

OPAS

TUTORILLE

SUOMEN AMMATTIIN OPIKSELEVIEN LIITTO - SAKKI RY

:)

:D

:P

ARVOISA TUTOR,

tuutor, tuutori tai miksi ikinä tahdot itseäsi kutsuttavan. Aivan ensimmäiseksi me SAKKlssa tahdomme kiittää ja onnitella sinua tekemästäsi päätöksestä ryhtyä tutoriksi. Päätös saattoi olla helppo tai vaikea, mutta se on varmaa, että tekemälläsi työllä on paljon merkitystä uudelle opiskelijalle, oppilaitoksellesi, sinulle itsellesi ja laajemmin koko yhteiskunnalle.

OLE SIIS YLPEÄ

siitä mitä teet, uskalla kokeilla uutta, anna itsellesi mahdollisuus kokea onnistumisen ja epäonnistumisen tunteet. Opi koko ajan vähän lisää itsestäsi ja ympäröivästä maailmasta.

TÄMÄ OPAS TOIMII

sinulle työvälineenä ja apuna toimiesasi tutorina. Oppaaseen on koottu tutortoiminnassa toimiviksi todettuja käytäntöjä, pelejä, leikkejä ja toimintamalleja. Näitä saa aivan vapaasti käyttää, muokata ja kokeilla. Anna palaa ja muista, että SAKKlsta saa aina kysyä neuvoa ja apua liittyen tutor-toimintaan, me olemme olemassa teitä varten!

ONNEA MATKAAN!

TUTORTOIMINNAN

MERKITYS

Muistat varmasti itsekkin miten amiksen alkaminen jännitti. Aloititpa amiksen sitten suoraan peruskoulun jälkeen 16-vuotiaana tai aikuisopiskelijana oltuasi jo monta vuotta työelämässä, uusi koulu, uudet asiat, vieras opiskeluympäristö ja uudet luokkatoverit varmasti jännittivät ensimmäisten päivien aikana.

Uudelle opiskelijalle koulun vanhat opiskelijat ovat samanaikaisesti uhka ja mahdollisuus. Vanhemmat opiskelijat saattavat tuntua uhkaavilta, ehkä jopa koppavilta tai vaikeastilähestyttäviltä. Heitä lähestyminen saattaa tuntua vaikealta ja varmasti onkin sitä. Vastaavasti vanhemmilta opiskelijoilta on mahdollista oppia paljon koulun käytänteistä ja oppimisympäristöstä. Tämän takia tutorit ovat olemassa. Tutortoiminnalla edis-

tetään uuden opiskelijan sopeutumista uuteen ympäristöön. Tutorit luovat osaltaan turvallisuuden tunnetta ja edistävät yhteenkuuluvuutta opiskelijakunnan kesken. Tutor ei toimi apuna ja tukena vain yhteisöllisessä mielessä, vaan toimii ikäänkuin matalan kynnyksen opona, jolta voi tiedustella asioita, joista tuntuu vaikealta vaivata koulun henkilökuntaa.

Usko tai älä, niin myös koulullasi on motiivi pitää tutortoiminta elinvoimaisena osana opiskelijoiden arkea. Tutorit helpottavat esimerkiksi opojen työtä auttamalla uusia opiskelijoita perehtymään koulun käytäntöihin ja vastaamalla uusien opiskelijoiden mieltä painaviin kysymyksiin.

Tutortoiminnan suola on siinä, että tuto-

rit toimivat viestintuojina uusilta opiskelijoilta henkilökunnalle ja toisin päin. Tutorin ei suinkaan ole itse tarkoitus ottaa koko koulun asioita hoidettavakseen, mutta hänen on pidettävä oppilaitoksen sisällä huoli siitä, että kaikki osapuolet ovat tietoisia siitä mitä ajankohtaista toisen arjessa tapahtuu. On esimerkiksi erityisen tärkeää, että oppilaitoksen henkilökunta tietää mikäli opiskelijoiden keskuudessa esiintyy kiusaamista.

TÄHÄN ON KAKSI SYYTÄ:

- Jotta asia voidaan korjata
- Jotta opettajat osaavat suhtautua asiaan, mikäli tilanne johtaa esimerkiksi lintsamiseen.

KOULUKIUSAAMINEN ON

aina subjektiivista, eli jokainen kokee sen omalla tavallaan. Kiusaamista esiintyy fyysisenä ja henkisenä. Jokaisella henkilöllä on omat rajansa ja niitä tulee kunnioittaa. Osa on tottunut vitsailemaan rankasti, joku taas voi loukkaantua helpostikin. Et voi koskaan täysin tuntea ihmisen taustaa ja luonnetta. Älä siis vähättele kenenkään olemassaoloa tai rajoja.

Kiusaaminen ei ole aina tahallista, mutta silti ylilyöntejä voi tapahtua. Käsittele asiat neutraalisti ja kiihkottomasti. Kuuntele molempia osapuolia. Jos tahallista kiusaamista kuitenkin esiintyy, pysy tiukkana. Älä jaa varoituksia ja huomautuksia, vaan puutu tilanteeseen tiukasti ja vie asia tarvittaessa eteenpäin.

Muista, että sinun ei tarvitse ottaa vastuuta kaikesta, vaan vastuu on viimekädessä oppilaitoksesi henkilökunnalla. Tämänkin vuoksi sinun tutorina on hyvä informoida kiusaamisesta henkilökuntaa, vaikka tilanne olisikin jo hallinnassa.

TIESITKÖ, ETTÄ

jokainen opintonsa keskeyttänyt opiskelija maksaa oppilaitokselle noin 20 000 euroa? Tämä on yksi syy, miksi oppilaitokset pitävät tutortoimintaa tärkeänä. Mikäli koulussanne ei panosteta riittävästi yhteisöllisyyteen ja tutortoimintaan, on tämä opas oiva työväline tutortoiminnan edistämiseen.

Koska jokainen keskeyttänyt maksaa oppilaitokselle paljon, niin se maksaa paljon myös yhteiskunnalle. Vaikkei keskeyttäneiden määrä ole suoraan verrattavissa syrjäytyneiden määrään, on opintojen keskeyttämisellä ja syrjäytymisellä kuitenkin selkeä yhteys. Osa keskeyttäneistä siirtyy esimerkiksi opiskelemaan muualle ja osa siirtyy vakinaisesti työelämään, eikä heitä näin ollen voi kutsua syrjäytyneiksi. Joka vuosi yhteiskunnastamme syrjäytyy kuitenkin 4% ikäluokasta. Jokainen syrjäytynyt maksaa yhteiskunnalle noin miljoona euroa.

” JOKAINEN
SYRJÄYTYNYT
MAKSAA
YHTEISKUNNALLE
NOIN
MILJOONA
EUROA . ”

SYRJÄYTYMISELLÄ

tarkoitetaan sitä, että henkilö jää kaikkien yhteiskunnallisten instituutioiden ulkopuolelle. Hän ei siis käy koulussa, töissä tai ole minkään sosiaalipalveluiden piirissä. Tällöin syrjäytyneestä henkilöstä ei ole yhteiskunnassamme mitään muuta merkintää kuin henkilötunnus. Nämä henkilöt voivat useimmiten huonosti kaikilla hyvinvoinnin tasoilla, eivätkä ole onnellisia tai tyytyväisiä elämäntilanteeseensa.

Syrjäytyneellä henkilöllä ei todennäköisesti ole ystäviä tai lähisukua, joka toimisi tukiverkostona. Täysin syrjäytynyt henkilö voi näin ollen huonosti ainakin psyykkisesti ja sosiaalisesti. Näiden kahden seuraus on usein se, että henkilön fyysinenkin terveys on vaakalaudalla.

USEIN PUHUTAAN MYÖS SYRJÄYTYMISUHAN ALLA OLEVISTA NUORISTA.

Nämä nuoret ovat siis henkilöitä, joiden syrjäytyminen on todellinen uhkakuva. Näissä tapauksissa positiivista on se, että asiaan voidaan vielä vaikuttaa ennaltaehkäisevästi, esimerkiksi tutortoiminnalla.

TUNNISTA SYRJÄYTYMISVAARA

- Heikko koulumenestys
- Persoonallisuustekijät: Sosiaalisuus, positiivisuus ja iloinen mieli nostattavat kouluarvosanoja
- Yksinäisyyden tunne ja yksinäisyys koulussa
- Sukupuoli: Pojilla positiiviset luonteenpiirteet eivät vaikuta yhtä positiivisesti arvosanoihin kuin tyttöillä. Pojat tuntevat itsensä myös useammin yksinäisiksi.
- Kiusaaminen koulussa tai sosiaalisessa mediassa
- Kaupungissa vs. maakunnassa asuminen. Kun koulutustarjonta on laaja, ongelmat peruskoulusta toiselle asteelle siirryttäessä ovat suurempia.
- Maahanmuuttajatausta. Kieli- ja kulttuuriongelmiensa myötä riski jäädä koulutuksen ulkopuolelle on kolme kertaa suurempi kuin suomea puhuvilla.
- Äidin koulutustaso. Syrjäytymisriski on suurempi, mikäli äidin koulutustaso on alhainen.

