



Ryhmäytymisleikit

IHMISSOLMU ●●●●●

Kerholaiset seisovat tiiviissä ympyrässä olkapää olkapäässä kiinni. Kaikki laittavat silmät kiinni ja nostavat kädet eteen kohti ympyrän keskustaa ja kävelevät vielä lähemmäksi ympyrän keskustaa kunnes koskettavat toisten käsiä. Ohjeistukseksi annetaan etsiä molempiin käsiin jonkun toisen käsi ja ottaa siitä kiinni. Ohjaaja pitää huolen, että kahta useampi käsi ei pidä toisistaan kiinni.

Kun kaikille on löytynyt kädet, kerholaiset avaavat silmät. Tehtävänä on avata keskelle muodostunut "solmu" päästämättä irti kädestä, josta on ottanut kiinni.

Voidaan varioida niin, että vain muutama kerholainen saa puhua tai vain osa kerholaisista näkee. Huom! Solmu ei aina aukea loppuun asti.

JONOT ●●●●

Ryhmän tehtävänä on muodostaa erilaisia jonoja esim. pituuden, iän tai paidan värin mukaan. Jono tehtävissä voidaan käyttää erilaisia "handikappeja" eli kerholaiset eivät saa puhua tai heidän silmänsä peitetään. "Handikappeilla" voi vaikuttaa ryhmän roolituksiin.

Jonoja voidaan muodostaa myös niin, että seisotaan liikuntasalin penkkien kapeammalla puolella. Sääntönä voi tällöin olla, että kukaan ei saa koskea maahan, tai jos koskee niin tehtävä alkaa alusta. Penkkejä käyttämällä kerholaiset joutuvat tukemaan toinen toisiaan tehtävän suorittamiseksi, mikä lisää ryhmäytymistä.

KROKOTIILIJOKI ●●●●●

Harjoitteeseen tarvitaan kaksi jumppamattoa ja telinevoimisteluköydet. Köydet ovat keskellä, krokotiilimeren päällä ja matot eli rannat ovat köysien molemmin puolin. Ryhmän tehtävänä on siirtyä matolta toiselle, niin että kukaan ei tipu / koska krokotiilimereen.

Mattojen on tarkoitus olla niin kaukana köysistä, että kukaan ei ylety yksin kurottamalla ottamaan köysiä vaan tässä tarvitaan hieman ryhmän ongelmanratkaisutaitoja ja yhteistyötä. Saaret voi hyvin toimivien ryhmien kanssa asettaa myös niin kauas toisistaan, että he ylettyvät köysiin vain ainoastaan tekemällä esim. hupparista lasso.

Tavoitteena on, että lapset itse käyttävät mielikuvitustaan ja kokeilevat erilaisia vaihtoehtoja, joilla saisivat köyden itselleen joten vihjeiden antamista kannattaa odottaa. Kun ryhmä saa köyden, myös saarelta toiselle pääsemisessä kaikki tarvitsevat toistensa apua ja tukea.

LAAVAMERI ●●●●

Osallistujille annetaan "laavankestäviä" käsi- ja jalkamuotoja, värimuotoja tai esim. kaksi jumppamattoa. Koko sali on laavajokea, johon ei voi koskea, ja kerholaisten tavoitteena on kulkea salin päästä päähän saamia apuvälineitä käyttäen, niin että kukaan ei koske jokeen. Jos joku tippuu jokeen, koko ryhmä joutuu takaisin alkupisteeseen. Ideana on antaa niukasti apuvälineitä, jolloin kerholaiset joutuvat tekemään yhteistyötä ja tukemaan ja auttamaan toisiaan, kuten pitämään toisiaan reppuselässä, halaamaan jne..

LÖYDÄ OMA PUU ●●●

Tämä on hyvä yhteistoimintaharjoite ryhmille ulkona tehtäväksi. Ohjaaja määrittelee reitin aloitus- ja lopetuspisteen. Reitti voi olla useita satoja metrejä pitkä riippuen ryhmäläisten iästä ja maastosta. Lopetuspisteenä on ryhmän oma puu.

Ryhmän tehtävänä on harjoitella reitti aloituspisteestä lopetuspisteeseen, mittamalla reittiä, painaa mieleen reitillä olevia isoja kiviä tai kantoja jne. Harjoituksessa kaikkien ryhmäläisten silmät ovat sidottuja ja heidän tulee yhdessä käsi kädessä ja päästä oman puun luo.

Reitille voidaan jättää myös osallistujien omia maamerkkejä kuten juomapulloja, jolloin he voivat edetä esim 5m kerrallaan ja näin löytää oman puunsa.

TAIKAMATTO ●●●

Taikamatoksi kelpaa jumppamatto / lakanan pala / pressu / sanomalehdet / jättesäkit. Osallistujat tai osa osallistujista seisoo taikamaton päällä ja taikamatto pitää saada käännettyä ympäri kerholaisten alla niin, ettei kukaan astu matolta ohi. Tämä leikki on helpompi tehdä pareittain / kolmikoissa pienillä matoilla ensin ja siirtyä myöhemmin koko kerhon isoon mattoon. Mitä pienempi matto henkilö lukumäärään nähden on, sitä vaikeampi tehtävä on ja sitä enemmän se saattaa aiheuttaa turhautumista.

