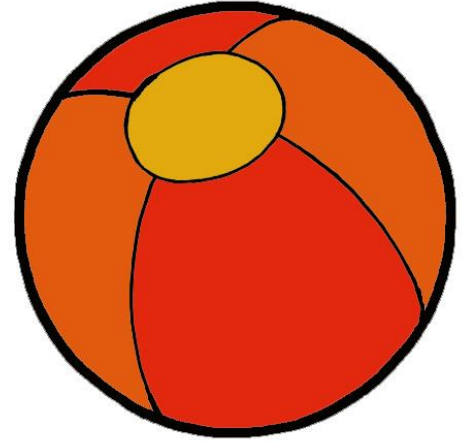


Leikin tai pelin OHJAAMINEN



1. ENNEN LEIKKIÄ

- **Mieti aina ensin, mikä on pelin/leikin TAVOITE** (tutustuminen, ryhmäytyminen, luottamuksen luominen, rauhoittaminen, aktivoiminen, liikunta tms.)
- **ÄLÄ KOSKAAN valitse vaarallisia leikkejä!**
- Hanki tarvittavat välineet ja varusteet ajoissa
- Älä luota, että materiaali on edellisen kerran jäljiltä kunnossa. Tarkista se
- Varaa kaikki materiaali oikeille paikoilleen, jotta ne saa nopeasti käyttöön
- **VARMISTA**, että tila on riittävän iso, turvallinen ja ennalta järjestelty
- Hahmota peliolosuhteet: tila, alue, osallistujamäärä jne.
- Leikin sääntöjen sujuva ja looginen selittäminen on yksi isosen vaikeimmista tehtävistä: **HARJOITTELE ETUKÄTEEN!**
- Arvioi pelin kesto
- Varmista, että säännöt ja ohjeet ovat **YMMÄRRETTY**: ”Selitinkö ymmärrettävästi?” / ”Onko kysyttävää?”
- Kokeile ennakkoluulottomasti uusia ideoita
- Kerro **RAUHALLISESTI, SELKEÄSTI** ja **YTIMEKKÄÄSTI** leikin kulku

2. LEIKIN AIKANA

- **Muista kaikessa aina TURVALLISUUS!**
- Aloita ja lopeta tilanne selkeästi. Pidä homma koko ajan **KONTROLLISSA**
- Puhuttele osallistujia aina kohteliaasti ja ole oikeudenmukainen
- Leikkiin valittu ohjaaja tai ohjaajat hoitavat koko homman **SUUNNITELMANSA** mukaisesti. Esimerkiksi muut isokset eivät huutele väliin. Jos ”paremmin leikin tuntevalla” on asiaa, hän voi sanoa sen ”onko kysyttävää” –kohdassa
- Seuraa koko ajan leikin tapahtumia ja **TUNNELMIA** -hyvä leikinohjaaja tarkkailee, että jokainen leikkijä kokee tilanteen miellyttäväksi

- Ole valmiina KESKEYTTÄMÄÄN leikki tarvittaessa, esimerkiksi jos sääntöjä tarvitsee kerrata
- Ole itse TAUSTALLA ja anna osallistujien olla PÄÄOSISSA
- Sovella tarvittaessa sääntöjä OLOSUHTEIDEN mukaan
- KEHU ja KANNUSTA osallistujia
- Tarkkaile ryhmää -into saattaa hiipua äkkiä!
- Tarkkaile KELLOA - erityisesti leikin johtajalta saattaa ajantaju kadota
- ROHKAISE arkoja ja RAUHOITTELE vilkkaita
- Muiden isosten tehtävä on olla mukana leikissä innostamassa osallistujia. Ole INNOSTUNUT, jos haluat muidenkin olevan sitä

PELIN OHJAAMISEN KULTAINEN SÄÄNTÖ:
lopeta leikki/peli silloin, kun kaikilla on vielä hauskaa!

3. LEIKIN JÄLKEEN

- KIITÄ osallistumisesta
- Kerro mahdolliset TULOKSET
- Pyydä ja anna PALAUTETTA leikin ohjaamisesta
- KERTAA tapahtumat: *mikä onnistui hyvin, missä olisi ollut parannettavaa, ota oppia pulmatilanteista*
- SIIVOA JÄLKESI: kerää kaikki välineet talteen heti leikin jälkeen

MUISTATHAN: Leikin varjolla tapahtunut herjaaminen, naurunalaiseksi joutuminen tai nolaaminen ON EHDOTTOMASTI KIELLETTYÄ! Tällaiseen toimintaan on puututtava välittömästi. Ohjaajan vaikeneminen on tapahtuneen hyväksymistä.

HUOMIOITA ERI LEIKKITYYPEISTÄ

TUTUSTUMISLEIKIT

Tutustumisleikkejä ei suotta kannata jättää vain ensimmäisen illan jutuksi. Koko leirin ajan esillä voi olla leikkejä, joissa saa tutustua muihin ihmisiin muutenkin kuin nimen opettelun merkeissä. Hiljaisemmatkin leiriläiset tulevat tällä tavalla tutummiksi koko porukalle.

RYHMÄYTTÄMISLEIKIT

Ryhmäyttämisleikit ovat pienissä ryhmissä tehtyjä haasteellisia tehtäviä, joissa joudutaan ratkomaan ongelmia yhdessä, koskettamaan toista ja kannustamaan. Nämä ryhmädynamiikkaa erinomaisesti tukevat leikit kannattaa koota yhdeksi iltaohjelmaksi ja suunnitella leirin vetäjän johdolla.

NOLAUSLEIKIT

Nolausleikit eivät koskaan sovi seurakunnan tilaisuuksiin. Yksi ainoa nolatuksi tulemisen kokemus saattaa tuhota leiriläisen tai koko ryhmän luottamuksen ja vaikuttaa koko loppuleiriin. Nolausleikit ovat myös suurin syy siihen, miksi vapaaehtoisia on usein vaikea saada. Älä saata ketään naurunalaiseksi.

KILPAILUT

Kilpailut ovat hauskoja, mutta niiden on oltava keskenään aina riittävän erilaisia, jotta eri kerroilla pääsevät loistamaan eri asioita osaavat ihmiset. Kaikki eivät todellakaan nauti juoksemisesta. Leiriolympialaisiin kannattaa panostaa aikaa, vaivaa ja mielikuvitusta.

VAPAA-AJAN TEKEMINEN

Vaikka ohjelmassa olisi vapaata, voi porukan koota pelailemaan tai kisailemaan. Huomaa myös arka ja vetäytyvä leiriläinen, sillä juuri hän saattaa toivoa pääsevänsä mukaan, mutta ei uskalla pyytää. Ihailemansa isosen kutsu voi olla hänelle koko leirin kohokohta.