

## RYHMÄYTYSHARJOITTEET

-

### YHTEISÖLLISYYDEN JA YHTEENKUULUVUUDEN LISÄÄMISEKSI

Lukuvuoden alku on yksinäisyyden ennaltaehkäisyn kannalta kriittistä aikaa. Eritoten uudessa oppilaitoksessa aloittavien oppilaiden integroitumiseen osaksi omaa ryhmäänsä on syytä panostaa erityistoimenpitein. Irtaantuminen vanhemmista ja liittyminen vertaisiin, on yksi nuoruuden kehitystehtävistä. Tämän vuoksi opiskeluympäristön sosiaaliset suhteet ovat nuoren hyvinvoinnin kannalta avainasemassa! Hyvin hoidettu ryhmäytymisvaihe ehkäisee poissaoloja, koulupudokkuutta sekä tietenkin yksinäisyyttä.

Tämä ryhmäytymismateriaali on tarkoitettu noin oppitunnin mittaiseen työskentelyyn entuudestaan toisilleen suhteellisen tuntemattoman ryhmän kanssa. Ryhmäytymistyöskentelyn tarkoitus on tutustuttaa ryhmäläiset toisiinsa, madaltaa ryhmän jäsenten kynnystä puhua ääneen ryhmässä, ilmaista mielipiteitään ja olla oma itsensä.

Ryhmäyttävien harjoitusten avulla voi helpottaa ryhmäidentiteetin ja ryhmähengen muodostumista. Ideaalitalanteessa ryhmäytysharjoitteita ohjaa ryhmälle joku muu kuin opettaja, esimerkiksi tutor- tai tukioppilaan kaltainen vastuupöskelija. Tällöin opettaja pystyy osallistumaan leikkiin ryhmän jäsenenä ja täten antamaan oppilaille esimerkin heittäytymisestä ilman vastuuta leikin ohjeistamisesta.

## TERVE KAIKILLE

**Henkilömäärä:** 10-50

**Arvioitu kesto:** 5-10 min (riippuen ryhmän koosta)

**Tila:** Suuri avoin tila, jossa ei ulkopuolisia häiriötekijöitä (Esim. jumppasali; koulun piha; luokkatila, jossa pöydät siirretty sivuun)

**Idea:** Tämä sopii ryhmätyshetken ensimmäiseksi leikiksi. Kohdatuksi tuleminen, kohtaaminen, toisen huomioon ottaminen

**Tärkeää:** Opettajan osallistuminen peliin muiden mukana on erittäin tärkeää. Näin opettaja toimii nuorille esimerkkinä heittäytymisestä ja oman mukavuusalueen ylittämisestä.

**Säännöt:** Opiskelijat muodostavat jonon tilan ovelle. Leikin ohjaaja asettuu heti oven toiselle puolelle toinen kylki oveen päin (vähän niin kuin presidenttipari itsenäisyyspäivän vastaanotolla). Opiskelijat tulevat jonossa ovesta yksi kerrallaan siten, että kukin kättelee leikinvetäjää ja katsoo häntä silmiin. Leikinvetäjä luonnollisesti vastaa tähän tervehdykseen. Käteltyään leikinvetäjää jonon ensimmäinen asettuu leikin ohjaajan viereen muodostaen rivin, siten, että seuraava jonossa kättelee myös hänet. Seuraava jonossa olija puolestaan käteltyään molemmat rivissä olijat, asettuu itse rivin jatkoksi ja niin edelleen... Näin jokainen tulee kätelleeksi ja tervehtineeksi kaikkia ryhmän jäseniä. Tämän aloitusleikin jälkeen ryhmä onkin sopivasti rivissä ja voitte siirtyä Karttapelin ohjeistukseen. Huom. Mikäli kättely (esim. terveysturvallisuussyistä on poissuljettu), leikin voi yhtä hyvin vetää metrin turvavälein siten, että tervehdys tapahtuu katsekontaktin ja japanilaishenkisen kunnioittavan kumarruksen avulla.