VARJOLEIKIT ●●●

Huomioitavaa leikkivarjon kanssa:

- Leikkivarjon päältä ei kannata kävellä koska varjo on liukas. Kaatumisvaara.
- Kannattaa sopia jokin merkki lapsille, jonka jälkeen saa varjoa heiluttaa.
- Varjon alle ei saa mennä ilman lupaa.

Pallon vieritys

Lapset seisovat leikkivarjon ympärillä ja pitävät molemmin käsin kiinni varjosta. Varjolle laitetaan yksi pallo ja lasten tehtävänä on kallistella leikkivarjoa niin että pallo vierii pitkin leikkivarjoa kuitenkin tippumatta varjolta pois. Jos tämä onnistuu, samaa voi kokeilla useammalla pallolla.

Pallon heitto

Lapset seisovat leikkivarjon ympärillä ja pitävät molemmin käsin kiinni varjosta. Varjolle laitetaan yksi pallo ja tarkoituksena on saada pallo lentämään korkealle ylös ilmaan. Kaikkien pitää yhdessä laittaa varjon keskelle ensin kuoppa kädet ylhäällä ja sitten nopeasti vetämällä kädet alas heilauttaa pallo ilmaan.

Kun pallo on lentänyt korkealle ilmaan, pitäisi ryhmän yhdessä liikkumalla pallon alle, saada pallo jälleen kiinni varjoon.

Popcornkone

Leikkivarjon keskelle laitetaan paljon pieniä kevyitä palloja. Lapset seisovat ja pitävät varjon reunasta kiinni molemmin käsin. Kun annetaan lupa popcornkone käynnistyy ja varjoa saa heiluttaa niin, että pallot pomppivat pois varjon päältä ympäri salia. Tämän jälkeen haetaan pallot ja tehdään sama uudestaan.

Kissa ja hiiri

Lapset istuvat leikkivarjon ympärillä ja pitävät molemmin käsin kiinni varjosta. Leikkijöistä valitaan yksi kissa ja yksi hiiri. Hiiri menee varjon alle ja liikkuu vapaasti varjon alla ja menee kissaa karkuun. Kissa on varjon päällä, liikkuu kontaten ja yrittää saada hiirtä kiinni. Muut lapset heiluttavat varjoa rauhallisesti ylös alas niin että hiirtä ei näy varjon alla. Kun kissa saa hiiren kiinni, kissasta tulee hiiri ja seuraava piirissä oleva on kissa.

Hai

Lapset istuvat leikkivarjon ympärillä ja pitävät molemmin käsin kiinni varjosta, jalat ovat suorana varjon alla. Yksi lapsista on hai, joka menee varjon alle. Hain tehtävänä on vetää joku lapsista varjon alle. Varjoa ympäri kiertää hengenpelastaja. Kun hai ottaa lasta jalasta kiinni tulee lapsen huutaa "apua" ja silloin hengenpelastajan tehtävä on auttaa lasta jotta hai ei syö häntä. Kun hai saa lapsen varjon alle tästä lapsesta tulee hai ja hai muuttuu lapseksi.

Väri vaihto

Lapset ovat välineet varjosta oman värin ja ottavat siitä kädellä kiinni. Ohjaajan tehtävänä on sanoa jokin varjossa oleva väri ja silloin eri värin valinneet lapset saavat vaihtaa paikkaa varjon alta sanottuun väriin. Varjoa pitää heiluttaa ylös alas yhtä aikaa rauhallisesti isoin liikkein.

Karuselli

Leikkijät valitsevat varjosta oman värin ja seisovat leikkivarjon ympärillä ja pitävät yhdellä kädellä kiinni valitusta väristä. Kaikilla osallistujilla on rintamasuunta samaan suuntaan. Lähdetään kävelemään varjon kanssa ja kävellen pyöritään ympyrää. Kun ohjaaja / tai valittu henkilö sanoo jokin väri varjosta esim. punainen, kaikkien punaisten pitää juosta edessä olevan punaisen kohdalle tai peruuttaa taaemman punaisen kohdalle.

Pienten lasten kanssa voi myös tehdä sellaisen karusellin, että yksi lapsista menee

varjon keskelle istumaan ja muut pyörivät varjon kanssa ympyrää.

Teltha

Lapset seisovat leikkivarjon ympärillä ja pitävät molemmin käsin kiinni varjosta. Lapset nostavat varjon yhdessä ylös suorille käsille ja laskevat takaisin alas vyötärön korkeudelle yhdessä ohjaajan tahtiin. Tämä tehdään muutamaan kertaan, jotta kaikki pääsevät ja malttavat tulla mukaan samaan tahtiin. Kun varjo on kaikilla ylhäällä, ohjaajan merkistä lapset astuvat askeleen eteenpäin, vetävät varjon selän takaa pyllyn alle ja istuvat nopeasti alas. Kaikki lapset ja ohjaajat jäävät varjon alle kuin telttaan.

HYPPYNARULLA HYPPIMINEN ● ● ●

Aloita hyppiminen yksin, sen jälkeen pareissa/pienryhmissä ja lopulta koko osallistuja porukalla. Opettele erilaisia tapoja hyppiä. Liitä hyppimiseen mukaan loruja jos haluat. Koko ryhmän yhteisissä hyppynaru leikeissä aseta aina jokin tavoite. Ensin kaikki juoksevat yksitellen/pareissa/ryhmissä/koko porukkana hyppynarun läpi, tämän jälkeen mennään hyppynarun läpi kerran hyppäämällä jne. Suurin haaste on se, että saadaan kaikki hyppäämään yhtä aikaa hyppynarua.