



# Ryhmäytysopas

Ryhmäyttäminen kuuluu kaikille

Turun ammatti-instituutti



# Sisällys

<b>1 Johdanto .....</b>	<b>3</b>
1.1. Ryhmäyttäminen kuuluu kaikille.....	3
1.2. Miksi ryhmäyttämiseen kannattaa panostaa? .....	4
1.3. Miten pääset alkuun? .....	4
<b>2 Ryhmäytysharjoitteet.....</b>	<b>5</b>
2.1. Tullaan tutuiksi.....	5
2.1.1. Nimiharjoitteita .....	5
2.1.2. Tutustumisharjoitteita.....	7
2.2. Parin ja ryhmän muodostaminen .....	11
2.3. Ryhmäytyminen .....	14
2.3.1. Toiminnallisia harjoitteita .....	14
2.3.2. Ongelmanratkaisu.....	17
2.3.3. Liikunnalliset .....	22
2.4. Purku .....	24

## **Turun ammatti-instituutin ryhmäytysopas**

Pohjautuu [Ryhmäyttämisosas](#) (MAST, EU/Euroopan sosiaalirahasto) - materiaaleihin.

### **Oppaan laatijat:**

Hanna-Maria Pajari, opiskelijatoiminnan koordinaattori

Satu Hovi, opiskelijatoiminnan koordinaattori

Tommi Hannuksela, kuraattori

**Taitto:** TAI

**Kansikuva:** Canva.com

**Julkaistu:** kevät 2024

# 1 Johdanto

Tässä oppaassa on vinkkejä kaikille TAln toimijoille ryhmäyttämisen tueksi. Alussa kerrotaan ryhmäyttämisen tärkeydestä ja ryhmän muotoutumisesta lyhyesti. Opas koostuu laajasti erilaisista harjoitteista, jotta jokainen löytää itselleen ja ryhmälleen sopivimmat harjoitteet. Oppaan harjoitteet alkavat tutustumis- ja nimiharjoituksilla. Monia ryhmäytysharjoitteita tehdään pareittain ja pienemmissä ryhmissä, joten oppaasta löydät myös erilaisia tapoja jakaa opiskelijat pareihin tai ryhmiin. Ohjattu ryhmien muodostaminen estää sen, ettei ryhmistä tai pareista tule aina samoja. Luvun 2.3. (Ryhmäytyminen) alta löydät ryhmäytysharjoitteita teemoittain: toiminnalliset, ongelmanratkaisuun liittyvät sekä liikunnalliset harjoitteet. Näitä voi käyttää sekä ryhmäyttämiseen, että kevennyksenä oppitunnilla. Lopuksi on muutamia vinkkejä harjoitteiden purkuun tai palautteen keräämiseen, joita voi käyttää myös oppitunnilla käsiteltäviin aiheisiin liittyen.

## 1.1. Ryhmäyttäminen kuuluu kaikille

Jokainen kuuluu elämänsä aikana useampaan erilaiseen ryhmään opintojen, työn tai harrastusten kautta. Erilaiset ryhmät ovat tästä syystä merkittävä osa jokaisen arkea. Ryhmä on myös tärkeä yksikkö oppimisen kannalta. Ryhmässä toimiminen on taito, jota täytyy harjoitella. Ryhmäytyminen on jatkuva prosessi ja jokainen kerta on omanlaisensa. Ryhmäyttäminen kuuluu kaikille – kuka tahansa oppilaitoksen henkilökunnasta voi olla omalta osaltaan vaikuttamassa ryhmähengen rakentamiseen ja toisaalta jokainen opiskelijaryhmämme on oikeutettu saamaan tukea ryhmäytymiseen.

Koulussa vastuuopettajalla on tärkeä rooli ryhmäyttämisessä. Vastuuopettajan tehtävänä on tukea opiskelijoiden muodostaman porukan kehittymistä turvalliseksi ryhmäksi. Hänen on tärkeää arvostaa ryhmän jäseniä yksilöinä ja auttaa heitä arvostamaan toisiaan. Vastuuopettajan tehtävänä on auttaa opiskelijoita ratkomaan keskinäisiä erimielisyyksiä luovasti ja rakentavasti. Jokainen ryhmä koostuu erilaisista persoonista ja oppijoista. Tämä on syytä ottaa opetuksen lisäksi huomioon myös ryhmäytymisessä.

## 1.2. Miksi ryhmäyttämiseen kannattaa panostaa?

Ryhmäytyminen alkaa siitä, kun ryhmän jäsenille luodaan mahdollisuus oppia tuntemaan toisensa mahdollisimman hyvin. Tunne ryhmään kuulumisesta on jokaiselle merkityksellistä. Positiiviset kokemukset ryhmään kuulumisesta voivat tukea tulevaisuudessa uusiin ryhmiin sitoutumista ja erilaisissa ryhmissä työskentelyä. Hyvän me-hengen luominen on toimivan ryhmän perusedellytys. Se luo puitteet erilaisuuden kunnioitukselle. Turvallisen tuntuudessa ryhmässä vallitsee luottamuksen ilmapiiri, joka synnyttää kannustavan ja motivoivan luokkahengen.

Ryhmäytyminen on edellytys myös toimivan ja kannustavan oppimisympäristön syntymiselle. Hyvin ryhmäytynyt luokka edistää omaa oppimistaan ja ehkäisee syrjäytymistä. Se mahdollistaa myös paremman opintomenestyksen ja opintojen läpäisyn. Ilman hyvää yhteishenkeä ei yksikään ryhmä toimi kovin kauan. Hyvin toimiva ryhmä mahdollistaa keskittymisen itse tehtävään. Myös opetusta häiritsevä ongelmakäyttäytyminen vähenee, kun ryhmän ilmapiiri on kunnossa. Jokaisen ryhmän jäsenen panos on tärkeä kokonaisuuden kannalta. Luottamus, vastuunantaminen ja -ottaminen sekä virheiden salliminen kuuluvat hyvin toimivan ryhmän piirteisiin.

