3.1. Johdanto

Tervetuloa tutustumaan seikkailijaikäkauden saloihin!

Seikkailijat ovat 10–12-vuotiaita partiolaisia. Seikkailijat kokoontuvat viikoittain 10–15 hengen joukkueessa, joka jakaantuu pienemmiksi, noin 4–5 hengen vartioiksi. Joukkuetta johtaa yksi tai useampi sampo. Sammot ovat aikuisia tai vähintään vaeltajaikäisiä partiolaisia. Samoaja voi toimia johtajaparina täysikäiselle sammolle.

Seikkailijoiden perusohjelma kestää kaksi vuotta. Lisäksi on tarjolla ohjelmaa myös kolmanneksi vuodeksi. Kaksivuotinen perusohjelma koostuu Tervetuloa-vaiheesta, neljästä pääilmansuunnasta ja Tervemenoa-vaiheesta. Pääilmansuunnat sisältävät parikymmentä aktiviteettia. Perusohjelma sisältää paljon perinteisiä partio- ja retkeilytaitoja, joiden saloihin vihkiytyminen edellyttää usein ulos luontoon lähtemistä. Valinnaisuutta ohjelmaan tuovat haasteet, jotka tarjoavat mielekästä tekemistä erityisesti seikkailijoiden koloiltoihin tai teeman retkelle.

Seikkailijaohjelman erätaitopainotteisuus vaatii sammolta kiinnostusta retkeilyyn. Seikkailijaikäiset ovat innokkaita ja neuvokkaita, ja niinpä seikkailijoiden kanssa voi jo tehdä haastavampia asioita kuin sudenpentujen kanssa. Lasten kasvaessa ja kehittyessä karttuvat paitsi tiedot, taidot ja kyvyt niin myös toiminnalle asetettavat tavoitteet.

3.2. Seikkailija-sanasto

AIKUINEN
Yli 22-vuotias partiolainen

ETELÄ
Seikkailijaohjelman toinen pääilmansuunta, kesto noin ½ vuotta.

HAASTE
Teeman ympärille koottuja aktiviteetteja. Haasteen tekemisestä saa erillisen merkin. Muiden ilmansuuntien kuin pohjoisen aikana tehdään vähintään yksi haaste. Haasteita voi halutessaan tehdä enemmänkin.

IKÄKAUSIVASTAAVA
Seikkailijaikäkauden vastaava sampo, jonka vastuulle kuuluu seikkailijatoiminnasta ja sen johtajista huolehtiminen.

IKÄKAUSIMERKKI
Seikkailijan oikeaan hihaan kiinnitettävä ikäkausimerkki koostuu Tervetuloa-vaiheen jälkeen saatavasta keskuspalasesta ja sen ympärille jokaisen ilmasuunnan jälkeen kiinnitettävästä lisäpalasta.

ILMANSUUNTA
Ilmansuunta on noin puolen vuoden mittainen aktiviteettikokonaisuus.

ITÄ
Seikkailijaohjelman neljäs pääilmansuunta, kesto noin ½ vuotta.

JOUKKUE
10–15 seikkailijasta koostuva ryhmä. Joukkue koostuu kahdesta tai kolmesta vartiosta.

KOLO
Kokoontumispaikka

KOLOILTA
Seikkailijoiden kokoontuminen = kokous

KUKSA
Kuksa on keskusjärjestön jäsenrekisteriohjelma, jonka kautta ilmoittaudutaan valtaosaan partiotapahtumista ja jonka kautta voi lähettää viestiä seikkailijoiden vanhemmille.

LUOTSI
Tarpoja-, samoaja- tai vaeltajaikäkausijohtaja. Voi toimia sammon tukihenkilönä, mikäli sampo kuuluu itse johonkin kahteen vanhimmasta ikäkaudesta (vaeltajiin tai samoajiin).

LÄNSI
Seikkailijaohjelman kolmas pääilmansuunta, kesto noin ½ vuotta.

OHJELMAJOHTAJA
Lippukunnassa oleva aikuinen, joka vastaa lippukunnan ohjelman sisällöistä, ja siitä että Suomen Partiolaisten viralliset ikäkausiohjelmat toteutuvat.

POHJOINEN
Seikkailijaohjelman ensimmäinen pääilmansuunta, kesto noin ½ vuotta.

PÄÄILMANSUUNTA
Neljä pääilmansuuntaa muodostavat seikkailijoiden kahden ensimmäisen vuoden ohjelman yhdessä Tervetuloa- ja Tervemenoa -vaiheen kanssa. Ideaalitapauksessa ilmansuunnat tehdään järjestyksessä pohjoinen, etelä, länsi ja itä

PÄÄTÖSMERKKI
Metallinen kompassinmuotoinen merkki, joka saadaan seikkailijaikäkauden päätteeksi ja jota kannetaan partiopaidan vasemmassa taskussa läpi ikäkausien.

SAMOAJA
15–17-vuotias partiolainen

SAMPO
Seikkailijajoukkuetta johtaa sampo, joka on aikuinen tai vaeltajaikäinen. Samoaja voi toimia täysi-ikäisen sammon johtajaparina. Sampo on koulutettu tehtäväänsä.

SEIKKAILIJA
10–12-vuotias partiolainen

SEIKKAILIJAKISA
Kisailu kuuluu osana seikkailijaohjelmaan. Seikkailijakisa on rastikierrostyyppinen päiväretki, jonka varrella tehdään yhdessä kisavartion kanssa partio-ohjelmaan perustuvia ja ryhmän yhteishenkeä kohottavia tehtäviä. Suositus on, että jokainen seikkailija osallistuu kisatapahtumaan kerran jokaisen ilmansuunnan aikana, siis kahdesti vuodessa. Partiopiiri järjestää seikkailijakisan 1-2 kertaa vuodessa. Lisäksi seikkailijat voivat osallistua soveltuviin, alueen tai lippukunnan järjestämiin kisatapahtumiin.

SEIKKAILIJAPELI/SEPELI
Jokaisen seikkailijavuoden päättää juonellinen seikkailijapeli eli sepeli. Sepeli on maastoleikki, jonka tarkoituksena on koetella vuoden aikana opittuja taitoja hauskalla tavalla.

SEKAJOUKKUE
Seikkailijajoukkue, jossa kaikki sukupuolet samassa.

SIIRTYMÄ
Siirtymällä tarkoitetaan siirtymistä ikäkaudesta toiseen. Lippukunnan on hyvä ylläpitää perinteitä, joilla vanha ikäkausi jätetään taakse ja siirrytään täysivaltaiseksi jäseneksi seuraavaan ikäkauteen. Seikkailijaikäkaudessa siirtymävaihetta kutsutaan Tervemenoa-vaiheeksi.

SISARUSPIIRI
Piiri, jossa pidetään käsistä kiinni siten, että kädet ovat ristissä. Suomenkielisissä lippukunnissa on tapana pitää vasen käsi päällimmäisenä, mutta perinteet vaihtelevat eri maissa. Sisaruspiiri muodostetaan partiotilaisuuksien päätteeksi.

SISUPARTIO
Aisti-, liikunta- ja kehitysvammaisille suunnattua ja sovellettua partiotoimintaa.

SUDENPENTU
7–9-vuotias partiolainen.

TARPOJA
12–15-vuotias partiolainen

TERVETULOA-VAIHE
Seikkailijaohjelman aloittaa Tervetuloa-vaihe. Vaiheen aikana seikkailijat tutustuvat omaan joukkueeseensa sekä lippukuntaansa. Vaiheen lopuksi seikkailija saa ikäkausimerkin partiopaidan oikeaan hihaan.

TOTEUTUSVINKKI
Jokaisen aktiviteetin yhteydessä on annettu erilaisia ideoita toteuttaa aktiviteetti. Joidenkin aktiviteettien kohdalla yhden toteutusvinkin tekeminen riittää, jonkin toisen aktiviteetin kohdalla on hyvä tehdä useampi toteutusvinkki.

VAELTAJA
18–22-vuotias partiolainen.

VARTIO
Vartio on seikkailijajoukkueen sisällä toimiva pienryhmä, joka voi olla pysyvä tai väliaikainen.

VARTIONJOHTAJA
Jokainen seikkailija toimii vuorollaan vartionjohtajana noin 4–5 hengen vartiossa, joka koostuu muista seikkailijoista. Seikkailijaikäiselle vartion johtaminen on lyhyiden tilanteiden ja tehtävien johtamista. Sammon tehtävä on suunnitella kokousten käytännön toteutus sellaiseksi, että niissä käytetään vartiojärjestelmää mahdollisimman paljon ja seikkailijoilla on mahdollisuuksia harjoitella johtamista vartioissa.

VÄLI-ILMANSUUNTA
Seikkailijaohjelman kolmannen vuoden ohjelman runko koostuu neljästä väli-ilmansuunnasta, jotka ovat projektimuotoisia kokonaisuuksia.

3.3. Seikkailijaikäinen lapsi

Seikkailijaikäinen elää lapsuuden ja nuoruuden taitekohtaa. Usein hän ei itsekään ole varma, haluaisiko olla vielä lapsi vai jo nuori. Erot käyttäytymisessä ja fyysisessä kehityksessä voivat olla isoja. Pääsääntöisesti seikkailijaikäinen on sovinnainen ja tasapainoinen; hän hillitsee ja hallitsee jo itsensä. Ryhmätyötaidot kehittyvät edelleen, ja kavereiden merkitys on entistä tärkeämpää. Seikkailija haluaa kokea olevansa hyväksytty ja tarpeellinen. Hän kaipaa luottamuksen osoituksia. Kavereiden mielipiteillä on vaikutusta, mutta myös turvallista ja rajoja asettavaa aikuista tarvitaan. Vaikka seikkailija vaikuttaisikin jo isolta, tarvitsee hän aikuisen tukea ja turvaa.

OMAN ITSENSÄ ETSIMISTÄ

Seikkailijaikäisen yksilöllisyys ja itsenäisyys vahvistuvat. Hän haluaa tuoda ilmi omia mielipiteitään ja arvostella asioita. Hän kritisoi tuttuja sääntöjä ja luo ryhmässä omia sääntöjään. Seikkailijajoukkueen sääntöjen noudattaminen on mielekkäämpää, kun niiden luomiseen on osallistunut itse. On tärkeää, että seikkailija saa osallistua päätöksentekoon. Asioiden kritisoimisen ja itsensä etsimisen ohella kehittyvät myös empatiataidot – seikkailijalta luonnistuvat vähitellen toisten huomioiminen ja omien tunteiden hallitseminen. Ikäkauden loppuvaiheessa seikkailija saattaa kiinnostua filosofisesta, moraalisesta ja uskonnollisesta pohdiskelusta.

Seikkailija on aktiivinen, innostunut ja kiinnostunut monista asioista. Kyky abstraktiin ajatteluun ja loogiseen päättelyyn on pidemmällä kuin sudenpennulla. Toiminnan suunnittelu ja tekojen seurausten ymmärtäminen onnistuvat. Oppiminen tapahtuu kuitenkin parhaiten tekemällä; roolileikit, nokkelat tarinat ja älylliset sekä liikunnalliset pelit ja leikit viehättävät seikkailijaa. Suhtautuminen asioihin on vielä hieman mustavalkoista, ja toisinaan seikkailija saattaa kaivata tukea toden ja mielikuvituksen erottamiseksi erityisesti mediamaailmassa. Seikkailija vaatii aikuiselta rehellisiä vastauksia. Aikuisen

tehtävä on puhua seikkailijalle asioista niiden oikeilla nimillä, mutta säilyttää kuitenkin samalla seikkailijan turvallisuuden tunne.

Seikkailijaikäisellä voi olla paljon harrastuksia. Ne saattavat olla entistä kilpailullisempia ja tuoda taitojen vahvistuessa myönteisiä kokemuksia itsetunnolle. Harrastukset kilpailevat myös seikkailijan ajasta ja mielenkiinnosta. Voi käydä niinkin, että jostakin toisesta harrastuksesta luovutaan ja panostetaan tosissaan siihen kiinnostavimpaan. Omien ratkaisujen tekeminen on tärkeää. Seikkailijan on seurattava mielenkiintoaan ja koettava, että hänen valintansa hyväksytään.

MURROSIÄN MUUTOKSET

Vanhemmilla seikkailijoilla murrosikä tuo muutoksia käyttäytymiseen ja fyysiseen olemukseen. Tunteet ja mielialat ailahtelevat, epävarmuus ja tyytymättömyys omaan itseen saattavat lisääntyä. Itsenäistyminen voi olla kuohuvaakin. Toisilla murrosikä on rajua kapinavaihetta, ja toisilla taas pehmeä liukuma kohti aikuisuutta. Fyysinen ja henkinen kehitys aiheuttavat hämmennystä. Erityisen suuret erot kehityksessä voivat häkellyttää, sillä tarve olla normaali ja samanlainen kuin muut on korostunut.

Seikkailija on hyvin herkkä arvostelulle ja kaipaa erityisesti kannustavaa palautetta, tosin toisinaan myös omaa rauhaa. Oma identiteetti on hauraassa kehitysvaiheessa. Sille haetaan tukea kavereista, mutta roolimalleja ja aineksia omaan maailmankuvaan löytyy myös muista yhteisöistä ja mediasta. Epävarmuuteen haetaan parannuskeinoa esimerkiksi sulautumalla ikätovereiden joukkoon. Pyrkimys samankaltaisuuteen voi näkyä monenlaisissa asioissa vaatetuksen valinnasta ja musiikista aina alustavaan ammatinvalintaan asti.

FYYSINEN KEHITYS

Sukupuoliasiat kiinnostavat, mutta ne myös hämmentävät ja ujostuttavat. Tytöt ja pojat viihtyvät usein omissa porukoissaan ja toisen ryhmän arvosteleminen on yleistä. Orastava murrosikä voi näkyä esimerkiksi uhmakkuutena, kömpelyytenä, huolimattomuutena, rauhattomuutena tai herkkyytenä. Keho ja mieli eivät välttämättä kypsy samanaikaisesti ja myös yksilöiden väliset erot voivat olla huomattavia; jokainen kehittyy yksilöllisesti ja omaan tahtiin.

Murrosikäiselle oma ruumis on erityisen herkkä alue. Tytöillä fyysinen murrosikä alkaa noin 8–13-vuotiaana, pojilla noin vuotta myöhemmin. Tytöillä ensimmäinen muutos on rintojen tai häpykarvojen kasvu, pojilla kivesten ja kivespussin suureneminen. Näkyvin merkki murrosiän alkamisesta on yleensä pituuskasvu. Pituutta voi tulla vuodessa miltei kymmenenkin senttiä. Kaikki käyvät samat muutokset läpi enemmin tai myöhemmin. Ääripäähän kuuluvasta saattaa kuitenkin tuntua ahdistavalta olla se ensimmäinen tai viimeinen ystäväpiirissä. Omien tuntemuksien kuunteleminen on siksi tärkeää.

SUKUPUOLET

Syntymässä sukupuoli määritellään tytöksi tai pojaksi. Sukupuoliroolit opitaan muilta ihmisiltä, ja ne ovat eri kulttuureissa hieman erilaisia. Perinteisen sukupuolikäsityksen mukaan sukupuolia on kaksi: mies ja nainen. Sukupuolet ajatellaan toisensa poissulkeviksi ja ominaisuuksiltaan erilaisiksi – jos olen nainen, en voi olla mies. Tällaisessa ajatusmallissa sukupuolen ajatellaan määrittävän ihmisen toimintaa, tunteita, ulkomuotoa ja mieltymyksiä, vaikka tosiasiassa näihin vaikuttaa moni muukin asia, kuten kasvatus, kasvuympäristö ja yksilön kokemukset. Tämän tyyppiset sukupuolikäsitykset luovat helposti odotuksia siitä, että tytön täytyy olla tietynlainen ja pojan tietynlainen. Herkästi tyttöjä palkitaan kiltteydestä, kun taas pojat saavat kehuja reippaudesta ja rohkeudesta.

Murrosikäinen hakee sukupuoli-identiteettiään. Sukupuoliroolit voivat siksi vaikuttaa erittäin voimakkaasti. On tärkeä välttää stereotyyppistä luokittelua ja asioiden jakamista tyttöjen ja poikien jutuiksi. Toiminnan suunnitteluksi pitää ottaa joukkue ja sen jäsenet yksilöllisinä ja binääristä jaottelua kannattaa välttää.

SEIKKAILIJAJOUKKUEEN JA SAMMON MERKITYS

Lapsuuden tärkeimmät roolimallit ovat useimmilla omat vanhemmat. Murrosiässä suhde vanhempiin muuttuu, kun nuori alkaa itsenäistyä ja sitä myötä side vanhempiin löystyy. Kavereiden seura muuttuu entistä tärkeämmäksi, ja nuori haluaa kuulua samaan porukkaan kavereiden kanssa. Partio voi tarjota tässä suhteessa nuorelle turvallisen viiteryhmän. Nuorelle seikkailijalle sampo toimii yhtenä aikuisena roolimallina ja kasvattajana – samalla sampo on arvioinnin ja kunnioituksen kohde.

Seikkailijaa kiinnostavat asiat, rakkauden kohteet ja tulevaisuuden toiveet vaihtelevat. Niitä puntaroidaan ja pohditaan, haetaan vaihtoehtoja ja rakennetaan omaa maailmankuvaa. Kehittyvien seikkailijoiden ja heidän keskeneräisten identiteettiensä kanssa työskenteleminen vaativat suurta vastuuta sammolta. Seikkailija on vielä monille vaikutuksille altis. Myönteisen ja kannustavan ilmapiirin luominen on ensiarvoisen tärkeää. Seikkailijan on opittava, että epäonnistuminen tehtävässä ei tarkoita epäonnistumista ihmisenä – jokin asia voi hyvin mennä pieleen, ja seikkailija saa silti tuntea olevansa arvokas!

Kevyesti ääneen sanotut ajatukset voivat vaikuttaa seikkailijoihin suuresti. Partiossa on tarkoitus kehittää itsenäistä ajattelua. Omaa maailmankuvaa ja ajatusmaailmaa ei tule tyrkyttää seikkailijoille, vaan rohkaista heitä etsimään vastauksia itse. Sampo voi kertoa, omista näkemyksistä asioista, mutta samalla painottaa, että myös muunlaisia on olemassa. Sampo voi tukea suurten kysymysten kanssa painiskelevaa seikkailijaa esimerkiksi kuuntelemalla ja keskustelemalla hänen kanssaan. Voidakseen löytää itsensä on nuoren tunnettava kelpaavansa johonkin, ja ehkä parasta, mitä partio voi tehdä, on tarjota siihen mahdollisuus.

Sammon tehtävänä on tukea seikkailijan omaa kehitystä. Sammon tehtävänä on varmistaa, ettei ketään kiusata esimerkiksi erilaisuuden vuoksi ja että toiminta on monipuolista niin, että jokainen saa jotakin. Sammon on pidettävä partio mielenkiintoisena seikkailuna, jossa opetellaan uusia taitoja ja tietoja sekä testataan niitä elämyksellisissä oloissa. Näin seikkailijan rohkeus ja luottamus omiin taitoihin kasvavat.

3.4. Seikkailijoiden kasvatustavoitteet

Partio on kasvatustoimintaa, jonka tavoitteena on tukea lasten ja nuorten kasvua heidän yksilölliset ominaispiirteensä huomioon ottaen. Päämääränä on persoonallisuudeltaan ja elämäntavoiltaan tasapainoinen, vastuuntuntoinen, aktiivinen sekä itsenäisesti ajatteleva paikallisen, kansallisen ja kansainvälisen yhteisön jäsen.

Yleisten kasvatustavoitteiden lisäksi jokaiselle ikäkaudelle on määritelty ikäkausikohtaiset kasvatustavoitteet. Ne kertovat, miten kasvatustavoitteet näkyvät kyseisessä ikäkaudessa ja kuvaavat sen tavoitetason, joka ikäkauden aikana pyritään saavuttamaan. Seikkailijaikäkauden aikana opitaan monenlaisia taitoja, mutta ryhmässä toimimisen taidot ovat nostettu ikäkauden päätavoitteiksi.

SUHDE ITSEEN

TERVEYS JA TURVALLISUUS

- Huolehtii syömisestään, nukkumisestaan ja hygieniastaan. Osaa kieltäytyä päihteistä.
- Toimii tutuissa tilanteissa oma-aloitteisesti opitun mallin mukaisesti.
  Tunnistaa vaaratilanteen ja osaa välttää niitä.

ITSETUNTEMUS

- Vahvistaa itsetuntoaan uusien kokemusten kautta aikuisen tukemana.
- Hyväksyy, että ihmisten kehot ovat erilaisia ja ne kehittyvät fyysisesti eri tahdissa.
  Pohtii miltä tuntuu, kun tykkää jostain.

MAAILMANKATSOMUS

- Hiljentyy ja pohtii hengellisyyttä.
- Pohtii partiossa tärkeänä pidettyjä asioita partiolupauksen ja ikäkauden ihanteiden kautta.
- Erottaa harmittoman vitsailun ja pahanteon. Alkaa hahmottamaan erilaisia eettisiä näkökulmia.

OSAAMINEN JA ONGELMANRATKAISU

- Löytää ratkaisuja yksinkertaisiin ongelmiin.
- Harjoittelee kertomaan toiselle omista taidoistaan. Ei lannistu epäonnistumisesta, vaan uskaltaa yrittää uudelleen.
- Osaa pysähtyä tarkastelemaan mikä meni hyvin ja mikä ei.

SUHDE TOISEEN

TOISTEN KUNNIOITTAMINEN

- Suhtautuu uteliaasti erilaisiin ihmisryhmiin ja arvostaa myös oman lähipiirin ulkopuolella olevia ihmisiä.
- Kunnioittaa erilaisia uskontoja ja maailmankatsomuksia

IHMISSUHTEET

- Luo kaveruussuhteita erilaisiin ihmisiin.
- Näkee oman osuutensa kiistatilanteissa. Ymmärtää, että kaikkien kanssa pitää pystyä toimimaan. Osaa joustaa.
- Osaa sopia asioista muiden kanssa ja pitää sopimuksista kiinni.
- Osaa kertoa omista tunteistaan jo vähän laajemmin. Huomioi toisen tunteita esimerkiksi lohduttamalla, rohkaisemalla tai iloitsemalla yhdessä.

SUHDE YHTEISKUNTAAN

RYHMÄSSÄ TOIMIMINEN

- Osaa toimia vieraammassakin pienryhmässä aikuisen johdolla. Harjoittelee pienten johtamistehtävien hoitamista kokeneemman ohjauksessa.
- Pystyy hoitamaan pieniä illan mittaisia vastuutehtäviä.

YHTEISKUNNALLINEN VAIKUTTAMINEN

- Ymmärtää, mitä demokraattinen päätöksenteko tarkoittaa.
- Ymmärtää, mitä eri toimijat tekevät yhteiskunnassa ja miksi kyseiset toiminnot ovat tärkeitä.

YHTEISÖÖN KUULUMINEN

- Kokee yhteenkuuluvuutta ryhmäänsä ja on kiinnostunut ryhmän asioista.
- Tuntee oman kulttuurinsa tapoja toimia. Kohtaa eri kulttuureita.

SUHDE YMPÄRISTÖÖN

LUONTOSUHDE

- Tuntee olonsa kotoisaksi ja turvalliseksi lähialueen luonnossa.
- Hallitsee perusretkeilytaitoja.

VASTUU ELINYMPÄRISTÖSTÄ

- Ymmärtää, että jokaisella on vastuu elinympäristöstä. Huolehtii yhteisistä tavaroista ja tiloista.

Seikkailijaikäkaudessa toimitaan pienryhmissä, vartioissa, joissa seikkailija saa kokemuksia ryhmässä toimimisesta ja myös ryhmän johtamisesta tehdessään pieniä johtamistehtäviä vartionjohtajan ominaisuudessa. Sampo on tässä apuna ja tukena. Tavoitteena on, että seikkailija osaa toimia oman joukkueensa kanssa erilaisissa olosuhteissa. Retket ja leirit tarjoavat tähän tavoitteeseen liittyviä haasteita.

Seikkailija oppii tunnistamaan omia tunteitaan ja pystyy sietämään myös negatiivisia tunteita. Seikkailija oppii toimimaan järkevästi, vaikka kaikki asiat ja tilanteet eivät aina suju halutulla tavalla. Yksi ikäkauden tavoitteista on, että seikkailija rohkaistuu solmimaan erilaisia ystävyyssuhteita. Kaikkien kanssa pitäisi pystyä tulemaan toimeen. Sammon tehtävä on rakentaa me-henkeä joukkueelle ja vartioille.

Yhteisöllisyyden kokeminen ja ryhmään kuulumisen kokemus ovat seikkailijalle tärkeitä. Oman joukkueen tunnukset ja tavat luovat yhteenkuuluvuutta.

Tutuissa tilanteissa, kuten joukkueen kokouksissa ja myöhemmin retkillä, seikkailija herää toimimaan omaaloitteisesti ennalta opitun mallin mukaisesti. Tämä tarkoittaa niinkin yksinkertaisia tilanteita ja asioita kuin iltapiirissä käyttäytymistä tai astioiden tiskaamista ruoan laittamisen jälkeen. Seikkailijaikäisillä on valtavasti energiaa, jonka purkamiseksi tarvitaan toimintaa. Seikkailijaikäisen pitäisi kuitenkin pystyä myös hiljentymään ja rauhoittumaan. Koloillan päätteeksi järjestetyt rauhallisemmat hetket ja retkien iltapuuhat ovat hyvää harjoitusta tähän.

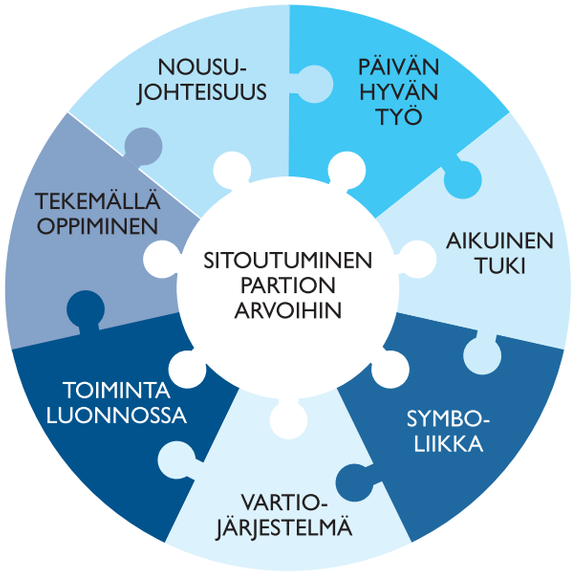
Seikkailijan tulisi oppia tekemään sopimuksia ja pysymään niissä – siis toimimaan vastuullisesti ja luotettavasti. Pienet vastuutehtävät, kuten päiväkirjan kirjoittaminen, ovat luonteva keino tämän taidon omaksumiseen. Henkilökohtaisen terveyden ylläpitämistä opitaan ja opetellaan. Seikkailijan tulisi viimeistään tarpojiin siirtyessä tietää riittävän ravinnon, liikunnan ja unen tärkeydestä ja osata huolehtia henkilökohtaisesta hygieniastaan. Päihdeasiat pitää huomioida jo seikkailijaiässä. Seikkailijaikäisen partiolaisen tulee tarvittaessa osata kieltäytyä päihteistä.

Ryhmätoiminnassa tulee väistämättä eteen jonkinlaisia negatiivisiakin ilmiöitä, kuten kiusaamista, nälvimistä, huijaamista tai valehtelua. Sampo opettaa seikkailijan erottamaan pilan tosipuheesta ja auttaa häntä ymmärtämään, milloin ja millaisilla asioilla voi pilailla ja milloin ei. Sammon asenne on tässä ensiarvoisen tärkeä: hänen on otettava tiukka kanta asiattomuuksiin. Vähitellen seikkailija oppii myös näkemään oman osuutensa kiistatilanteissa; syy ei aina välttämättä olekaan pelkästään kaverin toiminnassa. Seikkailijan tulisi ymmärtää, että kiusaaminen on väärin. Sampo rohkaisee tarvittaessa puuttumaan kiusaamiseen.

Luonnosta tulisi muodostua partiolaiselle tuttu ja miellyttävä toimintaympäristö. Seikkailijaikäkauden aikana seikkailijat opettelevat oleellisia perustaitoja luonnossa pärjäämisen kannalta. Tavoitteena on, että seikkailija tuntee olonsa kotoisaksi lähialueelleen tyypillisessä ympäristössä ja luonnossa. Oikeanlaiset varusteet mahdollistavat luonnossa liikkumisesta nauttimisen myös hankalissa olosuhteissa. Seikkailija opettelee oikeaa pukeutumista, varusteiden pakkaamista ja omista sekä yhteisistä varusteista huolehtimista. Myös luonnon arvon ymmärtäminen ja oman lähiympäristön vaaliminen ovat osa seikkailijaikäkauden tavoitteita. Luonnonsuojelun ajatusta lähestytään konkreettisesti luonnossa liikkujan oikeuksien ja velvollisuuksien opettelun kautta.

Seikkailijat tutustuvat ohjelmansa aikana moniin uusiin taitoihin ja tilanteisiin. Haasteet kasvavat, ja omat taidot karttuvat. Osaamisen ja onnistumisen kokemukset vahvistavat seikkailijan itsetuntoa. Sammon tärkeä tehtävä on antaa seikkailijoille positiivista palautetta toiminnan aikana. Epäonnistumisetkin ovat oppimisen, ei lannistumisen paikka. Seikkailijan tulisi oppia tervettä kunnianhimoa, halua kehittyä niissäkin asioissa, joissa ei luontaisesti ole vahvimmillaan. Sammon tehtävänä on luoda ilmapiiri, jossa seikkailija uskaltaa myös yrittää epäonnistunutta asiaa uudelleen. Seikkailijat oppivat itsestään myös käyttämällä erilaisia itseilmaisun keinoja, kuten kirjoittamista, piirtämistä, laulamista, näyttelemistä, itsestä kertomista. Kokouksissa tulee käyttää monipuolisia ja luovia menetelmiä aina kun se on mahdollista.

3.5. Partiomenetelmä seikkailijoissa



Suomalainen partiomenetelmä pohjautuu partion kansainvälisten kattojärjestöjen WAGGGSin ja WOSMin partiomenetelmiin. Partiomenetelmä on kokonaisuus, jossa kaikki osat ovat yhtä tärkeitä. Kaikkien osien tulee olla mukana partiotoiminnassa, vaikka ei tietenkään joka hetki. Partiomenetelmän tulee kuitenkin näkyä toiminnan kokonaisuudessa. Partiomenetelmä on partiolle valittu tapa toimia. Myös muunlaisilla menetelmillä voisi päästä partion päämäärään, mutta se ei olisi partiota.

SITOUTUMINEN PARTION ARVOIHIN

Seikkailija tutustuu partion arvoihin toimimalla, pohtimalla ja havainnoimalla. Seikkailijan sitoutumisen pohjana ovat oman joukkueen jäsenten tunteminen sekä luottamus kavereihin ja johtajiin. Aktiviteeteissa seikkailijat tutustuvat seikkailijoiden ihanteisiin ja pohtivat niitä omalla kohdallaan. Hyviä paikkoja partion arvojen esille tuomiseen ovat myös iltatarinat. Seikkailijan tulee tietää ennen partiolupauksen antamista, miten ja mihin hän sitoutuu.

Sampo on seikkailijalle idoli. Partion arvoihin sitoudutaan johtajan esimerkin kautta ja aktiviteettien avulla. Sammon tulee muistaa merkityksensä ja roolinsa partiossa ja kasvattajana.

SYMBOLIIKKA

Seikkailijajoukkue keksii itselleen nimen ja tunnuksen sekä huudon. Seikkailija tutustuu toiminnan kautta oman lippukuntansa symboleihin, kuten lippuun ja huiviin sekä lippukunnan tapoihin. Seikkailija opettelee tunnistamaan yleisimmät partiotavat, asusteet ja merkit sekä tutustuu yleisimpiin partiotarinoihin.

Sampo tutustuttaa seikkailijan partiosymboliikkaan tarinoiden ja leikkien avulla ja vihkii lippukunnan perinteisiin sitä mukaa, kun niitä tulee vastaan. Tällaisia tilaisuuksia ovat esimerkiksi iltanuotiot, lupauksenanto, lippumenot ja paraati. Johtajan esimerkki sekä kannustaminen ovat tärkeitä.

NOUSUJOHTEISUUS

Seikkailija kohtaa partiossa sopivan kokoisia haasteita. Seikkailija huomaa, että seikkailijoissa tehdään samantapaisia asioita kuin sudenpennuissa, mutta opittavaa on vielä paljon. Seikkailija tuntee osallistuvansa aidosti joukkueensa päätöksentekoon esimerkiksi toimimalla vartionjohtajana ja osallistumalla haasteiden valintaan.

Sammon tehtävä on arvioida, mihin joukkueen eri jäsenet pystyvät sekä missä taidoissa ja tiedoissa he tarvitsevat eniten harjoitusta. Hän käyttää seikkailijoiden erilaisia taitoja hyväkseen vartioiden toiminnan ohjaamisessa – jokainen osaa jotakin ja kaikki voivat oppia uutta.

VARTIOJÄRJESTELMÄ

Seikkailijat toimivat pääasiassa pienryhmissä eli vartioissa. Jokainen saa vuorollaan toimia vartionjohtajana. Kaikki saavat osallistua päätöksentekoon.

Sampo jättää tilaa seikkailijoiden yhteiselle päätöksenteolle. Johtaja auttaa eteenpäin pattitilanteista ja neuvoo, jos vartio ei pääse alkuun vartionjohtajan avulla. Vartiojärjestelmää käytetään kokouksissa, retkillä ja kisoissa.

TEKEMÄLLÄ OPPIMINEN

Seikkailija oppii uutta toimimalla oman vartionsa ja joukkueensa jäsenenä. Seikkailija pystyttää itse telttansa, hakkaa polttopuunsa, sytyttää nuotion ja ottaa selvää eri energiamuodoista. Seikkailija saa kokea tekevänsä asioita itse, kavereiden kanssa. Aikuinen on apuna. Oppiminen tapahtuu harjoittelemalla, tekemällä ja osallistumalla mahdollisimman aidossa ympäristössä.

Sampo paloittelee opittavat asiat ja käytännön tehtävät niin pieniin ja selkeisiin osasiin, että vartionjohtaja kykenee ohjaamaan vartiotaan ja vartio toimimaan mahdollisimman itsenäisesti. Aikuinen sampo on aina läsnä ja valmiina auttamaan. Hän huolehtii toiminnan turvallisuudesta kaikkina hetkinä.

AIKUINEN TUKI

Seikkailijat saavat sekä toimia aikuisen ohjauksessa että itsenäisesti, kuitenkin aina aikuisen valvonnassa. Sampo ei tee asioita seikkailijoiden puolesta vaan kannustaa yrittämään ja auttaa vain tiukimmassa paikassa. Sampo neuvoo ja tukee. Hän osaa opittavia asioita. Sammon tärkein tehtävä on miettiä kokousten ja retkien rungot valmiiksi. Hän on turvallinen aikuinen, ratkoo riidat ja ottaa vastuun toiminnasta.

PÄIVÄN HYVÄ TYÖ

Seikkailija oppii tarjoamaan aktiivisesti apuaan sitä tarvitseville. Tätä harjoitellaan tekemällä hyviä töitä sekä kotona että partiossa oman joukkueen ja lippukunnan hyväksi.

Sampo kannustaa seikkailijaa toimimaan epäitsekkäistä syistä. Palautteen antaminen hyvin tehdystä työstä on äärimmäisen tärkeää. Seikkailijaohjelmassa on päivän hyvää työtä käsitteleviä aktiviteetteja, mutta lisäksi myös pienet vastuutehtävät vartionjohtajana ovat oleellinen osa epäitsekkään toiminnan omaksumista.

TOIMINTA LUONNOSSA

Seikkailija oppii nauttimaan luonnossa liikkumisesta ja toimimisesta. Seikkailija oppii oman toimintansa kautta, miten kannattaa pukeutua, mitä syödä ja miten pakata varusteet. Seikkailija kiinnostuu luonnosta ja oppii uutta siitä. Seikkailija oppii ymmärtämään ja kunnioittamaan luontoa ja toimimaan sen suojelemiseksi omien kykyjensä mukaan.

Sampo huolehtii siitä, että seikkailijat retkeilevät ohjelman vaatimusten mukaisesti. Sampo huolehtii seikkailijoiden turvallisuudesta retkillä ja leireillä. Hän innostaa seikkailijaa osallistumaan retkille ja herättää joukkueensa jäsenissä kiinnostusta luontoa, erätaitoja ja ulkoilmaelämää kohtaan. Sampo näyttää esimerkkiä luonnossa liikkumisen, pukeutumisen ja ekologisen käyttäytymisen ja valintojen suhteen.

3.6. Lupaus ja ihanteet

SEIKKAILIJAN LUPAUS:

”Lupaan parhaani mukaan elää maani ja maailman parhaaksi, kasvaa katsomuksessani ja toteuttaa <ikäkauden> ihanteita joka päivä.”

SEIKKAILIJALUPAUKSEN ANTAMINEN

Lupauksen antaminen on merkki siitä, että seikkailija pyrkii omasta tahdostaan sitoutumaan partion arvoihin. Ennen lupauksen antamista tulee seikkailijan ymmärtää, mitä hän lupaa. Siksi partion arvoja ja lupausta käsitellään ennen lupauksenantotilaisuutta. Tutustutaan lupaukseen ja ihanteisiin, luetaan niitä avaavia tarinoita, keskustellaan ja pohditaan, mitä ne tarkoittavat.

Lupauksenantoseremonioita on monenlaisia. Tilaisuuden tulisi joka tapauksessa olla juhlava ja mieleenpainuva elämys lupauksenantajille. Lippukunnan perinteiden mukaan se voidaan järjestää maastossa, kirkossa, leirillä tai kololla.

Lupaus voidaan esimerkiksi lausua yhteen ääneen yleisön seistessä. Lupauksenantotilaisuuteen voidaan kutsua myös partiolaisten vanhemmat. Lupauksen ottaa vastaan lippukunnanjohtaja tai esimerkiksi sampo ja lippukunnanjohtaja yhdessä. Annettuaan partiolupauksen seikkailija saa oikeuden käyttää partioliikkeen maailmanjärjestön (WOSM) ja partiotyttöjen maailmanjärjestön (WAGGGS) merkkejä, mikäli ei ole niitä vielä sudenpentulupausta antaessaan saanut. Kankaisia maailmanjärjestön merkkejä on kaksi, WOSMin liljamerkki ja WAGGGSin apilamerkki. Ne kiinnitetään partiopaidan vasempaan hihaan. Myös sudenpennuista siirtyneet seikkailijat antavat lupauksen, vaikka heillä onkin jo oikeus kantaa maailmanjärjestön merkkejä.

Suositeltavaa olisi antaa lupaus Tervetuloa-vaiheen lopuksi. Sitoutuminen partion arvoihin kuuluu partiomenetelmään, ja tapahtumana lupauksenanto on seikkailijalle erittäin tärkeä. Siksi tähän kannattaa järjestää tilaisuus ensimmäisen seikkailijakauden aikana. Lippukunnan kannattaa ottaa tarvittaessa syksyn toimintasuunnitelmaan uusi juhlava tilaisuus – seikkailijoiden lupauksenanto.

PARTIOLAISEN TUNNUS ON:

Ole valmis.

SEIKKAILIJAN IHANTEENA ON:

- kunnioittaa toista ihmistä
- rakastaa luontoa ja suojella ympäristöä
- olla luotettava.

KUNNIOITTAA TOISTA IHMISTÄ

Seikkailijaikäkaudessa toisen ihmisen kunnioitus näkyy toisten huomioimisena. Seikkailija harjoittelee ottamaan huomioon joukkuetovereiden näkemykset ja toiveet. Seikkailija näkee oman osuutensa kiistatilanteissa. Hän osaa luoda erilaisia ystävyyssuhteita. Seikkailija puuttuu kiusaamiseen ja ymmärtää että muualla olevilla on väliä.

RAKASTAA LUONTOA JA SUOJELLA YMPÄRISTÖÄ

Seikkailijaohjelmassa keskitytään ulkona tehtäviin aktiviteetteihin. Luonto on seikkailijalle tuttu ja turvallinen ympäristö toimia. Seikkailija arvostaa luontoa ja osaa toimia siellä jälkiä jättämättä. Hän toimii aktiivisesti lähiympäristönsä puolesta.

OLLA LUOTETTAVA

Seikkailija saa vartiossaan erilaisia vastuutehtäviä. Hän kykenee huolehtimaan vastuutehtävistä. Seikkailija osaa tehdä sopimuksia ja pysyy niissä. Seikkailija ymmärtää sääntöjen merkityksen ja sitoutuu noudattamaan esimerkiksi turvallisuuteen liittyviä sääntöjä.

Ihanteet, joihin lupauksessa sitoudutaan, lisääntyvät ikäkausien mukaan. Vasta vaeltajille kuuluvat kaikki seitsemän partioihannetta: Olla luotettava, Rakentaa ystävyyttä yli rajojen, Rakastaa luontoa ja suojella ympäristöä, Kunnioittaa toista ihmistä, Etsiä elämän totuutta, Tuntea vastuunsa ja tarttua toimeen, Kehittää itseään ihmisenä.

Seikkailijan ihanteet kuvaavat partion arvopohjaa ja kannustavat jokaista henkilökohtaisesti pyrkimään parempaan. Ne eivät kerro, millainen seikkailija on, vaan pikemminkin ilmentävät päämäärää, ihanteita, joita kohden pyrkiä. Ihanteita ei jätetä kokouksen päätteeksi kololle, vaan ne toimivat kaikkialla eväinä seikkailijan omaan elämään. Paras partion arvojen ilmentäjä on varmastikin oma sampo, joka omalla esimerkillään voi välittää partion arvoja tehokkaasti seikkailijoille.

3.7. Seikkailijaikäkauden symboliikka

Monilla lippukunnilla on paljon vartioiden nimiin, viireihin, merkkeihin, väreihin ja huutoihin liittyvää symboliikkaa. Hyvistä perinteistä kannattaa pitää kiinni ja vaalia niitä. Seikkailija tutustuu oman lippukunnan symboleihin. Olemassa olevasta symboliikasta on helppo aloittaa. Samalla voidaan tutustua lippukunnan perustamisvaiheisiin ja historiaan mielenkiintoisten esineiden avulla.

Tervetuloa-vaiheen aktiviteeteissa on runsaasti symboleihin liittyvää sisältöä alkaen joukkueen nimen keksimisestä tai juhlallisesta julistamisesta. Nimi ja säännöt sekä esimerkiksi oma päiväkirja, logo, huuto, tanssi, viiri tai maskotti ovat pieniä, mutta tärkeitä asioita ryhmähengen muodostamisessa. Vartion tulee käyttää symboleiden kehittämiseen aikaa myös tervetuloa-vaiheen jälkeen. Logoa voi käyttää esimerkiksi ruokailuvälinepusseissa, päiväkirjan kannessa tai joukkueen retkivarusteissa.

Seikkailijaikäisille sopivat hyvin myös erilaiset salaiset menot, tunnussanat, salakielet ja rituaalit, joilla erottautua muista joukkueista omaksi ryhmäksi. Tällaiset tavat kääntyvät tarkoitustaan vastaan, jos kaikki eivät niitä tunne. Jos joukkueeseen tulee uusia jäseniä, on muistettava tutustuttaa jokainen tulija joukkueen tapoihin.

Seikkailijat nauttivat tarinoista. Sammon kannattaa käyttää tarinoita mahdollisimman monipuolisesti: kehyskertomuksina leireillä, juonena maastoleikeissä, iltanuotion huippukohtina, illan päätöksessä kynttilän loisteessa. Jos sampo pystyy jakamaan jonkin opetuksen tarinan kautta, se säilyy luultavasti helpommin mielessä. Moneen aktiviteettiin voi keksiä tarinan tai laulun. Myös moneen perinteiseen retki- tai leiripaikkaan liittyy hurjia tarinoita, joita tosin ei ehkä kannata kertoa aivan viimeisenä ennen nukkumaanmenoa.

SEIKKAILIJAN TUNNUSMERKIT

Seikkailijoihin siirtymisen merkkinä seikkailija luopuu sudenpentupaidan käytöstä ja siirtyy käyttämään partiopaitaa ja -vyötä. Partiopaitaa ja lippukunnan huivia käytetään lippukunnan tapojen mukaan seikkailijoiden kokouksissa. Retkeilyyn partiopaita ei kovin hyvin sovellu. Luonnossa liikkuessakin huivi kuuluu jokaisen seikkailijan varustukseen. Huivi solmitaan huiviholkilla.

Siirtymä- tai Tervetuloa-vaiheen aikana seikkailija tekee itse huiviholkin tai osmonsolmun, jota hän kantaa huivissaan koko ikäkauden ajan. Lippukunta voi itse päättää, millaiset huivinkiinnikkeet tehdään. Holkin tai osmonsolmun muoto, väri tai materiaali eivät ole niinkään tärkeitä, vaan se, että seikkailija saa tehdä sen itse. Huiviholkkiin voi liittää omaa symboliikkaa, esimerkiksi käyttäen lippukunnan tai joukkueen omia värejä tai symboleja osana holkkia. Seikkailijaikäkauden väriä, oranssia, voi myös käyttää.

Sammon tunnus on metallinen sampomerkki, jota kannetaan oikean taskun laskoksessa.

SEIKKAILIJAN ASU JA MERKIT

Seikkailijan partiopaitaan kuuluvat järjestö- ja maatunnus, paikkakuntatunnus, piiritunnus ja maailmanjärjestöjen merkit sekä mahdollinen lippukunta- tai aluemerkki. Lisäksi seikkailija saa merkin Tervetuloa-vaiheesta, jokaisesta pää- ja väli-ilmasuunnasta sekä haasteiden tekemisestä.

Merkkivaatimukset on esitetty toisaalla tässä oppaassa. Perusajatuksena on, että ilmansuuntamerkin saamiseksi tulisi tehdä kaikki ilmansuunnan aktiviteetit pois lukien ne meriaktiviteetit, jotka eivät ole maapartiolaislippukunnassa mahdollisia tai mielekkäitä tehdä. Väli-ilmansuunnissa tehdään kaikki aktiviteetit. Haasteissa joukkue valitsee kuusi aktiviteettia. Sampo saa kuitenkin käyttää merkkien myöntämisessä tervettä järkeä ja soveltaa tarpeen mukaan. Jos sampo keksii haasteeseen hyvin sopivan ja mielekkään aktiviteetin, joka sopii haasteen tavoitteisiin, voidaan sillä korvata jokin alkuperäisistä aktiviteeteista. Jos joukkueeseen tulee kesken ilmansuunnan uusi, reipas seikkailija, ei ole mitään mieltä jättää hänelle ilmansuuntamerkkiä jakamatta yhdessä muiden kanssa, jos aktiviteeteista puuttuu esimerkiksi alle puolet. Kesken seikkailijaohjelman mukaan tulleet voivat myös kiriä muita kiinni retkillä ja leireillä. Pääsääntöisesti kaikki seikkailijoiden merkit tulisi luovuttaa seikkailijoille heti, kun kaikki vaadittavat asiat on tehty ja opittu.

Seikkailijaikäkauden päätteeksi seikkailija saa paitaansa metallisen päätösmerkin, joka on kompassiruusun muotoinen. Kompassiruusu on kulkemisen, matkanteon, etsimisen ja löytämisen symboli. Seikkailija kulkee oikeaan suuntaan, ylöspäin, eteenpäin, kohti uusia haasteita. Pohjoisnuolessa oleva partiolilja osoittaa symbolisesti oikeaa suuntaa koko elämälle.

Seikkailijaikäkauden tunnuksista luovutaan siirryttäessä tarpojiin. Oikeassa hihassa olevat merkit poistetaan tuolloin. Metalliset päätösmerkit kuitenkin säilytetään partiopaidassa kertomassa partiopolusta.

3.8. Seikkailija-ikäkauden ryhmä, toimijat ja johtaminen

JOUKKUE

Joukkueen koko saattaa vaihdella, mutta suosituksena on, että seikkailijoita olisi joukkueessa 10-15. Joukkue jakautuu pienempiin vartioihin, jotka toimivat vartionjohtajien johdolla. Koko joukkueen toiminnasta vastaa aikuinen sampo.

Joukkueet voivat olla joko yhtenäisjoukkueita tai putkijoukkueita. Yhtenäisjoukkueessa kaikki aloittavat suunnilleen samaan aikaan, ja joukkue täydentyy ainoastaan samana vuonna syntyneillä. Seikkailijat saattavat siten tuntea toisensa jo sudenpentuajalta. Yhtenäisjoukkuetta leimaa yleensä vahva yhteishenki.

Putkijoukkueeseen liittyy vuosittain uusia, juuri sudenpennuista siirtyneitä tai partioon liittyneitä seikkailijoita, kun vanhimmat seikkailijat puolestaan siirtyvät tarpojiksi. Uusien seikkailijoitten mukaan ottaminen on helppoa, eikä pienessäkään lippukunnassa synny ongelmaa, jos uusia aloittavia seikkailijoita on vain muutama. Joukkueessa voi olla samaan aikaan eri-ikäisiä seikkailijoita. Jos seikkailijajoukkue toimii putkimallilla, kannattaa jakaa joukkue siten, että saman ikäiset ovat samassa vartiossa. Silloin pystytään helposti toimimaan niin, että kokouksessa on sama teema tai aihealue kaikille. Osa vartioista ehkä tutustuu aiheeseen ensi kertaa, kun osa puolestaan kertaa tuttua asiaa ja etenee haastavampiin aktiviteetteihin. Vartioihin jakautumalla voi helposti jakaa eri tehtäviä eri vartioille. Putkimallisen joukkueen toiminnan suunnittelu vaatii johtajalta runsaasti soveltamiskykyä ja suunnittelemista, mutta on ihan yhtä toimiva vaihtoehto kuin yhtenäisjoukkuekin.

Molemmissa joukkuetyypeissä on niin hyvät kuin huonotkin puolensa. Riippuu paljolti lippukunnan rakenteesta ja uusien seikkailijoitten määrästä, kumpi tyyppi kulloinkin soveltuu. Piirteitä molemmista tyypeistä on mahdollista yhdistää ja tunnistaa myös olemassa olevissa joukkueissa. Esimerkiksi jos lippukunnan kahden joukkueen jäsenmäärä on kutistunut niin pieneksi, että se haittaa toimintaa, kannattaa harkita joukkueiden yhdistämistä.

JOUKKUE JAETAAN VARTIOIHIN

Seikkailijat kokoontuvat viikoittain joukkueissa. Suurin osa seikkailijaohjelman aktiviteeteista on suunniteltu toteutettavaksi joukkuetta pienemmissä ryhmissä, vartioissa. Vartion toimintaa johtaa vuorollaan yksi seikkailijoista vartionjohtajana.

Joukkue kannattaa jakaa noin 4–5 hengen vartioihin. Kolmen seikkailijan vartio on liian pieni ja haavoittuvainen, jos yksi sen jäsenistä esimerkiksi sairastuu tai lopettaa partion. Viittä seikkailijaa enempää ei taas kannata vartioon laittaa, sillä liian isoa vartiota on seikkailijaikäisen vartionjohtajan vaikea saada toimimaan yhteen. Jos annetun tehtävän tekemiseen ei tarvita koko vartiota, saattavat toimettomaksi jääneet helposti purkaa energiaansa esimerkiksi kiusaamiseen tai häiriköimiseen. Tällöin ei sampokaan enää pysty keskittymään olennaiseen eikä tekemällä oppimista tapahdu.

Sekajoukkuetta (kaikki sukupuolet samassa joukkueessa) johtavan sammon on hyvä pohtia, onko järkevämpää jakaa joukkue sekavartioihin, vai tehdä tyttö- ja poikavartioita. Molemmat mallit voivat olla yhtä toimivia.

Pojat toimivat useimmiten luontevasti isoissa porukoissa, joten heidän ensisijainen viiteryhmänsä on koko joukkue. Tytöt puolestaan muodostavat yllättävän nopeastikin pieniä kahden tai kolmen hengen porukoita, joiden hajottaminen voi aiheuttaa katkeria vastalauseita. Tytöt luultavasti samaistuvat helpommin omaan vartioonsa kuin koko joukkueeseen, jos vartiot pysyvät samana koko seikkailija-ajan. Välillä voi olla hyvä vaihdella vartioiden kokoonpanoa, mutta ei ole mitään syytä joka kokouksessa erottaa ystävyksiä toisistaan.

Seikkailijaohjelman jälkeen joukkue, jolla on vahva yhteishenki, voi halutessaan jatkaa suoraan toimintaansa tarpojavartiona. Joukkueet, joissa sen sijaan vartioidentiteetti on vahva, kannattaa jakaa useammaksi vartioksi tarpojiin siirryttäessä.

