

OHJELMAA PARTIOKERHOON

Tervetuloa partiokerhon ohjaajaksi!

Olemme koonneet sinulle tämän ohjelmapaketin partiokerhon vetämisen avuksi. Partiokerho on lippukunnalle mainio tapa tavoittaa uutta kohderyhmää ja järjestää lapsille mielekästä toimintaa koulupäivän yhteydessä. Partiokerho eroaa lippukunnan partiotoiminnasta siinä, että kerhoon eivät kuulu symboliikka, leirit, retket tai partio-ohjelman varsinaiset aktiviteetit. Sen sijaan partiokerho tarjoaa oivan kurkistuksen siihen, mitä partiossa tehdään ja näin ollen se voi toimia hyvänä houkutuksena liittyä mukaan lippukunnan toimintaan.

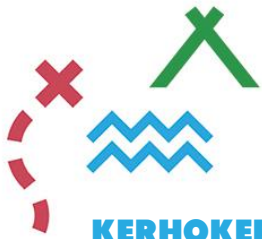
Partiokerhon kokoontumisissa opitaan ja koetaan uusia asioita, ollaan ulkona, toimitaan yhdessä ja pidetään hauskaa. Kuten partiossakin, kerhossa tärkeää on yhdessä oleminen ja tekemällä oppiminen. Etukäteen huolellisesti suunniteltu ja valmisteltu kerhokerta sujuu jouhevasti. Osallistujille on mielekkäämpää, kun tekemistä on koko ajan eivätkä he joudu turhaan odottelemaan.

Partiokerhon ohjaajan tärkeä tehtävä on huolehtia siitä, että jokainen kerholainen pääsee osallistumaan ja saa tehdä itse. Kiusaaminen tai muu vastaava toiminta ei kuulu kerhoon ja siihen on puututtava välittömästi. Kerholaisten kanssa on hyvä sopia yhteisistä rutiineista, joiden avulla esimerkiksi kerhokerran aloitus ja päätös sujuvat jouhevammin. Kerhoryhmä voi myös halutessaan keksiä itselleen nimen, mikä toimii apuna ryhmäytymisessä.

Valtaosa kerhon ohjelmasta onnistuu koululta löytyvien materiaalien avulla, mutta tarvittaessa välineitä voi kysyä lainaan esimerkiksi paikalliselta lippukunnalta. Iso osa kerho-ohjelmasta on ulkona toteutettavaa, toimitaanh partiossakin pääasiassa ulkona. Lähipuisto tai koulun piha toimii kokoontumispaikkana yhtä lailla metsän tapaan.

Lisää ideoita partiokerhon kokoontumisiin voi etsiä osoitteesta partio-ohjelma.fi sekä eri järjestöjen esimerkiksi opettajille suunnittelemissa materiaaleista.

Iloisia kerhokertoja!



KERHOKERRAN AIHE: Luova ilmaisu

TARVIKKEET: vähintään yksi roolivaate tai -asuste jokaiselle kerholaiselle.

TAVOITE: Partiokerhokerran tarkoituksena on harjoitella ilmaisutaitoja improvisaation kautta. Kerholaiset opettelevat tilanteisiin heittäytymistä ja näytellen eläytymistä erilaisten leikkien ja harjoitteiden kautta.

TOTEUTUS:

> Aloitus: Roolivaatteen valinta ja esittäytyminen

Kaikki roolivaatteet ovat keskellä huonetta. Jokainen kerholainen saa vuorollaan käydä hakemassa itselleen roolivaatteen tai -vaatteet. Tämän jälkeen kerholainen saa vapaasti keksiä itselleen roolinimen. Kun vaate on valittu, kerholaiset asettuvat ringiin kasvot toisiaan kohti. Kerhon ohjaaja aloittaa esittelykierroksen sanomalla ”Hyvää iltaa kerholaiset, olen (keksitty nimi)”. Muut kumartavat esittäytyjää kohti ja sanovat ”Hyvää iltaa (keksitty nimi), hauska tavata”. Kaikki esittäytyvät tällä tavalla vuorollaan. Ringin lopuksi ohjaaja kertoo, että kaikki kerholaiset toimivat tämän kerhokerran aikana juuri keksityillä persoonallisuuksilla, eikä kukaan ole oma itsensä.

> Liikuntaleikki: Valokuvaaja

Leikkiä kannattaa leikkiä ulkona tai jossain muualla, missä on paljon tilaa. Kerholaisista yksi valitaan valokuvaajaksi. Valokuvaaja tarttuu jokaista kerholaista vuorollaan käsistä ja pyörittää ympäri. Kun valokuvaaja päästää irti, on toisen kerholaisen jäätävä siihen asentoon, johon hän pysähtyy pyörittäytymisen jälkeen. Kun kaikki kerholaiset ovat kokeneet valokuvaajan pyörittäytymisen, valokuvaaja kiertele joukossa ja valitsee henkilön, jonka asento on valokuvaajan mielestä hassuin ja hän ottaa mielikuvituskamerallaan valitusta kerholaisesta valokuvan. Tästä kerholaisesta tulee uusi valokuvaaja.

> Toiminta: Joo, voidaan!

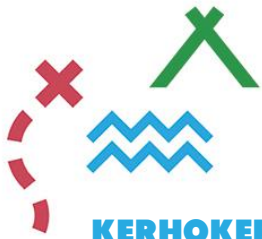
Kerholaiset kävelevät tilassa omassa tahdissaan. Kerholaiset saavat sattumanvaraisesti huutaa erilaisia toimintoja, aloittaen kuitenkin ”Hei, voidaanko me...”. Kerholainen voi huutaa esimerkiksi ”Hei, voidaanko me poimia marjoja?”, jolloin kaikki muut vastaavat ehdotukseen ”Joo, voidaan!” ja kaikki alkavat miimisesti esittää toimintoa. Seuraavaksi joku toinen kerholainen saa tehdä ehdotuksen.

> Päivän teemaan sopiva leikki: Kolme asiaa

Kerholaiset istuvat ringissä. Kerhon ohjaaja osoittaa yhden kerholaisen, joka aloittaa leikin sanomalla oikealla puolellaan olevalle ”kerro minulle kolme asiaa...” ja päättää lauseensa valitsemallaan aiheella, esimerkiksi ”kerro minulle kolme asiaa koulusta”. Oikealla puolella istuva kertoo kysyjälle kouluun liittyvät kolme asiaa, jotka tulevat hänen mieleensä ja tämän jälkeen kysyy oikealla puolelta olevalta kerholaiselta saman kysymyksen valitsemastaan aiheesta.

> Lopetusleikki: Roolien purku

Ohjaaja himmentää tilan valoja kertoen samalla, että kerhokerta on tullut päätökseen ja on aika muuttua taas omaksi itsekseen riisumalla keksitty rooli. Kerholaiset asettuvat makaamaan tilaan sikiin sokin. Kun kerholaiset rauhoittuvat aloilleen, kerhon ohjaaja kiertää tilassa ja koskettaa jokaista kerholaistaan vuorollaan selkään. Kun kerholaisen selkään on koskettu, hän nousee ja vie roolivaatteen takaisin sinne, mistä ne aluksi otettiin. Tämän jälkeen hän on taas oma itsensä ja saa poistua kerhosta.



KERHOKERRAN AIHE: Luontosuhteen vahvistaminen

TARVIKKEET: hernepusseja tms. kahdessa värissä, muovipussi roskille

TAVOITE: Kerhokerran tarkoituksena on olla ulkona ja vahvistaa kerholaisten luontosuhdetta. Harjoitteet voi tehdä koulun pihassa, mutta myös lähimetsä on mainio valinta tälle kerhokerralle!

TOTEUTUS:

➤ Aloitus: **Roskat pois!**

Kerholaiset saavat kiertää ympäristössä ja kerätä sieltä kaikki roskat. Roskat tuodaan ohjaajalla olevaan muovipussiin. Ohjaaja yrittää parhaansa mukaan pitää kirjaa, kuinka paljon roskaa löytyi. Lopuksi keskustellaan siitä, miksi roskat ovat kyseisiin ympäristöön joutuneet ja miten roskaamista voisi kerholaisten mielestä vähentää.