## 1.3. Miten pääset alkuun?

Yhdessä tekeminen ja opettajan/ ohjaajan aktiivinen mukana olo edistävät ryhmäytymistä. Toiminnalliset harjoitteet ovat tehokas ryhmäyttämisen keino ja erilaisia harjoitteita on tarjolla paljon. Muista kuitenkin valita tilanteeseen sopiva harjoite: onko tavoitteena tutustua, opetella nimiä, rakentaa luottamusta vai kehittää ryhmätyöskentelyn taitoja? Oleellista on, että vastuuopettaja tai ryhmää ohjaava henkilö ymmärtää ryhmäytymisen ja ryhmäyttävien harjoitteiden tärkeyden. Jokaisen käytettävän harjoitteen tulee olla sellainen, ettei se aseta ketään naurunalaiseksi, tai nolaa ketään. Tämä perusperiaate on hyvä kertoa myös ääneen ryhmälle, jolle ohjaa harjoitteen. Erilaisten tutustumis- ja ryhmäytysharjoitteiden tavoitteena on rakentaa viihtyvyyttä ja turvallisuutta ryhmässä, ei asettaa ketään naurunalaiseksi.

Ryhmäytystä aloittaessa on hyvä tiedostaa, että uusi ryhmä käy muodostuessaan läpi eri vaiheita: 1. muodostumisvaihe, 2. kuohuntavaihe ja 3. yhteistyövaihe. Jos haluat tutustua ryhmän eri vaiheisiin ja rooleihin tarkemmin, voit käydä tutustumassa [EHYT ry:n Ryhmäilmiö -oppaaseen](#).

Opiskelijaryhmälle voi tarvittaessa laatia omat säännöt tukemaan ryhmän sujuvaa työskentelyä. EHYT ry:n ryhmäilmiöoppaasta löytyy myös ohjeet ryhmän sääntöjen luomiseen. Opettaja tai ryhmän ohjaaja voi omalla positiivisella esimerkillään vahvistaa sääntöihin sitoutumista.

Tämä opas toimii sinulle työkalupakkina ryhmäyttämisen alkuun saattamiseksi. Muista, että et ole näiden asioiden kanssa yksin, joten jos tuntuu hankalalta päästä alkuun, kannattaa pyytää avuksi myös tutoreita tai ohjaus- ja tukihenkilöstöä. Tutorit on valmennettu tehtävään ja heidän kanssaan voi yhdessä suunnitella, minkä tyyppisiä harjoitteita kannattaisi ottaa käyttöön. Tsemppiä ja uskallusta ryhmäyttämiseen!

## 2 Ryhmäyttysharjoitteet

### 2.1. Tullaan tutuiksi

Ensimmäisen osion (2.1.1) harjoitukset on tarkoitettu ryhmän jäsenten nimien opetteluun. Toiseen osioon (2.1.2) on listattu erilaisia tutustumisharjoitteita. Harjoitteen ohjaajan rooli on tärkeä – muista olla itse mukana ja innostunut.

#### 2.1.1. Nimiharjoitteita

##### **Ahkera Anna -nimiharjoitus**

Nimiin liitettävien etuliitteiden avulla ryhmäläiset oppivat toistensa nimet helposti. Jokainen keksii itseään kuvaavan sanan, joka alkaa samalla kirjaimella kuin etunimi (esim. pohtija-

Peetu, lumilautailija-Lotta, hassu-Hanna). Ryhmän jäsenet yhdessä ohjaajan kanssa muodostavat piirin. Ensimmäinen aloittaa sanomalla oman yhdistelmänsä. Seuraava sanoo tämän ja perään omansa jne., kunnes lopulta ohjaaja viimeisenä muistelee koko ryhmän nimet. Assosiaation käyttö helpottaa nimien oppimista, ja tällä harjoituksella voi oppia nopeasti isonkin ryhmän nimet.

### **Esineiden avulla esittäytyminen**

Harjoitteen ohjaaja ohjeistaa opiskelijoita valitsemaan tilasta jonkun esineen. Tämän jälkeen opiskelijat kertovat vuorollaan oman nimensä, miksi valitsi esineen ja miten tämä kuvaa häntä. Esine voi olla jokin alaan liittyvä, symbolikortit (jos käytössä) tai vaikka kuva puhelimesta.

### **Nimibingo**

Jokainen tekee itselleen paperin, jossa on yhtä monta ruutua kuin ryhmäläisiä. Tarkoituksena on kerätä jokaiseen ruutuun ryhmäläisen nimi. Samalla kun nimi kirjoitetaan, se voidaan sanoa ääneen. Kun kaikkien ruudukot ovat täynnä, alkaa bingo. Ohjaaja luettelee ryhmäläisten nimiä ja jokainen rengastaa nimen omassa ruudukossaan. Se joka saa ensimmäisenä yhden rivin oikein esim. pystysuunnassa on voittaja.

### **Tutustu minuun**

Ryhmäläiset menevät istumaan piiriin. Ohjaaja laittaa musiikkia soimaan taustalle ja musiikin soidessa jokin esine kiertää piirissä. Musiikin lakatessa ryhmäläinen, jonka kädessä esine on, kertoo oman nimensä ja jonkin muun tiedon itsestään.

### **Nimien oppimispeli (lakana)**

Ryhmä jaetaan kahteen osaan. Molemmat osat menevät tiiviinä ryhmänä eri puolille ylös suoristettua huopaa/peittoa/lakanaa, josta ei saa näkyä läpi. Ryhmät ovat siis piilossa toisiltaan huovan molemmin puolin. Ryhmä valitsee äänettömästi aina yhden edustajan kerrallaan, joka siirtyy ryhmänsä etummaiseksi omalla puolella huopaa. Huopa tiputetaan lattialle ja kummankin osapuolen edustaja yrittää muistaa toisen nimen. Edustaja, joka sanoo toisen

nimen nopeimmin, voittaa kyseisen henkilön omalle puolelleen. Harjoite jatkuu, kunnes toisella puolella ei ole enää ketään tai kunnes ohjaaja lopettaa harjoitteen.