Syrjäytymisuhan alla olevaa nuorta voi olla vaikea tunnistaa koulussa, mutta tässä listatut ilmiöt voivat olla syrjäytymisen varoitusmerkkejä. Nämä merkit eivät kuitenkaan automaattisesti johda syrjäytymiseen. Kaikki voivat menestyä elämässään, vaikka arvosanat eivät olisikaan kiitettäviä tai kotimaa ei olisikaan Suomi. Tutorin on kuitenkin tärkeää tiedostaa yllä olevat tekijät ja pitää silmänsä auki asian tiimoilta.

HYVÄN TUTORIN

MUISTILISTA

- NOUDATA NÄITÄ!

AUTTAKAA

OPETTAJIA,

TOISIANNE JA

ENNEN KAIKKEA UUSIA

OPISKELIJOITA

Tutorit toimivat sanansaattajina uusilta opiskelijoilta opettajille ja toisinpäin. Tutorit ovat niitä henkilöitä jotka takaavat koko toimipisteen yhteishengen. Hyvä yhteishenki auttaa monessa ongelmassa ja ehkäisee suurempia katastrofeja. Kun autatte opettajia, heidän työtaakkansa helpottuu ja näin heillä on opiskelijoille enemmän aikaa. Kun autatte opiskelijoita, heillä on vähintäänkin tunne siitä, että asiat järjestyvät, eivätkä he turhaudu opintoihinsa.

OLE OMA ITSESI

Kuten elämässä muutenkin, ei tutor-toiminnassakaan pötkitä pitkälle, mikäli koitatte olla jotain enemmän tai vähemmän kuin todellisuudessa olette. Kaikkien tutoreiden ei tarvitse olla suunapäänä koko ajan murtaakseen jäätä, mikäli se ei tunnu luonnolliselta. Jokaisen uuden opiskelijankin on hyvä löytää omankaltainen ja näin ollen helposti lähestyttävä henkilö tutoreista.

PYSY POSITIIVISENA

Älä latista uuden opiskelijan intoa, sillä se saattaa olla pahinta mitä tutori voi tehdä. Kaikki uusi on jännittävää ja vähän hienompaa kuin ehkä todellisuudessa onkaan. Tutorin tehtävä on pitää positiivinen, avoin ja turvallinen fiilis yllä, oli sitten kyseessä ryhmäytymisen tai koulutyö.

TOIMIKAA

ESIMERKILLISESTI

Halusitte tai ette, uudemmat opiskelijat ottavat teistä varmasti mallia. Ympäristö, toimintakulttuuri ja ihmiset ovat heille kaikille uusia. Tutorit ovat ensimmäisiä ihmisiä, joihin uudet opiskelijat tutustuvat ja näin ollen uudet opiskelijat peilaavat tutoreiden toimintaa omaansa.

OTTAKAA

VASTUUTA YHDESSÄ

Tutoreiden tehtävä on vastuullinen. Pelkästään tehtävään valitseminen ei kuitenkaan tee sinusta valmista tai hyvää tutoria. Jos lupaatte järjestää jotakin, pitäkää yhdessä huolta siitä että asiat tulevat hoidettua. On vastuullista myös myöntää mikäli aika tai omat taidot eivät riitä. Tarttukaa yhdessä härkää sarvista!

YHTEISTYÖ KOULUSI

HENKILÖKUNNAN KANSSA

- MUUTAMA VINKKI!

Ärsyttääkö rehtori? Tuntuuko ettei opettaja pidä tutoreiden tehtävää tarpeeksi tärkeänä? Tunne on tuttu jossain vaiheessa varmasti kaikille tutoreille. Älä kuitenkaan huoli, sillä yhteistyötä voi kehittää!

Yhteistyön alussa on hyvä muistaa, että kyseessä ei ole mikään päivän projekti. Aiemmat tutorit ovat saattaneet antaa huonoja kokemuksia, joten saattaa kestää, ennen kuin opettaja tai rehtori huomaa, että sinä oletkin ihan mahtityyppi ja hoidat hommasi hyvin. Ole siis kärsivällinen. Lopussa kiitos seisoo!

1. MUISTA REHTORIN /OPETTAJAN NÄKÖKULMA

Moni opettaja on valtavan työtaakan alla ja stressaa omista tavoitteistaan. Vaikka poikkeuksiakin löytyy, on suurin osa opetushenkilökunnasta alalla, koska he haluavat nuorten parasta. Kaikilla on huonoja päiviä, joten esittele asiiasi kiireettömästi vaikkapa ennakkoon sovitun kahittelun äärellä. Silloin toisella osapuolella on aikaa keskittyä ja huomioida sinut.

2. TEE YHTEISTYÖSTÄ RUUTIINI

Sovi vaikkapa viikoittainen keskustelutuokio tai yksi välitunti, jolloin käynte asioita läpi. Kysy ideoita, esitele omia näkemyksiäsi ja kysy mitä ajankohtaisia koulussa opettajien näkökulmasta tapahtuu. Näin pysyt kartalla ajankohtaisista asioista ja naamasit tulee tutuksi henkilökunnalle.

(JATKUU)



3. SAA HENKILÖKUNTA NÄKEMÄÄN TAVOITTEESI TOIMINNAN TAKANA

Et halua järjestää vapaapäivää koulusta, vaan lisätä yhteisöllisyyttä, joka parantaa myös työrauhaa koulussa ja lisää motivaatiota. Muistuta opettajaa siitä, että turvallisessa ja yhteisöllisessä ympäristössä syntyy parempia oppimistuloksia, vaikka se vaatisikin yhden opitunnin uhrauksen.

4. SUUNNITTELE HYVIN

Kun viet hyvin suunnitellun ja jäsennellyn ehdotuksen vaikkapa rehtorin luokse, sinut otetaan vakavasti. Koulusta löytyy varmasti ainakin yksi opettaja, joka kannustaa sinua tilanteesta riippumatta. Kysy häneltä neuvoja ja palautetta esittelyyn. Sisäpiiritietoa kannattaa hyödyntää!

5. TIEDÄ, MISSÄ RAJAT MENEVÄT

Vaikka työ yhteistyön parantamiseksi vaatiikin aikaa ja kärsivällisyyttä, ei kaikkea tarvitse sietää. Jos rehtorisi tai opettajasi ei suostu yhteistyöhön, ota avuksesi vaikkapa kunnan/kaupungin opetustoimi tai soita SAKKlin. SAKKI tekee työtä opiskelijoiden etujen valvomiseksi, olemme siis sinua ja muita opiskelijoita varten!

6. MUISTA KIITTÄÄ, KUN SIIHEN ON AIHETTA. :))

KUN ASIAT SUJUVAT JA YHTEISTYÖ PELAA, KERRO SIITÄ.

OPETTAJAN PÄIVÄ PARANEE HUOMATTAVASTI KUN OSOITAT,

ETTÄ HÄNEN TYÖTÄÄN ARVOSTETAAN.

OHJAAMISESTA JA ESIINTYMISESTÄ

- VAIN HARJOITTELEMALLA OPPII! :)

Useille tutoreille tutor-ryhmän kohtaaminen voi olla ensikosketus ryhmän itsenäiseen ohjaamiseen tai esiintymiseen. Ryhmän edessä oleminen saattaa olla monelle jännä paikka, mutta esiintymistä ja ohjaamista voi harjoitella vain esiintymällä ja ohjaamalla. Ryhmän ohjaamisessa tutorin muistilista on seuraava:

VALMISTAUDU!

Paras keino välttää esiintymisjännitys on valmistautua hyvissä ajoin ja tarpeeksi. Ryhmänohjaustilanteissa on hyvä päättää ennakkoon kuka tekee mitäkin ja missä järjestyksessä asioita tehdään.

HUOMIOI KAIKKI!

Tämä on varmasti monelle itsestään-selvyys, mutta tutorin tehtävä on huomioida jokainen, se hiljaisinkin opiskelija ryhmästä. Leikeissä nuoret usein ottavat siihen vaistomaisesti mukaan vain "reippaat ja hauskat" tyypit. Tutorin on tärkeää pitää koko porukka kasassa leikin ajan ja pitää huolta siitä, ettei kukaan jää ainakaan tutoreiden vahtivuorolla yksin.

RIKO JÄÄ!

Älä ole turhan jäykkä tai tärkeä toimittamasi asian suhteen. Amikset kaikkooivat ja aristavat sinua ja asiaasi, jos asiat suoritetaan sekuntikellon kanssa asennossa seisten. Ole oma itsesi ja näytä, ettei asia ole haudanvakava.

OHJEISTA SELKEÄSTI!

Ennen kuin ohjeistat tutor-ryhmäsi leikimään, muista itse opetella säännöt. Varmista sen jälkeen, että kaikki muutkin tietävät ne. Kertaa säännöt yhteisesti, niin kaikki pelaavat varmasti samoilla säännöillä. On tärkeää, että leikinjohtaja saa rauhassa ohjeistaa säännöt. Muut tutorit eivät kommentoi väliin. Ohjeistuksen loppuksi kaikki saavat esittää tarkentavia kysymyksiä.

