



Jäänmurtaja, tiiminrakentamis- aktiviteetteja ja energian antajia

Tästä resurssista

Olkoonpa kysymyksessä pienimuotoinen kokoontuminen kotona tai suuri koulutusseminaari, kaikki me lionit haluamme tuntea muodostaneemme eräänlaisen yhteenliittymän toisten lionien kanssa. Kun luomme lämpimän, ystävällisen ja persoonallisen oppimisympäristön, lionit osallistuvat enemmän ja oppivat enemmän. Yksi keino luoda sellainen ympäristö on käyttää ryhmäaktiviteetteja, kuten jäänmurtajia, tiimin rakentamista edistäviä aktiviteetteja ja energian antajia.

Mikä on jäänmurtaja? Termi "jäänmurtaja" tulee "jään murtamisesta", mihin tehtävään jäänmurtaja-alukset on suunniteltu arktisille seuduille. Aivan kuten nämä alukset helpottavat toisten laivojen matkantekoa, tasoittavat jäänmurtaja-aktiviteetit tietä oppimistapahtumalle saaden oppijat tuntemaan olonsa mukavammaksi ja rohkaisten keskusteluun. Jäänmurtaja on siis erityinen aktiviteetti, joka on suunniteltu helpottamaan ihmisten tutustumista toisiinsa, ja yleensä siihen sisältyy nimien ja muiden taustatietojen kertomista toisille.

Tiiminrakentamisaktiviteetti on suunniteltu auttamaan ryhmiä muodostamaan siteitä ja muodostamaan tiimiksi. Tiiminrakentamisaktiviteetit eroavat jäänmurtajista siinä, että ryhmän jäsenet tuntevat jo toistensa nimet ja ehkä tietävät jotakin henkilökohtaista toisistaan. Painopistealueena onkin muodostaa ryhmä yhtenäisemmäksi.

Energiaa lisäävät aktiviteetit ovat nopeita, hauskoja aktiviteetteja, jotka piristävät ryhmää. Ne ovat erityisen hyödyllisiä ruokailun jälkeen, kun ryhmät saattavat laiskistua, tai myöhään illalla, kun energia heikkenee ja motivaatio laskee.

Usein jäänmurtaja, tiiminrakentamisaktiviteetti ja energian antaja menevät limittäin. Näin käy esimerkiksi sellaisessa aktiviteetissa, jossa osallistujia pyydetään menemään jonoon aakkosjärjestyksessä etunimen mukaan: osallistujat oppivat toinen toistensa nimet (tyypillistä jäänmurtajalle), toimivat ryhmässä muodostaakseen jonon (tiiminrakentaja) ja virkistyvät siitä, kun saavat nousta ja liikkua ympäri huonetta (energian antaja). Siksi tämän resurssin aktiviteetit onkin ryhmitelty yhteen käyttötarkoituksensa mukaan eikä sen mukaan, miten ne määritellään.

Seuraavilla sivuilla luetellut aktiviteetit sopivat käytettäväksi esittäytymistilanteissa tai kun esitellään aiheita tai teemoja, kerrataan hiljattain opittuja käsitteitä, kannustetaan tiimin rakentamiseen ja halutaan antaa lisäenergiaa. Lopussa on myös joitakin sekalaisia aktiviteetteja, joista voit löytää kiinnostavia ja käyttökelpoisia vaihtoehtoja.

Aktiviteetteja esittäytymistilanteisiin

Näillä aktiviteeteilla voidaan auttaa osallistujia rentoutumaan ja vapautumaan kokouksen tai koulutuksen alussa, ja niistä on apua opeteltaessa painamaan mieleen toisten nimiä ja henkilökohtaisia/ammattiin kuuluvia tietoja.

Kun osallistujat tapaavat toisensa ensimmäistä kertaa, aloita jäänsärkijällä, joka auttaa nimien ja henkilö/ammattitietojen omaksumisessa. Jos olet avaamassa enemmän kuin yhden istunnon, valitse useita jäänsärkijöitä -- yhdellä saat ihmiset juttelemaan ja kertomaan itsestään, toisella autat nimien muistiin painamisessa tai kertaamisessa ja yhtä käytät vielä jaloittelutauolla.

Istumajärjestys

Pyydä osallistujia siirtämään istuimensa:

- * *aakkosjärjestykseen etunimen mukaan, tai*
- * *perättään syntymäkuukauden ja -päivän mukaan*

Autiolla saarella

Olette joutuneet autiolle saarelle. Mitkä viisi (lukumäärä voi vaihdella kunkin ryhmän koosta riippuen, esim. seitsemän) esinettä olisitte tuoneet mukanne, jos olisitte tienneet joutuvanne mahdollisesti autiolle saarelle. Huomaa, että ne viisi esinettä ovat koko ryhmää, ei yhtä henkilöä kohti. Voit pyytää osallistujia kirjoittamaan esineet lehtiötaululle ja sitten keskustelemaan valinnoistaan ja puolustamaan niitä ryhmän kesken. Tämän aktiviteetin avulla ihmiset saavat tietää toistensa arvomaailmasta ja ongelmanratkaisutyyleistä ja edistetään tiimityötä.

Kuka on tehnyt tätä?

Tee ennen kokousta luettelo 25 kokemuksesta tai taidosta, josta voisi olla hyötyä yksittäisille lioneille. Lionryhmälle esitettävä luettelo voisi olla vaikka seuraavanlainen:

- | | |
|---|--|
| ○ Laatinut lionsklubin kotisivun | ○ Käynyt online-kurssin Lionien oppimiskeskuksessa |
| ○ Hakenut LCIF-apurahaa | ○ Toiminut klubivirkailijana |
| ○ Osallistunut Lionien johtajainstituuttiin | ○ On hyvä käyttämään PowerPointia |
| ○ Käynyt LCI:n verkkosivuilla | ○ Johtanut yhteisöpalveluprojektia |

Varmista, että joka asiakohdan alla on tarpeeksi tilaa (3 tai 4 riviä), ja monista niin paljon kopioita, että varmasti riittää jokaiselle henkilölle.