## 2.1.2. Tutustumisharjoitteita

### **Kiinnostuksen kohteet**

Seisotaan piirissä selin toisiin. Jokainen kertoo vuorotellen jonkun oman mielenkiinnon kohteen, harrastuksen tms. ja sen sanottuaan kääntyy kasvot sisäpiiriin päin. Muut samoin ajattelevat kääntyvät myös sisäpiiriin päin, niin että näkevät toisensa. Esim. jos vuorossa oleva sanoo ”harrastan ratsastusta”, niin kaikki ratsastusta harrastavat kääntyvät ympäri.

### **Hattu kiertää**

Ohjaaja on tehnyt valmiiksi numerolaput ja keksinyt jokaiselle numerolle oman kysymyksen. Ryhmäläiset saavat ottaa hatusta itselleen numerolapun. Ohjaaja kysyy jokaiselta numeroa vastaavan kysymyksen ja ryhmäläinen saa vastata siihen.

### **Kaksi totuutta ja valhe**

Ohjaaja jakaa ryhmän pareihin. Pareille annetaan hetki aikaa keksiä kolme asiaa itsestään, joista kaksi on totta ja yksi valetta (esim. ”harrastan avantouintia”, ”olen aamuihminen” ja ”en pidä pitsasta”). Tämän jälkeen parit kertovat vuorotellen toisilleen nämä kolme väitettä itsestään ja toisen tehtävänä on kysymyksiä esittämällä saada selvyys siitä, mikä asia on valetta. Kysymysten tulee olla sellaisia, joihin voi vastata kyllä tai ei. Parityöskentelyn jälkeen kokoonnutaan yhteen ja käydään läpi kaikkien totuudet ja valheet koko ryhmän kesken.

### **Yhdistä ominaisuus**

Ohjaaja jakaa jokaiselle palan paperia ja kynän. Jokaisen tehtävänä on kirjoittaa paperille neljä asiaa itsestään (esim. lempiväri, lempiruoka, mitä harrastaa ja lempieläin.) Vastauspaperit rypistetään ja sekoitetaan keskenään. Jokainen valitsee itsellensä yhden rypistetyn paperin. Jokainen lukee vuorollaan saamansa paperin ja muut yrittävät arvailla, kuka on kyseessä.

## **Yhteneväisyydet ja eroavaisuudet –kukka**

Ohjaaja tuo erivärisiä papereita tai kartonkeja sekä liimaa. Ryhmäläiset askartelevat kukan, jossa on pyöreä keskiosa ja terälehtiä yhtä monta kuin ryhmäläisiä. Ryhmän jäsenet keskustelevat keskenään ja kirjoittavat kukan keskiosaan mahdollisimman paljon asioita, jotka yhdistävät kaikkia ryhmän jäseniä (esim. ”opiskelen Turussa”). Terälehtiin kukin kirjoittaa jotain, joka liittyy vain häneen itseensä (esim. ”harrastan kuviokelluntaa”).

## **Minuuden markkinat**

Ohjaaja on valmistanut etukäteen adjektiivilaput, joissa lukee mahdollisimman paljon erilaisia adjektiiveja. Ohjaaja jakaa jokaiselle ryhmäläiselle neljä lappua. Tämän jälkeen ryhmäläiset saavat vaihtaa lappuja keskenään niin kauan, kunnes on löytänyt itselleen sopivat adjektiivit. Lopuksi käydään läpi, miksi kukin valitsi nämä adjektiivit.

## **Ominaisuuksien vaihtokauppa**

Ohjaajalla on lappuset, joihin on kirjoitettu n. 50–70 ominaisuutta, esim. ”pidän matkustamisesta”, ”olen perheeni kuopus”, ”asun punaisessa talossa”. Jokaiselle osallistujalle jaetaan satunnaisesti viisi ominaisuuslappua. Ryhmäläiset liikkuvat tilassa ja käyvät toistensa kanssa vaihtokauppaa ominaisuuksista tavoitteenaan saada viisi itselle sopivaa ominaisuutta. Mikäli ryhmäläisten välillä ei löydy tyydyttävää määrää vaihdettavia ominaisuuksia, voidaan välillä käydä tukussa (=ohjaajan jakamattomat laput). Lopuksi jokainen esittelee itsensä ominaisuuskorttien avulla muulle ryhmälle.

## **Tutustuminen kuvien avulla**

Tarvitaan paljon erilaisia kuvia tai kortteja, joissa näkyy erilaista tekemistä, erilaisia tunnetiloja, maisemaa jne. Tässä voi hyödyntää esimerkiksi vanhoja postikortteja tai aikakauslehtiä. Kuvat levitetään esille kaikkien nähtäväksi. Jokainen valitsee itselleen sopivan kuvan ja kertoo vuorollaan, mitä kuva kertoo hänestä.



## Etsi kaveri

Jokaiselle jaetaan paperi, johon on tarkoitus etsiä jokaiseen ruutuun (ks. Taulukko 1.) jonkun ryhmäläisen nimi. Ohjaaja antaa hetken aikaa ryhmäläisille kierrellä ryhmässä haastattelemassa muita ryhmäläisiä. Tehtävänä on siis etsiä ryhmästä joku, joka on käynyt ensiapukurssin ja joku toinen, joka unelmoi omasta veneestä. Jokaiseen taulukon kohtaan tulisi löytää ainakin yksi nimi.

### ETSI RYHMÄSTÄ JOKU, JOKA ...

(jokaiseen kohtaan pitää tulla ainakin yksi nimi)

on käynyt ensiapukurssin	unelmoi omasta veneestä	tykkää laulamista
on muuttanut vuoden aikana	käy taidenäyttelyissä	on vihreäilmäinen
kuuntelee suomipoppiä	tykkää dekkareista	harrastaa käsitöitä
pitää kirjoittamisesta	tykkää zumbasta	pitää syksystä
on käynyt Euroopan ulkopuolella	pitää fantasiaelokuvista	ei välitä suklaasta
käy lavatansseissa	on liftannut	harrastaa vaellusta

Taulukko 1. Etsi kaveri

## **Vessapaperileikki**

Harjoitteen ohjaaja tulee tilaan ja sanoo, että vessapaperi on loppu. Ohjaaja kertoo, että hänellä on kädessään viimeinen rulla, josta jokainen saa ottaa sen verran paperia kuin kuvittelee tarvitsevansa huomiseen päivään asti/koko viikon ajan (vähintään kuitenkin yksi pala). Tämän jälkeen ohjaaja paljastaa, että harjoitteen ideana on kertoa otettujen paperiarkkien määrän verran itsestään asioita.

