

KOLMAS TUNNETYÖSKENTELY: YLLÄTTYMINEN TYÖMIEHET VIINITARHASSA

Tavoite

Tunnetyöskentelysarjan tavoite on tutkia Jeesuksen vertauksia Raamatussa tunteiden näkökulmasta, ja samalla tunnustella tunteita omassa elämässä.

Tunnetyöskentelyt toimivat tehokkaimmin sarjana siten että samalle ryhmälle pidetään kaikki kuusi työskentelyä tietyllä aikavälillä. Työskentelyistä voi myös poimia käyttöön yksittäisiä osioita ja tehtäviä. Huomioi silloin tarvitsetko valitsemassasi työskentelyssä alla mainittuja kaikille työskentelyille yhteisiä tarvikkeita.

Kaikissa tunnetyöskentelyissä tarvittavat tarvikkeet

- **TUNNEMIETISKELYT RAAMATTU.FI -SIVUILTA**

Valmistaudu työskentelyihin lukemalla siihen liittyvä mietiskely etukäteen, ja kirjaamalla itsellesi muistiin pohdintaosioista mielestäsi olennaisia asioita, jotta voit työskentelyn loppuosassa kertoa niistä osallistujille. Tunnemietiskelyt löytyvät [täältä](#).

- **TUNNEKORTIT**

Valmistakaa ensimmäisen kokoontumisen alussa osallistujien kanssa jokaiselle kartongista kuusi korttia, joista kussakin on kirjoitettuna yksi seuraavista tunteista: myötätunto, suuttumus, yllätys, pelko, suru, ilo. Kartonkeja voi olla eri värisiä ja osallistujia voi ohjata ottamaan sellaisen värisen kartongin, mikä kyseisestä tunteesta tulee mieleen.

- **TYÖSKENTELYYN LIITTYVÄ RAAMATUNKOHTA**

Työskentelyn raamatunkohta ohjaajan lukemana tai kaikille yhdessä luettavaksi

Lisäksi kolmannessa tunnetyöskentelyssä tarvitaan

- Tuolit hedelmäsalaattileikkiä varten
- Yksinkertainen, helposti toistettava kuva paperille piirrettynä
- Pienet kivat yllätykset osallistujille, esim. tarrat, lakut, tikkarit tms
- Youtube-video, jossa joku yllättyy (esim. yllätysjuhlat, kotiinpaluuyllätys tms)
- Ainakin yksi kännykkäkamera, esim. ohjaajan. Mielellään kännykkäkamera kaikilla osallistujilla.
- Datatykki

Työskentelyn kulku

1. Virittäytyminen

- Lue tai lukekaa vertaus työmiehistä viinitarhassa Matt. 20:1-16
- Pyydä osallistujia nostamaan kädestään tunnekortti, joka hänen mielestään liittyy edellä mainittuun kertomukseen. Rohkaise sanomalla, ettei ole yhtä oikeaa vastausta, vaan eri ihmisillä saattaa olla erilaisia käsityksiä asiasta.
- Kun kaikki ovat nostaneet oman korttinsa, käykää läpi kierros, jossa jokainen saa kertoa, miksi nosti juuri tämän kortin. Jos ryhmä on suuri, saman voi tehdä pienemmissä ryhmissä.
- Kun keskustelu on käyty, totea yleisesti, että sama kertomus voi sisältää monenlaisia tunteita aivan kuten mikä tahansa tilanne voi sisältää monenlaisia tunteita. Koulussa tai kotona voi olla tapahtunut asioita, joista yhdelle on herännyt suuttumus, toiselle huvittuneisuus ja kolmannelle pelko tai suru. Kaikkien tunteet ovat yhtä oikeassa ja ne kertovat jotakin siitä, mikä ihmiselle on tärkeää.
- Kerro, että tänään käsitellään erityisesti yllättyneisyyttä.

2. Hedelmäsalaatti

- Ikiklassinen hedelmäsalaattileikki perustuu yllätykselle siitä, mitä piirin keskellä oleva huutaa seuraavaksi ja kuka joutuu vaihtamaan paikkaa.

- Leikkijät jaetaan hedelmäryhmiin, kuten omena, päärynä, banaani, passionhedelmä, mango jne.
- Leikkijät istuvat ringissä, jossa on yksi tuoli vähemmän kuin leikkijöitä yhteensä.
- Ringin keskellä oleva henkilö, sanoo jonkun hedelmän nimen, jolloin kyseiset hedelmät vaihtavat paikkaa keskenään mahdollisimman nopeasti. Ringin keskellä oleva yrittää päästä istumaan jollekin vapautuneelle paikalle. Jos hän sanoo ”hedelmäsalaatti”, kaikki vaihtavat paikkaa. Ilman istuinpaikkaa jäänyt leikkijä jää keskelle.

3. Hullunkurinen päiväkirja

- Osallistujat istuvat n. 5-7 henkilön jonoon.
- Leikin ohjaaja on piirtänyt paperille jonkun hyvin yksinkertaisen kuvan, jonka hän näyttää jonon viimeiselle.
- Jonon viimeinen piirtää kuvan etusormellaan edessään olevan henkilön selkään, joka puolestaan piirtää sen seuraavana jonossa olevan selkään. Ensimmäisenä jonossa oleva piirtää paperille sen, mitä tunsu selkäänsä piirrettävän. Taivastellaan yhdessä sitä, kuinka yllättäviä lopputulokset ovat.
- Lopuksi ohjaaja näyttää alkuperäisen kuvan ja sen rinnalla esitellään millaisen lopputuloksen ryhmä on saanut paperille. Jonon ensimmäinen siirtyy viimeiseksi ja tehtävä toistetaan muutaman kerran.

