

Ilmaisutaitopainotteiset leikit osa II by Suski

Ryhmän kuuntelu, lämmittely ja tutustuminen

A-ZO-KA

- Tämä on Samuraiden tarkkuutta vaativa viestipeli. Peli tapahtuu ringissä.
- Ensiksi jokainen nostaa oman kuvitteellisen samuraimiekkansa maasta. Sen jälkeen ensimmäinen aloittaa viestin nostamalla miekkansa ylös ja huudahtaa A, tämän jälkeen hänen vieressään olevat ihmiset vetävät miekkansa tämän henkilön läpi ja huudahtavat ZO, ja keskellä oleva samurai lähettää viestin eteenpäin ringissä ottamalla katsekontaktin johonkuhun, osoittamalla tätä miekallaan ja huudahtamalla KA. Se ihminen, joka on saanut viestin vastaa nostamalla miekkansa ja huudahtamalla A. Ja näin viesti jatkuu.
- Tavoitteet: lämmitys, keskittyminen, mokaan hyväksyminen osana peliä

JUMP

IN:

- Seistään ringissä, käsi kädessä. Jos tuntuu epämiellyttävältä, voi välillä vaihtaa käsien asentoa. Käsiä voi myös välillä rentouttaa.
- Harjoitteessa on neljä liikettä: "jump in", "jump out", "jump left", "jump right". (Hyppy sisään, Hyppy ulos, Hyppy vasemmalle, Hyppy oikealle)
- Ohjaaja on mukana ringissä ja sanoo komentoja, muut toistavat komennon ja toimivat.
- 1. Kierros "sano mitä minä sanon, ja tee mitä minä sanon"
- 2. Kierros "sano päinvastainen mitä minä sanon, mutta tee mitä minä sanon".
- 3. Kierros "sano mitä minä sanon, mutta tee päinvastoin mitä minä sanon"
- Tavoitteet: lämmitellä, ryhmäytyä, mokata, nauraa yhdessä!

Samurai-peli

- Ringissä viesti kulkee, että "Ha" ja leikataan kädellä joko oikealle tai vasemmalle.
- Jos halutaan heittää toiselle, sanotaan "Nippon Kimono sensei!" kylki ja toinen käsi edellä, jonka jälkeen muut hyppää sellaiseen asentoon myös ja huutavat "Ha!"
- Tavoitteet: lämmitellä, hakea asennetta, heittäytyä! Asenne on tärkein! Ei väliä vaikka menee väärin!

Nimi-impulssi

- Täytyy vain tietää oma nimensä

- Istutaan ringissä tuoleilla ja ohjaaja kellottaa, se on ainoa joka tuo stressin peliin.
- Viesti lähtee kellottajan vierestä ja impulssi etenee niin nopeasti kuin mahdollista takaisin kierrokseltaan. Otetaan muutama kierrosta näin ja yritetään nopeuttaa.
- Sen jälkeen kokeillaan vaihtaa suuntaa.
- Verrataan aikoja, ja otetaan lopulta kilpailu A:n ja B:n välillä siten, että kellottaja sanoo oman nimensä ja molemmat vierestä lähettää oman nimensä viestinä seuraavalle. Viestit menevät ristiin jossain kohtaa, joten pitää seurata missä se menee.
- Tavoitteet: kuunteleminen, läsnäolo, tutustuminen, lämmittely, terveellinen kilpailu

Hivii

piivii!

- Kävellään tilassa ja kätellään kaikki läpi tietyin repliikein. Sanotaan:
- "Hyvää päivää, minun nimeni on Johanna, kuka sitä olet?"
- "Minun nimeni on Anna, hauska tutustua!"
- Mutta käytetään lauseissa vain yhtä vokaalia kerrallaan (a, e, i, o, u, y, ä, ö)
- Tavoitteet: muistella nimet, tutustua, lämmitellä