Sampo saa itse ratkaista, milloin toimitaan koko joukkueena ja milloin vartioittain. Pääsääntöisesti kannattaa suosia vartioittain toimimista. Näin on helpompi saada kaikki kiinnostumaan yhteisestä tehtävästä ja varmistaa, että kaikille riittää tekemistä. Käytännön taitojen harjoittelu luonnistuu paremmin pienemmissä ryhmissä – kuten myös pienten keskinäisten kisojen järjestäminen. Vartiojärjestelmän käyttäminen ei kuitenkaan poista sammolta kokonaisvastuuta. Kokoukset ja retket suunnittelee ja vetää aina sampo. Vartionjohtajien tehtävät ovat sopivan kokoisia ja tilanteeseen soveltuvia johtamisharjoitteita. Vartionjohtaja voi esimerkiksi sammolta ohjeet saatuaan opettaa asian vartiolleen tai vastata leikin vetämisestä.

Seikkailijat opettelevat heti alusta asti joka kokouksessa vartioissa toimimista, jotta toimintatapa tulee tutuksi. Sammon tehtävänä on varmistaa kuitenkin se, että kaikki seikkailijat kiinnittyvät jäseniksi joukkueeseen – ryhmän muotoutumiseen tarvitaan siis myös koko joukkueen yhteisiä harjoitteita ja tekemistä. Vartioihin jakamiseen voi yhdistää jonkin seremonian, esimerkiksi vartioille voi antaa omat nimet tai muut tunnukset. Pysyvissä vartioissa on seikkailijoiden helpompaa ja turvallisempaa toimia vartionjohtajina. Välillä kannattaa joka tapauksessa tehdä asioita koko joukkueen voimin, pareittain tai vaikka arvotuissa vartioissa.

Partiossa toimitaan toisinaan sen enempää miettimättä siten, että parhaat kaverukset sijoitetaan eri ryhmiin. Näin voi tietenkin välillä toimia, erityisesti jos kaksikko tai ryhmä eristäytyy muista tai häiritsee ja touhuilee jatkuvasti omiaan, mutta muussa tapauksessa tällaiseen ryhmäjakoon ei ole pakottavaa perustetta. Jos vartiossa alkaa esiintyä kiusaamista tai eripuraa, voi yksi ratkaisu olla vartioiden kokoonpanon muuttaminen.

Putkimallisessa joukkueessa kannattaa vartiot muodostaa siten, että toisen vuoden seikkailijat toimivat yhdessä ja ensimmäisen vuoden seikkailijat toisessa vartiossa. Näin toimien on luultavasti helpompaa tarjota myös joukkueen vanhemmille seikkailijoille sopivan haastavaa toimintaa.

SEIKKAILIJA VARTIONJOHTAJANA

Seikkailijaohjelmassa on käytössä aito vertaisjohtajuus. Seikkailijat harjoittelevat pieniä johtamistehtäviä omissa vartioissaan. Käytännössä vertaisjohtajuus merkitsee sitä, että seikkailijat saavat harjoitella taitoja ja tietoja tehokkaasti tekemällä pienemmissä ryhmissä ja toimia vuorotellen niiden johtajina. Ensiksi sampo esimerkiksi opettaa tai näyttää läpikäytävän taidon tai asian yhteisesti koko joukkueelle. Sen jälkeen vartioiden johtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet.

Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

Saman ikäisten kavereiden ohjaaminen voi olla hyvinkin haasteellista puuhaa. Sammon tärkeä tehtävä on opettaa vartiomenetelmän käyttöä seikkailijoille heti joukkueen ensimmäisestä kokouksesta lähtien ja kannustaa vartionjohtajina toimivia seikkailijoita. Sampo kertoo, että jokainen saa vuorollaan toimia vartionjohtajana ja että vartionjohtajana toimiva on aina vartion pomo. Tärkeä osa vartionjohtajan pestiä on sen tunnus. Vartionjohtajat kantavat kokouksissa vartionjohtajan tunnusta. Lippukunta, sampo tai joukkue saa itse päättää, mikä tunnus on. Tunnusta kannattaa säilyttää mahdollisimman juhlavassa paikassa kololla.

Sampo päättää, kuinka pitkän aikaa vartionjohtajan tehtävä kestää kerrallaan. Kuukauden tai retken pituinen jakso lienee melko sopiva. Luultavasti toisille johtajana toimiminen on mieluisampaa kuin toisille. Sampo pitää kuitenkin huolta siitä, että kaikki seikkailijat saavat toimia vuorollaan vartionjohtajina. Vartionjohtajapestin pituus kannattaa mitoittaa siten, että joukkueen kaikki seikkailijat ehtivät toimia vartionjohtajina vähintään kerran yhden ilmansuunnan eli noin puolen vuoden aikana.

Seikkailijat harjoittelevat vartionjohtajina hyvin pieniä johtamistehtäviä, esimerkiksi ohjaavat omaa vartiotaan leikissä tai kisassa, hakevat ja jakavat erilaisia tarvikkeita, jakavat puheenvuoroja tai tehtäviä.

SAMPO

Noin kymmenen seikkailijan joukkue on vielä yhden taitavan johtajan hallittavissa koloilloissa, mutta Suomen Partiolaisten Turvallisesti yhdessä -ohjeistus suosittelee, että jokaisella joukkueella olisi kaksi sampoa. Toinen sammoista voi olla tehtävää opetteleva aikuinen, esimerkiksi asiasta innostunut partiolaisen vanhempi, tai samoaja. Kun sampoja on kaksi, kokousten järjestäminenkin on helpompaa – mikäli toinen sammoista ei jostain syystä pääse paikalle, ei kokousta kuitenkaan tarvitse perua. Yksinkin sampo pystyy vetämään toimintaa, ja tällöin vartiojärjestelmää kannattaa hyödyntää joukkueessa erityisen tehokkaasti. Jos sampo johtaa seikkailijajoukkuetta sen ainoana sampona, tulee retkelle pyytää aina toinen johtaja mukaan. Kaksin on huomattavasti vaivattomampaa ja turvallisempaa toteuttaa seikkailijoiden erätaitoaktiviteetteja.

SEIKKAILIJAN VANHEMMAT

Seikkailijan kotiväki suhtautuu yleensä partioon hyvänä harrastuksena. Osa on valmiita tekemään jotain lapsensa harrastuksen eteen, mutta kaikilla ei ole siihen mahdollisuutta tai kiinnostusta. Moni pystyy auttamaan kyytien järjestelyssä leireille ja takaisin. Joskus lasten vanhemmista voi olla isokin apu: innokas kalastaja tulee opettamaan lapsille kalastusta tai kotitalouden opettaja tekemään ruokaa leirille viikonlopuksi.

Sampo tapaa usein seikkailijoiden vanhemmat syksyllä, kun lapset tulevat ensimmäiseen kokoukseensa. Jos näin ei ole, on hyvä pyytää vanhemmat johonkin kokoukseen tai pitää erillinen vanhempainilta. Luontevat tavat pitää yhteyttä ovat puhelin ja sähköposti. Vanhemmille kannattaa myös tehdä selväksi partion vapaaehtoisuus. He eivät välttämättä tiedä, ettei sammolle makseta palkkaa kuten kerhonohjaajalle.

Vanhemmat on otettava huomioon kaikessa suunnittelussa. On hyvä miettiä esimerkiksi etukäteen ennen retkiä, miten ja milloin tietoa retkestä jaetaan. Sammon on hyvä varautua erityisesti ensimmäisten retkien ollessa kyseessä keskustelemaan vanhempien kanssa. Heidän huolensa ja toiveensa on otettava tosissaan. He ovat oman lapsensa asiantuntijoita ja sampo on partion ja retkeilyn asiantuntija. Vaikka partiolainen olisi sudenpentuna retkeillyt paljonkin, on muutos seikkailijaohjelmaan siirryttäessä melko iso. Myös tästä syystä tiedottaminen on tärkeää.

Seikkailijatkin tarvitsevat usein vanhempien apua, jotta he osaavat varautua esimerkiksi erikoiskokoukseen oikein. Siksi on tärkeää, että tieto partion ja kodin välillä kulkee. Tapahtumista tiedottamiseen voi käyttää esimerkiksi kokouksissa jaettavia tiedotelappuja, viestejä tai sähköpostia sekä lippukunnan muita viestintäkanavia. Lasten huoltajia on tärkeä ohjata käyttämään partion jäsenrekisteriohjelmaa.

VANHEMPAINILTA

Seikkailijan vanhempiin syntyy paras yhteys, kun heihin ottaa henkilökohtaisesti yhteyttä. Sammon on hyvä järjestää vanhempainilta tai muu vastaava mahdollisuus, jossa lasten huoltajat voi tavata kasvokkain. Vanhempainilta olisi syytä pitää ainakin kerran toimintavuodessa. Partioon liittyminen, johtajan tai toimintaryhmän vaihtuminen, ensimmäinen iso leiri ja siirtyminen tarpojiin puhuttavat varmasti seikkailijoita ja vanhempia.

Leirin vierailupäivä tai yhteisen iltanuotion järjestäminen retken päätteeksi voivat olla tuloksekkaampia tapoja saada vanhemmat paikalle. Vanhempia voi myös kutsua mukaan koloiltaan seuraamaan toimintaa. Monet aktiviteetit ovat sellaisia, että seikkailijoiden on hienoa päästä näyttämään kotijoukoilleen harjoittelemiaan esityksiä tai muita vastaavia tuotoksia. Sampo saa tilaisuuden kertoa partiokuulumisista ja ajankohtaisista asioista, ja seikkailijoille puolestaan mahdollisuuden valmistella ohjelmaa tai esityksiä isolle yleisölle.

SEIKKAILIJATOIMINTA LIPPUKUNNISSA

Seikkailijatoiminta tapahtuu lippukunnissa ja alueilla. Se, miten sitä hoidetaan, riippuu hyvin paljon lippukunnasta. Seikkailijatoiminta on kiinteä osa lippukunnan toimintaa. Se muodostaa oman ikäkautensa, jonka johtajana toimii vastaava sampo.

Sammon tulee seurata myös muuta lippukunnan toimintaa. Lippukunnan toimintasuunnitelma tehdään yleensä vuodeksi kerrallaan, mutta lippukunnan kehittämiseksi tehdään myös pitkän tähtäimen suunnitelmia. Parhaiten sampo pysyy kärryillä osallistumalla lippukunnan tapahtumien suunnitteluun ja toteutukseen.

Jokaisella lippukunnalla on myös oma tapansa hoitaa partiotoiminnan käytännön järjestelyt. Ohjelmajohtaja osaa kertoa usein parhaiten esimerkiksi sen, mistä joukkue saa itselleen askartelutarvikkeita tai retkeilykalustoa, miten tapahtumista on tapana viestiä tai mihin retket kannattaa suunnata. Lippukunnissa harva asia tulee valmiina. Esimerkiksi kolojen siivous on usein ryhmien vastuulla, retkien muonituksista vastaavat johtajat ja varainhankinta (esim. adventtikalenterin myynti) olennainen osa partiovuotta.

3.9. Sammon rooli seikkailija-ikäkaudessa

Seikkailijajoukkueen johtaja, sampo, on lähtökohtaisesti aikuinen. Joukkueen toiminnan suunnittelu ja toteutus sekä seikkailijoiden turvallisuus toiminnan aikana ovat aikuisen sammon vastuulla. Jos sampo tai sammot ovat alle 22-vuotiaita, tulee heille järjestää aikuinen luotsi, jolta voi kysyä neuvoa tiukoissa tilanteissa ja keskustella seikkailijatoiminnasta heränneistä ajatuksista. Olisi hyvä, että jokaisella seikkailijajoukkueella olisi kaksi johtajaa. Sammon pesti on vaativa ja voi käydä raskaaksi yksinäiselle johtajalle.

Sampo mahdollistaa seikkailijajoukkueen toiminnan käytännössä ja toimii yhtenä lapsen kasvattajista. Sampo suunnittelee ja toteuttaa säännöllisesti viikkokokouksia ja retkiä. Lisäksi hän osallistuu joukkueen kanssa leireille, kilpailuihin ja muihin tapahtumiin.

10–12-vuotiaiden kanssa on syytä muistaa turvallisuus- ja vastuullisuustekijät. Vaikka seikkailijaohjelma onkin vaativa, ei se saa käydä lapselle ylitsepääsemättömäksi. Sammon on aikuisena annettava seikkailijalle sopivan haasteellisia tehtäviä ja tuettava niissä onnistumista. Johtajalla on merkittävä rooli kannustajana ja innostajana – erityisesti onnistumisten elämysten tuottamisessa, lapsen itsetunnon kohottamisessa ja harrastuksen jatkuvuuden ylläpitämisessä.

Sammon vastuulla on suunnitella ja johtaa seikkailijajoukkueen toimintaa siten, että se on partio-ohjelman mukaista, jolloin siinä käytetään partiomenetelmän kaikkia elementtejä ja sen avulla saavutetaan seikkailijoiden kasvatustavoitteet. Perusedellytyksenä onnistuneelle sampona toimimiselle on siis partiomenetelmän, kasvatustavoitteiden ja seikkailijoiden ohjelman rakenteen hyvä tuntemus. Kaikkien sampojen tulee olla tehtäväänsä koulutettuja. Sampokurssilla käydään seikkailijaohjelman perusasiat kattavasti lävitse. Partiojohtajan peruskoulutus tarjoaa lisää työvälineitä partio-ohjelman ja -menetelmän ymmärtämiseen ja käyttöön.

Seikkailijaohjelman aikana käydään läpi peruspartio- ja erätaitoja. Sammon tulisi tietenkin hallita nämä opetettavat asiat. Jos luonnossa liikkuminen on täysin vierasta, ei sampona toimiminen onnistu ainakaan ilman apuvoimia. Erätaitokoulutusta voi tiedustella omalta lippukunnalta, aluejärjestöltä tai piiriltä. Sammon apulaisena voi toki toimia ilman retkeilykokemustakin, jos on halukas ja innokas oppimaan uutta. Sammon vastuulla ovat joukkueen viikoittaisten kokoontumisten suunnittelu ja toteutus sekä joukkueen retkien suunnittelu ja toteutus. Retkien järjestelyistä huolehditaan mahdollisesti yhdessä muiden sampojen ja ohjelmajohtajan kanssa. Sampo huolehtii seikkailijoiden turvallisuudesta toiminnan aikana.

Sampo vastaa tiedottamisesta ja yhteydenpidosta seikkailijoiden koteihin.

Vartiojärjestelmän käytöllä on sammon tehtävässä keskeinen, vaativa osa. Sammon vastuulla on suunnitella, miten hän kokouksissa vartioita käyttää ja vartionjohtajia ohjaa. Jokaisessa kokouksessa ei välttämättä tarvitse jakautua vartioihin. Osa aktiviteeteista tehdään joukkueena, osa vartioina. Aktiviteettiohjeissa on suuntaa antavia vinkkejä, mutta suurimmaksi osaksi kokousten käytännön toteutuksen suunnittelussa luotetaan sammon osaamiseen. Onnistuneita kokemuksia kannattaa jakaa muillekin sammoille.

Pesti aloitetaan ja lopetetaan pestikeskustelulla ohjelmajohtajan tai lippukunnanjohtajan kanssa. Pesti kestää pääsääntöisesti koko seikkailijaohjelman ajan, eli lippukunnasta riippuen 2–3 vuotta.

SAMMON KOULUTUS

Sammon koulutukseen osallistuvan tulee olla aiemmin osallistunut joko Ryhmänohjaajakoulutukseen tai Tervetuloa partioon -koulutukseen.

Jos sammon avuksi lippukuntaan tulee esimerkiksi pestistä kiinnostunut vanhempi, tulee lippukunnan järjestää hänelle Tervetuloa partioon -koulutus.

SAMMON KOULUTUKSEN KÄTYÄÄN KOULUTTAUTUJA:

- Tuntee sammon pestin ja roolin
- Tuntee 7-12-vuotiaan kehityksen ja elämänpiirin
- Tuntee seikkailijaohjelman ja osaa toteuttaa partiokasvatusta ikäkaudessa
- Osaa huomioida nousujohteisuuden niin ikäkauden sisällä kuin ikäkausien välilläkin
- Osaa suunnitella toimintavuoden partio-ohjelman mukaisesti
- Osaa suunnitella ja toteuttaa viikoittaisia kokouksia
- Osaa suunnitella ja toteuttaa turvallisen ja partio-ohjelman mukaisen retken ryhmälleen
- Osaa huolehtia oman ryhmänsä toiminnan turvallisuudesta

Sampokoulutusta järjestää partiopiirit, joilta saa tarkemmat tiedot toteutustavasta.

3.10. Partio-ohjelma seikkailijoissa

Partio tarjoaa 10–12-vuotiaille erätaitopainotteisen seikkailijaohjelman. Ohjelma koostuu neljästä pääilmansuunnasta, joista jokainen on kestoltaan noin puoli vuotta. Kaksivuotisen perusohjelman voi laajentaa kolmevuotiseksi tekemällä lisäksi väli-ilmansuuntia.

Ohjelma alkaa kuukauden kestävällä Tervetuloa-vaiheella, jonka aikana tutustutaan omaan seikkailijajoukkueeseen ja partioon sekä annetaan seikkailijalupaus. Tervetuloa-vaiheen jälkeen ohjelmassa siirrytään tekemään pääilmansuuntia: pohjoista, etelää, länttä ja itää. Ilmansuunnat tehdään annetussa järjestyksessä, ja jokainen niistä sisältää sekä talvisia että sulan maan aikana tehtäviä aktiviteetteja parisen kymmentä kappaletta. Ilmansuunnan sisällä aktiviteetteja saa tehdä haluamassaan järjestyksessä.

Ilmansuuntaan tulee sisältyä partio-ohjelmassa esiteltyjen aktiviteettien lisäksi kaksi retkeä, osallistuminen kisatapahtumaan sekä yksi haaste. Pohjoisessa Tervetuloa-vaihe korvaa haasteen. Meripartiolaisille on lisäksi jokaisessa pääilmansuunnassa omat aktiviteetit. Jokaisen seikkailijavuoden päättää seikkailijapeli eli sepeli, joka on juonellinen maastoleikki. Seikkailijapelin tarkoituksena on paitsi testata seikkailijoiden taitoja myös tarjota uusia oppimiskokemuksia.

Valinnaisen kolmannen vuoden seikkailijoiden ohjelma koostuu neljästä projektimuotoisesta väli-ilmansuunnasta. Väli-ilmansuuntien tekojärjestys ja määrä ovat vapaavalintaisia. Niitä ei kuitenkaan ole tarkoitus tehdä rinnan perusohjelman kanssa, vaan vasta sitten, kun kaikki pääilmansuunnat on käyty läpi. Kolmannen seikkailijavuoden aikana tehdään lisäksi haasteita. Seikkailijaikäkausi voi myös olla 2,5 vuoden pituinen.

Seikkailija saa merkin Tervetuloa-vaiheesta sekä jokaisesta pää- ja väli-ilmansuunnasta. Tehdyistä haasteista saa myös merkin osoitukseksi hankituista taidoista. Seikkailijaikäkauden päätösmerkki on metallinen kompassiruusu, jota kannetaan partiopaidassa tulevina vuosina.

METSÄ OPPIMISYMPÄRISTÖNÄ

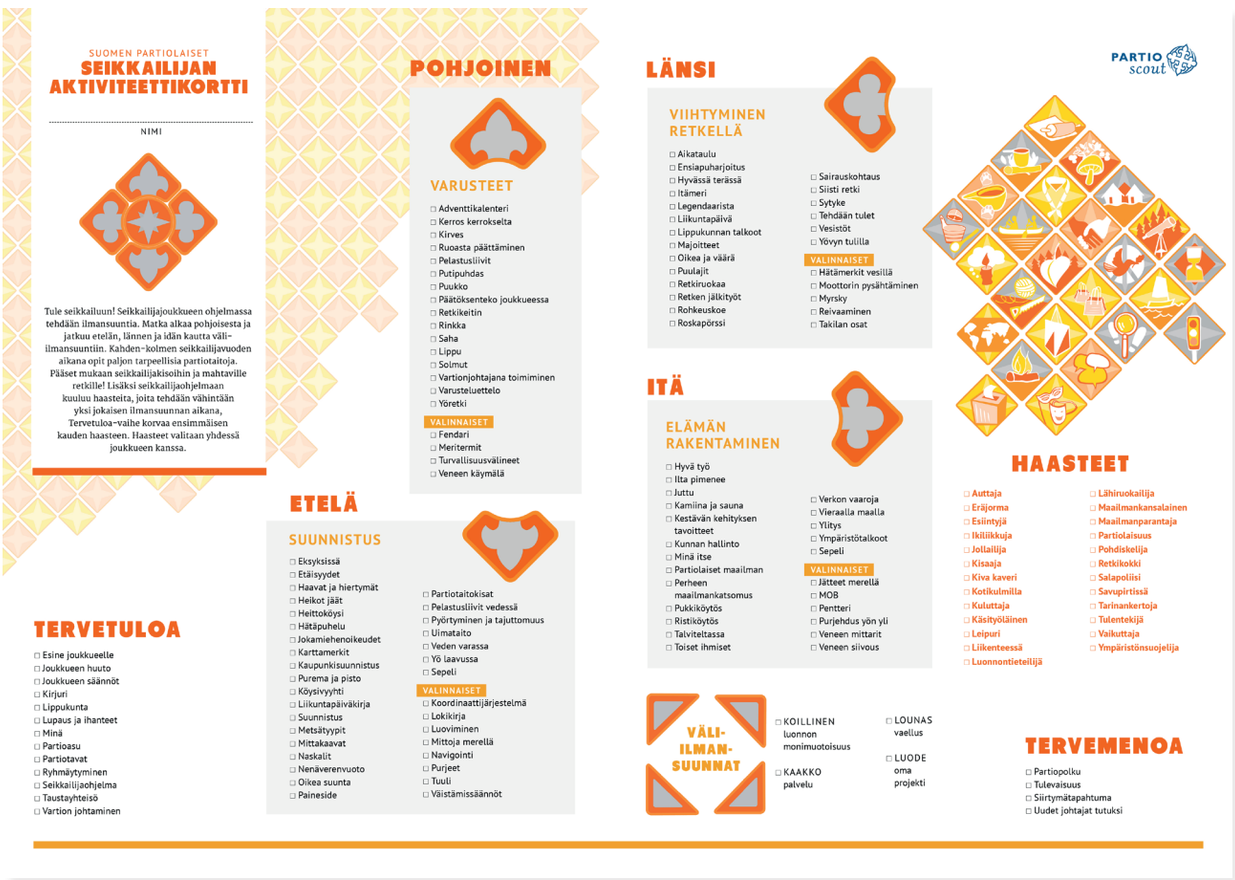
Seikkailijaohjelmassa korostuu käytännön partio- ja erätaitojen oppiminen. Siksi seikkailijat retkeilevät paljon. Suuri osa perusohjelman aktiviteeteista pitääkin toteuttaa juuri retkillä ja maastossa. Ohjelman aikana tutuksi tulevat luonnossa liikkuminen, suunnistaminen, yöpyminen ja ruoanlaitto maastossa sekä erilaiset retkeilyyn liittyvät käytännön taidot.

OHJELMAN RAKENNE JA KÄSITTEET

TERVETULOA-VAIHE

Sudenpentuohjelmaan kuuluu siirtymä-jälki, jossa tutustutaan seikkailijaohjelmaan ja mahdollisuuksien mukaan tulevaan sampoon. Tärkeä osa siirtymää on siirtymätapahtuma. Se voi olla koloilta siirtyjille, päivänmittainen tapahtuma tai retki. Sen voi pitää sudenpentujen viimeisenä keväänä, kesäleirillä tai syksyn aloituksena. Siirtymän toteuttamiseen osallistuvat mahdollisuuksien mukaan myös tulevat sammot. Siirtymätapahtuma järjestetään yhteisesti kaikille lippukunnan seikkailijoiksi siirtyville sudenpennuille. Siirtymätapahtumaan voi kuulua esimerkiksi jännittävä kaste tai muu lippukunnalle sopiva seremonia. Seikkailijaksi siirtymisen merkiksi voi tehdä huiviholkit tai osmonsolmut partiohuiveihin vaikkapa oranssista muovinarusta.

Seikkailijaohjelman alussa annetaan seikkailijalle evät seuraavalle kahdelle–kolmelle vuodelle partiossa. Tervetuloa-vaiheen aktiviteettien tarkoituksena on tutustuttaa seikkailija omaan joukkueeseensa, johtajiinsa,



lippukuntaansa ja partioon. Tehtävät johdattavat mukaan partiotoimintaan myös sellaisen seikkailijan, joka tulee mukaan muita myöhemmin. Suositeltava Tervetuloa-vaiheen kesto on noin kuukausi, jos kyseessä ovat uudet partiolaiset. Jos kaikki joukkueen jäsenet siirtyvät sudenpennuista, voi Tervetuloa-vaihetta tarvittaessa hieman tiivistää. Osan Tervetuloa-vaiheen aktiviteeteista voi tehdä jo sudenpentujen siirtymä-vaiheessa. Kun vaiheen kaikki aktiviteetit on tehty, saa seikkailija hihaansa kankaisen kompassiruusumerkin. Tervetuloa-vaiheen aktiviteetteihin voidaan palata yhdessä myöhemmin, jos joukkueeseen tulee uusia seikkailijoita.

Tervetuloa-vaiheessa valmistaudutaan myös lupauksenantoon, joka päättää ensimmäisen vaiheen seikkailijoiden partiopolulla. Lupauksenanto merkitsee henkilökohtaista sitoutumista siihen, että on hyväksynyt partioaatteen ja pyrkii noudattamaan partioihanteita elämässään. Sitä ennen seikkailijat ovat tutustuneet johtajaansa, lippukuntaansa sekä keskeisimpiin partioperinteisiin. Lupauksenantotapa ja -paikka vaihtelevat lippukuntakohtaisesti. Suositeltavinta olisi kuitenkin antaa seikkailijalupaus ensimmäisen syksyn aikana.

PÄÄILMANSUUNNAT

Tervetuloa-vaiheen jälkeen siirrytään toteuttamaan kaksivuotista perusohjelmaa. Perusohjelmaan kuuluu neljä puolen vuoden jaksoa, joita kutsutaan pääilmansuunniksi. Ne tehdään järjestyksessä pohjoinen, etelä, länsi, itä. Kussakin ilmansuunnassa on noin 20 perusaktiviteettia, jotka on tarkoitus tehdä kaikki puolen vuoden aikana. Meripartiolaisilla jokaiseen pääilmansuuntaan kuuluu vielä 1–5 lisäaktiviteettia. Ilmansuunnan sisällä aktiviteeteissa voi edetä haluamassaan järjestyksessä.

Kunkin ilmansuunnan perusaktiviteettien lisäksi jakson aikana lähdetään kahdelle retkelle, kisaillaan sekä tehdään yksi haaste. Perusaktiviteetit ovat lähes poikkeuksetta hyvin käytännönläheisiä partio- ja retkeilytaitoja. Suurin osa niistä soveltuu parhaiten retkellä tai muuten ulkosalla tehtäviksi.

Jokaisesta tehdystä ilmansuunnasta seikkailija saa tunnustukseksi kankaisen ilmansuuntamerkin. Seikkailija kiinnittää partiopaitaan ikäkausimerkin eli kompassiruusun ympärille tehtyjen ilmansuuntien merkit.

RETKET

Retkeilyn perustaidoille luodaan pohja seikkailijaikäkaudessa. Siksi seikkailijat retkeilevät runsaasti – seikkailijoiden ohjelmaan kuuluu kaksi retkeä jokaisessa ilmansuunnassa eli yhteensä neljä retkeä vuodessa. Retket voivat olla sekä seikkailijajoukkueen omia että lippukunnan retkiä. Parhaiten seikkailijoille soveltuvat yöretket maastoon. Joukkueen kannattaa tehdä runsaasti erilaisia retkiä.

PARTIOTAITOKISAT

Partiotaitokilpailut ovat osa jokaisen seikkailijan ohjelmaa. Seikkailijoiden ohjelmaan kuuluu osallistuminen piirin seikkailijakisaan tai esimerkiksi alueen tai oman lippukunnan järjestämään muuhun kisatapahtumaan ainakin kerran puolessa vuodessa. Kisaillessa seikkailija pääsee testaamaan ryhmässä toimimisen taitojaan ja omaa osaamistaan oman turvallisen ryhmänsä kanssa. Seikkailijajoukkueen kevään päättää kisailuhenkinen seikkailijapeli, joka on juonellinen maastoleikki.

HAASTEET

Seikkailijoille on tarjolla haasteita eri aiheista. Tarkoituksena on tehdä vähintään yksi, vapaavalintainen haaste jokaisen ilmansuunnan aikana. Enemmänkin voi toki tehdä.

Haasteet antavat seikkailijoille mahdollisuuden tutustua laajemmin perusohjelmaan kuuluviin taitoihin, oppia uusia hyödyllisiä taitoja sekä kokea elämyksiä ja seikkailuja yhdessä koko joukkueen kanssa. Haasteet innostavat aktiiviseen toimintaan ja totuttavat tavoitteelliseen työskentelyyn. Haastetta ei voi tehdä yhdessä illassa, vaan tehtävien parissa toimitaan useammassa kokouksessa tai retkellä tai leirillä. Tarkoitus on, että myös haasteissa taso nousee taitojen myötä. Tärkeintä on, että haasteen tavoite täyttyy. Toteutusvinkit ovat vain ohjeellisia. Hyvään tulokseen voi päästä myös muilla tavoilla.

Haaste on valmis, kun vähintään kuusi aktiviteettia on tehty. Haasteesta saatu merkki partiopaidan oikeassa hihassa kertoo seikkailijan kokemuksista. Tärkeätä on siis huolehtia siitä, että kaikki osallistuvat ja tekevät, eivätkä ainoastaan seuraa vierestä. Haastemerkit kiinnitetään ilmansuuntamerkkien alle.

Haasteet ovat yksi osa seikkailijaikäkauden ohjelmaa. Merkkien tekeminen ei saa kuitenkaan olla partiotoiminnan ainoa sisältö. Pikemminkin ne ovat sammon apuvälineitä taitojen opettamiseen. Merkkejä tehdään, koska ne innostavat toimimaan ja ovat lapselle konkreettinen osoitus hyvin tehdystä työstä. Seikkailijoiden kannalta tärkeintä ovat yhteiset kokemukset, yhteiset tavoitteet ja me-henki. Merkkien tekeminen ei saa olla pelkkää tehtäväluettelon täyttämistä.

VÄLI-ILMANSUUNNAT ELI KOLMAS SEIKKAILIJAVUOSI

Valinnaisena kolmantena vuonna seikkailijoiden ohjelma koostuu väli-ilmansuunnista. Väli-ilmansuunnat sisältävät erilaisia aktiviteetteja, jotka syventävät jo opittua ja opettavat uusia taitoja. Seikkailijajoukkue voi toteuttaa väli-ilmansuunnat haluamassaan järjestyksessä. Kolmannen vuoden aikana kannattaa väli-ilmansuuntien lisäksi tehdä myös lisää seikkailijoita kiinnostavia haasteita. Väli-ilmansuuntien tekemisen saa aloittaa vasta, kun koko perusohjelma on käyty läpi.

Väli-ilmansuuntia ei ole kuitenkaan pakko tehdä – tarpojiin voi siirtyä heti, kun perusohjelman neljä pääilmansuuntaa on tehty. Siirtymän seikkailijoista tarpojiin voi sijoittaa myös vuoden vaihteeseen, jolloin molemmat ohjelmat kestävät yhtä kauan eli 2,5 vuotta. Lippukunnan päätöksen mukaisesti seikkailijat voivat siis tehdä 0–4 väli-ilmansuuntaa ennen tarpojaikäkauteen siirtymistä. Tähän päätökseen voi vaikuttaa moni asia, muun muassa sopivien sampojen määrä, tarpojavartionjohtajiksi sopivien samoajien määrä, ohjelmien sisällöt. 2,5 vuotta + 2,5 vuotta -mallilla voi niin sanotusti saada kaiken, eli tehdä

molempien ikäkausien perusohjelmien lisäksi myös väli-ilmansuuntia ja jatkotarppoja.

Jokaisesta väli-ilmansuunnasta saa merkin. Merkki kiinnitetään kompassiruusun oikeisiin kohtiin.

Seikkailija voi hankkia oman Reppu-kirjan. Kirja on laadittu erityisesti seikkailijoille ja tarpojille. Siinä on tiivistä tietoa ohjelmaan kuuluvista taidoista, pääasiassa partio- ja erätaidoista. Kirja kuuluu myös sammon kirjahyllyyn, sillä taitokirjaa on tarkoitus käyttää ahkerasti apuna joukkueen kokouksissa.

SEIKKAILIJAPELI

Jokainen seikkailijavuosi päättyy seikkailijapeliin. Seikkailijapeli eli sepeli on juonellinen maastoleikki, jonka aikana testataan seikkailijoiden oppimia taitoja. Seikkailijapelissä on aina taustatarina, johon pelin tehtävät tavalla tai toisella liittyvät. Seikkailijapeli kuuluu olennaisena osana seikkailijaohjelmaan. Se päättää jokaisen vuoden, ja sen avulla harjoitellaan uusia ja kerrataan jo opittuja asioita. Olennaista on testata seikkailijoita opettavaisella, mutta hauskalla tavalla. Sepeli on jännittävä kokemus, jota odotetaan innolla. Sepelistä tulee jäädä seikkailijoille sellainen olo, että he ovat oppineet asioita. Jos seikkailijat eivät osaa jotakin asiaa, olisi hyvä järjestää mahdollisuus sen oppimiseen sepelin yhteydessä. Sepelin avulla sampo ja lippukunnan muut johtajat saavat myös palautetta seikkailijoiden osaamisen tasosta ja myös omasta kyvystään ohjata ja kouluttaa seikkailijoita.

Sepelin ajankohta on sovittava hyvissä ajoin, esimerkiksi heti uuden toimintakauden alussa. Seikkailijapeli voidaan järjestää esimerkiksi lippukunnan retkellä tai kesäleirillä. Sepelin järjestävät yleensä sammot lippukunnan muiden johtajien kanssa. Sepelin järjestämisessä kannattaa tehdä yhteistyötä myös muiden lippukuntien kanssa, jotta paikalle saadaan tarvittava määrä johtajia ja pelin kannalta sopivasti vartioita. Seikkailijat kulkevat pelissä vartioittain ja kisailevat toisiaan vastaan. Jos resursseja riittää, voivat lippukunnat järjestää kaksi erillistä peliä, joista toinen toimii ikäkauden päätöstapahtumana tarpojiin siirtyville seikkailijoille.

Sepeli rakennetaan jonkin mystisen tai jännittävän kertomuksen ympärille. Pelin taustatarina voi liittyä myös esimerkiksi pelin maastoon, vuodenaikaan, tulossa olevaan isoon leiriin tai tapahtumaan, tunnettuun hahmoon, elokuvaan, kirjaan tai vaikkapa ajankohtaiseen ilmiöön. Lippukunnan suunnittelemat maastoleikit ja niiden materiaalit kannattaa tallettaa, sillä niitä voidaan käyttää muutaman vuoden välein uudestaan. Käytännössä lippukunta pärjää kahdella kolmella pelillä. Uuden pelin suunnitteleminen on myös sopivaa puuhaa innokkaalle samoajavartiolle.

SIIRTYMÄ

Seikkailijaohjelma kestää 2–3 vuotta, jonka jälkeen siirrytään tarpojiin. Tarpojavartiot ovat yleensä hieman seikkailijajoukkuetta pienempiä. Vartiossa jäseniä on 4–12. Niinpä siirryttäessä tarpojiin seikkailijajoukkueessa toiminut vartiojako voi jatkua sellaisenaan tai voidaan sopia koko entisen joukkueen kokoisesta vartiosta. Kun siirtyminen tarpojiin tulee ajankohtaiseksi, voi sampo yhdessä joukkueen kanssa pohtia, miten tuleviin tarpojavartioihin jakaudutaan. Seikkailijajoukkueen kannattaa tutustua tuleviin tarpojavartionjohtajiin vähintään muutaman yhteisen illan merkeissä jo kevään aikana, mikäli se suinkin on mahdollista. Symbolisen siirtymän ja konkreettisen siirtymäriitin voi sijoittaa keväälle tai esimerkiksi kesäleirille. Seikkailijoiden viimeinen kausi huipentuu suureen seikkailijapeliin, jossa voidaan kisailla tulevissa tarpojavartioissa, jos ne ovat jo tiedossa. Viimeisen sepelin tulisi jo olla hieman vaativampi, joten se kannattaa järjestää yhdessä alueen muiden lippukuntien kanssa. Kun tarpojaikäkausi sitten syksyllä alkaa, ryhtyvät vartiot samoajaikäisten vartionjohtajiensa sekä aikuisen luotsin johdolla tutustumaan uuteen ohjelmaan ja suuntaamaan tulevaan.

Joukkue voi lisäksi järjestää esimerkiksi kevyen vaelluksen, jonka iltanuotiolla jaetaan juhlallisesti seikkailijoiden päätösmerkit. Syksyllä on puolestaan vuorossa liittyminen tarpojavartioon. Tarpojissa on heti syksyn aluksi tervetuloavaihe, jossa tutustutaan omaan vartioon ja ryhmäydytään, tullaan tarpojiksi.

OHJELMATAPAHTUMAT

SEIKKAILIJAKISAT

Piiri tarjoaa yhden seikkailijakisan vuodessa, mutta seikkailijoiden partiotaitokisaksi käy pienempikin kisa, jonka järjestää alue tai lippukunta. Omat seikkailijakisat ovat hyvää järjestämiskokemusta myös lippukunnan vanhemmille ikäkausille. Lippukunta voi esimerkiksi ottaa perinteeksi omat iltakisat, jotka tarpojat tai samoajat suunnittelevat ja toteuttavat seikkailijoille joka kevät. Kisa voidaan pitää tutussa lähiluonnossa. Hyvällä teemalla kisa kantaa pitkälle vaikka ilman suunnistustakin. Kisatehtävien tarkoituksena on opettaa ryhmässä toimimisen taitoja ja tukea seikkailijaohjelmaa. Ajatuksena on, että vartio saisi välitöntä palautetta kisatehtävistä, sillä kisat ovat ennen kaikkea oppimistilanne. Kisavartio suoriutuu tehtävistä ilman sammon apua. Sampo tai muu johtaja on kisavartion mukana tapahtumassa ja toimii myös saattajana rasteilla, mikäli tämä on käytäntö.

Piirin seikkailijakisat on rastikierrostyyppinen päiväretki, jonka varrella tehdään yhdessä vartion kanssa partio-ohjelmaan perustuvia ja ryhmän yhteishenkeä kohottavia tehtäviä. Tehtävistä annetaan pisteitä, joiden perusteella kilpailuvartiot laitetaan paremmuusjärjestykseen. Vartiolla saa olla mukana saattaja. Saattaja ei osallistu tehtävien tekemiseen kilpailun aikana.

Radan pituus on 4–7 kilometriä. Maaston tulee olla sellaista, että helppo suunnistus polkuja pitkin rastilta toiselle on mahdollista. Suorin reitti voi olla ilman polkuja, ja vaikeissa kohdissa voidaan käyttää viitoitusta.

SEIKKAILIJAKISAN TAVOITTEENA ON:

- Kehittää seikkailijoiden taitoja: itseluottamusta, me-henkeä, rehellisyyttä, oikeudenmukaisuutta, luovuutta, huomiokykyä, johtamistaitoja, aloitteellisuutta, vastuullisuutta, järjestelmällisyyttä ja päättelykykyä.
- Luoda positiivista asennetta vaikeita asioita ja eteen tulevia ongelmia kohtaan.
- Kehittää toimimaan erilaisten ihmisten kanssa erilaisissa tilanteissa ja organisaatioissa.
- Opettaa toimimaan ryhmässä ja ryhmää laajemmassa organisaatiossa.
- Auttaa ymmärtämään, että yhdessä tekemällä saa aikaan suurempaa.
- Opettaa toimimaan ja liikkumaan luonnossa luonnon ehdoilla.

3.11. Ohjelman toteuttaminen

TOIMINNAN SUUNNITTELU

Toimintasuunnitelman merkitystä partion tavoitteiden saavuttamiseksi ei voi liioitella. Sammon suunnitellessa joukkueen ohjelmaa, tulee hänen pitää mielessään kasvatustavoitteet ja partiomenetelmä. Käytännön tasolla pääsee liikkeelle tutustumalla seikkailijaohjelmaan.

Toimintasuunnitelman tekeminen vie aluksi aikaa, mutta hyvin tehty toimintasuunnitelma säästää aikaa ja hermoja jatkossa.

Toimintasuunnitelma tehdään pääpiirteittäin koko vuodeksi. Tarkempi kokouskohtainen suunnitelma kannattaa laatia puoleksi vuodeksi kerrallaan. Joukkueen toiminta on helppo suunnitella seikkailijaohjelman avulla.

Sampo tutustuu ilmansuunnan aktiviteetteihin ja pohtii mitkä niistä sopisivat kololle ja mitkä retkelle. Millainen retki tehdään ja koska? Leiri- ja retkipaikat täytyy miettiä ja varata hyvissä ajoin. Kannattaa hahmotella retkien sisällöt etukäteen, jotta kaikki retkillä tehtävät aktiviteetit tulee tehtyä ajallaan.

Suunnitelmapohjaan kannattaa merkitä, mitä aktiviteetteja joukkue toteuttaa koloilloissa ennen retkeä ja mitä tehdään retkellä. Sammon on myös huomioitava seikkailijoille soveltuvat tapahtumat piirin, lippukunnan ja alueen toimintasuunnitelmista.

Ilman kunnollista suunnitelmaa kaikki kasvatustavoitteet eivät todennäköisesti toteudu, sillä huonosti valmisteltu toiminta on usein yksipuolista. Aikataulu voi myös muodostua ongelmaksi, jos toimintaa ei suunnittele kunnolla. Seikkailijaohjelmassa on paljon tekemistä, eikä tyhjäkäynnille ole juurikaan tilaa.

Retket kannattaa ajoittaa sellaisiin ajankohtiin, jolloin ei ole lippukunnan muita tapahtumia tai muiden ryhmien retkiä. Näin myös muut johtajat voivat tulla tarvittaessa retkelle avuksi ja seikkailijat saavat osallistua lippukunnan tapahtumiin. Osa retkistä voi olla päiväretkiä, mutta parhaiten seikkailijoille sopivat yöretket maastossa.

Toimintasuunnitelma kannattaa kirjoittaa muistiin. Lisäksi se on hyvä jakaa seikkailijoille, jotta he osaavat varautua partiokertoihin sekä varata retken ajankohdat kalentereistaan. Samalla sampo pystyy ennakoimaan, missä järjestyksessä ja mihin mennessä mikäkin asia pitää saada tehdyksi. Lisäksi joukkueen viikoittainen johtaminen helpottuu, kun sampo on miettinyt, mitä kussakin kokouksessa teet seikkailijoiden kanssa. Suunnitelmaan voi merkitä myös, mitä kokouksessa tarvitaan ja kuka vastaa mistäkin. Joukkueen toiminnan pitää olla etukäteen suunniteltua mutta myös joustavaa.

Sammon tulee antaa myös seikkailijoiden osallistua toimintasuunnitelman laatimiseen. Joukkue voi esimerkiksi miettiä yhdessä, minkä haasteen tekee. Mitä vanhempia seikkailijat ovat, sitä enemmän heille voi antaa vastuuta joukkueen toiminnan suunnittelussa. Kun koko joukkue suunnittelee yhdessä, jokainen sitoutuu varmasti yhteiseen toimintaan. Lopullinen vastuu toimintasuunnitelmasta kuitenkin säilyy aina sammolla. Toimintasuunnitelmaa pitää myös tarkastella kesken kuluvan toimintakauden kriittisesti ja pohtia, täytyykö sitä muuttaa.

KOKOUKSEN RAKENNE

Kokouksissa tehdään aktiviteetteja, valmistaudutaan erilaisiin tapahtumiin, leikitään ulkona ja sisällä, kisaillaan, pelataan pelejä ja pidetään hauskaa. Yleensä joukkue kokoontuu kerran viikossa, ja lisäksi on jotakin muuta toimintaa noin kerran kuukaudessa. Hyvä ohjeellinen kokouksen pituus on puolitoista tuntia. Tuntia lyhyempää kokousta ei kannata pitää, koska lyhyempi aika harvemmin riittää kokouksen läpiviemiseen.

Kokoukseen kannattaa aina valmistautua huolella. Tämä ei silti sulje pois spontaania toimintaa eikä vie tilaa mielikuvitukselta. Suunnitelmat muuttuvat yleensä aina. Harvalta kuitenkaan onnistuu laadukkaiden kokousten pitäminen ilman minkäänlaista valmistautumista. Kokouksen kulkuun on vaikea antaa mitään yksinkertaista kaavaa, sillä se riippuu paljon paitsi ohjelmasta myös seikkailijoista. Asioiden oppiminen tai tekeminen sujuu toisilta nopeammin, toisilta hitaammin. Tietyt perusasiat kannattaa kuitenkin ottaa aina huomioon.

Kokous alkaa yleensä jonkinlaisilla alkumenoilla. Näihin voivat kuulua mm. joukkueen huuto tai muu tervehdys ja edellisen kerran päiväkirjan lukeminen. Seuraavaksi voidaan kerrata edellisellä kerralla opittuja asioita. Välissä leikitään tai pelataan. Sitten opetellaan uutta. Vielä voi olla aikaa pelille tai leikille. Lopuksi pidetään hiljentyminen sekä käydään läpi ilmoitusasiat ja jaetaan tiedotteet kotiin vietäväksi.

KOKOUKSEN ALOITUS
On tärkeää, että kokouksella on selkeä alku ja että kaikki ovat ajoissa paikalla. Sammon tulee näyttää itse esimerkkiä joukkueelle. Sampo käyttää aina partiohuivia ja partiopaitaa. Joukkue kehittää kokouksen aluksi oman seremonian, joukkueen huudon tai vastaavan. Näin ilmaistaan, että kokous on alkanut. Kerrasta toiseen samanlaisena toistuvat alku- ja loppumenot luovat turvallisuuden tunnetta ja vahvistavat joukkuehenkeä.

LEIKIT
Joukkueen omien seremonioiden jälkeen ennen varsinaista ohjelmaa on hyvä vetää jokin vauhdikas leikki tai kilpailu. Se päästää ylimääräiset höyryt pihalle. Myös ohjelmien välissä tai lopuksi on hyvä vetää leikki, jossa opittuja asioita kerrataan.

UUSIEN TAITOJEN OPETTELU
Uusien taitojen opetteluun tulee käyttää tarpeeksi aikaa. Sampo näyttää ensin esimerkin, mutta antaa sen jälkeen seikkailijoiden opetella ja harjoitella itse. Sampo ei saa luennoida, vaan asiat opetellaan tekemällä. Useat aktiviteetit soveltuvat opeteltavaksi vartioittain: sampo voi näyttää mallin tai esimerkin vartionjohtajille, jotka opettavat taidon vartiolaisilleen. On hyvä muistaa kysyä myös aina, jäikö jokin asia seikkailijoille epäselväksi.

SIIVOUS
Jokainen joukkue huolehtii, että kolo on vähintään yhtä hyvässä kunnossa kokouksen lopuksi kuin se oli alussakin. Ennen loppumenoja siivoukseen on siis hyvä varata ohjelmasta riippuen noin kymmenen minuuttia.

LOPETUS
Kokous on hyvä lopettaa ytimekkäästi. Monilla on omia seremonioita, mutta yleensä kokouksen lopuksi on ainakin sisaruspiiri. Lopuksi on myös hyvä käsitellä tärkeät tai ilmoitusluontoiset asiat esimerkiksi tulevista retkistä.

OHJELMAN SOVELTAMINEN

Seikkailijaohjelman voi tehdä kahdessa vuodessa, jos joukkue kokoontuu säännöllisesti ja retkeilee vähintään neljä kertaa vuodessa. Jos joukkue on erittäin aktiivinen, lisäsisältöä perusohjelmaan saa tekemällä ilmansuunnissa haasteita enemmän kuin suositellun yhden merkin.

Partiota on kaikki toiminta, joka edistää kasvatustavoitteiden toteutumista ja jossa käytetään partiomenetelmää. Sammolla on siis lupa tarvittaessa soveltaa aktiviteetteja joukkueelleen paremmin soveltuviksi. Seikkailijaohjelmassa ei suinkaan ole tärkeintä suorittaminen – partio-ohjelma ei välttämättä toteudu, vaikka toimittaisiin tiukasti aktiviteettilistan mukaan. Esimerkiksi sotkeminen ja roskaaminen eivät kuulu joukkueen kokouksiin, vaikka niiden välttämisestä ei erillistä kasvattavaa aktiviteettia olisikaan. Kasvatustavoitteiden mukaista ja niiden toteutumiseen tähtäävä partiotoimintaa löytyy aktiviteettien ulkopuoleltakin.

LEVOTTOMAT KOKOUKSET

Lääke levottomuuteen on kokouksen suunnittelu etukäteen. Epätietoisuus ja hämmentyneisyys näkyvät myös joukkueen jäsenille, ja ne saattavat aiheuttaa kyllästymistä tai halua testata johtajaa. Tekemistä pitää riittää koko ajaksi, ja ohjeistuksen on oltava selkeää ja ytimekästä. Luennointia kannattaa välttää ja antaa sen sijaan joukkueen tehdä itse. Kokouksen voi aloittaa energiaa purkavilla liikuntaleikeillä ja siirtyä vasta sitten opetettavaan aiheeseen. Senkään ei tarvitse olla tylsää – käyttämällä mielikuvitusta mikä tahansa opetettava asia voi muuttua aktiivisen tekemisen ja mielenkiinnon kohteeksi.

Pitkästymisestä johtuvaan häiriköintiin auttaa vaihteleva ja kiinnostava toiminta. Aktiviteettien ja tehtävien tasoa tulee tarkkailla suhteessa joukkueen oppimiseen ja osaamiseen. Kohtuuttoman vaikeat haasteet turhauttavat. Liian helpot hommat puolestaan tylsistyttävät, jolloin vaatimustasoa tulee nostaa. Taitava oppija voi myös auttaa ja opettaa muita.

Toisinaan rauhattomuus vain jatkuu ja johtajasta saattaa tuntua, ettei joukkuetta saa millään kuriin. Mikäli keskittyminen ei onnistu, voi paras ratkaisu olla vain suunniteltujen aktiviteettien unohtaminen ja ulos riehumaan lähteminen. Jos kyseessä on yksittäisten seikkailijoiden riehunta, on syytä pitää joukkueen pelisäännöistä kiinni. Muutamien häiriköinti ei saa torpedoida muun joukkueen toimintaa, vaan riehujia on syytä puhutella yksistään tai laittaa hetkeksi jäähylle. Joskus myös vastuutehtävän saaminen rauhoittaa – selkeä rooli ja vastuutehtävä selkiyttävät omaa paikkaa ryhmässä ja vähentävät huomiohakuisuutta.

Joukkueeseen muodostuu helposti erilaisia rooleja, joista osa ylläpitää ja osa häiritsee joukkueen toimintaa. Toiset ottavat itselleen dominoivan roolin, kun taas toiset mieluummin vetäytyvät. Joskus erilaiset persoonallisuudet joutuvat törmäyskurssille, mutta sitä helpompi johtajan on ratkaista tilanteita, mitä paremmin hän tuntee joukkueensa jäsenet.

LEIKIT

Partiossa leikitään paljon kaikenikäisten kanssa – ei siis kannata unohtaa sen voimaa seikkailijoidenkaan kanssa. Leikkiminen on hauskaa ja tärkeää ajanvietettä. Leikkien avulla voidaan paitsi kuluttaa aikaa myös tuoda eloa oppimiseen. Leikkimällä voidaan kerrata, harjoitella ja syventää uusia taitoja. Usein leikillä on kasvatuksellinen tarkoite ja tavoite. Esimerkiksi kokouksen aloitusleikki ei ole vain energian kuluttamista, vaan sen avulla voidaan johdattaa kokouksen aiheeseen. Leikkiminen kannattaakin ottaa osaksi kokousrakennetta: alkuun energiaa purkava leikki, kokouksen lomaan aiheeseen liittyviä opettavaisia leikkejä ja loppuun rauhoittava leikki tai luottamusleikki iltapiiriin.