## **Tarua tai totta**

Muodostetaan tiivis piiri. Vetäjä aloittaa kertomalla vierustoveristaan seuraavat asiat:

- kuka hän on
- missä hän asuu
- minkä ikäinen hän on
- mikä hän on horoskoopiltaan
- mistä hän pitää
- mitä hän harrastaa
- mikä on hänen lempiaineensa koulussa

Huom. näiden juttujen ei tarvitse olla tosia. Kierroksen edetessä huomataan usein, että kertoja puhuu "omat" tietonsa kertoessaan toisesta. Anna ryhmän huomata tämä!

## **Nouse ylös ja vaihda paikkaa, jos...**

Koko ryhmä istuu piirissä tuoleissa. Tuoleja tulee olla yksi vähemmän kuin harjoitteeseen osallistuvia. Ohjaaja menee ryhmän keskelle seisomaan ja toteaa jotain itsestään esim. "minulla on kaksi sisarusta" tai "söin aamulla puuroa". Jos toteamus sopii ryhmäläiseen, hänen tulee nousta ylös ja vaihtaa paikkaa jonkun muun seisomaan nousseen kanssa. Ilman tuolia jäänyt jää seuraavaksi keskelle ja kertoo jotain itsestään. Harjoitus toimii myös lämmittelyharjoituksena myöhemmillä ryhmäkerroilla.

## **Kuka minä olen?**

Opiskelijat jaetaan pareihin. Pareille jaetaan laput, joissa on kirjain "A" tai "B".

1. A:t aloittavat kertomalla minuutin ajan kuka ja millainen hän on. Tämän jälkeen vaihdetaan rooleja eli sitten B:t kertovat minuutin ajan kuka ja millainen hän on.
2. Tämän jälkeen B:t kertovat ensin, millainen ei haluaisi olla. Sitten A kertoo saman.
3. Tämän jälkeen A:t kertovat vielä ensin, millaiseksi ja miksi haluaisi tulla. Sitten B kertoo saman.

## **Yhdistävät asiat**

Pareittain koitetaan löytää mahdollisimman monta paria yhdistävää asiaa. Asioita voidaan listata paperille. Kun tähän on käytetty hetki aikaa, käydään ryhmän kesken läpi, kuka löysi eniten yhdistäviä asioita ja mitä ne ovat.

## **Parista kertominen**

Osallistujille annetaan kaksi yhteenkuuluvaa esinettä, joiden avulla he yrittävät löytää oman parinsa. Kun parit löytyvät, he menevät istumaan vierekkäin. Kumpikin saa muutaman minuutin ajan kertoa itsestään toiselle. Tämän jälkeen käydään ryhmässä kierros läpi siten, että pari kertoo kaveristaan sen, mitä muistaa. Toinen voi täydentää ja korjata, jos haluaa.

## **2.2. Parin ja ryhmän muodostaminen**

Kun porukka on tutustunut toisiinsa, on hyvä lähteä tekemään harjoitteita, joissa hyödynnetään pari- tai ryhmätyöskentelyä. Opettaja ottaa vetovastuun parien ja ryhmien muodostamisessa, jotta entuudestaan toisilleen tutut opiskelijat eivät muodosta ns. kuppikuntia. Tämän luvun alta löydät erilaisia keinoja muodostaa pareja ja ryhmiä.

### **Yhdyssanan osien mukaan**

Tarvitaan esimerkiksi laput, joihin on kirjoitettu seuraavat asiat: hedelmä, salaatti, jäätelö, kioski, raitio, vaunu, linja, auto, purje, vene, huuto, kauppa, kuutamo, uinti, tennis, maila, paistin, pannu, ripsi, väri, aurinko, tuoli tai mitä yhdyssanoja haluaakaan käyttää. Jokaiselle ryhmän jäsenelle jaetaan lappu, jossa on yksi yhdyssanan osa. Ryhmän jäsenten tulee löytää itselleen pari eli omaan yhdyssanan osaan sopiva toinen puoli.

### **Pituusjärjestyksen mukaan**

Muodostetaan jono pituusjärjestyksen mukaan. Ohjaaja voi pyytää tekemään parit joko niin, että a) jonon pisin ja lyhyin muodostavat parin, toiseksi pisin ja toiseksi lyhyin muodostavat parin, jne. tai niin, että b) kaksi pisintä muodostaa parin, kaksi lyhyintä muodostaa parin, jne.

### **Syntymäpäivien järjestyksen mukaan**

Muodostetaan jono syntymäpäivän (ei vuosilukua) järjestyksen mukaan. Ohjaaja pyytää tekemään parit niin, että a) parit viettävät syntymäpäiviään keskimäärin mahdollisimman samaan aikaan muiden pariensa kanssa. Näin ensin syntymäpäiviään ja viimeksi syntymäpäiviään viettävä muodostavat parin, toisena ja toiseksi viimeisenä syntymäpäiviään viettävät muodostavat parin, jne. b) parin jäsenet viettävät syntymäpäiviä mahdollisimman samanaikaisesti. Näin kaksi ensimmäisenä syntymäpäiviään viettävät muodostavat parin, jne.

### **Ystävien etsiminen tervehdyksen avulla**

Ohjaaja on tehnyt valmiiksi lappuja, joihin on kirjoitettu tervehdyksiä eri kielillä. Lappuja on aina kaksi samanlaista. Jokainen leikkijä saa oman lapun. Tämän jälkeen he lähtevät etsimään pariaan toistamalla omaa tervehdystään.