Selvännäkijä

- Istutaan ringissä ryhdikkäänä, jokaisella kädet reisien päällä avoimina
- Yksi aloittaa vaikuttavalla äänellä sanomaan: "Tässä huoneessa on joku, joka..."
- Hän keksii jonkun väittämän, johon muut reagoivat:
- Jos ovat tehneet väittämän mukaan, jäävät paikoilleen, mutta jos eivät, nojaavat tuolissa taaksepäin ja laittavat kädet puuhkaan
- Tarkoitus on löytää se yksi, joka on todella tehnyt kaikki väittämät mitä selvännäkijä sanoo. Väittämien sisällöstä voi tehdä ryhmän mukaan sääntöjä, jotta väittämät eivät ole liian henkilökohtaisia, mutta on huomattava, että jos ei halua paljastaa itseään, se on harjoitteessa mahdollista.
- Tavoitteet: tutustuminen, ryhmäytyminen, heittäytyminen, loppuhassuttelu

Assosiaatioleikkejä:

"Minun lempiasioitani ovat" -assosiaatorinki

- Alkuun ollaan ringissä ja edetään järjestyksessä.
- Sanotaan "Minun lempiasioitani ovat..." ja sen perään kolme ensimmäisenä mieleen tullutta asiaa, esimerkiksi "Minun lempiasioitani ovat kissat, koirat ja karvat." joista seuraava ringissä nappaa viimeisen ja sanoo "Minun lempiasioitani ovat karvat, pallot ja karvapallot." Tästä kolmas taas nappaa

viimeisen ja jatkaa sillä.

- Sanottujen asioiden ei tarvitse olla mitenkään totta eikä edes oikeita sanoja! - Tarkoitus on sanoa mitä mieleen ensimmäisenä tulee, ja reagoida kaverin antamaan sanaan joko assosioimalla tai riimittelemällä siitä mitä mieleen tulee, vaikka vain samalta kuulostavia epäsanoina: "Minun lempiasioitani ovat lakkiaiset, kakkiaiset ja takkiaiset."
- Lisätään rinkiin myös pallo tms. jota heitellään samalla kun käydään asioita läpi. Pallo ei liity puhuttuun viestiketjuun mitenkään, vaan liikkuu ringissä sokin.
- Tavoitteet: sanoa mitä mieleen ensimmäisenä tulee, irrottaa itsesensuurista, reagoida nopeasti, hyväksyä toisen idea ja heittäytyä sekä nauraa!

Kolme

asiaa

- Ollaan ringissä. Kaikki taputtavat reisiinsä kolmesti ja sanovat: kolme asiaa. Aloittaja osoittaa ja katsoo silmiin jotakuta ringissä selkeästi, ja sanoo jonkin määrään esim. "koirasta". Se, jota on osoitettu, sanoo kolme ensimmäistä sanaa, jotka tulevat mieleen määreestä esim. ruskea, karvainen, Musti. Tämän jälkeen taputetaan taas reisiin ja sanotaan yhdessä kolme asiaa. Se, joka on sanonut viimeiseksi kolme mieleen tullutta asiaa, osoittaa uutta ihmistä ja sanoo tälle uuden määrään.
- Tavoitteet: vapautuminen assosiointiin, opitaan ettei aina tarvitse ennakoita, ensimmäinen idea on yleensä paras (improvisaatiossa)

Tyynyralli

- Istutaan ringissä lattialla. Esitellään tyyny, joiden nimet voivat olla Mika Häkkinen ja Kimi Räikkönen
- Tyyny edustavat kahta eri joukkuetta, ja ne kulkevat ringissä aina joka toiselle. Eli käytännössä ringissä joukkueet olisivat tällaisina ketjuina: Mika, Kimi, Mika, Kimi, Mika, Kimi jne. eli joka toinen ringissä istuja on Kimi ja joka toinen Mika.
- Tyyny jaetaan joukkueille eri puolille rinkiä, tarkoituksena on saada oman joukkueen tyyny toisen joukkueen tyynyn ohi.
- Tärkeää tässä pelissä on oman tyynyn ja joukkueen kannustus. Joukkueita voi huudattaa vuorotellen ennen pelin alkua, jotta saadaan hyvä pelihenki.
- Tavoitteet: keskittyminen, hassuttelu, kannustus, häviäminen ei ole maailmanloppu, voittoa tärkeämpi on yhdessä toimiminen

Esineelle

uusi

käyttötarkoitus

- Istutaan ringissä. Annetaan esine (tuttu, tavallinen, erikoinen, poikkeava), joka kiertää ringissä. Jokainen saa vuorollaan keksiä sille uuden käyttötarkoituksen.

