampi on ryhmän turvallisuuden taso. Ryhmäturvallisuuden parantuessa ryhmän jäsenet hakeutuvat lähemmäs toisiaan, rentoutuvat ja nauravat enemmän, sekä haluavat olla fyysisesti lähempänä toisiaan. Ryhmän ohjaajan on hyvä valvoa tilannetta, jotta turvallisuuden lisääntyessä ei sorruta ylilyönteihin fyysisen tai henkisen läheisyyden alueella. (Aalto 2000, 71 - 72.)

3 OPINNÄYTETYÖN TAVOITTEET

Kangasalan seurakunnan nuorisopastori toivoi uudelta iltaohjelmaviholta päivitetyn sisällön lisäksi jonkinlaista jakoa eri iltoihin sopivien ohjelmanumeroiden kesken. Toiveena oli varsinkin ensimmäisiin iltoihin soveltuvien leikkien ja näytelmien selkeä merkitseminen, jotta isosten olisi helpompi koostaa koko leirin ryhmähengen kannalta tärkeät ensimmäiset tutustumiseen ja ryhmäytymiseen painottuvat iltaohjelmat. Ensimmäisiin iltoihin sopivien ohjelmanumeroiden merkitseminen säästää aikaa, kun jokaista ohjelmanumeroa varten ei tarvitse selata koko vihkoa läpi. Varsinkin leirin aloituspäivänä aikaa iltaohjelman tekoon on niukasti, jos ollenkaan.

Ryhmäytymiseen tähtääviin ohjelmanumeroihin panostaminen vihkoa kootessa on tärkeää, jotta isokset saavat toimivaa materiaalia työnsä tueksi. Kokemukseni mukaan isosilla itsellään ei aina ole selkeää kuvaa siitä, mitkä ohjelmanumerot tukevat ryhmäturvallisuuden kehittymistä. Kaikki isokset eivät ole tutustuneet ryhmäyttämisen ja ryhmänmuodostumisen teoriaan ja niilläkin isosilla, jotka ovat kyseisiä asioita tutkineet, tiedot ovat usein pintapuolisia. Isokset tarvitsevat tukea ryhmäyttämiseen soveltuvien ohjelmanumeroiden tunnistamisessa.

Iltaohjelmavihon sisällön tulee olla linjassa rippikoulun yleisten tavoitteiden kanssa. Myös rippileirien vapaa-aika ja iltaohjelma ovat osa rippikoulua, eivätkä ne saa olla ristiriidassa opetuksen kanssa.

Vihkon ohjelmanumerovalikoimaa on tarkoitus muokata, vaikka pohjana on edelleen Tero Löfbergin ”Palana pelissä” –vihko (2003), joka on ollut Kangasalla käytössä jo useita vuosia. Uusia iltaohjelmnumeroita kerätään aiheeseen liittyvistä julkaisuista, seurakuntanuorilta ja opiskelutovereilta. Joitain uusia numeroita myös kehitetään vastaamaan seurakunnan toiveita. Esimerkiksi vapaaehtoisnäytelmiä, joissa vapaaehtoiset leiriläiset esittävät näytelmän samalla, kun isonen lukee heille ääneen ohjeita käsikirjoituksesta, toivottiin lisää.

Vihon esipuheessa tähdennetään iltaohjelmien olevan rippikoululaisia varten, eikä isosten oman hauskanpidon areena. Esipuheessa jaetaan myös vinkkejä iltaohjelmien koostamisesta ja rakenteesta, sekä painotetaan isosten oman mielikuvituksen käyttöä. Isosia pyritään rohkaisemaan, jotta he käyttäisivät luovuuttaan ja muokkaisivat ohjelmanumeroita leirilleen sopiviksi. Sketsien näyttelemiseen annetaan myös neuvoja.

4 OPINNÄYTETYÖN VAIHEET

Opinnäytetyöprosessi alkoi kesällä 2010 aiheen muotoutumisella ja opinnäytetyösuunnitelman teolla. Ensimmäinen haaste oli lähdekirjallisuuden löytäminen. Syksyllä 2010 prosessi oli jäissä ulkomailla suoritettun kansainvälisen vaihdon takia. Keväällä 2011 kerättiin koevihkoa varten uutta iltaohjelmamateriaalia opiskelijatovereilta ja alan kirjallisuudesta. Koevihko ja koevihon toimivuutta kartoittava kyselylomake tehtiin ennen kesäloman alkua. Kesäkuun alussa koevihot ja kyselylomakkeet tulostettiin ja lähetettiin Kangasalan seurakunnan leirikeskukseen, sekä leirien vetäjille tiedotettiin kokeiluvihosta ja lomakkeesta. Syksyllä 2011 oli vuorossa palautteen läpikäyminen, kirjallisen työn valmiiksi saattaminen, sekä lopullisen iltaohjelmavihon koostaminen.

Iltaohjelmavihon nimi syntyi pitkän harkinnan tuloksena syksyllä 2011. Lärpäke kuvaa leirillä tavoittelemisen arvoista rentoa ilmapiiriä sekä vihon ulkonäköä muutaman leirin jälkeen.

4.1 Koevihko ja palautekysely

Kesällä 2011 otettiin käyttöön iltaohjelmavihon koeversio. Vihkoja oli seurakunnan leirikeskuksessa käytössä kolmesta kuuteen kappaletta ja leirikeskuksen ulkopuolella järjestetyillä leireillä kolme kappaletta. Isoset eivät siis saaneet koevihkoa omaksi. Tästä koeversiosta kerättiin palautetta erillisellä lomakkeella, jolla pyrittiin kartoittamaan käytännön kokeilun kautta, minkälaisia ominaisuuksia lopulliselta viholta toivottiin. Leirien vetäjät jakoivat lomakkeet isosille ja lomakkeen sai palauttaa sähköisesti tai henkilökohtaisesti kesän nuortenilloissa. Noin kuudestakymmenestä isosesta vain viisi antoi lopulta palautetta, joten tuloksista oli hankala tehdä johtopäätöksiä isosten tarpeista.

Koevihosta olisi voinut tiedottaa sekä isosille että vetäjille paremmin, jotta palautetta olisi saatu enemmän. Isosten motivointiin olisi voinut kiinnittää

enemmän huomiota ja käydä kevään isoskoulutuksissa ja leireillä mainostamassa tulevan kesän kokeilua. Vetäjille olisi voinut lähettää yhtenäisen sähköpostin tai pitää jonkinlaisen tiedotustilaisuuden koevihosta ja kyselylomakkeen tärkeydestä.

Rippileireiltä, joilla oli mukana vihon kehittämisessä mukana ollut ja siitä hyvin motivoitunut vetäjä, ei kuitenkaan tullut enemmän palautetta, kuin muiltakaan leireiltä. Isosten vastausprosentti ei välttämättä ollut yhteydessä palautelomakkeista vastuussa olleiden työntekijöiden tiedon ja motivaation tasosta.

Kyselyyn vastanneet viisi isosta olivat tyytyväisiä vihon rakenteeseen ja sen sisältämiin ohjelmanumeroihin. Isosten mielestä erilaisia ohjelmanumeroita oli tarpeeksi. Yksi isonen toivoi lisää vapaaehtoisleikkejä. Myös vihon koko (A5) mainittiin toimivaksi. Yksi vastaaja toivoi lisää selkeyttä ohjeistuksiin.

Vihon uudenlaiset kategoriat nähtiin hyvinä ja toimivina, mutta silti puolet vastaajista kertoi, ettei vihkoa ollut helppo käyttää. Yksi vastaaja ehdotti alakategorioita käytön helpottamiseksi.

Viittä täytettyä palautelomaketta lukiessa aloin pohtia onko isosilla käsitystä siitä, mitä he voivat vaatia iltaohjelmaviholta ja miten se parhaiten tukisi heidän työtään leireillä. Vihon puutteita ei ollut tunnistettu, vaikka käyttö oli todettu hankalaksi. Vaikutti myös siltä, ettei uutta kategoriointia ollut pohdittu kriittisesti, vaan uutuuden viehätys oli saanut isosissa vallan.

4.2 Kategorioiden luominen

Yksi uudelle iltaohjelmaviholle asetetuista toiveista oli kategorioiden järjestäminen niin, että ensimmäiseen iltaohjelmaan sopivat ohjelmanumerot sekä varovaisuutta ja harkintaa edellyttävät ohjelmanumerot olisi jaoteltu selvästi muista ohjelmanumeroista erilleen. Vihon kokeiluversiossa testattiin kategoriatyyppejä, jossa pääkategoriat oli järjestetty leirin kulun mukaan sekä ns.

erikoisiltaohjelmat huomioon ottaen. Leikit, sketsit ja hengelliset näytelmät olivat alakategorioina jokaisessa pääkategoriassa.

Tämä järjestys osoittautui kokeilussa huonoksi, sillä se hidasti iltahjelmien kokoamista. Jos isoset tahtoivat esittää iltahjelmassa jonkin tietyn sketsin, heidän piti selata kaikki sketsialakategoriat löytääkseen etsimänsä. Hankaluutta tuotti myös rippikouluryhmien erilaisuus. Jaottelu leirin kulun mukaan on hankalaa, koska ohjelmanumeroiden sopivuus eri iltoihin riippuu kulloisenkin ryhmän ryhmäytymisen tasosta. Keskustelu seurakunnan nuorisopastorin kanssa tuki tätä ajatusta. Myös yhden isosen ehdotusta alakategorioiden luomisesta helpottamaan vihkon käyttöä mietittiin. Tällaiseen kategoriajakoon olisi kuitenkin työlästä rakentaa alakategorioita, eikä se poistaisi alkuperäistä ongelmaa, vaan saattaisi tehdä vihosta sekavamman.

Lopulliseen vihkoon päädyttiin tekemään lähes sama kategoriajako kuin Kangasalan seurakunnassa aikaisemmin käytössä olleessa iltahjelmavihossa. Pääkategorioina ovat leikit, sketsit, hengelliset näytelmät ja varovaisuutta ja harkintaa edellyttävät leikit. Alakategoriat jaoteltiin ohjelmanumeroiden luonteen mukaan, esimerkiksi ulkoleikit, laululeikit ja tutustumisleikit saivat omat alakategoriansa. Ensimmäiseen iltahjelmaan sopivat ohjelmanumerot ryhmiteltiin jokaisen alakategorian alkuun, jotta ne löytyvät helposti.

Ohjelmanumeroita oli kertynyt jo koevihkoa tehtäessä niin paljon, ettei niitä enää tarvinnut kerätä erikseen lopullista vihkoa varten. Ohjelmanumerot ovat samoja, joita käytetään ympäri Suomea eri seurakunnissa ja useista niistä on olemassa monia erilaisia versioita. Iltahjelmavihkoon on kerätty sellaisia ohjelmanumeroita, joiden kehittäjistä ei ole tietoa, eikä niihin ole olemassa tekijänoikeuksia.

5 KATEGORIOIHIN VALITSEMISEN PERUSTEET

Ohjelmanumeroiden jaottelu eri kategorioihin ei ole aina suoraviivaista. Varsinkin toivotut ensimmäiseen iltaan sopivat ja harkintaa edellyttävät ohjelmanumerot voi olla vaikeaa erottaa toisistaan. Ohjelmanumeroiden toimivuus riippuu ennen kaikkea rippikouluryhmästä, jolle iltaohjelma vedetään. Ryhmät voivat kuitenkin olla keskenään hyvin erilaisia. Tässä jaottelussa pyrittiin miettimään ohjelmanumeron vaikutusta murrosikäiseen nuoreen, sekä leiriläisiin ryhmänä.

Ensimmäisen illan ohjelmanumeroiden tulee luoda ryhmähenkeä ja turvallisuuden tunnetta kaikille leirillä oleville. Kaikkia jännittää olla uudessa oudossa tilanteessa mahdollisesti vieraiden ihmisten keskellä. Ensimmäisen iltaohjelman päätavoite ei ole olla hauska, vaan auttaa osanottajia rentoutumaan ja kotiutumaan leirielämään. (Harjunpää, Paananen, Parviainen, Saarainen & Issakainen 1995, 79.)

5.1 Sketsit

Hyvä sketsi on hauska, mahdollisesti opettavainen näytelmä ja sen tulee tukea ryhmän hyvinvointia. Hyvä sketsi liikkuu hyvän ja huonon maun rajalla kuitenkin pysytellen koko ajan hyvän maun puolella. (Kumlander & Ranta 2009, 11.) Sketseissä olevien vitsien tulee olla helposti ymmärrettäviä ja napakasta esitettyjä, kuten vanhassa klassikossa Se on loppu nyt.

Vaimo on lähdössä ulos ja komentaa tossun alla olevaa miestänsä siivoamaan hänen poissa ollessaan. Vaimon lähdettyä ovelle saapuu miehen ystävä, joka pyytää tätä lähtemään jääkiekkopeliä katsomaan. Mies ei kuitenkaan voi lähteä kesken siivouksen, koska siitä vaimo suuttuisi. Ystävä kannustaa miestä tulemaan pois tossun alta ja käskää sanoa vaimolle: "Se on loppu nyt!" Mies harjoittelee tätä muutaman kerran ystävän avustuksella, jotta oikea puhti löytyy. Ystävä poistuu paikalta ja mies jää hokemaan itseksensä "Se on loppu nyt." Kun vaimo tulee takaisin ja huomaa, että siivous on kesken nostaa hän kauhean metelin. Mies nousee

vastarintaan ja sanoo: "Se on loppu nyt", juuri niin kuin ystävä opetti. Vaimo kysyy tiukkaan sävyyn: "Niin mikä on loppu?" Mies näyttää alistuneelta ja kertoo. "No mäntysuopa".

Sukupuolirooleilla leikkittely on läsnä monessa rippileirillä perinteisesti esitettävässä sketsissä. Murrosikäiset nuoret etsivät omaa tapaansa olla mies tai nainen ja tämä pohdinta välittyy myös iltaohjelmien ohjelmistosta. Sketseissä henkilöahmot, joiden sukupuolirooli on totutusta poikkeava, ovat usein kaikkein suosituimpia. Niistä saattaa tulla leirin niin sanottuja sisäpiirin vitsejä, joita leirin ulkopuolisten henkilöiden voi olla vaikea ymmärtää. Sukupuolirooleilla leikkimisessä tulee kuitenkin olla varovainen, jottei kukaan leirillä koe näitä hahmoja ahdistavina, kun oma identiteetti on vielä rakentumassa.

5.2 Leikit

Hollantilainen historianfilosofi ja kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga määrittelee leikin näin:

Leikki on vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan; se on oma tarkoituksensa, ja sitä seuraa jännityksen ja ilon tunne sekä tietoisuus jostakin, mikä on "toista" kuin "tavallinen elämä". (Huizinga 1938, 39)

Määritelmä kuvaa osuvasti leikin viehätystä. Se on pakoa maailmasta, jotain tavallisuudesta poikkeavaa.

Leikin tarkoitus on ryhmäytyminen, rentoutuminen ja hauskuus. Varsinkaan ensimmäisen illan leikeissä yhtäkään leiriläistä ei nosteta esille, vaan leikit ovat kollektiivisia ja säännöt tulee voida selittää yksinkertaisesti. (Kumlander & Ranta 2009, 9.) Leikkiminen voi tuntua aluksi vieraalta nuorelle, joka tulee rippileirille. Usein murrosikäiset nuoret ovat jo pyrkimässä aikuisuuteen niin kovasti, että eivät aluksi kehtaa leikkiä. Isosten ja vetäjien esimerkki on tässä kohtaa kultaakin kalliimpaa. Jos isokset ja vetäjät osallistuvat innoissaan leikkiin ja rohkaisevat nuoria, saadaan heidät helpommin mukaan leikkiin.

Leikkikategoria sisältää myös kilpailuja, joiden tarkoitus on kehittää leirin yhteishenkeä. Kaikki kilpailut ovat ryhmä- ja joukkuekilpailuja tai niistä voi muokata sellaisia. Nämä kilpailut tukevat leirin yhteisöllisyyttä ja osallisuutta. (Kumlander & Ranta 2009, 10.)

Hyvä ensimmäisen iltaohjelman leikki tai kilpailu on tyynyralli.

Piirissä seisovista osanottajista joka toinen menee istumaan maahan, jolloin muodostuu ns. ylä- ja alapiiri. Kummallekin piirille annetaan tyyny, niin että tyynyt ovat aluksi piirien vastakkaisilla puolilla. Lähtölaukauksen jälkeen tyynyjä kierrätetään piirissä ojentamalla se aina samassa tasossa oikealle puolella olevalle pelaajalle. Voittaja joukkue on se, jonka tyyny ohittaa ensin toisen joukkueen tyynyn. Usein leikki leikitään kahteen kertaan, jolloin välissä vaihdetaan ylä- ja alapiirien leikkijät. Leikki on nopeampoinen ja koko leiri voi osallistua siihen.

5.3 Hengelliset näytelmät

Hengellisten näytelmien aiheet nousevat rippikoulun teemoista, oppitunneilta, Raamatusta ja uskovan nuoren elämästä. Niiden on tarkoitus tuoda hengellisyyttä lähemmäksi nuoria ja saada rippikoululaiset ajattelemaan omaa vakaumustaan ja elämänarvojaan. Hengelliset näytelmät kertovat myös isosten olevan rippikoulussa opetettavien asioiden takana.

Ensimmäisen illan hengellisen näytelmän tulee johdatella rippikoululaisia miettimään rippikoulun sisältöjä. Raamatun kertomuksia mukailevia tai hyvin symbolisia näytelmiä voi olla leirin alussa hankala ymmärtää, jos ei ole kristillistä taustaa.

Entäs sitten –näytelmä on hyvin selkeä ja se herättelee nuoria pohtimaan omaa vakaumustaan.

Kaksi kaverusta tapaavat pitkästä aikaa ja toinen alkaa kysellä toiselta kuulumisia ja tulevaisuuden suunnitelmia. Toinen kertoo kunnianhimoisista tavoitteistaan ja kyselijä aina kysyy välillä: ”Entäs sitten?” Keskustelussa käydään läpi opiskelut, perheen

perustamiset, hankinnat (auto, talo vene yms.), työpaikka, yleneminen, matkustelu ja lopulta eläkkeelle siirtyminen suunnitelmiseen. Lopuksi vastaaja kertoo kaiken tämän jälkeen varmaan sitten kuolevansa, johon toinen toteaa aprikoiden: ”Entäs sitten?”. Näytelmän jälkeen voidaan selittää lyhyesti mitä kristityt vastaavat viimeiseen kysymykseen ja kertoa rippikoulun olevan paikka, jossa tätä kysymystä voi rohkeasti miettiä.

5.4 X-fileet

Varovaisuutta ja harkintaa edellyttävät ohjelmanumerot ovat pääasiassa leikkejä, jotka voivat helposti aiheuttaa negatiivisia seurauksia. Suurimpana ryhmänä tässä kategoriassa ovat niin sanotut nolausleikit, joiden viihdyttävyyden perustuu leikkijän nolaamiseen toisten edessä. Nämä leikit on hyvä merkitä vihkoon, jotta isokset tietävät, mitä leikkejä on syytä varoa. Seurakunnassa on pyrittävä avoimen ja luottavaisen ilmapiirin luomiseen ja nolausleikkien tulos on jotain aivan muuta (Kumlander & Ranta 2009, 10).

Osa leikeistä on myös mahdollista vetää niin, ettei nolausta tapahdu. Taitava isonen voi vetää leikin kiinnittäen enemmän huomiota itseensä ja omaan hullutteluunsa kuin leikkijään, jota höynäytetään. Näiden leikkien vetämisestä tulee aina kuitenkin keskustella leirin vastuutyöntekijöiden kanssa, jotta voidaan arvioida onko leirin ryhmäturvallisuus tarpeeksi vahva. Vapaaehtoisiksi höynäytettäviksi täytyy myös osata valita nuoria, jotka pystyvät ottamaan leikin huumorin kannalta.

6 LOPPUPOHDINTA

Opinnäytetyön aihe on ollut alusta asti hyvin mieluinen ja olen kokenut työn mielekkääksi. Jo prosessin alussa huomasin, ettei iltaohjelmista ole kirjoitettu paljonkaan. Rippikoululeirien iltaohjelmat on tärkeä aihe, josta saisi olla tarjolla enemmän kirjallista materiaalia. Aiheen tärkeydestä kumpuaa suurin harmituksen aiheeni, joka on se, että tätä työtä olen tekemässä juuri minä. Toisenlaisen luonteen omaava opiskelija olisi tehnyt perusteellisempaa ja pitkäjänteisempää työtä aiheen parissa ja olisi saanut siitä irti enemmän. Nyt opinnäytetyön tekijän saamattomuus on luettavissa työn rivien välistä.

Lärpäke siirtyy seuraavaksi taittajalle ja se on tarkoitus jakaa isosille Kangasalan seurakunnan seuraavalla isoskoulutusleirillä tammikuussa 2012. Tulevat rippikoululeirit tulevat osoittamaan iltaohjelmavihon toimivuuden tai toimimattomuuden. Lärpäke tulee todennäköisesti olemaan Kangasalan seurakunnan käytössä vuosia. Myös muut seurakunnat voivat pyytää vihkoa itselleen. Kangasalan seurakunnan nuorisopastorin arvion mukaan päivitetylle iltaohjelmaviholle tulee olemaan kysyntää muiden seurakuntien taholta, sillä vaikka uutta iltaohjelmavihkoa tarvitaan, ei työntekijöillä ole aikaa sellaisen kokoamiseen.

LÄHTEET

- Aalto, Mikko 2000. Ryppäästä ryhmäksi. Ryttylä: My Generation Oy.
- Harjunpää, Mikko; Paananen, Terhi; Parviainen, Jorma; Saarainen, Pekka & Issakainen, Tytti 1995. Elämän siiville: isosen käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Huizinga, Johan 1938. Leikkivä ihminen. Helsinki: WSOY.
- Hämäläinen, Riikka 2009. Havainnointitutkimus rippikoulun iltaohjelmasta: puujalkojen kaatopaikka vai tärkeä oppimistilanne? Teoksessa Tapani Innanen & Kati Niemelä (toim.) Rippikoulun todellisuus. Tampere: Kirkon tutkimuskeskus, 91 - 111.
- Innanen, Tapani; Niemelä, Kati & Porkka, Jouko 2010. Confirmation Work in Finland. Teoksessa Friedrich Schweitzer, Wolfgang Ilg, & Henrik Simojoki (toim.) Confirmation Work in Europe: Empirical Results, Experiences and Challenges. A Comparative Study in Seven Countries. Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus, 139 - 161.
- Kiilunen, Katariina; Rantavuori, Markus & Salo, Kalervo 2002. Isosen käsikirja. Helsinki: Kirjapaja.
- Kirkkohallitus 2001. Elämä – usko – rukous: Rippikoulusuunnitelma 2001. Suomen ev. lut kirkon kirkkohallituksen julkaisuja 2001:10. Helsinki: Kirkkohallitus.
- Kirkon kasvatusasiain keskus 1980. Rippikoulusuunnitelma 1980. Helsinki: Kirkkohallitus.
- Kumlander, Joni & Ranta, Paavo 2009. Käkikello: Leikkejä ja sketsejä seurakuntatyöhön. Helsinki: Kirjapaja.

Kuusinen, Anitta 1999. Ryhmänjohtajan rooli ja tehtävät rippikoulussa. Uskonnonpedagogiikan pro gradu –työ. Helsingin yliopisto teologinen tiedekunta.

Laine, Anne; Ruishalme, Outi; Salervo, Pirjo; Siven, Tuula & Välimäki, Päivi 2001. Opi ja ohjaa sosiaali- ja terveysalalla. Helsinki: WSOY.

Löfberg, Tero 2003. Palana pelissä –virikevihko. Tuloste tekijän hallussa.

Niemelä, Kati 2007. Rippikoulusta aikuisuuteen: pitkäikäistutkimus rippikoulun merkityksestä ja vaikuttavuudesta. Jyväskylä: Gummerus.

Porkka, Jouko 2004. On kunnia olla isonen: Suomen evankelis-luterilaisen kirkon isostoiminta 2000-luvun alussa. Kirkkohallituksen julkaisuja 2004:10. Helsinki: Kirkkohallitus.

Porkka, Jouko 2005. Isostoiminnan rikkaus – leirityön tarpeista nuorisokulttuuriksi. Teoksessa Terhi Paananen & Hans Tuominen (toim.) Nuorisotyön käsikirja. Helsinki: Kirjapaja, 82 - 108.

LIITTEET

LIITE 1: Saatekirje ja kyselylomake

Kunnioitettava isonen,

Olen Leena, 22-vuotias nuorisotyönohjaajaksi opiskeleva entinen Kangasalan seurakunnan isonen. Opintoihin Kauniaisten Diakissa on kulunut jo kolme vuotta ja paperit pitäisi olla kädessä ensi jouluna. Lopputyönäni olen tekemässä uutta iltaohjelmavihkoa Kangasalan seurakunnan ripareille.

Tämän kesän leireillä käytössä on kehitteillä olevan uuden iltaohjelmavihon prototyyppi ja kokeiluversio. Olen pyrkinyt luomaan vihkoon uusia kategorioita, joiden avulla Sinun olisi helpompi valikoida ohjelmanumeroita iltaohjelmia varten, erityisesti ajatellen ryhmäyttämisen ja yhteishengen luomisen tarjoamia haasteita. Ohjelmanumerot olen valinnut edellisistä iltaohjelmavihoista ja erinäisistä opuksista, sekä opiskelijatovereiltani tulleista ehdotuksista.

Toiveeni on, että Sinä kesän 2011 isonen, kokeilisit tätä vihkoa kesän leir(e)illä ja sitten raportoisit minulle tämän kyselylomakkeen avulla mitä hyvää ja huonoa tässä vihon kokeiluversiossa on. Näin toimimalla voit auttaa minua kehittämään iltaohjelmavihon, josta on Sinulle ja muille isosille eniten hyötyä työssänne.

Lomake palautetaan nimettömänä minulle. Olen paikalla kesän Ranta-Einola illoissa 25.6., 23.7. ja 6.8. Jos et pääse Reinolaan, tai sinulla ei ole kaveria jonka mukana lomake kulkeutuisi sinne voit skannata lomakkeen ja lähettää sen minulle osoitteeseen leena.lahti@student.diak.fi. Sähköpostia saa lähettää muutenkin, jos ajatuksia iltaohjelmavihkoon liittyen syntyy, tai esimerkiksi tahdot selittää minulle vihkosta puuttuvan leikin säännöt. Jos skanneri on rikki voit soittaa tai lähettää minulle tekstarin numeroon 050-4076663 ja sopia miten palautus hoidetaan. Mitä enemmän palautetta saan sitä paremmin voin tehdä iltaohjelmavihon, jota on helppo käyttää.

Aurinkoista kesää ja mahtavia leirikokemuksia sinulle toivottelee

Leena Lahti

Pistä rasti ruutuun oman kokemuksesi ja mielipiteesi perusteella.

	Täysin samaa mieltä	Jokseenkin samaa mieltä	Ei samaa, eikä eri mieltä	Jokseenkin eri mieltä	Täysin eri mieltä	En osaa sanoa
Vihkoon valitut kategoriat ovat toimivia						
Ohjelmanumerot on sijoitettu sopiviin kategorioihin						
Ohjelmanumerot toimivat leirillä						
Vihossa on liian vähän leikkejä						
Vihossa on liian vähän sketsejä						
Vihossa on liian vähän hengellisiä näytelmiä						
Ohjeistukset ovat selkeitä ja helposti ymmärrettäviä						
Vihkoa on helppo käyttää						
Vihossa on kattavasti erilaisia ohjelmanumeroita						

Vastaa seuraaviin kysymyksiin mieluiten laajemmin kuin yhdellä sanalla 😊
Lisää tilaa löytyy toisen paperin kääntöpuolelta.

1. Minkälaisia leikkejä, sketsejä tai hengellisiä näytelmiä vihkoon tarvittaisiin lisää?

2. Puuttuuko vihosta jokin ohjelmanumero? Jos niin mikä/mitkä?

3. Oliko vihossa ohjelmanumeroita, jotka eivät mielestäsi toimi leireillä?

4. Mikä helpotti vihon käyttöä iltaohjelmia valmisteltaessa?

5. Mikä vaikeutti vihon käyttöä iltaohjelmia valmisteltaessa?

6. Jotain muuta huomautettavaa vihosta, ajatuksia tai aistimuksia?

LIITE 2: Lärpäke

LÄRPÄKE

ESIPUHE

Lärpäke on sketsejä, leikkejä ja hengellisiä näytelmiä sisältävä iltahojelmavihko. Olen valinnut kaikki ohjelmanumerot täysin oman pääni mukaan. Jotta vihosta on saatu helposti mukana kulkeva, olen joutunut pitämään ohjelmanumeroiden määrän kohtuullisena ja monta hyvää juttua on jäänyt myös vihon ulkopuolelle. Olen kuitenkin pyrkinyt valitsemaan mahdollisimman monipuolisia ja toimivia ohjelmanumeroita, jotta iltahojelmien koostaminen olisi mahdollisimman vaivatonta.

Jokaisen kategorian alkuun on ryhmitelty ohjelmanumerot, jotka soveltuvat siitä kategoriasta parhaiten vedettäväksi leirin alussa ja mitä pidemmälle leirillä päästään sitä pidemmälle voidaan sukeltaa kategorian syövereihin. Kategoriat eivät ole idioottivarmoja, joten kannattaa käyttää myös omaa kokemusta ja tietämystä juuri siitä leiristä, jolla kulloinkin ollaan. Moni ohjelmanumero olisi voitu sijoittaa johonkin toiseen, tai vaikka useampaa kategoriaan. Esimerkiksi ryhmäytysleikeissä on paljon kilpailuja.

Joskus kannattaa myös koittaa vetää ohjelmanumeroita perinteistä poikkeavalla tyyllillä. Vanhat sketsit saavat uutta ilmettä, kun luot tutuille hahmoille uusia luonteenpiirteitä! Iltahojelmia vedettäessä on tärkeä muistaa, että ne ovat ensisijaisesti leiriläisiä varten. On hienoa, että isosilla on iltahojelmassa hauskaa, mutta se ei ole iltahojelman tarkoitus tai tavoite. Iltahojelmien tulee palvella koko ryhmän ja rippikoulun tarpeita ryhmäyttävänä, rentouttavana ja opettavana kokonaisuutena.

Iltahojelmaa suunniteltaessa sitä kannattaa miettiä kokonaisuutena. Juontajan käyttäminen iltahojelmassa auttaa kuroma an iltahojelmaa kasaan välispiikeillä. Kun juontaja on perillä siitä mitä kulloinkin tapahtuu ja hallitsee tilanteen, on kaikkien iltahojelmaa toteuttavien helpompi keskittyä omaan osaansa.

Olisi mahtavaa jos myös leirin vetäjät saataisiin mukaan iltahojelmiin. Tämä voisi kuroa kiinni sukupolvien välissä ammottavaa kuilua, joten pyytäkää vetäjiä mukaan leikkeihin. Joillain leireillä vetäjät ovat keskenään valmistaneet jokaiseen iltahojelmaan yhden oman sketsinsä. Tämä olisi hyvä käytäntö kaikille leireille, jos vain vetäjillä löytyy kiinnostusta. Isoset voivat olla rohkaisemassa vetäjiä astumaan lavalle.

Leirin vapaa-aikatoimintaa suunniteltaessa kannattaa myös ottaa huomioon, että leiriläisillä voi olla allergioita tai fyysisiä vammoja, jotka rajoittavat osallistumista aineiden nauttimista tai liikuntaa vaativiin ohjelmanumeroihin. Varsinkin ulkoleikkejä vetäessä kannattaa tiedostaa, että toiminnoissa on aina fyysisen loukkaantumisen mahdollisuus, joten ainakin laastareita on aina hyvä olla mukana.

Tahdon vielä kiittää kaikkia niitä isosia, seurakunnan työntekijöitä, opiskelutovereita ja ystäviä, jotka ovat avustaneet ja tukeneet minua tässä projektissa.

Kauniaisissa 23.11.2011

Leena Lahti

SISÄLLYS

LEIKIT	30
Peruspalikat	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Tutustumisleikit	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Ryhmyttämisleikit	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Luottamusharjoitteet	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Ulkoleikit	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Laululeikit	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Kilpailut	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
SKETSIT	58
Peruspalikat	58
Seurustelu	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Vapaaehtoiset	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Jatkikset	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Kuivikset	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
HENGELLISET NÄYTELMÄT	83
X-FILEET	94

LEIKIT

PERUSPALIKAT

Jos leikki ei löydy mistään muusta kategoriasta, se on täällä. Peruspalikat ovat iltaohjelmien perus leikkejä.

HEDELMÄSALAATTI

Tuoleilla istuville leikkijöille annetaan eri hedelmien nimiä. Leikkijöiden määrästä riippuen kannattaa käyttää 3-5 eri hedelmää. Keskellä seisova leikin johtaja aloittaa huutamalla jonkun hedelmän. Kyseiset ”hedelmät” ja nousevat paikaltaan ja vaihtavat paikkaa. Leikin johtajakin yrittää löytää istumapaikan. Joka jää ilman istumapaikkaa tulee keskiolioksi. Komennolla ”hedelmäsalaatti” jokainen vaihtaa paikkaa. Paikan vaihdossa rajoituksena on se, että vierustoverin kanssa ei saa vaihtaa, eikä omalle paikalleen saa jäädä.

Muunnoksena leikkiä voidaan leikkiä eläinten nimillä, automerkeillä yms.

RYHMIEN MUODOSTAMINEN

Leikkijöiden selkään kiinnitetään laput, joissa on joku kuvio, kirjain tai numero. Jokainen pienryhmä saa oman kuvion selkäänsä. Kun laput on kiinnitetty, on ryhmien tehtävänä löytää toisensa puhumatta. Oma lappua ei katsota. Ideana on toisten auttaminen ja ohjailu, sitä ei kuitenkaan kannata heti paljastaa - jospa vaikka joku oivaltaisi itse.

OMAN RYHMÄN / PARIN ETSIMINEN

Jokaiselle kuiskataan eläimen nimi. Jos tarkoituksena on etsiä ryhmä, on samoja eläimiä kuiskittava 4, jos taas pari, tulee samaa eläintä tietenkin 2 kpl. Kun jokainen on saanut eläimensä, voi alkaa etsiä pariaan / ryhmäänsä äännelemällä kyseisen eläimen tavoin. Voidaan myös jakaa erilaisia tekemisiä, esimerkiksi lattian lakaisu. Vastaantulijoilta kysytään mitä tämä tekee, johon tämä vastaa puhumatta, tekemällä.

KAPTEENI KÄSKEE

Leikin johtaja huutaa: ”Kapteeni käskee ... *tehdä jotain*”. Ja leikkijät tekevät niin. Leikin johtaja voi huutaa käskyjään myös ilman alkua ”kapteeni käskee”. Silloin ei saa tehdä mitään tai putoaa pelistä pois. Leikin johtaja voi hämätä tekemällä itse mallisuorituksen, vaikei sitä saa toistaa. Pois putoaa myös, jos ei tee, vaikka kapteeni käskisikin.

KÄSILÄPSY

Leikkijät istuvat ringissä (tai ovat mahallaan maassa). Kädet asetetaan vieressä olevien polville (tai lattiaan) siten, että kummallakin puolella olevan toinen käsi on omien käsien välissä. Joku leikkijöistä läpsäyttää kerran oikeaa kättään. Seuraava käsi hänen oikealla puolellaan läpsäyttää seuraavaksi ja sitten seuraava. Vuoro kulkee siis myötäpäivään kädestä toiseen, ei leikkijästä toiseen. Jos joku haluaa muuttaa läpsäyttelyn suuntaa hän läpsäyttää kahdesti. Tempo nostetaan pikkuhiljaa. Virheen tehnyt käsi poistetaan pelistä. Palaaja putoaa siis pois vasta kun kummatkin kädet ovat tehneet virheen. Virheeksi lasketaan väärällä vuorolla tehty taputus tai liian pitkä miettimisaika ennen taputusta. Jo koholleen nostettu käsi lasketaan suoritukseksi.