➤ Liikuntaleikki: **Esineiden kuljetus ja piilotus**

Kerhon ohjaaja on piilottanut valitulle alueelle esimerkiksi hernepusseja. Valittuja esineitä on oltava kahden erivärisiä. Kerholaiset jaetaan kahteen ryhmään ja ryhmille osoitetaan ryhmien kotipesät sekä ryhmän väri. Kotipesät ovat lähellä toisiaan ja ohjaaja jää leikin ajaksi näiden kotipesien lähelle. Joukkueiden tarkoituksena on etsiä maastosta kaikki oman joukkueen tavarat ja palauttaa kotipesään. Joukkueet saavat kuitenkin ottaa toisen joukkueen kotipesästä tavaroita ja piilottaa niitä takaisin alueelle. Leikin aikana kerholaisella saa kerrallaan olla vain yksi tavara kädessään, eli esimerkiksi kotipesään ei saa palauttaa montaa esinettä samalla kertaa, eikä vastakkaisen ryhmän tavaroita saa piilottaa monta kerrallaan. Peliajaksi sovitaan esimerkiksi 3 minuuttia, jonka jälkeen ohjaaja puhalttaa pilliin ja peli päättyy. Pillin puhalluksen jälkeen kaikki esineet pudotetaan kädestä maahan, eikä niitä saa enää tuoda kotipesään.

➤ Toiminta: **Kirjoita oma nimesi luonnonmateriaaleilla**

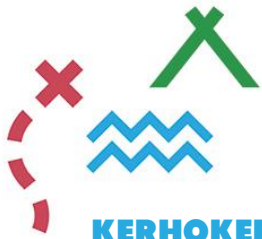
Jokainen kerholainen saa valita itselleen mahdollisimman tasaisen kohdan maastosta. Kerholaisten on tarkoitus kerätä luonnosta materiaaleja, kuten kiviä ja keppejä, joiden avulla he kirjottavat valitsemaansa kohtaan oman nimensä löydettyjen materiaalien avulla. **Ohjaajan on tärkeää kertoa, että kasveja, keppejä yms. ei saa repiä irti!** Lopuksi kierrellään katsomassa muiden kerholaisten nimiteokset.

➤ Päivän teemaan sopiva leikki: **Puun tai muun elämä** <https://smy.fi/wp-content/uploads/2014/10/Leikkeja-tehtavia-varhaiskasvatukseen-ja-alkuopetukseen.pdf>

Kerholaiset jakautuvat pareihin ja jokaiselle parille jaetaan puu tai muu kiinteä asia ympäristössä (esim. keinu, jos ollaan koulun pihassa). Parin tehtävänä on keskustella siitä, mitä tämä asia on tässä ympäristössä nähnyt ja tuntenut. Miltä puusta tuntuu, jos sen kaveri on kaadettu? Miltä keinusta tuntuu, jos sen päälle on syljetty? Mitä kivi näki eilen illalla? Mistä asti roskis on ollut tässä?

➤ Lopetus: **Miten montaa ääntä kuulet?**

Kerholaiset asettuvat aloilleen silmät suljettuna mukavaan asentoon ottaen hieman välimatkaa toisiinsa. Ohjaaja kertoo, että heillä on nyt 2 minuuttia aikaa kuunnella erilaisia ääniä ja laskea kuinka monta erilaista ääntä kuulevat. Ohjaaja voi vinkata, että sormilla laskeminen voi helpottaa tehtävän tekemistä. Kun kaksi minuuttia on kulunut, kerholaiset saavat kertoa montako ääntä kuulivat ja mikä oli heidän mielestään kaunein/erikoisin/kovaäänisin/hiljaisin/jännittävin. Keskustelun lopuksi kerholaiset saavat lähteä.



KERHOKERRAN AIHE: Ensiaputaidot

TARVIKKEET: ensiapumuistipelikortit, mahdollisimman kattava ensiapulaukku tai useampi, tarvikkeita painesiteen tekemiseen

TAVOITE: Kerhokerran tarkoitus on herättää keskustelua ensiaputilanteista ja -tarvikkeista. Ensiaputarvikkeisiin tutustuminen kehittää kerholaisten ensiapuvalmiuksia. Kerhon ohjaaja on tärkeää tutustua valitsemaan ensiapulaukkuun etukäteen, jotta hän tietää kaikkien tarvikkeiden käyttötarkoituksen. Myös painesiteen tekemiseen ja käyttötarkoituksiin kannattaa tutustua etukäteen.

TOTEUTUS:

- Aloitus: **Liikunnallinen muistipeli ensiapuvälineistä**

Muistipelikortit: <https://rednet.punainenristi.fi/system/files/page/EA-tarvikkeet.muistipeli.pdf>

Tähän leikkiin tarvitaan tilaa ja muistipelikortit ensiapuvälineistä. Kerholaiset jaetaan kahteen joukkueeseen. Muistipelialue on erillään joukkueista. Muistipeliä pelataan siten, että kerholaiset ovat omissa joukkueissaan jonossa. Molemmista joukkueista juoksee yksi kerholainen kerrallaan muistipelialueelle ja avaa kaksi korttia. Mikäli hän saa parin, hän ottaa kortit mukaansa ja juoksee joukkueensa luo. Mikäli avatut kortit eivät ole pari, kerholainen kääntää ne takaisin muistipelialueelle ja palaa joukkueensa luo. Seuraava ryhmän jäsen juoksee pelialueelle ja avaa kaksi korttia. Peliä jatketaan niin kauan, että kaikki parit on löydetty.

- Liikuntaleikki: **Laastarihippa**

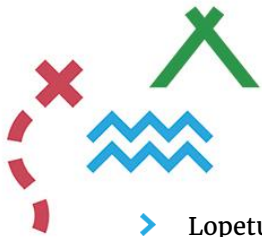
Valitaan ryhmäläisten joukosta hippa ja sairaanhoitaja. Hippa yrittää ottaa muita kiinni ja kun hän koskee toista ryhmäläistä johonkin, kiinniotetulle tulee tähän kohtaan "haava", jota hän joutuu pidellä kädellään. Ryhmäläinen, jolla on yksi haava, saa edelleen osallistua hippaleikkiin, mutta jos hän jää uudelleen kiinni ja saa uuden haavan, hän jähmettyy paikoilleen pitelemään haavojaan. Valittu sairaanhoitaja pystyy parantaa haavat koskettamalla paikalle jäänyttä ryhmäläistä olkapäähän.

- Toiminta: **Ensiapulaukkuun tutustuminen ja painesiteen tekeminen**

Kerhon ohjaaja on tuonut paikalle ensiapulaukun tai useamman. Tutustutaan yhdessä niiden sisältöön konkreettisesti tutkailemalla laukkuja ja tarvikkeita. Ohjaaja johdattelee yhteistä keskustelua siitä, miten mitäkin tarviketta käytetään ja millaisessa tilanteessa. Jos ensiapulaukussa on jokin kaikille vieras tarvike, kerholaiset saavat arvuutella sen käyttötarkoitusta ennen kuin ohjaaja kertoo oikean vastauksen. Lopuksi kerholaiset saavat harjoitella painesiteen tekemistä pareittain tai pienryhmissä. Ohjaajan on tärkeää kertoa, millaisessa tilanteessa painesidettä käytetään.

- Päivän teemaan sopiva leikki: **Ambulanssihippa**

Kerholaisten joukosta valitaan hippa ja hippa-alueen reunalta osoitetaan sairaalan paikka. Kun hippa saa jonkun kerholaista kiinni, hän menee maahan makaamaan ja kaksi muuta kerholaista kuljettaa kiinnijääneen sairaalaan kävelemällä kiinniotetun ympärillä käsikkäin, ikään kuin suojamuurina. Pelastajia ei saa ottaa kiinni, kun he ovat viemässä jotakuta sairaalaan. Kun kiinniotettu pääsee sairaalaan, hän parantuu välittömästi ja pääsee mukaan leikkiin.



> Lopetus: **Oletko Prui?**

Kerholaiset seisovat pimeässä huoneessa piirissä kasvat toisiaan kohti. Kerhon ohjaaja kiertää piirin ja merkitsee yhden osallistujista piirtämällä tämän selkään rastin kädellään. Valittu kerholainen on Prui. Ohjaaja kertoo, että Prui on valittu ja leikki voi alkaa. Kerholaiset saavat liikkua huoneessa rauhallisesti ja toisen kerholaisen kohdatessaan he kättelevät ja kysyvät toisiltaan “Oletko Prui?”. Mikäli leikkijä ei ole valittu Prui, hän vastaa kättelyyn ja sanoo “Oletko Prui?”. Pari erkanee ja jatkaa Pruin etsintää. Jos käteltävä on Prui, hän ei puhu mitään ja toinenkin kerholainen muuttuu osaksi Pruita. Pruit jatkavat kulkua käsi kädessä ja koittavat löytää loputkin kerholaiset. Leikki loppuu, kun kaikki ovat osa Pruita eli seisovat käsi kädessä yhdessä rivissä.

