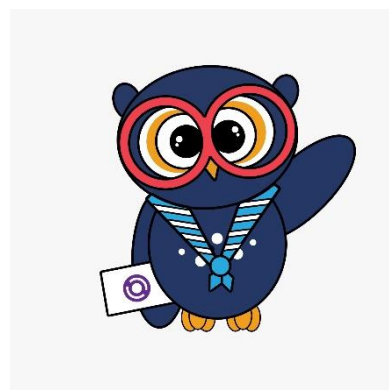


Seikkailijoiden Vaalipöytä-tehtävät

1. Tutustun oman kuntani alueeseen.
2. Tiedän mitä kunta ja kunnanvaltuusto ovat.
3. Leikin ryhmäni kanssa kuntavaalimaiheista leikkiä.
4. Tutustun www.partioehdokkaat.fi -sivustoon.
5. Tutustun kuntavaaliehtokkaseen.
6. Tutustun ehdokkaiden vaalimainoksiin.
7. Askartelen vaalimainoksen.
8. Osallistun ryhmäni järjestämiin vaaleihin.
9. Tutustun äänestämiseen.
10. Osallistun vaalikahveihin.
11. Julkaisen Kuntavaalit2021-teemaisen somepostauksen.



1. Tutustun oman kuntani alueeseen.

Seikkailijajoukkue aloittaa tehtävän keskustelemalla siitä, mikä on kunta. Kunnan käsitteen hahmottamisessa joukkuetta voivat auttaa esimerkiksi erilaiset kartat, joista sampo näyttää seikkailijoille oman kunnan alueen ja kunnan rajat. Joukkue voi aloittaa tarkastelun esimerkiksi koko Suomea kuvaavasta kartasta, josta seikkailijat voivat sampon avustuksella etsiä oma kotikuntansa. Seuraavaksi joukkue voi siirtyä pienempää aluetta kuvaavaan karttaan, josta sampo voi näyttää kotikunnan rajat. Tämän jälkeen seikkailijat etsivät kuntaa kuvaavasta kartasta tuttuja paikkoja, kuten lippukunnan kolon sekä joukkueen jäsenten kodit ja koulut.

Joukkue voi toteuttaa tehtävän myös esimerkiksi Google Mapsin avulla, jos sampo on tietokone käytettävissä. Lopuksi joukkue voi yhdessä piirtää oman "kartan", josta näkyy jokin seikkailijoille tuttu reitti. Reitti voi olla esimerkiksi matka omasta kodista koululle tai koululta lippukunnan kololle. Joukkueen jäsenet voivat merkitä karttaan suojatiet sekä muut olennaiset kohdat reitin varrella.

Karttoihin tutustumisen jälkeen seikkailijat miettivät viisi itsellensä tärkeää paikkaa oman kunnan alueelta. Tärkeitä paikkoja voivat olla esimerkiksi oma koti, koulu, lippukunnan kolo, uimahalli, kirjasto, puisto tai jalkapallokenttä. Seikkailijat kirjoittavat tai piirtävät

omat viisi tärkeää paikkaansa ja halutessaan esitellevät ne muulle joukkueelle. Tämän jälkeen joukkue voi yhdessä miettiä, mitä paikkoja kunnasta tuntuu puuttuvan. Joukkue voi myös keskustella myös siitä, pääseekö tuttuihin paikkoihin helposti ja tuntuvatko ne kivoilta ja turvallisilta.

Vastaavat aktiviteetit seikkailijaohjelmassa:

Länsi-ilmansuunta, Kunnan hallinto, partio-ohjelma.fi

2. Tiedän mitä kunta ja kunnanvaltuusto ovat.

Seikkailijat selvittävät yhdessä sampon kanssa, mitä kunta ja kunnanvaltuusto tarkoittavat. Tehtävän voi toteuttaa esimerkiksi niin, että seikkailijat keksivät ja kysyvät yksi kerrallaan kysymyksiä, joihin sampo etsii vastauksen internetistä. Vinkkejä voi katsoa alla olevista apukysymyksistä. Joukkue voi toteuttaa tehtävän myös yhdessä vanhempien ikäkausien, esimerkiksi tarpoja- tai samoajavartion kanssa. Tällöin vanhemmat partiolaiset voivat tutustuttaa seikkailijat kunnan päätöksentekoon vetämällä joukkueelle viikkokokouksen, jossa seikkailijat tekevät kunta-aiheisia tehtäviä.