Anna kaikille osallistujille luettelomoniste ja pyydä etsimään henkilö, joka voi allekirjoittaa yhden rivin. Pyydä kirjoittamaan nimen viereen myös ammattinimike ja puhelinnumero. Varaa 20-30 minuuttia tähän aktiviteettiin.

Palkitse henkilö, joka oli ensimmäiseksi valmis, jolla oli eniten nimiä (jokaiseen kohtaan voi ottaa enemmän kuin yhden nimen), jonka lista valmistui viimeiseksi jne. Tämän aktiviteetin tuloksena osallistujat saavat luettelon lioneista, joita voi käyttää tietolähteenä, ja samalla he ovat oppineet tuntemaan toisiaan.

Allitteraation eli alkusoinnun käyttäminen esittelyssä

Tämä on oivallinen peli toisten pelaajien nimien opettelussa. Pyydä ryhmän jäseniä seisomaan ympyrässä, mikäli se on tilan puolesta mahdollista. Yksi pelaaja aloittaa pelin esitellen itsensä ja tekee samalla jonkin eleen. Nimensä hän sanoo käyttäen alkusointua, esim. "Olen Upea Ulla" tai "Olen Terävä Tauno". Seuraava pelaaja **osoittaa ensimmäistä pelaajaa**, toistaa **edellisen** pelaajan nimen, siihen liittyneen ominaisuuden ja eleen, ja toimii samantyyllisesti oman nimensä kanssa.

Ja niin jatketaan. Peli päättyy siihen, että ensimmäinen pelaaja joutuu tekemään kaikkien muitten pelaajien eleet ja toistamaan heidän nimensä ja ominaisuutensa.

Lähde: <http://www.humanpingpongball.com/gm.html>

Kaaos

Tarvikkeet: 3-4 pientä pehmeää esinettä (täytettyjä eläimiä, pehmeitä palloja, hernepusseja)

Varattava aika: 10 minuuttia

Ryhmän koko: 8-20

Tavoite: Fyysisen energian antaja, nimipeli

1. Järjestä osallistujat piiriksi. Käy läpi piirin henkilöt kertaalleen siten, että jokainen sanoo oman nimensä.
2. Yksi henkilö aloittaa heittämällä yhden em. esineistä jollekin toiselle ja sanoo "Hei, kiinniottajan nimi!"
3. Kiinniottaja sanoo puolestaan "Kiitos, heittäjän nimi!" ja jatkaa peliä samalla tavalla heittäen esineen jollekin toiselle.
4. Nimet on sanottava aina heitettäessä ja otettaessa kiinni.
5. 3-4 esinettä voi olla yhtä aikaa liikkeellä, mutta varmista, että joka heiton välillä on 30-60 sekuntia.

Maantieteellinen sijainti

Kukin ryhmän jäsen edustaa maantieteellisesti eri paikkaa, mutta yhdessä he muodostavat kartan. (Huomaa: Elleivät ryhmän jäsenet tule eri maantieteellisiltä alueilta, anna heille alueet, joita edustaa) Pyydä jokaista jäsentä seisomaan siinä paikassa, josta ajattelee olevansa lähtöisin ja mahdollisimman oikeassa mittakaavassa.

Nimi ja numero

Kun henkilöt tulevat sisään kokouspaikkaan, kirjoita kortin toiselle puolelle heidän nimensä ja toiselle jokin numero. Henkilöt kulkevat sitten ympäriinsä, niin että heidän nimensä näkyvät (kortilla, joka on teipattu heidän paitaansa), ja esittelevät itsensä mahdollisimman monelle. Hetken juttelun jälkeen pyydä kaikkia kääntämään korttinsa, niin että nyt näkyykin numero eikä nimi. Anna sitten jokaiselle paperi, jossa kyseiset numerot ovat valmiina. Kuka pystyy täydentämään eniten nimiä vastaavien numeroiden viereen?

Taputus selkään

Pyydä jokaista piirtämään paperiarkille oman kätensä ääriviivat. Sitten paperi kiinnitetään kunkin selkään teipillä. Pyydä tämän jälkeen ryhmän jäseniä kuljeskelemaan ympäriinsä ja kirjoittamaan jokaisen selkään jotakin positiivista kyseisestä henkilöstä.

Kokouksen lämmittelyä

Nopeita ideoita siitä, miten ihmiset saadaan keskittymään toisiinsa ja halukkaiksi osallistumaan! Tämä aktiviteetti voidaan tehdä kaikenkokoisten ryhmien kanssa.

Varattava aika: Aktiviteetti voi olla niin pitkä tai lyhyt kuin itse haluat.

Tarvikkeet: Ei mitään

Fyysiset puitteet/Paikka: Tarvitaan paikka, jossa ryhmän jäsenet voivat muodostaa piirin.

Ohjeet:

Piirissä seisten jokainen vuorollaan täydentää yhden seuraavista virkkeistä:

Ryhdyin lioneiksi, koska...

Parhain projekti, jossa olen koskaan ollut mukana, oli...

Lionina oleminen on opettanut minulle, että...
Kun minulta kysytään Lions Clubs Internationalista, kerron ...
Tänä vuonna suunnittelen ...

Jokaisen piirissä seisovan pitäisi täydentää lause ennen kuin uusi lause annetaan ryhmälle.