PUHU REIPPAASTI!

Kun puhut isolle ryhmälle, asetaudu ryhdikkäästi seisomaan niin, että kaikki näkevät sinut. Puhu niin kovalla ja selkeällä äänellä, että kaikki kuulevat ja ymmärtävät sinut.

RYHMÄN KOHTAAMISESTA

JA LÄSNÄOLOSTA

Tutorit tulevat toimikautensa aikana kohtaamaan mitä erilaisimpia henkilöitä ja tilanteita. Tutorin on tärkeää kyetä kohtaamaan jokainen ihminen juuri sellaisena kuin tämä on. Lisäksi tutorin on nähtävä henkilöissä hyvät puolet ja tultava kaikkien opiskelijoiden kanssa toimeen.

VERTAISOHJAAJILLA ELI
TUTOREILLA ON SUURI
MERKITYS KOULUKIUSAAMISEN
EHKÄISEMISESSÄ.

Vanhemmat opiskelijat näyttävät esimerkillään, että jokainen opiskelija on tasavertainen keskenään.

TUTORIT! OLKAA SIIS
ENNAKKOLUULOTTOMIA,
AVOIMIA JA KAIKKIEN
KANSSA. SAATATTE
ITSEKIN YLLÄTTYÄ.

Koska tutorit ovat uusien opiskelijoiden elämässä päivittäin erityisesti opiskeluiden alkupuolella mukana, on luonnollista, että uudet opiskelijat kokevat tutorit helposti lähestyttäviksi. Tämä voi johtaa siihen, että uusi opiskelija avautuu tutorille jostain henkilökohtaisesta asiasta. Muistilista näiden tilanteiden varalta on varmasti kaikille tuttu ja yksinkertaisen helppo muistaa:

>>>

KUUNTELE

Kuuntele, mitä toisella on sinulle oikeasti sanottavana. Mikä häntä oikeasti painaa? Älä missään tapauksessa keskeytä häntä tai kerro kuinka sinulle on sattunut aivan samalla tavalla. Todennäköisintä on että uudella opiskelijalla on vain tarve jutella asiasta. Hän ei välttämättä tarvitse sen suurempia neuvoja asian tiimoilta.

OLE LUOTTAMUKSEN ARVOINEN

Kun uusi opiskelija avautuu tutorille, hän luottaa siihen ettei tämän kertoma asia ole pian koko koulun tiedossa. Pidä huoli siitä että olet opiskelijan luottamuksen arvoinen.

VIE ASIA TARVITTAESSA ETEENPÄIN

Vaikka sinun on tutorina oltava luottamuksen arvoinen, olet tietyistä asioista vastuussa oppilaitoksellesi. Näissä asioissa on hyvä käyttää maalaisjärkeä tai tukeutua oppilaitokseen, jos itse et ole varma kuinka asian kanssa tulisi toimia. Tällaisia asioita ovat mm. opiskelija, joka vaikuttaa vaaralliselta itselleen tai muille, on masentunut tai selkeästi, voimakkaasti sekä jatkuvasti, koulutyöhönsä huonosti motivoitunut opiskelija, sekä tietenkin koulukiusaaminen.

HYVÄKSI TODETUT KÄYTÄNNÖT

PÖYTÄKIRJAT

Vaikka pöytäkirja tuo mieleen lähinnä viralliset kokoukset, on myös tutor-tapaamisista hyvä laatia muistio tai pöytäkirja. Pöytäkirja voi olla vapaamuotoinen, mutta tärkeää on merkitä ylös, mitä on sovittu. Myöhemmin vastuuhenkilöt, aikataulut ja budjetit on helppo tarkistaa, eikä aikaa kulu kinasteluun siitä, mitä olikaan sovittu.

OPISKELIJAKUNTA- YHTEISTYÖ

Parhaimmillaan tutortoiminta on osa opiskelijakunnan arkea. On turha luoda kilpailevia tapahtumia tai toimintaa, sillä parempi tulos syntyy usein, kun tekijöitä on paljon. Vastuut voidaan tapahtuman tiimoilta jakaa opiskelijakunnan hallituksen ja tutoreiden kesken esimerkiksi niin, että hallitus vastaa tiedotuksesta ja taloudesta ja tutorit ohjelmasta sekä palkinnoista. Tilauksissa ja ostoissa kannattaa hyödyntää opiskelijakunnan tiliä ja taloudenhoitajaa, sillä tutoreilla harvemmin on omaa tiliä.

VUOSIKELLO

Laadi koko vuoden kattava kalenteri, jonka voit muotoilla haluamallanne tavalla esim. taulukoksi tai ympyräksi. Merkitse vuosikelloon kuukauden, viikon tai päivän tarkkuudella tapahtumat, kokoukset, tärkeät päivämäärät jne. Muista myös merkitä milloin suunnittelu ja valmistautuminen pitää aloittaa. Vuosikello auttaa rytmittämään kalenteria, varautumaan ajoissa työmäärään ja jakamaan hommat tasaisesti kaikille tutoreille sekä koko vuoden ajalle.

SUOSITTELEMME KOKEILEMAAN : >

VARAINHANKINNAN VINKIT

Toiminta vaatii usein tuekseen tarpeeksi resursseja. Vaikka tavoitteena ei olisikaan tehdä voittoa, vaatii esimerkiksi ruusumyynti tai hupparitilaus alkupääomaa. Rahaa on siis syytä pyrkiä hankkimaan aina kun mahdollista, jotta itse toimintaa voidaan toteuttaa.

APUKÄSIÄ TAPAHTUMIIN

Selvittäkää, järjestetäänkö paikkakunnallanne messuja tai suuria tapahtumia. Tarjotkaa apuunne vaikkapa ständille tai narikkaan korvausta vastaan. Moni järjestäjä kaipaa apua ja haluaa varmasti sponsroida opiskelijoita.

AMMATTITAITOA TARJOLLA!

Amikset opiskelevat ammattiin, joten taitoa erilaisiin asioihin löytyy. Erityisesti kampaamo- ja kosmetologipalveluiden myynti vaikkapa vanhojen tanssien tai korkeakoulujen vuosijuhlia ennen saa todennäköisesti kovan suosion. Muita esimerkkejä voisivat olla vaikkapa vaatteiden korjaus tai auton/mopon huolto.

VANHEMMAT

Myykää palveluita tai itse tekemiänne tuotteita tai järjestäkää vanhempainilta, jossa pidätte kahviota. Usein vanhemmat maksavat mielellään, jos rahat menevät hyvään tarkoitukseen.

VALOKUVAUS

Järjestäkää CV-valokuvaus tai luokkakuvaus ja ottakaa itsellenne korvaus vaivannäöstä.

KAHVI- TAI VÄLIPALA-AUTOMAATTI

Monet firman maksavat provisiota siitä, että saavat tuoda oman automaattinsa koululle. Firma vastaa huollosta, ja kun opiskelijakunta hoitaa valvonnan, tuottaa automaatti rahaa säännöllisesti tilillenne.

HUPPARIMYYNTI

Teettäkää hupparit koulun logoilla tai eri linjojen tunnuksilla/kuvilla ja myykää niitä opiskelijoille. Näistä tosin kannattaa pyytää maksu ennakkoon, niin aikaa ei kulunu myöhästyneiden maksujen selvittelyyn.

TEMPAUKSET

Tempaukset ovat hyvä ja helppo keino tuoda vaihtelua koulun normaaliin arkeen. Välillä arjen katkaisu on tarpeellista, mutta liika on aina liikaa. Hienoimpia tempauksia ovat usein ne, jotka eivät vaadi rahallista panostusta tutoreilta tai opiskelijakunnalta. Alle on listattu esimerkkitempauksia, joita voitte kopioida sellaisenaan tai muokata oman oppilaitoksenne toimintaan sopivaksi. Mitä enemmän käytätte mielikuvitusta ja luovuutta, sitä parempia tempauksia saatte aikaan.

PÄÄSIÄISMUNAN

METSÄSTYS

Tämä tempaus on helppo ja luontevaa yhdistää pääsiäiseen. Tempaus ei vaadi kovin suurta ennakkopanostusta. Tarkoituksena on tunnin välein piilottaa suklaamuna jonnekin päin koulua, antaa siitä kesusradiossa vihje ja odottaa että opiskelijat löytävät suklaamunan. Päivän aikana tutorit voivat myös jakaa suklaamunia esimerkiksi ruokailun jälkeen opiskelijoille.

AMMATTI - AAMUPÄIVÄ

Ajatuksena tarjota oman alan palveluita muille opiskelijoille ja opettajille. Esimerkiksi niin, että tietyn aamupäivän aikana parturikampaajat pystyttävät aulaan pop up-kampaamon, josta saa viiden minuutin kampauksia. Saman päivän aikana media-assistentit pystyttävät kamapaus pisteen viereen valokuvaus-seinän, jonka luona saa käydä ottamassa kaverikuvia. Amiksilla on rutkasti ammattitaitoa, jota kannattaa hyödyntää! Mikäli haluatte päivän voi yhdistää varainhankintaan ja kerätä vapaaehtoista tai pientä maksua tarjoamistanne palveluista.