Leikissä saa käyttää ja kehittää mielikuvitusta, ja samalla myös huomiokyky ja keskittymiskyky kehittyvät. Leikkimällä saadaan liikuntaa ja opitaan ottamaan muita ihmisiä huomioon. Lisäksi leikin varjolla voidaan kerrata aiemmin opittua. Kaikki nämä toteutuvat, kun valitaan sopiva leikki vahvistamaan tietyn taidon tai tiedon omaksumista ja annetaan riittävästi tilaa ja aikaa leikille. Erilaisia asioita voi myös oppia leikkien. Sanotaankin, että leikki on lapsen työtä. Lapset elävät leikin maailmassa, joten sen voimaa ei voi aliarvioida.

UUSI SEIKKAILIJA

Yksi ikäkausiohjelmien tavoitteista on, että partioon voi tulla helposti mukaan missä vaiheessa tahansa. Uutena mukaan tuleminen voi kuitenkin olla haasteellista, jos joukkue on jo toiminut pidemmän aikaa ja hioutunut ryhmäksi. Uuden seikkailijan mukaan ottamiseen kannattaa käyttää aikaa, sillä silloin on todennäköisempää, että hän jää ryhmän jäseneksi.

Ensimmäisessä kokouksessa sampo kertoo yhdessä muiden seikkailijoiden kanssa, mitä partiossa tehdään ja miten kokouksissa toimitaan. Joukkueen sääntöihin kannattaa tutustua heti. Myös joukkueen tavat, tunnukset ja esineet on hyvä käydä heti lävitse. Merkit, paita ja huivi ovat myös tärkeitä.

Tervetuloa-vaiheen sisällöt tulisi käydä ainakin pääpiirteittäin läpi uuden seikkailijan kanssa muutaman ensimmäisen kokouksen aikana. Kohtuuttomasti tähän ei kuitenkaan kannata käyttää aikaa, etteivät muut seikkailijat kyllästy. Tervetuloa-vaiheen merkin voi jakaa, kun tärkeimmät tavoitteet on täytetty. Tavoitteenahan on tutustua omaan joukkueeseen, lippukuntaan ja partioon.

Sampo opastaa seikkailijaa ja mahdollisuuksien mukaan seikkailijoiden vanhempia varuste- ja vaatehankinnoissa heti alussa. Retket ja leirit ovat oleellisen tärkeitä seikkailijaohjelman onnistuneelle läpiviemiselle. Uutta seikkailijaa tulee kannustaa osallistumaan niihin. Varusteet kerrataan ennen seikkailijan ensimmäistä retkeä.

Joukkue toteuttaa uuden jäsenen mukaan tulemisen jälkeen pääpiirteittäin normaalia toimintasuunnitelmaansa. Sampo voi hyvin helposti poimia aikaisemmista ilmansuunnista kertausasioita esimerkiksi retkille ja leireille. Joukkue voi myös kerrata jo opittuja asioita esim. suunnistuksesta tai ensiavusta ennen uuden, haastavamman asian opettelua. Näin toimien uusi seikkailija voi kiriä toiset kiinni toiminnan lomassa. Aktiviteetteja tehdessä voit antaa vartionjohtajille tehtäväksi huolehtia uuden tulokkaan opastamisesta. Päiväkirjan kirjoitusvuoro tai muista rutiineista huolehtiminen kannattaa antaa heti ensimmäisissä kokouksissa myös uudelle jäsenelle.

Ilmansuuntamerkkejä jaetaan siinä järjestyksessä kuin aktiviteetteja on tehty. Jos uusi seikkailija tulee mukaan esimerkiksi etelä-ilmansuunnan alkuvaiheessa, kuuluu hänelle antaa ilmansuuntamerkin samaan aikaan muiden kanssa keväällä. Aikaisemmista ilmansuunnista voi antaa merkin, kun aktiviteetit on tehty. Päätösmerkin saamiseksi ei kaikkien ilmansuuntien tarvitse olla tehtyinä, vaan yhden ilmansuunnan tekeminen riittää merkin saamiseksi siirtyessään tarpojiin.

SEIKKAILIJOIDEN RETKET JA LEIRIT

Tärkein osa seikkailijan ohjelmaa ovat retket ja leirit, sillä niissä päästään käytännössä kokeilemaan ja oppimaan uusia taitoja. Retket ja leirit tarjoavat seikkailijoille onnistumisen elämyksiä ja kosketuksen luontoon. Vaikka

seikkailija olisi sudenpentuvaiheessa retkeillyt, muuttuvat retket seikkailijaikäkaudessa haastavammiksi. Seikkailijaa voi jännittää vieras paikka, mahdolliset vieraat johtajat sekä erilainen ruoka. Sen sijaan jos retkellä on hauskaa ja turvallista, seikkailija uskaltautuu lähtemään uudestaankin.

Retken tai leirin on siis oltava mieleenpainuva ja iloinen kokemus. Tärkeää on, että se vastaa seikkailijan taitoja ja kykyjä sekä kehitystasoa. Seikkailijoille voi antaa vastuutehtäviä, jotka he toteuttavat retkellä.

Leiri kestää vähintään kolme yötä. Seikkailijat osallistuvat yleensä ainakin lippukunnan kesäleirille. Lippukuntaleirien lisäksi on myös alue- ja piirileirejä, joissa seikkailijat pääsevät nauttimaan suurleirin tunnelmasta.

KOTI-IKÄVÄ

Ensimmäinen yöretki saattaa olla joillekin ensimmäinen yö poissa kotoa ilman vanhempia. Retkiolosuhteet ja vieraat johtajat voivat olla kova paikka, ja koti-ikävän tunteet nousevat helposti pintaan. Kiva ja jännittävä ohjelma pitää ikävät ajatukset hyvin kurissa, mutta joskus itku tulee siitäkin huolimatta. Pientä retkeläistä voi lohduttaa sylissä, ja tuttu johtaja voi myös nukkua lapsen vieressä. Joskus auttavat koti-ikäväpillerit tai jutustelu päivän tapahtumista ja lupaus tulevista mukavista puuhista. Koti-ikävästä voi keskustella myös vanhempien kanssa. Mikäli koti-ikävä äityy niin suureksi, ettei mikään auta eikä ohjelma kiinnosta, sovitaan, että vanhemmat hakevat lapsen kotiin.

RETKIPALAUTE

Kotimatkalla tai ensimmäisessä kokouksessa voidaan keskustella yhdessä retken onnistumisesta: mikä oli pelottavaa, mikä kivaa ja mikä tylsää. On tärkeää, että kaikille jää retkestä hyvä mieli. Vaikka seikkailijat eivät välttämättä osaa kovinkaan tarkkaan arvioida leirin onnistumista, antavat jo kommentit jotain käsitystä siitä, millaisia seikkoja kannattaa ottaa huomioon seuraavaa leiriä suunniteltaessa.

MERIPARTIO SEIKKAILIJAIKÄKAUDESSA

Meripartiolippukunniksi kutsutaan niitä lippukuntia, joiden toiminta painottuu vesillä liikkumiseen. Periaatteet ja tavoitteet ovat samat kuin partiotoiminnassa yleensäkin, mutta purjehtiminen ja siihen liittyvät tiedot ja taidot ovat keskeinen osa meripartiotoimintaa erityisesti kesällä. Meripartiossa vartioita kutsutaan venekunniksi. Joukkuetta voidaan kutsua laivueeksi.

Seikkailijoiden meripartio-ohjelmassa korostuu vesillä liikkuminen ja turvallisuus. Meripartiolaiset tekevät samat seikkailijaohjelman perusaktiviteetit kuin maapartiolaisetkin. Jokaisen pääilmansuunnan lopusta löytyvät meriaktiviteetit. Painotuksia voi vaihdella tarpeen mukaan, esimerkiksi perusohjelman pelastautumisaktiviteeteissa voi painottaa omassa lippukunnassa tärkeitä asioita.

KUMPPANUUDET SEIKKAILIJAOHJELMASSA

Kumppanuudella tarkoitetaan yhteistyötä partiolaisten ja toisen järjestön, yrityksen, yhteisön, kunnan tai muun toimijan kanssa. Kumppanuuden elementteinä toimivat teema ja yhteiset arvot (esimerkiksi johtajuus, kestävä kehitys, luonto, turvallinen lapsuus, osaaminen). Kumppanuus voi olla sisällöllistä yhteistyötä, varainhankintaa, materiaalitukea tai osaamisen jakamista.

Kumppanuuskulttuurin luomisessa on lippukunnan aikuisilla johtajilla iso rooli. Ikäkausien viikkokokoontumisten järjestäminen yhdessä kumppanien kanssa vaatii suunnittelua ja järjestelyjä.

Seikkailijaikäiselle lapselle kumppanuusyhteistyön merkitys näkyy tarpeellisuuden kokemuksena. Sammon tehtävä on luoda seikkailijoihin uskoa siitä, että yhdessä voimme omilla teoillamme antaa muille ja saada muilta. Sammon on hyvä keskustella seikkailijoiden kanssa kumppanin kanssa tehdystä yhteistyön muodosta ja vastikkeista. Sammon tulee näyttää esimerkkiä, kuinka edustetaan partiolaisena yhteistyötä tehdessä.

Seikkailijoiden kasvatustavoitteista kumppanuusyhteistyössä korostuvat partiossa tärkeänä pidettävien asioiden pohtiminen ja kokeminen, uteliaisuus lähipiirin ulkopuolelle, pienten vastuutehtävien hoitaminen, yhteiskunnan eri toimijoiden ja toiminnoiden ymmärtäminen sekä elinympäristön vastuun ymmärtäminen.

Seikkailijajoukkueen kanssa kumppaniyhteistyöstä on hyvä kertoa myös huoltajille jo ajoissa ennen yhteistyötä. Huoltajille on hyvä kertoa kumppanuustyön tavoitteista. Huoltajilta saattaa tulla hyviä ideoita erilaisista yritysyhteistyömahdollisuuksista!

Lippukuntien kumppanuussuhteet vaihtelevat, ja niistä kannattaa puhua johtajiston kesken. Lippukunta voi pohtia, onko parasta valita joku, jonka vastuulla on ylläpitää suhteita kumppaneihin. Joka tapauksessa lippukunnan ryhmien on hyvä tehdä yhteistyötä kumppanuuksiin liittyvissä asioissa.

SISÄLLYS

Tervetuloa 20
Pohjoinen – varusteet 24
Etelä – suunnistus 29
Länsi – viihtyminen retkellä 38
Itä – Elämän rakentaminen 44
Tervemenoa 50

Väli-ilmansuunnat 51
- Koillinen 51
- Kaakko 52
- Lounas 53
- Luode 54

Haasteet 56
- Auttaja 56
- Eräjorma 58
- Esiintyjä 60
- Ikiliikkuja 62
- Jollailija 64
- Kisaaja 65
- Kiva kaveri 67
- Kotikulmilla 69
- Kuluttaja 71
- Käsityöläinen 72
- Leipuri 73
- Liikenteessä 76
- Luonnontieteilijä 77
- Lähiruokailija 79
- Maailmankansalainen 81
- Maailmanparantaja 83
- Partiolaisuus 84
- Pohdiskelija 86
- Retkikokki 88
- Salapoliisi 90
- Savupirtissä 92
- Tarinankertoja 94
- Tulentekijä 96
- Vaikuttaja 97
- Ympäristönsuojelija 99

Seikkailijan aktiviteettikortti 103

ESINE JOUKKUEELLE

Tavoite:
Seikkailija kokee yhteenkuuluvuutta joukkueessaan.

KUVAUS: Seikkailijat valmistavat joukkueelleen yhdistävän esineen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit. Sampo auttaa vartioita suunnittelussa esimerkiksi kertomalla ja näyttämällä esimerkkejä muiden ryhmien vastaavista tunnuksista. Askartelu vie aikaa, joten sammon tulee kokousta suunnitellessa miettiä ajankäyttöä tarkasti. Kymmenen seikkailijaa ei voi työskennellä yhtä aikaa saman esineen kimpussa. Jos joukkue työstää useampaa eri esinettä, kannattaa työt jakaa eri vartioille.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: kädentaidot, luovuus, partiokulttuuri, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Viiri: Jos joukkue haluaa tehdä viirin yhdessä, kannattaa hommat jakaa esimerkiksi niin, että jokainen tekee jonkin symbolin viiriin esittämään itseään. Vaihtoehtoisesti osa porukasta voi tehdä sauvaa tai viirin koristetupsuja ja niin edelleen. Reppu-kirjassa esitellään erilaisia kädentaitotekniikoita. Liimaukset eivät usein kestä partiotoiminnan tuoksinassa. Joukkue voi myös tutustua lippukunnan vanhoihin vartioiden viireihin; miten tyyli on muuttunut vuosien mukana? Viiri tehdään yleensä nahasta, mutta se on aika kallista. Tärkeintä on, että materiaali on kestävää. Pienet nahkapalat ovat halvempia ja niitä voi ommella yhteen. Markiisi- tai farkkukangas sopii myös hyvin. Jos joukkueella on eläimen nimi, voi viiriä koristella eläimen hännällä tai sarvipalalla. Viirin reunoihin voi tehdä reikiä, joiden läpi punotaan nahkanauha. Viiriin voi myös nitoa leirimerkkejä.

Päiväkirja: Jos joukkue hankkii valmiin kirjan päiväkirjaksi, kannattaa se tuunata partiokirjan näköiseksi. Kirjaan voi tehdä vaihdettavat tekstiili-, nahka- tai puukannet, jolloin sisällys voi olla vaikka vihkokin.

Oma esine: Joukkue valmistaa jokaiselle seikkailijalle oman esineen, jossa on joukkueen tunnus. Kyseessä voi olla esimerkiksi avaimenperä, merkki tai kangaskassi. On hyvä tehdä muutama ylimääräinen esine siltä varalta, että kauden aikana ryhmään liittyy uusia seikkailijoita. Oma esine voi olla myös oranssista köydestä solmittu osmonsolmuwoggli.

JOUKKUEEN HUUTO

Tavoite:
Seikkailija kokee kuuluvansa ryhmään.

KUVAUS: Seikkailijat keksivät joukkueelleen huudon.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata seikkailijoiden huudon suunnittelemista sekä antaa esimerkkejä partiohuudoista ja huutotavoista. Jos joukkueella on jo olemassa peritty huuto, sammon tehtävänä on opettaa se.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Vartioittain suunnittelu: Jokaisen vartion tehtävänä on kehitellä joukkueelle huutoehdotus. Joukkue voi miettiä ennen jakautumista sellaisia sanoja, joita huudossa olisi hyvä käyttää. Kun huudot ovat valmiit, huudetaan ne koko ryhmälle ja niistä valitaan paras koko joukkueen yhteiseksi huudoksi. Eri huudoista tai niiden parhaista osista voi yhdistää myös yhteisen pidemmän huudon. Alkuperäiseen huutoon voi ensimmäisen syksyn ajan myös keksiä lisäsäkeitä niin, että se lopulta muistuttaa koko ryhmäytymisvaiheen hyvistä opeista.

Ideoita huutoihin: Jos omassa lippukunnassa ei ole huutoperinnettä, voi huutoja löytää eri lippukuntien nettisivuilta. Myös koko piirin tapahtumat ovat hyvä tapaa painaa mieleen ja kysellä huudoista.

JOUKKUEEN SÄÄNNÖT

Tavoite:
Seikkailija osallistuu yhteiseen päätöksentekoon ja sitoutuu oman joukkueensa jäseneksi.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu joukkueen sääntöjen laatimiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävä on saada seikkailijat ymmärtämään, ettei sääntöjä laadita johtajaa varten vaan heitä itseään varten. Jos ja kun sääntöjä rikotaan, palataan niihin aina uudestaan ja keskustellaan siitä, miksi tällainen sääntö on päätetty laatia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kaveritaidot, partiokulttuuri, ryhmähenki, turvallisuus, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Yleiset ohjeet: Seikkailijajoukkueen kokoiselle porukalle on hyvä tehdä yhdessä säännöt, jotta partiotoiminta on kaikille mukavaa, myös sammoille. Jos seikkailijat ovat oikeasti käsittäneet ryhmän säännöt tärkeäksi jutuksi, on niihin helppo vedota vaikeissa tilanteissa. Kun sampo kertoo, miksi säännöt ovat tärkeät, voi niitä perustella omasta näkökulmasta: sampo on se, joka vastaa täällä, että kaikilla seikkailijoilla on partiossa mukavaa ja turvallista. Sääntöjä on hyvä olla alle viisi, jotta ne on mahdollista muistaa. Säännöistä tulee voida pitää kiinni kaikenlaisissa tilanteissa ja niiden noudattamiseen täytyy sitoutua kaikkien - myös sammon. Yhdessä sovitut säännöt saattavat jopa kohottaa yhteishenkeä. Rajat on määriteltävä johdonmukaisesti ja niiden tarkoitus on selvitettävä kaikille. Hyvä tapa ilmaista sääntö on esittää se myönteisessä valossa, sillä kieltoa tekee usein mieli rikkoa. Esimerkiksi "älä kiusaa" voidaan ilmaista peilikuvana "tuemme toisia niin, että kaikilla olisi hyvä olla". Järjestyksenpitoa ei kuitenkaan tarvitse korostaa. Säännöt kannattaa ripustaa kolon seinälle. Kun säännöt on yhteisesti sovittu ja kirjattu, jokainen allekirjoittaa säännöt esimerkiksi partionimi-puumerkillään.

Uusi planeetta: Sampo kertoo seikkailijoille, että ihminen on tuhonnut maapallon. Heidän ja 1000 muun lapsen on nyt matkustettava uudelle planeetalle, Nulikille. Seikkailijat voivat rakentaa uuden aluksen haluamallaan tavalla joku mielikuvituksen voimin tai esimerkiksi kolon pihalta löytyvistä materiaaleista. Rakentelun lomassa sampo antaa heille kuitenkin tärkeän ohjeen: uudelle planeetalle tarvitaan sääntöjä, ettei sitäkin tuhota. Seikkailijoiden on keksittävä 10 sääntöä. Illan päätteeksi seikkailijat pohtivat vielä yhdessä, miksi he valitsivat juuri nämä säännöt? Valitsisivatko kaikki ihmiset samat säännöt?
Lähde: Det danske spejderkorps

KIRJURI

Tavoite:
Seikkailija pohtii, mitä hän partiossa on tehnyt ja oppinut.

KUVAUS: Jokainen seikkailija osallistuu omalla vuorollaan joukkueen päiväkirjan kirjoittamiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on auttaa joukkuetta pääsemään alkuun ja näyttää mallia kirjoittamisessa. Sampo voi ohjeistaa kirjoitustyötä vaikka samalla, kun joukkue askartelee päiväkirjaa tai kansia. Sampo muistuttaa seikkailijoita siitä, että illan tai retken aikana tehtyjen asioiden selostamisen lisäksi on tärkeää kirjoittaa päiväkirjaan myös siitä mitä on opittu ja miltä se on tuntunut. Joukkueelle kannattaa esitellä myös joidenkin vanhempien ryhmien kirjoja ja samalla kertoa, kuinka mukavia muistoja ne ovat myöhemmin.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, partiokulttuuri, ryhmähenki, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Alkuun pääseminen: Päiväkirjan täyttäminen kannattaa aloittaa mahdollisimman pian seikkailijavaiheen alkamisen jälkeen. Ensimmäinen teksti kannattaa kirjoittaa yhdessä. Ensimmäisille sivuille voi myös lisätä seikkailijoiden tietoja tai vaikka valokuvat. Päiväkirja voi olla myös sähköisessä muodossa. Päiväkirjaan voi ja kannattaa tekstin lisäksi laittaa myös kuvia.

Blogi: Joukkue tekee itselleen sähköisen päiväkirjan. Monet ilmaiset blogialustat toimivat myös päiväkirjoina. Joukkueen täytyy miettiä etukäteen, onko päiväkirja julkinen vai jaetaanko se vain joukkueen jäsenten kesken. Jos blogi on julkinen, tulee seikkailijoiden itsensä lisäksi myös heidän huoltajiltaan varmistaa, saako lapsi näkyä blogin kuvissa. Tekstimuotoisen blogin lisäksi videoblogi on mahdollinen.

LIPPUKUNTA

Tavoite:
Seikkailija tietää, että on osa lippukuntaa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu lippukuntaansa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on saada seikkailija ymmärtämään lippukunnan perusrakenne. Tärkeää on myös, että ensimmäisissä seikkailijakokouksissa ennen kaikkea tutustutaan toisiin seikkailijoihin sekä sampoihin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO:

TAITOALUE: partiokulttuuri, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Lippukunnanjohtaja: Jos mahdollista, lippukunnanjohtaja voi vierailla ryhmän kokouksessa. Lippukunnanjohtaja voi esitellä kolon ja muut siellä kokoontuvat ryhmät ja johtajat joukkueelle.

Lippukunnan tunnukset: Seikkailijat harjoittelevat lippukunnan huivimerkin ja lipun symboliikkaa tekemällä niistä seinäjulisteet. Seikkailijat piirtävät vartioittain merkit ja lipun sekä kirjoittavat, milloin ne on otettu käyttöön ja kuka ne on suunnitellut. Sampo voi piirtää huivimerkin tai lipun ääriviivat etukäteen, ja seikkailijat värittävät ne tai liimaavat värillisiä ja oikeaan muotoon leikattuja silkkipapereita oikeisiin kohtiin. Lippukunnan logoja voi myös painaa tai piirtää kankaalle, josta seikkailijat tekevät myöhemmin kaikille ruokailuvälinepussit.

LUPAUS JA IHANTEET

Tavoite:
Seikkailija osaa seikkailijoiden ihanteet, tunnuksen ja lupauksen sekä ymmärtää niiden sisällön ikäänsä nähden sopivalla tasolla.

KUVAUS: Seikkailija oppii partiolupauksen, seikkailijoiden ihanteet ja tunnukset. Seikkailija osallistuu lupauksenantoon.

SEIKKAILIJAN IHANTEET OVAT:

– Kunnioittaa toista ihmistä.
– Rakastaa luontoa ja suojella ympäristöä.
– Olla luotettava.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on tehdä lupauksesta, ihanteista ja tunnuksesta ymmärrettäviä seikkailijoille. Sampo näyttää seikkailijoille mallia siitä, miten ihanteiden mukaan eletään.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: katsomustaidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Tilanteet: Sampo valmistelee etukäteen kortteja, joissa on kuvauksia tilanteista. Seikkailijat istuvat piirissä ottaen kukin vuorollaan kortin ja lukevat tekstin ääneen. Tämän jälkeen seikkailija kertoo, miten hän toimisi kortin tilanteessa: tekisikö hän samoin, toisin vai eikö hän tiedä, mitä olisi tehnyt. Sampo kannustaa seikkailijaa perustelemaan kantansa. Kun vuorossa ollut seikkailija saa mielipiteensä kerrottua, kaikki seikkailijat voivat kertoa mitä he olisivat tehneet. Kierroksen lopuksi seikkailijat pohtivat sammon avustuksella, miten väittämä liittyy seikkailijoiden ihanteisiin.

Esimerkkejä väittämistä: - Luokkakaverini kaatui pyörällä. En auttanut häntä, koska en pidä hänestä. - Pudotin lasisen limsapullon kaupassa niin, että se meni rikki. Juoksin pois niin nopeasti kuin mahdollista. - Huudan takaisin, jos joku kiusaa. - Lopetan leikin tai kisan kesken, jos olemme häviämässä. - Puolustan kiusattua. - Olin luvannut ottaa jonkin esineen mukaan partiokokoukseen, mutta vanhempani eivät antaneet. Soitin sammolle ja ilmoitin tästä. On tärkeää, että seikkailijat tuntevat, että voivat vastata rehellisesti. Sammon ei kuulu tuoda esiin omaa mielipidettään siten, että se vaikuttaisi olevan ainoa oikea ratkaisu. Lähde: Scouterna

Piirtäminen: Seikkailijat piirtävät kuvia ihanteista. Kuvat esitellään toisille ja seikkailijat kertovat, mitä oma kuva esittää. Kuvien tutkimisen yhteydessä sampo johdattaa seikkailijat kertomaan siitä, miten he tulkitsevat ihanteita. Miten eri ihanteet näyttäytyvät seikkailijoiden elämässä? Lähde: Scouterna

MINÄ

Tavoite:
Seikkailija saa itseluottamusta joukkueessa.

KUVAUS: Seikkailija kertoo jotakin itsestään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjeistaa vartionjohtajia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, kaveritaidot, rohkeus, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Taideteos luonnon materiaaleista: Kaikki istuvat piirissä. Sampo pyytää seikkailijoita hakemaan luonnosta asian, joka kuvastaa sovittua asiaa, esimerkiksi "Mielialani tällä hetkellä", "Olen henkilö, joka…", "Miksi olen partiolainen". Seikkailijalla on viisi minuuttia aikaa löytää sopiva esine. On hyvä kertoa seikkailijoille, että esinettä käytetään askarteluun, eikä sen siksi kuulu olla liian iso. Kun kaikki ovat palanneet piiriin, näytetään esineet muille ja kerrotaan, miksi on valinnut juuri sen asian. On hyvä, jos joku aikuisista aloittaa. Sammon tehtävänä on huolehtia, että jokainen saa esitellä oman asiansa ilman muiden keskeyttämistä. Kun kaikki ovat kertoneet esineestään, jatketaan seuraavaan vaiheeseen. Seikkailijat rakentavat vartioittain kehykset kepeistä. Kehysten kuuluu

olla noin A4 kokoisia. Kun kehys on valmis, sidotaan nauhaa tai lankaa kehyksen sisälle verkoksi. Viimeisenä kiinnitetään vartiolaisten esineet verkkoon. Vartiot esittelevät taideteoksensa toisilleen. Aivan lopuksi seikkailijat voivat vielä miettiä vastauksia seuraaviin kysymyksiin: Jos saisit valita uudestaan, valitsisitko saman esineen? Onko helppo nähdä vartiokavereista, mitä he ajattelevat ja tuntevat? Mitä voi tehdä, jos jonkun olo ei ole erityisen hyvä? Lähde: Scouterna

Totta ja tarua: Jokainen kertoo itsestään kolme asiaa, joista vain yksi on totta (esimerkiksi "Olen harrastanut judoa", "Olen asunut Helsingissä", "Olen allerginen pähkinöille"). Seikkailijoita ohjataan keksimään asioita, joita muut ryhmäläiset eivät tiedä, ei siis esimerkiksi ikää tai nykyisiä harrastuksia. Tämän jälkeen kaikki ryhmän jäsenet arvaavat (voidaan toteuttaa esimerkiksi viittausäänestyksellä), mikä väitteistä pitää paikkansa. Kun kaikki ovat arvanneet, oikea vastaus paljastetaan ja oikein arvanneet kysyvät aiheeseen liittyen lisäkysymyksen, joihin henkilön tulee vastata (esimerkiksi Miksi lopetit judon?). Näin edetään jäsen kerrallaan. Jokainen tulee kertoneeksi asioita, joita muut eivät tienneet. Lisäksi vuorovaikutustaidot kehittyvät kysymysten ja vastausten kautta. Jos joukkue on iso, voidaan harjoitus toteuttaa useammassa pienessä ryhmässä.

PARTIOASU

Tavoite:
Seikkailija tuntee oman ikäkautensa partioasun.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu partioasuun ja sen käyttöön. Seikkailija tekee itselleen seikkailijan huiviholkin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kerää mukaan kokoukseen seikkailijan partioasun merkit ja asusteet sekä materiaalia ja huiviholkin ohjeen. Sampo ohjeistaa seikkailijat tutustumaan vartioittain partiomerkkeihin ja selvittämään niiden merkitystä. Sampo näyttää itse esimerkkiä ja pitää partioasua päällä kokouksissa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartion työskentelyä silloin kun seikkailijat toimivat vartioittain.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Väittämät: Seikkailijat istuvat tuoleilla ympyrässä. Sampo lukee väittämiä partioasusta. Seikkailijat nousevat ylös ja vaihtavat paikkaa toisen kanssa, kun ovat samaa mieltä väittämän kanssa. Tämän jälkeen sampo voi halutessaan johdatella vartion keskustelemaan kyseisestä väittämästä. Ehdotuksia väittämiksi: - Partiossa on kivaa. - On helppo nähdä onko joku partiolainen. - Partiolaisen tunnistaa partioasusta. - Pidän partioasusta. - Partioasun väri on ruma. - Partioasua käytetään koloilloissa. - Partioasua käytetään leireillä. - Partioasua käytetään juhlavissa tilaisuuksissa. - Partiojohtajan kuuluisi käyttää partioasua. Lähde: Scouterna

Kimin koe partiopaidalla: Sampo poistaa paidasta jonkin merkin. Kuka seikkailijoista muistaa ensimmäisenä, mikä merkki puuttuu? Samalla voidaan leikkiä aasinhäntää niin, että seikkailijat yrittävät vuorollaan sokkona saada merkin osumaan oikeaan paikkaan. Leikki toimii myös nopeuskilpailuna.

PARTIOTAVAT

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa yleisimmät partiotavat.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu partiotapoihin ja niiden taustoihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuttaa seikkailijat partiotapoihin.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Yleiset vinkit: Sampo käy läpi partiotapoja ja niiden taustoja. Miksi kätellään vasemmalla kädellä? Kuinka tehdään partiotervehdys? Joukkue tutustuu myös lipun tervehtimiseen. Seikkailijat tutustuvat huutokulttuuriin. Seikkailijat huutavat lippukunnan omaa huutoa ja laulavat partio- ja ruokalauluja. Yhdessä kokouksessa voi pitää partiotapatietoiskun, mutta partiotapoja ja historiaa kannattaa ottaa esille myös pieninä paloina, toiminnallisesti oikeissa yhteyksissään, jotta tieto linkittyisi käytännön toimintaan ja olisi myöhemminkin mielessä.

Partiotapojen taustaa: Partiotapojen tunnistaminen ja tietäminen luo kaikille partiolaisille yhteenkuuluvaisuuden tunnetta. Tapojen lisäksi tulee käydä läpi niiden historia ja merkitys. Näin seikkailija oppii myös pääpiirteet partion ja lippukunnan historiasta. Sisaruspiiri (tai veljes- tai siskospiiri) päättää kokouksen. Seikkailijat tarttuvat vierustoveria kädestä siten, että omat kädet ovat ristikkäin ja vasen käsi on päällimmäisenä (Suomenruotsalaisilla partiolaisilla oikea käsi on päällimmäisenä). Vierustoverin kanssa voi pitää tavallisesti kädestä kiinni tai laittaa sormet sormien lomaan. Tapoja on melkein yhtä monta kuin on lippukuntiakin. Ota selvää oman lippukuntasi sisaruspiiriperinteestä ja opeta se joukkueelle. Partiolaisten tervehdyksen kolme kohotettua sormea muistuttavat 1. Jumalan, lähimmäisen, isänmaan ja ihmiskunnan rakastamisesta 2. muiden auttamisesta ja 3. partioihanteiden toteuttamisesta elämässä. Jotkut kertovat kolmen pystyssä olevan sormen tarkoittavan Pyhää kolminaisuutta: Isää, Poikaa ja Pyhää henkeä. Pikkusormesta ja peukalosta muodostuva rengas kuvaa ystävyyttä maailman partiolaisten välillä. Peukalo on pikkusormen päällä eli isompi suojaa pienempää. Vartiossa pienempiä ovat sudenpennut ja nuoremmat seikkailijat.

Partionimet: Jos sammoilla on partionimet, voidaan koloillassa kertoa niiden tarinat. Partionimillä on taipumus syntyä itsestään, eikä niitä tarvitse ryhtyä erikseen keksimään. Seikkailijoita pitää muistuttaa, että kyseessä ei milloinkaan ole haukkumanimi, vaan hellittelynimi, joka usein on saanut alkunsa jostakin veikeästä sattumuksesta tai henkilön luonteenpiirteestä.

RYHMÄYTYMINEN

Tavoite:
Seikkailija kokee olevansa osaa joukkuetta.

KUVAUS: Seikkailija tekee tutustumisharjoituksia tai osallistuu joukkuehengen luomiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee sopivia tehtäviä sen mukaan, kuinka tuttuja joukkueen jäsenet ovat toisilleen entuudestaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kaveritaidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Nimen valitseminen: Nimi on ryhmän yhteisistä tunnuksista tärkeimpiä. Joukkue joko valitsee sen itse tai saa sen perintönä. Ensimmäisessä joukkueen tapaamisessa kannattaa aloittaa nimen suunnittelu tai tutustua etukäteen annettuun nimeen. Jos lippukunnan perinteisiin kuuluu, että ryhmä saa lippukunnassa vuosikausia käytössä olleen nimen, ei nimeä siis tarvitse suunnitella. Sen sijaan on syytä kertoa edellisistä samannimisistä ryhmistä, niiden perinteistä, tavoista ja jälkeensä jättämistä aarteista, kuten viireistä ja vanhoista päiväkirjoista. B-P nimesi ensimmäisen partioleirin vartiot eläinten nimillä. Tästä alkoi pitkä perinne, jota suositaan vielä nykyäänkin. Joukkue tai vartio voi olla esimerkiksi Karhu, Kärppä tai Kotka. Uudempi versio samasta teemasta voi olla vaikkapa Krokot. Pilkkaavia tai muuten negatiivisia nimiä pitäisi kuitenkin välttää. Putkijoukkuemallissa nimi ei yleensä vaihdu, vaan se voi periytyä vuosikymmenten takaa. Useissa lippukunnissa on käytäntö, että vartioiden nimet ovat yksikössä, laumojen monikossa: Kärppä-vartio ja lauma Kärpät. Ensimmäisellä partioleirillä Brownsean saarella vuonna 1907 leirivartioiden nimet olivat: Kuovit, Korpit, Sudet ja Härät. Tätä partion historiaan liittyvää tietoa voi käyttää iltapuheena ensimmäisessä kokouksessa.

Nimileikit: Seikkailijat tutustuvat toisiinsa nimileikkien avulla, esim. läpsy, nimibingo, muistipiiri, pompelipossu, Terve, kaveri! tai ystävyyden verkko.

SEIKKAILIJAOHJELMA

Tavoite:
Seikkailija tietää, mitä seikkailijaikäkaudessa tehdään.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu seikkailijaohjelmaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on saada seikkailija ymmärtämään ohjelman perusrakenteen, esimerkiksi sen, että sudenpennut ovat seikkailijoita nuorempia ja että tarpojiin siirrytään seikkailijoiden kaksi - kolmevuotisen ohjelman jälkeen. Hyvä toimintasuunnitelma on joukkueen laadukkaan toiminnan edellytys. Se on hyvä käydä läpi yhdessä joukkueen kanssa ensimmäisessä kokouksessa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen, osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: partiokulttuuri, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Sammon partiopolku: Sampo voi kertoa oman partiohistoriansa kautta, mitä kaikkea partiossa voi tehdä. Sampo tuo kokoukseen valokuvia partiotapahtumista, joissa on ollut mukana. Hän voi muistella omia johtajiaan sekä vartiotovereitaan ja kertoa mitä he tekevät nykyään tai ovat tehneet partiossa. Paikalle voi pyytää myös esimerkiksi lippukunnan samoajia kertomaan omista kokemuksistaan.

Tietovisa Reppu-kirjasta: Sampo kokoaa etukäteen listan kysymyksistä, joihin löytyy vastaus Reppu-kirjasta. Sampo kertoo kysymyksen ja seikkailijoiden tehtävänä on pareittain löytää mahdollisimman nopeasti vastaus sammon esittämään kysymykseen.

Termipeli: Siirryttäessä seikkailijaikäkauteen ohjelmassa tulee esille paljon uusia termejä. Seikkailijat pelaavat vartioittain pelin, jossa opetellaan uusia sanoja ja termejä. Pelissä voivat olla mukana esimerkiksi sanat sampo, ilmansuunta, haaste ja niin edelleen. Peli voi olla esimerkiksi muistipeli tai domino. Sampo kertoo, mitä termit tarkoittavat.

TAUSTAYHTEISÖ

Tavoite:
Seikkailija tietää, jos lippukunnalla on taustayhteisö.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu siihen, miten taustayhteisö tukee lippukuntaa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kertoo joukkueelle lippukunnan taustayhteisöstä perustietoja ja esittelee sen toimintatapoja. Sampo tiedottaa asiasta myös seikkailijoiden vanhemmille.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Seppo: Jos lippukunnan taustayhteisönä on seurakunta, kutsuu joukkue lippukunnan sepon kokouksen vieraaksi. Seppo voi esimerkiksi kertoa seurakunnan toiminnasta ja tapahtumista. Lisäksi seppo voi myös vastata kokouksen iltahiljentymisestä. Sepon avulla joukkueen on myös mahdollista vierailla kokouksen aikana esimerkiksi kirkossa tai kellotapulissa.

HUOM: Tämän aktiviteetin tarkoitus on tutustuttaa oman lippukunnan taustayhteisöön. Jos lippukunnalla ei ole taustayhteisöä eikä muutakaan tukiyhdistystä tai yhteistyötahoa, jonka toimintaan voidaan mielekkäällä tavalla osallistua, voi jättää tämän aktiviteetin tekemättä.

VARTION JOHTAMINEN

Tavoite:
Seikkailija tuntee vartionjohtajan vastuut.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu siihen, miten vartiojärjestelmä toimii seikkailijaikäkaudessa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kertoo seikkailijoille vartionjohtajan tehtävästä ja symboleista. Sampo varmistaa, että vartionjohtajalle löytyy sopivia tehtäviä joka tapaamiskerralla.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Ensimmäiseksi vartionjohtajina toimivat ymmärtävät vastuunsa ja velvollisuutensa paitsi sampoa, myös oman vartionsa jäseniä kohtaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kaveritaidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Vartionjohtajan symbolit: Joukkue askartelee tunnusmerkit, joita vartionjohtajat vuorollaan kantavat. Tunnusmerkki voi olla esimerkiksi huivisolki, rintamerkki tai pillinauha.

Käytännössä: Seikkailijat harjoittelevat pieniä johtamistehtäviä omissa vartioissaan. Käytännössä vertaisjohtajuus merkitsee sitä, että seikkailijat saavat harjoitella taitoja ja tietoja tehokkaasti tekemällä pienemmissä ryhmissä ja toimia vuorotellen niiden johtajina. Seikkailijat harjoittelevat vartionjohtajina hyvin pieniä johtamistehtäviä, esimerkiksi ohjaavat omaa vartiotaan leikissä tai kisassa, hakevat ja jakavat erilaisia tarvikkeita, jakavat puheenvuoroja tai tehtäviä. Ensiksi sampo esimerkiksi opettaa tai näyttää harjoiteltavan taidon tai asian yhteisesti koko joukkueelle. Sen jälkeen vartioiden johtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä. Seikkailijaikäiset eivät itse suunnittele kokonaisia kokouksia tai edes niiden osia. Ideointiin ja päättämiseen voi toki osallistua koko joukkue yhdessä, mutta vastuu toiminnasta ja sen ohjaamisesta kuuluu sammolle.

Tehtävän pituus: Kuukauden pituinen jakso viikkokokouksissa tai yhden yöretken ajan lienee melko sopiva. Vartionjohtajapestin pituus kannattaa mitoittaa siten, että joukkueen kaikki seikkailijat ehtivät toimia vartionjohtajina vähintään kerran yhden ilmansuunnan eli noin puolen vuoden aikana.

POHJOINEN - VARUSTEET

ADVENTTIKALENTERI

Tavoite:
Seikkailija tietää, mihin lippukunnan ja joukkueen toimintaan kuluu rahaa ja miten sitä kerätään.

KUVAUS: Seikkailijat käyvät läpi, mihin kaikkeen joukkueen toiminnassa kuluu rahaa. Seikkailija osallistuu varainhankintakampanjaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja informoi huoltajia kampanjasta. Sampo toimii lippukunnan kampanjavastaavan antamien ohjeiden mukaan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, palvelu, partiokulttuuri, talous, varainhankinta, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Myyntipuhe: Seikkailijat harjoittelevat myyntipuhetta pareittain. Toinen parista on asiakas ja toinen puolestaan myyjä, jonka tehtävänä on esitellä myytävä tuote tai keräyskohde asiakkaalle.

Kalenterin tutkiminen: Joukkue tekee vartioittain tutkimustehtäviä kalenteripakkauksesta. Johtaja valmistelee etukäteen muutamia kysymyksiä, joihin seikkailijoiden on löydettävä vastaukset kalenterin pakkauksesta. Kysymyksinä voi olla esimerkiksi, mitä kalenterin ostaja saa kaupanpäällisinä, paljonko kalenteri maksaa, kenelle kalenterin tuotto menee ja niin edelleen. Kun idea on muutaman esimerkin jälkeen selvillä, seikkailijat voivat itse keksiä lisää kysymyksiä. Tutkimustehtävät voi tehdä myös kilpailuna.

KERROS KERROKSELTA

Tavoite:
Seikkailija osaa pukeutua oikein retkelle.

KUVAUS: Seikkailija miettii, miten retkelle kannattaa pukeutua.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit ja ohjeistaa vartionjohtajia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta. Vartionjohtaja katsoo, että vartio toimii sammon ohjeiden mukaan.

PAIKKA: kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, retkeily, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Vaatteiden testaus: Seikkailijat selvittävät vastaukset seuraaviin käytännön kysymyksiin. Sammon tehtävänä on antaa seikkailijoille mahdollisuus tehdä omia johtopäätöksiä eikä tarjota valmiita vastauksia. 1. Lämmittääkö kaksi ohutta sukkaa enemmän kuin yksi paksu? Seikkailijat laittavat toiseen käteen kaksi ohutta villasukkaa ja toiseen yhden paksun puuvillasukan ja menevät ulos. Tuntuuko eroa käsien lämpötilassa? Testin voi tehdä useamman erilaisen sukan kanssa. 2. Minkälaiset vaatteet ovat hyvät tuulisella säällä? Vartio kokeilee kynttilän sammuttamista puhaltamalla eri materiaaleista olevien vaatteiden läpi. Sammon tehtävänä on muistuttaa ja huolehtia turvallisuudesta tulen kanssa. 3. Minkälaiset vaatteet ovat hyvät sateella? Seikkailijat roiskuttelevat vettä puuvillakankaalle, villalle ja sadevaatteelle. 4. Lämmittävätkö märät ja kuivat vaatteet yhtä paljon? Seikkailijat laittavat märän lapasen tai sukan toiseen käteen ja kuivan samanlaisen toiseen. Tämän jälkeen he menevät ulos ja kokeilevat tuntuuko lämpimyydessä eroa. Seikkailijat voivat myös vertailla märkää villasukkaa ja puuvillasukkaa. 5. Seikkailijat laittavat lämmintä vettä kahteen samanlaiseen termospulloon. He laittavat korkin toiseen pulloon paikalleen, mutta toinen jätetään auki. Seikkailijat vertailevat hetken päästä vesien lämpötiloja. He voivat todeta, että vesi on lämpimämpää termospullossa, jossa oli korkki kiinni. Samalla tavalla pipo pitää kehon lämpimänä. Lähde: Scouterna

Näytelmät: Jokaiselle vartiolle voi antaa tehtäväksi valmistella jostain talvipukeutumiseen liittyvästä aiheesta (esim. kerrospukeutumisesta tai vaatteiden kastumisesta) kertova pieni näytelmä tai muu esitys. Lopuksi vartiot esiintyvät muulle joukkueelle. Tämän jälkeen keskustellaan vielä yhdessä siitä, mitä on opittu.

KIRVES

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää ja säilyttää kirvestä turvallisesti.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee kirveen turvallista käyttöä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa kirveen turvallisen käytön ja valvoo puiden hakkuuta

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja toimii sammon ohjeiden mukaan: valvoo vartion jäsenten turvallisuutta ja sääntöjen noudattamista.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kädentaidot, retkeily, tulenteko, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Käytännössä: Ensin sampo opastaa joukkueelle, miten kirvestä käytetään ja kuljetetaan. Kirveen käytön opettelussa on tärkeintä turvallisuus. Puita hakatessa seistään tukevassa haara-asennossa, jotta hutiin osuva kirves ei heilahtaisi omaan jalkaan. Kirveestä on syytä pitää tukevasti kiinni, ettei se sinkoa kädestä lyönnin voimasta. Kannattaa myös varoa, ettei halkoja hakatessa heilauta kirvestä niin lujaa, että löisi itseään kirveen hamarapäällä otsaan. Jos kirveen kanssa liikutaan, kannetaan kirvestä terästä tukevasti kiinni pitäen. Vartio harjoittelee vartionjohtajien johdolla. Puita voi hakata joukkueen nuotioiltaa tai laavuyötä varten. Seikkailijat voivat myös kokeilla teroittaa telttakiiloja kirveellä. Sampo valvoo turvallisuutta! Lisätietoa kirveen käytöstä eri tilanteissa ja turvallisista toimintamalleista on Reppu-kirjan sivulla 231. Tarvikkeet: kirves, puita, ensiapuvälineet

Polttopuut: Joukkue valmistaa polttopuita esimerkiksi retkikämpän varastoon tai avustaa polttopuiden pilkkomisessa kolon lähellä asuvaa vanhusta.

LIPPU

Tavoite:
Seikkailija tuntee Suomen lipun ja sen käyttöön liittyviä tapoja.
Seikkailija osaa käyttäytyä lipun ollessa paikalla.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu Suomen lippuun ja harjoittelee sen nostamista ja laskemista lippukuntansa perinteiden mukaisesti.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja johtaa lipunnoston. Sampo selvittää etukäteen lippukunnan perinteet ja välittää ne eteenpäin seikkailijoille.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: suomalainen kulttuuri, arjen taidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Harjoittelu: Seikkailijajoukkue harjoittelee lipunnostoa ja -laskua lippukunnan perinteiden mukaisesti. Jokainen on vuorollaan lipunnostaja ja -laskija, muut toimivat kuin osallistujat. Joukkue käy lävitse myös läpi liputtamiseen liittyviä käytäntöjä, lipun viikkaamista ja sen hävittämistapoja. Retkillä nimetään joka päivälle päivystäjät, jotka huolehtivat herätyksestä sekä lipunnostosta ja -laskusta. Tarvikkeet: lippu, lipputanko.

Piirtäminen: Millaisia erilaisia Suomen lippuja on olemassa? Mitkä ovat Suomen lipun mittasuhteet? Seikkailijat piirtävät Suomen lippuja oikeassa mittasuhteessa. Tarvikkeet: paperia, sinisiä puuvärikyniä, lyijykyniä, viivoittimia, Suomen lippu.

PELASTUSLIIVIT

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää lippukunnan kelluntapukineita ja tietää, että pelastusliivit ovat aina vesillä liikuttaessa käytettävä varuste.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee kelluntapukineiden oikeaoppista käyttöä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa, ohjaa ja huolehtii turvallisuudesta. Sampo hankkii kokeiltavaksi mahdollisimman monenlaisia kelluntapukineita, ainakin kaikki lippukunnan varaston mallit. Seikkailijoille kerrotaan esillä olevista kelluntapukineista perusasiat ja havainnollistetaan niiden pukeminen päälle. Sampo opettaa seikkailijat pukemaan ne oikeaoppisesti.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja harjoittelee vartionsa kanssa kelluntapukineiden pukemista.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Viesti: Seikkailijavartiot kisaavat toisiaan vastaan viestissä, jossa jokainen vuorollaan pukee pelastusliivit oikeaoppisesti ja ottaa ne pois päältä.

Muotinäytös: Seikkailijat pitävät muotinäytöksen erilaisista pelastusliiveistä.

PUTIPUHDAS

Tavoite:
Seikkailija osaa huolehtia siisteydestä ja puhtaudesta retki-, leiri- tai purjehdusoloissa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu henkilökohtaisen hygienian hoitoon ja sen merkitykseen retkioloissa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa, opettaa ja auttaa seikkailijoita oivaltamaan itse.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kestävä kehitys, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Tietovisa: Joukkue keskustelee ensin yhdessä siitä, mikä retkiolosuhteissa on erityisen haastavaa siisteydestä ja puhtaudesta huolehtimisessa. Mitä retkelle pitää ottaa mukaan? Sampo muistuttaa seikkailijoita luontoystävällisyydestä shampoissa ja saippuoissa. Pesulle ei mennä järveen tai mereen, vaan saippuat huuhdellaan saunassa tai rannan puolella. Vartiot laativat tämän jälkeen aiheeseen liittyviä tietokilpailukysymyksiä. Lopuksi vartiot kysyvät kysymyksensä toisissa vartioissa olevilta.

Vastuutehtävä: Retkellä jokainen on osan aikaa (osallistujien määrästä riippuen yksin tai pareittain) hygieniavastaavana tai osallistuu retkellä eri vastuualueiden hoitamiseen. Seikkailija voi olla keittiöapulainen, saunamajuri, siivousmestari, jätevastaava, tiskitaneli tai wc-ankka. Retkellä voi myös pitää kirjaa siitä, että kaikki tarpeellinen tulee tehtyä.

Kuukautiset: Kuukautiset eivät estä retkelle tai leirille osallistumista ja tästä kannattaa keskustella seikkailijoiden kanssa etukäteen. Asia kannattaa ottaa luonnollisena osana aikuistumista ja varmistaa, että seikkailijat uskaltavat tarvittaessa kääntyä sammon tai muun aikuisen johtajan puoleen. Ensimmäiset kuukautiset voivat alkaa kesken retken tai leirin, joten johtajan tulee olla varautunut ja pitää aina terveyssiteitä mukana retkillä ja leireillä, esim. vakiovarusteena vartion ea-laukussa. Sampo huolehtii myös siitä, että asiasta puhutaan vanhempienkin kanssa reissun jälkeen.

PUUKKO

Tavoite:
Seikkailija osaa veistellä sekä ojentaa ja säilyttää puukkoa turvallisesti.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee puukon käyttöä. Seikkailija veistelee ja tutustuu turvallisuussääntöihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on huolehtia turvallisuudesta. Hän kertoo joukkueen puukkosäännöt, näyttää oikeat vuolemisotteet sekä korjaa virheelliset työskentelytavat. Myös puukon kuljettamista ja ojentamista on syytä harjoitella. Sampo huolehtii paikalle riittävästi puukkoja sekä ensiapuvälineet. Tarvittaessa hän valmistaa veistettävän esineen mallin. Tylsällä puukolla sattuu helpommin haavereita. Sammon kannattaa siksi varmistaa, että kaikki vartiolaiset harjoittelevat terävällä välineellä. Sammon on hyvä muistaa veistelyä harjoiteltaessa, että aloittelijan ei kannata harjoitella vuolemista ulkona, kun on kylmää. Tällöin vuolemisesta tulee hyvin haastavaa hanskojen vuoksi tai sormien ollessa kylmyydestä jäykät.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on valvoa turvallisuutta veistämistilanteessa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kädentaidot, retkeily, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Puukonkäsittelytaulu: Seikkailijat valmistavat vartioittain puukonkäsittelyohjetaulut ja veistävät kehykset taululle. Ohjeet voivat olla seuraavanlaiset: - Puukko säilytetään tupessa. - Puukko ojennetaan muille kahva edellä, hamarapuoli kämmeneen päin. - Puukkoa ei oteta mukaan peleihin ja leikkeihin, vaikka se olisi tupessa. - Puukko kädessä ei kävellä saati juosta. Kaatuessa tulee vahinko tai lipsahdus osuu ohikulkijaan. - Puukolla vuollaan aina itsestä poispäin ja varoen muita lähellä olevia. - Puukkoa ei heitellä kantoihin tai seiniin, koska se kimpoaa helposti takaisin tai muualle. - Puukkoa ei saa kantaa julkisella paikalla, koska se luokitellaan teräaseeksi.

Voiveitsi: Voiveitsi ja paistolasta ovat helppoja vuolemistehtäviä aloittelijoille.

PÄÄTÖKSENTEKO JOUKKUEESSA

Tavoite:
Seikkailija kokee, että hän pystyy vaikuttamaan partiossa.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu päätöksentekoon joukkueessa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon kuuluu antaa seikkailijoiden vaikuttaa mahdollisimman paljon joukkueen toimintaan, muistaen turvallisuuden, kasvatuksellisuuden ja käytännön reunaehdot.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja tuo aktiivisesti esiin vartionsa mielipiteitä sammolle.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Toiminnansuunnittelu: Sammon tulee antaa myös seikkailijoiden osallistua toimintasuunnitelman laatimiseen. Joukkue voi esimerkiksi

miettiä yhdessä, minkä haasteen tekee. Kun koko joukkue suunnittelee yhdessä, jokainen sitoutuu varmasti yhteiseen toimintaan.

Parikeskustelu: Seikkailijat keskustelevat asiasta pareittain. Pari kertoo tämän jälkeen mielipiteensä muille.