"En ole koskaan" (10 sormea)

Pelin alussa jokaisella pelaajalla on muutamia makeisia. Piirissä seisten kukin vuorollaan täydentää loppuun lauseen "Minä en ole koskaan..." Kaikki ne, jotka OVAT tehneet sitä, mitä joku ei ole koskaan tehnyt, antavat tälle henkilölle yhden makeisistaan. Hauska tapa oppia tietämään ihmisistä asioita, joita ei muuten ehkä saisi tietää.

Kaksi totuutta & valhe

Osanottajat oppivat tuntemaan ja arvostamaan toinen toisiaan paremmin, kun he huomaavat omaavansa sekä yhteisiä että ainutlaatuisia mielenkiinnon kohteita ja kokemuksia. Aktiviteetti auttaa tasoittamaan pelikenttää ryhmän sisällä solmimalla yhteyksiä, joilla ei ole mitään tekemistä järjestöllisten eikä valtaan liittyvien rakenteiden kanssa. Auttaa ihmisiä tuntemaan olonsa mukavaksi jutellessaan ja kuunnellessaan toinen toisiaan.

Ryhmän koko: Tämä aktiviteetti sopii kaikenkokoisille ryhmille.

Varattava aika: Jokaista henkilöä kohti on varattava 3-5 minuuttia

Tarvikkeet: Ei mitään

Fyysinen asetelma/Paikka: Tämä aktiviteetti voidaan vetää joko sisällä tai ulkona – seisten tai istuen.

Ohjeet:

1. Kerro osanottajille, että heidän on esittädyttävä ryhmälle ja kerrottava itsestään kaksi väitettä/tosiasiaa ja yksi valhe.
2. Pyydä, että joku vapaaehtoinen aloittaa kertomalla kaksi totuutta ja yhden valheen ryhmälle.
3. Se joka keksii, mikä on valhetta, tulee seuraavaksi kertojaksi.
4. Jotkut osallistujat saattavat viitseliäisyydestään riippuen keksiä laajamittaisiakin totuusjuttuja!

Niin minäkin

Tämä aktiviteetti toimii parhaiten pienissä ryhmissä tai niin, että iso ryhmä on jaettu 4-6 osallistujan pienryhmiksi.

1. Jokainen ryhmän jäsen saa 10 kolikkoa/hammastikkua/paperipalaa jne.
2. Ensimmäinen henkilö sanoo jonkin asian, jota on tehnyt (esim. vesihiihto).
3. Kaikki muut, jotka ovat tehneet sitä samaa, myöntävät tehneensä sitä ja laittavat yhden kolikon keskelle pöytää.
4. Sitten seuraava henkilö väittää tehneensä jotakin (esim. Olen syönyt sammakonkoipia).
5. Jokainen sitä samaa tehnyt laittaa toisen kolikon keskelle pöytää.
6. Jatketaan, kunnes joltakin pelaajalta loppuvat kolikot.

Yhteistä kaikille

Tämäkin toimii parhaiten pienissä ryhmissä tai niin, että istutaan yhdessä noin 4-6 henkilön ryhmissä. Anna ryhmälle tietty aika (ehkä 5 minuuttia) kirjoittaa luettelo kaikesta siitä, mitä heillä on yhteistä. Pyydä välttämään itsestään selvyyksiä ("olemme kaikki tällä kurssilla"). Kun aika on loppu, kysy jokaiselta ryhmältä, kuinka monta yhteistä asiaa heillä on luettelossaan. Pyydä heitä huvin vuoksi sanomaan ääneen muutamia kiinnostavimpia asioita.

Aktiviteetteja esiteltäessä aihetta

Silloin kun ryhmä ihmisiä kokoontuu työpajaan tietyn aiheen piirissä, osallistujat todennäköisesti tuntevat toisensa hyvin jo ennestään. Sellaisissa tilanteissa kannattaa käyttää jäänmurtajaa, joka johdattelee kokoontumisen sisältöön. Aiheen johdattelu voi palvella useita tarkoituksia. Se voi:

- synnyttää kiinnostusta kokouksen tai koulutuksen teemaan
- aktivoida osallistujien aikaisempia tietoja aiheesta
- auttaa sekä järjestäjää että osallistujia tunnistamaan yksittäiset oppimistarpeet ja -tavoitteet
- kannustaa jakamaan tietoa ja tiedonlähteitä
- tasoittaa keskusteluun tai oppimiseen kohdistuvaa vastustusta

Teemaan johdattaviin kysymyksiin voidaan vastata yhteisesti tai yksilöllisesti. Käytä aiheeseen johdattelevia kysymyksiä vapaasti: niitä sopii käyttää jokaisessa istunnossa.

Aiheeseen johdattelevat yksilölliset kysymykset

Yksilölliset johdattelevat kysymykset tähtäävät yksilön oppimistarpeiden ja tavoitteiden määrittelemiseen, kannustamaan tiedon ja tiedonlähteiden jakamiseen ja/tai tasoittamaan tietä oppimiselle. Osallistujat voivat reagoida kysymyksiin ennalta sovitulla tavalla (esim. siirtymällä vasemmalta oikealle huoneessa), tai vastaamalla vapaaehtoisesti sattumanvaraisessa järjestyksessä. Tämän aktiviteetin tarkoitus on saada ihmiset puhumaan, joten on varmistettava, että jokainen ryhmän jäsen osallistuu vastaamiseen.

Tässä on joitakin ehdotuksia, miten johdatella aiheeseen:

- Sano yksi tai kaksi "polttavaa kysymystä", joihin toivot vastattavan tällä kurssilla.
- Kuvaile yksi strategia/resurssi, jota olet käyttänyt menestyksekkäästi hiljattain (joka sopii kokouksen/koulutuksen aiheeseen).
- Anna oma henkilökohtainen määritelmäsi aiheesta (esim. pr-työtä koskevassa istunnossa: "Suhdetoiminta tarkoittaa...").