RUUSUKAUPPA

Ystävänäpäivään on helppo yhdistää erilaisia meininkejä, mutta yksi yleisistä tempauksista on ruusukauppa. Tarkoituksena on pyytää opiskelijoilta ennakoon (esim. tekstiviestillä) ruusutilaukset valitsemilleen henkilöille. Tutorit hakevat tarvitsevansa määrän ruusuja tukusta ja toimittavat ne henkilöille, joille joku on ruusun tilannut. Tästäkin tempauksesta on helppo kerätä tutor-toimintaan rahaa ja pyytää jokaisesta ruususta vaikka 2 euroa tilaajalta.

PULKKAMÄKISKABA

Tämän kilpailu on luontevaa yhdistää vaikkapa laskiaiseen. Tarkoituksena on, että osallistujille jaetaan samat tarvikkeet, joista ryhmän tulee rakentaa mahdollisimman kovaa mäkeä laskeva vehje. Tarvikkeita voi olla esimerkiksi: jätesäkit, pahvi ja ilmastointiteippi. Mäkeä voidaan laskea niin, että kaikki kokoontuvat seuraamaan suurta kilpailua tai niin, että jokainen ryhmä käy koulupäivän aikana pulkan valmiiksi saatuaan laskemassamäen ja tutorit pitävät ajoista kirjaa.

SIIVOUSPÄIVÄ

Onko nuorilla kunnassanne huono maine? Siivouspäivä on lumien sulaessa oiva tapa nostattaa nuorten profiilia kunnassa. Organisoikaa tutorporukalla siivouspäivä, jakakaa jokaiselle ryhmälle alueet ja ilmoittakaa ryhmille kellonaika, johon menessä tietyinä päivinä heidän alueensa tulee olla siisti. Mikäli saatte porukan hyvin liikkeelle, kutsukaa paikalle paikallista mediaa, niin oppilaitoksenne ja nuoret saavat positiivista näkyvyyttä.

OLYMPIALAISET

Kun päivät rupeavat lämpenemään keväällä, haluavat kaikki viettää aikaa ulkona. Luokkien väliset liikuntakilpailut on helppo myydä opettajille ja opiskelijat ovat innoissaan kun saavat luokahuoneiden sijaan viettää aikaa ulkona. Lajeina voivat olla perinteisemmät lajit, kuten jalkapallo, sähly, koripallo, käsipallo, pesis tai keskityt lajit, kuten pussihyppely, tukkihumala, kananmunan heittäminen tai keksinsyönti. Jälkimmäiset on helpompi toteuttaa rajallisilla aika- ja tilaresursseilla.

VESISOTA

Kevään ensimmäisten hellepäivien aikana voi järjestää vesisodan välitunnilla. Opiskelijat voivat tuoda mukanaan omat vesipyssynsä tai täyttää omia vesi-ilmapallojaan. Tutoreiden vastuulle jää markkinoida vesisota, tuoda paikan päälle ämpäreitä, joissa vesipyssyjä voi täyttää sekä siivota tempauksen jälkeen piha vesi-ilmapalloroskista.

MUNKINSYÖNTISKABA

Munkit kuuluvat osana suomalaiseen vappuun. Jokainen on elämänsä aikana varmasti koittanut syödä munin nuolaisematta huuliaan, mutta kuinka monta munkkia ihminen pystyy peräkkäin syömään nuolaisematta kertaakaan huuliaan? Ottakaa tästä selvää tutoreiden kanssa ja järjestäkää munin syönti-kilpailu koulullanne vappuna. Leipuri-kondiittorit varmasti auttavat teitä leipomaan kasapäin munkkeja. Loput voitte tarjoilla kilpailun seuraajille ja kavereidensa kannattajille.

SOME-TEMPAUS

Nuorille on ominaista viestiä on sosiaalisessa mediassa. Masiinoikaa liikkeelle some-tempaus, jossa jokainen luokka on mukana. Tarkoitus on esimerkiksi lisätä Instagramiin valokuva, jossa nostetaan esille omaa ammattiympäristöä. Jokainen luokka kilpailee skabassa oman vuosikurssinsa kanssa.

EVAKKO

Syksyllä koulujen alkaessa on ensisijaisen tärkeää saada uudet opiskelijat ryhmäytymään, jotta kaikilla olisi koulussa seuraavat kolme vuotta mukavaa. Tätä varten joissakin amiksisissa järjestetään uusille opiskelijoille ryhmittäin evakkopäivät, joiden aikana uusi ryhmä viettää kauden kaikista muusta, esimerkiksi mökille tai leirikeskukseen. Evakkoon osallistuu ryhmänohjaajat sekä tutorit. He kertovat uusille opiskelijoille kaiken mitä opintoihin liittyy ja sen lisäksi edesauttavat ryhmän ryhmäytymistä. **HUOM!** Tilojen ja ruokien varaaminen on kallista, joten tätä tempausta kannattaa valmistella hyvissä ajoin yhdessä oppilaitoksen henkilökunnan kanssa.

NAAMIAISET

Naamiaiset on kätevä yhdistää halloweeniin. Ihmiset ovat valmiiksi hassuttelutuulella ja monilta löytyykin kotoa pelottelu- tai naamiaissälää. Tiedottakaa ajoissa ennen halloweenia, että halloween-päivänä paras puku palkitaan ja järjestäkää puvun palkitsemista varten vaikkapa äänestys ja palkitsemistilaisuus, jonne opiskelijat kutsutaan.

PIKKUJOULUT

Pikkujouluihin voi yhdistää vaikka ja mitä. Lainatakaa teatterista joulupukin asu ja tehkää joulupukille pieni paja ruokalan nurkkaan. Kehottakaa opiskelijoita kertomaan pukille joulutoiveensa. Kiertäkää tonttulakit ja tutorpaidat päällä ja jakakaa pipareita opiskelijoille luokissa. Organisoikaa kahden euron lahjasäkki niin, että halukkaat voivat ostaa kahden euron lahjan ja jokainen lahjan tuonut myös saa lahjan joulusäkistä.

UUSI VUOSI, UUDET KUJEET

Vuoden alussa jokainen ihminen tekee uuden vuoden lupauksia. Palatessaan joululomalta opiskelijat ovat levänneitä ja jälleen motivoituneita opiskeluun. Tuottakaa yhdessä uuden vuoden taulu, johon jokainen voi käydä rustaamassa oman uuden vuoden lupauksensa, joka mielellään liittyy vaikka opiskeluun tai yhteisöllisyyteen oppilaitoksellanne.

PELIT

JALEIKIT

>>>

MITÄ TUTORIN TULEE TIETÄÄ ENNEN LEIKKIMISTÄ?

Toimiva leikki murtaa parhaimmillaan muureja ja rentouttaa osallistujia. Leikit ovat oiva keino yhteishengen luontiin, sillä jokainen pääsee leikeissä esille. Leikeillä ei ole tarkoitus nolata ketään tai nostaa tiettyjä tyyppisiä jalustalle.

MUUTAMIA OHJEITA

leikin ohjaamiseen: Jokainen tutor on innoissaan leikissä mukana, vaikka ei itse pitäisikään leikistä. Jos tutor suhtautuu negatiivisesti leikkiin, niin tekee perässä myös uudet opiskelijat.

SUUT HYMYYN SIIS :)

Leikille valitaan yksi johtaja, jonka vastuulla on leikin ohjeistaminen, kysymyksiin vastaaminen, ohjaaminen leikin aikana ja leikin lopettaminen.

MUUT TUTORIT EIVÄT

OTA KANTAA OHJEISTUKSEN

AIKANA OHJEISIIN.

vaan tarvittaessa esittävät lopuksi tarkentavia kysymyksiä. Leikin ohjaaja ei saa koskaan olettaa, että kaikki tuntevat säännöt, vaan on pidettävä huoli siitä, että leikin säännöt kerrataan joka kerta. Tämä tehdään siitä syystä, että jokaiselle leikille on olemassa erilaisia sääntöjä, joita noudatetaan eri paikoissa.

Leikin on tarkoitus toimia jäätävän tunnelman rikkojana ja yhteishengen luomisen työvälineenä.

KETÄÄN EI SAA

KUITENKAAN PAKOTTAA

leikkimään tai vapaaehtoiseksi, sillä ihmisillä saattaa olla esilläoloon tai huomion saamiseen liittyviä huonoja muistoja tai ennakkoluuloja. Parhaimmillaan leikkihetki noudattaa sellaista kaavaa, että ensimmäiseen leikkiin on kaikista matalin kynnyksellä osallistua ja viimeisessä leikissä päästään revittelemään ja kokeilemaan rajoja, kun on lämmitelty tarpeeksi ja jokainen tuntee olonsa turvalliseksi ryhmässä. Hyvä leikkihetki kannustaa opiskelijoita luovuuteen, rohkeuteen, esillä olemiseen ja omien rajojen kokeilemiseen.