RETKIKEITIN

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää turvallisesti retkikeitintä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu lippukunnan käytössä olevaan retkikeitinmalliin (esim. trangiaan) ja oppii kokoamaan, käyttämään, purkamaan ja pakkaamaan sen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehti paikalle tarvittavat välineet. Hän opettaa asian tarvittaessa vartionjohtajille sekä huolehtii paloturvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on varmistaa, että kaikki vartion jäsenet pääsevät kokeilemaan keittimen käyttöä. Jokaisen tulee osata kasata ja purkaa keitin sekä käyttää sitä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: retkeily, ruoanlaitto, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Jauhelihakeitto: Vartio valmistaa jauhelihakeittoa alusta alkaen itse. Jauheliha ruskistetaan keittimen paistinpannulla ja sen jälkeen keitetään perunat sekä muut keittoon halutut juurekset kypsiksi. Keitto maustetaan esimerkiksi suolalla ja pippurilla sekä joukkoon lisätään kypsä jauheliha.

Kisa: Jokainen seikkailija kokoaa keittimen käyttökuntoon ja pakkaa sen jälleen pakettiin. Joko jokaisen omasta suorituksesta tai vartion kokonaissuorituksesta otetaan aika. Kun seikkailijat ovat jo harjoitelleet keittimen kokoamista, voidaan kokoamista vaikeuttaa. Kustakin vartiosta yksi seikkailija vuorollaan yrittää kasata retkikeittimen silmät sidottuna muiden vartion jäsenten antaessa ohjeita. Myös tämä harjoitus voidaan käydä kisana.

RINKKA

Tavoite:
Seikkailija osaa pakata ja säätää rinkkansa itse.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee rinkan pakkaamista ja säätämistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa, opettaa ja auttaa seikkailijoita oivaltamaan itse.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Pakkausharjoitus: Sampo ottaa mukaan rinkan sekä tarpeellisia ja tarpeettomia retkivarusteita. Harjoitellaan vartioittain pakkaamista ja rinkan säätämistä. Mietitään, miten tavarat kannattaa sijoitella. Mitä tarvitaan? Minkä voi jättää pohjalle? Mikä kannattaa jättää kotiin? Kokeillaan rinkan säätämistä sammon rinkalla tai seikkailijoiden omilla rinkoilla. Järjestetään makuupussin pakkauskisa tai viesti, jossa jokaisen vuorollaan pitää pakata rinkkoihin sovitut varusteet. Tarvikkeet: rinkka, sekalaisia tavaroita.

Kisa: Vartiot kisaavat toisiaan vastaan pakkaamisnopeudessa. Pöydällä on tyhjä rinkka ja paljon ryppyisiä tavaroita. Tavaroita on hyvä olla niin paljon, että ne juuri ja juuri mahtuvat rinkkaan oikein viikattuina ja pakattuina. Tavaroiden mahtumisen lisäksi voittajajoukkueen tulee olla pakannut rinkka oikein painon jakautumisen ja tavaroiden sijainnin kannalta. Lähde: Scouterna

Varusteviesti: Joukkue jakaantuu vartioiksi. Vähän matkan päähän on asetettu rinkat, joihin kaikkiin on pakattu samat retkivarusteet. Jokainen saa lapulla varusteen, joka on etsittävä rinkasta. Yksi seikkailija kerrallaan etsii rinkasta käsituntumalla oikean varusteen. Löydettyään sen, hän juoksee lähettämään seuraavan matkaan. Voittajavartio on se, jolla on ensimmäisenä vaadittavat varusteet kasassa. Leikin jälkeen käydään yhdessä läpi rinkan sisältö ja harjoitellaan rinkan oikeaoppista pakkaamista. Samalla on hyvä pohtia, mitä varusteita tulevalle leirille tarvitaan ja miten ne tulisi pakata rinkkaan, jotta tavarat löytyvät helposti. Rinkkaan ei tässä harjoituksessa kannata pakata teräviä esineitä.

RUOASTA PÄÄTTÄMINEN

Tavoite:
Seikkailija on tutustunut ruokalistan suunnitteluun ja päätöksentekoon ryhmässä.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu retken ruokalistan suunnitteluun ja sitä kautta päätöksentekoon ryhmässä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa ja opastaa, muistuttaa huomioitavista asioista ja huolehtii, että ruoista tulee retkelle sopiva kokonaisuus. Sampo huolehtii siitä, että myös erityisruokavaliot otetaan huomioon ruokalistaa suunniteltaessa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ryhmässä toimiminen, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, retkeily, ruoanlaitto, talous, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Pohdittavat asiat: Joukkue keskustelee siitä, minkälaisia erityisvaatimuksia ruoanlaitossa on retkellä. Retkellä on huomioitava ruokien säilyvyys ja se, että pakkaukset ovat retkikäyttöön sopivat ja kevyet kantaa. Joukkue miettii, mitä muita asioita pitää ottaa huomioon ruokalistaa suunniteltaessa. Miten ryhmän jäsenten allergiat ja retken pituus ja rankkuus vaikuttavat? Minkä verran aterioita tarvitaan ja miten ne valmistetaan? Kuinka huomioidaan ruoan terveellisyys ja monipuolisuus retkelläkin? Minkälainen ruoka on ympäristöystävällinen? Entä miten ruoan hinta pysyy alhaisena? Jokainen vartio suunnittelee yhden aterian.

SAHA

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää ja säilyttää sahaa turvallisesti.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee turvallista sahan käyttöä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on varmistaa, että sahaus sujuu turvallisesti. Hän käy vartionjohtajien kanssa läpi sahan käytön ja sahaamisen perusteet sekä turvallisuusasiat.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on opastaa vartiota sahauksessa sammolta saatujen ohjeiden mukaan. Hän huolehtii, että kaikki vartiosta saavat kokeilla.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, kädentaidot, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Polttopuut: Seikkailijat sahaavat puita joukkueen nuotioiltaa tai laavuyötä varten. Vartiot voivat kisata, mikä vartio sahaa ensimmäisenä tietyn määrän puita.

Linnunpönttö: Vartio rakentaa linnunpönttöjä. Linnunpönttöjen tarkemmat mitat löytyvät netistä. Huolehtikaa siitä, että pöntöistä tulee asumiskelpoisia ja että ne kiinnitetään toimiviin paikkoihin. Myös pönttöjen huolehtimisesta tulee sopia.

Erilaisten sahojen vertailu: Seikkailijat kokeilevat sahata polttopuuta/lautaa/vaneria erilaisilla sahoilla. Sampo auttaa huomaamaan, miksi erilaisia sahoja tarvitaan erilaisiin tarkoituksiin.

SOLMUT

Tavoite:
Seikkailija osaa perussolmut ja tietää mihin niitä käytetään.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee yleisimpiä solmuja ja oppii niiden käyttötarkoituksia. Yleisiä solmuja ovat esimerkiksi sorkka, paalusolmu, merimiessolmu, kasi ja lippusolmu.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opettaa solmun etukäteen vartionjohtajille, jotta he voivat opettaa solmun muille seikkailijoille. Sammon tehtävänä on huolehtia paikalle riittävästi solmunaruja. Sampo painottaa harjoittelussa niitä solmuja, joille lippukunnan toiminnassa on eniten tarvetta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, kädentaidot, retkeily, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Toistoja: Solmujen opetteleminen vaatii toistoja. Yhdellä kerralla harvemmin oppii solmua ainakaan niin hyvin, että sen muistaa vielä viikon päästä. Joukkueen kannattaa opetella solmuja useammalla eri kerralla, yksi solmu kerrallaan, lyhyinä hetkinä. Kertaus ja kisailu pitävät solmut mielessä. Yhtä tärkeää kuin oppia tekemään solmu, on tietää mihin sitä tarvitaan.

Solmutervapata: Osallistujat asettuvat piiriin. Jokaisella on käsissään selän takana solmunaru. Jääjä kiertää piirin ulkopuolella tehden naruihin solmuja. Ryhmä sopii etukäteen tietyn solmun, jonka omassa narussa huomattuaan pitää lähteä juoksemaan jääjän kanssa kilpaa, kumpikin eri suuntaan piiriä ympäri. Se kumpi ehtii tyhjälle paikalle viimeisenä, on seuraava jääjä.

VARTIONJOHTAJANA TOIMIMINEN

Tavoite:
Seikkailija kehittyy johtamistaidoissa.

KUVAUS: Seikkailija toimii vartionjohtajana.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa, että seikkailijat vuorollaan saavat toimia vartionjohtajina. Sampo suunnittelee ohjelman niin, että vartionjohtajille löytyy sopivia vastuutehtäviä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kaveritaidot, partiokulttuuri, rohkeus, ryhmähenki, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Käytännössä: Seikkailijat harjoittelevat pieniä johtamistehtäviä omissa vartioissaan. Käytännössä vertaisjohtajuus merkitsee sitä, että seikkailijat saavat harjoitella taitoja ja tietoja tehokkaasti tekemällä pienemmissä ryhmissä ja toimia vuorotellen niiden johtajina. Seikkailijat harjoittelevat vartionjohtajina hyvin pieniä johtamistehtäviä, esimerkiksi ohjaavat omaa vartiotaan leikissä tai kisassa, hakevat ja jakavat erilaisia tarvikkeita, jakavat puheenvuoroja tai tehtäviä. Ensiksi sampo esimerkiksi opettaa tai näyttää läpikäytävän taidon tai asian yhteisesti koko joukkueelle. Sen jälkeen vartioiden johtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä. Seikkailijaikäiset eivät itse suunnittele kokonaisia kokouksia tai edes niiden osia. Ideointiin ja päättämiseen voi toki osallistua koko joukkue yhdessä, mutta vastuu toiminnasta ja sen ohjaamisesta kuuluu sammolle.

Tehtävän pituus: Kuukauden pituinen jakso viikkokokouksissa tai yhden yöretken ajan lienee melko sopiva. Vartionjohtajapestin pituus kannattaa mitoittaa siten, että joukkueen kaikki seikkailijat ehtivät toimia vartionjohtajina vähintään kerran yhden ilmansuunnan eli noin puolen vuoden aikana.

VARUSTELUETTELO

Tavoite:
Seikkailija tietää, mitkä ovat retken perusvarusteet.

KUVAUS: Seikkailija laatii yhdessä toisten kanssa retken varusteluettelon ja tutustuu retkellä tarvittavaan perusvarustukseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on opastaa seikkailijoita varusteluettelon laatimisessa. Aikuinen ei vain kerro oikeita vastauksia, vaan ohjaa seikkailijat itse ajattelemaan ja keksimään.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Rutiini: Seikkailijat tekevät itse vartioittain oman retkensä varusteluettelon aina ennen retkelle lähtöä, jotta siitä tulisi rutiini. Miettikää, mitä yhteistä tarvitaan ja mitkä varusteet on oltava kaikilla. Voisiko jotain tarvittaessa lainata kaverilta? Sampo tarkistaa aina suunnittelun lopuksi varusteluettelot, ettei mitään tärkeätä ole päässyt unohtumaan.

Rinkkapinkka: Sampo tuo mukanaan rinkan ja kaikkia mahdollisia tarpeellisia ja tarpeettomia retkivarusteita. Seikkailijoiden tehtävänä on kylmiltään pakata rinkka erilaisia retkiä ja eri vuodenaikoja silmällä pitäen. Samalla on hyvä pohtia, mitä retkellä tarvitaan ja minne tavarat kannattaa rinkassa pakata. Seikkailijat myös kokeilevat säätää rinkan itselleen sopivaksi. (Ks. Rinkka-aktiviteetti)

YÖRETKI

Tavoite:
Seikkailija pitää retkeilystä ja saa onnistuneen kokemuksen yön yli kestävästä retkestä.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu yöretkeen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo järjestää retken ja informoi vanhempia. Sampo vastaa turvallisuudesta. Aikuinen myös nukkuu seikkailijoiden kanssa, joten jos sampoja on vain yksi, kannattaa pyytää toinen aikuinen mukaan ensimmäiselle yöretkelle. Sammon on huolehdittava ennen nukkumaan menoa siitä, että kaikilla on asianmukainen nukkumapaikka. Turvallisuuden tunteen luominen on illalla tärkeää. Sampo muistuttaa, että aikuisen saa herättää tarvittaessa keskellä yötäkin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja saa ohjeita sammolta ja vie näitä eteenpäin vartiolleen. Vartionjohtaja varmistaa, että vartiolle annetut tehtävät tulevat tehtyä.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, ulkona, vesillä

Kasvatustavoitteen avainsana: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, partiokulttuuri, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Koti-ikävä: Ensimmäinen yöretki saattaa olla joillekin ensimmäinen yö poissa kotoa ilman vanhempia. Retkiolosuhteet ja vieraat johtajat voivat olla kova paikka, ja koti-ikävän tunteet nousevat helposti pintaan. Pientä retkeläistä voi lohduttaa sylissä, ja tuttu johtaja voi myös nukkua lapsen vieressä. Joskus auttavat koti-ikäväpillerit tai jutustelu päivän tapahtumista ja lupaus tulevista mukavista puuhista.

Suunnittelu: Tähän ilmansuuntaan kuuluu paljon retken suunnitteluun liittyviä aktiviteetteja, joita kannattaa hyödyntää.

MERIPARTIOAKTIVITEETIT

FENDARI

Tavoite:
Seikkailija osaa kiinnittää fendarin.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee fendarin kiinnittämistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selittää vartionsa jäsenille mitä on tarkoitus tehdä.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Viestikilpailu: Seikkailijat kisaavat viestin muodossa kahdessa ryhmässä siitä, kuka saa ensin kaikki fendarit paikoilleen omalle sivulleen.

MERITERMIT

Tavoite:
Seikkailija tuntee yleisimmät meritermit.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu meritermeihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo käyttää aktiivisesti meritermejä. Sampo kannustaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Pantomiimi: Meritermien harjoitteluun sopii mainiosti pantomiimi. Kukin seikkailija esittää vuorollaan yksin tai kaverin kanssa jotakin meritermiä. Muiden seikkailijoiden tehtävänä on arvata, mikä termi on kyseessä.

Sketsi: Seikkailijat esittävät iltanuotiolla sketsin, jossa he käyttävät mahdollisimman monia meritermejä oikeassa yhteydessä. Termit voivat olla esimerkiksi: paapuuri, styyrpuuri, keula, perä, skuutata, fokka, peltigenua, reivata, luoviminen, kurssi.

TURVALLISUUSVÄLINEET

Tavoite:
Seikkailija tuntee lippukunnan veneen turvallisuusvälineet, niiden sijainnin ja käytön perusteet.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu veneen turvallisuusvälineisiin, niiden sijaintiin ja käytön perusteisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja johtaa keskustelua.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Tietokilpailu: Joukkueessa pidetään tietokilpailu turvallisuusvälineistä. Seikkailijat kisaavat vartioittain.

VENEEN KÄYMÄLÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää lippukunnan veneen käymälää.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu lippukunnan veneen käymälään. Seikkailijat pohtivat yhdessä mitä voisi tapahtua, jos sitä käytetään väärin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja ohjaa keskustelua.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Käyttöohje: Apuna voidaan käyttää käymälän käyttöohjetta. Tarvikkeet: Vene, jossa on käymälä.

Toisille opettaminen: Jos osa seikkailijoista on käyttänyt käymälää jo sudenpentuna, he voivat opettaa käymälän käyttöä muille. Tarvikkeet: Vene, jossa on käymälä.

ETELÄ - SUUNNISTUS

EKSYKSISSÄ

Tavoite:
Seikkailija tietää, miten selviytyä eksymistilanteessa.

KUVAUS: Seikkailija opettelee toimimaan eksymistilanteessa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo turvaa tilanteen, suunnittelee reitin, opettaa keinoja ilmansuuntien ja sijainnin määrittämiseen ja on mukana harjoituksissa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartiota sammon ohjeiden mukaan.

PAIKKA: metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, retkeily, suunnistus, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Yllätystehtävä: Seikkailijoille annetaan yllättäen kartta. Heidän pitää ratkaista, miten oma sijainti selvitetään. Vaihtoehtoisesti mietitään kartan kanssa, mihin lähdettäisiin, jos oltaisiin eksyksissä, ja opetellaan kompassin kanssa lähtemään oikeaan suuntaan.

Joukkue eksyy: Vartiolaiset sitovat silmänsä huiveilla. Sampo johdattaa heidät vähän matkan päähän metsään. Seikkailijat miettivät, miten pitäisi toimia. Joukkue istuu ensin alas ja syö eväitä. Sen jälkeen joukkue ryhtyy etsimään luonnonmerkkejä ja kiintopisteitä ja palaa leiripaikalle. Seikkailijat voivat harjoitella myös muuta toimintaa eksymistilanteessa: hätämajoitteen rakentamista, nuotion sytyttämistä etsijöitä varten ja maasta ilmaan -merkin rakentamista helikopteria varten.

ETÄISYYDET

Tavoite:
Seikkailija osaa arvioida etäisyyksiä.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee etäisyyksien arviointia.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjeistaa, neuvoo ja ohjaa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Vähän erilaiset 100 metriä: Urheilukentällä jokainen laskee, kuinka monta askelta kuluu 100 metrin matkaan. Tämän jälkeen joukkue menee maastoon ja yrittää arvioida saman matkan maastossa. Joukkue tarkastaa matkan vielä kartan ja kompassin avulla. Matkassa kannattaa huomioida mäet ja muut maaston vaihtelut. Maastossa askeleet voivat olla yllättäen lyhyempiäkin. Askelmäärä muuttuu myös kulkunopeuden mukaan, joten matkan askeleet voi vertailun vuoksi laskea myös kevyessä juoksussa. Joukkue mittaa lyhyitä matkoja (esim. 100 m) askeleilla. Seikkailijat opettelevat arvioimaan myös etenemistä ja ajan kulumista suunnistaessa. Joukkue kävelee kilometrin ja ottaa aikaa. Kuluuko kilometrin matkaan kauemmin aikaa maastossa kuin tiellä kävellessä?
Tarvikkeet: kartta, mittanauha, kello

Haka hahmottamisessa: Joukkue menee korkealle paikalle tai paikalle, josta on muuten hyvä näköyhteys ympäristöön. Joukkue valitsee kohteita, jotka on merkitty myös karttaan. Seikkailijat arvioivat matkan jokaiseen kohteeseen ja mittaavat sen sitten kartalta. Joukkue pitää kilpailun siitä, kuka arvaa lähimmäksi.
Tarvikkeet: kartta ja viivoitin tai levykompassi kartan etäisyyksien mittaamiseen.

HAAVAT JA HIERTYMÄT

Tavoite:
Seikkailija osaa hoitaa pienet haavat ja hiertymät.

KUVAUS: Seikkailija opettelee tyypillisten retkellä ja kokouksissa syntyvien pienten haavojen hoitoa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii paikalle riittävästi harjoittelumateriaalia (laastaria, puhdistusainetta tai puhdasta vettä, sidetaitoksia, sideharsoa, näytteeksi rakkolaastareita). Hän kertoo ensin haavojen ja hiertymien hoidosta ja ohjeistaa sitten vartionjohtajat harjoittelemaan vartioidensa kanssa. Sampo antaa palautetta ja opastaa tarvittaessa oikean ensiavun.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että kaikki saavat harjoitella haavojen hoitoa esimerkiksi pareittain.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUEET: ensiapu, Itsestä huolehtiminen

TOTEUTUSVINKIT

Kaveria laastaroimassa: Seikkailijat harjoittelevat antamaan erilaisiin haavoihin ja hiertymiin ensiapua. Kukin seikkailija voi toimia vuorollaan potilaana ja ensiavun antajana. Ensiapua voidaan tarvita esimerkiksi pieneen naarmuun, naulaan astuneeseen jalkaan, puukolla veistettyyn sormeen ja kantapäähän syntyneeseen rakkoon.

HEIKOT JÄÄT

Tavoite:
Seikkailija osaa tunnistaa paikkoja, joissa jää on heikkoa.
Seikkailija tietää, että on olemassa erilaisia jäätyyppejä.
Seikkailija tietää, kuinka vahva jää kannattaa kulkijan.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee heikon jään tunnistamista ja jäällä liikkumiseen liittyviä turvallisuusasioita.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on opettaa seikkailijoille, millaisissa paikoissa jää on heikkoa, mitä eri jäätyyppejä on ja miten jään kantavuutta voi tarkastella. Sammon tehtävänä on huolehtia siitä, että seikkailijat jaksavat keskittyä asian opetteluun. Myös jäistä pelastautumista on hyvä harjoitella.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: luonto, retkeily, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT

Riskibongari: Vartio tutkii lippukunnan retki- tai leirialueen tai jonkun muun vesistöalueen karttaa. Tehtävänä on löytää kartalta mahdollisia vaaranpaikkoja. Vaarallisia paikkoja ovat joet, järvien kapeikot, jokien ja purojen suistot sekä äkkijyrkästi veteen putoavien rantapenkereiden vierustat, järvessä olevien lähteiden kohdat, vedenalaisten karien ympäristö ja virtaavat paikat. Halkeaman kohdalla jään kantavuus heikkenee. Myös kaislat tekevät jäästä reikäisen ja samalla hauraan.

Vain avanto puuttuu: Vartio harjoittelee jäistä pelastautumista. Harjoitella voi esimerkiksi jäänaskaleilla itsensä vetämistä sekä heittoliinan heittoa. Ohjeita jäistä pelastamiseen ja pelastautumiseen löytyy Suomen Uimaopetus- ja Hengenpelastusliiton nettisivuilta.

HEITTOKÖYSI

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää heittoköyttä.

KUVAUS: Seikkailija opettelee käyttämään heittoköyttä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa ja opastaa heittoköyden oikean käytön ja valvoo vartioiden toimintaa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja kokeilee myös pelastamista ja kannustaa vartiotaan onnistumisissa.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: Terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT

Heittokeilaus: Seikkailijat pelaavat keilausta heittoköydellä. He täyttävät etukäteen muovipulloja hiekalla ja asettavat ne keilojen tapaan pystyyn sopivan matkan päähän heittopaikasta. Pelissä seikkailijat pyrkivät kaatamaan pullokeilat heittoköyttä heittämällä. Lähde: Norges speiderforbund

Muullakin kuin köydellä voi pelastaa: Sampo esittelee joukkueelle ensin heittoköydet ja havainnollistaa, miten niitä käytetään. Sen jälkeen sampo ohjeistaa vartiot harjoittelemaan köyden heittämistä ja pakkaamista. Jokainen on vuorollaan pelastettavana. Köysi pitäisi heittää pelastettavan ulottuviin, mutta ei osua sillä pelastettavaa päähän. Heittoköyden voi valmistaa myös sitomalla köyden päähän vajaan juomapullon. Seikkailijat voivat myös vertailun vuoksi kokeilla heittämistä ihan tavallisella köydellä. Koska veneestä useimmiten löytyy pelastusrengas, harjoitellaan myös sen heittämistä. Hätätilanteessa käytetään sitä, mikä on käsillä, esimerkiksi omaa takkia. Vanhoja vaatteitakin voi käyttää harjoitusvälineinä, mutta pitää valmistautua siihen, että ne saattavat mennä rikki harjoituksissa.

HÄTÄPUHELU

Tavoite:
Seikkailija tuntee yleisen hätänumeron ja tietää, milloin siihen saa tai pitää soittaa.

KUVAUS: Seikkailija oppii yleisen hätänumeron ja milloin ja miten siihen voi soittaa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo on asiantuntijana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, palvelu, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

112-sovellus: Vartio tutustuu Digian kehittämään 112 Suomi -sovellukseen, joka mahdollistaa soittajan sijaintitiedon välittymisen automaattisesti hätäkeskuspäivystäjälle. Sampo voi sopia etukäteen seikkailijoiden huoltajien kanssa, että sovellus voidaan asentaa jokaisen puhelimeen koloillan aikana, jos sitä puhelimista ei vielä löydy.

Hätäpuhelu pähkinänkuoressa: Toimi näin, kun soitat hätänumeroon 112: - Kerro lyhyesti, mitä on tapahtunut. - Kaikkein tärkeintä on pysyä rauhallisena. Puhelimen toisessa päässä on koulutettu aikuinen ihminen. Jos et tiedä, mitä sanoa, hän osaa kyllä kysyä. - Anna tarkka osoite (kunta, katuosoite, kerros- tai omakotitalo). Jos et tiedä, katso ympärillesi! - Varaudu siihen, että päivystäjä haluaa keskustella myös apua tarvitsevan henkilön kanssa. Tästä päivystäjä saa lisätietoa autettavan tilasta, mm. pystyykö tämä puhumaan. - Älä sulje puhelinta ennen kuin olet saanut luvan. - Huolehdi tarvittaessa opastuksesta ja siitä, että kulkureitti on selvä. Varmista, etteivät ovet ole lukossa. Jos olette metsässä tai kämpällä, huolehdi, että joku menee auttajia vastaan. Älkää kuitenkaan jättäkö loukkaantunutta yksin. - Pidä puhelin vapaana, koska avunpyytäjälle saatetaan soittaa matkalla olevasta yksiköstä lisätietojen saamiseksi. - Puhelinta ei saa käyttää muihin puheluihin ennen avun saapumista. - Soita uudelleen hätänumeroon 112, mikäli autettavan tila olennaisesti muuttuu, esim. hän menee tajuttomaksi, lakkaa hengittämästä tms. Puhelimitse saa tarvittaessa lisäohjeita.

JOKAMIEHENOIKEUDET

Tavoite:
Seikkailija tuntee jokamiehenoikeudet ja ymmärtää niiden luonteen arvokkaina yhteisinä pelisääntöinä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu luonnossa liikkujan oikeuksiin ja velvollisuuksiin. Seikkailija saa perustiedot siitä, mikä luonnossa retkeiltäessä on sallittua ja mikä kiellettyä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on kertoa jokamiehenoikeudet seikkailijoille mielenkiintoisella tavalla. Hän ohjaa seikkailijat huomaamaan, että suomalainen käytäntö on maailman mittakaavassa todella harvinainen ja ainutlaatuinen. Sampo ohjaa seikkailijaa myös siihen, että oikeuksien myötä luonnossaliikkujalla on myös vastuu toiminnastaan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on toimia vartioiden tukena eri toteutustavoissa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, partiokulttuuri, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Jokamiehenpeli: Jos seikkailijoilla on kokoontumisessa käytössä tietokone, kännykkä, tabletti tai vastaava, löytyy sivustolta www.jokamiehenoikeudet.fi kiva peli tietämyksen testaamiseen.

Oikeuksien salapoliisi: Sampo tulostaa pienet tarinat paperille. Seikkailijoiden tehtävänä on merkitä tarinaan vihreällä asiat, joita jokamiehenoikeuksien mukaan saa tehdä ja punaisella ne, mitä ei saa. Vaihtoehtoisesti seikkailijat voivat sopia jonkin liikkeen, jota tehdään silloin, kun kyseessä on sallittu asia (esimerkiksi heilutellaan käsiä) ja kun kielletty (esimerkiksi hypitään paikallaan). Maija ja Pertti lähtivät metsäretkelle. Aurinko paistoi ja oli lämmintä, kun lapset pääsivät metsän reunaan. He kävelivät polkua eteenpäin ja näkivät vieressään paljon mustikoita. Maija halusi maistaa niitä, joten he pysähtyivät hetkeksi syömään mustikoita. Seuraavaksi polun varrella näkyi pieni järvi, jossa he uivat, koska oli kuumaa. Pertti onki myös muutaman kalan. Järven rannalla he söivät eväitä. Maija jätti roskat kiven alle, koska ei jaksanut laittaa niitä reppuunsa. Pertti löysi rannalta hienon kävyn, jonka otti mukaansa. Sitten lapset jatkoivat polkua eteenpäin. Edessä näkyi talo, jonka pihassa kasvoi kauniita ruusuja. Lapset kävelivät pihan poikki, ja Maija keräsi mukaan yhden ruusun. Alkoi tulla ilta, ja lapset päättivät lähteä kotiinpäin. He oikaisivat naapurin pellon poikki, jotta ennättävät ajoissa iltapalalle.

KARTTAMERKIT

Tavoite:
Seikkailija tuntee yleisimmät karttamerkit ja -värit.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu yleisimpiin karttamerkkeihin ja -väreihin sekä suunnistus- ja peruskartan lukemiseen. Yleisimpiä karttamerkkejä ovat suo, erikokoiset tiet, polku, asuinrakennus, asumaton rakennus, jyrkänne, iso kivi, metsätyyppien merkit, pelto, viljelty pelto (”pistepelto”), oja, avokallio ja voimalinja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee erilaisia tapoja opetella karttamerkkejä. Hän ohjeistaa vartionjohtajat tekemään pelejä ja pelaamaan niitä yhdessä seikkailijoiden kanssa. Hän vie seikkailijat havainnoimaan kartan vastaavuutta luontoon.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on valmistaa ja pelata karttamerkkipelejä yhdessä muiden seikkailijoiden kanssa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: retkeily, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Tietotaito esille: Vartio tekee julisteen, jossa esitellään tavallisimpia karttamerkkejä. Vartio kiinnittää julisteen kolon seinälle. Julisteen kuvan voi myös esimerkiksi jakaa lippukunnan sosiaalisen median kanavissa. Lähde: DDS

Reitin seuraaminen: Sampo antaa jokaiselle seikkailijalle saman kartan. Hän näyttää seikkailijoille lähtöpaikan kartalta. Johtaja kertoo jonkin matkan vain sanallisesti karttatermein, esimerkiksi ”Kuljin 200 m etelään, ylitin ojan, nousin kukkulalle ja …” Seikkailijat näyttävät tarinan

jälkeen, mihin olettavat johtajan päätyneen. Lopuksi sampo voi esittää tiukan kysymyksen seikkailijoille: Mistä olisi kannattanut mennä?

KAUPUNKISUUNNISTUS

Tavoite:
Seikkailija osaa lukea osoitekarttaa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu oman kotipaikkakuntansa ja kaupunginosansa osoitekarttaan ja suunnistaa sen avulla.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee suunnistusradan ja merkitsee sen. Hän huolehtii siitä, että seikkailijat muistavat toimia turvallisesti liikenteessä. Sampo opettaa seikkailijoille, kuinka osoitekarttaa luetaan ja suunnataan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on huolehtia vartion turvallisuudesta. Vartionjohtaja pitää ryhmän yhdessä ja varmistaa, että liikennesääntöjä noudatetaan. Hän varmistaa, että kaikki pääsevät osallistumaan kartan lukemiseen ja suunnistamiseen.

PAIKKA: ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Tehtävät oikeassa osoitteessa: Vartiot saavat osoitekartan lisäksi listan osoitteista ja niistä selvitettävistä asioista, kuten minkä värinen on Kukkakatu 3:n ovi, kuinka monta postilaatikkoa on Kasvikatu 9:n seinässä, mikä yritys on Juurikatu 2:ssa, kuinka paljon maksaa päivän pizza osoitteessa Emitie 9 ja minkä värinen on Hedekuja 8:ssa sijaitseva rakennus. Kartan avulla vartiot etsivät osoitteet ja käyvät paikan päällä selvittämässä vastaukset kysymyksiin. Osoitekartan käyttäminen antaa kivaa vaihtelua perinteiseen rastien etsimiseen.

Mistä menimmekään?: Sampo tai vartionjohtaja kuljettaa seikkailijoita pienen reitin kartan alueella. Seikkailijoiden tehtävänä on piirtää, mitä reittiä vartio kulki.

PUREMA JA PISTO

Tavoite:
Seikkailija osaa auttaa käärmeen pureman tai ampiaisen piston saanutta. Seikkailija osaa myös toimia punkinpureman satuttua.

KUVAUS: Seikkailija tuntee ampiaisen piston tai kyyn pureman vaatiman perusensiavun. Seikkailija opettelee punkin poistoa ja pureman jälkihoitoa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kertoo joukkueelle ampiaisen pistosta ja kyyn puremasta. Hän ohjeistaa vartiota auttamaan ensiapua tarvitsevaa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja toimii sammon ohjeiden mukaisesti potilaana. Hän kertoo vartiolleen, mitä hänelle on sattunut ja pyytää apua.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: ensiapu

TOTEUTUSVINKIT:

Pureman tai piston sattuessa: Sampo kertoo ampiaisen pistosta ja kyyn puremasta. Mistä ne tunnistaa? Kuinka niitä voi välttää? Millaista ensiapua tilanteessa annetaan? Joukkue käy läpi, millaista hoitoa allerginen henkilö tarvitsee, ja milloin tulee ottaa yhteys lääkäriin. Joukkue keskustelee ensin perusteista ja harjoittelee sitten vartioittain eri tilanteiden avulla. Sampo kertoo vartionjohtajille, mitä heille on "sattunut" ja ohjeistaa vartiota auttamaan ensiapua tarvitsevaa. Vartionjohtajille voi antaa esimerkiksi seuraavanlaisia ohjeita: "Sinua on purrut kyy sääreen. Menet paniikkiin ja juokset ympäriinsä huutaen apua." tai: "Sinua on pistänyt useampi ampiainen, ja yksi pistoista osui kaulaan. Hetken päästä pistoskohta turpoaa todella pahasti ja sinusta tuntuu, ettei henki kulje kovin hyvin."
Tarvikkeet: käärmepakkaus, kylmäpakkaus (Epipen-harjoituskynä)

KÖYSIVYYHTI

Tavoite:
Seikkailija tietää pääpiirteissään, miten erilaisia köysiä käsitellään ja säilytetään.

KUVAUS: Seikkailija opettelee köyden käsittelyn perusasioita ja oppii vyyhteämään köyden.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opettaa ja näyttää, miten erityyppisiä köysiä käsitellään

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat johtavat harjoittelua vartioissa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Köysitietoutta: Joukkue käy läpi köysiä koskevat seuraavat nyrkkisäännöt: 1. Vyyhteä köysi heti käytön jälkeen ja vyyhteä myös pitkä irrallaan oleva köydenpää. 2. Säilytä köysiä helposti saatavilla aina samassa niille varatussa paikassa. 3. Huolehdi köyden päistä joko rihmaamalla tai pujomalla. Sampo kertoo myös köysien huollosta: Köydet varastoidaan kuivana ilmavaan paikkaan. Luonnonkuituköydet voi tervata lahoamisen estämiseksi. Köysi selvitetään ja vyyhdetään heti käytön jälkeen, jotta se on valmiina seuraavaa käyttökertaa varten. Lyhyet ja ohuet köydet vyyhdetään kyynärpään ympäri kiertämällä. Varo kuitenkin, ettei köyteen tule kierteitä. Oikeakierteinen köysi vyyhdetään myötäpäivään ja vasenkierteinen vastapäivään. Pidempi köysi on parempi vyyhdetä pelkästään käsissä ja isot köydet maassa. Vyyhden oikea kiertosuunta on tärkeä, jotta köysi ei mene sekaisin vyyhdestä juostessaan. Pidempiaikaista säilytystä varten vyyhti kiinnitetään ohuemmalla nuoralla kolmesta kohdasta. Köysirullaa aletaan purkaa rullan keskustasta, ei reunalta.
Tarvikkeet: Köysiä

Siistit vyyhdit: seikkailijat saavat purjehduksella tehtäväkseen pitää veneen kaikki köyden siististi vyyhdettynä sekä matkan aikana että perillä. Kippari ohjeistaa tarvittaessa.

LIIKUNTAPÄIVÄKIRJA

Tavoite:
Seikkailija saa vahvistusta terveisiin elämäntapoihin.

KUVAUS: Seikkailija pitää liikuntapäiväkirjaa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on kannustaa, rohkaista ja olla esimerkkinä. Liikuntapäiväkirjaviikon jälkeen on hyvä pysähtyä yhdessä miettimään, miten viikko sujui.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on kannustaa seikkailijoita ja olla itse esimerkkinä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, metsässä, ulkona, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen

TOTEUTUSVINKIT:

Oma päiväkirja: Seikkailijat listaavat lempilajinsa ja kokeilevat uusia lajeja yhdessä kaveriensa kanssa. Seikkailijat pitävät liikuntapäiväkirjaa vähintään viikon ajan ja merkitsevät päiväkirjaan, millä tavoin ovat liikkuneet. Sampo ohjeistaa seikkailijoita siitä, miten päiväkirjaa täytetään.

(Hyöty)liikunta sammon kannustuksella: Seikkailijat valmistavat koloillassa liikuntapäiväkirjan. He sopivat yhdessä, miten taulukkoa käytetään ja täytetään. Seikkailijat pohtivat yhdessä, miten liikkumista ja erityisesti hyötyliikuntaa voisi lisätä. Sampo voi kehottaa kokeilemaan uusia lajeja ja ehdottaa saman alueen lapsille tapaamista liikunnallisissa merkeissä muutenkin kuin vartion kokouksessa. Myös huoltajia voi kannustaa liikuntaviikon aikana opastamaan lapsilleen uutta lajia tai ryhtymään itse lasten opastettavaksi - yhdessä se on mukavinta. Liikuntapäiväkirjat tarkistetaan seuraavassa koloillassa.

METSÄTYYPIT

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa kotiseutunsa metsätyypit ja osaa valita järkevän leiripaikan sijainnin.

KUVAUS: Seikkailija perehtyy kotiseutunsa metsätyyppeihin ja pohtii leiripaikan valintaa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo. Sampo järjestää retken alueelle, jossa on monipuolista luontoa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, luonto, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Monimuotoisuus: Joukkue tutkii retkikohteena olevan metsän monimuotoisuutta. Se arvioi metsän monimuotoisuutta neljällä mittarilla: etsimällä puulajeja, paksuja puita, kuolleita puita sekä pitkälle lahonnutta maapuuta. Monimuotoisessa metsässä kasvaa useita puulajeja ja eri-ikäisiä puita, myös vanhoja (eli paksuja) puita. Sopiva paksun puun mitta voi olla vaikkapa se, etteivät seikkailijan kädet yllä rungon ympäri. Kuolleet puut tarjoavat elinpaikkoja monille sienille ja selkärangattomille eläimille. Eri lajit ovat erikoistuneet elämään lahoamisen eri vaiheissa olevalla kuolleella puulla. Tästä syystä etsitään myös pitkälle lahonnutta puuta: sellaista lahopuuta, joka tuntuu pehmeältä käteen. Joukkue sopii ensin tutkimusalueen ja jakaa tehtävät pareille tai ryhmille. Kukin ryhmä voi etsiä metsästä yhtä tai kaikkia piirteitä. Lopuksi joukkue käy yhdessä läpi tulokset ja arvioi, onko tämä metsä luonnoltaan monimuotoinen vai ei. Vinkki: WWF

Retkimaasto: Joukkue tutkii maastoa ja kasveja retkillä. Mikä on paras retkimaasto? Miten kasvillisuus vaikuttaa siihen? Seikkailijat miettivät telttapaikan valintaa ja sen vaikutusta luontoon. Millainen on hyvä maasto leiriytymiselle? Miten hyvän maaston ja tietyn metsätyypin tunnistaa? Vartiot valitsevat paikan maastoretkelle niin, että lähistöllä on mahdollisimman monipuolista luontoa ja metsätyypeille tyypillisiä kasveja tutkittavaksi ja tunnistettavaksi. Kukin vartio pystyttää laavunsa erilaiseen paikkaan ja vertailee näitä paikkoja. Mitä hyvää ja mitä huono kussakin paikassa on? Vartiot huomioivat esimerkiksi sen, että kangasmaa on kalliota pehmeämpi selän alla, suorannalta on vaikea mennä uimaan ja heinikkoon ei saa tehtyä turvallisesti nuotiota. Kasvillisuuden perusteella voidaan myös päätellä muun muassa maaston kosteus. Hyvä telttapaikka on esimerkiksi suon laita, avoin kallio tai järven ranta. Kun on nukkunut yhden yön suolla tai sadesään aikaan notkelmassa, osaa pystyttää teltan muualle. Seikkailijat tutustuvat samalla kulumiselle aran maaston tuntomerkkeihin ja pyrkivät välttämään sellaisessa liikkumista. Esim. kuivat jäkälät, sammalikot ja hiekkatöyräät kärsivät ihmisten kulkemisesta.

MITTAKAAVAT

Tavoite:
Seikkailija osaa laskea, kuinka pitkä matka kartan matka on luonnossa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu erilaisiin karttoihin. Seikkailija opettelee hahmottamaan erilaisia mittakaavoja kartalta käytännössä ja tietää, kuinka pitkä matka kartan matka on luonnossa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii erilaisia karttoja, ohjeistaa ja ohjaa.

Vartionjohtajan tehtävä: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: retkeily, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Metrimäärät mietinnässä: Seikkailijat tutkivat erilaisista kartoista, mistä mittakaavamerkintä löytyy. He selvittävät, miten mittakaavan avulla matka kartalla muutetaan metreiksi maastossa. Sampo näyttää kartalta eri kohteita ja ohjeistaa vartioita mittaamaan matkat kartalta ja muuntamaan ne matkaksi luonnossa. Seikkailijat laskevat retken jälkeen, kuinka pitkä matka on kävelty.

Merikartan soveltaminen: Merikartalla etäisyydet mitataan ja mittakaava merkitään hieman eri tavalla. Seikkailijat tutustuvat myös matkojen mittaamiseen merikartalta.

NASKALIT

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää naskaleita.

KUVAUS: Seikkailija opettelee avannosta pelastautumista naskaleiden avulla.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa, näyttää mallia, esittelee erilaisia naskaleita, antaa palautetta.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: retkeily, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Jäänaskalit:
Tarvikkeet: 26 cm pyöreää rimaa (paksuus vähintään 22 mm), 4 muovitulppaa (halkaisijana riman paksuus), 2 teräsnaulaa (pituus 82 mm), muoviletkua (halkaisija 3 mm), nailonnarua, kaksikomponenttiliimaa ja tarvittavat työkalut. Seikkailijat sahaavat rimasta 13 cm:n pituiset palaset ja muovitulpat laitetaan rimojen yläpäihin. He poraavat yläpäähän 3,5 mm:n poralla noin 5 cm:n syvyisen reiän ja hakataan katkaistu teräsnaula siihen. Kiinnittyminen varmistetaan liimalla. Seikkailijat poraavat reiät myös toisten muovitulppien läpi ja pujottavat nailonnarun tulppien läpi. Naruun tehdään solmu, joka ei luista reiän läpi. Solmuille sopiva kolo porataan rimaan ja liimataan muovitulppa paikoilleen riman päähän. Muoviletkua käytetään naulojen suojana, kun naskaleita kuljetetaan mukana.

Kuivaharjoittelua: Seikkailijat harjoittelevat naskaleiden käyttöä, niiden avulla etenemistä sekä jäällä kierimistä, mieluiten jäällä, jolla saa mahdollisimman todellisen tuntuman tarvittavaan voimankäyttöön. Seikkailijat saavat ensin kokeilla naskaleiden avulla etenemistä vartioittain. Sampo tekee sillä välin radan, johon on merkitty avanto, naskaleiden varassa edettävä matka ja kierien edettävä matka. Harjoittelun jälkeen voidaan pitää nopeuskisa. Kun ensimmäinen on maalissa, lähtee seuraava liikkeelle avannosta. Samalla käydään läpi, mitä tehdä, jos jää pettää alta tai jos huomaa toisen tarvitsevan apua jäällä. Joukkue voi myös valmistaa omatekoiset naskalit. Niistä pitää tehdä niin hyvät, että ne todella tulee otettua reissuun mukaan.

Ohjeita hätätilanteessa toimimiseen: Jos jää pettää: • Säilytä malttisi ja yritä hengittää rauhallisesti. • Huuda heti apua. • Käänny siihen suuntaan, josta olit tulossa. Irrota sukset. • Riko jäätä edelläsi niin pitkälle kuin se särkyy. • Kohota itsesi uintipotkuilla vaaka-asentoon ja ponnista itsesi jään päälle. Käytä sauvoja naskaleina. • Kieri, ryömi ja konttaa kunnes olet varmasti kestävällä jäällä. Pysy liikkeessä. • Hakeudu nopeasti lämpimään. Tehokkaimmin lämmität itsesi laittamalla paljaat jalkasi korkeintaan 40-asteiseen veteen, juomalla lämmintä mehua ja pitämällä huopaa hartioillasi. Hieronta, alkoholi ja liian nopea lämmittäminen voivat aiheuttaa vaarallisen jälkijäähtymisen sekä vakavia sydämen rytmihäiriöitä. Jos et pääse ylös avannosta: - Pidä kiinni jään reunasta. - Pysyttele lämpöhukan pienentämiseksi mahdollisimman liikkumattomana paikallasi. - Huuda apua tai puhalla pilliin. - Pidä yllä elämänhaluasi. Taistelumieliala lisää selviytymismahdollisuuksiasi. Jos joku toinen tarvitsee apuasi: • Toimi ripeästi. • Etsi jotakin kättä pidempää, esimerkiksi köysi, riuku, oksa, airot tai oma takki. • Lähesty avantoa vahvan jään suunnasta, konttaa ja ryömi viimeiset metrit. • Jos auttajia on useita, voitte muodostaa pelastusketjun. • Liikuttele kylmettynyttä varovaisesti. • Suojaa uhri lisäjäähtymiseltä ja toimita terveyskeskukseen. - Jos uhri on tajuton, varmista hapensaanti (kylkiasennolla), suojaa lisäjäähtymiseltä ja toimita nopeasti sairaalaan. Syvästi alilämpöisen painantaelvytys voi aiheuttaa hengenvaarallisen sydämen kammiovärinän.

NENÄVERENVUOTO

Tavoite:
Seikkailija tietää, miten toimitaan, kun omasta tai kaverin nenästä tulee verta.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee nenäverenvuodon tyrehdyttämistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo seuraa ensiavun antamista sekä antaa palautetta ja opastaa tarvittaessa oikean ensiavun.

VARTIOJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, palvelu, partiokulttuuri, rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Nenäverenvuodon ensiapu on yksinkertainen. Nenä tyhjennetään niistämällä ja vuotava sierain puristetaan umpeen painamalla nenän sivua väliseinää vasten vähintään 15 minuuttia yhtämittaisesti. Potilas istuu etukumarassa asennossa, millä estetään veren valuminen nieluun. Vuodon tyrehtymistä voidaan edistää asettamalla jääpussi tai jotain muuta kylmää niskaan tai otsalle. Jos verenvuoto ei lakkaa 15 minuutin aikana, on syytä lähteä lääkäriin. Potilas kuljetetaan istuvassa asennossa.

Opetusvideo: Sampo antaa vartiolle tehtäväksi kuvata kännykkäkameralla lyhyt opetusvideo nenäverenvuodosta. Lähdemateriaalina ryhmä voi käyttää Reppu-taitokirjaa. Toisten vartioiden videoiden katsominen toimii hyvänä kertauksena ja toistona oppimista tehostamaan.

OIKEA SUUNTA

Tavoite:
Seikkailija osaa ottaa suunnan kompassilla ja kulkea suunnassa.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee suuntimista ja suunnan avulla kulkemista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee suunnistusreittiä, toimii asiantuntijana ja vastaa turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: retkeily, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Oikean suunnan kirjainleikki: Aktiviteetti kannattaa toteuttaa kentällä. Joukkue merkitsee kentälle lähtöpaikan. Sampo ohjaa seikkailijoita ensin kompassin suuntaamisessa. Joukkue harjoittelee ensin muutaman kerran yhdessä. Sampo kertoo suunnan, ja kaikki suuntaavat kompassin siihen. Joukkue jakaantuu pareihin. Pari valitsee suunnan. Toinen parin jäsenistä seisoo lähtöpaikalla ja peilaa. Toinen menee noin 10 metrin päähän ja keskellä oleva seikkailija ohjaa häntä oikeaan suuntaan. Keskellä oleva seikkailija menee 5 tai 10 metriä sovittuun suuntaan, laittaa siihen lautasen ylösalaisin ja lautasen alle lapun, jossa on kirjain. Pari toistaa tämän 3-4 kertaa vaihdellen tehtäviä. Kun kaikki parit ovat valmiita seuraa seuraava vaihe. Kaksi paria muodostaa ryhmän. Toinen pari kertoo toiselle ohjeet miten löytää heidän lautaset, eli suunnan ja etäisyyden. Pari tarkastaa, että lautasen alta löytyy oikea kirjain. Parit vaihtavat rooleja. Tarvikkeet: kompasseja (vähintään yksi jokaiselle parille), lappuja, joihin voi kirjoittaa kirjaimia, lautasia Lähde: DDS

Suunta häiriöstä huolimatta: Seikkailijat harjoittelevat kompassin käyttöä ensin avoimella alueella. Kompassin virhetekijöitä voi esitellä asettamalla kaksi kompassia päällekkäin, rannekellon kompassin alle tai kompassin henkilöauton konepellille. Kun kompassin käytön ja suuntaamisen teoria on hallussa, seikkailijat suunnistavat sammon suunnittelemaa rastirataa pitkin tai joukkue osallistuu iltarasteille. Tarvikkeet: karttoja, kompasseja

PAINESIDE

Tavoite:
Seikkailija osaa tyrehdyttää verenvuodon.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee suuren verenvuodon tyrehdyttämistä painesidettä käyttämällä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo näyttää mallia ja kertoo, kuinka paineside tehdään. Sampo ohjeistaa vartionjohtajat harjoittelemaan vartioiden kanssa. Sampo tarkistaa sidokset, neuvoo ja antaa palautetta.

VARTIOJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet

TAITOALUE: ensiapu, palvelu

TOTEUTUSVINKIT:

Paineside: Tarkoituksena on harjoitella runsaasti vuotavan haavan tyrehdyttämistä painesiteellä. Partiossa tällainen haava syntyy todennäköisimmin puukolla tai kirveellä. Verenvuoto voi näyttää pelottavalta, mutta silti pitää uskaltaa auttaa. Verenvuoto voi olla sisäinen tai ulkoinen. Se on joko hiussuoni-, laskimo- tai valtimovuotoa. Hiussuonivuoto lakkaa yleensä itsestään. Laskimohaavan vuoto on tasaista, joskin toisinaan myös runsasta. Iso laskimohaava sidotaan painesiteellä. Valtimovuodossa veri pulppuaa sydämen sykkeen tahdissa ja se vaatii kiireellistä ensiapua. Sokki uhkaa isojen haavojen ja runsaan verenvuodon yhteydessä. Potilas tuntee huimausta, on kalpea ja kylmänhikinen, pulssi on heikko ja nopea. Sokkipotilas asetetaan makuuasentoon jalat koholle ja hänet peitellään lämpimästi. Potilasta rauhoitellaan ja turhaa liikuttamista vältetään. Hänen olonsa tehdään mahdollisimman kivuttomaksi ja mukavaksi. - Soitetaan hätänumeroon 112, jos tilanne näyttää vakavalta. - Ohjataan loukkaantunut makuulle maahan. - Kohotetaan loukkaantunut raaja sydämen tason yläpuolelle ja painetaan voimakkaasti haavan reunoja yhteen. Jos mahdollista, suojataan itseään suojakäsineillä tai pannaan haavalle jokin vaate tai muu vastaava. - Sidotaan vuotokohta. Auttajan etsiessä sidetarpeita potilas voi itse painaa haavaa, jos hän on tajuissaan. - Painesiteen voi valmistaa siderullista ja taitoksista tai tilapäisvälineistä. On myös olemassa valmiita painesiteitä eli ensisiteitä. Valmiinkin ensisiteen käyttöä pitää harjoitella. - Asetetaan haavan päälle suojaksi jotain imukykyistä materiaalia, kuten taiteltu partiohuivi tai kasa sidetaitoksia. - Asetetaan suojasiteen päälle painoksi mitä käsillä on, kuten 1 - 2 siderullaa, tiukaksi rullatut sukat tai lapanen. - Sidotaan paino ja suojaside tukevaksi paketiksi joustositeellä, kolmioliinalla tai partiohuivilla. Valmis paineside ei saa kiristää.

Käytännössä: Seikkailijat ovat vuorotellen potilaita. Potilas päättää, missä haava on (kämmenessä, kädessä, sääressä vai reidessä). Muiden vartion jäsenten tehtävänä on sitoa paineside. Käytetään eri tarvikkeita eri potilaille: - joustosiderullia ja sidetaitoksia - valmista ensisidettä - tilapäisvälineitä (vaatteita) Harjoittelun ohessa joukkue keskustelee: Koska painesidettä käytetään? Miten se auttaa? Mistä sen voi tehdä? Tarvikkeet: runsaasti joustosiderullia, ensisidepaketti ja tilapäisvälineitä, kuten partiohuiveja, t-paita, sukkia, pipo, lapasia

PARTIOTAITOKISAT

Tavoite:
Seikkailija saa onnistumisen kokemuksia partiossa.
Seikkailija osaa toimia ryhmässä.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu partiotaitokilpailuihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii siitä, että seikkailijoilla ja heidän kodeillaan on riittävät tiedot siitä, mitä kisapäivänä tuleman pitää. Tarvittaessa sampo lähtee kisaan mukaan saattajaksi. Sammon tehtävänä on innostaa ja kannustaa seikkailijoita ennen ja jälkeen kisan ja sen aikana. Sampo varmistaa, että vartiolla on tarvittavat varusteet mukana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ilmoittaa vartion rasteille ja ottaa vastaan rastikäskyt. Vartionjohtaja lukee rastikäskyn ääneen.