Seuraavat johdattelut ovat erityisen käyttökelpoisia silloin, kun aiheena oleva asia asettaa kyseenalaiseksi uskomuksia tai käytäntöjä:

- Kerro oma mielipiteesi aiheesta. ("Minun mielestäni...")
- Täydennä fraasi tai fraasit (esim. puheen pitämistä koskevassa istunnossa "kannusta puheen pitämistä pelkäävää henkilöä siten, että ...").

Edistääksesi vapaasti sujuvaa osallistumista pyydä osallistujia kuuntelemaan, mitä muilla on sanottavana, mutta varaa aikaa heidän kommenteilleen istunnon myöhäisemmässä vaiheessa.

Sanapuu

Teetä luettelo aiheeseen liittyvistä sanoista. Esimerkiksi keskusteltaessa tavoitteen asettelusta pyydä osallistujilta siihen aiheeseen liittyviä sanoja. Osallistujat ehdottavat esimerkiksi "tavoitteet", "toimintasuunnitelma", "päämäärä", "suunnittelu", "suoritus" jne. Kirjoita kaikki ehdotukset taululle ja mahdollisuuksien mukaan vielä teemoittain. Tässä voi myös tarjoutua tilaisuus tärkeitten termien esittelemiseen.

Monivalintatehtävä tai Oikein/väärin-kysely

Älä annakaan osallistujille monivalintatehtävää tai oikein/väärin-kyselyä istunnon lopussa, vaan kokeile antaa se istunnon alussa. Voit itse kävellä ympäri järjestäjän ominaisuudessa ja hienovaraisesti silmäillä osallistujien vastauksia -- saat ehkä selville, mihin kannattaa kiinnittää

erityistä huomiota koulutuksen aikana. Käy vastaukset läpi ryhmän kanssa istunnon lopussa.

Aktiviteetteja opittujen käsitteiden kertaamiseen ja soveltamiseen

Näillä aktiviteeteilla autetaan vahvistamaan, kertaamaan ja soveltamaan hiljattain opittua asiaa. Niiden avulla otetaan hauskesti esiin avainasioita ja laitetaan samalla osallistujat liikkeelle.

Pallonheitto

Tämä on puoliksi kertaus- ja puoliksi herättelyharjoite, kun ollaan käsittelemässä ankaraa keskittymistä vaativaa materiaalia. Pyydä kaikkia nousemaan ylös ja muodostamaan piiri. Sen ei tarvitse olla säännöllinen, mutta kaikkien tulisi seistä kasvot piirin keskusta toisiaan katsoen. Heitä pehmeä pallo tai hernepussi jollekin henkilölle ja pyydä häntä sanomaan, mikä hänen mielestään oli kaikkein tärkein opittu käsite. Sitten hän heittää pallon jollekin toiselle, joka puolestaan selittää, mikä hänen mielestään oli kaikkein tärkein käsite. Jatka harjoitetta, kunnes jokainen on saanut pallon ainakin kerran ja selittänyt juuri käsitellystä asiasta jonkin tärkeän käsitteen.

Prosessipallo

Tämä on edellisen kaltainen harjoite, mutta nyt jokainen pallon kiinni saadessaan nimeää yhden vaiheen prosessista tai käsitteestä. Ohjaaja tai opiskelija kirjoittaa sen taululle tai lehtiötauluun. Esimerkiksi, jos aiheena on ollut "Maslowin tarvehierarkia", pallonheitossa voi pyytää jokaista nimeämään yhden askelman tarvepyramidista, esim. turvallisuus, fyysiset tarpeet, arvonanto jne.

Liikennevalot

Tämä aktiviteetti sopii kaikille ryhmille. Sen tarkoitus on esitellä toimintasuunnitelman laatimista koulutuksen tai seminaarin lopussa.

Tarvikkeet: lehtiötaulupaperia; kyniä ja/tai tusseja

Aika: 20 minuuttia

1. Jaa ryhmä joukkueihin
2. Piirrä liikennevalot huoneen etuosassa olevaan lehtiötauluun. Selitä, että liikennevalot esittävät toimintasuunnitelmaa: mitä osallistujien pitäisi lakata tekemästä (punainen valo), mitä pitäisi tehdä vähemmän (keltainen valo) ja minkä tekemistä pitäisi jatkaa (vihreä valo).
3. Pyydä osallistujia kirjoittamaan muistiin omat "liikennevalonsa". Anna aikaa 5 minuuttia.
4. Pyydä jokaista henkilöä vuorotellen kertomaan muulle ryhmälle yksi asia, jonka tekemisen he lopettavat tämän koulutuksen tai seminaarin seurauksena, yksi asia, jota he aikovat tehdä vähemmän ja yksi asia, jonka tekemistä he aikovat jatkaa.

Lähde:

Barca, Michele and Cobb, Kate. (1993). *Beginnings and Endings: Creative Warmups and Closure Activities*. Amherst, MA: HRD Press P.139

aktiviteetteja tiimin rakentamiseksi

Piipunrassit eli askartelupunokset

Tässä aktiviteetissa osallistujat saavat käyttää luovuuttaan. Laita istunnon alussa (tai tauon aikana) kolme piipunrassia jokaisen paikalle. Älä kerro, mitä varten ne ovat, ellei sitä kysytä. Pyydä sitten ryhmää tekemään piipunrassiveistos. He siis voivat tehdä niistä aivan mitä ikinä haluavat. Pyydä päivän lopussa jokaista viiden hengen ryhmää valitsemaan oma voittajansa. Pyydä sitten kaikkia valitsemaan koko kisan voittaja.