KERHOKERRAN AIHE: Minä olen mahtava!

TARVIKKEET: hyppynaruja tai muuta narua

TAVOITE: Kerhokerralla vahvistetaan kerholaisten itsetuntemusta ja –luottamusta. Kerhokerta vaatii keskinäistä luottamusta ja on äärimmäisen tärkeää, ettei ilkeilyä suvaita.

TOTEUTUS:

> Aloitus: **Minä osaan!**

Kerholaiset istuvat piirissä. Ohjaaja nimittää kerholaisen, joka aloittaa. Jokainen kerholainen nousee vuorollaan seisomaan ja sanoo “Minä osaan...” ja täydentää lauseen jollakin omalla taidollaan. Koko muu ryhmä hurraa ja taputtaa kerholaiselle. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet kertoa mitä osaavat. Ei haittaa, jos kerholaiset sanovat saman taidon!

> Liikuntaleikki: **Halaushippa**

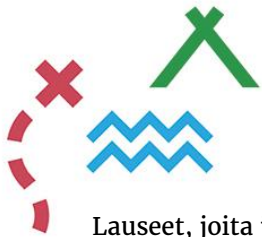
Ryhmästä valitaan hippa tai useampi. Hippa ottaa muita kiinni koskettamalla heitä. Muut ryhmäläiset voivat kuitenkin mennä turvaan kättelemällä. Mikäli kaksi ryhmäläistä on kättelemässä, ei heitä voi ottaa kiinni. Hippa ei saa jäädä vahtimaan kätteleviä. Mikäli ryhmäläinen jää kiinni, hän jähmettyy paikoilleen ja hänet voi pelastaa halaamalla.

HUOM! Ennen leikin aloittamista on tärkeää keskustella siitä, onko halaaminen kerholaisten kesken kaikille mukava asia. Jos näin ei ole, voi pelastamisen vaihtaa esimerkiksi käsivarren silittämiseksi.

> Toiminta: **Mielikuvia minusta**

<https://www.mll.fi/tehtavat/mielikuvia-minusta-minakasitys-ja-itsetunto/>

Kerholaiset saavat omat paperit ja kynät. Ohjaaja kertoo kerholaisille jatkettavia yksi lause kerrallaan ja kerholaiset täydentävät niitä. Kun kaikki lauseet on kirjoitettu, käydään kirjoitettuja lauseita yhdessä läpi ja kerholaiset saavat perustella valintojaan. Myös ohjaajan kannattaa osallistua tehtäväntekoon ja perusteluiden kertomiseen, jotta kerholaisetkin rohkaistuvat keskustelemaan.



Lauseet, joita jatketaan:

- 1. Jos olisin oppitunti, olisin...
- 2. Jos olisin kouluruoka, olisin...
- 3. Jos olisin jokin paikka meidän koulussa, olisin...
- 4. Jos olisin musiikkikappale tai laulu, olisin...
- 5. Jos olisin urheiluväline, olisin...
- 6. Jos olisin huonekalu, olisin...
- 7. Jos olisin kirja, olisin...
- 8. Jos olisin vaate, olisin...

➤ Päivän teemaan sopiva leikki: **Hymyn heitto**

Leikkijät istuvat piiriin. Joku alkaa hymyillä, vetää kädellään hymyn pois kasvoiltaan ikään kuin kämmenensä sisään ja osoittaa jotakuta heittäen hymyn kädestään hänelle. Hymyn vastaanottanut henkilö aloittaa hymyilemisen ja heittää sen seuraavaksi jollekin muulle. Toiset eivät saa nauraa eivätkä hymyillä. Se joka nauraa joutuu pelistä pois

➤ Lopetus: **Kehon ääriiviivat**

Kerholaiset jaetaan pareihin ja pareille jaetaan kaksi hyppynarua. Huoneen valaistus muutetaan hämäräksi ja laitetaan taustalle soimaan rauhallista musiikkia. Parin toinen puoli asettuu maahan makaamaan haluamaansa asentoon ja toinen muotoilee parinsa ääriiviivat rauhallisesti maahan. Kun ensimmäiset ääriiviivat ovat valmiit, pari silittää maassa makaavan käsivartta vaihdon merkiksi. Maassa makaava nousee ja hänen parinsa asettuvat makaamaan maahan jo muotoiltujen ääriviivojen lähelle. Pari muotoilee nyt hänen ääriviivansa. Kun kaikki ovat valmiita, valot sytytetään ja kierrellään rauhallisesti katsomassa kaikkien ääriviivoja.

KERHOKERRAN AIHE: Päivän hyvä työ

TARVIKKEET: mahdolliset hyvään työhön liittyvät tarvikkeet

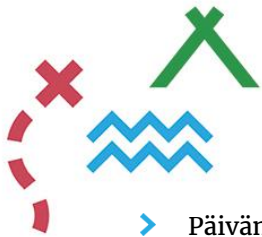
TAVOITE: Kerhokerralla tehdään jokin hyvä työ, joka helpottaa jonkun tai joidenkin läheisten ihmisten elämää. Hyvät työt ja auttaminen ovat partiossa tärkeitä arvoja, jonka vuoksi niitä harjoitellaan myös partiokerhossa.

TOTEUTUS:

➤ Liikuntaleikki: **Suojaamishippa**

Kerholaisista valitaan yksi hippa ja muut kerholaiset ovat pareittain niin, että ovat peräjälkeen ja takimmainen pitää etummaisen vyötäröltä kiinni. Hippa yrittää läpätä takimmaista ja etummainen yrittää suojata (olla edessä, estää käsillä ym.) takimmaista. Kun hippa osuu takimmaista käsiin kyynärpästä ylöspäin tai muualle vartaloon, jää etummainen parista hipaksi. Takimmainen siirtyy eteen ja hippa taakse eli uusi pari muodostuu takimmaisesta ja hipasta, ja etummainen on uusi hippa.

➤ Toiminta: **Jokin hyvä työ**, esimerkiksi rehtorin kanssa sovittu liikuntaväline varaston siivoaminen, pihan siivoaminen roskista tai muu vastaava koulun toimintaa hyödyntävä lyhyehkö projekti. Myös koulun ulkopuolinen projekti on mainio vaihtoehto, jos sen toteuttaminen onnistuu. Projektin lomassa on tärkeää keskustella siitä, miksi auttaminen on tärkeää ja miten yhdessä tehdyt hyvät työt auttavat kaikkia.



- Päivän teemaan sopiva leikki: **Apua, apua putosin kaivoon!**

Kerholaiset seisovat piirissä. Piirin keskellä oleva kerholainen sanoo: "Apua, apua, putosin kaivoon". Piiriläiset kysyvät yhdessä: "Kuka saa nostaa sinut pois sieltä?" Keskellä oleva vastaa: "Se, joka osaa parhaiten..." ja keksii muille kerholaisille tehtävän, esimerkiksi viheltäminen, koiran esittäminen tai tasajalkaa hyppiminen. Piirissä olevat leikkijät suorittavat sitten saamansa tehtävän ja keskellä olija valitsee mielestään parhaan esittäjän uudeksi kaivoon putoajaksi. Kannattaa korostaa, että parhaan valintaa ei kannata tehdä hätiköiden, vaan katsella rauhassa hetki ennen valintaa.

KERHOKERRAN AIHE: Jokamiehen oikeudet

TARVIKKEET: 2-3 kpl pyykkipoikia jokaista kerholaista kohden, jokamiehen oikeudet-tehtäväradan tulosteet

TAVOITE: Kerhokerralla tutustutaan jokamiehen oikeuksiin ja keskustellaan niiden tärkeydestä. Kerhokerta voidaan pitää sisätiloissa tai koulun pihassa, mutta metsä olisi kerhokerralla optimaalisin vaihtoehto. Jokamiehen oikeuksia käsittelevä rastirata kannattaa jättää koulun ympäristöön niin, että muutkin koulun oppilaat voivat sen suorittaa!

TOTEUTUS:

- Aloitus: **Kerro kiertävälle kävyille**

Kerholaiset istuvat ympyrässä. Ohjaaja antaa pienen esineen, esimerkiksi maasta löytyneen kävyn, esine kiertää kerholaiselta toiselle, kunnes hän sanoo "stop". Se kerholainen, jonka kädessä käpy on, kertoo nimensä ja jotain itsestään, esimerkiksi mieliharrastuksensa. Voidaan sopia aihe, josta esineen saanut kertoo tai annetaan kerholaisten kertoa, mistä he itse haluavat. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet vuorollaan kertoa itsestään.