TUTUSTUMIS-

JA NIMILEIKIT

Tutustus- ja nimileikit sopivat tilanteeseen, jossa ryhmän jäsenet eivät vielä tunne toisiaan ollenkaan tai kovin hyvin. Näillä leikeillä on helppo saada turvallisessa ja ohjatussa ympäristössä opiskelijat tutustumaan toisiinsa. Kaikkien osallistuessa kynnys tutustumiseen ei ole ujollekaan opiskelijalle liian korkea.

Tässä on joitakin esimerkkileikkejä, joita on enemmän kuin suotavaa muokata omiin tarpeisiinne sopivaksi.

ASETTAUDU KARTALLE

Tämä leikki on hyvä ottaa opintojen alkuvaiheessa uudelle ryhmälle. Kun tietää kuka asuu samoilla mestoilla voi koulumatkoja jakaa yhdessä. Leikissä asettaudutaan kartalle sen mukaan missä asutaan. Leikin ohjaaja kertoo missä on pienoismallissa huoneen sisällä mikäkin paikka, jonka jälkeen opiskelijat etsivät oman kotinsa ja näkevät näin ketkä asuvat lähellä omaa kotia tai koulumatkan varrella.

SPEED DATING

Leikissä porukka jaetaan kahteen samankokoiseen ryhmään. Ryhmät asettuvat kahteen riviin toisiaan vasten niin, että jokaisella on edessään yksi henkilö vastakkaisesta ryhmästä. Vastakkaiselle henkilölle esittäytyään kättelämällä ja kertomalla oma nimi. Tämän jälkeen leikinohjaaja antaa 45 sekuntia aikaa keskustella leikin ohjaajan valitsemasta aiheesta, esim. harrastukset, paras jääkiekkjoukkue, lempi ruoka, mitä ottaisit mukaan autiolle saarelle yms. Jokaisen aiheen jälkeen vaihdetaan paria niin, että toinen ryhmä siirtyy yhden henkilön verran oikealle uuden henkilön pariin ja leikin ohjaaja antaa esittelyiden lomassa uuden aiheen.

TÄRKEÄ TAVARA

Kaikki menevät istumaan piiriin ja laittavat piirin keskelle jonkun tavaran. Sitten jokainen hakee keskeltä jonkun tavaran (ei omaansa eikä kenenkään tutun). Leikin aloittaja alkaa kertoa millainen tavara hänellä on ja kysyy kenen tavara se on. Tavaran omistaja esittelee itsensä ja kertoo miksi kyseinen tavara on hänelle tärkeä. Tämän jälkeen hän kysyy, kenen tavara hänellä on, ja näin jatketaan koko piiri loppuun.

LAKANALEIKKI

Tässä leikissä ryhmä jaetaan puoliksi. Leikissä ohjaajia on kaksi. He pitelevät suurta lakanaa tms. ryhmien välissä, niin ettei ryhmä näe, mitä lakanan toisella puolella tapahtuu. Ryhmät asettuvat vastakkain lakanan kummallekin puolelle ja valitsevat vuorollaan yhden ryhmästään lakanan eteen istumaan. Kun kummaltakin joukkueelta on lakanan takana henkilö, leikin ohjaajat pudottavat lakanan ja lakanan luokse tulleiden henkilöiden pitää huutaa vastapäätä olevan henkilön nimi. Nopeampi henkilö voittaa ja hävinnyt henkilö siirtyy vastapuolen joukkueen ryhmään. Tämän jälkeen valitaan kummaltakin ryhmältä uusi nimen huutaja.

OLEN JA PIDÄN

Leikissä asettaudutaan piiriin niin, että kaikki näkevät toisensa. Leikin ohjaaja aloittaa sanomalla nimensä ja jonkin asian, joka kuvaa häntä (esim. mitä hän vihaa tai rakastaa, mikä on hänen mieliruokansa tai suosikkieläimensä). Seuraava sanoo edellisen etunimen ja hänen valintansa, sekä lisää perään omansa; kolmas toistaa edellisten nimet ja symbolit ja lisää omansa jne. Tämä harjoitus sopii hyvin ensimmäisiin tapaamiskertoihin, koska se auttaa katsomaan toisia silmiin heidän puhuessaan ja puhumaan suoraan toiselle. Esimerkiksi: "Sinun nimesi on Antti ja sinä pidät porkkanoista. Sinun nimesi on Sari ja rakastat suklaata. Minun nimeni on Kaija ja pidän kaalilaatikosta."

TOISENLAINEN TUOLILEIKKI

Leikkijät istuvat piirissä tuoleilla. Leikinohjaaja seisoo piirin keskellä ja sanoo jonkin ominaisuuden, ulkonäköön liittyvän asian tai kokemuksen ja lisäksi liikkumisohjeen, esimerkiksi: "Jos sinulla on vaatteissasi valkoista, siirry istumaan kaksi tuolia vasemmalle". Jos tuoli on varattu, leikkijä istuu tuolissa istuvan syliin. Sylikkään voi mennä kuinka monta leikkijää tahansa. Jos tyhjiä tuoleja alkaa olla paljon, niitä voidaan leikin kuluessa ottaa pois. Jos halutaan paljon sylissä istumista, voidaan asettaa sääntö, että tyhjälle tuolille ei saa istua.

TURKKILAINEN PAHAN SILMÄ

Leikkijät jaetaan kahteen joukkueeseen. Toinen joukkue siirtyy viereiseen huoneeseen. Avonaiseen oveen kiinnitetään isokokoinen paperi, pahvi, kangas tms., johon on tehty silmäkokoinen reikä. Kummankin joukkueen leikkijät asettuvat vuorotellen pahvin luokse siten, että vain silmä näkyy reiästä. Vastapuolen on arvattava, kenen silmä siinä tuijottaa. Jos arvaus osuu oikeaan, siirtyy tuijottaja arvaajien puolelle. Se joukkue voittaa, joka näin saa lopulta kaikki leikkijät puolelleen.

SYNTTÄRIJANA

Leikissä muodostetaan jono, jossa leikkijät seisovat syntymäpäivän mukaisessa järjestyksessä. Kun leikkijä etsii omaa paikkaansa jonossa, hän ei saa puhua, vaan hänen on selvitettävä asia elehtimällä.

DUDE TO DUDE

Leikkijät ottavat itselleen parin. Leikinohjaaja sanoo esim. ”Peukalo olkapäähän”, jolloin jokaisen on laitettava peukalonsa parin olkapäähän. Jotkut suoritukset edellyttävät ongelmanratkaisutaitoa, jotta kumpikin onnistuu tekemään tehtävän yhtä aikaa (esim. kyynärpää polveen). Muutaman ohjeen jälkeen leikinohjaaja sanoo: ”dude to dude”, jolloin vaihdetaan paria. Se joka jää ilman paria on seuraava ohjeiden antaja. Jos leikkijöitä on tasaparit, viimeiseksi toisensa löytänyt pari on yhdessä ohjeiden antaja.

TERVEHDYSLEIKKI

Leikissä asetutaan aluksi piiriin. Leikin ohjaaja lähtee liikkeelle kiertämällä rinkiä kättelemällä vuorollaan jokaisen ja kertomalla oman nimensä. Leikin ohjaajan perässä kiertoön lähtee aina vuorollaan seuraava. Ensimmäisellä kierroksella tervehditään normaalisti kätellen. Seuraavalla kierroksella voidaan koskettaa toisen polvea, seuraavalla kierroksella kätellään jalalla jne.

KERÄLEIKKI

Leikkijät istuvat piirissä ja heittelevät lankakerää ristiin rastiin. Ensimmäinen heittäjä sitoo langanpään sormeensa, heittää kerän seuraavalle ja sanoo: ”Minä olen Marja, kuka sinä olet?”. Tämä ottaa langasta kiinni ja heittää kerän edelleen haluamalleen henkilölle. Kerää heitellään, kunnes lanka kulkee ristiin rastiin leikkijöiden välillä. Lanka keritään takaisin käymällä heittelykierros takaperin nimien kanssa. Leikki vaatii ryhmältä yhteistoimintaa, jottei lanka sotkeudu, ja kerä pysyy koossa.

OI ROOMEO, ROOMEO, ROOMEO

Leikissä istutaan tuolien kanssa piirissä. Jokaisella leikkijällä on pari (aluksi vieressä, lopulta jossain muualla). Leikin ohjaajan vieressä on tyhjä paikka, johon hän koittaa saada jonkun piirissä olevan istumaan huutamalla ”Oi Roomeo, Roomeo, Roomeo”. Jos Roomeon pari ehtii huutamaan Roomeon nimen kerran ennen kuin vuorossa ollut huutaja on huutanut Roomeon nimen kolmesti, jää Roomeo piirissä paikalleen. Jos Roomeon pari ei ehdi huutamaan nimeä siirtyy Roomeo huutajan viereen tyhjälle paikalle. Ja Roomeon parista tulee uusi huutaja.