Jos kulttuurisi kannustaa ihmisiä ryhmätyöhön, muista antaa erityiskiitosta sille ryhmälle, joka keksii yhdistää piipunrassinsa ja käyttää niitä kaikkia saadakseen aikaan jotakin vieläkin "parempaa".

Sokea numerojärjestys (20 minuuttia)

Valaisee: Kommunikointia ja kuuntelua.

- a) Ei saa puhua
- b) Silmillä on side koko ajan
- c) Jokaisen korvaan kuiskataan numero
- d) Ryhmän tavoitteena on järjestäytyä numerojärjestykseen puhumatta ja näkemättä.

Sido kaikkien osallistujien silmät. Kuiskaa kullekin numero (älä päästä muita osallistujia kuulemaan sitä). Numeron pitää olla aivan sattumanvarainen (ei pelkästään 1-12 jne.). Kun olet kuiskannut osallistujan korvaan numeron, siirrä osallistuja johonkin paikkaan umpimähkään. Kun kaikki ovat saaneet numeron, peli alkaa. Huolehdi kaikkien osallistujien turvallisuudesta koko harjoitteen ajan.

Prosessointikysymyksiä:

Mikä asia oli kaikkein vaikein tässä harjoitteessa?

Tuliko teille yhdessä tekemisen tunne? Miksi/miksi ei?

Kuinka turhauttavalta tuntui, kun ei saanut puhua?

Mitä tarvittiin, että pystyitte onnistumaan?

Oletitteko, että annetut numerot olisivat perättäisessä järjestyksessä (kuten 1-12)?

Kuinka tärkeää on hyvä kommunikointi ryhmässä?

Miten tämä aktiviteetti yhdisti meidän ryhmäämme?

Kaikki yhteen sidottuina

Tarvikkeet: Suuret liinat tai kankaankaitaleet, muita tarvikkeita tarpeen mukaan

Varattava aika: 15-30 minuuttia tavoitteesta ja ryhmän koosta riippuen

Ryhmän koko: 2-15

1. Tarkoitus: Toimia ryhmänä yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi
2. Järjestä osallistujat piiriin, kasvot toisiaan kohti. Pyydä heitä ojentamaan kätensä eteen.
3. Sido ryhmä yhteen siten, että kaikki ovat ranteistaan sidottuja yhteen vieressään istuvien kanssa.
4. Kun ryhmä on nyt "sidottu yhteen", anna sille tehtävä.

Joitakin ideoita:

- Tehkää pirtelöt kaikille
- Käärikää lahjapaketteja, laittakaa niihin rusetit ja kortit
- Syökää lounasta
- Valmistakaa välipalaa
- Luokaa taideteos
- Kaatakaa lasillinen vettä jokaiselle ryhmän jäsenelle
- Jotakin muuta hauskaa ja hassua

Huomaa:

Saat tehtävästä vaikeamman, kun annat ryhmälle aikarajan.

Palautekysymyksiä tai keskustelunaiheita:

1. Miksi onnistuitte (tai epäonnistuitte) tehtävän suorittamisessa?
2. Miten aikarajoitukset auttoivat tai estivät ryhmänne suoritusta?
3. Osallistuiko jokainen ryhmän jäsen tehtävän tekemiseen?
4. Mitä tapahtui, kun joku ei auttanutkaan?
5. Tuntuuko sinusta koskaan, että olet "sidottuna" johonkin toiseen, kun olette tekemässä yhdessä ja yrität saada työtä valmiiksi? Jos niin on, niin miksi, ja miten käsittelet sitä tunnetta?

Lähde:

Jones, A. (1999). *Team -Building Activities for Every Group*. Richland, WA: Rec Room Publishing. P. 56-57.

Rakenna auto

Tarvikkeet: lehtiötaulupaperia

Varattava aika: 25 minuuttia

Ryhmän koko: 5-30

Piirrä lehtiötauluarkille auton ääriviivat. Kehota ryhmää täydentämään kuvaan auton osat ja selitä, mitä se esittää ja miten he voivat ajatella sen liittyvän heidän ryhmäänsä. Anna yksi esimerkki ja sitten käske sitten ryhmät töihin.

Jaa ryhmä neljän, viiden hengen tiimeiksi. Anna ryhmille 20 minuuttia auton piirtämiseen ja 5 minuuttia auton esittelemiseen. Kokonaisaika riippuu tiimien lukumäärästä.

Esimerkkejä: Piirrä antenni takaamaan sen, että kommunikointi toimii, tai pyörät pitämään meitä liikkeellä. Muita esimerkkejä: Taustapeili, jotta näemme, mistä olemme tulleet, etuvalot tien näkemiseen, tavaratila kaiken tietomme ja työvälineittemme säilyttämiseen, bensatankki saadaksemme tarvitsemaamme polttoainetta jne.

Ihmiskoneet

Pyydä 6-8 hengen ryhmiä luomaan itsestään ihmiskonekone, joka näyttää koneelta ja toimii kuin kone. Esimerkiksi tehosekoitin, leivänpaahdin, ruohonleikkuri, kopiokone, valaisin tai pesukone.

Sade

Kaikki istuvat ympyrässä, olkapää olkapäätä koskien. Puhuminen on kielletty. Pelin johtaja aloittaa harjoitteen, ja jokainen liittyy mukaan sitä mukaa kun kuulee vasemmalla puolellaan istuvan tekevän jotakin ääntä. Johtaja alkaa pelin hieromalla kämmeniään yhteen. Tämä jatkuu piirissä, kunnes ääni palaa johtajan kohdalle. Silloin hän vaihtaa ääntä (sormien napsuttelu, käsien taputtaminen, reisien taputtaminen, jalkojen tömistely, ja sitten päinvastaisessa järjestyksessä). Äänistä syntyvä vaikutelma kuulostaa sademyrskyltä.