PAIKKA: metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: ensiapu, kädentaidot, kaveritaidot, luonto, luovuus, partiokulttuuri, retkeily, rohkeus, ruoanlaitto, ryhmähenki, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Partiotaitokisat voivat olla esimerkiksi lippukunnan, alueen tai lippukuntaryhmittymän tai piirin järjestämä kilpailu. Tietoa piirin kisoista löytyy piirin lehdestä, nettisivuilta ja piiritoimistosta.

Kisailija-haaste: Kisailija haasteesta löytyy lisää vinkkejä. Aktiviteetin voi tehdä esimerkiksi haasteen yhteydessä tai toisinpäin.

PELASTUSLIIVIT VEDESSÄ

Tavoite:
Seikkailija tietää, miltä tuntuu uida pelastusliivit päällä.

KUVAUS: Seikkailija ui pelastusliivit päällä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo informoi vanhempia kokoontumispaikasta ja varusteista. Sampo vastaa turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Lämpimän veden harjoituksia: Joukkue harjoittelee pelastusliivien pukemista ja veteen hyppäämistä pelastusliivit päällä. Pelastushypyssä pidetään kädet ristissä rinnan päällä ja jalat suorana ristikkäin. Hypätään jalat edellä. Uiminen tuntuu erikoiselta pelastusliivit päällä. Seikkailijat kokeilevat, miten se sujuu. He testaavat eri liivejä, kuten kellunta- ja pelastusliivejä. Seikkailijat selvittävät myös oikeiden painorajoitusten merkitystä - kantavatko liian pienet? Entä miten hyvin kaulukselliset pelastusliivit kääntävät? Miten oikeaoppinen pukeminen vaikuttaa pelastusliivin toimintaan? Miten jalkahihnojen käyttö vaikuttaa toimintaan? Tarvikkeet: pelastusliivit, uimapuvut

Liiviviesti uiden: Joukkue järjestää uintiviestikisat liivit päällä. Poijun voi tehdä mehukanisterista, narusta ja kivestä. Jokaiselle uimajoukkueelle kannattaa tehdä oma rata, ettei tule vaaratilanteita. Tarvikkeet: pelastusliivit, uimapuvut, kanisterit, naru

PYÖRTYMINEN JA TAJUTTOMUUS

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa pyörtymisen ja tajuttomuuden ja osaa auttaa oman kokoistaan ihmistä.

KUVAUS: Seikkailija pohtii pyörtymisen ja tajuttomuuden syitä. Seikkailija harjoittelee auttamaan pyörtynyttä ja tajutonta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana tai kutsuu asiantuntijan vierailulle.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet

TAITOALUE: ensiapu, palvelu

TOTEUTUSVINKIT:

Tietoa: Pyörtymisellä tarkoitetaan äkillistä, lyhytaikaista tajunnan menettämistä. Tyypillisiä syitä partiossa ovat oleskelu auringossa kuumana päivänä ja liian vähäinen juominen. Myös kunnon pelästyminen tai kova jännitys tai kipu voi aiheuttaa pyörtymisen. Aamulla nopea sängystä nouseminen voi joillakin aiheuttaa ortostaattisen verenpaineen laskun ja pyörtymisen. Taustalla olevasta syystä huolimatta mekanismi on sama: aivot eivät saa tarpeeksi verta ja happea ja siksi ihminen menettää tajuntansa. Ennen pyörtymistä ihminen saattaa valittaa heikotusta ja pyörrytystä tai käydä kasvoiltaan kalpeaksi. Tällöin hänet kannattaa ohjata istumaan, kuumana päivänä varjoon. Pään painaminen polviin helpottaa oloa. Jos ihminen pyörtyy, tarkistetaan ensin, että hän hengittää. Nostetaan sitten jalat ylös. Löysätään kiristäviä vaatteita. Jos ollaan sisällä, avataan ikkuna huoneen viilentämiseksi. Jos pyörtynyt ei näillä konsteilla tokene muutamassa minuutissa, kyseessä on vakavampi tilanne. Soitetaan hätänumeroon 112 ja käännetään tajuton kylkiasentoon. Tajuttomuus: Tajuttomuuden syitä voivat olla esimerkiksi hapenpuute, myrkytys, liika alkoholi, liian matala tai korkea verensokeri, matala verenpaine, aivokalvontulehdus, epilepsia, aivoverenvuoto tai pään alueen vammat. Ensiapu on sama syystä riippumatta. Tapahtumapaikalla on pyrittävä selvittämään, mikä on tajuttomuuden syy, sekä hälytettävä apua. Ihminen on tajuton, jos hän ei herää puhuttelemalla ja ravistelemalla, mutta hän hengittää. Tajuton on tukehtumisvaarassa, sillä kieli ja nielun lihakset ovat veltostuneet ja voivat tukkia hengitystiet. Hengitystiet pysyvät parhaiten auki, kun ihminen on kyljellään. Tajuton käännetään siksi aina kylkiasentoon. Kun löytää tajuttoman henkilön, soitetaan heti hätänumeroon 112, jos hän ei herää puhutteluun ja ravisteluun. Avataan hengitystiet ja tarkastetaan, hengittääkö autettava. Jos hän hengittää, käännetään hänet kylkiasentoon. Seurataan hengitystä lisäavun saapumiseen asti. Tajuttoman suuhun ei saa laittaa mitään.

Käytännössä: Joukkue keskustelee pyörtymiseen ja tajuttomuuteen johtavista syistä. Seikkailijat harjoittelevat tilanteissa annettavaa ensiapua. Miten auttaa pyörtynyttä? Kuinka tajuton laitetaan kylkiasentoon? Seikkailijat harjoittelevat potilaan kylkiasentoon kääntämistä. Samalla on hyvä puhua myös päihteistä. Milloin joku sammuu ja mistä se johtuu? Entä jos joku tuttu kaveri tai perheenjäsen on sammunut? Vierasta tajuttoman oloista henkilöä ei saa lähestyä liian varomattomasti, sillä aina ei voi tietää, miten tämä reagoi. Apua tarvitsevaa ei kuitenkaan saa jättää auttamatta. Parasta on kertoa aikuiselle tai hälyttää apua. Talvella hankeen jäänyt on aina hengenvaarassa, joten apu on saatava nopeasti paikalle. Tarvikkeet: huopia, makuualustoja tai maavaatteita alustoiksi.

SUUNNISTUS

Tavoite:
Seikkailija osaa suunnistaa helpossa maastossa.

KUVAUS: Seikkailija testaa suunnistustaitojaan helpossa maastossa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo on taustatukena ja huolehtii turvallisuudesta. Sampo joko hankkii kartat ja sijoittaa rasteja maastoon tai ottaa yhteyttä paikalliseen suunnistusseuraan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta kartat ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Ensimmäinen itsenäinen suunnistus: Seikkailijoiden pitäisi pystyä liikkumaan maastossa keskenään. Sopiva matka voi olla 1 – 2 kilometriä. Ensisijaisesti suunnistetaan kartan ja maaston merkkien mukaan. Suunnan ottamista ja suunnassa kulkemista ei tarvitse vielä täydellisesti hallita. Alueen on oltava pienehkö, jotta suunnistus ei pelottaisi liikaa, esimerkiksi niin, että etelässä on järvi ja siitä 3 km pohjoiseen iso tie. Tarvikkeet: karttoja, kompasseja, rastilippuja

Aito pikkukisatilanne: Joukkue osallistuu paikallisen suunnistusseuran iltarasteille. Niissä on valittavana eri vaikeustasoja, eikä sammon suunnistustaito vaikuta rastipaikkoihin. Tarvikkeet: karttasuojat, kompassit

UIMATAITO

Tavoite:
Seikkailija saa uimataidon harjoitusta.

KUVAUS: Seikkailija käy uimassa yhdessä ryhmänsä kanssa. Lisäksi seikkailija tutustuu uinnin ja vesilläliikkumisen turvallisuuteen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa turvallisuuden uintireissun aikana.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Uintiviesti: Vartiot kisailevat toisiaan vastaan. Jokainen ui vuorollaan tietyn matkan. Jos seikkailijat ovat hyviä uimareita, vartio voi myös valita tietyn tekniikan joka kierrokselle (rintauinti, vapaauinti, selkäuinti…). Apuvälineinä voidaan myös käyttää lautoja. Lähde: Scouterna

Uintiretki: Monissa kaupungeissa partioryhmillä on mahdollisuus päästä uimaan ilmaiseksi tai alennetuilla hinnoilla, jos ryhmä varaa ajan etukäteen. Sammon kannattaa ottaa yhteyttä läheiseen uimahalliin tai liikuntavirastoon etukäteen ja selvittää oman paikkakunnan käytäntö. Kun tieto on selvillä, se kannattaa jakaa myös paikkakunnan muille lippukunnille.

VEDEN VARASSA

Tavoite:
Seikkailija osaa auttaa veden varaan joutunutta sekä tietää, miten toimia, jos itse joutuu veden varaan.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee turvallisia pelastustekniikoita vesillä. Seikkailija harjoittelee veden varaan joutuneen auttamista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo informoi vanhempia tarvittavasta varustuksesta ja paikasta. Sampo tarkistaa vanhemmilta seikkailijoiden uimataidon. Sampo ohjaa, neuvoo ja vastaa turvallisuudesta. Sampo pyytää tarvittaessa apua aktiviteetin toteuttamiseen esimerkiksi piirin meripartiolaisilta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä. Vartionjohtaja varmistaa, että kaikilla vartion jäsenillä on uimapari, jota pitää silmän alla.

PAIKKA: vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Turvallisesti veden varassa: Matalassa vedessä joukkue voi harjoitella veneessä liikkumista ja myös toimimista sen kaatuessa. Seikkailijat harjoittelevat soutuveneen tyhjentämistä tai kanootin kääntämistä ja takaisin pyrkimistä. Testataan myös pelastusrengasta ja heittoliinaa. Mietitään lisäksi, mikä muu rannalla tai veneessä oleva voisi olla avuksi kellumisessa tai toisen pelastamisessa. Tarvikkeet: soutuvene tai kanootti, pelastusrengas, heittoliina

Pelastusliivit pitää vesillä liikkuessa olla aina päällä, vaikka olisikin omasta mielestään hyvä uimari. Kylmässä vedessä kohmettuu nopeasti. Kun joutuu vesillä hätätilanteeseen, yritetään pysyä rauhallisena ja rauhoittaa muita. Huudetaan apua. Uimaan ei kannata veneestä pudottuaan lähteä edes saaristossa, ellei ranta ole todella lähellä. Mikäli epäilee, ettei aluksessa ole huomattu putoamista, kannattaa lähteä uimaan kohti rantaa vain, jos se on lähellä. Veden varaan joutuneen pitää harkita, onko todennäköistä, että kohdalta kulkee pian jokin muu alus, joka voi pelastaa pudonneen. Tällöin kannattaa jäädä odottamaan apua sen sijaan, että yrittäisi uida pois paikalta. Monet kevytveneet pysyvät pinnalla ja kannattavat veneen matkustajat vedellä täytyttyäänkin. Jos kyseessä on soutuvene, sitä voi yrittää tyhjentää, mikäli aallokko sen sallii. Tärkeintä on pysyä lämpimänä. Vaatteista ei kannata vapautua, jos pelastusliivit ovat päällä ja ne kannattelevat sekä uhrin että märät vaatteet. Soutuvene tyhjennetään tarttumalla kiinni veneen keulasta ja heiluttamalla venettä voimakkaasti työntäen niin, että vene hiukan tyhjenee. Kun vettä on saatu sen verran pois veneestä, että laidat ovat veden pinnan yläpuolella, yksi veden varassa olevista voi kiivetä veneeseen jatkamaan tyhjennystä veneestä käsin. Vesilastissa olevaan veneeseen on kiivettävä aina perästä tai keulasta, sillä muuten vene kaatuu helposti. Kun vettä on saatu tyhjennettyä veneestä, muutkin kiipeävät sinne. Väsyneimmät ja heikoimmat uimarit on saatava veneeseen ensimmäisenä.

YÖ LAAVUSSA

Tavoite:
Seikkailija uskaltaa yöpyä kevytmajoitteessa.

KUVAUS: Seikkailija yöpyy laavussa, louteessa tai erätoverissa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjeistaa ja auttaa seikkailijoita pystyttämään majoitteet, sillä kyseessä on seikkailijoiden ensikosketus kyseisiin majoitteisiin. Majoitteet kannattaa pystyttää vartioittain päivällä, kun seikkailijoilla on vielä virtaa ja on valoisaa. Aikuinen myös nukkuu seikkailijoiden kanssa, joten jos sampoja on vain yksi, kannattaa pyytää toinen aikuinen mukaan ensimmäiselle yöretkelle. Sammon on huolehdittava ennen nukkumaan menoa siitä, että kaikilla on asianmukainen nukkumapaikka ja että tavarat ovat sateensuojassa. Turvallisuuden tunteen luominen on iltasella tärkeää: muun muassa pissareissut ja sopiva vaatetus kannattaa käydä lävitse. Sampo muistuttaa, että aikuisen saa herättää tarvittaessa keskellä yötäkin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan kannattaa antaa kaikille pientä tehtävää laavua pystytettäessä, jotta seikkailijat eivät turhaudu seisoskeluun.

PAIKKA: metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Pystytystalkoot: Sampo esittelee laavun pystytykseen tarvittavat tarvikkeet ja antaa vartion ainakin ensin itse pähkäillä, miten laavu voitaisiin tarvikkeiden avulla pystyttää, mitä tulisi ottaa huomioon laavun pystytyspaikkaa ajatellen, miltä laavun kuuluisi näyttää ja mitä olisi fiksuinta tehdä ensin, toiseksi ja niin edelleen. Mikäli vartio pärjää hyvin itse, sammon tarvitsee vain tarkistaa rakenteen tukevuus. Muissa tapauksissa sampo voi antaa vinkkejä tai auttaa kinkkisimpien kysymysten kanssa. Sampo saa ylipäätään mieluiten toimia tarkkailijana ja vartionjohtaja voi ottaa johtajaroolin sekä delegoida tehtävät pystytysprosessissa.

Majoitteet kiertoon: Jos lippukunnassa on tapana käyttää erilaisia kevytmajoitteita, voidaan vartion retkellä toimia siten, että ensimmäisen yön jälkeen vartiot vaihtavat majoitteita, jolloin jokainen saa kokemuksen useammassa eri majoitteessa yöpymisestä.

SEPELI

Tavoite:
Seikkailija kehittää ryhmätyötaitojaan. Seikkailija saa onnistumisen kokemuksia, testaa vuoden aikana opittuja taitoja ja toteuttaa osaamistaan leikkimielisessä pelissä. Seikkailija pysähtyy tarkastelemaan mikä meni hyvin ja mikä ei, ja oppii sietämään epäonnistumisia.

KUVAUS: Seikkailijat näyttävät vuoden aikana opittuja taitojaan kiertämällä rastilta rastille, tehden tehtäviä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo vastaa yhdessä muiden johtajien kanssa sepelin suunnittelusta, ja toteutuksesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja tutustuu yhdessä muiden vartionjäsenten kanssa sepelin sääntöihin ja toteuttaa tehtäviä. Vartionjohtajan tehtävänä on huolehtia, että jokainen vartion jäsen saa tasapuolisesti osallistua suorituksiin ja pääsee toteuttamaan osaamistaan.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, luovuus, partiokulttuuri, retkeily, rohkeus, ryhmähenki, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Esimerkki sepelin rakentamisesta: Sepeli eli seikkailijapeli on maastoleikki, jonka taustalle rakennetaan tarina, jonka mukana lapset seikkailevat pisteeltä pisteelle testaten vuoden aikana oppimiaan taitoja. Ennen kaikkea, sepeli ei ole kisa, eikä siinä ole häviäjiä. Tarkoituksena on hauskalla tavalla testata ja harjoituttaa seikkailijoiden taitoja. Sepelin voi järjestää suurempana tapahtumana isommalle lippukunnalle tai vaikka vain omalle seikkailijaryhmälle.

Eteläsepeli: Etelä-ilmansuunnassa seikkailijat esimerkiksi harjoittelevat eksymistilanteessa toimimista, etäisyyksien mittaamista,

metsätyyppien tunnistamista, heikkoja jäitä sekä erilaisia ensiaputaitoja kyynpuremasta hiertymien ja pienien haavojen ensiapuun. Aloitetaan suunnittelu keksimällä sepelille taustatarina. Taustatarina voi esimerkiksi kertoa hahmosta, joka on eksynyt, ja joka lasten pitää löytää tekemällä erilaisia tehtäviä.

MERIPARTIOAKTIVITEETIT

KOORDINAATTIJÄRJESTELMÄ

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää koordinaattijärjestelmän perusteita

KUVAUS: Seikkailija perehtyy koordinaattijärjestelmään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo on asiantuntijana.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: suunnistus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Koordinaattimietiskelyä: Sampo ottaa sopivassa kohdassa esille merikartan tai/ja maapallon ja näyttää koordinaatiojärjestelmän. Miksi koordinaattijärjestelmä on keksitty? Mitä ovat pituus- ja leveyspiirit? Mikä on päiväntasaaja? Missä kulkee nollameridiaani? Maapallon pinta on jaettu osiin, jotta maan pinnalla olevia pisteitä voitaisiin kuvata. Pituuspiirit (meridiaanit) ovat maapallon napojen yli kulkevien kehien puolikkaita. Kaikkiaan maapallon ympäri kulkee 360 meridiaania. Nollameridiaaniksi on vuonna 1884 valittu Englannissa olevan Greenwichin tähtitieteellisen observatorion kautta kulkeva meridiaani. Muut meridiaanit numeroidaan siitä länteen ja itään 0 – 180º (kuva 5). Leveyspiirit (latitudit) kulkevat päiväntasaajan suuntaisesti, siten että 0-leveyspiiri on päiväntasaajan kohdalla. Tästä pohjoiseen olevat leveyspiirit nimetään 0 – 90º pohjoista leveyttä, etelään olevat leveyspiirit nimetään taas 0 – 90º eteläistä leveyttä.

LOKIKIRJA

Tavoite:
Seikkailija osaa pitää lokikirjaa.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee lokikirjan pitämistä päällystön opastuksella.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja toimii esimerkkinä.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Oikeaan lokikirjaan merkitseminen: Seikkailijat pitävät lokikirjaa oikeassa tilanteessa veneellä oikeilla merkinnöillä. He kirjaavat ylös säähavainnot, ohitusmerkinnät ja muut tapahtumat. Lokikirja on partioalusten päiväkirja. Se on myös virallinen asiakirja, jota voidaan käyttää todistuskappaleena vakuutuskorvausta haettaessa. Lokikirjan pitäminen pakottaa kiinnittämään huomiota moneen sellaiseen seikkaan, joka muuten ehkä jäisi huomaamatta. Pitämällä lokikirjaa veneretkestä saa paljon enemmän irti. Lokikirjaa voi pitää monella tapaa. Oleellista on, että lokikirjaa pidetään asiallisesti, säännöllisesti ja yhdenmukaisesti. Vain siten lokikirjasta on sekä hyötyä että huvia. Seikkailijat tutustuvat lippukuntansa tapaan.

Meritarinan lokikirjan näkökulmasta: Seikkailijat harjoittelevat lokikirjan pitoa ensin kololla valokopioituihin lokikirjan tyhjiin sivuihin. Sampo kertoo joukkueelle tarinan, jossa tietyt henkilöt lähtevät merelle purjehtimaan. Tarinassa edetään kuten merelläkin: käynnistetään kone, nostetaan ja lasketaan purjeita, ohitetaan paikkoja, koetaan erilaisia säätiloja, manöveroidaan, ankkuroidaan, rantaudutaan, tehdään mob-harjoitus ja varaudutaan kaikenlaisiin sattumuksiin. Tarinassa kannattaa olla lokikirjaan merkittävien tapahtumien lisäksi reippaasti höystettä, jotta mielenkiinto pysyy yllä. Seikkailijat täyttävät tyhjää lokikirjan sivua tarinan edetessä. Seikkailijat vertailevat lopuksi tarinoita ja kertaavat, mitä todellisuudessa lokikirjaan merkitään.

LUOVIMINEN

Tavoite:
Seikkailija osaa luovissa skuutata keulapurjeen.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee keulapurjeen skuuttaamista luovissa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kannustaa ja auttaa tarvittaessa.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Tositoimissa: Seikkailija harjoittelee asiaa käytännössä. Purjehtiminen suoraan vastatuuleen ei ole mahdollista. Luoviminen eli kryssäys on purjehtimista 30–60 asteen kulmassa sivuvastaiseen. Päästäkseen haluttuun käännyttävä toiselle halssille ja jatkettava taas sivuvastaiseen. Purje vaihtaa puolta kun vaihdetaan halssia. Tällöin on säädettävä keulapurjetta skuutin avulla. Skuutti on köysi, joka on kytketty toisesta päästään purjeen kulmaan.

MITTOJA MERELLÄ

Tavoite:
Seikkailija tuntee käsitteet meripeninkulma ja solmu ja osaa mitata etäisyyksiä merikartalta.

KUVAUS: Seikkailija opettelee erilaisia merellä käytettäviä mittayksiköitä (esim. meripeninkulma ja solmu) sekä harjoittelee etäisyyksien mittaamista merikartalta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa etäisyyksien mittaamisen vartionjohtajille ja ohjeistaa heitä harjoittelemaan vartioiden kanssa merikarttojen avulla.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Harjoittelee vartionsa kanssa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: suunnistus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Merellä käytetään pituusmittana meripeninkulmaa, joka lyhennetään mpk. Suunta määritetään kompassin astejärjestelmän mukaan (0 – 360º). Meripeninkulma vastaa kaariminuuttia. Kaariminuutti määritetään siten, että isoympyrän (maapallon napojen yli kulkevan ympyrän) neljännes jaetaan 90 asteella. Saatu tulos jaetaan 60 minuutilla, sillä aste on jaettu 60 minuuttiin. Lopputulos on kaariminuutti tai mpk. Metreissä yksi meripeninkulma (mpk) on 1 852 m. Meripeninkulman kymmenystä kutsutaan kaapelinmitaksi (185,2 m). Yksi solmu on yksi meripeninkulma tunnissa. Suunnan ja etäisyyden mittaamisesta: Suunnan ja etäisyyden mittaamista käytetään navigoinnissa muun muassa paikan määrittämiseen, matkan pituuden selvittämiseen ja reitin määrittämiseen. Apuna mittaamisessa käytetään harppeja ja suuntakolmioita. Suunnat ilmoitetaan asteina ja etäisyydet merimaileina (1 merimaili = 1,852 km). Merimaili on yhden pituuspiirin minuutin mittainen. Muistisääntönä voi pitää: Matkan pituus mitataan pituuksina!

Merialias: Joukkue harjoittelee käsitteiden merkitykset. Mitä tarkoittaa meripeninkulma? Entä miten se liittyy solmuun? Asiaa voi kerrata esimerkiksi alias-pelin tapaan sanoja selittämällä ja arvuuttelemalla. Seikkailijat harjoittelevat vartioittain etäisyyksien mittaamista merikartoilla.

Tarvikkeet: merikartta, harppeja, suuntakolmioita

NAVIGOINTI

Tavoite:
Seikkailija pystyy toimimaan aktiivisesti vahdin jäsenenä.

KUVAUS: Seikkailijat harjoittelevat veneessä navigointia vuorotellen tähystämällä ja kartan kanssa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kannustaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Navigaattori antaa tähystäjälle kohteiden etsintätehtäviä

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: suunnistus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Apukäsi: Kukin seikkailija toimii vuorollaan navigoijan parina. Seikkailijat väsyvät tehtävässään nopeasti, kannattaa siis vaihtaa tehtäviä puolen tunnin välein ja varmistaa, että kaikilla on tekemistä.

PURJEET

Tavoite:
Seikkailija pystyy auttamaan purjeiden käyttökuntoon saattamisessa ja pakkaamisessa.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee purjeiden käyttökuntoon saattamista ja pakkaamista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Nopeimmin pakkaava poppoo: Purjeen pakkaamisessa voi kilpailla vahdeittain tai venekunnittain. Kuka pakkaa nopeimmin (oikein) purjeen? Myös keulapurjeen paikalleen laitosta voi kilpailla. Tarvikkeet: purjeita

TUULI

Tavoite:
Seikkailija tuntee tuulenvoimakkuuden mittayksikön ja osaa arvioida, tuuleeko paljon tai vähän.

KUVAUS: Seikkailija arvioi tuulen voimakkuutta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Uudet tuulet: Seikkailijat arvioivat tuulen nopeutta eri tilanteissa. Tehtävää tehdessä on hyvä olla mahdollisuus reaaliaikaiseen tosituulen mittaamiseen, jotta seikkailijat saavat todentaa arvionsa. Harjoitus kannattaa toistaa useamman kerran eri säätiloissa.

Aaltoja tähystämässä: Seikkailijat seuraavat aaltotilannetta purjehduksella – onko aaltoja laisinkaan, liplattavatko ne rauhallisesti, vai näkyykö kenties jopa vaahtopäitä? Aaltojen tulkitsemisapuna voi käyttää erilaisia netistä löytyviä tuuliasteikoita (haun voi suorittaa esimerkiksi sanalla "boforiasteikko".

Tuulipussi: Kevyestä kankaasta ommellaan sukan mallinen pussi, jonka päässä on pieni ilmareikä. Pussin suuhun kiinnitetään rengas, joka pitää sen auki. Tuulipussi kiinnitetään renkaasta aukealle paikalle keppiin siten, että se pääsee helposti pyörimään.

VÄISTÄMISSÄÄNNÖT

Tavoite:
Seikkailija tuntee yleisimmät väistämissäännöt sekä moottorilla ajettaessa että purjehdittaessa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu väistämissääntöihin merellä ja harjoittelee veneen ohjaamista noudattaen niitä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Omat veneet: Vartio veistää tai muulla tavoin valmistaa omia veneitä (sekä purje- että moottoriveneitä ja jonkin isomman laivan) ja kuivaharjoittelee niiden kanssa maalla hahmottaakseen väistämistilanteet paremmin. Seikkailijalle riittää, että tietää, mitä tehdä, kun moottorivene kohtaa toisen moottoriveneen, moottorivene kohtaa purjeveneen ja purjevene toisen purjeveneen.

LÄNSI - VIIHTYMINEN RETKELLÄ

AIKATAULU

Tavoite:
Seikkailija on pohtinut, miten päivän rytmi vaikuttaa omaan hyvinvointiin.

KUVAUS: Joukkue suunnittelee retken aikataulun.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo haastaa seikkailijoita pohtimaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, partiokulttuuri, retkeily, suomalainen kulttuuri, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Yleiset vinkit: Joukkue tekee yöretkelle aikataulurungon. Mihin aikaan on hyvä kokoontua? Milloin ja kuinka usein syödään? Mihin aikaan aloitetaan iltatoimet ja milloin pitäisi olla hiljaista? Mihin aikaan herätään? Mihin aikaa on sopiva lopettaa retki, jotta jaksaa laittaa varusteet paikalleen kololla, peseytyä ja purkaa oman rinkkansa kotona ja valmistautua tulevaan viikkoon? Sammon tehtävä on pohtia, miten paljon aikaa kukin aktiviteetti vie ja tarkentaa suunnitelmaa sen mukaisesti. Retken jälkeen seikkailijat keskustelevat siitä, miten aikataulu toimi.

ENSIAPUHARJOITUS

Tavoite:
Seikkailija ei lamaannu ensiapua vaativassa tilanteessa.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu ensiapuharjoitukseen

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee tilanteen ja pyytää paikalle näyttelijöitä. Sampo ohjeistaa näyttelijät ja seuraa harjoitusta mukana. Harjoituksen jälkeen sampo käy vartion toiminnan tilanteessa läpi yhdessä seikkailijoiden kanssa. Sampo auttaa seikkailijoita huomaamaan, missä tilanteissa he onnistuivat ja mitä asioita pitää vielä kehittää. Samalla sampo tarvittaessa ohjeistaa oikeanlaista ensiavun antoa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, partiokulttuuri, rohkeus, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Lavastettu liikenneonnettomuus: Toimiva hätäensiavun harjoittelutilanne on esimerkiksi lavastettu liikenneonnettomuus. Tällöin yksi potilaista voi olla menettänyt tajuntansa, yhdellä voi olla suuri verenvuoto raajassa ja yhdellä suuri huoli ystävistään. Tärkeintä isommissakin harjoituksissa on opetella toimimaan itse rauhallisesti ja hälyttämään apua sekä estämään lisäonnettomuudet.

Lavastettu onnettomuus retkellä: Toimiva ensiavun harjoittelutilanne on esimerkiksi lavastettu onnettomuus retkellä. Joku on esimerkiksi vuollut käteensä tehdessään sytykkeitä ja toinen nyrjähtänyt nilkkansa etsiessään polttopuita.

HYVÄSSÄ TERÄSSÄ

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää puukosta huolehtimisen tärkeyden ja osaa teroittaa puukkonsa.

KUVAUS: Seikkailija opettelee teroittamaan puukkonsa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjeistaa vartionjohtajat teroittamaan puukot vartioittain niin, että jokainen saa teroittaa oman puukkonsa itse. Sampo tarkastaa työn jäljen ja antaa seikkailijoiden työstä palautetta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja teroittaa vartionsa kanssa vartion puukot ja pyytää sammolta tarvittaessa apua.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kädentaidot, kestävä kehitys, retkeily, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Huoltotalkoot: Joukkue pitää varusteiden huoltotalkoot, joihin kuuluu omien tai varaston puukkojen teroitus. Sampo näyttää ensin, kuinka hiomakiveä käytetään ja mitä sillä pyritään tekemään. Sampo ohjeistaa vartionjohtajat teroittamaan puukot vartioittain niin, että jokainen saa teroittaa oman puukkonsa itse. Sampo tarkistaa työn jäljen ja antaa seikkailijoiden työstä palautetta. Tarvikkeet: puukot, hiomakivet

Tietoa: Puukon teroittamiseen käytetään hiomakiveä. Puukkoa hiotaan pyörivällä tai yhdensuuntaisella liikkeellä, koko teroituspinnalta. Missään nimessä puukkoa ei saa teroittaa teroituskulmaa eli palkoa jyrkemmässä kulmassa. Puukkoa tulee säilyttää kuivana. Ruoste hiotaan pois ja terän voi öljytä suolattomalla öljyllä ruostumisen estämiseksi. Lisää puukosta ja sen teroituksesta on Reppu-kirjassa.

ITÄMERI

Tavoite:
Seikkailija on tietoinen vesistöihimme liittyvistä ympäristöongelmista.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu Itämeren tai sisävesien tilaan ja siihen vaikuttaviin tekijöihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, ulkona, vesillä vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kestävä kehitys, palvelu, luonto, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Lehtileikkeleet: Joukkue kerää yhden kevään ja kesän aikana Itämerta käsitteleviä lehtileikkeitä ja miettii, miten meren tila vaihtelee.

Roskatutkimus: Seikkailijat valitsevat yhden rannan ja siivoavat sen roskista. Mitä jätettä löytyi eniten? Mikä oli mielenkiintoisin jäte? Seikkailijat voivat myös pohtia, mistä mikin jäte on peräisin ja miten se on kulkeutunut rannalle. Lopuksi kerätyt roskat kierrätetään oikeaoppisesti.

LEGENDAARISTA

Tavoite:
Seikkailija tuntee keskeisimmät partiotarinat.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu keskeisimpiin partiotarinoihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuttaa seikkailijat partiotarinoihin ja ohjaa heidät huomamaan opetukset tarinoiden taustalla.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Tarinan kertominen: Tarinoiden kertominen vaatii taitoa. Paras kertojan paikka on kuulijoista muodostuvan puoliympyrän keskipisteessä. Katsekontakti vetää kuulijat mukaan kertomukseen ja samalla kertoja näkee kuulijoiden reaktiot. Kertominen kannattaa tehdä omin sanoin, ei suoraan lukien. Puhua kannattaa hitaalla rytmillä, selkeästi ja yksinkertaisin lausein. Tauko on tehokeino. Tauko korostaa edellä sanottua ja antaa kuulijalle aikaa ymmärtää. Äänenkäytöllä, kynttilöillä ja muulla rekvisiitalla luodaan tunnelmaa. Iloiset asiat kerrotaan hymyä äänessä ja kun tarinassa huudetaan, korottaa kertojakin ääntään. Tarinat kuuluvat olennaisena osana partioon. Keskeisimpiä partiotarinoita ovat B-P:n tarina sekä Pyhän Yrjön tarina. B-P ihaili entisaikojen ritareita. Ritarius vaati, että nuoret on kasvatettava suorittamaan ilomielin raskaimmat ja halvimmatkin tehtävät ja tekemään hyvää toisilleen. B-P:n mielestä ritarit olivat todellisia partiolaisia, koska he kuolivat mieluummin kuin elivät kunniattomasti. Siksi hän laati partiolaisille oman lain ritarilain pohjalta. Ritarien ja partiolaisten suojeluspyhimys on Pyhä Yrjö. Pyhä Yrjö on partiolaisten esikuva siksi, että hän auttoi lähimmäisiään ja taisteli pahaa vastaan. Esikuvansa tavoin partiolaistenkin tulisi tehdä vähintään yksi hyvä työ päivässä. Muita partiotarinoita löytyy esimerkiksi Reijo Takamaan kirjasta Kärppävartion tarinoita sekä B-P:n Partiopojan kirjasta. Tutustua voi myös lippukunnan omiin tarinoihin ja historiikkeihin.

LIIKUNTAPÄIVÄ

Tavoite:
Seikkailija nauttii liikkumisesta.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu liikuntapäivään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee päivän, hankkii varusteet ja informoi vanhempia. Sampo kannustaa seikkailijoita.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartiotaan joukkuelajeissa.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen

TOTEUTUSVINKIT:

Leiriolympialaiset: Seikkailijat osallistuvat vartioittain leiri- tai retkiolympialaisiin.

Pyöräretki: Seikkailija osallistuu pyöräretkipäivään. Hyvä reitti on kaikille sopivan pituinen ja haasteellinen. Tämän jälkeen mietitään mukaan otettavia tavaroita sekä niiden järkevää pakkaamista. Pyörälaukkuja kannattaa kysellä lainaan tuttavilta, jos omia ei ole. Varsinaisena retkipäivänä ennen liikkeelle lähtöä on hyvä kerrata sekä turvallisuusohjeet ryhmässä ajamiselle että ryhmässä yhdessä sovitut säännöt sille, että edetään hitaimman mukaan riittävästi taukoja pitäen.

LIPPUKUNNAN TALKOOT

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että kaikkien osallistuminen on tärkeää yhteisen hyvän eteen.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu lippukunnan varainhankintaan tai talkoisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo etsii sopivat talkoot ja ohjeistaa asialliseen käyttäytymiseen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja pitää huolen, että oma vartio käyttäytyy ja toimii asiallisesti, annettujen ohjeiden mukaan.

PAIKKA: kämpällä, kotona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: palvelu, partiokulttuuri, talous, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Kämppätalkoot: Seikkailija osallistuu lippukunnan kämppä- tai venetalkoisiin. Sampo perustelee seikkailijoille osallistumisen tärkeyttä: talkoilu on koko lippukunnan yhteiseksi hyväksi ja kaikkien osallistuminen on tärkeää. Aina ei pidä odottaa itselleen palkkiota. Partiossa on yhdessä tekemisen perinne, jonka säilyttäminen on tärkeä asia. Tehtävänä voi olla esim. vessojen tyhjennys, aidan maalaus, puuvajan siivous tai risukon raivaus.

Varainhankinta: Seikkailija osallistuu lippukunnan varainhankintaan esimerkiksi myymällä varainhankintatuotteita. Sampo perustelee seikkailijoille osallistumisen tärkeyttä: talkoilu on koko lippukunnan yhteiseksi hyväksi ja kaikkien osallistuminen on tärkeää. Aina ei pidä odottaa itselleen palkkiota. Partiossa on yhdessä tekemisen perinne, jonka säilyttäminen on tärkeä asia. Kokouksessa käydään ennen myyntitempausta läpi myös, kuinka myyntitilanteessa käyttäydytään asiallisesti. Seikkailijoille kerrotaan, että he edustavat partion ulkopuolisille osallistujille koko partioliikettä - partiohuivit kaulaan siis! Seikkailijoita voi myös kannustaa pukeutumaan viralliseen tai puolivirallisen partioasuun, jos se sopii tapahtumaan. Monelle tapahtumaan osallistujalle partiolaisten tunnistaminen voikin olla kimmoke tukea partiotyötä. Tarvikkeet: partioasu tai ainakin huivi, mahdollisesti vaihtorahaa tai työhanskat tilanteesta riippuen.

MAJOITTEET

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää lippukunnan majoitteita.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu lippukunnassa käytettyihin majoitetyyppeihin, pystyttää niitä ja pitää niistä huolta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijoita majoitteiden käyttöön, varmistaa, että retkillä käytetään erilaisia majoitteita ja ottaa aina retken jälkeen seikkailijat mukaan yhteisten varusteiden huoltoon.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, palvelu, partiokulttuuri, retkeily, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Majoitemestarivartiot: Sampo nimeää vartiot vuorotellen majoitemestareiksi. Majoitemestarit opettelevat pystyttämään ja pakkaamaan valitsemansa majoitteen ja tarkistavat ennen lähtöä, että majoite on ehjä ja että kaikki osat ovat tallella. Retkellä majoitemestarit opettavat muille majoitteen kokoamisen ja valvovat pystytystä. Yöpymisen jälkeen majoitemestarit neuvovat purkamisen ja pakkaamisen ja kertovat, mitä majoitteelle tehdään kotona tai kololla: majoite tarkistetaan, kuivataan sekä tarvittaessa puhdistetaan ja paikataan. Retken jälkeen majoitemestarit huoltavat ja kuivattavat majoitteen. Tarvikkeet: Majoitteita

Majoite retkellä: Huoltoasioita on hyvä käsitellä myös retken aikana. - Telttapussi ei ole istuinalusta: alumiiniset telttakepit vääntyvät ja lasikuituiset halkeavat, jos niiden päälle tulee painoa. - Majoite on myös tuuletettava. Mitä paremmin teltan saa tuuletettua, sitä vähemmän tiivistyy vettä teltan sisäpinnalle. Vaellusteltoissa tuuletusluukku kannattaa pitää auki. - Vaellusteltan telttakepit taitellaan aina keskikohdasta lähtien, muuten kuminauha kiristyy epätasaisesti ja aikaa myöten katkeaa.

OIKEA JA VÄÄRÄ

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää ikäkautensa mukaisesti erilaisia eettisiä näkökulmia.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu eettisiin kysymyksiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee harjoituksen ja varmistaa, että kaikkien mielipiteitä kunnioitetaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus

TAITOALUE: katsomustaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Tarinan piirtäminen: Sampo lukee aiheeseen sopivan tarinan. Melkein mikä tahansa perinteinen satu kelpaa tähän tehtävään. Seikkailijat piirtävät samalla tarinasta heräävä mielikuvia. Seikkailijat voivat halutessaan esitellä kuviaan toisille. Lopuksi keskustellaan siitä, mikä tarinan opetus oli.

Mielipidejana: Huoneen toisessa päädyssä on "täysin samaa mieltä" ja toisessa päässä "täysin eri mieltä". Sampo luettelee väittämiä ja seikkailijat asettuvat huoneessa haluamaansa kohtaan oman mielipiteensä perusteella. Johtaja voi kysellä joiltain, miksi seisoo juuri siinä, missä seisoo. Esimerkkejä väittämistä: "Partiossa on turvallista", "Minun kuuluu auttaa muita", "Luonto on minulle tärkeä", "Ilmastonmuutos ei kosketa minua", "Minä voi vaikuttaa ympäristön tilaan".

PUULAJIT

Tavoite:
Seikkailija tuntee yleisimmät Suomen puulajit ja niiden ominaisuudet polttopuina.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu erilaisiin puulajeihin ja niiden ominaisuuksiin polttopuina.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo järjestää retken, jossa voi tutustua puulajeihin ja harjoitella tulentekoa. Sampo kertoo puulajeista ja esittää sopivia kysymyksiä. Sampo huolehtii turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, luonto, retkeily, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Näyttely: Joukkue kerää näyttelyn eri puulajeista. Seikkailijat lajittelevat puulajit käyttötarkoituksen mukaan ja opettelevat samalla tunnistamaan puulajeja rungon perusteella muistipelin tapaan.

Kuusi paukkuu kokossasi: Joukkue laulaa esimerkiksi iltahiljentymisessä laulun Kuusi paukkuu kokossasi. Laulu toimii myös muistisääntönä, miten eri puulajit sopivat nuotiopuiksi. Kuusi paukkuu kokossasi, varo siis sä vaatteitasi. Haapa palaa taulan lailla, liekki lämpöä on vailla. Savu nousee katajasta, sitten rungot syttyy vasta. Kostea on raita, puuta käytä ellet löydä muuta. Lepästä saat hyvää tuhkaa, suopa loppumaan jos uhkaa. Koivu kuluu nopeasti, käytä sitä varovasti. Honka parhain kokkopuista, rakovalkeata muista. (säv. trad., san. Einar Fieandt). Joukkue voi kokeilla nuotion avulla, pitävätkö laulun sanat paikkansa.

RETKIRUOKAA

Tavoite:
Seikkailija osaa valmistaa ruokaa ulkona.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa lämpimän aterian ulkona ja huolehtii hygieniasta ruokaa valmistaessaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjeistaa vartionjohtajia retkikeittimen tai nuotion käytössä, elintarvikkeiden käsittelyssä sekä ruoanvalmistuksessa. Sammon tehtävänä on valvoa palo- ja elintarviketurvallisuutta sekä hygieenisyyttä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja toimii sammon ohjeiden mukaan ja valmistaa yhdessä vartion kanssa ruokaa. Vartionjohtajan tehtävänä on varmistaa, että jokainen vartion jäsen osallistuu ruoan valmistukseen ja siivoukseen.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Suunnittelu: Vartiot suunnittelevat itse valmistettavan ruokansa edellisessä kokouksessa. Jos aikaa on, vartio käy myös ruokaostoksilla yhdessä. Vartio ottaa huomioon hinnan, ympäristöystävällisyyden, säilyvyyden ja ruoanlaiton helppouden retkiolosuhteissa.

RETKEN JÄLKITYÖT

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että omista ja yhteisistä varusteista täytyy pitää huolta.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu yhteisten retkivarusteiden huoltamiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa ja varmistaa, että kaikki tulee tehtyä ja auttaa ymmärtämään minkä takia mikäkin asia pitää tehdä. Sampo tuo esiin sekä talouteen että ympäristöön liittyvät ongelmat, jos tavaroita joudutaan koko ajan uusimaan siksi, että niistä ei pidetä huolta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kestävä kehitys, partiokulttuuri, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Mitä pitää tehdä?: Retken ja leirin jälkeen on hyvä heti huoltaa vaatteensa ja varusteensa, jotta ne ovat valmiina seuraavaa reissua varten. Huoltamalla varusteita myös pidennetään niiden ikää. Tuuletetaan ja kuivataan teltta ja makuupussi. Pestään likaiset vaatteet. Korjataan reiät ja repeämät. Huolletaan kengät. Harjataan ja puhdistetaan reppu ja rinkka. Teroitetaan puukko.

Kalustonhoitaja: Lippukunnan kalustonhoitaja esittelee varastoa; sitä miten tavaroita lainataan ja mitä kaikkea varastosta löytyy. Vartiot kilpailevat esimerkiksi retkikeittimen kokoamisessa ja huoltavat muutamia kalustonhoitajan valitsemia tarvikkeita varastolta, esimerkiksi myrskylyhdyt tai laavut. Tarvikkeet: lippukunnan kalustoa

ROHKEUSKOE

Tavoite:
Seikkailija rohkaistuu vastustamaan kiusaamista.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu kiusaamisen eri muotoihin, hyviin tapoihin kiusaamistilanteen ratkaisemiseksi ja rohkaistuu olemaan kiusatun puolella.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on johdattaa seikkailijat keskustelemaan kiusaamisesta ja tuoda keskustelussa esiin mahdollisia uusia näkökulmia/ajatuksia. Sampo rohkaisee seikkailijoita asettumaan kiusatun puolelle.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kaveritaidot, rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Neljä kulmaa: Joukkue keskustelee siitä, mitä kiusaaminen on. Missä voi tapahtua kiusaamista ja miten? Milloin harmittomat vitsit muuttuvat

kiusaamiseksi? Alustuksen jälkeen joukkue tekee "neljä kulmaa" – harjoituksen. Sampo lukee väittämiä ja huoneen neljä kulmaa edustavat eri vastausvaihtoehtoja. Yksi kulmista on aina avoin vaihtoehto, johon voi mennä, jos keksii neljännen vaihtoehdon tai jos ei halua ottaa kantaa. Seikkailijat seisovat aluksi huoneen keskellä. Sampo lukee väittämän. Seikkailijat menevät siihen kulmaan, joka heidän mielestään edustaa oikeaa vastausta. Sampo antaa muutaman seikkailijan perustella vastauksensa. Sammon on hyvä muistuttaa seikkailijoita, että oikeita ja vääriä vastauksia ei ole. 1. Kiusaamista tapahtuu a. kaikissa luokissa b. joissakin luokissa c. partiossa d. muu vaihtoehto 2. Kiusatun kuuluisi a. antaa kiusaajille takaisin b. kertoa asiasta aikuiselle c. muuttua, jotta kiusaaminen loppuisi d. muu vaihtoehto 3. Jos kuulen tai näen, että jotakuta kiusataan a. kerron kiusaajille, että heidän pitäisi lopettaa b. kerron asiasta aikuiselle c. en tee mitään d. muu vaihtoehto 4. Aikuiselle kertominen kiusaamisesta a. on minulle itsestäänselvyys b. ei ole hyvä idea, koska se voi pahentaa kiusatun tilannetta c. on sama kuin sekaantua asiaan, jonka kanssa itsellä ei ole tekemistä. d. muu vaihtoehto 5. Se, joka katselee sivusta, kun toista kiusataan, mutta ei tee asialle mitään a. on yhtä syyllinen kiusaamiseen kuin kiusaajat b. on osittain vastuussa kiusaamisesta c. ei ole vastuussa kiusaamisesta d. oma vaihtoehto 6. Netin kautta uhkailu tai juorujen levittäminen on a. hyvin tavallinen tapa kiusata b. aika tavallista c. harvinaista d. oma vaihtoehto Kiusaamisesta puhuminen voi olla herkkä ja raskas asia. Joitakin joukkueen jäseniä ehkä kiusataan tällä hetkellä tai heitä on kiusattu. Sammon on hyvä olla valpas ja huomata, miten seikkailijat reagoivat. Lähde: Scouterna

Kenen puoleen voi kääntyä?: Joukkue keskustelee kiusaamisesta sammon johdolla. Mitä kiusaaminen on? Millä tavoin toista voi kiusata? Voiko netissä kiusata? Miksi ihmiset kiusaavat toisiaan? Miten kiusaaminen vaikuttaa kiusattuihin? Entä kiusaajiin itseensä? Koko yhteisöön? Alustuskeskustelun jälkeen sampo pyytää seikkailijoita piirtämään kätensä värilliselle paperiarkille. Tämän jälkeen sampo kehottaa heitä miettimään joka sormelle yhden ihmisen, jonka puoleen he voisivat kääntyä, jos heitä kiusattaisiin (esim. ystävä, vanhempi, opettaja, joku koulun henkilökuntaan kuuluva, sampo, poliisi, kuraattori, sisarus). Lopuksi seikkailijoiden tehtävänä on perustella, miksi he valitsivat juuri kyseisen henkilön. Lähde: Compasito Lasten ihmisoikeuskasvatuksen käsikirja

ROSKAPÖRSSI

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää jätteiden lajittelun ja kierrättämisen tärkeyden.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee lajittelemista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana tai kutsuu asiantuntijan paikalle.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, ruoanlaitto, suomalainen kulttuuri, talous

TOTEUTUSVINKIT:

Aikajana: Seikkailijat tekevät aikajanan köydestä. Köyden alkupäähän he laittavat lapun, jossa lukee kaksi viikkoa, ja loppupäähän lapun miljoona vuotta. Jos aikamääreet tuntuvat olevan seikkailijoille hyvin vieraita, voi sampo auttaa heitä ymmärtämään, mitä aikamääre tarkoittaa esimerkein. Seikkailijoiden tehtävänä on vartioittain laittaa seuraavat asiat oikealle kohdalle janaa sen mukaan, kauanko kestää ennen kuin ne häviävät luonnossa. Kun seikkailijat ovat asettaneet arvionsa janalle, joukkue käy sammon johdolla läpi oikeat vastaukset. Janalle laitettavia asioita: - ruoantähteet – 2 viikkoa - aikakauslehti- 3-12 kuukautta - purukumi – 5 vuotta - nahkakenkä – 50 vuotta - alumiinitölkki – 200-500 vuotta - muovipussi – 400 vuotta - lasipullo miljoona vuotta - kännykkä yli miljoona vuotta. Harjoituksen jälkeen joukkue voi vielä sammon johdolla pohtia seuraavia asioita: Miksi tietyt asiat häviävät nopeammin kuin toiset? Miten voidaan vähentää jätteen määrää? Miten voidaan vähentää jätettä, joka jää pitkäksi ajaksi luontoon? Materiaalit: 25 m pitkä köysi, ruoantähteitä, lehti, purukumi, nahkakenkä, alumiinitölkki, muovipussi, lasipullo, kännykkä, kaksi lappua Lähde: Scouterna

Viikon roskat: Seikkailijat keräävät yhdessä erilaisia roskia viikon ajan. Roskien tulee olla puhtaita, esim. maitopurkkien huuhdeltuja. Kokoonnutaan roskineen kolon lähellä sijaitsevalle kierrätyspisteelle ja kierrätetään jätteet oikein.

SAIRAUSKOHTAUS

Tavoite:
Seikkailija osaa toimia, jos kaveri saa sairauskohtauksen.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee yleisimmissä sairauskohtauksissa toimimista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ottaa etukäteen selvää seikkailijoiden sairauksista. Sampo muistaa, että lapsella ja huoltajalla on oikeus päättää siitä, haluavatko he aihetta käsiteltävän. Sampo korostaa yhteistä turvallisuutta ja varmistaa aiheen käsittelyn luottamuksellisella tavalla. Hän varmistaa, ettei kukaan tunne oloaan nolatuksi sairauden tai yliherkkyyden esiintuomisen vuoksi. Sampo toimii asiantuntijana.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, kaveritaidot, palvelu

TOTEUTUSVINKIT:

Väittämät: Vartio tutustuu tavallisiin tauteihin kuten flunssa, influenssa tai vatsatauti. Miten ne voi tunnistaa? Miten niitä voi hoitaa? Milloin on syytä hakeutua lääkärille? Milloin pitää olla poissa koulusta? Miten niitä voi ehkäistä? Sampo voi esimerkiksi valmistella kysymyksistä kyllä/ei -väittämiä, joihin seikkailijat vastaavat siirtymällä kyseiselle vastaukselle sovitun paikan luokse tai tekevät kyseiselle vastaukselle sovitut liikkeet.

Materiaalien esittely: Sampo pohjustaa asiaa ja kertoo, että tarkoituksena on tutustua seikkailijoiden allergioihin ja sairauksiin yhteisen turvallisuuden takia. Tutustutaan joukkueen jäsenten perussairauksiin ja allergioihin. Seikkailijat kertovat itse oireistaan ja niiden hoidosta. Millaisissa tilanteissa seikkailijat tarvitsisivat kaverin apua ja miten muut joukkueen jäsenet sitä voisivat antaa. Miten tunnistaa vakavan tilanteen? Jos allergioita tai sairauksia ei ole, joukkue käy yleisesti läpi toimintaa sairauskohtauksissa. Joukkue tutustuu sairauskohtauksien ensiapuun keskustelemalla. Niiden harjoitteleminen käytännössä on hankalaa. Sampo hankkii näytille materiaalia, esim. sos-passi, epilepsiakoru, diabeteskoru, erilaisia astmalääkeannostelijoita tai Epi-pen-harjoituskynän. Lisäksi Youtubesta löytyy hyviä videoita aiheesta esimerkiksi Suomen Punaisen Ristin tuottamana.

SIISTI RETKI

Tavoite:
Seikkailija osaa ajatella luonnon kannalta kestävästi myös retki- ja leirioloissa.