Voidaan myös ottaa useita esineitä, joille ideoida uutta käyttötarkoitusta.
- Tavoitteet: mielikuvitukseen heittäytyminen, ideoiden hyväksyminen

Muita ilmaisutaitoleikkejä

Äänimuistipeli

- kaksi tai yksi vapaaehtoinen muistipelin pelaajaa viedään tilan ulkopuolelle. Sen jälkeen jakaudutaan pareihin. Parit päättävät yhteisen äänen. Kun kaikki parit ovat päättäneet äänensä, on hyvä tarkistaa miltä ne kuulostavat ettei useammalla parilla sattumalta ole 3 samanlaisia ääniä. Ihmisspelikortit asettuvat istumaan eri puolille tilaa ja pelaajat kutsutaan sisälle. He saavat vuorotellen pelata. Pelikortit avataan koskettamalla sitä ihmistä olkapäälle, jonka äänen haluaa kuulla. Jos pelaaja löytää parin saa hän jatkaa parien etsimistä, muuten vuoro vaihtuu tavallisesti.

Joo-leikki

- Harjoitellaan ensin koko ryhmän kanssa. Kävellään tilassa. Yksi ehdottaa jotain tekemistä, esimerkiksi: "Kalastetaanko?" Tähän muut reagoivat iloisesti ja huutavat: "Joo!" Kaikki tekevät miimisesti, kunnes joku muu ehdottaa jotain muuta tekemistä.
- Tavoitteet: ryhmän kuuntelu, kaikkien ideoiden hyväksyminen (myös omien)

Minä

olen

puu

- Ensimmäinen ihminen menee tilan keskelle, tekee itsestään patsaan ja kertoo mikä on esim. Olen puu. Tämän jälkeen kuka vain vapaassa järjestyksessä voi mennä täydentämään kuvaa. Esim. Olen metsuri ja olen moottorisaha. Kun kuvassa on kaikki vapaaehtoiset, ensimmäisenä ollut päättää kumpi tulijoista jää tilaan. Esim. moottorisaha jää. Tällöin moottorisaha-patsasta esittänyt jää paikoilleen ja sanoo: olen moottorisaha. Ja seuraava kuva rakentuu tämän ympärille.

- Kuvassa voi olla myös näkymättömiä asioita, kuten tunteita, ääniä ja myös liikettä.

- Sovellutusidea 1: harjoitetta voi leikkiä myös niin, että kuvaan vain kolme ensimmäistä ja tehdä pienempiä kuvia alkuun. Sen jälkeen voi kuvaan tulla myös porukasta jokainen ja vaikka kaksi kerrallaan muodostamaan yhdessä jotain. Sääntöjä voi varioida ja vapauttaa ajan kuluessa niin että luovuus on vain rajana!

- Sovellutusidea 2: Helpottaakseen tehtävää voidaan myös määrittää ensiksi, mikä paikka on kyseessä, esim. Eläintarha.

- Sovellutusidea 3: Kuvaan tulijat voivat kumuloituvasti nimetä toisensa ja siis kaikki kuvassa olevat. Esimerkiksi toinen kuvaan tuleva voi sanoa: "Jos sinä olet puu, niin minä olen puun alla pähkinää syövä orava." Kolmas taas luettelee molemmat aiemmat itsensä lisäksi: "Jos sinä olet puu, ja sinä sen alla pähkinää syövä orava, niin minä olen puusta pudonnut oksa." Jne.
- Tavoitteet: esiintyminen helpolla tavalla, mielikuvituksen käyttö, yhteistyö, ryhmän kuuntelu

Jähmy

- Pari menee lavalle ja aloittaa tekemään jotain yhdessä ja keskustelevat, kunnes joku huutaa JÄHMY, he pysähtyvät still-asentoon.
- Kuka tahansa voi mennä tilanteeseen ja määritellä mitä on tapahtumassa, kohtausta jatketaan niin pitkään kunnes joku huutaa JÄHMY. Silloin kuka vaan voi mennä tilanteeseen koskettaa olkapäälle sitä henkilöä, jonka tilalle tulee, ja asettuu täsmälleen samaan asentoon ja aloittaa uuden kohtauksen. Tällä tavalla harjoitus jatkuu eteenpäin.
- Jähmyä voi pelata myös kasaantuvasti, niin että lopulta kaikki osallistujat ovat mukana tekemisessä - Tavoitteet: heittäytyminen, määrittely, ideoiden hyväksyminen