Yksimielisyys

Tarvikkeet: Ei mitään

Varattava aika: 10-15 minuuttia

Ryhmän koko: 10-12

Tavoite: Tiimin rakentaminen, keskusteltavana yksimielisyys & ryhmätyö, kompromissi

1. Jaa osallistujat 3-4:n ryhmiin riippuen osallistujien lukumäärästä.
2. Pyydä jokaista ryhmää sulloutumaan yhteen ja keksimään yhdessä jokin ääni ja toiminta, joka esitetään muille ryhmille.
3. Kun kukin ryhmä on esittänyt äänen ja toiminnan kahdesti toisille ryhmille, leikin johtaja antaa 10 sekuntia aikaa joka ryhmälle pakkautua neuvottelemaan.
4. Tavoitteena on, että kaikki ryhmät tekisivät samaa ääntä ja toimintaa yhdessä, kysymättä toisilta.
5. Neuvotteluhetken jälkeen leikin johtaja laskee kolmeen, ja kaikkien ryhmien on tehtävä yhtä toiminta/ääniyhdistelmistä. (Sen ei tarvitse olla alunperin heidän omansa).

6. Pikaneuvotteluja päät yhdessä käydään siihen asti, kunnes kaikki ryhmät tekevät yhtä ja samaa ääntä ja toimintaa.

Variaatioita:

Jos ryhmät jostain syystä onnistuvat tehtävässä ensimmäisellä tai toisella yrityksellä, jaa osallistujat pienempiin ryhmiin ja toista aktiviteettiä.

Palaute/keskustelukysymykset:

1. Miltä tuntui onnistua (epäonnistua) tässä aktiviteetissa?
2. Mikä teki yksimielisyyden löytämisen niin vaikeaksi?
3. Mikä oli kaikkein turhauttavinta tässä aktiviteetissa?
4. Miltä tuntui, kun ryhmä ei valinnut sinun ääntäsi/toimintaasi?
5. Joutuiko joku tekemään kompromisseja tämän aktiviteetin aikana, ja miltä se tuntui?
6. Miltä tuntui, kun ei voinut keskustella toisten ryhmien kanssa?

Fraasipallo

Tarvikkeet: Pehmeä pallo

Varattava aika: 15-20 minuuttia

Ryhmän koko: 5-40

Tavoite: Puheen pitäminen, muutokseen sopeutuminen, ongelmanratkaisu

1. Järjestä osallistujat piiriin ja sano, että nyt katsotaan, kuinka lahjakkaita he ovat ennalta valmistelemattoman puheen pitämisessä.
2. Piirissä seisovat heittävät palloa toisilleen ja sanovat samanaikaisesti yksinkertaisia, kuvailevia fraaseja ("tyyni järvi, pieni tyttö, kaunis kaupungin silhuetti, pelottava karhu, pehmeä pallo" jne.) Sano, että koska ei ole sääntöjä, ei ole väärää fraasejakaan! Anna ryhmän heitellä palloa ja sanoa fraaseja, kunnes jokainen luottaa omaan kykyynsä sanoa fraasi (tavallisesti se onnistuu alle 5 minuutissa). Kun siihen pisteeseen on mielestäsi päästy, odota seuraavaa kiinniottoasi äläkä heitä palloa enää eteenpäin.
3. Onnittele ryhmää sanallisesta lahjakkuudestaan ja sano, että he ovat nousseet edistyneelle tasolle huimaa vauhtia. Kerro, että nyt pelataan leikki uudelleen, mutta tällä kertaa vain yhdellä säännöllä. Fraasin pitää sopia edellä sanottuun fraasiin. Eli yksi henkilö heittää pallon ja sanoo fraasin, ja kiinniottaja jatkaa sitä samaa fraasia.
4. Kokeile pari heittovuoroa. Heitä pallo ja sano: "uusi jäsen..." Kiinniottajan on nyt sanottava jotakin, esimerkiksi "joka organisoi karnevaalin". (Kehu häntä, niin rohkaiset muita.) Tämä henkilö heittää sitten pallon jollekin toiselle ja sanoo vaikka "haluaa myydä popcornia..." Ja kuka sitten saakin kiinni seuraavaksi, saattaa sanoa "ja hattaroita". Se henkilö kääntyy ja heittää pallon jollekin toiselle ja sanoo "pikkutyttö..." Kiinniottaja sanoo: "joka tarvitsee silmälasit". Ja niin edelleen..
5. Toista tätä siihen asti, kunnes spontaani puhe tuntuu sujuvan luontevasti kaikilta ainakin suurimman osan aikaa. Esitä ihailusi ja pyydä osallistujia istuutumaan.

Palaute/keskustelukysymykset:

- Mitä ajattelit tai miltä tuntui, kun pallo heitettiin sinulle? Muuttuivatko ajatuksesi ja tunteesi pelin edetessä?
- Miten luontevalta sinusta tuntui keksiä jotakin sanomista hetkessä? Sensuroitko tai arvioitko omia suorituksiasi?
- Kumpi kierros oli mielestäsi helpompi, ensimmäinen vai toinen? Kun olet puhujana, miten esityksesi voisi parantua, jos keskittyisit reagoimaan herkästi ryhmiisi sen sijaan että yrität vaikuttaa heihin?
- Miten tämä sopii esityksesi pitämiseen? Tarkoittaako spontaanisuus sitä, ettei tarvitse valmistautua huolellisesti? [Vastaus: Ei!]