## **Värilappujen mukaan**

Ohjaaja varaa riittävästi erivärisiä lappuja (väreinä voi käyttää myös värikyniä tai tusseja) kaksi kappaletta kutakin väriä. Ryhmän jäsenet valitsevat silmät kiinni itselleen värilapun. Samanväriset muodostavat parin.

## **Narujen päiden avulla**

Ohjaaja varaa itselleen tarvittavan määrän noin metrin mittaisia naruja. Hän ottaa kiinni narujen keskeltä, jolloin narujen päät jäävät roikkumaan. Kukin ottaa narun päästä kiinni. Kun kaikki ovat ottaneet narun päästä kiinni, ohjaaja irrottaa narut. Samassa narussa kiinni olevat muodostavat parin.

## **Ryhmän jäsenet tekevät jonon**

Pyydetään ryhmää asettumaan jonoon esimerkiksi a) pituusjärjestyksen, b) syntymäpäivän (ei syntymävuoden) tai c) etunimen tai sukunimen (aakkosjärjestys) mukaan. Tämän jälkeen muodostetaan tarvittava määrä ryhmiä. Ohje voi olla esimerkiksi, että vierekkäiset muodostavat ryhmän tai voidaan ottaa jonossa luku esimerkiksi 1–5, jos tarvitaan 5 ryhmää tai niin, että ryhmistä tulee mahdollisimman tasakokoiset.

## **Ryhmiin jako värikorttien avulla**

Ohjaaja varaa sopivan määrän erivärisiä kortteja. Ryhmän jäsenet valitsevat itselleen värikortin. Ryhmät voidaan muodostaa esimerkiksi niin, että a) samanvärisen lapun omaavat muodostavat ryhmän b) ryhmissä tulee olla eri värejä edustettuna sekä tyttöjä ja poikia tulee olla mahdollisimman tasaisesti kaikissa ryhmissä.

## **Ryhmiin jakautuminen mielipidejanan perusteella**

Ohjaaja keksii erilaisia väittämiä/mielipiteitä esim. ”minulle rahan tienaaminen on tärkeämpää kuin mielekäs työ”. Tämä väittämä tulee janan toiseen päähän ja toiseen päähän tulee väittämä ”minulle mielekäs työ on tärkeämpää kuin raha”. Ryhmäläisten tehtävänä on asettua janalla itselleen sopivaan kohtaan. Kun jana on valmis, ohjaaja muodostaa ryhmät janan

lopusta tai alusta käsin tai ottaa luvun niin, että saadaan tarvittavan kokoisia esim. 3–4 hengen ryhmiä.

### **Yhdistä palat**

Jokainen osallistuja saa postikortin palasen. Tämän jälkeen hän etsii porukasta muut, joilla on palanen samasta kortista kuin hänellä itsellään. Saman kortin palasen omaavat muodostavat ryhmän.

## **2.3. Ryhmäytyminen**

Kun kaikki tuntevat toisensa ja tuntevat ryhmän turvalliseksi, on hyvä vahvistaa ryhmähenkeä. Vaihtoehtoja on paljon: toiminnallisia harjoitteita, ongelmanratkaisutehtäviä, hauskoja harjoituksia sekä pelejä. Osa harjoituksista sopii sisälle, osa ulos. Näitä harjoituksia voi myös yhdistää tuntien aiheisiin tai ottaa tunnilla, vaikka tunnelman kohottajaksi. Harjoitteita on suositeltavaa hyödyntää pitkin toimintakautta esim. vastuuopettajan tunneilla, tarkoituksena että ryhmäytyminen jatkuu.

### **2.3.1. Toiminnallisia harjoitteita**

#### **Kepin kannatus**

Ryhmät kannattelevat keppiä etusormillaan. Keppi tulee laskea maahan niin, että kenenkään ote ei irtoa.

#### **Sokean palapeli**

Yksi kokoaa palapeliä silmät sidottuina ja muut neuvovat. Ei saa koskea! Kilpailu: ensimmäisenä valmis ryhmä voittaa.

## **Lentävä matto**

Koko ryhmä seisoo maton päällä. Tavoitteena on kääntää matto toisinpäin poistumatta matolta.

## **Pantomiimi**

Ohjaaja on valmistellut laput, joissa on harrastusten tai ammattien nimiä. Käytä sellaisia harrastuksia ja ammatteja, joita voidaan helposti esittää pantomiimina ja jotka ovat yleisesti tunnettuja. Oikein arvannut saa pisteen.

## **Koneet ryhmäpantomiimeina**

Harjoite tehdään pienryhmissä. Ohjaaja sanoo jonkun laitteen tai koneen ja kunkin ryhmän pitää muodostaa pantomiimina kyseinen laite ryhmän jäsenistään mahdollisimman nopeasti. Eli ohjaaja sanoo esimerkiksi "leivänpaahdin" ja ryhmät saavat hetken aikaa miettiä kokoonpanoaan. Tämän jälkeen ryhmät muodostavat näköisensä leivänpaahdinten itseltään ja esittelevät sen muille ryhmille. Muut yrittävät arvata, mikä kone on kyseessä.

## **Sukan tyhjennys**

Ohjaaja on laittanut jokaista joukkuetta varten sukkiin samat pikkuesineet. Ohjaaja sanoo jonkin esineen ja joukkueen ensimmäiset kaivavat sukista tunnustelemalla kysytyn esineen. Ensimmäisen oikeaan esineen löytänyt joukkue saa pisteen.

## **Solmu**

Ryhmä asettautuu köyden molempiin päihin tarkoituksena saada solmu köyden keskelle ilman että kukaan irrottaa otetta köydestä.

## **Köysikuviot**

Ryhmän jäsenet asettuvat köyden varteen tasaisin välimatkoin ja muodostavat köydestä ohjaajan luettelemia geometrisia kuvioita ilman sanoja. Köysi ei saa osua maahan.