Vaihtoehtoisesti sampo voi sopia vierailun kunnan- tai kaupungintalolle, jossa joukkue pääsee tutustumaan kunnan päätöksentekoon. Sampo voi myös kutsua jonkun kunnanvaltuutetun vierailemaan seikkailijajoukkueen kokouksessa. Ennen vierailua kunnan rakenteesta ja tehtävistä kertovalle aikuiselle on tärkeää painottaa, että kuuntelijat ovat lapsia, joten asiat täytyy esittää riittävän yksinkertaisina ja mielekkäinä kokonaisuuksina alakouluikäisille. Seikkailijajoukkue voi toteuttaa tehtävän myös tehtävän numero 5: ”Tutustun kuntavaaliehdokkaaseen” yhteydessä, jolloin kuntavaaliehdokas kertoo seikkailijoille kunnan tehtävistä sekä kunnanvaltuustosta.

Kysymyslista tehtävän toteuttamisen avuksi:

- Mikä on valtion ja kunnan ero?
- Mistä kaikista asioista kunnassa päätetään?
- Kuka kunnassa päättää asioista?
- Mitä tekee kunnanvaltuusto? Entä kunnanhallitus?
- Mitä ovat lautakunnat?

- Mistä asioista päätetään kunnanvaltuustossa? Entä mistä lautakunnissa?
- Milloin ja missä oman kuntanne valtuusto kokoontuu?

Vastaavat aktiviteetit seikkailijaohjelmassa:

Länsi-ilmansuunta, Kunnan hallinto, partio-ohjelma.fi

3.Leikin ryhmäni kanssa kuntavaaliaiheista leikkiä.

Tässä tehtävässä seikkailijajoukkue pääsee leikkimään jotakin kuntavaaliteemaista leikkiä. Leikeillä voi esimerkiksi alustaa kokouksen aihetta tai testata seikkailijoiden osaamista kokouksen päättyessä. Alla on kaksi kuntavaaliteemaista esimerkkileikkiä. Vaihtoehtoisesti sampo voi keksiä oman kuntavaaliteemaisen leikin. Helpoiten oman leikin keksiminen onnistuu siten, että sampo muuntaa jonkin seikkailijoille tutun leikin kuntavaaleihin sopivaksi. Leikkiä suunnitellessa sampon on hyvä muistaa, että seikkailijaikäisille yksinkertainenkin leikki voi kuntapäätöksentekoon liitettynä olla haastava.

Valtuustohippa

Valtuustohippa on muunnelma poliisi ja rosvo -leikistä. Leikki alkaa sillä, että sampo selittää lyhyesti kunnan- tai kaupunginvaltuuston tehtävät ja eri toimijoiden roolit. Tämän jälkeen yksi tai useampi seikkailija valitaan valtuuston puheenjohtajaksi tai varapuheenjohtajaksi. Puheenjohtaja ja varapuheenjohtaja yrittävät ottaa valtuutettuja eli muita leikkijöitä kiinni ja jakaa heitä lautakuntiin, jotka voivat sijaita eri puolilla leikkialuetta. Lautakunnasta voi pelastaa valtuutetun takaisin valtuuston kokoukseen koskettamalla olkapäätä.

Mitä tiedät kuntavaaleista -leikki

Leikki pohjautuu Väri-leikkiin. Leikin ideana on, että osallistujat ottavat eri kokoisia askeleita leikinjohtajan huutamien kuntavaaleihin liittyvien väittämien perusteella. Väittämien vaikeustasoa vaihtamalla leikki muovautuu eri ikäkausille sopivaksi. Ennen leikin aloittamista joukkue voi sopia millaisia askeltyyppejä leikissä käytetään (esimerkiksi tipu, kani, kukko tai jättiläinen) sekä millaisia erilaiset askeleet ovat. Leikin alussa leikinjohtaja seisoo seinää vasten selin muihin. Muut osallistujat asettuvat lähtöviivalle noin

20 metrin päähän leikinjohtajasta. Leikinjohtaja huutaa yksitellen erilaisia väittämiä, kuten "Se, kuka tietää jonkin lautakunnan nimeltä, saa liikkua kolme kukonaskelta eteenpäin" tai "Jos olet nähnyt vaalimainoksen, ota yksi jättiläisen askel". Jokaisen väittämän kohdalla leikinjohtaja voi päättää askelmäärän ja askeltyypin. Osallistuja, joka ensimmäisenä pystyy koskettamaan leikinjohtajaa ja huutamaan oman nimensä, on seuraava leikinjohtaja.