KUVAUS: Seikkailija lajittelee ja hävittää retken jätteet ekologisesti.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja esimerkkinä. Jokaisella joukkueen retkellä otetaan sammon johdolla ympäristö huomioon.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: kestävä kehitys, partiokulttuuri, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Suunnittelu: Joukkue suunnittelee retken niin, että jätettä syntyy mahdollisimman vähän. Seikkailijat pohtivat millainen ruokalista ja millainen ohjelma sopii kestävälle retkelle.

Lajittelu: Joukkue lajittelee retkellä syntynyttä jätettä yhdessä.

SYTYKE

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää erilaisia sytykkeitä.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee valmistamaan ja käyttämään erilaisia sytykkeitä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo näyttää mallia, ohjaa seikkailijoita ja valvoo turvallisuutta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Kokeilu: Seikkailijat kokeilevat erilaisia sytykkeitä: sanomalehteä, kiehisiä, kuusen kuivia alaoksia, käpyjä, steariinisytykkeitä, sytytyspaloja, tuohta. On hyvä käyttää koko ajan samantyyppistä nuotiota ja tarkastella syttymistä. Sen jälkeen seikkailijat voivat vetää johtopäätöksiä. Seikkailijat valmistavat vartioittain mallin mukaan kiehisiä ja muita sytykkeitä. Sampo näyttää ensin mallia ja ohjaa sitten vartiot vuolemaan mallin mukaisia kiehisiä. Sampo korjaa tekniikkavirheet, antaa palautetta, neuvoo ja valvoo turvallisuutta!

Munakennosytykkeet: Munakenno leikataan suikaleiksi. Suikaleet kastetaan vanhoista kynttilöistä sulatettuun steariiniin kauttaaltaan. Sytykkeiden annetaan kuivua. Kuivat sytykkeet pakataan minigrip-pussiin. Retkellä sytykkeet taitetaan keskeltä, ja sytytetään pahvi. Steariini palaa iloisesti, mutta nopeasti. Steariinin voi sulattaa tavallisessa kattilassa. Sulatuksen jälkeen kattilaa ei voi käyttää enää ruoanvalmistukseen. Munakennoista ja steariinista voi myös tehdä hienoja sytykeruusuja. Ohjeita löytyy netistä hakusanalla sytykeruusut.

TEHDÄÄN TULET

Tavoite:
Seikkailija osaa tehdä nuotion.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee tulen tekemistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii siitä, että vartiolla on maanomistajan lupa nuotion tekoon. Hän hankkii paikalle tarvittavat välineet. Sampo jakaa tehtävät vartionjohtajille. Sampo ohjeistaa, ohjaa, neuvoo ja vastaa turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, tulenteko, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Nuotiotyypit: Jokainen vartio tekee erilaisen nuotion. Seikkailijat seuraavat nuotioiden syttymistä ja palamisen etenemistä. Millainen nuotio sopii parhaiten mihinkin tarkoitukseen? Tarvikkeet: polttopuuta, sytykkeitä, tulitikut, puukko, kirves, saha

Naru poikki: Kahden puun väliin sidotaan pitkä naru vajaan metrin korkeudelle. Jokainen vartio tekee omaan kohtaansa narun alle nuotion. Kuka saa ensimmäisenä nuotion roihuamaan niin, että naru palaa poikki?

VESISTÖT

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa lähivesistöjen tavallisimmat kasvit ja eläimet.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu vesistöjen kasvillisuuteen ja eläimiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana, kannustaa ja rohkaisee.

PAIKKA: ulkona, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: luonto, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Linturetki: Joukkue tekee linturetken meren tai järven rantaan. Seikkailijat yrittävät tunnistaa mahdollisimman monta lintulajia. Lintukirja kannattaa ottaa mukaan. Vartiot voivat myös tehdä viiden minuutin kokeen ja istua viisi minuuttia hiljaa rantaa, veden pintaa ja taivasta katsellen. Viiden minuutin jälkeen voidaan listata, kuinka monta joutsenta, hanhea, sorsaa, kahlaajaa, lokkia ja tiiraa havaittiin. Entä kuka tunnisti lajeja tarkimmin? Mitä lintuja näkyi eniten? Samalla vartio voi miettiä, mitä ravintoa ja pesänrakennustarpeita juuri tällä rannalla on tarjolla linnuille. Mitkä lajit viihtyvät sen perusteella tällä rannalla hyvin?

Kasvio: Seikkailijat valmistavat kasvion rannan kasveista. Kasviot voidaan koota esimerkiksi vartioittain kasvioihin, tai koko joukkue voi koota yhden isohkon kasvion lippukunnalle.

YÖVYN TULILLA

Tavoite:
Seikkailija on saanut uuden retkeilykokemuksen ja ottanut vastuuta.

KUVAUS: Seikkailija yöpyy avotulimajoitteessa tulilla ja harjoittelee toimimista kipinävahtina.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa majoitteiden pystyttämisessä, nuotion rakentamisessa ja tulen sytyttämisessä. Sampo jakaa kipinävuorot. Sampo huolehtii turvallisuudesta ja pitää turvallisuuden tunnetta yllä. Sampo varmistaa ennen nukkumaanmenoa, että kaikilla on kuiva ja mukava makuupaikka ja että kipinävahdit tietävät tehtävänsä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ihmissuhteet, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: retkeily, tulenteko, turvallisuus, yhdistystoiminta

TOTUTUSVINKIT:

Yleiset ohjeet: Vartio pystyttää majoitteensa. Sen jälkeen vartio valmistautuu yöhön: hakkaa vartioittain puita, rakentaa nuotiopohjat, tekee sytykkeitä ja sytyttää tulet. Lopuksi joukkue laatii kipinälistat. Yön aikana valvotaan tulta kipinävuoroissa. Retken lopussa seikkailijat keskustelevat yöpymisestä ja kipinävahtina olemisesta.

Kipinäkirja: Joskus kipinävuorossa istuminen voi tuntua tylsältä, koska tahtoisi mieluummin nukkua. Vuoron ajaksi voi keksiä jotain hauskaa puuhaa, joka ei vie liiaksi huomiota tulen vartioinnilta. Kipinävahdin tehtävän aikana voidaan kirjoittaa vartion kipinäkirjaa tai vaikka jatkotarinaa. Aamulla joukkue lukee, mitä hauskaa tai jännittävää yön aikana on tapahtunut tai millainen tarina yön tunteina syntyi.

MERIPARTIOAKTIVITEETIT

HÄTÄMERKIT VESILLÄ

Tavoite:
Seikkailija tietää vesillä käytettävät hätämerkit.

KUVAUS: Seikkailija opettelee vesillä käytettävät hätämerkit.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kertoo eri hätämerkeistä ja muistuttaa seikkailijoita, että leikillään ei saa käyttää hätämerkkejä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Hiljentymisvinkki: Tarina kertoo, että SOS-merkki tulee englannin kielen sanoista Save Our Souls, ”pelastakaa henkemme, sielumme”. Tästä saatte hyvän vinkin loppuhartauteen. Kuka oikeasti voi pelastaa ihmisen sielun? Jumalan puoleen voimme kääntyä myös hädän hetkellä ja vaikeuksien keskellä. Jumala SOS!

Yleiset vinkit: Sampo kertoo eri hätämerkeistä ja muistuttaa seikkailijoita, että leikillään ei saa käyttää hätämerkkejä. Joukkue kokeilee siis vain sellaisia keinoja, joita voidaan huomiota herättämättä harjoitella, kuten morsetusta. Hätämerkit - punaiset raketit - punaiset soihdut - oranssi savu - EPIRB eli Emergency Position Indicating Radio Beacon (automaattinen hätäradiolähetin) - DSC–hätäviesti (Digital Selective Call), digitaalinen hätäviesti VHF-DSC-laitteella - MAYDAY hätäkutsu VHF-radiolla - SOS-morsetus ...---... - voimakas ääni 1 minuutin väliajoin - sumutorven jatkuva voimakas ääni - NC-viestiliput (kuva) - pallomainen esine neliön yllä tai alla - avotuli - tykinlaukaukset (räjähdykset) - ojennettujen käsien nostaminen ja laskeminen hartialinjan yllä. Tämän lisäksi hätämerkkeinä voi käyttää kaikkia huomiota herättäviä keinoja. Kaikkien pitää muistaa, että hätämerkkejä saa käyttää ainoastaan todellisessa merihädässä, ei leikillään tai pelleilymielessä. Merihätätilanteen määrittelee aina aluksen päällikkö. Oikeassa hädässä apua saa ja pitääkin pyytää.

MOOTTORIN PYSÄHTÄMINEN

Tavoite:
Seikkailija osaa pysäyttää lippukunnan veneen moottorin tai laittaa vedon vapaalle.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee veneen moottorin pysäyttämistä tai vedon vapaalle laittamista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana, rohkaisee ja neuvoo.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Miten? Aktiviteettia voi joko tehdä aidossa tilanteessa rantautumisen yhteydessä tai harjoitella avoimella vedellä.

MYRSKY

Tavoite:
Seikkailija tietää miten myrskyyn voi varautua.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee toimenpiteitä, joihin ryhdytään, jos myrsky uhkaa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja johtaa keskustelua.

PAIKKA: kololla, kotona, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, luonto, retkeily, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Milloin? Harjoittelu kannattaa tehdä vähän kovemmassa tuulessa, mutta todelliseen myrskyyn joutumista seikkailijoiden kanssa kannattaa välttää.

Sääennuste: Joukkue keskustelee siitä, miksi merellä kannattaa seurata sääennustetta ja joskus on turvallisinta jäädä satamaan.

REIVAAMINEN

Tavoite:
Seikkailija tietää mitä reivaaminen tarkoittaa ja miksi sitä tehdään.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu reivaamiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo neuvoo, ohjaa ja vastaa turvallisuudesta.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, retkeily, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Miten? Seikkailijat voivat tutustua reivaamisen tekniikkaan ensin tyynellä ja vasta sitten kovemmalla tuulella. Joukkue havainnoi ja keskustelee: Miten reivaaminen vaikuttaa veneen käyttäytymiseen ja hallintaan sekä vauhtiin?

TAKILAN OSAT

Tavoite:
Seikkailija tuntee purjeveneen ja takilan osat.

KUVAUS: Seikkailija kertaa purjeveneen osat ja tutustuu takilan osiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Käyttö: Kippari ja sampo käyttää jatkuvasti purjehduksilla laajasti veneen ja takilan osien nimiä, minkä kautta nimien käytöstä tulee seikkailijoille luontevaa.

Alias: Vartiot kilpailevat toisiaan vastaan alias-pelissä, jossa sanat, joita pitää selittää, ovat purjeveneen ja takilan osia.

HYVÄ TYÖ

Tavoite:
Seikkailija sisäistää partiolaisen palveluaatteen.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu hyvän työn tekemiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo koordinoi hyvien töiden tekemistä.

PAIKKA: kololla, kotona, kämpällä, vierailukohteessa, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: kaveritaidot, palvelu, partiokulttuuri, rohkeus, vaikuttaminen, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Solmut huivissa: Seikkailijat tekevät partiohuivin päihin pienet ja tiukat solmut muistuttamaan hyvästä työstä joka päivä. Tämä toimii erityisen hyvin leirillä. Kun hyvä työ on tehty, voi jokainen avata solmunsa. Aamulla taas jokainen seikkailija sitoo uudet solmut muistuttamaan tärkeästä asiasta.

Nyt!: Seikkailijat keskustelevat yhdessä, millainen on hyvä työ. Keskustelun jälkeen sampo komentaa vartiolaiset tositoimiin: "Teillä on aikaa 15 minuuttia. Tehkää jokin hyvä työ. Kololle saa palata, kun hyvä työ on tehty."

Hyvä työ -kortti: Hyvä työ -kortti on keino muistuttaa asiasta esimerkiksi viikon ajan. Seikkailijat keräävät siihen merkintöjä, ja seuraavassa kokouksessa puretaan tehdyt hyvät työt yhdessä muiden vartion jäsenten kanssa.

ILTA PIMENEE

Tavoite:
Seikkailija osaa hiljentyä.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu illan päätöksen toteuttamiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii aikataulusta ja jakaa vuorot seikkailijoille sekä antaa palautetta hiljentymisen vetäjälle. Sampo auttaa tarpeen mukaan vastuuhenkilöitä antamalla ideoita ja neuvoja. Sampo huolehtii iltahiljentymisten aikana hiljaisuudesta ja muun joukkueen käyttäytymisestä, jotta vuorossa olija saa keskittyä asiaansa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja näyttää esimerkkiä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: katsomustaidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Hiljentyminen kokouksessa: Yhteinen hetki kokouksen lopuksi voi olla monelle viikon ainoa mahdollisuus pysähtyä ajattelemaan asioita pintaa syvemmältä. Sampo jakaa iltahiljentymisvuorot joukkueen kesken esimerkiksi pareittain. Joukkue merkitsee vuorot toimintasuunnitelmaan jo kauden aluksi. Seikkailijat miettivät samalla, millaisia kokouksen lopetuksia aiemmin on ollut ja millainen iltahiljentyminen voi olla. Joukkue sopii yhdessä peruskuvion, jonka avulla seikkailijat suunnittelevat oman iltahiljentymisensä. Sampo jää kokouksen päätteeksi hetkeksi kololle seuraavan viikon iltahiljentymisen pitäjien kanssa ja käy suunnitelman läpi.

Oma kirja: Joukkue kokoaa yhdessä kirjan, jota käytetään hiljentymisissä. Jokainen tekee kirjaan yhden tai useamman sivun, johon kirjoittaa runon tai mietelauseen ja koristelee sivun haluamallaan tavalla. Runoja tai mietelauseita voi etsiä mistä tahansa kirjoista. Koloillan päätöksissä käytetään mietelausekirjaa niin, että jokainen lukee vuorollaan kirjoittamansa runon tai mietelauseen. Joukkueen mietelausekirja voi olla päiväkirja tai vihko, jolloin kukin ottaa vuorollaan kirjan kotiin omien sivujen tekoa varten. Mietelausekirja voi olla myös kansio, jolloin jokainen tekee oman sivunsa kartongille, joka sitten liitetään kansioon.

JUTTU

Tavoite:
Seikkailija osaa kuvata ja arvioida, mitä on tehnyt.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu jutun tekemiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa suunnittelussa, toteuttamisessa ja järjestelyissä. Hän ohjaa tarpeen mukaan ja huolehtii, että kaikilla on tekemistä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Perusrakenne: Seikkailijat sopivat vartioittain, millainen juttu tehdään (esimerkiksi vartioesittely tai retkikertomus), mihin julkaisuun (lippukunnan lehteen tai internetsivuille, paikallislehteen tai partiolehteen) ja kuinka jutun tekeminen toteutetaan. Seikkailijat selailevat vartioittain eri lehtiä ja katsovat mallia erilaisista juttutyypeistä. He keräävät materiaalia juttua varten, haastattelevat ja ottavat kuvia. Kun kaikki on kasassa, joukkue viimeistelee jutun ja julkaisee sen. Toisinaan partiosta kirjoitetaan juttuja, joissa pääasiallinen tieto koskee tylsiä numeraalisia faktoja: "Viisikymmentä partiolaista vaelsi kuuden päivän ajan metsässä ja söi 100 kiloa perunaa." Partiossa tärkeää on myös fiilis: miltä tuntuu olla partiolainen ja oman seikkailijajoukkueen tai vartion jäsen. Seikkailijat pyrkivät kirjoittamaan jutun niin, että myös tunnelmat välittyvät. Esim. "Parasta kesäleirillä Naali-joukkueen mielestä oli…" "Piirin kisa ei ollut pelkkää auringon paistetta, vaan Naalit kohtasivat myös haasteita: osa vartiosta väsyi rankalla reissulla ja pientä riitaakin tuli. Tilanteesta kuitenkin selvittiin suklaapatukoiden ja yhteislaulun voimin." Kannattaa pohtia seuraavia asioita ennen kuin ryhtyy toimeen: • Mikä on jutun aihe? Mistä jutussa on kysymys? Mitä haluat jutulla kertoa? • Minkä tyyppisestä jutusta on kysymys? Onko se henkilöhaastattelu, reportaasi, uutinen, kolumni, mielipidekirjoitus vai jotakin muuta? • Mikä on jutun näkökulma? • Ketä jutussa voisi haastatella? Kuka osaisi kertoa aiheesta parhaiten? Mistä hänet löytää? Alustavat haastattelukysymykset. Suunnitteluvaiheessa riittää jo parikin kysymystä. • Miten juttua on tarkoitus kuvittaa? Kuvasuunnitelmassa on syytä miettiä, mikä kuva havainnollistaisi aihetta parhaiten? Lähde: Uteliaammin, rohkeammin, hauskemmin!

KAMIINA JA SAUNA

Tavoite:
Seikkailija osaa sytyttää tulen kamiinaan tai saunan pesään.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee tulen sytyttämistä saunan pesään ja kamiinaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo jakaa tehtäviä, ohjaa ja neuvoo. Sampo vastaa turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, suomalainen kulttuuri, tulenteko, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Harjoittelu: Kamiinan sytyttämistä voi harjoitella myös kokouksissa kolon pihalla. Jos lippukunnalla on useampi kamiina, vartiot voivat kisata toisiaan vastaan kamiinan sytytyskilpailussa. Samalla vartiot voivat tutustua erilaisten kamiinoiden sytyttämiseen. Kun kamiinat on saatu sytytettyä, vartio voi paistaa tulella vaikkapa makkaraa. Vartion tulee pitää huoli tuhkien asiallisesta tyhjentämisestä sekä kamiinoiden jäähtymisestä.

Vuorojärjestelmä: Joukkue harjoittelee tulen sytyttämistä erilaisiin tulisijoihin aina tilaisuuden tullen. Saunan lämmittäminen voi kuulua kiertävästi vartioiden tehtäviin retkillä. Tulen sytyttämistä kamiinaan seikkailijat pääsevät kokeilemaan leireillä - annetaan seikkailijoiden hoitaa kuivatustelttaa kesäleirillä tai vastata kamiinan hoidosta talviteltassa. Tarvikkeet: tulentekovälineet

KESTÄVÄN KEHITYKSEN TAVOITTEET

Tavoite:
Seikkailija tietää, että maailmalla on yhteisiä tavoitteita paremmalle tulevaisuudelle.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu kestävän kehityksen tavoitteisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu kestävän kehityksen tavoitteiden ideaan ja materiaaleihin etukäteen. Sampo tukee seikkailijoiden keskustelua.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen, toisten kunnioittaminen, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kansainvälisyys, kestävä kehitys, palvelu, partiokulttuuri, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Go Goals –peli: Netistä löytyy kansainvälinen Go Goals –peli myös suomeksi.

Scouts for SDGs: Scouts for SDGs sivulta löytyy ideoita siitä, miten partiolaiset voivat edistää kestävän kehityksen tavoitteita. Sivulle voi myös lisätä omia toimiaan.

The World's Largest Lesson: The World's Largest Lesson -verkkosivustolta löytyy hyvä lapsille suunnattu video, joka kertoo kestävän kehityksen tavoitteista. Video löytyy myös suomeksi. Videon katsomisen jälkeen jokainen seikkailija piirtää kuvan siitä, miten hän pelastaisi maailman, jos hänellä olisi supervoimia.

Ajatuskartta: Vartio piirtää paperin keskelle hymynaaman. Hymynaaman ympärille seikkailijat piirtävät asioita, jotka tekisivät maailmasta paremman kaikille. Vartiot esittelevät lopuksi piirustuksensa muille.

KUNNAN HALLINTO

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää itsensä osana lähiyhteisöään ja oivaltaa mahdollisuutensa vaikuttaa.
Seikkailija tuntee yhteiskunnan toimintaa ja siihen vaikuttavia tekijöitä.

KUVAUS: Seikkailija tapaa kunnan edustajan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kutsuu vieraan käymään tai järjestää vierailun.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja keksii vartionsa kanssa etukäteen hyviä kysymyksiä edustajalle.

PAIKKA: kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Omat mielipiteet: Seikkailijat kirjoittavat lakanalle tai isolle paperille erivärisillä tusseilla toiveitaan siitä, miten nuoria pitäisi huomioida kunnassa. Onko koulussa joitakin asioita, joita pitäisi muuttaa? Voidaanko nuorisotoimea kehittää? Millaiset ovat urheilu- ja ulkoilumahdollisuudet? Vaihtoehtoisesti seikkailijat pohtivat yhdessä yhden viestin, jonka haluaisivat viedä kunnan päättäjille. Viesti kirjoitetaan lakanaan. Viesti voi liittyä johonkin paikalliseen teemaan, esimerkiksi "Emme halua, että koulun opettajia lomautetaan" tai "Haluamme, että nuorisotiloja kunnostetaan". Seikkailijat valitsevat paikan, jossa on iso seinä, esimerkiksi kololla tai leirin käsienpesupaikan lähellä. Lakanaan kerätään kaikilta partiolaisilta kädenjälkiä "allekirjoituksiksi". Tarvikkeet: lakana/iso paperi, eriväriset tussit, käsivärit. Lakana luovutetaan kunnan edustajalle. Lähde: MLL

Nuorisovaltuusto: Sampo kutsuu seikkailijoiden kokoukseen nuorisovaltuuston jäsenen, joka kertoo seikkailijoille nuorisovaltuustosta ja siitä, miten hän on päässyt mukaan siihen. Vieras kertoo myös, miten lapset ja nuoret voivat vaikuttaa kunnassa.

MINÄ ITSE

Tavoite:
Seikkailija saa itseluottamusta ja vahvistusta omanarvontunnolleen.

KUVAUS: Seikkailija kertoo joukkueelleen jotakin itsestään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo antaa ohjeita ja kannustaa seikkailijoita.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, toisten kunnioittaminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kaveritaidot, moninaisuus, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Symboli luonnosta: Kaikki istuvat piirissä. Sampo pyytää seikkailijoita hakemaan luonnosta esineen, joka kuvastaa sovittua asiaa, esimerkiksi "Mielialani tällä hetkellä", "Olen henkilö, joka…", "Miksi olen partiolainen". Seikkailijalla on viisi minuuttia aikaa löytää sopiva esine. On hyvä kertoa seikkailijoille, että esinettä käytetään askarteluun, eikä sen siksi kuulu olla liian iso. Kun kaikki ovat palanneet piiriin, näytetään esineet muille ja kerrotaan, miksi on valinnut juuri sen asian. On hyvä, jos joku aikuisista aloittaa. Sammon tehtävänä on huolehtia, että jokainen saa esitellä oman asiansa ilman muiden keskeyttämistä. Kun kaikki ovat kertoneet esineestään, jatketaan seuraavaan vaiheeseen. Seikkailijat rakentavat vartioittain kehykset kepeistä. Kehysten kuuluu olla noin A4 kokoisia. Kun kehys on valmis, sidotaan nauhaa tai lankaa kehyksen sisälle verkoksi. Viimeisenä kiinnitetään vartiolaisten esineet verkkoon. Vartiot esittelevät taideteoksensa toisilleen. Aivan lopuksi seikkailijat voivat vielä miettiä vastauksia seuraaviin kysymyksiin: Jos saisit valita uudestaan, valitsisitko saman esineen? Onko helppo nähdä vartiokavereista, mitä he ajattelevat ja tuntevat? Mitä voi tehdä, jos jonkun olo ei ole erityisen hyvä? Lähde: Scouterna

Esitys: Sampo ohjeistaa seikkailijoita valmistamaan 5–15 minuutin esityksen esimerkiksi jostakin harrastuksestaan. Ideana on, että kaikilla on vapaat kädet tehdä omannäköisensä juttu. Joukkue keskustelee ennakkoon yhdessä, mistä aiheista kukin haluaisi kertoa. Sampo rohkaisee seikkailijoita esiintymään ja ottaa tarvittaessa itselleen ensimmäisen esittelyvuoron.

PARTIOLAISET MAAILMAN

Tavoite:
Seikkailija tietää, että partioliike on maailmanlaajuinen.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu jonkin toisen maan tapoihin toteuttaa partio-ohjelmaa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntujana, ohjaa tilannetta ja kannustaa seikkailijoita osallistumaan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: kansainvälisyys, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Partiokodit: Seikkailijat etsivät vartioittain netistä kuvia WOSM:n ja WAGGGS:in partiokodeista. Kuvat tulostetaan ja liimataan tukevalle taustapaperille. Lopuksi seikkailijat leikkaavat kuvat paloiksi. Vartiot kokoavat toistensa palapelejä. Kun vartio on koonnut palapelejään tarpeeksi, he voivat lahjoittaa ne vaikkapa jonkun lippukunnan sudenpentulauman käyttöön. Lähde: Girlguiding UK

Kirjekaveri: Joukkue hankkii kirjekaverivartion ulkomailta ja tutustuu sen partiotoimintaan. Tarvikkeet: paperia, kyniä, kirjekuori, postimerkki. Yhteyksiä voi saada Suomen Partiolaisten kumppanuushankkeiden kautta. Guides and Scouts visiting Finland -Facebook-ryhmässä kysytään säännöllisin väliajoin kirjekavereita. Kirjekaveriryhmän kanssa voi vaihtaa kuvia partiotoiminnasta ja maasta. Sekä valokuvat että piirretyt kuvat ovat kivoja. Vartiot voivat kertoa partiotoiminnasta, perinteistä, luonnosta tai ajankohtaisista asioista. Kirjeisiin voi myös kirjoittaa esittelyt ryhmän jäsenistä. Alla esimerkki aloituskirjeestä. "Hei, Olemme ryhmä n-vuotiaita partiolaisia suomesta. Ryhmäämme kuuluu —. Haluaisitteko ryhtyä kirjekaveriryhmäksemme? Oppisimme mielellämme partiosta maassanne ja muutaman sanan kielellänne. Partiossa Suomessa retkeilemme paljon ja opimme hyödyllisiä asioita. Lempipartioaktiviteettimme on —. Lähetämme teille joitakin piirustuksia ja valokuvia suomalaisesta partiosta. Mitä maassanne syödään? Suomessa syödään paljon perunaa ja kala- ja liharuokia. Sen lisäksi myös muiden kulttuurien ruoat ovat suosittuja. Lempiruokiimme kuuluu —-. Voisimme kirjoitella joko sähköpostitse tai kirjepostilla. Meille voitte halutessanne lähettää postia osoitteeseen: Partioterveisin, P.S. Kuva olisi kiva." Tarvikkeet: paperia, kyniä, kuvia

PERHEEN KATSOMUS

Tavoite:
Seikkailija tuntee perheensä maailmankatsomuksen.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu oman uskontonsa mukaiseen hartaushetkeen tai pohtii maailmankatsomukseen liittyviä kysymyksiä perheensä kanssa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo on yhteydessä seikkailijoiden vanhempiin ja kertoo aktiviteetista.

PAIKKA: kotona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus

TAITOALUE: katsomustaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Jumalanpalvelus: Jos iso osa joukkueesta kuuluu samaan uskontokuntaan, voi joukkue osallistua yhdessä jumalanpalvelukseen. Esimerkkejä evankelisluterilaisesta perinteestä ovat leirijumalanpalvelus, Tuomasmessu tai lasten messu. Muutkin seikkailijat voivat heidän ja heidän vanhempien niin halutessa osallistua jumalanpalvelukseen. Joukkue juttelee jälkikäteen kokemuksista koloillassa. Mitä seikkailijat pitivät tapahtumasta? Yllättikö jokin? Mikä oli parasta? Mikä oli tylsintä? Jäikö jokin kohta epäselväksi?

Itsenäinen vierailu: Aktiviteettia voi myös toteuttaa kannustamalla jokaista perhettä osallistumaan uskontonsa mukaiseen hartauteen, jos perheellä on sellainen. Ellei perheellä ole uskontoa, voidaan kotona keskustella siitä, mitä vanhemmat ajattelevat maailmasta ja mikä on vanhempien tapa rauhoittua ja reflektoida. Seikkailijoiden kokemuksista keskustellaan jälkikäteen yhdessä koloillassa.

PUKKIKÖYTÖS

Tavoite:
Seikkailija osaa pukkiköytöksen ja tietää, mihin sitä käytetään.

KUVAUS: Seikkailija opettelee tekemään pukkiköytöksen käyttämällä sitä rakentelussa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kertoo pukkiköytöksen käyttötarkoituksista ja näyttää mallin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: kädentaidot, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Pukkiköytös: Pukkiköytös sopii pukkipuiden sidontaan tai estämään poikittain asetettujen puiden luistamista. Köytös aloitetaan toisesta puusta yhdistämiskohdan alapuolelta tukkikytkyllä tai siansorkalla. Jokaisen kierroksen jälkeen köydet kiristetään ja köytös lopetetaan solmimalla siansorkka poikkipuuhun.

Rakentelu: Perusteita voi käydä kolollakin läpi, mutta todellinen osaaminen syntyy vain käytännössä tekemällä. Seikkailijat harjoittelevat parhaiten köytöksiä rakentamalla retkillä tarpeellisia rakennelmia, kuten tuuletuspuita tai kolmijalkoja.

RISTIKÖYTÖS

Tavoite:
Seikkailija osaa sitoa ristiköytöksen ja tietää, mihin sitä käytetään.

KUVAUS: Seikkailija opettelee tekemään ristiköytöksen käyttämällä sitä rakentelussa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa suunnittelussa, toteuttamisessa ja järjestelyissä. Sampo näyttää mallia ja kertoo köytöksen käyttötarkoituksista. Sampo jakaa vartionjohtajille tehtävät. Sampo neuvoo ja antaa vinkkejä, tarkistaa köytökset ja antaa seikkailijoille palautetta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: kädentaidot, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Hartausvinkki: Ystävyyden köysi: Joukkue tekee iltapiirissä ystävyyden köyden niin, että jokainen tarttuu köyteen kiinni. Keskustellaan yhdessä siitä, millaisia asioita ystävyyteen liittyy ja mitä se merkitsee. Liikutaan kololla pieni matka niin, että kaikki pitävät köydestä tiukasti kiinni – kukaan ei saa irrottaa käsiään. Mikä tässä kulkemisessa oli helppoa ja mikä vaikeaa? Lopuksi Sampo lukee seuraavan ajatelman: "Ystävyys on kuin köysi: se rajoittaa liikkumatilaani, mutta tarjoaa turvallisuutta." (Irkka Peltonen) Tarvikkeet: Köysi

Seikkailurata: Joukkue järjestää jollekin lippukunnan laumalle tai toiselle joukkueelle yllätyksen ja rakentaa seikkailuradan köysiä, köytöksiä ja solmuja apuna käyttäen. Seikkailuradalla voi olla erikorkuisia ylitys- ja alituspukkeja, A-pukki, jonka avulla ylitetään jokin este tai oja, köysitikkaat tai köysisilta. Jokainen vartio vastaa radan jostain osasta. Seikkailurataa tehtäessä on erityisen tärkeää huolehtia turvallisuudesta: köytösten on oltava todella tiukkoja ja kestäviä, jotta rakennelmat kestäisivät ihmisen painon. Tarvikkeet: kaksisäikeistä sisalnarua, riukua, puukko

TALVITELTASSA

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttäytyä talviteltassa ja toimia kipinävahtina.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu talviteltan pystyttämiseen, yöpyy siinä ja toimii kipinävahtina.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat välineet, ohjeistaa ja on seikkailijan tukena. Sampo vastaa turvallisuudesta.

PAIKKA: metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, palvelu, partiokulttuuri, retkeily, tulenteko, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Käytännössä: Joukkue pystyttää yhdessä puolijoukkueteltan. Sampo

jakaa makuupaikat seikkailijoille järkevästi ja neuvoo majoittumisessa. Joukkue sopii kipinävuoroista ja käy kipinävahdin tehtävät läpi. Seikkailijat ovat kipinässä pareittain. Johtajat tai mukana olevat vanhemmat retkeläiset hoitavat yösydämen kipinävuorot. Tarvikkeet: puolijoukkueteltta ja pystyttämisvälineet: salkosarja tai riukua, narua, halkoja lumiankkureiksi, kirves, rautalapio, lumilapio, saha, puukko, kiilojen hakkaamista varten leka tms.

Näytelmä: Johtajat esittävät lyhyen näytelmän, jossa kipinävahti tekee paljon virheitä (kolistelee kaminaa, torkkuu antaen tulen hiipua, osoittelee muita lampulla silmiin, tallaa muiden päälle, antaa jonkun sukkien kärähtää ja niin edelleen sekä menee lopuksi nukkumaan herättämättä seuraavaa kunnolla). Seikkailijat kertovat näytelmän jälkeen, mitkä kaikki asiat menivät pieleen.

TOISET IHMISET

Tavoite:
Seikkailija suhtautuu uteliaasti erilaisiin ihmisiin ja arvostaa myös oman lähipiirin ulkopuolella olevia ihmisiä.

KUVAUS: Seikkailijat tutustuvat saman ikäisiin toisesta ympäristöstä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ottaa yhteyttä sopivaan ryhmään ja sopii yhteydenpitotavasta.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kaveritaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Kirjekaveriryhmä: Joukkue pitää yhteyttä partioryhmään toisesta lippukunnasta tai toisesta maasta lähettämällä kirjeitä, sähköposteja tai pikaviestejä toisilleen.

Toinen lippukunta: Joukkue pitää yhteisen kokouksen tai retken toisen lippukunnan seikkailijajoukkueen kanssa.

VERKON VAAROJA

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa, mikä on nettikiusaamista ja tietää, miten toimia, jos havaitsee sellaista.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu nettikiusaamiseen ja keksii yhdessä muiden kanssa ratkaisutapoja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävä on johdattaa seikkailijat keskustelemaan netinkäytöstä ja nettikiusaamisesta sekä rohkaista seikkailijoita keksimään ratkaisuja nettikiusaamistapauksiin.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, medialuku, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Netin käyttö: Sampo painottaa seikkailijoille, että osa ihmisistä käyttää nettiä paljon ja osa ei juuri lainkaan, mutta kumpikin tottumuksista on yhtä hyvä. Hän pyytää lapsia seisomaan ja ottamaan ympärilleen riittävästi tilaa. Sampo lukee seikkailijoille alla olevia kysymyksiä netinkäytöstä. Mikäli lapsi vastaa kysymykseen kyllä, hänen pitää tehdä väittämän määräämä tehtävä. Halutessaan sampo voi tehdä lapsille jatkokysymyksiä, esimerkiksi millaisia videoita hän on netissä katsellut tai minkälaisia pelejä pelannut. – Se, joka käyttää nettiä viikoittain, taivuttaa vasemmalla kädellä kohti oikeata kylkeä. – Se, jolla on oma sähköpostiosoite, nostaa molemmat kädet kohti kattoa. – Se, joka käyttää WhatsAppia tai muuta pikaviestintä, kurottaa sormilla kohti varpaita. – Se, joka pelaa nettipelejä kavereiden kanssa, tekee hassun ilmeen. – Se, joka ei ole kertonut salasanaansa koskaan kenellekään, nostaa vasemman jalan polven ylös. – Se, joka on joskus pelannut jotakin nettipeliä vanhempiensa kanssa, pyörähtää kerran ympäri. – Se, joka on katsonut videoita netistä, hyppää oikealla jalalla kolmesti. – Se, joka on törmännyt nettikiusaamiseen, taivuttaa oikealla kädellä kohti vasenta kylkeä – Se, joka on joskus kuunnellut musiikkia netissä, tekee kolme haara-perus-hyppyä. – Se, joka on joskus katsellut elokuvia tai televisio-ohjelmia netissä, tekee viisi kyykkyhyppyä. – Se, jolla on perheen yhteiset netinkäyttösäännöt, kyykistyy. – Se, joka on joskus laittanut omia kuviaan nettiin, koskettaa käsillä päätä, olkapäitä, polvia ja varpaita. – Se, joka on tutustunut uusiin kavereihin netissä, pyörittää käsiä etukautta ympäri kolmesti. – Se, joka on viimeisen kuukauden aikana käyttänyt sähköpostia, ravistelee itsensä rennoksi. Harjoituksen jälkeen keskustellaan yhdessä siitä, millaisiin ikäviin tilanteisiin lapset ovat netissä joutuneet. Onko jotain tai jonkun kaveria kiusattu netissä? Millä tavalla? Mikä muu voisi olla nettikiusaamista? (perättömien juorujen ja pilkkaavien kommenttien levittäminen, kuvien muokkaaminen, kuvien väärinkäyttö, toisen käyttäjätunnuksen ja salasanan luvaton käyttö, syrjintä, kiusaamistilanteen kuvaaminen ja videon laittaminen nettiin). Lähde: MLL

VIERAALLA MAALLA

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että on olemassa monta erilaista tapaa elää.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu itselleen vieraaseen uskontoon tai kulttuuriin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo vastaa suunnittelusta, toteuttamisesta ja järjestelyistä. Sen jälkeen vartioiden johtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen

TAITOALUE: kansainvälisyys

TOTEUTUSVINKIT:

Etninen ruokakauppa: Tehdään retki etniseen ruokakauppaan. Tutustutaan kaupan valikoimiin. Onko kaupassa seikkailijoiden valitsemansa maan tuotteita? Ostetaan maistiaisiksi vaikka erilaisia valmisruokia ja kokeillaan outoja hedelmiä ja vihanneksia.

Vierailija: Kutsutaan ulkomailla kasvanut vierailija koloiltaan. Kyseessä voi esimerkiksi olla lippukunnan jäsen, partiolaisen vanhempi tai sammon ystävä. Monella paikkakunnalla on myös monikulttuurisuutta tukevia järjestöjä, joista voi pyytää apua. Sampo pyytää etukäteen vierasta kertomaan omasta kulttuuristaan. Seikkailijat tekevät yhdessä vieraan kanssa hänen kulttuurilleen tyypillistä ruokaa tai leikitään leikkiä kyseisestä maasta.

YLITYS

Tavoite:
Seikkailija osaa tehdä pitäviä köytöksiä ja toimia ryhmässä.

KUVAUS: Seikkailija ylittää ojan tai pienen vesistön.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo näyttää esimerkkiä, antaa vinkkejä sekä huolehtii turvallisuudesta ylityksen aikana. Sampo tarkistaa vartioiden ylitysvälineet ennen ylittämistä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ryhmässä toimiminen, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Käytännössä: Köytösaktiviteetit kannattaa tehdä ensin. A-pukki on seikkailijaikäisille ensisijainen vaihtoehto, mutta joukkue voi myös kokeilla rinkkalautan tai donitsin tekemistä, mikäli taidot riittävät. Tarvikkeet: narua, riukuja

A-pukki: Seikkailijat rakentavat vartioittain A-pukin, jonka avulla ylittävät esimerkiksi kapean joen tai ojan. A-pukin huippuun sopii ristiköytös ja poikkipuuhun pukkiköytökset. Pukin jalat tehdään joen syvyyttä vastaaviksi. Pukin huippuun kiinnitetään jarrutusköydet. Jalat

asetetaan joen keskelle. Ylittäjä istuu poikkipuulla, pukki työnnetään pystyyn riu'ulla ja lasketaan köydellä jarruttaen varovasti vastarannalle.

Köytösaita: Seikkailijat rakentavat kololta löytyvistä materiaaleista kololle aidan kiinnittämällä köytöksin toisiinsa esimerkiksi ovenkahvan, harjanvarsia, riukuja ja tuolin pienoistaan. Mitä enemmän ja korkeampi aidanne, sitä parempi köytösharjoitus. Lopuksi vartion tulee ylittää aita rikkomatta sitä, auttamalla kaikki vartion jäsenet turvallisesti sen yli. Lopuksi aidanne puretaan yhdessä, köydenpätkät vyyhdetään siististi talteen ja materiaali palautetaan paikoilleen.

YMPÄRISTÖTALKOOT

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että kaikkien pitää yhteisesti pitää huolta ympäristöstämme.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu luontokohteen siivoukseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo etsii sopivat talkoot ja varmistaa, että siellä on tarpeeksi välineitä, tai valitsee itse sopivan paikan ja hankkii välineet.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: kestävä kehitys, palvelu, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Kadunvarret: Seikkailijat siistivät kadunvarsia kaupungin tai kunnan keskustassa. He voivat valita itselleen tärkeitä ja tuttuja reittejä tai keskittyä alueen ongelmakohtiin. Sammon tehtävänä on etukäteen varmistaa, mille alueille siivousurakka kannattaa kohdentaa.

Rannat: Monet järjestöt järjestävät rantojen siivoustalkoita. Joukkue osallistuu tällaisiin talkoisiin. Toimintavinkkejä myös Pidä Saaristo Siistinä ry:n Siisti Biitsi -materiaalista.

Metsänistutus: Joukkue osallistuu metsänistutustalkoisiin.

SEPELI

Tavoite:
Seikkailija kehittää ryhmätyötaitojaan. Seikkailija saa onnistumisen kokemuksia, ja testaa vuoden aikana opittuja taitoja ja toteuttaa osaamistaan leikkimielisessä pelissä. Seikkailija pysähtyy tarkastelemaan mikä meni hyvin ja mikä ei, ja oppii sietämään epäonnistumisia.

KUVAUS: Seikkailijat näyttävät vuoden aikana opittuja taitojaan, kiertämällä rastilta rastille, tehden tehtäviä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo vastaa yhdessä muiden johtajien kanssa sepelin suunnittelusta, ja toteutuksesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja tutustuu yhdessä muiden vartionjäsenten kanssa sepelin sääntöihin ja toteuttaa tehtäviä. Vartionjohtajan tehtävänä on huolehtia, että jokainen vartion jäsen saa tasapuolisesti osallistua suorituksiin ja pääsee toteuttamaan osaamistaan.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, ulkona

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, luovuus, partiokulttuuri, retkeily, ryhmähenki, suunnistus

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen, luontosuhde

TOTEUTUSVINKIT:

Esimerkki sepelin rakentamisesta: Sepeli eli seikkailijapeli on maastoleikki, jonka taustalle rakennetaan tarina, jonka mukana lapset seikkailevat pisteeltä pisteelle testaten vuoden aikana oppimiaan taitoja. Ennen kaikkea sepeli ei ole kisa, eikä siinä ole häviäjiä. Tarkoituksena on hauskalla tavalla testata ja harjoituttaa seikkailijoiden taitoja. Sepelin voi järjestää suurempana tapahtumana isommalle lippukunnalle tai vaikka vain omalle seikkailijaryhmälle.

Itäsepeli: itäsepeli suunnitellaan samalla periaatteella kuin eteläsepeli, eli keksitään teema, jonka ympärille sepeli rakennetaan, esim. kansainvälisyys, ystävyys yli rajojen tms. Koska kyseessä on toinen seikkailijavuosi, tämä sepeli voi kestää jo yön yli.

MERIPARTIOAKTIVITEETIT

JÄTTEET MERELLÄ

Tavoite:
Seikkailija tietää, mitä jätteiden kanssa tehdään purjehduksella ja tietää, miksi on olemassa septitankki.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu septitankin tyhjennykseen ja tutustuu jätteiden keräyspisteeseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja johtaa keskustelua.

VARTIOJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, retkeily, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Tietoa: Ylimääräiset pakkaukset voi jättää pois jo kaupassa valitsemalla tuotteita, joissa on vähemmän pakkausmateriaalia. Jätteiden lajittelu onnistuu yllättävän vaivattomasti myös veneessä. Sekajäteastian lisäksi esimerkiksi istuinkaukalon penkin alle tai ankkurilaatikkoon on helppo laittaa keräysastiat ainakin kierrätettäville lasi- ja metallijätteille. Veneessä käytännöllinen keräysastia voi olla vaikkapa kannellinen ämpäri. Pesuaineita valitessa on syytä kiinnittää huomiota aineiden ympäristövaikutuksiin. Astiat pestään maissa ja pesuvesi kaadetaan maahan, jotta ravinteet suodattuvat maakerrosten läpi eivätkä mene suoraan veteen. Suomessa käymäläjätteen päästäminen vesistöihin kiellettiin vuonna 2005. Kaikissa veneissä, joissa on vesi-wc, on oltava myös imutyhjennysjärjestelmä. Veneessä jäte johdetaan ja varastoidaan septisäiliöön, joka tyhjennetään imutyhjennyslaitteen avulla. Näin käymäläjäte menee vedenpuhdistamoihin eikä suoraan luontoon vesistöjä rehevöittämään. Lähde: Pidä saaristo siistinä ry.

Keskustelu: Joukkue pohtii, mitä jätteille on tehty aikaisemmin ja miksi on hyvä, että nykyisin saaristosta löytyy keräyspisteitä. Miten veneessä syntyvää jätettä voitaisiin vähentää?

Tyhjentäminen: Joukkue osallistuu veneen kuljettamiseen septitankin tyhjentämispisteeseen ja tankin tyhjentämiseen.

MOB

Tavoite:
Seikkailija tietää, miten toimitaan tilanteessa, jossa joku putoaa veneestä veteen.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee toimintaa henkilö yli laidan -tilanteessa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana. Sampo vastaa turvallisuudesta.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: ensiapu, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Harjoitus: Sampo johdattaa seikkailijat pohtimaan seuraavia asioita: Miten henkilö yli laidan -tilanteessa toimitaan? Mitä seikkailija voi tehdä itse ja miten hälytetään apua? Joukkue harjoittelee oikeita toimintatapoja esimerkiksi fendarin kanssa. Seikkailijan pitää osata huutaa henkilö yli laidan ja jäädä osoittamaan veden varassa olevaa. Seikkailijan pitää tämän jälkeen pysyä rauhallisena ja noudattaa aikuisten ohjeita.

Tietoa: Henkilö yli laidan (MOB, Man Over Board) -tilanteessa suurimmaksi ongelmaksi muodostuu yleensä henkilön saaminen takaisin veneeseen. Varsinkin tajuttoman henkilön nostaminen veneeseen on vaikeaa. Lisäavun hälyttämisen tarve korostuu, jos henkilön katoaminen huomataan viiveellä eikä häntä voida paikantaa heti vedestä. Veden varassa olevaa uhkaa nopeasti kehon alilämpöisyys

ja väsyminen jopa kesällä. 1. Hälytetään veneessä olevat henkilöt: – Tilanteen huomannut henkilö huutaa: "Henkilö yli laidan" ja jää osoittamaan veden varassa olevaa, – Kaikki henkilöt kannelle. 2. Heitetään pelastusrengas ja MOB-valo. 3. Aika muistiin: – Merkitään tapahtuma-aika ja -paikka kartalta sekä painetaan GPS-MOB-nappia (myös henkilön puuttumisen havaintoaika ja viimeinen havainto henkilöstä, jos eri kuin tapahtuma-aika). 4. Avun hälyttäminen: – Radiopuhelimella kanavalla 16. – Puhelimella merellä 02 04 1000 ja sisävesillä 112. – Tarvittaessa muut kansainväliset hätämerkit. 5. Moottorin käynnistys / purjeet: – Käynnistetään veneen moottori välittömästi. Ohjataan tuuleen ja lasketaan purjeet heti, kun se on käytännöllistä ja mahdollista. 6. Veneen ohjaaminen: – Ohjataan vene MOB-paikalle niin, että veden varassa oleva on tuulen puoleisella kyljellä, koska vene ajelehtii nopeammin kuin ihminen. Näin varmistetaan, ettei vene ajelehdi henkilön päälle. Ollaan varovaisia, ettei uhri jää veneen alle eikä potkuriin. 7. Uhrin pelastaminen: – Jos mahdollista, yritetään saada henkilö veneeseen. Uitetaan henkilö veneen kyljelle tai esim. uimaportaille. Nostamisessa tarvitaan yllättävän paljon voimaa, joten käytetään tarvittaessa köysiä ja vinssiä. Mikäli nostamiseen käytetään nostolenkkiä tai liinaa, joka pujotetaan uhrin kainaloiden alta, uhrin tulee pitää kätensä alhaalla koko noston ajan. Joku voi mennä lisäksi veteen noston ajaksi uhrin avuksi (muistetaan laittaa hänelle liivit ja kiinnitysköysi, ettei pian veden varassa ole kaksi henkilöä yhden sijaan).

PENTTERI

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää veneen pentteriä eli keittiötä.

KUVAUS: Seikkailija laittaa ruokaa veneessä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Kippari (tai muu johtaja) opastaa seikkailijoita ja valvoo, että laitteita käytetään turvallisesti.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, ruoanlaitto, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Ruoanlaitto: Seikkailijoiden kannattaa harjoitella ruoanlaittoa satamassa.

PURJEHDUS YÖN YLI

Tavoite:
Seikkailija viihtyy veneessä.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu purjehdukselle, joka kestää vähintään yön yli.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tekee yhteistyötä kipparin kanssa, informoi vanhempia ja varmistaa, että on kasvattavaa ohjelmaa koko purjehduksen aikana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja toimii hyvänä esimerkkinä ja tekee kipparin ja sammon antamia vastuutehtäviä.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, retkeily, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Ohjelma: Seikkailijoiden osallistuessa pitkälle purjehdukselle tulee muistaa monipuolinen ohjelma ja valita reitti siten, että sen varrella voi tutustua mielenkiintoisiin kohteisiin.

VENEEN MITTARIT

Tavoite:
Seikkailija osaa lukea veneen mittareita.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee veneen mittareiden käyttöä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tai kippari toimii asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Käyttöohjeet: Seikkailijat voivat mittariston käyttöohjeiden avulla tutustua niiden käyttöön. Kippari tai sampo antaa tehtäväksi hakea perusnäyttöjä mittareista.

Purjehduksen aikana: Purjehduksen aikana kippari tai sampo antaa säännöllisesti seikkailijoille tehtäväksi tarkistaa nopeutta lokista, veden syvyyttä kaikuluotaimesta tai tuulen suunnan ja voimakkuuden katsomista tuulimittarista. Samalla kannattaa kiinnittää seikkailijoiden huomio myös tuulen voimakkuuden ja esim. aaltojen korkeuden aistinvaraiseen havainnointiin, jolloin tuulimittarin lukemien ja veneilyolosuhteiden yhteyden arviointi alkaa kehittyä.

VENEEN SIIVOUS

Tavoite:
Seikkailija osaa siivota veneen purjehduksen jälkeen.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu veneen siivoamiseen purjehduksen jälkeen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa ja neuvoo.

VARTIOJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja jakaa tehtävät.

PAIKKA: vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Työnjako: Siivotessa voidaan kartoittaa, osaako joku jo jonkin osa-alueen, ja valikoidaan uusia haasteita itse kullekin tai antaa osaaville tehtäväksi vaativampia asioita. Tehtäviä: tavaroiden järjestely paikoilleen, lattioiden pyyhkiminen, astioiden tiskaaminen ja kuivaus, patjojen imurointi, jääkaapin pesu, vessan pesu, kannen pesu, purjeiden pakkaus, köysien vyyhteäminen.

PARTIOPOLKU

Tavoite:
Seikkailija on pohtinut, mitä hän on jo ennättänyt partiovuosiensa aikana oppia ja tehdä.

KUVAUS: Seikkailijat käyvät lävitse, mitä asioita seikkailijana on jo ehtinyt tapahtua ja mitä asioita on partiossa opittu.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa seikkailijoita huomaamaan, mitä kaikkea he ovat jo ennättäneet partiossa oppia ja tehdä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Partiopaita: Koloiltaan voi seikkailijoita kannustaa pukemaan partiopaidan päällensä. Seikkailijan partiopaidan oikean hihan taitomerkit voi valokuvata jokaiselle seikkailijalle muistoksi ja käyttää niitä partiopolun muistelemisen tukena. Seikkailijan ja sammon partiopaitojen ja merkkien eroja voi käyttää tulevan partiopolun tutkimisen tukena.

Tarina: Seikkailijat kirjoittavat vartioittain tarinan omasta vartiostaan ja sen seikkailijavuosista. Tarinassa he voivat kuvata kaikkea sitä, mitä ovat vuosien aikana tehneet ja oppineet. Tarinan voi esimerkiksi julkaista lippukunnan lehdessä tai sen voi lukea seikkailijoiksi siirtyville sudenpennuille.

Omien taitojen arviointi: Seikkailija pohtii, mitä hän seikkailijaikäkauden aikana on oppinut. Mitkä partiotaidot ovat nyt hyvin hallussa?

TULEVAISUUS

Tavoite:
Seikkailija tietää, mitä hänen partiopolullaan tulee tapahtumaan, ja valmistautuu siirtymään tarpojaksi.

KUVAUS: Joukkue käy yhdessä lävitse sen, mitä seikkailijan partiopolulla on tulossa seuraavaksi.

SAMMON TEHTÄVÄ: Johtajan tehtävänä on innostaa seikkailijoita uuteen ikäkauteen. Sampo kertoo tulevista toiminnoista ja ikäkausista: mitä tapahtuu tarpojissa, samoajissa ja vaeltajissa. Tulevaisuutta pohdittaessa joukkue keskittyy tarpojaikäkauteen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Tarpojien tapaaminen: Lippukunnan tarpojavartio kutsuu seikkailijat vieraakseen. Tarpojat valmistelevat illan edellisessä kokouksessaan. Illan aikana he voivat esimerkiksi esitellä seikkailijoille oman aktiviteettikorttinsa ja erilaisia tarpojien aktiviteetteja.

