

METTI VUOSKU & ANETTE SIILI

Aikuisten leikkikirja

tuuma



SISÄLLYS

Esipuhe	7
Ohjeet	9

YSTÄVIEN KESKEN

Tunnustusleikki	14
Uudelleen nimeäminen	18
Todellinen sielunkumppani	22
Sääntö-Suomi	26
Lappuliisa	30
Vesa-Matti Loiri -leikki	34
Jos hän olisi... ..	38
Mafioso	42
Ihmismuodostelma	46

KUINKA HYVIN TUNNEMME?

Kirjekaverijuttu	52
Mitä tulee mieleen?	56
Optimisti/pessimisti	60
Identiteetin viisi osaa	64
Arvohuutokauppa	68
Kymppikategoria	72
Tee se itse -tietovisa	76
Tulkinnanvaraiset sarjakuvat	80
Ääliösanat	84
Kuka minä olen?	88

VIETÄ KANSSANI HETKI AIKAA

Liipaisinsormi	94
Minuuttilista	98
Yhdistävät tekijät	102
Yhdyssanaleikki	106
Sana kerrallaan	110
Alku- ja loppukirjain	114
Tv-dubbaus	118

TÄSSÄ MENEE TOVI

Kaveritrivial	124
Kiinni jäit!	128
Sarjamurhaajaleikki	132
Rusettiluistelu	136
Ryöstö	140
Salatehtävä	144
Tapahtumabingo	148
Yhteisötaideleikki	152
Palkintogaala	156
Kiitokset	158



Metti Vuosku & Anette Siili: Aikuisten leikkikirja
Näytesivut kirjasta © Tuuma & tekijät

Optimisti/pessimisti-leikin tarina

Opin tämän leikin yhdysvaltalaiselta ystävältäni, jonka mielestä liian positiiviset ihmiset ovat raivostuttavia. Hänen mielestään oli ihan ok hyväksyä, että jotkin asiat ovat kamalia, eivätkä ne siitä muuksi muutu. Hän kuitenkin piti leikistä, jossa piti yrittää nähdä positiivisia puolia myös kammottavuuksissa.

Optimisti/pessimisti-leikissä leikkijät pääsevät koettelemaan omia näkökulmiaan ja kääntämään ajatuksistaan esiin toisen puolen. Hedelmällisintä on kokeilla olla leikissä vuorotellen optimisti ja pessimisti. Tällöin välttyy kangistumasta omiin kaavoihinsa.

Oman optimistisuuden ja pessimistisyyden koettelemisesta voi olla hyötyä myöhemmin, jos esimerkiksi työelämässä joutuu ajamaan asiaa, josta ei ole aivan varma. Eri suunnasta katsomalla asia voi olla erilainen.

Leikki opettaa meille piirteitä itsestämme ja toisistamme. Millaiseksi positiivisuudeksi voi kääntää esimerkiksi avaruusaluksen syöksymisen Mustaanmereen keskellä kauneinta kesäpäivää? Se selviää vain leikkimällä.

OPTIMISTI/PESSIMISTI



TARVITSETTE:

- toisenne



OSALLISTUJAT:

- kaksi tai useampi



KESTO:

- niin kauan kuin leikkijät jaksavat leikkiä

Leikki alkaa, kun yksi osallistujista esittää optimistisen väittämän. Aloittajan virkkeen tulee alkaa sanalla ”Onneksi”.

Tämän jälkeen aloittajan vieressä oleva osallistuja jatkaa kertomusta aloittamalla virkkeensä sanoilla ”Ikävä kyllä”. Virkkeet voivat olla pitkiä tai lyhyitä.

Seuraavan osallistujan tehtävänä on olla jälleen optimistinen ja aloittaa seuraava lause sanalla ”Onneksi”. Seuraavaksi on jälleen pessimistisen lauseen vuoro.

Nauraminen on kielletty. Nauraja saa miinuksen. Kolmesta miinuksesta putoaa pelistä.