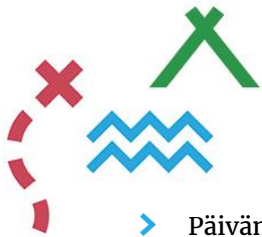
- Liikuntaleikki: **Pyykkipoikahippa**

Kerholaisille jaetaan 2-3 pyykkipoikaa, jotka he kiinnittävät vaateisiinsa, esimerkiksi paidan helmaan. Kerholaiset lähtevät merkistä juoksemaan ja yrittävät napata toisiltaan pyykkipoikia. Pyykkipoijan napattuaan se kiinnitetään omaan vaatteeseen. Mikäli joku menettää kaikki pyykkipoikansa, hän tippuu pelistä. Peliajaksi voidaan sopia esimerkiksi kolme minuuttia, jonka jälkeen pyykkipojat jaetaan uudelleen tasan kerholaisten kesken.

- Toiminta: **Jokamiehen oikeuksien tehtävärata, Suomen latu**

<https://www.suomenlatu.fi/media/jmo-pelilaatat-lopullinen.pdf>

Tehtäväradan rastit kannattaa asetella niin, että seuraava rasti näkyy edelliseltä rastilta. Jos tämä ei onnistu, kannattaa käyttää merkkikartioita tai vastaavia apuna. Kerholaiset voivat kiertää radan pareittain tai yksin.



> Päivän teemaan sopiva leikki: **Onko tämä sallittua?**

Kerholaiset asettuvat kentän tai muun laakean alueen keskikohdalle. Kerhon ohjaaja osoittaa kentän/alueen paikan, jonne juokseminen merkitsee "SALLITTUA" ja alueen, johon juokseminen merkitsee "KIELLETTYÄ". Tämän jälkeen ohjaaja lukee erilaisia väittämiä jokamiehen oikeuksiin liittyen ja kerholaiset valitsevat, onko väitteessä mainittu asia sallittua vai kiellettyä jokamiehen oikeuksien. Perusteella. Leikin voi suorittaa myös kisana, jolloin hitain vastaaja tippuu pelistä.

Esimerkkiväitteitä:

- Saan syyttää nuotion milloin vain mihin vain. KIELLETTYÄ
- Saan poimia sieniä. SALLITTUA
- Saan ratsastaa metsässä. SALLITTUA
- Saan kulkea tuntemattoman ihmisen takapihalla. KIELLETTYÄ
- Saan kerätä jäkälää. KIELLETTYÄ

> Lopetus: **Rikkinäinen puhelin**

Kerholaiset istuvat tai seisovat ringissä. Ohjaaja kuiskaa yhden kerholaisen korvaan lauseen. Lauseen on tarkoitus kiertää kuiskauksina ringin ympäri ja viimeinen kerholainen kertoo lauseen ääneen.

KERHOKERRAN AIHE: Itämeri

TARVIKKEET: Netti yhteyksellinen laite jokaiselle osallistujalle tai vähintään ohjaajalle, useita eri kokoisia muoviasiastoita, pesuvateja, kierrätysmuovia ja muuta vastaavaa materiaalia, josta rakentaa vesistö.

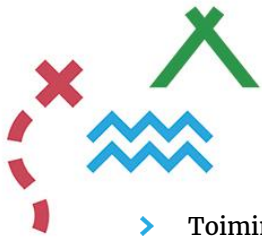
TAVOITE: Partiokerholaiset tutustuvat Itämeren suojeluun. Jokainen partiokerhoon osallistuva tietää, että omilla teoilla on vaikutusta Itämeren tilaan.

TOTEUTUS:

> Liikuntaleikki: **Merileikki**

Leikki sopii parhaiten leikittäväksi isossa sisätilassa tai ulkona. Leikkijät nimeävät alueen reunoille kylteillä Perämeri, Selkämeri, Saaristomeri, Ahvenanmeri ja Suomenlahti.

Yksi leikkijöistä on huutaja. Hän huutaa yhden merialueen nimen kerrallaan ja muiden tehtävänä on juosta mahdollisimman nopeasti kyseiseen paikkaan. Huutajaa kannattaa vaihtaa muutaman huudon välein. Lisäksi leikkiä voi muunnella siten, että huutaja kertoo myös liikkumistavan, jolla huudetulle merialueelle liikutaan.



> Toiminta: **Oma vesistö**

Kerholaiset rakentavat oman vesistön. Rakentamisessa voi käyttää apuna esimerkiksi eri kokoisia muoviastioita ja -vateja sekä suojamuoveja. Vesistö alkaa lähteestä, kulkee puroa pitkin lampiin, jokeen, järveen ja lopuksi mereen.

Jotta vesistön saa rakennettua toimivaksi, pitää sen alkulähde laittaa korkeimmalle kohdalle ja meri alimmalle. Reitin voi rakentaa sisätiloihin astioilla tai ulos luonnonmateriaaleista ja tarvittaessa kierrätysmuoveista kaltevaan rinteeseen, jolloin reittiä voi oikeasti kokeilla esimerkiksi sadevedellä ja pienellä muovisella kelluvalla esineellä. Vesistöä pitkin voi koittaa uittaa myös esimerkiksi pieniä kaarnaveneitä .

> Toiminta: **Oma vesistö kartalla**

Kun oma vesistö on valmis, ohjaaja näyttää kartalta tai kukin kerholainen tutkii esimerkiksi GoogleMapsin avulla, millaisia vesistöjä koulun lähellä on ja mitä reittiä ne yhdistyvät Itämereen. Tavoite on huomata, että liki joka puolelta Suomea on vesiyhteys Itämereen.

> Lopetus: **Splash**

Lopuksi kerholaiset pelaavat John Nurmisen Säätiön julkaisemaa [peliä Itämereen vaikuttamisesta](#), jonka avulla on helppo pohtia omien valintojen vaikutusta Itämeren tilaan. Kun jokainen on pelannut pelin läpi, voi ryhmä vielä yhdessä pohtia, millaisia muutoksia omassa elämässä kannattaa tehdä tai miten voisi vaikuttaa kotiväen kulutustottumuksiin.

KERHOKERRAN AIHE: Rauhaa rakentamassa

TARVIKKEET: suuri paperi, tusseja tai värikyiniä, lakana tai maavaate tai muu vastaava kangas, narua tai lankaa

TAVOITE: Partiokerhon osallistujat pohtivat rauhaa ja huomaavat omien tekojen merkityksen rauhan rakentamisessa.

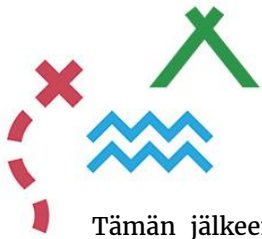
TOTEUTUS:

> Aloitusteikka: **Rauhan palapeli**

Partiokerhon ohjaaja on ennen kokoontumista leikannut suuren paperin palapelin paloiksi. Paloja tarvitaan yhtä monta kuin osallistujia on.

Kerhon aluksi kerholaiset jakautuvat pienempiin ryhmiin. Kunkin ryhmän tehtävänä on hetken aikaa miettiä, mitä rauha heille tarkoittaa. Ohjaaja kokoaa ajatukset yhteen muutaman minuutin kuluttua ja lukee kerholaisille myös seuraavan määritelmän rauhalle.

Rauha ei ole vain sodan vastakohta. Se tarkoittaa arvokkuutta, turvallisuutta ja hyvinvointia kaikille. Rauhan määritelmä on erilainen jokaiselle yksilölle ja se voi vaihdella henkilökohtaisesta tyytyväisyydestä ja rakkaimpien ihmisten hymyjen näkemisestä, yhteisön ristiriidan ratkaisemiseen tai väkivallasta ja vahingollisista käytänneistä eroon pääsemiseen eri puolilla maailmaa.



Tämän jälkeen ohjaaja jakaa jokaiselle kerholaiselle palapelin palasen. Jokainen koristelee oman palapelin palansa sanoilla ja lauseilla, joihin sisältyy oma henkilökohtainen määrittely rauhasta. Koristelussa voi käyttää sanoja, tunteita, ilmaisuja ja ajatuksia, jotka merkitsevät rauhaa itselle.

Lopuksi palaset kootaan yhteen isoksi seinäteokseksi. Kerhon aikataulun puitteissa eri palat voidaan esitellä muille heti kokoamisen yhteydessä tai kerhokerran lopuksi. Niihin voi palata myös seuraavalla kerhokerralla.

