

Sisurepun leikit

Aisti-, elämys- ja luottamusleikkejä

Puusokko

- Leikkiä leikitään pareittain, toisella on silmät sidottuna. "Näkevä" vie sokon puun luokse ja tämä tunnustelee puuta. Sokko viedään pois puun luota ja häntä pyöritellään. Side otetaan pois silmiltä ja entinen sokko yrittää löytää puun. Leikkijät vaihtavat osia

Kameraleikki

- Toinen on kamera ja toinen valokuvaaja. Kameralla on silmät kiinni/sidottuna, ja valokuvaaja vie hänet kuvattavan kohteen luokse ja asettaa oikeaan asentoon. Lähikuvaa ottaessa kuvaaja koskettaa kameran toista hartiaa ja kaukokuvaa ottaessa molempia hartioita. Päättä painettaessa otetaan kuva eli kamera avaa silmät ja uudestaan painettaessa sulkee silmät. Näin otetaan muutamia kuvia ja sitten vaihdetaan osia. Lopuksi keskustellaan kuvista.

Mitä tuli puetuksi?

- Sidotaan huivi jokaisen silmille. Menkää vaatenaulakolle, etsikää omat vaatteenne ja kenkänne ja pukeutukaa. Kun kaikilla on vaatteet päällä, ottakaa huivit pois silmiltä ja katsokaa, mitä tuli puetuksi. Keskustelkaa, miltä harjoitus tuntui.

Majakka, karit ja pikkupaaitit

- Yksi leikkijöistä on majakka, osa kareja ja osa pikkupaaitteja. Paattien silmät sidotaan ja heidät viedään huoneen toiseen päähän. Majakka asettuu toiseen ja karit kyyryyn sinne tänne kolon lattialle. Majakka äänтелеe esim. piip-piip tai tuut- tuut. Karit, joiden rantoihin aallot loiskuvat, ääntelevät shuu-shuu. Paaitit lähtevät purjehtimaan kohti majakkaa. Leikki vaatii keskittymistä ja kuuntelemista, sillä jos ajaa karille, haaksirikkoutuu ja joutuu pois pelistä.

Luottamuspiiri

- Muodostetaan pieni, tiivis piiri (n. 6-7 leikkijää) yhden leikkijän ympärille. Keskellä olija kallistuu silmät sidottuna puolelta toiselle – eteen, sivulle ja taakse – ja piirissä olijat ottavat hänet vastaan ja työntävät varoen toiseen suuntaan, niin ettei hän pääse kaatumaan. Kun piiri on pieni, kaikki jaksavat tukea vähän itseään isompaakin. Leikkijöiden on hyvä kuitenkin olla melko samankokoisia – ja lisäksi leikki edellyttää hyvää yhteishenkeä ja luottamusta.

Äänilevy

- Leikkijät leikkaavat itselleen pahvista/kartongista äänilevyn, ja etsivät sitten itselleen luonnosta mieleisen paikan, johon jäävät "äänittämään" levyllään luonnon ääniä sovitukseksi aikaa (esim. 10 min). "Äänittää" voi haluamallaan tavalla – kirjoittaen ja piirtäen. Äänten lisäksi leikkijä havainnoi sitä, mitä ajatuksia ja tunteita kuullut äänet hänessä herättävät. Sovitun ajan jälkeen leikkijät palaavat yhteen keskustelemaan siitä, mitä kuullut äänet saivat ajattelemaan ja tuntemaan.

Tunnistatko äänen?

- Jokainen osallistuja peittää silmänsä partiohuivilla ja/tai on selin leikin vetäjään. Leikin vetäjä tekee erilaisia ääniä, joita osallistujat yrittävät tunnistaa. Vetäjä voi saada ääniä aikaan itsestään (esim. haukottelemalla, niistämällä tai napsuttamalla sormiaan), ympäröivästä tilasta (esim. oven paukahdus, veden laskeminen hanasta, kahvin keittäminen, astioiden kilinä), mukanaan tuomistaan esineistä (kulkunen, metronomi, tulitikun raapaisu) tai vaikka pudottamalla erilaisia esineitä maahan (paperi, pallo, vettä kattilaan, kynä).

Sylipallo

- Istutaan piirissä lattialla tai nurmikolla jalat suorina edessä, melkein kiinni toisissaan. Kädet ovat tukena selän takana. Tarkoitus on saada pallo liikkumaan sylistä syliin ilman käsien apua. Jos pallo putoaa, leikkijät auttavat toisiaan esimerkiksi jalkojen avulla saamaan pallon takaisin siihen syliin, josta se putosi.

