

KASSETTI

eli KAngasalan SEurakunnan iltaohjelmapakeTTI

Tervetuloa käyttämään upouutta iltaohjelmamateriaalia! Tai jos olemme onnistuneet luomaan sellaisen materiaalin, jonka leikit ja sketsit kestävät aikaa, niin kenties käytät tätä vielä 2060-luvulla. Siinä tapauksessa: tervetuloa käyttämään ikivanhaa iltaohjelmamateriaalia!

Iltaohjelmamateriaalin uudistamisen tarve ylipäättään lähti juuri siitä, että edellisen pitkään palvelleen materiaalin leikeistä ja sketseistä monet olivat 2020-luvun maailmaan ja seurakunnan leireille kovin kyseenalaisia. Leikeissä esimerkiksi saattoi olla sellaisia, joissa joku leiriläinen voi herkästi kokea olonsa epämukavaksi tai tulla nolatuksi. Ja joissain sketseissä naurettiin ikävästi joillekin stereotyyppioille. Tämä ei tietenkään sovellu seurakunnan arvoihin eikä luo hyvää ilmapiiriä ripariryhmän keskuuteen.

Tämän iltaohjelmamateriaalin jokainen ohjelma on valittu niin, että se mahdollisimman hyvin tukee jokaisen leiriläisen, isosen ja työntekijän **turvallisuuden tunnetta**. Olemme pyrkineet huomioimaan niin fyysisen, henkisen, hengellisen, seksuaalisen, sosiaalisen, kuin myös emotionaalisen turvallisuuden. Tätä ei tule kuitenkaan ymmärtää väärin.

Tämä vihko on vain vihko. Tämä vihko yksinään ei poista kaikkia mielipahoja tai pieniä vammoja, joita eri leikit tai sketsit voivat tuottaa. Tämän vihon ohjelmat on kuitenkin valikoitu niin, että ne eivät ainakaan oletusarvoisesti sisällä tällaisia vaaraelementtejä. Viime kädessä vastuu ohjelmista on silti leirin ohjaajilla. Toivottavasti tämä vihko toimii apuvälineenä turvallisen rippikoulukokemuksen luomiseen, ja herättää keskustelua ja pohdintoja turvallisuuden edistämisestä.

Sen lisäksi toivomme, että ohjelmien uudenlainen kategoriointi helpottaa isosten työskentelyä. Löydät täältä tuttuun tapaan tukuittain sketsejä, leikkejä, pelejä ja henksuja, mutta nyt ne on jaettu leirin alku-, keski-, ja loppuvaiheeseen sopiviin. Tätä ei myöskään tule ymmärtää järkkymättömänä lakina, johon ei saisi tehdä poikkeuksia. Omaa harkintaa ja osaamista saa, ja tulee hyödyntää. Jokaisen osion alussa olemme esitelleet, mihin tämä jako perustuu, ja leikkien ja sketsien alussa löytyy joitain tärpejä, mihin kussakin niistä pyritään. Niitä on hyvä peilata oman leirin ryhmäytymisen vaiheeseen.

Tämän apuvälineen lisäksi netti (ja ties mitä keksintöjä silloin 2060-luvulla on käytössä) on pullollaan leikkejä, pelejä ja sketsejä. Emme siis kokeneet tarpeelliseksi tuhlata painopaperia siihen, että kirjaisimme vihkoon kaikkien tuntemat klassikkohipat ja Pikku-Kalle vitsit. Jos mielessäsi on jokin hyvä leikki tai sketsi, jota vihosta ei löydy, niin go for it! Netistä esimerkiksi leikkipankki.fi ja pompelipedia ovat tutustumisen arvoisia sivustoja.

Tätä materiaalia olemme luoneet yhdessä rippikoulukoordinaattorin ja kasvatuksen työalajohtajan, erääseen nuorteniltaan kanssamme eksyneiden nuorten sekä yhden tämän kesän rippikouluryhmän kanssa. Valtava joukko, joka ansaitsee valtavat kiitokset! Olemme pyrkineet kuuntelemaan mahdollisimman hyvin heidän toiveitaan ja toteuttamaan ne tässä materiaalissa.

Rippikoululaisten toiveissa tuli useampaankin kertaan ajatus vain yhteisestä rennosta illanvietosta. Esimerkiksi nuotion äärellä iltapalan syönti ja musisointi, pihaleikkiturnajaiset tai lautapeli-ilta kannattaa siis ottaa aidosti vaihtoehdoiksi "shown lailla" etenevän iltaohjelmiaspektaakkelin rinnalle.

Ikimuistoisia ja turvallisia iltaohjelmia!

Antti Järvinen ja Joona Hynninen

Helsingissä keväällä 2021

Leirin alkuvaiheen leikit, pelit, sketsit ja henksut

Tutustuminen nimiin ja kasvoihin. Isoiset ja ohjaajat laittavat itsensä likoon esimerkiksi leiriläisille. Leiriläisten osallistumiselle asetetaan mahdollisimman pieni kynnyks. On myös hyvä ohjata leikkejä ja pelejä, jotka eivät keskity nimien opetteluun, vaan luovat muutoin hyvää ryhmähenkeä.

Jonoskabat

Leiriläiset voidaan jakaa kahteen jonoon tai esimerkiksi isosryhmiin. Leikin vetäjä kertoo jonkin ominaisuuden, minkä mukaan järjestäytytään jonoon mahdollisimman nopeasti. Järjestäytyminen tulee kuitenkin tehdä ilman puhetta. Ominaisuuksia voivat olla esimerkiksi kengän koko pienimmästä suurimpaan, syntymäpäivä tammikuun ensimmäisestä joulukuun viimeiseen, lemmikkien lukumäärä, toisen nimen aakkosjärjestys...

Hedelmäsalaatti

Leikissä tulee tutuksi nimiä, ja erilaisia kiinnostuksen kohteita. Keskellä olija vaihtuu nopeasti, joten tilanne ei ehdi kehittyä jännittäväksi. Jos ei tahdo jakaa itsestään tai ei keksi kiinnostuksen kohdetta, voi aina sanoa pitävänsä hedelmäsalaatista.

Leikkijät ovat ringissä, ja yksi asettuu piirin keskelle. Kullekin ringissä olevalle on selkeästi merkitty paikka, esimerkiksi istutaan tuoleilla. Keskellä oleva kertoo

oman nimensä, ja jonkin asian, mistä tykkää. "Olen Antti, ja tykkään mansikoista." Kaikki, jotka tykkäävät mansikoista joutuvat vaihtamaan paikkaa, ja myös ringin keskellä ollut pyrkii pääsemään kehälle. Ilman paikkaa jäänyt asettuu keskelle ja kertoo samaan tapaan nimensä ja asian, josta pitää. Jos keskellä oleva kertoo tykkäävänsä hedelmäsalaatista, täytyy kaikkien vaihtaa paikkaa.

Nimibingo

Leikin aikana kohtaamiset tapahtuvat kahden kesken, ja tilanteet ovat hedelmäsalaatin tapaan hyvin pikaisia. Leikki on yksinkertainen, mutta leikkimielinen bingokisailu tekee siitä mielekkään. Tässä tulee myös mainiosti tutustuttua toinen toisiinsa.

Leikkijöille jaetaan esimerkiksi 4x4 bingoruudukko, jossa jokaisessa ruudussa on jokin ei päälle päin näkyvä asia. Esimerkiksi "soittaa jotain soitinta", "on käynyt tänä vuonna Lapissa", "laittaa ananasta pizzaan"... Leikkijät lähtevät kulkemaan tilassa, ja pyrkivät kyselemällä löytämään nimen, joka sopii tiettyyn ruutuun. Leikin vetäjä voi päättää saako bingon perinteisesti neljän suoralla, vai saamalla ruudukon täyteen.

Nimiviltti

Leikissä pieni kisailu luo jälleen mielekkyyttä ja tavoitteellisuutta nimien opetteluun. Tämä "joukkueen edustaminen" saattaa kuitenkin olla jo tilanteena jännittävämpi, joten ketään ei ole hyvä pakottaa viltin taakse. Nekin,

jotka seuraavat sivusta kuitenkin oppivat myös samalla nimiä.

Leikkijäryhmä jaetaan puoliksi, minkä jälkeen joukkueet asettuvat kahden leikinvetäjän pitelemän viltin molemmin puolin siten, etteivät vastakkaisten joukkueiden jäsenet näe toisiaan. Joukkueet valitsevat aina yhden leikkijän istumaan viltin eteen, kasvot vilttiin päin. Kun molempien joukkueiden leikkijät ovat valmiina viltin edessä, tiputtavat leikinvetäjät viltin, ja valittujen leikkijöiden tulee sanoa vastakkaisen leikkijän nimi mahdollisimman nopeasti. Hitaampi leikkijä siirtyy vastakkaiseen joukkueeseen, ja leikki loppuu, kun toisessa joukkueessa ei ole enää leikkijöitä, tai kun aika loppuu, jolloin voittajajoukkue on se, jolla on puolellaan enemmän leikkijöitä.

Peili & Väri

Leikki toimii hyvin silloin, kun nimet ovat jo jossain määrin tuttuja. Isonen voi toimia ensimmäisenä "peilinä", mikä antaa esimerkkiä leikkijöille siitä, ettei rooli ole vaativa. Usein leikkijöistä ne, joita tuskin häiritsee olla muiden edessä peilinä, myös aktiivisemmin pyrkivät pääsemään peiliksi, mutta myös aremmat leiriläiset pystyvät helposti osallistumaan leikkiin itselleen sopivalla tavalla.

Yksi leikkijöistä seisoo kasvot seinää kohden "peilinä". Muut leikkijät lähtevät lähtöviivalta, ja yrittävät päästä koskemaan peiliä. Leikkijät saavat edetä vain peilin ollessa selkä heihin päin. Peili kääntyy haluamaansa tahtiin leikkijöitä kohden. Jos hän näkee jonkun liikkuvan ja sanoo tämän nimen, joutuu hän palaamaan lähtöpisteeseen.

Ensimmäisenä peilin saavuttanut pääsee seuraavan kierroksen peiliksi. Leikki toimii myös niin, että peilin ei tarvitse kääntyillä, vaan hän saa kertoa, minkä värisiä vaatteita omaavat saavat liikkua, ja kuinka monta askelta. Esimerkiksi "Ne, joilla on vaatteissa punaista ottavat kaksi askelta."

Tyynyralli

Leikkiä voi myös varioida esimerkiksi siten, että vain toista kättä saa käyttää, tai että toinen joukkue kilpailee istuen ja toinen seisten.

Leikkijät asettuvat rinkiin istumaan vierekkäin, ja heidät jaetaan kahteen joukkueeseen "jako toiseen". Näin ollen joka toinen ringissä istuva kuuluu samaan joukkueeseen. Tämän jälkeen leikinvetäjä jakaa kahdelle vastakkain istuvalle leikkijälle tyynyt, joita tulee kuljettaa siten, että se annetaan aina seuraavalle oman joukkueen leikkijälle. Molempien joukkueiden tulee kuljettaa tyynyä samaan suuntaan päämääränä saada toisen ryhmän tyyny kiinni omalla tyynyllä. Saatuaan tyynyn kiinni, joukkue saa yhden pisteen. Leikinvetäjä määrittää pistemäärän, jolla kilpailevat joukkueet voittavat leikin.

Omakuva

Yhden isosen tai työntekijän on hyvä toimia tämän leikin ohjaajana niin, että hän toimii kellottajana, ja tarkkailee, ettei joku esimerkiksi sabotoi tahallaan muiden omakuvia. Kaikkien muiden on mahdollisuuksien mukaan hyvä olla mukana osallistumassa. Omakuvista saa vaikka hauskan gallerian leirin ajaksi seinälle.

Leiri jaetaan kahteen rinkiin, sisä- ja ulkopiiriin. Toinen ringeistä on piirtäjiä ja toinen toimii malleina. Malleina toimivien edessä on paperi, johon heidän omakuvansa muodostuu. Piirtäjille annetaan kuitenkin aina aikaa vain 10 sekuntia kunkin mallin kohdalla, kunnes piirtäjärinki siirtyy seuraavan mallin kohdalle. Paperi jää mallin eteen ja seuraava piirtäjä jatkaa siitä, mihin edellinen on jäänyt. Kun jokainen piirtäjä on käynyt jokaisen mallin luona, tulisi omakuvien olla jokaisella mallilla valmiina. Piirtäjät ja mallit vaihtavat roolia niin, että jokainen leiriläinen, isonen ja työntekijä saa oman omakuvansa.

Pöntterö

Tämä leikki on hyvä alkuleirin ulkoleikki, sillä se mahdollistaa monenlaisia osallistumisen muotoja: voi etsiä hyvän piilon ja pysytellä visusti siellä, tai voi pyrkiä aktiivisesti juoksemaan kotipesään pelastamaan itseään tai muita. Samalla myös tulee opittua nimiä.

Yksi leikkijöistä on Pöntterö. Hänelle valitaan kotipesä, joka voi olla esimerkiksi lipputanko tai jalkapallo. Pöntterö laskee kolmeenkymmeneen, minkä aikana muut leikkijöistä menevät piiloon. Pöntterön laskettua hän lähtee etsimään muita, ja jonkun nähdessään hänen tulee polttaa tämä menemällä kotipesään sanomaan hänen nimensä. Leikkijät voivat päästä turvaan juoksemalla kotipesään sanomaan "(Oma nimi) Pöntterössä", ennen kuin Pöntterö ehtii polttaa heidät. Myös jo poltetut voi pelastaa sanomalla "Kaikki pelastettu". Tällöin Pöntterö aloittaa laskemisen uudestaan ja muut pääsevät piiloon.

Tutustumissuunnistus

Tämä toimii hyvin, jos iltaohjelma järjestetään esimerkiksi ryhmäytysrasteina.

Tilaan on piilotettu numeroituja tutustumiskysymyksiä. Ryhmä nostaa korttipakasta kortin, jonka numeron osoittama kysymys tulee löytää. Kun kysymys on löydetty, tulee ryhmä yhdessä kertomaan jokaisen vastauksen kyseiseen kysymykseen leikin vetäjälle. Tämän jälkeen nostetaan uusi kortti ja etsitään seuraava kysymys. Esimerkkikysymyksiä:

lempi vuodenaika? paras juttu keväessä? viimeksi katsomasi leffa, sarja tai luettu kirja? lempikarkki? jos olisit eläin, mikä eläin olisit? lempiaine koulussa? kummasta päästä banaani avataan? muumilimu vai smurffilimu? minne matkustaisit? mitä laitat/tilaat pizzaan? Netflix vai Finnkino? popparit vai sipsit? mitä odotat kesästä? paras jäätelömaku? pehmis vai jätskipallo? lempijulkkis? mitä odotat riparilta?

Puhuva kone

Leikkijät jaetaan ryhmiin, joille kullekin annetaan aiheeksi jokin eloton asia tai esine. Esimerkiksi pölynimuri, leivänpaahdin, tuulimylly... Ryhmille annetaan hetki aikaa suunnitella, miten he esittävät sen muille, äänineen kaikkineen. Yhden ryhmän esittäessä muut ryhmät pyrkivät arvaamaan, mistä esineestä on kyse. Esineet on hyvä suunnitella sen mukaan, kuinka suuriin ryhmiin leikkijät jaetaan, jotta jokaiselle riittäisi jokin rooli esineessä.

Kissa pesukoneessa

Leikkijät ovat ringissä ja yksi asettuu keskelle. Tämä pyörii silmät kiinni, osoittaa pysähtyessään jotakuta, ja sanoo jonkin liikkeen. Liike koskee aina osoitettua henkilöä, sekä hänen molemmilla puolillaan seisovia. Liikkeen suorituksen jälkeen keskellä olija saa päättää, kuka suoriutui hitaimmin tai eläytyi vähiten, ja tämä tulee seuraavaksi keskelle pyörimään. Kaikkia liikevaihtoehtoja ei ole pakko ottaa heti mukaan, jotta muistaminen on helpompaa. Niitä voi myös leirin myöhemmissä vaiheissa keksiä leirin inside-vitseistä, toki niin, että ketään ei pilkata. Liikkeet ovat:

Kissa pesukoneessa (osoitettu pyörittää päätä ja maukuu, ympärillä olevat muodostavat käsillään pesukoneen)

Elefantti (osoitettu muodostaa kärsän ja huutaa TUUT, ympärillä olevat muodostavat korvat)

Katulamppu (osoitettu seisoo tikkusuorana, ympärillä olevat ovat koiria, jotka pissaavat lamppuun nostamalla jalkaa)

James bond (keskellä oleva poseeraa sormistaan tekemällä pistoolilla, vierellä olevat huokaavat ihailen "uu James...")