➤ **Liikuntaleikki: Riko ja rakenna -leikki**

Alkuleikiksi sopii hyvin Riko ja rakenna -leikki. Kerholaiset jakautuvat kahteen joukkueeseen. 90% osallistujista kuuluu rauhan rakentajiin ja 10% osallistujista rauhan hajottajiin. Rauhan rakentajat aloittavat tilan keskeltä lähellä toisiaan ja rauhan hajottajat aloittavat tilan laidoilla välimatkan päässä toisistaan.

Rauhan rakentajat:

- Yrittävät muodostaa piirin pitäen toisiaan käsistä
- Kun kolmen tai useamman osallistujan valmis piiri, rauhan hajottajat eivät voi enää hajottaa piiriä.
- Jos rauhan rakentajilla on useita piirejä, he voivat päättää yhdistää piirit. Tässä kohtaa rauhan hajottajat voivat kuitenkin yrittää hajottaa piirin, sillä nyt piiri tai piirit eivät ole valmiita.

Rauhan hajottajat:

- Yrittävät hajottaa piirin, ennen kuin se saadaan muodostettua.
- Voivat hajottaa piirin nostamalla kätensä yhdessä ilmaan ja pudottamalla ne kahden toisiaan kädestä pitävän rauhan rakentajan väliin. Nämä kaksi rauhan rakentajaa saavat näin osuman ja joutuvat liittymään rauhan hajottajiin

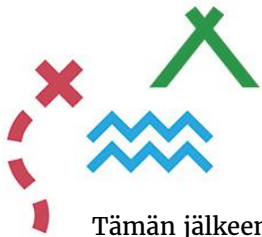
Peli päättyy kun; (a) rauhan rakentajia ei ole enää jäljellä, (b) kaikki rauhan rakentajat ovat muodostaneet yhden suuren piirin tai useita pieniä piirejä (c) tai kun kymmenen minuutin peliaika täyttyy

Lopuksi ohjaaja johdattaa kerholaiset varsinaiseen aiheeseen rauhasta kysymällä leikkijöiltä vähintään kaksi kysymystä seuraavista: Kuka mielestäsi voitti pelin? Oliko helpompaa olla rauhan rakentaja vai rauhan hajottaja? Onko oikeassa elämässä mielestäsi helpompaa olla rauhan rakentaja vai rauhan hajottaja? Mitä sellaista teet elämässäsi, mikä hajottaa rauhaa? Mitä sellaista teet elämässäsi, mikä rakentaa rauhaa?

➤ **Toiminta: Yhteistyön voima**

Seuraavassa tehtävässä ohjaaja asettaa kankaan lattialle tai maahan ja kerholaiset kokoontuvat sen ympärille. Ohjaaja pyytää kerholaisia luettelemaan, mihin erilaisiin ryhmiin me kuulumme yhteisössämme (esimerkiksi sosiaaliset ryhmät, etninen tausta, uskonto, harrastusporukat). Entä millaisia ryhmiä koulussa on? Mitä esimerkkejä mieleen tulee ihmisten epäreilusta kohtelusta, jota olet nähnyt koulussasi tai muualla yhteisössasi?

Kun leikkijät ovat kuvanneet näkemiään tai kohtaamiaan epäoikeudenmukaisuuksia, kuvittelevat he kyseiset tapahtumat edessään olevan kankaan päälle. Jos leikkijöillä on vielä energiaa pohtia, he voivat myös miettiä, miksi nämä epäoikeudenmukaiset tapahtumat tapahtuivat? Miksi näitä ihmisiä kohdeltiin eriarvoisesti tai epäreilusti?



Tämän jälkeen jokainen kerholainen astuu kankaan päälle. Ryhmän tehtävänä on yhteistyöllä kääntää epäoikeudenmukaisuudet pois lattiaa tai maata vasten kääntämällä kangas ympäri ilman, että kukaan astuu pois sen päältä. Lopuksi ryhmä voi vielä arvioida omaa onnistumistaan ja huomata yhteistyön voiman.

> Toiminta: **Konfliktin ratkaisu**

Lopuksi kerholaiset voivat yhdessä vielä ratkaista yhden konfliktin. Konfliktia kuvastaa ohjaajan kahden tolpan väliin virittämä langoista tai naruista koottu verkko. Kerholaiset jakautuvat pienempiin ryhmiin tai tekevät tehtävän yhtenä porukkana. Joukkueen tehtävänä on siis kiivetä verkon läpi koskematta siihen. Koko joukkueen tulee aloittaa hämähäkin verkon samalta puolelta. Vaikeammaksi homman voi tehdä sopimalla, että kun leikki alkaa, kukaan ei saa puhua (ei puhumista, viittomista tai elehdintää). Ryhmä voi pitää minuutin mittaisen strategian suunnitteluhetken ennen aloittamista.

Ohjaaja voi lukea seuraavaan tekstin saatteeksi kerholaisille tehtävän aluksi:

Konflikti itsessään ei ole hyvä tai paha. Konflikti luonne riippuu siitä, miten hoidamme tilanteen ja siitä annammeko konfliktin kasvaa huonoon suuntaan. Jos hoidamme konfliktitilanteen rakentavalla tavalla, konflikti tarjoaa meille hienon tavan oppia. Jos konflikti jätetään huomioimatta ja hoidetaan huonosti, se voi aiheuttaa epämukavuutta, yhteenottoja, väärinymmärrystä, jännitteitä ja jopa kriisin kaikille, joita tilanne koskettaa.

Lopuksi ohjaaja voi vielä todeta, että hämähäkin seitti oli tällä kertaa ryhmän konflikti. Erilaisia konflikteja syntyy niin koulussa kuin kotona vähän väliä. Tärkeää on, että konfliktit ratkaistaan ja niistä opitaan.

KERHOKERRAN AIHE: Maamerkit

TARVIKKEET: ei erityisiä tarvikkeita, mutta tarvitaan kiviä ja keppejä

TAVOITE: Partiokerholainen liikkuu luonnossa ympäristöään huomioiden.

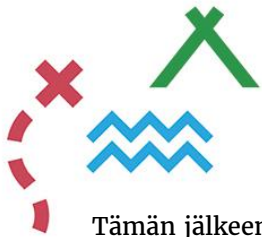
TOTEUTUS:

> Aloitusleikki: **Seuraa johtajaa**

Ryhmä suuntaa metsään. Jos metsä on heti koulun vieressä, voi leikkiä leikkiä koulun pihalla, muussa tapauksessa sitä kannattaa leikkiä matkalla metsään. Yksi kerholaisista on vuorollaan johtaja, joka tapaa liikkua muut matkivat. Jos kerholaisia on paljon, kannattaa kerholaisten jakautuva pienempiin ryhmiin. Ohjaaja pitää huolta siitä, että jokainen saa halutessaan olla vuorollaan johtaja.

> Toiminta: **Maamerkit tutuksi**

Partiokerhon ohjaaja kertoo kerholaisille seuraavan asian: Maamerkit kertovat perässä kulkeville tärkeää tietoa reitistä, jota seurata. Omat merkkinsä on myös kätkeylle viestille ja vaikkapa juomavedelle. Tavallisin maamerkki on kulkusuunnan osoittava nuoli, joka on rakennettu maahan luonnonmateriaaleista, esimerkiksi käyttämällä viivoina keppejä ja palloina kiviä, käpyjä tai lumipalloja. Maamerkkien viivat, ja tarvittaessa pallotkin, voidaan tehdä esimerkiksi maahan tai lumeen piirtämällä. Partiolaisten maamerkit pohjautuvat luonnonkansojen (esim. intiaanien) käyttämiin merkkeihin.



Tämän jälkeen ryhmä lähtee yhdessä metsään tai muuhun vastaavaan maastoon, josta löytyy kiviä ja keppejä, sekä polkuja kuljettaviksi. Kun kerholaiset pääsevät sopivaan paikkaan metsässä (esimerkiksi useamman polun risteykseen), tekevät he yhdessä ohjaajan kanssa kokeeksi erilaisia merkkejä. Kuvat merkeistä löytyvät esimerkiksi sivulta <https://fi.scoutwiki.org/Maamerkki>.

➤ Toiminta: **Maamerkkirata**

Kun yleisimmät merkit ovat tuttuja, jakautuvat kerholaiset pareiksi tai pieniksi ryhmiksi. Kunkin ryhmän tehtävänä on rakentaa muille muutamia kymmeniä metrejä pitkä maamerkkirata sovitussa ajassa. Kun kaikkien radat ovat valmiit, käyvät kaikki vuoroillaan kiertämässä muiden radat. Ohjaajan on hyvä tässä kohtaa varmuuden vuoksi muistuttaa, että merkkeihin ei saa koskea, sillä perästä on tulossa vielä seuraava ryhmä radalle.