LEIRIKIRJE

Leikin johtaja tekee kirjeen, joka kertoo jostain aiheesta, esim. kertomus leirin tapahtumista kotiväelle. Kirjeessä käytetään paljon leirin henkilöitä, tapahtumia ja paikkoja. Niiden eteen jätetään aukot

adjektiiveille, joita kysellään lapsilta, jota eivät tiedä kirjeen sisältöä. Lopuksi luetaan suuri hengen tuotos.

MAROKKOLAINEN KAPTEENI KÄSKEE

Leikkijät istuvat tuoleilla leikin johtajaa vastapäätä. Jokaisella on hattu ja ”sikari” (esim. kynä). Leikin johtajan laittaessa hatun päähänsä, leikkijät ottavat hatun oikeaan käteensä ja päinvastoin. Samoin on sikarin kanssa. Leikin johtajan laittaessa sikarin suuhunsa, muut ottavat omansa pois suusta. Ja kun leikin johtaja istuu, muut seisovat ja päinvastoin. Virheestä rangaistaan.

KURKI JA SAMMAKOT

Yksi leikkijöistä on kurki, muut ovat sammakoita. Kurki ja sammakot kiertelevät pelialueella musiikin soidessa. Kun musiikki loppuu, sammakot painuvat mahalleen. Kurki yrittää koskettaa kaikkia, jotka liikkuvat. Joka kurjen koskettaessa liikkuu tai ei ole mahallaan, putoaa pelistä. Viimeiseksi jäänyt on voittaja.

SOKKO

Tehdään rinki. Yksi leikkijä, sokko, laitetaan ringin keskelle, ja häneltä sidotaan silmät. Rinki pyörii hetkisen ja samalla sokko pyörii toiseen suuntaan. Sokko osoittaa jotakin leikkijää ja menee hänen luokseen. Tunnustelemalla hän yrittää arvata kuka on kyseessä. Oikeasta arvauksesta tunnustettu leikkijä jää uudeksi sokoksi.

MYRKKYSIENI

Pöydälle laitetaan esineitä. Yksi leikkijöistä menee pois huoneesta. Muut sopivat sillä aikaa, mikä esineistä on myrkkysieni. Leikkijä tulee takaisin ja alkaa poimia esineitä. Kun hän koskettaa myrkkysientä, muut karjaisevat ”myrkkysieni”. Pelissä kilpaillaan siitä, kuka saa kerättyä eniten esineitä. Karkeilla leikkiessä kilpailu on kannustavaa, kun onnistuneesti kerätyt herkut saa pitää itsellään.

KEIJU JA LIMA

Sovitaan leikkialue lattialta. Yksi leikkijöistä valitaan alkulimaksi. Hän kulkee ryömien, ei kontaten, ja yrittää tavoittaa muita leikkijöitä, jotka ovat keijuja. Kun lima saa kiinni keijuna pompahtelevan leikkijän, tästäkin tulee lima. Peli loppuu, kun kaikki keijut ovat muuttuneet limaksi.

VÄRI

Leikkijöiden tehtävä on lähteä lähtöviivalta ja saavuttaa ”värinä” toimiva leikkijä. Tämä seisoo seinän vieressä ja huutelee eri värejä ja askelmääriä, joita tämän väristen vaatekappaleiden haltijat saavat ottaa. Joka on ensimmäisenä perillä, on seuraava ”väri”.

PEILI

Yksi leikkijöistä seisoo seinän vieressä. Hän kääntyy vuorotellen kohti seinää tai kohti muita leikkijöitä, jotka yrittävät lähestyä häntä. Aina kun hän näkee jonkun leikkijän liikkuvan, tämä joutuu palaamaan lähtöpisteeseen. Se, joka saavuttaa ensimmäisenä ”peilin”, pääsee uudeksi sellaiseksi.

FYRA PÅ SOFFAN

Leikkijät kirjoittavat saamiinsa lappuihin oman nimensä. Laput kerätään ja jaetaan uudelleen satunnaisesti. Seuraavaksi tehdään jako neljän hengen joukkueisiin. Joukkueiden jäsenten on muistettava toisensa, vaikka istuvatkin erillään. Ringistä erotetaan tietty ”sohva” eli neljän leikkijän penkki tai tuolirivi. Pelin tarkoituksena on saada oma joukkue kokonaisuudessaan noille paikoille. Tähän pyritään seuraavasti. Huutovuoro kiertää paikkakohtaisesti myötäpäivään. Jokainen huutaa vuorollaan kahden leikkijän nimen. Ne leikkijät, joiden lapuissa nämä nimet ovat, nousevat ja vaihtavat paikkaa. Joukkue, joka ensimmäisenä on täyttänyt sovitun sohvan, on voittaja.

Vaihtoehtoisia sääntöjä ovat mm. lappujen vaihtaminen paikkaa vaihtavien kesken, jolloin tietty tunnus säilyy koko ajan tietyllä paikalla, eikä henkilöllä. Nimien tilalta voi myös käyttää muita tunnuksia. Esim. pelikortteja käyttäen on mukana uusi ulottuvuus, jos kortit jaetaan satunnaisesti. Tällöin yhden numeron edustajat kuuluvat samaan ryhmään ja vasta pelin kuluessa selviää oman joukkueen kokoonpano. Toimii siis hidastempoisena ryhmiin jakamisenakin.

NYHJÄÄ TYHJÄSTÄ

Leikkijöille jaetaan laput, joihin he kirjoittavat jonkun vuorosanan (eli pienen lauseen). Laput kerätään, sekoitetaan ja jaetaan takaisin. Sitten valitaan leikkijöistä pareja, jotka vuorollaan astuvat näyttämölle ja esittävät vuoropuhelun, jossa heidän on käytettävä tätä vuorosanaa. He voivat itse keksiä vuorosanaan sopivan roolihahmon.

Toinen vaihtoehto on jakaa kaksi lappua, joista toiseen kirjoitetaan roolihahmo ja toiseen tietty luonteenpiirre. Laput kerätään, sekoitetaan ja jaetaan niin, että jokainen saa luonnelapun ja roolilapun. Näyttämölle tullaan pareittain ja katsotaan, kuinka käy, kun kaksi erikoista roolihahmoa kohtaa.

Leikissä syntyy mukavia sketsejä, kun leikkijöitä rohkaistaan menemään rohkeasti rooliinsa.

Kokeneempien sketsinäyttelijöiden kanssa kannattaa yrittää kahden edellisen version yhdistämistä ja vuorosanan korvaamista valmiilla vuoropuhelulla.

PUDOTUSPELI

Leikkijöille jaetaan lappuset, joihin on valmiiksi kirjoitettu roolihahmon nimi. Sitten he asettuvat tiukkaan rinkiin ja ottavat toisiaan tukevasti kiinni kyynärpäistä, ”käsikynkkää”. Leikin johtaja alkaa kertoa tarinaa maalaisisännästä, emännästä, tyttärestä sekä heidän lehmästään. Joka kerta kun joku leikkijöistä kuulee oman roolihahmonsa, joka ilmestyy tarinaan mukaan, hän yrittää pudottautua polvilleen. Vieruskavereiden tehtävänä on estää häntä. Jos pudottautuja saa kummatkin polvet maahan, hän pääsee pelistä pois. Näin voidaan leikkiä loppuun asti, jos juttua riittää, mutta mukavampaa on, jos isännän, emännän ja tyttären lisäksi kaikilla muilla lukee lapussaan ”lehmä”.

KIM

Esille laitetaan muutamia pieniä esineitä. Leikkijät saavat katsella niitä minuutin ajan. Sitten he sulkevat silmänsä ja esineistä poistetaan yksi tai useampia. Leikkijöiden pitää muistaa, mitkä esineistä puuttuvat.

ELÄINTARHA

Leikkijät seisovat piirissä. Ensin käydään leikkijöiden kanssa läpi listassa olevat olennot. Yksi leikkijöistä on piirin keskellä. Hän osoittaa jotakuta leikkijää ja sanoo jonkun listassa olevan olion nimen. Osoitetun leikkijän on silloin vierustoveriensä kanssa muodostettava kyseinen olio listan ohjeiden mukaan. Jos aikaa kuluu liikaa tai suoritus on virheellinen, joutuu virheen tehnyt leikkijä keskelle ja ensimmäisenä keskellä ollut menee piiriin virheen tehneen tilalle.

Omia olioita saa keksiä itse.

Olio	Leikkijä	Vieruskaverit
Norsu	kädellä kiinni nenästä ja toisella tehdään kärsä	tekevät lepattavat korvat leikkijälle
Norppa	ääntelelee kuin norppa asennossa seisten	tekevät leikkijälle evät käsistään
Käkikello	räpyttää silmiään, kukkuu ja näyttää kieltä	pyörivät ympäri
Lehmä	tekee käsistään utareet	lypsävät
Kissa	tekee käsistään kissan tassut	käsistä viikset kissalle
Gorilla	takoo rintaansa	hypähtelevät kankeasti jalalta

toiselle

KERROSVOILEIPÄ

Leikkijät istuvat tuoleilla ringissä. Joku leikkijöistä aloittaa pelin ja huutaa tietyn ominaisuuden ja tuolimäärän, minkä verran kyseisen ominaisuuden haltijat siirtyvät määrättyyn suuntaan. Esim. ”Kaikki heinäkuussa syntyneet siirtyvät kolme tuolia oikealle.” Leikkijät, joita tehtävänanto koskee, siirtyvät istumaan paikalle, joka heille tulee. Se voi olla tyhjä tai sitten istutaan toisen syliin tai useamman ihmisen syliin. Jos kerrosvoileivän alimmaisen täytyy siirtyä, sylissä olevat seuraavat mukana. Huutovuoro siirtyy istumapaikkojen mukaan myötäpäivään. Kerrosvoileivän alin käyttää paikkakohtaisen huutovuoron.

ZOOM – ÖYK - RÖYH

Istutaan ringissä. Leikin johtaja katsoo toisen vieruskaverinsa suuntaa ja sanoo ”zoom”. Tämä katsoo seuraavaan ja sanoo ”zoom”. Tätä jatkuu, kunnes joku haluaa vaihtaa suuntaa. Tämä tapahtuu katsomalla takaisin ja sanomalla ”öyk”. Sitten ”zoom” jatkuu siihen suuntaan, mistä se aluksi tuli. Katseen on oltava mukana osoittamassa viestin suuntaa. Lisänä on komento ”röyh”, jolla hypätään seuraavan vuorossa olevan yli. ”Röyh” voi sanoa vain siihen suuntaan, mihin ”zoom” on menossa. ”Röyh” komennolla ei voi vaihtaa suuntaa. Virheen tehnyt pelaaja tipahtaa pois.

WISSH – POK – BANG

Idea on sama kuin Zoom – öyk – röyh –leikissä. Komennot ovat vain hieman erilaisia ja niiden aikana käyttäydytään eri tavalla. Pelissä kuljetetaan mielikuvitusfrisbeetä, jota heitetään vieruskaverille sanoen samalla ”wssh”. Tämä jatkaa heittämällä seuraavalle. Suunta vaihtuu laittamalla kämmenet frisbeen esteeksi ja sanomalla ”pok”. Heittely jatkuu sitten toiseen suuntaan. Lisänä on komento ”bang”, jota käyttämällä ja sormella osoittamalla saadaan frisbee heitettyä kenelle tahansa muulle leikkijälle. Komentoa ”bang” voi käyttää milloin vain. Virhe pudottaa leikkijän pois.

JUORU

Istutaan ringissä. Leikin johtaja kuiskaa lauseen vieressään istuvalle. Lause on kuiskattava selvästi, mutta vain yhden kerran. Vieressä oleva kuiskaa kuulemansa taas seuraavalle, kunnes juoru on kulkenut koko ringin läpi. Viimeinen sanoo ääneen, mitä hän kuuli. Leikin johtaja kertoo alkuperäisen lauseen ja nähdään, paljonko se muuttui matkalla. Esimerkkilause: Pappilan Manta voitti lotossa miljoonan ja osti minkkiturkin

KIINAN KEISARI EI JUO TEETÄ

Leikin johtaja sanoo: ”Kiinan keisari ei juo teetä. Mitä kiinan keisari juo?”. Leikkijät arvailevat vuorollaan. Oikeita vastauksia ovat ne juomat, joissa ei ole T-kirjainta. Leikitään, kunnes joku tai kaikki leikkijät hoksaavat, mistä on kyse.

PORTTI

Leikkijät asettuvat rinkiin. Yksi leikkijöistä lähetetään pois. Sillä välin valitaan kaksi vierekkäistä leikkijää, jotka muodostavat ”portin”. Pois lähetetty leikkijä kutsutaan takaisin, hän tulee ringin sisään ja yrittää löytää portin ja päästä siitä ulos. Leikkijät viestittävät silmillään. Portin muodostavat leikkijät katsovat arvaajaa iloisesti ja muut vihaisesti. Tätä ilmettä ei saa viestittää siis mitenkään muuten kuin silmillä, ei edes kasvoilla tai suulla. Kun arvaaja luulee tietävänsä, missä portti on, hän kävelee sitä kohti. Portti aukeaa, jos leikkiä on oikeassa. Arvaajalla on kolme yritystä.

MURHAAJA

Leikkijät ovat ringissä niin, että jokainen näkee selvästi toisensa. Yksi vapaaehtoinen viedään pois huoneesta, ja sovitaan murhaaja. Vapaaehtoinen tuodaan takaisin ja asetetaan ringin keskelle. Murhaaja

murhaa ihmisiä iskemällä silmää heille. Murhattu kuolee ja kaatuu pois ringistä. Keskiolio yrittää saada selville, kuka on murhaaja, mutta hänellä on käytettävissään vain yksi arvaus.

Toinen vaihtoehto on pelata ilman keskioliota. Silloin jaetaan jokaiselle paperilappu, joista yhdessä lukee ”murhaaja”. Peli alkaa ja murhaaja murhaa ihmisiä. Kuka tahansa voi yrittää arvata, kuka on murhaaja, mutta väärästä arvauksesta joutuu pelistä pois. Murhatut eivät saa kuolla elokuvatyyliä ja paljastaa kuolinkorahduksessaan murhaajan henkilöllisyyttä.

SORMUKSEN KULJETUS

Leikkijät istuvat piirissä. Narusta on tehty lenkki, joka on sopivan kireällä silloin, kun jokainen ottaa siitä kaksi käsin kiinni. Narussa on sormus. Leikkijät kuljettavat sormusta narua pitkin kämmeniensä sisällä ja keskellä oleva henkilö yrittää arvata, missä sormus on. Jos hän arvaa oikein, sormuksen haltija joutuu keskelle.

PANTOMIIMI

Leikkijät asetetaan jonoon istumaan. Leikinjohtaja ottaa erilleen yhden. Tälle hän antaa lapun, jossa on joku asia, mikä hänen täytyy näytellä pantomiimina. Pantomiimi esitetään jonon takana, jolloin vain jonon takimmainen kääntyy ympäri ja katsoo esityksen. Sitten jonon toiseksi viimeinen kääntyy ja katsoo kun viimeisenä istunut pyrkii näyttelemään näkemänsä mahdollisimman tarkasti samanlaisena. Sitten kääntyy seuraava. Näin edetään, kunnes lopulta jonon ensimmäinen kääntyy ja katsoo toisena istuneen esityksen ja kertoo, mitä hänen mielestään siinä tapahtui. Lopuksi katsotaan alkuperäinen esitys ja naureskellaan.

Vaihtoehtoisesti voidaan toimia seuraavalla tavalla: Pyydetään muutama vapaaehtoinen, jotka viedään ulkopuolelle. Leikinjohtaja esittää ensimmäiselle vapaaehtoiselle n. minuutin mittaisen juonellisen pantomiimin. Leikkijä yrittää toistaa näkemänsä seuraavalle sisään kutsutulle vapaaehtoiselle. Viimeinen sitten näyttelee saman ja kertoo, mitä on tekemässä. Lopuksi nähdään alkuperäinen esitys uudelleen ja selostettuna. Erona ensimmäiseen versioon on, että nyt suuri yleisö näkee reaaliajassa jutun muuttumisen.

KODINKONEET

Leikkijät jaetaan ryhmiin. Jokaiselle ryhmälle annetaan joku kodinkone, joka heidän on koko ryhmää käyttäen luotava. Jokaisen on oltava joku koneen osa tai sen käyttäjä. Esimerkkejä: kirjoituskone, ruohonleikkuri, leivänpaahdin, pesukone, hiiren loukku, levysoitin, imuri ...

POKKALEIKIT

Pokkaleikkien idea on olla nauramatta ja hymyilemättä, vaikka tilanne olisi kuinka hauska tahansa. Leikkijät istuvat ympyrän tapaisessa muodostelmassa. Useissa pokkaleikkien versioissa on keskiolio, joka yrittää saada ilmeilemällä ja näyttelemällä muut huvittuneeseen mielentilaan. Leikkijä, joka ei saa pokaansa pidettyä, joutuu uudeksi keskiolioksi tai tipahtaa pelistä pois. Pokerinaamaa voi kyllä testata muillakin keinoin. Tässäpä erilaisia toteutustapoja:

1. Keskiolio on masentunut poro. Leikkijä, jonka luo poro menee, lohduttaa sitä sanoen: ”Voi Petteri poro parkaa. Popsaise pala porkkanaa.”
2. Keskiolio sanoo valitsemalleen leikkijälle: ”Rakkaani, jos rakastat minua, hymyile minulle.” Siihen kuuluu vastata: ”Rakkaani, rakastan kyllä sinua, mutten juuri nyt voi hymyillä sinulle.”
3. Leikinjohtaja hymyilee ja ottaa hymyn käteensä. Sitten hän heittää hymyn jollekin toiselle leikkijälle. Tämä ottaa hymyn kiinni ja laittaa sen kasvoilleen. Hetken hymyiltyään, hän ottaa sen pois ja heittää seuraavalle. Väärään aikaan hymyily on rangaistavaa.
4. Peili kiertää ringissä. Jokainen katsoo itseään silmiin ja toteaa: ”Kyllä ihminen on sitten nuorena kaunis.”

SATEEN TEKEMINEN

Tarkoituksena on luoda kuulokuva sateesta. Leikkijät istuvat ringissä. He eivät puhu koko aikana mitään. Leikin johtaja näyttää yhden liikkeen, jota leikkijät alkavat tehdä sitä mukaa, kun leikin johtaja tulee heidän eteensä rinkiä kiertäessään ja liikettä näyttäessään. Liikettä jatketaan niin kauan, kunnes leikinjohtaja tulee kohdalle seuraavalla kierroksella ja näyttää uuden liikkeen. Liikkeistä syntyvää ääntä lukuun ottamatta täytyy olla aivan hiljaa. Liikkeet menevät seuraavassa järjestyksessä: kämmenien hankaaminen, sormien napsuttelu, käsien taputtaminen polvia vasten, jalkojen tömistäminen, käsien taputtaminen polviin, sormien napsuttelu, käsien hankaaminen. Ääni on sitä parempi, mitä enemmän leikkijöitä on.

PIPPONEN

Pyydetään muutama vapaaehtoinen. He tulevat seisomaan hyvin tiiviiseen riviin leikinjohtajan kanssa. Leikinjohtaja kysyy vieressään olevalta: ”Oletko leikkinyt Pipposta?”, johon on vastattava: ”En, miten sitä leikitään?”. Leikinjohtaja sanoo: ”näin”, ja näyttää jonkun liikkeen ja jää siihen asentoon. Vieressä oleva tekee sitten saman hänen vieressään olevalle. Ja niin jatketaan kunnes kaikki ovat kyselleet ja vastailleet ja jääneet haluttuun asentoon. Sitten leikin johtaja aloittaa uuden kierroksen ja lisää edelliseen liikkeeseen jonkin toisen liikkeen (edellinen asento jää silti voimaan). Leikin liikesarjat menevät seuraavasti:

1. Vasemmalla kädellä tehdään ”pitkä nenä”.
2. Oikealla kädellä tehdään ”pitkä nenä”.
3. Mennään kyykkyyn
4. Nostetaan vasen jalka ilmaan.
5. Leikin johtaja tönäisee koko rivin kumoon.

SOLMU

Leikkijät menevät hyvin tiiviiseen rinkiin. He ojentavat kätensä silmät suljettuina ja tarttuvat satunnaisesti kummallakin kädellä johonkin toiseen käteen kiinni. Sitten he avaavat silmänsä ja pyrkivät käsiään irrottamatta saamaan solmun auki yhdeksi tai useammaksi ringiksi.

LATOKUIVAUS

Maahan piirretään neliö. Ryhmä asettuu seisomaan yhdelle sivulle riviin. Pelin alettua ryhmäläiset alkavat siirtyä omaa tahtiaan neliön vastakkaisista sivua kohti samalla koko ajan hokien ”latokuivatus latokuivatus latokuivatus ...”. Kun he saavuttavat toisen sivun, he kääntyvät ja jatkavat kävelyä edestakaisin. Yksi leikkijöistä kuitenkin kulkee risteävää linjaa sivusuuntaisia neliön sivuja edestakaisin. Hän hokee koko ajan: ”piip piip piip piip ...”. Aina kun hän osuu johonkin latokuivaajaan, tästä tulee myös piipittäjä. Leikki jatkuu niin kauan, kunnes kaikki ovat piipittäjiä.

TUO MINULLE

Muodostetaan muutama joukkue. Joukkueet asetetaan jonoihin. Leikin johtaja huutaa jonkun esineen tai asian. Jonojen ensimmäiset singahtavat etsimään kyseistä tuotetta ja joukkue, jonka edustaja ensimmäisenä tuo sen leikin johtajalle, saa pisteen. Hakijana olleet menevät jonojen taakse ja seuraavat tulevat vuoroon.

EIJA-TÄDIN KÄVELYLEIKKI

Kaikki kävelevät ympäri huonetta, katse lattiaan päin. Ohjaaja määrää kävelytyylin, kiireinen, arvokas, työkeä, ystävällinen, leppoisa yms. Jossain vaiheessa kävelyä käsketään kävellessä katsomaan vastantulijoita silmiin, uhmakkaasti, hyväksyvästi, huvittuneesti. Vielä myöhemmin voidaan alkaa myös tervehtiä toisia, edelleen arasti, reippaasti, kohteliaasti, veltosti ym.

HEITÄ HYMY

Istutaan piirissä. Leikin aloittaja hymyilee leveästi, katsoo jotakuta toista ja sanoo tämän nimen, jonka jälkeen hän pyyhkäisee hymyn kasvoiltaan ja heittää sen valitsemalleen. Ainoastaan se, jolla hymy on menossa, saa sitä käyttä, muut pitävä naaman pokerina. Mitä huonommin leikki menee, sen parempi.

SUSIHUKKA

Ryhmästä yksi on susi, jolle hänelle merkiksi annetaan kaulaliina, jossa on solmu, pipo tms. Merkistä susi alkaa vainota toisia yrittämällä lyödä näitä kaulaliinallaan. Sudelta voi suojautua vain tarrautumalla toiseen kiinni tai hyppäämällä toisen syliin. Toisesta saa hakea suojaa vain kun susi uhkaa. Osuman saanut muuttuu sudeksi.

HÖRTTÄ

Valitaan yksi tai useampia vapaaehtoisia, määrää ei ole rajattu. Jäljelle jääneet jaetaan noin 4-9 ihmisen ryhmiin, ryhmien ei tarvitse olla tasakokoisia vaan ”luonnollisen” keskusteluryhmän oloisia. Sovitaan yhdessä jokin merkitys sanalle hörttä, se voi olla substantiivi, adjektiivi tai jopa verbi (hörttää). Kun sana on sovittu, alkavat ryhmät keskustella itse valitsemastaan aiheesta, jossa kyseistä sanaa kuitenkin tarvitsee paljon. Vapaaehtoisten palattua yrittävät he arvata hörttän merkitystä, ja keksittyään osoittavat sen osallistumalla keskusteluun. Suoria kysymyksiä hörttästä ei saa esittää. Leikkiä voidaan värittää sopimalla eri kierroksille erilaisia tapahtumapaikkoja, esimerkiksi coctailkutsut, paneelikeskustelu, kiihkeä väittely ruokapöydässä, polemiikki puistopuheen aikana yms.

TÄMÄ ON MINUN NENÄNI

Istutaan piirissä. Yksi kääntyy vasemmanpuoleisen vierustoverinsa puoleen, näyttää nenäänsä ja sanoo ”Tämä on minun korvani (tms)”. Tämän jälkeen äskeisen kuulija kääntyy oman vasemmanpuoleisensa puoleen, osoittaa äsken mainittua ruumiinosaa, (esimerkissämme siis korva,) valehdellen tämän olevan vaikka hänen maksansa. Mitä vanhempia ovat leikkijät, sitä vaikeampaa on usein tehtävän suorittaminen - johtuneeko sitten ruumiin jäykistymisestä vai siitä, että ruumiin on ylipäätään vaikeampi valehdella kuin kielen.

TUTUSTUMISLEIKIT

Näitten leikkien avulla ryhmän jäsenet voivat tutustua toisiinsa, tai ainakin oppia muutaman nimen.

LANKAKERÄ

Leikkijät istuvat ringissä. Leikinvetäjä pitää kädessään lankakerää ja kertoo itsestään jotain. Sen jälkeen hän ottaa langan päästä kiinni ja heittää kerän jollekin toiselle leikkijälle. Tämä kertoo seuraavaksi itsestään ja ottaa sitten langasta kiinni ja heittää loput kerästä seuraavalle.

VESSAPAPERI

Leikinvetäjä laittaa vessapaperirullan kiertämään ringissä. Jokaisen kuuluu ottaa siitä niin monta palaa kuin arvelee tarvitsevansa yhden vessassa käynnin aikana. Kun jokainen on ottanut, alkaa kierros uudelleen, jolloin kori laitetaan kiertämään. Jokainen pudottaa palat yksitellen siihen ja kertoo itsestään niin monta asiaa kuin paloja on.

PARIHAASTATTELU

Leikkijät jaetaan pareihin siten, että parit olisivat keskenään mahdollisimman tuntemattomia. Nuorille kannattaa antaa joitain aiheita, mitä he toisiltaan kyselevät. Sen jälkeen jokainen pari esittelee toisen osapuolen koko ryhmälle.

RIPARISALAATTI

Piirissä on tuoleja kasvot keskustaan päin. Tuoleja on yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Leikkijät istuvat piirissä, jonka keskellä seisoo leikin vetäjä. Vetäjä sanoo jonkin asian, jota odottaa rippikoululta. Sen jälkeen kaikki, jotka odottavat samaa, vaihtavat paikkaa ja vetäjä yrittää päästä istumaan. Ilman paikkaa jääneestä leikkijästä tulee seuraava vetäjä, joka sanoo taas yhden asian, jota odottaa rippikoululta. Jos vetäjä sanoo ”ripari” vaihtavat kaikki leikkijät paikkaa.

OMA NIMI PLUS

Leikkijät esittelevät itsensä niin, että esittely rakentuu etunimen kirjaimilla alkavista adjektiiveista. Adjektiivien tulee olla perussävyltään positiivisia. Esim. ”Olen Mikko, olen mukava, innostava, komea, kuuliainen ja onnellinen.” Jos joku leikkijöistä ei meinaa keksiä sopivia adjektiiveja, voi häntä hieman avustaa.

LÄPSY

Leikkijät asetetaan istumaan rinkiin lattialle. Keskelle asetetaan yksi vapaaehtoinen. Leikinjohtaja huutaa jonkun leikkijän nimen. Keskiolion täytyy onnistua lyömään kyseistä henkilöä sanomalehtirullalla polveen, ennen kuin tämä ehtii huutamaan jälleen uuden nimen. Oman nimensä kuultuaan leikkijä huutaa jälleen uuden. Tätä jatketaan, kunnes keskiolio ehtii lyömään ennen huutamista. Kiinni jäänyt menee keskelle ja ex-keskiolio aloittaa uuden huutelun. Lisää mielenkiintoa saadaan, kun lisätään sääntö, että ex-keskiolio joutuu takaisin keskelle, jos ei sano uutta nimeä ennen kuin istahtaa omalle paikalleen.

KYSELYLOMAKE

Leikinvetäjä on tehnyt lomakkeen, joka jaetaan kaikille leikkijöille. Lomakkeessa on erilaisia ominaisuuksia ja asioita, joiden haltijat tulisi löytää. Asioita voivat olla esim.: Joku, joka tykkää sammakoista, joka on syntynyt lokakuussa, jolla on enemmän kuin kaksi siskoa, joka osaa sanoa japaniksi kiitos jne. Joukkoon kannattaa sotkea sellaisia erikoisempiakin asioita, joiden haltijoita on porukassa vain yksi. Lomakkeeseen tulisi saada mahdollisimman paljon nimiä.

NIMIRINKI

Ringissä ensimmäinen leikkijä sanoo oman nimensä. Seuraava toistaa hänen nimensä ja sanoo sitten oman nimensä. Kolmas sanoo kaksi edellistä ja sitten omansa jne. Viimeinen sitten luettelee kaikki nimet. Hauskuutta ja tehoa oppimiseen saadaan, kun jokainen lisää oman nimensä perään jonkun tekaistun ammatin tai itseään kuvaavan adjektiivin, joka alkaa samalla kirjaimella kuin etunimikin. Etunimen lisäksi voi myös liittää sukunimen, jolla saa itsestään jonkun kuuluisuuden.

PIIRTÄMINEN

Jokaiselle annetaan paperi ja kynä. Tehtävänä on piirtää asioita itsestään ja esitellä se toisille. Aiheina voivat olla mm. elinympäristö, perhe, unelmat, työ, harrastukset, motto.

MITÄ TIEDÄT YSTÄVÄSTÄNI?

Leikinvetäjä kiinnittää lapulla jokaisen leikkijän selkään jonkun leikissä mukana olevan henkilön nimen. Leikkijät alkavat kuljeskella huoneessa ja he käyvät jututtamassa toisia leikkijöitä. Tavoitteena on saada selville omassa selässä oleva henkilön nimi. Leikkijä saa kysyä vain yhden kysymyksen yhdeltä ihmiseltä ja kysymysten on oltava sellaisia, että niihin voi vastata vain kyllä tai ei. Muulla tavalla ei saakaan vastata. Tavoitteena on yrittää selvittää ystävän nimi mahdollisimman vähillä kysymyksillä.

Samaa leikkiä voidaan leikkiä muutenkin kuin tutustumismielessä ja selkään kirjoitetaan silloin esimerkiksi jonkun julkkiksen nimi.

NIMIVILTTI

Ryhmä jaetaan kahtia, joukkueet asettuvat kahden leikittäjän pitelemän viltin molemmin puolin siten, ettei toinen joukkue voi nähdä ketään toisen joukkueen jäsenistä. Joukkueista aina yksi vuorollaan menee istumaan viltin viereen, kasvot peittoon päin. Kun molemmat joukkueet ovat saaneet kandidaattinsa paikoilleen, tiputetaan viltti, ja istujien tulee sanoa vastapäisen nimi mahdollisimman nopeasti. Hitaampi siirtyy nopeamman puolelle ja leikki loppuu kun toisella puolella ei ole enää leikkijöitä, tai kun aika loppuu, jolloin voittajajoukkue on se, joka on saanut puolelleen enemmän leikkijöitä.

TILLIN-TALLIN / SIP-SAP

Ollaan piirissä, leikinvetäjä keskellä. Hän osoittaa jotakuta sormellaan, ja sanoo tämän nimen lisäksi joko tillin, tallin, tai tillin-tallin. Käskyllä tillin tulee osoitetun sanoa oikealla puolellaan olevan nimi, käskyllä tallin vasemmanpuoleisen, ja tillin-tallin -määräyksen jälkeen kaikki vaihtavat paikkaa. Leikkijöitä voi tiputtaa pois virheistä tai hidastelusta.

Sip-sap -versiossa yksi aloittaa sanomalla jonkun piirissä olevan henkilön etunimen ja sip tai sap. Sipillä mainitun henkilön oikealla puolella olevan tulee sanoa nopeasti uusi nimi sekä sip tai sap, sapilla vasemman. Jos sanomisvuorossa oleva tokaisee sip-sap, on kaikkien vaihdettava paikkaa.

TUTTU JUTTU

Leikkijät jaetaan pareihin. Heille esitetään kysymyksiä. Vastaukset kirjoitetaan lapuille ja luetaan, kun kaikilla on vastaus valmiina. Ne ryhmät, joilla on yhdessä kysymyksessä eniten yhteisiä vastauksia, saavat pisteen. Toinen vaihtoehto on antaa yksi piste parille, jolla on sama vastaus jonkun toisen parin kanssa, kaksi pistettä, jos sama vastaus on kahdella muulla jne. Erityisen mukavia ovat kysymykset, joihin ei ole oikeaa vastausta ja jotka koskevat leikkijöitä itseään.

HEDELMÄKAVERIT

Tehdään lappuja, joissa jokaisessa lukee jokin hedelmä, kuitenkin niin, että neljässä lapussa on aina sama hedelmä. Lappuja tulee olla saman verran kuin leikkijöitä. Laitetaan laput hattuun ja jokainen leikkijä nostaa yhden lapun, mutta ei näytä sitä muille. Kun kaikki ovat nostaneet lapun tehtävänä on etsiä muut samat hedelmät, jolloin muodostuu neljän hengen ryhmiä. Leikin vetäjä kysyy neljä kysymystä ja

jokainen leikkijä kertoo vastaukset omalle ryhmälleen. Esimerkki kysymyksiä: Mitä tekisit, jos saisit 100 euroa? Mikä sinusta tulee isona? Minne haluaisit matkustaa?

MINÄ JA YSTÄVÄNI

Leikkijät istuvat piirissä. Jokainen nousee vuorollaan seisomaan ja sanoo ”Minä ja ystäväni pidämme x:stä” X:n kohdalle tulee jokin asia, josta leikkijä pitää (jäkiekko, kesä, jäätelö jne.) Tämän jälkeen kaikki, jotka pitävät samasta asiasta nousevat seisomaan.

ADJEKTIIVILAPPULEIKKI

Kirjoitetaan adjektiiveja lappuille niin paljon, että lappuja on ainakin 3 jokaiselle leikkijälle. Laput sekoitetaan ja jaetaan, jonka jälkeen jokainen lukee lappunsa ja miettii kuvaavatko adjektiivit häntä itseään. Sen jälkeen leikkijät yrittävät vaihtaa itselleen sellaiset laput, jotka kuvaavat häntä itseään parhaiten. Kun kukaan ei enää halua vaihtaa lappuja aloitetaan kierros. Kukin kertoo vuorotellen itsestään lappujen avulla ja perustelee, miksi hänellä on juuri ne tietyt laput.

VALITSEN SINUT

Leikkijät seisovat vapaassa muodostelmassa. Leikin vetäjä luettelee asioita, joiden perusteella leikkijät valitsevat ryhmästä henkilön, jonka olkapäälle laittavat kätensä. Esimerkiksi: Laita kätesi sellaisen henkilön olkapäälle...

- jonka kanssa haluaisit lähteä aurinkorannalle
- joka vaikuttaa tietokone-expertiltä
- jolta pyytäisit apua matikan tehtävissä
- jonka olet tuntenut kauimmin
- jonka kanssa haluaisit samaan köydenvetojoukkueeseen
- jonka kanssa voisi valvoa aamuyöhön asti jutellen
- jonka ystäviin olisi mielenkiintoista tutustua
- jonka voisit kuvitella osallistuvat television tietokilpailuun ja menestyvän siinä

HEI OLEN ANNA

Leikkijät ovat piirissä. Leikin vetäjä aloittaa esittelemällä itsensä ja tekemällä jonkin liikkeen. Esim. (Hei olen Anna! (kumarrus)) Tämän jälkeen muut sanovat ”Hei Anna! Ja tekevät saman liikkeen. Näin edetään, kunnes kaikki ovat esittäytyneet ja tehneet omat liikkeensä.

OLETKO SINÄ?

Leikin vetäjä aloittaa kertomalla itsestään jonkin ominaisuuden tai kokemuksen, jonka luulee olevan ominaista vain hänelle. Esim. ”Minua puri punkki viime kesänä. Puriko punkki ketään muuta?” Kysely jatkuu kunnes löytyy jonkin ominaisuus, joka on tyypillinen vain vetäjälle. Näin käydään läpi jokainen leikkijä, kunnes jokainen on löytänyt ikioman asian.