- **AVAINASIA:** Kun olet valmistautunut - kirjoittanut, kirjoittanut uudelleen ja harjoitellut esityksesi - mitä sinun on tehtävä seuraavaksi? [Vastaus: Valmistauduttava odottamattomaan...koska sitä tulee tapahtumaan].

Huomaa: Jos opiskelijoillasi on jatkuvasti vaikeuksia tässä leikissä, se johtuu siitä, että he stressaavat itseään vaikuttaakseen nokkelilta - keksiäkseen runollisia, hassuja tai epätavallisia fraaseja. Muistuta, että tässä on tarkoitus olla spontaani ja toimia suoralta kädeltä. Heidän ei tarvitse miettiä, ovatko he omaperäisiä. Se kyllä näkyy itsestään, sitä ei voi kätkeä. Tämän hetken haasteena on vain sanoa ensimmäinen mieleen juolahtava ajatus. Muista itse niellä ylpeytesi ja toimia malliksi tällä tavalla, kun sinulle heitetään pallo!

Lähde:

Tamblyn, D., Weiss, S. (2000). *The Big Book of Humorous Training Games*. New York: McGraw-Hill. P 141-143

Kiitoksen antaminen

Tarvikkeet: Paperia, kirjekuoria, kirjoitusvälineitä

Varattava aika: 20-30 minuuttia ryhmän koosta riippuen

Ryhmän koko: 2-40

Tarkoitus: Tiimin rakentaminen, kiittäminen

1. Selitä ryhmälle, että fraasi "työ, josta ei kiitosta saa" sopii moneen asemaan tai erityistehtävään. Selitä, että joskus yksi ainoa yksinkertainen fraasi, joka tulee oikeasta lähteestä, voi muuttaa koko asian; fraasi on "kiitos".
2. Jaa paperia ja kirjekuoria.
3. Pyydä, että ryhmän jäsenet kirjoittavat nimensä kirjekuoreensa ja laittavat ne paikkaan, jonne kaikki pääsevät helposti kokouksen tai arviointikokouksen aikana.
4. Pyydä, että milloin tahansa istunnon aikana jokin ryhmän jäsen muistaa jonkin sellaisen kerran, tapahtuman tai tekemisen, josta hän haluaisi antaa kiitosta jollekin ryhmän jäsenistä, hän kirjoittaisi sen paperilapulle muistiin.
5. Sano, että kokouksen tai tilaisuuden aikana he voivat viedä paperilappujaan ryhmän jäsenten kirjekuoriin.
6. Pyydä jäseniä kirjoittamaan vähintään yksi kiitoslappunen jokaiselle.

Variaatioita:

- Tätä aktiviteettia voi muunnella siten, että mukaan liitetään kohteliaisuuksia ja rohkaisevia sanoja. Se voi olla niinkin yksinkertaista kuin kolme ystävällistä sanaa, jotka kuvailevat ryhmän jäsentä.
- Jos aktiviteettia toteutetaan arviointitilaisuudessa, voisi etukäteen tehdä 20 x 30 cm julisteita, joissa on jokaisen kuva ja nimi, ja julisteisiin voitaisiin kirjoittaa tilaisuuden aikana. Kirjekuoret voisi laittaa oheen siltä varalta, ettei joku halua omia kirjoituksiaan kaikkien nähtäväksi.

Huomaa:

Koska kirjelappuset ovat lähettäjän ja saajan välisiä henkilökohtaisia asioita, ei niitä tutkita enempää ryhmänä. Tämän aktiviteetin vahvuus on sen tuloksessa, ei prosessissa.

Lähde:

West, E. (1997). *201 Icebreakers*. New York: McGraw Hill. P 409.

Kolmenlainen kommunikaatio

Tarvikkeet: Lehtiötaulu, tussit, muutama liina, kirjoitusaluslatti, paperia ja kyniä

Varattava aika: 15-20 minuuttia

Ryhmän koko: 6-40

Tarkoitus: Keskustella eri kommunikointimetodien ja tapojen eduista ja haittapuolista.

1. Alusta leikki käymällä lyhyt keskustelu niistä erilaisista tavoista, joilla ihmiset kommunikoivat ystäviensä, opettajiensa, työtovereittensa jne. kanssa. Kerro, että tässä aktiviteetissa he tulevat **pohtimaan ja määrittelemään avainkohtia, etuja/haittapuolia ja ohjeita** koskien tietynlaista kommunikointia. Tutkittavana on kolme erilaista kommunikointimetodia: kasvotusten, puhelin ja sähköposti.
2. Jaa ryhmän jäsenet kolmeen ryhmään. Ensimmäinen ryhmä edustaa kommunikointiympäristöä **kasvotusten**. Näiden henkilöiden kommunikointia ei valvota mitenkään. Heidän tulisi istua huoneen yhdellä puolella ja käyttää paperia ja kynää kirjoittaakseen muistiin aktiviteetin aikana esille tulevat asiat.
3. Toinen ryhmä edustaa **puhelin**ympäristöä. Ryhmän jäsenten silmät pitäisi sitoa, jotta puhelinympäristö olisi todenmukainen (he eivät näe henkilöä, jolle puhuvat). He istuvat omalla puolellaan huonetta. *Yhden henkilön silmiä ei sidota, vaan hän toimii kirjurina, joka kirjaa ryhmän tulokset.*
4. Kolmas ryhmä edustaa **sähköposti**ympäristöä. Näiden henkilöiden tulisi istua selät vastakkain eivätkä he saa puhua. Heillä kaikilla tulee olla paperia, kyniä ja kirjoitusaluslata. He kommunikoivat kirjoittamalla ja ojentamalla viestejä toisilleen.
5. Anna aikaa noin 7 minuuttia ja pyydä sitten kutakin ryhmän jäsentä antamaan raporttinsa. (Osallistujat voivat nyt ottaa siteet pois silmiltään ja antaa käsistään muutkin tavarat.)
6. Kokoa selville saadut asiat ja ohjeet lehtiötaululle.

