



## Esine tulevaisuudesta

**Vaihe:** Virittäytyminen

**Vaativuus:** \*

**Kesto:** 10–20 minuuttia

**Lyhyesti:** Osallistuja ajattelee tulevaisuutta esineen kautta. Osallistuja valitsee esineen, joka kertoo hänen toiveistaan. Osallistuja miettii, mitä hän haluaisi tapahtuvan omassa elämässä kymmenen vuoden sisällä. Jokainen näyttää, minkä esineen valitsi. Kukin kertoo, miksi valitsi esineen ja mikä sen viesti on.

**Miten?** Ohjaaja on asetellut pöydälle esineitä. Ohjaaja voi kysyä: ”Mitä toivoisit? Jos mietit kymmenen vuotta eteenpäin, mitä toivoisit, että on tapahtunut sinun elämässäsi tai sinua lähellä.” Ohjaaja kertoo, että jokainen saa valita yhden esineen, joka kertoo tuosta toiveesta. Kukin osallistuja valitsee yhden esineen. Osallistujat näyttävät ryhmälle esineen ja kertovat, miksi valitsivat sen.

Myös ohjaaja ottaa oman esineen ja kertoo omasta esineestään. Ohjaaja voi pohtia tulevaisuutta esimerkiksi jonkin megatrendin kautta ja tuoda näin tilanteeseen pienen pilkahduksen erilaista tulevaisuuskuvaavaa.

Kun kierrosta käydään läpi, ohjaaja voi vielä tiivistää yhdellä lauseella, millaiset toiveet ja haaveet nousivat esiin. Lopuksi ohjaaja voi todeta esimerkiksi: ”Nyt olemme kaikki käyneet tulevaisuudessa. Olemmekin päässeet nyt hyvin vauhtiin.”

**Mitä menetelmällä tavoitellaan?** Ajatusten herättely tulevaisuutta kohti. Toiveiden sanoittaminen. Ajassa liikkuminen ja aikajänteen venyttäminen pidemmälle. Kun osallistuja kertoo valitsemastaan esineestä, hän hahmottelee, missä ehkä on silloin ja millainen elämäntilanne tai maailma voisi olla. Hyväntuulinen virittelyharjoitus.

**Kenelle?** Esineisiin on helppo tarttua ja ne herättävät usein kiinnostusta, muistoja ja tunteita. Esine voi helpottaa keskittymistä. Esineen käyttö tukee esimerkiksi nepsy-oireisia.

**Haasteita:** Jos esineiden metaforataso (vertauskuvallisuus) on jollekin osallistujalle liian haastava, hän voi ottaa esineen, joka kertoo siitä, mistä hän tykkää yleensä tai mikä näyttää kiinalta. Jos esineissä on pelkkiä leluja, mielleyhtymä voi johtaa leikin maailmaan. Jos aikajana tuntuu liian pitkältä, voi puhua viidestä vuodesta

**Mitä tarvitaan?**

- Pienikokoisia esineitä kuten yllätysmunan esine, pieni lelu tai mikä tahansa kotoa löytyvä pikkujuttu.