SYNTYMÄPÄIVÄAAKKOSTUS

Leikki alkaa niin, että kukin esittäytyy vierustoverilleen sanoen nimensä ja syntymäpäivänsä. Esim. ”Hei, minä olen Petri Laiho ja olen syntynyt toinen huhtikuuta.” Mikäli vierustoverit eivät ole syntymäpäivien mukaisessa järjestyksessä, he vaihtavat paikkaa. Järjestys muodostetaan niin, että aikaisemmin syntynyt on leikkijä siirtyy vasemmalle puolelle ja myöhemmin syntynyt oikealle. Esittäytymisiä jatketaan aina uusien vierustoverien kanssa kunnes lopulta kaikki ovat järjestyksessä. Paikka ei saa vaihtaa muun kuin vierustoverin kanssa, jotta esittelyjä olisi mahdollisimman monta.

ELÄINSOKKO

Leikkijät muodostavat piirin. Vapaaehtoinen sokko menee piirin keskelle ja hänen silmänsä sidotaan. Piiri liikkuu hetken, kunnes sokko huutaa seis. Hän osoittaa jotakuta piirissä olijaa ja kysyy esim. ”Mitä lehmä sanoo?” Toinen tulee vastata äännelemällä niin kuin kyseinen eläin. Mikäli sokko tunnistaa hänet äänen perusteella tulee äänneleijästä sokko ja sokkona ollut pääsee piiriin äänneleijän paikalle. Ellei sokko tunnista äänneleijää yritetään uudelleen.

SAMAAN TAHTIIN

Leikkijät istuvat piirissä mieluiten tuoleilla. Otetaan seuraava rytmi käsillä: lyödään kädet polviin, kädet yhteen, oikea käsi peukalo pystyssä taakse ja sitten vasen. Harjoitellaan rytmiä, niin että kaikki pääsevät mukaan.

Kun leikkijä vie oikean kätensä peukalo edellä taakse sanoo hän oman nimensä ja vasemmalla kädellä jonkun muun leikkijän nimen. Vuoro siirtyy leikkijälle, jonka nimi sanottiin ja hän jatkaa, oma nimi, toisen nimi jne...

Tavoitteena leikissä on päästä kuninkaaksi kuninkaan paikalle. Leikinaloittaja on kuningas ja hänen paikkansa on kuninkaan istuin. Leikki etenee niin, että jos joku ei pysy rytmissä tai tekee virheen hän putoaa viimeiseksi ja muut liikkuvat pykälän eteenpäin. Leikki vaikeutuu kun rytmiä nopeutetaan.

SAMAAN TAHTIIN MUUNNELMA NELJÄ EVANKELISTAA

Muuten sama, paitsi että neljä ensimmäistä ovat Matteus, Markus, Luukas ja Johannes. Kun leikkijä pääsee neljän joukkoon, hänen nimensä poistuu pelistä siihen saakka kunnes hän putoaa neljän ensimmäisen joukosta. Jos joku kuitenkin sanoo tällaisen leikkijän nimen, verrataan tilanne virheeseen ja viimeinen paikka kutsuu.

RYHMÄYTTÄMISLEIKIT

Näillä leikeillä parannat leirin ryhmähenkeä ja saat leiriläiset vetämään yhtä köyttä.

SALAINEN YSTÄVÄ

Leirin alkupuolella jokainen leirillä oleva saa salaisen ystävän. Ystävän saamista varten kirjoitetaan leiriläisten nimet lappuihin ja laput laitetaan hattuun. Sen jälkeen jokainen nostaa vuorollaan lapun näyttämättä sitä muille. Lapussa mainittu henkilö on siis salainen ystävä. Leirin aikana on tarkoitus ilahduttaa salaista ystävää esimerkiksi kirjeillä, joita varten leirikeskukseen voidaan askarrella postilaatikko. Postilaatikon sisältö jaetaan iltaohjelman yhteydessä. Mitään negatiivista tai mieltä pahoittavaa ei salaiselle ystävälle saa lähettää. Salaisen ystävän muistamisesta kannattaa aina välillä muistuttaa leiriläisiä.

Mikään ei estä kirjoittamasta kirjeitä myös muille kuin salaiselle ystävälle. Varsinkin leirin isosten ja vetäjien kannattaa muistaa tämä, jos joku leiriläisistä ei muuten saa kirjeitä.

LOHIKÄÄRMEEN HÄNTÄ

Muodostetaan kaksi joukkuetta. Kumpikin joukkue asettuu omaan jonoonsa ja kaikki ottavat tiukan otteen edellä olevan henkilön vyötäröstä. Kummankin jonon viimeisen vyötärölle pistetään roikkumaan häntä. Tavoitteena on napata vastapuolen lohikäärmeen häntä irti menettämättä omaa häntää. Otetaan esim. 4 taistelua. Yhdestä hännän otosta saa aina yhden pisteen. Lohikäärmeiden on pysyttävä kasassa, jos ote irtoaa lohikäärme joutuu pysähtymään siksi aikaa, että otteen saa uudelleen.

PALLON KULJETUS

Kilpailevat ryhmät jaetaan pareiksi. Jokaiselle ryhmälle annetaan pallo. Etukäteen on suunniteltu reitti, jota pitkin pallo tulee kuljettaa. Pallo tulee kuljettaa parin otsien välissä, eikä siihen saa koskea käsin. Kun ryhmästä yksi pari on kulkenut reitin, annetaan pallo seuraavalle parille, joka vuorostaan kulkee reitin pallo otsien välissä. Jos pallo putoaa tulee parin pysähtyä siksi aikaa, että pallo saadaan takaisin otsien väliin.

KÄTTÄ JALKAA

Muodostetaan noin 5 hengen joukkueita. Pelin vetäjä huutaa erilaisia käsien ja jalkojen määriä, esim. viisi kättä ja viisi jalkaa. Silloin joukkueen on yhteensä laitettava viisi kättä ja viisi jalkaa maahan. Käsi tarkoittaa kämmettä ja jalka jalkapohjaa. Mikään muu ruumiinjäsen ei saa koskettaa maata. Mitään apuvälineitä, esim. seiniä, ei saa käyttää, vain ainoastaan maata ja toisia ryhmän jäseniä.

Vaihtoehtoisessa versiossa voidaan mukaan ottaa myös muita ruumiinjäseniä.

KÄÄRMEEN NYLJENTÄ

Leikkijät menevät jonoon seisomaan. Jokainen ojentaa vasemman kätensä jalkojensa välistä taaksepäin ja ottaa oikealla kädellään edellä olevan kädestä kiinni. Jonon viimeinen lähtee ryöminään jalkojen välistä ja toiseksi viimeinen seuraa ja niin jatketaan kunnes koko jono seisoo suorassa. Kädet eivät saa irrota missään vaiheessa.

PARSA

Köydellä kierretään joukko tiukaksi nipuksi. Siirrytään paikasta A paikkaan B.

SOKKOJÄRJESTÄYTYMINEN

Kaikilta sidotaan silmät ja sen jälkeen annetaan tehtäväksi järjestäytyä riviin/jonoon pituusjärjestyksessä. Puhua ei saa. Tehtäväksi voidaan antaa myös järjestäytyminen aakkosjärjestyksessä, jolloin jokainen hokee vain omaa etunimeään.

PALLON KIERRÄTYS

Aluksi ryhmän tehtävä on heittää tennispalloa siten, että se käy yhden kerran jokaisella ryhmäläisellä. Heittojärjestyksen on oltava satunnainen ja se on painettava mieleen. Tämän jälkeen on ”pallon kierrettävä samassa järjestyksessä mahdollisimman nopeasti jokaisen käsissä”. Ryhmän on kehiteltävä, miten tehtävänannon puitteissa voi suoriutua mahdollisimman nopeasti. Jos leikkijät ovat useammassa ryhmässä, otetaan aikaa.

LIKENNERUUHKA

Lattiaan piirretään riviin neliöitä, joiden sivun pituus on n. 40 cm. Neliöitä on yksi enemmän, kuin ryhmäläisiä. Ryhmäläiset asetetaan neliöihin siten, että päädyissä olevat katsovat toisiaan. Muut asetetaan neliöihin vuoron perään kasvot vastakkaisiin suuntiin. Keskelle jää yksi tyhjä ruutu. Tehtävänä on saada kaikki vasemmalle katsovat peräkkäin vasempaan laitaan ja oikealle katsovat peräkkäin oikeaan laitaan. Yhdessä ruudussa saa olla kerrallaan vain yksi ihminen. Taaksepäin ei saa kulkea, eikä saa kääntyä. Vain yhden ihmisen saa ohittaa kerrallaan.

LAPPULEIKKI

Muodostetaan pareja tai ryhmiä. Ryhmille annetaan lappuja, joihin on kirjoitettu ruumiin jäseniä, joiden väliin lappu on sijoitettava. Esim. jos lapussa lukee ”polvi – käsi”, niin lappu sijoitetaan siten, että se on toisen leikkijän polven ja toisen leikkijän käden välissä. Se ryhmä voittaa, joka saa kerättyä eniten lappuja toistensa väliin niitä tiputtamatta.

JONOKILPAILU

Pienryhmät seisovat jonoissa. Leikin johtaja määrää mihin järjestykseen ryhmäläisten tulee omassa jonossaan asettua, esimerkiksi iän, sukunimen viimeisen kirjaimen, kynsien pituuden, sisarusten lukumäärän, hiusten vaaleuden yms. mukaisesti. Nopein jono saa pisteen, mikäli tarkastettu järjestys oli täysin oikein. Voidaan leikkiä myös puhumatta.

YDINJÄTEALUE

Ryhmä siirtyy pisteestä A pisteeseen B annettujen apuvälineiden avulla, kuitenkin niin, että koko ryhmä siirtyy kerralla. Apuvälineitä voivat olla vaikka jätösäkit tai limsakorit. Haastetta tehtävään saa esimerkiksi palauttamalla maakosketuksista alkuun, peittämällä osan silmät siteellä, antamalla kuljetettavia tavaroita ja niin edelleen.

TITANIC-UPPOAVA LAIVA

Tuoleja on yhtä monta kuin leikkijöitä, ja ne asetetaan istuinosat vastakkain kahteen riviin. Jokainen leikkijä seisoo siis omalla tuolillaan. Titanic alkaa kuitenkin upota leikinvetäjän vetäessä tuoleja pois laivasta. Leikkijöiden olisi tarkoitus pysyä laivassa toisiaan tukien. Jos kyydistä tipahtaa, ei sinne enää saa nousta. Viimeisinä selvinneet voivat olla vaikka Leonardo ja Kate.

HAHAHA

Leikkijöille jaetaan numerot. He käyvät lattialle selälleen numerojärjestyksessä siten, että seuraavan pää on edellisen vatsan päällä. Kun kaikki ovat paikoillaan aloittaa ensimmäinen sanalla ”ha”, toinen jatkaa ”haha”, kolmas ”hahaha” jne. Leikin kestäessä kaikki saavat nauraa, paitsi ensimmäinen, joka sanoo vain ”ha”. Leikki loppuu yleensä yhteiseen naurunremakkaan.

HÄMÄHÄKINVERKKO

Kahden puun väliin viritetään köysiä siksakkiin hämähäkinverkoksi. Ryhmäytymisharjoite toteutetaan pienryhmissä. Ryhmälle kerrotaan, että heidän pitää kulkea hämähäkin seitin läpi herättämättä valtavaa hämähäkkiä, eli koskematta köyteen. Ryhmäläisten täytyy päästä seitin aukoista toiselle puolelle niin, että yhtä aukkoa käytetään vain kerran.

LENTÄVÄ MATTO

Pienryhmälle kerrotaan, että he ovat kaukana idässä ja ovat saaneet kokeiltavakseen taikamaton. Heidän lentäessään 49 kilometrin korkeudessa matto kääntyy ylösalaisin. Ainoa keino pelastua on kääntää matto toisin päin, siten että yksikään ryhmäläinen ei putoa ja kaikki ovat matolla. Kukaan ryhmäläinen ei siis saa koskea maahan. Tukea saa ottaa vain muista ryhmäläisistä. Mattona voidaan käyttää pientä räsymattoa tai muuta kangasta.

TORNI

Kisa suoritetaan pienryhmissä, joille selostetaan, että he ovat tornien prototyypin rakentamisen arkkitehtuurisessa maailmanmestaruuskilpailussa. Tehtävänä on rakentaa mahdollisimman korkea torni esim. 20:stä paperiarkista. Papereita saa taitella, mutta ei repiä. Aikaa annetaan 10 minuuttia.

MINUN VASEN KÄTENI JA SINUN OIKEA KÄTESI

Leikkijät jaetaan pareiksi. Kullekin parille annetaan laatikko, käärepaperia ja pätkä narua, sekä ohje tehdä paketti. Tehtävän jujuna on, että parista toinen pitää vasenta ja toinen oikeaa kättään selän takana koko ajan. Kumpikin joutuu siis työskentelemään vain yhdellä kädellä. Voittaja on pari, joka saa paketin ensimmäisenä valmiiksi. Vastaavia tehtäviä on hyvä keksiä myös itse.

KENKÄ KIERTÄÄ

Tytöt ja pojat laitetaan omiin piireihinsä lattialle istumaan. Musiikki laitetaan soimaan ja sen aikana kummassakin piirissä kiertää kenkä. Kun musiikki pysäytetään ne, joille jäi kenkä käteen, siirtyvät piirien ulkopuolelle selät vastakkain seisomaan. Kun leikin vetäjä sanoo nyt, seläkkäin seisovien pitää kääntää päänsä jompaankumpaan suuntaan. Jos he katsovat samaan suuntaan, saavat he kätellä toisiaan. Mikäli he katsovat eri suuntiin, pitää heidän kertoa kolme hyvää asiaa toisistaan. Kättelyn tai kehumisen jälkeen palataan takaisin omaan piiriin ja kenkä alkaa jälleen kiertää musiikin tahdissa.

Hyvin ryhmäytyneessä ryhmässä kättelyn voi vaihtaa halaukseksi.

TIKUT SORMIEN VÄLISSÄ

Leikkijät jaetaan pareiksi. Jokaiselle parille annetaan kaksi tulitikkua. Parin tulee pitää tikut etusormiensa välissä, eli tikun toinen pää on yhden henkilön etusormen päässä ja toinen pää toisen henkilön etusormen päässä. Pareille annetaan tehtäviä, jota pitää suorittaa niin, etteivät tikut putoa. Tehtäviä voivat olla esimerkiksi penkin yli kiipeäminen, kyykkyyen meneminen tai ympäri pyöriminen. Lisähaastetta saadaan laittamalla tikut muidenkin sormien väliin.

VETTÄ PULLOON

Kilpailu toteutetaan pienryhmissä. Jokaiselle ryhmälle annetaan samanlainen esine (rätti, pahvimuki, lusikka). Ryhmä asettautuu jonoon ja noin viiden-kymmenen metrin päähän asetetaan pullo. Jokaiselle ryhmälle annetaan ämpärillinen vettä, tai ryhmät voivat hakea veden suoraan järvestä, jos kilpailu toteutetaan rannalla. Tavoite on täyttää pullo mahdollisimman nopeasti käyttäen ainoastaan annettua esinettä. Jokainen ryhmäläinen vuorollaan kastaa/nostaa esineellä vettä ämpäristä tai järvestä ja rientää pullon luo puristamaan/kaatamaan veden siihen. Sitten ryhmäläinen juoksee takaisin ryhmän luo ja antaa esineen seuraavalle.

Esineen sijasta vettä voidaan kantaa suussa. Tällöin veden puhtaudesta täytyy pitää huolta.

PÄTKÄSTÄ PITKÄÄ

Kilpailu toteutetaan pienryhmissä. Ryhmät asettuvat seinän viereen riveihin ja jokainen ryhmäläinen laittaa toisen kätensä seinää vasten. Kaikille ryhmille annetaan samanlainen nippu langanpätkiä. Ryhmien tehtävä on määrättyssä ajassa solmia langanpätkistä mahdollisimman pitkä yhtenäinen lanka vain vapaana olevia käsiä käyttäen. Pisimmän lopputuloksen saanut ryhmä voittaa.

SOKEA PIIRTÄJÄ

Toteutetaan pienryhmissä. Yksi ryhmäläinen kerrallaan koettaa sokkona, toisten ohjeiden avulla selvittää fläppitaululle/valkotaululle piirretyn radan läpi ilman, että hänen piirtämänsä viiva haksahuttaa ulos radalta. Rata on sama kaikille ryhmille ja nopein ryhmä voittaa. Myös tyyli pisteitä voi antaa.

LUOTTAMUSHARJOITTEET

Välillä on hyvä auttaa kaveria luottamaan. Sitten on kaikilla mukavampaa!

JONONUNA

Tehtävänä on kulkea silmät sidottuna ja mykkänä jonossa siten, että vain jonon viimeinen näkee. Aluksi ryhmäläisille annetaan aikaa sopia keskenään ohjaamisen tyylistä. Sitten heidät asetetaan jonoon ja silmät sidotaan. Ohjaaja sotkee järjestyksen ja valitsee joukosta ohjaajaksi yhden, jolta otetaan side silmiltä. Annetaan reitti, jota kuljetaan.

MIINAKENTTÄ

Toteutetaan pienryhmissä. Puolet ryhmästä ovat ensin sokkona. Etukäteen on tehty rata, jonka läpi ryhmäläisten on päästävä pareittain niin, että sokko kulkee alueen sisällä ja ulkopuolella oleva näkevä ryhmänjäsen ohjeistaa häntä. Kun sokko on päässyt alueen läpi vaihdetaan osia. Lopuksi voidaan keskustella siitä oliko pariin helppo luottaa ja miltä matkanteko tuntui.

RYHMÄSYLI

Ryhmä laitetaan tiiviiseen ympyrään niin, että jokainen katsoo tai suorastaan hengittää edellistä niskaan. Tästä asetelmasta istutaan takana olevan syliin. Kun ryhmä on saatu istutettua, aletaan liikkua paikasta A paikkaan B.

Saman voi tehdä myös siten, että aluksi istutaan ringissä jakkaroilla. Sitten käydään makaamaan niin, että hartiat laitetaan takana istuvan polville. Ulkopuolinen avustaja ottaa tuolit pois.

ULKOLEIKIT

Jokaiseen leiripäivään on hyvä sisällyttää ulkoiluhetki. Näiden vinkkien avulla saat tehtyä ulkoiluista mukavia.

TUKKIHUMALA

Viestijoukkueen ensimmäinen juoksee n. 30 metrin päässä olevaan pisteeseen, jossa on pesäpallomaila tai muu vastaavan mittainen keppi. Kilpailija pitää mailaa kaksin käsin maassa pystyssä, kumartuu ja laittaa otsan kiinni mailan päähän. Hänen on pyörittävä mailan ympäri sovittu määrä. (Kymmenen kertaa on melko hyvä.) Mailan on oltava koko ajan kiinni maassa ja otsan kiinni mailassa. Suuntaa ei saa vaihtaa. Pyörittyään kilpailija yrittää löytää takaisin ja lähettää seuraavan matkaan.

ROTAT JA REVOT

Pelaajat jaetaan kahteen ryhmään ja laitetaan istumaan kahteen riviin kasvot toisiaan vasten. Toinen rivi on nimeltään rotat ja toinen on revot. Kummallakin ryhmällä on n. 10 metrin päässä selkensä takana turvapaikka. Pelin vetäjä huutaa toisen ryhmän nimen. Jos huudetaan ”rotat”, nämä yrittävät ottaa revot kiinni ennen kuin he ehtivät turvaan. Huudettaessa revot tilanne on päinvastainen. Aina kun joku ryhmästä saadaan kiinni, hän siirtyy toiseen joukkueeseen. Leikkiä jatketaan niin kauan, kun jäljellä on vain yksi ryhmä.

MAA – MERI - LAIVA

Leikkijät asettuvat jonoon leikin vetäjään päin. Kymmenen metrin päässä jonon kummallakin puolella on myös paikka jonolle. Keskimäinen näistä on laiva, vasemmalla on meri ja oikealla maa. Leikin johtaja huutaa esim. ”maa”. Leikkijöiden tehtävänä on juosta mahdollisimman nopeasti kyseiseen paikkaan ja jäädä jonoon seisomaan. Viimeiseksi jäänyt putoaa pelistä. Leikin johtaja voi myös hämätä huutamalla sen paikan, jossa jono jo on. Tällöin turhaan liikkeelle lähtenyt putoaa pelistä pois. Voittaja on viimeiseksi peliin jäänyt.

POLTTOPALLO

Maahan piirretään pyöreä alue, jonka sisään kaikki leikkijät menevät. Yksi valitaan ulkopuolelle polttajaksi. Hän yrittää osua pallolla ringin sisällä oleviin leikkijöihin. Hyväksytystä osumasta leikkijä palaa ja tulee polttajan avuksi alueen ulkopuolelle. Viimeiseksi jäänyt on voittaja. Hyväksytyksi osumaksi lasketaan osumat kaulasta varpasiin. Jos alueen sisällä oleva leikkijä saa kopin hän ei pala, vaan voi yrittää polttaa jonkun muun leikkijän.

SURMAPALLO

Maahan piirretään alue. Kaikki leikkijät asettuvat alueen sisälle. Tarkoituksena on polttaa pallolla kanssakilpailijoitaan. Idea on siis sama kuin polttopallossa, mutta ilman erillistä polttajaa. Maahan pudonneen pallon saa kuka tahansa poimia ja yrittää polttaa kanssapelaajiaan. Hyväksytyt osumat on kaulan ja varpaiden välillä. Palanut pelaaja poistuu alueen ulkopuolelle, eikä voi osallistua peliin polttamalla muita. Leikkijät eivät myöskään saa poistua alueelta, vaan mahdollisesti karanneen pallon noutaa joku alueen ulkopuolinen. Pelaajan täytyy muistaa, kuka hänet on polttanut, sillä kun hänet polttanut pelaaja palaa, voivat hänen polttamansa pelaajat tulla uudelleen peliin mukaan. Jos pelaaja saa pallon kopiksi, palaa heittäjä ja tällöin polttajaksi katsotaan pallon kiinni saanut heittäjä. Viimeiseksi alueelle jäänyt on voittaja.

SAVOLAINEN PESÄPALLO

Leikkijät jaetaan kahteen jonoon, jotka asettuvat toisiaan vasten etummaisten välin ollessa pari metriä. Toisen jonon ensimmäiselle annetaan pallo ja toinen valmistautuu potkaisemaan. Pallollisen joukkueen kaveri syöttää kuten pesäpallossa. Toisen joukkueen pelaaja potkaisee ennen kuin pallo osuu maahan. Syötön on oltava kunnollinen, sillä huti uusitaan, eikä huonoon syöttöön edes tarvitse yrittää potkaista. Kun pallo on lähtenyt, syöttäjä juoksee sen perään ja potkaisija alkaa juosta omaa jonoaan ympäri. Kun

syöttäjä on saanut pallon kiinni, hän juoksee oman jononsa perään ja vierittää pallon joukkueensa jalkojen välistä jonon ensimmäiselle. Kun ensimmäinen on saanut pallon kiinni, loppuu juoksijalta aika. Pelin johtaja kirjaa juostut kierrokset. Juoksija menee jonon viimeiseksi ja seuraava potkaisee. Näin kierretään yksi joukkue läpi, jonka jälkeen vaihdetaan joukkueiden rooleja. Voittaja on se joukkue, joka saa eniten juostuja kierroksia.

VIESTI

Seuraavassa on erilaisia ehdotelmia, kuinka saadaan vaihtelua tavalliseen joukkueiden väliseen viestijuoksukilpailuun. Vain mielikuvitus on rajana keksiä lisää.

Tennispallon kuljetus niskan takana

Sormuksen kuljettaminen tulitikussa (vaihto käsin koskematta).

Tasajalkaa pomppiminen jalkapalloa jalkojen välissä kuljettaen

Pallon kuljettaminen pareittain otsien välissä

Kananmunan / pingispallon kuljettaminen lusikassa

Parin kanssa seläkkäin juokseminen

Hyppynarun hyppääminen kääntöpaikalla

Pallon tarkkuusheitto kääntöpaikalla

Uudelle osuudelle lähtiessä otetaan yksi joukkueen jäsenistä lisää ”junaksi”

Kynttilän kuljetus sammuttamatta

Pareittain kulkeminen siten, että vain sanomalehdelle saa astua (kaksi sanomalehteä paria kohden).

Ilmapallon kuljettaminen lautasella

TANDEMHIIHTO

Lankkuihin kiinnitetään 4-6 paria naruja ”sauvoiksi”. Ryhmä siirtyy määrätyn matkan.

LIIKKUVA TOLPPA -VIESTI

Varsinainen viestijuoksu voidaan järjestää millä tekniikalla tahansa. Lisäsäväyksen tuo tolppa, joka jokaisen kilpailijan pitää vuorollaan kiertää. Tolppana on henkilö, joka voi aiheuttaa hieman hankaluuksia kilpailijoille. Hän voi siirtyä muutaman askeleen juuri ratkaisevalla hetkellä, pitää kiinni johtavan joukkueen jäsentä, mennä seinän viereen seisomaan tai juosta läheiseen metsikköön. Kilpailijoiden on kuitenkin aina kierrettävä tolppa.

TARKKUUSPALLO

Tehdään kaksi joukkuetta. Piirretään pelikentälle keskiviiva. N. 5 metrin päähän keskiviivan kummallekin puolelle piirretään viivat ja niistä n. 3 metrin päähän vielä yhdet viivat. Keskiviivalle asetetaan lentopallo. Joukkueet menevät kauimmaisten viivojen taakse ja heille annetaan paljon tennispalloja. Tarkoituksena on siirtää lentopallo tennispalloilla heittelemällä vastustajan joukkueen edessä olevan viivan taakse.

TUNNELIPALLO

Joukkue asettuu jonoon leveään haara-asentoon. Ensimmäisellä on pallo. Hän vierittävää pallon muiden pelaajien jalkojen välistä taaksepäin. Kun viimeinen saa pallon kiinni, hän juoksee ensimmäiseksi. Näin jatketaan, kunnes aloittaja on taas ensimmäisenä.

LEIRIOLYMPIALAISET

Näitä kilpailuja käyttämällä voi näppärästi tehdä leiriolympialaiset, mutta ne sopivat yksitellen käytettynäkin mukavasti illanviettoihin.

Pussijuoksu

Vauhditon pituushyppy takaperin

Pyykkipojan vieminen mahdollisimman korkealle puuhun joukkueena, (puuhun ei saa kiivetä)

Rivikävely – joukkueen jalat on sidottu toisiinsa kiinni

Kananmunan kiinniottaminen mahdollisimman kaukaa ehjänä

Hula-hula –vanteen vieritys siten, että se palaa takaisin mahdollisimman kaukaa

Pullon täyttäminen – kahvikupilla, sukalla jne.

Herneen, tulitikun, saappaan, frisbeen jne. heitto

Ajanarviointikävely

Lennokin taitteleminen ja heittäminen

Limbo

Herneiden poiminta pyykkipojalla

Kiven heittäminen jalkojen välistä eteenpäin

Esineiden tunnistus silmät sidottuna

HÄNNÄN RYÖSTÖ

Leikkijöille jaetaan hännät (narunpätkät tai kangaskaistaleet), jotka he pistävät sisään housunkauluksestaan niin, että heille tulee häntä. Sovitaan leikkialueen rajat ja seuraavaksi aletaan ryöstää toisten leikkijöiden häntiä. Joka leikin loputtua omistaa eniten häntiä, on voittaja. Leikkijä, jolta ryöstetään häntä voi ryöstää itselleen uuden hännän tai käyttää jo ryöstämänsä häntää. Kun leikkijä on asentamassa itselleen uutta häntää, ei häntä saa jäädä seuraamaan hännän toivossa.

VIIMEINEN PARI UUNISTA ULOS

Leikkijät seisovat parijonossa. Jonojen edessä seisoo pariton huutaja kasvot samaan suuntaan, kuin muillakin. Kun hän huutaa: ”Viimeinen pari uunista ulos”, jonojen viimeiset lähtevät juoksemaan jonojensa ohi, kumpikin omaa puoltaan yrittäen tavoittaa jälleen toisensa ennen kuin huutaja on ehtinyt ottaa kiinni jommankumman. Huutaja saa lähteä liikkeelle vasta, kun pari on saavuttanut saman linjan huutajan kanssa. Jos hän saa kiinni toisen juoksijoista, hän menee kiinni otetun kanssa parijonon ensimmäiseksi. Parittomaksi jäänyt on uusi huutaja. Jos pari tavoittaa toisensa, entinen huutaja jatkaa.

LIPUNRYÖSTÖ

Vaatii suurehkon alueen. Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Molemmille joukkueille annetaan lippu ja jokainen sitoo vasempaan haukseensa vaatteiden päälle oman joukkueensa tunnuksen, kreppipaperin tai villalangan. Liput pystytetään viholliselta salattuun, mutta näkyvään paikkaan. Tarkoituksena on ryöstää vastustajien lippu ja tuoda se oman lipun luo. Matkalla tulisi tehdä toimintakyvyttömäksi mahdollisimman monta vihollista repäisemällä tunnusnauha käsivarresta. Mikäli käsivarsinauhansa menettää, voi kerran hakea uuden; ilman nauhaa ei taistelua saa jatkaa.

NUMEROJUOKSU

Leikkijät seisovat piirissä pareittain. Kullakin parilla on oma numero, siis ykköset, kakkoset jne. Yksi huutaa jonkun parin numeron, jolloin parin jäsenet lähtevät kiertämään piiriä ulkokautta juosten eri suuntiin ja yrittävät ehtiä ennen omaa pariaan takaisin samalle paikalle. Nopeampi saa kiljaista seuraavan numeron. Huutaja voi tehdä myös vuorollaan ruuhkia huutamalla samaan aikaan useamman numeron.

JOUKKUELAJEJA

Tässä on vielä muistilista erilaisista urheilulajeista ja peleistä, jotka kaikki varmaan tuntevat, mutta joskus kun eivät nuo aivosolut niin kipinöi, jos ei ole listaa, mistä katsoa.

Jalkapallo, pesäpallo, nelimaali, lentopallo, koppipallo, koripallo, käsipallo, ultimate, sähly, salibandy, vesipallo, batanque, pingis, sulkapallo, jääkiekko, jääpallo, mölkky, frisbee golf

KILPAHUUTO

Tehdään kaksi joukkuetta. Joukkueet jakaantuvat kahtia ja asettuvat neliön nurkkiin siten, että oman joukkueen edustajat ovat neliön vastakkaisissa nurkissa. Kummankin joukkueen huutavalle puoliskolle annetaan oma viesti, joka sen tulee huutaa. Joukkue, jonka vastaanottajat ovat ensin saaneet viestin kirjoitettua paperille, on voittaja. Huutaminen on ainoa sallittu viestimiskeino.

AAKKOSET

Ryhmän on sovittava, kuinka he viestittävät elehtimällä aakkoset toisilleen monen sadan metrin päähän. Kun aakkoset ovat selvät, ryhmä jaetaan puoliksi ja annetaan tehtäväksi viestittää vitsi ryhmästä toiseen ja päinvastoin.

JÄRJESTÄYTYMINEN LANKULLA

Ryhmä sijoitetaan kapealle lankulle. Lankulta poistumatta on järjestäytyttävä jonkin ominaisuuden mukaan. Esim. aakkosjärjestys, pituusjärjestys, ikäjärjestys...

PURKKIS

Maahan piirretään kotipesä. Pesän keskelle laitetaan purkki (pallo). Yksi määrätään etsijäksi. Joku leikkijöistä potkaisee pallon mahdollisimman kauas. Etsijä juoksee pallon perään ja tuo sen takaisin kotipesään. Sillä aikaa muut piiloutuvat. Kun pallo laitetaan takaisin paikalleen, on huudettava: ”Purkki paikalla”, jotta piilossa olevat tietävät etsinnän alkavan. Etsijä lähtee etsimään muita, ja jokaisen, jonka hän on nähnyt, hän laittaa purkkiin – eli juoksee pesään, koskettaa purkkia ja sanoo nähdyin leikkijän nimen. Tämä leikkijä jää silloin kotipesään. Kun kaikki leikkijät on saatu kiinni, ensimmäiseksi nähdystä tulee etsijä. Kotipesään joutuneet voidaan myös pelastaa, kun sellainen pelaaja, jota ei ole laitettu purkkiin, käy potkaisemassa purkin paikaltaan.

KIRKONROTTA

Yksi leikkijä valitaan kirkonrotaksi ja tämä kääntyy kasvot seinään päin. Joku koskettaa rottaa selkään. Rotta kääntyy ja osoittaa leikkijää, jonka arvelee koskettaneen häntä. Alkaa vuoropuhelu.

Leikkijä sanoo: Onko totta? Johon rotta kommentoi: Totta kuin kirkon rotta. Leikkijä: Määrää matka. Rotta: Kaksi kertaa talon ympäri.

Jos leikkijä ei ollut se, joka oli koskettanut rotan selkää, joutuu rotta juoksemaan määrätyn matkan. Sillä aikana muut menevät piiloon. Jos rotan arvaus taas osui oikeaan, leikkijästä tulee rotta ja hän juoksee määrätyn matkan ja muut piiloutuvat. Juostuaan rotta tulee, koskettaa seinää ja huutaa: ”rotta kotona”. Hän aloittaa etsimisen. Nähdessään jonkun hän juoksee, lyö seinään ja huutaa leikkijän nimen, esim. ”Pekan rotta”. Mutta jos Pekka ehtii ensin, hän huutaa: ”oma rotta”. Kun kaikki ovat pois piiloistaan, peli päättyy ja ensimmäiseksi löydetty jää uudeksi rotaksi. Kiinni jääneitä voi myös pelastaa, kun leikkijä juoksee ennen rottaa seinälle ja huutaa: oma rotta, kaikki pelastettu.

VINKKI

Yksi leikkijöistä valitaan etsijäksi. Tämä laskee sataan, ja muut piiloutuvat sillä aikaa. Hän alkaa etsiä muita leikkijöitä. Kun hän löytää jonkun, tämä joutuu tulemaan piilostaan keskelle pihaa piirrettyyn ringiin. Joku leikkijöistä, jota ei ole vielä löydetty, voi vilkuttaa tälle. Vinkin saanut pelaaja, voi etsijän huomaamatta paeta piiloon uudestaan. Peli päättyy, kun leikkijät ovat kaikki ringissä. Kolmesti löydettyä pelaajaa ei voida enää pelastaa. Uudeksi etsijäksi joutuu se pelaaja, joka on löydetty useimmin, joka on

löydetty ensimmäisen kerran kolmesti, tai jos kaikilla on saman verran kiinnijääntejä, se, joka on jäänyt ensimmäisenä rinkiin.

Pimeällä samaa voidaan leikkiä taskulamppujen kanssa.

KYMMENEN TIKKUA LAUDALLA

Leikkiä leikitään samoin kuin Purkkista ja Kirkonrottaa, mutta pelivälineenä käytetään lautaa. Lauta on maassa siten, että sen alla on pölkky (vrt. keinulauta). Maata vasten olevaan päähän laitetaan 10 tikkua. Yksi leikkijöistä polkaisee lautaa siten, että tikut lentävät ympäriinsä. Etsijän kerätessä tikkuja, muut piiloutuvat. Nähtyään jonkun piilossa olijan etsijä juoksee lautaa kohti. Laudan luona hän koskettaa sitä ja sanoo nähdyn leikkijän nimen. Tämä tulee piilostaan ja jää laudan luo. Kiinni jääneet voidaan pelastaa, kun joku piilossa olleista käy polkaisemassa lautaa. Kun kaikki on saatu kiinni, ensimmäiseksi kiinni jäänyt on uusi etsijä.

KAHDEN TULEN VÄLISSÄ

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Pelikenttä jaetaan kahteen osaan ja kumpikin joukkue asetetaan omalle puolelleen, lukuun ottamatta joukkueiden polttajia, jotka asettuvat vastapuolen joukkueen kenttäpuoliskon päähän aivan takarajalle. Joukkueet eivät saa poistua omalta alueeltaan, eli jos pallo karkaa on polttajan haettava se.