Esimerkkiväittämiä:

1. Tiedän mikä kunnanvaltuusto on.
2. Tiedän missä oman kuntani kunnantalo sijaitsee.
3. Tiedän jonkin lautakunnan nimeltä.
4. Tiedän milloin seuraavat kuntavaalit ovat.
5. Tiedän kuka on oman kuntani kunnanjohtaja.
6. Olen leikkinyt kuntavaaliaiheista leikkiä.
7. Olen tehnyt Vaalipöllö-merkin tehtäviä.
8. Olen nähnyt vaalimainoksen.
9. Olen joskus äänestänyt. (ryhmän omissa tai oikeissa vaaleissa)
10. Olen katsonut vaalivideon.
11. Olen ollut vaaleissa ehdokkaana. (ryhmän omissa tai oikeissa vaaleissa)
12. Olen vierailut vaalikojuilla.
13. Olen käynyt äänestyspaikalla.
14. Tunnen tai tiedän jonkun kuntavaaliehdokkaan.
15. Haluaisin asettua ehdolle kuntavaaleissa.

Vastaavat aktiviteetit seikkailijaohjelmassa:

Länsi-ilmansuunta, Kunnan hallinto, partio-ohjelma.fi

4. Tutustun www.partioehdokkaat.fi -sivustoon.

Seikkailijajoukkue vierailee sampon johdolla www.partioehdokkaat.fi -sivustolla ja tutustuu kuntavaalien partioehdokkaisiin. Jos joukkueella on useampi johtaja ja mahdollisuus käyttää useampaa laitetta, voidaan seikkailijat jakaa myös pienryhmiin, mikä helpottaa tehtävän tekemistä. Tehtävän aikana sampo voi esimerkiksi näyttää sivustolta oman

lippukunnan tai oman kunnan partioehdokkaat. Seikkailijat voivat myös laskea kuinka monta ehdokasta sivustolla on yhteensä. Joukkue voi toteuttaa tehtävän myös niin, että jokainen osallistuja saa vuorotellen toivoa, minkä sivun tai kohdan sampo näyttää sivustolta seuraavaksi.

Apukysymyksiä tehtävän toteuttamiseen:

- Montako ehdokasta sivustolla on yhteensä?
- Ketkä ehdokkaat ovat seikkailijoiden omasta kunnasta?
- Löytyykö sivustolta ehdokkaita seikkailijoiden omasta lippukunnasta?
- Löytyykö sivustolta muita seikkailijoille tai sammolle tuttuja partiolaisia?
- Tietävätkö tai tuntevatko seikkailijat jonkun ehdokkaan jotain muuta kautta?

5. Tutustun kuntavaaliehdokkaaseen.

Sampo kutsuu kuntavaaliehdokkaan seikkailijajoukkueen vieraaksi. Ehdokas voi olla vaikka tuttu partiolainen tai joku joukkueen jäsenten muuten tuntema aikuinen. Jos ehdokas on jo valtuustossa, voi johtaja ehdottaa tapaamista kunnan- tai kaupungintalolla. Sampon on erityisen tärkeää huolehtia siitä, että vieras tietää kyseessä olevan lapsiryhmä. Tarkoitus ei ole, että ehdokas ajaa vierailun aikana omaa poliittista agendaansa, vaan että hän kertoo seikkailijoille siitä, millaista työtä kunnanvaltuusto tekee ja millaista kuntavaaliehdokkaana on olla.

Jos vierailulle kutsuttu ehdokas ei ole partiolainen tai tunne partiotoimintaa, joukkue voi vierailun alussa kertoa ehdokkaalle, mitä partio on. Partion esittelyä on hyvä suunnitella jo etukäteen, ja seikkailijat voivat esimerkiksi askarrella partiotoiminnasta kertovan julisteen. Partiota tuntevallekin vierailijalle on hyvä kertoa aluksi omasta lippukunnasta ja joukkueesta. Vierailun aikana seikkailijat voivat selvittää, liittyvätkö ehdokkaan vaaliteemat lapsiin, nuoriin tai partiotoimintaan ja esittää ehdokkaalle toiveita liittyen esimerkiksi lasten asioihin. Joukkue voi muodostaa kysymyksistä listan etukäteen. Joukkue voi myös etukäteen sopia kuka kysyy minkäkin kysymyksen, ja sampo voi jakaa seikkailijoille puheenvuoroja vierailun aikana.