Jos kerholaisia motivoi, voi radat myös kuvata videolle. Tällöin parit tai ryhmät tekevät omat ratansa, mutta tekemisen jälkeen he lähtevät kameran kanssa seuraamaan rataa ja kuvaavat sen eri vaiheet. Mukaan kannattaa lisätä myös selostus. Kuvauksen voi suorittaa myös toisen parin tekemästä radasta, jolloin homma vaikenee entisestään.

➤ Lopetus: **Näetkö minut**

Paluumatkalla koululle kerholaiset voivat leikkiä Näetkö minut -leikkiä. Leikissä leikkijät seisovat pareittain vastakkain. Parit katsovat toisiaan tarkkaan päätä jalkoihin. Tämän jälkeen he kääntyvät toisistaan pois päin ja vaihtavat kaksi asiaa ulkonäöstään, esim. avaavat paidan napin tai vaihtavat kellon toiseen ranteeseen. Hetken kuluttua parit kääntyvät toisiinsa päin ja yrittävät keksiä muutokset.

Jos ja kun leikkiä leikitään matkalla metsästä koululle, pysähdytään parin kanssa vastakkain hetkeksi. Tämän jälkeen toinen parista jättäytyy parinsa taakse kävelemään ja tekee muutoksen itsessään. Sen jälkeen hän kiristää jälleen tahtiaan takaisin parinsa rinnalle. Pari pysähtyy ja toinen yrittää havaita muutoksen. Sen jälkeen on vuoronvaihdon aika ja puolestaan toinen jättäytyy jälkeä tekemään muutoksen. Kun pari on havainnoinut kummankin muutokset, on aika vaihtaa uuteen pariin ja jatkaa leikkiä hänen kanssaan.

KERHOKERRAN AIHE: Trangia tutuksi

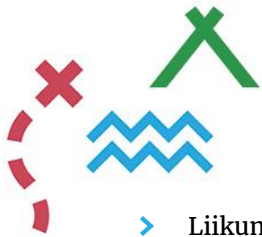
TARVIKKEET: Riittävän monta trangiaa ja niihin polttonestettä tai kaasua, ainekset valittuun ruokaan (esimerkiksi öljyä ja popcorn-jyviä). Lisäksi tiskipaikka tiskiaineen ja -harjan kera.

TAVOITE: Partiokerholainen pääsee kokeilemaan ruuan valmistusta ulkona retkikeittimellä.

TOTEUTUS:

➤ Aloitusleikki: **Trangia tutuksi**

Ohjaaja jakaa pareille tai -pienryhmille retkikeittimet. Ryhmän tavoitteena on koota keitin mahdollisimman nopeasti kokoon ilman ohjeita. Tarkoitus on, että kerholaiset saavat kokeilla erilaisia vaihtoehtoja ja kokeilemalla onnistua kokoamaan keitin. Ohjaaja voi antaa vinkkejä, jos vaikuttaa siltä, että keittimet eivät löydä oikeaa muotoaan. Kun keitin on saatu kasaan, kokeilee jokainen ryhmän jäsen vielä uudelleen keittimen kokoamisen ja poispakkaamisen.



> Liikuntaleikki: **Popcorn-natta**

Leikkijät ovat ympäri tilaa kyykyssä, josta he lähtevät pomppimaan ympäriinsä ohjaajan merkistä. Kun kaksi popcornia törmää toisiinsa, ne takertuvat kiinni, lopuksi kaikki pelaajat pomppivat yhtenä popcorn-klönttinä.

> Toiminta: **Popcornia trangilla**

Kun keittimen kasaaminen on tuttua, ryhdytään tositoimiin. Kukin ryhmä valmistaa popcornia trangialla. Ohjaajan tehtävänä on huolehtia turvallisuudesta kuumaa keitintä käytettäessä. Lisäksi on hyvä muistaa, että popcornit palavat helposti pohjaan. Ohjeen noudattaminen on siis tärkeää.

Kukin trangiakunta tarvitsee 0,5 dl popcornin jyviä ja 0,5 dl öljyä sekä ripauksen suolaa. Ryhmä laittaa popcornin jyvät ja öljyn trangian isompaan kattilaan. Kattila nostetaan trangian liekille ja peitetään kannella. Tämän jälkeen ryhmän täytyy odottaa, että popcorn alkaa poksua kattilassa. Kun poksuminen alkaa vähentyä, otetaan kattila heti pois liekiltä. Kannen avaamisen kanssa on syytä odottaa vielä hetki, sillä kattilassa oleva kuuma ilma poksauttaa vielä osan jyvistä, vaikka kattila onkin jo pois liekiltä. Lopuksi popcornit maustetaan suolalla ja herkutellaan.

Tärkeä osa ruuanlaittoa on myös trangian jälkitöistä huolehtiminen. Kun ryhmät ovat saaneet herkuteltua, huolehtivat myös trangian tiskauksesta. Tässä osuudessa tarvittaneen myös ohjaajan ohjeistusta ja motivointia. Ohjaajan on hyvä kannustaa ryhmiä jakamaan pesutehtävä tasaisesti jokaiselle.

> Lopetus: **Avaimen piilotus**

Koska tiskialtaita harvoin on riittävästi, kannattaa tiskialtaalle jonottamiseen yhdistää jokin leikki. Hyvä leikki tähän tarkoitukseen on perinteinen avaimen piilotus. Yksi leikkijöistä piilottaa tilaan avaimen (tai muun vastaavan esineen). Avaimen tulee näkyä vähän. Muiden tehtävänä on löytää kyseinen esine. Piilottaja ohjeistaa etsijöitä sanomalla "kylmää", jos etsijä on kaukana kohteesta tai "kuumaa", jos etsijä on lähellä. Etsijää ohjataan myös sanomalla "lämpenee" tai "viilenee". Esineen löytänyt saa olla seuraava piilottaja.

KERHOKERRAN AIHE: Turvallisesti pyörällä

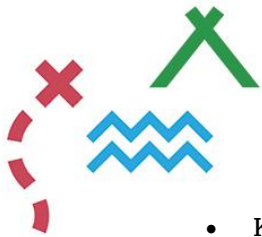
TARVIKKEET: Polkupyörä jokaiselle, katuliituja tai naruja merkintöjä varten, tötsiä, keinulauta

TAVOITE: Partiokerholainen osaa pyörällä turvallisesti lähiympäristössään.

TOTEUTUS:

> Aloitusleikki: **Pyörän katsastus**

Partiokerhon aluksi kerholaiset tekevät pyöräkatsastuksen omille tai toistensa pyörille. Katsastuksessa on syytä tarkistaa, ovathan seuraavat asiat kunnossa (ohjaaja voi myös tulostaa Liikenneturvan julkaiseman katsastuskortin jokaiselle https://www.liikenneturva.fi/sites/default/files/materiaalit/Opettajille/Pyoran_kuntokartoituslomake.pdf):



- Kypärä
- Satulankorkeus
- Ohjaintanko
- Käsijarru edessä ja takana
- Ketju
- Soittokello
- Heijastimet edessä, takana ja polkimissa
- Valot edessä ja takana
- Renkaat

Katsastuksen tavoitteena on perehdyttää kerholaiset pyörän turvavarusteisiin. Ohjaajan on hyvä huolehtia siitä, ettei katsastuksen yhteydessä käytetä turhaa huomiota eri hintaisten pyörän ominaisuuksien tai laitteiden vertailuun. Katsastus toimii kuitenkin samalla myös vinkkinä siihen, mitä asioita on syytä kotona mahdollisesti pyörästä korjata.

➤ Liikuntaleikki: **Tykkikuningas**

Ryhmä valitsee yhden jäsenen tykkikuninkaaksi. Sen jälkeen maahan piirretään ympyrä. Se on tykkikuninkaan valtaistuin. Tykkikuningas heittää muita tykinkuulilla (pehmopalloilla) valtaistuimeltaan. Muut pyöräilevät ympäri aluetta. Kun heihin osuu pallo, he joutuvat nousemaan pyörän satulasta ja juoksemaan kaksi kierrosta pyöränsä ympäri ennen kuin saavat jatkaa.

➤ Toiminta: **Taitorata**

Ryhmä järjestää koulun pihalle taitoradan polkupyörille. Hyviä harjoituksia ovat pujottelurata, jarrutus mahdollisimman tarkasti tai nopeasti, tasapainoilu lankulla, keinulauta, lankkujen välissä ajaminen, ympyrän ajaminen, yhdellä kädellä ajaminen ja välineen siirtäminen paikasta toiseen.