Peli alkaa koripalloloituksella joukkueiden pelialueiden rajalla. Joukkueiden jäsenet ja polttajat yrittävät polttaa vastapuolen joukkueen jäseniä samalla tavalla kuin polttopallossa. Pähän osuneesta tai maasta pompanneesta pallosta ei voi palaa. Jos vastapuolen joukkueen jäsen saa kopin toisen joukkueen heitosta, palaa pallon heittänyt leikkijä. Palanut pelaaja siirtyy joukkueen polttajan kaveriksi. Joukkue, jolla on viimeisenä pelaaja omalla pelialueella on voittaja.

KOLMAS PYÖRÄ

Leikkijät seisovat pareittain. Kaksi leikkijää on aluksi juoksijoina ja toinen alkaa ajaa toista takaa. Takaa-ajettava voi juosta jonkin parin viereen seisomaan, jolloin hänen vieressään olevasta henkilöstä tulee hänen parinsa ja tämän toisella puolella olevasta leikkijästä tulee uusi takaa-ajettava. Jos takaa-ajaja saa toisen kiinni, osat vaihtuvat.

TERVAPATA, BANANA-BANANA

Kaikki leikkijät yhtä lukuun ottamatta seisovat maahan piirretyn piirin kehällä omissa ”pesissään”. Yksi leikkijöistä kiertää piiriä keppi kädessään ja tipauttaa kepin jonkun leikkijän selän taakse. Silloin kepin saanut ottaa maahan tiputetun kepin ja lähtee juoksemaan vastakkaiseen suuntaan kuin tiputtaja ja yrittää ehtiä takaisin pesäänsä ennen tiputtajaa. Jos tiputtaja ehtii pesään ensin, tulee kepin saaneesta uusi kiertäjä. Jos kepin saanut ei huomaa keppiä vaan kepittäjä kerkiää kiertää kierroksen ja läpätä tätä selkään, joutuu tämä piirin keskelle tervapataan, josta pääsee pois vain suorittamalla muiden määräämän tehtävän. Jos leikkijöitä on paljon, voi tervapataa leikkiä myös pareittain.

Banana-bananassa ollaan samanlaisessa asetelmassa kuin tervapadassa. Yksi leikkijöistä kiertää piiriä ja asettaa kätensä vuorotellen jokaisen pään päälle sanoen banana-banana. Kerran hän sanookin kikkels-banana, ja silloin lähtevät kilpailijat kuten tervapadassa juoksemaan vastakkaisiin suuntiin. Kohdatessaan he hyppäävät käsikynkkää maahan selälleen ja potkivat jaloilla ilmaan huutaen samalla: Terve mieheen, terve terve! Sen jälkeen he nousevat ylös jatkaen matkaansa normaalisti.

JEESUS-HIPPA

Yksi leikkijäistä on Jeesus ja hänellä on pitkä köysi. Jeesus ottaa toisia leikkijöitä kiinni. Aina kun hän saa jonkun kiinni, tulee tämän tarttua Jeesuksen köyden päästä kiinni ja alkaa myös ottamaan toisia kiinni. Leikki päättyy kun kaikki seuraavat Jeesusta, eli pitävät köydestä kiinni.

PEIKOT JA HYÖNTEISET

Aluksi valitaan neljä peikkoa ja piirretään niille pesät pelialueen nurkkiin. Muut leikkijät ovat hyönteisiä. Vetäjän annettua merkin peikot alkavat keräämään hyönteisiä pesäänsä. Hyönteiset koettavat juosta pakoon. Peikko saa viedä kerrallaan vain yhden hyönteisen pesäänsä. Kun kaikki hyönteiset on kerätty leikki loppuu ja se peikoista, joka on saanut kerättyä eniten hyönteisiä on voittaja.

KÄÄPIÖT, JÄTTILÄISET JA HALTIAT

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Leikkialueen keskellä ja molempiin päihin piirretään viivat. Joukkueet asettuvat päihin omille viivoilleen ja päättävät ketä esittävät. Sitten molemmat joukkueet saapuvat keskimmäisen viivan molemmin puolin. Kun leikinvetäjä antaa merkin joukkueet esittävät valitsemansa roolin.

Kääpiöt: kumartuvat pikkuriikkisiksi, heiluttavat tynkäkäsäänsä ja ikisevät

Jättiläiset: kurottautuvat suuren suuriksi, nostavat kätensä korkealle ilmaan ja ölisevät

Haltiat: heiluttavat taikasauvaansa

Systeemi on sama kuin kivi-paperi-sakset –leikissä. Kääpiöt voittavat haltiat, haltiat voittavat jättiläiset ja jättiläiset voittavat kääpiöt. Se joukkue, joka voittaa, lähtee ottamaan kiinni toisen joukkueen jäseniä, jotka juoksevat turvaan oman päätynsä viivan taakse. Kiinni jääneet siirtyvät toiseen joukkueeseen. Leikki loppuu kun kaikki ovat samassa joukkueessa.

KUKA PELKÄÄ MÖRÖKÖLLIÄ

Leikkialueen molempiin päihin piirretään viivat. Leikkijät ovat toisella viivalla ja mörökölli keskellä kenttää. Mörökölli huutaa ”Kuka pelkää mörökölliä?” ja kaikki huutavat ”en” ja lähtevät juoksemaan leikkialueen toiseen päähän turvaan viivan taakse. Ne jotka mörökölli saa kiinni, jäävät myös ottamaan toisia leikkijöitä kiinni seuraavalla kerralla.

HEITTOHIPPA

Leikkijät seisovat rykelmässä lähellä toisiaan. Leikin vetäjä heittää ilmaan esim. hanskanyytin ja huutaa samalla jonkun leikkijän nimen. Tämän tulee ottaa hanskat kiinni ennen kuin ne osuvat maahan, heittää ne takaisin ilmaan ja huutaa seuraava nimi. Jos hanskat osuvat maahan lähtevät muut juoksemaan pois päin ja se, jonka nimi huudettiin, koettaa ottaa hanskat itselleen mahdollisimman pian. Kun hän saa hanskat itselleen, hän huutaa stop, jolloin kaikki leikkijät pysähtyvät. Sen jälkeen Hän koittaa heittää jotain leikkijöistä paikallaan seisten. Jos hanskat osuvat, tippuu osuman saanut pois pelistä. Jos hanskat eivät osu, tippuu heittäjä pois pelistä.

VESI-ILMAPALLO

Leikkijät asettuvat pareittain vastakkain kahteen riviin, joiden välimatka on vajaa metri. Toisessa rivissä olevilla on kädessään vedellä täytetty ilmapallo, jonka he aloitusmerkin kuultuaan heittävät vastakkaisessa rivissä olevalle parilleen. Tämä yrittää ottaa pallon kiinni rikkomatta sitä. Pallon saaneet leikkijät astuvat askelen taaksepäin ja heittävät pallon parilleen. Jos pallo menee rikki, putoaa pari pois pelistä. Leikki jatkuu kunnes vain yksi pari on jäljellä.

LAULULEIKIT

Laululeikit piristävät iltaa kuin iltaa. Muistathan kerrata sävelen ja liikkeet ennen kuin alat vetämään leikkiä!

UNDULAATTI

Mä olen pieni lintunen ja aina niin nälkäinen. Kun kotiväki, kun kotiväki se on niin saita. Ne tarjoo silliä aina vaan, mut sitä en halua. Mä haluaisin, mä haluaisin vain kokakolaa ja jätskin.

NIKKARIN KERTTU

Kaikki laulavat laulua Nikkarin Kertusta. Sävel on valittavissa täysin vapaasti. Pieni ryhmä näyttölee laulun pantomiimina samanaikaisesti

”Nikkarin Kerttu”

1. Yöt päivät mielessäni omi Kerttu, muistathan viel’ tuon Nikkarin tyttären. Oi kullannuppu oma herranterttu, sä miksi särjit sällin sydämen.
2. Yöt päivät mielessäni omi Kerttu, muistathan viel’ tuon Nikkarin tyttären. Oi kullannuppu oma herranterttu, sä miksi särjit sällin sydämen.
3. Yöt päivät mielessäni omi Kerttu, muistathan viel’ tuon Nikkarin tyttären. Oi kullannuppu oma herranterttu, sä miksi särjit sällin sydämen.
4. Huusniemen tiellä alkoi lemmen valta kun sun kanssa Papulahän päin kävellä sain ja parasollin alta sun suppuisuus ja silmäs loisteen näin.
5. ”Nyt on” mä lausuin ”kaunis ilma, neiti.” ”Kyllä” vastas Kerttu, ”onhan se.” ”On seutu kaunis, vedet niin kuin peili, mut kaunein ootte neiti te!”
6. Mut Kerttu vastas ”Tuo on taasen tuota, pois imarrus nyt herra Järvenpää.” Mä hälle lausuin ”Se on aivan totta, en imartele mä ollenkaan.”
7. Perillä sitten tiedustelin hältä, et saiskos hälle hiukan bjuudata. ”Kyllä kiitos!” Viime pennilöillä mä ostin pari piparkakkua.
8. Ne leivottuina sydämen ol’ muotoon ja kiinni ol’ ne toinen toisissaan. Ja Kerttu ymmärs’ minun ajatuksein ja rinnasta pääsi (huokaus).
9. Illalla sitten Kerttua huhuilin mä palatessain peräprutkullain. Kun kaislikosta avunhuudot kuulin, ol’ Kerttu veessä paatin vieressä.
10. Kuin ilves syöksyin minä tytön niskaan ylös vedin, henkiin pumppasin. Ja vaikken koskaan urotöilläni kersku, se teko vei minut melkein kihloihin.
11. Mut onni konsanaan ei kestä kauaa, onni pettää, Kerttu petti mut. Hän tarttui toisen rakastajan paulaan ja sai myös hältä piparkakutkin.
12. Kuin mieletön mä syöksyin Panssarilahteen. Vain kuollo yksin unhotuksen tois. Mä riisuin saappaat, käärin housun lahkeet, Mut ves’ ol’ kylmää(kirkaisu), mä käännyn pois.

VEKKULI SAMMAKKO

Jumps Jumps, sanoi vekkuli sammakko. Jumps jumps, sanoi sammakko. Jumps Jumps, sanoi vekkuli sammakko ja hyppäsi Jumps Jumps pois. Mutta sammakko sanoi dää dää dää, dää dää dää dää, dää dää dää dää, mutta sammakko sanoi dää dää dää dää ja hyppäsi jumps jumps pois.

HÄNKKIPÄNKKI

Joella tuolla mis on hänkkipänkki, rupisammakot hyppii pitkin kuutamoo siltaa, kuuluu HII, HAA, HOO, HAA ja lumpeiden takaa kuuluu molskis.

VALASKALA

Äiti antoi mulle rahaa, ”Osta vähän kalaa.” Minä poika pyydystinkin suuren suuren valaan. Mitä teki valas tää, sen pyrstö heilui tättärää, no miks? Siks, kun se oli valaskala.

MILLÄS MINÄ PÄÄSEN TAIVAASEEN?

Milläs minä pääsen taivaaseen? Pyörälläkö vinhasti polkien? Autollako ajan, vaiko raketilla meen?!
Milläs minä pääsen taivaaseen?

Lentokone tässäkö tarpeen on? Laivako se viepi yli aallokon? Hevosenko hankin minä rattaineen? Milläs minä pääsen taivaaseen?

Syntini kun hylkään ja tunnustan. Silloin minä taivaan jo omistan. Uskomalla Herraan Jeesukseen, pääsen minä varmasti taivaaseen.

LEIPURI HIIVA

Pistän pullat uunihin, vedän valmiit takaisin. Näen piipusta kun savu kohoaa. Leipuri Hiiva, hän asuu kumputiellä. Hän pullat, kakut leipoo siellä. Näen piipusta kun savu kohoaa.

VILLE JA VALLE

Ville ja Valle mökissänsä. Elivät olivat keskenänsä. Ovi oli lukossa ja ikkunat tukossa ja piipun päällä oli hattu. Ville oli Ville ja Valle oli Valle, senhän voi kuuluttaa kaikkialle! Ville piti rahasta ja Valle piti mahasta ja varsinkin kun se oli täysi.

VANHA REISSAAJA

1. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli lumivyöry, matka kesken jäi. Hän lauloi:
Juuda dakka dia, juuda dakka duu, (ssshhh)
Juuda dakka dia, juuda dakka duu, (ssshhh)
Juuda dakka dia, juuda dakka duu, (ssshhh)
Juuda dakka dia, juuda dakka duu (ssshhh)
2. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli musta karhu, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda..., (ssshhh, murr)
3. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli susihukka, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda ..., (shhh, murr, lääh-lääh)
4. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli lypsylehmä, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda ..., (shhh, murr, lääh-lääh, tsit-tsit-tsit)
5. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli kaunis tyttö, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda ..., (shhh, murr, lääh-lääh, tsit-tsit-tsit, pus -pus -pus)
6. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli tytön äiti, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda ..., (shhh, murr, lääh-lääh, tsit-tsit-tsit, pus -pus -pus, läps-läps-läps)
7. Vanha reissaaja lähti vuorta korkeaa päin, kunnes vastaan tuli tytön isä, matka kesken jäi. Hän lauloi: Juuda ..., (shhh, murr, lääh-lääh, tsit-tsit-tsit, pus -pus -pus, läps-läps-läps, PAM!)

LAURETZIA

Laurentzia pieni, Laurentzia vaan.
Milloin taas sinut nähdä saan?
Kun on maanantai. (tiistai, keskiviikko jne.)
Ah kunpa tulisi maanantai ja saapuisi pieni Laurentzia, Laurentzia.

ALOUETTE

Alouette
 Pike pike pusse
 Alou, Alou Aloue
 Fillarin satula
 Kaasupoljin
 Ylipitkä Viineri
 Ei tuu mitään
 Täytyy laulaa lujempaa (hiljempaa, lopettaa jne.)

JOS SUN LYSTI ON

Jos sun lysti on niin kädet yhteen lyö,
 Jos sun lysti on niin kädet yhteen lyö,
 Jos sun lysti on ja tiedät sen, niin varmaan
 myöskin näytät sen, jos lysti on niin kädet yhteen lyö.

...napsuttele näin...taputtele näin.....tömistele näin... sano totta kai!... kaikki tämä tee.

LEIJONAN METSÄSTYS

Leijonaa mä metsästän.
 Tahdon saada suuren.
 Enkä pelkää ollenkaan!
 On kaunis päivä, aurinko paistaa, katsokaa noita kauniita kukkia!

Heinää!
 Pitkää, korkeaa, tuuheaa heinää!
 Sitä ei voi alittaa,
 sitä ei voi ylittää,
 sitä ei voi kiertää!
 Siis täytyy mennä läpi.

Leijonaa mä metsästän

Mutaa!
 Ilkeää, limaista, inhottavaa mutaa! Sitä ei voi....

Leijonaa mä metsästän.....

Silta!
 Pitkän pitkä silta! Sitä ei voi...

Leijonaa mä metsästän...

Luola!
 Synkkä, pimeä luola! Sitä ei voi... Siis täytyy mennä sisään!

Jotain karvaista, jotakin lämmintä, jotakin elävää, se liikkuu, se on eläin. IIIK! Leijona! Äkkiä pakoon..... Ovi auki, Ovi kiinni. Aaahh.

PONILEIKKI

Here they come on their ponies, riding with their big fat ponies. Here they come on their ponies, this is what they told me: Side to side to side my baby, front to front to front to my baby, back to back to back to my baby, this is what they told me.

Tuolta he tulevat poneillansa, pienillä, lihavilla poneillansa. Tuolta he tulevat poneillansa, tänne meille kertomaan: Vatsa, vatsaa, vatsaa vasten, kylki kylkeä, kylkeä vasten, peppu peppua, peppua vasten. Tänne meille kertomaan.

KILPAILUT

Kisailu tuo väriä elämään! Älä ota sitä vakavasti!

TYYNYRALLI

Leikkijät muodostavat piirin ja ottavat jaon kahteen. Ykköset jäävät seisomaan ja kakkoset istuvat maahan, näin muodostuu ylä- ja alajoukkue. Kummankin joukkueen yhdelle jäsenelle annetaan tyynty siten, että tyyntyt sijoittuvat ringissä vastapäätä toisiaan. Tyyntyjä aletaan kierrättää ringissä myötöpäivään joukkueen jäseneltä toiselle, kunnes jompikumpi tyynty saa toisen kiinni.

PALLONKULJETUS JONOSSA

Tämä on vähintään kahden ryhmän kilpailu. Ryhmien koolla ei ole väliä. Välineiksi tarvitaan ryhmää kohden pallo tai vastaava. Ryhmä seisoo jonossa vapaassa järjestyksessä. Ensimmäinen antaa pallon vasemmalta toiselle, toinen samoin kolmannelle ja niin edelleen kunnes pallo tulee viimeiselle, joka juoksujalkaa siirtyy ensimmäiseksi. Toisella kerralla pallo voidaan siirtää oikean kautta. Kolmannella jalkojen välistä, neljännellä itsensä yli, viidennellä ensimmäinen antaa vasemmalta, toinen oikealta, kolmas vasemmalta jne., kuudennella kierroksella ensimmäinen antaa pallon itsensä yli, toinen jalkojen välistä, kolmas yli jne. Tähän viestiin on helppo keksiä itse eritapoja lisää.

JERUSALEMIN SUUTARI

Tuoleja laitetaan ringiin siten, että niillä istuttaessa nenä näyttää ringistä pois päin. Tuoleja on yksi vähemmän kuin leikkijöitä. Musiikki alkaa soida, jolloin leikkijät kiertävät tuoliringiä myötöpäivään. Musiikin loppuessa jokainen istuu lähimmälle tuolille. Se, jolle ei riittänyt tuolia, putoaa pelistä pois. Ringistä otetaan yksi tuoli pois ja toistetaan samaa, kunnes jäljellä on vain yksi pelaaja.

KOLIKKOVIESTI

Tehdään kaksi joukkuetta. Joukkueet asettuvat riveihin käsi kädessä. Rivit ovat metrin päässä toisistaan selät vastakkain. Leikin vetäjä asettuu toiseen päähän, niin että rivien ensimmäiset näkevät hänet. Muut kilpailijat pitävät silmänsä kiinni. Mitään ei saa puhua. Pelin johtaja heittää kolikkoa rivin päissä olevien nähdén. Kun tulee klaava, ei tapahdu mitään, mutta kruunalla laitetaan sähkötyks kulkemaan. Rivin viimeinen lyö lattiaan saatuaan sähkötyksen. Siitä joukkueesta, joka oli ensimmäinen, siirtyy viimeinen jäsen ensimmäiseksi ja peli jatkuu. Se joukkue voittaa, kumpi on ensin kiertänyt koko kierroksen. Väärästä viestistä, puhumisesta tai kurkkimisesta rangaistaan siten, että jonon ensimmäinen siirtyykin viimeiseksi.

BANAANIN KULJETUS

Tehdään muutama joukkue. Joukkueet asetetaan jonoihin ja jonojen ensimmäisille annetaan banaani. Banaania kuljetetaan kädestä käteen taaksepäin jalkojen välistä ojentaen. Kun banaani on jonon viimeisellä, tämä juoksee jonon eteen ja lähettää banaanin taas taaksepäin. Kun aloittaja on jälleen ensimmäisenä, tämä syö banaanin. Nopein voittaa.

MAITOPURKIN POIMIMINEN

Maahan laitetaan maitopurkki. Kilpailijan tehtävänä on poimia purkki maasta hampailaan. Ainoa ruumiinjäsen, joka saa koskettaa maata, on jalkapohja. (Esim. polvella tai kädellä ei saa ottaa tukea maasta.) Kilpailua vaikeutetaan koko ajan leikkaamalla maitopurkkia pienemmäksi.

KYNÄ PULLOON

Tarvitaan muutama vapaaehtoinen. Heille sidotaan kynä roikkumaan narusta vyötärölle. Maahan asetetaan pullo, johon kynä täytyy pujottaa naruun tai kynään käsin koskematta. Vaikeusasteen lisäämiseksi pullo voidaan sitoa kynän tavoin roikkumaan pelaajan pariksi valitun henkilön vyötärölle.

SANATAISTELU

Muodostetaan pareja. Parin toiselle puoliskolle annetaan helppo sana. Kun tämä sanoo tämän sanan parilleen, on parin osattava keksiä siihen sopiva yhdyssanan jatko. Ja toisen on osattava taas jatkaa siitä sanasta eteenpäin. Esim. auto – autokoulu – koululaukku – laukkukauppa. Samaa sanaa ei saa käyttää kahdesti. Kumpi pareista ei keksi jatkoa riittävän nopeasti, häviää.

PARIN RYÖSTÖ

Leikkijät seisovat kahdessa sisäkkäisessä ringissä kasvot keskustaan päin. Ulommaisessa ringissä on yksi leikkijä enemmän. Jokaisella ulomman ringin jäsenellä on oma pari – paitsi tällä yhdellä. Pariton yrittää hankkia itselleen parin iskemällä silmää jollekin sisemmässä ringissä olevalle. Se, jolle silmää isketään yrittää juosta parittoman luo. Hänen takanaan seisova yrittää estää pariaan lähtemästä tarttumalla häntä hartioista kiinni. (Hipaisua ei lasketa.) Jos pari pääsee karkuun, hän menee uuden parinsa taakse vartioimaan häntä. Jäljelle jäänyt yrittää taasen hankkia itselleen uuden parin taakseen. Jottei kiinni ottaminen olisi liian helppoa, takana seisova on noin puolen metrin päässä paristaan, ja hänen on katsottava koko ajan edessä olevan kantapäihin.

HUIVI POLVELLA

Leikkijät istuvat tuoleilla tiiviissä ringissä. Ringin keskellä on yksi leikkijöistä. Jonkun leikkijän polvelle asetetaan huivi. Leikkijät yrittävät kuljettaa huivia polvelta toiselle ja keskiolio yrittää napata sen. Huivia saa siirtää vain yhdellä kädellä polvelta toiselle. Sallittuja siirtoja ovat siirrot, jotka voidaan tehdä nousematta tuolilta. Sallittuja ovat siis siirrot omalta polvelta omalle tai toisen polvelle, sekä toisen polvelta omalle tai toisen polvelle. Huivia ei saa heittää. Keskiolio saa yrittää napata huivin silloin, kun se on leikkijän kädessä. Polvella huivi on siis turvassa. Se leikkijä, jonka kädestä huivi napataan, joutuu keskelle.

AATAMI JA EEVA

Leikkijät muodostavat ringin, jonka keskelle sijoitetaan kaksi vapaaehtoista. Toinen nimetään Aatamiksi ja toinen Eevaksi. Heidän silmänsä sidotaan. Aatami yrittää löytää Eevan ja saada hänet kiinni (hipaisua ei lasketa). Aina kun Aatami huutaa: ”Eeva”, on Eevan vastattava ”Aatami”. Ringissä seisovat ovat hiljaa ja pitävät toisiaan kädestä kiinni estäen leikkijöitä harhautumasta ringin ulkopuolelle.

VAATEKASA

Jokainen tuo omat päällysvaatteensa – kengät, takin, hatun ja hanskat – ja laittaa ne kasaan leikkijöiden muodostaman ringin keskelle. Leikkijöiden silmät sidotaan ja vaatekasa sotketaan. Annetusta merkistä jokainen alkaa sokkona etsiä omia vaatteitaan ja pukea niitä päälleen. Voittaja on se, joka ensimmäisenä on valmiissa asustuksessa, omista vaatteistaan.

TUOLI-KENKÄ -LEIKKI

Leikkijät muodostavat piirin, jonka keskelle asetetaan kaksi tuolia toisiaan vastaan mahdollisimman kauas toisistaan. Valitaan kaksi kilpailijaa. Heiltä sidotaan silmät. Kumpikin istuu omalle tuolilleen. Muut sijoittavat kahdeksan kenkää ympäri lattiaa piirin sisäpuolelle. Leikkijät nousevat ja heitä pyöritetään ympäri. Sitten he alkavat etsiä kenkiä ringistä ja sijoittaa niitä oman tuolinsa jalkojen alle, yksi kuhunkin. Tuolin alle saa hakea vain yhden kengän kerrallaan. Voittaja on se, jolla on ensin kaikissa tuolin jaloissa kengät. Kenkiä saa varastaa myös vastustajan tuolin alta yhden kerrallaan. Kengät ovat turvassa silloin, kun leikkijä istuu tuolilla. Piirissä olijat ovat aivan hiljaa, jotta leikkijät eivät paikallistaisi itseään ja saattaisivat vaikka erehtyä tuoleista.

OLETKO SIELLÄ KALLE?

Kaksi leikkijää asettuu mahalleen toisiaan vasten. Heidän silmänsä sidotaan ja kummallekin annetaan sanomalehtirulla. Kun toinen kysyy: ”Oletko siellä Kalle?”, toisen on aina vastattava: ”olen”. Näiden

kysymysten ja vastausten perusteella he yrittävät osua toisiaan päähän sanomalehdellä. Liikkua saa, mutta koko ajan on oltava mahallaan. Ensiksi osuman saanut on voittaja.

SKETSIT

PERUSPALIKAT

Peruspalikka-sketsit ovat niitä tuttuja iltaohjelman perusaineiksia.

REIKIÄ NOLLA

Tyyppi on menossa hammaslääkəriin. Hän istuu aikansa puiston penkillä, kunnes toteaa harmikseen, että pakko on mennä. Hän ottaa purkan suustaan ja laittaa sen puiston penkin selkänøjalle ja lähtee. Kohta paikalle saapuu mies joka seisten nojailee selkänøjaan. Hetken kuluttua hän huomaa jotain tarttuneen käteen. Mies irrottaa purkan ja heittää maahan penkin jalan viereen. Seuraavaksi puistoon tulee koira ja merkkää penkin jalan niin, että purkkakin kastuu. Seuraavaksi saapuva tyyppi tallaa purkan päälle, irrottaa sen kengästään ja laskee sen penkille. Kohta tulee tyyppi, joka istuu purkan päälle laittaa purkan selkänøjalle. Lopulta hammaslääkəriin mennyt mies tulee takaisin. Hän on onnellinen, koska reikiä ei ollut. Mies heittää selkänøjalta suuhunsa saman purkan, jonka oli jättänyt aikaisemmin ja tuumii: "Minäpä syönkin tätä xylitol jenkkiä."

TULI SODASTA

Henkilö istuu puiston penkillä. Viereen istuu mies jonka silmä nykii omituisesti. Ensimmäinen kysyy, mikä silmässä on ja saa vastauksen: "Tuli sodasta." Mies lähtee pois ja paikalle saapuu mies, jonka jalassa on vamma. Taas paikalla istunut kysyy, mikä jalkaa vaivaa. Mies vastaa: "Tuli sodasta." Seuraavaksi penkille tulee mies, jonka käsi vispaa. Paikalla istunut kysyy tietävän näköisenä: "Sodastako tuli?" Mies vastaa: "Ei kun nenästä, mutta kun ei lähde irti."

BUSSIPYSÄKILLÄ

Bussipysäkillä seisoo tyttö katsellen yläviistoon. Paikalle saapuu toinen henkilö, joka ihmettelee hetken ja ryhtyy katselemaan samaan pisteeseen kuin ensimmäinenkin. Uusia ihmisiä saapuu paikalle. Jokainen jää vuorollaan katselemaan niska kenossa taivaalle. Hetken kuluttua ohikulkija pysähtyy ja kysyy, mitä oikein tapahtuu. Ensimmäinen kääntyy varovaisesti niska takakenossa: "En minä näistä muista tiedä, mutta minulla on niska jumissa (tai tulee verta nenästä).

SE ON LOPPU NYT

Vaimo on lähdössä ompeluseuroihin ja komentaa tossun alla olevaa miestä siivoamaan hänen poissa ollessaan. Mies suostuu. Vaimon lähdettyä oveen koputetaan. Naapurin isäntä tulee pyytämään miestä kalaan. Tämä ei voi lähteä kesken siivouksen. Naapuri valaa mieheen sovinnostisia ajatuksia ja käskee sanoa vaimolle: "Se on loppu nyt!" Mies lopettaa siivouksen ja jää sohvalle makaamaan. Hän hokee itseksensä: "Se on loppu nyt." Vaimo tulee takaisin ja nostaa kauhean metelin, koska siivous on kesken. Mies nousee tomerasti seisomaan ja sanoo: "Se on loppu nyt." Vaimo tivaa: "Niin mikä on loppu?" Tähän mies vastaa alistuneesti: "No mäntysuopa".

TARTTUVA TAUTI

Puiston penkillä istuu mies. Kohta penkille tulee henkilö toinen, jonka silmäkulma nykii. Tämä tarttuu penkillä istuneeseen mieheen, ja samalla paikalle saapuneen silmä paranee. Parantunut tyyppi lähtee paikalta onnellisena. Seuraavaksi miehen viereen saapuu tyyppi, jonka käsi vispaa hurjasti. Ja eipä aikaakaan, kun moinen tarttuu taas aikaisemmin paikalla olleeseen. Seuraavaksi paikalle saapuu mies, jonka jalka vipattaa. Tämäkin tarttuu vierellä istujaan. Lopuksi paikalle saapuu raskaana oleva nainen ja istahtaa penkille. Jo kolme tartuntaa saanut mies ryntää kiljuen pois puistosta.

MOOTTORITIE ON KUUMA

Uuden moottoritien kymmenestuhannes käyttäjä on päätetty palkita. Moottoripyöräpoliisi on saanut tehtäväkseen ojentaa 1000 mk sekin ja ruusut autoilijalle. Pysäytetyssä palkittavassa autossa on vaitonainen tunnelma. Poliisi päättää pr-henkisesti kysäistä hiljaiselta autoilijalta, mitä hän aikoo tehdä rahoilla. Autoilija: “No kai se olisi ajokortti ensin ajettava.” Vaimo kiirehtii vierestä korjaamaan: “Herra konstaapeli, älkää nyt humalaisen puheita uskoko!” Vaari toteaa siihen takapenkiltä: “Minä kyllä jotenkin arvasin, että meille tulee vaikeuksia, kun lähdetään liikkeelle varastetulla autolla.”

KALASTAJAT BUSSISSA

Tyyppi saapuu linja-autoon, maksaa ja menee linja-auton takaosaan toisen matkustajan viereen. Vieressä olija nykii oudosti kättään. Bussiin noussut matkustaja kysyy, mikä kättä vaivaa. Toinen vastaa pilkkivänsä. Matkustaja katsoo parhaakseen livistää jonnekin muualle ja menee edessään istuvan viereen. Ja eipä ole tämäkään mies sen viisaampi. Hänen omituiset toimensa kuvaavat virvelöintiä. Matkustaja katsoo taas parhaakseen mennä muualle istumaan. Seuraavaksi hän menee istumaan etupenkkiin. Tämä matkustaja istuuikin ihan normaalisti, joten hän kertoo naureskellen vieressä olijalle takapenkin kalastavista tyypeistä. Vieruskaveri vastaa: “Ai sielläkös ne kalat ovatkin.” ja lähtee “soutamaan” taaksepäin. (Istuimena kannattaa olla hyvin liukuva tuoli.)

RETKEILYVÄLINEKAUPPA

Retkeilyvälinekaupassa on uusi varaston apupoika harjoittelijana. Kauppaan tulee asiakas ostamaan retkeilytakkia. Kauppias huikkaa tilauksen varastoapulaiselle, mutta tämä ei löydä tuotetta. Myyjä toistaa, että kyllä varastosta löytyy, kun vaan tutkii tarkemmin. Vähän ajan päästä poika heittääkin takin myymälän puolelle. Seuraavaksi kauppaan tulee asiakas, joka kyselee retkeilyhousuja. Taaskaan varastoapulainen ei tahdo löytää tuotetta. Myyjä pahoittelee asiakkaalle kovasti hyvien apulaisten puutetta. Lopulta housut lennähtävät myymälään. Tämän jälkeen asiakkaita tulee tasaisesti kyselemään erilaisia retkeilyvaatteita. Kaikki kysyvät eri tuotetta, ja joka kerta varastoapulainen intää, ettei hän löydä. Ja joka kerta tuote lopulta löytyy. Viimein myyjä haluaa käydä lounastauolla ja pyytää varastoapulaista kassalle. Apulainen pistää yllättävän kovasti hanttiin. Myyjä saa lopulta puhuttua hänet ympäri, ja varastoapulainen saapuu myymälään pelkkä muovikassi päällään.

ÄNKYTTÄVÄ ATLEETTI

Linja-autoon nousee todella iso mies. Sanomatta sanaakaan hän maksaa lipun ja istahtaa bussin ainoan matkustajan vieren. Kohta iso mies kysyy pahasti änkyttäen: “Pa-pa-pal-paljonkohan ke-ke-ke-kello on?” Vieressä olija ei vastaa. Änkyttävä mies toistaa kysymyksen vielä pari kertaa, mutta ei saa vastausta. Vieressä olija vain katselee ulos kuin ei mitään kuuluisikaan. Atleetti painaa pysäytysnappia ja jää kyydistä. Seuraavalla pysäkillä toinen mies jää pois. Kusi pysäyttää ulos menevän miehen ja kysyy nuhdellen: “Miksi sinä kiusasit tuota änkyttävää miestä? Sinullahan on kello. Olisit osannut vastata.” Mies vastaa pahasti änkyttäen: “O-o-ol-oisitkos i-i-it-itse ha-ha-hal-halunnut turpaasi?”

VESSAHÄTÄ JUNASSA

Vanha pappa istuu junassa. Hän nousee mennäkseen vessaan, mutta aina hänen noustessaan joku toinen ennättää ennen häntä. Vessasta kuuluu ääniefektejä (esim. pikkupoika ja äänestä lorinaa, hieno nainen ja ähkimistä). Pappa yrittää useaan otteeseen ja kerta kerralta hänen ilmeensä muuttuu aina tuskaisemmaksi. Lopulta hän nousee taas kerran paikaltaan, mutta jähmettyykin seisaalleen, ottaa ravistellen saappaan jalasta ja kaataa siitä vettä lattialle.

DIAESITYS

Diaesityksessä näytellään diakuvia. Kuvat ovat siis paikalleen jähmettyneitä henkilöitä eri tehtävissä. Diaprojektorilla tms. näytetään valoa, ja kuvan vaihdon aikana on aivan pimeää. Joskus kuva voi olla väärinkin päin tai sekaan on voinut sotkeutua vääriä kuvia.

PATSAAN PESU

Lenkkeilijä tulee rantaan, jossa uiminen on kiellettyä. Siitä huolimatta hän aikoo mennä uimaan ja riisuu itsensä uimahousuilleen. Lenkkeilijä on juuri hyppäämässä veteen kun hän kuulee askelia. Hän tekeytyy patsaaksi. Paikalle tulee aina uusia ihmisiä ja heidän mentyään lenkkeilijä yrittää taas päästä uimaan. Mm. seuraavanlaisia tilanteita syntyy:

Pikkutyttö tulee ja jää syömään eväitä "patsaan" edessä olevalle penkille. Hän laittaa eväät penkille, josta patsas syö salaa osan. Tyttö huomaa, että eväitä on syöty ja juoksee pois pelästyneenä.

Taiteilija tulee ja päättää maalata hienon Tarzan - patsaan. Itikat häiritsevät patsasta, joka läiskii niitä aina silloin, kun taiteilija ei huomaa. Taiteilija luulee saaneensa auringonpistoksen, koska patsas on aina eri asennoissa ja lähtee pois.

Poika ja tyttö tulevat eri suunnista penkille istumaan. Poika on kiinnostunut työstä, minkä patsas huomaa. Hän koputtaa vuoron perään kumpaakin olkapäälle. Tästä poika ilahtuu ja siirtyy vähitellen lähemmäksi. Tyttö sitä vastoin ärtyy. Lopulta he istuvat vierekkäin ja heidän katseensa kohtaavat ensimmäisen kerran. Poika hymyilee leveästi, ja tyttö antaa hänelle korvatillikan.

Rakastunut pari tulee käsi kädessä ja istuu penkille. Yhdessä he piirtävät sydämen ja nimikirjaimensa tussilla tai huulipunalla patsaan vatsaan ja lähtevät pois.

Siivooja saapuu ja päivittelee nykyajan nuoria ja hankaa piirroksia pois. Lopuksi siivooja viskaa ämpärillisen vettä patsaan päälle.