SIIRTYMÄTAPAHTUMA

Tavoite:
Seikkailija kokee aidosti, että vanha ikäkausi päättyy ja uusi ikäkausi alkaa, ja että hänestä on tullut hieman vanhempi partiolainen.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu siirtymätapahtumaan

SAMMON TEHTÄVÄ: Lippukunnan sammot vastaavat yhdessä siirtymän toteuttamisesta. Jos mahdollista, mukaan kannattaa pyytää myös seikkailijoiden tuleva tarpojaluotsi ja vartionjohtaja.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Omat perinteet: Siirtymän toteuttamiseen on tapoja lähes yhtä paljon kuin lippukuntia. Siirtymä voi olla viikonlopun retki, kesäleirin osa tai erillinen koloilta. Pääasia on, että siirtymä järjestetään. Lippukunnan kannattaa rohkeasti luoda omia perinteitä siirtymiin, jos niitä ei vielä ole olemassa.

Siirtymävaellus: Siirtymävaelluksen voi toteuttaa yhdessä lippukunnan tarpojien kanssa, tai sitten omalla seikkailijajoukkueella. Ihanteellisin ympäristö on esimerkiksi laavuretki kevään päätteeksi, tai sitten lippukunnan kesäleirin yhteydessä. Tarpojien rooli on toimia vaellusryhmissä ryhmänvetäjinä, jolloin siirtymävaellus toimii heille myös johtamisharjoitteena. Reitin pitää olla riittävän selkeä ja tarpojilla tulee olla riittävät suunnistustaidot. Toki voidaan käyttää myös jotain riittävän tiuhaan merkittyä reittiä. Siirtymävaellus voi kestää päivän tai olla yhden yön retki. Siirtymävaelluksen aikana seikkailijat tutustuvat rasteilla tarpojaohjelmaan sekä tekevät esimerkiksi erilaisia partiotaitokisoista tuttuja tehtäviä eri aihepiireistä. Tärkeintä vaelluksella on tutustua tulevaan tarpojavartioon ja opetella toimimaan siinä.

UUDET JOHTAJAT TUTUKSI

Tavoite:
Seikkailija ei jännitä uutta ikäkautta, vaan odottaa sitä innoissaan.

KUVAUS: Seikkailijat tutustuvat uusiin johtajiinsa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on järjestää seikkailijoiden ja uusien vartionjohtajien ja luotsien yhteinen tapaaminen. Sampo huolehtii siitä, että uudet johtajat saavat riittävästi tietoa seikkailijajoukkueesta pystyäkseen johtamaan sitä tulevaisuudessa. Sammon tehtävänä on myös viestiä koteihin yhdessä uusien johtajien kanssa tulevista muutoksista partio-ohjelmassa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TOTEUTUSVINKIT:

Toiminta: Uusiin johtajiin on parasta tutustua toiminnallisissa tilanteissa. Heidät voi esimerkiksi kutsua mukaan joukkueen retkelle. Retkellä uudet johtajat voivat vastata joistakin vastuualueista tai ohjelmista, jolloin heidän toimintatapansa tulee jo seikkailijoille tutuksi.

Ajoitus: Jos uudet johtajat eivät ole tiedossa vielä edellisen kauden lopussa, voidaan aktiviteetti myös järjestää esimerkiksi kesäleirillä. Joka tapauksessa on tärkeää, että siirtymä sujuu turvallisesti ja sampo on mukana turvana, kun seikkailijat tutustuvat uusiin vartioihin.

VÄLI-ILMANSUUNNAT

Väli-ilmansuunnat voi tehdä vapaavalintaisessa järjestyksessä.
Kolmannen seikkailijavuoden aikana tehdään 2-4 väli-ilmansuuntaa.

KOILLINEN - LUONNON MONIMUOTOISUUS

Tavoite: Seikkailija tuntee projektin teon perusteet ja tietää tapoja toimia ympäristön puolesta.

Kuvaus: Seikkailijajoukkue toteuttaa luonnon monimuotoisuuteen liittyvän projektin.

Väli-ilmansuunnassa tehdään kaikki aktiviteetit.

IDEOINTI

Tavoite: Seikkailija osaa tehdä yhteisiä päätöksiä ja kertoa mielipiteensä.

KUVAUS: Seikkailija valitsee joukkueensa kanssa mieluisan näkökulman projektiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa, että jokainen saa äänensä kuuluviin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartionsa keskustelua ja kertoo vartionsa ideat muille.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, kestävä kehitys, luonto, luovuus, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Luontotyyppi: Joukkue voi esimerkiksi syventyä metsän, kaupunkiluonnon tai rantojen luonnon monimuotoisuuteen.

Eliöryhmä: Joukkue voi esimerkiksi syventyä lintuihin, kasveihin tai hyönteisiin.

TIETO

Tavoite: Seikkailija osaa hankkia tietoa projektin taustaksi ja hän tunnistaa merkkejä monimuotoisesta luonnosta.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu luonnon monimuotoisuuteen tutkimalla sitä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo järjestää vierailun sopivaan luontokohteeseen ja toimii asiantuntijana. Vaihtoehtoisesti sampo kutsuu asiantuntijan mukaan retkelle.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vesillä vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: kestävä kehitys, luonto, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Lahopuu: Joukkue tekee retken metsään. Seikkailijat etsivät vartioittain metsästä monimuotoisen metsän piirteitä: puulajeja; vanhoja, paksuja puita, joiden ympäri kädet eivät yletä; kuolleita puita sekä pitkälle lahonnutta lahopuuta eli sellaista lahoa puuainesta, joka tuntuu pehmeältä käteen. Montako tällaista löytyy sovitulta alueelta? Sampo johdattaa seikkailijat pohtimaan, vaikuttaako kyseinen metsä tämän perusteella monimuotoiselta metsältä? Miten ihminen voi vaikuttaa kyseisessä metsässä siihen, että metsä muuttuisi monimuotoisemmaksi?

Kaupunkiluonnon monimuotoisuus: Seikkailijat istuvat maahan, laittavat silmät kiinni ja ovat hiljaa paikoillaan viisi minuuttia. Mitä luonnon ääniä kuuluu? Entä mitä ihmisen ääniä kuuluu? Seikkailijat piirtävät paperille mistä suunnasta ääni kuuluu ja minkä oloinen ääni on. Äänen kuvailemisessa voi käyttää mielikuvitusta ja esimerkiksi eri värejä. Kun kuva on valmis, seikkailijat kuuntelevat vielä hetken tarkemmin lintujen ääniä. Montako erilaista linnun ääntä kuului? Mitä lajeja kuului? Kuuluiko jokin seuraavista äänistä? Tasainen, kujertava, ontto ääni: kesykyyhky. Tsirputtava, rauhalliseen tahtiin toistuva ääni lähipensaasta: varpunen. Lyhyt ja napakka, omaa nimeä toisteleva njak: naakka. Se tuttu ti-tyy-ti-tyy: talitiainen. Voimakas naurahtava, lyhyt ääni: naurulokki. Melodinen, kirkas ja kuuluva huiluttelu: mustarastas. Surumielinen, pehmeästi viheltävä, laskeva säe: pajulintu

SUUNNITTELU

Tavoite: Seikkailija osaa asettaa tavoitteita ja tehdä toteuttamiskelpoisen suunnitelman aikuisen tuella.

KUVAUS: Joukkue asettaa projektille tavoitteet ja suunnittelee, mitä konkreettisesti projektissa tehdään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tukee suunnittelua sopivilla kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio saa osuutensa suunnitelluksi.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, luovuus

TOTEUTUSVINKIT:

Hyvät tavoitteet: Hyviä tavoitteita on kuvattu sanalla Smart, Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-Bound. Tavoitteiden kuuluu siis olla täsmällisiä (mitä halutaan tarkalleen saada aikaiseksi?), mitattavia, saavutettavia (onko tavoitteeseen mahdollista päästä?), relevantteja (onko projektille oikeasti tarvetta) ja aikaan sidottuja (aikataulut).

Suunnittelu: Seikkailijat pohtivat keneltä pitää hakea lupaa projektille, mitä pitää ostaa, mistä saadaan rahaa ja kuka tekee mitäkin.

TOTEUTUS

Tavoite: Seikkailija uskoo, että pystyy vaikuttamaan teoillaan.

KUVAUS: Seikkailija toimii luonnon monimuotoisuuden puolesta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ottaa yhteyttä tarvittaviin yhteistyötahoihin, vastaa turvallisuudesta sekä tukee ja kannustaa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio saa suunnitellun asian tehtyä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, metsässä, ulkona, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen, luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kestävä kehitys, luonto, luovuus, palvelu, partiokulttuuri, vaikuttaminen, varainhankinta

TOTEUTUSVINKIT:

Lahopuutarha: Joukkue perustaa lippukunnan kämpälle tai muulle retkipaikalle lahopuutarhan. Lahopuun määrää voi lisätä jättämällä kuolleita puita pystyyn tai maahan tai vaikkapa jättämällä kaadetulle puulle tavallista korkeamman kannon. Lahopuuta voi lisätä myös

rakentamalla istuimia tai muita rakenteita käsittelemättömästä puusta. Sammon tehtävänä on yhdessä seikkailijoiden kanssa pyytää lahopuun lisäämiselle maanomistajan luvan.

Somekuva: Seikkailijat suunnittelevat ja toteuttavat luonnon monimuotoisuuteen liittyvän kantaa ottavan valokuvan ulkona. Kuvan suunnittelussa saa käyttää mielikuvitusta: vartiot voivat tehdä esimerkiksi taideteoksen, pukeutua rooliasuihin, tehdä mielenosoituskylttejä tai valita vain erityisen kauniin ja arvokkaan paikan kuvattavaksi. Sammon tehtävänä on huolehtia siitä, että kuvausluvat on jokaiselle kuvissa näkyvällä henkilöllä kunnossa. Kuvan voi toteuttaa myös niin, että seikkailijat eivät näy siinä. Seikkailijat jakavat sammon avustuksella kuvan esimerkiksi lippukunnan Instagram-tilillä.

ARVIOINTI

Tavoite: Seikkailija osaa pysähtyä tarkastelemaan mikä meni hyvin ja mikä ei.

KUVAUS: Seikkailija pohtii, miten projekti sujui.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee joukkueelle sopivan menetelmän ja tukee keskustelua kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta, ohjeistaa vartiotaan sekä varmistaa, että tehtävä tulee tehtyä ja kaikki vartion jäsenet saavat sanoa mielipiteensä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Jokimatka: Seikkailijat kuvailevat kokemuksensa projektista jokimatkana. Matka alkaa ideoinnista eli joen lähteeltä ja jatkuu kohti merta ja toteutusta. Seikkailijat piirtävät vartioittain jokimatkan paperille. Paperille voi myös tehdä lyhyitä muistiinpanoja, jos haluaa. Missä kohdissa joki virtasi nopeasti ja seikkailijat nauttivat ja oppivat paljon? Oliko matkalla kaatuneita puita tukkimassa tietä? Oliko joessa haaroja, joissa täytyi tehdä valintoja? Muuttuiko seikkailijoiden tapa katsoa ympäröivää maailmaa matkan aikana?

Tallentaminen: Jo toteutusvaiheessa kannattaa muistaa ottaa valokuvia ja videoita, pyytää ihmisiltä palautetta ja laskea mahdollisten osallistujien määriä.

Juhla: Sampo järjestää joukkueelle juhlat, jossa juhlitaan projektin viemistä loppuun.

KAAKKO - PALVELU

Tavoite: Seikkailija tuntee projektin teon perusteet ja tietää, että pystyy vaikuttamaan paremman maailman puolesta.

Kuvaus: Seikkailijajoukkue tekee projektin, josta on hyötyä muille.

Väli-ilmansuunnassa tehdään kaikki aktiviteetit.

IDEOINTI

Tavoite: Seikkailija osaa tehdä yhteisiä päätöksiä ja kertoa mielipiteensä.

KUVAUS: Seikkailija valitsee joukkueensa kanssa mieluisan näkökulman projektiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa, että jokainen saa äänensä kuuluviin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartionsa keskusteluaja kertoo vartionsa ideat muille.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, luovuus, vaikuttaminen, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Ideariihi: Joukkue pitää ideariihen ja pohtii seuraavia kysymyksiä: Mikä suututtaa tai ärsyttää sinua? Mitä ympärilläsi pitäisi tehdä toisella tavalla? Miten ympäristöäsi voisi muuttaa paremmaksi? Sampo kirjoittaa ylös kaikki ideat. Ideoinnin jälkeen seikkailijat käyvät läpi ajatukset ja testaavat, mihin voisi olla järkevää ja hyödyllistä puuttua. Käytetään seuraavia kysymyksiä avuksi: Aiheuttaako ongelma harmia useammalle ihmiselle? Haluatko muuttaa asian? Luuletko, että pystymme vaikuttamaan asiaan? Haluaako koko joukkue työskennellä kyseisen asian parantamiseksi? Haluaako joukkue tehdä vaikuttamistyötä tai tehdä jotakin konkreettista.

TIETO

Tavoite: Seikkailija tietää, että vaikutuksen aikaansaamiseksi täytyy perehtyä taustatietoihin.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu aiheeseensa liittyvään tietoon sekä mahdollisiin toteuttamistapoihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tukee keskustelua kysymyksillä ja antaa vinkkejä lähteistä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: vaikuttaminen, palvelu

TOTEUTUSVINKIT:

Tiedonhaku: Jotta saisi muut ihmiset uskomaan siihen, että muutosta pitää tehdä, on tärkeä esittää todisteita. Tieto ja tilastot on hyvä tapa näyttää, miten tärkeä aiheenne on. Tietoa voi esimerkiksi löytää netistä. Hakusanana seikkailijat voivat käyttää aihetta, jota ovat ideoineet. On mahdollista, että netistä selviää, että joku toinen jo toimii asian muuttamiseksi. Tässä tapauksessa joukkue voi osallistua kyseiseen kampanjaan.

Myyjäiset: Seikkailijat selvittävät, onko lippukunta tai joku toinen paikallinen järjestö järjestämässä myyjäiset, joilla heillä voisi olla oma pöytä. Seikkailijat vierailevat toisissa myyjäisissä tai haastattelevat vanhempiaan ja selvittävät, minkälaisia tuotteita myyjäisissä myydään ja minkälaiseen hintaan.

SUUNNITTELU

Tavoite: Seikkailija osaa asettaa tavoitteita ja tehdä toteuttamiskelpoisen suunnitelman aikuisen tuella.

KUVAUS: Joukkue asettaa projektille tavoitteet ja suunnittelee, mitä projektissa konkreettisesti tehdään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjeistaa vartiotaan ja tukee suunnittelua apukysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta, ohjeistaa vartiotaan ja varmistaa, että jokainen saa äänensä kuuluviin ja vartio pysyy asiassa.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Myyjäiset: Seikkailijat suunnittelevat ja valmistavat myytävät tuotteet. Seikkailijat suunnittelevat pöytänsä koristelut. Seikkailijat jakavat myyntivuorot vartioittain.

MARKKINOINTI: Joukkue viestii kampanjastaan lippukunnassa ja vanhemmilleen ja innostaa tätä kautta muita osallistumaan.

TOTEUTUS

Tavoite: Seikkailija tietää, että hän pystyy vaikuttamaan toisten asenteisiin.

KUVAUS: Seikkailija toteuttaa joukkueensa kanssa suunnitellun projektin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ottaa yhteyttä tarvittaviin yhteistyötahoihin ja tukee ja kannustaa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio saa suunnitellun asian tehtyä.

PAIKKA: kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: vaikuttaminen, palvelu

TOTEUTUSVINKIT:

Näyttely: Seikkailijat tekevät näyttelyn valittuun teemaan liittyen. He sisällyttävät näyttelyyn sellaisia aiheita, joita oppivat Tietoa-aktiviteetissa. Paikkakunnasta riippuen voi olla mahdollista pitää näyttelyn esimerkiksi kirjastossa. Avajaisiin kannattaa kutsua partiolaisia, vanhempia, ystäviä ja paikallisia päättäjiä.

Myyjäiset: Seikkailijat myyvät tuotteensa myyjäisissä ja lahjoittavat rahat sovittuun kohteeseen.

ARVIOINTI

Tavoite: Seikkailija osaa pysähtyä tarkastelemaan mikä meni hyvin ja mikä ei.

KUVAUS: Seikkailija pohtii, miten projekti sujui.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee joukkueelle sopivan menetelmän ja tukee keskustelua kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta, ohjeistaa vartiotaan sekä varmistaa, että tehtävä tulee tehtyä ja kaikki vartion jäsenet saavat sanoa mielipiteensä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtimine

TOTEUTUSVINKIT:

Jokimatka: Seikkailijat kuvailevat kokemuksensa projektista jokimatkana. Matka alkaa ideoinnista eli joen lähteeltä ja jatkuu kohti merta ja toteutusta. Seikkailijat piirtävät vartioittain jokimatkan paperille. Paperille voi myös tehdä lyhyitä muistiinpanoja, jos haluaa. Missä kohdissa joki virtasi nopeasti ja seikkailijat nauttivat ja oppivat paljon? Oliko matkalla kaatuneita puita tukkimassa tietä? Oliko joessa haaroja, joissa täytyi tehdä valintoja? Muuttuiko seikkailijoiden tapa katsoa ympäröivää maailmaa matkan aikana?

Tallentaminen: Jo toteutusvaiheessa kannattaa muistaa ottaa valokuvia ja videoita, pyytää ihmisiltä palautetta ja laskea mahdollisten osallistujien määriä.

Juhla: Sampo järjestää joukkueelle juhlat, jossa juhlitaan projektin viemistä loppuun.

LOUNAS - VAELLUS

Tavoite: Seikkailija tuntee projektin teon ja vaelluksen järjestämisen perusteet.

Kuvaus: Seikkailijajoukkue järjestää vaelluksen.

Väli-ilmansuunnassa tehdään kaikki aktiviteetit.

IDEOINTI

Tavoite: Seikkailija osaa tehdä yhteisiä päätöksiä ja kertoa mielipiteensä.

KUVAUS: Seikkailija valitsee joukkueensa kanssa sopivan haastavan vaellusprojektin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa, että jokainen saa äänensä kuuluviin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartionsa keskustelun ja kertoo vartionsa ideat muille.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen luontosuhde

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, luovuus, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Ideariihi: Joukkue pitää ideariihen. Seikkailijat nimeävät parhaat asiat aikaisemmista retkistä tai vaelluksista.

TIETO

Tavoite: Seikkailija osaa hankkia tietoa vaelluksen suunnittelun pohjalle.

KUVAUS: Seikkailija hankkii tietoa vaelluskohteesta ja kertaa vaelluksella tarvittavilla taitoja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo luo puitteet ja tukee seikkailijoiden tiedonhankinta ja keskustelua kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Kohde: Seikkailijat tutustuvat vartioittain tulevaan vaellusmaastoon kartan avulla ja hankkivat netistä tietoa kohteesta.

Kertaus: Seikkailijat kertaavat vaelluksella tarvittavia taitoja.

SUUNNITTELU

Tavoite: Seikkailija osaa asettaa tavoitteita ja tehdä toteuttamiskelpoisen suunnitelman aikuisen tuella.

KUVAUS: Joukkue asettaa projektille tavoitteet ja suunnittelee, mitä konkreettisesti projektissa tehdään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tukee suunnittelua sopivilla kysymyksillä ja varmistaa, että suunnitelma on turvallinen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja jakaa tehtävät vartion sisällä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ryhmässä toimiminen, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: retkeily, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Vastuualueet: Joukkue jakaa vartioille eri vastuualueet. Vartiot suunnittelevat pakkauslistan, ruokalistan, ensiapuvälineet ja reitin.

TOTEUTUS

Tavoite: Seikkailija viihtyy vaelluksella.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu vähintään kahden yön pituiseen vaellukseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo vastaa turvallisuudesta sekä tukee ja kannustaa. Vaellus voidaan toteuttaa vaeltajien taidoista riippuen joko vartioissa tai koko joukkueen vaelluksena sammon johdolla.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio pysyy yhdessä ja noudattaa sammon antamia ohjeita.

PAIKKA: ulkona, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Tehtävät: Sampo laatii vaellusvartioille tehtäviä, jotka tehdään vaelluksen aikana. Tehtävät voi antaa vartiolle ennen matkaan lähtöä vihkoon kirjoitettuna tai kirjekuoressa. Vaellusreitin varrella voi myös olla kylmiä tai miehitettyjä rastipisteitä. Tehtäväesimerkkejä: vaelluspäiväkirjan kirjoittaminen, vaellusvarusteiden arviointi, reitin varrella olevan suon piirtäminen, reitin piirtäminen karttaan, partioaiheisen tekstin (esim. B-P:n Partiopojan kirjasta) lukeminen ja siihen perustuvan sarjakuvan piirtäminen tai runon kirjoittaminen, retkimuona-arvostelujen laatiminen.

Yllätys: Sampo saattaa kohdata yöpymispaikalla väsyneitä matkalaisia. Sampo valmistaa matkalaisille jonkin kivan yllätyksen, vaikka valmiit tulet tai ihanan herkun, jota he eivät odottaneet saavansa.

ARVIOINTI

Tavoite: Seikkailija osaa pysähtyä tarkastelemaan, mikä meni hyvin ja mikä ei.

KUVAUS: Seikkailija pohtii, miten vaellus sujui.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee joukkueelle sopivan menetelmän ja tukee keskustelua kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta, ohjeistaa vartiotaan sekä varmistaa, että tehtävä tulee tehtyä ja kaikki vartion jäsenet saavat sanoa mielipiteensä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Lippukunnanjohtaja: Sampo kutsuu seuraavaan koloiltaan vieraaksi lippukunnanjohtajan tai ohjelmajohtajan. Vartiot raportoivat vähän vieraammille johtajille vaelluksestaan. Usein vieraammalle kuulijalle tulee kerrottua asioista eri tavalla kuin tutulle johtajalle. Sampo huolehtii siitä, että vieraat tietävät, miksi he ovat paikalla ja minkälaista palautetta heiltä kaivataan.

Muistelu: Käydään läpi vaellusmuistoja, katsellaan valokuvia ja piirroksia. Miltä tuntui? Mikä yllätti? Mikä olisi kannattanut toteuttaa toisin? Minne vaelluskengät suunnataan seuraavaksi?

LUODE – OMA PROJEKTI

Tavoite: Seikkailija tuntee projektin teon perusteet.

Kuvaus: Seikkailijajoukkue toteuttaa valitsemansa projektin.

Väli-ilmansuunnassa tehdään kaikki aktiviteetit. Joukkue toteuttaa kaikki aktiviteetit samalla teemalla.

IDEOINTI

Tavoite: Seikkailija osaa tehdä yhteisiä päätöksiä ja kertoa mielipiteensä.

KUVAUS: Seikkailija valitsee joukkueensa kanssa mieluisan projektin

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo voi joko antaa seikkailijoita ideoida vapaasti, tukea keskustelua antamalla esimerkkejä tai tarjota valmiita vaihtoehtoja. Sampo varmistaa, että jokainen saa äänensä kuuluviin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Jos ideointi tapahtuu vartioittain, johtaa vartionjohtaja vartionsa keskustelu ja kertoo vartionsa ideat muille.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: vaikuttaminen, luovuus

TOTEUTUSVINKIT:

Käsityöprojekti: Seikkailijat ideoivat vartioittain haastavamman käsityöprojektin, joka vaatii yhteistä perehtymistä tekniikkaan ja suunnittelua.

Ohjelmaa sudenpennuille: Ikäkauden aikana seikkailijat ovat nähneet, miten tarpojat ovat tulleet heidän luokseen toteuttamaan johtamistehtäviään. Jos tämä on inspiroinut seikkailijoita tekemään jotakin vastaavaa, voi yksi ratkaisu olla järjestää ohjelmaa sudenpennuille. Seikkailijat ottavat sammon johdolla yhteyttä akelaan ja selvittävät, olisiko tällaisen projektin toteuttaminen mahdollista ja sopivat akelan ja sammon kanssa sopivan teeman ohjelmalle.

TIETO

Tavoite: Seikkailija osaa hankkia tietoa projektin taustaksi.

KUVAUS: Seikkailija hankkii tietoa valitusta teemasta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo luo puitteet ja tukee seikkailijoiden tiedonhankintaa ja keskustelua kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TOTEUTUSVINKIT:

Käsityöprojekti: Seikkailijat perehtyvät valittuun tekniikkaan.

Ohjelmaa sudenpennuille: Seikkailijat kertaavat aihetta, jota heidän on tarkoitus toteuttaa sudenpentujen kanssa.

SUUNNITTELU

Tavoite: Seikkailija osaa asettaa tavoitteita ja tehdä toteuttamiskelpoisen suunnitelman aikuisen tuella.

KUVAUS: Joukkue asettaa projektille tavoitteet ja suunnittelee, mitä projektissa konkreettisesti tehdään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tukee suunnittelua sopivilla kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVä: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio saa tehtävänsä tehtyä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot, organisointitaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Hyvät tavoitteet: Hyviä tavoitteita on kuvattu sanalla Smart, Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-Bound. Tavoitteiden kuuluu siis olla täsmällisiä (mitä halutaan tarkalleen saada aikaiseksi?), mitattavia, saavutettavia (onko tavoitteeseen mahdollista päästä?), relevantteja (onko projektille oikeasti tarvetta) ja aikaan sidottuja (aikataulut).

Käsityöprojekti: Seikkailijat suunnittelevat aikataulun ja miettivät, mistä hankitaan välineet ja materiaalit. Seikkailijat suunnittelevat lisäksi missä ja miten valmiit tuotokset esitellään (esimerkiksi näyttely tai lippukunnan kauden päättäjäiset).

Ohjelmaa sudenpennuille: Joukkue suunnittelee aikataulun ja karkean sisällön ohjelmalle. Seikkailijat jakavat tehtävät vartioiden kesken (esimerkiksi yksi vartio vastaa aloitusleikistä, toinen varsinaisesta harjoituksesta ja kolmas yhteenvedosta). Vartiot tekevät yksityiskohtaiset suunnitelmat osuuksilleen.

TOTEUTUS

Tavoite: Seikkailija oppii tekemällä.

KUVAUS: Seikkailija toteuttaa joukkueensa kanssa suunnitellun projektin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ottaa yhteyttä tarvittaviin yhteistyötahoihin, vastaa turvallisuudesta sekä tukee ja kannustaa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio saa suunnitellun asian tehtyä.

PAIKKA: kololla, kotona, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen

TOTEUTUSVINKIT:

Somekuva: Seikkailijat suunnittelevat ja toteuttavat teemaansa liittyvän kantaa ottavan valokuvan ulkona. Kuvan suunnittelussa saa käyttää mielikuvitusta: vartiot voivat tehdä esimerkiksi taideteoksen, pukeutua rooliasuihin, tehdä mielenosoituskylttejä tai valita vain erityisen kauniin ja arvokkaan paikan kuvattavaksi. Sammon tehtävänä on huolehtia siitä, että kuvausluvat ovat jokaisella kuvassa näkyvällä henkilöllä kunnossa. Kuvan voi toteuttaa myös niin, että seikkailijat eivät näy siinä. Seikkailijat jakavat sammon avustuksella kuvan esimerkiksi lippukunnan Instagram-tilillä.

Käsityöprojekti: Seikkailijat tekevät käsityötuotteen ja esittelevät valmiit tuotokset yleisölle.

ARVIOINTI

Tavoite: Seikkailija osaa pysähtyä tarkastelemaan, mikä meni hyvin ja mikä ei.

KUVAUS: Seikkailija pohtii, miten projekti sujui.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee joukkueelle sopivan menetelmän ja tukee keskustelua kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta, ohjeistaa vartiotaan sekä varmistaa, että tehtävä tulee tehtyä ja kaikki vartion jäsenet saavat sanoa mielipiteensä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen

TOTEUTUSVINKIT:

Tallentaminen: Jo toteutusvaiheessa kannattaa muistaa ottaa valokuvia ja videoita, pyytää ihmisiltä palautetta ja laskea mahdollisten osallistujien määriä.

Juhla: Sampo järjestää joukkueelle juhlat, jossa juhlitaan projektin viemistä loppuun.

HAASTEET

AUTTAJA

Tavoite:
Seikkailija osaa toimia onnettomuus-tilanteessa sekä antaa perusensiapua.

Kuvaus: Seikkailija osallistuu ensiapu-harjoitukseen, jossa potilaita on yhdellä kertaa enemmän kuin yksi ja jonka yhteydessä pääsee hoitamaan useamman tyyppisiä vammoja.

ENSIAPUVÄLINEET

Tavoite:
Seikkailija tuntee kololta löytyvät ensiaputarvikkeet ja niiden käyttötarkoitukset.

KUVAUS: Seikkailijat tutustuvat kolon ensiapuvälineisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo esittelee kolon ensiapuvälineet.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, itsestä huolehtiminen, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Mitä laukusta löytyy: Seikkailijat levittävät yhdessä ensiapulaukun sisällön esille ja pohtivat, mitä kullakin välineellä voisi tehdä. Sampo voi opastaa oikeiden käyttötarkoituksien löytämisessä.

Tilapäisväline: Seikkailijat työskentelevät pienryhmissä ja yrittävät keksiä tilapäisvälineitä, joilla voisivat korvata ensiapulaukusta löytyviä ensiapuvälineitä. Seikkailijat voivat kirjoittaa ylös tilapäisvälineitä, joilla voisi tehdä saman kuin ensiapuvälineellä. Esimerkiksi nilkan nyrjähdykseen ensiapuna käytetyn kylmäpakkauksen voisi metsäretkellä korvata lumella täytetyllä lapasella tai kylmään veteen kastetulla kaulaliinalla. Lähde: SPR

TUTKIMINEN

Tavoite:
Seikkailija uskaltaa tutkia loukkaantunutta tai sairasta ihmistä.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee potilaan tutkimista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on kouluttautua itse niin, että osaa neuvoa seikkailijoita. Sammon tehtävänä on ohjata seikkailijat suhtautumaan harjoitteluun riittävällä vakavuudella.

VARTIONJOHTAJA: Vartionjohtaja voi alkuun esittää uhria.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet

JOHTAMINEN: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: ensiapu

TOTEUTUSVINKIT:

Tajuton: Vartionjohtaja makaa maassa "tajuttomana". Seikkailijoiden tehtävänä on selvittää, onko vartionjohtaja tajuissaan ja hengittääkö hän. Kun seikkailijat ovat kokeilleet asiaa omalla tavallaan, näyttää sampo oikeaoppisen suorituksen. Tämän jälkeen seikkailijat kokeilevat asiaa parien kanssa.

Kysyminen: Sampo antaa vartionjohtajalle kuvauksen ensiapua vaativasta tilanteesta (esim. Vartionjohtaja on kaatunut ja loukannut nilkkansa. Jalalle astuminen sattuu kovasti. / Vartionjohtaja sairastaa sepelvaltimotautia ja puiden hakkuun yhteydessä tuli huono olo ja alkoi puristaa rinnasta.) Vartionjohtaja esittää tajuissaan, mutta ensiavun tarpeessa olevaa potilasta. Seikkailijoiden tehtävänä on kysymyksin yrittää selvittää, mikä vartionjohtajaa vaivaa. Hyviä kysymyksiä ovat esimerkiksi: "Onko henkilöllä kipuja ja missä ne tuntuvat?" "Onko henkilö loukannut itseään?", "Onko muita oireita, kuten hengitysvaikeuksia, pahoinvointia, huimausta, janon tai kylmän tunnetta, kuumetta?" ja "Onko henkilöllä aiemmin todettuja sairauksia, esimerkiksi diabetes, epilepsia tai jokin sydänsairaus?" Sampo esittää hätäkeskusta, jonne seikkailijat soittavat ja jolta seikkailijat saavat lisäohjeita.

HÄTÄPUHELU

Tavoite:
Seikkailija osaa soittaa hätäpuhelun.

KUVAUS: Seikkailijat harjoittelevat hätäpuhelun soittamista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijoille hätäpuhelun soittamisen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, itsestä huolehtiminen, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Kuinka soitan: Seikkailijat harjoittelevat, miten hätäpuhelu soitetaan oikealla tavalla. Sampo voi ensin neuvoa seikkailijoille, mitä asioita hätäpuhelussa tulee kertoa, ja toimia sitten hätäkeskuksena harjoitustilanteessa.

Mitä kerron tapahtuneesta: Joukkue luo yhdessä harjoitustilanteen, jossa täytyy soittaa hätäkeskukseen. Kukin seikkailijoista soittaa hätäpuhelun vuorollaan ja kertoo tuon tilanteen tiedot puhelussa.

ELVYTYS

Tavoite:
Seikkailija osaa elvyttää.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee tunnistamaan elvytystä tarvitsevan potilaan sekä opettelee peruselvytystä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on kouluttautua itse niin, että osaa neuvoa seikkailijoita. Tarvittaessa sampo pyytää paikalle jonkun asiantuntijan.Sammon tehtävänä on ohjata seikkailijat suhtautumaan harjoitteluun riittävällä vakavuudella.

PAIKKA: Kololla, kämpällä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: ensiapu

TOTEUTUSVINKIT:

Anne-nukke: Elvytystä harjoitellaan Anne-nuken kanssa. Anne-nukkeja vo lainata esimerkiksi SPR:lta, VPK:lta tai partiopiiristä. Muutamalla kymmenellä eurolla lippukunta tai alue voi myös hankkia mini-Annen, joka riittää hyvin seikkailijoiden harjoittelutarpeisiin. Paineluelvytystä ei koskaan saa harjoitella oikealla ihmisellä.

Tutkiminen: Seikkailijoille on tärkeä muistuttaa oikeaoppinen tajuttoman ensiapu ja tutkiminen. Ennen elvytyksen aloittamista on tutkittava, että potilas todella on elvytyksen tarpeessa. Tajuttoman tutkimisen ja elvytyksen aloittamisen ohjeet ovat SPR:n sivuilla ja osoitteesta www.terveyskirjasto.fi.

PAARIT

Tavoite:
Seikkailija osaa valmistaa hätäpaarit nopeasti erilaisissa olosuhteissa

KUVAUS: Paarit tulee rakentaa niin, ettei loukkaantuneelle aiheuteta tarpeetonta tuskaa tai lisävahinkoa. Joukkueelle on syytä muistuttaa, ettei loukkaantunutta pidä lainkaan ryhtyä kuljettamaan, jos epäillään selkärangan vioittumista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa ja antaa vihjeitä paarien rakentamiseen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: ensiapu, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Mistä rakennan: Seikkailijat rakentavat paarit ympäristöstä löytyvillä tarvikkeilla. Seikkailijat toimivat pareittain tai vartioittain. Seikkailijat testaavat erilaisia materiaaleja, ja tutkivat, mistä saadaan rakennettua parhaat ja kestävimmät paarit.

Kuljetan paareilla: Seikkailijat rakentavat paarit. Sampo varmistaa, että paarit ovat kestävät. Seikkailijat kokeilevat kuljettaa toisiaan paareilla.

PALOVAMMAT JA PALELTUMAT

TAVOITE:
Seikkailija osaa antaa ensiavun palovammoille ja paleltumille.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee antamaan ensiapua palovammoille ja paleltumille sekä pohtii keinoja ehkäistä niiden syntymistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on kouluttautua itse niin, että hän osaa neuvoa seikkailijoita oikeaoppisessa ensiavussa. Sammon tehtävänä on ohjata seikkailijat suhtautumaan harjoitteluun riittävällä vakavuudella.

PAIKKA: kololla, kämpällä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: ensiapu

TOTEUTUSVINKIT:

Koontitehtävä: Sampo valmistelee koontitehtävän paleltumien ja palovammojen ensiavusta. Hän kirjoittaa erillisille lapuille vammojen nimet (esimerkiksi toisen asteen palovamma, pinnallinen paleltuma), vamman oireita (esimerkiksi aristava iho, tunnoton ja kova iho) ja ensiaputoimenpiteitä (esimerkiksi lääkäriin toimittaminen, vamman kylmän veden alla pitäminen). Vartiolaisten tehtävänä on koota toisiinsa liittyvät asiat yhteen. Palovammat jaetaan vaikeusasteen mukaan kolmeen luokkaan. Vaikeusasteen lisäksi palovammaan vaikuttaa myös palaneen alueen suuruus. – Ensimmäisen asteen palovammassa iho punoittaa ja aristaa, mutta yleensä muita oireita ei esiinny. Esimerkkinä auringon polttama iho. Vamma ei vaadi yleensä erityistä hoitoa. Palanutta aluetta pidetään juoksevan, kylmän veden alla vähintään 10 minuuttia. Tarvittaessa vamma peitetään puhtaalla siteellä. – Toisen asteen palovammassa iho vaurioituu ja siihen nousee rakkuloita. Edellisen tapaan vammaa pidetään kylmän veden alla. Tärkeää on ehkäistä rakkuloiden rikkoontuminen, jotta vammaan ei pääse bakteereita. Haava peitetään esimerkiksi rasvasiteellä. – Kolmannen asteen palovammassa iho ja sen alla olevat kudokset tuhoutuvat ja palavat karrelle. Vamma jäähdytetään ja potilas viedään lääkäriin. Vamma on aina vakava ja vaatii sairaalahoitoa. Jatkohoitoa vaativat kämmentä suuremmat 2. asteen palovammat, kasvojen ja käsien vammat, kaikki 3. asteen palovammat, sähköpalovammat, hengitystiepalovammat, vanhusten lievätkin palovammat ja lasten palovammat, jos vähänkin epäillään, etteivät vammat ole pinnallisia. Paleltumat: Paleltumavammat syntyvät herkimmin kehon ääreisosiin (sormiin, varpaisiin, poskiin, korviin ja nenään), joten ne osat kannattaa kylmällä suojata hyvin. Paleltumat jaetaan pinnallisiin ja syviin paleltumiin. – Pinnallisen paleltuman tunnistaa ihon pistelystä. Iholla on valkoinen laikku ja se tuntuu kovalta. Vähitellen iho muuttuu tunnottomaksi. Lämmitä paleltunutta ihoaluetta esimerkiksi painamalla sitä kevyesti lämpimällä kädellä, kunnes ihon väri on normaali, kovettuma hävinnyt ja tunto palannut. Paleltunutta kohtaa ei saa hieroa, sillä vamma voi pahentua. – Syvässä paleltumassa vaurioituu ihon lisäksi myös ihonalaisia kudoksia. Paleltunut osa on tunnoton ja kova, sulamisvaiheessa voi muodostua vesirakkuloita. Paleltunut alue jää hauraaksi, pahimmillaan seurauksena voi olla kuolio. Paleltunut alue suojataan kylmältä. Potilas on pidettävä lämpimänä, sillä hän saattaa kärsiä myös alilämpöisyydestä. Potilas toimitetaan lääkäriin.

Maskeeraus: Sampo maskeeraa vartionjohtajia palovammoja tai paleltumia saaneiksi. Vaseliinista ja tuorekelmusta sekä punaväristä tulee uskottavia 2. asteen palovammoja, kuivaa mustaa reunoihin lisäämällä saadaan karrelle palanut 3. asteen palovamma. Hypoterminen vaikutelma luodaan valkoisella ja sinisellä värillä huulissa, poskipäissä ja korvissa. Seikkailijoiden tehtävänä on antaa oikeaoppinen ensiapu vartionjohtajalle.

RAUHOITTELEMINEN

Tavoite:
Seikkailija tietää, että on tärkeää rauhoitella ja lohduttaa henkilöä, joka on loukannut itseään.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee toisen lapsen rauhoittelemista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on korostaa rauhoittelun merkitystä ja tarjota mahdollisuuksia harjoitella rauhoittelua. Sammon tehtävänä on ohjata seikkailijat suhtautumaan harjoitteluun riittävällä vakavuudella.

PAIKKA: kololla, kämpällä, ulkona, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ihmissuhteet

JOHTAMINEN: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: ensiapu, kaveritaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Näytteleminen: Seikkailijat esittävät vuorotellen eri vammoja saaneita henkilöitä. Seikkailijoiden tehtävänä on pyrkiä rauhoittelemaan hätääntyneitä henkilöitä. Harjoituksen jälkeen sampo ja vartionjohtaja kertovat, miltä seikkailijoiden tarjoama rauhoittelu tuntui ja löytyikö toiminnasta mahdollisia kehittämisen kohteita. Asiaa kannattaa harjoitella useamman eri harjoituksen kautta.

SITEET

Tavoite:
Seikkailija osaa hoitaa ja tukea erilaisia vammoja sitein, seikkailija osaa tyrehdyttää suuren verenvuodon

KUVAUS: Seikkailijat harjoittelevat erilaisten vammojen ensiapua.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijoita siteiden tekemisessä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, itsestä huolehtiminen, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Nivelvammat: Seikkailija harjoittelee sormen, polven tai nilkan nivelvamman ensiavun. Seikkailijat tutustuvat nyrjähdyksen oireisiin ja ensiapuun. Seikkailijat harjoittelevat pareittain raajojen ensiapua, ja tekevät tukisiteen toisilleen.

Haava: Seikkailijat harjoittelevat suuren verenvuodon tyrehdyttämistä pareittain. Seikkailijat harjoittelevat painesiteen tekemistä. Sammon tehtävänä on näyttää seikkailijoille oikeaoppinen painesiteen tekeminen. Kuvalliset ohjeet löytyvät SPR:n sivuilta.

TAJUTON

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa tajuttoman ihmisen ja osaa auttaa tajutonta

KUVAUS: Seikkailijat harjoittelevat tajuttoman ihmisen auttamista (kylkiasento).

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijoille tajuttoman kääntämisen kylkiasentoon.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: ensiapu

TOTEUTUSVINKIT:

Pää painoksissa: Sampo selittää seikkailijoille, kuinka tajuttomalta ihmiseltä pitää avata hengitystiet. Seikkailijat jakautuvat toimimaan pareittain. Toinen parista painaa päänsä alas ja hänen parinaan oleva seikkailija harjoittelee avaamaan kaverinsa hengitystiet nostamalla tämän päätä ylöspäin. Kun hengitystiet on avattu, seikkailija tarkistaa hengityksen kääntämällä henkilön päätä taaksepäin, nostamalla leuasta ja painamalla otsasta. Hän tunnustelee ilmavirtausta nenän ja suun alueelta omalla poskella, joka asetetaan henkilön suun lähelle. (punainenristi.fi: Itsestä ja toisista huolehtiminen)

Kylkiasentoon: Sampo näyttää mallisuorituksen, jonka jälkeen seikkailijat toimivat pareittain. Toinen parista esittää vuorotellen tajutonta henkilöä. Seikkailijat harjoittelevat ensin henkilön herättelyä ravistelemalla ja kovaäänisellä puheella. Kun potilas ei herää, seikkailijat kääntävät kaverin kylkiasentoon ja "soittavat" hätäkeskukseen. (punainenristi.fi: Itsestä ja toisista huolehtiminen)

ONNETTOMUUSTILANNE

Tavoite:
Seikkailija osaa toimia onnettomuuspaikalla.

KUVAUS: Seikkailijat harjoittelevat onnettomuustilanteessa toimimista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävä on opastaa seikkailijoita kertomalla oikeasta toimintajärjestyksestä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot

TAITOALUE: ensiapu, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Vartioittain: Seikkailijat pohtivat vartioissa onnettomuustilanteessa toimimista. Seikkailijoille näytetään kuva tai lehtileike onnettomuustilanteesta (esim. pyörä/mopo-onnettomuus). Seikkailijat tekevät vartioittain suunnitelman, miten toimisivat tilanteessa ja esittelevät muille tekemänsä suunnitelman. Lopuksi näytellään tilanne. (lähde: punainenristi.fi: itsestä ja toisista huolehtiminen)

Varoita, pelasta, auta: Seikkailijat pohtivat miten toimia saapuessaan onnettomuuspaikalle. Sampo opastaa seikkailijoita siinä, mikä on oikea toimintajärjestys. Seikkailijat harjoittelevat vartioittain lavastetussa onnettomuustilanteessa toimimista.

ERÄJORMA

Tavoite: Seikkailija osaa havainnoida luontoa ja toimia siellä.

Kuvaus: Seikkailijat osallistuvat retkille ja harjoittelevat erätaitoja.

ELÄINTEN JÄLJET

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa eläinten jälkiä.

KUVAUS: Seikkailija etsii luonnosta mahdollisimman paljon eläinten jälkiä (jälkiä, jätöksiä, pesiä, polkuja) ja harjoittelee tunnistamaan jälkien jättäjät.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa seikkailijoita harjoittelussa sekä tarvittaessa eläinkirjan tai netin käytössä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Yleiset vinkit: Tämä aktiviteetti sopii hyvin toteutettavaksi retkellä. Seikkailijat liikkuvat metsässä yksin tai pareittain ja yrittävät löytää mahdollisimman paljon eri eläinten jättämiä jälkiä. Seikkailijat pyrkivät tunnistamaan eläimet jätettyjen jälkien perusteella. Apuna voi käyttää esimerkiksi WSOY:n kirjaa Mikä tästä meni? sekä muita luontokirjoja.

Eri vuodenajat: Joukkue tekee retken samaan kohteeseen eri vuodenaikoina. Minkä eläimen jälkiä löytyy talvella lumesta? Entäpä minkä eläimen ulosteita kesäaikaan? Seikkailijat vertailevat eri vuodenaikoina tekemiään löytöjä. Löytyykö molempina vuodenaikoina merkkejä samoista eläimistä, vai viihtyvätkö samassa paikassa eri vuodenaikoina eri lajit?

HUOMAAMATON NUOTIO

Tavoite:
Seikkailija osaa sytyttää nuotion.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee tekemään nuotiosta huomaamattoman ja savuttoman. Hän kokeilee myös saada nuotion tarkoituksella savuttamaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii turvallisuudesta. Hän ohjeistaa seikkailijoita sekä auttaa tarvittaessa nuotion sytyttämisessä. Sampo huolehtii, että nuotion sytyttämiseen liittyvät luvat ovat kunnossa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Kisa: Vartiot kisaavat keskenään siitä, mikä vartio saa huomaamattomimman nuotion aikaiseksi. Nuotiota kannattaa testata eri kokoisena ja eri polttopuulajeilla.

HÄTÄMERKIT

Tavoite:
Seikkailija tuntee kansainväliset hätämerkit ja osaa tarvittaessa käyttää niitä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu maalla ja merellä käytettäviin kansainvälisiin hätämerkkeihin ja harjoittelee niiden käyttöä. Harjoittelussa tulee muistaa se, että hätämerkkejä ei koskaan saa käyttää turhaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo perehtyy itse aiheeseen etukäteen tai hankkii paikalle asiantuntevan henkilön.

VARTIOJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, metsässä, ulkona, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Hätämerkki maahan: Vartio tekee hätämerkin maahan. Se etsii metsästä riittävän ison aukean. Oikeasti aukealle tehtäisiin joko kirjaimet SOS tai suuri risti. Nyt vartio voi tehdä toisen symbolin. Hätämerkin voi tehdä lumeen tallaamalla tai risuista kokoamalla. Harjoittelussa on muistettava, että hätäviestiä ei missään nimessä saa jättää näkyville harjoituksen jälkeen, vaan se on nopeasti hävitettävä.

Morse: Jotta kukaan ei luule harjoittelua todelliseksi hädäksi, kannattaa hätäviestin harjoittelua tehdä jollakin muulla viestillä kuin aidoilla merkeillä. Vartio voi käyttää esimerkiksi muita morseaakkosia. Vartio harjoittelee lähettämään SOS-viestin mahdollisimman monella eri tavalla. Vartio voi puhaltaa sen pilliin, vilkuttaa sitä taskulampulla ja niin edespäin.

ILMANSUUNTIEN MÄÄRITTÄMISTÄ TÄHTITAIVAAN AVULLA

Tavoite:
Seikkailija osaa määrittää ilmansuunnat tähtitaivaan avulla.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee ilmansuuntien määrittämistä tähtitaivaan avulla.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijoita.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, luonto, suunnistus, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Otava: Pohjoinen löytyy Otavan avulla. Seikkailijat aloittavat etsimällä Otavan tähtitaivaalta. Otavan sivu muodostuu tähdistä Merak ja Dubhe. Kun kuvittelee niiden lävitse viivan ja pidentää sitä viisi kertaa, pääsee tähteen, joka on melkein yhtä kirkas kuin Merak. Tämä on Pohjantähti. Pohjantähti on aina pohjoisessa. Lähde: Norges speiderforbund

Tähystäminen: Taito määrittää ilmansuuntia tähtitaivaan avulla on hyvä apu eksymistilanteessa. Ilmansuunnan määritys Olli Aulion Suuresta retkeilykirjasta: Kaksi keppiä asetetaan pystyyn maahan. Toisen tulee olla lyhyempi. Kepit asetaan siten, että niiden kärkien kautta tähystettäessä näkee tähden. Tähti näyttää liikkuvan vähitellen, koska Maapallo pyörii akselinsa ympäri vastapäivään. Tähtitaivas näyttää siksi liikkuvan suhteessa vastakkaiseen suuntaan eli myötäpäivään, kun katselee pohjoiseen. Tähystetyn tähden liikkeen suunnasta voit siis karkeasti päätellä ilmansuunnat: Tähti nousee: tähystät itään. Tähti laskee: tähystät länteen. Tähti liikkuu oikealle: tähystät etelään. Tähti liikkuu vasemmalle: tähystät pohjoiseen. Ideaa voit havainnollistaa esimerkiksi karttapallon tai muun pallon avulla.

JOUSIPYSSY

Tavoite:
Seikkailija harjoittaa kädentaitojaan.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa jousipyssyn, nuolia ja keihään sekä harjoittelee niiden käyttöä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii paikalle tarvittavat rakennusmateriaalit ja huolehtii rakentelun ja harjoittelun turvallisuudesta. Sampo ohjeistaa rakentelun vaiheet ja auttaa tarvittaessa seikkailijoita. Sammon tehtävänä on myös huolehtia, että jousipyssyllä ja keihäällä harjoitellaan vain asianmukaisissa oloissa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Ampuminen: Sampo voi valmistaa etukäteen eri riistaeläinten muotoisia ja kokoisia pahveja, jotka viedään sopivan matkan päähän ampumispaikasta ja kiinnitetään puuhun tai esimerkiksi heinäpaaliin. Seikkailijat yrittävät saada riistaeläimen kaadetuksi jousellaan.

JÄLJITTÄMINEN

Tavoite:
Seikkailija on tarkkaavainen.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu jäljitysleikkiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii harjoitusten vetämisestä tai ohjeistaa vartionjohtajat vetäjiksi.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: arjen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Maamerkit: Seikkailijat suunnistavat vartioittain maamerkkien avulla.

Kaupungilla: "Opeta poikia heidän kävellessään kaupungin kaduilla panemaan merkille erilaisia myymälöitä ja painamaan ne mieleensä oikeassa järjestyksessä. Harjoitelkaa huomaamaan ja muistamaan kauppojen nimiä. Tutkikaa kaupan näyteikkunaa kaksi minuuttia. Sen jälkeen on muistista lueteltava siinä olleet esineet. Sitten harjoitellaan muistamaan useamman ikkunan sisältö, kun kutakin on tarkasteltu puoli minuuttia kerrallaan. Pane pojat tarkkailemaan erikoisia rakennuksia kiintopisteiksi. Heidän on muistettava katujen nimiä, ohikulkevien autojen ja erityisesti ihmisten tuntomerkkejä, kasvoja ja kävelytapoja. Vie pojat mukaasi ensimmäisellä kerralla ja näytä miten on meneteltävä. Lähetä sitten heidät yksin matkaan ja tee heidän palattuaan kysymyksiä."

Robert Baden-Powell: Partiopojan kirja

RUOKAA LUONNONANTIMISTA

Tavoite:
Seikkailija osaa tarvittaessa löytää ruokaa luonnosta.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu ravinnoksi kelpaaviin kasveihin. Hän valmistaa ruokaa luonnonantimista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa kasvien tunnistamisessa ja huolehtii, että seikkailijat varmasti poimivat vain syötäviä kasveja.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kestävä kehitys, luonto, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Leskenlehtilevite: 1 dl leskenlehtiä 1 porkkana 2 rkl öljyä pari tippaa sitruunamehua Lehdet hienonnetaan, porkkana raastetaan ja aineet sekoitetaan keskenään. Tahnaa käytetään voileivän päällä levitteenä.