## KARTTAPELI

**Henkilömäärä:** 5-30

**Arvioitu kesto:** 10-15 min (riippuen ryhmän koosta)

**Tila:** Suuri avoin tila, jossa ei ulkopuolisia häiriötekijöitä (Esim. jumppasali; koulun piha; luokkatila, jossa pöydät siirretty sivuun)

**Idea:** Tutustuminen, itsestä kertominen.

**Tärkeää:** Opettajan osallistuminen peliin muiden mukana on erittäin tärkeää. Näin opettaja toimii nuorille esimerkkinä heittäytymisestä ja oman mukavuusalueen ylittämisestä sekä osoittaa nuorille olevansa kiinnostunut heille tärkeistä asioista

**Säännöt:** Kuvitellaan, että tila, jossa ollaan, on maailman kartta. Leikin ohjaajan on hyvä aloittaa menemällä kuvitellulla kartalla Suomen kohdalle (tilan pitkän sivun reunassa melko keskellä on hyvä paikka) ja jatkaa ohjeistusta siten, että hänen katsoessaan vastakkaista reunaa, hän katsoo etelään. Oikean käden puolella on länsi, vasemman itä ja selän takana pohjoinen. Leikin ohjaaja voi myös kulkea tilassa ja ilmaista tuttujen paikkojen sijainteja kuvitellulla kartalla, tyyliin: "Tässä on Egypti, tässä Espanja, tuolla Brasilia ja Yhdysvallat, Kiina tuolla ym..." Tehdään neljä harjoitusta. Kunkin harjoituksen jälkeen leikin ohjaaja käy kaikki osallistujat yksi kerrallaan läpi ja kysyy: "kuka ja missä olet, miksi".

Todennäköistä on, että mitä heikommin ryhmä tuntee toisiaan entuudestaan, sitä vähäsanaisempia vastaukset ryhmässä ovat. Tästä ei kannata kuitenkaan välittää. Olennaista on, että kaikki saavat suunvuoron ja että ryhmää ohjeistetaan kuuntelemaan kulloinkin äänessä olevaa. Olennaista ei ole niinkään se, että kuinka hyvin ryhmä osaa kunkin maailmankolkan maailmankartalle sijoittaa, vaan se, että mitä paikkoja ryhmäläiset nostavat esiin ja miksi. Tätä on hyvä korostaa myös leikin ohjeistuksessa.

1. Mene kartalla sellaiseen paikkaan, johon tällä hetkellä haluaisit kaikkein eniten matkustaa
2. Mene kartalla sellaiseen paikkaan, josta uskot löytyvän kaikkein parhaat ruoat
3. Mene kartalla sellaiseen paikkaan, jossa olet joskus käynyt
4. Mene kartalla sellaiseen paikkaan, mistä fanittamasi/ ihailemasi / arvostamasi henkilö, yhtye, joukkue tai asia on lähtöisin

## JONOPELI

**Henkilömäärä:** 10-30hlö

**Arvioitu kesto:** 10-15 min (riippuen ryhmän koosta)

**Tila:** Suuri avoin tila, jossa ei ulkopuolisia häiriötekijöitä (Esim. jumppasali; koulun piha; luokkatila, jossa pöydät siirretty sivuun)

**Idea:** Yhdessä toimiminen, tutustuminen

**Tärkeää:** Opettajan osallistuminen peliin muiden mukana on erittäin tärkeää. Näin opettaja toimii nuorille esimerkkinä heittäytymisestä ja oman mukavuusalueen ylittämisestä sekä osoittaa nuorille olevansa kiinnostunut heille tärkeistä asioista

**Säännöt:** Ryhmän tulee muodostaa tilan keskelle rivejä erilaisten kriteerien mukaan. On tärkeää, että ensimmäiset tehtävät ovat helppoja ”ns. matalan kynnyksen” -tehtäviä ja vaikeusaste lisääntyy, kun ryhmä saa kiinni juonesta.

1. Asettukaa riviin pituusjärjestyksessä
2. Muodostakaa rivi perheenjäsenten määrän mukaan
3. Asettukaa aakkosjärjestykseen sukunimen viimeisen kirjaimen mukaan
4. Asettukaa riviin kengän koon mukaan, mutta siten, että ei saa puhua
5. Muodostakaa ikäjärjestys sanomatta sanaakaan

Leikin ohjaaja tarkistaa kunkin rivin muodostuttua, että kuinka hyvin ryhmä osui oikeaan, kysymällä järjestyksessä kaikkien syntymäajat, kengännumerot ym...

