

Jenna Tauriainen

MITEN SE SKETSI MENI?

Iltaohjelmamateriaali Iin seurakunnalle

Opinnäytetyö

CENTRIA-AMMATTIKORKEAKOULU

Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö

Toukokuu 2022



TIIVISTELMÄ OPINNÄYTETYÖSTÄ

Centria-ammattikorkeakoulu	Aika Toukokuu 2022	Tekijä Jenna Tauriainen
Koulutus Yhteisöpedagogi (AMK), kirkon nuorisotyö		<input checked="" type="checkbox"/> AMK <input type="checkbox"/> YAMK
Työn nimi MITEN SE SKETSI MENI? Iltaohjelmamateriaali Iin seurakunnalle		
Työn ohjaaja KT Sari Virkkala		Sivumäärä 42 + 2
Työelämäohjaaja Nina Peltola, nuorisotyönohjaaja, Iin seurakunta		
<p>Toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda Iin seurakunnan isosille materiaali, jonka avulla he voivat suunnitella ja toteuttaa iltaohjelman, joka sopii kohderyhmälle, on turvallinen ja tukee ryhmäytymistä ja hyvän yhteishengen kehittymistä. Materiaalin alussa kerrotaan, miten iltaohjelmaa kannattaa suunnitella ja mitä siinä tulee ottaa huomioon sekä miten siitä luodaan turvallinen fyysisesti, psyykkisesti ja hengellisesti. Tämän jälkeen materiaaliin on listattu sketsejä, kuiviksiä, eli lyhyitä sketsejä, ja leikkejä sekä niihin kuluva aika, tarvittavat asiat ja henkilöt. Opinnäytetyö on hankkeistettu Iin seurakunnalle, mutta materiaalia voi hyödyntää missä seurakunnassa tahansa.</p> <p>Kehittämistehtävinä oli luoda materiaali, joka tukee isosia turvallisen ja ryhmälle sopivan iltaohjelmien suunnittelussa ja toteuttamisessa sekä se, että iltaohjelma olisi ryhmähenkeä ja ryhmän muodostumista edistävä.</p> <p>Teoriaosuus käsittelee lapsen ja nuoren kehitystä, rippikoulun tarkoitusta ja merkitystä nuorelle, isostoimintaa ja isosen tehtäviä sekä iltaohjelmaa. Isostoimintaa käsitellään yleisesti, mutta myös Iin seurakunnan näkökulmasta.</p> <p>Palautetta kerättiin isosilta verkkokyselyn kautta ja Iin seurakunnan nuorisotyönohjaajalta kirjallisesti. Palaute oli positiivista ja materiaali todettiin hyödylliseksi.</p>		
Asiasanat Iltaohjelma, isonen, isostoiminta, kehitys, nuori, nuorisotyö, rippikoulu, rippileiri, ryhmäytyminen, seurakunta, turvallisuus		

ABSTRACT

Centria University of Applied Sciences	Date May 2022	Author Jenna Tauriainen
Degree programme Bachelor of Humanities, Community Educator		
Name of thesis HOW DID THAT SKIT GO? Evening program material for the parish of Ii		
Centria supervisor D.Ed. Sari Virkkala	Pages 42 + 2	
Instructor representing commissioning institution or company Nina Peltola, youth leader, the parish of Ii		
<p>The purpose of this thesis was to create a material for the young confirmed volunteers of the parish of Ii to enable them to plan and implement an evening program that is appropriate for the target audience, is safe and supports team-building and the development of solidarity. At the beginning of the material, it is explained how the evening program should be planned and what to consider in it and how to make it physically, mentally and spiritually safe. After this, the material lists skits and games. As well as the time, things and people needed for them. The thesis was commissioned by the parish of Ii, but the material can be used in any congregation.</p> <p>The development tasks were to create material that supports the young confirmed volunteers in planning and implementing safe and group-friendly evening programs, and that the evening program promotes group spirit and group formation.</p> <p>The theoretical part deals with the development of the child and the adolescent, the purpose and significance of the confirmation class, young confirmed volunteer activity and their tasks as well as evening program. Young confirmed volunteer activity is discussed in general but also from the perspective of the parish of Ii.</p> <p>Feedback was collected from the young confirmed volunteers through an online survey and in writing from the parish youth worker. The feedback was positive and the material was found to be useful.</p>		
Key words Confirmation camp, confirmation class, development, evening program, grouping, parish, safety, young confirmed volunteer, young confirmed volunteer activity, youth, youth work		

KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY

Iltaohjelma

Leirien iltaan sijoittuva noin 0,5 – 1 h kestävä ohjelma, jonka isokset suunnittelevat ja toteuttavat. Sisältää usein sketsejä, kuiviksia, leikkejä ja lauluja.

Intensiivijakso

Sisältää rippikoulun leiri- tai päiväjakson sekä lähijakson, jonka aikana yöt ollaan kotona.

Isonen

Rippikoulun käynyt, noin 15-19-vuotias nuori, joka toimii seurakunnan leireillä isosisaruksena leiriläisille.

Isoskoulutus (=ISKO)

Osa seurakunnan nuorisotyötä ja siellä käydään läpi isosen tehtäviä ja rooleja sekä harjoittelaan muun muassa hartauksien ja raamisten pitämistä.

Isostoiminta

Laaja seurakunnan nuorisotyönmuoto, johon sisältyy esimerkiksi nuorteniltoja, -leirejä ja -retkiä. Voi sisältää myös isoskoulutuksen.

Kuivis

Lyhyt, erittäin kuiva sketsi, joka on niin huono, että se on hyvä. Monesti puujalkavitsi.

Raamis

Isosen ohjaama pienryhmätuokio, jossa käydään läpi Raamattua ja sen sisältöjen liittämistä nuorten elämään.

TIIVISTELMÄ
ABSTRACT
KÄSITTEIDEN MÄÄRITTELY
SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	1
2 LAPSEN JA NUOREN KEHITYS	3
2.1 Lapsen kehitys	3
2.1.1 Fyysinen kehitys.....	3
2.1.2 Kognitiivinen kehitys	5
2.1.3 Sosiaalinen ja tunne-elämän kehitys	6
2.2 Nuoren kehitys	7
2.2.1 Fyysinen ja psyykinen kehitys	8
2.2.2 Sosiaalinen kehitys	10
2.2.3 Nuoren hyvinvointi	12
3 RIPPIKOULUN TARKOITUS.....	15
3.1 Rippikoulun lähtökohdat ja tehtävät.....	15
3.2 Tavoitteet rippikoululle.....	18
3.3 Suunnittelu ja toteutus.....	21
3.4 Ryhmän muodostumisen vaiheet rippikoulussa.....	24
4 ISOSENA RIPPIKOULUSSA	27
4.1 Isostoiminta yleisesti ja Iin seurakunnassa	28
4.2 Isosen roolit ja tehtävät.....	31
5 ILTAOHJELMA RIPPIKOULUSSA.....	33
6 MATERIAALIN TUOTTAMINEN	35
7 POHDINTA.....	38
LÄHTEET.....	40
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Opinnäytetyönäni tein Iin seurakunnalle ja erityisesti sen isosille iltaohjelmamateriaalin. Ensimmäisenä materiaalissa kerrotaan ohjeita iltaohjelman suunnitteluun ja turvallisuuteen liittyen. Seuraavaksi on listattu erilaisia sketsejä, kuiviksia, eli lyhyitä sketsejä, ja leikkejä aakkosjärjestyksessä. Jokaiseen on liitetty myös lista tarvikkeista, henkilöistä ja kestosta. Ensimmäisenä kehitystehtävänä oli luoda materiaali, jonka avulla isokset osaavat suunnitella ja toteuttaa turvallisen ja ryhmälle sopivan iltaohjelman. Toisena kehitystehtävänä oli, että materiaalin avulla iltaohjelmasta tulisi ryhmän muodostumista ja yhteishenkeä tukeva.

Idea tähän työhön tuli siitä, että olen seurannut isosten työskentelyä ja iltaohjelmien suunnittelua, ja laittanut merkille sen, että suunnittelu saattaa jäädä helposti vajaaksi eikä sketsejä jakseta harjoitella. Tämä on korostunut erityisesti vanhojen isosten kohdalla, ja harjoittelun vähäisyys heijastuu myös uusiin isosiin. Kyselin isosilta, onko heillä tarvetta jollekin lisämateriaalille, ja muutama toikin esille iltaohjelmiin liittyvän materiaalin tarpeen. Omassa isosmatkassani olisin myös kaivannut tällaista materiaalia. Tavoitteena oli siis mahdollisimman laajan, selkeän ja käytännöllisen materiaalin tuottaminen. Kun olin koostanut materiaalin, pyysin nuorilta ja seurakunnan nuorisotyönohjaajalta siitä palautetta. Palaute oli positiivista ja materiaali koettiin tarpeelliseksi, selkeäksi ja laajaksi. Sitä päästiin testaamaan myös isosleirillä.

Materiaali on suunniteltu pääosassa rippileirejä varten, mutta sitä voi käyttää myös lastenleireillä. Tämän takia toin materiaalissa esille kohderyhmän huomioinnin, eli sen, että samat sketsit ja leikit eivät sovi sekä rippileirille että lastenleirille. Koska materiaalissa kehoitetaan ottamaan huomioon muun muassa lasten kehitystaso ja siinä esiintyvät suuret erot, käsittelem lapsen kehitystä myös teoriaosassa. Nuoren kehitystä käsittelem sen takia, että vaikka

rippikoulussa on vain tietyn ikäisiä nuoria, kehityserot voivat olla suuria yhdenkin rippikouluryhmän sisällä. Jokaiseen rippikouluryhmään kuuluu myös isosia, joten nuoria voi olla 14-vuotiaasta 19-vuotiaiksi asti.

Tärkeimpinä lähteinäni minulla oli ihmisen kehitystä kuvaavat teokset: Nurmen, Ahosen, Lyytisen, Lyytisen, Pulkkisen ja Ruoppilan *Ihmisen psykologinen kehitys* sekä Aaltosen, Ojaisen, Vihusen ja Vilénin *Nuoren aika*. Käytin myös paljon Kirkkohallituksen julkaisuja Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017 ja Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016.

2 LAPSEN JA NUOREN KEHITYS

Lapset ja nuoret kehittyvät nykyään entistä nopeampaa ja eri tahtia toisiinsa verrattuna. Nämä kehityserot voivat tuoda haasteita toiminnan suunnittelussa muun muassa siten, että toiminta olisi kaikille mielekästä eikä liian haastavaa tai liian helppoa. Vaikka esimerkiksi varhaisnuorten leirit on monesti jaettu pienempiin ikäryhmiin, kolmenkin ikävuoden sisällä tapahtuu paljon muutoksia sekä fyysisesti että psyykkisesti. Rippikoulussakin eron nuorten kehitystasoissa huomaa, sillä osalla murrosikä on vasta alussa ja osalla se on jo hyvässä vauhdissa.

2.1 Lapsen kehitys

Lastensuojelulain mukaan alle 18-vuotias on lapsi, mutta tässä käsittelen 6-12-vuotiaita eli alakouluikäisiä (Lastensuojelulaki 13.4.2007/417, § 6). Tätä ikävaihetta kutsutaan keskilapsuudeksi ja sen aikana tapahtuu paljon merkittäviä muutoksia, joiden avulla lapsi pystyy toimimaan itsenäisemmin. Esimerkiksi voima ja kestävyys lisääntyvät, aivotoiminta ja kognitiiviset kyvyt sekä motoriikka, erityisesti hienomotoriikka, kehittyvät huomattavasti. Kehitysvaihteluja ilmenee muun muassa iän puolesta kognitiivisessa kehityksessä ja sukupuolten välillä motorisessa kehityksessä. (Nurmi, Ahonen, Lyytinen, Lyytinen, Pulkkinen & Ruoppila 2014, 77, 83, 91.)

2.1.1 Fyysinen kehitys

Keskilapsuudessa aivojen kehityksessä tapahtuu merkittäviä muutoksia muun muassa ajattelussa ja toiminnanohjauksessa. Myös myelinisoituminen kehittyy huomattavasti keskilapsuudessa ja se auttaa tiedonkulun nopeutumista hermosoluissa, mikä edistää tarkentumista

hermoverkkojen toiminnassa. Aikaisemmin on ajateltu, että tämä kehityskulku, joka edesauttaa eri toimintojen kehittymistä, olisi geneettisesti säädeltyä kypsymistä, mutta Merzenich [2001] on esittänyt poikkeavan teorian. Hän on tutkinut aivojen muovautuvuutta ja huomannut, että lapsen kokemuksilla ja toiminnalla on suuri vaikutus keskushermoston myelinisoitumiseen. (Nurmi ym. 2014, 80-81.)

Lapsen aivotoiminnan kehityksen takana eivät siis ole pelkästään geneettiset ja biologiset tekijät, vaan myös se, että lapsi saa tehdä ja kokea paljon erilaisia asioita. Lapsen osaamista on hyvä haastaa, koska tämä edesauttaa hänen kehittymistään. Lev Vygotskin [1982] on kehittänyt teorian lähikehityksen vyöhykkeestä, ja sen alueella toiminen edistää lapsen oppimista (Nurmi ym. 2014, 96). Lähikehityksen vyöhyke tarkoittaa sitä, että lapsi onnistuu suoriutumaan vaikeista tehtävistä aikuisen ohjauksen ja yhteistyön avulla, joista ei yksin suoriutuisi. Aikuinen antaa lapselle tarvittavia neuvoja ja vihjeitä, mutta antaa lapsen itse ratkaista tehtävän. (Koskela 2007, 10; Nurmi ym. 2014, 95-96 [Vygotski 1982, 183-185.]) Lähikehityksen vyöhykkeellä toimitaan silloin, kun lapsi esimerkiksi askartelea ja aikuinen auttaa häntä vaikeimmissa kohdissa. He yhteistyöllä leikkaavat paperista oikean muodon ja seuraavalla kerralla lapsi osaakin mahdollisesti tehdä sen jo itsenäisesti.

Motoristen taitojen kehittymisestä puhutaan paljon varsinkin varhaislapsuuden tutkimuksissa, mutta motoristen taitojen kehittyminen jatkuu edelleen keskilapsuudessakin. Lapsi pystyy parempiin suorituksiin ja myös liikuntaleikit onnistuvat paremmin, koska tasapaino, lihasten hallinta sekä koordinaatio kehittyvät. Leikkiminen onkin hyvä keino edistää kehittyvää taitoa. (Nurmi ym. 2014, 82-83 [Nupponen 1997.]) Leikkiessä lapsista huomaakin monesti eri kehitystasoja: osalle juokseminen voi olla vielä haastavaa, mutta pärjäävät paremmin sorminäppäryyttä vaativissa tehtävissä. Lapsille suunnatun toiminnan, esimerkiksi askartelun, suunnittelussa onkin otettava huomioon se, että lapsi pystyy suoriutumaan siitä itsenäisesti tai lähikehityksen vyöhykkeellä, jossa isokset voivat toimia auttajina.

Tutkimusten [Sääkslahti 2005; Kantomaa ym. 2011] mukaan lasten vauhdikkailla leikeillä on merkittävä vaikutus terveyteen. Fyysiset leikit ehkäisevät muun muassa sydän- ja verisuonitauteja ja kehittävät kuntoa sekä kestävyyttä. Lapsille voi kuitenkin olla haastavaa arvioida omia taitojaan ja havainnointikykyään vielä 12-vuotiaanakin. Nämä taidot kehittyvät merkittävästi keskilapsuudessa ja erot arviointikyvyssä ovat lapsikohtaisia. Pitää muistaa ottaa huomioon myös mahdolliset motoriset oppimisvaikeudet. (Nurmi ym. 2014, 83-85.) Tämän takia onkin tärkeää, että lasten kanssa toimittaessa pidetään huolta heidän turvallisuudestaan ja varmistetaan, ettei tehtävät ole liian haastavia ja ettei kukaan loukkaa itseään.

2.1.2 Kognitiivinen kehitys

Keskilapsuudessa ajattelusta tulee joustavampaa ja lapsi pystyy pitämään asioita paremmin mielessään. Tätä kehitysvaihetta Piaget [1953] kutsui konkreettisten operaatioiden vaiheeksi. Tämän vaiheen aikana lapsi ymmärtää, että vaikka jonkin esineen ulkoiset piirteet muuttuvat, niiden ominaisuudet pysyvät samoina. Esimerkiksi Piaget'n koetilanteessa, jossa korkeasta ja kapeasta vesilasista kaadetaan vettä matalaan ja laakeaan lasiin, lapsi ymmärtää, että veden määrä ei muutu, vaikka sen pinnan korkeus muuttuu. Toinen merkittävä kehitys ajattelussa on egosentrisyydestä vapautuminen. Piaget'n mukaan tämä tarkoittaa sitä, että lapsi pystyy asettumaan toisen asemaan ja ymmärtämään myös hänen näkökulmansa. Esimerkiksi lapsi, joka ei vielä ole saavuttanut tätä vaihetta, ajattelee että kaikki tietävät ja näkevät asiat samalla tavalla kuin hän, kun taas lapsi, jonka ajattelu on kehittynyt jo tälle tasolle, ymmärtää, että kaikilla on omat ajatuksensa ja aistimuksensa. (Nurmi ym. 2014, 89-90 [Piaget 1953; Selman & Byrne 1974.]

Piaget'n [1953] mukaan ihminen käyttää ongelmanratkaisussa apunaan skeemoja. Skeemat ovat ihmisen mieleen hänen ja ympäristön vuorovaikutuksesta muodostuneita ymmärtämisenmalleja. Esimerkiksi uusien tilanteiden kohdalla lapsi pyrkii ratkaisemaan tilanteet

aikaisempien skeemojen avulla, mutta ne eivät välttämättä riitä. Tällöin aikaisemmat skeemat muotoutuvat ja niiden avulla tasapainotetaan ajattelun tila. (Nurmi ym. 2014, 91-92.) Kun lapsi esimerkiksi oppii, miten jotain leikkiä leikitään, hänen aivonsa muodostavat siitä automaattisesti skeeman. Kun joku leikkiikin leikkiä eri tavalla lapsen kanssa, hän oppii uudet säännöt ja se muokkaa aikaisempia skeemoja, vähän niin kuin päivittää ne.

Minäkuva kehittyy koko elämän ajan, mutta lapsuudessa hyvän pohjan rakentaminen on tärkeää. Minäkuva tarkoittaa sitä, millaiseksi henkilö kokee itsensä suhteessa ympäristöön. Minäkäsitykseen vaikuttaa ympäristöstä saatu palaute omasta toiminnasta ja sen takia onkin tärkeää, että lapsia tuetaan enemmän kuin torutaan. Kun lasta kannustetaan ja tuetaan esimerkiksi hänen koulunkäynnissään, hänen motivaationsa pysyy korkeammalla, koska hän uskoo itseensä ja siihen, että pärjää. Jos lasta taas moititaan, vähenee hänen usko itseensä sekä koulumotivaatio. (Cacciatore, Korteniemi-Poikela & Huovinen 2008, 91; Nurmi ym. 2014, 103; Vernerinen 2014.)

2.1.3 Sosiaalinen ja tunne-elämän kehitys

Tunteilla on merkitystä ihmisen elämässä sekä oman itsensä että muidenkin ihmisten kanssa. Tunteiden avulla muun muassa sopeudutaan ympäristön muutoksiin ja pidetään yllä ihmissuhteita. Keskilapsuudessa tunteiden ymmärrys on jo hyvällä tasolla. Lapsi ymmärtää muiden ihmisten tunteita ja eri tilanteiden herättämien tunteiden vaihtelevuuden. (Nurmi ym. 2014, 115.) Alakoulun aikana sosiaalisessa kehityksessä tapahtuu suuria muutoksia. 7-9-vuotiaan käytös voi olla vielä hieman itsekästä ja kritiikki voi tuntua pahalta. Tämän ikäinen lapsi ymmärtää melko hyvin oikean ja väärän käsitykset, mutta kun hän tekee arvioita teoista, hän kiinnittää huomiota teon tarkoitukseen. Jos teon tarkoitus on ollut hyvä, teosta aiheutuneet vahingot ovat vähemmässä arvossa, kuin jos teon tarkoitus olisi ollut paha. Lapselle myös säännöt ovat tärkeitä ja hän huomauttaakin herkästi, jos joku ei niitä noudata. 9-12-vuotias lapsi ei ole enää niin itsekeskeinen, vaan hänen empatiakykynsä

kehittyy. Hän on myös maltillisempi ja pystyy paremmin odottamaan omaa vuoroaan. Sääntöjen muokkaaminen on helpompaa ja sitä on helpompi tehdä esimerkiksi kavereiden kanssa. (MLL 2019; MLL 2020.)

Keskilapsuudessa toverisuhteilla on suuri merkitys. Ikätovereilta opitaan sosiaalisia, toiminnallisia ja moraalisia taitoja sekä omalle sukupuolelle ominaisia tapoja. Reiluja pelisääntöjä opetellaan kavereiden kanssa, kun joudutaan jakamaan ja odottamaan vuoroa. Aina kanssakäyminen kavereiden kesken ei suju ilman kiistoja. Riitojen kautta lapset kuitenkin oppivat tärkeitä taitoja ja kritiikin sietokyky kasvaa. Joskus voi kuitenkin käydä niin, että ei pääsekään johonkin kaveriporukkaan mukaan. Tämä vaikeuttaa lapsen sosiaalista kehitystä ja voi pahimmillaan aiheuttaa aggressiivisuutta tai masennusta. (Nurmi ym. 2014, 122.) Seurakunnan toiminnassa pyritään siihen, että kaikki otetaan leikkiin mukaan ja että kukaan ei jää yksin. Kiusaamista ehkäistään myös sillä, että esimerkiksi leikit, joissa pilkataan jotakin ihmistä, jätetään pois.

Vapaa-aika, joka tukee lapsen kehitystä myönteisesti, on hyvin tärkeää. Mahoney [2005] kollegoidensa kanssa on listannut vapaa-ajalle kahdeksan piirrettä, jotka tukevat myönteistä kehitystä. Mielestäni nämä piirteet kuvaavat hyvin esimerkiksi seurakunnan kerhojen tai leirien tarkoitusta. Piirteisiin kuuluvat muun muassa turvallisuus, selkeät rakenteet ja säännöt sekä hyvät ihmissuhteet. (Nurmi ym. 2014, 125.) Seurakunnan toiminta suunnitellaan yleensä vastaamaan näitä tarpeita: laaditaan turvallisuusasiakirjat sekä leiriohjelmat ja toiminnassa mukana on koulutettuja ammattilaisia.

2.2 Nuoren kehitys

Lastensuojelulain mukaan nuori on 18-24-vuotias, mutta Nuorisolaissa nuori määritellään alle 29-vuotiaaksi (Lastensuojelulaki 13.4.2007/417, § 6; Nuorisolaki 21.12.2016/1285, § 3).

Rippikoululaiset ovat yleensä 14-15-vuotiaita, ja isokset ovat usein 15-19-vuotiaita rippikoulun käyneitä, joten tässä käsittelen 14-19-vuotiaita nuoria. Nykyään nuoruus alkaa aikaisemmin kuin se on ennen alkanut. Nuoruuden alkamisen ajankohtana pidetään puberteetin eli biologisten muutosten alkamista. Tämän ajanjakson aikana nuori kehittää omalle elämälleen selkeämpää merkitystä. Nuoruuteen kuuluu sekä kehityskriisejä että -haasteita. Kehityskriisin kohdatessaan nuori käyttää ja muokkaa omia voimavarojaan ympäristöön sopivaksi. Kehityshaaste tarkoittaa nuoren asettamia tavoitteita yhdessä ympäristön kanssa. (Aaltonen, Ojanen, Vihunen, Vilén & Söderström 2007, 13-15, 18.)

2.2.1 Fyysinen ja psyykinen kehitys

Nuoruudessa fyysistä kehitystä määrittävät vahvasti puberteetti ja hormonaaliset muutokset. Murrosiän alkaminen on hyvin yksilökohtaista. Esimerkiksi kuukautiset voivat alkaa ennen 10 ikävuotta tai sitten vasta 15-vuotiaana tai myöhemmin ja poikien voimakas pituuskasvu aika sekä äänenmurros voivat alkaa 14 vuoden iässä tai muutamaa vuotta myöhemmin. (Aaltonen ym. 2007, 51-58.) Rippikoulussa ollaan juuri siinä murrosiän vaiheessa, jossa kehityserot ovat voimakkaita. Tyttöjen välillä eroja ei niinkään huomaa, mutta he ovat usein poikia kypsempinä. Poikien keskuudessa huomattavimpia eroja onkin juuri pituuskasvun ja äänenmurroksen kehityksessä. Osa pojista on jo kokenut kasvupyrähdyksen ja osalla se on vasta edessäpäin. Nämä ulkoiset eroavaisuudet ikätovereiden kanssa voivatkin olla haitaksi nuoren psyykkiselle kehitykselle (Sinkkonen 2012, 23).

Psyykinen kehitys voidaan jakaa kognitiiviseen ja persoonallisuuden kehittymiseen. Kognitiivinen kehitys sisältää muun muassa ajattelun ja oppimisen kehittymisen. Jean Piaget'n [1988] mukaan 11-15-vuotias nuori on saavuttanut ajattelun viimeisen tason. Kun keskilapsuudessa lapsi on vielä konkreettisten operaatioiden vaiheessa, nuori on päässyt muodollisten operaatioiden vaiheeseen. Tässä vaiheessa nuori osaa ajatella samoin kuin aikuinen,

eli hän osaa käyttää joustavasti abstrakteja käsitteitä sekä ajatella loogisesti ja tehdä johtopäätöksiä. Myös persoonallinen kehitys on erittäin voimakasta tässä ajattelun vaiheessa. Piaget'n mukaan nuoren ja aikuisen ajattelussa ei siis tapahdu enää suurempia laadullisia muutoksia, mutta tätä teoriaa on arvosteltu. Muun muassa Deirdre Kramer [1986] on erottanut nuoren ja aikuisena ajattelusta kolme tasoa: absoluuttinen, relativistinen ja dialektinen ajattelija. Absoluuttinen ajattelija ajattelee kaiken yksinkertaisesti ja mustavalkoisesti. Relativistinen ja dialektinen ajattelija ajattelevat, että tieto ei ole koskaan pysyvää, mutta relativistinen ajattelee tiedon muokkaantuvan ympäristön vaikutuksesta, kun taas dialektinen ajattelija heijastaa nykyhetken tietoja menneisyyden suuriin kokonaisuuksiin. (Aaltonen ym. 2007, 51, 61.)

Psyykkisen kehityksen toinen osa, persoonallisuuden kehitys, kattaa minäkuvan kehittymisen. Lapsuudessa muodostettu pohja minäkuvalle päättyy nuoruudessa muutosten valtaan. Iso osa minäkuvaa on identiteetti. Identiteetti tarkoittaa nuoruudesta puhuttaessa muun muassa erilaisten roolien ja oman itsensä löytämistä. Minäkuva on käsitys nuoren sisäisestä maailmasta, kun taas identiteetti koskettaa hänen ympäristöään ja sosiaalista maailmaa. (Aaltonen ym. 2007, 51, 74.)

Minäkuvan muodostumiseen vaikuttavat ympäristöstä tuleva palaute, esimerkiksi ulkonäköön, menestykseen ja ikätovereiden hyväksyntään liittyen sekä erilaiset siirtymävaiheet ja stressaavat tapahtumat. James E. Marcian [1980] luoman teorian mukaan identiteetin kehitys voi kulkea neljän eri vaiheen läpi. Vaiheiden aikana mukana on joko molemmat etsintävaihe sekä sitoutuminen ratkaisuihin, vain toinen tai ei kumpaakaan. Vaiheet ovat identiteettidiffuusio (ei kumpaakaan), moratorio (etsintävaihe, mutta ei sitoutumista), omaksuttu identiteetti (ratkaisuihin sitoutuminen, mutta ei etsintävaihetta) ja saavutettu identiteetti (molemmat). Marcian mukaan kehitys kulkisi nämä vaiheet loogisesti. Eri tutkimusten avulla on saatu tätä teoriaa tukevia, mutta myös sitä kumoavia tuloksia. (Nurmi ym. 2014, 160-161.)

Nuoruuden aikana muuttuvan kehon ja mielen lomassa nuori kohtaa kehitystehtäviä. Robert Havighurstin [1948] mukaan näitä tehtäviä ovat muun muassa fyysisesti aikuiseksi muuttuminen, uusien tietojen ja taitojen oppiminen, maskuliinisen/feminiinisen roolin löytäminen, kypsän suhteen muodostaminen eri sukupuoliin, oman ulkonäön hyväksyminen ja arvomaailman kehittäminen. Onnistuneet ratkaisut näihin kehitystehtäviin luovat hyvää pohjaa myöhemmälle kehitykselle ja hyvinvoinnille. (Airola & Tarsalainen 2005, 21; Nurmi ym. 2014, 149.) Rippikoulussa käsitellään aiheita, joiden avulla näitä tehtäviä voi harjoitella ja kehittyä niissä. Siellä esimerkiksi vahvistetaan jo opittuja yhteistyötaitoja sekä luodaan arvomaailmaa.