➤ Toiminta: **Tarkkuusajoa**

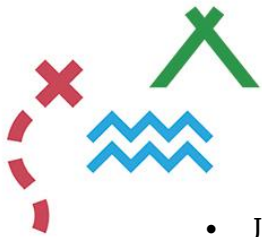
Jokainen piirtää maahan noin 15 cm halkaisijaltaan olevan ympyrän. Ohjaaja tai yksi kerholaisista laittaa musiikin soimaan. Niin kauan kuin musiikki soi, kerholaiset pyöräilevät ympäri piirtämänsä ympyrää. Kun musiikki hiljenee, pitää jokaisen mahdollisimman nopeasti ajaa etupyörä ympyrän keskelle. Jatkossa ryhmä voi myös sopia toisenlaisia tehtäviä esimerkiksi toinen käsi ympyrään samalla kun toisella pidetään pyörästä kiinni, polvi ympyrään ja niin edelleen.

➤ Lopetus: **Turvallisuusväitteet**

Tämä tehtävä sopii kerhokerran päätteeksi. Ohjaaja esittää väitteitä, ja kerholaisen on valittava joko "oikein" tai "väärin" liikkumalla kahden paikan välillä. Jokaisen väitteen jälkeen käydään lyhyesti oikeat vastaukset ja perustelut. Tehtävän voi toteuttaa polkupyörien kanssa, mutta jos tavoitteena on rauhoittua kerran päätteeksi, on parempi pysäköidä polkupyörät ja liikkua tilassa jalan.

Esimerkkiväitteitä:

- Alle 15-vuotias saa ajaa jalkakäytävällä. VÄÄRIN -> Alle 12-vuotias, ja vain silloin, kun tarjolla ei ole pyörätietä.
- Suojatiellä saa ajaa polkupyörällä, jos sille johtaa pyörätie, joka jatkuu myös ajoradan toisella puolella. OIKEIN
- Jalankulkija ei koskaan saa kävellä ajoradalla. VÄÄRIN -> saa, mutta vain jos käytössä ei ole jalkakäytävää tai pyörätietä.
- Jalankulkijan on kuljettava maantiellä vasenta reunaa. OIKEIN -> huom! Moottoritien reunaa ei saa kävellä.



- Jalankulkijan kuuluu kävellä jalkakäytävän oikeassa reunassa. OIKEIN -> huom! Laissa ei enää määritellä, mutta se on hyvän tavan mukaista.
- Lapsi saa aina ajaa polkupyörällä suojatien yli. VÄÄRIN -> Vain, jos lapsi ajaa pyörätiellä. Suojatielle johtavalta kävelytieltä ei saa ajaa suojatielle, vaan pyörä on talutettava ajoradan yli.
- Autoilija väistää aina pyöräilijää. VÄÄRIN -> Pyöräilijän pitää väistää, jos autolla ei ole väistämistä osoittavaa liikennemerkkiä tai se ei käänny, tai jos pyöräilijällä on kärkikolmio tai stop-merkki.

KERHOKERRAN AIHE: Kekseliäs ihminen

TARVIKKEET: materiaalia laskuvarjojen rakentamiseen, eli lankaa, teippiä, sakset, erilaisia muovia (esimerkiksi vanhoja muovipusseja ja -kasseja) ja kankaita. Lisäksi pieniä hahmoja (esimerkiksi Lego-ukkeleita) ja kananmunia. Lisäksi A4-kokoista paperia, nitoja ja rei'itin.

TAVOITE: Partiokerholaiset tutustuvat tieteen ilmiöihin toiminnallisoin keinoin.

TOTEUTUS:

> Aloitusleikki: **Evoluutio**

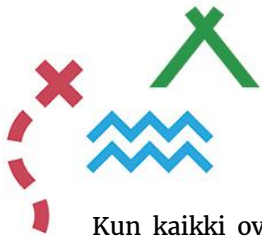
Leikki alkaa sillä että valitaan leikkialue. Sen jälkeen jokainen leikkijä alkaa kulkemaan ympäri leikkialuetta viittoen rintaintiliikettä ja lausuen "ameeaba, ameeaba". Mikäli kaksi ameeaba törmää toisiinsa heidän pitää pysähtyä ja pelata erä kivi, paperi sakset -leikkiä. Tämän pelin voittaja pääsee evoluutiossa ylöspäin. Evoluution korkein taso on ihminen eli leikkijä vapautetaan yrityksestään nousta ylemmäs. Leikkiin kuuluu olennaisesti hortoilminen, äänteleminen ja viittoilu. Erilaisia evoluution vaihteita voi keksiä itse lisää oman makunsa mukaan.

Yksi tapa evoluution hierarkiaksi pohjalta alkaen:

1. Ameeba (rintaintiliikkeet)
2. Heinäsirkka (molemmat kädet pään päälle, joista etu ja keskisormet koukistuvat ja -ojentuvat, ääntelynä "Zirp, zirp")
3. Jänis (molemmat kädet pään päällä heiluen, ääntelynä "Fläbäti, fläbäti")
4. Gorilla (rintaan paukuttelu nyrkeillä)
5. Ihminen

> Toiminta: **Laskuvarjon rakentaminen**

Kerholaiset jakautuvat pareihin. Kunkin parin tehtävänä on rakentaa mahdollisimman hyvin toimiva laskuvarjo. Ohjaajan ei kannata antaa mitään erillisiä ohjeita laskuvarjon rakentamiselle, vaan kerholaiset saavat kokeilla rakentamista vapaasti. Jos vaikuttaa siltä, että rakentaminen ei edisty, voi ohjaaja jakaa kullekin ryhmille tarvittavia vinkkejä.



Kun kaikki ovat saaneet laskuvarjon ideasta kiinni, voi ohjaaja antaa laskuvarjon tekemistä varten lisäohjeita. Haasteena voi olla esimerkiksi mahdollisimman hitaasti maahan laskeutuva varjo tai tavoitteena voi olla saada raaka kananmuna ehjänä alas kiipeilytelineen huipulta.

➤ **Toiminta: Leijan tai lennokin rakentaminen**

Kun laskuvarjo on valmis, voivat partiokerholaiset kokeilla vielä lennokin tai helpon leijan rakentamista. Kummankin rakentamiseen on olemassa monenlaisia ohjeita. Leijan tekemistä varten kannattaa katsoa tämä linkki <https://youtu.be/mKNORzxNQhQ>

Kun lennokki tai leija on valmis, voivat kerholaiset testata, minkä mallinen leija tai lennokki lentää parhaiten. Millä asioilla on vaikutus lentokykyyn?

➤ **Lopetus: Aaltoilu**

Leikkijät muodostavat piirin. Ohjaaja kääntyy oikealle 90 astetta niin, että hän seisoo oikealla puolella olevaa leikkijää kohti. Seuraava leikkijä hänen vasemmalla puolellaan kääntyy myös 90 astetta ja katsoo leikinohjaajaan päin. Samoin kolmas leikkijä jne. Kaikki piirissä olevat tekevät saman. Heti, kun leikinohjaaja huomaa, että liike on kulkenut piirin ympäri, hän aloittaa uuden liikkeen, esimerkiksi nostaa käden ylös. ”Suuri aalto” toteutuu taas. Kun leikinohjaaja taas huomaa liikkeen kulkeneen piirin ympäri, hän alkaa uuden liikkeen (nojaa, kumartuu tms.) Leikinohjaaja kannattaa vaihtaa muutaman liikkeen välein, jotta jokainen halukas pääsee johtamaan aaltoa.

KERHOKERRAN AIHE: Erilaisuus ja samanlaisuus

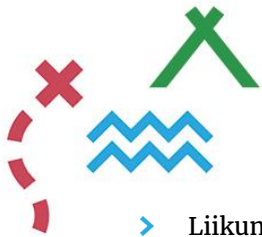
TARVIKKEET: lyhyt tarina, tarvittaessa jotakin, millä sitoa osallistujien silmät

TAVOITE: Kerholainen arvostaa erilaisuutta. Kerholainen tutkii erilaisuutta ja samanlaisuutta. Samalla hän oppii tunnistamaan omat ja muiden erityistaidot sekä arvostamaan niitä.

TOTEUTUS: Tämä ohjelma kannattaa järjestää silloin kun kerholaiset jo tuntevat toisiaan ja ryhmä on ryhmytynyt.