## **Kuuma peruna**

Istutaan piirissä ja piirissä kiertää kuuma peruna eli pallo tai hernepusi. Yksi pelaajista on piirin ulkopuolella. Kun hän huutaa ”kuuma peruna”, niin kuuma peruna pysähtyy. Se pelaaja, jolla on kuuma peruna kädessään, siirtyy myös piirin ulkopuolelle. Piirin ulkopuolella olevat pelaajat laskevat hiljaa sopimaansa numeroon asti ja huutavat tämän jälkeen kuuma peruna. Peliä jatketaan, kunnes kaikki ovat tippuneet. Viimeiseksi jäänyt voittaa.

## **Reagoi sanaan**

Ryhmälle kerrotaan tarinaa, jossa on usein toistuvia sanoja. Ryhmän keskelle on asetettu helisevä tavara. Siihen ei saa koskea koko aikaa, vaan se otetaan käteen ainoastaan silloin, kun kuullaan toistuva sana. Ohjaaja katsoo, kuka pelaajista koski nopeimmin esineeseen. Hän saa tällöin pisteen. Pelin voittaja on se, joka sai eniten pisteitä.

## **Maa, ilma ja vesi**

Ohjaaja jakaa pelaajat edustamaan joko maata, ilmaa tai vettä. Ohjaaja sanoo erilaisten maassa, vedessä ja ilmassa elävien eläinten nimiä. Kun maat, ilmat ja vedet kuulevat omassa elementissään elävän eläimen nimen, he menevät äkkiä kyykkyy. Väärässä paikassa tai viimeisenä kyykkyy laskeutuneet putoavat pelistä pois. Viimeiseksi jäänyt on pelin voittaja.

## **Esine kiertää**

Valitaan esineiksi esim. puutikki ja pieni kivi. Muodostetaan piiri ja asetetaan kädet vierekkäin vierustoverin kanssa kämmenet kohti taivasta. Yksi piirissä oleva ottaa tikun ja kiven käteen ja laittaa molemmat esineet kiertämään piirissä eri suuntiin. Pelin ideana on, että kivi ja tikku eivät ole pelin aikana saman ihmisen kädellä yhtä aikaa. Pelistä tipahtaa pois, jos esineet tippuvat kädeltä tai jos esineet ovat samanaikaisesti yhden ihmisen kädellä. Sääntöjen mukaan pelaajat voivat vaihtaa esineiden suuntaa pelin aikana, mutta käsiä ei saa vetää alta pois, kun toinen yrittää antaa esineen. Lisäksi esineen täytyy kulkea oman käden kautta toisen kädelle.



## **Leikkelykilpa**

Pelaajat jaetaan samansuuruisiin 4–6 henkilön joukkueisiin. Jokainen joukkue saa sakset ja sanomalehden. Ohjaajan annettua merkin joukkueet alkavat leikellä lehdistä kirjaimia, joista kootaan jokaisen joukkueen jäsenen etunimi. Se joukkue, jonka nimet ovat ensimmäisenä koossa, voittaa.

## **Tuntotaulu**

Pelaajat seisovat jonossa. Jokaisella on kynä kädessään ja paperi selässään. Jonon viimeinen piirtää edessään seisovan selkään haluamansa kuvion, numeron tai kirjaimen. Tämä puolestaan yrittää piirtää saman kuvion edessään olevan selkään. Näin kuvio etenee selästä toiseen, kunnes jonon etummainen piirtää sen paperille tai liitutaululle. Lopuksi katsotaan, muuttuiko kuvio matkalla.

## **Paljonko kello on?**

Pelaajat istuvat piirissä ja kukin saa 24 tulitikkua. Jokainen ottaa vuorollaan nyrkkiinsä osan tikuistaan ja kysyy vieressään istuvalta "paljonko kello on?" (eli montako tikkua hänellä on nyrkissään). Jos vastaaja arvaa väärin, hänen on annettava kysyjälle niin monta tikkua omistaan kuin on oikean ja väärän vastauksen ero. Jos hän arvaa oikein, antaa kysyjä hänelle nyrkissään olevat tikut. Voittaja on se, jolla on lopussa eniten tikkuja.

## **2.3.2. Ongelmanratkaisu**

### **Nopeussanapeli**

Ryhmän pitää muodostaa mahdollisimman monta sanaa annetuista kirjaimista. Tämän voi tehdä myös kilpailuna: jaetaan porukka ryhmiin ja voittajaryhmä on se, joka on keksinyt eniten sanoja annetussa ajassa.

## **Paperineliö**

Ryhmän pitää koota neliö annetuista paperinpaloista. Esim. postikortti, joka on leikattu paloiksi.

## **Samassa veneessä**

Piirrä maahan tai merkitse lattiaan maalarinteipillä pieni vene. Koko luokan pitää mahtua samaan veneeseen. Venettä voi pienentää pariin kertaan, jolloin ryhmän on mietittävä, miten ryhmä kokonaisuudessaan mahtuu veneeseen. Jos haluat kilpailun tästä leikistä, niin jaa ryhmä kahtia. Piirrä molemmille omat veneet. Ryhmä, joka pääsee nopeammin veneeseen, on voittanut kilpailun.

## **Julkkis**

Tarvitaan lappuja, joissa on tunnettujen henkilöiden nimiä. Jaa ryhmät pareiksi. Käytä jotain satunnaista parien muodostustapaa. Anna jokaiselle ryhmän jäsenelle lappu, johon on kirjoitettu jonkun tunnetun henkilön nimi. Toinen aloittaa tekemällä kysymyksiä, joihin voi vastata "kyllä" tai "ei". Esimerkiksi "olenko ulkomaalainen?", "olenko nainen?", "olenko aikuinen?", "urheilenko työkseni?". Kun vastaaja on melko varma henkilöstä, hän voi yrittää arvata. Jos vastaus on oikea, vuorot vaihtuvat. Jos vastaus on väärä, kysyjä antaa jonkun vihjeen, mitä kannattaisi kysyä.