2.2.2 Sosiaalinen kehitys

Lapsuudessa luodulla pohjalla ja ihmissuhteilla on suuri vaikutus siihen, miten lapsi kokee sosiaalisen maailman ja miten hän toimii ihmisten kanssa. Lapsuudesta asti ihminen kehittyy sosialisoin tasolla, eli oppii normeja, arvoja ja käyttäytymismalleja. Nuoruudessa sosiaaliseen kehitykseen kuuluu työelämään ja pysyvään parisuhteeseen valmistautuminen, parisuhdetaitojen sekä yhteiskunnallisten taitojen opettelu. (Aaltonen ym. 2007, 85.) Nuorella on pääasiassa kaksi sosiaalista ympäristöä: perhe ja kaverit. Itsenäistyminen perheestä alkaa nuoruudessa ja silloin vietetään enemmän aikaa kaveripiirin kanssa. Itsenäisyyttä korostaa nuoren päätösvallan lisääntyminen muun muassa rahankäyttöön, vapaa-aikaan ja ulkonäköön liittyen. (Nurmi ym. 2014, 148 [Collins & Laursen 2004.]

Nuorten käyttäytymisen vaikuttavia tekijöitä on tutkittu, ja tulosten mukaan siihen vaikuttaa sekä vanhempien oma käyttäytyminen ja kasvatustyyli sekä nuoren oma vaikutus vanhempiin ja kavereihin. Erilaisissa ryhmissä muodostuukin sosiaalisia normeja, eli jäsenille asetettuja odotuksia. Kaveripiirissä muodostetut normit ohjaavat ryhmän käyttäytymiselle ja asettavat myös ehtoja sille. (Nurmi ym. 2014, 148; Aaltonen ym. 2007, 87.) Voisi olettaa,

että nuoruuden alussa, varhaisnuoruudessa, vanhempien kasvatuksella on suurempi vaikutus nuoren käyttäytymiseen kuin myöhemmin. Nuoren kypsyessä ja ajattelun ja identiteetin kehittyessä hän osaa ja haluaa itse luoda omia käyttäytymismallejaan. Nuorten kaveripiirin vaikutus on varmasti suuri, koska silloin halutaan olla mahdollisimman samantlaisia kuin muutkin.

Ystävyys- ja kaverisuhteilla on suuri merkitys nuoruudessa. Ystävillä on usein samantlaiset luonteet ja tavat toimia, ja heillä on myös samantlaisia kiinnostuksen kohteita ja harrastuksia. Ystävyys- ja kaverisuhteiden avulla kehitetään muun muassa moraaliarvoja, joiden kehityksessä myös vastavuoroisuus ja toisen asemaan asettuminen kehittyvät. Kun lapsuudessa kavereita voi olla muutama ja ne voivat vaihtua päivittäin, nuoruudessa halutaan kuulua ryhmään tai johonkin alakulttuuriin. Tällöin kavereiden mielipiteistä voi tulla tärkeämpiä kuin perheen ja tämä vahvistaa ja syventää ystävyysuhteita. Hyvän ystävän kanssa voi jakaa asioita, joista ei puhuta vanhempien kanssa ja näin he saavat vertaistukea. Ilman hyvää ystävää nuoren itsetunto ja sosiaaliset taidot voivat saada kolauksen eivätkä ne kehity samalla tavalla. (Aaltonen ym. 2007, 91-94.)

Ikätoverisuhteita voi olla monenlaisia. Ensimmäinen muoto, johon kuuluu kaksi osapuolta, on dyadi. Näihin kuuluvat sekä ystävyysuhteet että seurustelusuhteet. Nämä ensimmäiset seurustelusuhteet ajoittuvat noin 15-20 vuoden ikään ja ovat yleensä melko lyhytkestoisia. Toinen kaverisuhteiden muoto on klikki. Klikki on ryhmä, johon kuuluu muutama nuori, joita yhdistää esimerkiksi koulu, asuinalue tai vapaa-ajan toiminnot. Klikit kestävät yleensä sen ajan, kun yhdistävä tekijäkin kestää, eli esimerkiksi koulun päättyessä myös klikki päättyy. Kolmas muoto on joukkio, joka on laajempi ja vähemmän kiinteä kuin klikki. Joukkio voi muodostua esimerkiksi koko koulun oppilaista, siihen ei kuulu läheisiä suhteita eivätkä kaikki tunne toisiaan henkilökohtaisesti. (Nurmi ym. 2014, 166.)

2.2.3 Nuoren hyvinvointi

Sosiaalinen asema nuoren ikätovereiden keskuudessa on yhteydessä nuoren hyvinvointiin. Esimerkiksi suositut nuoret kokevat vähemmän ahdistusta kuin vähemmän suositut. Nuoruusiässä monelle voi tulla vastaan ongelmia, jotka voivat ilmetä joko henkisenä pahoinvointina, häiriökäyttäytymisenä tai molempina. (Nurmi ym. 2014, 166, 169.) Myös nuoren fyysiset muutokset voivat aiheuttaa epävarmuutta ja ahdistusta, mutta kun nuori huomaa, että kehitys kulkeekin hyvin ja normaalisti, ahdistus yleensä helpottaa (Sinkkonen 2012, 30-31). Nuoret tuovat sisäisiä tunteuksiaan esille monesti ulkoisesti, monesti tiedostamatta sitä itse. Kun normaalisti värikkäästi ja iloisesti pukeutuva nuori pukeutuukin mustaan tai tummiin vaatteisiin, herää kysymys nuoren voinnista. Samoin muutokset käyttäytymisessä voivat herättää huolta. Aikuisten onkin pidettävä huoli siitä, että nuorella on tarvittavat voimavarat asioiden hoitamiseen. (Aaltonen ym. 2007, 105.)

Nuoren hyvinvointiin vaikuttaa tunne siitä, että hän hallitsee oman elämänsä eli pystyy vastaamaan odotuksiin, joita tulee sekä ympäristöltä että omalta itseltä. Nuoren tarpeita ja voimavaroja ovat muun muassa ravinto, lepo, liikunta, puhtaus, turvallisuus, hyväksytyksi tuleminen, läheisyys, itsenäisyys, seksuaalisuus sekä elämän tarkoituksen ja merkityksellisyden löytäminen. (Aaltonen ym. 2007, 133, 7.) Jos nämä tarpeet ja voimavarat eivät täyty, nuori voi kokea sisäänpäin suuntautuneita, tunneperäisiä vaikeuksia, kuten masennusta tai ahdistusta. Lähes kaikki ihmiset kokevat jossain vaiheessa elämäänsä ahdistuneisuutta tai masentuneisuutta, mutta se on lyhytkestoista ja yleensä johonkin tilanteeseen liittyvää. Nuorten mielenterveyden ongelmien taustalla on usein joukko negatiivisia elämäntapahtumia. Myös perhepiirissä tapahtuvat konfliktit ovat usein ongelmien taustalla, mutta nämä konfliktit voivat myös aiheutua nuoren mielenterveysongelmista, joiden yhtälöstä muodostuu kehä, josta on vaikea päästä pois. Mielenterveysongelmilta suojaavia voimavaroja ovat myönteinen minäkuva ja optimismi eli kyky ajatella positiivisesti. (Nurmi ym. 2014, 169-170.)

Ulospäin suuntautuvaa ongelmakäyttäytymistä on muun muassa käytöshäiriöt, aggressiivisuus ja rikollisuus. Esimerkiksi aggressiivisuuden ilmenemisessä tyttöjen ja poikien välillä on eroja. Poikien aggressiivisuus on monesti suoraa ja fyysistä väkivaltaa, kun taas tyttöillä se sanallista ja henkistä väkivaltaa, kuten juoruilua ja haukkumista. Myös rikollisuudessa on huomattavia eroja tyttöjen ja poikien välillä: pojilla rikollisuusluvut ovat korkeammat. Usein jo lapsuudessa huomattavat temperamenttipiireet, impulsiivisuus ja kontrolloimattomuus, ovat ennusteita ulkoiselle ongelmakäyttäytymiselle nuoruudessa, kuten myös vanhemmilta saatu vähäinen ohjaus, heikko kurinpito ja ankarat rangaistukset [Kawabata, Alink, Tseng, van IJzendoor & Crick 2011]. Myös kaveriryhmillä on oma vaikutuksensa ongelmakäyttäytymiseen. Samanlaisten nuorten kanssa liikkuesssa yhteinen tekeminen voi olla rikollista. Näitä ”epäsuosittujen” nuorten ryhmiä muodostuukin sen takia, että niin sanotut tavalliset nuoret eivät halua heitä omiin ryhmiinsä. (Nurmi ym. 2014, 170-172.)

Ongelmakäyttäytyminen liittyy myös fyysiseen kehitykseen. Erityisesti varhain kehittyneet tytöt käyttävät alkoholia ja tupakoivat enemmän kuin myöhemmin kehittyvät, heillä on usein jo aikaisempaa ongelmakäyttäytymistä. Vanhemmilla ja ikätovereilla on omat vaikutuksena käytöshäiriöiden muodostumiseen, esimerkiksi päihteiden käyttöön. Vanempien ohjaus ja säännöt ovat yhteydessä vähempään päihteiden käyttöön, kun taas ”huono” vanhemmuus voi lisätä sitä. Kaveriryhmien päihteiden käyttö on yleensä samalla tasolla kuin nuorella itsellään ja tämä johtuu siitä, että nuori hakeutuu samankaltaisten nuorten seuraan. (Nurmi ym. 2014, 145, 172-173 [Chassin, Hussong, Barrera, Molina, Trim & Ritter 2004.]

Nuorisotyöllä on positiivisia vaikutuksia nuorten hyvinvointiin. Seurakunnan nuorisotyö tavoittaa suuren osan lapsista ja nuorista Suomessa ja esimerkiksi rippikoulun käy vuosittain noin 90 % 15-vuotiaista ja moni jatkaa siitä toimimista isosena tai kerhonohjaajana. Seurakunnan toiminnassa nuoret pääsevät kohtaamaan samanikäisiä ja -henkisiä nuoria. Isos- ja kerhonohjaajakoulutuksista nuoret saavat tietoja ja taitoja, jotka ovat erittäin hyö-

dyllisiä myös arkielämässä. Seurakunnan työntekijöitä voi olla myös erilaisissa moniammatillisissa työryhmissä, jotka toimivat nuorten hyvinvoinnin vahvistamiseksi. (Aaltonen ym. 2007, 241-242.)

3 RIPPIKOULUN TARKOITUS

Rippikoululla on oma osansa nuorisokulttuurissa ja sen käykin suurin osa suomalaisista nuorista. Sitä pidetään siirtymäriittinä aikuisuuteen ja se on merkittävä osa elämäntulkua sekä nuorille että heidän vanhemmilleen. Rippikoulu käydään, vaikka se tuntuiskin vieraalta, ja monesti syynä ovat kavereilta ja vanhemmilta tulevat paineet. Moni nuori toivoo rippikoulun tuovan heille uusia kokemuksia ja vahvistavan itsenäistymistä. Rippileiri saattaa olla usealle nuorelle ensimmäinen pitkä jakso pois kotoa ilman vanhempia. (Airola & Tarsalainen 2005, 35.) Rippikoululle on annettu ensimmäiset piispankokouksen ohjeistukset jo yli 100 vuotta sitten ja siitä asti sitä on kehitetty. Vuoden 2017 Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma on uusin ja sen tavoitteena on kehittää rippikoulua nuorilähtöisemmäksi. Nuorta pitää kuunnella ja osallistaa. Rippikoulusuunnitelman ei ole tarkoitus toimia opetussuunnitelmana vaan ohjata työntekijöitä luomaan kokonaisvaltaisesti nuorta tukeva rippikoulu. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 4-8.)

3.1 Rippikoulun lähtökohdat ja tehtävät

Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelmassa on linjattu rippikoulun lähtökohdat ja tehtävät, joiden pohjalta rippikoulua rakennetaan ja suunnitellaan. Ensimmäinen lähtökohta rippikoululle on, että se on elämää Jumalan kasvojen edessä. Siellä siis mietitään ja tutkitaan ihmisen ja Jumalan välistä suhdetta, mutta myös suhdetta itseensä, muihin ihmisiin ja luomakuntaan. Ihmettely on osa nuoruutta ja se sallitaan myös rippikoulussa. Lähtökohtana on, että jokainen on hyvä juuri sellaisena kuin millaiseksi Jumala on meidät luonut. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 11.)

Rippikoulu on tiivistettynä kasteopetusta ja se päättyy kasteen vahvistamiseen eli konfirmaatioon. Tämä on toinen lähtökohta ja se perustuu Jeesuksen antamaan kaste- ja lähetyskäskyyn:

Minulle on annettu kaikki valta taivaassa ja maan päällä. Menkää siis ja tehkää kaikki kansat minun opetuslapsikseni: kastakaa heitä Isän ja Pojan ja Pyhän Hengen nimeen ja opettakaa heitä noudattamaan kaikkea, mitä minä olen käskenyt teidän noudattaa. (Matt. 28:18-20.)

Kaste on sakramentti eli pyhä toimitus, ja siinä tullaan osallisiksi Jumalan armosta ja liitytään seurakunnan jäseniksi. Rippikoulussa ryhmä on koolla seurakuntana ja he hoitavat uskoa eli rukoilevat ja viettävät jumalanpalvelusta sekä oppivat yhdessä. Myös kastamaton nuori voi osallistua rippikouluun ja hänet voidaan kastaa rippikoulun alussa tai viimeistään ennen konfirmaatiota. Kolmantena lähtökohtana on ehtoolliselle kasvattaminen. Ehtoollinen on toinen kahdesta sakramentista ja se on pyhä ateria, jonka Jeesus on asettanut jokaiselle kristitylle. Rippikoulussa opitaan itsenäistä ehtoollisella käymistä, ja suositeltavaa onkin, että ehtoolliselle osallistuttaisiin ryhmänä useamman kerran rippikoulun aikana. Näin voidaan purkaa jännitystä, joka ehtoolliseen liittyy, ja konfirmaatiossa ehtoollinen on jo tuttua. Ehtoolliselle ei kuitenkaan ole pakko osallistua, vaan voi ottaa vastaan myös siunauksen. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 12-13.)

Seuraavana lähtökohtana on rukous. Rukouselämää on hyvä pitää yllä rippikoulussa koko ajan. Sen avulla voidaan luoda rytmiä esimerkiksi leireihin, joiden päivät alkavat ja loppuvat hartauteen. Rukouksen avulla voi olla yhteydessä Jumalaan ja kertoa hänelle kaikesta. Raamattu on iso osa rippikoulua ja sitä luetaan muun muassa hartauksissa ja pienemmissä raamatturyhmissä, joita isonen monesti ohjaa. Hartaudet, jumalanpalvelukset ja raamatturyhmät ovat hyviä hetkiä, joissa nuoret pääsevät harjoittelemaan hiljentymistä yksin ja ryhmässä. Samalla opitaan lähimmäisen rakkautta. Nuoret pääsevät myös itse osallistumaan muun muassa jumalanpalvelusten suunnitteluun, valmisteluun ja toteuttamiseen. Näin se tulee heille tutuksi ja turvalliseksi. On tärkeää luoda sellainen ilmapiiri, että jokaisella on

hyvä olla ja kaikki saavat tuoda oman hengellisyytensä esille vapaasti. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 14-15.)

Viides lähtökohta on rippikoulun toiminta-ajatus: ”Rippikoulu vahvistaa nuorten uskoa kolmiyhteiseen Jumalaan ja varustaa heitä elämään kristittyinä.” (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 15). Tämä tarkoittaa sitä, että rippikoulun aikana nuori ja hänen suhteensa Jumalaan vahvistuvat ja että nuori saa keinoja muun muassa Raamatun lukemiseen ja hengellisen elämän hoitamiseen sekä arkielämän eettisiin ongelmiin. Nuorelle annetaan myös valmiutta ja lohtua kohdata elämän vaikeampiakin vaiheita, kuten kuolemaa, kertomalla Jumalan armosta ja läsnäolosta sekä pelastuksesta. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 15.)

Kuudes lähtökohta on konfirmaatio, rippikoulun päätösjuhla. Se yhdistää nuoria, heidän vanhempiaan ja koko seurakuntaa. Siellä Jumala siunaa ja vahvistaa heitä. Konfirmaatio on osallisuuden ja yhteyden juhla, ja onkin hyvä, jos sitä voidaan suunnitella yhdessä nuorten kanssa. Näin siitä saadaan nuorilähtöinen ja mielekkäämpi nuorille. Konfirmaatioon ei ole pakko osallistua. Nuorille on kuitenkin hyvä kertoa, mitä oikeuksia he saavat rippikoulun ja konfirmaation myötä. Rippikoulun käynyt voidaan vihkiä kirkolliseen avioliittoon, ja konfirmoitu voi lisäksi toimia kummina ja osallistua itsenäisesti ehtoolliselle. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 16.)

Seitsemäs ja viimeinen lähtökohta on lähettäminen. Rippikoulu käydään elämää varten ja Jumala lähettää nuoria elämään kristittyinä. Monelle isostoiminta onkin polku, jossa hän voi kantaa vastuuta seurakunnassa. Rippikoulusta voi löytää myös suunnan tulevaisuudelle, esimerkiksi ammatin seurakunnan työntekijänä. Tarkoituksena on kuitenkin kristillisen identiteetin vahvistaminen. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 17.)

3.2 Tavoitteet rippikoululle

Edellisessä rippikoulusuunnitelmassa, *Elämä – Usko – Rukous* [2001] yleistavoitteena oli ”Nuori vahvistuu siinä uskossa kolmiyhteiseen Jumalaan, johon hänet on pyhässä kasteessa otettu, kasvaa rakkaudessa lähimmäiseen ja elää rukouksessa ja seurakuntayhteydessä”. (*Elämä – Usko – Rukous: Rippikoulusuunnitelma* 2001). Vuoden 2017 uusimmassa rippikoulusuunnitelmassa toiminta-ajatuksena toimii viides lähtökohta, eli nuoren kristittynä elämisen varustaminen ja uskon vahvistaminen. Tavoite on pidetty hyvin samankaltaisena edelleen, joka kertoo sen, mikä rippikoulussa on tärkeää. Rippikoululle asetetuilla tavoitteilla pyritään toteuttamaan tämä toiminta-ajatus. Tavoitteita on kuusi, ne on muotoiltu nuorten näkökulmasta käsin ja niiden avulla rippikoulua suunnitellaan ja toteutetaan. (Pruuki 2010, 99; *Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma* 2017, 19.)

Tavoitteet toimivat välietappeina kohti päämäärää ja ne asettavat suuntaviivoja opetukselle. Kaikki tavoitteet ovat jollain tapaa yhteydessä toisiinsa, mikään niistä ei ole toista tärkeämpi, ja ne kulkevat mukana koko rippikoulun läpi. Hyvä esimerkki on oppiminen. Sitä tapahtuu koko rippikoulun ajan monella eri tavalla ja monella eri tasolla. Pelkästään kirkko ei aseta tavoitteita rippikoululle, vaan yhteisiä tavoitteita luodaan myös paikallisseurakunnan tasolla työntekijöiltä ja nuorilta ja heidän perheiltään. Näiden kolmen osapuolen tulee käydä keskustelua keskenään, etteivät jonkun tavoitteet jää huomiotta. (Pruuki 2010, 93; *Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma* 2017, 20-21.)

Ensimmäinen tavoite on ”Nuoret ovat osallisia, tulevat kuulluiksi ja saavat vaikuttaa”. Tämä tarkoittaa sitä, että jokainen nuori on oma yksilönsä, jokainen saa tulla rippikouluun omana itsenään ja se järjestetään heitä varten. Tämän takia on tärkeää antaa nuorille mahdollisuus osallistua oman rippikoulun suunnitteluun ja toteuttamiseen kysymällä esimerkiksi mielipiteitä rippikoulussa käsiteltävistä aiheista. Tämä on merkittävää identiteetin kehittymiselle, ja nuoren kiinnostus rippikoulua kohtaan voi lisääntyä. Osallisuuden kokemisessa ensiarvoista on kokemus siitä, että on tullut nähdyksi ja kuulluksi, eli kun nuorilta

kysytään toiveita, ne tulisi myös toteuttaa mahdollisuuksien mukaan. Hyvä keino nuorten osallistamisesta rippikoulussa on jumalanpalvelusten suunnittelu ja toteutus yhdessä heidän kanssaan. Näin he saavat tuoda omia näkemyksiään esille ja he myös oppivat käytännössä, mitä asioita jumalanpalvelukseen kuuluu. Osallisuuteen kuuluu myös muun muassa erilaisten oppijoiden huomiointi. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 22, 24.)

Toisena tavoitteena on, että ”Nuoret kokevat yhteyttä, turvallisuutta, pyhyyttä ja iloa.” Rippikoulussa ollaan ja toimitaan yhdessä, joten yhteisöllisyydestä huolehtiminen on tärkeää. Sitä voidaan ylläpitää osoittamalla toisille luottamusta ja hyväksyntää. Ryhmäytymisen eli ryhmän tutustumisen ja yhtenäistymisen kautta luodaan avointa ilmapiiriä ja se kannustaa osallistumaan ja nostattaa tunnelmaa. Ilo on tärkeä osa rippikoulukokemusta. Toinen tärkeä osa on turvallisuus ja tunne siitä. Turvallisuus tulee ottaa huomioon fyysisellä, henkisellä, hengellisellä, seksuaalisella, emotionaalisella ja sosiaalisella tasolla. Jokaisen tulee saada olla sellainen kuin on, kertoa ajatuksiaan ja ilmaista tunteitaan ja uskoa vapaasti. Kaikessa toiminnassa tulee ottaa huomioon se, että ketään ei loukata tai aseteta naurunalaiseksi. Myös jokaisen omat henkilökohtaiset rajat pitää ottaa huomioon. Rippikoulun työntekijöiden on hyvä olla valmiita antamaan sielunhoidollista tukea nuorille ja rippikoulu voi toimia turvapaikkana jollekin. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 29-32.)

Kolmas tavoite on ”Nuoret oppivat hoitamaan hengellistä elämäänsä toimien, hiljentyen ja osallistuen.” Koko rippikoulun ajan nuoret osallistuvat erilaisiin tilaisuuksiin, joissa opitaan hengellisen elämän hoitamista ja osallisuutta omassa elämässä. Esimerkiksi jumalanpalveluksia suunnitellessa nuoret huomaavat, että se on paljon muutakin kuin pelkkää puhetta ja että kaikki osa-alueet, liturgia, musiikki ja kirkkotila kuuluvat yhteen. Monella nuorella oma hengellinen puoli voi olla vielä etsinnässä, mutta rippikoulu on oiva paikka sen etsimiselle. Onkin hyvä näyttää nuorille mahdollisimman monia hengellisen elämän muotoja, että nuoret löytäisivät helpommin itselleen sopivimman tavan, kuten myös musiikin käytössä eri genret. Kannattaa myös käyttää selkeää ja arkista kieltä esimerkiksi rukouksissa.

Intensiivijaksojen eli rippikoulun leiri- tai päiväjakson aamu- ja iltahartaudet sekä jumalanpalvelukset tuovat päiviin selkeän rutiinin. Raamatun lukemisesta olisi hyvä tehdä säännöllistä, että nuorille syntyisi jonkinlainen suhde siihen ja he löytäisivät yhtymäkohtia omiin elämiinsä. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 33-34; 37-38.)

Neljäs tavoite on ”Nuoret kantavat vastuuta itsestään, toisista ihmisistä ja luomakunnasta.” Rippikoulussa kuullaan monesti lause ”Minä olen ihme”, ja tämä on asia, joka nuoren olisi hyvä oppia. Sitä kautta hän voi oppia arvostamaan itseään ja ymmärtää myös muiden ihmisten arvon. Rippikoulussa voi oppia kirkollisten asioiden lisäksi paljon myös omasta itsestä. Esimerkiksi voi oppia omien tunteiden ja ajatusten tunnistamista sekä toisten sekä itsensä hyvin kohtelua ja auttamista. Lähimmäisen rakkautta tulee harjoiteltua rippikoulussa koko ajan samalla kun toimitaan toisten kanssa. Kaikille tehdään selväksi yhteiset säännöt: ei kiusata, toisille puhutaan ystävällisesti ja toisia autetaan ja kunnioitetaan. Samalla kun harjoitellaan toisten kunnioittamista, otetaan vastuu myös ympäristöstä, luomakunnasta. Nuorten kanssa on hyvä ottaa ympäristöasiat puheeksi, koska osalle ne saattavat olla tärkeä aihe ja nykyinen tilanne voi aiheuttaa huolta, ja osa voi olla hyvinkin tietämättömiä. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 39-43.)

Viidentenä tavoitteena on, että ”Nuoret löytävät merkityksiä kristinuskon keskeisten sisältöjen ja oman elämänsä välillä.” Rippikoulussa on tarkoituksena tuoda keskeiset sisällöt luterilaisesta uskosta nuorille, liittäen ne jollain tapaa heidän elämäänsä. Näin opetettavia asioita on mielekkäämpää ja helpompaa käydä läpi ja oppiminen vahvistuu. Rippikoulussa käytävistä aiheista on hyvä luoda ja jäsenellä sopivia oppimiskokonaisuuksia, ja eri oppimiskokonaisuuksien toteutustapoja kannattaa vaihdella. Esimerkiksi rastiradat, pelit ja muut toiminnalliset tavat toteuttaa oppimista voivat olla mielekkäämpiä kuin kokoaikainen paikallaan istuminen ja kuunteleminen. Näitä toiminnallisiakaan tapoja ei kannata liikaa käyttää, koska rippikoululaiset kyllästyvät niihin jossain vaiheessa. Ulkoläksyjen, kuten Isä meidän -rukouksen, uskontunnustuksen ja 10 käskyn, ulkoa osaamisella on osansa hengel-

lisyyden ja osallisuuden tunteessa, esimerkiksi jumalanpalveluksissa, mutta myös myöhemmin elämässä. Osalle ulkoa opettelu tai sanominen voi tuottaa vaikeuksia ja nuorten kanssa voi käyttää erilaisia keinoja, kuten yhdessä lausumista, palapelejä tai paperille kirjoittamista. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 44-47.)

Viimeinen, kuudes tavoite on ”Nuoret tahtovat kuulua Kristuksen kirkkoon.” Nuoren oman kristityn identiteetin etsimisessä auttaminen ja sen vahvistaminen on yksi rippikoulun tehtävistä. Rippikoulusta saaduilla eväillä nuori voi tutkia omia käsityksiään kristinuskosta. Kaikenlaiset ihmiset kuuluvat samaan kirkkoon, joka on yhteisen Jumalan ja uskon luoma. Esimerkkeinä rippikoululaisille toimivat rippikoulun ohjaajat ja isokset, joista jokainen on omalla tavallaan kristitty. Seurakuntayhteyden jatkumo on osalle nuorista isostoinnassa, mutta kaikki eivät lähde siihen mukaan. Tarkoituksena olisi kuitenkin, että jokainen löytäisi oman keinonsa jatkaa seurakuntayhteyttään. On hyvä tuoda esille myös eri puolilta maailmaa löytyvät mahdollisuudet, esimerkiksi se, että luterilaiset jumalanpalvelukset ovat samanlaisia ympäri maailmaa. Myös seurakunnassa vaikuttamisen mahdollisuuksista kannattaa kertoa. He muun muassa pääsevät jo 16-vuotiaina äänestämään kirkollisissa vaaleissa ja asettua itse ehdolle 18-vuotiaina. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 48-51.)

3.3 Suunnittelu ja toteutus

Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017 antaa raamit, joiden mukaan jokainen seurakunta suunnittelee itse paikallisesti rippikoulujen kokonaisuudet ja sisällöt (Mistä rippikoulussa on kyse? 2022). Suunnittelun olisi hyvä tapahtua moniammatillisesti ja tiimityötä tehden. Ei ole tarkoitus, että pelkästään pappi tai nuorisotyönohjaaja suunnittelee oman rippikouluryhmänsä tapaamisten ja intensiivijakson sisällöt. Yhtä rippikoulua voi olla mukana tekemässä parhaimmillaan lähes jokaista seurakunnan ammattia edustava työntekijä:

pappi, nuorisotyönohjaaja, diakoni, kanttori, varhaiskasvatuksen työntekijä ja suntio, unohtamatta tietenkään kesätyöntekijöitä, harjoittelijoita, isosia ja seurakuntalaisia sekä leirikeskusten työntekijöitä. Tällaisen tiimin kanssa vuorovaikutus ja yhteistyö on erittäin tärkeää. Jokaisen olisi hyvä päästä kertomaan omat näkemyksensä, vahvuutensa, heikkoutensa sekä kiinnostuksenkohteensa. (Rippikoulun suunnittelu ja toteutus 2022; Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 53.)