Tämän jälkeen lenkkeilijä lähtee kävelemään vihaisena pois, mutta poliisi tulee vastaan ja vie hänet mennessään, koska luuli tämän käyneen uimassa.

SURMANHYPPY VASILASIIN

Pöydästä ja tuoleista on tehty torni. Juontaja kertoo, että taiteilija Barbalaski aikoo hypätä tornista vesilasiin, joka on tornin juurella. Barbalaski tulee paikalle, ja hänen käsivarressaan roikkuu tyttö, joka itkee ja valittaa. Barbalaskilla on päällään uimahousut ja pyyhe. Hänen noustessaan torniin tyttö kirkaisee ja pyörtyy, jolloin juontaja tulee ja heittää lasista vedet tytön päälle. Temppu keskeytetään, koska vesi loppui.

PITKÄN IÄN SALAISUUS

Toimittaja on saapunut vanhainkotiin selvittämään pitkän iän salaisuutta. Mummoja ja pappoja istuu paikalla pitkä rivi. Toimittaja kysyy heiltä ikää ja pitkän ikänsä salaisuutta. Vanhukset ovat 60-95-vuotiaita. Heidän ikänsä salaisuudet ovat kirmupiimä, potkukelkkailu, avantouinti jne. Lopulta on jäljellä enää yksi, koko vanhainkodin vanhimman näköinen pappa. Toimittaja kysyy häneltäkin pitkän iän salaisuutta, ja pappa latelee paatoksella: "Viinanjuonti, ahkera tupakointi ja naiset." Hämmästynyt toimittaja kysyy vihdoinkin äimistyneenä pappan ikää. Pappa vastaa: "20-vuotta, arvoisa toimittaja!"

KALASSA

Poika on ongella joen rannassa. Onki on vedessä ja paikalle saapuu mies.

Mies: Onko tullut kalaa?

Poika: No eipä ole kalaa tullut.

Mies: Mitä sinulla on syöttinä?

Poika: Onkimatoja minulla tietenkin on.

Mies: Onkimatoja! Etkö tiedä, että taikina on oikein hyvä syötti.

Poika poistuu, tulee takaisin ja alkaa taas onkia. Paikalle saapuu toinen mies.

Mies: Onko tullut kalaa?

Poika: No eipä ole kalaa tullut.

- Mies: Mitä sinulla on syöttinä?
 Poika: Taikinaa laitoin. Se on kuulemma uusi, oikein hyvä syötti.
 Mies: Taikinaa! Etkö tiedä, että tässä paikassa pitää käyttää surviaisen toukkia.
 Poika huokaa, käy noutamassa toukkia ja palaa onkipaikalle. Taas saapuu paikalle mies.
 Mies: Onko tullut kalaa?
 Poika: No eipä ole kalaa tullut.
 Mies: Mitä sinulla on syöttinä?
 Poika: Surviaisen toukkia.
 Mies: Surviaisen toukkia! Niitähän käytetään talvella, kun pilkitään. Laita kuule onkimato koukkuun, se on kaikkein paras konsti.
 Silloin poika huokaa, lähtee pois ja tulee hetken päästä takaisin. Hän heittää koukun veteen ja sanoo: "No nyt onnistuu." Neljäs henkilö saapuu paikalle.
 Mies: No, onko tullut kalaa?
 Poika: No eipä ole kalaa vielä tullut.
 Mies: Mitä sinulla on syöttinä?
 Poika: No pistin markan, niin että kala saa ostaa mitä itse haluaa.

SEVEN UP

Kolme miestä istuu synnytyssairaalan käytävällä odottamassa tietoja synnytyksestä. Kaikki ovat hermostuksissaan. Hoitaja tulee ja kutsuu erästä miestä nimeltä. Mies pomppaa pystyyn. Hoitaja: "Onnittelut, vaimonne on juuri saanut kaksoset ja voi hyvin. Voitte mennä katsomaan häntä." Mies ihmettelee sattumaa: "Jopas sattui. Olen TV kakkosella töissä." Hetken kuluttua hoitaja tulee kutsumaan seuraavaa miestä. Hoitaja: "Onnittelut, vaimonne on juuri synnyttänyt kolmoset ja voi oikein hyvin. Voitte mennä katsomaan häntä." Mies ihmettelee sattumaa: "Ihmeellistä, olen TV-kolmosen kuuluttaja." Viimeinen mies näyttää vähän hölmistyneeltä ja jää hermostuneena odottamaan. Hetken kuluttua hoitaja tulee taas, selailee papereitaan ja sanoo kolmannen miehen nimen. Mies nousee penkiltä ja lähtee huutaen pois: "Olen seven upilla pullottajana!"

MUSTI

Sketsissä käytetään näyttelijöiden oikeita nimiä. Esim. Pekka, Anu ja Lauri. Pekka taluttaa Anua talutushihnassa. Anu kulkee kontaten kuin koira. Lauri on lenkillä ja juoksee vastaan. Hän ihmettelee: "Hei, Pekka! Miksi Anu on talutushihnassa?" Pekka vastaa: "Höh, ei tämä ole Anu, tämä on Musti." Lauri ihmettelee ja poistuu paikalta. Pekka jää silittämään Anua ja tuumii: "Hyvä Anu, me huijattiin sitä!" Vähän ajan päästä Lauri juoksee taas kohti ja pysähtyy. Tällä kertaa hän silittää Anua ja sanoo: "Mitäs Musti". Pekka närkästyy ja tokaisee: "Höh! Ei se ole Musti. Näethän sinä hyvä mies, että Anuhan se siinä!" Lauri on todella ihmeissään ja jatkaa juoksemista. Pekka toteaa: "Hyvä Musti! Me huijattiin sitä jo toisen kerran!"

VENYTTELYÄ

Kaksi urheilullista tyyppiä kilpailee notkeudellaan. Ensimmäinen sanoo: "Katsopas! Minäpä se saan kämmenet maahan suurin jaloin. Näin." Toinen tyyppi sanoo: "Niinpä niin. Mutta minäpä saan tehtyä spagaatin." Paikalle tulee resuinen juoppo ja sanoo: "Eihän tuo mitään ole pojat. Minäpä saan perseet olalle."

MY WIFE

Suomalainen pariskunta on matkustanut Englantiin. He ovat katselleet kaupungin nähtävyyksiä ja päättävät mennä puistoon syömään eväitään. Puistossa istuu myös perinteinen englantilainen herrasmies. Suomalaiset asettuvat penkille ja alkavat syödä. Kohta he huomaavat olleensa ajattelemattomia ja

päättävät tarjota myös englantilaiselle miehelle, hyviä tapoja noudattaen. Isäntä tuumii: "Tarjotaan hänelle leipää. Mikäs se on leipä englanniksi?" Vaimo tietää, että se on bred. He tarjoavat miehelle, mutta mies sanoo: "No thanks." Seuraavaksi suomalainen mies tarjoaa maitoa, mutta englantilainen kieltäytyy jälleen. Suomalaiset tarjoavat vielä sanomalehteäkin, kun se englantilaiselta näyttää puuttuvan, mutta taas englantilainen kieltäytyy. Suomalaiset ihmettelevät, että mikäs on nyt vikana, kun ei tarjoilut kelpaa. Lopulta he tajuaavat, että vian täytyy olla siinä, eivät he ole esitelleet itseään. Suomalainen mies sanoo: "My wife", mihin englantilainen vastaa: "Yes, please!" Pariskunta löylyttää miestä miettien vielä, mitä sika on englanniksi.

SUOLAISTA HUUMORIA

Merimies tapasi vanhan merirosvon baarissa ja puhe kääntyi heidän seikkailuihinsa merellä. Merimies huomasi, että merirosvolla oli puujalka, koukku ja silmälappu. Merimies kysyi, "Kuinka sinä sait puujalan?"

Merirosvo vastasi, "Me olimme myrskyssä merellä ja liukastuin yli laidan keskelle hairparvea. Juuri kun mieheni vetivät minua pois, hai haukkasi jalkani irti."

"Vau!" sanoi merimies. "Entäpä sitten koukku?"

"No", vastasi merirosvo, "me olimme vihollislaivan kannella ja taistelimme toisia merimiehiä vastaan miekoilla. Yksi vihollisista leikkasi minulta käden irti."

"Uskomatonta", huomautti merimies. "Kuinka sinä sait silmälappusi?"

"Lokki päästi löysät minun silmääni", vastasi merirosvo.

"Sinä menetit silmäsi, kun lokki tipautti löysät?" merimies kysyi epäuskoisesti.

"No...", sanoi merirosvo, "sattui olemaan ensimmäinen päivä, kun minulla oli koukku."

ENNÄTYSSYLKÄISIJÄ

Vieraaksi on saatu maailmanennätysylkijä. Maailmanennätysmiehellä on mukanaan avustaja, jolla on peltinen rasia, johon tarkka sylkijä sylkee. Aina ennätysmiehen syljettyä avustaja ottaa kopin napsauttamalla huomaamattomasti peltirasiaa. Ensin aloitetaan helpoilla tempuilla ja lyhyellä matkalla ja sitten tempuja vaikeutetaan ja matkaa pidennetään. Viimein mestari lupaa yrittää kaikkien aikojen tulosta ja sylkeä maapallon ympäri. Mestari sylkäisee ja hetkisen odottelun jälkeen sylki napsahtaa rasiaan maapallon kierrettyään. Yksi huti esityksen aikana voi olla myös piristävää.

LOTTO

Baariin tulee mies, jolla on pussi kädessä (sisällä pallo) ja itkee ja huutaa. Hän tilaa paukun. Baarimikko kysyy, mikä miestä vaivaa. Mies huutaa ja valittaa, miten elämä koettelee. Baarimikko käskee kertoa, mikä on vialla ja mies sanoo: "No kun sain 7 oikein lotossa." Baarimikko ihmettelee, ettei se voi olla noin ikävää. Mies jatkaa: "Vaimo oli hukannut sen kupongin." Baarimikko toteaa, että hänen vaimonsa olisi kyllä päättä lyhyempi, jos sellaista tekisi. Mies kysyy: "No arvaa mitä minulla tässä pussissa on?", ja hakkaa pussia pöytäan.

KOIRANKAKKA

Kaksi hullua kävelee ja huomaa tiellä jotain erikoista. He ihmettelevät sitä ja lopulta päättävät haistaa. Mutta kun asiaan ei tule varmuutta, he päättävät maistaa. Maistettuaan he toteavat: "Hyi! Koirankakkaa! Onneksi ei astuttu päälle."

HEIKOILLA JÄILLÄ

Kaksi miestä kävelee heikoilla jäillä. Toinen putoaa pian jään läpi kylmään veteen ja alkaa huutaa apua. Kuivana säilynyt seisoo hölmistyneenä hieman kauempana ja katsoo.

- Älä siinä vain katsele, vaan heitä se airo tänne!

- Ei tämä ole airo vaan mela.

- No heitä sitten edes se köysi tänne!

- Ei tämä ole köysi vaan naru.

- No heitä naru äkkiä tänne!
- Niin, mutta tämä ei ole minun naruni.

KALAJUTTU

Kaksi miestä on järvellä ongella. He juttelevat kesälomasta, kalastuksesta ja siitä kuinka he saivat hyvän veneen vuokralle. He onkivat ja onkivat, ja kalaa tulee paljon. Aikansa juteltuaan ja kalastettuaan toinen sanoo: "Hei, tässähan on hyvä kala paikka. Ikävä, että meidän täytyy nyt lopettaa. Milläs me osattaisiin tulla tähän samaan paikkaan huomenna uudestaan." Toinen vastaa: "Veistä kuule siihen veneen laitaan puukolla kolo merkiksi, että tässä se paikka on." Kysyjä alkaa nauraa ihan hillittömästi ja vastaa: "Oletko sinä aivan hullu? Luuletko sinä, että me saamme huomenna tämän saman veneen?"

LÄMMINVERIVARSA

Kaksi romaania istuu huoltoaseman kahvipöydässä ja lukee lehteä.

- Hai sie veli! Täällä on myytävänä lämminverivarsa satasella!
 - Mene hyvä veli ja soita heti sille miehelle!
- Mies lähtee ja palaa hetken kuluttua.
- No, miten kävi?
 - Se olikin lämminvesivaraaja.

THE KNIGHT RIDER

Vierailulle on saatu englantilainen puhuja. Valitettavasti suomalainen tulkki kääntää vahingossa väärin.

- *Long time ago... there was a knight.*
- Kauan sitten... o.. oli yö.
- *He was alone.*
- Hänen nimensä oli Maloun.
- *He was standing near the Missouri city.*
- Hän opiskeli Missourin yliopistossa.
- *All his horses had gone.*
- Hänen hevosensa olivat karanneet... siis vetoketju oli... tiedättehän.
- *And there was no food left.*
- Hänen vasemmalla puolellaan ei ollut yhtään metsää... tai siis puita.
- *He couldn t go back to the city.*
- Hän ei voinut mennä istumaan laukkuunsa... exkjuus mii, kud juu pliis ripiit evripati juu sei!
- *Of course. Long time ago there was...*
- Nou, nou, öpaut tö bääg!
- *Oh well, he couldn t go back to the city.*
- Ai, hänen laukkunsa oli jäänyt yliopistoon.
- *You know why he couldn t go back there?*
- Tiedättekös mitä siellä laukussa oli?
- *There was a man... who was looking for him.*
- Siellä oli nainen, joka katseli häntä.
- *The knight was to be killed by that man.*

- Tuona yönä mies aikoi tappaa naisen.
- *The man was afraid.*
- Miehen nimi oli Alfred.
- *In that moment the knight had no past.*
- Tuona yön hetkenä ei kylläkään ollut passia...
- *But he had future.*
- Mutta hänellä oli huonekaluja.
- *In God!*
- Ja hyvät olikin!
- *How about you?*
- Entäpä sinä?
- *Are you like that knight? Are you afraid?*
- Tunnetko sinä olevasi öisin jonkinlainen Alfred?
- *Don t be afraid!*
- Älä oli kuin Alfred!
- *Don t think you have no future.*
- Älä ajattele vain huonekalujasi.
- *Because Jesus really loves you.*
- Sillä Jeesus tosiaan rakastaa sinua.
- *And he will give you good future, too!*
- Ja hän antaa sinulle hyvät huonekalutkin!

KAKSI RUOTSALAISTA

Kaksi ruotsalaista miestä (tai vastaavasti nahkapukuihin yms. sonnustautunutta "Village people" kaveria) kävelee sermin taakse. Sieltä alkaa kuulua ähkimistä, ja vaatteita alkaa lennellä sermin yli. (Ensin päällysvaatteita ja sitten alusvaatteita) Vaatteiden lenteleminen loppuu ja kuuluu enää vain ähkimistä. Sermi kaatuu yllättäen – ja takaa paljastuu kaksi miestä vääntämässä kättä.

UGH!

Kolme intiaania istuu ringissä "keskustelemassa". Jokainen sanoo vuorollaan: "ugh!" Tätä jatkuu muutaman kierroksen ajan, kunnes yksi sanoo: "ugh, ugh!". Muut toteavat narkästyneesti: "Älä vaihda puheen aihetta!"

HIDASTUS

Kaksi henkilöä kävelee tiellä toisiaan kohti. Ohittaessaan toisiaan, he hieman töytäisevät toisiaan, pyytävät anteeksi ja jatkavat matkaansa. Tilanne keskeytetään ja selostaja tai toinen näyttelijöistä kertoo tilanteen olleen aivan harmittoman näköinen. "Käsi on kuitenkin nopeampi kuin silmä", joten sama otetaan hidastettuna, jotta koko tilanne voidaan havaita. Samat kaksi henkilöä toistavat tilanteen, mutta liikkuvat hieman hidastettuna ja puhuvat matalammalla äänellä. Kohdatessaan he anteeksipyyntönsä lisäksi voivat esimerkiksi lyödä toisiaan. Taas tilanne keskeytetään ja kohtausta hidastetaan vielä lisää. Liikkeet hidastuvat enemmän ja puhe vain madaltuu ja hidastuu. Kohtauksesta paljastuu aina vaan uusia asioita. (Toinen varastaa lompakon, ampuu toista, lyö kärpäslätkällä ... mitä vaan mielikuvitus keksii.) Toistetaan 2 – 4 kertaa.

OLETTEKO TE KEKKONEN?

Tyyppi istuu yksin penkillä ja lukee lehteä. Toinen saapuu ja kysyy onko penkillä vapaata. Vastaus on myöntävä. Hänkin alkaa lukea lehteä. Yhtäkkiä viimeksi tullut kysyy ensimmäiseltä: "Oletteko te Kekkonen?" Toinen vastaa naurahtaan ja kummastellen, ettei ole ja jatkaa lukemistaan. Kysyjä ihmettelee, mutta jatkaa lukemistaan ja samalla tarkkailee toista entistä uteliaammin. Vähän ajan kuluttua hän esittää saman kysymyksen uudelleen. Vastaus on hieman ärsyntyneenä, kielteinen tokaisu. Silti lukeminen jatkuu – samoin kyttäily. (lehden takaa, alta, päältä, tekee lehteen reiän jne.) Kyttäilijä kysyy vielä kerran, ja silloin toinen hermostuu lopullisesti, laittaa lehden syrjään ja sanoo "ymmärtäväisellä" ja kyllästyneellä äänellä: "Jos te kerran niin haluatte, niin hyvä on, minä olen Kekkonen!" Tähän kyselijä tokaisee: "Kummallista, te ette minusta näytä yhtään Kekkoselta."

KIRVESVARTTA

Talon vanha isäntä veistelee kirvesvartta. Kesän turistikausi on alussa ja isäntä juttelee itsekseen: "On taas se kesä. Taas niitä turistejakin alkaa tulla. Enhän minä ole kuullut mitään enää viiteen vuoteen, mutta on minulla heidän käyttäytymisensä niin hyvin muistissa, että osaan vastata kuulemattakin. Tuossa ne ensin pyörii ihan eksyksissä. Kun ne ovat aikansa pyörineet, niiltä hajoaa auto. Sitten ne tulevat pyytämään apua ja aloittavat olevinaan kohteliaasti kysymällä, että mitäs se vaari tekee? No kirvesvarttahan minä. Sitten ne heittäytyy jo vallan kohteliaiksi ja kysyy, että onko se vaari vanhakin? No, 80 vuotta sitä tuli täytettyä. Sitten ne pääsee jo asiaan ja kysäisevät, että kun tuo autokin hajosi, niin tarvitsisi saada siihen vähän vettä. No kaivostahan sitä saapi, mutta varokaa, se on vähän laho. Sitten ne rupeaa epäilemään, että jos se auto ei liikukaan enää ollenkaan, niin olisiko vaarilla traktoria, että sen saisi hinattua korjaamolle. No, tuollahan se, navetan takana, lantakasan alla, puskurit ruosteessa. Tuskin enää liikahtakaan. He vallan kauhistuvat ja kysäisevät, että olisiko talossa sitten hevosia?"

No, olihan minulla kaksi: Länkisääri ja Umpiluinen. Kun toinen kuoli, vein sen makkaratehtaalle. Toinen on tuolla korpikylällä tukkeja ajamassa. Nyt ne vasta kauhuissaan ovatkin. Keskellä erämaata, auto rikki. Kysyvät sitten, että onkohan täällä edes puhelinta? No, eihän minulla sellaisia nykyaikaisuuksia. Mutta tuolla lahden takana Möttösen Kallella on, sitä minä ainakin käytän. Nyt he ovat sitten aivan kauhuissaan, kun kävelymatkaakin on ainakin pari kilometriä. Eihän sellaista nykyajan ihminen jaksa kävellä. Kysyvät vielä, että oisko isännällä antaa syömistä?"

No, jääkaapistahan sitä saapi. Ihan vapaasti vaan. Sitten ne rohkenee pyytää, että lähtiskö isäntä mukaan sinne Kallen luo tietä näyttämään? Ja ainahan minä näyttää vain."

Vaari jatkaa itsekseen mumisemista. Sitten paikalle saapuu turisti.

Turisti: Päivää.

Isäntä: Kirvesvartta.

Turisti: Onkos isäntä istunut siinä pitkäänkin?

Isäntä: 80 vuotta

Turisti: Onkos talossa venettä?

Isäntä: Tuolla etupihalla kaivossa, mutta varokaa, se voipi olla laho.

Turisti: Onkos talossa emäntää?

Isäntä: Tuollahan se on navetan takana, lantakasan alla, puskurit ruosteessa. Tuskin se enää liikahtakaan.

Turisti: No, olisiko talossa tyttäriä?

Isäntä: Olihan minulla kaksi: Länkisääri ja Umpiluinen. Kun toinen kuoli, vein sen makkaratehtaalle, toinen on tuolla korpikylällä tukkeja ajamassa.

Turisti: Onkohan täällä edes vessaa missään?

Isäntä: Eihän minulla sellaisia nykyaikaisuuksia. Mutta tuolla lahden takana Möttösen Kallella on, sitä minäkin aina käytän.

Turisti: Mistäs tuommoisia miehiä oikein tulee?

Isäntä: Jääkaapistahan sitä, ihan vapaasti vain.

Turisti: Kukas tässä on hullu, sinä vai minä?

Isäntä: Minä voin lähteä näyttämään ...

Isäntä nousee seisomaan kirveen varsi kainalossa. Turisti säikähtää ja pinkaisee karkuun.

LEVYKAUPASSA

Levykauppaan saapuu mies. Mies astelee varovasti sisään. Häntä jännittää. Kauppias tuijottaa miestä vähän aikaa, kunnes kysyy mitä saisi olla. Mies ei saa sanaa suustaan, hän elehtii jännittyneesti. Lopulta mies avaa suunsa: "Oisko teillä tämä... tämä, tämä... ei nyt just tule mieleen." Kauppias yrittää auttaa tiedustelemalla levyn nimeä, esiintyjän nimeä tai edes jonkun kappaleen nimeä. Mutta asiakas ei muista. Lopulta kauppias pyytää miestä vaikka hyräilemään jotain kappaletta. Miestä jännittää yhä, mutta lauluääntään valitellessaan hän viimein laulaa ääni väristen ja kovaa: "Sinä ja minä ... eiku ... minä ja sinä linja-autossa, minä ja sinä markkinoilla, minä ja sinä linja-autossa." Kauppias miettii hetken ja löytääkin kohta levyn, hän asettaa sen soimaan ja levyltä alkaa kuulua täsmälleen sama pätkä mitä mies lauloi. Mies ostaa levyn ja lähtee. (Kun käyttää cd-radionauhuria, niin mankkaan voi asettaa cd:n ja painaa silti soimaan kasetin, johon on etukäteen nauhoitettu kaikki "eiku" äännähdyksetkin.)

VARUSMIESHUUMORIA 1

Kaksi alokasta keskustelelee kentän laidalla. Paikalle saapuu yksikön viisain mies eli alikersantti (=). Toinen alokkaista kerkiää livistämään, mutta toinen joutuu alikersantin puhutteluun. "Näkeekö alokas tuon puun tuolla", kysyy alikersantti. "Kyllä näen, herra alikersantti". "Näettekö kävyn tuon puun latvassa?" "Kyllä näen, herra alikersantti". "Entä madon sen kävyn sisällä?", alikersantti jatkaa. "En näe, herra alikersantti". "Siispä sitä mitä ei näy niin sitä ei ole olemassa, jatkakaa", alikersantti toteaa ja lähtee ylittämään kenttää. Toinen alokas saapuu takaisin ja kysyy puhuttelussa olleelta että mitä alikersantti halusi. Toinen aloittaa: "Näetkös, Moilanen, tuon alikersantin tuolla?" "Kyllä näen", vastaa Moilanen. "Näetkös sen pään?" "Kyllä näen." Entä näetkö aivot siellä alikersantin pään sisällä?" "Enpä voi sanoa näkeväni." "Siispä sitä mitä ei näy niin sitä ei ole olemassa!"

VARUSMIESHUUMORIA 2

Miehiä seisoo rivissä. Upseerikokelas komentaa: "Huomio, katse oikeaan päin! Herra Yliluutnantti, ensimmäinen sissikomppania järjestyneenä puhutteluanne varten, ilmoitti upseerikokelas Nousiainen." Yliluutnantti: "Katse eteenpäin. Lepo. No niin, alokkaat; kuten tiedätte, tänne on tulossa kenraali tekemään tarkastusta. Kengät lankataan, piha haravoidaan jne. jne." Pysähtyy yhden alokkaan eteen: "Kenraalilla on tapana kysellä miehiltä. Hän esittää aina samat kolme kysymystä. Ensin: Kuinka vanha olette? Kuinka vastaatte" - "Herra, Yliluutnantti, alokas Möttölä". "Kaksikymmentä vuotta, herra Kenraali." "Toiseksi: kauanko olette ollut täällä" - "Kaksi kuukautta, herra Kenraali" - "Ovatko vanhempanne vielä elossa" - "Molemmat, herra Kenraali." Yliluutnantti myhäilee tyytyväisenä. Kenraali saapuu ja käyskentelee ympäriinsä, ihailee siivossa rivissä olevia jäteastioita yms. Lopulta pysähtyy yhden alokkaan eteen ja kysyy "Alokas te, kauanko olette olleet täällä?" "Herra Kenraali, alokas Möttölä. Kaksikymmentä vuotta" - "Kuinkas vanha alokas oikein on?" - "Kaksi kuukautta, herra Kenraali" - "Kuulkaas nyt alokas, sanokaapa, kumpi meistä on hullu, te vai minä?" - "Molemmat, herra Kenraali."

PINGVIINI

Mies istuu puistonpenkillä, kun paikalle kaahaa juopunut nuorimies ja kysyy: "Anteeksi, mutta voiko pingviini kasvaa näin isoksi?" (*Näyttää kädellä n. 80cm korkeuden*)

Mies: "Kyllä voi."

Näin tapahtuu muutamia kertoja, pingviinin koko kasvaa kerta kerralta, kunnes juopunut näyttää n. 1,5 – 2 metriä. Tällöin mies vastaa ettei pingviini voi millään kasvaa niin suureksi.

Juopunut: "No voi hemmetti, se oli sittenkin pappi, jonka yli mä äsken ajoin."

RAHIKAINEN

Työskentelipä kerran työläisenä tehtaassa mies nimeltään Rahikainen. Eräänä päivänä pomo tuli Rahikaisen juttusille ja käski pistämään seuraavana päivänä parasta päälle sillä itse Venäjän presidentti Jeltsin oli tulossa vierailemaan. Siitä ei Rahikainen kovin hätkähtänyt vaan tuumasi: "Ai että Boris, vanha

kaveri. Nuorempana oltiin kovia kalamiehiä ja kalasteltiin paljon yhdessä.” Pomo oli ihmeissään eikä tietenkään uskonut vaan halusi lyödä 2000 mk:n vedot.

Seuraavana aamuna seremonioiden saattamana presidentti saapui ja kas kummaa, Rahikaisen nähtyään huudahti iloisesti trastuit toveri Rahikaiselle ja vuorossa olivat kiihkeät poskisuudelmat venäläiseen tapaan. Muutama viikko ehti tapahtumasta kulua, kun pomo taas tuli Rahikaisen juttusille. Tällä kertaa vierailu vuorossa oli Amerikan presidentti Clinton. Ja siihen taas Rahikainen iloisesti: “Vanha kunnan Bili-boi, no siitpä onkin aikaa kun viimeksi nähtiin. Nuorempana hengailtiin samoilla kulmilla.” Taas kerran pomo oli ihmeissään ja halusi lyödä vedon. Aamulla Clinton saapui. Ja taas, Rahikaisen nähtyään Clinton ryntäsi hänen luokseen, tervehtimään hyvää kaveriaan. Muutama kuukausi kului ja pomo ilmestyi Rahikaisen luokse. “Valmistaudupas matkaan Rahikainen. Huomenna lähdetään Italiaan neuvotteluun.” Heidän saavuttua perille oli paavi puhumassa kansalle. Ja taas kerran Rahikainen sanoi tuntevansa hyvin paavin. Tätä ei pomo enää uskonut ja halusi lyödä 10000:n vedon. Todisteeksi Rahikaisen piti mennä paavin luokse parvekkeelle ja niin hän lähti. Ja eipä aikaakaan ja siellä oli Rahikainen paavin kanssa vilkuttelemassa. Kun Rahikainen palasi hän löysi pomonsa pyörtyneenä maasta. Kun pomo virkosi Rahikainen tynnytteli häntä ja käski olla ottamatta niin vakavasti. Hänhän sanoi tuntevansa paavin. Siihen pomo vastasi, ettei ollut sen takia pyörtynyt vaan siksi, että Rahikaisen mentyä parvekkeelle koko kansa oli alkanut ihmeissään kohista, että kuka ihme on tuo pipopää Rahikaisen kanssa samalla parvekkeella.

SUURENNUS/MONISTUSKONE

Tutkija esittelee ylpeänä monistuskonettaan. Hän heittää esineitä koneeseen (esim. lakanan taakse). Esimerkiksi heittää tulitikun – saa useita tikkuja (avustaja heittelee takaisin). Muutaman esineen jälkeen tutkija heittää kynänsä – mitään ei tapahdu. Tutkija suuttuu ja potkii konettaan ja lopulta sylkäisee koneeseen – kone toimii jälleen ja tutkija saa päälleen sangollisen vettä.

SEURUSTELU

Nyt jännittää... Puhutaan tytöstä, pojista ja tykkäämisestä!

FOSFORIVIISARIT

Tyttö ja poika tulevat diskosta. Poika kysyy lupaa päästä saatille. Kihertäen tyttö sanoo, ettei ole sellainen tyttö, mutta päästää pojan silti. Seuraavaksi poika kysyy lupaa päästä tytön kotiin. Jälleen tyttö sanoo, ettei ole sellainen tyttö, mutta suostuu. Poika kyselee seuraavaksi pääsyä huoneeseen ja istumaan sängylle. Kummallakin kertaan tyttö kieltää olevansa sellainen tyttö, mutta antaa luvan silti. Kun he istuvat tytön sängyllä poika pyytää himmentämään valoja. Sitten hän laittaa kätensä tytön hartioille ja lausahtaa: "Kato, mulla on kellossa fosfori viisarit!"

TOLLEEN SÄ SANOT VARMAAN KAIKILLE TYTÖILLE

Tyttö ja poika kävelevät kaulakkain, toisiaan ihailevasti katsellen. Yhtäkkiä poika tokaisee: "Sä haistat pahalle!" Tyttö kihertää: "Tolleen sä sanot varmaan kaikille tytöille."

TYKKÄÄT SÄ MANSIKOISTA

Tyttö ja poika istuvat hiekkalaatikolla jonkin matkan päässä toisistaan.

Poika: Tykkätsää mansikoista?

Tyttö: Joo, kyllä mä tykkään

Vastauksesta rohkaistuneena poika menee vähän lähemmäs tyttöä.

Poika: Tykkääkö sun äiti mansikoista?

Tyttö: Joo

Jälleen poika hivuttautuu lähemmäs.

Poika: Tykkääkö sun isä mansikoista?

Tyttö: Joo

Keskustelu jatkuu tähän tapaan, vähitellen ollaan käyty läpi koko lähisuku ja poika ja tyttö istuvat melkein kiinni toisissaan. Poika ei keksi enää uusia sukulaisia, ja hetken ajan vallitsee kiusallinen hiljaisuus.

Tyttö: Olisi minulla vielä kaksi serkkua Suonenjoella.

TOIVO JA LEMPI

Tarvikkeet: Q, sanomalehtiä, kangas (esim. pyyheliina), ajatuskuplia, lapsen kengät, pussi, Pepsodent, hattu, kinnas, 1000-taalaa, sytkäri, sydän, kivi, köysi, nuotti, piikki, kärpäslätkä, pipari, konseptit, sateenvarjo, punainen lanka, veivi, mittanauha/viivoitin

Kertoja lukee tarinaa. Samalla Toivo ja Lempi näyttelivät tekstin mukaan. Alleviivatut osat näytellään kirjaimellisesti. Näyttelijöillä on tarvikkeet mukanaan.

Kertoja: Tämä on rakkaustarina suloisesta Suomestamme, lempiväisten luvatusu maasta. Mikä kesäillan idylli: Lempi ja Toivo, nuori ja ah, niin kaunis pari, istumassa elämänsä ihaninta ehtoota Salolammen rannalla. Kohtaus on kuin suoraan nyhkyovellista. Tulette näkemään hellyttävimmän lemmen tarinan minkä olette ikinä nähneet.

Sinä iltana ei maailmassa ollut ketään muuta kuin he kaksi: Lempi ja Toivo. He katselivat haltioituneina kuuta taivaalla. Oli jo orastava syksy ja lehtiä putoili puista. Nuoripari vain istui kankaalla ja unelmoi, kuin ketkä tahansa lempiväiset – puhumatta mitään. He vain seurailivat ajatustensa kulkua ja aina välillä he kiinnittivät katseensa toisiinsa. Heidän lempensä oli vielä lapsen kengissä. Lisäksi alkuvaiheessa on kaikilla rakastavaisilla omat pakolliset kuvionsa. Toivo halusi avata keskustelun, mutta onneton puhui vain omaan pussinsa. Toivo yritti kaikkensa: hän alkoi heittää huulta, mutta mikä kumma oli kun huuli ei

oikein tahtonut irrota. Toivon toinen valtti oli aito pepsodent-hymy. Sitten hän yritti valloittaa hattutempuillaan, mutta Lempi alkoi moisesta loukkaantuneena soittaa poskeaan ja viittasi kintaalla koko hommalle. Vihdoin oli vuorossa tuhannen taalan kysymys: “Rakastatko minua?” Silloin Lempin rakkaus syytyi. Hän oli aina etsinyt tuollaista suorasekäistä miestä. Niin Lempi menetti sydämensä. Kivi vierähti Toivon sydämeltä ja he alkoivat vetää yhtä köyttä. Mutta kun Toivo alkoi laulaa lurittelemaan neidolleen, hän lauloi nuotin vierestä. Siitäpä Lempi otti nokkiinsa ja alkoi piikitellä Toivoa. Tästä suuttuneena Toivo lähti lätkimään ja Lempi oli toivoton. Toivo tuli kuitenkin takaisin. Tuntuu kuin koko rakkaustarina olisi mennyt pipariksi. Se oli vain yhtä soutamista ja huopaamista. Välillä lempi syytyi, välillä toivo sammui. He alkoivat leikkiä kissaa ja hiirtä. Toivo sekosi pahasti konsepteissaan ja Lempille jäi koko touhusta paha maku suuhun. Mutta totta kai tämänkin tarinan pitää saada onnellinen loppu. Alkoi sataa. Nuoripari etsiytyi sateenvarjon alle. Siellä he löysivät rakkautensa punaisen langan. He lupasivat rakastaa toisiaan niin myötä kuin vastoinkäymisissä, kunnes Toivo heittää veivinsä ja Lempi potkaisee tyhjää. Sen pituinen se.

TOIVON JA LEMPIN MYÖHEMPI LEMPI

Tarvikkeet: lankavyyhti (värikä), silitysrauta, hiekkapaperi, irtokukkia ja tuoli, tohvelit, leipää, musta vaate, saha, takki, nuoli ja sydän, paperikäärö poltettavaksi, virsikirja, ketsuppia, puun palanen, mittanauha

Lempillä on nuttura ja vanhat silmälasit. Toivolla on kävelykeppi. He saapuvat paikalle tutisten ja horjuen.

Kertoja: Lempi ja Toivo istuvat mummona ja vaarina leppoisassa kesäillassa pihakeinussa toisiinsa nojaten. Aikaa on kulunut heidän ensikohtaamisestaan, ja he muistelevat menneisyyttään ja alkavat purkaa elämänsä lankavyyhtiä, joka on ollut värikä. He muistelevat aikaa, jolloin oli ollut myötä- ja vastoinkäymisiä. Aika on kiitännyt nopeasti, ja ajatusten siivillä he lentävät siihen päivään, jolloin he olivat sokeasti rakastuneita toisiinsa.

Asunvaihdos: Lempille huulipunaa huuliin ja huivi. Toivolle viikset ja hattu.