## **Tullista läpi**

Pelin tarkoituksena on keksiä, miten tullista pääsisi läpi. Ohjaaja voi valita aihealueen tai alkukirjaimen, jolla pääsee tullista läpi ja aloittaa kertomalla, mitä hänellä on matkalaukussa, jotta ohjaaja pääsee tullista läpi. Sen jälkeen jokainen pelaaja vuorollaan saa kokeilla onneaan. Ohjaaja sanoo pääsevänsä tullista läpi esimerkiksi, jos hänellä on mukana leipää. Tällöin tullista pääsee läpi, jos on jotakin ruoka-ainetta matkalaukussa.

## **Sukkahousut**

Ohjaaja kysyy pelaajilta: Kun ostetaan sukkahousuja, ei koolla ole niin väliä, koska sukkahousut venyvät. Millä on väliä? Jokainen pelaaja saa vuorollaan arvata, millä on väliä. Ideana on, että sanassa ei saa olla K-kirjainta.

## **Ei ole totta**

Ohjaaja on kirjoittanut etukäteen tarinan. Tarinassa on tarkoituksella selkeitä asiavirheitä, jotka pelaajan pitäisi huomata. Kun joku keksii asiavirheen, hän sanoo ”ei ole totta”. Asiavirheet voivat olla eritasoisia.

## **Alfa ja Omega**

Alfassa ja Omegassa keksitään uusia sanoja, jotka liittyvät aina tiettyyn yläkäsitteeseen. Yläkäsite voi olla esimerkiksi eläimet, kulkuvälineet tai kaupungit. Yksi ryhmän jäsenistä sanoo jonkun sanan. Seuraava sanoo samaan yläkäsitteeseen kuuluvan sanan, mutta sanan pitää alkaa edellisen leikkijän sanoman sanan viimeisellä kirjaimella. Esimerkiksi jos ensimmäinen pelaaja on sanonut eläimiin kuuluvan sanan kissa, on seuraavan leikkijän sanottava a-kirjaimella alkava eläin (esim. apina). Näin peli jatkuu, kunnes ei enää keksitä uusia sanoja, vaan vaihdetaan yläkäsitettä.

## **Nimikirjaimet**

Yksi pelaajista valitaan kysyjäksi. Hän kysyy ryhmäläisiltä kysymyksiä, joihin heidän on vastattava aina oman etunimensä alkukirjaimen mukaan. Esimerkiksi jos kysytään, mikä on lempiruokasi, on Liisan vastattava L-kirjaimella alkavalla ruoalla (lihakeitto). Sääntöä ei kerrota etukäteen vaan tarkoituksena on, että ryhmäläiset huomaisivat pelin idean.

## **Kirjainyhdistelmät**

Ryhmästä muodostetaan kaksi joukkuetta. Ohjaaja sanoo erilaisia kirjainyhdistelmiä, joihin joukkueet vuorotellen keksivät erilaisia sanoja. Kun toinen joukkue ei enää keksi uutta sanaa, ohjaaja sanoo uuden kirjainyhdistelmän. Ryhmä saa aina pisteen keksimästään sanasta. Kirjainyhdistelmä voisi olla esimerkiksi ”k ja k”, jolloin sanaksi kävisi nukke.

## **Uudet merkitykset lyhenteille**

Ohjaaja sanoo erilaisia olemassa olevia lyhenteitä esim. STTK ja joukkueiden tehtävänä on keksiä mahdollisimman paljon uusia merkityksiä lyhenteille.

## **Synonyymit**

Ohjaaja on kirjoittanut noin 30 sanaa, jotka hän luettelee yksitellen. Joukkueet yrittävät keksiä sanoille synonyymien. Se joukkue, joka keksii ensimmäisenä, saa pisteen.

## **Ryhmäkertomus**

Ryhmäläiset istuvat piirissä ja tarina muodostuu sana kerrallaan. Ohjaaja toimii kirjuriina fläppitaululla. Usein tarinoista tulee hauskoja, ja harjoitus toimii hyvin kevennyksenä tai lämmitelyharjoituksena. Ryhmäkertomuksessa kukin osallistuu saman verran, eikä tarinan suuntaa voi yksin ohjailla. Harjoitus sopii erityisesti ryhmän keskivaiheille ja loppuun.

## **Ässätön juttu**

Pelaajat istuvat piirissä ja jokainen saa vuorollaan jatkaa tarinaa. Tarinassa olevissa sanoissa ei saa olla yhtään s-kirjainta. Jos pelaaja sanoo s-kirjaimen sisältävän sanan, tippuu hän pelistä pois.

## **Hullujen huone**

Kaksi pelaajaa menee huoneesta pois ja he tulevat yksitellen selvittämään, mikä pelaajia vaivaa. He kyselevät pelaajilta, mitä tahansa kysymyksiä, kuten ”mikä on lempiruokasi?” tai

”missä kuussa olet syntynyt?”. Sillä välin toiset pelaajat tulevat leikisti hulluiksi. Todellisuudessa pelaajille kerrotaan vain, kuinka heidän pitää vastata kysymyksiin. Ensimmäinen kysymykseen vastaaja voi sanoa, mitä tahansa, kunhan vastaus ei ole oikein. Seuraavat pelaajat vastaavat aina edelliseen kysymykseen.

## **Arvoitukset**

Seuraavassa on erilaisia arvoituksia, joista voi tehdä esim. rastitehtävän pihalle tai antaa hauskana kotitehtävänä:

1. Kuuluu sinulle, mutta muut sitä enemmän käyttävät. Mikä se on?

- Oikea vastaus: oma nimi

2. Tien toisella puolella kasvoi viisi koivua ja toisella puolella kuusi. Montako puita oli yhteensä?

- Oikea vastaus: 6

3. Rintamalla oli yksi sotilas, jolla oli yksi tulitikku. Hänen piti sytyttää kamina, myrskylyhty ja tupakka. Minkä hän sytytti ensiksi?

- Oikea vastaus: tulitikun

4. Millä aamu alkaa ja ilta päättyy?

- Oikea vastaus: A-kirjaimella

5. Mikä kasvaa talvella, ei kasva kesällä ja kasvaa latva alaspäin?

- Oikea vastaus: jääpuikko

6. Mikä otetaan valitsematta?

- Oikea vastaus: viimeinen

7. Jos enosi sisko ei ole tätisi, kuka hän on?

- Oikea vastaus: äitisi

8. Iso intiaani ja pieni intiaani istuivat kannon päällä. Pieni intiaani oli ison intiaanin poika, mutta iso intiaani ei ollut pienen intiaanin isä. Kuinka tämä on mahdollista?