Vastuut rippikoulun toteuttamisessa jaetaan paikallisesti, mutta kirkkojärjestyksen [1993] mukaan pappi johtaa rippikoulua. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että papilla yksin olisi opetuksellinen vastuu, vaan jokainen työntekijä voi olla mukana opetuksessa ja paras olisi, että opetukset toteutettaisiin yhdessä. Isosten tehtävänä ei ole ainoastaan viihdyttää rippikoululaisia heidän vapaa-ajallaan. Heillä on suuri merkitys rippikoululaisten oppimisessa, tukemisessa ja motivaation ylläpitämisessä. Erilaisista isosista koostuva joukko on paras mahdollinen. Tällöin rippikoululaiset löytävät helpommin samastumisen kohteita ja isosille voidaan jakaa vastuuta oman osaamisen pohjalta. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 53-54.)

Rippikoulua ajatellessa tulee monesti mieleen vain noin viikon kestävä intensiivijakso, leiritai päivämuotoisena. Todellisuudessa rippikoulu-aika kestää noin puoli vuotta ja sisällöllisesti 80 tuntia. Tähän puoleen vuoteen sisältyy erilaisia tapaamisia ja tapahtumia, joissa rippikoululaiset käyvät joko itsenäisesti tai yhdessä ryhmän ja ohjaajien kanssa. Seurakunnat suunnittelevat paikallisesti, miten nämä toteutetaan, mutta jokaiseen rippikouluun tulisi kuulua teemapäiviä, jumalanpalveluksia, nuorisotoimintaa, intensiivijakso ja konfirmaatio. Yleensä nämä kolme ensimmäistä ovat ennen intensiivijaksoa, joka sijoittuu monesti kesälle, mutta esimerkiksi syysrippikouluryhmillä intensiivijakso sijoittuu heti alkuun syksyyn ja teemapäivät ynnä muut sen jälkeiseen aikaan. Intensiivijaksoon kuuluu leirin/päiväleirin lisäksi lähijakso, jonka aikana yöt ollaan kotona. Tarkoituksena tämän lähijakson aikana on ryhmäyttää ja tutustuttaa rippikouluryhmää. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 57.)

Intensiivijaksoista leirimuoto on yleensä suosituin ja siellä päästäänkin kokemaan muun muassa yhteisöllisyyttä ja itsenäistymisen kokemuksia. Monesti kuulee sitä, että nuoret eivät haluaisi leirin loppuessa vielä lähteä kotiin, joka on tietysti positiivinen merkki! Leirimuoto ei kuitenkaan sovi kaikille ja siksi onkin kehitetty myös päivämuotoinen rippikoulu, jonka aikana rippikoululaiset tulevat aamulla esimerkiksi seurakuntatalolle ja lähtevät ilta-päivällä kotiin yöksi. Näihin rippikouluihin osallistuu usein arempia nuoria ja erilaisia oppijoita. Seurakunnat voivat järjestää myös iltarippikouluja, jotka kokoontuvat esimerkiksi puolen vuoden aikana kerran viikossa. Tämä on hyvä vaihtoehto, jos nuori ei pysty osallistumaan päivän kestäviin tapaamisiin. Myös yksityisrippikoulut ovat vaihtoehto. Muita vaihtoehtoja toteuttaa intensiivijakso on muun muassa tema-, järjestö- ja erityis-/pienryhmärippikoulu. Myöhemmällä iällä on mahdollista käydä aikuisrippikoulu, jossa papin kanssa suunnitellaan henkilökohtainen suunnitelma rippikoulun toteutuksesta. Aikuisrippikoulun kesto on noin 20 tuntia. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 60-62.)

Rippikoulun paikallinen suunnittelu tarkoittaa sitä, että seurakunnan työntekijät, jotka tuntevat parhaiten paikalliset tarpeet ja resurssit, laativat suunnitelman koko rippikoulutyölle, jonka pohjalta yksittäiset rippikoulut suunnitellaan. Tämän paikallissuunnitelman avulla taataan niin sanottu tasalaatuinen rippikoulujen toteutus ja se helpottaa myös uusia työntekijöitä. Suunnitelma laaditaan kolmeksi vuodeksi kerrallaan ja se sisältää esimerkiksi kuvauksen toimintaympäristöstä (ikäluokan koko, hengelliset perinteet), paikalliset periaatteet rippikoulun toteutukselle, viestinnän ja markkinoinnin keinot, liitteet (ohjesääntö ja paikalliset sopimukset). Työntekijä, joka vastaa rippikoulusta, laatii vuosittain suunnitelman, jossa näkyy seuraavan kauden rippikouluryhmät, työntekijät ja päivämäärät. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 66.)

Arvioimalla rippikoulua ja sen toteutumista, voidaan parantaa ja kehittää toimintaa parempaan suuntaan. Arviointia peilataan sekä valtakunnallisen että paikallisen suunnitelman ta-

voitteisiin ja sitä kannattaa tehdä koko rippikoulun ajan, ei ainoastaan sen päätyttyä. Rippikoulun osallisilta, kuten isosilta, rippikoululaisilta ja heidän huoltajiltaan, on hyvä pyytää palautetta. Myös sanatonta viestintää kannattaa huomioida: onko ilmapiiri vapautunut, miten nuoret käyttäytyvät. Nuorten oppimista arvioitaessa kannattaa painottaa heidän onnistumisiaan ja käyttää esimerkiksi itse- ja ryhmäarviointia, oppimispäiväkirjaa tai keskusteluja. Nuorille on hyvä kertoa ajoissa, mitä heiltä odotetaan mahdollisessa loppukertauksessa ja miten se toteutetaan. Moni voi jännittää sitä paljon. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 67-69.)

3.4 Ryhmän muodostumisen vaiheet rippikoulussa

Yhden rippikouluryhmän koko olisi hyvä olla enintään 25 nuorta. Tämä tukee parhaiten ryhmäytymistä, tutustumista ja opetusta sekä turvallisuutta. Tämän kokoista ryhmää on helpompi hallita ja kaikki pääsevät osallistumaan paremmin. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 57.) Joissain seurakunnissa on yhdistetty kaksi opetusryhmää yhdelle rippileirille, jolloin leirillä voi olla jopa 50 rippikoululaista. Näissä tapauksissa opetus tapahtuu omissa ryhmissä. Esimerkiksi yhdellä leirillä on Kesä 1- ja Kesä 2-rippikouluryhmät ja he tekevät kaiken muun yhdessä, mutta opetus tapahtuu molemmilla ryhmillä erikseen.

Ryhmän muodostumisessa on erilaisia vaiheita, jotka näkyvät selvästi rippikoulun aikana. Kaikki ryhmät ovat erilaisia, koska niihin kuuluu eri ihmisiä ja ne eivät kehity samalla tavalla tai samaan tahtiin. Osa ryhmistä voi joutua ottamaan askelia taaksepäin. Ryhmä tarkoittaa ihmisjoukkoa, jolla on samat tavoitteet, vuorovaikutusta sekä tieto siitä, ketä ryhmään kuuluu (Kopakkala 2011, 36). Rippikouluryhmän muodostuminen alkaa siitä, että nuoret valitsevat heille sopivimmat rippikoulut seurakunnan vaihtoehdoista. Sitten seurakunnan työntekijät jakavat heidät mahdollisuuksien mukaan heidän omien toiveidensa mukaisesti ryhmiin. Joillain seurakunnilla voi olla käytössä kaverikoodi-toiminto tai vastaava,

jonka avulla voi toivoa yhtä kaveria samaan ryhmään. Rippikoululaiset näkevät ensimmäisessä tapaamisessa, keitä omassa ryhmässä on.

Bruce Tuckmanin [1965] ryhmän kehitysvaiheista kehittämän teorian mukaan ryhmän muodostumisen kehitysvaiheita on neljä: Forming – Muotoutuminen, Storming – Kuohunta, Norming – Sopiminen sekä Performing – Hyvin toimiva ryhmä. Ensimmäisessä vaiheessa selvitetään mitkä ovat ryhmän säännöt, tehtävät ja menetelmät, mutta jokainen ryhmän jäsen on hieman tietämätön omasta roolistaan ryhmässä ja ryhmä tarvitsee johtajaansa. (Jyväskylän yliopisto Kielikeskus 2022; Virkkunen & Ylitalo 2014, 6.)

Rippikouluryhmän ensimmäisessä tapaamisessa käydään juuri näitä asioita läpi. Työntekijä kertoo, mitkä säännöt ryhmällä on, mitä tehtäviä heille kuuluu ja miten heidän tulee ne suorittaa. Jokaisella rippikoululaisella on suoritettavan seurakuntaan tutustumisjakso, johon kuuluu muun muassa jumalanpalveluksiin ynnä muihin osallistuminen. Työntekijä toimii ryhmän johtajana ja on rippikoululaisten tukena alusta loppuun asti. Ensimmäisissä tapaamisissa ryhmän jäsenet saattavat olla vielä varovaisia, riippuen siitä, kuinka tuttuja he ovat jo keskenään. Pienemmillä paikkakunnilla rippikoululaiset voivat olla hyvinkin tuttuja keskenään ja olla esimerkiksi samassa koulussa, mutta isommilla paikkakunnilla nuoria on eri kouluista. Tämän vaiheen aikana ryhmäytyminen ja tutustuminen on erittäin tärkeää. Tätä voi harjoittaa koko ryhmän kanssa tai pienemmissä ryhmissä isosten avulla.

Toisessa vaiheessa eli kuohuntavaiheessa ryhmän jäsenten mielipiteet nousevat enemmän esille, ollaan rohkeampia, vastustetaan annettuja tehtäviä ja johtajaa ja voi syntyä konflikteja (Jyväskylän yliopisto Kielikeskus 2022; Virkkunen & Ylitalo 2014, 7). Tämä vaihe esiintyy ryhmän muodostumisessa leirin alkuvaiheessa. Rippileirillä ollaan jo tutumpia keskenään ja uskalletaan tuoda omia mielipiteitä välillä jopa liiankin rohkeasti esille. Näin voi syntyä riitatilanteita. Niin sanottuun leirikuplaan päästyä voi helposti unohtua muu maailman ja eletään vain ”riparielämää”. Tämä ja tutuksi tuleminen johtaa helposti siihen, että leirin

työntekijöitä ei välttämättä jakseta enää totella yhtä hyvin. Tätä voi esiintyä myös pienryhmissä, joita isokset pitävät.

Sopimisvaiheessa yhteistyö alkaa toimimaan ja myös toisten mielipiteitä huomioidaan paremmin. Ryhmän koheesio eli jäsenten yhteenkuuluvuus kasvaa, syntyy uusia yhteisiä sääntöjä ja tunne siitä, että kuuluu ryhmään, kasvaa. Rippileirillä tähän vaiheeseen nivoutuu myös viimeinen vaihe eli hyvin toimiva ryhmä, jossa jokaisen ominaisuuksia voidaan hyödyntää ja ongelmat ratkaistaan yhdessä. (Jyväskylän yliopisto Kielikeskus 2022; Virkkunen & Ylitalo 2014, 7.) Tämä on paras vaihe rippikoulussa. Suurin osa haluaa osallistua toimintaan ja tehdä asioita yhdessä. Erityisesti vapaa-ajalla halutaan pelata tai leikkiä yhdessä koko porukalla. Tämä kehitys näkyy myös iltaohjelmissa: kaikki ovat mukana leikeissä ja laulavat yhdessä. Tähän vaiheeseen ei kuitenkaan päästä itsestään ilman työtä. Se vaatii panosta sekä työntekijöitä ja isosilta että rippikoululaisilta. Työntekijöiden ja isosten tehtävänä on luoda ja ylläpitää hyvää ryhmähenkeä ja ilmapiiriä ja erityisesti isosten tulee toimia esimerkkeinä ja innostajina.

Ryhmän muodostumisen jälkeen tapahtuu valitettavasti ryhmän hajoaminen eli lopetusvaihe, jossa olisi hyvä käydä läpi keskeneräiset asiat, että voidaan siirtyä eteenpäin. (Jyväskylän yliopisto Kielikeskus 2022; Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry 2015, 35). Tämä tarkoittaa rippikoulun kohdalla leirin viimeistä päivää ja konfirmaatiota. Usein rippileirin viimeinen ilta on hyvin tunteellinen ja osa saattaa itkeäkin. Monesti kuulee myös sitä, että leiriltä ei haluttaisi vielä lähteä. Tämä on tietenkin positiivinen merkki siitä, että leiri on onnistunut ja rippikoululaisilla on ollut mukavaa. Viimeisenä leiripäivänä onkin hyvä käydä läpi rippikoulun jälkeistä elämää seurakunnassa, esimerkiksi isos- ja kerhonohjaajatoimintaa. Leirikuplan ansiosta suurin osa nuorista kertoo aikovansa isoseksi, mutta ajan kuluessa ja syksyyn päästäessä heistä ehkä noin puolet lähtevät mukaan toimintaan. Konfirmaatiossa saadaan rippikoulu lopullisesti päätökseen ja nähdään viimeisen kerran kokonaisuena ryhmänä.

4 ISOSENA RIPPIKOULUSSA

Isosten merkitystä rippikoulussa ei voi tarpeeksi korostaa. Ilman heitä rippikoulun järjestäminen olisi lähes mahdotonta tai ainakin hyvin haastavaa työntekijöille. Monesti kysytään, millainen on hyvä isonen, mutta tähän ei ole yhtä oikeaa vastausta. Isonen on hyvä silloin, kun häntä itseään kiinnostaa isosena toimiminen. Isosen ei tarvitse olla äänekkäs ja aina sketsien päärooleissa, vaan myös hiljaisempia ja rauhallisia isosia tarvitaan. Kaikenlaiset isokset ovat yhtä tärkeitä ja tarpeellisia rippikoulussa, koska myös rippikoululaiset ovat keskenään erilaisia. Tällöin rippikoululaiset löytävät isosista helpommin samastumisen kohteita ja yhteyksiä muodostuu helpommin. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 54.)

Kirkkohallitus on luonut isostoiminnalle kaikkien seurakuntien yhteisen oppaan: Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, jonka avulla seurakuntien toimintaa kehitetään ja luodaan yhteisiä suuntaviivoja. Linjauksen mukaan isostoiminnan päätavoitteena, kuten myös vuoden 2017 Rippikoulusuunnitelmalla, on nuoren uskon vahvistaminen ja kristittyinä elämiseen varustaminen. Isostoiminnalla tarkoitetaan tässä toimintoja, jotka kokoavat ja kasvattavat nuoria, yhdessä olemista ja tekemistä. Isostoiminnalla on kuusi teesiä, jotka voisi tiivistää näin: jokainen saa olla sellainen kuin on, jokaiselle on oma paikkansa, kaikkien taitoja tarvitaan ja tehdään yhteistyötä. (Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, 10-11.)

Isosten motivaatiosta ja syistä olla mukana toiminnassa on tehty paljonkin tutkimuksia. Isosten suurimpia motiiveja, eli syitä tehdä jotain, ovat toisten nuorten kanssa oleminen ja seurakunnan nuorten toimintaan osallistuminen, halu kehittyä ja kasvaa, uusien ystävien ja kokemusten saaminen sekä oppiminen. Kreeta Käkilehdon (2020) opinnäytetyönä tekemän tutkimuksen mukaan Kuusamon seurakunnan nuoria motivoivat muun muassa kesätyöt, kaverit, yhteenkuuluvuus sekä kasvu ja kehitys. Tutkimuksissa tuli esille myös se, että omalla uskolla ei ollut suurta roolia nuorten motiiveissa, ja he kertoivat vähiten mieluisiksi tehtäviksi hartauksien ja raamisten pitämisen. (Pruuki 2010, 29-30; Käkilehto 2020, 56-57.)

Isostoimintaan tulevien nuorten motiivit voidaan jakaa neljään ryhmään. Monipuolisesti motivoituneet odottavat toiminnalta hengellisyyttä, teologiasta ja elämästä uuden oppimista, itsensä kehittämistä sekä auttamista ja yhdessä tekemistä. Sosiaalisesti motivoituneet haluavat toimia toisten ihmisten kanssa, niin isosten, rippikoululaisten kuin työntekijöidenkin kanssa. He haluavat myös auttaa ja tukea rippikoululaisia. Hengellisyys ei ole suuri motivoiva tekijä heille, toisin kuin hengellisesti motivoituneille. Hengellisesti motivoituneet lukevat itsenäisesti Raamattua, rukoilevat ja kuuntelevat hengellistä musiikkia enemmän kuin muut isokset. Oma kasvu isostoiminnan kautta ei kiinnosta heitä paljoa. Viimeinen ryhmä ovat heikosti motivoituneet, jotka eivät odota isostoiminnalta mitään. Usein he eivät osaa kertoa syytä sille, miksi he ovat mukana toiminnassa. He osallistuvat melko passiivisesti toimintaan. (Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, 14-15.)

4.1 Isostoiminta yleisesti ja Iin seurakunnassa

Isostoiminta on rippikoulun jälkeisen kirkon nuorisotyön laajin muoto ja se tavoittaa vuosittain jopa 24 000 nuorta sekä heidän perheitään. Suurin osa isosista on juuri rippikoulun käyneitä eli noin 15-17-vuotiaita. (Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, 8; 13.) Isostoiminnan aloittavia eli ensimmäisen vuoden isosia on yleensä eniten, mutta vuosien kuluessa heistä osa lopettaa ja esimerkiksi kolmantena vuonna heistä voi olla enää kolmasosa jäljellä. Tähän vaikuttaa moni asia, kuten yläasteen jälkeiset opinnot mahdollisesti eri paikkakunnalla tai se, että toiminta ei ollutkaan itselle sopivaa tai mieluista. Esimerkiksi Iin seurakunnan alueella tämä jatko-opintokysymys tuo haasteita. Iissä toimii lukio, mutta he, jotka eivät halua mennä lukioon, muuttavat toiselle paikkakunnalle.

Isostoiminnan monipuolisuus tulee siihen osallistuvista nuorista. Seurakunnan on tärkeää hyväksyä kaikki mukaan haluavat, olivat he sitten mitä sukupuolta, mistä taustasta tai kuinka motivoituneita tahansa. Tämä näyttää esimerkkiä siitä, että seurakunta on paikka

kaikille. (Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, 14-16.) Iin seurakunnassakin nuoria on monista eri lähtökohdista ja jokaisella on omat vahvuutensa. Osa nuorista osallistuu kaikkien toimintaan, mitä tarjotaan, osa käy vain silloin tällöin nuortenilloissa. Kaikki eivät ole yhtä hengellisiä ja osa ei välttämättä usko ollenkaan Jumalaan, mutta haluavat silti olla mukana. Olen aikaisemmin tehnyt kyselyn liittyen nuorten uskoon ja jumalakuvaan kolmessa eri seurakunnassa. Kysymykseen ”Uskotko Jumalaan?” vastasi 38 nuorta. Vastanneista 23 sanoi, ettei tiedä uskoko Jumalaan, 8 sanoi ettei usko ja 7 sanoi että uskoo. Tämä kertoo siitä, että moni nuori on vielä epävarma omasta uskostaan ja siitä, mitä mieltä hän on uskoon liittyvistä asioista. Se, että nuori ei usko tai ei osaa sanoa, ei vähennä hänen arvoaan tai tarpeellisuuttaan isostoiminnassa.

Iin seurakunnan isostoiminnassa on tällä hetkellä (2022) mukana noin 50 nuorta ja heistä noin 60 % haki kesän leireille isoseksiksi. Tämä voi selittyä sillä, että on muita kesätöitä tai kiireitä, tai sillä, että haluaa olla toiminnassa mukana, mutta ei halua olla isosena leireillä. Osa haluaa olla osallisena vain nuorten omassa toiminnassa, eli nuortenilloissa ja -leireillä. Iissä toimintatapana on, että ensimmäisen vuoden isosia otetaan pääasiassa lastenleireille ja vanhempia isosia rippileireille. Lastenleireille tarvitaan tietenkin myös vanhempia isosia näyttämään esimerkkiä ja tukemaan uusia isosia, ja rippileireille päässeet uudet isokset voivat antaa uutta vanhoille isosille.

Se, että nuoret tulevat isostoimintaan ja pysyvät siinä, edellyttää turvallisuuden tunnetta. Turvallisuus tulisi kattaa kaikilla osa-alueilla: fyysinen, emotionaalinen, sosiaalinen, seksuaalinen, henkinen ja hengellinen. Tätä varten on tärkeää, että toiminnassa on vapaa ja hyväksyvä ilmapiiri, jossa on hyvä olla. Vanhat isokset ovat tässä esimerkkinä, kuten myös työntekijät, joiden tehtävänä on kitkeä kiusaaminen ja ylläpitää hyvää ilmapiiriä myös nuorten vaihtuessa. Turvallisessa ilmapiirissä nuoret saavat kasvaa ja kehittyä ihmisinä ja kristittyinä. (Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, 21.)

Isostoiminnasta puhuttaessa siihen sisältyy yleensä myös isoskoulutusta. Isoskoulutuksen muoto vaihtelee eri seurakuntien välillä. Se voi olla viikoittaista, kuukausittaista tai pari kertaa vuodessa järjestettävää. Vuoden 2016 isostoiminnan linjauksen mukaan varsinaista työntekijän johtamaa ja opettamaa koulutusta tulisi välttää. Isoskoulutuksen olisi hyvä tapahtua isostoiminnan yhteydessä, koska osallisuus, yhdessä tekeminen ja oleminen on monesti tehokkaampaa oppimista kuin opettajajohtoinen. Osa saattaa jättää isostoiminnan kesken, koska se painottuu pitkään koulutukseen. (Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, 8; 24-25.)

Iin seurakunnassa isoskoulutus nivoutuu isostoimintaan eikä se ole pakollista kenellekään. Koulutus on kaksivuotinen: ensimmäisenä vuotena käydään läpi teoriaa ja toisena käytäntöä. Syksyllä koulutusta on kerhonohjaajien kanssa viikonloppuleirillä ja keväällä yhtenä päivänä sekä viikonloppuleiri kesän leireillä toimiville isosille. Koulutuksessa käydään läpi ja harjoitellaan raamisten ja hartauksien pitämistä, iltaohjelmien suunnittelua ja toteutusta, ryhmän ohjaamista ja leikkien vetämistä sekä muita elämälle tarpeellisia taitoja. Osa nuorista käy koulutuksessa, vaikka ei haluaisikaan isoseksi leireille, osa ei osallistu koulutukseen, mutta osallistuu muuhun toimintaan. Iin seurakunnan verkkosivulla on mielestäni hyvä teksti: nuori kysyy ”Onko tämä pakollista?” ja siihen vastataan ”Ei, mutta aktiivisuus palkitsee!” (Iin seurakunta 2022.)

Isostoimintaa kannattaa suunnitella yhdessä rippikoulun kanssa, koska ne ovat yhteydessä toisiinsa. Isosille ei ole hyötyä opettaa asioita, jotka tehdäänkin eri tavalla rippileireillä. (Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017, 54.) Opetusta tärkeämpää on kuitenkin nuorten kanssa vietetty aika ja hyvä kasvuympäristö. Nuorten kohtaaminen on tärkeässä roolissa työntekijän työssä. Työntekijät ovat tärkeitä ja turvallisia aikuisia, joihin monet nuoret haluavat pystyä luottamaan. On tärkeää, että myös työntekijä osoittaa luottamusta isosia kohtaan ja haastaa heitä uusilla tehtävillä. (Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, 27; 30.)

4.2 Isosen roolit ja tehtävät

Ensimmäinen tehtävä, joka isoselle annetaan, on muuntautua ja kasvaa rippikoululaisesta isoseksi ja löytää siten itselleen uusi rooli rippikoulussa. Isosena pitää muistaa, että on töissä rippikoulussa, eikä voi elää omaa rippileiriä uudelleen. Myös se on hyvä muistaa, että mikään leiri ei ole samanlainen kuin oma leiri, joten isosen on omaksuttava myös uusia toimintatapoja ja käytäntöjä. Isosen tärkeimpiä rooleja ovat muun muassa esimerkkinä oleminen ja joukkuepelaajana toimiminen. Isokset ovat rippikoululaisille isosisaruksia ja heitä katsotaan ylöspäin. Tämän takia isosten on tärkeää toimia hyvänä esimerkkinä kaikessa rippikouluun liittyvässä. Isosen on toteltava sääntöjä, osallistuttava toimintaan ja tuotava oma panoksensa. Kun isonen on mukana leikeissä ja innostaa osallistumaan oppitunneilla tai vastaavissa, rippikoululaisten on helpompi lähteä mukaan. Joukkuepelaajana oleminen tarkoittaa sitä, että isonen ja ohjaajat ovat samalla puolella. Isonen voi luottaa siihen, että ohjaaja tekee kaikkensa rippikoulun onnistumisen eteen. Tämä edesauttaa hyvän yhteishengen rakentamista. (Peitso & Nieminen 2018, 1-3.)

Tärkein prioriteetti isoselle on rippikoululaiset. Kaikki tulee ottaa huomioon eikä ketään saa syrjiä. Leiriläisten vapaa-aika on isosen tärkeintä työaika. Isokset ovat paljon tekemisissä rippikoululaisten kanssa ja tämän takia heidän roolinsa vaihtuvat tehtävien vaihtuessa: isonen voi huolehtia säännöistä ja turvallisuudesta, ohjata ryhmää, hauskuuttaa, kuunnella, auttaa tai lohduttaa. Tärkeää on, että isonen hoitaa hänelle annetut tehtävät huolellisesti ja ajoissa. (Peitso & Nieminen 2018, 4; 8.)

Isosen tehtäviin rippileirillä kuuluu hartauksien pitämistä, iltaohjelmien suunnittelua ja toteutusta, ryhmänohjaamista ja ryhmäyttämistä. Hartautta pitäessään isonen pääsee osalliseksi rippikoulun hengellisen osan toteuttamisesta ja saa ilmaista omaa uskoaan. Samalla hän näyttää esimerkkiä rippikoululaisille siitä, miten hartauksissa ollaan ja millaisia ne voivat olla. Hartauden voi pitää, vaikka ei olisi saanut kirkollista koulutusta. Iltaohjelmat ovat

pääsääntöisesti isosten vastuulla ja näin he saavat itsenäisesti toteuttaa itseään ja luoda hyvän päätöksen päivälle. Ryhmänohjaaminen tulee esille esimerkiksi raamisten pitämisessä tai muuten isosryhmissä toimimisessa. Isonen johtaa omaa ryhmäänsä ja kertoo heille ohjeita. Ryhmäyttäminen ja yhteishengen ylläpitäminen ovat ehkä isosen tärkeimpiä tehtäviä. Näissä isonen luo yhteyksiä itsensä ja toisten välille ja auttaa paremman leirin muodostumisessa. Näiden tehtävien kautta isonen saa osoittaa osaamistaan ja myös kehittää itseään. Isonen ei kuitenkaan ole yksin, vaan työntekijä on aina saatavilla ja auttaa.

5 ILTAOHJELMA RIPPIKOULUSSA

Iltaohjelmat ovat tärkeä osa leiriä. Niiden kautta päästään rentoutumaan ja viettämään aikaa yhdessä päivän lopuksi. Niitä odottavat niin rippikoululaiset, varhaisnuorten toiminnassa olevat lapset kuin isoksetkin, unohtamatta tietenkään työntekijöitä. Iltaohjelmissa toistuvat yleensä samat sketsit, leikit ja laulut vuodesta toiseen, mikä selittyy sillä, että ne ovat usein uusia jokaiselle uudelle leiriläiselle ja uudet isokset eivät ole vielä kyllästyneet niihin. Iltaohjelmilla on omat tarkoituksensa. Niissä tulee ottaa huomioon turvallisuus ja se, miten ne tukevat esimerkiksi rippikoulua ja sen sisältöjä.

Iltaohjelman tarkoitus rippileirillä on edesauttaa ryhmän muodostumista ja yhteishengen parantumista. Samalla voidaan käydä läpi päivän sisältöä ja tukea rippikoulun tavoitetta. Iltaohjelman tarkoitus on rakentaa, mutta se voi pahimmassa tapauksessa myös hajottaa. Tämän takia iltaohjelmissa pätevät samat säännöt kuin muussakin rippikoulun ja koko seurakunnan toiminnassa. Kaikki otetaan mukaan, ei loukata muita, ei kiroilla, korostetaan kristillisiä arvoja ja pidetään iltaohjelma turvallisena. (Isoja ihmeitä – Isostoiminnan linjaus 2016, 58.)

Iltaohjelmien suunnittelu on isosten vastuulla, mutta työntekijän on hyvä olla siinä jollain tapaa mukana. Isokset voivat esimerkiksi tulla näyttämään valmiin suunnitelman ohjaajalle ja kertoa, mitä siinä tapahtuu. Ohjaaja hyväksyy suunnitelman ja antaa tarvittaessa muutosehdotuksia. Hyvällä koulutuksella ja ohjeistuksella isokset osaavat kyllä suunnitella hyvän ja kaikin puolin kattavan iltaohjelman.