Sisu-alias

- Yksi leikkijöistä yrittää selittää hänelle annetun sanan muille. Annettua sanaa tai sen osaa ei saa käyttää selityksessä. Esimerkkejä selitettävistä sanoista: aisti, allergia, viittomakieli, liikuntavamma, kuulolaite, ennakkoluulo, valkoinen keppi, avustajakoira, tulkki. Lisää sanoja löytyy kirjasta "Voihan vammainen – lasten kuvasanakirja vammaisuudesta" (kirja löytyy sisurepusta). Voitte käyttää kirjaa apuna leikkiä suunnitellessa – tai leikin aikana, varsinkin jos valitsette haastavampia sanoja.

Sisu-pictionary/pantomiimi

- Yksi leikkijöistä yrittää selittää hänelle annetun sanan muille piirtämällä tai eleillä/näytellen. Esimerkkejä selitettävistä sanoista: aisti, allergia, viittomakieli, liikuntavamma, kuulolaite, ennakkoluulo, valkoinen keppi, avustajakoira, tulkki. Lisää sanoja löytyy kirjasta "Voihan vammainen – lasten kuvasanakirja vammaisuudesta" (kirja löytyy sisurepusta). Voitte käyttää kirjaa apuna leikkiä suunnitellessa – tai leikin aikana, varsinkin jos valitsette haastavampia sanoja.

Istutko kanssani?

- Leikkijät istuvat piirissä, jonka keskellä on yksi tuoli. Kukin istuu vuorollaan tuolille ja sanoo asian, jonka uskoo olevan erityistä hänelle. Esimerkkejä: "Minulla on lemmikkinä marsu."/"En ole koskaan käynyt Särkänniemessä." Jos sanottu asia/ominaisuus sopii johonkuhun toiseenkin leikkijöistä, siirtyy hän istumaan keskellä olijan syliin.
- Toisella kierroksella yritetään sanoa asia, joka on totta mahdollisimman monelle. Esimerkkejä: "Olen seitsemännellä luokalla."/"Pidän pitsasta." Jälleen kaikki ne, jotka ovat samaa mieltä, tai joihin sanottu sopii, menevät istumaan keskellä olevan syliin.
- Keskustellaan lopuksi, kumpi oli helpompi keksiä; asia, joka erottaa vai asia, joka yhdistää.

Domino

- Pyydä yhtä leikkijöistä ajattelemaan kahta itseensä liittyvää ominaisuutta tai asiaa (esim. olen tyttö ja minulla on kaksi veljeä). Valitsemansa asiat hän esittelee ryhmälle näin; "Vasemmalla puolellani olen tyttö, ja oikealla puolella minulla on kaksi veljeä".
- Jos joku leikkijöistä huomaa sanotun ominaisuuden/asian liittyvän myös itseensä, ottaa yrittää hän ehtiä tarttumaan ensimmäisenä siihen käteen, jonka puoleinen asia heitä yhdisti. Sitten hän jatkaa samaan tapaan lisäten uuden ominaisuuden/asian vapaan käden puolelleen (esim. vasemmalla puolellani minulla on ruskeat silmät). Jos käy niin, ettei sanottu sovi kehenkään jäljellä olevista leikkijöistä, keksitään seuraava ominaisuus, niin kauan, että kaikki saadaan mukaan piiriin – ja lopuksi piiri "kiinni".
- Jos kerrottua ominaisuutta ei ole kellään ryhmässä, ja dominoa ei voida jatkaa, pyydä pelaajia keksimään toinen ominaisuus niin, että peli voi jatkua.

Sanaton paikanvaihto/ kohtaaminen

- Leikkijöille jaetaan jokaiselle esim. A4-kokoinen paperi tai sanomalehden sivu ja pyydetään heitä muodostamaan piiri niin, että jokainen seisoo omalla paperillaan/lehdellään.
- Leikkijöiden tulee olla hiljaa koko leikin ajan.
- Leikissä yritetään saada katsekontakti jonkun toisen piirissä olijan kanssa. Kun katsekontakti syntyy, leikkijät nyökkäävät toisilleen ja vaihtavat keskenään paikkaa. Jatketaan samaan tapaan vaihtaen paikkaa aina eri ihmisen kanssa.
- Kun tämä alkaa sujua, otetaan mukaan uusi sääntö: paikkaa vaihdettaessa kätellään/ hymyillään/ halataan sitä henkilöä, jonka kanssa paikkaa vaihdetaan.
- Lopuksi keskustellaan siitä, miltä tämä harjoitus tuntui.