- Oikea vastaus: iso intiaani oli pienen äiti

9. Joka sellaisen tekee, ei tee sitä itselleen. Joka sellaisen ostaa, ei osta sitä itselleen.

Joka sitä käyttää, ei tiedä siitä mitään. Mikä sellainen on?

Oikea vastaus: hauta-arkku

10. Mikä hevonen näkee taaksepäin yhtä hyvin kuin eteensäkin?

- Oikea vastaus: merihevonen

### 2.3.3. Liikunnalliset

#### **Vilttipallo**

Pelataan kuten lentopalloa, sillä erotuksella, että joukkueilla on pelivälineenä viltti tms. Jokainen joukkueen jäsen pitelee käsillään vilttiä. Sopiva joukkuekoko on 4–8 –henkeä per puoli. Verkollinen lentopallokenttä toimii parhaiten, mutta säännöt voi tehdä kuhunkin peliin tilanteen tai alueen mukaan kyseiseen peliin soveltaen. Pelin ideana on heittää pallo toisen joukkueen puolelle (rajatulle alueelle) ryhmänä niin, että pallo heitetään peiton avulla (takti-

kointi on sallittua ja palloa ei tarvitse lähettää välittömästi). Palloa ei saa koskea/siirtää/heittää käsin, päällä tai jaloilla (aina peitto). Maakosketuksesta tulee aina vastajoukkueelle piste. Vastajoukkue ottaa pallon haltuun peiton avulla ja lähettää sen jälleen eteenpäin. Mikäli joukkue ei saa palloa peitolla kiinni tai heittää sen omalle puolelle taikka vastapuolen rajojen yli, tulee vastajoukkueelle piste ja syöttö vaihtuu. Mikäli pallo ylittää rajan niin että se on ensin koskettanut vastaanottavia pelaajia, saa pisteen pallon lähettänyt joukkue, muutoin rajaylityksessä vastaanottanut joukkue. Lentopallosta poiketen syöttövuoro siirtyy aina seuraavalle joukkueelle, riippumatta siitä kuka edellisen pisteen sai. Ajankäytöstä tai ryhmäkoosta riippuen peli voidaan päättää esim. kymmeneen pisteeseen. Toimii sekä tutustumispelinä, että ennestään tutulle ryhmälle. Hyvä ryhmäpel.

### **Käpyjen ryöstö**

Valitaan maastosta sopiva kisapaikka, jossa voi ilman vaaraa juosta ja jossa on noin 50 m pitkä juoksualue. Valitaan juoksuvoimaltaan kaksi samansuuruisia, tasavahvaa joukkuetta. Kummallekin joukkueelle sovitaan pesä eri päähän kisapaikkaa, pesään kumpikin joukkue laittaa esim. 25 käpyä. Kisan aikana (esimerkiksi 4 min) kummankin joukkueen kaikki kilpailijat yrittävät hakea vastapuolen pesästä omaan pesäänsä niin monta käpyä kuin mahdollista. Kerralla saa tuoda vain yhden kävyn, mikäli tuo enemmän, suljetaan kisasta. Kun aika on loppu, kävyt lasketaan. Käpyjen laskemiseen ja voittajan julistamiseen käytetty aika on palautuspaikka - ennen uutta erää. Voidaan tehdä muunnelmia mm. keskiviiva, jonka jälkeen vastapuolelaisia saa ottaa kiinni, ja nämä joutuvat palaamaan omalle puolelleen.

### **Muista myös ulkona pelattavat muut liikunnalliset ryhmäpelit:**

- jalkapallo
- lentopallo
- hipat

Lisää vinkkejä ja ideoita erilaisiin liikunnallisiin ryhmäytysharjoitteisiin löytyy myös [Liikkuvan amiksen](#) ja [Liikkuvan opiskelun](#) ideapankeista.

## 2.4. Purku

Erilaisten harjoitusten, tehtävien ja muuten erilaisen tunnin jälkeen on hyvä purkaa harjoitteiden antia. Palaute auttaa ohjaajaa havaitsemaan, miten ryhmäytyminen on onnistunut ja miten eri harjoitukset ovat soveltuneet ryhmälle.

### **Fiilisjana**

Fiilisjana sopii käytettäväksi ryhmän eri vaiheissa. Ryhmän alussa sen avulla voidaan käsitellä ryhmään tulon tuottamia tunteita ja odotuksia. Ohjaaja esittelee kuvitteellisen janan, sen päät ja keskikohdan. Harjoitus on hyvä keino päästä selville sen hetkisistä tunnelmista, esimerkiksi yhteisen tuokion aluksi tai sitä voidaan käyttää palautteena ja purkukeinona jonkin harjoituksen jälkeen. Sama jana voidaan toistaa myös lopuksi.

### **Risut ja ruusut**

Jokaiselle opiskelijalle jaetaan kaksi lappua. Toiseen lappuun kirjoitetaan ajatuksia, siitä mikä harjoitteissa tai toiminnassa oli onnistunutta tai toimivaa ja toiseen lappuun ajatuksia siitä, mikä ei ollut niin onnistunutta tai toimivaa. Laput kirjoitetaan anonymisti ja voidaan esimerkiksi kerätä kahteen erilliseen laatikkoon. Tämän jälkeen ohjaaja käy ryhmän kanssa palautteen läpi.

### **Palautekeskustelu pienryhmissä**

Ryhmä jaetaan 3–4 henkilön pienryhmiin ja annetaan ohjeeksi keskustella esimerkiksi kolmen minuutin ajan ryhmässä siitä, mikä toiminnassa oli onnistunutta ja mitä voisi kehittää. Tämän jälkeen ohjaaja pyytää jokaista ryhmää kertomaan vähintään yhden onnistuneen ja yhden kehitettävän asian.