Kertoja: Oli Lempi ja Toivo, vastanaineina, onnellisina ja rakastuneina, unohtaen kaiken muun. Usein he istuskelivat kuutamoillassa ja Toivo silitti Lempin hiuksia. Alku on kuitenkin aina hankalaa, sopeutuminen ja toistensa hiominen vaatii oman aikansa. Lempi rakasti kodin laittamista ja istutti kukkia kotinsa kaunistukseksi. Toivo oli tohvelisankari. Hän oli joutunut kokonaan tossun alle, mutta ajan kuluessa asiat muuttuivat. Toivo otti itseään niskasta kiinni ja astui esiin ja huomasi pärjäävänsä omin eväin. Toivo tunsu itsensä varmemmaksi ja rohkeammaksi, hän alkoi myös vilkuilla ympärilleen ja iskeä silmää muille naisille. Toivo yritti kuitenkin pimittää asian Lempiltä ja yritti vetää nenästä syöttämällä valheita omista menoistaan. Lempiä ei niin vain sahattu silmään. Hän yritti olla ovela ja lypsää tietoja Toivolta saamatta kuitenkaan mitään irti. Toivo taisteli itsensä kanssa, sillä olihan hän naimisissa, mutta rakkauden palavat nuolet olivat lävistäneet hänen sydämensä ja niin Toivo oli tehnyt syrjähyppyn. Kun Toivo seuraavan kerran tuli kotiin, Lempi päätti pitää tulisen nuhdesaarnan, mutta Toivo viis veisasi moisesta. Siitäkö Lempi loukkaantui verisesti ja päätti lähteä nykimään. Ajan kuluessa yksin eläminen alkoi maistua puulta, ja Lempi päätti ottaa ratkaisevan askeleen kotiin. Tultuaan kotiin Lempi mittasi Toivoa kiireestä kantapäähän ja päätti jäädä. Toivo olikin jo ehtinyt Lempiä kaivata ja elättänyt toiveita tämän saapumisesta. Tästä alkoi heidän elämässään uusi vaihe, he olivat löytäneet toisensa ja päättivät kulkea rinta rinnan ja elää onnellisina elämänsä loppuun saakka.

RAKKAUTTA KAUTTA AIKOJEN

1. Pieni tyttö ja poika leikkivät hiekkalaatikolla. He ovat täysin uppoutuneita leikkeihinsä; ajavat autoilla, kaivavat hiekkaa... Yhtäkkiä tyttö kysyy pojalta: “Hei, mennäks isona naimisiin?” Poika vastaa leikkeihinsä uppoutuneena hieman päätä nostaen: “Joo, mennään vaan.” Molemmat jatkavat leikkien näyttämöltä pois.

2. Tytöt hyppäivät narua pihalla kaikessa rauhassa. Yhtäkkiä jostain piilosta kuuluu laukauksia. Poikia rynnistää paikalle leikkipyssyjä paukuttaen ja tyttöjä ampuen. Tytöt suuttuvat poikien kiusaamiseen. Yksi pojista kamppaa yhden tytöistä, joka kaatuu maahan itsensä hieman satuttaen. Pojat poistuvat paikalta ilkeästi nauraen. Muut tytöt auttavat kaatunutta ja haukkuvat poikia. Kaatunut tyttö toteaa lopuksi: “Niin, mutta on se Kalle niin ihana.”

3. Poika päräyttää kavereidensa luokse uudella mopolla. Toiset ihastelevat mopoa. Pojat keskustelelevat kovasti mopon ominaisuuksista. Toiset halusivat kokeilla mopoa. Pari tyttöä kävelee ohi ja ihmettelee

poikien kiinnostusta mopoon. Tytöt ovat menossa hevostallille ja keskustelevat ihanista hevosista ja niiden ominaisuuksista.

4. Tyttö soittaa, pitkän pohdinnan jälkeen, puhelimella pojalle. Poika vastaa. Tyttö kysyy pojalta hermostuneena: "Alatsä oleen mun kaa?" Poika vastaa hämmästyneenä myöntävästi. Puhelu loppuu ja poika jää ihmettelemään, mikähän sen tytön nimi oikein oli. Tyttö on ikionnellinen puhelun jälkeen uskallettuaan soittaa. Nyt hänellä on poikaystävä: "Voi, kun kaverit saavat kuulla."

5. Nuori pari saapuu näyttämölle. Mies laittaa sängyn valmiiksi, vaimo kantaa sylissään suurta peittoa (niin ettei hänen suuri vatsansa näy). Pari käy nukkumaan, vaimo on kyljellään. Hetken hiljaisuuden jälkeen vaimo alkaa nyyhkyttää. Mies huolestuu ja kysyy, onko jokin vialla. Vaimo kiertelee vastausta ja väittää, ettei mies välitä tai saattaa suuttua, jos hän kertoo. Mies vakuuttaa rakkauttaan vaimolle ja pyytää häntä kertomaan huolensa. Lopulta vaimo suostuu kertomaan. Hän kääntyy selällensä, samanaikaisesti heittäen peiton yltään ja sanoen itkunsekaisella äänellä. "Minusta tuntuu, että minä olen raskaana." (Vaimon valtava maha paljastuu peiton alta.)

6. Manta ja Kusti istuvat puiston penkillä. Kuu paistaa romanttisesti taivaalta. Manta tönäisee Kustia ja sanoo: "Kuules Kusti, Kusti, Kusti, Kustii, kuuletko sinä? (mairitellen) Kustii, muistatko sinä kun silloin istuttiin siellä penkillä? Muistatko sitä kuuta, se paistoi niin ihanasti, muistatko?"

RAKKAUTTA HALKI VUOSISATOJEN

1. Kivikausi (luolamies – luolamiehen vaimo)

Ollaan kivikaudella. Luolanainen istuu nuotion edustalla, puuhailee, laittaa ruokaa, urahtelee, ei puhu. Luolamies huomaa naisen ja kiihtyy. Hän hiipii naisen taakse, murisee ja kolauttaa naista nuijalla päähän. Luolanainen pyörtyy. Luolamies on saanut vaimon ja raahaa hänet tyytyväisenä pois.

2. Antiikin muinaiset roomalaiset (roomalainen ylimys – orja – seksikäs nainen)

Roomalainen ylimys makaa divaanilla. Hänellä on edessään ylelliset tarjoilut. Divaanin takana on musta orja, joka heiluttaa viuhkaa vilvoittaakseen ylimystä. Musta, lihaksikas orja saa ylimykseltä ihailevia katseita osakseen. Divaanin edessä istuu seksikäs nainen, joka flirttailee ja syöttää ylimykselle viinirypäleitä. Ylimys hermostuu naisen flirttiin. Hän työntää naisen luotaan ja sen sijaan kaappaa vierelleen divaaniin takana seisovan mustan orjan.

3. Keskiaika (neito – ritari – trubaduuri)

Kaunis neito on teljetty torniin. Trubaduuri soittaa tornin juurella. Paikalle ratsastaa komealla ratsullaan uljas ritari miekka vyöllään. Neito huomaa ritarin ja pudottaa pitsisen nenäliinansa maahan. Ritari huomaa nenäliinan ja neidon. Hän lyö tornin juurella serenadia soittanutta trubaduuria, lyö oven rikki, kiipeää torniin, kantaa prinsessan ratsunsa luokse, ja onnellisina he ratsastavat pois näyttämöltä.

4. Kansallisromantiikka (Ansa Ikonen – Tauno Palo)

Kansallispuikuinen "Ansa Ikonen" pyöriskelee iloisesti laulellen ja kukkia poimien koivun ympärillä. Ohi kulkee rehvakkaan näköinen tukkijätkä laulaen voimakkaasti: "Tukkipoika se lautallansa..." Tukkijätkä huomaa äkkiä Ansa Ikonen ja pysähtyy. Ansa siirtyy muka ujona kihertäen koivun taakse. Tauno Palo jahtaa Ansa Ikosta leikkisästi koivun ympärillä ja saa hänet lopulta kiinni. Käsi kädessä he poistuvat latoa kohti.

5. 50-luku (kolme tyttöä – "Elvis")

Tien laidalla istuskelee kolme viehkeän näköistä liftarityttöä. Paikalle päräyttää äänekkäästi komealla moottoripyörällään nahkatakkinen "Elvis" tukka tötteröllä ja aurinkolasit silmillään. Suurin elein Elvis napsauttaa sormiaan tyttöjen edessä osoittaen samalla yhtä tytöistä. Osoitettu tyttö hyppää iloisesti prätkän kyytiin Elviksen taakse ja he päräyttävät pois paikalta.

6. Hippiaika (muutama hippi)

Paikalle saapuu muutama hipin näköinen tyyppi. Kaikki tuntuvat olevan jonkinlaisessa pilvessä kaivaten yhä lisää piristystä. Rauha ja kukkaset tuntuvat olevan pääasia, "Make love, not war!" Kaikki hengaillevat vähän kaikkien kanssa ja rakastuvat siihen, kenellä on tarjolla piippua, sätkää tms.

7. Nykyaika (kaksi tietokonenörttiä)

Kontaktipalstat ja tietokoneiden parinvälitys ovat arkea. Pari löytyy puhelinoitella tai näyttöpäätteeltä.

SAHARA

Pyydetään kolme vapaaehtoista lavalle. Kaksi lähetetään oven ulkopuolelle. Lavalle jäänyt peitellään viltillä niin, ettei häntä näy. Leikkijän on kuviteltava olevansa kuumassa Saharassa. Hänen käsketään heittää jotain päältään pois, ettei olisi niin kuuma. Vapaaehtoisen annetaan riisua viltin alla vaatteitaan, (hyvän maun rajoissa tietenkin) kunnes hän tajuaa ottaa viltin pois päältään. Sama toistuu toisen vapaaehtoisen kanssa.

Kolmannelle vapaaehtoiselle (mieluiten tyttö) on kuitenkin kerrottu jutun juoni etukäteen. Hän heittää ”ymmärtämättömyyttään” vähitellen aivan kaiken pois. Allaan hänellä on kuitenkin toinen vaatekerta. Kun lattialla lojuu alusvaatteita, tulee paikalle hetkeksi poistunut leirin johtaja ja ihmettelee hurjaa menoa. Tuohuneena hän menee leikkijän luo ja tempaisee viltin leikkijän päältään.

TREFFIT

Jutun idea on siinä, näyttelijöinä toimii kaksi ihmistä, joiden takana istuvat toiset esiintyjät. Edessä istuva on näyttelijän pää, takana istuva hänen kätensä. Takana olevan peittämiseen voi käyttää jätösäkkejä tai huopia. Koko esityksen ajan pyritään tekemään mahdollisimman paljon asioita, jotka aiheuttavat hauskoja tilanteita kömpelöiden käsien takia.

1. näytös: Mies ja nainen istuvat junassa. He tekevät kaikenlaisia asioita mitä junassa yleensä tehdään (ostetaan liput, selataan lehteä jne...). Mies ja nainen tutustuvat ja sopivat treffeistä.
2. näytös: Kummatkin valmistautuvat treffeille. Laitetaan huulipunaa, kuivatellaan hiuksia, meikataan ym...
3. näytös: Ravintolassa. Mies ja nainen tilaavat ruokaa ja syövät. Esitys päättyy, kun he riitaantuvat.

TEHTÄSKÖS TAAS SITÄ

Mummu ja vaari istuvat puiston penkillä. He katselevat maailman menoa. Yhtäkkiä mummu alkaa kinuta vaarilta jotakin: ”Kuule Väinö, eikö olisi taas mukava pitkästä aikaa vähän kokeilla. Tehtäiskös sitä...” Väinö vastaa: ”Vieno! Oletkos sinä ihan tosissasi. Ettäkö ihan sitä?” Vieno: ”Juu-u! Nähtäisiin, ovatko taidot kovin ruostuneet.” Tovin Vieno yrittää Väinöä suostutella, ja kummatkin pähkäilevät voisiko sitä millään tehdä yleisellä paikalla ja kun on selkäkin kipeä ja kaikkea vastaavaa. Lopulta Väinö antaa myöntävän vastauksen, ja he alkavat tehdä jotain tyhmää esim. taputella käsiään yhteen.

VAPAAEHTOISET

Näitä sketsejä kannattaa vetää vasta leirin keski- ja loppuvaiheessa, kun ryhmä on tullut tutuksi. Näytelmissä yksi isosista lukee tekstin ja vapaaehtoiset näyttelevät omat osansa.

RINSESSA GUNIGUNDA

Kaksiosainen näytelmä keskiajalta, tapahtumapaikkana kaukainen kuningaskunta Savolin

Henkilöt: Kuningas Arthur, Rinsessa Gunigunda, Uljas ritari Valiant, Rosmo ja Hevonen

Tarvikkeet: kruunu, hunttu, peitsi, juomamalja ja valtaistuini

1. Näytös: linnan pihalla

Rinsessa: Kävelee haaveellisen näköisenä linnanpihalla ja laulaa heleällä äänellään: Sä kasvoit neito kaunoinen. Yhtäkkiä rinsessa pelästyy kaukaa kuuluvaa möykkäämistä ja ryömii piiloon pihapensaalle.

Hevonen: Korskuu karskusti ja arvostaan tietoisena saapuu paikalle uljaan ritari Valiantin taluttamana. Heppa pysähtyy ja potkaisee uljaasti takajaloillaan ja hirtahtaa samalla: ihahaa!

Ritari: Heiluttelee pelottavan näköisesti raskasta peistään, koska hän harjoittelee raisun ruunansa kera turnajaisiin. Ritari tuumaillee olevansa hyvin komean näköinen seistessään siinä ratsunsa kera.

Rinsessa: On aivan läpeensä ihastunut ritari Valiantiin ja huokailleen hän väännelee käsiään ja tuijottaa tätä niin kuin sammakko putkimiestä. Rinsessa voihtaisee: aaaahhh.

Hevonen: Korskuu yhä kiivaasti, tonkii piennarta etujaloillaan sieraimet tuhisten. Sitten se ryökäle pillastuu rinsessan tuijotuksesta ja alkaa laukata ympäriinsä harja hulmuten.

Ritari: Kauhistuu koninsa hurjaa vauhtia ja yrittää hillitä sitä. Ruuna kuitenkin töytäisee ritaria ja tämä menettää tasapainonsa ja suistuu kovalla rytinällä tantereeseen ja jää siihen pyörtyneenä makaamaan.

Hevonen: Rauhoittuu ja alkaa hamuamaan ruohoa.

Rinsessa: Voihtaisee ihastuneena Ritarin rohkeudesta ja lysähtää pyörtyneenä pihamaalle.

Rosmo: Saapuu paikalle takaoikealta inhottavasti hähättäen. Sitten hän karjaisee: ”Haa!”

Ritari: Ottaa lukua vienosti koristen.

Hevonen: Pelästyy rosmaa ja ryntää hirtahdellen paikalta.

Rosmo: Tarraa höyheneen keveään rinsessaan ja alkaa raahata tätä pois inhottavasti hähättäen.

Rinsessa: Herää ja alkaa kirkua apua kauhuissaan.

Ritari: Ei lotkauta korvaansaakaan, koska hän ottaa vieläkin lukua.

2. Näytös: linnan salissa

Kuningas: Kävelee hermostuneena edestakaisin ja repii hiuksiaan. Kuningas myös hivelee kullanhoidoista kruunuaan. Äkkiä hän havahtuu pihalta kuuluvaan meteliin ja höristää korviaan.

Ritari: Saapuu korskeana paikalle. Hän raahaa kevyesti perässään murtunutta rosmaa.

Rinsessa: Seuraa perässä silmät loistaen.

Ritari: Läjäyttää rosmon kuninkaan jalkojen juureen ja potkaisee häntä uljaasti.

Rosmo: Ryömii kuninkaan jalkojen juureen ja anoo armoa.

Kuningas: Ei anna armoa, vaan potkaisee myös rosmaa. Rangaistukseksi kuningas ojentaa rosmolle myrkkymaljan ivallisesti hymyillen.

Rosmo: Ottaa maljan myöskin ivallisesti hymyillen ja tyhjentää osan siitä kurkkuunsa. Rosmo kaatuu inhottavasti koristen maahan ja kuolee.

Kuningas: Myhäilee tyytyväisenä. Kuningas antaa Valiantille rinsessan puoliseksi ja juo tämän kunniaksi maljasta. Kauhukseen kuningas huomaa juoneensa myrkkymaljasta ja poistuu matoisesta maailmasta inhottavasti öristen.

Ritari: Nostaa rinsessan hunnun ja kauhistuu. Urhea ritari ryntää karkuun.

Rinsessa: Seuraa hihittäen perässä.

Ritari: Väsähtää juoksemiseen ja jää huohottamaan valtaistuimeen nojaten.

Rinsessa: Lähentelee uljasta ritaria.

Ritari: Ei näe muuta keinoa pelastua, kuin juoda myrkkymaljasta. Hän lausuu hyvästit elämälle ruotsiksi korahtaen.

Rinsessa: Jää sydän särkyneenä itkemään. Rinsessa tarttuu traagillisin elein myrkkymaljaan ja hetken epäroityään juo sen tyhjäksi. Hän kuolee ilman mitään ääniä. Ihan siististi vain.

ROBIN HOOD JA PRINSSI JUHANAN JUONI

Henkilöt: Robin Hood, Pikku John, lajitelma iloisia veikkoja, Marian-neito, Nottinghamin seriffi, Ilkeä prinssi Juhana, lajitelma pahisten käytyreitä

Tarvikkeet: Vihreät sukkahousut, kumikana, miekkoja, papereja

1. Näytös

Kauan sitten syvällä Sherwoodin metsässä asui mies, jonka maine oli legendaarinen ja sukkahousut, ah niin vihreät.

Tämä mies, Robin Hood, astelee rehvakkaana ja komeudestaan tietoisena lavalle, esitellen ylpeänä vihreitä sukkahousujaan yleisölle.

Yleisö hurraa haltioissaan ja tytöt pyörtyvät!

Johtajansa perässä astelee joukko iloisia veikkoja nauraa hohottaen. Heidän joukossaan on myös Robinin paras ystävä, oikea käsi ja jalka, bodarien bodari, Pikku John tehden hauiskääntöjä ja muristen miehekkäästi. Joukkio juhlii viimeisintä urotyötään autuaan tietämättömänä, että heidän verivihollisensa punoo häijyä juonta Nottinghamin kaupungin sydämessä.

2. Näytös

Ilkeä Prinssi Juhana istuu linnassaan ja käkättää mielipuolisesti, hieroen käsiään yhteen. Hän kutsuu paikalle Nottinghamin sheriffin, joka löntystää paikalle kuola rinnoille valuen ja raapien takalistoaan ja alkaa haahuilla ympäri linnan salia, samalla kun Juhana esittelee julma virne kasvoillaan paperille kirjoitettuja hienoja suunnitelmiaan. Juhana ojentaa yhden papereistaan suurieleisesti Sheriffille, joka näyttää kuin puulla päähän lyödyttä. Sheriffi kääntelee paperia käsissään ja kun ei ymmärrä sen merkitystä päättää syödä sen välipalaksi. Prinssi Juhana raivostuu kiroten ranskaksi ja käskee turhautuneena kylläistä Sheriffiä vangitsemaan ihanan kuohkean Marian-neidon. Sheriffi kiiruhtaa matkoihinsa.

3. Näytös

Marian-neito kirmaa kedolla keveästi kuin ihanan kuohkea, mansikkainen marenkileivos, pysähtyen välillä tanssimaan macarenaa. Yhtäkkiä paikalle pamahtaa Sheriffi virtaviivaisia karate-liikkeitään esittelevien käytyreidensä ympäröimänä. Marian-neito kiljaisee kauhusta ja yrittää sipsuttaa pakoon, mutta kätyrit ovat liian virtaviivaisia ja saartavat neidon.

Yleisö huokaa jännityksestä. Onko tämä Marian-neidon loppu?

Pahikset raahaavat kauhusta jäykän Marian-neidon lavalta. Sheriffi jää uneksien paikalleen, mutta havahtuu ja huomattuaan, ettei ketään muuta ole paikalla hätäntyy ja juoksee toisten perään uikuttaen kuin nälkäinen hamsteri.

4. Näytös

Palaamme Sherwoodin metsän pimentoon, jossa sankarimme Robin hilpeine veikkoineen vetää sikeitä ankarasti kuorsaten. (Isosen nimi)-isosella menee hermot odottamiseen ja hän karjaisee ”Hei pöljät, herätkää! Marian-neito on kaapattu!” Kaikki paitsi Robin hätkähtävät hereille ja tuijottavat järkyttyneenä isosta. Robin jatkaa uniaan tuhisten suloisesti kuin pieni koiranpentu, kunnes Pikku John herättää hänet itse valitsemallaan tyylillä. Ole hyvä John! Robin hyppää ketterästi ylös, puhdistaa vihreät sukkahousunsa maan tomusta ja saa yleisössä olevat tytöt jälleen pyörtymään uljaudellaan. Robin järjestää joukkonsa taisteluasemiin napsauttamalla sormiaan ja hilpeät veikot hohottavat odotuksesta. Pikku John verryttelee mahtavia lihaksiaan varjonyrkkeillen.

Pahikset poksahtavat paikalle. Prinssi Juhana pitelee Marian-neitoa kainalossaan uhaten tätä kumikanalla. Sheriffi ja kätyrit valmistautuvat salamannopeasti ja virtaviivaisesti taisteluun. Yleisö alkaa kannustaa taistelijoita tarpeeksi hiljaisella volyyymillä, jotta kertojan kaunis ääni kuuluu. Urheasti Robin Hood kohottaa miekkansa, röyhistää rintaansa, kirkaisee ja pakenee. Hilpeät veikot ryntäävät hihittäen kätyreiden kimppuun ja aloittavat hidastetun taistelun. Kaikista ylivertaisin taistelija on Pikku John, jonka kiinteistä lihaksista heijastuva auringon valo sokaisee virtaviivaiset kätyrit. Sheriffi kompastuu jalkoihinsa ja tyrmää itsensä, jääden maahan makaamaan. Kun kätyrit on kukistettu aloittavat karmeasti hohottavat hilpeät veikot ja Pikku John nytkähtelevän voitontanssin, eivätkä huomaa, että Marian-neito on edelleen vaarassa. Marian päättää ottaa ohjat omiin käsiinsä ja paljastaa ihanan kuohkeutensa alla sykkivän amatsonin sydämen. Hän riuhtaisee itsensä vapaaksi, riistää kumikanan Juhanan kädestä, heittää sen menemään ja tyrmää hämmentyneen Juhanan oikealla koukulla.

Yleisö hurraa!

Pikku John ihastuu urheaan Marian-neitoon päätä pahkaa ja he kävelevät onnellisina, käsi kädessä pois lavalta iloisten veikkojen nauraessa remakasti.

Robin Hood saapuu varovaisesti lavalle, mutta huomattessaan, ettei vaaraa enää ole, röyhistää rintaansa ja esittelee vahingoittumattomia ja ah niin vihreitä sukkahousujaan yleisölle, joka hurraa. Sekä tytöt että pojat pyörtyvät. He elivät elämänsä onnellisina loppuun asti. Mutta keitä minä tarkoitan. Sen pituinen se.

TELTTARETKELLÄ

Näyttelijät: partiolainen, telttä, karhu, karhuntappaja, mänty, tikka, suo, suopursu, esirippu, kansa

1. Näytös

Esirippu aukeaa. Karhu tallustaa näyttämölle ja murisee nälkäisesti. Partiolainen saapuu kantaen telttä selässään. Karhu murisee ja hyökkää partiolaisen kimppuun. Partiolainen viskaa teltan selästään maahan ja alkaa kiiivas kamppailu elämästä ja kuolemasta. Ensin karhu on voitolla, mutta sitten partiolainen saa ylivoiman ja karhu pakenee paikalta pää viidentenä jalkana. Esirippu sulkeutuu ja kansa hurraa.

2. Näytös

Esirippu aukeaa. Partiolainen pystyttää teltan ja menee sisälle nukkumaan. Telttä romahtaa partiolaisen niskaan. Karhuntappaja ilmestyy näyttämölle, samoin karhu. Karhu on katkera äskeisestä tappiosta ja irvistelee julmasti. Karhuntappaja päästää ilmoille kaamean sotahuudon ja käy karhun kimppuun. Karhuntappaja on koko ajan voitolla ja heittää lopulta karhun selkäänsä ja häipyä. Esirippu sulkeutuu.

3. Näytös

Esirippu aukeaa. Partiolainen kömpii ylös romahtaneen teltan alta ja pystyttää sen uudelleen. Hän menee telttaan ja alkaa kuorsata kovaäänisesti. Suo saapuu näyttämölle ja huokuu kosteasti. Suopursu asettuu kasvamaan keskelle suota. Mänty huojuu näyttämölle. Tikka pomppii perässä ja kiipeää männyn oksalle ja alkaa hakata sen latvaa. Partiolainen herää ja heittää teltan olalleen ja tepsuttelee kotiin iloisesti vihellellä. Karhuntappaja ilmestyy näyttämölle, poimii suopursun ja puristaa sen rintaansa vasten. Lopulta kaikki näyttelijät kävelevät esiripun eteen, kumartavat ja kansa hurraa. Esirippu sulkeutuu.

JATKIKSET

Näitä sketsejä voi vetää kaikki kerralla, tai yksi per ilta.

ELINAN SURMA

Äiti siivoilee kotona. Koira nukkuu lattialla. On tavallinen arkipäivä. Elina saapuu koulusta kotiin ja äiti kysyy: “Miten koulussa meni?” Elina vastaa: “Ihan hyvin. Äiti, äiti, mä kuolen.” Elina kuolee lattialle ja äiti toteaa: “Voi, voi tyttö kuoli.” Hän soittaa ambulanssin: “Haloo onko sairaalassa? Tyttäreni kuoli juuri. Lähettäkää ambulanssi.” Ovesta saapuu kaksi miestä kantaen paareja ja matkien ambulanssia: “piipaa piipaa”. Yhtäkkiä ohjaaja saapuu näyttämölle ja laittaa näytelmän poikki. Ohjaaja käskee laittaa tunnelmaa peliin.

Näytelmä alkaa alusta. Kaikki ylinäyttelevät mahdollisimman paljon. Vuorosanoistakaan ei tahdo saada selvää itkun seasta. Ambulanssin saavuttua näytelmä keskeytetään. Ohjaaja haukkuu näyttelijöitä surkeiksi, paitsi kehuu koira, joka ei liikahdakaan koko näytelmän aikana. Nyt ohjaaja vaihtaa tyyliä. Erilaisia tapoja käydään läpi 3-4 kertaa. Tämän jälkeen näyttelijät turhautuvat ja poistuvat.

Tyylivalikoimassa voi olla seuraavia vaihtoehtoja: iloinen, baletti, musikaali, farssi, tragedia, nopea, hidas, paniikki, säikähdytys, kauhu-elokuva, vanha suomalainen, ruotsinkielinen, kauniit ja rohkeat, toimintaelokuva. Roolihahmojakin voi lisäillä tarvittaessa.

JÄNIS RAUTAKAUPASSA

Jänis tulee rautakauppaan ja kysyy: “Onko täällä porkkanoita?” Kauppias naurahtaa ja vastaa, että ei ole. Jänis käy kyselemässä samaa vielä pari kertaa. Kolmannella kerralla kauppias sanoo hermostuneena: “Jos vielä kerran tulet kysymään tuota samaa, niin ripustan sinut nauloilla korvista seinään.” Jänis kuitenkin tulee vielä neljännen kerran ja kysyy: ”Onko rautanauvoja?” Kauppias tutkii asiaa ja pahoittelee, että ovat päässeet loppumaan. Jänis sanoo: “No hyvä, onkos teillä sitten porkkanoita?”

MÖTTÖSEN PERHE

Pienen ihmisen asialla oleva Hannu Karpo haastattelee vääryyttä kokenutta Möttösen perhettä: “Tuohon aivan teidän viereenne rakennettiin kirkko. Onkos se mitenkään vaikuttanut teidän elämäänne?”

1. Möttöset vastaavat kuorossa kirkonkellojen tahtiin: “Ei, ei, ei, ei, ei, ei...”
2. Formularata? Ja vastaus formuloiden äänten tahtiin: eeeeeeeiiiiiiiiiiiiii
3. Jääkiekkohalli? We will rock you tahdissa: ei, ei, ei, ei, ei ei
4. Seinäjoen tangomarkkinat? Hiljaa yössä – tahdissa: ei, ei, ei, ei, ei, ei, ei, ei, ei, ei
5. Kuhmon kovapanosammuntarata ? Konekiväärin tavoin: e-e-e-e-e-e-e-e-iiii

SOPPA

Asiakas saapuu ravintolaan. Paikalle tulee kaljamahainen ja likainen omistaja tuoden ruokalistan. Asiakas tutkiskelee ruokalistaa tarjoilijan pyyhkiessä samalla pöytiä likaisella rätillä. Asiakas tekee tilauksensa: “numero 47 – soppaa”. Tarjoilija löntystelee keittiöön ja tuo hetken kuluttua ruuan pöytään. Taskustaan hän ottaa lusikan, sylkäisee siihen, kiillottaa likaiseen rättilänsä ja antaa asiakkaalle. Asiakas aloittaa syömisen. Mutta ennen kuin hän ehtii laittaa lusikkansa soppaan, hän huutaa: “Tarjoilija! Keitossani on kärpänen!” Tähän asti näytellään aina samalla tavalla, mutta jatko on erilainen. Tässä muutama esimerkki.

1. Tarjoilija ottaa kärpäslätkän ja lyö kärpäsen kuoliaaksi humauttaen keiton asiakkaan sylisiin.
2. Tarjoilija ottaa taskustaan hyönteismyrkyn ja suihkuttaa sitä keittoon.

3. Tarjoilija sanoo: "Oi anteeksi, tuli vahingossa numero 48 – lihasoppaa."
4. Tarjoilija poimii karpäsen pois likaisilla sormillaan.
5. Tarjoilija kompastuu tuodessaan ruokaa ja keitto läikkyä asiakkaan syliin.
6. Tarjoilija tulee ja ottaa karpäsen varovasti sanoen: "Jaska miten sä nyt sinne?"
7. Tarjoilija peittää asiakkaan silmät ja sanoo: "Jaska, missä sun uikkarit on?"
8. Tarjoilija on ylettömän kohtelias. Tuodessaan sopan, hän samalla kosii asiakasta. Asiakas ja tarjoilija ovat lähdössä, mutta tarjoilija käy vielä ottamassa Jaskan lautaselta mukaan.

PUNAHILKKA

Punahilkka on menossa isoäidin luo mukanaan kaikki tarpeellinen rekvisiitta. Isoäidin luona, vuoteessa, on isoäidiksi pukeutunut susi. Punahilkka kyselee sudelta kaikki tyypilliset kysymykset: Miksi sinulla on noin iso suu, noin isot silmät, noin pitkä kieli yms. Lopulta juoni uhkaa paljastua. Vaihtoehtoisia lopetuksia:

Punahilkka: Hihii, sä et oo isoäiti, sun viikset paljastaa sut.

Susi: Mutta eihän mulla oo viiksiä.

Punahilkka: Ei niin, mutta isoäidillä on.

P: Kielesi paljastaa sinut.

S: Miten niin? Onhan minulla kieli. (Venyttää kieltään)

P: Mutta isoäiti puhuikin ruotsia.

P: Hiuksesi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla hiukset.

P: Mutta isoäiti olikin skinhead.

P: Silmäsi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla silmät.

P: Mutta isoäiti olikin kyklooppi.

P: Poskesi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla posket.

P: Mutta isoäiti kertoikin aina ihan poskettomia juttuja.

P: Säätäsi paljastavat sinut.

S: Minullahan on ihan silosääret.

P: Mutta mummolla olikin ihan hirveen karvaiset koivet.

P: Pääsi paljastaa sinut.

S: Onhan minulla pää.

P: Mutta mummo olikin ihan päätön tyyppi.

P: Toi puuhella paljastaa sinut.

S: Onhan se ihan nätti puuhella.

P: Mutta mummo käytti aina mikroa.

P: Hameesi paljastaa sinut.

S: Mutta onhan se ihan nätti hame.

P: Mutta isoäiti käytti aina Leviksiä.

MITÄ KELLO ON

Päähenkilö lukee lehteä puiston penkillä. Paikalle hölkkäilee henkilö, joka kysyy: “Anteeksi, mutta tiedätkö, mitä kello on?” Päähenkilö ei tiedä, koska hänellä ei ole kelloa. (Huomioi tämä sketsiin valmistautuessa.) Kohta paikalle tulee toinen tyyppi, joka haluaa samoin sanoa tietää, mitä kello on. Jo vähän hermostuneena päähenkilö sanoo ettei hänellä ole kelloa. Vielä yksi ihminen saapuu ja kysyy saman. Lopulta päähenkilö laittaa eteensä lapun, jossa lukee: “En tiedä, mitä kello on!” Tästä alkavat vaihtoehtoiset lopetukset.

1. Paikalle tulee tyyppi, joka havahduttaa miehen ajatuksistaan ja kertoo, että kello on esim. 19.00
2. Paikalle tulee tyyppi, joka kertoo kellon koostumuksesta (esim. kello on lasia ja nahkaa.)
3. Paikalle tulee filosofi, joka alkaa syvällisesti ajatella ja pohdiskella mitä aika on.
4. Paikalle tulee opettaja tyyppi, joka kertoilee opettavaisesti esim. pienestä ja isosta viisarista.
5. Viimeinen tyyppi voikin lapun luettuaan kävellä ohi.

VIDEOVUOKRAAMO

Näyttämöllä on videovuokraamo. Myyjä siellä lajittelee videoita, kun asiakas saapuu sisään. Hetken katseltuaan asiakas kysyy: Onko teillä ...

Asiakas:

Myyjä:

- | | |
|--|---|
| - Texasin moottorisahamurhaaja - Onnn...onononnn.... | |
| - Tuulen viemää | - Joo, eilen vei t-paidan, tänään housut. |
| - Prinssille morsian | - Ei, mutta entä neidille sulhanen? |
| - Hyvät, pahat ja rumat | - Kimmo ja Jani, mutta hyviä ei. |
| - Kuiskauksia ja huutoja | - On (kuiskaten) ja paljon (huutaen) |
| - Pikkunaisia | - Hyvä herra, tämä on videovuokraamo. |
| - Vain yksi yö | - On ja huomenna loppuu. |
| - Järki ja tunteet | - Ei kumpaakaan. (Huitoo ja ilveilee) |
| - Räjähdyksipisteessä | - Aivan justiinnsa (Juoksee vessaan) |
| - Likainen Harry | - Ei, eilen oli saunavuoro. |
| - Vaarallinen tehtävä | - Just menossa. (Nousee pöydän alta) |
| - 4 häät ja 1 hautajaiset | - Joo, mutta sua ei ole kutsuttu. |
| - Ramboja | - Ei, mutta kysy EA-pisteestä. |
| - Tappajahai | - Ei, mutta tonnikala on yhtä hyvää |
| - 3 miestä ja beibi | - No...meillä oli just lomautuksia. |

IGOR

Agentti Igor tulee pelosta vapisten lavalle. Hän etsii hysteerisesti joitakin papereita ja on hermostunut, kun ei löydä niitä. Hän etsii ja etsii, kunnes lavalle tulee haudanvakava mies, joka sanoo: “Igor, paperit!”

Ei vastausta. "Igor, onko sinulla ne paperit?" Vaisu pään pudistus. "Igor, tiedät käytännön. Tiedät, mitä pomo käski tehdä." Jatkolle seuraa erilaisia variaatioita, jotka esitetään kirjaimellisesti. "Pomo käski ..."

1. ... laittaa jauhot suuhun.
2. ... laittaa jäitä hattuun.
3. ... laittaa napin otsaan.
4. ... näyttää missä kaappi seisoo.
5. ... näyttää taivaan merkit.
6. ... näyttämään kuka on kuka.
7. ... viilata linssiin.
8. ... elvistellä.
9. ... kirjoitella.
- 10... maksaa viulut.
- 11... antamaan puhtaat paperit.
- 12... sanomaan viimeisen sanan.
- 13... lyödä rahoiksi.
- 14... antamaan rukkaset.
- 15... antamaan potut pottuina.
- 16... varmistamaan selustan.
- 17... suksia suolle.
- 18... heittämään lusikan nurkkaan.
- 19... viedä sanat suusta.
20. Igor onkin löytänyt ne paperit.