LÄNNEN NOPEIN

Tässä pelissä on tarkoitus muistaa muiden osallistujien nimet mahdollisimman nopeasti. Leikissä mennään piiriin niin, että kaikki näkevät toisensa. Leikin ohjaaja aloittaa menemällä piirin keskelle ja osoittaa jotakin piirissä olevaa sanoen ”Bang Mari”. Tällöin Mari menee kyykkyy. Piirissä Marin oikealla ja vasemmalla puolella olevat henkilöt osoittavat toisiaan ja koittavat keretä huutamaan ”BangBang” ja perään osoittamansa henkilön nimen. Leikissä keskellä oleva vaihtuu jatkuvasti niin, että leikin osapuolista hitain pääsee seuraavaksi keskelle.

IMPROVISAATIO -

JA MIELIKUVITUS -

LEIKIT

Improvisaatio-, loru- ja laululeikit vaativat leikistä riippuen aika paljon heittäytymistä osallistujilta. Ennen kunnollista improvisaatioleikkiä on syytä lämmitellä esimerkiksi tutustumisleikillä. Kaikki ryhmät eivät ole ikinä valmiita heittäytymään improvisaatioleikkeihin. Ryhmän jäsenistä voi silti olla hauskaa seurata tutoreiden toimintaa improvisaatioleikissä, joten on hyvä mikäli tutoreilla itsellään on heittäytymiskykyä. Antakaa kuitenkin aina tilaa muillekin osallistua leikkiin mukaan.

Improvisaatiossa ei ikinä saa tuomita ketään, mihinkään ei sanota ei ja kaikki on aina positiivista.

LAITE

Osallistujat asettuvat puolikaareen. Ohjaaja aloittaa menemällä puolikaaren eteen, tekee vapaavalintaista liikettä ja yhdistää siihen sopivan äänen. Puolikaaresta seuraava tulee ja lisää laitteeseen seuraavan liikkuvan osan, johon yhdistää sopivan äänen. Samaa jatketaan kunnes jokainen osallistuja on osana mukana laitteessa.

KETJULORU

Tässä leikissä osallistujat asettautuvat ringkiin. Ringissä muodostetaan loruketju niin, että jokainen vuorollaan sanoo jotain. Ensimmäinen aloittaa kertomalla olevansa jotakin joka etsii jotakin tärkeää. Esim. "Olen opettaja ja etsin uutta opiskelijaa", seuraava jatkaa "olen uusi opiskelija ja etsin koulu-reppuani", jota seuraava jatkaa "olen koulureppu ja etsin omistajaa", "olen omistaja ja etsin koiraani" ja niin edelleen.

APINALAUMA

Jokainen leikkijä nostaa hatusta lapun, jossa on eläinlaji, esimerkiksi possu, kana, tai hevonen. Kutakin eläinlajia on vähintään kolmessa lapussa. Leikkijät eivät näytä lappuaan muille vaan hajaantuvat ympäri huonetta. Tarkoituksena on löytää oman ryhmän jäsenet. Leikkijät eivät saa puhua, vain matkia oman eläimen ääntä. Leikki loppuu, kun kaikki ovat löytäneet omaan ryhmäänsä. Leikkiä voi vaikeuttaa leikkimällä sitä pimeässä huoneessa tai silmät sidottuina.

LAHJA

Tässä leikissä osallistujat seisovat piirissä. Jokainen osallistuja käy vuorollaan nostamassa piirin keskellä olevasta kuvitteellisesta arkusta mielikuvituslahjan ja ojentaa lahjan piirissä oikealla puolella seisovalle henkilölle sanomatta mitään. Vieressä oleva henkilö ottaa lahjan vastaan ja toteaa "kiitos tästä kaulimesta", mikäli hän olettaa kehonkielen perusteella lahjan olevan kaulin. Lahjanantaja vastaa tähän "ole hyvä hiusharjasta", mikäli lahja on ollut hänen mielessään hiusharja. Tämän jälkeen lahjan saanut käy vuorostaan keskellä hakemassa oikealla puolellaan olevalle mielikuvituslahjan.

SATA

Tässä leikissä harjoitellaan kuuntelun ja kommunikoinnin taitoa. Osallistujat asettuvat piiriin selälleen makuulleen niin, että päät osoittavat keskustaan. Silmät pidetään kiinni. Leikissä luetellaan vuorollaan numeroita ykkösestä eteenpäin lineaarisessa järjestyksessä. Tämä tehdään kuitenkin niin ettei viereinen henkilö ikinä sano seuraava numeroa, vaan sen voi sanoa kuka tahansa vaikkapa toiselta puolelta piiriä. Jos kaksi tai useampi henkilö puhuu samaan aikaan, aloitetaan laskeminen alusta. Mikäli ryhmä onnistuu tässä versiossa, voidaan siirtyä vaikeampaan niin, että seuraava ääneen sanottava luku on vaikkapa kolminkertainen edelliseen lukuun nähden.

YKSI TARINA, MONTA STOORIA

Tähän leikkiin tulee valmistautua etsimällä tai kirjoittamalla valmiiksi pieni tarina. Leikin osallistujat jaetaan pienempiin ryhmiin ja jokaiselle ryhmälle printataan oma paperi, jossa lukee valmiiksi kirjoitettu tarina. Jokaiselle ryhmälle annetaan salassa oma genre (esim. musikaali, kauhu, scifi tai komedia), jonka mukaan tarina tulee myöhemmin muulle ryhmälle näyttellä. Ideana on, että jokainen ryhmä näyttelee saman näytelmän, mutta eri tavoilla. Ryhmille kannattaa varata reilusti aikaa (ainakin 20min) näytelmien harjoitteluun ja valmisteluun.

STOP

Stopissa on aina kaksi ihmistä jotka näyttelevät piirin keskellä. He näyttelevät niin kauan jotain improvisoitua kohtausta kunnes joku huutaa: "STOP". Huutaja menee sen tyyppin paikalle (samaan asentoon), joka on ollut kauemmin piirin keskellä. Paikattu henkilö menee piiriin tyhjälle paikalle. Tilanne jatkuu samasta asennosta kuin mihin se loppui, mutta alkaa uusi näytelmä, jonka aloittaminen on piiriin tulleen henkilön vastuulla.

SADEMETSÄ

Tässä leikissä harjoitellaan kuuntelun ja kommunikoinnin taitoa. Osallistujat asettuvat piiriin selälleen makuulleen niin, että päät osoittavat piirin keskelle, mielellään silmät kiinni. Ohjaaja antaa aiheen, kuten "sademetsä". Jokainen osallistuja lisää äänimaisemaan yhden äänen, jonka voisi kuvitella sademetsässä kuulevansa. Kun jokainen on vuorollaan lisännyt jonkin äänen, vaihdetaan äänimaisemaa ohjaajan ohjeistuksella.

SELITYKSIEN KEKSIMINEN

Tässä leikissä osallistujat asettautuvat rinkiin. Ringissä lähdetään muodostamaan selitysketjua niin, että jokainen vuorollaan sanoo jotain. Esim. ensimmäinen sanoo "minulla ei ole kotitehtäviä mukana", jota seuraava jatkaa "koska koira söi ne", jota seuraava jatkaa "koska koiralla oli nälkä" jne.

LIIKUNTA-

ULKO- JA RIEHUMIS-

LEIKIT

Liikunta-, ulko- ja riehumisleikeissä on tärkeää pitää huolta siitä, että puitteet ovat kunnossa. Kun leikissä on vauhtia, on tärkeää, että ympäristö on turvallinen ja riittäväksi suuri, jotta vahingot saadaan minimoitua. Liikunnalliset leikit ovat hauskoja ja niissä osallistujat pääsevät purkamaan energiaansa. On kuitenkin muistettava, että liikunnalliset leikit eivät sovi kaikille, eikä niiden varaan saa ikinä jättää kokonaista leikkituokiota.

KYMPPIPALLO

Tässä leikissä osallistujat jaetaan pienempiin ryhmiin. Esimerkiksi 6-10 hengen ryhmät ovat oikein sopivia. Ohjaajan harkinnan mukaan leikkiä voidaan leikkiä joko kahdessa tai useammassa erässä osallistujien kokonaismäärästä riippuen. Leikkimässä voi samaan aikaan olla siis joko kaksi tai useampi ryhmä. Leikissä ryhmän on tarkoitus saada palloa heittelemällä kymmenen koptia putkeen. Pallo kädessä ei saa liikkua, vaan muiden ryhmän jäsenten on haettava reilusti tilaa koppeja varten. Toinen/toiset joukkueet saavat häiritä toisen joukkueen kopittelua. Koppeja lasketaan koko joukkueen voimin yhdessä ääneen.

LIPUNRYÖSTÖ

Lipunryöstössä tarvitaan maastoltaan vaihteleva alue, joka jaetaan kahteen osaan. Ryhmä jaetaan puoliksi ja kumpikin ryhmä saa oman alueensa. Leikissä on tarkoitus varastaa toisen ryhmän lippu näiden alueelta. Omaa lippua voi puolustaa. Aina, kun vastapuolen ryhmästä joku ylittää yhdessä sovitun rajan, voit koittaa saada hänet kiinni. Mikäli saat hänet kiinni, joutuu hän vankilaan, joka on teidän alueellanne. Jos joukkuekaverisi jää vangiksi, kuka tahansa joukkueestanne voi pelastaa hänet kosketuksella. Pelin voittaa se ryhmä, joka saa nopeammin varastettua toisen joukkueen lipun ja vietyä sen omalle alueelleen.