Leivänpaahdin (keskellä oleva hyppii ylös alas huutaen "bojoing", ympärillä olevat asettavat kädet ympärille paahtimeksi)

Lännen nopein

Leikissä on hyvä pitää ripeä tahti, jottei pudonneet tylsisty. Leikkiä voi myös niin, että hitain ei tipu vaan tulee keskelle.

Leikkijöistä valitaan yksi vapaaehtoinen piirin keskelle seisomaan. Muut leikkijät asettuvat seisten tämän ympärille rinkiin, noin muutaman metrin etäisyydelle hänestä, myös vierustovereista on hyvä ottaa pieni etäisyys. Tämän jälkeen keskellä oleva osoittaa yhtä leikkijöistä huutaen "PAM!". "Ammuttu" eli henkilö, jota osoitetaan, menee kyykkyy, ja molemmin puolin hänen vierellään olevat yrittävät ampua toisensa mahdollisimman nopeasti: "PAM!". Hitain tai se, joka toimii "väärällä vuorolla", tippuu pelistä.

Keskellä oleva leikkijä voi myös hämätä ja osoittaessaan jotakuta sanookin "Klik!" Jos tähän reagoi selkeästi, tippuu.

Kun jäljellä on enää kaksi pelaajaa, otetaan kaksintaisto: Selät vastakkain ja leikinjohtajan lausussa jonkin numeron, otetaan askel eteenpäin, kunnes sanottava numero (esim. 14) sanotaan. Tällöin kaksintaistelijat kääntyvät ja "ampuvat" toisiaan huutaen "PAM!". Nopein voittaa.

Porolaukkakisat

Leikin vetäjä toimii esimerkkinä. Leikkijät ovat poroja, jotka laukkaavat (lyövät käsillä reisiin). Laukkakisojen aikana kuitenkin eteen tulee erilaisia esteitä ja tilanteita, joihin porot reagoivat:

Este (hypätään ilmaan)

Vesieste (hypätään ilmaan ja maahan tullessa huudetaan SPLASH!)

Oksa (kyykistytään sen ali)

Mummo katsomossa (katsotaan sivulle, vilkutetaan ja huudetaan "moikka mummo!")

Kivi kengässä (pompitaan yhdellä jalalla)

Turisti (sormilla muodostetaan kamera ja sanotaan "räps räps räps")

Esteitä voi mainita myös useamman peräkkäin, ja vauhtia voi nopeuttaa. Esteitä voi keksiä omiakin.

Ponileikki

Leikki on ripariklassikko ja monien isosten lempperi. Se, että isosilla on hauskaa ei kuitenkaan yksinään ole hyvä peruste leikin vetämiseen. Kannattaa aidosti aistia, onko ryhmä sellainen, joka tykkäisi leikistä vai ei, sillä monesti leikki herättää myös vastustusta. Mautoversio on jo monessa mielessä neutraalimpi vaihtoehto.

"Tuolta he tulevat poneillansa
pienillä pyöreillä poneillansa

Tuolta ne tulevat poneillansa
tänne meille kertomaan:

Vatsa vatsaa vatsaa vasten
kylki kylkeä kylkeä vasten
peppu peppua peppua vasten
tänne meille kertomaan..."

"Tuolta he tulevat mautoillansa

rumilla rämillä mautoillansa

Tuolta he tulevat mautoillansa
tänne meille kertomaan:

veivaa veivaa ikkuna auki
ripusta ripusta Wunderbaumi
popita popita subbari rikki

Sitten he sanovat LOL."

Tunneliturska

Leikki on parhaimmillaan mainio jäänmurtaja. Se on niin typerä, että se naurattaa.

Leiriläiset laittavat rajatussa tilassa silmät kiinni. Yksi valitaan olkapäähän koskettamalla tunneliturskaksi, loput ovat turskia. Turskat lähtevät kulkemaan tilassa silmät kiinni hokien rytmiin "turska, turska, turska". Tunneliturska on myös silmät kiinni ja hokee samaan tahtiin "turska, turska, tunneliturska". Tunneliturska on ikään kuin "hippa", jonka kosketuksesta turska muuttuu tunneliturskaksi. Turskien on siis kuuloaistin avulla väisteltävä tunneliturskaa. Leikki päättyy kaikkien ollessa tunneliturskia.

Supersankarinimet

Leikki on improvisaation keinoja hyödyntävä. Isosten on hyvä tarkkailla leikkiä erityisen huolellisesti ja pelastaa, jos joku on "jäätymässä".

Leikkijät seisovat piirissä. Kaikki taputtavat rytmissä vuorotellen reisiin ja kädet yhteen. Yksi leikkijöistä aloittaa sanomalla oman "supersankarinimensä" eli mikä tahansa samalla kirjaimella alkava eloton asia + etunimi: "Artisokka-Antti" ja osoittaa jotakuta toista ringissä, joka sanoo samaan tapaan oman supersankarinimensä. Jos mahdollista nimi tulisi rytmissä (taputusreisiin)Artisokka, (taputus kädet yhteen) Antti (osoitus).

Tuhannesti terveisiä

Leirin alkupään sketsit ovat hankala taiteen laji: toisaalta vitsien kannattaa olla melko yksinkertaisia, jottei kenellekään tule tunne, että "minä olin tyhmä, kun en tajunnut", mutta toisaalta myös leiriläisten ymmärrystä ei sovi aliarvioida. Hauskat roolihahmot herättävät paperilla tylsän käsikirjoituksen henkiin, ja pelastavat tyhmemmätkin punchlainit. Joten hassut kuteet niskaan ja rohkeasti heittäytymään!

Vanhempi nukkuu. Lapsi tulee herättämään hänet ja kertoo mummilta terveisiä. Vanhempi kiittää terveisistä ja kehottaa lasta nukkumaan. Sama toistuu useita kertoja ja vanhempi alkaa olla kerta kerralta ärtyneempi. Lopulta hän sanoo vihaisena, että terveiset on tullut jo selväksi, ei tarvitse jankata. Lapsi vastaa, että "mutta kun mummi lähetti tuhannesti terveisiä".

Aamupuuro

Lapsi ja vanhempi ovat aamupalapöydässä. Vanhempi ojentaa lapselle puurolautasen (ilman lusikkaa!) ja kehottaa syömään. Lapsi istuu toimeettomana hetken, kunnes vanhempi hoputtaa: "syöppäs nyt puurosi, ettet myöhästy koulusta." Lapsi vastaa: "En mä voi syödä tätä puuroa." Vanhempi käsittää tämän kiukutteluna ja hoputtaa vain kerta toisensa jälkeen saaden saman vastauksen. Vanhempi voi myös uhkailla kotiarestilla tms. jos puuro ei pian tule syödyksi. Lopulta vanhempi vastaa lapsen toteamukseen kysymällä "Miksi et voi muka syödä sitä puuroa?". Lapsi kertoo: "No kun sä et antanut mulle lusikkaa..."

Maailman nopein taistelulaji

Tämä sketsi etenkin perustuu hauskoihin vaatetukseen, mitä oudompiin rekvisiittoihin, ja selostajan ja kilpailijoiden heittäytymiseen.

Juontaja/selostaja kertoo, että seuraavaksi on luvassa suurta urheilujuhlan tuntua, kun pääsemme seuraamaan maailman nopeimman taistelulajin MM-finaalia. Hän esittelee kilpailijat, jotka asettuvat kasvot vastakkain seisomaan niin, että yleisö näkee heidät mahdollisimman hyvin. Taistelun alkajaisiksi kilpailijat kumartavat toisiaan kohden, jonka jälkeen toinen vain kaatuu maahan. Selostaja on vaikuttunut taistelun nopeudesta, mutta pyytää hidastusta, jotta voisimme nähdä lajin hienouden ja sen, mitä oikein tapahtui. Kilpailijat kumartavat hieman hitaammin, mutta jälleen vastustaja vain kaatuu maahan. Tämä toistuu muutaman kerran niin, että selostaja pyytää aina vain hitaampaa hidastusta ("kymmenkertainen hidastus"..."satakertainen hidastus"..."saisiko konehuoneesta vielä tuhatkertaisen hidastuksen...?"). Lopulta kumarruksen jälkeen tapahtuukin vaikka ja mitä ennen toisen kilpailijan kaatumista. Voittanut kilpailija voi esimerkiksi piirtää hänelle tussilla viikset, vetää tämän housut nilkkoihin, ottaa selfien tämän kanssa...mitä vain hassua! Tämän kaiken jälkeen voittaja puhalttaa hänet kumoon.

Valheenpaljastin

Yksi näyttelijä esittää valheenpaljastuskonetta. Vanhempi pyytää lapsensa luokseen.

Vanhempi: Katsokaas lapset, mitä minä hankin. Valheenpaljastimen! (lukee ohjekirjaa) "Kone piippaa, jos joku valehtelee" ... Kokeillaas toimiiko tämä. Paljonko saitte eilisestä matikan kokeesta?

Lapsi 1: Kympin! (kone piippaa valheen merkiksi)

Lapsi 2: Ysi puoli. (kone piippaa jälleen)

Lapsi 1: No kutonen saatiin... (kone hiljaa)

Vanhempi hieman pettyneenä: Jaahas jaahas. No onko kotityöt tehty?

Lapsi 2: Joo mä sain just imuroituu huoneen. (kone piippaa)

Lapsi 1: Mä vein roskat. (kone piippaa)

Vanhempi: Että kehtaattekin valehdella! Kun minä olin teidän ikäisenne, minä en ikinä valehdellut vanhemmilleni! (kone piippaa erityisen lujaa)

Vanhemman puoliso tulee kotiin.

Puoliso: Hei kulta! Mikäs tämä on?

Vanhempi ylpeänä: Valheenpaljastin. Eikö olekin hieno? Se piippaa, jos joku valehtelee.

Puoliso: Vai niin... No oletkos ajanut nurmikon?

Vanhempi: Kyllä vain. (kone on hiljaa) Ja siivosin myös autotallin. (kone edelleen hiljaa)

Puoliso: Oi kiitos!

Vanhempi: Ja tein sinulle muuten päivällisen valmiiksi, se on jääkaapissa. (kone hiljaa, puoliso vilkaisee konetta ja on iloinen)

Puoliso: Ihanaa. Minä rakastan sinua!

Vanhempi: Minäkin sinua. (kone piippaa)

Se on loppu nyt!

Pariskunnasta toinen päättää lähteä ulos kavereidensa kanssa ja käskee kumppaninsa sillä aikaa siivota auton, lattian, lakaista pihan jne. ja tämä tekee työtä käskettyä. Hetken kuluttua tulee kuitenkin kumppanin kaveri hakemaan häntä kalastamaan, mutta hän ei voi, kun pitää siivota. Kaveri opettaa tämän sanomaan puolisolleen vastaan ja ottaa rätin, myyttää sen ja heittää lattialle huutaen "se on loppu nyt!". Kun hän on oppinut tämän kunnolla, kaveri lähtee ja kertoo odottavansa laiturinnokassa kaveriaan. Kun puoliso tulee kotiin ja ihmettelee miksei siellä ole siivottu, kumppani ottaa rätin, myyttää sen ja heittää lattialle huutaen "se on loppu nyt!". Puolison kysyessä että "niin mikä on loppu?", kumppani vastaa hiljaa ja arasti "mäntysuopa".

Ooks sä mun äippä?

Aikuinen istuu puiston penkillä ja lukee sanomalehteä, kun pieni lapsi tulee poukkoilemaan ympärille. Pian lapsi kysyy "ooks sä mun äippä?". Aikuinen hämmentyy ja sanoo ei. Lapsi kuitenkin jatkaa häiriköintiä ja kysyy useampaan kertaan saman kysymyksen, saaden aina kielteisen vastauksen. Aikuinen alkaa olla turhautunut lapsen häiriköintiin, ja kun lapsi kysyy jälleen "ooks sä mun äippä?", aikuinen huokaisee ja vastaa "hyvä on, mä olen sun äippä!". Lapsi katsoo häntä ja toteaa "outoo, sä et kyl yhtään näytä mun äipältä..."

Punahilkka

Jatkikset on hyvä aloittaa ensimmäisenä iltana. Vaikka sketsi herättäisi ensimmäisinä iltoina enemmän hämmennystä kuin naurua, voi leirin edetessä iltaohjelman tuttu elementti olla jo helposti muodostunut myös leirin sisäpiirivitsiksi tai -hokemaksi.

Punahilkka on menossa isoäidin luo mukanaan kaikki tarpeellinen rekvisiitta. Isoäidin luona – vuoteessa, on isoäidiksi pukeutunut susi. Punahilkka kyselee sudelta kaikki tyypilliset kysymykset: Miksi sinulla on noin iso suu, noin isot silmät, noin pitkä kieli yms. Lopulta juoni uhkaa paljastua.

Vaihtoehtoisia lopetuksia (yksi per ilta):

Punahilkka: Hihii, sinä et ole isoäiti, sinun viiksesi paljastavat sinut.

Susi: Mutta eihän minulla ole viiksiä.

Punahilkka: Ei niin, mutta isoäidillä on.

P: Kielesi paljastaa sinut.

S: Miten niin? Onhan minulla kieli. (Susi venyttää kieltään)

P: Mutta isoäiti puhuikin ruotsia.

P: Hiuksesi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla hiukset.

P: Mutta isoäiti olikin Juha Tapio (kalju henkilö voi olla myös vaikka joku leirin työntekijöistä)

P: Silmäsi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla silmät.

P: Mutta isoäiti olikin kyklooppi.

P: Poskesi paljastavat sinut.

S: Onhan minulla posket.

P: Mutta isoäiti kertoikin aina ihan poskettomia juttuja.

P: Pääsi paljastaa sinut.

S: Onhan minulla pää.

P: Mutta isoäidin kanssa onkin aina päättömän hauskaa.

P: Peukalosi paljastaa sinut.

S: Onhan minulla ihan normaalit peukalot.

P: Mutta isoäiti olikin viherpeukalo.

P: Peukalosi paljastaa sinut.

S: Mehän keskustelimme tästä jo aikaisemmin. Onhan minulla ihan normaalit peukalot. (pyörittelee peukaloa)

P: Mutta isoäidillä olikin peukalo keskellä kämmentä.

Igor

Igorin voi toteuttaa perinteestä poiketen hyvin ilman uhkaavaa tunnelmaa, niin että käskyjä toteuttava agentti on myös vilpittömästi ymmärtänyt käskyt niin kuin ne lopulta toteutetaan. Tämä ei poista sitä, että Igor voi silti olla kauhuissaan. Joskus muinoin käytetyt "jauhot suuhun" yms. allergisoivia elintarvikkeita sisältävät versiot on syytä jättää menneisyyteen, sillä hyviä versioita riittää myös ilman

allergisen reaktion vaaraa. Myös kaikista väkivaltaisimmat uhkaukset menevät helposti yli.

Kaksi agenttia, joista toinen jahtaa aina toista, ja suorittaa "pomon käskemät uhkaukset" ellei tällä ole antaa pomon papereita.

"Pomo käski näyttää, kuka on kuka!"
("Tuossa on Kimmo, tuolla takarivissä Jutta...")

"...Näyttää taivaan merkit!" ("Katsos tuolla näkyy Otava, ja onkos tuo Pikkukarhu...")

"...Näyttää närhenmunat!" (ottaa taskusta kaksi kananmunaa)

"...Näyttää kaapin paikan!" ("Sopisko sun mielestä tonne nurkkaan sellainen Ikean...")

"...ojentaa sua!" (korjaa Igorin ryhtiä)

"...päästää sut Päiviltä!" (Igor ensin tullut lavalle Päivi-nimisen henkilön kanssa)

"...sanoa sulle pari painavaa sanaa!"
("elefantti, traktori, siirtolohkare...")