➤ **Aloitus: Erilaisuuskävely**

Kerholaiset jakautuvat pareihin jollakin hauskalla menetelmällä. Parit menevät vierekkäin seisomaan sovitun alueen toiseen päähän. Ohjaaja esittää yksi kerrallaan erilaisia väittämiä ja kehottaa osallistujia keskustelemaan niistä oman parin kanssa. Ohjaaja sanoo väittämiä yksitellen esim. ”minulla on siniset silmät”, ”minulla on kaksi sisarusta”, ”pidän eläimistä” jne. Jos molemmat eivät voi vastata väittämään samalla tavalla ”kyllä” tai ”ei”, he saavat liikkua pienen askeleen eteenpäin. Jos väittäminen sopii molempiin, he jäävät paikoilleen. Pari, joka pääsee ensimmäisenä tilan toiseen päähän, on voittaja. He ovat keskenään erilaisin pari. Lopuksi ryhmä voi keskustella siitä, että jokainen meistä on erityislaatuinen ja kahta samanlaista ”sinua” ei ole missään.



➤ **Liikuntaleikki: Viimeinen pari uunista ulos!**

Kerholaisista valitaan yksi hipa ja loput kerholaiset jakautuvat pareihin parijonossa. Kerholaisille osoitetaan leikkialueen takaraja. Hipa jää seisomaan parijonon eteen ja huutaa “Viimeinen pari uunista ulos!”, jolloin jonon viimeinen pari erkaantuu toisistaan ja koittaa juosta takarajalle ottamaan toisiaan kädestä, kun hipa yrittää juosta heitä kiinni. Jos hipa saa toisen parista kiinni, tulee heistä uusi pari ja he menevät jonon ensimmäiseksi. Jos hipa ei saa kumpaakaan kiinni, jatkuu leikki samalla hipalla ja pari asettuu jonon eteen. Hipa huutaa uudelle parille “Viimeinen pari uunista ulos” ja koittaa saada heidät kiinni.

➤ **Toiminta: Arvaa tarina –pantomiimi**

Ryhmä valitsee neljä leikkijää, jotka poistuvat huoneesta. Ohjaaja lukee jonkin lyhyen tarinan huoneeseen jääneille. Ensimmäinen leikkijä kutsutaan sisään ja ohjaaja esittää hänelle tarinan käyttämättä puhetta. Toinen leikkijä kutsutaan sisään. Ensimmäinen leikkijä esittää vuorostaan oman tulkintansa tarinasta ilman puhetta seuraavalle. Sen jälkeen toinen leikkijä kolmannelle, ja kolmas neljännelle. Ohjaaja lukee lopuksi tarinan uudestaan kaikille.

Lisätietoja: Leikin jälkeen ryhmä keskustelee siitä, että kuullessaan tarinan ihminen helposti kiinnittää huomiota vain osaan tarinassa olleista asioista. Esimerkiksi tutut, yllättävät asiat tai hauskat asiat muistaa helposti. Tarinaan saattaa kuitenkin jäädä aukkoja, ja niitä usein täydennetään oman mielikuvituksen tai aiemmin opittujen tietojen avulla.

Ohjaaja kertoo tämän: “Kun joku kertoo sinulle itselleen tärkeää asiaa, kuuntele tarkasti. Tarvittaessa voit varmistaa kysymällä, ymmärsitkö oikein.”

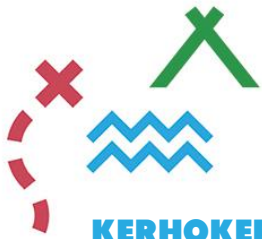
➤ **Toiminta: Samanlaisuuden hedelmäsalaatti**

Ryhmä seisoo piirissä. Keskellä oleva kertoo yhden ominaisuutensa. Kaikki, joilla on sama ominaisuus, vaihtavat paikkaa keskenään ja keskellä oleva yrittää päästä jonkun paikalle. Ilman paikkaa jäänyt jää keskelle ja kertoo vuorostaan yhden ominaisuutensa.

Leikin jälkeen ryhmä voi pohtia: Oliko helppoa keksiä ominaisuuksia, jotka saivat kaikki leikkijät liikkeelle? Missä asioissa olemme kaikki samanlaisia? Mitkä ovat kenellekin ominaisia piirteitä? Ohjaajan tehtävä on huolehtia, ettei kenenkään arkoja paikkoja tai heikkouksia tuoda liikaa esille eikä kukaan tunne itseään pilkatuksi.

➤ **Lopetus: Keskittymisleikki**

Leikkijät muodostavat pareja. Parit seisovat selätysten vastakkain silmät kiinni. Parit kääntyvät hitaasti ympäri ja yrittävät löytää toistensa sormenpäät. Leikkiä voi jatkaa etsimällä seuraavaksi esimerkiksi parin kynärpäät ja niin edelleen.



KERHOKERRAN AIHE: Teemapäivät: ystävänäpäiväkortti / joulukortti

TARVIKKEET: Postikortteja tai tarvikkeet postikorttien askarteluun

TAVOITE: Partiokerholainen ymmärtää toisten ilahduttamisen merkityksen.

TOTEUTUS:

➤ Aloitusleikki: **Mitä tiedät ystävästäni?**

Yksi kerholainen poistuu kerhotilasta kuuloetäisyyden ulkopuolelle. Muu ryhmä valitsee hänelle ystävän. Valittu ystävä voi olla julkkis, elokuvahahmo tai vaikka koulun rehtori, kunhan valittu hahmo on kaikille leikkijöille tuttu. Kun ryhmä on valintansa tehnyt, palaa kyselijä muiden luo ja alkaa esittää kysymyksiä hänelle valitusta ystävästä. Kysymyksiä pitää olla sellaisia, joihin voi vastata kyllä, ei tai en tiedä. Se kerholainen, jonka kohdalla kyselijä arvaa ystävänsä, pääsee seuraavaksi kyselijäksi.

➤ Energianpurkuleikki: **Parihippa**

Kerholaiset jaetaan pareihin ja he pitävät toisistaan kiinni käsikoukulla. Yhdestä parista muodostuu hippa ja kiinniotettava, jotka juoksevat muiden paikallaan seisovien pariin keskellä. Kun kiinniotettava juoksee jonkun parin oikeaan käsikoukkuun turvaan, tulee parista vasemman puoleisesta kiinniotettava, jota hippa jahtaa. Kiinniotetusta tulee hippa.

➤ Toiminta: **Askarrellaan/kirjoitetaan postikortteja**

Partiokerhoryhmä askarteleo postikortteja. Erilaisia askarteluideoita löytyy helposti Pinterestistä hakusanalla joulukortti tai ystävänäpäiväkortti. Ryhmä kirjoittaa tervehdyksiä postikortteihin ja lähettää ne paikalliseen vanhainkotiin. Tekemistä ohjeistettaessa on hyvä kertoa, että ystävien ja ylipäänsä toisten ihmisten läsnäolo elämässä on hurjan tärkeää. Pienillä teoilla ja eleillä, kuten nyt vaikka postikortteilla, voi olla todella piristävää vaikutus monille.

➤ Toiminta: **Vettä kengässä**

Kerholaiset jakautuvat kahteen yhtä suureen ryhmään. Toinen puolisko menee oven toiselle puolelle tai muutoin kauemmas niin, että varsinaiseen leikkitalaan jäänyt ryhmä saa sopia keskenään parit eikä kauemmas mennyt ryhmä näe tai kuule toista ryhmää. Jokainen leikkitalaan jäänyt valitsee itselleen toisesta ryhmästä parin. Kun leikkitalaan jäänyt ryhmä on valmis ja asettautunut riviin, voi kauemmasta ryhmästä tulla ensimmäinen leikkijä. Hän valitsee yhden ihmisen ja kävelee hänen luokseen. Tilaan tullut kysyy rivissä seisovalta leikkijältä "Pääsenkö kanssasi taivaaseen?" ja mikäli rivissä seisova on valinnut juuri kyseisen ihmisen parikseen, rivissä seisova vastaa kyllä, mutta molemmat leikkijät jatkavat leikissä mukana ja koittavat olla paljastamatta muille oikeita pareja. Jos kysyjä ei olekaan valittu pari, vastaa rivissä seisova "Vettä kengässä", jonka jälkeen kysyjä hyppii takaisin ryhmänsä luo yhdellä jalalla ja seuraava leikkijä saa tulla etsimään omaa pariaan.

➤ Lopetus: **Selkäkuvia**

Ohjaaja pyytää kerholaisia etsimään itselleen parin. Parit istuvat peräkkäin, katse samaan suuntaan, hiljaa kuulostellen. Takimmaisena istuva piirtää kuvan etummaisesta selkään. Etummaisen tehtävänä on arvata, mitä kuvissa on. Piirtää voi myös ilman arvaamista, jolloin yhteistä kieltä ei tarvita. Kun kuva on selvinnyt, vaihdetaan rooleja.