PARAATIPALLO

Paraatipallossa on tarkoitus saada heitettyä pallo muiden osallistujien jalkojen välistä. Paraatipallossa ryhmä asettuu piiriin kasvot kohti piirin keskustaa. Osallistujat seisovat haara-asennossa. Piiriä tiivistetään niin, että osallistujien jalkojen ulkosyrjät koskettavat toisiaan, eikä jalkojen väliin jää "tyhjää". Pelin alkaessa kaikki osallistujat ovat kasvot kohti keskustaa ja heillä on kumpikin käsi käytössään oman haaran suojaamiseksi. Kun pallo menee ensimmäisen osallistujan jalkojen välistä, joutuu hän laittamaan toisen käden selkäänsä taakse. Kun pallo menee toisen kerran osallistujan jalkojen välistä, joutuu hän kääntymään ympäri, eli selkä kohti keskustaa. Hän kuitenkin saa kummatkin kätensä takaisin. Kun pallo menee kolmannen kerran saman pelaajan jalkojen välistä, joutuu hän jälleen pelaamaan vain toisella kädellä. Neljännen kerran pallon mentyä saman osallistujan jalkojen välistä tippuu hän pelistä kokonaan pois ja siirtyy kannustamaan muita ringin ulkopuolelle.

ISTUN LATTIALLA SALAISESTI

RAKASTAEN XXX

Tässä leikissä on tarkoitus pitää piirissä vieressä istuvat mahdollisimman pitkään vieressä. Pelissä istutaan lattialla ringissä ja johonkin väliin jätetään “tyhjä paikka”. Tyhjä paikka siirtyy pelin aikana eteenpäin. Peli aloitetaan niin, että se kenen oikealla puolella on tyhjä paikka siirtyy tyhjälle paikalle ja sanoo “istun”. Seuraava, jonka oikealla puolella on tyhjä paikka siirtyy tyhjälle paikalle ja sanoo “lattialla”. Seuraava, jonka oikealla puolella tyhjä paikka on siirtyy tyhjälle paikalle ja sanoo “salaisesti”. Seuraava, jonka oikealla puolella tyhjä paikka on siirtyy tyhjälle paikalle ja sanoo “rakastaen”. Seuraava, jonka oikealla puolella tyhjä paikka on siirtyy tyhjälle paikalle ja sanoo jonkun piirissä istuvan nimen. Tämän henkilön on lähdettävä kohtaamaan tyhjälle paikalle. Hänen vieressään istuvien on mahdollisimman nopeasti koitettava pysäyttää tämä henkilö. Mikäli pysäytys onnistuu, jää kutsuttu henkilö vanhalle paikalleen. Mikäli pysäytys epäonnistuu, siirtyy henkilö tyhjälle paikalle. Peli jatkuu samalla kaavalla tyhjän paikan kohdalta.

ROSKISPALLO

Roskispalloa pelataan kahdella roskakorilla ja yhdellä pallolla. Leikissä on kaksi ryhmää, joiden tehtävä on saada oman joukkueen pallo roskikseen. Roskiksia kantaa kummaltakin joukkueesta yksi henkilö. Hänen tehtävänsä on toimia ikään kuin koripallon korina. Muu ryhmä pyrkii palloa heittämällä pääsemään sille etäisyydelle, että saisivat heitettyä pallon roskikseen. Pallo kädessä ei saa liikkua, vain kopittelu on sallittua.

KAHDEN TULEN VÄLISSÄ

Kahden tulen välissä on monille tuttu leikki ja se muistuttaa paljon polttopalloa. Leikissä osallistujat jaetaan kahteen ryhmään. Leikkialue jaetaan neljään peräkkäiseen alueeseen. Reunimmaisten alueiden ei tarvitse olla kovinkaan suuria. Ryhmien jäsenet sijoittuvat kahdelle keskimmaiselle alueelle vastakkain. Kummaltakin ryhmältä valitaan yksi osallistuja toisen ryhmän taakse pienemmälle alueelle, joka on myös oman ryhmän aluetta. Näin pelissä ollaan koko ajan kahden tulen välissä. Ryhmät polttavat toisiaan heittämällä palloa kohti toisen ryhmän jäseniä. Pallo kädessä ei saa liikkua, mutta sitä saa kopitella oman joukkueen kesken. Mikäli pallo osuu johonkin vastapuolen ryhmäläiseen, siirtyy hän vastustaja ryhmän taakse muiden palaneiden ryhmäläisten seuraan. Mikäli vastustaja saa kopin toisen ryhmän heitosta, palaa pallon heittäjä. Päähän ei saa missään nimessä heittää.

RYHMÄYTTÄVÄT

LEIKIT

Näissä leikeissä oleellisinta on, että kaikki pääsevät osallistumaan niihin. Kenenkään ei tarvitse olla erityisesti esillä, mikäli ei halua. Tärkeää on tutoreiden oma innostuneisuus ja osallistuminen. Muistathan lämmitellä ennen ryhmäyttävää leikkiä jollakin kevyemmällä leikillä! Useat näistä leikeistä sopivat myös osaksi rastirataa.

SILMÄMURHAAJA

Leikkijät asettuvat piiriin istumaan ja pistävät silmät kiinni. Leikinjohtaja piirtää muille leikkijöille selkään sormellaan ympyrän, mutta yhdelle rastin - tämä on murhaaja. Leikkijät avaavat silmänsä ja alkavat katseellaan kiertää muita leikkijöitä. Murhaajaksi valittu alkaa varoen murhaamaan leikkijöitä iskemällä silmää uhrilleen. Jos uhri näkee murhaajan iskevän hänelle silmää, hän kaatuu pois piiristä ja samalla pois leikistä. Tämän jälkeen kaikilla piirissä jäljellä olevilla, myös murhaajalla, on mahdollisuus syyttää tai todistaa. Leikinjohtaja valitsee näistä kaksi nopeinta, jotka kuiskaavat murhaajaksi epäilemänsä henkilön nimen leikinjohtajan korvaan. Jos kumpikin (sekä syyttäjä että todistaja) sanovat saman, oikean nimen, murhaaja paljastuu ja leikki loppuu - muuten syyte raukeaa ja murhaaja voi jatkaa toimiaan. Syyttäminen ja todistaminen voidaan tehdä vain aina murhan jälkeen, ei niiden välillä.

TYYNYRALLI

Leikissä asetutaan piiriin. Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään niin, että joka toinen henkilö piirissä on samaa ryhmää. Kummallekin ryhmälle annetaan oma "formula", eli tynny. Tynnyt annetaan piirissä vastapäätä toisiaan oleville henkilöille (tarkistakaa, että nämä henkilöt ovat eri ryhmissä). Kun leikinjohtaja antaa luvan aloittaa rallin. Tällöin joukkueet lähtevät kierrätämään omaa formulaansa mahdollisimman nopeasti (asiaan kuuluvien äänitehostein) myötöpäivään ojentamalla tynnyn aina piirissä seuraavalle oman ryhmän jäsenelle. Tarkoitus on saada piirin toisella puolella liikkuva formula kiinni. Mikäli formula tippuu maahan, nostaa sen tipputtanut henkilö formulan takaisin peliin. Ketään joukkueen jäsentä ei saa skipata leikissä, vaan jokaisen on vuorollaan kosketettava formulaan. Toisen ryhmän formulan kulkuun ei saa koskea missään nimessä. Voittaja joukkue on se, joka saa toisen ryhmän formulan nopeammin kiinni.

SOLMU

Solmu on kaiketi tunnetuin ryhmäytymisleikki. Siinä ryhmästä valitaan yksi tai kaksi vapaaehtoista, jotka siirtyvät toiseen huoneeseen tai selkeästi kauemmas muusta ryhmästä. Muu ryhmä asettuu piiriin, ottaa toisiaan kädestä ja muodostaa ryhmästä solmun; kulkemalla toistensa välistä, viereisten käsien yli, seuraavien käsien ali, mitä ikinä keksiikään. Missään vaiheessa otetta ei kuitenkaan saa irrottaa käsistä, joista pitää kiinni. Kun solmu on tarpeeksi solmussa, kutsutaan vapaaehtoiset selvittämään solmua. He selvittävät solmun kertomalla muulle ryhmälle mistä kenenkin tulee kulkea, jotta solmu aukeaa. Tavoitteena on saada täydellinen piiri jälleen aikaan.