Jos vierailun järjestäminen lippukunnan kololle ei onnistu, joukkue voi tavata ehdokkaan esimerkiksi videopuhelun välityksellä. Tällöin sampon on huolehdittava siitä, että

seikkailijat eivät puhu päällekkäin, ja että kaikki halukkaat näkevät ehdokkaan ruudulta. Joukkue voi toteuttaa tehtävän myös etänä niin, että seikkailijat lähettävät valitsemalleen kuntavaaliehdokkaalle sähköpostin tai itse kuvatun videon. Sampon kannattaa kirjoittaa sähköpostiviesti itse, mutta seikkailijat voivat sanella viestiin esimerkiksi kysymyksiä tai toiveita. Sampon on hyvä huomioida, että videon kuvaaminen vaatii etukäteen tapahtuvaa suunnittelua, ja se todennäköisesti vie enemmän aikaa kuin sähköpostin kirjottaminen. Ehdokkaan vastattua sampo voi lukea viestin ääneen tai mahdollinen videovastaus voidaan katsoa yhdessä esimerkiksi joukkueen viikkokokouksessa.

Vastaavat aktiviteetit seikkailijaohjelmassa:

Länsi-ilmansuunta, Kunnan hallinto, partio-ohjelma.fi

6. Tutustun ehdokkaiden vaalimainoksiin.

Sampo voi tuoda kokoukseen kaupungilla jaettuja lehtisiä tai sanomalehden, jossa on vaalimainoksia. Jos joukkueella on käytössään internetyhteys, voi se tutustua ehdokkaisiin myös näiden vaalisivujen kautta. Sampo voi esimerkiksi näyttää seikkailijoille tietokoneelta ehdokkaiden vaalivideoita. Tämän jälkeen seikkailijat valitsevat esimerkiksi kuusi vaalimainoslappua tai vaalivideota, jotka joukkue käy läpi yhdessä.

Seikkailijat voivat laittaa laput järjestykseen esimerkiksi seuraavilla kriteereillä:

- Mikä mainos on hienoin?
- Kuka ehdokkaista vaikuttaa mukavalta tyypiltä?
- Kuka vaikuttaa siltä, että olisi aikaansaava kunnanvaltuutettu?
- Jos saisitte itse äänestää, kenet valitsisitte?
- Millä perusteella tekisitte valinnan?

Lopuksi joukkue voi pohtia, miten sen tuntemat aikuiset valitsevat tai keitä äänestävät. Tässä yhteydessä seikkailijoille kannattaa myös kertoa, ettei ole hyvän tavan mukaista jankata aikuiselta, ketä hän on äänestänyt, vaikka kohteliaasti voikin kysyä.

7. Askartelen vaalimainoksen.

Seikkailijajoukkue askartelelee yhdessä vaalimainokset. Seikkailijat voivat tehdä mainokset yksin, pareittain tai pienryhmissä. Mainoksessa esiintyvä ehdokas voi olla esimerkiksi tekijä itse, toinen joukkueen jäsenistä tai sampo. Seikkailija voi tehdä mainoksen myös ideaaliehtokkaasta tai muusta kuvitteellisesta henkilöstä. Joukkue valitsee yhdessä kullekin ehdokkaalle oman numeron, joka näkyy ehdokkaan mainoksessa. Seikkailijat kirjoittavat mainokseen myös ehdokkaansa nimen ja piirtävät hänestä kuvan. Lisäksi seikkailijat voivat kirjoittaa tai piirtää mainokseen ehdokkaansa vaaliteemoja eli hänelle tärkeitä asioita. Mainoksen koristeluun seikkailijat voivat käyttää tusseja, tarroja ja muita askartelutarvikkeita.

8. Osallistun ryhmäni järjestämiin vaaleihin.

Seikkailijajoukkue järjestää omat vaalit esimerkiksi joukkueen viikkokokouksessa. Seikkailijat voivat äänestää esimerkiksi joukkueen oman retken ruokalistasta, seuraavaksi tehtävästä taitomerkestä tai seuraavan kokouksen ohjelmasta.

Vaalien ohjeet:

1. Joukkue valitsee aiheen, josta äänestää.
2. Seikkailijat jakaantuvat pienryhmiin, ja päättävät pienryhmän kesken oman kantansa äänestettävään asiaan liittyen. Pienryhmät valitsevat keskuudestaan myös edustajan vaalipaneelia varten.
3. Vaalipaneelissa pienryhmien edustajat esittelevät oman vartionsa ehdotuksen perusteluineen muulle joukkueelle. Sampo voi toimia paneelin keskustelunjohtajana ja jakaa puheenvuoroja muille osallistujille, jotka voivat esittää kysymyksiä.
4. Lopuksi joukkue järjestää suljetun lippuäänestyksen, jossa halukkaat seikkailijat voivat vuorotellen toimia vaalivirkailijoina sampon avustuksella.
5. Vaalitulosten julkistamisen jälkeen joukkue nauttii vaalimehut tai -kaakaot! Vaalikalvit järjestämällä joukkue saa samalla tehtyä myös tehtävän numero 10: "osallistun vaalikalveihin".