"...tästä saat vielä maksaa!" ("se tekis 1,50€")

"...pistää veisaamaan viimeisen virtues!"
(otetaan virsikirjat esiin ja hoilataan)

"...pistää sut pakettiin!" (iso pahvilaatikko)

"...tyrmätä sut!" (Igor ehdottaa jotain, ja Sergei tyrmää)

"...pistää sut kylmäks!" ("täällä on vähän kuuma, käydäänkö ulkona vilvottelemassa?" tms.)

Leirin viimeinen ilta voi olla "kaavan mukainen", mutta jatkikselle voi olla myös hauska kehitellä jonkinlainen päätös. Tähän on ollut vuosien saatossa

monenlaisia (improvisoitujakin) lopetuksia. Igorin taskusta voi löytyä esimerkiksi vessapaperirulla, ja lavan ulkopuolelta kuuluu pomon karjaisu "Löytyykö sitä vessapaperia, olen istunut täällä pöntöllä jo viikon!"

Vesivat

Joka ilta samat kaksi isosta kohtaavat toisensa iltaohjelman aikana siten, että isonen kysyy: "Hei, olisiko sinulla vettä?" johon toinen isonen vastaa "Joo.", samalla antaen toiselle isoselle vettä omasta astiastaan. Tämän jälkeen isokset kävelevät pois jättäen hämmentyneet leiriläiset pohtimaan tapahtuneen tarkoitusta. Ensimmäisenä iltana isosilla on kädessään esimerkiksi teelusikat, seuraavana iltana vesilasit, ja astioiden koot kasvavat päivä päivältä suuremmiksi.

Viimeisen illan vesivatia varten leiriläiset on hyvä kerätä seuraamaan sketsiä esimerkiksi siten, että olisivat samassa suunnassa, eikä ringissä.

Viimeisenä iltana vain toisella isosella on jokin suuri astia (esimerkiksi 10l ämpäri) kädessään, ja antaa tämän toiselle isoselle tämän kysyessä tuttuun tapaan, että olisiko tällä vettä. Tämän jälkeen isonen heittää "veden" kohti leiriläisiä, mutta veden sijasta ämpäri voikin olla tyhjä, jolloin jatkis perustuu siihen, että leiriläiset luulevat heidän päällensä lentävän vettä. Ämpäri voi olla myös täynnä karkkia, mikä on hauska tapa kiittää leiriläisiä mukavasta viikosta.

Minä, minä, minä...

Henksuun keskittymisen ja sen sanoman ymmärtämisen kannalta on hyvä kertoa etukäteen, että seuraava näytelmä on hengellinen näytelmä. Henksut voivat sisältää hauskojakin elementtejä, mutta niiden perimmäinen tarkoitus ei ole hauskuuttaa tai viihdyttää. Jotta sanoma menee leiriläisille perille, on isosten hyvä myös yhdessä iltaohjelmaa suunnitellessa keskustella, minkä he ajattelevat olevan henksun sanoma. Jotkin henksut on hyvä vielä jälkikäteen avata leiriläisille, mutta kaikki henksut eivät sitä vaadi.

Lavalle astelee vuorotellen ihmisiä, jotka hokevat ”Minä, minä, minä, minä...”. Joku rakastaa ulkonäköään, joku rahojaan, joku lihaksiaan. Kun hokijoita on paljon alkavat he tönä toisiaan ja yrittävät saada äänensä kuulumaan muiden joukosta. Lopulta lavalle saapuu Jeesus. Kaikki hiljentyvät, kun Jeesus astelee lavan eteen ja sanoo ”Sinä”.

Vesi nousee

Tulva on nousemassa. Lavalla seisova tyyppi on hieman hermona, sillä vesi ulottuu jo melkein polviin asti. Hän päättää rukoilla, että Jumala pelastaisi hänet. Ohi ajaa autoilija, joka tarjoaa tyyppille kyytiä pois tulvan alta. Tyyppi kieltäytyy ja kertoo, että Jumala kyllä pelastaa hänet. Vesi nousee nousemistaan ja tyyppi joutuu nousemaan korkeammalle, ettei aivan kastu. Ohi soutaa veneilijä, joka tarjoaa tyyppille kyytiä turvallisempaan paikkaan. Tyyppi kieltäytyy jälleen ja kertoo Jumalan kyllä pelastavan hänet. Vesi nousee taas ja nyt se ylettyy jo tyyppin kainaloihin asti. Helikopteri lentää tyyppin luo noukkimaan

hänet turvaan, mutta tyyppi kieltäytyy avustaja ja kertoo Jumalan pelastavan hänet. Helikopteri lentäjä yrittää suostutella tyyppiä ottamaan avun vastaan, mutta siitä ei ole hyötyä. Lopulta tyyppi hukkuu. Kuoltuaan tyyppi pääsee taivaaseen ja kysyy Jumalalta miksi Jumala ei pelastanut häntä. Jumala vastaa lähettäneen autoilijan, veneilijän ja helikopterin tyyppiä pelastamaan, mutta hän oli kieltäytynyt avusta

Taivaan porteilla

Vanhus pääsee taivaan porteille, jossa häntä vastassa on enkeli. Enkeli kertoo, että taivaassa on tämmöinen systeemi, että enkeli kyselee kysymyksiä ja vastausten perusteella saa pisteitä. Kun kasassa on sata pistettä, pääsee taivaaseen. Enkeli voi kysyä esimerkiksi ”oletkos käynyt kirkossa?”, ”olitko uskollinen kumppanillesi?”, ”oletko auttanut lähimmäisiä?”. Vanhus vastaa jokaisen kysymyksen kohdalla toimineensa esimerkillisesti: hän on käynyt joka sunnuntai kirkossa, ollut aina uskollinen kumppanilleen, ja aina auttanut naapuriaan ja lahjoittanut hyväntekeväisyyteen. Siitä huolimatta enkeli antaa joka vastauksesta vain yhden tai kaksi pistettä.

Vanhus tokaisee turhautuneena, että tätä menoahan hän pääsee taivaaseen vain Jumalan armosta. Enkeli vastaa ”nimenomaan” ja opastaa vanhuksen peremmälle.

Nurja luomiskertomus

Hämärässä huoneessa pöydällä palaa seitsemän kynttilää ja isonen lukee:

Alussa Jumala loi taivaan ja maan. Mutta monien vuosimiljoonien kuluttua oli ihminen lopulta kyllin viisas. Ihminen sanoi: "Kuka täällä tarvitsee Jumalaa? Minä otan tulevaisuuden omiin käsiini!" Hän otti sen, ja siitä alkoi maailman seitsemän viimeistä päivää.

Ensimmäisenä päivänä ihminen päätti olla vapaa ja hyvä, pyrkiä kauneuteen ja onneen. Ei enää Jumalan kuvaa, vain ihminen. Ja koska hänen täytyi uskoa johonkin, hän uskoi vapauteen ja onneen, rahaan ja edistykseen, suunnitteluun ja omien kättensä töihin. Sillä turvallisuutensa takeeksi hän oli varustanut maan jalkojensa alla aseinein, ohjuksin ja ydinkärjin. (ensimmäinen kynttilä sammutetaan)

Toisena päivänä kuolivat kalat teollisuusvesistöissä, linnut hyönteisten tuhoksi tarkoitettuun kemialliseen valmistukseen ja katujen mustiin lyijypilviin, metsien eläimet hukkuvat heleän punaiseen vereen, kalat meren öljyyn ja merenpohjan jätteisiin. (toinen kynttilä sammutetaan)

Kolmantena päivänä kuihtui ruoho maassa ja lehdet puissa, sammal katoilla ja kukat puutarhoissa. Sillä ihminen sääti säät itse ja jakoi sateen niin kuin halusi. Tuli vain pieni virhe mittariin, joka jakoi sateen. Kun ihmiset löysivät virheen, makasivat laivat merien kuivassa uomassa. (kolmas kynttilä sammutetaan)

Neljäntenä päivänä tuhoutui ihmisten enemmistö. Toiset tauteihin, joita ihminen oli viljellyt, sillä yksi oli unohtanut sulkea säiliöt, jotka olivat valmiina seuraavaa sota varten. Toisen kuolivat nälkään, koska jotkut olivat kätkeneet viljasäiliöiden avaimen. Ja nyt he kirosivat Jumalan, jonka he ajattelivat olevan heille

onnen velkaa. (neljäs kynttilä sammutetaan)

Viidentenä päivänä painoivat eloonjääneet punaista nappia, sillä he tunsivat itsensä uhatuiksi. Tuli verhosi maapallon, vuoret paloivat, meret haihtuivat, ja betonirauniot seisoivat kaupungissa mustina ja sauhusivat. Ja enkelit taivaassa katsoivat, kuinka sininen planeetta muuttui punaiseksi, sitten likaisen ruskeaksi ja lopulta tuhkanharmaaksi. Ja he keskeyttivät laulunsa hetkeksi. (viides kynttilä sammutetaan)

Kuudentena päivänä tuli pimeys. Pöly ja tuhka peittivät auringon, kuun ja tähdet. (kuudes kynttilä sammutetaan)

Seitsemäntenä päivänä oli rauha. Vihdoin Maa oli autio ja tyhjä, ja kuivaan maankuoreen halkeilleiden repeämien ja rotkojen yläpuolella oli vain pimeää. Ja ihmisen henki harhaili haamuna kaaoksen yllä. Mutta syvällä, alhaalla helvetissä, kerrottiin jännittävää tarinaa ihmisestä, joka otti tulevaisuuden omiin käsiinsä, ja nauru kajahti ylös enkelien kuoroihin. (seitsemäs kynttilä sammutetaan)

Leirin keskivaiheen leikit, pelit, sketsit ja henksut

Leiri toimii enenevissä määrin yhdessä. Tarkoitus saada aikaiseksi sellaista yhteistä positiivista hälinää, joka toimii sopivasti myös energian purkuna. Leikkimielisiä kilpailuja, jotka luovat usein myös mukavaa tsemppihenkeä ryhmään. Myös "nolommat" tai paria vapaaehtoista vaativat ohjelmat toimivat jo paremmin.

Action-Alias

Leiriläiset jaetaan pieniin ryhmiin. Yksi kerrallaan toimii Alias-sanojen selittäjänä. Kun selittäjä saa esimerkiksi viisi sanaa selitettyä tulee ryhmälle suoritettavaksi tehtävä, jonka jälkeen selittäjä vaihtuu. Tehtävät voivat olla: laulakaa yhteen ääneen Ukko Nooa, keksikää 5 asiaa, jotka yhdistävät ryhmänne jäseniä, kertokaa puujalkavitsi jollekin vetäjästä, tehkää Still-kuva jostakin muistamastanne Raamatun tapahtumasta, tehkää yhteensä 50 X-hyppyä, tuokaa huoneesta kolme punaista asiaa...

Action-ristinolla

Leikki toimii hyvin esimerkiksi kahdella kolmen hengen joukkueella, mutta myös yksilöskabana tai isommillakin ryhmillä. Ruudukko voi myös niin ikään olla suurempi.

Lattialle tai nurmikolle tehdään suuri 3x3 ruudukko. Aloituspisteestä ruudukkoon on hyvä olla jonkin verran matkaa. Joukkueiden ensimmäiset käyvät

asettamassa yksi pelimerkki kerrallaan "ristin" tai "nollan" ruudukkoon. Pelimerkkeinä voivat toimia esimerkiksi eriväriset liivit. Tämän jälkeen palataan jonoon, ja esimerkiksi läpsyllä seuraava joukkuelainen saa käydä asettamassa pelimerkin ruudukkoon. Pelimerkkejä on molemmilla joukkueilla käytössään vain kolme, joten mikäli kumpikaan joukkue ei ensimmäisellä kolmella pelimerkillä saa kolmen suoraa, seuraava pelaaja siirtää ruudukossa jo olevaa pelimerkkiä johonkin vapaaseen ruutuun. Tällöinkin yksi pelimerkin siirto tarkoittaa yhtä vuoroa, ja pelaaja palaa jonoonsa. Voittajajoukkue on ensin kolmen suoran aikaan saanut joukkue.

Kuuletko kuinka madot yskii –Laululeikki

Etenkin laululeikeissä isosten esimerkillä on paljon merkitystä myös leiriläisten osallistumiseen.

"Kuuletko kuinka madot yskii, köh-köh. (käsien eleillä kuuntelua ja yskimistä) Maahan ne kolon kaivertaa! (toisesta kädestä kolo ja toisella mato) Ensin ne kääntyy, sitten ne vääntyy (käännyttään ja väännyttään koko keholla) – ei niitä näy ollenkaan! (kädet silmien eteen) Kun ne on poissa on kolo vaan, (kädet levitettynä) ne tulee takaisin – on kolo paikallaan... yykaakoo!" (leikki voidaan jatkaa alusta nopeammalla temmolla)

Pikku-hai –Laululeikki

Jos leiriläiset innostuvat laululeikeistä, niin esimerkiksi Youtubesta löytyvät Fröbelin palikoiden laulut soveltuvat hyvin, ja ovat

joillekin jo ennestään tuttuja. Jos leirillä sattuu olemaan kanttori mukana, niin alan asiantuntijana myös häneltä kannattaa kysyä laululeikeistä.

Pikku-hai tin tin tidintidin, (peukalo ja etusormi muodostavat vauvahain suun, auo ja sulje musiikin tahdissa),

siskohai tin tin tidintidin...(peukalo ja etu- ja keskisormi muodostavat siskohain suun)

Velihai tin tin tidintidin... (peukalo ja muut sormet muodostavat velihain suun)

äitihai tin tin tidintidin...(vasen ja oikea kämmen muodostavat äitihain suun)

Isähai tin tin tidintidin (vasen ja oikea käsi muodostavat isähain suun, auo ja sulje musiikin tahdissa)

mummohai tin tin tidintidin...(kädet nyrkissä, kämmenet vastakkain muodostavat mummohain suun)

vaarihai tin tin tidintidin (oikea käsi vasemmalle olkapäälle ja vasen käsi oikealle olkapäälle. Kyynärpäät yhteen ja erillee musiikin tahdissa)

Diskohai tin tin tidintidin (vapaavalintaisia diskoliikkeitä)

tyttö ui tin tin tidintidin...(rytmikkäästi rintaintiliikkeitä)

Hai ui tin tin tidintidin... (kädet hain eväksi pään päälle)

Tyttö kiljaisee IIIIK!!

tuhma hai tin tin tidintidin (vasemmalla etusormella kevyttä heristelyä)

Ihmismuistipeli

Kaksi leiriläistä pyydetään vapaaehtoisiksi. He toimivat muistipelin pelaajina ja heidät viedään hetkeksi pois tilasta. Sillä välin tilaan jääneet, eli muistipelin "kortit" etsiytyvät pareihin, ja sopivat itselleen jonkin liikkeen ja/tai äänen. Sen on hyvä olla niin erikoinen, ettei monella parilla ole helposti toisiinsa sekoittuva esimerkiksi vilkutus. Myös parit kannattaa rohkaista muodostamaan siten, etteivät kaikki ole pariutuneena helposti arvattavaan parhaaseen kaveriinsa. "Kortit" levittäytyvät ympäri tilaa, ja pelaajat voidaan päästää pelaamaan. Kortit voidaan "kääntää" esimerkiksi koskemalla olkapäähän, jonka jälkeen valittu henkilö tekee aiemmin parinsa kanssa sopimansa liikkeen/äänen.

Mikä yhdistää...?

Kaksi vapaaehtoista istuvat kasvot muihin päin. Heidän taakseen kirjoitetaan taululle joitain ominaisuuksia esimerkiksi "jalassa Adidaksen verkkarit", "silmläsit", "kuuluu Antin isosryhmään", "Pikkolan koulussa"... Kaikki, joita tämä koskee nousevat ylös ja kahden vapaaehtoisen tulee arvata tämän perusteella, mitä heidän taakseen on kirjoitettu. Tarvittaessa heille voidaan antaa joitain vinkkejä.

Auringonkukka

Mennään piiriin. Leikkijät toistavat leikin ohjaajan sanat ja liikkeet.