Iltaohjelman suunnittelussa tulee ottaa huomioon ensinnäkin sen runko ja tasapaino. Sketsijä, leikkejä ja lauluja on hyvä olla vuorotellen, että mielenkiinto pysyy yllä. Kukaan ei jaksaa laulaa viittä laulua peräkkäin tai katsoa seitsemää sketsiä ilman omaa osallistumista.

Toinen asia, mikä suunnittelussa otetaan huomioon, on ryhmän vaihe. Ensimmäisessä iltahjelmassa kannattaa leikkiä tutustumisleikkejä, jotta ryhmäytyminen saataisiin kunnolla käyntiin. Vapaaehtoisuutta vaativia leikkejä ja sketsejä voi ottaa noin kolmannen leiripäivän tienoilla, riippuen ryhmästä. Lisäksi kannattaa suunnitella mieluummin liikaa ohjelmaa kuin liian vähän. Jokaiselle iltahjelmalle kannattaa valita isonen vastaamaan kokonaisuudesta ja toimimaan ”juontajana”. Vuorottelu ja kaikkien isosten osallistuminen iltahjelmaan on tärkeää, sillä näin taataan tasa-arvoinen toiminta ja kaikki saavat käyttää omia vahvuuksiaan. (Peitso & Nieminen 2018, 42.)

Ryhmäytyminen iltahjelmassa tapahtuu pääasiassa leikkien kautta, mutta yleinen hyvä ilmapiiri ja yhdessä oleminen ovat myös isossa roolissa. Myös se, mille nauretaan, on tärkeää ottaa huomioon. Omana isosaikanani monet sketsit liittyivät seksuaalisuuteen tai kuolemaan, jotka ovat hyvin arkoja aiheita. Rippikoulussa voi olla mukana nuoria, jotka kamppailevat omaan seksuaalisuuteen tai sukupuoleen liittyvien kysymysten kanssa tai joku, jonka läheinen on juuri kuollut. Nämä asiat eivät tule aina työntekijöidenkään tietoon, joten sketsit, jotka käsittelevät näitä aiheita tai ylipäänsä pilkkaavat jotakin, tulee jättää pois.

Turvallisuuden tunne onkin asia, joka kuuluu koko seurakunnan toimintaan ja siten myös iltahjelmaan. Turvallisuus tulee ottaa huomioon mahdollisimman monelta kannalta. Esimerkiksi fyysinen turvallisuus taataan siten, että ketään ei pakoteta osallistumaan ja jokaiselle annetaan oma henkilökohtainen tila. Ei mennä liian lähelle toista eikä kosketa, jos toinen ei halua. Psykyinen turvallisuus taataan, kun jätetään loukkaavat vitsit pois. Näin suojellaan myös nuoren kehitystä ja oman itsensä löytämistä. Hengellistä turvallisuutta varjellaan sillä, että mitään uskontoja tai uskoon liittyviä asioita ei pilkata, vaan jokainen saa uskoa omalla tavallaan.

6 MATERIAALIN TUOTTAMINEN

Idea materiaalin (LIITE 2) tuottamiseen tuli siitä, että Iin seurakunnassa on vastaava materiaali hartauksiin liittyen, mutta ei iltaohjelmiin. Olen ollut Iin seurakunnassa töissä ja seurannut isosten työskentelyä iltaohjelmien kanssa, joka on välillä vaikuttanut hieman haastavalta, koska uudet isokset eivät tiedä kaikkia sketsejä, jotka vanhoille isosille ovat jo tuttuja. Tämän materiaalin tavoitteena onkin se, että iltaohjelmien suunnittelu olisi helpompaa, kun voi katsoa konkreettisesta vihkosta, mitä kaikkia sketsejä ja leikkejä on ja miten ne menevät. Myös tarvikkeiden valmiiksi laittaminen on saattanut joskus unohtua, joten lisäsin materiaaliin myös tarvikelistat. Lisäksi sketseihin on merkitty niiden kestoajat, jotka ovat suuntaa antavia, sekä henkilölistat, joiden avulla nähdään helposti, kuinka monta henkilöä esimerkiksi sketsiin tarvitaan.

Iltaohjelmamateriaaliin halusin tehdä mahdollisimman kattavan ja selkeän listauksen erilaisista sketseistä, kuiviksista ja leikeistä, jotka ovat sellaisia, että ne sopivat mahdollisimman monelle. Materiaali on suunniteltu ensisijassa rippikouluun, mutta sitä voi hyödyntää myös lasten kanssa. Toki lapsille suunnattua iltaohjelmaa suunniteltaessa tulee ottaa huomioon heidän kehitystasonsa ja se, mikä on sopivaa lapsille. En kokenut, että lauluja olisi hyödyllistä listata erikseen materiaaliin, koska ne löytyvät myös Nuoren seurakunnan veisukirjasta, joka muuttuu viiden vuoden välein.

Ennen varsinaista materiaalia, vihkossa on hieman ohjeita isosille iltaohjelman suunnitteluun ja sen toteuttamiseen. Mielestäni oli hyvä muistuttaa siitä, mikä tarkoitus iltaohjelmalla on ja mitä asioita siinä kannattaa huomioida. Toin esille muun muassa kohderyhmän, suunnitteluun ja harjoitteluun kuluvan ajan, esiintymisen ja ohjeistuksen huomioon ottamisen. Toinen asia, jonka koin tärkeäksi tuoda esille, on turvallisuus ja se, miten se taataan myös iltaohjelmissa. Materiaalissa kerroin, mitä fyysinen, psyykkinen ja hengellinen turvallisuus on ja miten ne voidaan huomioida.

Suunnittelun ja harjoittelun tärkeyden halusin nostaa esille sen takia, että etenkin vanhoille ja kokeneille isosille sketsit ovat tuttuja ja heille tulee tunne, ettei niitä tarvitse harjoitella. Tämä saattaa kuitenkin kostautua, koska osalla saattaa olla erilainen käsitys siitä, miten sketsi menee, koska niistä on niin monia versioita kuin on esittäjiäkin. Harjoittelun vähäisyys voi aiheuttaa myös sanojen unohtamista ja sen, että sketsi vedetään mahdollisimman ”helposti”, jolloin se voi olla jopa tylsä. Suunnittelu voi myös helposti jäädä vähäiseksi, joka vaikuttaa iltaohjelman keston. Jos iltaohjelmaan ei suunnitella tarpeeksi sisältöä, se jää helposti liian lyhyeksi ja sitä yritetään paikata hätäisesti jollain nopealla. Näiden molempien laiminlyönti heijastuu suoraan yleisöön, joita varten iltaohjelmat on tehty.

Kun materiaali valmistui, lähetin sen nuorille arvioitavaksi ja pyysin heiltä palautetta verkossa tehtävällä kyselyllä (LIITE 1). Isokset saivat kokeilla materiaalia myös isosleirillä, jossa he suunnittelivat sekä sen leirin iltaohjelmaa että tulevan kesän lasten- ja rippileirien iltaohjelmia. Pyysin palautetta myös seurakunnan nuorisotyönohjaajalta:

Jennan tekemä iltaohjelmamateriaali oli hyvin ja selkeästi toteutettu. Materiaali on erittäin hyödyllinen mm. varhaisnuorten leireille sekä rippileireille ja helpottaa iltaohjelmien suunnittelua huomattavasti. Materiaali tulee olemaan varmasti kovalla käytöllä meidän seurakunnassa ja rikastuttaa leirielämää paljon. Myös isokset tykkäsivät siitä, että yksien kansien välissä on monipuolisesti erilaisia sketsejä ja leikkejä. (Peltola 2022.)

Sain positiivista palautetta nuorilta, eikä suurempia muutoksia tarvinnut tehdä. Tein pientä hienosäätöä esimerkiksi otsikoiden paikoissa siirtämällä ne vasemmasta reunasta keskelle.

Pyysin nuoria antamaan materiaalille arvosanan 0-5 ja 15 vastaajalta keskiarvoksi sain 4,6. Toiseen kysymykseen sai vapaasti kirjoittaa mitä mieltä on materiaalista ja onko se selkeä, tarpeeksi laaja ja hyödyllinen. Tähän tulleet vastaukset olivat hyvin yhdenmukaisia ja juuri sitä, mitä toivoin: materiaali on selkeä, hyödyllinen, tarpeeksi laaja ja monipuolinen. Sisällysluettelo ehdotti yksi vastaaja, mutta päädyin siihen, etten lisää sitä, koska sketsit, kuvitukset ja leikit on kirjoitettu aakkosjärjestyksessä ja ovat siten helppo löytää. Viimeisessä

kysymyksessä pyysin muutos- ja nimiehdotuksia. Muutosehdotuksia ei tullut muita kuin otsikoiden selkeyteen liittyen, ja nimiehdotuksista sain inspiraation materiaalin nimelle, kiitos Olga Ojalan. Tarkoituksena on vielä asetella materiaali siten, että se olisi tulostettavissa A5-koon vihkosena. Näin sitä on helppo selata ja sinne voi tehdä myös merkintöjä ja muutoksia halutessaan.

7 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli luoda iltaohjelmamateriaali Iin seurakunnalle ja sen isosille. Materiaalin tavoitteena oli olla tarpeeksi laaja, selkeä ja hyödyllinen sekä ryhmän muodostumista ja yhteishenkeä sekä turvallisen ja ryhmälle sopivan iltaohjelman suunnittelua ja toteuttamista tukeva. Nämä toimivat myös kehitystehtävinäni, ja koen, että saavutin ne hyvin. Materiaalin kokosin verkkoa apuna käyttäen, mutta selasin myös omia vanhoja iltaohjelmasuunnitelmia, joista valitsin sopivimmat ja parhaimmat sketsit ja leikit. Osa on iiläisille tuttuja, mutta lisäsin materiaaliin myös muutaman uuden sketsin ja leikin. Pyysin palautetta verkkokyselyn kautta isosilta ja kirjallisesti nuorisotyönohjaajalta. Palaute oli positiivista.

Materiaalin kokoamiseen kului yllättävän paljon aikaa, ja esimerkiksi leikkien selittäminen oli haastavaa ilman, että voi näyttää, miten jokin liike tehdään. Koen, että sain tehtyä materiaalista kuitenkin tarpeeksi selkeän ja kattavan, ja saamani palaute tukee tätä. Opinnäytetyön tekeminen on jännittänyt minua melkein koko korkeakouluopiskelujen ajan, mutta kun löysin itselleni ja omaan elämäni sopivan aiheen, kirjoittaminen ei tuntunut niin vaikealta. Haasteita oli muun muassa teoriaosuuden sisällön suunnittelussa ja aikataulujen yhteensovittamisessa.

Materiaalia voi käyttää rippileireillä, mutta myös lastenleireillä. Vaikka se onkin nimeltään iltaohjelmamateriaali, sitä voi käyttää myös vapaa-ajan toimintojen, kuten leikkien suunnitteluun. Materiaalin ensimmäistä sivua voi käyttää myös isoskoulutuksessa puhuttaessa iltaohjelmista. Materiaalissa tuodaan esille muun muassa loukkaavien ja epäkorrekteja aiheita käsittelevien sketsien ja leikkien poisjättäminen. Vaikka isosten mielestä olisi hauska esittää sketsi, jossa joku kuolee tai tekee itsemurhan, se ei ole sopiva kaikille, sillä rippikou-

lulaisissa voi olla joku, joka kamppailee näiden asioiden kanssa. Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen materiaaliin ja saamaani palautteeseen, ja toivon, että se pääsee ahkeraan käyttöön ja että siitä on paljon hyötyä.

LÄHTEET

- Aaltonen, M., Ojanen, T., Vihunen, R. & Vilén, M. 2007. *Nuoren aika*. 2.-3. painos. Porvoo: WSOY.
- Airola, M. & Tarsalainen, A. 2005. *Murkkuelämää. Kirja murrosikäisille ja heidän vanhemmilleen*. Helsinki: Lasten Keskus.
- Cacciatore, R., Korteniemi-Poikela, E. & Huovinen, M. 2008. *Miten tuen lapsen ja nuoren itsetuntoa*. Juva: WS Bookwell Oy.
- Chassin, L., Hussong, A., Barrera, Jr, M., Molina, B. S. G., Trim, R. & Ritter, J. 2004. Adolescent substance use. Teoksessa R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.) *Handbook of Adolescent Psychology*. 2. painos. New York: Wiley. 665-696.
- Collins, W. A. & Laursen, W. 2004. Parent-adolescent relationships and influences. Teoksessa R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.) *Handbook of adolescent psychology*. 2. painos. New York: Wiley. 331-361.
- Ehkäisevä päihdetyö EHYT ry. 2015. *Ryhmäilmiö. Ryhmän ohjaajan käsikirja*. 2. painos. Toim. Selin, A., Maunu, A., Kannussaari, K. & Heinonen, L. Pori: Brand ID Oy. Saatavissa: https://ehyt.fi/wp-content/uploads/2020/06/Ryhmailmio_opas_verkko.pdf. Viitattu 16.5.2022.
- Elämä – Usko – Rukous: Rippikoulusuunnitelma 2001*. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkkohallituksen julkaisuja 10. Helsinki: Kirkkohallitus.
- Havighurst, R. 1948. *Developmental tasks and education*. New York: McKay.
- Iin seurakunta. 2022. *Isostoiminta*. Saatavissa: <https://www.iinseurakunta.fi/tule-mukaan/nuorille/isostoiminta>. Viitattu 17.5.2022.
- Jyväskylän yliopisto Kielikello. 2022. *Tuckmanin ryhmän kehityksen vaiheet*. Saatavissa: https://kielikompassi.jyu.fi/puheviestinta/tietomajakka/maja_viestintaryhmassa_maaritely_kehitysvaiheet.shtml. Viitattu 16.5.2022.
- Kantomaa, M. T., Purtsi, J., Taanila, A. M., Remes, J., Viholainen, H., Rintala, P., Ahonen, T. & Tammelin, T. H. 2011. *Suspected motor problems and low preference for active play in childhood are associated with physical inactivity and low fitness in adolescence*. PLoS ONE, 6.

Kawabata, Y., Alink, L., Tseng, W.-L., van Ijzendoorn, M. & Crick, N. R. 2011. Maternal and paternal parenting styles associated with relational aggression in children and adolescents: A conceptual analysis and meta-analytic review. *Developmental Review*, 31, 240-278.

Kirkkojärjestys. 8.11.1991/1055 v. 1993. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1993/19931055>.

Kopakkala, A. 2011. *Porukka, jengi, tiimi. Ryhmädynamiikka ja siihen vaikuttaminen*. 3. painos. Helsinki: Edita.

Koskela, S. E. 2007. *"Se on erisnimi mut onks se silti sana?" Neljäsluokkalaiset määrittelevät metakielen käsitteitä*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, Humanistinen tiedekunta. Kielten laitos. Pro gradu -tutkielma.

Käkilehto, K. 2020. *"Jos mulla ei oo muuta..." Tutkimus isostoimintaan sitoutumisesta Kuusamon seurakunnassa*. Kokkola: Centria-ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/340498/K%c3%a4kilehto_Kreeta.pdf?sequence=2&isAllowed=y. Viitattu 16.5.2022.

Lastensuojelulaki. 13.4.2007/417. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/2007/20070417>. Viitattu 26.4.2022.

Matt. 28:18-20. Raamattu. Suomen evankelis-luterilaisen kirkon kirkolliskokouksen vuonna 1992 käyttöön ottama suomennos. Helsinki: Kirjapaja.

Mistä rippikoulussa on kyse? 2022. Saatavissa: <https://evl.fi/tutki-uskoa/rippikoulu>. Viitattu 12.5.2022.

MLL. 2019. *9-12-vuotiaan sosiaalinen kehitys*. Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/9-12-v/9-12-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/>. Viitattu 3.5.2022.

MLL. 2020. *7-9-vuotiaan sosiaalinen kehitys*. Saatavissa: <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/7-9-v/7-9-vuotiaan-sosiaalinen-kehitys/>. Viitattu 3.5.2022.

Merzenich, M. M. 2001. Cortical plasticity contributing to child development. Teoksessa J. L. McClelland & R. S. Siegler (Eds.) *Mechanisms of cognitive development. Behavioral and neural perspectives*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 67-96.

Nuorisolaki. 21.12.2016/1285. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/laki/alkup/2016/20161285>. Viitattu 3.5.2022.

Nurmi, J-E., Ahonen, T., Lyytinen, H., Lyytinen, P., Pulkkinen, L. & Ruoppila, I. 2014. *Ihmisen psykologinen kehitys*. 5. uudistettu painos. Jyväskylä: PS-kustannus.

- Peitso, J. & Nieminen, T. 2018. *Ihme isonen. Isosen vihko*. Helsinki: Kirjapaja Oy.
- Peltola, N. 2022. Palaute iltaohjelmamateriaalista. 17.5.2022. Iin seurakunta. Ii.
- Piaget, J. 1953. *The origin of intelligence in child*. Lontoo: Routledge.
- Piaget, J. 1988. *Lapsi maailmansa rakentajana*. Juva: WSOY.
- Pruuki, L. 2010. *Rippikoulun pikkujättiläinen*. Helsinki: Lasten Keskus Oy.
- Rippikoulun suunnittelu ja toteutus*. 2022. Saatavissa: <https://evl.fi/plus/seurakuntaelama/kasvatus/rippikoulu/rippikoulun-suunnittelu-ja-toteutus>. Viitattu 12.5.2022.
- Selman, R. & Byrne, D. 1974. A structural development analysis of levels of role-taking in middle childhood. Teoksessa *Child Development*, 45. 803-806.
- Sinkkonen, J. 2012. *Nuoruusikä. Miten lapsesta tulee nuori aikuinen*. Helsinki: WSOY.
- Sääkslahti, A. 2005. *Liikuntaintervention vaikutus 3-7-vuotiaiden lasten fyysiseen aktiivisuuteen ja motorisiin taitoihin sekä fyysisen aktiivisuuden yhteys sydän- ja verisuonitautien riskitekijöihin*. Studies in Sport, Physical Education and Health 104. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto.
- Suuri Ihme – Rippikoulusuunnitelma 2017*. Suomen ev. lut. kirkon julkaisuja 60, Kirkko ja toiminta. Kuopio: Grano Oy.
- Tuckman, B. 1965. *Developmental Sequence in Small Groups*. Naval Medical Research Institute: Maryland.
- Vernerinen. 2014. *Identiteetti, minäkuva ja itsetunto*. Saatavissa: <https://verneri.net/yleis/identiteetti-minakuva-ja-itsetunto>. Viitattu 3.5.2022.
- Virkkunen K. & Ylitalo, M. 2014. *Ryhmäytyminen ja ryhmäytymiseen liittyviä tekijöitä Centria ammattikorkeakoulun opiskelijoiden keskuudessa*. Kokkola-Pietarsaari: Centria-ammattikorkeakoulu, Hoitotyön koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Saatavissa: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/74534/Virkkunen_Kati_Ylitalo_Mia.pdf;jsessionid=07093B1C6E986BFFB473E36FAC1920F3?sequence=1. Viitattu 16.5.2022.
- Vygotski, L. 1982. *Ajattelu ja kieli*. (suom. K. Helkama & A. Koski-Jännes.) Espoo: Weilin & Göös.

Materiaalin palautekysely nuorille

Materiaalin palaute

1. Minkä arvosanan antaisit materiaalille kokonaisuudessaan? (0 Tosi huono - 5 Tosi hyvä)

0 5
Tosi huono _____ Tosi hyvä

2. Kirjoita vapaasti, mitä mieltä olet materiaalista! Mikä oli hyvää, mikä huonoa? Onko se selkeää, tarpeeksi laaja, hyödyllinen jne.?

3. Tähän voit kirjoittaa muutosehdotuksia. Myös nimiehdotuksia materiaalille saa antaa!

Paras leiri ikinä
- Sketsit ja leikit iltaohjelmaan -



Kuva: Sanni Tauriainen

Hei isonen!

Tästä materiaalista löydät paljon sketsejä, kuiviksia ja leikkejä, joita käyttää iltaohjelmissa! Kaikkia materiaaleja voi ja saa muokata omanlaiseksi ja ryhmälle sopivaksi, vuorosanat ovat vain esimerkkejä. Omaa persoonaa saa käyttää ja se onkin suositeltavaa! Jos jossain sketsissä henkilöillä on nimiä, jotka eivät ole sketsin onnistumisen kannalta oleellisia, ne kannattaa vaihtaa, jos ryhmässä on joku saman niminen. Tässä hieman ohjeita ja huomioitavia asioita iltaohjelmien suunnitteluun.

Iltaohjelman suunnittelu:

Iltaohjelman tarkoituksena on olla yhteishenkeä ja ryhmän muodostumista edistävä. Se on hetki, jossa voidaan rentoutua ja pitää hauskaa yhdessä! Kun suunnitellaan iltaohjelmaa, tulee ottaa huomioon käytettävissä oleva aika, tila ja kohderyhmä. Jos kohderyhmänä on lapsia, tulee huomioida heidän kehitystasonsa ja se, mikä on lapsille sopivaa. Esimerkiksi kielenkäyttöä kannattaa miettiä! Kiroilu ei ole sallittua leireillä, eikä siten myöskään iltaohjelmissa. Iltaohjelman sisältö ja runko kannattaa suunnitella ajoissa ja hyvin, että aikaa jää myös harjoittelulle. Suunnitelmaa laatiessa kannattaa kirjata ylös jokaisen sketsin ja leikin kesto, mutta pitää ottaa huomioon myös mahdollisiin valmisteluihin menevät ajat. Runko voi esimerkiksi olla tällainen: laulu, sketsi, leikki, kuivis. Näin laulun aikana voidaan valmistella sketsiä (pukea roolivaatteet, laittaa näyttämö valmiiksi jne.).

Sketsejä vetäessä kannattaa muistaa puhua selkeästi ja kuuluvasti. Sketsin pointti menee ohi, jos yleisö ei kuule mitä puhutaan! On myös hyvä pyrkiä olemaan kasvot yleisöön päin. Kuiviksia, eli kuivia lyhyitä sketsejä, voi tarvittaessa vetää missä vaiheessa vain, jos tuntuu, että tarvitaan lisää aikaa esim. roolivaatteiden kanssa. Lauluja kannattaa valita siten, että alussa on reippaita ja innostavia lauluja, jotka nostavat tunnelmaa. Iltaohjelman viimeiseksi lauluksi kannattaa valita rauhallinen laulu, joka valmistaa iltatoimiin ja -hartauteen.

Kun mietitään leikkivaihtoehtoja, tulee ottaa huomioon ryhmän muodostumisen vaihe. Esim. rippileirin ensimmäisessä iltaohjelmassa kannattaa ottaa leikkejä, jotka edistävät ryhmäytymistä ja tutustumista. Ensimmäisenä ei kannata leikkiä leikkejä, jotka vaativat suurta heittäytymistä tai vapaaehtoisten osallistumista. Leirin loppua kohden mentäessä ryhmäytymistä on tapahtunut ja ollaan jo tutumpia keskenään. Tällöin voi ottaa leikkejä, joihin pyydetään vapaaehtoisia. Tärkeintä on olla ja tehdä yhdessä!

Turvallisuuden huomioiminen:

Iltaohjelmissa pitää ottaa huomioon turvallisuus kaikin puolin: fyysinen, psyykinen ja hengellinen turvallisuus. Fyysinen turvallisuus taataan, kun otetaan huomioon tila, jossa ollaan. Jos jokin leikki vaatii paljon tilaa, kannattaa miettiä, voiko sen leikkiä ulkona, jos sisätilat eivät ole riittävät. Kun on tarpeeksi tilaa, välttyään mm. törmäyksiltä. Ulkona leikkiessä tulee ottaa huomioon esim. liukas nurmikko tai kivinen maa. Fyysiseen turvallisuuteen liittyy myös oman henkilökohtaisen tilan huomioon ottaminen, eli annetaan jokaiselle mahdollisuus pitää tarvittava etäisyys muihin.

Psyykinen turvallisuus tarkoittaa sitä, että kaikilla on hyvä olla tilassa, ketään ei nolata ja kaikki saavat olla ja tuntea juuri niin kuin haluavat. Tätä edesauttaa se, että ryhmä on päässyt ryhmäytymään ja yhteishenki on hyvä. Tämä, ja hengellinen turvallisuus, huomioidaan myös siinä, että sketsit, joissa pilkataan jotain henkilö tai ihmisryhmää, jätetään pois. Myös kuolemaa käsitteleviä sketsejä kannattaa välttää, koska ei voi tietää, jos se koskettaa jotain ryhmästä. Hengellinen turvallisuus

tarkoittaa sitä, että kaikki saavat ilmaista omaa uskoaan omalla tavallaan. Jos et ole varma, sopiiko joku sketsi tai leikki ryhmälle, kysy apua työntekijältä!

SKETSIT

Aika kertoa

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 3 tuolia
- Äiti, isä, lapsi
- N. 2 min

Isä ja äiti istuvat ja keskusteleivat yhdessä, hieman haikeina:

Äiti: Eikö meidän olisi jo aika kertoa Ollille?

Isä: Mm, totta. Armeijaankin on kuitenkin kohta lähdössä...

Ä: Kuinkahan hän järkyttyy? Kerro sinä, isä pojalle!

I: Ei, en pysty... Kerro sinä. Osaat kertoa sen lempeästi.

Ä: Hyvä on. Kutsu Olli tänne.

I: En, en pysty...

Ä: Kutsu nyt.

I: Hyvä on. Olli, tules tänne.

(Olli saapuu paikalle, hieman kummastuneen näköisenä)

Ä: Olli rakas, istuhan siihen. Ei mitään hätää.

I: Ihan rauhassa vaan... Voit ottaa minua kädestä kiinni.

Ä: Kuulehan Olli, sitä joulupukkia ei ole olemassa.

Apinat langalla

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Lankaa, kupit langan molempiin päihin
- 2 isosta, vapaaehtoisia rippikoululaisia
- N. 5 min

Kaksi isosta yrittää puhua "lankapuhelimella" toisilleen, mutta kumpikaan ei kuule mitään. Toinen ehdottaa, että tarvittaisiin joku pitämään kupprien välistä lankaa ylhäällä. Tähän yritetään saada rippikoululaisista vapaaehtoisia mukaan, mutta jos kukaan heistä ei tule, voi joku isonenkin mennä. Kun 1-2 vapaaehtoista on saatu, isokset yrittävät uudestaan puhua toisilleen, mutta eivät edelleenkään kuule mitään. He pyytävät lisää vapaaehtoisia pitämään lankaa ylhäällä. Näin toistetaan muutamana kerran, ja kun lankaa on pitämässä useampi henkilö ja isokset eivät edelleenkään kuule mitään, toinen heistä sanoo: "Hei, nyt mä tiiän, miksi täältä ei kuulu mitään!" Toinen kysyy: "No, miksi?" "No kun tässä langalla roikkuu 6 (vapaaehtoisten määrä) apinaa!"

Armeija

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- 4 alokasta, 1 kapteeni, 1 kenraali
- N. 5 min

Neljä alokasta seisoo rivissä ja kapteeni kertoo heille, että kenraali on tulossa tarkastukselle.

"Kenraali kysyy joka kerta samat kysymykset, samassa järjestyksessä, on tärkeää, että osaatte vastata niihin. Harjoitellaan."

Kapteeni kysyy ja alokkaat vastaavat.

"Kuinka kauan olette olleet palveluksessa?" "Kolme kuukautta, herra kenraali."

"Kuinka vanha olette?" "19 vuotta, herra kenraali."

"Mitä söitte tänään lounaaksi?" "Hernekeittoa, herra kenraali."

"Elävätkö vanhempanne?" "Molemmat, herra kenraali."

Kenraali saapuu paikalle, ja alokkaat seisovat jännityksestä kankeina asennossa. Kenraali kysyy heiltä kysymykset, mutta eri järjestyksessä ja alokkaat vastaavat vuorotellen:

K: "Kuinka vanha olette?"

A1: "3 kuukautta, herra kenraali!"

K: "Kuinka kauan olette olleet palveluksessa?"

A2: "19 vuotta, herra kenraali!"

Kenraali hämmästyty vastauksista ja kysyykin seuraavaksi:

K: "Mitä teidän päässäne oikein liikkuu?"

A3: "Hernekeittoa, herra kenraali!"

K: "Kumpi meistä on hullu?"

A4: "Molemmat, herra kenraali!"

Bond

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Tarvikkeet riippuvat versiosta
- James Bond, Igor
- N. 5 min

Igor, varastaa joka ilta eri asian James Bondilta, tässä yksi esimerkki sketsin kulusta.

