

RYHMÄLEIKKEJÄ JA -PELEJÄ

LÄMPPÄRIT

Yhdessä nauraminen on tärkeä yhteisöllisyyttä ja ryhmähenkeä lisäävä tekijä. Yksinkertaiset lämmittelyleikit luovat tunnelmaa ja purkavat energiaa.

KONTAKTITANSSI

Musiikin soidessa liikutaan/tanssitaan tilassa. Kun musiikki pysää, ohjaaja huutaa esim. ”kolme isovarvasta!” ja leikkijöiden on mentävä kolmen hengen ryhmiin ja laitettava isovarpaansa yhteen. Seuraavan musiikkipätkän soidessa liikutaan ko. ryhmässä niin, että isovarpaat pysyvät kiinni toisissaan. Kun uusi käsky kuuluu ”4 kyynänpäätä!”, on löydettävä uudet ihmiset.

OTSA SEURAA KÄTTÄ

Harjoitus tehdään pareittain. Toinen pitää kämmentään noin 20 sentin päässä toisen otsasta. Käsi-ihminen alkaa liikkua musiikin mukaan tilassa ja otsa-ihmisen tehtävänä on pitää otsansa koko ajan samalla etäisyydellä kädestä eli seurata kättä. Käsi-ihmisen tehtävänä on huolehtia, ettei kumpikaan törmää mihinkään tai kehenkään.

LUOTTAMUSHARJOITUKSET

Se, että ryhmäläiset luottavat toisiinsa on yksi tärkeimpiä tekijöitä hyvän ryhmähengen luomisessa. Luottamusharjoituksissa uskalletaan luottaa itsensä toisten käsiin ja otetaan fyysistä kontaktia.

SOKEATANSSI

Toinen parista on sokea (silmät sidottuina tai kiinni). Toinen kuljettaa sokeaa pariaan musiikin mukaan molemmista käsistä kiinni pitäen ja huolehtii, ettei törmäillä. Näkevät parit vaihtavat sokeita keskenään ilman puhetta. On tärkeää, ettei sokea jää hetkeksikään yksin, ja ettei häntä koskaan kuljeteta rajusti vaan niin pienesti ja hitaasti kuin hän uskaltaa tulla perässä. Näkevä määrää suunnan, mutta sokea määrää tahdin. Harjoitus kannattaa purkaa keskustellen. (oliko kivempi olla näkevä vai sokea? miksi? tunnistitko jonkun pelkistä käsistä?)

NIMILEIKIT

Nimileikkien ideana ei ole vain oppia toisten nimet vaan myös antaa jokaiselle hetkeksi huomio, hyväksyä jokainen osaksi ryhmää. Nimileikkejä voi leikkiä senkin jälkeen, kun kaikki ovat jo tuttuja toisilleen, esim. seuraavasti:

NIMIKISA PIIRISSÄ

Asetutaan piiriin. Jokainen sanoo oman nimensä. Pyritään sanomaan nimet niin nopeasti peräkkäin kuin mahdollista ja otetaan aikaa. Yritetään parantaa aikaa uudella kierroksella. Tehdään sama, mutta toiseen suuntaan piirissä. Lopuksi laitetaan nimet kiertämään yhtä aikaa molempiin suuntiin ja katsotaan, kumpi kierros käy nopeammin. Kaikki ovat lopuksi voittajia 🏆

VOITTO KOTIIN - nimileikki

Jokainen saa 10 kolikkoa tai muuta pikkuesinettä (minulla sattui olemaan vanhoja kymmenpennisiä ja ne toimivat tosi hyvin). Kuljetaan tilassa. Aina, kun osutaan vastakkain jonkun toisen kanssa, molemmat yrittävät sanoa toisen nimen. Se, joka onnistuu nopeammin sanomaan vastaantulijan nimen, saa häneltä yhden esineen/kolikon. Kun kolikot loppuvat, putoaa pelistä pois. Hauskaa on se, että ”häviäjät” ovat tavallaan voittajia, koska he ovat ne, joiden nimet muut muistavat parhaiten.

SAA MOKATA -leikkejä

Improvisaatioleikeissä on paljon harjoituksia, joiden mottona on ”saa mokata”. Epäonnistuminen on hauskaa eikä sitä tarvitse pelätä.

IRVISTELYTYÖHÖNOTTO

Peli kannattaa alustaa pelaamalla irvistelyjonoa: asetutaan jonoon tilaan, ohjaaja etummaisena. Jokainen alkaa irvistellä edessään seisovalle ja samaan aikaan yrittää saada takanaan seisovaa kiinni irvistelystä. Kun edessä seisova saa takanaan irvistelevän kiinni, hän lähettää tämän jonon perään. Pelissä ei saa väittää vastaan tai vastustella edessä seisovan tuomiota.

Irvistelytyöhönottoon tarvitaan kolme tuolia. Keskellä istuu työnantaja ja molemmilla puolilla työnhakijat. Ohjaaja voi aluksi olla työnantaja. Valitaan yhdessä ammatti, jossa vaaditaan vakavaa asennetta ja tarkkuutta jne. Työnantaja kääntyy vuorotellen kummankin työnhakijan puoleen ja kyselee heiltä asiallisia kysymyksiä. Aina, kun hän kääntää selkensä, työnhakijat alkavat irvistellä hänelle. Kun hän kääntyy takaisin, työnhakijat yrittävät vaikuttaa mahdollisimman asiallisilta. Jos työnantaja saa hakijan kiinni irvistelystä, tämän pitää yrittää selittää tekonsa (kauhea kramppi iski alaleukaan). Jos selitys ei vakuuta työnantajaa, hän heittää hakijan ulos ja yleisöstä pääsee seuraava hakija tämän paikalle. Kannattaa ottaa isoja riskejä, päästellä ääniä, tanssia tuolilla jne. Kiinnijääminen on yleisön mielestä hauskaa eli mokaaminen on tavallaan onnistumista.