-Sain siemenen (otetaan siemen vastaan vetämällä kädet rintaa vasten)

-Kylvin sen maahan (painetaan kädet maata kohti/maahan)

- Satoi vettä (tehdään käsillä sadetta)
- Satoi vettä (toistetaan edellistä)
- Satoi räntää (toistetaan edellistä)
- Satoi lunta (toistetaan edellistä)
- Se kasvoi (tehdään käsillä vartta)
- Ja kasvoi (toistetaan edellistä)
- Ja kasvoi (toistetaan edellistä)
- Mutta mikä siitä tuli? (hypätään toinen jalka eteen ja laitetaan kädet yhteen eteen)
- Auringonkukka, auringonkukka (pyöritään ympyrää ja heilutetaan käsiä sivuilla)

Leikkiä on hauska leikkiä myös eri äänen voimakkuuksilla. Myös eri tyylit Elinan surman tapaan ovat hauskoja variaatioita.

Savolainen pesäpallo

Leikkijät jaetaan kahteen jonoon, jotka asettuvat vastakkain etummaisten välin ollessa pari metriä. Toisen jonon ensimmäiselle annetaan pallo ja toinen valmistautuu potkaisemaan. Pallollisen joukkueen kaveri syöttää kuten pesäpallossa. Toisen joukkueen ensimmäinen potkaisee ennen kuin pallo osuu maahan. Jonkun isosen on hyvä "tuomaroida", että syötöt ovat kohtuullisia. Kohtuuttomat syötöt voidaan uusua. Kun pallo on lähtenyt, syöttäjä juoksee sen perään ja potkaisija alkaa juosta omaa jonoaan ympäri. Kun syöttäjä on saanut pallon kiinni, hän juoksee oman jononsa perään ja vierittää pallon joukkueensa jalkojen välistä jonon ensimmäiselle. Kun ensimmäinen on saanut pallon kiinni, loppuu juoksijalta aika. Isonen kirjaa juostut kierrokset. Juoksija menee jonon viimeiseksi ja seuraava potkaisee. Näin kierretään yksi joukkue läpi, jonka jälkeen vaihdetaan joukkueiden rooleja. Voittaja on se

joukkue, joka saa eniten juostuja kierroksia.

Evoluutio

Leikin tavoitteena on kehittyä ameebasta ihmiseksi pelaamalla kivi-paperi-sakset pelejä vastaan tulevia samalla tasolla olevia leikkijöitä vastaan. Kaikki aloittavat ameebasta, ja voittamalla pääsee ötökäksi, ja niin edelleen. Jos häviää, kivi-paperi-sakset tippuu tason alaspäin. Saman tasoisen leikkijän tunnistaa seuraavista ääntelyistä ja liikkeistä:

1. Ameeba: tekee rintaintiliikkeitä ja hokee matalalla äänellä "ameeeeeeeba, ameeeeeeba"
2. Kärpänen: sormet tuntosarvina päästelee "bzzzzzzzz" ääntä
3. Jänis: heiluttelee isoja korviaan eteenpäin pomppien ja hokee "fläpäti fläpäti"
4. Gorilla: kävelee rinta rottingilla ja sanoo "ugh ugh"
5. Ihminen: "voittanut" pelin

Leikistä voi myös (jos peli innosti leiriläisiä) pelata "seurakuntaevoluutiota". Olennaista ohjeistuksissa on kuitenkin välttää viestimästä sitä, että seurakunnassa tai leirillä olisi aidosti olemassa mitään "arvoasteikkoa". Leikin on tarkoitus olla hyväntahtoista "stereotyyppioille" naureskelua tutun leikin puitteissa.

1. Leiriläinen: kulkee pää painuksissa, kädet taskussa ja hokee "ei kiinnosta, ei jaksa"
2. Isonen: yltiöpositiivisena hymy korvissa hyppelee kevyesti ja hokee "nyt leikitään ponileikkiä!" (tai jokin leiriläisille tuttu leikin nimi)

3. Kesätyöntekijä (tai nuorisotyönohjaaja): hörppii kahvia ja hymähtelee "mä oon vaa töissä täällä".
4. Pappi: tekee suurielkeisesti ristinmerkkiä käsillään ja hokee "aamen aamen aa-aa-men..."
5. Kirkkoherra: "voittanut" pelin

Raamattufutis ja Raamattucoopper

Toimivat samalla periaatteella.

Joukkueet pyrkivät tekemään maaleja. Maali syntyy, jos pallon saa pelattua vastustajajoukkueen viimeisen rivin taakse. Ryhmä jaetaan puoliksi ja seisomaan toisiaan vastapäätä niin, että ensimmäisessä rivissä on enemmän oppilaita ja riveissä vähenee väki, kunnes viimeisellä rivillä on vain yksi tai kaksi oppilasta. Keskelle asetetaan pallo. Pelin vetäjä kertoo raamatunkohdan (aluksi voi kertoa löytyykö kohta VT:sta vai UT:sta) ja voi kirjoittaa sen myös taululle, josta sen voi tarkistaa. Jokainen etsii omasta Raamatustaan mahdollisimman nopeasti ko. kohdan. Jakeen löydyttyä sitä ryhdytään lukemaan ääneen. Nopeimman lukijan joukkue saa edun ja pallo siirtyy yhden rivin lähemmäksi vastustajan maalia. Se rivi, jonka takana pallo on, ei saa enää lukea. Pelin vetäjä kertoo uuden raamatunkohdan. Jos sama joukkue on taas nopeampi, pallo siirtyy jälleen yhden rivin lähemmäs vastustajan maalia. Tällöin kolmen rivin peliasetelmassa on jäljellä enää maalivahti torjumassa maalia. Jos taas toinen joukkue on nopeampi, siirtyy pallo yhden rivin yli kohti keskustaa. Ja maali siis syntyy, jos pallon saa pelattua vastustajajoukkueen viimeisen rivin taakse. Maalin jälkeen pallo siirretään keskelle ja kaikki ovat mukana pelissä. Jos

on paljon peliaikaa, voi joukkueille antaa mahdollisuuden pyytää aikalisää, jonka aikana he voivat vaihtaa kesken pelin paikkoja. (Taaimpana luonnollisesti kannattaa olla nopeimmat kohtien löytäjät.) Jos taas peliaikaa on hyvin rajoitetusti, voi pelin vetäjä tasoittaa peliä laittamalla jonkun vahvan pelaajan yhdeksi tai kahdeksi kierrokseksi vaihtopenkille, "koska tämä venäytti pelin tuoksinassa nilkkansa".

Etsittävät kohdat:

VT 1. Moos. 1:26 - Jumala sanoi: tehkäämme ihminen...

VT Jes. 55:1 - Kuulkaa kaikki janoiset...

VT Daniel 6:23 - Minun Jumalani lähetti enkelin...

UT Luuk. 1:37 - Jumalalle ei mikään ole mahdotonta...

UT Mark. 11:20 - Kun he varhain aamulla kulkivat...

UT Matt. 10:42 - Ja joka antaa yhdellekin näistä vähäisimmistä...

VT Ps. 127:4 - Kuin nuolet soturin käsissä...

UT Joh. 15:12 - Minun käskyni on tämä...

UT 1. Kor. 13:13 - Niin pysyvät nämä kolme...

VT Job 6:25 - Rehti puhe ei ketään vahingoita...

VT 1. Aikak. 16:24 - Julistakaa Hänen kunniaansa...

UT Ef. 4:32 - Olkaa toisianne kohtaan ystävällisiä...

VT Sananl. 15:14 - Järkevä ihminen tavoittelee...

UT Kol. 3:15 - Vallitkoon teidän sydämissänne...

VT Ps. 139:14 - Minä olen ihme, suuri ihme...

VT Esra 2:67 - kameleja 435, aaseja 6720...

UT 1.Piet.1:8 - Häntä te rakastatte, vaikka ette ole...

UT Matt. 5:16 - Näin loistakoon teidän valonne...

VT Malakia 3:20 - Mutta teille, jotka pelkätte...

VT Jes. 46:4 - Teidän vanhuuteenne asti olen sama...

UT Matt. 6:33 - Vaan etsikää ensin Jumalan valtakuntaa...

UT Hepr.3:4 - Sillä jokainen huone on jonkun rakentama...

VT Laulujen laulu 4:7 - Kaikin olet kaunis...

UT Jaakob 3:1 - Veljeni, älkööt aivan monet teistä alkako opettajiksi...

VT Nehemia 8:10 - Ja hän sanoi vielä heille: "Menkää ja syökää..."

UT Joh. 3:16 - Jumala on rakastanut maailmaa...

Raamattucoopperissa ryhmät asettuvat jonoihin. Yhden isosista on hyvä toimia pelinvetäjänä, ja henkilönä, jolle asiat tuodaan. Tämä lukee jonkin Raamatunkohdan jakeet ääneen. Ryhmät yrittävät mahdollisimman nopeasti etsiä kyseisen kohdan, ja jonon ensimmäisen tehtävä on etsiä ja tuoda kohdassa mainittu asia tai esine pelinvetäjälle. Jokainen ryhmästä saa siis etsiä Raamatusta kohtaa, mutta jonon ensimmäinen noutaa siinä mainitun

esineen tai asian. Nopeimmin tehtävässä onnistunut ryhmä saa pisteen. Jonon ensimmäisenä ollut palaa jonon perälle, ja seuraavassa Raamatun kohdassa esineen noutajana toimii jälleen jonon ensimmäinen.

Etsittävät kohdat voivat olla esimerkiksi:

Psalmi 123:2 - (käsi/silmä)

1. Moos. 29:2 - (kivi)

Joh. 2:7 - (vesi/astia)

Joh. 15:2 - (oksa/hedelmä)

Mark. 1:7 - (kengännauhat)

Luuk. 12:27 - (kukka)

Mark. 11:15 - (pöytä/jakkara)

Tuo minulle

Raamattucoopperin "ei hengellinen" versio. Toimii myös hyvin, jos esimerkiksi on menty jo Raamattufutista, ja kaksi samaan pelaamistapaan perustuvaa peliä leirin aikana ei tunnu mielekkäältä ratkaisulta.

Leiriläiset jaetaan ryhmittäin jonoihin ja jonon ensimmäinen toimii noutajana. Pelin vetäjä sanoo jonkin asian/esineen, joka hänelle on tuotava mahdollisimman nopeasti. Nopeiten onnistunut ryhmä saa pisteen, ja noutaja palaa jonon perään. Haastetta peliin saa sanomalla asioiden tai esineiden sijaan niiden ominaisuuksia.

Varusmieshuumoria 1

V= vääpeli, A= alokas

V= Alokas te!

A= Herra vääpeli.

V= Mikä on nimenne?

A= Mikko, herra vääpeli.

V= Sukunimi!

A= Ei, kun etunimi, herra vääpeli.

V= Ai, olettekin uppiniskainen!

A= Ei, vaan Mikko Niskanen.

V= Oletteko naimisissa?

A= Kyllä olen, herra vääpeli!

V= Kenen kanssa?

A= Naisen, herra vääpeli.

V= No kukapa sitä nyt miehen kanssa...?

A= Minun äitini, herra vääpeli.

V= Mitä isänne tekee työkseen?

A= On kuollut, herra vääpeli.

V= Mitäs hän teki ennen sitä?

A= Oli sairas, herra vääpeli.

V= Minusta alkaa tuntua siltä, että täällä joku muukin on hieman sairas...

A= Kyllä! Herra vääpeli.

Varusmieshuumoria 2

Kaksi alokasta keskustelelee kentän laidalla. Paikalle saapuu yksikön alikersantti. Toinen alokkaista kerkeää livistämään, mutta toinen joutuu alikersantin

puhutteluun. "Näkeekö alokas tuon puun tuolla", kysyy alikersantti. "Kyllä näen, herra alikersantti". "Näettekö kävyn tuon puun latvassa?" "Kyllä näen, herra alikersantti". "Entä madon sen kävyn sisällä?", alikersantti jatkaa. "En näe, herra alikersantti". "Siispä sitä mitä ei näy niin sitä ei ole olemassa, jatkakaa", alikersantti toteaa ja lähtee ylittämään kenttää. Toinen alokas saapuu takaisin ja kysyy puhuttelussa olleelta, että mitä alikersantti halusi. Toinen aloittaa: "Näetkös, Moilanen, tuon alikersantin tuolla?" "Kyllä näen", vastaa Moilanen. "Näetkös sen pään?" "Kyllä näen." Entä näetkö aivot siellä alikersantin pään sisällä?" "Enpä voi sanoa näkeväni." "Siispä sitä mitä ei näy niin sitä ei ole olemassa."

Varusmieshuumoria 3

Miehiä seisoo rivissä. Upseerikokelas komentaa: "Katse eteenpäin. Lepo. No niin, alokkaat; kuten tiedätte, tänne on tulossa kenraali tekemään tarkastusta. Kengät lankataan, piha haravoidaan jne. jne." Pysähtyy yhden alokkaan eteen: "Kenraalilla on tapana kysellä miehiltä. Hän esittää aina samat kolme kysymystä. Ensin: Kuinka vanha olette? Kuinka vastaatte" - "Herra, Yliluutnantti, alokas Möttölä". "Kaksikymmentä vuotta, herra Kenraali." "Toiseksi: kauanko olette ollut täällä" - "Kaksi kuukautta, herra Kenraali" - "Mitäs ruokalassa on tänään ruokana?" - "Hernekeittoa, herra Kenraali." Yliluutnantti myhäilee tyytyväisenä. Kenraali saapuu ja käyskentelee ympäriinsä, ihailee siivossa rivissä olevia jäteastioita yms. Lopulta pysähtyy yhden alokkaan eteen ja kysyy "Alokas te, kauanko olette olleet täällä?" "Herra

Kenraali, alokas Möttölä. Kaksikymmentä vuotta” - “Kuinkas vanha alokas oikein on?” - “Kaksi kuukautta, herra Kenraali” - “Kuulkaas nyt alokas, sanokaapa, mitä siellä teidän aivoissanne oikein liikkuu??” - “Hernekeittoa, herra Kenraali.”

7 up

Isät odottelevat synnytyssosaston käytävällä hermostuneina. Kätilö kutsuu yhtä heistä ja ilmoittaa onnellisen sanoman:

-Onneksi olkoon, saitte kaksoset!

-Sepäs sattui, olen Pikku Kakkosen juontaja.

Pian kutsutaan seuraavaa isää. Hän sai kolmoset, mikä on tämänkin mielestä hauska yhteensattuma, työskenteleehän hän MTV3:sella uutistenlukijana. Seuraava isä saa neloset, eikä kenellekään enää ole yllätys, että hän on Nelosen juontaja. Viimeiseksi odottamaan jäänyt isä näyttää tässä vaiheessa tärisevä kauhusta. Kätilö tulee kysymään, onko tällä kaikki hyvin.

-No ei ole!! Mä olen pullottajana 7 up:n tehtaalla!

Jänis rautakaupassa

Jänis tulee rautakauppaan ja kysyy: “Onko täällä porkkanoita?” Kauppias naurahtaa ja vastaa, että ei ole, tähän on rautakauppa. Jänis käy kyselemässä samaa vielä pari kertaa. Seuraavalla kerralla kauppias sanoo hermostuneena: “Jos vielä kerran tulet kysymään tuota samaa, niin ripustan sinut nauloilla korvista seinään.” Jänis kuitenkin tulee vielä neljännen kerran ja kysyy: “Onko rautanauvoja?” Kauppias tutkii asiaa ja

pahoittelee, että ovat päässeet loppumaan. Jänis sanoo: “No hyvä, onkos teillä sitten porkkanoita?”

Häämarssi

Vihkipari kävelee käytävää pitkin kohden alttaria, morsian perinteisesti valkoisessa mekossaan ja sulhanen mustassa puvussa. Kirkon penkissä lapsi kysyy vanhemmaltaan: “Miksi tuon naisen mekko on valkoinen?” Vanhempi vastaa: “Koska valkoinen on ilon väri. Tämä on morsiamen elämän yksi iloisimpia päiviä.” Lapsi vastaa: “Okei. Miksikäs sitten tuo mies on pukeutunut mustaan?”

Elinan surma

Ensimmäisellä kerralla näytelmä tehdään mahdollisimman tylsästi ja tunteettomasti.