## KAIKKI MUKAAN

**Henkilömäärä:** 15-30 hlö

**Arvioitu kesto:** 5-10 min (riippuen ryhmän koosta ja suoritusten määrästä)

**Tila:** Suuri avoin tila, jossa ei ulkopuolisia häiriötekijöitä (Esim. jumppasali; koulun piha; luokkatila, jossa pöydät siirretty sivuun)

Tarvittavat välineet: Jokin heitettävä pieni esine (Esim. pallo, hernepusi, pehmolelu tms..)

**Idea:** Yhdessä toimiminen, muiden huomioon ottaminen, keskittyminen yhteiseen tavoitteeseen. Leikki sopii erityisesti ryhmälle, joka on vasta tutustumisvaiheessa.

**Tärkeää:** Opettajan osallistuminen peliin muiden mukana on erittäin tärkeää. Näin opettaja toimii nuorille esimerkkinä heittäytymisestä ja oman mukavuusalueen ylittämisestä.

**Säännöt:** Ryhmä asettuu ringiin kasvot keskustaa kohti. Leikin ohjaaja heittää pelivälineen satunnaisesti jollekin ringissä, joka heittää pelivälineen edelleen jollekin toiselle. Ideana on, että peliväline käy jokaisella ringissä olevalla ilman, että se käy kenelläkään kahdesti. Toisin sanoen peliväline tulee aina heittää sellaiselle, jolla sitä ei vielä ole ollut. Näin jokaisen ringissä olijan tehtävä on seurata tarkkaan kenellä peliväline käy. Pelivälinettä ei saa antaa vieruskaverille. Kun peliväline on onnistuneesti kiertänyt kertaalleen kaikilla, voidaan samaa yrittää käänteisessä järjestyksessä eli niin, että jokainen palauttaa pelivälineen sille henkilölle, jolta sen ensimmäisellä kierroksella sai. Näin pelivälineen pitäisi palautua lopulta takaisin leikin ohjaajalle.

## MIELIPIIDE -PELI

**Henkilömäärä:** 10-30

**Arvioitu kesto:** 10-15 min (riippuen ryhmän koosta)

**Tila:** Suuri avoin tila, jossa ei ulkopuolisia häiriötekijöitä (Esim. jumppasali; koulun piha; luokkatila, jossa pöydät siirretty sivuun)

**Idea:** Rohkaista oman mielipiteen ilmaisuun ryhmässä. Auttaa osallistujia hahmottamaan, että ihmisillä on erilaisia mielipiteitä, makuja ja tottumuksia, eikä kukaan ole toisen täydellinen kopio näiltäkään osin. Samalla osallistuja voi löytää ryhmästä itsensä kanssa samanhenkisiä vertaisia.

**Tärkeää:** Asioita, joiden väliltä osallistujat valitsevat mielipiteensä voi keksiä lisääkin. Olennaista kuitenkin on, että ne ovat kevyitä makuasioita (ei esimerkiksi polttavia eettisiä tai poliittisia kysymyksiä). Opettajan osallistuminen peliin muiden mukana on erittäin tärkeää. Näin opettaja toimii nuorille esimerkkinä heittäytymisestä ja oman mukavuusalueen ylittämisestä.

**Säännöt:** Tila jaetaan kahtia, siten että yksi seinä edustaa mielipide A:ta ja vastakkainen seinä mielipide B:tä. Mikäli leikkiä leikitään ulkona, voidaan seinien sijasta käyttää esimerkiksi puita tai muita maamerkkejä. Leikin johtaja luettelee kerrallaan kaksi osallistujille tuttua asiaa, joiden väliltä heidän tulee valita itselleen mieluisampi vaihtoehto. Mielipide ilmaistaan koskemalla kyseisen mielipiteen mukaista seinää (tai maamerkkiä).

Asioita, joista osallistujat valitsevat:

1. A) PEPSI B) Coca-Cola
2. A) Koirat B) Kissat
3. A) Jalkapallo B) Jääkiekko
4. A) Rauhoittuminen B) Hauskanpito
5. A) Harry Potter B) Stranger Things
6. A) Kahvi B) Tee
7. A) Urheilu B) Musiikki
8. A) Pelaaminen B) Lukeminen
9. A) TikTok B) YouTube
10. A) Kaupunki B) Luonto
11. A) Uiminen B) Pyöräily
12. A) Kotiolot B) Matkustelu
13. A) Kevät B) Syksy
14. A) Parityö B) Ryhmätyö
15. A) Valvominen B) Nukkuminen