VETTÄ, VETTÄ

Nääntynyt kaveri raahautuu viimeisillä voimillaan aavikolla olevaa vesilasia kohti. Matkalla hän voihtii: "vettä, vettä!" Kun hän saapuu lasin luo hän ...

1. ... ottaa kamman taskustaan ja kastelee sen ja kampaa tukkansa.
2. ... pesee hampaansa.
3. ... laittaa kukan veteen.
4. ... kurlaa ja sylkäisee pois.
5. ... pesee sukkansa.
6. ... uittaa kumiankkaa.
7. ... kaataa vahingossa lasin.
8. ... hörppää lasista ja valittaa sen maistuvan Pepsi kolalta.
9. ... juo veden

VESIVATI

Yksi isosista tulee sisään pyyheliina käsivarrellaan ja vesivati käsissään. Hän kävelee juontajan luokse, seisoo odottavan näköisenä, eikä puhu mitään. Viimein juontaja tajuaa, että hänen pitää pestä kätensä. Hän pesee kätensä vähän ihmetellen ja kuivaa ne pyyhkeeseen. Vadin kantaja kumartaa ja lähtee pois.

Tämä toistuu muutamia kertoja ja joka kerta juontaja ihmetellen pesee kätensä. Vähitellen juontaja alkaa ärtyä tilanteeseen. Viimeisellä kerralla juontaja ottaa pesuvadin kantajan käsistä ja viskaa veden yleisön päälle. Vadissa ei kuitenkaan ole vettä, se on tyhjä, tai siellä on paperisilppua.

KUIVIKSET

Näiden juttujen hauskuus piile hahmoissa, eikä niinkään tekstissä. Päästä luovuutesi valloilleen!

PIKAKUIVIKSET

Pikakuivikset ovat sketsejä, joissa jokin kuvainnollinen asia esitetään mahdollisimman konkreettisesti. Monessa sketsissä tarvitaan juontaja, joka selostaa tulevan tapahtuman, esim. "nyt seuraa illan vetonaula".

Vetonaula	Vedetään naulaa narussa
Läpihuutojuttu	Huudetaan putken läpi
Repäisevin juttu	Revitään esim. sanomalehteä
Esitetään osia kirjasta...	Esitetään konkreettisesti osia kirjasta yleisölle
Luetaan osia kirjasta...	Esittäjä lukee hiljaa itsekseen
Esitellään leirin johto	Sähköjohto
Tunnelman kohotus	Paperissa lukee tunnelma. Sitä kohotetaan.
Harjannostajaiset	Nostetaan harjaa.
Piirtoheitin	Esittäjä piirtää paperille ja heittää sen ilmaan.
Kaatopaikka	Esittäjä kävelee kaatopaikalla. Eteen syöksyy toinen henkilö ja kaataa kävelijän.
Pururata	Kävelijän kimppuun syöksyy tyyppi, joka puree.
Huutokauppa	Henkilö menee kauppaan ja alkaa huutamaan
Pilvenpiirtäjä	Esitellään ihminen joka piirtää pilviä
Kävelykengät	Esittäjä kävelee kiireisesti. Toinen kysyy: "Miksi et juokse?" Kävelijä vastaa: "Nämä ovat kävelykengät."
Illan pähkinä	Pähkinä
Makea juttu	Esittäjä syö lavalla sokeria
Palomies	Esittäjä raapii lavalla tulitikkuja.
Seurakuntanuori	Esittäjä seuraa toista melkein nenä kiinni niskassa
Silmälasit	Juomasit silmillä
Hongankolistaja	Esittäjä hakkaa mäntyä kepillä

TIESI LIIKAA

Kolme cowboyta ratsastaa uljaasti halki paahtavan preerian. Reunimmainen kysyy keskimmäiseltä, paljonko on 2 + 2. Keskimäinen vastaa pitkän harkinnan jälkeen, että 5. Kysyjä vetää salaman nopeasti pistoolinsa esiin ja ampuu vastaajan kuoliaaksi. Ratsastus jatkuu. Kolmas cowboy kysyy vakavana: "Miksi ammuut hänet". Ampuja vastaa: "Hän tiesi liikaa."

HEVON KUOLEMA

Mummeli lähtee matkoille ja sitoo hevosensa puuhun siksi aikaa. Muutaman viikon kuluttua mummeli tulee takaisin ja löytää hevosen kuolleena. Aikansa päiviteltyään mummo tuo hevoselleen leipää. Kun hevonen ei syö, mummo tuumii: "No ei se ainakaan nälkään kuollut."

TUHANNESTI TERVEISIÄ

Kaksi henkilöä nukkuu. Toinen herättää toisen ja sanoo, että Pekka lähetti terveisiä. Tämän toistuttua n. 3-6 kertaa herätetty hermostuu ja tiuskaisee tietävänsä sen jo. Toinen vastaa, että Pekka lähettikin tuhannesti terveisiä.

PORKKANAT KORVISSA

Puiston penkillä istuu mies. Hänen viereensä tulee tyyppi, jolla on porkkanat korvissa. Mies kysyy: "Anteeksi, mutta miksi sinulla on porkkanat korvissa?" Ei vastausta. Mies esittää saman kysymyksen useita kertoja, muttei saa vastausta. Lopulta porkkanakorvainen kaveri sanoo: "Anteeksi, mutta minä en oikein kuule, kun minulla on porkkanat korvissa." Korvissa voi olla myös esim. tussit, lakupiiput, banaanit, korvatulpat. Lisäksi hänellä voi olla nakit silmillä tai huono kuulo.

LIIAN PIENI KAUPUNKI

Kaksi hirvittävän lihavaa ja isoa cowboya ahtautuu saluunan ovista sisään toisiaan tönien ja puhisten vaivalloisesti. Aikansa törmäilyään toinen vaikertaa: "Tämä kaupunki on liian pieni meille molemmille."

SATTUUHAN SITÄ

Henkilö makaa selällään maassa ja voihkii. Paikalle saapuu kaksi ohikulkijaa (K1 JA K2). He ihmettelevät maassa makaavaa.

K1: Koskeekohan siihen?

K2: No eihän sitä kukaan koske.

K1: Ei kun mä tarkoitin sitä, että sattuuko sitä.

K2: Sattuuhan sitä.

K1: Autettaisiinko sitä?

K2: No autetaan.

Ohikulkijat laskeutuvat makaamaan voihkijan viereen ja alkavat myös voihkia.

MUSTIKANLASKENTA

Äiti tulee kotiin ja huomaa kauhukseen, että hänen 6-vuotias poikansa on keittiön pöydällä ja tiputtelee pakastemustikoita pöydälle.

Äiti: No voi hyvä tavaton Erkki, mitä sinä oikein teet!

Erkki: Lasken mustikoita.

Äiti: Minkä takia, eihän siinä ole mitään järkeä?

Erkki: Mutta kun äiti on kirjoittanut purkin kanteen 2011 mustikkaa.

ONKIJA

Mies istuu laiturilla onkimassa ja hokee: "21...21...21..." Ohikulkija tulee kysymään, tuleeko kalaa ja hämmästelee, että joko on 21 kalaa tullut. Onkija tönäisee kyselijän järveen ja jatkaa: "22...22...22..."

NALLEPUUROA

Kiireinen aamu kotona; Isä yrittää saada lapsilleen aamupalaa aikaiseksi. Lapset ovat vaativia ja pyytävät koko ajan eri asioita, sotkevat tietysti ja kinastelevat. Lopulta isältä menee hermot ja isä kysyy lapsiltaan itkunsekaisesti: "Mitä te minulta vielä vaaditte?" Johon lapset: "Nallepuuroa." Isä poistuu hetkeksi ja saapuu paikalle kattilan kanssa, jossa on lasten pehmonallet ja kaikki ovat tyytyväisiä.

LÄÄKÄRILAUKKU

Perheen lapsella on kovia tuskia ja niinpä vanhemmat ovat hälyttäneet lääkärin paikalle. Lääkäri saapuu hyvin suuren lääkärilaukun ja hoitajan kanssa. Potilas, lääkäri ja hoitaja menevät verhon taakse, josta alkaa kuulua kovaa pauketta. Lääkäri pyytää 1) sakset, 2) kirveen, 3) lekan, 4) sahan... lopulta lääkäri lähtee pois manailen: ”Voihan @#!□ tuota laukkuu, kun sitä ei saa millään auki.”

POSTIVAUNUT

Roisto (R1) makaa maassa polvillaan, korva maata vasten. Toinen roisto (R2) tulee paikalle.

R2: Mitä varten sinä siinä olet?

R1: Hiljaa, minä kuuntelen!

R2: No mitä kuuluu?

R1: Kaukana, noin mailin päässä, on postivaunut. Kaksi miestä ja yksi tummaverinen nainen... Paljon rahaa, ehkä 5000 dollaria... Muutamia salaisia asiapapereita...

R2: Mistä sinä tuon kaiken tiedät?

R1: No, kun ne vaunut ajoivat juuri äsken mun yli...

LUSIKKA

Äiti yrittää saada pientä lasta syömään puurolautasellista, mutta lapsi ei suostu. Äiti houkuttelee ja uhkailee lasta jälkiruuan menettämällä yms. Kunnes viimein kysyy: ”Miksi et syö puuroasi?” Lapsi vastaa: ”No kun mulla ei oo lusikka.”

SUURI PÄÄLLIKKÖ

Poppamies (P) istuu nuotion äärellä ja lukee loitsuja. Paikalle juoksee intiaani (I) hätäntyneenä.

I: Suuri päällikkö, ei pierua.

P: Vai ei pierua. Tässä on sellaista lääketta, jonka pitäisi tehota. (antaa lääkkeen intiaanille)

Intiaani lähtee juoksemaan kohti leiriä. Jonkin ajan kuluttua intiaani juoksee takaisin poppamiehen luokse.

I: Suuri päällikkö, ei pierua!

P: No tämän lääkkeen pitäisi tehota. (antaa lääkkeen intiaanille)

Intiaani lähtee taas juosten leiriin. Hetken kuluttua hän palaa taas takaisin.

I: Suuri päällikkö, ei pierua.

P: No johan on kumma. No, tämä lääke on kyllä niin vahvaa, että tämän pitäisi tehota. (antaa lääkkeen intiaanille)

Intiaani juoksee taas leiriin. Hetken kuluttua kuuluu suuri pamaus, intiaani palaa naama mustana ja hoiperrellen poppamiehen luo.

I: Suuri pieru, ei päällikköä.

VALAANPELÄTIN

Tyyppi (T) vetää perässään sekalaista roinaa. Juontaja (J) ihmettelee näkyä.

J: Mitä ihmettä sä vedät perässäs?

T: Tää on valaanpelätin.

J: Ei täällä oo valaita.

T: Siinä näet! Se toimii!

HUKKUNEET AVAIMET

Tyyppi (T1) konttaa lattialla ja etsii jotain. Toinen (T2) saapuu paikalle ja alkaa ihmettelemään.

T2: Mitä sä etit?

T1: Avaimia.

T2: Minne sä ne hukkasit?

T1: Tonne. (osoittaa jonnekin kauas)

T2: Miks sä sitten tästä etsit?

T1: Tässä valoisaa.

TULLISSA

Vakava tullimies kuulustelee matkustajaa.

Tullimies: Tupakkaa? Alkoholia? Huumeita?

Matkustaja: Ei, mutta kuppi kahvia kiitos.

HENGELLISET NÄYTELMÄT

Näihin näytelmiin on hyvä päättää ilta. Ne johdattelevat leiriläisten ajatukset mukavasti hengellisiin ajatuksiin, ennen iltahartautta. Joidenkin henksujen jälkeen kannattaa vielä selittää mitä henksussa ajettiin takaa.

ENTÄS SITTEN?

Henkilöt: Kaksi vanhaa koulukaverusta

Kaverukset tapaavat pitkästä aikaa kadulla ja vaihtavat tervehdykset ja toivotukset. Toinen alkaa sitten kysellä kuulumisia ja tulevaisuuden suunnitelmia. Toinen alkaa kertoa kunnianhimoisista tavoitteistaan ja kyselijä aina kysyy välillä: ”Entäs sitten?”. Keskustelussa käydään läpi opiskelut, perheen perustamiset, hankinnat (auto, talo vene yms.), työpaikka, yleneminen, matkustelu ja lopulta eläkkeelle siirtyminen suunnitelmiseen. Lopuksi vastaaja kertoo kaiken tämän jälkeen varmaan sitten kuolevansa, johon toinen toteaa aprikoiden: ”Entäs sitten?”

MINÄ, SINÄ

Lavalle astelee vuorotellen ihmisiä, jotka hokevat ”Minä, minä, minä, minä...”. Joku rakastaa ulkonäköään, bisnesmies on vallanhuipulla, lääkäri on elämän ja kuoleman herra. Kun hokijoita on paljon alkavat he tönä toisiaan ja yrittävät saada äänensä kuulumaan muiden joukosta. Lopulta lavalla saapuu Jeesus (poika albassa ristiä kantaen). Kaikki hiljentyvät kun Jeesus astelee lavan eteen ja sanoo ”Sinä”.

JENGI

Henkilöt: Pomo, riparille lähtijä, jengiläisiä

Jengi tulee paikalle pomonsa johtamana, jengi räkii ja yrittää näyttää kovalta. Aletaan suunnittelemaan bileitä ja muut jengiläiset toistavat kaiken pomon perässä. Yksi jengiläisistä kuitenkin ilmoittaa, ettei pääse bileisiin, koska on lähdössä riparille. Muut antavat tälle neuvoja miten käyttäytyä leirillä eli ottaa tupakkaa ja viinaa mukaan ja valvoa kaikki yöt jne. Jengi lähtee pois paikalta.

Jengi tulee paikalle epäonnistuneiden bileiden jälkeen. Kaikilla särkee päätä ja muutenkin on huono fiilis. Kun riparilla ollut jengiläinen tulee takaisin koko jengi esittää, että bileet ovat menneet todella hyvin. Riparilainen kertoo, että hänelläkin oli ihan hauskaa. Jengin pomo tahtoo jutella riparilaisen kanssa ja käskää muun jengin poistumaan paikalta. Poistuessaan muut jengiläiset arvelevat pomon antavan riparilaiselle turpaan. Kun muu jengi on mennyt tunnustaa pomo, että häntäkin alkoi riparilla kiinnostamaan uskonasiat. Riparilainen on menossa nuorteniltaan ja pyytää pomoa mukaan. Pomo epäröi, mutta suostuu ja he lähtevät pois.

SYDÄN PANTOMIIMI

Henkilöt: Päähenkilö, kiusaajia (esim. jalkapalloilija, onkija, alkoholisti, nörtti, ihana tyttö/poika + uusi heila), uskisyistävä

Tarvikkeet: taustamusiikkia, punainen ja valkoinen paperisydän, Raamattu

Taustamusiikki alkaa soimaan ja päähenkilö tulee lavalle ihastellen punaista sydäntään. Kohta paikalle saapuu jalkapalloilija palloaan potkien. Päähenkilö ihastelee hetken aikaa jalkapalloilijaa ja tämän temppejuja pallon kanssa. Sitten hän tarjoaa jalkapalloilijalle sydäntään, että tämä opettaisi temppejuja hänellekin. Päähenkilö yrittää opetella pallonkäsittelyä huonolla menestyksellä. Palloilija jaksaa opastaa muutaman kerran, mutta lopulta kyllästyy kun opit eivät mene perille. Hän rypistää saamansa sydämen, heittää sen maahan, ottaa pallonsa ja lähtee pois.

Päähenkilö on tolaltaan. Hän katsoo rypistynyttä sydäntään, ottaa sen käsiinsä, suoristaa sen ja pitää sitä hyvänä ja on taas hyvällä mielellä.

Tämä kuvio toistuu eri kiusaajien kanssa siihen saakka kunnes vuoroon tulee ihana tyttö/poika. Päähenkilö tarjoaa jälleen sydämensä ja saa vastalahjaksi mitä tahansa ihanalta tytöltä/pojalta sattuu

taskusta löytymään. Päähenkilö ja ihana tyttö/poika ihastuvat toisiinsa, seisovat lähekkäin ja pitävät toisiaan kädestä kiinni katsellen toisiaan. Mutta yhtäkkiä ohi kulkee uusi heila, johon ihana tyttö/poika kiinnittää huomionsa. Hetken kuluttua ihana tyttö/poika repii sydämen, heittää sen maahan, ottaa oman tavaransa ja antaa sen uudelle heilalle ja poistuu tämän kanssa.

Päähenkilö vaipuu maahan surun valtaamana sydämen palasien eteen, jaksamatta kerätä niitä enää talteen.

Paikalle saapuu uskisyistävä Ramattu kädessään. Hän tulee päähenkilön viereen, pysähtyy ja koputtaa tätä olalle. Päähenkilö kuitenkin huitoo ja viittoon tulijaa menemään pois. Hän ei enää halua tulla satutetuksi. Tulija ei kuitenkaan luovuta. Hän kerää sydämen palaset, jonka jälkeen varovasti auttaa päähenkilön pystyyn. Uskisyistävä ojentaa päähenkilölle Raamatun, jonka välistä päähenkilö löytää uuden valkoisen sydämen. Musiikki hiljenee ja päähenkilö lukee Raamatusta Hes. 36:26. Sydän kannattaa olla Raamatussa luettavan jakeen kohdalla, jotta jae on helpompi löytää.

PATSAS PANTOMIIMI

Henkilöt: Patsas ja uskis

Tarvikkeet: Raamattu, taustamusiikkia

Patsas seisoo näyttämöllä. Vähän ajan päästä paikalle saapuu uskis. Hän huomaa patsaan ja alkaa tarkastella sitä.

Hetken päästä uskis keksii ottaa juoksukilpailun patsaan kanssa. Uskis asettuu patsaan viereen ja on laskevinaan kolmeen, jolloin uskis ottaa muutaman juoksuaskeleen. Koska patsas ei liiku, uskis pysähtyy ihmettelemään ja on patsaalle hieman suutuksissaan. Hän laittaa patsaan juoksuasentoon ja kokeilee uudestaan. Sama toistuu ja nyt uskis on kunnolla vihoissaan.

Uskis tulee takaisin patsaan luo ja laittaa sen normaaliin asentoon. Seuraavaksi vuorossa on balettianssi. Toteutetaan samoin kuin juoksu. Ja taas patsas laitetaan normaaliasentoon. Uskis miettii jatkoa ja nojaa patsaaseen, jolloin patsas lähtee kaatumaan. Uskis saa pidettyä patsaan kuitenkin pystyssä.

Hetken päästä uskis keksii lukea Raamattua. Hän pistää patsaan kädet niin, että voi laittaa siihen Raamatun. Uskis avaa Raamatun ja laittaa sen patsaan käsiin. Tämäkään ei tehoa, jolloin uskis ajattelee, että rukoillaan vielä lisäksi. Niinpä hän käy patsaan eteen polvilleen. Patsas on tällä aikaa lukenut Raamattua ja hetken päästä innostuu siitä. Patsas koputtaa uskista olkapäälle, jolloin rukoilija avaa silmänsä, nousee pystyyn ja haluaa patsasta.

Hyviä Raamatunkohtia liitettäväksi tähän hengelliseen näytelmään on esim. Joh. 6:33, Joh. 6:35 tai Gal. 2:20.

HELMI

Henkilöt: Helmen ostaja, Helmen myyjä

Ostaja on saanut vihiä ainutlaatuisesta helmestä, ja on erittäin kiinnostunut ostamaan sen hinnalla millä hyvänsä. On sovittu liiketapaaminen.

Ostaja ja myyjä kättelevät ja istuvat pöydän ääreen. He menevät suoraan asiaan, myyjä esittelee kauneimman helmen, mitä maailmasta löytyy ja ostaja on valmis maksamaan mitä tahansa. Myyjä alkaa kysellä käteisvaroja, pankkitalletuksia, kiinteistöjä, osakkeita, yms. omaisuutta. Aina yhden asian kysytyään myyjä kirjoittaa sen ylös kauppakirjaan. Ostaja myöntyy hieman epäilevästi hinnan kasvaessa, mutta vakuuttaa haluavansa ostaa helmen

Lopuksi kaikki ostajan omaisuus on kartoitettu ja kirjattu listaan, myyjä kertoo kaiken kuuluvan kauppahintaan ja lisää lopuksi listaan vielä ostajan perheineen. Ostajan ihmetellessä hinnan suuruutta, myyjä kertoo kaiken omaisuuden nyt kuuluvan hänelle, mutta ostaja saa siihen käyttöoikeuden. Ostaja ja myyjä kättelevät ja poistuvat paikalta.

Matt. 13:45-46

LAVEA JA KAITA TIE

Henkilöt: Lavean tien ”edustaja” (suulas ja innokas), kaidan tien ”edustaja” (rauhallinen, vakuuttava, viisas), risteukseen tulijoita, esim. urheilija, uraputkessa temppeileva pappi, pultsari, nuorisojengi yms.

Tapahtumapaikkana on tienristeys, jossa on kaksi vaihtoehtoa, kaita tai lavea tie. Teiden edustajat yrittävät puhua tulijoita omalle tielleen. Tiellä kulkijat saapuvat vapaassa järjestyksessä, kuitenkin niin että kaikkiin kohtaamisiin jää aikaa. Lavean tien edustaja houkuttelee kulkijoita omalle tielleen helpolla elämällä, rahalla, surujen hukuttamisella, itsekeskeisyydellä ja muilla lyhytaikaisilla ratkaisuilla. Kaidan tien edustaja kertoo kulkijoille armosta, rakkaudesta, pelastuksesta ja ratkaisuista, jotka kantavat hedelmää vielä tuonpuoleisessakin.

Ehdotuksia teiden valinnasta:

- pappi haluaa edetä; lavea tie
- jengistä yksi kiinnostuu, lähtee kaidalle tielle, muut massana lavealle tielle tai yksi voi puhua muut mukaansa
- Urheilijalla on kiire ja menestymisen pakko ; lavea tie
- pultsari on pettynyt elämäänsä ja haluaa muutosta; kaita tie (jättää esim. kaljakassinsa risteukseen, jos alkaa katumaan päätöstään)

Lopuksi kaidan tien edustaja on saanut tielleen monia ja perustellut valintoja niin viisaasti, että lavean tienkin edustaja päättää lähteä kaidalle tielle

UNELMAT PANTOMIIMI

Henkilöt: Tyttö, Jeesus, Paholainen

Tarvikkeet: Lasipurkki ja esim. kukkia, seteleitä, peili, omena

Tytöllä on lasipurkissa unelmia (kukkia), joita hän hoitaa ja varjelee, katselee ja ihailee ja haaveilee niistä. Ensin tyttö on Jeesuksen vierellä ja hymyilee onnellisesti, mutta sitten paholainen alkaa houkutella tyttöä kauniilla punaisella omenalla. Tyttö kiinnostuu omenasta ja varovaisesti puraisee sitä, mutta säikähtää ja siirtyy kauemmas paholaisesta. Seuraavaksi paholainen houkuttaa tyttöä kauneudella, eli näyttämällä tytölle tämän omaa peilikuvaa. Tyttö lähestyy peiliä lumoutuneena, mutta muistaa sitten Jeesuksen ja astuu muutaman askeleen takaisin. Viimeiseksi Paholainen houkuttelee tyttöä rahalla ja onnistuu suostuttelemaan tytön vaihtamaan lasipurkissa olevat unelmansa rahaan. Tyttö antaa unelmansa paholaiselle ja jää odottamaan rahaa, mutta paholainen ei annakaan sitä tytölle, vaan tönäisee tämän kumoon ja rahat ympäriinsä, ja sen jälkeen tyhjentää tytön unelmat lattialle, johon jättää myös lasipurkin ja lähtee matkoihinsa.

Tyttö yrittää kerätä rahaa ja unelmiaan, mutta ei onnistu ja jää murtuneena lattialle itkemään. Jeesus tulee tytön luo, lohduttaa tätä ja täyttää lasipurkin uusilla unelmilla. Tyttö on taas onnellinen ja lähtee seuraamaan Jeesusta.

Joh. 14:27

JEESUS KYLÄSSÄ

Näytelmä on yhden hengen monologi. Jeesus tulee paikalle näkymättömänä ja kuulumattomana.

Päähenkilö on kotona ja puuhailee omiaan. Ovikello soi ja ovella seisoo Jeesus, joka haluaa tulla kylään. Päähenkilö pyytää Jeesuksen sisään vähän varautuneesti, mutta pyytää Jeesusta kuitenkin olemaan kuin kotonaan.

Keskustelu on vähän vaivaantunutta ja päähenkilö ehdottaa Jeesukselle esimerkiksi tv: katselua, lehtien lukemista, Raamatun lukemista, tai syömistä. Päähenkilö kuitenkin tajuaa, ettei Jeesus ole kiinnostunut niistä vaan haluaa viettää aikaa hänen kanssaan.

Puhelin soi ja päähenkilöä pyydetään kaupungille elokuviin. Hän päättää lähteä vaikka tietää, että Jeesus joutuu jäämään yksin. Päähenkilö valmistautuu lähtemään ulos. Jeesus haluaisi lähteä mukaan, mutta päähenkilö keksii tekosyitä miksi Jeesus ei voi tulla (ei tunne ketään, meno voi olla rankkaa yms.).

Päähenkilö ehdottaa, että Jeesus voisi hengaila hänen kotonaan ja odotella siellä. Hän lähtee ovelle, mutta Jeesus seuraa mukana ja päähenkilö toistaa Jeesukselle, miksei tämä voi tulla mukaan. Mutta Jeesus yrittää silti tulla mukaan. Lopulta päähenkilö hermostuu, nautitsee Jeesuksen seinälle ja poistuu

NIPUTETTU

Näyttämölle saapuu vuorotellen ihmisiä, jotka esittelevät oman elämänsä tärkeintä asiaa esim. menestys, kauneus, raha, auto. Henkilöt jäävät odottamaan toisiaan. Henkilöiden jutut pyörivät vain itsensä ja tärkeimmän asian ympärillä.

Paikalle saapuu paholainen, joka alkaa kietoa köyttä ihmisrykelmän ympärille. Joku keskeyttää hänet ja kysyy paholaiselta tämän puuhailusta (Hei, mitä sä teet?). Paholainen mumisee vastaukseksi jotain epämääräistä, mutta pyytää ihmisiä jatkamaan rauhassa juttujaan ja niin jutut jatkuvat.

Köysi kiristyy koko ajan ja lopulta paholainen raahaa niputetut henkilöt pois lavalta toiseen huoneeseen heidän vastusteluistaan huolimatta. Toisesta huoneesta kuuluu lopuksi epätoivoinen parkaisu.

BANAANIKAUPIAS

Henkilöt: Myyntitykki, joka edustaa banaaninomistajaa, kotirouva, laitapuolen kulkija, hippi / elämystenetsijä / extremehemmo, ihan tavallinen nuori

Ihmiset seisovat selkä yleisöön päin käännettynä. Myyntitykki aloittaa myymisen ja koputtaa ensimmäiselle olalle. Ihminen kääntyy ja myyntimies sanoo esittelevänsä uutta tuotetta, banaania. Ihminen ottaa sen käteensä ja haluaa tietää jotain sen ominaisuuksista tai käytöstä.

Ihmiset reagoivat itselleen tyypillisellä tavalla:

Kotirouva on liian kiireinen, lapset, kotityöt, kauppareissut odottavat (kääntyy pois).

Laitapuolen kulkija ihmettelee kotirauhan häiritsijää ja sanoo ”Täältä on ennenkin kauppiat ajettu pois...” (Myyjä on juuri sanomassa, että tuote on ilmainen.) Mutta asiakas kääntää hänelle selkensä..

Kolmas asiakas kokee tuotteen värin, muotoilun ja auran upeana elämyksenä. Kuultuaan banaanin olevan syötävää, hän maistaa sitä, mutta ei ota kuoria pois, inhoaa makua ja kääntyy pois (vaihdetaan banaani).

Neljäs ihminen kiinnostuu tuotteesta ja kuuntelee myyjän selostusta käytöstä, ilmaisuudesta ja lopulta haluaa maistaa sitä. Hän kuorii banaanin ja ihastuu sen makuun, jopa niin kovasti että haluaa maistattaa sitä yleisölläkin.

Kauppias toteaa lopuksi, että on erilaisia ihmisiä, jotka reagoivat asioihin eritavoin.

Luetaan Mark. 4:3-8 ja 14-20

KYLÄN RIKKAIN MIES

Henkilöt: Suuren tilan isäntä, palvelija, naapuri, ääni

Isäntä ja naapuri vertailevat omaisuuksiaan ja kilpailevat siitä kumpi on rikkaampi. Läpi käydään kummankin tilukset, rakennukset, autot, veneet yms. Kaikesta käy selvästi ilmi, että isäntä on naapuriaan rikkaampi. Kun asiasta on päästy yhteisymmärrykseen lähtevät miehet tahoilleen.

Kun isäntä pääsee kotiin on palvelija siellä siivoamassa. Isäntä kertoo palvelijalle pitkän listan tehtäviä huomiselle ja painottaa, että kahvin tulee olla valmiina isännän herätessä aamulla. Sitten isäntä käy nukkumaan. Palvelija ottaa esiin Raamatun ja lukee sitä hieman ennen kuin menee nukkumaan.

Hetken kuluttua kuuluu ääni: ”Tänä yönä kuolee kylän rikkain mies”. Isäntä havahtuu ääneen, mutta luulee nähneensä unta ja jatkaa uniaan. Hetken kuluttua ääni kuuluu uudestaan ja isäntä nousee sänkyynsä istumaan ja tutkimaan onko elossa. Pian isäntä rauhoittuu ja jatkaa taas uniaan. Hetken kuluttua ääni kuuluu kolmannen kerran ja isäntä säpsähtää hereille. Hän alkaa miettiä onko naapuri kuitenkin häntä rikkaampi ja päättää soittaa tälle. Naapuri vastaa unisena puhelimeen ja vastaa ärtyneenä isännän uteluihin, että isäntä on selkeästi häntä rikkaampi ja koko kylän rikkain mies. Isäntä ihmettelee tapahtumia, mutta päättää sitten käydä nukkumaan.

Aamulla isäntä herää ja alkaa ihmettelemään miksi kahvi ei ole valmiina. Hän lompasii palvelijan luo ja yrittää herättää hänet, mutta palvelija ei herää millään ilveellä. Isäntä toteaa hämmästyksensä, että palvelija on kuollut. Palvelijan vieressä on avoin Raamattu, jonka isäntä ottaa käteensä ja lukee sieltä Matt. 6:19-21.

ISÄ MEIDÄN

Henkilöt: Jumalan ääni (J), rukoilija (R)

R: Isä meidän, joka olet taivaissa.

J: Niin?

R: Älä keskeytä minua, minä rukoilen.

J: Mutta sinä puhuit minulle.

R: Puhuin sinulle? En minä puhunut sinulle, minä rukoilin Isä meidän, joka olet taivaissa.

J: Katso nyt, sinä teit sen taas.

R: Mitä minä tein?

J: Puhuit minulle. Sinä sanoit, ”Isä meidän, joka olet taivaissa”. Tässä minä olen. Mitä sinä haluat?

R: Mutta en minä tarkoittanut sillä mitään. Katsos, minä lausun vain päivän rukouksen. Minä lausun aina Isä meidän. Tuntuu niin ihanalta jälkeensä, niin kuin olisi täyttänyt velvollisuutensa.

J: Ymmärrän, jatka.

R: Pyhitetty olkoon sinun nimesi.

J: Pysähdy, mitä tarkoitat sillä

R: Millä?

J: Pyhitetty olkoon sinun nimesi.

R: Se tarkoittaa...tarkoittaa... hyvänen aika, en minä tiedä mitä se, kuinka sen voisi tietää, se on vain rukousta...mitä se muuten tarkoittaa?

J: Se tarkoittaa kunnioitettu, pyhä, ihmeellinen.

R: Vai niin, se kuulostaa hyvältä. En ole koskaan ajatellut, mitä pyhitetty oikeastaan tarkoittaa. No, tulkoon sinun valtakuntasi, tapahtukoon sinun tahtosi myös maan päällä niin kuin taivaassa.

J: Tarkoitatko sitä todella?

R: Luonnollisesti, miksi ei?

J: Mitä aiot tehdä sen suhteen?

R: Tehdä? En mitään luullakseni. Uskon vain, että olisi aika hyvä, jos sinulla olisi hallinta tällä alhaalla, niin kuin sinulla on siellä ylhäällä.

J: Saanko minä hallita sinun elämäsi?

R: Minähän käyn kirkossa.

J: En minä sitä kysynyt. Mitä sanot kateudestasi ja katkeruudestasi? Tiedät, että sinulla on ongelmia näissä asioissa. Ja kuinka sinä käytät rahaa – kaikki vain omaksi hyväksesi. Ja mitä voinkaan sanoa huonoista kirjoista, joita luet, ja muista vääristä tottumuksistasi.

R: Lakkaa arvostelemasta minua. Olen aivan yhtä hyvä kuin kuka tahansa ulkokullattu kirkossa.

J: Anteeksi, mutta luulin että rukoilit, että minun tahtoni toteutuisi. Jotta se tapahtuisi, täytyy sen alkaa niistä, jotka sitä pyytävät. Sinusta esimerkiksi.

R: Hyvä on, minä luovutan. Luullakseni olen vahvasti kiinni joissain tottumuksissani. Kun nyt otat asian esille, voin sanoa joitain asioita lisäksi.

J: Niin minäkin voin.

R: En ole ajatellut sitä kovin paljon ennen kuin nyt. Haluaisin todella panna ne asiat pois, tulla todella vapaaksi.

J: Hyvä, nyt pääsemme eteenpäin. Me teemme yhteistyötä, sinä ja minä. Voimme todella saavuttaa tuloksia, tiedän sen. Olen ylpeä sinusta!

R: Kuulehan nyt Herra, minun täytyy päästä loppuun Tämä vie paljon enemmän aikaa kuin tavallisesti. Anna meille tänä päivänä meidän jokapäiväinen leipämme.

J: Sinä voit jättää leivän pois, painat muutenkin liikaa.

R: Äh, lopeta, mistä on oikein kysymys – tässä minä istun suorittamassa uskonnollisia harjoituksiani ja äkkiä sinä tunkeudut luokseni ja muistutat minua ongelmistani.

J: Rukous on vaarallista. Se voi päättyä siihen, että sinä muutut. Sitä minä yritän saada sinut ymmärtämään. Sinä puhuit minulle, ja tässä minä olen. Nyt on liian myöhäistä lopettaa. Jatka rukoustasi, olen kiinnostunut seuraavasta osasta. (Hiljaisuus) Jatka.

R: En uskalla.

J: Mikset uskalla? Kokeile.

R: Anna meille meidän syntimme anteeksi, niin kuin mekin anteeksi annamme niille jotka ovat meitä vastaan rikkoneet.

J: Mitäs sanot Tuomosta?

R: Katso nyt, minä tiesin sen. Minä tiesin että ottaisit hänet esille. Tiedät, että hän puhui pahaa minusta ja petti minua raha-asioissa. Hän ei koskaan maksanut velkaansa takaisin – saan varmasti kostaa hänelle!

J: Mutta entä rukouksesi? Mitä sinä oikein rukoilit?

R: En tarkoittanut sitä.

J: Olet ainakin rehellinen. Mutta suoraan sanoen, ei ole hyvä kantaa tuota kaikkea katkeruutta ja vihaa sisällään, vai kuinka?

R: Ei, mutta tulen voimaan paremmin, kun olen costanut. Jospa tietäisit mitä olen suunnitellut hänen varalleen. Hän tulee katumaan sitä mitä on tehnyt minulle.

J: Et tule voimaan paremmin. Ajattele kuinka onneton olet jo nyt. Mutta minä voin muuttaa tämän kaiken.

R: Voitko, kuinka?

J: Anna Tuomolle anteeksi, niin silloin minä annan sinulle anteeksi. Silloin viha ja synty on Tuomon ongelma eikä sinun. Menetät ehkä rahaa, mutta saat rauhan sydämeesi.

R: Mutta Herra, minä en voi antaa Tuomolle anteeksi.

J: Sitten minäkään en voi antaa sinulle anteeksi.

R: Hyvä on, olet oikeassa. Mieluummin kuin koston Tuomolle, haluan että asiansi sinun kanssasi ovat kunnossa. Minä annan hänelle anteeksi. Auta häntä löytämään sinut, Herra. Hänellä on varmasti vaikeaa, koska hän tekee tällaista. Auta häntä löytämään oikea tie.