Vanhempi kokkailee kotona. Elina saapuu koulusta kotiin ja vanhempi kysyy: “Miten koulussa meni?” Elina vastaa: “Ihan hyvin. Mitä sä kokkaat?” Vanhempi vastaa: “Hernekeittoa.” Elina kertoo mieluummin kuolevansa, kuin syövänsä taas hernekeittoa. Elina kuolee lattialle ja vanhempi toteaa: “Voi, voi tyttö kuoli.” Hän soittaa ambulanssin: “Haloo onko sairaalassa? Tyttäreni taisi kuolla juuri. Lähettäkää ambulanssi.” Ovesta saapuu hoitaja matkien ambulanssia: “piipaa piipaa”. Hoitaja kokeilee pulssia ja toteaa: “Kyllä, kuollut on. Täytyy soittaa hautausurakoitsija. Haloo, onko hautausurakoitsija? Täällä olisi ruumis.” Hautausurakoitsija saapuu, mittaa Elinan, ja sanoo: “On vähän liian pitkä noihin meidän hauta-arkkuihimme. Täytyy laittaa tuosta...(on sanomassa poikki).”

Yhtäkkiä ohjaaja saapuu näyttämölle ja huutaa "poikki". Ohjaaja kertoo olevansa tyytymätön näyttelijöiden suorituksiin. Hän pyytää uutta versiota eri tyylillä. Erilaisia tapoja käydään läpi useampi. Tämän jälkeen näyttelijät turhautuvat ja poistuvat. Tyyllivalikoimassa voi olla seuraavia vaihtoehtoja: lastenohjelma, baletti, musikaali, nopea, hidas, kauhuelokuva, salkkarit, ruotsinkielinen, toimintaelokuva, esittäen leirin ohjaajia. Roolihahmojakin voi lisäillä halutessa.

The Knight Rider

Vierailulle on saatu englantilainen puhuja. Valitettavasti suomalainen tulkki kääntää vahingossa väärin.

- Long time ago... there was a knight.
- Kauan sitten... o.. oli yö.
- He was alone.
- Hänen nimensä oli Maloun.
- He was standing near the Missouri city.
- Hän opiskeli Missourin yliopistossa.
- All his horses had gone.
- Hänen hevosensa olivat karanneet... siis vetoketju oli... tiedättehän.
- And there was no food left.
- Hänen vasemmalla puolellaan ei ollut yhtään metsää... tai siis puita.
- He couldn't go back to the city.
- Hän ei voinut mennä istumaan laukkuunsa... exkjuus mii, kud juu pliis riipit evripati juu sei!
- Of course. Long time ago there was...
- Nou, nou, öpaut tö bääg!

- Oh well, he couldn't go back to the city.
- Ai, hänen laukkunsa oli jäänyt yliopistoon.
- You know why he couldn't go back there?
- Tiedättekös mitä siellä laukussa oli?
- There was a man... who was looking for him.
- Siellä oli mies, joka katseli häntä.
- The knight was to be killed by that man.
- Tuona yönä mies aikoi tappa tuon miehen.
- The man was afraid.
- Miehen nimi oli Alfred.
- In that moment the knight had no past.
- Tuona yön hetkenä ei kylläkään ollut passia...
- But he had future.
- Mutta hänellä oli huonekaluja.
- In God!
- Ja hyvät olikin!
- How about you?
- Entäpä sinä?
- Are you like that knight? Are you afraid?
- Tunnetko sinä olevasi öisin jonkinlainen Alfred?
- Don't be afraid!
- Älä oli kuin Alfred!
- Don't think you have no future.
- Älä ajattele vain huonekalujasi.
- Because Jesus really loves you.

- Sillä Jeesus tosiaan rakastaa sinua.
- And he will give you good future, too!
- Ja hän antaa sinulle hyvät huonekalut.

Moses and the burning bush

Edelliselle tarinalle jatkoa.

- There was a day when Moses was in the desert.
- Yhtenä päivänä Mooses oli kauttaaltaan jälkiruuassa.
- He was taking care of the lambs.
- Hän otti huolta lampuista.
- Suddenly he saw a bush.
- Niin. Amerikassa oli Bush niminen presidentti, häntä siis viilasi linssiin.
- The Bush was flaming.
- Presidentti oli liekeissä.
- Moses was very afraid.
- Jaahas, tuttu juttu. Mooses oli tosi Alfred.
- Though the bush was flaming, it didn't burn down.
- Presidentin ollessa liekeissä ei hän kuitenkaan palanut loppuun. Tiedättehän, böörn aut.
- He came to bush
- Hän tuli presidentin luo
- He heard some words.
- Hän satutti jotain matoja.
- Someone called him name.
- Joku soitti... eikun osti... nimi? Eikun aa! Puhelinmyyjä yritti saada hänet ostamaan uuden nimen.

- It was God's voice.
- Siitä tuli hyvä meteli!
- He told Moses to take his chosen people out of Egypt and to their promised land Israel.
- En nyt saanut oikein selvää, mutta Lähi-idän kriiseistä oli jotain puhetta... Tästä ne katsotaan alkaneeksi.
- And so Moses did.
- Ja niin Mooses teki.
- He went through the desert with his people.
- Märkä totuus jälkiruuasta paljastui ihmisille.
- And they discovered the promised land.
- Ja he peittelivät provinssin verran maata, tiedättehän jonkun maakunnan.
- Why don't you do the same?
- Etkö yhtään häpeä?!
- Follow the Lord's advice.
- Noudata Herran ohjeita.
- He knows what's really best for you.
- Hän tietää mikä on todella parasta sinulle.
- Good bye! May God be with you!
- Näkemiin. Toukokuun hyvät mehiläiset kanssanne!

Mononen ei maksa

Bussiin tulee iso korsto, joka ilmoittaa aina kyytiin noustessaan kovaan ääneen kuskille:

"Mononen ei maksa!"

Tämän tapahduttua useaan kertaan sketsin aikana päättää bussikuski lopulta, että tähän on tultava loppu. Hän rupeaa harrastamaan karatea (bussikuski "treenaa" esimerkiksi Eye of the tigerin soidessa taustalla) ja mustalle vyölle yllettyään uskaltautuu vihdoinkin Monosen tavallisen töksäytyksen jälkeen kysymään:

"Ja miksikähän Mononen ei oikein maksa?"

"Monosella on kausikortti!"

Kuivikset

Toimivat hyvin kuivismaratoonina, tai esimerkiksi pikaisina välikevennyksinä sillä aikaa, kun seuraavaa ohjelmanumeroa valmistellaan. Kuivikset eivät uppoa kaikkiin, joten alkuleiristä on ollut hyvä tarkkailla, minkälaiset sketsit ja vitsit ovat toimineet. Kuiviksiakin kannattaa kenties kokeilla pari "maistiaista", eikä lähteä kylmiltään tykittämään tusinan kuiviksen maratoonia. Kunkin kuiviksen toteutustapaan on monia vaihtoehtoja, ja niiden pohjustusta voi paisuttaa haluamansa verran. Alla esiteltynä kuivisten punchlainit:

Pilvenpiirtäjä (joku piirtää taululle pilven)

Pururata (joku hyökkää puremaan ohikulkevia lenkkeilijöitä)

Läpihuutojuttu (joku juoksee tilan läpi huutaen)

Huutokauppa (kassatyöntekijä huutaa kaiken sanomansa asiakkaalle)

Kitaristi (ristikaulakoru suussa)

Ristiriiita (kaksi henkilöä riitelevät rististä)

Illan vetonaula (joku vetää perässään naruun sidottua naulaa)

Raamatun kääntäjä (pöydällä oleva Raamattu käännetään ylösalaisin)

Leirin johto (jatkojohto)

Kaatopaikka (joku kaataa toisen)

Juoksukengät (Toinen juoksee ympäriinsä ja valittelee, kuinka jalkoihin sattuu, kun on juossut koko päivän. Toinen kysyy "miksi et sitten kävele?", johon saa vastauksen "nämä ovat juoksukengät")

Tunnelma on katossa (katossa lappu, jossa lukee 'tunnelma')

Tunnelma tiivistyy (kyseinen lappu rypistetään)

Nooan arkki (joku pukeutuu Nooaksi ja pitelee kädessään paperiarkkia)

Takaraivo (joku raivoaa toisen takana)

Takaisku (joku flirttailee toisen takana)

Lakanat (kanat puhuvat ranskaa)

Repäisevä juttu (paperi revitään)

Verilöyly (kaksi henkilöä istuu lauteilla, kun toiselta alkaa vuotaa verta nenästä)

Makaronilaatikko (laatikko, jossa on yksi makaroni)

Tms. mitkä vain yhdyssanat tai sanonnat, jotka saa jollain hausalla tavalla "konkretisoitua".

Isä meidän

J = Jumalan ääni, R = rukoilija

R: Isä meidän, joka olet taivaissa.

J: Niin?

R: Älä keskeytä minua, minä rukoilen.

J: Mutta sinä puhuit minulle.

R: Puhuin sinulle? En minä puhunut sinulle, minä rukoilin Isä meidän, joka olet taivaissa.

J: Katso nyt, sinä teit sen taas.

R: Mitä minä tein?

J: Puhuit minulle. Sinä sanoit, ”Isä meidän, joka olet taivaissa”. Tässä minä olen. Mitä sinä haluat?

R: Mutta en minä tarkoittanut sillä mitään. Katsos, minä lausun vain päivän rukouksen. Minä lausun aina Isä meidän ennen nukkumaanmenoa.

J: Ymmärrän, jatka.

R: Pyhitetty olkoon sinun nimesi.

J: Pysähdy, mitä tarkoitat sillä

R: Millä?

J: Pyhitetty olkoon sinun nimesi.

R: Se tarkoittaa...tarkoittaa... hyvänen aika, en minä tiedä mitä se, kuinka sen voisi tietää, se on vain rukousta...mitä se muuten tarkoittaa?

J: Se tarkoittaa kunnioitettu, pyhä, ihmeellinen.

R: Vai niin, se kuulostaa hyvältä. En ole koskaan ajatellut, mitä pyhitetty oikeastaan tarkoittaa. No, tulkoon sinun valtakuntasi, tapahtukoon sinun tahtosi myös maan päällä niin kuin taivaassa.

J: Tarkoitatko sitä todella?

R: Luonnollisesti, miksi ei?

J: Mitä aiot tehdä sen suhteen?

R: Tehdä? En mitään luullakseni. Uskon vain, että olisi aika hyvä, jos sinulla olisi hallinta tällä alhaalla, niin kuin sinulla on siellä ylhäällä.

J: Saanko minä hallita sinun elämäsi?

R: Minähän käyn kirkossa.

J: En minä sitä kysynyt. Mitä sanot kateudestasi ja äkkipikaisuudestasi? Tiedät, että sinulla on ongelmia näissä asioissa. Ja kuinka sinä käytät rahaa – kaikki vain omaksi hyväksesi. Ja mitä voinkaan sanoa joistain tv-sarjoista, joita katselet, ja muista huonoista tottumuksistasi.

R: Lakkaa arvostelemasta minua. Tässä minä istun kiltisti rukoilemassa ja sinä tunkeudut luokseni ja muistutat minua ongelmistani

J: Anteeksi, mutta luulin että rukoilit, että minun tahtoni toteutuisi. Jotta se tapahtuisi, täytyy sen alkaa niistä, jotka sitä pyytävät. Sinusta esimerkiksi.

R: Hyvä on, minä luovutan. Ehkä olen vahvasti kiinni joissain tottumuksissani. Kun nyt otat asian esille, voin sanoa joitain asioita lisäksi.

J: Niin minäkin voin.

R: En ole ajatellut sitä kovin paljon ennen kuin nyt. Haluaisin todella panna ne asiat pois, tulla todella vapaaksi.

J: Hyvä, nyt pääsemme eteenpäin. Me teemme yhteistyötä, sinä ja minä. Voimme todella saavuttaa tuloksia, tiedän sen. Olen ylpeä sinusta!

R: Kuulehan nyt Herra, minun täytyy päästä loppuun Tämä vie paljon enemmän aikaa kuin tavallisesti. Anna meille tänä päivänä meidän jokapäiväinen leipämme.

(Hiljaisuus)

J: Jatka.

R: En uskalla.

J: Mikset uskalla? Kokeile.

R: Anna meille meidän syntimme anteeksi, niin kuin mekin anteeksi annamme niille, jotka ovat meitä vastaan rikkoneet.

J: Mitäs sanot Tuomosta?

R: Katso nyt, minä tiesin sen. Minä tiesin, että ottaisit hänet esille. Tiedät, että hän puhui paha minusta ja ei maksanut velkojaan takaisin, saan varmasti kostaa hänelle!

J: Mutta entä rukouksesi? Mitä sinä oikein rukoilit?

R: En tarkoittanut sitä.

J: Olet ainakin rehellinen. Mutta suoraan sanoen, ei ole hyvä kantaa tuota kaikkea katkeruutta ja vihaa sisällään, vai kuinka?

R: Ei, mutta tulen voimaan paremmin, kun olen kostanut. Jospa tietäisit mitä olen suunnitellut hänen varalleen. Hän tulee katumaan sitä mitä on tehnyt minulle.

J: Et tule voimaan paremmin. Ajattele kuinka onneton olet jo nyt. Mutta minä voin muuttaa tämän kaiken.

R: Voitko, kuinka?

J: Anna Tuomolle anteeksi, niin silloin minä annan sinulle anteeksi. Silloin viha ja synty on Tuomon ongelma eikä sinun. Menetät ehkä rahaa, mutta saat rauhan sydämeesi.

R: Mutta Herra, minä en voi antaa Tuomolle anteeksi.

J: Sitten minäkään en voi antaa sinulle anteeksi.

R: Hyvä on, olet oikeassa. Mieluummin kuin koston Tuomolle, haluan että asiani sinun kanssasi ovat kunnossa. Minä annan hänelle anteeksi. Auta häntä löytämään sinut, Herra. Hänellä on varmasti vaikeaa, koska hän tekee tällaista. Auta häntä löytämään oikea tie.

J: Katso nyt, miltä tuntuu?

R: Hmm, ei ollenkaan huonolta. Tuntuu vapauttavalta. Tiedätkö, luulen että tänä iltana voin mennä rauhassa nukkumaan ilman jännittyneitä oloa, pitkästä aikaa.

J: Et ole lopettanut rukoustasi vielä, jatka.

R: Äläkä saata meitä kiusaukseen, vaan päästä meidät pahasta.

J: Hyvä on, lupaan tehdä sen. Kunhan et itse mene tilanteisiin, joissa joudut vaikeuksiin.

R: Mitä tarkoitat?

J: Ole oma itsesi. Tee sitä mikä sinusta tuntuu oikealta. Älä mene enää tilanteisiin, joissa joudut toimimaan vasten tahtoasi.

R: En ymmärrä.

J: Ymmärrät aivan hyvin. Olet tehnyt niin monta kertaa. Joudut vaikeaan tilanteeseen, teet jotain väärin ja tulet juosten luokseni sanoen: ”Herra, auta minut pois tästä tilanteesta niin lupaan, etten enää koskaan tee niin.” Muistatko kerrat, jolloin olet tehnyt niin?

R: Muistan, minua hävettää Herra.

J: Minkä kerran muistat?

R: Kun lunttasin kokeissa ja lupasin, etten tee sitä toiste, jos autat minua selviämään jäämättä kiinni.

J: Et pitänyt lupauksiasi.

R: Olen pahoillani, luulin että riittää jos vain rukoilee. En odottanut, että vastaisit tällä tavoin. Olet näyttänyt minulle syntini. Anna ne anteeksi Herra, olen todella pahoillani. Tule elämäni Herraksi ja Vapahtajaksi.

J: Minä kuolin sinun tähtesi ja kannoin kaikki syntisi, siksi saat uskoa ne anteeksi annetuiksi. Jatka rukouksiasi.

R: Sillä sinun on valtakunta, voima ja kunnia iankaikkisesti. Aamen.

J: Tiedätkö, mikä todella antaa minulle kunnian ja tekee minut iloiseksi?

R: En, mutta haluaisin tietää. Nyt haluan elää sinun tahtosi mukaan, että voisit todella iloita minusta. Nyt ymmärrän mitä seuraamisesi todella merkitsee!