Joukkue keskustelee vaalikalorien yhteydessä erilaisista äänestystavoista. Sampo voi kertoa seikkailijoille, että äsken toteutetussa suljetussa lippuäänestyksessä on kyse salaisesta vaalitavasta, sillä äänestäneet eivät tiedä toistensa vastauksia. Vastaavasti avoimessa äänestyksessä kaikkien vastaukset olisivat julkisia (esimerkiksi käsiäänestys silmät auki). Lisäksi sampo voi kertoa joukkueelle, että myös kuntavaaleissa käytetään suljettua lippuäänestystä. Sampo voi kertoa seikkailijoille myös esimerkiksi ennakoäänestyskäytännöstä.

9. Tutustun äänestämiseen.

Ennen varsinaista kuntavaalipäivää sampo voi viedä seikkailijajoukkueen tutustumaan johonkin ennakoäänestyspaikkaan. Sampon on hyvä ilmoittaa vierailusta vaalivirkailijoille etukäteen, jolloin hän voi sopia myös mahdollisesta äänestyspaikan esittelystä. Jos vierailu ennakoäänestyspaikalla ei onnistu, niin joukkue voi tutustua äänestämiseen myös videoiden avulla, joita johtaja voi näyttää joukkueelle tietokoneelta. Esimerkiksi YouTubesta löytyy äänestämistä esitteleviä videoita hakusanoilla "äänestäminen" ja "kuntavaalit". Äänestyspaikkoihin ja äänestämiseen tutustumisen jälkeen joukkue keskustelee yhdessä äänestämisestä ja sen merkityksestä. Apuna voi käyttää seuraavia kysymyksiä:

- Miksi äänestyspaikalla on puisia pömpeleitä?
- Voiko äänestäjä piirtää äänestyslipukkeeseen hymynaamoja?
- Saavatko äänestäjät kysyä toisiltaan, keitä ovat äänestäneet?
- Mistä kuntavaaleissa äänestetään?
- Kuka saa äänestää kuntavaaleissa?
- Onko kaikkien aikuisten pakko äänestää?
- Miksi aikuiset käyvät äänestämässä?

Extra: Sampo voi myös kannustaa seikkailijoita lähtemään mukaan, kun omat vanhemmat tai muut tutut aikuiset käyvät äänestämässä. On kuitenkin hyvä muistaa, että kaikilla joukkueen jäsenillä ei välttämättä ole mahdollisuutta tähän. Tämä osa tehtävästä ei ole siis pakollinen, vaikka sitä voikin seikkailijoille ehdottaa.

10. Osallistun vaalikalhveihin.

Tämän tehtävän seikkailijajoukkue voi tehdä esimerkiksi niin, että joukkueen viikkokokouksessa järjestettyjen vaalien jälkeen pidetään vaalikalhvit, joissa seikkailijoille tarjotaan esimerkiksi mehua ja pullaa. Joukkue voi pitää vaalikalhvit myös ennakköäänestyspaikkaan tutustumisen jälkeen, mikäli tällainen vierailu saadaan järjestettyä. Vaalikalhvien yhteydessä seikkailijat voivat keskustella siitä, miten äänestäminen viikkokokousvaaleissa sujui, ja mitä vaihtoehtoa kukin äänesti. Sampon on tässä yhteydessä hyvä kertoa seikkailijoille vaalisalaisuudesta ja muistuttaa heitä siitä, että jokainen äänestäjä saa itse valita, kertooko valinnastaan muille vai ei.

11. Julkaisen Kuntavaalit2021-teemaisen somepostauksen.

Seikkailijajoukkue julkaisee sosiaalisessa mediassa kuntavaaleihin liittyvää sisältöä. Joukkueen tulee liittää postaukseen tunnisteet #partiolainenvaikuttaa, #partioscout ja #vaalipöllö. Seikkailijat voivat käyttää myös kuntavaalien omaa tunnistetta #kuntavaalit2021 sekä oman lippukuntansa tai joukkueensa tunnisteita. Joukkue myös muistaa kertoa kuvatekstissä, mitä julkaisussa tapahtuu! Julkaisu voi olla esimerkiksi kuva tai video ryhmän kokouksesta, jossa tehdään Vaalipöllö-merkin tehtäviä. Ryhmä muistaa pyytää luvan julkaisemiseen postauksessa esiintyviltä. Joukkue voi julkaista tekemänsä some-julkaisun esimerkiksi lippukunnan tai sampon some-tilillä.