J: Katso nyt, miltä tuntuu?

R: Hmm, ei ollenkaan huonolta. Tuntuu vapauttavalta. Tiedätkö, luulen että tänä iltana voin mennä rauhassa nukkumaan ilman jännittynyttä oloa, pitkästä aikaa.

J: Et ole lopettanut rukoustasi vielä, jatka.

R: Äläkä saata meitä kiusaukseen, vaan päästä meidät pahasta.

J: Hyvä on, lupaan tehdä sen. Kunhan et itse mene tilanteisiin, joissa joudut vaikeuksiin.

R: Mitä tarkoitat?

J: Ole oma itsesi. Tee sitä mikä sinusta tuntuu oikealta. Älä mene enää tilanteisiin, joissa joudut toimimaan vasten tahtoasi.

R: En ymmärrä.

J: Ymmärrät aivan hyvin. Olet tehnyt niin monta kertaa. Joudut vaikeaan tilanteeseen, teet jotain väärin ja tulet juosten luokseni sanoen: ”Herra, auta minut pois tästä tilanteesta niin lupaan etten enää koskaan tee niin.” Muistatko kerrat jolloin olet tehnyt niin?

R: Muistan, minua hävettää Herra.

J: Minkä kerran muistat?

R: Kun (esim. lunttasin kokeissa) ja lupasin, etten tee sitä toiste jos autat minua selviämään jäämättä kiinni.

J: Et pitänyt lupaustasi.

R: Olen pahoillani, luulin että riittää jos vain rukoilee. En odottanut, että vastaisit tällä tavoin. Olet näyttänyt minulle syntini. Anna ne anteeksi Herra, olen todella pahoillani. Tule elämäni Herraksi ja Vapahtajaksi.

J: Minä kuolin sinun tähtesi ja kannoin kaikki syntisi, siksi saat uskoa ne anteeksi annetuiksi. Jatka rukoustasi.

R: Sillä sinun on valtakunta, voima ja kunnia iankaikkisesti. Aamen.

J: Tiedätkö, mikä todella antaa minulle kunnian ja tekee minut iloiseksi?

R: En, mutta haluaisin tietää. Nyt haluan elää sinun tahtosi mukaan, että voisit todella iloita minusta. Nyt ymmärrän mitä seuraamisesi todella merkitsee!

J: Niin, minulle antaa kunnian se, että sellaiset ihmiset kuin sinä, todella rakastavat ja kunnioittavat minua. Nyt kun syntisi ovat tulleet valoon ja saatu anteeksi, ei ole mitään mikä erottaisi meidät toisistamme. On kirjoitettu, ”joka syntinsä tunnustaa ja hylkää saa armon” ja ”kaikille niille, jotka ottavat minut vastaan omaksi vapahtajakseen, minä annan voiman tulla Jumalan lapsiksi, niille jotka uskovat minun nimeeni.”

R: Kiitos Jeesus.

NURJA LUOMISKERTOMUS

Hämärässä huoneessa pöydällä palaa seitsemän kynttilää ja yksi isonen lukee:

Alussa Jumala loi taivaan ja maan.

Mutta monien vuosimiljoonien kuluttua oli ihminen lopulta kyllin viisas. Ihminen sanoi: ”Kuka täällä tarvitsee Jumalaa? Minä otan tulevaisuuden omiin käsiini!”

Hän otti sen, ja siitä alkoi maailman seitsemän viimeistä päivää.

Ensimmäisenä päivänä ihminen päätti olla vapaa ja hyvä, pyrkiä kauneuteen ja onneen. Ei enää Jumalan kuvaa, vain ihminen. Ja koska hänen täytyi uskoa johonkin, hän uskoi vapautteen ja onneen, rahaan ja edistykseen, suunnitteluun ja omien kättensä töihin. Sillä turvallisuutensa takeeksi hän oli varustanut maan jalkojensa alla aseina, ohjuksin ja ydinkärjin. (ensimmäinen kynttilä sammutetaan)

Toisena päivänä kuolivat kalat teollisuusvesistöissä, linnut hyönteisten tuhoksi tarkoitettuun kemialliseen valmisteeseen ja katujen mustiin lyijypilviin, metsien eläimet hukkuvat heleän punaiseen vereen, kalat meren öljyyn ja merenpohjan jätteisiin. (toinen kynttilä sammutetaan)

Kolmantena päivänä kuihtui ruoho maassa ja lehdet puissa, sammal katoilla ja kukat puutarhoissa. Sillä ihminen sääti säät itse ja jakoi sateen niin kuin halusi. Tuli vain pieni virhe mittariin, joka jakoi sateen. Kun ihmiset löysivät virheen, makasivat laivat kauniin Reinin kuivassa uomassa. (kolmas kynttilä sammutetaan)

Neljäntenä päivänä tuhoutui ihmisten enemmistö. Toiset tauteihin, joita ihminen oli viljellyt, sillä yksi oli unohtanut sulkea säiliöt, jotka olivat valmiina seuraavaa sotaa varten. Toisen kuolivat nälkään, koska jotkut olivat kätkeneet viljasäiliöiden avaimen.

Ja nyt he kiroivat Jumalan, joka toki oli heille onnen velkaa. Tuo rakas Jumala! (neljäs kynttilä sammutetaan)

Viidentenä päivänä painoivat eloonjääneet punaista nappia, sillä he tunsivat itsensä uhatuiksi. Tuli verhosi maapallon, vuoret paloivat, meret haihtuivat, ja betonirauniot seisoivat kaupungissa mustina ja sauhusivat. Ja enkelit taivaassa katsoivat, kuinka sininen planeetta muuttui punaiseksi, sitten likaisen ruskeaksi ja lopulta tuhkanharmaaksi. Ja he keskeyttivät laulunsa hetkeksi. (viides kynttilä sammutetaan)

Kuudentena päivänä tuli pimeys. Pöly ja tuhka peittivät auringon, kuun ja tähdet. (kuudes kynttilä sammutetaan)

Seitsemäntenä päivänä oli rauha. Vihdoin Maa oli autio ja tyhjä, ja oli pimeää yläpuolella repeämien ja

rotkojen, jotka olivat halkeilleet kuivaan maankuoreen. Ja ihmisen henki harhaili haamuna kaaoksen yllä. Mutta syvällä, alhaalla helvetissä, kerrottiin jännittävää tarinaa ihmisestä, joka otti tulevaisuuden omiin käsiinsä, ja nauru kajahti ylös enkelien kuoroihin. (seitsemäs kynttilä sammutetaan)

JOHANNES 3:16

Henkilöt: Pomo, nörtti, pari gangsteria ja uskovainen

Tarvikkeet: korttipakka seteleitä, Raamattu

Pomo ja nörtti pelaavat korttia gangstereiden vahtiessa pomon selän takana. Pelin panokseksi sovitaan 500 €. Nörtti häviää pelin ja saa vuorokauden aikaa hommata rahat. Pomo ja gangsterit poistuvat paikalta. Nörtti alkaa panikoida, koska ei keksi mistä saisi nopeasti rahaa. Sitten nörtti muistaa uskisyntävänsä ja soittaa tälle. Puhelimessa nörtti pyytää rahaa ja uskis lupaa auttaa (ei sano suoraan antavansa rahaa). Uskis lupaa tulla tapaamaan nörttiä.

Uskis tulee pian paikalle laulellen ja antaa nörtille Raamatun, sekä kehottaa tätä lukemaan Joh. 3:16. Sitten uskis lähtee pois ja nörtti jää tuskailemaan Raamattu kourassaan.

Pomo ja gangsterit saapuvat pian paikalle ja alkavat kovistella nörttiä, jolla ei ole rahaa. Lopulta pomo antaa nörtille kaksitoista tuntia lisää aikaa hommata rahat Pomo ja gangsterit poistuvat.

Uskis tulee uudelleen paikalle ja onko nörtti lukenut jo Joh.3:16. Nörtti ei ole lukenut kohtaa ja pyytää edelleen uskikselta rahaa. Uskis käskää nörttiä lukemaan Raamatusta kohdan, jota suosittelee.

Pomo ja gangsterit tulevat jälleen paikalle ja koska nörtillä ei vielä ole rahaa, antaa pomo gangstereille käskyn tappaa nörtti. Gangsterit tarttuvat nörttiin, mutta nörtti pyytää vielä viimeistä toivomusta. Pomo myöntyy pyyntöön ja nörtti pyytää saada lukea Raamattua. Pomo nauraa pyynnölle, mutta antaa luvan. Nörtti etsii kohdan Joh. 3:16 ja yllätykseksensä löytää sieltä 500 €:n setelin. Näin pomo saa rahansa ja lähtee gangstereiden kanssa pois. Nörtti lukee ääneen Joh. 3:16.

KUOLEMANTUOMIO

Henkilöt: Sisarukset, poliisi, todistaja, tuomari

Tarvikkeet: Raamattu, takki, veitsi, kirje

Tyttö istuu tuolilla lukien Raamatusta kohdan Joh. 15:12-13 ääneen. Kun hän on lukenut tekstin juoksee paikalle hänen veljensä, joka kertoo paniikissa joutuneensa tappeluun ja vahingossa tappaneensa jonkun puukolla. Sisko käskää veljen rauhoittua ja heittää puukko lattialle. Sisko ottaa veljen takin ja komentaa veljen toiseen huoneeseen. Pian koputtaa ovelle poliisi, jonka mukana on todistaja. Todistaja tunnistaa kaverinsa tappajan takin perusteella ja kun verinen puukkokin lojuu lattialla on asia selvä. Sisko vangitaan ja viedään vankilaan.

Ollaan oikeudenkäynnissä. Tuomari käskää tuoda syytetyt esiin, jolloin poliisi taluttaa siskon tuomarin eteen. Tuomari toteaa todisteiden olevan riittävät ja julistaa siskolle kuolemantuomion. Sisar viedään selliin, jossa hän pyytää saada paperia ja kynän. Sisko kirjoittaa kirjeen, jonka hän antaa poliisille, jotta tämä toimittaisi sen hänen veljelleen.

Veli on kotona ja potee syyllisyyttä siitä, että hänen siskonsa joutuu kärsimään hänelle kuuluvan rangaistuksen. Veli päättää tunnustaa tekonsa ja lähtee poliisiasemalle. Poliisiasemalla veli selittää kaiken poliisille, mutta kuulee, että siskon kuolemantuomio on jo pantu täytäntöön. Surun murtama veli on lähdessä pois kun poliisi muistaa siskon kirjoittaman kirjeen ja antaa sen veljelle. Veli lukee kirjeen ääneen:

”Rakas veljeni, tuomioni laitetaan pian täytäntöön. Haluan sinun tietävän miksi tein tämän. Sinä et ollut valmis kuolemaan, koska et tunne vielä Jeesusta. Toivoisin, että oppisit tuntemaan hänet ja ymmärtämään, että hänen kuolemansa pelastaa sinut iankaikkisesti. Minun kuolemani pelastaa sinut hetkellisesti, mutta kerran Jumala vaatii sinut tilille tästä teosta ja koko elämästäsi. Tästä tuomiosta sinut pelastaa se, että uskot Jeesuksen sovittaneen syntisi. Hän rakastaa sinua. Terveisin rakas siskosi.”

USKON JUTTU

Näyttämöllä on opettaja, tyttö ja poika. Piilossa näyttämön sivulla tai tytön ja pojan takana on tyttö ja poika, jotka lukevat ajatukset ääneen.

Opettaja: Aluksi voisimme hiljentyä rukoukseen. Kiitämme Jeesus sinua siitä, että...

Pojan ajatukset: Aina vaan rukoillaan. Noi uskovat ei sitten osaa tehdä mitään rukoilematta. Uskookohan ne tosissaan ittekkään siihen mitä ne rukoilee. Ja mistä sen tietää onko Jumalaa olemassa?

Opettaja: Edellisellä tunnilla oli puhe ihmisestä; siitä että ihminen on paha, eikä pahuudessaan kestä Pyhän Jumalan kasvojen edessä. Tällä tunnilla puhumme siitä, miten Jumala on sovittanut ihmisten synnit ja valmistanut meille pääsyn luokseen.

Tytön ajatukset: Mä en ainakaan oo yhtään paha. Mä en oikeestaan oo tehnyt mitään pahaa, mitä ny joskus vähän suuttunu vanhemmille, kun ne ei aina tajuu kaikkee. Mut emmä sillai oo niin syntinen.

Opettaja: Vanhassa Testamentissa, Jesajan kirjassa on ennustuksia Jeesuksen syntymästä. Jes. 7:14, luetaan se. Lukisitko Maria kohdan ääneen.

Tyttö puhuu: Ai mä vai? Mistä... Mikä luku... (lukee kohdan ääneen)

Pojan ajatukset: Onkohan toi oikeesti ennustettu ennen sen Jeesuksen syntymää, vai keksitty sen jälkeen? Mistä senkin tietää oikeestaan, onks toi koko Raamattu totta? Mutta toisaalta, kyllä se kuulostaa todelta, mitä siitä luetaan ja sekin, että noi ennustukset tollain toteutuu. Pitäsköhän sitä joskus lukee? Tai mistä senkin tietää, onks se Jeesuskaan koskaan tosiaan ollu olemassa? Oikeestaan vois lähtee jo syömään.

Poika puhuu: Voidaanko jo mennä syömään, ei jaksais enää.

Opettaja: Ei mennä vielä kun tunti vasta alkoi. Nyt puhutaan vielä Jeesuksesta. Historiallinen tosiasia on, että Jeesus on elänyt ja vaikuttanut maan päällä. Monet sen ajan historiankirjoittajat ovat kirjoittaneet hänestä ja nykyajan tutkijat ovat tutkimuksissaan vahvistaneet, että Jeesus on elänyt maan päällä.

Tytön ajatukset: Toi Jeesus on kyllä oikeestaan aika mielenkiintoinen tyyppi. Paransi sairaita, käveli veden päällä ja vaikka mitä. Ja vielä niinku historiallinen tyyppi. On oikeesti ollu olemassa joskus eikä oookkaan vaan mielikuviutusjuttu. Ois se ollu aika hienoo elää sillon kun se eli ja nähdä se ja ne ihmeet mitä se teki.

Opettaja: Mitä ihmetekoja Jeesus teki? Maria vois vastata.

Tyttö puhuu: Emmä vaan tiä...

Pojan ajatukset: Kai se Jeesus on ollu olemassa. Kaikkee sekin puhu, mut oiskohan ne jutut totta? Sehän sano olevansa Jumalan poika. Miten se vois olla Jumalan poika? Miks se Jumala sit anto sen kuolla? Ois astunu sieltä ristiltä alas ja näyttäny niille muille. Emmä tajuu...

Opettaja: Katsotaan Raamatusta niitä asioita, jotka osoittavat sen, että Jeesus on Jumalan Poika. Luepas Matti, Matteus 8:2-4.

Poika puhuu: Jaa mä vai? Uss vai Vanha Testamentti? Öö... Matteus. Mikä luku? Mones jae? (lukee kohdan ääneen)

Tytön ajatukset: Mä en kyllä tajua miten se Jeesus on voinu olla Jumalan poika... Jos se vaan huijas niitä? Mut miten se niitä ihmeitä sit pysty tekeen? Olisko se sittenkin ollu Jumalan poika?

Pojan ajatukset: Pitäsköhän kysyä toltä opelta, miks se Jumala anto Jeesuksen kuolla? Mut emmä viitti, jos muut vaikka nauraa...

Opettaja: Onko kellään Tässä vaiheessa jotain kysyttävää?

Tyttö ja poika puhuu: Ei.

Opettaja: No sitten jatketaan... Jeesus tuli maailmaan tiettyä tarkoitusta varten. Hän tuli sovittamaan meidän synnit omalla ristinkuolemallaan.

Tytön ajatukset: Tota syntijuttua mä en tajua. Kun en mä oo niin syntinen. Onhan se tietysti eri juttu niille, jotka on kauheen syntisiä, mutta ei tää juttu mua liikuta. Eihän se koske mua, vaikka se Jeesus ois miten kuollu. En mä sitä tartte. Toisaalta toi ope puhuu ihan niinkun se ois itekin syntinen. Ja isoset kans. Onkohan kaikki syntisiä? Oonkohan määkin?

Pojan ajatukset: Ai jaa, se Jeesus niinku kuoli meidän syntien tähden. Mut enks mä nyt sitten saa mun syntejä anteeks, jos en ota Jeesusta vastaan? Eiks se riitä kun mä rukoilen aina välillä? Kyl mä ainakin uskon Jumalaan... Emmä kyllä oikeestaan tajua näitä juttuja. Ku uskoo sitä ei kuulemma riitä järki selittää. Mut kerkiänhään mä ajatella näitä juttuja sitten kun oon vanha. Sitten on varmaan helpompi uskookin, kun ei tarvi välittää kavereista.

Tyttö puhuu: Joko syödään?

Pojan ajatukset: Mut entäs jos se Jumala ei enää kutsukaan myöhemmin? Kannattaiskohan tää nyt selvittää? Mut miten sit voi olla varma kaikesta?

Opettaja: Ennen kun mennään syömään, luen yhden Raamatun kohdan tunnin lopuksi. Joh. 7:17 ”Joka tahtoo noudattaa hänen tahtoaan, pääsee kyllä selville siitä, onko opetukseni lähtöisin Jumalasta vai puhunko omiani.”

TUHLAAJAPOIKA

Henkilöt: Tuhlaajapoika, veli, isä, kaksi naista, baaripitaja

Pojat ovat ulkona lapioimassa lantaa. Nuorempi veli puhuu, miten tylsää hänen elämänsä on. Hän haluaisi lähteä kiertämään maailmaa. Vanhempi veli kuuntelee, mutta ei ota veljeään tosissaan. Nuorempi kimmastuu ja lähtee sisälle.

Sisällä nuorempi veli pyytää isältään omaa osaansa perinnöstä, jotta voisi lähteä maailmalle. Isä tulee surulliseksi, mutta suostuu pojan pyyntöön ja poika lähtee maailmalle.

Poika istuu baarissa, hän on ostanut itselleen hienot vaatteet. Pari naista tulee juttelemaan pojalle ja tarjotessaan juomia poika ei huomaa, että naiset juottavat hänet humalaan. Poika ja naiset lähtevät pois baarista, mutta ulospäästyään naiset hakkaavat pojan ja ryöstävät hänen rahansa. Kun poika herää hän huomaa, että rahaa ei enää ole. Poika on häpeissään eikä uskalla lähteä kotiin, joten hän menee baariin ja pyytää töitä ruokapalkalla. Baaripitaja suostuu, mutta työehtoihin kuuluu, että sikojen lastista ei saa syödä. Poika on kuitenkin niin nälissään, että pihistää leivänpalan, mutta baaripitaja näkee tapahtuman ja poika saa potkut. Poika miettii mikä nyt neuvoksi, mutta ei keksi muuta keinoa kuin lähteä kysymään kotoaan pääsisikö sinne töihin.

Isä on kotona kun poika koputtaa oveen, jonka vanhempi veli kuitenkin avaa. Hän ei halua päästää nuorempaa veljeä sisään, mutta isä kuulee nuoremman veljen äänen ja ryntää halaamaan tätä. Riemuissaan oleva isä käskee järjestää juhla-aterian poikansa paluun kunniaksi. Vanhempi veli ihmettelee miksi isä ottaa huonosti käyttäytyneen pojan takaisin. Isä selittää pojan olleen kadonnut ja nyt kun hän on löytynyt se on iloinen asia ja juhlan aihe.

JEESUS AUTOSSA

Henkilöt: Mies, Jeesus, 3-4 kaveria

Nuori mies on lähdössä ajelulle Jeesuksen kanssa. Kun he istuvat autoon Jeesus pyytää päästä ajamaan nuoren sijasta. Nuori tahtoo itse ajaa kun on juuri saanut kortin ja on niin hyvä kuski. Kun hetken aikaa on ajeltu tulee vastaan pari nuoren miehen kaveria, jotka otetaan kyytiin. Nuori pyytää Jeesusta siirtymään takapenkille, että toinen kaveri voi tulla eteen istumaan, jolloin Jeesus taas pyytää päästä ajamaan. Nuori kieltäytyy taas ja Jeesuksen istuttua takapenkille ajaminen jatkuu ja meininki kaveriporukalla paranee. Vielä otetaan pari kaveria kyytiin, jolloin nuori pyytää Jeesusta menemään takakonttiin. Taas Jeesus tahtois ajaa, mutta nuorelle se ei käy. Kun Jeesus on kömpinyt takakonttiin ajo jatkuu ja kaveriporukka yltyy autossa riehakkaaksi. Nuoren kuskin keskittyminen herpaantuu ja auto ajaa kolarin, jossa kaikki autossa olijat loukkaantuvat pahoin. Jeesus nousee takakontista kuitenkin vahingoittumattomana ja sanoo ”Olisit antanut mun ajaa”.

VESI NOUSEE

Henkilöt: Päähenkilö, kolme auttajaa, ääni

Tulva on nousemassa. Eräs tyyppi on hieman hermona, sillä vesi ulottuu jo melkein polviin asti. Ohi ajaa autoilija, joka tarjoaa tyyppille kyytiä pois tulvan alta. Tyyppi kieltäytyy ja kertoo, että Jumala kyllä pelastaa hänet. Vesi nousee nousemistaan ja tyyppi joutuu nousemaan korkeammalle, ettei aivan kastu. Ohi soutaa veneilijä, joka tarjoaa tyyppille kyytiä turvallisempaan paikkaan. Tyyppi kieltäytyy jälleen ja kertoo Jumalan kyllä pelastavan hänet. Vesi nousee taas ja nyt se ylettyy jo tyypin kainaloihin asti. Helikopteri lentää tyypin luo noukkimaan hänet turvaan, mutta tyyppi kieltäytyy avustaja ja kertoo Jumalan pelastavan hänet. Helikopteri lentäjä yrittää suostutella tyyppiä ottamaan avun vastaan, mutta siitä ei ole hyötyä. Lopulta tyyppi hukkuu.

Kuoltuaan tyyppi pääsee taivaaseen ja kysyy Jumalalta miksi Jumala ei pelastanut häntä. Jumala vastaa lähettäneen autoilijan, veneilijän ja helikopterin tyyppiä pelastamaan, mutta tyyppi oli kieltäytynyt avusta.

CRAVATTO

Henkilöt: Päähenkilö, kaksi korstoa, bussimatkustajat, ravintolavieraat, nainen ravintolan vessassa, taksikuski

Tarvikkeet: tuoleja, pöytiä, wc-kyllä, kirje

Päähenkilö päivittelee huonoa onneaan, hän on jäänyt Cravatolle velkaa 10 000€, eikä ole pystynyt maksamaan velkaansa eräpäivään mennessä. Hän pakkaa laukkuunsa paetakseen maasta, kun ovelle koputetaan. Mies luulee, että se on taksikuski ja avaa oven, mutta sen takana onkin kaksi Cravaton korstoa. Mies pelästyy ja juoksee saman tien pakoon. Korstot yrittävät saada päähenkilön pysähtymään, mutta päähenkilö juoksee ulos takaovesta korstot perässään.

Päähenkilö juoksee bussipysäkille, jolle sattuu juuri silloin pysähtymään bussi. Päähenkilö hyppää bussiin ja menee istumaan taakse jonkun viereen tekeytyen tavalliseksi matkustajaksi. Korstot tulevat bussiin ja alkavat käydä matkustajia yksi kerrallaan läpi etsien päähenkilön. Kun he huomaavat päähenkilön tämä onnistuu juuri livahtamaan ulos korstot perässään.

Päähenkilö juoksee ravintolaan ja menee vessaan piiloon. Korstot saapuvat paikalle ja etsivät miestä, mutta eivät onnistu häntä löytämään. Korstot ovat juuri lähdössä, kun päähenkilö potkitaan ulos vessasta naisen toimesta (miespuolinen päähenkilö meni vahingossa naistenvessaan piiloon). Päähenkilö juoksee pakoon ja korstot seuraavat.

Kun päähenkilö juoksee ulos näkee hän taksin, joka on menossa lentokentän suuntaan. Päähenkilö hyppää taksiin ja käskee sen ajaa lentokentälle. Juuri kun taksi on lähdössä hyppäävät korstot taksiin ja repivät päähenkilön ulos. Päähenkilö anelee apua, mutta toinen korsto sanoo ”Meillä on asiaa Cravatolta”, laittaa kätensä povitaskuun kuin asetta ottaakseen ja repäisee sieltä esiin kirjeen. Korsto antaa kirjeen päähenkilölle ja molemmat korstot poistuvat. Hämmäntynyt päähenkilö avaa kirjeen ja lukee sen ääneen. Kirjeessä kerrotaan, että päähenkilö on armahdettu velastaan.

TAIVAAN PORTILLA

Henkilöt: Vanha mies (V) ja Pyhä Pietari (P)

Vanha mies saapuu taivaan portille, jossa Pyhä Pietari on ottamassa häntä vastaan.

P: Meillä on täällä sellainen systeemi, että tästä portista pääsee vasta sitten, kun saa sata pistettä kasaan.

V: Kuinkas niitä pisteitä sitten voi saada?

P: Vastat vain minun esittämiini kysymyksiin. Vastausten perusteella saat pisteitä ja sitten katsotaan mihin ne riittävät. Oletko valmis? Tässä on ensimmäinen kysymys: Oletko ollut vaimollesi uskollinen?

V: Olimme vaimon kanssa naimisissa melkein 70 vuotta. Koko tuon ajan olin hänelle täysin uskollinen.

P: Hienoa, tähän alkaa hyvin. Saat kaksi pistettä.

V: Vain kaksi pistettä?

P: Seuraava kysymys: Oletko käynyt kirkossa?

V: Olen käynyt todella ahkerasti kirkossa. Isompina pyhinä olen aina ollut kirkossa ja talvisaikaankin melkein aina. Kesällä en ole niin usein ehtinyt, sillä tapaamme viettää kesät mökillä.

P: Hienoa. Kokonaisuus kuulostaa erinomaiselta. Saat yhden pisteen.

V: Mitä? Vain yhden pisteen?

P: Kolmas kysymys: Oletko rakastanut lähimmäisiäsi?

V: Olen aina osallistunut kirkon keräyksiin. Lisäksi olen innolla ollut aina auttamassa köyhiä.

P: Selvä, saat puolitoista pistettä. Nyt kasassa on neljä ja puoli pistettä!

V: Ei voi olla totta, huhuh. Tätä vauhtia pääsen taivaaseen vain Jumalan armosta.

P: Nimenomaan. Tervetuloa sisään!

X-FILEET

Tässä kategoriassa on leikkejä ja sketsejä, joiden vetämistä ei suositella ilman lupaa leirin vetäjiltä. Ne voivat aiheuttaa, joko fyysisen tai henkisen loukkaantumisen, tai ovat muuten vaan hankalia vetää. Jokaisen ohjelmanumeron jälkeen on pieni selitys siitä, mikä kyseisessä jutussa mättää.

VAATEJONO

Muodostetaan joukkueita, jotka yrittävät muodostaa mahdollisimman pitkän jonon päällään olevista vaatteista.

Tässä kilpailussa voi olla hankalaa välttyä ylilyönneiltä. Nuoret saattavat ottaa liikaa vaatetta pois.

VÄKIVALTAPELI

Leikkijät asettuvat seisomaan tiiviiseen rinkiin ja ottavat toisiaan lujasti kiinni kyynärpäistä, ”käsikynkkää”. Yksi leikkijöistä on ulkopuolella. Hänen tehtävänä on yksinkertaisesti repiä leikkijöitä ringistä. Kun hän on onnistunut repimään jonkun irti, tämä jatkaa hänen apunaan muiden irrottamista. Voiman käytöstä huolimatta irrottaja ei saa purra, potkia, raapia eikä lyödä tai aiheuttaa tuskaa millään muullakaan tahallisella tavalla. (Sitä tulee kyllä muutenkin.)

Selvä fyysisen vahingoittumisen vaara.

BATMAN

Leikki itsessään ei ole kummoinen, mutta idea onkin valmistelussa. Leirin aikana isoiset alkavat pyytää parasta tietämäänsä leikkiä – Batmania – leikittäväksi. Leirin johtaja kieltää sen, koska se on niin vaarallinen. Leiriläisten odotus kasvaa ja heidät yritetään vaivihkaa saada kiinnostuneeksi asiasta ja toivomaan isoisten kanssa kyseistä leikkiä. Leirin johtaja keksii lisää vastaväitteitä ja perusteluja, ja muut kättävät vain innokkaammin. Lopulta, monen päivän jälkeen, leirin johtaja suostuu. Kaikkia käsketään hakemaan pyyhe, joka kiedotaan viitaksi kaulaan. Kaikki juoksevat ringissä ja laulavat tuttua teemaa: dädä dädä dädä dädä Batman. Aina Batman-sanan kohdalla hypätään Batman-hyppy.

Leikin valmistelussa on varottava, ettei leikin ruinaamista tehdä liian innokkaasti, jottei – vaikka leikki onnistuisikin sitä paremmin – koko leirin henki mene pilalle mokomasta riittelystä.

Tätä leikkiä vedetään lähinnä sen takia, että se on isosista hauskaa, mikä ei saisi olla synnä leikin vetämiselle.

MAJAKKA

Tämä leikki leikitään pimeässä metsässä. Yksi leikkijöistä on majakka. Hänelle annetaan taskulamppu ja laitetaan korvalappustereot korville tai mankka soimaan, jottei hän kuule aivan kaikkia ääniä. Majakka alkaa pyöriä tasaiseen tahtiin. Muut leikkijät lähtevät sovitusta pisteestä kulkemaan majakkaa kohti suojautuen kivien, puiden ja heinikon sekaan. Heidän tavoitteenaan on ohittaa majakka ”salmesta”, (puiden) välistä, jossa majakka seisoo (n. 5-10 m leveä). Aina kun majakka näkee jonkun leikkijän, hän osoittaa tätä valolla ja huutaa hänen nimensä. Jos majakka näkee oikein ja nimi on oikea, joutuu leikkijä palaamaan alkuun.

Fyysisen loukkaantumisen riski on huomattava.

ÄMPÄRI

Perhe on koolla keittiön pöydän äärellä. Isä lukee lehteä, äiti raivailee pöytää ja poika syö vielä ruokaansa loppuun.

Äiti: Viet sen ämpäriin sitten mennessäs tunkiolle

Poika: Mihin?

Äiti: No tunkiolle

Poika: En mie

Äiti: Mitä?

Poika: No en mie sinne

Äiti: Niin, minne?

Poika: Tunkiolle

Äiti: Mitä?

Poika: No en mie sinne tunkiolle oo menossa.

Äiti: Olet minne olet, viet sen ämpäriin mennessäs!

Poika: En mie saata

Äiti: Mitä?

Poika: No viiä

Äiti: Mitä?

Poika: No ämpärii

Äiti: Nii, mikset saata?

Poika: Alkaa kiertää

Äiti: Mikä?

Poika: Oot sie noin yksinkertainen? Ruoka alkaa kiertää?

Äiti: Missä?

Poika: Mahassa

Äiti: Voi hyvä isä!

Isä: Nii, mitä?

Äiti: En mie siulle

Isä: No mitäs?

Äiti: No tuota rutjaketta

Isä: Mitäs se?

Äiti: Ei saa ämpärii vietty

Isä: Onkos se rikki?

Äiti: Mikä?

Isä: Ämpäri, rikki?

Äiti: Kuka niin on sanonut?

Isä: No sie

Äiti: Enkä ole!

Isä: Mihinkäs se pitäs viiä?

Äiti: Tunkiolle

Isä: Hyvä ämpäri!

Äiti: Ei ku tyhjentää!

Isä: No minkäs tähän Arvin se pitä viiä?

Äiti: (hermostuu) No ei tarvii, ei tarvii! Mie vien. (poistuu ämpäriin kanssa)

Isä: (Mumisee itsekseen) mie kun luulin, että korjattavaksi

Poika: (Isälle kuskaten) Mänkö se?

Isä: (Lehden luvun lopettaen) Män

Poika: Lähettäänkö puariin?

Isä: No lähettään

Todella hyvä sketsi, mutta kukaan ei osaa vetää sitä niin, että vitsi välittyisi katsojille asti.

APINAT LANGALLA

Kaksi ihmistä juttelee puhelimessa. Linjat ovat huonot, eikä kuuluvuus ole hyvä. Vika näyttää olevat riippuvissa puhelinlangoissa. Toinen keskustelijoista pyytää yleisön joukosta jonkun/jotkut kannattelemaan puhelinlankoja. (Hän laittaa henkilöt seisomaan kädet ylhäällä esiintyjien väliin). Tämäkään ei auta ja esiintyjä pyytää lisää apureita lavalle. Lopulta toinen keskustelijoista tarkistaa tilanteen. Hän käy katsomassa, tulee takaisin ja tokaisee: "No ei ihme, ettei kunnolla kuulu. Puhelinlangoilla roikkuu apinoita.

Tämä vapaaehtois-sketsi kuuluu nolausleikkeihin. Leiriläisten nolaaminen muiden edessä vaikuttaa negatiivisesti ryhmähenkeen.

ÄPYLI

Arabialainen kamelinajaja esittelee Äpyli-kamelia (kaksi ihmistä huovan alla) ja sen hienoja taitoja. Hän kysyy kamelilta esim. mitä on 2+2 ja kameli koputtaa jalallaan vastauksen. Yleisökin saa kysyä ja taas kameli loistaa. Sitten mies näyttää, että hän uskaltaa maata vatsallaan maassa ja kameli kävelee yli. Temppu onnistuu. Mies pyytää jonkun yleisönsä joukosta makaamaan, että Äpyli voi hypätä yli. Vapaaehtoinen saapuu ja asettuu lattialle vatsalleen. Kameli lähtee kävelemään ja mennessään yli nostaa jalkaansa ja toinen huovan alla olevista kaataa vähän vettä vapaaehtoisen päälle.

Myös tämä on nolausleikki.

ALLAH, ANNA KAMELI

Kaksi beduiinia vaeltavaa jalkaisin hiekkaerämaassa. He huomaavat, että kamelin kanssa matka sujuisi nopeammin. Beduiinit keksivät pyytää Allahilta kamelia. He alkavat rukoilla Mekkaan päin (kurssin tarkistus) polvillaan huojuen ja ulisten: "Allah, Allah, anna kameli!" Beduiinit ihmettelevät suuresti, kun kamelia ei kuulu ja sama toistetaan uudelleen. Toinen pyytää yleisön joukosta avustajan, jonka on polvistuttava matolle ja rukoiltava samoin kuin beduiinit. Kun kamelia ei vielääkään kuullut, he pyytävät toisen avustajan ja siinä sitä sitten huudetaan nelistään. Lopulta toinen beduiineista katsoo miettävästi ympärilleen ja sanoo: "Ei antanut Allah meille kamelia, vaan antoipa kaksi aasia."

Vaihtoehtoinen alku: Edellisestä sketsistä tuttu Äpylin omistaja on hukannut temppuilevan kamelinsa. Nyt hän kyselee yleisöltä, missä se on. Lopulta hän päättää rukoilla uutta kamelia Allahilta.

Sen lisäksi, että tämä on nolausleikki, se myös halventaa Islamia.

INTIAANIHEIMON PÄÄSYKOKKEET

Otetaan kaksi tai kolme vapaaehtoista. Vapaaehtoiset viedään ulos huoneesta ja he tulevat yksi kerrallaan pyrkimään heimon jäseniksi. Huoneessa istuu heimon päällikkö ja hänen apulaisensa. Molemmilla on viitta harteillaan.

Apulaisella on viittansa alla astia, jossa on tuhkaa/nokea.

Heimon päällikkö tekee ensin erilaisia ilmeitä ja eleitä apulaiselleen ja apulainen tekee samat liikkeet hakijalle. Hakija toistaa liikkeet päällikölle. Viimeisenä liikkeenä heimon päällikkö vetää käsillään pitkin apulaisen kasvoja, apulainen nokeaa kätensä ja vetää pitkin hakijan kasvoja, niin että hakija ei huomaa niissä olevan nokea.

Viihdyttävyyden perustuu tässäkin nolaukseen.