J: Niin, minulle antaa kunnian se, että sellaiset ihmiset kuin sinä, todella rakastavat ja kunnioittavat minua. Nyt kun syntisi ovat tulleet valoon ja saatu anteeksi, ei ole mitään mikä erottaisi meidät toisistamme. On kirjoitettu, ”joka syntinsä tunnustaa ja hylkää saa armon” ja ”kaikille niille, jotka ottavat minut vastaan omaksi vapahtajakseen, minä annan voiman tulla Jumalan lapsiksi, niille, jotka uskovat minun nimeeni.”

R: Kiitos Jeesus.

Kirjakauppa

Henkilö soittaa kirjakauppaan ja kysyy, löytyisikö sieltä erilaisia kirjoja. Kauppias vastaa, että löytyyhän täältä ja tarjoutuu

lukemaan jokaisesta pätkän, paitsi satukirjan kohdalla myyjä toteaa, että sellaista ei valitettavasti löydy. Ostajasta pätkät kuulostivat hyvältä, ja hän kertoo tulevansa hakemaan kirjat pian. Hänen päästessä kauppaan kauppias ojentaa hänelle Raamatun. Ostaja kysyy, että ”tässäkö muka on ne kaikki?”. Kauppias luettelee ”kyllä vain, siinä on historiaa, runoutta, romantiikkaa, sotaa, ruoanlaitto-ohjeita, erotiikkaa ja rakennusohjeita. Mutta satua siinä ei ole sanaakaan.”

Kohdat:

Historia: **2. Aik. 36**

Runous: **Ps. 39:6-7**

Romantiikka: **Laul. 7:2->**

Sotaa: **Joos. 11:7-8**

Erotiikka: **Hes. 23:20**

Rakennusohjeita: **2. Moos. 36:20->**

Ruoanlaitto-ohjeita: **3. Moos. 24:5->**

Satua: ei sanaakaan

Syntipenkki

Lavalla on tuoli, jossa lukee lapussa ”ei saa istua”. Ohikulkeva henkilö lukee lapun, mutta päättää olla välittämättä kehotuksesta, ja istuu silti. Hetken kuluttua hän koittaa nousta ylös, mutta onkin jäänyt kiinni tuoliin. Hän pyytää ohikulkevia henkilöitä auttamaan häntä. Voimannostaja yrittää nostaa hänet, taikuri taikoa hänet irti, lääkäri antaa lääkkeen... mutta mikään ei auta. Yksi ohikulkija päättää rukoilla hänen puolestaan. Tämän jälkeen kiinnijäänyt pystyy nousemaan tuolista. ”Ei saa istua”-

lappu käännetään, ja toisella puolella lukee "synti".

Kylän rikkain mies

Henkilöt: Suuren tilan omistaja, palvelija, naapuri, ääni

Isäntä ja naapuri vertailevat omaisuuksiaan ja kilpailevat siitä kumpi on rikkaampi. Läpi käydään kummankin tilukset, rakennukset, autot, veneet yms. Kaikesta käy selvästi ilmi, että isäntä on naapuriaan rikkaampi. Kun asiasta on päästy yhteisymmärrykseen lähtevät he tahoilleen. Kun isäntä pääsee kotiin, on palvelija siellä siivoamassa. Isäntä kertoo palvelijalle pitkän listan tehtäviä huomiselle ja painottaa, että kahvin tulee olla valmiina isännän herätessä aamulla. Sitten isäntä käy nukkumaan. Palvelija ottaa esiin Raamatun ja lukee sitä hieman ennen kuin menee nukkumaan. Hetken kuluttua kuuluu ääni: "Tänä yönä kuolee kylän rikkain mies". Isäntä havahtuu ääneen, mutta luulee nähneensä unta ja jatkaa uniaan. Hetken kuluttua ääni kuuluu uudestaan ja isäntä nousee sänkyynsä istumaan ja tutkimaan onko elossa. Pian isäntä rauhoittuu ja jatkaa taas uniaan. Hetken kuluttua ääni kuuluu kolmannen kerran ja isäntä säpsähtää hereille. Hän alkaa miettiä, onko naapuri kuitenkin häntä rikkaampi ja päättää soittaa tälle. Naapuri vastaa unisena puhelimeen ja vastaa ärtyneenä isännän uteluihin, että isäntä on selkeästi häntä rikkaampi ja koko kylän rikkain mies. Isäntä ihmettelee tapahtumia, mutta päättää sitten käydä nukkumaan. Aamulla isäntä herää ja alkaa ihmettelemään, miksi kahvi ei ole valmiina. Hän menee palvelijan luo ja yrittää herättää hänet, mutta palvelija ei herää millään ilveellä.

Isäntä toteaa hämmästykseseen, että palvelija on kuollut. Palvelijan vieressä on avoin Raamattu, jonka isäntä ottaa käteensä ja lukee sieltä **Matt. 6:19-21**

Leirin loppuvaiheen leikit, pelit, sketsit ja henksut

Hyvin ryhmäytynyt ja aktiivinen ryhmä saattaa olla halukas itsenäisestikin tuottamaan iltaohjelmiin sisältöä. Leiriläisten osallisuutta onkin hyvä rohkaista ja mahdollistaa. On kuitenkin tärkeää järjestää iltoihin myös sellaista sisältöä, jossa päästään vain seuraamaan, tai kaikki ovat yhtä lailla toiminnan keskiössä, eivätkä vain aktiiviset omatoimisesti tilansa ottavat leiriläiset.

Villi veikkaus

Jokaiselle jaetaan veikkauksruudukko, jossa on järjestettävien skabojen verran kolmen ruudun (1, X, 2) rivejä. Jokainen veikkaa summanmutikassa kunkin rivin kohdalle jonkin näistä kolmesta vaihtoehdosta ilman sen enempää tietoa siitä, mitä on tapahtumassa. Tämän jälkeen aletaan skabailla. Jokaista lajia varten otetaan kolme vapaaehtoista, joista yksi edustaa vaihtoehtoa 1, toinen X, kolmas 2. Skaban jälkeen taululle merkitään "oikea rivi", ja kaikkien lajien ollessa ohi, leiriläiset voivat tarkistaa omien veikkaustensa paikkansa pitävyyden. Skabat:

- Kuminauha viritetään pään ympärille ylähuulen päälle. Se yritetään mahdollisimman nopeasti ilmeilemällä saada kaulalle.
- Kisaajien tulee arvata, milloin on kulunut minuutti. (Tilasta hyvä ottaa kello pois.)

- Karkki asetetaan otsalle, ja se tulee ilman käsiä saada mahdollisimman nopeasti suuhun.
- Pingispallon heitto mukiin.
- "silmät kiinni nyt...jalasta kiinni nyt" pisimpään yhdellä jalalla silmät kiinni pysynyt voittaa
- Pingispallon kuljetus lusikalla jonkin reitin läpi mahdollisimman nopeasti. Reitille voi tehdä esteitä, tai lusikasta pidetään kiinni hampailla.
- Huutojuoksu: kuka juoksee pisimmän matkan yhden huutonsa aikana
- Tms. mitkä vain synttärikumujen klassikkokisailut. Hyvä valita sellaisia lajeja, jotka eivät perustu taitoon.

Ihmissusi

Peli tunnetaan myös nimellä Mafioso. Vaihdettu iltaohjelmamateriaaliin sopivammaksi, sillä sanat kuten "kuolema" ja "tappaminen" voivat olla triggeröiviä termejä, joita on tästä syystä hyvä pyrkiä välttämään. Alla olevat ohjeet ovat hyvä tuki siihen.

Peli aloitetaan äänestämällä pelinjohtaja. Kaikille muille pelaajille valitaan roolit. Roolit kirjoitetaan erillisille paperilapuille, jotka jaetaan pelaajille.

Pelaajat katsovat paperilappunsa ja panevat ne pöydälle (tai lattialle) tekstipuoli alaspäin, etteivät muut saa vinkkejä pelaajan roolista. Kukaan ei siis tiedä toisen roolia, paitsi ihmissudet tuntevat toisensa ensimmäisen yön jälkeen, ja pelaajat hyvällä tuurilla arvaa ihmissuden.

Ihmissudessa on kaksi erillistä vaihetta, joita toistetaan, kunnes voittaja on selvillä: yö ja päivä. Voittajia voivat olla joko ihmissusi tai kylä (eli loput pelaajat).

Yö

Peli alkaa aina "yöllä". Pelaajat sulkevat ensin silmänsä ja avaavat ja sulkevat ne ryhmissä pelinjohtajan käskystä. Järjestyksellä ei ole sinänsä väliä, mutta äkillinen järjestyksen vaihtelu saattaa hämätä. Alla oleva esimerkillinen järjestys on varsin toimiva (ihmissusi ennen poliisia, lääkäri poliisin jälkeen). Vain yhdellä pelaajaryhmällä on kerrallaan silmät auki.

1. Ihmissusi(/sudet) valitsee uhrinsa osoittamalla.
2. Lääkäri valitsee potilaansa osoittamalla. Jos lääkäri osoittaa ihmissuden syömän, tämä ei putoakaan pelistä aamunkoitteessa vaan pelastuu. Jos lääkäri osoittaa jotakuta muuta, tälle henkilölle ei tapahdu mitään, mutta ihmissuden uhrin tulevat syödyksi. Lääkäri voi tuki pelastaa myös itsensä.
3. Poliisi osoittaa ihmissudeksi epäilemäänsä henkilöä, ja pelinjohtaja ilmaisee peukalolla, onko tämä ihmissusi vai ei: peukalo ylöspäin osoitettuna tarkoittaa ihmissutta ja peukalo alaspäin osoitettuna ei-ihmissutta.

Päivä

Aamu koittaa ja kaikki avaavat silmänsä, paitsi edellisenä yönä syödyksi tulleet (jotka pelinjohtaja ilmoittaa aina yön jälkeen uuden päivän koittaessa). Neuvotteluvaiheen jälkeen epäilyttävän syyllinen poistetaan pelistä - yleensä yksinkertaisen enemmistön tukemana. Ketään ei ole pakko poistaa, mikäli

yksimielisyyttä ei tunnu löytyvän. Päivän jälkeen tulee taas yö.

Syödyksi tuleminen

Pelaaja syödään, kun hänet valitaan äänienemmistöllä. Tämän jälkeen hänen henkilöllisyytensä paljastetaan, mikä tarkoittaa siis sitä, ettei hän enää voi osallistua väittelyyn eikä muuhunkaan toimintaan. Yön aikana mahdollisesti syödyt eivät paljasta henkilöllisyyttään, eivätkä myöskään osallistu tämän jälkeen enää peliin.

Henkilöt

Ihmissutta ja kansaa lukuun ottamatta kutakin henkilöä on vain oletuksena yksi. Jos pelaajia on kuitenkin yli 12 voi poliiseja sekä lääkäreitä olla useampi kuin yksi.

Pelinjohtaja

Tehtävänä on huolehtia pelin käymisestä. Hän pitää kirjaa, kuka on ihmissusi ja kuka ei, kuka syödään yöllä ja kuka pelastuu ja niin edelleen. Lisäksi hän ilmoittaa yön ja päivän alkavan. Pelinjohtajalla on ylimmäinen päätösvalta asioissa.

Kenellä on hattu?

Tämä leikki on enemmän vuorovaikutuksessa kehittyvä arvoitus. Leikinohjaaja kysyy "kenellä on hattu?". Sillä ei ole merkitystä, onko jollakulla leikkijällä päässään hattu - oikea vastaus on aina se, joka arvaa ensimmäisenä jonkun nimeä. Hänet todetaan "hatulliseksi", mutta oikeaa syytä ei paljasteta. Arvauksia kannattaa myös odottaa useampia, jottei syy-seuraus-suhde ole turhan ilmeinen. Kysymys esitetään uudelleen, ja todennäköisesti juuri todettu hatullinen veikataan ensimmäisenä. Hän ei kuitenkaan ole enää oikea vastaus, vaan se, joka veikkaa tällä

kierroksella ensimmäisenä. Joku kenties hoksaa jujun piankin, joku ei välttämättä laisinkaan. Arvoitusta ei kannata jatkaa turhautumiseen saakka. Alla esimerkkitapaus:

Leikin ohjaaja: "Kenellä on hattu?"

Sami: "Kaisalla."

Leikin ohjaaja: "Ei ole Kaisalla."

muita veikkauksia

Leikin ohjaaja: "Samilla on hattu. (...)
Kenellä on hattu?"

Julius: "Samilla."

Leikin ohjaaja: "Ei ole enää."

muita veikkauksia ja hämmennystä

Leikin ohjaaja: "Juliuksella on hattu.
Kenellä on hattu?" ...

Suohon laulanta

Leikkijät jaetaan noin isosryhmien kokosiin joukkueisiin. Joukkueiden tulee vuoron perään laulaa jokin laulu missä esiintyy leikinvetäjän kertoma sana. Esimerkiksi vetäjän antaessa sanan "rakkaus", voi yksi joukkue laulaa vaikkapa "Rakkaus on lumi valkoinen...", minkä jälkeen lauluvuoro siirtyy seuraavalle joukkueelle. Laulaminen pitää aloittaa heti oman vuoron alettua. Jos joukkue ei lyhyessä ajassa keksi laulua, uppoaa ryhmä ensin polviaan myöten suohon (menevät polvilleen), toisesta kerrasta maahan makaamaan ja viimeisestä kerrasta putoavat kisasta kokonaan. Voidaan rajoittaa suomenkielisiin lauluihin. Voidaan myös pelata aiheilla (esim. Laulu, jossa mainitaan jokin eläin).

Esimerkkisanoja leikinvetäjälle: rakkaus, joulukuusi, kesä, sydän, poika, sata.

Esimerkkiaiheita: nimet, eläimet, vuodenaajat, värit.

Pantomiimi

Isosilla on lapuilla erilaisia sanoja, jotka ovat kohtuullisen helppo esittää ilman puhetta. Yksi isosista voi myös toimia ensimmäisenä esimerkkinä, ja esittää sanansa. Se, joka arvaa sanan ensimmäisenä saa seuraavaksi tulla nostamaan lapun ja esittämään. Jos arvannut ei halua tulla esittämään, voidaan ottaa vapaaehtoinen. Tällöin nekin, jotka eivät halua esittää voivat olla mukana arvaamassa ilman pelkoa muiden eteen esiintymään joutumisesta.

Esimerkkisanoja: kalastaja, koira, kitaristi, pappi, vanhus, vauva, bodari, laulaja, maalari, posteljooni, James Bond, kokki

Kolme asiaa

Jo melko haastava improvisaatioharjoite, sillä tässä on toiveena jokaisen osallistuminen. "Jäätymisen" varalta isosten on jälleen hyvä olla hereillä.

Leikkijät seisovat ringissä (voidaan jakaa myös kahteen ringiin, jotta odottelu-aikaa ei tule niin paljon). Yksi aloittaa sanomalla vieressä olevalleen "kolme asiaa, jotka löytyvät (mikä tahansa paikka tai asia)". Tämä luettelee mahdollisimman nopeasti kolme kategoriaan kuuluvaa asiaa. Tämän jälkeen hän laittaa vuoron eteenpäin sanomalla toisella puolellaan seisovalle "kolme asiaa, jotka löytyvät...".

Esimerkiksi: "kolme asiaa, jotka löytyvät kaupan leipähyllältä" "Ruisleipä,

näkkileipä, kroissantti. Kolme asiaa, jotka löytyvät koulun vanhempainillasta”

Sana kerrallaan tarina

Ryhmäkokoa kannattaa pohtia: haluaako tarinasta yhteisen hauskan kokemuksen, vai haluaako, että jokainen pääsee sanomaan useamman sanan.

Tarina etenee niin, että jokainen sanoo yhden sanan kerrallaan. Kannattaa aloittaa ”olipa kerran” ja päättää ”sen pituinen se”, jotta leikillä on selkeä yhteisesti tiedossa oleva alku ja loppu. Improvisaatioon kuuluvasti jälleen, mitään sanaa ei ole hyvä tyrmätä, mutta jotta tarina on looginen kannattaa kieliopillisista asioista pitää kiinni. Esimerkiksi ”Olipa - kerran – kissa – joka - lapio” voi saada aikaan pienet naurut, mutta lopulta pilaa tarinan etenemisen.