Igor juoksee paikalle sanoen: "Olen Igor, mestarivaras! Tänään olen varastanut Bondin rintaliivit!" samalla kun Igor esittelee saalistaan, kuuluu Bondin huuto: "IIIIIGOOOOR!!" Igor pelästyy ja etsii itselleen piiloa. Hän menee maahan kyyryyn ja sanoo olevansa kivi. Bond astelee esiin hitaasti kävellen, aurinkolasit päässä. Hän ottaa lasit pois ja sanoo samalla: "Olen Bond, James Bond. Maailman kuumin, seksikkäin ja paras agentti. Igor on varastanut minun... luotiliivini. Oletteko nähneet häntä?" Bond kysyy muutamalta leiriläiseltä, onko hän nähnyt Igoria, kunnes hän törmää "kiveen". Bond hämmästelee kiveä ja huomaa sen olevan Igor, nostaa hänet ylös ja sanoo hänelle: "Igor! Nyt minä näytän sinulle kaapin paikan!" ja osoittaa tilassa olevaa kaappia.

Asioita, joita Igor varastaa ja mitä Bond väittää niiden olevan (voi keksiä myös itse!):

Rintaliivit = luotiliivit

Aurinkolasit = itseluottamus (kun ottaa lasit takaisin, saa itseluottamuksen takaisin)

Huulipuna = laserkynä

Lukulasit = pimeänäkölasis

Asioita, joiksi Igor piiloutuu (voi keksiä myös itse!):

Kivi

Puu

Patsas

Matto

Kaktus
Leiriläinen (menee istumaan heidän joukkoonsa)
Työntekijä

Lauseita, joita Bond sanoo Igorille sketsin lopussa:

Näytän sinulle kaapin paikan = osoittaa kaappia
Laitan sinulle jauhot suuhun = ottaa pussista jauhoja ja laittaa Igorin suuhun
Katkaisen sinun kurkun = ottaa taskusta kurkun ja katkaisee sen
Näytän sinulle taivaanmerkit = osoittaa taivaalle ja luettelee tähtikuvioita (Otava, Pikku karhu...)
Näytän sinulle närhen munat = ottaa taskusta kaksi kananmunaa
Näytän sinulle, kuka täällä määrää = osoittaa jotakin työntekijää
Pistän sinut matalaksi = käskee mennä matalaksi ja mittaa, että on tarpeeksi matalalla
Sanon sinulle nyt pari painavaa sanaa = "Siirtolohkare, elefantti, lentokone..."

Ellu:

Jos kuolema on ryhmässä herkkä aihe, kannattaa sketsiä muuttaa siten, että Ellu pyörtyy ja hautausurakoitsijan tilalla on joku muu hahmo.

Tarvikkeet, henkilöt, kesto

- Ei tarvikkeita
- Ellu, äiti, 2 ambulanssihenkilöä, hautausurakoitsija, ohjaaja
- N. 5 min/ilta

Sketsiä esitetään usein iltaohjelmassa kerran/ilta, ja joka ilta on eri tema. Perusrunko on kuitenkin aina sama.

Äiti on keittiössä ja esim. tekee ruokaa tai siivoaa. Ellu juoksee äidin luo ja sanoo: "Äiti, äiti. Minusta tuntuu, että pyörryn!". Ellu kaatuu lattialle ja äiti menee hätäantyneenä hänen luokseen "Ellu, herää! Pitää soittaa ambulanssille!" Äiti soittaa 112 ja ambulanssihenkilöt saapuvat sanoen vuorotellen "Pii" ja "Paa". He voivat esittäytyä, kun saapuvat paikalle. Ambulanssihenkilöt tarkastelevat Ellua ja koittavat hänen sykkettään, mutta sitä ei löydy. "Hän on valitettavasti kuollut" sanoo toinen. "Soitakaa hautausurakoitsijalle" sanoo toinen ja sitten he poistuvat samoin, kuin tulivatkin.

Äiti soittaa hautausurakoitsijalle ja tämä saapuu paikalle. Hän mittailee Ellua ja sanoo "Hän on liian pitkä ja iso, ei mahdu arkkuun. Täytyy laittaa tästä kohtaa..." nostaa käden ja on valmiina lyömään Ellun keskeltä poikki, kun samalla ohjaaja nousee penkistä ja huutaa "POIKKI!" Kaikki näyttelijät tulevat takaisin hieman ärtyneinä ja ihmeissään, kun ohjaaja antaa heille palautetta. "Eieiei. Tämä ei ollut nyt yhtään hyvä. Hmmm. Meillä on täällä kuitenkin aika nuorta tämä yleisö, niin pitäisikö olla jotain heille sopivampaa?" Näyttelijät myötäilevät ja poistuvat.

Seuraavalla kerralla sama sketsi vedetään uudestaan, mutta sitä on muokattu ja se on lapsellisempi, esim. lastenohjelmista tuttuja asioita. Seuraavalla kerralla kun ohjaaja huutaa poikki, hän antaa taas palautetta ja kehottaa tekemään taas jollain toisella tyylillä, esim. nuoriso/teini. Tyylejä voi keksiä mitä vain, tässä muutama esimerkki:

Lapsi
Teini
Vanhus
Toiminta
Ooppera

Kansainvälinen (kaikki puhuu eri kieliä)

Dramaattinen

Musikaali

Roolienvaihto

Viimeisessä Ellussa, ohjaaja menettää toivonsa ja moittii näyttelijöitä. Näyttelijät saavat potkut tai irtisanoutuvat ja ohjaaja jää yksin. Ohjaaja voi ajatella, että kyllä hän selviää yksinkin ja yrittää vetää Ellun yksin, mutta ei siinä onnistu. Sitten hän hoksaa, että yleisössähän on monta hyvää vaihtoehtoa uusiksi näyttelijöiksi ja pyytääkin yleisöstö 5 vapaaehtoista näyttelemään sketsin uudelleen. Kun vapaaehtoiset on saatu, he menevät valmistautumaan ja heille kerrotaan, mitä pitää tehdä, muut voivat leikkiä tai laulaa sillä välin. Kun vapaaehtoiset ovat valmiita, he tulevat esittämään Ellun tavallisesti ja kun hautausurakoitsija on laittamassa Ellua poikki, ohjaaja huutaa "POIKKI!" ja taputtaa ja hurraa uusille näyttelijöille, kuten kaikki muutkin.

Fifi

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Pöytä + 4 tuolia
- Tyttö, poikaystävä, isä, äiti ja koira
- N. 5 min

Tyttö tuo poikaystävänsä ensimmäistä kertaa kotiinsa vanhempien luo. Äiti on aivan innoissaan, mutta isä on vakavampi. He istuvat pöytään, jonka alla on perheen koira. Äiti tuo pöytään kaikkia maitopitoisia ruokia ja herkkuja, mutta poikaystävä ei ole muistanut kertoa, että on laktoosi-intolerantikko. Isä tenttaa pojalta kaikenlaista (esim. kouluun/töihin liittyvää, missä ovat tavanneet yms.). Sketsin aikana poikaystävä pysäyttää ajan, kun kuuluu äänimerkki, esim. BLING. Tällöin kaikki muut pysähtyvät ja poika ajattelee ääneen: "Nyt on vähän paha paikka. En muistanut kertoa, että minulla on laktoosi-intoleranssi, enkä voi syödä maitopitoisia tuotteita. Noh, katsotaan, miten tästä selvittäään." Henkilöt alkavat syödä ja välillä pöydän alla oleva koira tekee kunnon pieruääniä. Äänen kuultua, perheen isä komentaa koiraa sanomalla kovasti: "FIFI!" Poikaystävä luulee, että pääsee pälkähästä ja kaikki pierut menevät koiran piikkiin.

Tätä jatkuu jonkin aikaa, ja äiti tuo pöytään kaikkia herkkuja. Lopulta koira tekee ison pieruäänen, ja silloin isä huutaa koiralle: "FIFI! Tule pois sieltä pöydän alta, ennen kuin tuo juippi kakkaa sinun päällesi!" Sitten koira juoksee pois pöydän alta ja sketsi loppuu.

Hampurilaispaikka

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Pöytä
- Myyjä, asiakas
- N. 3 min

Asiakas astelee ravintolaan ja käy keskustelun myyjän kanssa.

- Ja mitäs teille?
- Mitäpä tässä, kiitos kysymästä
- Tarkoitin siis, mitä te syötte?
- Purkkaa. Siitä on kyllä mennyt jo maku.
- Mutta mitä te tilaatte nyt?
- Ii Sanomia ja Aku Ankkaa. Mutta nyt ottaisin hampurilaisen.

- Selvä. Ja minkähän hampurilaisen?
- No se systeemi, missä on pihvi ja kaks sämpylää. Pitäshän teidän täällä tietää.
- No, syötkö täällä?
- Silloin tällöin.
- Äh. Siis syötkö täällä nyt?
- Purkkaa edelleen, maku tosin on jo mennyt.
- Puhun tilaamastasi hampurilaisesta, tuleeeko mukaan?
- Jos se vaan tahtoo.
- Eli otatko mukaan vai et?
- Tule vain, jos haluat.
- Selkeä kysymys: Syötkö tilaamasi hampurilaisen täällä?
- Mahtuuko sinne (katselee tiskin yli)? Tuolla pöydässä kyllä ajattelin.
- Hyvä on. Saako laittaa kaikki mausteet?
- Jos ne mahtuu, vähän epäilen kyllä.
- Eli: Kaikkia mausteita vai ei kaikkia mausteita.
- No joo, mutta kanelin saa jättää pois.
- No eipä sitä kyllä yleensä... Kaikkia muita saa siis panna?
- Sepä oli kyllä hävytön kysymys! Minä en kyllä syö täällä.

Hullu Bill

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Pöytä, lasi
- Baarimikko, 2 asiakasta, Hullu Bill
- N. 3 min

Baarimikko seisoo tiskin takana ja pyyhkii pöytää, kun baariin saapuu mies ryömien viimeisten voimien avulla, pyytää viskin, juo sen ja sanoo: "Varokaa, Hullu Bill on tulossa" ja kaatuu maahan. Seuraava asiakas saapuu juosten ja huutaen: "Varokaa! Hullu Bill tulee" Hullu Bill tulee!" ja jatkaa juoksemista pois. Baarimikko on peloissaan.

Tämän jälkeen laitetaan soimaan joku biisi, esim. Macho Fantastico, jonka aikana paikalle tulee mies hitaasti ja uhkaavasti kävellen. Biisi voi soida koko ajan hiljaa taustalla. Mies kävelee tiskille, tilaa viskin ja juo sen. Baarimikko kysyy peloissaan, että ottaako mies toisen, luullen hänen olevan Hullu Bill. Mies vastaa: "Ei pysty, Hullu Bill on tulossa!" ja juoksee pois.

Jaakko kulta

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 2 tuolia, kolikko, vettä sisältävä maitopurkki, muovipussi, pehmoeläin, talutushihna, leik-kele, kananmuna
- Jaakko, äiti, pappi, koira
- N. 5 min

Sketsi kannattaa tehdä iltaohjelman lopussa siten, että on aikaa siivota sotkut lattialta ja Jaakkoa esittänyt voi mennä suihkuun.

Jaakko kulkee äidin ja papin välillä, käy keskustelua heidän kanssaan ja saa heiltä molemmilta jonkin tavaran joka kerta:

Jaakko: Hei äiti!

Äiti: Hei Jaakko. Menepäs käymään papin luona.

J: Okei. (menee papin luo) Hei pappi!
 Pappi: Hei Jaakko. Tässä on sinulle kolikko, olet ollut niin hyvä poika.
 J: Kiitos pappi! (menee äidin luo heitellen samalla kolikkoa ja hukkaa sen) Hei äiti! Sain papilta kolikon, mutta se meni hukkaan.
 Ä: Voi Jaakko kulta. Laita se ensi kerralla taskuun.
 J: Okei! (menee papin luo) Hei pappi!
 P: Hei Jaakko. Tässä on sinulle maitoa äidille vietäväksi.
 J: Kiitos pappi! (lähtee äidin luo ja miettii) Hmm, äiti käski laittaa taskuun (kaataa vettä purkista taskuun).
 Ä: Jaakko kulta, miten sinulla on noin märät housut?
 J: Pappi antoi minulle maitoa, ja minä kaadoin sen taskuun, kun sinä käskit.
 Ä: Voi Jaakko... Laita se ensi kerralla pussiin.
 J: Okei! (menee papin luo) Hei pappi!
 P: Hei Jaakko. Tässä on sinulle pieni kissanpentu.
 J: Voi, onpas se söpö! Kiitos pappi. (lähtee äidin luo, laittaa kissan pussiin ja heiluttelee pussia rajusti) Hei äiti! Katso, minä sain papilta kissanpennun, mutta sille kävi vähän huonosti, kun sinä käskit laittaa sen pussiin.
 Ä: Voi Jaakko kulta! Laita se ensi kerralla hihnaan.
 J: Okei! (menee papin luo) Hei pappi!
 P: Hei Jaakko. Tässä on sinulle vähän kinkkua äidillesi vietäväksi.
 J: Kiitos pappi! (lähtee äidin luo ja laittaa kinkun hihnaan, sitten koira juoksee haukkuen paikalle ja nappaa kinkun, Jaakko juoksee pelästyneenä äitinsä luo)
 Ä: Voi Jaakko kulta, mitä nyt?
 J: Pappi antoi minulle kinkkua, mutta koira nappasi sen, kun sinä käskit laittaa sen hihnaan.
 Ä: Voi Jaakko... Käyttäisit välillä päätäsi!
 J: Okei! (menee papin luo) Hei pappi!
 P: Hei Jaakko. Tässä on sinulle kananmuna, viepä se äidillesi.
 J: Kiitos pappi! (lähtee äidin luo, pysähtyy ja miettii) Hmm... äiti käski käyttää päätä! (lyö kananmunan päähänsä).

Jack, Joe & Bill

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Tupla-patukka, hammastahnaa (mielellään Pepsodent-merkkistä)
- 3 henkilöä
- N. 5 min

Jack, Joe ja Bill ovat kolme cowboyyta, jotka saapuvat lavalle. Nämä kaikki versiot voi vetää peräkkäin tai eri iltaohjelmassa.

Aikaansa edellä

Jack: Minä ole Jack!

Joe: Minä olen Joe!

Bill: Ja minä olen Bill!

Jack: Bill, paljonko kello on?

Bill: Kymmentä yli kahdeksan.

Jack ampuu Billin ja Bill kaatuu maahan.

Joe: Jack, miksi ammuut Billin?

Jack: Kello on vasta yhdeksää yli, hän oli aikaansa edellä.

Hän tiesi liikaa

Jack: Minä ole Jack!

Joe: Minä olen Joe!

Bill: Ja minä olen Bill!

Jack: Bill, paljonko on kaksi plus kaksi?

Bill: Viisi.

Jack ampuu Billin ja Bill kaatuu maahan.

Joe: Jack, miksi ammuut Billin?

Jack: Koska hän tiesi liikaa.

Tupla

Jack: Minä ole Jack!

Joe: Minä olen Joe!

Bill: Ja minä olen Bill!

Jack ampuu Billin ja Bill kaatuu maahan.

Joe: Jack, miksi ammuut Billin?

Jack (vetää Tupla-patukan taskustaan): Koska Tuplasta riittää vain kahdelle.

Pepsodent

Jack: Minä ole Jack!

Joe: Minä olen Joe!

Bill: Ja minä olen Bill!

Jack ampuu Billiä, mutta Bill ei kuole.

Joe: Bill, mikset kuollut?

Bill (vetää hammastahnan taskustaan): Koska Pepsodent ehkäisee reikiintymistä.

Joko nyt

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 3 tuolia
- 3 henkilöä
- N. 5 min

Kolme henkilöä istuu vierekkäin tuoleilla, kaikilla vasen jalka oikean päällä. He lukevat kirjoja, kun ensimmäinen kysyy keskimmäiseltä: "Joko nyt?" Keskimmäinen vastaa: "Ei vielä." He istuvat hetken hiljaa, kunnes toisesta reunasta kysytään "Joko nyt?". Tähän keskimmäinen vastaa jälleen "Ei vielä." Tätä jatkuu jonkin aikaa. Lopulta toinen reunimmaisista kysyy "Oikeesti, joko nyt, pliiis?" Keskimmäinen huokaisee ja myöntyy "Okei, no nyt." Sitten he kaikki vaihtavat jalat toisin päin, eli oikean jalan vasemman päälle yhtä aikaa.

Jouko

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Vessapaperia, punainen tussi
- 1 Jouko, 3 kaveria
- N. 5 min

Valmisteluissa Joukon ympärille kääritään punaisella tussilla sotkettua vessapaperia ja maskeera-
taan hänet kärsivän näköiseksi.

Jouko ja kaverit asettuvat yleisön eteen, ja kaverit alkavat keskustella Joukon ympärillä mökkireis-
susta. Tarkoituksena on jutella reissusta ja siellä tehdyistä asioista, joita on tehty ”**joukolla**” eli esim.
polttopuut on hakattu Joukolla ja siksi Jouko on kärsinyt reissun aikana.

”Olipas kiva mökkireissu! Aluksi tehtiin polttopuita joukolla.”

”Niinpä! Sitten lämmitettiin sauna joukolla.”

”Kalastettiin joukolla!”

”Nii, mutta ensin piti tyhjentää vene joukolla.”

Näin keskustelu jatkuu, jonkun aikaa, kunnes joku sanoo:

”Mutta kyllähän meillä oli kiva reissu! Vai mitä Jouko? (kaikki katsovat Joukoa, joka näyttää kärsi-
västi peukkua)

Lisää esimerkkejä keskusteluun (voi keksiä myös itse, kunhan muistaa että se on tehty joukolla)

- Tehtiin lumityöt/leikattiin ruoho joukolla
- Tehtiin ruokaa joukolla
- Siivottiin joukolla
- Pelattiin mölkkyä joukolla
- Heitettiin tikkaa joukolla
- Sytytettiin nuotio joukolla -> joukossa tyhmyys tiivistyy, niin tuli pääsi vähän leviämään ->
joukolla sammutettiin
- Paistettiin makkaraa joukolla
- Korjattiin laituri joukolla
- Kuokittiin perunamaata joukolla
- Pestiin ikkunat joukolla

Jänis rautakaupassa

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- Jänis, rautakaupan myyjä
- N. 3 min

Jänis pomppii rautakauppaan:

Jänis: Onko porkkanoita?

Myyjä: Ei ole. Tämä on rautakauppa.

J: Okei (jänis pomppii pois).

Sama toistuu muutaman kerran, ja myyjää alkaa pikkuhiljaa ärsyttämään. Lopulta hän raivostuu ja
sanoo jänikselle:

M: Jos vielä tulet tänne kysymään porkkanoita, niin mää naulaan sut korvista tän kokosilla (näyttää
käsillä jotain mittaa) rautanauloilla seinään!

J: Okei.

Jänis lähtee pois, mutta saapuu pian takaisin.

J: Onko teille tän kokosia (näyttää käsillä samaa mittaa kuin myyjä) rautanauvoja?

M: Hetkinen tarkistan. Ei valitettavasti ole juuri nyt.

J: Noh, onkos teillä porkkanoita?

Myyjä lähtee jahtaamaan jänistä ja molemmat juoksevat pois.

Jäähalli

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 1 tuoli
- Pilkkijä, jäähallin vartija
- N. 3 min

Pilkkijä asettaa tuolinsa maahan, istuu siihen, kairaa maahan reiän ja alkaa pilkkiä. Kohta kuuluu ääni: "Ei sieltä tuu kalaa." Pilkkijä tuhahtaa ja vaihtaa paikkaa. Kairaa uuden reiän ja alkaa pilkkiä, kun taas kuuluu sama ääni. Pilkkijää alkaa ärsyttää ja hän vaihtaa taas paikkaa. Kun hän jälleen on hetken pilkkinyt, kuuluu jälleen sama lause. Tähän pilkkijä vastaa: "Mistäs sinä sen tiedät? Ootko sinä joku jumala?" Ääni vastaa: "Eiku minä oon tämän jäähallin vahtimestari."

Kakka

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- 2 henkilöä
- N. 3 min

Henkilöt ovat kävelyllä ja he huomaavat maassa jonkin kasan:

- Hei kato. Mikähän tuo on?
- En tiä!
- En määkään. Hmmm... kosketaan sitä!
- No en varmasti koske siihen, se voi olla vaikka likainen!
- Minä kyllä kosken sitä.... Hyiii sehän on lämmintä!
- Hyi... Pitäskö haistaa sitä?
- Sinä saat kyllä haistaa.
- Okei.... Hyii, haiseepa pahalle!
- No, pitäskö vielä maistaa sitä?
- En varmasti maista!
- Hmh, no minä maistan.... Hyii, se on koirankakkaa!!
- Hyii... Onneks ei astuttu päälle!

Kalastajat bussissa

Tarvikkeet, henkilö, kesto:

- Tuoleja bussi-asetelmaan
- Kaikki isokset
- N. 3 min

Yksi isonen istuu kuskin paikalla, yksi bussin perällä ja muut isokset istuvat bussin etuosassa ja kalastavat. Yksi isosista saapuu bussiin, maksaa ja menee bussin perälle ihmetellen muita matkustajia. Bussin perällä istuu yksi matkustaja, joka näyttää täysin normaalilta. Bussiin astunut kysyy häneltä, että miksi nuo kaikki kalastavat tuolla bussin etuosassa. Tähän toinen vastaa: "Ai sielläkö ne kaikki kalat ovat?!" ja lähtee "soutamaan" heidän luokseen (kannattaa ottaa joku hyvin rullaava tuoli tms.).

Keiju (Tekijä: Miikka Kelahaara)

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Siivousväline, joku taikaesine, siivet, laatikko, satunnaista tavaraa laatikkoon (esim. nöyhtää, kynä), post-it -lappu, jossa lukee "posin kautta"
- Mummo, lapsi, keiju, joku työntämään laatikko lavalle
- N. 5 min

Pieni lapsi on siivoamassa vintillä mummonsensa kanssa. Mummo lähtee hakemaan mehua alakerrasta, ja lapsi jää yksin. Lapsi löytää lumotun esineen vintiltä ja hän hieroo sitä, kun jostain kuuluu tylsistynyt ääni: "Onneksi olkoon aarteen löytämisestä. Sinulla on kolme toivomusta, jotka voit esittää taikakeijulle." Sitten taikakeiju, lihava, parrakas, pienisiipinen, löntystää paikalle.

Keiju: Terve

Lapsi: Ootko sä keiju?

K: Miltä näyttää?

L: Eikö sun pitäis lentää?

K: Kato mun siipiä. Näyttääkö nää siltä, että näillä lennettäis?

L: No eikö sun täydy pitää jotain keijuääntä?

K: No tsirp tsarp piupau.

L: Mitä ihmettä?

K: NO LUULETKO SINÄ, ETTÄ SITÄ PYSYTÄN TUOREEN KEVÄÄN YLIOPPILAINA 20 VUOTTA, KUN KUKAAN EI LÖYDÄ SUA?

L: Onko mulla toiveita?

K: No saat sää esittää, katotaan mihin pystyn.

L: (kuin apteekin hyllyltä) Uusi barbie girl super model mega ultra destroyer truck, uudet biksut Bahaman reissulle ja valtava nalle!!

K: Jaha, jaha. Katotaan mihin pystyn. (lausuu todella outoja taikasanoja)

Takahuoneesta putkahtaa esille laatikko

K: Noniiii. Katotaampa mitä se on syöny (kurottaa selkää pidellen laatikkoon). Täälläpä olis: tämmönen kiva kynä, vähän hienoa nöyhtää ja tämmönen tsemppilappu.

laittaa lapun lapsen rintaan kiinni ja lähtee lavalta

lapsi kääntyy yleisöön päin ja lapussa lukee "posin kautta"

Kirvesvartta

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Penkki, puupalikka, veitsi
- Vanha mies, 2 turistia
- N. 5-10 min

Vanha mies istuu ja veistää kirveen vartta. Hän selittää yleisölle, että on kahdeksankymmenen vanha ja kuulo on mennyt.

"Ei silti, ei täällä korvessa niin paljon ihmisiä asukaan, että siitä haittaa olisi. Turisteja vain tuppaa joka kesä pyörimään täällä päin ja niitä on ihan kiusaksi asti. Monesti tulevat ihan käymään. Enhän minä enää kuule, mitä nuo juttelevat, mutta samoja kysymyksiähän nuo aina ovat. Ensiksi ne kyssyy, että mitäs se vaari vuolee, johon minä tietysti vastaan, että kirvesvartta, kirvesvartta. Sitten ne kyssyy ikää, paljonkos sitä on kertynyt. No kahdeksankymmentä vuotta tuli viime kevväänä täyteen. Sitten niille tulee jano ja ne kysyy, että oliskos vettä saatavilla. Tuollahan kaivossa on, kansi on vähä laho että kannattaa varoa. Niiden pemari on tietysti sitten simahtanut ja seuraava kysymys onkin, että oliskos trak-

toria, että sais hinata sitä. No tuollahan se on sontatunkion alla puskurit ruosteessa maannu jo kymmenen vuotta, ei sillä enää mitään tee. Tai kyllä minä sitä yritin viime viikolla polkasta, mutta eihä siitä mitään tullu."

"Sitten ne kysyy, että onko hevosta. No kakshan niitä on ollu: Länkisääri ja Umpiluinen. Länkisääri meni viime vuonna makkaratehtaalle. Liekö jo lenkkinä syöty alas. Umpiluinen on tuolla Peräseinäjolla tukinajossa, kovassa käytössä. Seuraava kysymys on, että löytyykö puhelinta. No eihän meillä sellaisia nykyajan mukavuuksia ole. Lahtisen Urpolla on tuolla järven toisella puolella. Sitä minä käytän, kun hätä tulee. Ja kyllä ne tiedetään ne ahneet kaupunkilaiset: "Oisko papalla evästä kun matka on niin pitkä?". No tuolla jääkaapissa on, voi hakia vappaasti... Noo, sitte kun on näitä navikaattoreita ja mitä kaikkia, mutta kun ei ne toimi niin ne kysyy, että voisko se pappa tulla näyttämään tietä. No kyllähän minä sitten aina voin... Jaa, sieltähän tuleekin jo taas kaksi"

Kaksi nuorta turistia kävelee paikalle, ja alkaa jutella vaarille:

"Hyvää päivää."

"Kirvesvartta, kirvesvartta."

"Tuota... Justiinsa... Kauankos vaari on siinä istunut?"

"Kahdeksankymmentä vuotta tuli viime kevänä täyteen."

"Ohhoh... Oliskos vaarilla venettä lainata?"

"Tuollahan kaivossa on, kansi on vähä laho, että kannattaa varoa."

"Vai niin... No tuota... Entäs, miten kaks perhettä? Onkos talossa emäntää?"

"No tuollahan se on sontatunkion alla puskurit ruosteessa maannu jo kymmenen vuotta. Kyllä minä sitä viime viikolla koitin polkasta, muttei tullu mitään."

"Öö... No entäs tyttäriä..?"

"No kakshan niitä on ollu: Länkisääri ja Umpiluinen. Länkisääri meni viime vuonna makkaratehtaalle. Liekö jo lenkkinä syöty alas. Umpiluinen on kovassa käytössä vielä tuolla itärajalla tukinajos."

"Meillä ois kyllä kaamea vessahätä. Kuule, oisko papalla vessaa lainata?"

"No eihän meillä sellaisia nykyajan mukavuuksia ole. Lahtisen Urpolla on tuolla järven toisella puolella. Sitä minä käytän, jos hätä tulee.

"Kuulkaa, onkohan teillä yhtään järkeä päässä?!"

"No tuolla jääkaapissa on, saa hakia vappaasti."

"Kumpi tässä on hullu, minä vai sinä?!"

"Voinhan minä tulla näyttämään!" (Nousee puukko kourassa, turistit lähtee pakoon ja vaari perään...)

Kärkkäinen

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- kaikki isokset
- N. 5 min

Yksi seisoo näyttämöllä ja hänen ohitseen kävelee muut isokset vuorollaan. Jokaisen isosen kohdalla hän kehuu jotakin vaatetta ja kysyy, mistä se on (esim. "Onpas sulla hienot housut! Mistä ne ovat?"). Kävelijä kiittää ja vastaa: "Kärkkäiseltä." Kun kaikki muut isokset ovat kävelleet hänen ohi, viimeinen isonen tulee esim. vain pyyhe päällä ja hieman kauhistuneena esiin, ja häneltä kysytään, että miksi hänellä ei ole vaatteita. Hän vastaa: "No ku minä olen Kärkkäinen!"

Mato

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- Lapsi ja äiti/isä
- N. 5 min.

Lapsi tulee äitinsä luo, ja kertoo löytäneensä madon.

Äiti: Hyi, vie se pois!

Lapsi: Mutta äiti, voisitko sää koskea tätä matoa?

Ä: En todellakaan koske!

L: Mutta Liisankin äiti koski sen matoa!

Ä: Huoh, noh hyvä on.

*Äiti koskee matoa inhoten. *

Ä: Noni, nyt voit viedä sen pois.

L: Joo... mutta äiti. Voisitko sää pilkkoa tän madon?

Ä: Mitä? En todellakaan pilko sitä!

L: Mutta Liisankin äiti pilkko sen madon!

Ä: Okei, hyvä on.

*Äiti pilkkoo madon inhoten. *

Ä: Noin, ole hyvä. Tässä on sun pilkottu mato. Vie se nyt pois.