TÄÄLTÄ ME TULLAAN

Täältä me tullaan on pantomiimipeli, joka toimii myös lämpärinä. Siihen on helppo tulla mukaan, vaikka olisi vähän ujompikin. Ryhmä jaetaan kahteen joukkueeseen, jotka asettuvat riveiksi vastakkain. Arvotaan aloittajajoukkue ja annetaan heille tehtäväksi päättää salassa esim. jokin väri, jokin tv-sarja tai jokin kouluaine. Sitten he ottavat toisiaan käsikynkästä ja lähtevät rivissä kohti toista joukkuetta hokien samalla ”täältä me tullaan, täältä me tullaan”. Kun tulijat ovat odottajajoukkueen mielestä sopivalla etäisyydellä, odottajat huutavat ”Seis!”. Tulijat alkavat pantomiimisesti eli eleillä, ilman ääniä tai puhetta, esittää sopimaansa väriä, tv-sarjaa, kouluainetta tms. Kaikki esittävät yhtä aikaisesti aja omalla tavallaan. Toinen joukkue yrittää arvata, mistä on kysymys. Kun he arvaavat oikein, esittäjät lähtevät juoksemaan karkuun ja arvaajat yrittävät saada heidät kiinni. Kiinnisaadut siirtyvät toiseen joukkueeseen. Seuraavalla kierroksella arvaajia ja esittäjiä vaihdetaan.

EI SAA SANOA S:ÄÄ

Erilaiset rajoituspelit ovat myös hauskoja improleikkejä ja koska kaikki mokaavat, ei se ole pelottavaa. Aloitetaan kahden hengen kohtaaminen ja sovitaan jokin helppo tilanne, esim. kampaaja ja asiakas/ pianonsoiton opettaja ja oppilas tms. Näyttelijät aloittavat kohtaamisen, mutta aina, kun jompikumpi sanoo sanan, jossa on s-kirjain, yleisö huutaa "S!" ja näyttelijä joutuu pois pelistä. Katsomosta juoksee uusi näyttelijä hänen paikalleen ja kohtaaminen jatkuu.

KIRJAILIJA

Ohjaaja tai yksi ryhmästä kertoo tarinaa. Voidaan päättää yhdessä tarinan nimi ja tyyli. Voidaan myös sopia, että kyseessä on kirja, josta kertoja "lukee" muutamia katkelmia. Kun kertoja kertoo tarinaa, muut ryhmäläiset esittävät kaiken, mitä hän sanoo. "Aurinko nousi korkealle taivaalle ja mies riisui kenkensä" tarkoittaa, että lavalla on aurinko, taivas, mies ja kenkä - vähintään. Kertoja voi välillä antaa näyttelijöille tilaa sanomalla esim: "Silloin mies huokaisi:", jolloin näyttelijän pitää keksiä henkilölle repliikki. Kun kertoja sanoo: "uusi luku", lava tyhjenee ja henkilöiden näyttelijät voivat vaihtua.

KETJUMURHAAJA

Ryhmä jaetaan 4-5 hengen ryhmiin. Yhdestä ryhmästä kaikki, paitsi yksi, menevät ulos tilasta. Yleisö päättää hänelle ammatin, paikan ja esineen. Ne eivät saa liittyä toisiinsa ja esine ei saa olla ase, esim. leipuri, kirkko ja tulitikku. Ohjaaja alkaa ottaa aikaa ja toinen joukkueen jäsen huudetaan sisään. Ensimmäinen alkaa esittää toiselle pantomiimisesti ensin ammattia. Kun toinen uskoo tietävänsä, mistä on kysymys, hän kättelee ensimmäisen ja tämä alkaa esittää paikkaa. Kun toinen luulee tietävänsä paikan, hän kättelee taas ensimmäisen ja tämä alkaa esittää esinettä. Kun toinen luulee tietävänsä, hän sieppaa esineen ensimmäisen kädestä ja murhaa tämän sillä. Huudetaan kolmas pelaaja sisään ja toinen alkaa esittää hänelle ammattia, paikkaa ja esinettä, jotka uskoi ensimmäisen esittäneen hänelle. Pelin idea on, että juttu toimii rikkinäisen puhelimen tavoin. Ohjaaja kannustaa arvaamaan ja olemaan nopea ja harvoin esitetyt asiat säilyvät samoina joukkueen ensimmäiseltä pelaajalta viimeiselle. Tämä on tietysti yleisöstä hauskaa. Peli pelataan ikään kuin kilpailuna, mutta voittajalla ei juurikaan ole väliä.

KUKA OLEN?

Yksi tai kaksi ryhmästä menee ulos tilasta. Ryhmä päättää, keitä he ovat ja miten heihin suhtaudutaan ja luo tilanteen. Esim. ulkona olevat ovat hääpari ja ryhmäläiset päättävät, kuka heistä on pappi, kuka on bestman jne. Voidaan puhua joko suomea tai saksaa. Kun tilanne on valmis, ulkona odottavat kutsutaan sisään. Heidän tulee yrittää päätellä, keitä he ovat ja alkaa käyttäytyä siihen sopivalla tavalla. Jos he arvaavat väärin, esim. sulhanen luulee olevansa pappi, se on kaikille hauskaa ja muut suhtautuvat siihen asiaan kuuluvalla tavalla "Sami, nyt et pelleile!"