Haistaja

Ryhmän eteen asetetaan kolme tuolia. Yksi isosista on ”haistaja”, joka siirtyy siksi aikaa tilan ulkopuolelle, kun jonkun leiriläisistä pyydetään käydä istumassa jollakin tuolilla. Haistaja tulee takaisin ja pystyy haistamalla päättelemään, millä tuolilla on istuttu. Aidosti tieto perustuu yleisön seassa istuvaan työntekijään tai isoseen, joka ennalta sovituilla eleillään kertoo, millä tuolilla on istuttu. Esimerkiksi vasen tuoli = molemmat kädet ovat sylissä, keskimmäinen tuoli = yksi käsi on sylissä, oikea tuoli = kumpikaan käsi ei ole sylissä. Tempun voi toistaa pariin kertaan.

Omenapuu

Osallistava improvisaatioharjoite. Toimii parhaiten sellaisessa vaiheessa, kun vapaaehtoisia on helppo saada. Kuitenkin on arvokasta antaa tilaisuus olla myös ”yleisössä”. Jos leiriläiset innostuvat improvisaatioharjoitteista, niin netistä kannattaa tsekata improaapinen.

Yksi asettuu tilassa ”stagelle” ja alkaa muodostaa still-kuvaa sanomalla, mikä on, ja esittämällä sen konkreettisesti. Esimerkiksi ”olen puu”. Tämän jälkeen kuka tahansa saa tulla mukaan täydentämään kuvaa, millä tahansa valitsemallaan asialla, niin että se on kytköksissä kuvaan. Esimerkiksi ”olen oksa siinä puussa”. Ja jälleen seuraava tulee ”olen omena siinä oksassa”. ”Olen koira, joka pissii siihen puuhun” ja niin edelleen. Kun kuva on jo hyvin täydennetty, ensimmäisenä ollut eli puu saa päättää, mikä osa kuvasta jää seuraavan kuvan ensimmäiseksi palaksi. ”Omena jää.” ”Olen omena.” Seuraava voi jatkaa uutta kuvaa esimerkiksi ”olen kokki, joka pilkkoo omenaa”.

Improvisaatiossa on tärkeää, ettei mitään ideoita tyrmätä. Tämä on improvisaation tärkeitä lainalaisuuksia.

”Epäasiattomuuksiin” kannattaa suhtautua niin, että ei vain anna niille sellaista huomiota, jota niiden lausuja usein odottaa. Tämä myös normalisoi aiheita, jotka voivat niiden tabumaisuuden vuoksi hihityttää leiriläisiä. Jos joku ilmoittaa olevansa ”puun oksassa roikkuva kortsu”, leikin vetäjä voi todeta esimerkiksi ”niitä joskus on vaikkapa juhannuksen jälkeen” ja jatketaan leikkiä normaalisti eteenpäin.

Kirvesvartta

Sketsi on loppupään sketseissä siitä syystä, että siinä kestää melko pitkään, kunnes mitään hauskaa alkaa tapahtua. Loppupäässä leiriä leiriläiset ovat jo tottuneet iltaohjelmien kaavaan, ja hoksaavat nopeasti, milloin kyse on sketsistä, ja täten osaavat odottaa jotakin hauskaa tapahtuvaksi. Jos tuntuu, että leiriläiset keskittyvät sketseihin hyvin, sopii sketsi mainiosti jo aiemminkin leirillä.

Talon vanha isäntä veistelee kirvesvartta. Kesän turistikausi on alussa ja isäntä juttelee itsekseen: ”On taas se kesä. Taas niitä turistejakin alkaa tulla. Enhän minä ole kuullut mitään enää viiteen vuoteen, mutta on minulla heidän käyttäytymisensä niin hyvin muistissa, että osaan vastata kuulemattakin. Tuossa ne ensin pyörii ihan eksyksissä. Kun ne ovat aikansa pyörineet, niiltä hajoaa auto. Sitten ne tulevat pyytämään apua ja aloittavat olevinaan kohteliaasti kysymällä, että mitäs se vaari tekee? No kirvesvarttahan minä. Sitten ne heittäytyy jo vallan kohteliaiksi ja kysyy, että onko se vaari vanhakin? No, 80 vuotta sitä tuli täytettyä. Sitten ne pääsee jo asiaan ja kysäisevät, että kun tuo autokin hajosi, niin tarvitsisi saada siihen vähän vettä. No kaivostahan sitä saapi, mutta varokaa, se on vähän laho. Sitten ne rupeaa epäilemään, että jos se auto ei liikukaan enää ollenkaan, niin olisiko vaarilla traktoria, että sen saisi hinattua korjaamolle. No, tuollahan se, navetan takana, lantakasan alla, puskurit ruosteessa. Tuskin enää liikahtaakaan. He vallan kauhistuvat ja kysäisevät, että olisiko talossa sitten hevosia? No, olihan minulla kaksi: Länkisääri ja Umpiluinen. Kun toinen kuoli, vein sen makkaratehtaalte. Toinen on tuolla korpikylällä tukkeja ajamassa. Nyt ne

vasta kauhuissaan ovatkin. Keskellä erämaata, auto rikki. Kysyvät sitten, että onkohan täällä edes puhelinta? No, eihän minulla sellaisia nykyajan mukavuuksia. Mutta tuolla lahden takana Möttösen Kallella on, sitä minä ainakin käytän. Nyt he ovat sitten aivan kauhuissaan, kun kävelymatkaakin on ainakin pari kilometriä. Eihän sellaista nykyajan ihminen jaksu kävellä. Kysyvät vielä, että oisko isännällä antaa syömistä? No, jääkaapistahan sitä saapi. Ihan vapaasti vaan. Sitten ne rohkenee pyytää, että lähtiskö isäntä mukaan sinne Kallen luo tietä näyttämään? Ja ainahan minä näyttää voin.” jatkaa itsekseen mumisemista. Sitten paikalle saapuu turisti.

Turisti: Päivää.

Isäntä: Kirvesvartta.

Turisti: Onkos isäntä istunut siinä pitkäänkin?

Isäntä: 80 vuotta

Turisti: Onkos talossa venettä?

Isäntä: Tuolla etupihalla kaivossa, mutta varokaa, se voipi olla laho.

Turisti: Onkos talossa emäntää?

Isäntä: Tuollahan se on navetan takana, lantakasan alla, puskurit ruosteessa. Tuskin se enää liikahtaakaan.

Turisti: No, olisiko talossa tyttöä?

Isäntä: Olihan minulla kaksi: Länkisääri ja Umpiluinen. Kun toinen kuoli, vein sen makkaratehtaalte, toinen on tuolla korpikylällä tukkeja ajamassa.

Turisti: Onkohan täällä edes vessaa missään?

Isäntä: Eihän minulla sellaisia nykyaikaisuuksia. Mutta tuolla lahden takana Möttösen Kallella on, sitä minäkin aina käytän.

Turisti: Mistäs tuommoisia miehiä oikein tulee?

Isäntä: Jääkaapistahan sitä, ihan vapaasti vain.

Turisti: Kukas tässä on hullu, sinä vai minä?

Isäntä: Minä voin tulla näyttämään ... (Isäntä nousee seisomaan kirveen varsi kainalossa. Turisti säikähtää ja pinkaisee pakoon)

Tehtäköks taas sitä?

Seksuaalisuutta käsittelevät ja sen aiheilla leikittelevät sketsit on syytä tehdä erityisellä tyylikkyydellä ja sensitiivisyydellä. Näiden sketsien toteuttamisesta on myös tärkeää keskustella etukäteen leirin ohjaajien kanssa. Vaikka seksuaalisuus aiheena on monia muita aiheita kenties haastavampi, on se kuitenkin nuoria kiinnostava aihe, ja siksi on hyvä, ettei se jää leirillä tabuksi.

Kaksi vanhusta istuu puiston penkillä. He katselevat maailman menoa. Yhtäkkiä toinen alkaa kinuta toiselta jotakin: "Kuule, eikö olisi taas mukava pitkästä aikaa vähän kokeilla. Tehtäiskös sitä..." Toinen vastaa: "Jestas! Oletkos sinä ihan tosissasi. Ettäkö ihan sitä?" "Juu-u! Nähtäisiin, ovatko taidot kovin ruostuneet." Suostuttelu jatkuu hetken, ja kummatkin pätkäilevät voisiko sitä millään tehdä yleisellä paikalla ja kun on selkäkin kipeä ja kaikkea vastaavaa. Lopulta toinen antaa myöntävän

vastauksen, ja he alkavat tehdä jotain tyhmää esim. Pukkihyppelyä.

Tolleen sä sanot varmaan kaikille tytöille...

Pariskunta istuskelee puiston penkillä.

Kumppani 1: "Sulla on kyllä kauniit silmät."

Kumppani 2 punastuneena: "Tolleen sä sanot varmaan kaikille tytöille..."

Kumppani 1: "Ja mä tykkään sun tyylistä."

Kumppani 2: "Tolleen sä sanot varmaan kaikille tytöille..."

Kumppani 1: "Ja sä...sä vähän haiset."

Kumppani 2: "Tolleen sä sanot varmaan kaikille tytöille..."

Hämähäkkisalaatti

Tarjoilija: Mitäs nuorelle parille sais olla?

Mies: Härkäpapupihvi kypsänä molemmille. Ja salaatti kylkeen.

Pariskunta muistelee häämatkaansa, ja pian tarjoilija jo tuokin ateriat ja poistuu paikalta.

Nainen kauhuissaan: APUA! Mitä minun salaatinlehteni alta ryömii? Hämähäkki!!

Mies vähättelee: Noh noh... rauhoitupas kultaseni. Ei hätä ole tämän näköinen.

Nainen huutaa: Viekää tuo hirviö pois täältä!

Kaksi isoa portsaria kantavat miehen pois ravintolasta.

Treffit

Näyttelijöinä toimii kaksi ihmistä, joiden takana istuvat toiset esiintyjät. Edessä istuva on näyttelijän pää, takana istuva hänen kätensä. Takana olevan peittämiseen voi käyttää esimerkiksi lakanaa. Koko esityksen ajan pyritään tekemään mahdollisimman paljon asioita, jotka aiheuttavat hauskoja tilanteita kömpelöiden käsien takia.

1. näytös: Näyttelijät voivat istua vierekkäin, mutta käyvät keskustelua ikään kuin Instagramissa tai Tinderissä. Kiusallista tutustumista ja treffien sopiminen. Kädet seuraavat puhetta, tekevät kaikenlaista hauskaa.

2. näytös: Kummatkin valmistautuvat treffeille. Laitetaan huulipunaa, kuivatellaan hiuksia, meikataan...

3. näytös: Ravintolassa. Pariskunta tilaa ruokaa ja syövät. Treffit voivat päättyä onnistuneesti tai esimerkiksi laskun maksamisesta seuraavaan riitaan.

Rinsessa Gunigunda - vapaaehtoisnäytelmä

*Kaksiosainen näytelmä keskiajalta,
tapahtumapaikkana kaukainen
kuningaskunta Savolin*

*Henkilöt: Kuningas Arthur, Rinsessa
Gunigunda, Uljas ritari Valiant, Rosmo ja
Hevonen*

*Tarvikkeet: kruunu, huntu, peitsi,
juomamalja ja valtaistuin*

1. Näytös: linnan pihalla

Rinsessa: Kävelee haaveellisen näköisenä linnanpihalla ja laulaa heleällä äänellään: Arttu Wiskarin mökkitietä. Yhtäkkiä

rinsessa pelästyy kaukaa kuuluvaa möykkäämistä ja ryömii piiloon pihapensaalle.

Hevonen: Korskuu karskisti ja arvostaan tietoisena saapuu paikalle uljaan ritari Valiantin taluttamana. Heppa pysähtyy ja potkaisee uljaasti takajaloillaan ja hirnahtaa samalla: ihahaa!

Ritari: Heiluttelee pelottavan näköisesti raskasta peistään, koska hän harjoittelee raisun ruunansa kera turnajaisiin. Ritari tuumaillee olevansa hyvin komean näköinen seistessään siinä ratsunsa kera.

Rinsessa: On aivan läpeensä ihastunut ritari Valianttiin ja huokaillen hän vääntelee käsiään ja tuijottaa tätä niin kuin sammakko putkimestä. Rinsessa voihkaisee: aaaahhh.

Hevonen: Korskuu yhä kiivaasti, tonkii piennarta etujaloillaan sieraimet tuhisten. Sitten se ryökäle pillastuu rinsessan tuijotuksesta ja alkaa laukata ympäriinsä harja hulmuten.

Ritari: Kauhistuu koninsa hurjaa vauhtia ja yrittää hillitä sitä. Ruuna kuitenkin töytäisee ritaria ja tämä menettää tasapainonsa ja suistuu kovalla rytinällä tantereeseen ja jää siihen pyörtyneenä makaamaan.

Hevonen: Rauhoittuu ja alkaa hamuamaan ruohoa.

Rinsessa: Voihkaisee ihastuneena Ritarin rohkeudesta ja lysähtää pyörtyneenä pihamaalle.

Rosmo: Saapuu paikalle takaoikealta inhottavasti hähättäen. Sitten hän karjaisee: "Haa!"

Ritari: Nukkuu vienosti kuorsaten.

Hevonen: Pelästyy rosmaa ja ryntää hirnahdellen paikalta.

Rosmo: Tarraa höyhenen keveään rinsessaan ja alkaa raahata tätä pois inhottavasti hähättäen.

Rinsessa: Herää ja alkaa kirkua apua kauhuissaan.

Ritari: Ei lotkauta korvaansakaan, koska hän on vieläkin untenmailla.

2. Näytös: linnan salissa

Kuningas: Kävelee hermostuneena edestakaisin ja repii hiuksiaan. Kuningas myös hivelee kullanhoitoista kruunuaan. Äkkiä hän havahtuu pihalta kuuluvaan meteliin ja höristää korviaan.

Ritari: Saapuu korskeana paikalle. Hän raahaa kevyesti perässään murtunutta rosmaa.

Rinsessa: Seuraa perässä silmät loistaen.

Ritari: Läjättää rosmon kuninkaan jalkojen juureen ja potkaisee häntä uljaasti.

Rosmo: Ryömii kuninkaan jalkojen juureen ja anoo armoa.

Kuningas: Ei anna armoa, vaan potkaisee myös rosmaa. Rangaistukseksi kuningas ojentaa rosmolle myrkkymaljan ivallisesti hymyillen.

Rosmo: Ottaa maljan myöskin ivallisesti hymyillen ja tyhjentää osan siitä kurkkuunsa. Rosmo kaatuu inhottavasti koristen maahan ja kuolee.

Kuningas: Myhäilee tyytyväisenä. Kuningas antaa Valiantille rinsessan puolisosksi ja juo tämän kunniaksi maljasta. Kauhukseen kuningas huomaa juoneensa

myrkkymaljasta ja poistuu matoisesta maailmasta inhottavasti öristen.

Ritari: Nostaa rinsessan hunnun ja kauhistuu. Urhea ritari ryntää karkuun.

Rinsessa: Seuraa hihittäen perässä.

Ritari: Väsähtää juoksemiseen ja jää huohottamaan valtaistuimeen nojaten.

Rinsessa: Lähentelee uljasta ritaria.

Ritari: Ei näe muuta keinoa pelastua, kuin juoda myrkkymaljasta. Hän lausuu hyvästit elämälle ruotsiksi korahtaen.

Rinsessa: Jää sydän särkyneenä itkemään. Rinsessa tarttuu traagillisin elein myrkkymaljaan ja hetken epäroityään juo sen tyhjäksi. Hän kuolee ilman mitään ääniä. Ihan siististi vain.

Robin Hood -vapaaehtoisnäytelmä

Henkilöt: Robin Hood, Pikku John, lajitelma iloisia veikkoja, Marian-neito, Nottinghamin seriffi, Ilkeä prinssi Juhana, lajitelma pahisten käytyreitä.