Lähde:

Deming, V.(2004). *The Big Book of Leadership Games*. New York, NY: McGraw-Hill. P.115-116

Energiaa antavia aktiviteetteja ryhmäsi virkistykseksi

Onko sinusta koskaan tuntunut siltä, että ryhmältäsi on polttoaine aivan lopussa. Ajankohta voi olla myöhäinen tai on juuri syöty, ja ryhmältäsi näyttää olevan paukut loppu. Tarjoamme luettelon lyhyistä energian antajista, jotta saat ryhmäsi taas vauhtiin. Nämä ovat käyttökelpoisia milloin tahansa.

Eläinten koolleajo

Tarvikkeet: Ei mitään

Varattava aika: 10 minuuttia

Ryhmän koko: 5-50

Tarkoitus: Fyysisen energian antaminen

1. Pyydä ryhmän jäseniä ajattelemaan suosikkieläintään hiljaa itsekseen.
2. Pyydä sitten ryhmää järjestäytymään isoimmasta pienimpään eläimeen keskustelematta keskenään.
3. Ryhmän jäsenet saavat äännellä ja elehtiä vain oman eläimensä tavalla.
4. Kun peli on valmis, pyydä ryhmän jäseniä kulkemaan ympäriinsä ja kertomaan, mikä eläin he olivat olevinaan ja tarkistamaan, menikö järjestys oikein.

Lions Clubs International tarvitsee minua, koska...

Tarvikkeet: Ei mitään

Varattava aika: 7 minuuttia

Ryhmän koko: 5-50

Tarkoitus: Fyysisen energian antaminen

Tämä harjoite tuottaa huumoria ja joukkuehenkeä sekä lujittaa sitoutumista.

1. Pyydä osallistujia miettimään kolme syytä, miksi Lions Clubs International tarvitsee heitä tai mitä he itse voivat antaa järjestöllemme tai klubillensa.
2. Pyydä sitten kaikkia osallistujia nousemaan ylös yhtä aikaa ja kävelemään ympäri huonetta ja huutamaan ääneen näitä syitä antaumuksella ja uskottavasti.

Eläinten ääniä

Tarvikkeet: Korteja, joissa on eläinten nimiä

Varattava aika: 5 minuuttia

Ryhmän koko: 10-50

Tarkoitus: Energian antaja, jäänmurtaja, hyvä aktiviteetti osallistujien jakamiseksi alaryhmiin.

1. Kirjoita eläinten nimet kortteihin. Tee ainakin kaksi korttia joka eläimestä, kenties useampia riippuen siitä, kuinka suuria alaryhmiä haluat luoda. Jos haluat esimerkiksi 5 hengen alaryhmiä, tarvitse 5 korttia, joissa on sama eläin.
2. Anna jokaiselle osallistujalle yksi kortti. Selitä, että samoja kortteja voi olla useampiakin.
3. Pyydä osallistujia löytämään parinsa (tai ryhmänsä) vain äänтелеillä "oman" eläimensä mukaisesti. Tässä vaiheessa ei saa kuulua yhtään puhetta, vain eläinten ääntelyä.

Sekalaisia aktiviteetteja

Luokkahuoneen uudelleenjärjestely (Muutos)

Sijoitele pulpetit vanhaan "traditionaaliseen" luokkahuonejärjestykseen ennen tunnin alkua. Aseta kuitenkin oma paikkasi (koroike, lehtiötaulu jne.) luokkahuoneen takaosaan. Aloita esityksesi (olet kuulijoiden takana, ja edessäsi ovat heidän selkensä). Selitä, että monissa organisaatioissa otetaan käyttöön suuri osa muutoksista näin. Johtajat asettuvat työntekijöidensä taakse ja pyrkivät "puskemaan" näitä muutokseen. Niinpä muutosyritys on jokseenkin yhtä onnistunut, kuin jos yrittäisi opettaa luokkaa tällä tavalla.

Tähdennä myös, että juuri tämä on se järjestys, jossa monet organisaatiot toimivat: kauniissa tasaisissa jonoissa (osastoissa), joissa on vaikeata kommunikoida toisten kanssa ja oppia toinen toisiltaan. Mutta oikeat tiimit kehittyvät silloin, kun irtaudutaan kaavoista ja suunnitellaan organisaatioita, joissa poikkitoiminnalliset tiimit toimivat toistensa kanssa. Pyydä osallistujia järjestämään huone uudelleen niin, että siellä voi tapahtua todellista oppimista, kommunikaatiota ja ryhmätyöskentelyä. Ryhmästä riippuen voit joutua antamaan muutaman vihjeen, jotta alkuun päästään, mutta mene sitten itse pois tieltä.

Pyydä osallistujia oppimiaan tekniikoita käyttäen järjestämään huone seuraavan tauon aikana tai lounaan jälkeen. Tämä voidaan toistaa useaan kertaan, riippuen esityksen pituudesta. Mutta joka kerran kun järjestystä muutetaan, muutoksen on vahvistettava käsitettä, joka on juuri opittu.

Olette OK

Hyvä keino päättää seminaari tai vuosikokous. Jaa pienet kortit osallistujille ja pyydä heitä kirjoittamaan niihin nimensä. Kortit jaetaan ryhmälle, ja jokainen kirjoittaa saman tien jonkin positiivisen kommentin kyseisestä henkilöstä. Sitten kortit palautetaan takaisin omistajilleen.