CHEESE - GRR - BANG

Leikkiä leikitään piirissä. Joku lähettää viereiselle viestin sanomalla "CHEESE" sekä käyttämällä lanneliikkeitä ja heilauttamalla käsiään menosuuntaan. Ja se, jolle tämä viesti tulee, laittaa viestin eteenpäin. Vieruskaveri voi joko

- 1) Laittaa CHEESE:n sellaisenaan samaan suuntaan eteenpäin, toistamalla liikkeen ja sanomalla "CHEESE"
- 2) torjua CHEESE:n sanomalla vierustoverilleen vastaan "GRR" ja nostamalla kädet rinnan kohdalle näyttäen omat "kyntensä", jolloin viereinen kaveri joutuu lähettämään CHEESE:n toiseen suuntaan tai
- 3) heittää kädet "pyssyasentoon" ja ampuu jonkun sanomalla "BANG" ja perään sen nimi, jonka haluaa ampuu. Vieruskaveri ei voi ampuu viereistä kaveriaan. Jos pelissä sanoo väärän liikkeen yhteydessä väärät sanat tai muuten toimii väärin tai "jäätty", tippuu piiristä pois.

ALADDIN JA TAIKAMATTO

Tähän leikkiin tarvitaan vanha matto, pressu, peitto tai muu suuri kestävä kangas. Leikissä tehdään ennakkoon suurelle alueelle (sisällä mielellään liikuntasaliin tai suureen aulaan, ulkona nurmikentälle tai lumiselle kentälle) rata, joka ryhmän tulee kulkea. Leikkijöistä yksi on Aladdin ja asettuu maton keskelle. Kaikki muut ryhmän jäsenet ottavat maton reunoilta kiinni ja kuljettavat Aladdinin mahdollisimman nopeasti radan läpi. Tämä leikki sopii esimerkiksi pisterasteille yhdeksi ryhmäyttäväksi rastiksi. Mikäli halutaan selvittää voittaja voidaan rastilla ottaa aikaa.

KORIRATA

Tähän leikkiin tarvitaan välineiksi monta sinistä, muovista virvoitusjuomakoria. Koreja saisi alkuun olla ainakin joka toiselle leikkiin osallistuvalla. Tarkoitus on, että korit laitetaan nurinpäin maahan jonoon ja ryhmän jäsenet asettuvat korien päälle seisomaan. Ryhmän tarkoitus on kulkua ennakkoon määrätty rata, siirtämällä viimeinen kori aina ensimmäiseksi. Ryhmän jäsenet eivät saa koskea maahan, vaan jonkun horjahtaessa tai kaatuessa maahan, tulee ryhmän aloittaa rata alusta. Mikäli näyttää siltä, että radan suorittaminen on ryhmälle liian helppoa, voi leikinjohtaja käydä aina silloin tällöin poistamassa ryhmältä yhden korin tai lisätä ylitettäviä, kierrettäviä tai alitettavia esteitä radalle. Tämä leikki sopii esimerkiksi pisterasteille yhdeksi ryhmäyttäväksi rastiksi. Mikäli halutaan selvittää voittaja voidaan rastilla ottaa aikaa.

ÄMPÄRINTÄYTTÖ

Tätä leikkiä suositellaan leikittäväksi vain ulkona ja mielellään vain kesällä ja lähellä jotakin vesistöä. Leikissä ryhmälle annetaan tehtäväksi täyttää ämpäri tai pullo vedellä. He eivät saa käyttää apuvälineitä tai koskea vesipulloon. Vettä haetaan järvestä joesta tai muusta vesistöstä. Tämä leikki sopii esimerkiksi pisterasteille yhdeksi ryhmäyttäväksi rastiksi. Mikäli halutaan selvittää voittaja voidaan rastilla ottaa aikaa.

SYLIPALLO

Leikissä asetetaan istumaan lattialle piiriin, jalat kohti keskustaa, melkein kiinni toisiin leikkijöihin. Kädet laitetaan tueksi selän taakse. Tarkoituksena on saada pallo liikkumaan sylistä syliin ilman käsien apua. Tämä leikki sopii esimerkiksi pisterasteille yhdeksi ryhmäyttäväksi rastiksi. Mikäli halutaan selvittää voittaja voidaan rastilla ottaa aikaa.

TOISENLAINEN SOUTUKILPAILU

Leikkijät jaetaan kahteen tai useampaan joukkueeseen. Jokaisella joukkueella on matto veneenä. Leikkijät istuvat matolle niin, etteivät jalat ja kädet kosketa lattiaa. Ainoastaan takapuolen liikkeillä liikutetaan venettä. Joukkueet kiertävät tietyn matkan ja ensimmäisenä maaliin päässyt joukkue voittaa.

SUOHONLAULANTA

Osallistujat jaetaan esimerkiksi kahteen joukkueeseen. Joukkueet yrittävät keksiä mahdollisimman monta biisiä, johon sisältyy leikinjohtajan antama sana. Joukkueet saavat vuorotellen laulaa jotain uutta kappaletta, johon sana sisältyy. Useamman kuin yhden henkilön pitää laulaa. Pisteiden saa joukkue, joka keksii viimeisenä kappaleen eikä toinen joukkue keksi kappaleita joita ei olisi jo mainittu. Sanan ei kannata olla liian helppo, sillä silloin yhden pisteen saamiseen kestää liian pitkä aika. Sanoja voisi olla esimerkiksi: ihminen, ongelma, sana, pilvi, kukka, vesi, meri, puu, leija, pallo, tuuli, aika, vuori, taika.

KEILAT JA VARTIJAT

Leikkiin tarvitaan iso pallo ja 3–4 keilaa. Yksi leikkijöistä valitaan vartijaksi. Muut leikkijät seisovat piirissä, jonka keskellä on keilat ja sekä niiden vartija. Piirissä olevat heittelevät palloa sinne tänne ja yrittävät vartijan huomaamatta kaataa pallolla jonkun keiloista. Se, joka onnistuu, rupeaa vartijaksi ja entinen vartija asettuu piiriin uuden vartijan paikalle. Jos vartija itse kaataa keilan, hän valitsee jonkun toisen tilalleen.

SALALIITTO

Yksi leikkijöistä on arvaaja, ja hän menee kuulomatkan ulkopuolelle. Muut ovat piirissä ja valitsevat keskuudestaan leikinjohtajan. Johtaja aloittaa jonkin liikkeen tekemisen ja muut matkivat häntä. Kun leikinjohtaja vaihtaa liikettä, muutkin vaihtavat. Arvaaja menee piirin keskelle ja yrittää saada selville kuka on leikinjohtaja. Muut varovat paljastamasta katseellaan häntä. Kun arvaaja löytää leikinjohtajan, joku toinen ryhtyy arvaajaksi.

TAHMEPAT POPCORNIT

Leikki alkaa siten, että leikkijät pomppivat, loikkivat tai hyppelevät ympäriinsä. Jokainen on ikään kuin tahmea popcornjyvä, joka yrittää lähestyä muita samanlaisia maissinjyviä. Kun jyvä koskettaa toista jyvää, ne takertuvat yhteen. Tartuttuaan kiinni toisiinsa ne jatkavat pomppimistaan yhdessä takertuen uusiin jyväsiin, kunnes kaikki jyvät ovat lopulta takertuneet yhdeksi suureksi popcorn-kimpaleeksi.

HUUTOVALLI

Leikkijät jaetaan kolmeen ryhmään. Kaksi ryhmää asettuvat vastakkain esim. kentälle. Leikinjohtaja antaa toiselle näistä ryhmistä lyhyen viestin. Viestin saanut ryhmä yrittää huutaa viestin vastapäätä olevalle ryhmälle. Kolmas ryhmä on kahden ryhmän välissä ja yrittää häiritä viestin kulkua huutamalla niin paljon kuin ikinä kurkusta lähtee. Kun vastaanottava ryhmä on saanut selville viestin, tulee joku joukkueesta kuiskaamaan sen leikinjohtajan korvaan. Jos viesti on oikea, erä katkeaa, muuten huuto jatkuu niin kauan kunnes oikea viesti saadaan selville. Sitten vuoro vaihtuu ja seuraava ryhmä huutaa oman viestinsä. Leikki voidaan toistaa pariin kertaan ja viestin selvittämiseen tarvittava aika merkitään muistiin. Se joukkue voittaa, jonka yhteisaika on paras.



LOPUKSI

LÄHTEET

Koulu, syrjäytyminen ja sosiaalinen pääoma -
Löytyykö huono-osaisuuden syy koulusta vai
oppilaasta? (Sitra)

<http://www.sitra.fi/julkaisut/raportti75.pdf>

Ison pikku apuri (Vuosaaren seurakunnan
nuorisotyö)

Tutorkoulutus 2.0. (SAKKI)

Esiintymiskoulutus (SAKKI)

KIIITOS

Tämä tutoropas on toteutettu osana
opetus- ja kulttuuriministeriön rahoit-
tamaa Yhtenäisyyttä tutortoimintaan
-hanketta, jossa ovat mukana Man-
nerheimin Lastensuojeluliitto, Suomen
ammattilaisen koulutuksen kulttuuri- ja ur-
heiluliitto SAKU ry ja Suomen Ammattiin
Opiskelevien Liitto - SAKKI ry.

TEKIJÄT

Kirjoittajat: SAKKIn järjestöasiantuntijat
Sara Sipilä ja Simo Rissanen

Taittäjä: SAKKIn tiedottaja Salla Niemi