4. Keskustelua yllätyksestä

- Kun leikit on leikitty, kerro osallistujille, että vaikka leikit olivat hyvin erilaisia, molemmat perustuvat yllätykseen. Hedelmäsalaatti-leikissä on aina yllätys, koska seuraavaksi vaihtavat paikkaa ja hullunkurinen päiväkirja -leikissä on yllättävää kuinka paljon yksinkertainenkin kuva saattaa muuttaa muotoaan matkan varrella. Eikö oikeastaan kaikki leikit, pelit, kertomukset ja elokuvat perustu yllätykseen?
- Keskustelkaa siitä, milloin osallistujat itse ovat viimeksi yllättyneet? Millainen tilanne oli?
- Pyydä ensin niitä nostamaan käden ylös, jotka pitävät yllätyksistä ja sitten niitä, jotka eivät pidä yllätyksistä. Keskustelkaa yhdessä millaiset yllätykset ovat mukavia ja mitkä epämunavia. Miksi yllätys voi jonkun mielestä olla epämunava, vaikka sen periaatteessa pitäisi olla miellyttävä yllätys (esim. yllätysjuhlat)?

- Keskustelkaa siitä, missä kohdassa kehoa yllätys tuntuu.

5. Yllättynyt naama

- Tehtävä edellyttää kännykkäkameran käyttöä. Jos osallistujilla ei ole sellaisia, ohjaaja voi auttaa ottamalla kuvan omalla kännykällään.
- Jos mahdollista, ohjaaja voi ennen ryhmätehtävää näyttää dataprojektorilla jonkun lyhyen videopätkän, jossa on kuvattu jokin yllättävä tilanne. Tämän tyyppisiä videoita on internetissä runsaasti (syntymäpäiväyllätyksiä, kotiinpalaamisyllätyksiä, lahjayllätyksiä jne.).
- Osallistujat muodostavat kolmen hengen ryhmiä. Ryhmä pohtii, miltä näyttää yllättyneen ihmisen ilme.
- Otetaan vuorotellen toisista kuvia yllättyneellä ilmeellä ja katsotaan millaisia kuvia tuli. Oliko ilme riittävän yllättynyt? Pitäisikö olla enemmän yllättyneisyyttä?
- Lopuksi otetaan yhteinen ryhmäkuva, jossa kaikilla on yllättynyt ilme. Kuva jaetaan yhteisesti esimerkiksi dataprojektorin kautta.

6. Epämiellyttävä yllätys

- Leikin tarkoituksena on keksiä omasta päästä jokin epämiellyttävä yllätys. Samalla kuullaan ajatuksia siitä, millaiset yllätykset ovat osallistujien mielestä epämiellyttäviä. Osallistujille korostetaan, että jutun saa keksiä aivan hatusta.
- Leikin ohjaaja aloittaa: ”Kylläpä oli muuten epämiellyttävä yllätys, kun...” ja jatkaa keksimällä jonkun jutun, esim. ”...aamulla olin lähdössä töihin, niin auton rengas oli tyhjä” tai ”kun avasin silmäni, niin katossa pääni kohdalla oli kämmenen kokoinen hämähäkki.”
- Ohjaajan vieressä oleva sanoo: ”Mutta vielä epämiellyttävämpi yllätys oli, kun minä...” ja keksii päästään vielä epämiellyttävämmän yllätyksen, esim. ”...löysin ruokalassa lautaseltani kuolleen hiiren.”
- Kun kaikki ovat kertoneet jutun epämiellyttävästä yllätyksestä, ohjaaja päättää leikin sanomalla: ”Kylläpä oli epämiellyttäviä yllätyksiä” ja kaivaa miellyttävänä yllätyksenä jonkun pienen jutun, esim. tarrat, lakut, tikkarit, jäätelöt tms. kaikille.
- Ryhmä voi myös äänestää, mikä heidän mielestään oli kaikkein epämiellyttävin yllätys.

7. Paluu vertaukseen työmiehistä viinitarhassa

- Käykää läpi vertauksen tapahtumat uudelleen: Tekstin voi joko lukea uudelleen tai kertoa tapahtumista omin sanoin.
- Teksti pitää sisällään mahdollisesti vieraita ilmauksia, kuten ”kolmas tunti” ja ”yhdeksäs tunti” sekä rahayksikkö ”denaari”. Ohjaaja voi avata suurpiirteisesti mitä nämä ilmaukset tarkoittavat. Esim. ”kolmas tunti” tarkoitti kello yhdeksää, ”yhdeksäs tunti” rukoushetken aikaa eli n. klo 15. Toisin sanoen kolmannella tunnilla aloittaneet olivat ehtineet tehdä paljon pidempään töitä, mutta saivat silti saman palkan kuin vain muutaman tunnin töitä tehneet.
- Keskustelkaa siitä, miksi tämä oli yllättävää, vaikka palkasta oli sovittu etukäteen.
- Voit jakaa osallistujille mitä olennaista poimit etukäteen lukemastasi aiheeseen liittyvästä tunnemietiskelyistä.
- Keskustelkaa lopuksi siitä, pitäisikö taivasten valtakunnassa antaa parempi paikka sellaiselle ihmiselle, joka on ollut elämänsä aikana ahkera kuin sellaiselle, joka on ollut vähemmän ahkera? Miksi?
- Päätä työskentely kiittämällä kaikkia siitä, että ovat jakaneet ajatuksiaan ja osallistuneet.