Statusjuna

- Tarvitaan neljä tuolia, jotka asetetaan kuten paikallisjunassa on vastakkain. Neljä vapaaehtoista aloittaa kohtauksen, muut ovat yleisössä.
- Kohtauksessa on alkuun 3 henkilöä istumassa paikallisjunassa.
- Kun kohtausta on kulunut hetki, neljäs henkilö tulee istumaan samaan loosiin muiden kanssa. Muut alkavat tällöin peilata neljännen statusta, puhetapaa, tunnetilaa, liikkeitä ym. Harjoitus demonstroi statusjoustoja: omaa statusta muokataan toisen mukaan.
- Kohtausta jatketaan kunnes yksi alun kolmesta henkilöstä jää asemalla pois ja uusi neljäs henkilö tulee taas joukkoon.
- Jatketaan koko ryhmä läpi niin, että kaikki saavat kokeilla kaikkia rooleja.
- Tavoitteet: havainnoida statuskäyttäytymistä, miten ryhmässä helposti peesataan jotain yhtä henkilöä, miten se vaikuttaa kaikkiin, kuunnella ryhmää ja harjoitella esiintymistä

Virtanen myöhässä

- Tehtävään tarvitaan neljä ihmistä ja muut ryhmästä ovat katsojia.
- Yksi on Virtanen, ja hän menee oven ulkopuolelle. Yksi on pomo ja kaksi

muuta ovat työkavereita. Katsojilta haetaan kolme syytä, miksi Virtanen on myöhässä. Syyt voivat olla tavallisia tai mitä mielikuvituksellisimpia.

- Virtanen tulee työpaikalleen, pomo haastattelee häntä ja yrittää avustaa puheellaan oikeita vastauksia kohti. Työkaverit yrittävät miimisesti selittää pomon selän takana syitä myöhästymiselle. Kun Virtanen arvaa kaikki syyt, on kohtaus valmis ja pomo hyväksyy hänen selityksensä. Kolmen myöhästymissyyn lisäksi voidaan ottaa arvattavaksi Virtaselle vielä se, että mikä työpaikka on kyseessä.
- Tavoitteet: mielikuvituksen käyttö, heittäytyminen, toisen tukeminen kohtauksessa

Mielikuvaharjoitus

miimisesti

- Ohjaaja lukee valmiin tarinan esimerkiksi aamutoimista. Leikkijät toimivat tarinan mukaan miimisesti ilman ääntä. Esimerkiksi: " Näet ihanaa unta: olet meren rannalla ja aurinko paistaa lämpimästi kasvoillesi. Yhtäkkiä herätyskello soi. Säpsähdät hereille ja asetat torkun herätyskellolle. Jatkat unia mutta et saakaan enää unen päästä kiinni vaan pyörit sängyssä. Jälleen herätyskello soi ja tällä kertaa nousest istumaan sängyn laidalle ja sammutat herätyksen. Venytteleet makeasti ja hörppäät hieman vettä yöpöydällä olevasta vesilasista. Laitat aamutohvelit jalkaan, nousest ja lähdet vessaan. Katsot peilistä itseäsi ja harjaat hiuksesi. Otat hammasharjan ja –tahnun ja alat pestä hampaitasi. Pursuttelet suusi puhtaaksi ja menet takaisin omaan huoneeseen. Vaihdot päivävaatteet päälle ja pakkaat koulureppusi valmiiksi. Voi ei huomaat, että olet jo myöhässä koulusta! Juokset äkkiä eteiseen ja laitat ulkovaatteet ja kengät jalkaan. Varmistat vielä, että sinulla on kotiavain taskussa. Sitten äkkiä kouluun. Ehdit juuri ja juuri ajoissa tunnille. Istut paikallesi ja jäät odottamaan opettajan ohjeita."

Tarinan ajan on tärkeää, ettei osallistujat ota kontaktia muihin ja toimivat äänettömästi.