L: Mutta äiti. Voisitko sää paistaa tän madon?

Ä: Ei, en voi paistaa.

L: Mutta Liisankin äiti paisto sen

Ä: Hyvä on. Paistan sen ja sitten sää viet sen pois.

*Äiti paistaa madon ja antaa sen lapselleen takaisin. *

L: Kiitos! Äiti... voisitko sää syödä tän madon?

Ä: EI! Siihen en pysty!

L: Mutta Liisankin äiti söi sen madon!

Ä: Ei voi olla totta... Hyvä on, anna tänne se mato.

*Äiti syö madon ja kaatuu maahan. *

L: Ohhoh! Noin Liisankin äitille kävi!

Mummokaaharit

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 3 tuolia
- 2 mummoa, 1 poliisi
- N. 3 min

Kaksi mummoa istuu autossa vierekkäin ja yksi mummo takana. Poliisi tutkaa tienlaidassa ja saa tutkaansa lukeman 25 km/h ja pysäyttää mummot. Poliisi kertoo heille, että he ajavat alinopeutta. Mummo, joka istuu ohjaajan paikalla vastaa: "Mutta tuossa kyltissähan lukee ihan selvästi, että 25." Poliisi kertoo, että kyltti tarkoittaa tien numeroa. Sitten hän huomaa takapenkillä istuvan mummon, ja kysyy häneltä: "Miksi olette niin hermona?" Mummo vastaa tärستن: "Koska ajoimme äsken tiellä numero 210!"

Musti:

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 2 tuolia, tiskiharja, naru
- lääkäri ja potilas

- N. 5 min

Potilas menee hypellen iloisesti lääkärin vastaanotolle ja vetää perässään tiskiharjaa, jonka ajattelee olevan koira, sanoen esim. "Tule Musti! Hyppää Musti! Nyt, kieri Musti!" Hän istuu lääkäriä vastapäätä ja ottaa tiskiharjan syliinsä, ja silittää sitä. Lääkäri kysyy, että miten hänellä menee ja potilas vastaa: "Hyvin menee! Ollaan Mustin kanssa käyty koirapuistoissa ja harrastamassa agilityä." Lääkäri hieman ihmettelee, ja kysyy: "Kuka tämä Musti oikein on?" Potilas osoittaa tiskiharjaa ja sanoo sen olevan Musti ja kysyy, haluaako lääkäri silittää sitä. Lääkäri vastaa: "Aivan, selvä juttu. Ei kiitos, ei minun tarvitse silittää sitä." Potilas istuu tuolilla tyytyväisenä tiskiharja sylissään. Lääkäri sanoo: "Jospa tulisit vielä ensi viikolla käymään." "Selvä! Tule Musti, mennään!" Huudahtaa potilas ja juoksee tiskiharjan kanssa pois.

Seuraavalla viikolla.

Potilas tulee uudelleen tiskiharja perässään lääkärin vastaanotolle, ja puhuu taas Mustille: "Tule Musti! Musti, paikka. Hyvä Musti!!!" ja istuu tuolille. Lääkäri kysyy, että miten on viikko mennyt ja potilas kertoo, mitä kaikkea on taas Mustin kanssa tehnyt (käynyt eläintarhassa, elokuvissa, uimassa yms.). Lääkäri taas ihmettelee ja kysyy, että kuka Musti on. Potilas vastaa hieman hämmentyneenä: "No tämä minun koirani! Musti on villakoira ja se on 2 vuotta vanha. Se on tosi kiltti!" Lääkäri hymyilee hieman oudosti ja pyytää potilasta tulemaan jälleen ensi viikolla. "Okei! Tule Musti, mennään leikkimään!"

Seuraavalla viikolla.

Potilas saapuu jälleen lääkärin vastaanotolle, nyt tavallisesti kävellen ja vain raahaten tiskiharjaa perässään. Lääkäri kysyy, että miten on Mustin kanssa mennyt. Potilas ihmettelee ja kysyy, että mikä Musti. Lääkäri osoittaa ja sanoo, että "No tuo sinun koirasi." Potilas katsoo lääkäriä kummissaan ja nostaa tiskiharjan maasta. "Ai tämä? Tämähän on tiskiharja! Ei tämä mikään koira ole." Lääkäri katsoo potilasta tyytyväisenä ja kirjoittaa jotain paperille: "Aivan, hyvä. Tässä onkin sinulle nämä terveen paperit. Meidän ei tarvitsekaan enää tavata. Hei hei!" Potilas ottaa iloisen paperin vastaan ja nousee tuolista. Kun hän on lähtenyt liikkeelle, hän huudahtaa: "Hyvä Musti, me huijattiin sitä!!!" ja juoksee pois.

My wife

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 4 tuolia
- 2 turistia, 1 paikallinen
- N. 5 min

Tuolit asetetaan siten, että kaksi tuolia on vierekkäin ja toiset niitä vastapäätä. Turistit istuvat vierekkäin ja paikallinen istuu yksin heitä vastapäätä lukien kirjaa.

Turistipariskunta on saapunut Italiaan ja he istuvat junassa ihastellen maisemia.

Mies: "Onpas täällä hienon näköistä!"

Nainen: "Niinpä! Ihanan lämmintäkin."

M: "Hei! Onkos tuo se Eiffelin torni?"

N: "Häh, ei ole! Se on siellä Espanjassa se, me ollaan nyt Italiassa."

M: "Ainiin, totta!"

N: "Hei, katsopas kun tuossa on tuollainen paikallinen henkilö. Pitäisikö meidän tarjota hänelle jotain?"

M: "Joo! Meillähän on sitä ruisleipää mukana, joka on oman pellon rukiista tehtyä."

N: "Niinpä! Tässä on. Tarjoapa sinä sitä hänelle, kun oot käynyt sen kielikurssinkin."

M: (huonolla englannilla) "Ekskuusmi?"

Paikallinen: "Yes?"

M: "Du juu vant ö bred?"

P: "No thank you."

M: (vaimolleen) "Höh, ei se halunnu sitä. Kumma juttu, ku ei kunnon ruisleipä kelpaa."

N: "No on kyllä... Mutta eihän sitä nyt kuivaa leipää yksistään voi syödä! Tarjotaanpa tätä Mansikin maitoa sille. Kyllä varmasti oman lehmän maito kelpaa."

M: "Ekskuusmi?"

P: "Yes?"

M: "Du juu vant ö milik?"

P: "No thank you."

M: "No jo on kummaa... Hei, otappa sitä Fatserin sukulaatia sieltä, siitä ei voi kukkaan kieltäytyä!"

N: "Totta! Sehän on kuuluisaa täälläkin."

M: "Ekskuusmi?"

P: "Yes?"

M: "Du juu vant ö shokolate?"

P: "No thank you."

M: "Hmh... Eipä sekään kelevannu."

N: No mutta nythän mitä tajuan! Eihän kukkaan ota mittään tuntemattomalta. Sinun pittää esitellä meijät!"

M: "Totta!" "Ekskuusmi?"

P: "Yes?"

M: (osoittaa vaimoan, joka hymyilee) "My wife."

P: "Oh, thank you!" (nousee ja kaappaa vaimon syliinsä ja poistuu paikalta. Mies jää hämmentyneenä paikalleen.)

Mäntysuopa

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita, halutessaan joku harja tms.
- 3 henkilöä
- N. 5 min.

Vaimo tulee miehen luo, ja kertoo, että on lähdössä viettämään tyttöjeniltaa kavereidensa kanssa. Hän pyytää miestä siivomaan, tiskaamaan, imuroimaan, luutuamaan, pyykkäämään, pesemään ikkunat jne. Mies suostuu hieman pettyneenä ja kauhistuneena työn määrästä. Vaimo lähtee ja mies alkaa siivoamaan. Pian ovelta kuuluu koputus ja sisään astuu miehen kaveri, joka pyytää häntä lähtemään lätkämaisiin. Mies kertoo, ettei pysty lähtemään, koska vaimo antoi paljon tekemistä. Kaveri alkaa moittimaan miestä ja sanoo, että hän on ihan tossun alla. "Sitte ku se tulee takaisin, nii sano sille, että se on loppu nyt." Mies ihmettelee ja toistaa hiljaa ja varovasti: "Ai, että se on loppu nyt?" Kaveri kehottaa häntä rohkaistumaan ja sanomaan sen kovempaa. Mies toistaa edelleen hieman varovasti "Se on loppu nyt." Kaveri yrittää rohkaista miestä vielä lisää, ja he harjoittelevat yhdessä toistellen lausetta. Kun mies vihdoinkin uskaltaa sanoa sen kunnolla, rohkeasti ja kovaa, kaveri sanoo: "Hyvä! Pidä tuo. Sitten kun sun vaimo tulee takaisin, niin sanot tuon sille!" Kaveri lähtee ja mies jää toistelevaan hiljaa lausetta ja heittää harjan tms. pois.

Vaimo tulee takaisin kotiin ja alkaa innoissaan selittämään kuinka kiva ilta heillä oli ja mitä he tekivät, kunnes hän huomaa, että kotona ei olla siivottu. Hän kysyy, että miksi mies ei ole siivonnut, johon mies vastaa hieman varovasti ja hiljaa "Se on loppu nyt." Vaimo ihmettelee, ja kysyy että mitä ihmettä. Mies toistaa lauseen hieman kovempaa ja vaimo kysyy, että mitä hän oikein tarkoittaa. Mies vastaa jälleen samalla lauseella jälleen kovempaa, ja vaimo alkaa ärsyyntyä ja kysyy, että mikä on loppu? Mies alkaa

suuttua myös ja huutaa "SE ON LOPPU NYT!" Tähän vaimokin huutaa "MIKÄ ON LOPPU?!" Mies pelästyy, ja vastaa hiljaa ja arasti (kuitenkin kuuluvasti!): "Mäntysuopa..."

Möttönen:

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- N. 11 tuolia
- Bussikuski, Möttönen, äiti, lapsi, mummo, nainen
- N. 5-10 min

Tuolit asetetaan bussin mukaisesti. Bussikuski menee omalle paikalleen ja alkaa ajaa bussia. Ensimmäiseltä pysäkiltä saapuu mummo, jolle bussi maksaa 3,5 €, mummo kauhistelee hintaa, maksaa ja menee istumaan. Bussi jatkaa matkaa ja seuraavalta pysäkiltä tulee kyytiin äiti ja lapsi. Heillä on kiire päiväkotiin ja lapsi huutaa ja itkee ja roikkuu äitinsä kädestä, eikä haluaisi mennä bussiin/päiväkotiin. Äiti yrittää ärtyneenä raahata lasta bussiin ja yrittää hoputtaa tätä. Bussikuski pyytää 5 € heiltä, he maksavat ja menevät istumaan. Bussi jatkaa matkaa ja seuraavaksi kyytiin astuu kaunis nainen, joka viettelee kuskia ja pääsee ilmaiseksi kyytiin. Viimeiseltä pysäkiltä tulee kyytiin Möttönen. Kuski sanoo hinnaksi 3 €, mutta Möttönen huutaa vain "MÖTTÖNEN EI MAKSA!" ja tömistelee bussin takaosaan. Kaikki hieman kauhistelevat häntä. Päätepysäkillä kaikki jäävät pois ja Möttönen tömistelee kaikkien ohi.

Seuraavana päivänä

Bussikuski lähtee taas ajamaan, ja kyytiläiset tulevat samassa järjestyksessä kyytiin. Mummolle kyyti maksaa tänään 10 €, äiti ja lapsi ovat entistä pahemmalla tuulella, kaunis nainen pääsee taas ilmaiseksi ja Möttönen ei edelleenkään maksa. Päätepysäkillä kaikki jäävä taas pois.

Seuraavana päivänä

Sama kuvio toistuu jälleen. Kun kaikki poistuvat päätepysäkillä bussista, kaunis nainen jää kuskin luo ja sanoo hänelle: "Sun pitäis tehdä tolle Möttöselle jotain. Tuu mun kans salille, nii pärjää sille!" Kuski lähtee naisen kanssa, jonnekin nurkan taakse, ja laitetaan soimaan joku biisi. Tämän aikana nainen huu-
taa ja tsemppaa kuskia treenaamaan kovempaa, samalla kun kuski tunkee vaatteita tms. omien vaat-
teiden alle näyttämään lihaksilta.

Seuraavana päivänä

Bussikuski saapuu bussille lihastensa kanssa ja esittelee niitä. Kuski ajaa bussia rajusti ja isoilla liik-
keillä. Jälleen toistuu sama järjestys. Kuski ärisee kaikille. Mummon bussi maksaa tänään 50 €, ja hän
kauhistelee ihan huolella, mutta maksaa silti. Äiti ja lapsi saapuvat ja kuski ärähtää lapsellekin, joka on
loppuajan tavallista hiljempaa. Kaunis nainen saapuu ja ihailee kuskia, mutta kuski pyytääkin häntä
maksamaan 3 €. Nainen tympääntyy ja maksaa summan. Kun Möttönen saapuu paikalle, hän huutaa
"MÖTTÖNEN EI MAKSA!" ja kuski nousee penkistä ja huutaa takaisin: "JA MIKSI EI MAKSA?!" Möt-
tönen pelästyy, näyttää korttia ja sanoo: "Möttösellä on bussikortti."

Ninni

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Tuoli, pöytä
- Ninni, äiti + loput isokset
- N. 5 min

Ninni istuu pöydän ääressä ja äidillä on hirveä kiire töihin. Äiti kehottaa Ninniä syömään puuronsa nopeasti, niin he pääsevät lähtemään. Ninni kuitenkin vastaa, että ei voi syödä sitä. Äiti alkaa miettiä, että mikähän Ninniä vaivaa ja yrittää kehottaa uudelleen, mutta Ninni vastaa edelleen, ettei voi syödä sitä. Äiti hermostuu ja soittaa naapurille, lääkärille, poppamiehelle yms., joista jokainen vuorollaan tu-
lee Ninnin luo ja yrittää saada hänet syömään puuroa, mutta Ninni vastaa jokaiselle, ettei voi syödä

sitä. Lopulta joku keksii kysyä, että "Miksi sinä et voi syödä sitä?" Tähän Ninni vastaa: "No mulla ei oo lusikkaa!"

Ootko Antti Tuisku?

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 2 tuolia
- 2 henkilöä
- N. 5 min

Kaksi henkilöä istuu vierekkäin ja toinen alkaa kysellä toiselta, että onko hän Antti Tuisku (voi olla mikä vaan nimi). Toinen vastaa, ettei ole Antti Tuisku. Tätä jatkuu jonkin aikaa, väleissä pienet hiljaiset tauot. Lopulta toinen kysyy viimeisen kerran, että onko toinen aivan varma, ettei ole Antti Tuisku. Toinen kyllästyy ja myöntyy vastaamaan, että kyllä hän on Antti Tuisku, johon kysyjä toteaa: "Ai, kun et sää kyllä näytä yhtään Antti Tuiskulta."

Pieru

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Sänky tms., kaappi, kahvikuppi, pehmo
- Vaimo, mies, salarakas1, salarakas2
- N. 5min

(Löytyy myös videona YouTubesta: Putous pierusketsi) Nainen ja salarakas1 ovat sängyllä, kun kuulevat naisen miehen tulevan kotiin. He hätääntyvät ja nainen käskää salarakkaan mennä sängyn alle piiloon. Mies astuu sisään juuri kun hän ehtii piiloutua.

Mies: Hei, rakas! Pääsinkin töistä jo vähän aikaisemmin. (alkaa haistella) Hei, mikä täällä haisee?

Nainen: Ei mikään.

M: No kyllä haisee. Ootko sä pierassu?

N: En!

M: Olethan.

N: En todellakaan ole!

M: Haistathan sä sen nyt itekki. (nousee sängyltä ja huomaa sängyn alta salarakkaan). Jaahas, jaahas. Sinäkö se pierasit?

Salarakas1: En todellakaan pierassu! Mä oon salarakas, enkä mikään piereskelijä. Törkeitä syytöksiä... kannattais vähän miettiä, että mitä sitä möläyttelee.

M: Kuules kaveri. Kyllä mä luotan vaimooni, ja jos hän sanoi, ettei hän pieraissut, niin sitten se olit sinä. Haista nyt itekki, hirvee käry.

S1: En todellakaan ole pieraissut. Mä voin vanna, käsi teidän vihkiraamatulla.

M: Aha. No sinäkö se sitten olitkin? Valehteletko sä mulle?

N: En valehtele! Kiitos vaan luottamuksesta...

M: Anteeksi, en minä nyt sillä. Mutta jos se ei ollut kumpikaan teistä, niin kuka se sitten oli? (kaapista kuuluu kolahdus, mies menee avaamaan sen ja esiin astuu salarakas2)

M: Nonni. Löytyhän se syyllinen täältä, oikein varsinainen pierupetteri. Sinäkö se pieraisit?

Salarakas2: No en pierassu!

M: Hei. Jos se ei ollu Riitta (vaimo), eikä se ollu... (salarakas1 sängyn alta: Jarmo, hauska tavata) Jarmo, pää kiinni ja ylös sieltä (salarakas1 nousee ylös ja menee salarakas2 viereen), silloin se olit sinä (mies osoittaa salarakas2:ta ja ottaa kahvikupin käteensä). Sitä paitsi sullahan on mun kalsarit jalassa!

S2: No ei todellakaan ole!

M: Tunnustat kuitenkin sen pierun?

S2: No en tunnusta, kun en tehnyt sitä.

M: No kyllä se olisi helpointa meille kaikille, kun tunnustaisit. Ei tarvis koko iltaa tässä jankuttaa... (katsoo kuppia) Ja kuka on juonut mun kupista?

S1: Siinähan on huulipunaa jälki.

N: Miten sun mukissa on huulipunaa? Onko sulla joku toinen?

M: Sehän voi ihan hyvin olla sun huulipunaa.

N: Tiedät hyvin, etten mä käytä huulipunaa. Sulla on siis joku toinen!

S1: Sika!

S2: Roisto!

(puhelin soi ja mies menee sen luo)

M: Hei, nyt ei mihinkään! (puhuu puhelimeen) Haloo? Joo, nyt on pikkasen paha paikka. Joo. Palataan myöhemmin. Kiva, kuulemiin. (sulkee puhelimen)

N: Kuka se oli?

M: Puhelinmyyjä.

N: Meillä on jo puhelin! Se oli se huulipunainen!

M: Mikä huulipunainen?

N: Tunnusta pois! Luuliko se nainen, etten mä olis kotona?

M: Usko nyt, se oli puhelinmyyjä, joka halus myydä lehtiä!

N: Lehtiä... Mitä lehtiä? Pornolehtiäkö? Perverssi...

S2: Hyi hemmetti. Se halus vielä mun kalsarit itelleen. Jätä se.

N: Nii jätänki. Lähe menemään!

M: Hei, tässä on käynyt nyt väärinkäsitys. Mä voin kyllä selittää.

N: Toi on niin läpinäkyvää. Kaikki nää vuodet mä oon kattonu sun touhujas.

M: Tää ei oo nyt sitä miltä tää näyttää rakas!

S1: Lähe menee...

M: Hyvä on... mutta tyynyn mä ainakin otan mukaan... ja Pambsu, tää on mun unilelu! Sitä paitsi se olin MINÄ, joka pieras! (lähtee ovesta)

Pingviinit

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- 2 henkilöä, 3 tai enemmän pingviinejä
- N. 3 min

Yksi henkilö seisoo valmiina yleisön edessä, kun toinen tulee pingviinit perässä kävellen hänen luokseen. Tämä henkilö katselee ihmeissään pingviinejä, jotka seuraavat häntä iloisesti. Hän kävelee toisen henkilön ohi, joka kysyy: "Hei, ootko huomannut, että sua seuraa kolme (tai pingviinien määrä) pingviiniä?" Tähän toinen vastaa: "Joo oon huomannu. Oon miettiny, että mitä mun pitäisi tehdä niille." Toinen vastaa: "Pitäiskö sun viedä ne vaikka eläintarhaan?" Tämä kuulostaa hyvältä toisen mielestä ja hän lähteekin pingviinien kanssa jatkamaan matkaa.

Seuraavana päivänä toinen henkilöistä seisoo edelleen samassa paikassa ja toinen tulee jälleen pingviinien kanssa paikalle iloisena. Toinen henkilö katsoo ihmeissään tätä, ja kysyy: "Hei, noi pingviinit seuraa sua edelleen. Eikö sun pitänyt viedä ne sinne eläintarhaan?" Toinen vastaa iloisena: "Joo, me käytiin siellä ja oli tosi kivaa! Tänään me mennään elokuvaan!"

Porkkanat korvissa

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 2 porkkanaa, esim. kartongista
- 2 isosta
- N. 1 min

Isokset käyvät keskustelua, toisella porkkanat korvissa.

- Miksi sulla on porkkanat korvissa?
- ...
- Hei haloo?! Miks sulla on porkkanat korvissa?
- Mitä?!
- MIKSI SULLA ON PORKKANAT KORVISSA!!!
- EN MÄ KUULE MITÄÄN, KUN MULLA ON NÄÄ PORKKANAT KORVISSA!!!

Rajan ylitys

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 5 tuolia, peitto, jauhoja pussissa
- Tullivartija, isä, äiti, lapsi, mummo, henkilö takakontissa
- N. 5 min

Perhe ajaa autolla ja on ylittämässä rajaa. Tullivartija pysäyttää heidät ja onnittelee: "Paljon onnea! Olette tämän rajan 1000. ylittäjä ja voitatte 10 000 €. Mitä aiotte tehdä rahoilla?" Tähän perhe vastaa vuorollaan ja vartija ihmettelee kaikkien vastauksia:

Isä: Noh, jos sitä ajokortin hommais.

Äiti: Älä kuuntele sitä. Se puhuu aina tuommosia kun se on kännissä.

Lapsi: Äiti, mitä tää valkoinen jauhe täällä pussissa on?

Mummo: Aina käy näin, kun ollaan varastetulla autolla liikkeellä.

Henkilö takakontissa viltin alla: *Heittää viltin pois ja nousee ylös* Joko ollaan rajan yli?

Suuri päällikkö

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- Poppamies, heimolainen
- N. 5 min

Poppamies istuu maassa, hoilaa ja mutisee jotain, kun paikalle saapuu heimolainen: "Suuri päällikkö, ei pierua!" Poppamies ihmettelee itseksensä, että taasko päälliköllä on vatsavaivoja ja antaa heimolaiselle lääkettä päällikölle vietäväksi. Heimolainen poistuu, ja poppamies jatkaa mutinoitaan. Sama toistuu pari kertaa, mutta joka kerralla annetaan vahvempaa lääkettä käyttöön. Silti heimolainen tulee poppamiehen luo ja sanoo jälleen: "Suuri päällikkö, ei pierua!" Lopulta poppamies antaa hänelle ison määrän lääkkeitä ja sanoo, että jos ne eivät auta, nii sitten mikään ei auta. Heimolaisen lähdettyä, pian kuuluu suuri pamaus, minkä jälkeen sama heimolainen tulee poppamiehen luo hätäntyneenä ja naama likaisena: "Suuri pieru, ei päällikköä!"

The Knight Rider

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Esim. kirjat molemmille puhujille, jonne voi piilottaa vuorosanat
- 2 puhujaa
- N. 5 min

Henkilöt: Ulkomainen puhuja (*), tulkki (-)

- * My name is Bill... Bill River
- Nimeni on Lasku... Lasku Joki
- * Long time ago... There was a knight
- Kauan sitten 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
- Ja hänen vasemmalla puolellaan ei ollut yhtään metsää... Tai siis puita
- * He couldn't go back to city
- Hän ei voinut mennä istumaan laukkuunsa...Mitä?!... Eksjuus mii, kud juu pliis ripiit evripati juu seit!
- * Yes, of course! Long time ago there was...
- Nou, nou, öpaut tö pääg!
- * Oh, I see! Well, he couldn't go back to city.
- Ai, hänen laukkunsa oli jäänyt yliopistolle.
- * 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 hänellä 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 ole Alfred!
- * Don't think you have no future
- Älä ajattele vain huonekalujasi
- * Because GOD really loves you

HALTIATAR: Annan sinulle kauniin mekon. Ding!
TUHKIMO: Oo. Onpa kaunis mekko.
HALTIATAR: Annan sinulle sukat. Ding!
TUHKIMO: OK
HALTIATAR: Annan sinulle lasisen tohvelin. Ding!
TUHKIMO: Kiitos tosi paljon. Olen niin onnellinen.
HALTIATAR: Voit mennä tanssiaisiin, mutta sinun on palattava ennen keskiyötä.
TUHKIMO: OK
KERTOJA: Vähän myöhemmin tanssiaisissa.
PRINSSI: Olen Prinssi Hurmaava. Olen niin komea.
TUHKIMO: Olet niin komea.
SISARPUOLET: Hän on niin komea.
PRINSSI: Tiedän. Aion tanssia kanssasi.
TUHKIMO: OK
SISARPUOLET: Kuolemme kateuteen.
KERTOJA: Kuolkaa sitten.
SISARPUOLET: OK
TUHKIMO: Olen niin onnellinen.
PRINSSI: Olen niin komea.
SISARPUOLET: Hän on niin komea.
HALTIATAR: Olen hyvä haltiatar. (kaikki nousevat ja katsovat haltiatarta)
HALTIATAR: Anteeksi.
KERTOJA: Pian oli keskiyö ja kello soi.
TUHKIMO: DONG
PRINSSI: DONG
SISARPUOLET: DONG
HALTIATAR: DONG
KERTOJA: DONG
TUHKIMO: DONG
PRINSSI: DONG
SISARPUOLET: DONG
HALTIATAR: DONG
KERTOJA: DONG
TUHKIMO: Oh, on keskiyö. Minun täytyy mennä.
PRINSSI: OK
KERTOJA: Hän juoksee kiireesti pois.
TUHKIMO: Ooh. Olen kadottanut lasisen tohvelin, mutta minun täytyy mennä ennen kuin loitsu raukeaa.
PRINSSI: Oh, katso. Hän unohti lasisen tohvelinsa. Minun täytyy löytää hänet. Haluan mennä hänen kanssaan naimisiin. Olen niin komea.
KERTOJA: Seuraavana päivänä.
TUHKIMO: Olen niin surullinen
SISARPUOLET: Olemme niin kateellisia.
HALTIATAR: Olen hyvä haltiatar. (kaikki nousevat ja katsovat haltiatarta) Anteeksi.
KERTOJA: Pian Prinssi Hurmaava tuli taloon yhtä komeana kuin aina.
PRINSSI: Olen niin komea.

TUHKIMO: Olet niin komea.
 SISARPUOLET: Hän on niin komea.
 PRINSSI: Olette niin ilkeitä.
 SISARPUOLET: Olemme niin ilkeitä.
 PRINSSI: Tuon teille vohvelin... ööh, siis tohvelin. Haluatteko kokeilla sitä?
 SISARPUOLET: Se sopii kuin valettu.
 PRINSSI: Ei, ei se sovi.
 SISARPUOLET: Kyllä, kyllä se sopii.
 PRINSSI: Ei, ei se sovi.
 SISARPUOLET: Kyllä, se sopii varmasti.
 PRINSSI: Ei, ei se sovi.
 SISARPUOLET: OK
 PRINSSI: Haluaisitko sinä kokeilla sitä?
 TUHKIMO: OK
 PRINSSI: Se sopii kuin valettu.
 TUHKIMO: Olen niin onnellinen.
 PRINSSI: Olen niin komea. Haluan mennä kanssasi naimisiin.
 TUHKIMO: OK
 SISARPUOLET: Kuolemme kateuteen.
 KERTOJA: Kuolkaa sitten.
 SISARPUOLET: OK
 TUHKIMO: Olen niin onnellinen.
 PRINSSI: Olen niin komea.
 HALTIATAR: Olen hyvä haltiatar. (kaikki nousevat, katsovat haltiatarta ja huutavat: Tiedetään!)
 KERTOJA: Ja he elivät onnellisina elämänsä loppuun asti ja saivat paljon lapsia.
 TUHKIMO: OK

Ugh

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- Kaikki isokset
- N. 2 min

Heimolaiset istuvat piirissä risti-istunnassa ja pitävät käsiä puuskassa. Heillä on meneillään neuvonpito, ja keskustelu on hyvin yksitoikkoista. Jokainen sanoo vuorollaan "Ugh". Kun tätä on jatkunut jonkin aikaa, yksi heimolaisista sanoo: "Ugh, ugh!", johon päällikkö vastaa: "Älä vaihda puheenaihetta!"

Verta nenästä

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- Kaikki isokset
- N. 3 min

Yksi isosista kävelee esille katse ylöspäin suunnattuna. Hän voi hieman pyyhkiä nenäänsä tai muuta vastaavaa. Vuorollaan isokset kävelevät tämän luo, hieman ihmettelevät, että mitä hän oikein katsoo ja

jäävät hänen vierelleen seisomaan ja katsomaan ylöspäin. Kun viimeinen isonen saapuu paikalle, hänkin ihmettelee, että mitä kaikki katsovat ja kysyy: "Mitä te oikein katsotte?" Ensimmäisenä paikalle saapunut vastaa: "En minä noista muista tiedä, mutta mulla tulee verta nenästä."