Tarvikkeet: Vihreät sukkahousut, kumikana, miekkoja, papereja

1. Näytös: Kauan sitten syvällä Sherwoodin metsässä asui mies, jonka maine oli legendaarinen ja sukkahousut, ah niin vihreät. Tämä mies, Robin Hood, astelee rehvakkaana ja komeudestaan tietoisena lavalle, esitellen ylpeänä vihreitä sukkahousujaan yleisölle. Yleisö hurraa haltioissaan ja tytöt pyörtyvät! Johtajansa perässä astelee joukko iloisia veikkoja nauraa hohottaen. Heidän joukossaan on myös Robinin paras ystävä, oikea käsi ja jalka, bodarien bodari, Pikku John tehden hauiskääntöjä ja muristen miehekkäästi. Joukkio juhlii viimeisintä

urotyötään autuaan tietämättömänä, että heidän verivihollisensa punoo häijyä juonta Nottinghamin kaupungin sydämessä.

2. Näytös: Ilkeä Prinssi Juhana istuu linnassaan ja käkättää mielipuolisesti, hieroen käsiään yhteen. Hän kutsuu paikalle Nottinghamin sheriffin, joka löntystää paikalle kuola rinnuksille valuen ja raapien takalistoaan ja alkaa haahuilla ympäri linnan salia, samalla kun Juhana esittelee julma virne kasvoillaan paperille kirjoitettuja hienoja suunnitelmiaan. Juhana ojentaa yhden papereistaan suureleisesti Sheriffille, joka näyttää kuin puulla päähän lyödyttä. Sheriffi kääntelee paperia käsissään ja kun ei ymmärrä sen merkitystä päättää syödä sen välipalaksi. Prinssi Juhana raivostuu kiroten ranskaksi ja käskee turhautuneena kylläistä Sheriffiä vangitsemaan ihanan kuohkean Marian-neidon. Sheriffi kiiruhtaa matkoihinsa.

3. Näytös: Marian-neito kirmaa kedolla keveästi kuin ihanan kuohkea, mansikkainen marenkileivos, pysähtyen välillä tanssimaan macarenaa. Yhtäkkiä paikalle pamahtaa Sheriffi virtaviivaisia karateliikkeitään esittelevien kätyreidensä ympäröimänä. Marian-neito kiljaisee kauhusta ja yrittää sipsuttaa pakoon, mutta kätyrit ovat liian virtaviivaisia ja saartavat neidon. Yleisö huokaa jännityksestä. Onko tämä Marian-neidon loppu? Pahikset raahaavat kauhusta jäykän Marian-neidon lavalta. Sheriffi jää uneksien paikalleen, mutta havahtuu ja huomattuaan, ettei ketään muuta ole paikalla hätäännyttyä ja juoksee toisten perään uikuttaen kuin nälkäinen hamsteri.

4. Näytös: Palaamme Sherwoodin metsän pimentoon, jossa sankarimme Robin hilpeine veikkoineen vetää sikeitä

ankarasti kuorsaten. (Isosen nimi)-isosella menee hermot odottamiseen ja hän karjaisee ”Hei pöljät, herätkää! Marian-neito on kaapattu!” Kaikki paitsi Robin hätkähtävät hereille ja tuijottavat järkyttyneenä isosta. Robin jatkaa uniaan tuhisten suloisesti kuin pieni koiranpentu, kunnes Pikku John herättää hänet itse valitsemallaan tyyllillä. Ole hyvä John! Robin hyppää ketterästi ylös, puhdistaa vihreät sukkahousunsa maan tomusta ja saa yleisössä olevat tytöt jälleen pyörtymään uljaudellaan. Robin järjestää joukkonsa taisteluasemiin napsauttamalla sormiaan ja hilpeät veikot hohottavat odotuksesta. Pikku John verryttelee mahtavia lihaksiaan varjonyrkkeillen.

Pahikset pokahtavat paikalle. Prinssi Juhana pitelee Marian-neitoa kainalossaan uhaten tätä kumikanalla. Sheriffi ja kätyrit valmistautuvat salamannopeasti ja virtaviivaisesti taisteluun. Yleisö alkaa kannustaa taistelijoita tarpeeksi hiljaisella volyyymillä, jotta kertojan kaunis ääni kuuluu. Urheasti Robin Hood kohottaa miekkansa, röyhittää rintaansa, kirkaisee ja pakenee. Hilpeät veikot ryntäävät hihittäen kätyreiden kimppuun ja aloittavat hidastetun taistelun. Kaikista ylivertaisin taistelija on Pikku John, jonka kiinteistä lihaksista heijastuva auringon valo sokaisee virtaviivaiset kätyrit. Sheriffi kompastuu jalkoihinsa ja tyrmää itsensä, jääden maahan makaamaan. Kun kätyrit on kukistettu aloittavat karmeasti hohottavat hilpeät veikot ja Pikku John nytkähtelevän voitontanssin, eivätkä huomaa, että Marian-neito on edelleen vaarassa. Marian päättää ottaa ohjat omiin käsiinsä ja paljastaa ihanan kuohkeutensa alla sykkivän amatsonin sydämen. Hän riuhtaisee itsensä vapaaksi,

riistää kumikanan Juhanan kädestä,
heittää sen menemään ja tyrmää
hämmentyneen Juhanan oikealla koukulla.
Yleisö hurraa! Pikku John ihastuu urheaan
Marian-neitoon päätä pahkaa ja he
kävelevät onnellisina, käsi kädessä pois
lavalta iloisten veikkojen nauraessa
remakasti. Hood saapuu varovaisesti
lavalle, mutta huomattessaan, ettei vaaraa
enää ole, röyhittää rintaansa ja esittelee
vahingoittumattomia ja ah niin vihreitä
sukkahousujaan yleisölle, joka hurraa.
Sekä tytöt että pojat pyörtyvät. He elivät
elämänsä onnellisina loppuun asti. Mutta
keitä minä tarkoitan. Sen pituinen se.

Tuhkimotarina

Toimii myös vapaaehtoisnäytelmänä.

K = kertoja, T = Tuhkimo, P = Prinssi, S =
siskopuoli/siskopuolet, H = hyvä haltijatar

K= Olen kertoja.

P= Olen Prinssi Hurmaava

S= Olen Tuhkimo

H= Olen hyvä haltijatar

K= Olipa kerran, kaukana kaukana täältä,
jossain idässä...tai lännessä, Prinssi
Hurmaava

P= Olen Prinssi Hurmaava!

K= Siellä asui myös kaksi ilkeää
siskopuolta.

S= Olemme Tuhkimon ilkeät siskopuolet.

T= Olen Tuhkimo.

S= Olemme onnellisia. Olemme menossa
tanssiaisiin.

T= Olen surullinen. En pääse tanssiaisiin.

S= Tuhkimo! Tuo meidän tanssipukumme.

T= OK.

S= Tuhkimo, tuo meidän tanssikenkämme!

T= OK.

S= Olemme niin onnellisia, saamme
tanssia Hurmaavan Prinssin kanssa.

T= OK.

S= Tuhkimo! Nopeampaa. Olemme
menossa tanssiaisiin.

T= OK.

S= Tuhkimo, jää tänne ja siivoa talo.

T= OK.

K= Vähän myöhemmin.

T= Olen niin surullinen.

H= Ei hätää. Olen hyvä haltijatar.

T= Oo... kylläpä minä säikähdin.

H= Miksi olet surullinen?

T= En voi mennä tanssiaisiin.

H= Voitpas.

T= Enpä.

H= Voitpas.

T= OK.

H= Annan sinulle kauniin mekon. DING!

T= Ooo... onpa kaunis mekko.

H= Annan sinulle sukat. DING!

T= OK.

H= Annan sinulle myös lasisen tohvelin.

T= Kiitos tosi paljon. Olen niin onnellinen.

H= Voit mennä tanssiaisiin, mutta sinun on palattava ennen keskiyötä.

T= OK.

K= Vähän myöhemmin tanssiaisissa.

P=Olen Prinssi Hurmaava. Olen niin komea.

T= Olet niin komea.

S= Hän on niin komea.

P= Tiedän. Aion tanssia kanssasi.

T= OK.

S= Kuolemme kateuteen.

K= Kuolkaa sitten.

T= Olen niin onnellinen.

P= Olen niin komea.

H= Olen hyvä haltijatar.

Kaikki nousevat ylös ja katsovat haltijaa.

H= Anteeksi...

K= Pian oli keskiyö ja kello soi.

T= DONG.

P= DONG.

S= DONG.

H= DONG.

K= DONG.

T= DONG.

P= DONG.

S= DONG.

H= DONG.

K= DONG.

T= DONG.

P= DONG.

T= Oh, on keskiyö. Minun täytyy mennä.

P= OK.

K= Hän juoksee kiireesti pois.

T= Ooh. Olen kadottanut lasisen tohvelini, mutta minun täytyy mennä ennen kuin loitsu raukeaa.

P= Oh, katso. Hän unohti lasisen tohvelinsa. Minun täytyy löytää hänet. Haluan mennä hänen kanssaan naimisiin. Olen niin komea.

K= Seuraavana päivänä.

T= Olen niin surullinen.

S= Olemme niin kateellisia.

H= Olen hyvä haltijatar.

Kaikki nousevat ja katsovat haltijaa.

H= Anteeksi.

K= Pian Prinssi Hurmaava tuli taloon yhtä komeana kuin aina.

P= Olen niin komea.

T= Olet niin komea.

S= Hän on niin komea.

P= Olette niin ilkeitä.

S= Olemme niin ilkeitä.

P= Tuon teille vohvelin...ööh siis tohvelin. Haluatteko kokeilla sitä?

S= Se sopii kuin valettu.

P= Ei. Ei se sovi.

S= Kyllä. Se sopii.

P= Ei. Ei se sovi.

S= Kyllä. Se sopii varmasti.

P= Ei. Ei se sovi.

S= OK.

P= Haluaisitko sinä kokeilla sitä?

T= OK.

P= Se sopii kuin valettu.

T= Olen niin onnellinen.

P= Olen niin komea. Haluan mennä kanssasi naimisiin.

T= OK.

S= Kuolemme kateudesta.

K= Kuolkaa sitten.

T= Olen niin onnellinen.

P= Olen niin komea.

H= Olen hyvä haltiatar.

Kaikki nousevat ylös, katsovat haltijaa ja huutavat: "TIEDETÄÄN!"

K= Ja he elivät pitkään onnellisina elämänsä loppuun asti ja saivat paljon lapsia.

T= OK.

Improsketsi

Improttu sketsi on haastava, joten siihen kannattaa tarttua vain, jos sen suhteen on itsevarma olo.

Leiriläiset saavat kirjoittaa lapuille vuorosanoja, jotka isokset upottavat tulevaan sketsiinsä. Ennen sketsin esittämistä voi olla esimerkiksi laulu, jonka aikana mahdolliset hävyttömyydet karsitaan lappujen seasta. Laput jaetaan tasaisesti sketsissä mukana oleville isosille.

Sketsiä varten voidaan kysyä myös leiriläisiltä tapahtumapaikka ja keitä isokset ovat. Esimerkiksi tapahtumapaikkana uimahalli ja isokset ovat päiväkodin lapsiporukka. Voi olla myös hauska ottaa miljöökksi jonkin aiemmin nähty sketsi, joka nyt näytellään uusiksi uusien vuorosanojen kanssa.

Lapulla olevat vuorosanat eivät siis ole ainoita vuorosanoja, joita sketsissä käytetään, vaan isokset voivat haluamaansa tahtiin käyttää niitä osana juonen kulkua. Vuorosanoilla on hyvä olla aito seuraus tarinan kannalta, eikä niin, että lause todetaan, mutta kukaan ei reagoi siihen mitenkään.

Sydänpantomiiimi

Henkilöt: Päähenkilö, erilaisia sydämen rikkojia (esim. jalkapalloilija, onkija, maalari, nörtti, ihastuksen kohde + uusi heila), kristitty ystävä

Tarvikkeet: taustamusiikkia, punainen ja valkoinen paperisydän, Raamattu

Taustamusiikki alkaa soimaan ja päähenkilö tulee lavalle ihastellen punaista sydäntään. Kohta paikalle saapuu jalkapalloilija palloaan potkien. Päähenkilö ihastelee hetken aikaa jalkapalloilijaa ja tämän temppuja pallon kanssa. Sitten hän tarjoaa jalkapalloilijalle sydäntään, että tämä opettaisi temppuja hänellekin.

Päähenkilö yrittää opetella pallonkäsittelyä huonolla menestyksellä. Palloilija jaksaa opastaa muutaman kerran, mutta lopulta kyllästyy, kun opit eivät mene perille. Hän rypistää saamansa sydämen, heittää sen maahan, ottaa pallonsa ja lähtee pois.

Päähenkilö on tolaltaan. Hän katsoo rypistynyttä sydäntään, ottaa sen käsiinsä, suoristaa sen ja pitää sitä hyvänä ja on taas hyvällä mielellä. Tämä kuvio toistuu eri "kiusaajien" kanssa siihen saakka, kunnes vuoroon tulee ihastuksenkohde. Päähenkilö tarjoaa jälleen sydämensä. Päähenkilö ja ihastus seisovat lähekkäin ja pitävät toisiaan kädestä kiinni katsellen toisiaan. Mutta yhtäkkiä ohi kulkee uusi heila, johon ihastus kiinnittää huomionsa. Ihastus repii sydämen, heittää sen maahan ja poistuu uuden heilan kanssa. Päähenkilö vaipuu maahan surun valtaamana sydämen palasien eteen, jaksamatta kerätä niitä enää talteen.

Paikalle saapuu kristitty ystävä Raamattu kädessään. Hän tulee päähenkilön viereen, pysähtyy ja koputtaa tätä olalle.

Päähenkilö kuitenkin huitoo ja viittoon tulijaa menemään pois. Hän ei enää halua tulla satutetuksi. Tulija ei kuitenkaan luovuta. Hän kerää sydämen palaset, jonka jälkeen varovasti auttaa päähenkilön pystyyn. Ystävä ojentaa päähenkilölle Raamatun, jonka välistä päähenkilö löytää uuden valkoisen sydämen. Musiikki hiljenee ja päähenkilö lukee Raamatusta **Hes. 36:26**. Sydän kannattaa olla Raamatussa luettavan jakeen kohdalla, jotta jae on helpompi löytää.

Jeesuksen kyydissä

Vasta ajokortin saanut nuori on lähdössä ajelulle Jeesuksen kanssa. Kun he istuvat autoon Jeesus pyytää päästä ajamaan nuoren sijasta. Nuori tahtoo itse ajaa, kun on juuri saanut kortin ja on niin hyvä kuski. Kun hetken aikaa on ajeltu, tulee vastaan pari nuoren seurustelukumppani, jotka otetaan kyytiin. Nuori pyytää Jeesusta siirtymään takapenkille, että kumppani voi tulla eteen istumaan, jolloin Jeesus taas pyytää päästä ajamaan. Nuori kieltäytyy taas ja Jeesuksen istuttua takapenkille ajaminen jatkuu. Vielä otetaan pari kaveria kyytiin, jolloin nuori pyytää Jeesusta menemään takakonttiin. Taas Jeesus tahtoo ajaa, mutta nuorelle se ei käy. Kun Jeesus on kömpinyt takakonttiin, ajo jatkuu ja kaveriporukka yltyy autossa riehakkaaksi. Nuoren kuskin keskittyminen herpaantuu ja auto ajaa kolarin, jossa kaikki autossa olijat loukkaantuvat pahoin. Jeesus nousee takakontista kuitenkin vahingoittumattomana ja sanoo "Olisit antanut mun ajaa".

Entäs sitten?

Kaksi henkilöä törmää toisiinsa pitkästä aikaa, monen vuoden jälkeen kahvilassa. Henkilö A alkaa kyselemään kuulumisia, mitä viime tapaamisen jälkeen on tapahtunut. Henkilö B kertoo elämästään jotain, jonka jälkeen A kysyy aina "entäs sitten?". Kuulumisissa päästään kohta kohdalta lähemmäs "nykyhetkeä", jonka jälkeen A kysyy B:n tulevaisuuden suunnitelmista. Käsiteltäviä aiheita sekä kuulumisissa ja tulevaisuuden suunnitelmissa voivat olla koulutukseen, töihin, perheeseen, asumiseen, matkusteluun liittyvät asiat, tai jotkin arkipäiväisemmätkin kuulumiset. Tulevaisuuden suunnitelmissa edetään aina eläkkeeseen ja viimeisiin vuosiin asti, ja A:n kysyessä "entäs sitten?" B tokaisee, että "sitten mä oon jo niin vanha, että varmaan kuolen". A kysyy "entäs sitten?"