Vettä, vettä

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Lasi, jossa vettä + eri tarvikkeita riippuen loppuratkaisusta
- 3 isosta / kaikki
- N. 5 min

Versioita voi vetää peräkkäin tai eri iltaohjelmissa. Ensimmäinen isonen alkaa ryömiä lattialla kohti vesilasia, sanoen epätoivoisesti: "vettä, vettä...", mutta hän tuupertuu matkalla. Seuraava isonen tulee hänen perässään, pääsee hieman pidemmälle, mutta tuupertuu myös. Viimeinen isonen tulee myös samalla tavalla, mutta hän pääsee lasin luo ja juo sen.

Lisää loppuratkaisuja:

- Hammasharjan uitto lasissa ja hampaiden pesu
- Kukan laitto lasiin
- Kamman uitto lasissa ja hiusten kampaaminen
- Sukan pesu
- Kurlaus ennen juontia
- Leiriläinen nousee ja juo lasin tyhjäksi, ennen kuin isokset päässeet sen luo (sovittava leiriläisen kanssa ennen iltaohjelmaa)

Toinen versio, joka vaatii pokkaa ja suuren ällötyskynnyksen, on Pirtelö. Toimii samalla periaatteella, mutta jokainen isonen pääsee lasin luo vuorollaan. Isokset suorittavat edellä listattuja toimintoja vesilasilille. Viimeisen isosen saapuessa lasin luo, hän toteaa: "Pirtelöä!" ja juo lasin tyhjäksi.

Voiko pingviinit kasvaa näin isoksi?

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- Ei tarvikkeita
- Kuski, ohikulkija
- N. 5 min

Kuski ajlee tiellä, kunnes kohtaa ohikulkijan. Hän pysähtyy tämän luokse ja kysyy: "Voiko pingviini kasvaa näin isoksi?" ja näyttää polven korkeutta. Ohikulkija vastaa, että kyllä voi. Tämä toistuu muutamana kerran ja kuski nostaa aina hieman korkeutta. Lopulta, kun kuski kysyy kysymyksen ja näyttää keskiverto aikuisen ihmisen pituutta, ohikulkija vastaa, ettei usko pingviinien kasvavan niin isoiksi. Tähän kuski vastaa kauhistuneena: "Voi ei, sitten mä taisin ajaa papin päältä!"

KUIVIKSET

Lyhyitä sketsejä, kestot yleensä noin 30 s – 1 min. Nämä ovat hyvin kuivia vitsejä, ja ne voivat tuntua leiriläisistä tosi oudoilta aluksi. On siis hyvä, että kaikki isokset ja työntekijät nauravat ja taputtavat niille, vaikka ne eivät olisikaan hauskoja!

Argentiinalainen tango

Tarvikkeet, henkilöt:

- Tanko/harjanvarsi, jossa kiinni lappu, jossa lukee MADE IN ARGENTINA
- 3 isosta

Yksi isosta tulee esiin ja sanoo: "Nyt esittelemme teille kuuman argentiinalaisen tangon!" Sitten alkaa soimaan tango-musiikkia, ja kaksi isosta tulevat tangon kanssa esille, pomputellen sitä käsissään, kuin se olisi kuuma. Tärkeää on, että MADE IN ARGENTINA -lappu näkyy, ja että esittelyssä käytetään tango-sanaa!

Deadline

Tarvikkeet, henkilöt:

- Teippiä, joka näkyy maasta
- Kaikki isokset

Teipillä vedetään maahan viiva. Isokset kulkevat vuorollaan viivan yli ja kaatuvat. Viimeinen isonen sanoo jostain: "Deadline!"

Huutokauppa

Tarvikkeet, henkilöt:

- Ei tarvikkeita
- 2 isosta

Isokset kävelevät muka kaupassa ja keräilevät hyllyiltä tavaraa kärryihin. Molemmat huutavat vuorotellen tuotteiden nimiä: maitoa, muroja, leipää, riisiä, pastaa... Joku sanoo: "Huutokauppa!"

Kaatopaikka

Tarvikkeet, henkilöt:

- Ei tarvikkeita
- Kaikki isokset

Isokset seisovat vierekkäin, yksi isonen käy kaatamassa jokaisen. Joku kaadetuista kysyy, että miksi hän kaatoi heidät, johon kaataja vastaa: "Noku tää on kaatopaikka!"

Kepappi

Tarvikkeet, henkilöt:

- Paperi, jossa lukee KE
- Isonen ja pappi (muistakaa kysyä lupa!)

Isonen esittelee lappua kaikille, että kaikki näkevät ja vie sen sitten papin pään viereen oikealle puolelle siten, että kun lukee KE ja sitten pappi, niin tulee KEPAPPI.

Kita-risti

Tarvikkeet, henkilöt:

- Paperista tehty risti
- 1 isonen

Isonen esittelee paperiristiä kaikille ja tunkee sen suuhunsa. Joku sanoo: "Kitaristi!"

Läpihuutojuttu

Tarvikkeet, henkilöt:

- Ei tarvikkeita
- 1 isonen

Isonen juoksee tilan läpi huutaen samalla. Kun hän on juossut, joku sanoo: "Läpihuutojuttu!"

Maaumala

Tarvikkeet, henkilöt:

- Ei tarvikkeita
- 2 isosta

Toinen isonen menee maahan ja alkaa uimaan. Toinen tulee kysymään: "Mitä sää siinä maassa uit?"
Uimari vastaa: "No tää on maaumala!"

Ongelmat kasaantuu

Tarvikkeet, henkilöt:

- Ei tarvikkeita
- Kaikki isokset

Isokset menevät kasaan, ja joku sanoo: "Ongelmat kasaantuu!"

Pururata

Tarvikkeet, henkilöt:

- Ei tarvikkeita
- 2 isosta

Isokset juoksevat peräkkäin ja toinen pureskelee/haukkailee ilmaa. Toinen pysähtyy ja kysyy, mitä hän oikein tekee. Toinen vastaa: "Tämähän on pururata!"

Ristiriita

Tarvikkeet, henkilöt:

- Risti
- 2 isosta

Kaksi isosta riitelevät rististä. Molemmat voivat esim. pitää siitä kiinni ja yrittää vetää sitä itselleen samalla inttäen toisilleen. Joku isonen sanoo: "Ristiriita!"

Repäisevä juttu

Tarvikkeet, henkilöt:

- Paperi
- 2 isosta

Toinen isonen kertoo yleisölle, että nyt tulee repäisevä juttu. Toinen isonen tulee esille, esittelee paperia ja repäisee sen.

Seurakunnan johto

Tarvikkeet, henkilöt:

- Joku johto, jossa kiinni lappu, jossa lukee seurakunnan nimi
- 2 isosta

Tämän voi vetää kahdella tapaa:

Ensimmäinen tapa on vetää se yhden illan aikana. Isonen tulee esille ja sanoo: "Nyt esittelemme teille seurakunnan johdon!" Hän osoittaa työntekijöihin päin, ja joku työntekijöistä voi nousta hieman ylös, mutta esittelijä viittoon häntä istumaan alas (muistakaa infota työntekijää tästä!). Sitten toinen isonen tulee esille, jonkun johdon kanssa ja esittelee sitä.

Toinen tapa vaatii alkuvalmisteluja. Kyseisen leiripäivän aamuna tai jo edellisenä iltana kerrotaan leiriläisille, että seurakunnanjohto on tulossa illalla käymään, ja kaikkien huoneiden pitäisi olla siistit ja hyvässä kunnossa. Iltaohjelmassa sitten muistutetaan, että seurakunnanjohto on tulossa, ja esitellään se: "Tässä tulee seurakunnanjohto!" Voidaan tällä kertaa osoittaa ovelle päin, josta odotettaisiin jonkun tulevan. Esiin tulee kuitenkin isonen johdon kanssa. Jos leiriläiset kyselevät päivän aikana asiasta, voidaan sanoa, että se on peruskäytäntö, että seurakunnanjohto tulee käymään ja tekemään tarkastuksen.

Takaraivo

Tarvikkeet, henkilöt:

- Ei tarvikkeita
- 2 isosta

Isoiset seisovat peräkkäin ja toinen raivoaa toisen takana. Voi raivota mistä vain! Sitten toinen kysyy, että mitä hän oikein tekee. Raivoaja vastaa "Takaraivo!"

Tienaamassa

Tarvikkeet, henkilöt:

- Ei tarvikkeita/paperi
- 1 isonen

Isonen menee maahan makaamaan, naama lattiassa kiinni TAI isonen laittaa lapun naamaansa jossa, joko lukee TIE tai on piirretty tie. Joku sanoo: "Tie-naamassa!"

Tunnelma katossa/korkealla

Tarvikkeet, henkilöt:

- Lappu, jossa lukee TUNNELMA, harjanvarsi tms.
- 2 isosta

Tästä on kolme versiota, joista voi valita sen, joka on helpompi toteuttaa.

Jos katto on tarpeeksi matala, että lapun saa kiinnitettyä sinne, se kannattaa kiinnittää jo ennen iltaohjelmaa. Iltaohjelmassa joku isosista menee sitten seisomaan lapun alle ja osoittaa sitä siten, että kaikki katsovat. Sitten hän sanoo: "Tunnelma katossa!"

Toisessa versiossa isonen esittelee lappua kaikille, varmistaen että kaikki näkevät mitä siinä lukee. Sitten hän nostaa tunnelmaa korkealle. Toinen isonen sanoo: "Tunnelma korkealla!"

Kolmannessa versiossa isonen sanoo "Nyt on nostetaan vähän tunnelmaa!" Toinen isonen tulee harjanvarren kanssa, johon kiinnitetty TUNNELMA lappu. Esittelee sen kaikille ja nostaa korkealle ylös.

Urheiluruutu

Tarvikkeet, henkilöt:

- Teippiä, joka näkyy maasta
- 1 isonen

Teipillä tehdään maahan ruutu, johon joku isonen menee tekemään x-hyppyjä, kyykkyjä, punnerruksia tms. Joku sanoo: "Urheiluruutu!"

Valonkatkaisija

Tarvikkeet, henkilöt:

- Lamppu, saksat
- 3 isosta

Yksi isonen pitää lamppua ja toinen yrittää saksilla katkaista lampusta tulevaa valoa. Kolmas isonen tulee ihmetellen paikalle ja kysyy, että mitä he oikein tekevät. Leikkaava isonen vastaa: "Mää oon valonkatkaisija!"

Virtahepo

Tarvikkeet, henkilöt:

- Puhelimen laturi
- 2 isosta

Toinen isonen on hevonen, joka ravaa hiljaa ympäri tilaa. Toinen isonen juoksee perässä laturin kanssa ja yrittää saada hevosta kiinni. Kun tämä saa sen kiinni, hän tökkää hevosta laturilla ja hevonen saa virtaa ja lähtee laukkaamaan tosi nopeasti ympäriinsä samalla hirnuen. Sitten sanotaan: "Virtahepo!"

William Shakespear(e)

Tarvikkeet, henkilöt:

- Päärynä, esim. kartongista tehty, lappu, jossa lukee WILLIAM
- 1 isonen

Isonen tulee esille päärynän kanssa ja WILLIAM-lappu esim. rinnassa kiinni. Hän alkaa heiluttaa päärynää ja joku sanoo: "William shakes – pear!"

Ylen-syönti

Tarvikkeet, henkilöt:

- Lappu, jossa lukee YLE
- 1 isonen

Isonen esittelee lappua kaikille, että he näkevät mitä siinä lukee. Sitten hän pistää sen suuhunsa/puraisee sitä. Joku sanoo: "Ylensyönti!"

LEIKIT

Leikkejä on listattu viittä eri sorttia: tutustumisleikkejä, laululeikkejä, hoksaamisleikkejä, ulkoleikkejä ja muita leikkejä. Leikkien keston voi päättää itse (siksi sitä ei ole merkitty erikseen leikin yhteyteen). Hyvä sääntö onkin lopettaa leikki silloin, kun se on vielä kivaa. Näin leikki ei ala tuntua tylsältä ja sitä halutaan leikkiä uudelleenkin. Kun selitetään leikkien ohjeita ja sääntöjä, kannattaa pysyä rauhallisena ja kertoa ne mahdollisimman selkeästi. Lopuksi kannattaa kysyä, että onko jollakin jotain kysyttävää, ja mahdollisesti vielä tarkentaa joitain sääntöjä. Tärkeää on, että ohjeet selittää **yksi** ihminen eli **pelinjohtaja (=pj)**! Jos useampi ihminen selittää sääntöjä yhtä aikaa, se on epäselvää ja silloin voi tulla myös erimielisyyksiä säännöistä. Leikeistä onkin monesti useita eri versioita, ja silloin kun sääntöjä selitetään, mennään selittäjän säännöillä. Jos huomataan, että selittäjä unohtaa kertoa jonkin säännön tai ohjeen, voidaan kysyä asiasta. Esim. jos unohdetaan kertoa alueen rajat, toinen isonen voi kysyä asiasta, ja näin selittäjä saa päättää asiasta ja ne tulevat selkeästi yhdeltä ihmiseltä. Tutustumis-/nimileikeissä kannattaa ottaa huomioon se, miten hyvin nimet ovat jo kaikkien tiedossa. Jos nähdään ensimmäisiä kertoja, ei kannata ottaa leikkejä, joissa nimet pitäisi jo tietää (esim. Lännen nopein tai Nimipeitto). Näitä voi ottaa esim. leirin toisena päivänä! Leikit perustuvat vapaaehtoisuuteen ja **ketään ei saa pakottaa osallistumaan!** Isosten on tärkeää olla leikeissä mukana näyttämässä esimerkkiä!

Tutustumisleikit

Hedelmäsalaatti

Tarvikkeet:

- Ei tarvikkeita/tötsiä, joilla merkata paikat

Mennään piiriin, yksi jää keskelle. Keskellä olija sanoo oman nimensä ja jonkin asia, mistä tykkää/ei tykkää. Kaikki, jotka tykkäävät samasta asiasta, lähtevät paikaltaan ja yrittävän löytää uuden paikan piiristä. Viereisen kanssa ei saa vaihtaa paikkaa. Keskellä oleva yrittää myös päästä piiriin seisomaan. Se, joka jää viimeiseksi ilman paikkaa, menee keskelle, sanoo nimensä ja jotakin mistä tykkää. Piiriin voi merkitä paikat tötsillä tai vastaavilla, mutta jos sellaisia ei ole, voidaan tehdä sen verran tiivis piiri, jossa näkyy selkeästi vapaat paikat. Tällöin pitää katsoa tarkasti, kuka on viimeisenä ilman paikkaa.

Lännen nopein

Tarvikkeet:

- Ei tarvikkeita

Mennään piiriin, yksi jää keskelle. Keskellä olija pyörii ympäri, osoittaa jotakin piiristä ja sanoo tämän nimen. Osoitettu menee kyykkyyin ja hänen molemmilla puolilla olevat osoittavat toisiaan ja sanovat toistensa nimet. Se kumpi on nopeampi voittaa, ja häviäjä menee keskelle ja osoittaja menee häviäjän paikalle piiriin. Aluksi voidaan ottaa muutama harjoituskierrös, mutta kun peli on tuttu kaikille, aletaan tiputtaa porukkaa. Tällöin hävinnyt menee edelleen keskelle pyörimään, mutta kun seuraava tulee keskelle, hän poistuu piiristä ja pelistä. Kun pelissä on enää kaksi pelaajaa, he menevät selät vastakkain ja pelinjohtaja vetää pelin loppuun. Pj alkaa luetella lukuja ja jokaisen luvun kohdalla kaksi pelaajaa ottaa yhden askelen eteenpäin, eli he menevät kauemmas toisistaan. Kun pj sanoo missä tahansa kohtaa numeron 7 (esim. 37 tai 8347), pelaajien pitää kääntyä toisiaan päin ja sanoa toisen nimi. Se joka sanoo oikean nimen ensin, on voittaja.

Nimi+eläin-adjektiivi-amatti-paikkakunta

Tarvikkeet:

- Ei tarvikkeita

Mennään piiriin. Jokainen sanoo vuorollaan oman nimensä ja ensimmäisellä kierroksella jonkin eläimen, joka alkaa samalla kirjaimella kuin oma etunimi. Esim. Tommi Tiikeri. Toisella kierroksella sanotaan taas oma nimi ja lisäksi adjektiivi, joka alkaa samalla kirjaimella (Tommi Toimelias). Näin mennään myös ammatti- ja paikkakuntakierrokset. Tarkoitus on kuunnella, mitä muut sanovat ja näin ope- talla toisten nimiä. Saman eläimen tms. saa sanoa, jos ei keksi uutta. Muut voivat myös auttaa, jos ei meinaa keksiä.

Nimipeitto

Tarvikkeet:

- Peitto/lakana

Jaetaan osallistujat kahteen ryhmään, esim. 1-2-jaolla. Kaksi isosta pitävät peittoa ylhäällä siten, että ryhmät voivat mennä sen molemmille puolille, ja että ryhmät eivät näe toisiaan. Molemmista ryhmistä yksi menee peiton lähelle ja valmistautuu sanomaan toisella puolella olevan nimen. Toisella puolella olevaa ei tiedetä ennen kuin peitto pudotetaan, ja se kumpi sanoo nopeammin toisen nimen, on voittaja ja häviö siirtyy peiton toiselle puolelle. Jos kumpikaan ei muista toisen nimeä, esittäytytään ja pala- taan omille puolille. Leikin lopuksi katsotaan, kummalla puolella on enemmän henkilöitä, ja se puoli on voittaja.

Pallonheitto

Tarvikkeet:

- Pallo

Mennään piiriin. Ensimmäinen heittää pallon jollekin toiselle piirissä ja sanoo oman nimensä. Pallon vastaanottaja painaa mieleen keneltä pallon sai, heittää sen eteenpäin jollekin toiselle ja sanoo oman nimensä. Näin käydään kaikki osallistujat läpi ja kun pallo on päässyt viimeisen henkilön käsiin, aloi- tetaan uusi kierros päinvastaiseen suuntaa. Eli heitetään pallo sille, jolta se on saatu ja sanotaan vas- taanottajan nimi. Jos ei muisteta, keneltä pallo on saatu tai toisen nimeä, sitä voi kysyä.

Speed-dating keskustelupiirit

Tarvikkeet:

- Lista kysymyksistä

Jaetaan osallistujat kahteen ryhmään 1-2-jaolla. Ykköset menevät piiriin selät vastakkain ja kakkoset menevät piiriin heidän ympärilleen siten, että jokaisella on pari. Tämä kannattaa tarkistaa ennen leikin aloittamista! Leikissä on tarkoitus keskustella vaihtuvan parin kanssa eri aiheista, joita pelinjohtaja an- taa. Jokaisen uuden parin kohdalla on hyvä kertoa ensin oma nimi ja sitten aloittaa keskustelu. Pelin- johtaja kertoo aiheen ja siitä keskustellaan jonkin aikaa. Kun keskustelut alkavat pääosin olla ohi, pe- linjohtaja käskee ulkopiirin liikkua yhden ihmisen verran oikealle, näin saadaan uusi pari, jolle kerro- taan taas oma nimi ja keskustellaan uudesta aiheesta. Kysymyksiä olisi hyvä olla sen verran, että piiri menisi kerran ympäri, esim. jos 30 osallistujaa -> 15 kysymystä.

Aiheita, joista keskustella:

- Miksi lähdit rippikouluun (/leirille, jossa ollaan)
- Mikä on lempiruoka
- Mitä tekee vapaa-ajalla

- Mihin haluaisi matkustaa, miksi
- Minkälaista musiikkia kuuntelee
- Mitä odotat rippikoululta
- Mikä oli unelma-ammatti lapsena/nykyään
- Jos olisi hedelmä, mikä olisi
- Mikä on lempiohjelma/-elokuva
- Mikä on lempiherkku
- Kinkku ja juusto päälle
- Kummalle puolelle näkkileivässä voi

(voi keksiä itse paljon lisää!)

Laululeikit

Funky chicken

Mennään piiriin ja käydään seuraava dialogi:

Pelinjohtaja: Let me see your funky chicken!

Muut: What did you say?

PJ: I said, let me see your funky chicken!

M: What did you say?

PJ: I said...

Sitten kaikki yhdessä aletaan mennä keskelle piiriä ja sanotaan: Ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, One more time! (nostetaan kädet ylös ja lähdetään takaisin omille paikoille) Ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, ah-ah-ah ooo, Back in line!

Leikissä eri kierroksilla on eri aihe ja eri liikkeet, joita tehdään samalla kun liikutaan piirin keskelle:

Funky chicken: liikutetaan käsiä kuten kanansiipiä

Funky monkey: raaputetaan päätä toisella kädellä ja kylkeä toisella, vaihdetaan käsiä välillä

Faarao: tehdään "faarao-liikettä" eli liikutetaan toista kättä eteenpäin ja toista taaksepäin

Cowboy: pyöritetään lassoa pään yläpuolella

Ballerina: nostetaan kädet pään päälle kaareksi ja pyöritään ympäri

Underpants: laitetaan kädet lantiolle ja kun otetaan askel oikealla jalalla, työnnetään lantion oikeaa puolta eteenpäin ja sama vasemmalle

Discodance: tehdään disco-liikettä käsillä

(voi keksiä itse lisää!)

Mopoleikki

Mennään sellaiseen muodostelmaan, jossa kaikki näkevät pelinjohtajan. Leikissä toistetaan samaa rimpsua, mutta joka kierroksella nopeammin. Aluksi pelinjohtaja voi selostaa ja kehottaa kaikkia tekemään perässä:

"Meillä kaikilla on tässä upouudet mopot. Ai että, kun kiiltää hienosti. Voitte vähän silittää sitä ja tunnustella sen penkkiä. Sitten astutaan sen kyytiin (esittää, että nousisi mopon kyytiin). Sitten pitää tietenkin tarkistaa, että pelit on oikeassa asennossa (säätää peilejä), ja että tankki on täynnä (taputtaa vat-

saa). Sitten puhdistetaan visiiri (pyyhkii kädellä silmien edestä) ja tarkistetaan ettei näy mummoja (katselee olkien yli). Sitten voidaan lähteä liikkeelle. Minä teen ensin ja te teette ja sanotte perässä, kunnes nostan sormen ylös, niin lauletaan yhdessä näin: Hei beibe mä olen kova jätkä (nostetaan käsiä ylöspäin ja lyödään ne yhteen pään yläpuolella)! On mulla alla maantie sekä prätkä (heilautetaan käsiä alas vasemmalle, alas oikealle ja alas keskelle)!”

Leikissä pelinjohtaja sanoo siis ensin lauseen + liikkeet ja muut toistavat perässä:

”Prynnää prynnättää, prynnää prynnättää!” (käynnistetään mopoa, väännetään kaasua)

”Mopolla mennään!”

”Itikka lentää nennään!” (sormella osoitetaan itikan ”lentoreitti” naaman edestä nenään)

”Vakavana naama!” (pidetään naama vakavana ja vedetään käsi naaman edestä ylhäältä alas)

”Niin kuin laiska laama!” (edelleen pitäen ohjaustangosta kiinni, nojataan hieman taaksepäin ja heilutetaan päätä)

Yhtä aikaa yllä kerrottu!

Nooan arkki

Lauletaan laulua ja tehdään liikkeet. (Löytyy YouTubesta: Nooa-leikki – ihanimmat riparileikit, löytyy myös muita laululeikkejä!)

1. Nooa, rakenna Herralle arkki, arkki. (koputetaan nyrkkejä vastakkain)

Nooa, rakenna Herralle arkki, arkki.

Rakenna se honkapuusta, puusta. (Heilutetaan käsiä)

Lapset Jumalan. (Tuuditetaan käsiä edessä)

Siis nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa! (taputus, yksi käsi ylös, taputus, toinen käsi ylös, käsien heilutus)

Nouse ja kiitä ja ylistä Herraa, Herraa! (taputus, molemmat kädet ylös heiluttaen x3)

Nouse! Kiitä! Ylistä Herraa, Herraa! Lapset Jumalan. (Tuuditetaan käsiä edessä)

2. Kutakin eläintä arkkiin kaksi meni, meni. (Küivetään kahdella sormella toista kättä ylös)

Kutakin eläintä arkkiin kaksi meni, meni.

Kenguru ja elefantti, fantti. (Hypitään, tehdään käsistä kärsä)

Lapset Jumalan. (Tuuditetaan käsiä edessä)

Siis nouse...

3. Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi, tulvi. (Liikutetaan käsiä ylhäältä alas sormia heiluttaen)

Neljäkymmentä päivää satoi, tulvi, tulvi.

Alkoi heitä väsyttää, väsyttää. (Näytellään nukkuvaa)

Lapset Jumalan. (Tuuditetaan käsiä edessä)

Siis nouse...

4. Liiton merkki taivaalle nousi, nousi. (piirretään oik. etusormella iso kaari taivaalle)

Sateenkaari taivaalle nousi, nousi. (piirretään vas. Etusormella iso kaari taivaalle)

Herran kansa rantaan sousi, sousi, sousi. (Matkitaan soutuiliikkeitä)

Lapset Jumalan. (Tuuditetaan käsiä edessä)

Siis nouse...

Pieni lintunen

Lauletaan laulua ja tehdään liikkeitä. Kierroksia voi vetää useamman eri tavoilla, esim. nopeasti, hitaasti, pienesti, suuresti...

”Olen pieni lintunen (kädet linnunsiipinä),
 Ja aina niin nälkäinen (hierotaan vatsaa).
 Mun kotiväki, mun kotiväki (käsillä talo x2),
 On niin saita (pyyhkäistään käsillä alaspäin).
 Ne tarjoo silliä aina vaan (käsillä kala),
 Sitä en halua (puistellaan päätä).
 Mä haluaisin, mä haluaisin (nyökytellään),
 Coca-colan ja jätskin (juodaan limua ja lipaistaan jäätelöä)!

Pingviinileikki

Mennään piiriin. Leikissä lauletaan yhtä aikaa laulua ja tehdään liikkeitä:

(Ollaa paikoillaan) ”Ootkos koskaan nähnyt sä pingviiniä? Jos katsot tännepäin, niin pingviinin sä näät!
 Pingviinit huomio (hyvä ryhti)! Pingviinit asento (nostetaan käsi lippaan)!

Tätä toistetaan ja lisätään joka kierroksella uusi liike aikaisempien lisäksi:

Kierros: oikea käsi (taputetaan oikeaa kättä reiden sivua vasten)
 Kierros: vasen käsi (taputetaan vasenta kättä reiden sivua vasten)
 Kierros: oikea jalka (liikutetaan oikeaa jalkaa eteen ja takaisin)
 Kierros: vasen jalka (liikutetaan vasenta jalkaa eteen ja takaisin)
 Kierros: pää (nyökytellään päätä)
 Kierros: kieli (työnnetään kieli ulos)
 Kierros: ympäri (pyöritään ympäri)

Viimeisellä kierroksella toistetaan sama kuin joka kierroksen alussa, mutta asennon ottamisen jälkeen sanotaan: ”Pingviinit, lepo!” ja lopetetaan leikki.

Ponileikki

Mennään piiriin ja kaksi isosta menevät piirin sisään seisomaan. Leikissä lauletaan laulua samalla taputtaen ja pelin aloittajat lähtevät liikkumaan piiriä ympäri sen sisäpuolella.

”Tuolta he saapuvat poneillansa, pienillä pyöreillä poneillansa. Tuolta he saapuvat poneillansa ja näin he meille kertoo (pysähdytään ja tehdään sen ihmisen kanssa, jonka kohdalla on): vatsa vatsaa vatsaa vasten, kylki kylkeä kylkeä vasten, peppu peppua peppua vasten ja näin he meille kertoo (heitetään ylävitokset)!”

Se, kenen kohdalle on pysähdytty ja tehty liikkeitä, lähtee mukaan juoksemaan piiriä ympäri ja leikkiä leikitään niin kauan, että kaikki ovat mukana.

Safari

Mennään piiriin. Leikissä lauletaan laulua ja tehdään käsillä liikkeitä. Joka kierroksella, laulusta jätetään yksi eläin laulamatta, mutta liike tehdään edelleen. Leikin lopussa, ei lauleta ollenkaan eläimiä, vaan tehdään ainoastaan liikkeitä.

”I saw a crocodile (krokotiilin suu auki-kiinni)
 and an eagle-fly (linnut siivet ylös-alas)
 and an orangutang (raaputetaan päätä ja kylkeä vuorotellen)
 and a foxy snake (kädet yhdessä käärmeliike eteenpäin),
 a bunny (pupun korvat),
 a beaver (majavan hampaat)
 and a crazy elephant (toisella kädellä nenästä kiinni, toinen sen käden välistä kärsäksi).
 Nana nana naa, nana nana naa, nana nana naa (tanssitaan),
 nana uh (osoitetaan sormella oikealle),
 nana uh (osoitetaan vasemmalle),
 nana nana naa.

Hoksaamisleikit

Hoksaamisleikeissä on tärkeää, että vain yksi toimii ”tarkastajana”, koska joissain peleissä voidaan tarvita omaa tulkintaa oikeista vastauksista. Pelinjohtajan on myös tärkeää osata itse sanoa/tehdä oikeat asiat! Pelien aikana voidaan kysellä, että kuinka moni on tajunnut idean, ja jos suurin osa ei tiedä, peliä voidaan jatkaa. Lopuksi voidaan kertoa, että mistä pelissä oli kyse!

Autiosaari

Ollaan piirissä ja pelinjohtaja kysyy, että mitä kukin ottaisi mukaan autiosaarelle. Jokainen sanoo vuorollaan jonkin asian, jonka ottaisi mukaan. Pelinjohtaja kertoo aina, että voiko hän ottaa sen mukaan. Ideana on, että asia, jonka pelaaja ottaisi mukaan, pitäisi alkaa samalla kirjaimella kuin hänen etunimensä: Tommi voisi ottaa mukaan esim. talon, tiikerin, tussin, taulun...

Herra Virtanen ei osta mitään uutta

Ollaan piirissä ja pelinjohtaja sanoo jokaisen kierroksen alussa: ”Herra Virtanen meni kauppaan, mutta hän ei ostanut mitään uutta. Mitä hän osti?” Tämän jälkeen pelinjohtaja voi aloittaa sanomalla jonkin asian, mitä Herra Virtanen osti. Sitten jokainen sanoo vuorollaan jonkin asian, mitä Virtanen olisi ostanut ja pelinjohtaja kertoo, oliko vastaus oikein. Ideana on, että jokaisessa sanassa on kirjain U: Herra Virtanen ei osta mitään uutta = ilman U:ta.

Kiinan keisari

Ollaan piirissä ja pelinjohtaja sanoo alkuun: ”Olen Kiinan keisari, enkä käytä teetä, mutta juon kahvia.” Tämän jälkeen jokainen sanoo vuorollaan saman lauseen, mutta kahvin tilalla jonkin muun juoman. Pelinjohtaja kertoo, onko vastaus oikein. Ideana on, että kaikki asiat, missä ei ole T-kirjainta, käyvät, koska keisari ei käytä T:tä.

Linnanjuhlat

Seistään piirissä ja pelinjohtaja sanoo: "Olette menossa linnanjuhliin. Mitä laitate päälle?" Hän alkaa kysellä sekalaisessa järjestyksessä piirissä olijoilta, mitä he laittaisivat päälle ja kertoo sitten, onko asu sopiva. Ideana on, että asun pitäisi olla sama, joka pelaajan vasemmalla puolella olevalla on.

Risti-suora

Istutaan lattialla piirissä. Pelissä heitetään palloa toisille ja sanotaan jokin seuraavista:

- Risti-suora
- Suora-risti
- Risti-risti
- Suora-suora

Pelinjohtaja sanoo aina heiton jälkeen, oliko sanotut sanat oikein. Tämän pelinjohtaja tarkistaa huomaamattomasti pelaajien jalkojen asennosta. Tätä ei tietenkään kerrota muille! Jos heittäjän jalat ovat jollain tapaa toistensa päällä tai jotenkin ristissä, ensimmäisen sanan tulee olla "risti". Jos vastaanottajan jalat ovat myös ristissä, toinenkin sanaa pitää olla "risti". Jos vastaanottajan jalat ovatkin suorassa, sana on tietenkin "suora". Monesti pelinjohtajan pitää käyttää hieman omaa tulkintakykyään siitä, että ovatko jalat suorassa vai ristissä, joten siksi on tärkeää, että ainoastaan yksi henkilö toimii tarkistajana!

Soittorasia

Ollaan piirissä ja pelinjohtaja sanoo: "Meillä on tässä soittorasia. Mitä me laitettais sinne?" Vuorollaan jokainen sanoo, jonkin asian, minkä laittaisi sinne. Pelinjohtaja kertoo, voiko sitä laittaa soittorasiaan. Ideana on, että soittorasiaan voi laittaa mitä vain, mikä alkaa kirjaimilla DO, RE, MI, FA, SO, LA, TI, DO.

Ulkoleikit/pelitIhmiskimble

Tarvikkeet: tötsiä vähintään 20kpl, hernepusseja 2/ryhmä, ämpäreitä 1/ryhmä, 1 pelimerkki /ryhmä
Tötsistä tehdään pelilauta maahan, eli laitetaan tötsät ympyrä-muotoon ja tasaisin välein ämpäri merkkamaan ryhmien paikkoja. Esim. neljä ryhmää ja 20 tötsää: 5 tötsää, ämpäri, 5 tötsää, ämpäri...

Jokainen ryhmä muodostaa jonon noin metrin verran ämpäristä ympyrän ulkopuolelle ja heille jaetaan 2 hernepussia. Pelimerkit asetetaan ensimmäisten tötsien päälle ämpäristä laskien.

Kun peli alkaa, kaikki ryhmät yrittävät heittää oman hernepussinsa ämpäriin. Jos hernepussi menee ämpäriin, pelaajan siirtää pelimerkkiään yhden tötsän verran eteenpäin ja juoksee pelinlaudan ympäri piirin sisäpuolelta. Jos hernepussi ei mene ämpäriin, saa yrittää toisella pussilla uudestaan. Jos toinenkaan pussi ei mene ämpäriin, pelaaja ei saa siirtää pelimerkkiä eteenpäin, mutta joutuu silti juoksemaan piirin ympäri. Kun pelaaja on palannut ryhmänsä luo jonon päähän, seuraava pelaaja saa heittää.

Kun tulee tilanne, jossa toisen ryhmän pelimerkki on tötsän päällä, johon oma ryhmä on menossa, toisen ryhmän pelimerkki siirretään yksi tötsä taaksepäin ja oma pelimerkki laitetaan sen tilalle. Se ryhmä, joka saa ensimmäisenä pelimerkinsä kierroksen ympäri oman ämpäriin luo, voittaa. Peliä voidaan pelata niin kauan, että kaikki ovat päässeet maaliin tai että yksi joukkue on voittanut.

Lipunryöstö

Tarvikkeet: 2 erilaista esinettä lipuiksi, esim. pallot, liivit erottamaan joukkueet (ei pakollinen)

Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen ja kummallekin joukkueelle annetaan oma lippu suojeltavaksi. Kenttä jaetaan kahtia, jolloin oma puolisko on turva-aluetta ja vastustajan puolella vastustaja voi ottaa

kiinni. Pelin alussa kumpikin joukkue piilottaa oman lippunsa omalle kenttäpuoliskolleen. Tämän jälkeen yritetään löytää vastustajan lippu ja kuljettaa se omalle kenttäpuoliskolle ennen kuin vastustaja tekee saman. Omalla kenttäpuoliskolla voidaan ottaa vastustajia kiinni koskettamalla. Tällöin vastustaja joutuu vankilaan, josta hänet voidaan pelastaa koskettamalla. Vankila voi olla vastustajajoukkueen alueen perällä tai pelialueen sivussa. Pelin voittaa joukkue, joka on saanut kuljetettua lipun omalle kenttäpuoliskolleen.

Savolainen pesäpallo

Tarvikkeet: pallo

Jaetaan pelaajat kahteen joukkueeseen ja he muodostavat jonot siten, että joukkueet ovat kasvot vastakkain ja jonojen ensimmäiset katsovat toisiaan. Toinen joukkue on lyöjä-joukkue ja toinen syöttäjä-joukkue. Syöttäjä-joukkueen jonon ensimmäinen heittää pallon ylöspäin ja lyöjä-joukkueen ensimmäinen lyö sitä eteenpäin, mahdollisimman pitkälle. Lyönnin jälkeen lyöjä lähtee juoksemaan omaa jonoaan ympäri ja pelinjohtaja laskee tulleet juoksut. Samalla pallon syöttäjä lähtee hakemaan lyötyä palloa, vie sen oman jononsa perälle ja laittaa sen menemään kaikkien jonossa olevien jalkojen välistä. Kun pallo pääsee jonon perille jonon ensimmäiselle, hän nostaa sen ylös ja lyöjä lopettaa juoksemisen. Tätä toistetaan niin kauan, että kaikki ovat lyöneet ja syöttäneet. Sitten vaihdetaan jonojen paikkaa ja syöttäjä-joukkue menee lyömään.

Muut leikit

Evoluutio

Liikutaan tilassa vapaasti ja etsitään paria, joka on samalla evoluution tasolla. Hänen kanssaan tehdään kivi-paperi-sakset, ja se joka voittaa, pääsee seuraavalle tasolle. Häviöjä pysyy samalla tasolla TAI voi siirtyä takaisin alemmalle tasolle. Kun pääsee viimeiselle tasolle, voi poistua pelistä ja mennä omalle paikalle.

Tasot, liikkeet ja äänet:

Ameeba: käsillä rintauintiliikettä (ameeba, ameeba)

Heinäsirikka: molemmat kädet pään päällä, etu- ja keskisormet koukistuvat (tsirp, tsirp)

Jänis: kädet jäniksen korvina pään päällä (fläpäti, fläpäti)

Gorilla: lyödään nyrkeillä rintaan

Ihminen: omalle paikalle

Mafioso

Istutaan maassa piirissä ja pidetään silmät kiinni. Pelinjohtaja kulkee piirin ulkopuolella koko ajan ympärä samalla kun selittää peliä. Pelin alussa pj jakaa roolit koskettamalla pelaajia olkapäähän. Kun roolit on jaettu, peli alkaa ”yöllä” ja jokainen rooli toimii vuorollaan.

Roolit:

- Mafiosot (2-4 ryhmän koosta riippuen): päättävät yhdessä yhden uhrin, jonka tappavat, osoittamalla tätä.
- Kylähullu: haluaisi kuulua mafiaan, mutta toimii yksin. Tappaa jonkun osoittamalla tätä.
- Poliisi: epäilee jotain mafian jäseneksi osoittamalla tätä, pj näyttää peukkua ylös tai alas riippuen siitä, onko henkilö mafian jäsen. Jos osoittaa kylähullua, peukku alas.
-

- Lääkäri: voi yrittää pelastaa jonkun osoittamalla, voi pelastaa myös itsensä. Jos lääkäri osoittaa jotakuta, kenet mafioso tai kylälhullu on päättänyt tappaa, hän ei kuolekaan.

He, jotka eivät saaneet roolia, ovat kyläläisiä. Yön jälkeen tulee aamu ja kaikki heräävät, paitsi ne, jotka ovat kuolleet, ja he poistuvat pelistä. Tämän jälkeen pelaajat alkavat keskustella ja epäillä, ketkä voisivat olla mafian jäseniä. Lopuksi, jos on tullut epäilyjä, pidetään äänestys. Jos epäiltyjä on vain yksi, ja häntä äänestää yli puolet osallistujista, hän tippuu pois pelistä. Jos epäiltyjä on enemmän, eniten ääniä saanut tippuu. Rooleja ei paljasteta tässä vaiheessa. Äänestyksen jälkeen, tulee jälleen yö ja jäljellä olevat jatkavat peliä normaalisti. Jos esim. poliisi on tapettu tai tiputettu, hän ei tietenkään toimi enää yöllä. Kyläläisten tarkoituksena on selvittää ja tiputtaa mafiosot pois pelistä, ja mafiosojen tehtävä on päästä pelin loppuun asti jäämättä kiinni.

Paavo ja Riitta

Tarvikkeet: 2 kangasta, joilla sitoa silmät

Mennään piiriin ja otetaan toisia käsistä kiinni. Otetaan kaksi vapaaehtoista, toinen on Paavo ja toinen Riitta. He menevät piirin keskelle, heiltä sidotaan silmät ja heitä pyöritetään ympäri. Sitten Riitta yrittää löytää Paavon, sanomalla "Paavo" ja Paavo vastaa sanomalla "Riitta". Näin se saavat vihjeitä siitä, missä toinen on. Paavon tarkoituksena on siis paeta Riittaa ja Riitan pitäisi löytää ja saada Paavo kiinni. Kun Paavo löytyy, valitaan uusi vapaaehtoinen pari. Piirin tehtävänä on pitää Paavo ja Riitta rajatulla alueella.

Parisuhdeterapia

Valitaan kaksi vapaaehtoista, jotka menevät toiseen tilaan siten, etteivät kuule, mitä muut puhuvat. Heille valitaan joku ongelma, esim. henkilö A keräilee jotain ja henkilö B tuhoaa tätä kokoelmaa. Tätä ongelmaa ei kerrota parille. Kun pari tulee takaisin, heiltä aletaan kysyä vihjailevia kysymyksiä liittyen heidän ongelmaansa. Pari vastaillee parhaansa mukaan ja yrittää selvittää, mikä heidän ongelmansa on. Loppua kohden vihjeet ja kysymykset voivat alkaa olla selkeämpiä, joista ongelma olisi helpompi arvioida.

Ravileikki

Asetutaan joko piiriin pelinjohtajan ympärille tai vapaasti siten, että näkee pelinjohtajan. Jos ollaan piirissä, samalla voidaan myös juosta ympyrää. Pj sanoo esteitä yms., joihin tehdään liikkeitä samalla kun juostaan/olla paikallaan ja taputetaan käsiä reisiin.

Esteet ja liikkeet:

- Kuoppa: hyppy
- Oksa: kyykky
- Vesieste: hyppy + sanotaan "splash"
- Kierreportaat: pyörähdetään ympäri
- Mummo: sanotaan "Hei mummo!" ja vilkutetaan
- Turisti: otetaan kuvia ja sanotaan "klik, klik"
- Supermies/lentokone: osoitetaan taivaalle ja sanotaan "Wauu!"
- James Bond: harotaan sormilla hiuksia taakse päin ja sanotaan "mmmh"
- Näitä voi keksiä myös itse tai tehdä yhdistelmiä: mummo kierreportaissa: pyörähdetään ympäri ja sanotaan "Hei mummo!".

Sohva

Tarvikkeet: lappuja, joihin kirjoitettu kaikkien osallistujien nimet, tuolit jokaiselle + 1 ylimääräinen, teippiä

Asetetaan kaikki tuolit ympyrän muotoon, mutta erotetaan siitä selkeästi 4 tuolia, jotka ovat vierekkäin ja toimivat "sohvana". Osallistujat istuvat tuoleille ja joka toiselle laitetaan pala teippiä polveen siten, että kaikki näkevät sen. Joukkueina ovat siis teipilliset ja teipittömät. Osallistujille jaetaan laput, joissa jokaisessa lukee jonkun osallistujan nimi. Ei haittaa, jos saa oman nimen. Lappuja ei saa näyttää toisille! Tarkoituksena on saada sohvalle neljä oman joukkueen jäsentä. Peli toimii siten, että se, jonka vasemmalla puolella on tyhjä tuoli, saa kutsua siihen jonkun istumaan. Hän sanoo jonkun osallistujan nimen, ja se, jolla lukee lapussa se nimi, siirtyy tyhjälle penkille. Näin yritetään saada sohvalta pois vastustajajoukkueen osallistujat ja tilalle oman joukkueen jäseniä. Sitä nimeä, joka on viimeksi sanottu, ei saa sanoa heti uudelleen.

Toisessa versiossa kaikki tehdään samalla tavalla, mutta siinä vaiheessa, kun kutsuttu istuu tyhjälle tuolille, hän ja kutsuja vaihtavat lappuja. Näin peliin saadaan haastetta, kun nimet vaihtuvat koko ajan.

Still-kuvat

Joku aloittaa menemällä kuvaan esittämään puuta sanomalla "Olen puu." Sitten muut osallistujat tulevat mukaan kuvaan vuorollaan ja kertovat, mitä he esittävät. Kun kaikki halukkaat ovat kuvassa, ensimmäisenä tullut päättää, kuka jää seuraavaan kuvaan samaan asentoon ja rooliin kuin missä nyt on. Kuvia voi ottaa niin paljon kuin haluaa.

Suomalainen bussipysäkki

Ollaan piirissä, katsotaan alaspäin. Jokainen valitsee jonkun toisen pelaajan jalat ja kun lasketaan kolmeen, nostetaan katseet ja katsotaan jalkojen omistajan silmiin. Jos katseet kohtaavat, huudahdetaan "IIK!" ja poistutaan piiristä. Jos katseet eivät kohtaa, pystytään pelissä ja valitaan uusi kohde. Peli loppuu kun pelaajia on enää 2 tai 1.

Sähkötyt

Jaetaan osallistujat kahteen joukkueeseen ja he menevät omiin riveihinsä, kasvot toista joukkuetta päin. Joukkuelaiset ottavat kiinni vieruskavereiden käsistä ja rivien ensimmäiset ottavat kiinni isosen kädestä, joka laittaa sähkötyksen liikkeelle. Kun sähkötyt laitetaan liikkeelle, isonen puristaa molempien rivien ensimmäisten käsiä yhtä aikaa ja heti kun tuntee puristuksen omassa kädessään, puristetaan seuraavan kättä. Kun rivin viimeinen tuntee puristuksen omassa kädessään hän yrittää napata tyynyn toisen isosen kädestä, joka seisoo rivien toisessa päässä. Joukkue, joka ensimmäisenä nappaa tyynyn, on voittaja. Kierroksia voi ottaa useamman, ja aina kierroksen vaihtuessa rivin viimeinen menee ensimmäiseksi.

Tarinaleikki/Hyllyvä suo

Valitaan vapaaehtoisia sen verran, kuin tarinassa on rooleja. Heille jaetaan roolit ja kerrotaan, että heidän tulee toimia siten, miten tarinassa kerrotaan. Tarinan voi keksiä itse tai etsiä netistä. Tarinaa kannattaa lukea hitaasti ja rauhallisesti, että näyttelijät ehtivät suorittaa roolinsa. Tässä on yksi esimerkki:

Hyllyvä suo

Roolit:

- hyllyvä suo

- korppi
- sumu
- kuivettunut varpu
- hirvi
- metsästäjä
- mikroaaltouuni
- synkkä metsä

Keskellä synkkää metsää on hyllyvä suo. Keskellä hyllyvää suota seisoo kuivettunut varpu. Sumu leijailee suon yllä. On rikkumaton hiljaisuus. Rauhan rikkoo synkstä metsästä lentävä korppi, joka räpyttelee äänekkäästi raakkuen ympäri suota ja laskeutuu kuivettuneelle varvulle.

Yhtäkkiä korppi säikähtää metsästä kuuluvaa ryminää. Haavoittunut hirvi laukkaa kaameasti mylvien metsän läpi suolle. Perässä juoksee tuimailmeinen metsästäjä, jolla on piipittävä mikroaaltouuni repussa, jotta voisi hirven ammuttuaan paistaa sen päivälliseksi.

Hirvi pakenee metsästäjää, joka harmista kiljuen toteaa takaa-ajon olevan hänelle hyvin vaivalloista. Hirven voimat alkavat myös ehtyä. Metsästäjä on jo ampumisetäisyydellä. Hän kohottaa aseensa, tähtää ja laukaisee. Kun laukaus kajahtaa metsässä, hirvi ulvahtaa ja kaatuu maahan, mutta koska luoti on osunut vain sen oikeaan takajalkaan, se jatkaa vielä raahautuen pakoon. Hirvi huomaa metsästäjän saavuttavan sitä ja lataavan asettaan viimeiseen laukaukseen. Hirvi tekee elämänsä valinnan ja päättää raahautua keskelle hyllyvää suota. Metsästäjä seuraa hirveä kahlaten polviaan myöten etovassa suossa. Uupunut metsästäjä, piipittävä mikroaaltouuni selässään, kohottaa aseensa uudelleen, tähtää, laukaisee, PAM. Tällä kertaa osuen maaliinsa. Hirvi päästää hillittömän kuolonkarjaisun ja nostaa kavionsa taivasta kohden, potkaisten samalla kuivettunutta varpua, joka räsähtää rusahten poikki. Korppi säikähtää ja lentää raakkuen synkkään metsään.

Metsästäjä rämpii kuolleen hirven luo, joka alkaa jo hiljalleen upota löyhkäävään suohon. Metsästäjä lysähtää uupuneena, mutta onnellisena hirven ruhon päälle istumaan. Yhtäkkiä metsästäjä huomaa sotkeutuneensa hirven jalkoihin. Hän yrittää kiskoa jalkaansa karjuen punaisena, mutta ei onnistu. Vellova suo nielaisee hikeentyneen kamppailevan metsästäjän sisuksiinsa.

Viimeisenä sihisevän suon pinnalle jää piipittävä digitaali-mikroaaltouuni, mutta lopulta senkin on annettava periksi haisevan suon mahdille ja vajoaa surkeasti piipittäen syvälle hyllyvään suohon.

Meteli alkaa vähitellen vaieta. Äkillistä hiljaisuutta ihmettelemään saapuu korppi, joka päättää istahtaa levähtämään kaatuneen varvun päälle.

Sumu laskeutuu suon ylle peittäen variksen ylleen.

Hyllyvä suo on jälleen rauhallinen

Tyynyraalli

Tarvikkeet: kaksi erilaista tyynyä

Istutaan piirissä lattialla, jaetaan osallistujat kahteen joukkueeseen 1-2-jaolla. Näin joka toinen kuuluu 1 joukkueeseen ja joka toinen 2 joukkueeseen. Toinen tyyny annetaan 1 joukkuealaiselle ja toinen 2 joukkuealaiselle, jotka ovat istuvat piirissä vastakkain. Peli alkaa ja tyynyjä aletaan siirtämään kellon suuntaan joka toiselle eli jokaiselle oman joukkueen jäsenelle. Tarkoituksena on saada toisen joukkueen tyyny kiinni omalla tyynyllä. Suuntaa voi välillä vaihtaa. Tyynyjä ei saa heittää, eikä toista joukkuetta saa estää.

Virtasten perhe

Tarvikkeet: 14 tötsää

Tämä leikki vaatii tilaa ja ei-liukkaan lattian/hyvän maaston. Otetaan 14 vapaaehtoista, jotka jaetaan kahteen joukkueeseen ja heille jaetaan roolit. Jokaista roolia tulee kaksi. Kun roolit on jaettu, he menevät seisomaan tötsien kohdalle, jotka on laitettu kahteen riviin vierekkäin. Saman roolin omaavat menevät selät vastakkain. Sitten aletaan lukea tarinaa, ja aina kun tarinassa tulee oma rooli, henkilö lähtee juoksemaan kellon suuntaan rivien ympäri takaisin omalle paikalle. Esim. Isät lähtevät juoksemaan ja se, kumpi on ensin takaisin omalla paikalla, saa pisteen. Tarinaa on hyvä lukea rauhallisesti ja hitaasti, että kaikki kuulevat milloin on oma vuoro juosta. Jos leikkiä leikitään sisällä, sukat pitää ottaa pois, muuten ei saa leikkiä!!

Roolit: Isä, äiti, Matti, Liisa, Kalle, Koira, Elefantti

Tarina: Eräänä päivänä ISÄ sanoi: "Kaupunkiin on tullut sirkus, jospa menisimme katsomaan sitä." "Voi kuinka hauskaa", sanoi LIISA, "saako KOIRA tulla mukaan?" "Ei saa", sanoi ISÄ, "mutta MATTI ja KALLE saavat tulla mukaan." Seuraavana päivänä he kävivät sirkuksessa. "Voi miten suuria ELEFANTTEJA täällä on", sanoi LIISA (pieni tauko) ÄIDILLEEN. "Kyllä", sanoi ÄITI, "ELEFANTIT ovat kuin jättiläisiä." "Näetkö leijonat?", kysyi ISÄ (pieni tauko) MATILTA, "ne ovat pelottavia." "Hyi, kuinka ne karjuvat", sanoi KALLE. "Minä pidän enemmän ELEFANTEISTA", sanoi LIISA. "Joo, ne ovat hauskoja", totesivat sekä MATTI että KALLE. "Mutta KOIRAT pelkäävät ELEFANTTEJA", sanoi LIISA.

Koko perheellä oli hauskaa sirkuksessa. Kun näytös oli ohi, sanoi ÄITI: "Nyt LIISA, KALLE ja MATTI saavat mennä vielä kerran katsomaan ELEFANTTEJA. ISÄ ja ÄITI lähtevät kotiin KOIRAN luo." Niin LIISA, KALLE ja MATTI menivät katsomaan ELEFANTTEJA vielä kerran, sillä ne olivat aivan ylivetoja.

Iloisina ja tyytyväisinä menivät ensin LIISA ja vähän ajan kuluttua myös KALLE ja MATTI kotiin, missä ÄITI, ISÄ ja KOIRA odottivat heitä ELEFANTTEJA muistellen.

Äänimuistipeli

Valitaan kaksi vapaaehtoista, jotka menevät pois tilasta siten, etteivät kuule, mitä muut puhuvat. Muut valitsevat itselleen parin ja sopivat jonkun yhteisen äänen, esim. "piip". Tämän jälkeen asettaudutaan tilaan seisomaan ja vapaaehtoiset tulevat takaisin. Vapaaehtoiset pelaavat vuorotellen valitsemalla yhden henkilön, kuuntelemalla äänen ja yrittäen löytää henkilön, jolla on sama ääni. Jos pari löytyy, pelaaja saa koittaa uudelleen. Jos paria ei löydy, vuoro vaihtuu. Se, joka on löytänyt eniten pareja, voittaa.

EXTRAT

Pokemon

Tarvikkeet: pienet laput, joissa osallistujien nimet

Tämä on leikki, joka voi kestää useamman päivän, riippuen pelaajien määrästä ja heidän oveluudestaan. Ennen pelin alkua selitetään säännöt ja kysytään, haluaako kaikki osallistua. Jos joku ei halua osallistua, hänen nimeään ei kirjoiteta lappuun. Kaikkien osallistujien nimet siis kirjoitetaan pieniin lappuihin ja jaetaan heille sattumanvaraisesti. Jos saa oman nimen, lappu pitää vaihtaa. Lappuja ei näytetä muille. Tarkoituksena on kerätä mahdollisimman paljon lappuja. Lappuja kerätään menemällä sen henkilön luo, jonka nimi omassa lapussa lukee ja sanotaan hänelle "Pokemon" ilman, että muut kuulevat. Jos tässä onnistuu, henkilö jolle "Pokemon" on sanottu, antaa kaikki lappunsa hänelle, joka sanan sanoi, ja kertoo, kuka on hänen seuraava kohde. Pelistä tippuu pois, kun joku sanoo onnistuneesti sinulle "Pokemon", mutta jos joku kuulee tämän, yritys epäonnistuu ja molemmat jatkavat normaalisti pelissä. Pelistä tippuneet eivät voi toimia todistajina. Jos käy siten, että kun on tiputtanut toisen pois pelistä ja saa lapun, jossa lukee oma nimi, myös oma peli päättyy.

Pelaamiselle on hyvä asettaa rajat. Esimerkiksi peli alkaa aamulla hartauden jälkeen ja loppuu ennen iltahartautta ja vain vapaa-ajalla voi pelata, eli kun on yhteistä tekemistä/oppitunti, pelaaminen on kielletty. Myös ruokailujen aikana pelaaminen on kielletty.

Vedenkanto:

Tarvikkeet, henkilöt, kesto:

- 4 ämpäriä, paperipäällysteisiä karkkeja
- 4 kantajaa
- Alle 5min.

Tässä neljä henkilöä tulee musiikin soidessa esille kantaen ämpäreitä päiden päällä. Kahdella on tyhjä ämpärit ja kahdella niissä on vettä. He kiertävät ryhmän edessä pikku reitin ja kaksi, joilla on tyhjä ämpärit, polvistuvat maahan ja pitävät ämpäreitä polviensa päällä. Kaksi muuta menevät heidän eteensä ja kaatavat veden ämpäreistä näyttävästi tyhjiin ämpäreihin. Kun tämä on suoritettu, kaksi nousevat ylös, ämpärit laitetaan takaisin päiden päälle ja poistutaan tilasta. Tarkoitus on olla hymyilemättä ja ihan hiljaa. Leiriläiset miettivät kummissaan, että mikä on jutun juoni, mutta sitä ei kerrota heille. Tämä toistuu joka ilta, ja veden määrä kasvaa aina.

Viimeisenä iltana, joku pyytää leiriläisiä jättämään kaikki arvotavarat pois ja ohjaa heidät ulos, tai muualle missä kastuminen ei haittaa. Kun leiriläiset ovat maassa kasassa, laitetaan sama musiikki soimaan ja 4 ämpärinkantajaa tulevat esiin. Leiriläisten tulisi pysyä paikoillaan, mutta ketään ei voi pakottaa osallistumaan, joten jos joku haluaa pois, hän saa mennä. Kantajat kiertävät leiriläisten kasaa muutama kerran ympäri ämpärien kanssa ja pysähtyvät sitten tasaisesti heidän ympärilleen. Sitten lasketaan kolmeen ja heitetään KARKIT ämpäreistä leiriläisten päälle!