Nokkoskeitto: Nokkoset kiehautetaan vedessä. Vesi kaadetaan pois ja nokkoset hakataan pieneksi veitsellä. Pienennetyt nokkoset laitetaan takaisin kattilaan kiehuvaan veteen ja seos maustetaan suolalla. Liemeen voi laittaa myös kasvisliemikuution. Lopuksi keittoon lisätään liraus maitoa. Keitetty kananmuna kruunaa annoksen!

RUUANVALMISTUS NUOTIOLLA

Tavoite:
Seikkailija osaa valmistaa ruokaa nuotiolla ilman astioita.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa ruokaa nuotiolla ilman astioita.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii tarvittavat välineet ja luvat nuotion tekemiseen. Sampo vastaa turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on huolehtia, että jokaiselle seikkailijalle riittää tekemistä.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: retkeily, ruoanlaitto, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Kananmunaleivät: Seikkailijat paistavat munia paahtoleivässä. Ruuan valmistamiseen tarvitaan pala paahtoleipää, kananmuna ja margariinia sekä litteä, puhdas kivi. Kivi voidellaan margariinilla. Jokainen ruokailija kovertaa paahtoleipäänsä reilun kokoisen kolon keskelle. Leipä asetetaan kuuman sileän kiven päälle nuotion reunalle ja leivän koloon rikotaan varovasti kananmuna. Tarvittaessa voi myös laittaa foliopalan leivän alle ja nostaa reunat ylös, jotta kananmuna pysyy varmasti leivän keskellä eikä valu kiveä pitkin. Ruoka on valmis nautittavaksi, kun kananmuna on kypsynyt.

Tuhkaperunat: Kuorimattomat perunat pestään puhtaiksi ja laitetaan kuumaan tuhkaan. Kun perunat tuntuvat pehmeiltä, ne otetaan pois tuhkasta ja avataan päältä. Sisus voidaan syödä pikkulusikalla tai kaapia pois. Perunat syödään tavallisimmin pelkän voin kanssa. Perunoiden kypsyminen kestää koosta riippuen noin 30 min–1 h.

SÄÄN ENNUSTAMINEN

Tavoite:
Seikkailija osaa ennustaa säätä luonnonmerkkien avulla.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee ennustamaan säätä luonnonmerkkien avulla.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo perehtyy aiheeseen tai pyytää vartion kokoukseen paikalle asiantuntijan. Sampo ohjaa seikkailijoita tekemään sääennustuksia luonnonmerkkien perusteella ja arvioimaan ennustusten toteutumista.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Ennustuskeinot: Vartio testaa entisajan ennustuskeinoa. Elävään lehtipuuhun köytetään kiinni ohut, kuorittu, pitkä ja kuiva kuusenoksa, joka on 90 asteen kulmassa suhteessa elävään puuhun. Kun oksa nousee ylöspäin, on odotettavissa lämmintä ja kuivaa (korkeapaine) ilmaa. Kun oksa taipuu alaspäin, on tulossa kylmää ja kosteaa (matalapaine).

Pilvet: Seikkailijat tutustuvat erilaisiin pilviin ja niiden kertomaan viestiin tulevasta säästä. Sampo tai vartionjohtaja voi koota seikkailijoille etukäteen tietoa pilvistä tai seikkailijat voivat etsiä tietoa itse netistä tai Reppu-kirjasta. Seikkailijat opettelevat tunnistamaan eri pilvityyppejä ja tekevät niiden perusteella muutaman tunnin tai vuorokauden ennustuksia esimerkiksi vartion retkellä.

ESIINTYJÄ

Tavoite: Seikkailija uskaltaa ilmaista itseään eri keinoin.

Kuvaus: Seikkailija kokeilee erilaisia ilmaisukeinoja ja harjoittelee ja osallistuu esityksen toteuttamiseen.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

IMPROVISOINTI

Tavoite:
Seikkailija osaa toimia yllättävissäkin tilanteissa.
Hän uskaltaa heittäytyä. Seikkailijavartion yhteishenki kasvaa.

KUVAUS: Seikkailijat harjoittelevat improvisaatiotilanteita.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo keksii harjoitteita, joiden mukaan seikkailijat toimivat. Sammon tehtävänä on huolehtia siitä, että jokaisella seikkailijalla on turvallinen olo aktiviteettia tehtäessä. Sampo voi näyttää mallia tilanteisiin heittäytymisessä.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kaveritaidot, luovuus, rohkeus, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Televisio-ohjelma: Televisiossa esitetään lähes säännöllisesti improvisaatioon pohjautuvia ohjelmia. Joukkue valitsee jonkin ohjelmassa käytetyn harjoituksen ja toteuttaa sen omassa koloillassaan.

Tulkki: Joukkue valitsee kaksi henkilöä. Toinen on vieraskielinen asiantuntija. Toinen on tulkki ja menee oven taakse. Muu joukkue päättää, mistä aiheesta asiantuntija pitää luennon. Tulkki ei saa tietää luennon aihetta etukäteen. Kun tulkki saapuu huoneeseen, hän esittelee itsensä ja asiantuntijan. Sen jälkeen asiantuntija alkaa pitää luentoa pantomiimina ja tulkki kertoo samalla yleisölle, mistä on kysymys.

PANTOMIIMI

Tavoite:
Seikkailija tietää, että viestejä voi ilmaista myös ilman sanoja. Seikkailija huomaa kehon asentojen ja ilmeiden vaikuttavan viestien ymmärrettävyyteen.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee pantomiimia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio suunnittelee, miten aikoo esittää pantomiiminsa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa harjoituksia. Hän huolehtii, että aratkin seikkailijat saavat esiintymisrohkeutta.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, luovuus, rohkeus, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Kertaus: Joukkue kertaa aiemmin opittuja partiotaitoja pantomiimien avulla. Kerrattavana voivat olla esimerkiksi jokamiehenoikeudet tai partioihanteet. Jokainen vartio saa kohdan, josta se valmistaa lyhyen esityksen ja muiden tehtävänä on arvata, mistä kohdasta on kysymys.

Satu: Vartiot esittävät pantomiimina tunnettuja satuja. Seikkailijat esittävät kunkin sadun pääkohdat ilman ääntä, vain liikkumalla ja ilmehtimällä. Muut vartiot voivat joko arvuutella, mistä sadusta on kysymys tai sitten vain keskittyä nauttimaan esityksestä. Esitysten jälkeen vartio pysähtyy miettimään, mikä esityksissä oli hyvää ja mitä kohtaa voisi parantaa. Huomion voi kiinnittää erityisen onnistuneisiin pantomiimikohtiin. Vartio voi myös yhdessä miettiä, miten jonkin haastavan kohdan voisi esittää pantomiimina.

LAULULLE UUDET SANAT

Tavoite:
Seikkailija toimii ryhmässä ja uskaltaa esiintyä.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu tutun laulun uudelleen sanoittamiseen ja esittämiseen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartion sanoittamistyön ja kuuntelee tasapuolisesti kaikkia vartiolaisia niin, että jokainen pääsee vaikuttamaan uusiin sanoihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa tarvittaessa seikkailijoita valitsemaan helpon laulun uudelleensanoittamiseen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, partiokulttuuri, rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Partiolaulu: Jokainen seikkailijavartio valitsee itselleen ennestään tutun (partio)laulun, jonka sävelen kaikki varmasti osaavat. Seikkailijat kirjoittavat laululle uudet sanat ja illan lopuksi kaikki vartiot esittävät oman versionsa joko vain muiden seikkailijoiden edessä tai vaikkapa koko leirin iltanuotiolla. Uudelleensanoitus voi olla seikkailijoille helpompaa, jos laululle annetaan joku teema, esimerkiksi leirin tai retken teema/nimi tai seikkailijavartioiden nimistä tuleva teema.

LAULUESITYS

Tavoite:
Seikkailija uskaltaa esiintyä

KUVAUS: Seikkailija osallistuu lauluesityksen valmistamiseen ja esittämiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa lauluesityksen tekemisessä, rohkaisee seikkailijoita ja varmistaa, että jokainen seikkailija tuntee olonsa turvalliseksi esiintyessä. Sampo ottaa selvää, missä lauluesitys

voidaan esittää. Hän jakaa tiedon esityksistä ja niiden aikataulusta seikkailijoille ja heidän vanhemmilleen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, metsässä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Lippukunnan juhla: Joukkue esittää lauluesityksen lippukunnan joulu- tai kevätjuhlassa.

Laulushow: Joukkue pitää oman laulushow'n seikkailijoiden vanhemmille vaikkapa kauden viimeisessä kokouksessa.

UUSI HAHMO

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee luovuuttaan.

KUVAUS: Seikkailija keksii itselleen oman hahmon ja miettii sekä toteuttaa hahmolle ilmeet, eleet, vaatetuksen ja muut asusteet.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on tuoda kololle riittävästi asusteita ja vaatteita, joiden avulla seikkailijat pystyvät rakentamaan roolihahmonsa. Sammon tehtävänä on kannustaa seikkailijoita heittäytymään sekä kysellä seikkailijoilta hahmojen valmisteluvaiheessa kysymyksiä, jotka auttavat seikkailijoita luomaan mahdollisimman tarkkoja hahmokuvauksia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että kaikki vartion jäsenet tietävät, mitä heidän pitäisi tehdä. Lisäksi vartionjohtaja kannustaa vartion jäseniä auttamaan toisiaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, visiointitaidot

TAITOALUE: kädentaidot, luovuus, rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Ideointi: Sampo tuo kololle ison kasan erilaista rekvisiittaa. Seikkailijoiden tehtävänä on luoda omat hahmonsa. Seikkailijat miettivät hahmojen tarinan (kuka hahmo on, mistä hän tulee, mitä hän tekee ja niin edelleen), ilmeet, eleet sekä ulkoasun. Hahmoja voidaan hyödyntää seikkailijoiden esityksessä tai ne voidaan valokuvata ja esitellä muille lippukuntalaisille kolon seinälle koottavassa esittelyssä.

Nukketeatteri: Vartio tekee hahmot nukketeatteriesitykseen, jonka esittävät toisille vartioille tai koko lippukunnalle.

MASKEERAUS

Tavoite:
Seikkailija osaa elävöittää esitystä.

KUVAUS: Seikkailijat toteuttavat maskeerauksen. Maskeerauksia voidaan käyttää haasteen muiden aktiviteettien apuna.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii välineet ja muutamat ohjeet. Sampo ohjaa pienin vinkein seikkailijoita onnistumaan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että jokainen saa sekä harjoitella maskeerausta että tulla maskeeratuksi.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: kädentaidot, luovuus

TOTEUTUSVINKIT:

Välineet: Maskeerauksen voi toteuttaa kasvoväreillä tai meikeillä.

Eläinhahmot: Seikkailijat maalaavat toistensa kasvoja vesi- tai kasvoväreillä eläinhahmoiksi.

EA-harjoitus: Joukkue järjestää ensiapuharjoituksen. Jokainen vartio maskeeraa jäsenilleen mahdollisimman aidon näköisiä vammoja. Toisten vartioiden tehtävänä on antaa seikkailijoille oikeaoppinen ensiapu.

ILTANUOTION PIENIMUOTOINEN OHJELMANUMERO

Tavoite:
Seikkailija uskaltaa osallistua perinteiseen partiolaisten iltanuotion ohjelman tekemiseen.

KUVAUS: Seikkailijajoukkue pohtii, mistä osioista hyvä iltaohjelma koostuu. Vartio valitsee yhden iltaohjelman osan ja valmistaa siihen sopivan ohjelmanumeron ja esittää sen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on sopia, mille lippukunnan leirille tai retkelle seikkailijat pääsevät esiintymään ja millaista esitystä tilaisuuteen kaivattaisiin. Sampo valmistelee seikkailijat esiintymistilaisuuteen kertomalla iltaohjelman kulusta ja myös tilaisuuden kohderyhmästä. Jos on mahdollista, kannattaa esiintymispaikka käydä katsomassa etukäteen. Sampo toimii esitystilanteessa seikkailijoiden tukena ja osallistuu itsekin tarvittaessa esityksen toteuttamiseen.

VARTIOJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja miettii yhdessä vartion kanssa, miten vartio haluaa toteuttaa osionsa ja varmistaa, että vartio keskittyy harjoitteluun.

PAIKKA: kololla, kämpällä, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluinen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: kaveritaidot, luovuus, partiokulttuuri, rohkeus, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Partiotarina: Seikkailijavartio tekee lippukunnan seikkailijaretkelle esityksen, jossa esitellään jokin partiotarina. Seikkailijat valmistavat näytelmän esimerkiksi Pyhän Yrjön legendasta, B-P:n elämästä tai Kimin elämän vaiheista.

Leikki: Seikkailijavartiot keksivät lyhyitä ja reippaita iltanuotiolle sopivia leikkejä ja jokainen vartio vetää yhden leikin lippukunnan retken iltanuotiolla. Seikkailijat harjoittelevat etukäteen ohjeiden kertomista ja leikin leikkimistä, jotta tositilanteessa leikin vetäminen sujuu mallikkaasti.

NÄYTELMÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa toimia ryhmässä. Hän ideoi ja sanoo oman mielipiteensä. Seikkailija ymmärtää, että esityksen onnistuminen edellyttää harjoittelua.

KUVAUS: Seikkailijat valmistavat ja harjoittelevat esityksen lippukunnan tilaisuuteen

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa seikkailijoiden ideointia ja harjoittelua. Hän voi oman joukkueensa tuntien päättää, valitaanko valmis esitys vai keksitäänkö esitys itse.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että oma vartio toteuttaa sen osion, jonka on saanut vastuulleen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Pyhä Yrjö: Vartio valmistaa lippukunnan isompaan tilaisuuteen esityksen Pyhän Yrjön legendasta. Tarina Pyhästä Yrjöstä löytyy esimerkiksi Partio-Wikistä. Vartio sopii roolijaosta ja päättää, käytetäänkö esityksessä vuorosanoja vai pelkkää kertojaa. Vartio myös suunnittelee esitykseen lavastuksen ja puvustuksen. Vartio varaa riittävästi aikaa esityksen harjoittelulle.

Käsikirjoitus: Joukkue kirjoittaa käsikirjoituksen näytelmään ja esittää sen lippukunnan isommassa tilaisuudessa. Joukkue sopii roolijaosta ja päättää, käytetäänkö esityksessä vuorosanoja vai pelkkää kertojaa. Joukkue myös suunnittelee esitykseen lavastuksen ja puvustuksen. Joukkue varaa riittävästi harjoitteluaikaa.

SIRKUSTAITOJA

Tavoite:
Seikkailija huomaa, miten hauskaa on oppia uusi taito.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee esittämään jonkin sirkuksesta tutun tempun. Temppu voi olla esimerkiksi jonglöörausta eri välineillä, taikatemppu tai akrobatiaa. Seikkailija esittää tempun yleisölle.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on esitellä seikkailijoille sirkustemppuja. Sampo huolehtii, että jokainen seikkailija löytää itselleen sopivan tempun. Sampo kannustaa seikkailijoita kokeilemaan ja harjoittelemaan temppuja.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Taikatemppu: Seikkailija opettelee taikatempun. Taikatemppujen ohjeita on kirjoissa ja internetissä. Sampo auttaa välineiden hankkimisessa sekä ohjaa seikkailijaa huomaamaan tempun harjoittelun kannalta tärkeät asiat.

Jonglööraus: Seikkailija harjoittelee jonglöörausta. Internetissä on monia harjoittelussa ohjaavia sivustoja. Jonglööraus on helppo aloittaa esimerkiksi ohuilla huiveilla, jotka liikkuvat ilmassa melko hitaasti.

SIRKUSESITYS

Tavoite:
Seikkailija osaa toimia ryhmässä. Hän ideoi ja sanoo oman mielipiteensä. Seikkailija ymmärtää esityksen onnistumisen edellyttävän harjoittelua.

KUVAUS: Seikkailijajoukkue valmistelee yhdessä sirkusesityksen. Esitys koostuu seikkailijoiden harjoittelemista numeroista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa seikkailijoiden ideointia ja harjoittelua. Hän huolehtii esitystilaisuuden järjestelyistä. Sampo kannustaa seikkailijoita ja on esityksessä mukana tukemassa ja auttamassa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, rohkeus, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Esitys: Yksi seikkailija on sirkustirehtööri, yksi jonglööraa, joku esittää taikatemppuja ja joku on esityksen klovni. Seikkailijat ideoivat yksittäisistä numeroista kokonaisuuden. Joukkue esittää sirkusesityksensä kotiväelle tai vaikkapa lähialueen päiväkotiryhmälle.

VIERAILU TEATTERISSA

Tavoite:
Seikkailija tuntee teatteria kulttuurimuotona.

KUVAUS: Seikkailija vierailee paikkakunnan teatterissa, kesäteatterissa tai harrastelijateatterissa ja tutustuu teatterin kulisseihin ja puvustoon.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on sopia vierailusta teatterin kanssa ja varata liput. Hän järjestelee tarvittavat kyyditykset. Sampo ohjaa seikkailijoita kysymään teatterin ammattilaisilta mieltä askarruttavia kysymyksiä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio miettii etukäteen kysymyksiä teatterin henkilökunnalle.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen, yhteisöön kuuluminen

TOTEUTUSVINKIT:

Näytös: Joukkue vierailee paikallisen teatterin näytöksessä. Sampo voi pyytää etukäteen teatterista, että joku näytelmän esiintyjistä tapaisi seikkailijat esityksen jälkeen. Vartiot voivat näytelmää edeltävällä tapaamiskerralla keksiä kysymyksiä näyttelijältä kysyttäväksi.

Varasto: Jos lähialueen teatterissa ei ole näytöksiä aktiviteetin tekemisen aikaan, joukkue voi pyytää päästä vieraisille teatterin varastoihin, joissa säilytetään lavasteita ja roolivaatteita. Sampo pyytää teatteriharrastajaa kertomaan teatterin tarvikkeista ja niistä esityksistä, joissa tarvikkeita on käytetty.

Harjoitus: Sampo voi kysyä esimerkiksi mahdollisuutta seurata näytelmän harjoituksia, jotka yleensä ovat ilmaisia yleisölle.

IKILIIKKUJA

Tavoite: Seikkailija tutustuu moneen eri liikunnan lajiin. Seikkailija saa positiivisia liikuntakokemuksia.

Kuvaus: Seikkailijat kokeilevat useaa eri lajia vartionsa kanssa. Seikkailijat saavat myös esitellä kavereilleen uuden liikuntalajin, jos tämä on mahdollista.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

HIIHTO

Tavoite:
Seikkailija osaa hiihtää perinteisellä ja vapaalla tyylillä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu perinteiseen ja vapaaseen hiihtotyyliin. Hän osallistuu hiihtoretkelle.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijoita hiihtotekniikoissa ja suksien huollossa. Sampo kannustaa seikkailijoita onnistumaan.

PAIKKA: kämpällä, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Hiihtoretki: Seikkailijajoukkue suunnittelee yhteisen hiihtoretken. He tutkivat lähiseudun hiihtolatuja ja valitsevat niistä yhden retkikohteeksi. Seikkailijat sopivat myös, miten ladulle mennään ja mitä varusteita otetaan mukaan. Seikkailijat esittelevät suunnitelmansa sammolle ja toteuttavat retken. Sampo auttaa suunnittelussa ja osallistuu myös itse retkelle.

Hiihtotekniikat: Seikkailija harjoittelee hiihtämään sekä perinteisellä että vapaalla hiihtotekniikalla. Mallia voi joko hakea lajin harrastajalta, joka tulee opastamaan seikkailijoita lajissa, tai netistä löytyvistä videoista yhdessä sammon kanssa.

KIIPEILY

Tavoite:
Seikkailija tutustuu kiipeilyyn ja uskaltaa kiivetä.

KUVAUS: Seikkailija kokeilee esimerkiksi seinäkiipeilyä, boulderointia tai esteratoja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo mahdollistaa kokeilun ja valvoo seikkailijoiden turvallisuutta.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, luovuus, rohkeus, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Seinäkiipeily: Joukkue tekee yhdessä sammon kanssa retken lähimpään seinäkiipeilypaikkaan, jossa ohjaaja opastaa valjaiden käytössä,

varmistuksessa ja kiipeilytekniikassa. Paikasta riippuen retkelle saattaa tarvita useamman johtajan tai vanhemman mukaan varmistamaan.

Kiipeilypuisto: Joukkue selvittää, missä lähin kiipeilypuisto sijaitsee, ja tekee retken sinne, mikäli mahdollista.

MELONTA

Tavoite:
Seikkailija osaa meloa kanootilla tai kajakilla turvallisesti helpoissa olosuhteissa sekä tuntee tärkeimmät melontavarusteet.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu kanoottiin tai kajakkiin ja harjoittelee sen turvallista käyttöä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii kanootit tai kajakit ja tarvittaessa asiantuntijan. Sampo informoi vanhempia poikkeavasta tapaamisajasta ja -paikasta. Sampo opastaa seikkailijoita ja huolehtii siitä, että kaikki pärjäävät hyvin eikä vaaratilanteita synny. Sammolla kannattaa olla vene käytössä.

PAIKKA: vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde, itsetuntemus

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Astuminen ja poistuminen: Sampo tai muu kokeneempi meloja, näyttää esimerkkiä ja seikkailijat harjoittelevat itse perässä. Kajakin kanssa harjoittelevalla seikkailijalla on hyvä olla aikuinen vierellään, joka pitää kajakista kiinni ainakin ensimmäisellä harjoituskerralla.

Kaatumisharjoitus: Jos seikkailijat ovat meloneet aikaisemmin ja vesi on lämmin, voidaan lähellä rantaa harjoitella kaatumista. Veden täytyy kuitenkin olla sen verran syvää, ettei harjoitellessa loukkaa itseään pohjaan. Sampo voi olla vieressä vedessä. Kajakkiin takaisin nouseminen on yllättävän helppoa, varsinkin jos on lähellä kaveri, joka voi auttaa. Kaveri, harjoitustilanteessa sampo, voi pitää tukevasti kiinni kaatuneesta kajakista oman kajakkinsa vierellä. Kajakit laitetaan vierekkäin nokat eri suuntiin. Sampo pitää toisesta kajakista tukevasti kiinni. Seikkailija roikkuu kajakkien välissä oman kajakkinsa istuinaukon takana. Seikkailija nostaa jalat istuinaukkoon ja punnertaa itseään ylös kajakkien välistä ja liukuu istumaan omaan kajakkiin.

PALLOILULAJI

Tavoite:
Seikkailijat kokeilevat palloilulajia ja saavat positiivisia liikuntakokemuksia.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu johonkin palloilulajiin ja pelaa siinä pelin/matsin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo mahdollistaa kokeilun ja kannustaa yrittämään.

PAIKKA: kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Rantalentopallo: Joukkue hankkii tai lainaa lentopallon ja selvittää, missä sijaitsee lähin rantalentopallokenttä tai muu peliin sopiva ranta. Joukkue tekee retken kentälle tai rannalle ja pystyttää tarvittaessa verkon tai jonkin verkkoa vastaavan rakennelman, kuten köyden. Ensin harjoitellaan oikeaoppisia syöttöjä ja lyöntejä sekä sovitaan pelisäännöt ja pisteenlaskentaperusteet. Sitten joukkue voikin pelata. Vinkki sopii lähinnä lämpimille kuukausille.

Salibandy: Joukkue lainaa varusteet ja tekee retken läheiseen urheiluhalliin tai jonkin läheisen koulun liikuntasaliin. Joukkue voi myös kutsua mukaan toisen seikkailijajoukkueen omasta tai muusta lippukunnasta, mikäli omassa joukkueessa ei ole tarpeeksi seikkailijoita peliä varten.

TANSSI

Tavoite:
Seikkailija tutustuu uuteen tanssin alalajiin.

KUVAUS: Seikkailijat kokeilevat jotakin tanssin alalajia.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo mahdollistaa kokeilun ja kannustaa yrittämään.

PAIKKA: kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Bollywood: Seikkailijat katsovat tanssikohtauksia Bollywood-elokuvista, kokeilevat tanssiliikkeitä yhdessä sammon kanssa ja kehittelevät lyhyen koreografian. Sampo voi myös selvittää mahdollisuutta saada lajin harrastaja vierailulle.

Tanssityylin harrastaja: Sampo kutsuu lajin harrastajan kololle opettamaan seikkailijoita tai varaa joltakin tanssituntien tarjoajalta lajikokeilutunnin joukkueelle.

UINTI

Tavoite:
Seikkailija tutustuu eri uintilajeihin sekä kokee vesiliikunnan iloa.

KUVAUS: Seikkailija kokeilee eri uintilajeja, sukeltaa, hyppii ja kelluu.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa uintitekniikoissa ja valvoo seikkailijoiden turvallisuutta.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, rohkeus, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Erilaisia uintilajeja: Seikkailija kokeilee erilaisia uintilajeja kuten rintauintia, vapaauintia ja selkäuintia oikealla tekniikalla. Kun uintilajeja on opeteltu, seikkailija voi uida vaikka 50 m niin, että hän vaihtaa välillä uintilajia ja käyttää matkan aikana kaikkia eri uintilajeja, joita on opetellut.

Jalat edellä hyppy: Seikkailijat kokeilevat erilaisia jalat edellä hyppyjä: -pommi (Kuka saa veden roiskumaan eniten) -kynttilähyppy -seikkailijahyppy (kaikki keksivät oman hypyn) Huom! Jos haluaa hyppiä järveen tai mereen, pitää aina tarkistaa, että vesi on riittävän syvää ja että hyppäämispaikan alle ei ole ajautunut vedenalaista tukkia tai muuta, mikä tekee hyppäämisestä vaarallista.

VESILAJI

Tavoite:
Seikkailija tutustuu johonkin vesiurheilulajiin (ei uinti).

KUVAUS: Seikkailijat kokeilevat jotakin muuta vesiurheilulajia kuin uintia.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo mahdollistaa lajikokeilun ja valvoo seikkailijoiden turvallisuutta.

PAIKKA: vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

SUP-lautailu: Vartio lainaa laudan joltakulta lippukuntalaiselta tai tutulta tai tekee retken lähimmälle SUP-lautojen vuokrauspaikalle, ja seikkailijat pääsevät vuorotellen kokeilemaan suppailua.

Pallopeli vedessä: Joukkue ottaa selvää vesipallon pelisäännöistä ja suunnittelee retken rannalle. Joukkue askartelee "poijut" ja pelikentän, lainaa peliin soveltuvan pallon ja lähtee rantaretkelle lähiseudulle. Rannalla joukkue pystyttää pelikentän rantaveteen, mikäli se on

mahdollista muita rannalla olijoita häiritsemättä, sopii pelisäännöistä ja kokeilee vesipallon pelaamista.

JOKERI

Tavoite:
Seikkailija kokee liikunnan iloa.

KUVAUS: Seikkailija kokeilee uutta liikuntalajia.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo mahdollistaa uuden lajin testaamisen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Slacklining: Sampo hankkii tai lainaa slackline-liinan ja selvittää miten sitä käytetään, tai pyytää lajin harrastajaa näyttämään mallia ja ohjeistamaan seikkailijoita.

Frisbeegolf: Joukkue selvittää, missä lähin frisbeegolfrata sijaitsee, tarkastelee esimerkiksi netistä löytyvistä videoista, kuinka frisbeetä tulisi heittää oikeaoppisesti, ja lainaa tai vuokraa varustuksen. Joukkue tekee yhdessä retken radalle ja pelaa testaten eri heittotekniikoita ja -etäisyyksiä laskien leikkimielisesti pisteitä.

Uutuusjuttu: Joku joukkue jäsenistä voi myös esitellä muille seikkailijoille heille entuudestaan tuntemattoman lajin. Joukkue voi myös testata jotakin trendilajia (esim. Fortnite-tanssi).

JOLLAILIJA

Tavoite: Seikkailija tuntee purjehduksen perusteet ja osaa käyttäytyä turvallisesti jollassa.

Kuvaus: Seikkailija harjoittelee purjehtimaan jollalla turvallisesti.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi

PURJEHDUSTERMIT

Tavoite:
Seikkailija tuntee tavallisimmat purjehdustermit ja niiden merkityksen.

KUVAUS: Seikkailija opettelee tärkeimmät purjehdustermit ja niiden merkityksen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo selittää purjehdustermit seikkailijoille.

PAIKKA: kololla, vierailukohteessa, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Taulu: Seikkailijat tekevät kololle taulun, jossa esitellään veneen osat ja varusteet. Tärkeitä sanoja ovat esimerkiksi runko, masto, puomi, (nosto) köli, peräsin, pinna, skuutti, falli/spriitanko, styyrpuuri, paapuuri, äyskäri, mela, knaapi, kiinnitysköysi, keula, ahteri, venda, jiippi, riki, skuutata, purjehtiminen myötätuuleen, sivutuuleen, vastatuuleen ja luoviminen, slööri.

Hirsipuu: Jos seikkailijat jo tuntevat purjehdustermejä, niitä voi kerrata hirsipuuleikin avulla.

TURVALLISUUS

Tavoite:
Seikkailija tietää, miten veneessä käyttäydytään turvallisesti.

KUVAUS: Seikkailijat kertaavat pelastusliivien käytön. Joukkue käy läpi jollan turvallisuusvälineet (äyskäri, mela) ja sen, miten hätä- tai poikkeustilanteesta voidaan viestiä muille veneilijöille.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo on asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

PAIKKA: vierailukohteessa, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

"Viisi virhettä": Vartiot näyttelevät vesille lähtöön tai vesillä toimimiseen liittyviä tilanteita. Esiintyjien tehtävänä on tehdä esityksessä toiminnan turvallisuuteen liittyviä virheitä. Muiden vartioiden tehtävänä on huomata, mikä meni oikein ja mikä väärin.

Check list: Seikkailijat laativat vartioittain tarkistuslistat asioista, joita pitää tarkistaa veneestä ennen vesille lähtöä. Inspiraatiota voi hakea lentoalalta, jossa tarkistuslistat ovat tärkeä osa turvallisuustoimenpiteitä.

VÄISTÄMISSÄÄNNÖT VESILLÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa tärkeimmät huviveneilijöitä koskevat väistämissäännöt.

KUVAUS: Seikkailija opettelee väistämissäännöt vesillä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo on asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: Kololla, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, yhteiskunnallinen vaikuttaminen, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Leikkiveneet: Seikkailijat harjoittelevat väistämissääntöjä vartioittain leikkiveneillä tai pahvista leikatuilla veneillä. Tuulen suunta voidaan näyttää nuolella. Kuka väistää ketäkin?

TUULI

Tavoite:
Seikkailija tuntee tuulenvoimakkuuden mittayksikön ja osaa arvioida, tuuleeko paljon vai vähän.

KUVAUS: Seikkailija arvioi tuulen voimakkuutta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo on asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

PAIKKA: Ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, luonto, turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Tuulimittari: Mikäli lippukunta omistaa tuulennopeusmittarin tai sellainen on lainattavissa, sitä voi käyttää yhdessä seikkailijoiden kanssa.

Juoksu: Joukkue mittaa 10 m suoran ja ottaa aikaa, kauanko seikkailijalla menee sen juoksemiseen. Joukkue laskee yhdessä sammon kanssa, paljonko seikkailijan nopeus on ilmoitettuna muodossa metriä sekunnissa (m/s) ja vertaa tätä nopeutta esimerkiksi Ilmatieteen laitoksen Internet-sivujen tiedoista löytyvän lähimmän mittausaseman tuulen nopeuteen.

RIKAAMINEN JA RANTAUTUMINEN

Tavoite:
Seikkailija tietää, miten jolla rikataan ennen purjehdusta ja miten jolla saatetaan purjehduksen jälkeen rantakuntoon.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu jollan rikaamiseen, vesillepanoon ja rantakuntoon saattamiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo näyttää ensin esimerkkiä ja jokainen seikkailija saa kokeilla ”omalla” jollallaan. Sampo varmistaa, että kaikki asiat on kiinnitetty hyvin.

PAIKKA: ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: turvallisuus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Kimin leikki: Vartio rikaa jollan yhdessä. Kun rikaaminen alkaa sujua, sampo piilottaa jonkin rikaamisen tarvittavan osan pois. Seikkailijoiden tehtävä on keksiä, mikä osa puuttuu.

JOLLAILUA

Tavoitteet:
Seikkailija osaa jollan purjehdukseen perusmanööverit.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee jollan ohjaamista ja purjeiden säätämistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valvoo purjehdusharjoituksia ja auttaa ja opastaa seikkailijoita.

Jollalla liikuttaessa on turvaveneessä aina oltava valvoja. Valvojan tulee olla tehtävään perehtynyt partiojohtaja tai muu aikuinen.

PAIKKA: Vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, rohkeus, vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Harjoittelu: Joukkue harjoittelee ensin rannalla ja sen jälkeen helpoissa oloissa valvojan ollessa läsnä. Seikkailija kokeilee perän pitoa ja skuuttaamista. Hän opettelee varomaan puomia sekä pysäyttämään jollan.

Hinaus: Vedetään köysi moottoriveneen perään, joka kiinnitetään jolliin. Moottorivene ajaa hyvin hitaasti. Jollassa ollessa seikkailijat voivat kokeilla kuinka pinna toimii ja miten jolla käyttäytyy heidän ohjailemanaan. Tämä voidaan toteuttaa ilman purjeita ja mastoa.

JOLLAILURATA

Tavoite:
Seikkailija hallitsee jollaa.

KUVAUS: Seikkailija purjehtii radan läpi.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valvoo purjehdusharjoituksia ja auttaa ja opastaa seikkailijoita.

Jollalla liikuttaessa on turvaveneessä aina oltava valvoja. Valvojan tulee olla tehtävään perehtynyt partiojohtaja tai muu aikuinen.

PAIKKA: Vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: vesillä liikkuminen

TOTEUTUSVINKIT:

Yksinkertainen rata: Sampo voi rakentaa yksinkertaisen radan poijuista.

Hinaaminen: Rataan voi sisältyä osuus, jolla seikkailijat harjoittelevat, miten toimitaan, kun moottorivene hinaa jollaa.

KISAAJA

Tavoite: Seikkailija kehittää ongelmanratkaisukykyään ja ryhmätyötaitojaan.

Kuvaus: Seikkailija valmistautuu ja osallistuu partiotaitokilpailuihin. Jos aktiviteetti tehdään kolmantena seikkailijavuotena ja seikkailijat ovat kisailleet piirin seikkailijakisoissa aikaisemmin, seikkailijat voivat osallistua tarpojakisoihin.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

MAINOS KISOISTA

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee hänelle tärkeän tiedon löytämistä mediasta.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu piirin ja lippukunnan tapahtumatiedotteisiin sekä printti- että sähköisessä mediassa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tuo koloiltaan mukanaan piirilehtiä ja kertoo partion viestintäkanavista.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: arjen taidot, medialuku, partiokulttuuri, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Piirilehti: Seikkailijat tutustuvat piirin lehteen. He tutkivat, millaisia juttuja piirilehdessä on ja millaisia tapahtumia piirilehti mainostaa. Lehdessä olevan seikkailijakisamainoksen he ottavat talteen haasteen muita aktiviteetteja varten.

Kisojen nettisivu: Seikkailijat tutustuvat partiotaitokisojen nettisivuun. He etsivät vartioittain sivuilta kisan logon, kisapaikan, tehtäväluettelon, viimeisen ilmoittautumisajankohdan sekä muita vastaavia tietoja. Sampo voi esittää vartioille kysymyksiä, joihin heidän tulee löytää sivuilta vastaus. Löytyykö sivuilta säännöt? Mitä kisoissa saa ja mitä ei saa tehdä? Löytyykö yllätyksiä?

KISAVARUSTEET

Tavoite:
Seikkailija osaa varustautua oikein päivän mittaiseen retkeen.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee pakkaamaan kisapäivään tarvittavat välineet. Seikkailijat tutkivat yhdessä ennakko-ohjetta ja miettivät siellä olevan varusteluettelon perusteella, mitä kaikkia välineitä kisaan tarvitaan mukaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa seikkailijoita valmistautumisessa ja ohjaa heitä ottamaan mukaan päiväkisassa tarvittavat välineet.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, medialuku, partiokulttuuri, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Varustelista: Seikkailijat tutustuvat ennakko-ohjeen varusteluetteloon. He tekevät yhdessä jaon siitä, mitä tavaroita kukin tuo mukanaan. Seikkailijat pohtivat myös, mitä tavaroita he saattavat tarvita listan ulkopuolelta. Mitä henkilökohtaisia varusteita tarvitaan päiväkisaan? Miten varusteita pakataan? Minkälaiset eväät ovat hyvät kisoissa? Miten kisoihin kannattaa pukeutua?

Varustehuolto: Seikkailijat huoltavat vartioittain varusteita, joita he aikovat ottaa mukaan kisaan. Kyseessä voi olla esimerkiksi kirveen tai puukon teroittaminen tai trangian tiskaus.

Vartion tunnus: Vartio keksii itselleen yhdistävän tunnuksen ja askartelee tarvittaessa sellaisen. Tunnus voi esimerkiksi olla lippukunnan pipo, pinkit rusetit hiuksissa tai huiviholkki.

TEHTÄVÄLUETTELO

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee pitkäjänteisyyttä ja ennakointia.
Seikkailija tunnistaa, mitä hänen pitää harjoitella.

KUVAUS: Seikkailijat tutustuvat etukäteen kisan tehtäväluetteloon. He päättelevät luettelon perusteella, millaisia tehtäviä kisassa saattaa olla ja harjoittelevat etukäteen kyseisiä taitoja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii, että kisan tehtäväluettelo on käytettävissä kokouksessa. Hän ohjaa seikkailijoita päättelemään tehtäväluettelon perusteella, millaisia tehtäviä kisaan saattaa tulla. Sampo auttaa seikkailijoita harjoittelemaan vaadittuja taitoja.

PAIKKA: kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, luovuus, medialuku, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Vanhat tehtäväluettelot: Sampo tuo paikalle vanhojen kisojen tehtäväluetteloita. Seikkailijat yrittävät arvuutella, millaisia tehtäviä luettelon nimien taakseen kätkeytyy. Lopulta sampo näyttää seikkailijoille kisojen tehtäväkäskyt, joista paljastuu tehtävän sisältö. Materiaaliksi tarvitaan siis vanhoja tehtäväluetteloita ja tehtäväkäskyjä.

Luettelon tutkiskelu: Seikkailijat tutkivat sammon johdolla tehtäväluettelua. Sampo ohjaa seikkailijat huomaamaan tehtäväluettelon eri tehtäväryhmät. Varsinaisten tehtävien sekä kisan nimen perusteella seikkailijat yrittävät keksiä, mihin aiheeseen mikäkin kisatehtävä voisi liittyä. Jos aiheet vaativat kertausta, kertaus kannattaa tehdä yhdessä koloilloissa.

HARJOITTELU

Tavoite:
Seikkailija huomaa harjoittelusta olevan hyötyä.

KUVAUS: Seikkailija saa kokemuksen siitä, minkälaisia tehtävät kisassa ovat.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee tehtävän vanhasta seikkailijakisasta, tulostaa rastikäskyn ja hankkii materiaalit. Sampo pitää ajasta kiinni.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja harjoittelee vartion ilmoittautumista rastille. Vartionjohtaja saa rastikäskyn ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Aikapaine: Aikapaine voi usein ensikertalaiselle tulla yllätyksenä kisoissa. Sampo valitsee lyhyen tehtävä, jossa on aikapainetta, ja pitää ajasta kiinni. Tehtävän jälkeen seikkailijat pohtivat, miten tehtävän tekemistä olisi kannattanut suunnitella, jotta sen olisi saanut ajoissa valmiiksi. Pohdinnan jälkeen seikkailijat voivat joko tehdä tehtävän uudestaan tai viedä tehtävän loppuun.

Rastikäsky: Harjoittelutehtävissä kannattaa panostaa rastikäskyihin, jotka ovat samassa muodossa kuin itse kisoissa. Silloin voidaan luontevasti käydä läpi, millaisia osia rastikäskystä löytyy, mihin on tärkeää kiinnittää huomiota ja mitä eri lyhenteet tarkoittavat.

KISOISSA

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee ongelmanratkaisukykyään ja ryhmätyötaitojaan.

KUVAUS: Seikkailijat osallistuvat partiotaitokilpailuihin.

JOHTAJAN TEHTÄVÄ: Sampo huolehtii siitä, että seikkailijoilla ja heidän kodeillaan on riittävät tiedot siitä, mitä kisapäivänä tuleman pitää. Sampo lähtee kisaan mukaan saattajaksi. Sampo kannustaa seikkailijoita kisoissa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ilmoittaa vartion rastille ja rastilta. Vartionjohtaja ottaa vastaan tehtäväkäskyn ja kertoo vartiolleen, mitä rastilla kuuluu tehdä. Vartionjohtaja jakaa tehtäviä rastilla.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, ensiapu, itsestä huolehtiminen, kädentaidot, kaveritaidot, luonto, luovuus, medialuku, partiokulttuuri, retkeily, rohkeus, ruoanlaitto, ryhmähenki, suunnistus

TOTEUTUSVINKIT:

Ilmoittautuminen rastille: Ilmoittautumista rastille kannattaa harjoitella etukäteen.

Rastikäskyt: Vartion kannattaa kerätä rastikäskyt talteen myöhempää muistelua sekä harjoittelua varten.

VARUSTEHUOLTO

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että omista ja muiden tavaroista täytyy pitää huolta.

KUVAUS: Seikkailija huoltaa kisoissa käytetyt varusteet ja palauttaa ne paikoilleen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjeistaa hyvään varustehuoltoon.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja jakaa tehtävät vartion sisällä.

PAIKKA: kololla, kotona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, kestävä kehitys, partiokulttuuri, retkeily, talous

TOTEUTUSVINKIT:

Varusteet: Seikkailijat tutkivat rinnan kisan varustelistaa sekä mukana olleiden tavaroiden luetteloa ja tehtäväkäskyjä. Seikkailijat kertovat sammolle, mitä välineitä missäkin rastilla käytettiin. He pohtivat samalla, olisiko jonkin tavaran voinut jättää kotiin. Entä olisiko jokin puuttunut väline helpottanut jollakin rastilla? Entä oliko seikkailijoilla kaikki tarvittavat henkilökohtaiset varusteet mukana? Seikkailijat puhdistavat ja huoltavat kisoissa mukana olleet varusteet.

KISAN JÄLKEEN

Tavoite:
Seikkailija osaa pysähtyä tarkastelemaan, mikä meni hyvin ja mikä ei.

KUVAUS: Seikkailijat käyvät yhdessä sammon kanssa kilpailun jälkeen läpi kisan tehtävät. He pohtivat yhdessä, missä tehtävissä vartio onnistui hyvin. Samalla vartio kertaa niiden tehtävien taitoja, joita he eivät kilpailussa osanneet.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa seikkailijoita havaitsemaan, mitä taitoja he jo osaavat ja missä he tarvitsevat vielä harjoitusta. Sampo kehuu seikkailijoita onnistuneista suorituksista. Hän ohjaa seikkailijoita huomaamaan yhteistyön merkityksen kisatehtävissä. Sampo varaa aikaa

toimintakalenterissa niiden asioiden kertaamiselle tai opettamiselle, joissa seikkailijat huomaavat vielä olevan puutteita.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja pohtii, miltä tuntui toimia vartionjohtajana kisoissa. Mitä hän teki hyvin ja mitä hän aikoo tehdä vielä paremmin tai toisella tavalla seuraavalla kerralla?

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: Itsensä johtamisen taito

TAITOALUE: arjen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Keskustelu: Seikkailijat kertovat sammolle kisapäivän kulusta omasta näkökulmastaan. He kertovat, mitkä rastit menivät hyvin ja missä asioissa he onnistuivat. Sammon tehtävänä on ohjata seikkailijoita huomaamaan, mistä onnistumiset johtuivat erityisesti niissä kohdissa, joissa onnistuminen oli ollut kiinni vartion jäsenten yhteistyöstä. Seikkailijat kertovat myös niistä asioista, jotka tuottivat kisoissa hankaluuksia. Seikkailijat pohtivat yhdessä sammon kanssa ratkaisuja siihen, miten vastaavat haasteet vältetään seuraavalla kerralla.

Kertaus: Jos jokin tehtävä on osoittautunut kisassa hyvin haastavaksi, seikkailijat voivat tehdä sen koloillassa tai retkellä yhdessä sammon kanssa. Kisatehtävien tarkoituksena on opettaa uusia asioita, joten esimerkiksi kätevyystehtävän harjoittelu rauhassa, mukavissa olosuhteissa antaa ensinnäkin seikkailijoille mahdollisuuden onnistumisen kokemukseen ja toiseksi myös kyseisten taitojen opetteluun.

Juttu: Joukkue tekee jutun lippukunnan mediaan kisakokemuksesta.

JUHLISTAMINEN

Tavoite:
Seikkailija osaa juhlia suorituksiaan.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu kisatuloksen ja kisoissa pärjäämisen juhlimiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo keksii ja järjestää kivan yllätyksen seikkailijoille.

PAIKKA: kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, partiokulttuuri, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Hampurilainen: Joukkue käy hampurilaisravintolassa juhlimassa kisoissa pärjäämistä. Juhlassa ei ole tärkeää, miten vartiot ovat sijoittuneet, vaan se, että yrittivät parhaansa.

Kakku: Kisojen jälkeisessä kokouksessa syödään kakkua ja juhlitaan kisoissa pärjäämistä sijoituksesta riippumatta.

KIVA KAVERI

Tavoite: Seikkailija osaa olla kiva kaveri muille. Seikkailija tunnistaa kiusaamisen tunnusmerkit, osaa ottaa muut huomioon sekä toimia reilusti eri tilanteissa ja eri ihmisten kanssa.

Kuvaus: Seikkailija treenaa ongelmanratkaisua, vuorovaikutustaitojaan ja yhteistyökykyään.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

KAVERITEKO

Tavoite:
Seikkailija osaa ilahduttaa kavereitaan ja saa myös kavereiltaan mukavaa huomiota.

KUVAUS: Seikkailijat kokeilevat eri tapoja kehua, auttaa ja ilahduttaa kavereitaan. Seikkailijat muistavat myös kiittää.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo antaa esimerkkejä ja näyttää mallia. Sammon tehtävänä on esitellä seikkailijoille jokin tapa, jolla voi ilahduttaa kavereita, ja tukea seikkailijoita toteutuksessa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartionsa jäseniä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kaveritaidot, luovuus, palvelu, rohkeus, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Kiltti kortti: Seikkailijat ja sampo askartelevat kaikki oman näköisensä kortin ja kirjoittavat korttiin oman nimensä. Sitä mukaa kun kortit valmistuvat, seikkailijat ja sampo voivat alkaa kirjoittaa kivoja asioita toistensa kortteihin, esimerkiksi "Olet tosi luotettava ystävä" tai "Olet haka suunnistamisessa!". Vinkin voi toteuttaa vaikkapa viikonloppuretkellä heti retken alussa, jolloin kaikilla on aikaa miettiä mitä kirjoittaisi, ja kortit voidaan jakaa omistajilleen juuri ennen kotiinlähtöä.

Ystävyysranneke: Seikkailijat askartelevat ystävyysrannekkeita toisilleen ja mikseivät myös sammolle. Seikkailijat saavat itse valita, minkä mallisen rannekkeen he haluavat tehdä (netistä löytää eri rannekkeiden ohjeita ja malleja) ja sampo hankkii tarvittavat välineet.

NETIKETTI

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttäytyä oikein sosiaalisessa mediassa ja muualla internetissä.

KUVAUS: Seikkailijat käyvät läpi netikettiä sekä miettivät mitä saa ja voi tehdä netissä ja mitä ei kannata tai saa tehdä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo keskustelee seikkailijoiden kanssa netiketistä, internetin vaaroista ja somesta. Sampo on asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen, yhteisöön kuuluminen.

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, medialuku, ryhmähenki, turvallisuus, vaikuttaminen, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Mielipidejana: Sampo valmistelee kokousta varten väitteitä asioista, joita saa ja ei saa tehdä netissä. Väitteissä ei mainita suoraan, onko asia hyväksyttävää, esimerkiksi "Laitoin nolon kuvan kaveristani Instagramiin". Kokouksessa sampo luettelee väitteitä yksi kerrallaan, ja seikkailijat saavat ottaa kantaa väitteeseen liikkumalla sammon laatimalla mielipidejanalla (vaikkapa maahan piirretty viiva), jonka yksi pää on "oikein" ja toinen pää "väärin". Jokaisen väitteen jälkeen keskustellaan siitä, miksi seikkailijat valitsivat oman paikkansa mielipidejanalla, etenkin jos joku seisoo yksin janan toisessa päässä ja muut vastakkaisessa päässä.

Varo anonyymiä: Sampo keskustelee joukkueen kanssa siitä, mitä hyötyä ja haittaa anonyymina olemisesta voi olla netissä sekä seikkailijoille itselleen että muille. Seikkailijat saavat myös kertoa, ovatko he koskaan keskustelleet tuntemattoman kanssa netissä esimerkiksi somessa, ja mitä mieltä he ovat siitä.

PARTIOIHANTEET

Tavoite:
Seikkailija tuntee oman ikäkautensa partioihanteet ja toimii niiden mukaisesti.

KUVAUS: Seikkailija kertaa ikäkautensa partioihanteita ja pohtii niiden merkitystä omassa toimimisessaan.

- Kunnioittaa toista ihmistä
- Rakastaa luontoa ja suojella ympäristöä.
- Olla luotettava.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kertaa partioihanteita seikkailijoiden kanssa ja toimii aikuisena tukena pohdinnassa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen, luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kaveritaidot, kestävä kehitys, luonto, palvelu, partiokulttuuri, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Hiljentyminen ihanteiden pariin: Joukkue pitää iltahiljentymisen ihanteista. Iltahiljentymisessä voidaan yhdessä miettiä, mitä sana ihanne tarkoittaa. Mitä ihanteita seikkailijoilla on? Miten seikkailijoiden ihanteet voivat näkyä arkisissa tilanteissa? Mitä jokainen voi tehdä, jotta toimisi ihanteiden mukaisesti? Onko tilanteita, jolloin ihanteita ei tarvitse ottaa huomioon? Lähde: Scouterna

Partiokaveri: Seikkailijat pohtivat sammon avulla, miten ihanteet sopivat kaverisuhteisiin juuri partiossa ja muihin partioon liittyviin tilanteisiin. Millä tapaa voi kunnioittaa toista ihmistä partiossa, ja ketä? Millä tavoin voi välittää luottamusta? Miten ottaa ympäristönsuojelu huomioon esim. vartion purjehduksella? Vartio voi keskustelun jälkeen kerätä huomionsa julisteeksi, joka ripustetaan kololle muistuttamaan omista ajatuksista ihanteisiin liittyen.

RIIDANSELVITTÄJÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa auttaa itseään tai kavereitaan konfliktitilanteessa. Seikkailija tietää, miten riita kannattaa selvittää reilusti.

KUVAUS: Seikkailija pohtii riitelemistä ja riitoja. Mistä ne useimmiten syntyvät? Miten voi väitellä riitelemättä? Miten riidan voi selvittää?

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijoita pohdinnassa ja tarjoaa omaa näkökulmaansa ja kokemuksiaan avuksi.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, rohkeus, ryhmähenki, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Väittely: Sampo valmistelee vartiota väittelyyn ottamalla selvää ja kertomalla eri argumentointivirheistä (esim. ad hominem eli henkilöön viittaaminen asian vierestä, kiroilu, olkinukke eli suurin piirtein argumentin sivuuttaminen viittaamalla johonkin muuhun kuin itse aiheeseen haukkuen tämän muun) ja tiedustelemalla seikkailijoilta, miten omaa argumenttiaan voisi tukea reilulla tavalla. Kun seikkailijat ovat saaneet miettiä väittelyyn liittyviä asioita rauhassa, sampo jakaa vapaaehtoisille rooleja eri seikkailijoille tuttuja olevien asioiden puolesta ja vastaan, kuten "tietokonepelien aikarajat kotona" tai "karkkipäivä joka päivä". Sampo toimii moderaattorina ja keskeyttää väittelyn, jos ja aina kun tilanne meinaa äityä riitelyksi. Jos sellaisia tilanteita tulee, vartio saa keskustella siitä, miksi tilanne piti pysäyttää ja tunnistaa riidan merkit. Mikäli väittelyt pysyvät asiallisena, sampo voi joka aiheen jälkeen kysyä, miten jompikumpi osapuoli olisi voinut vetää väittelyn riidan puolelle.

Arka kohta: Vartio pohtii riitatilanteita arjessa. Mistä vanhempien kanssa tulee usein riitaa? Entä kavereiden? Seikkailijat kirjoittavat riidan aiheita lapuille, jotka sampo kerää ja lukee yksitellen (kaikkia ei tarvitse ehtiä läpi). Mikäli lapussa oleva tilanne on selvästi todella henkilökohtainen, sampo voi yrittää muotoilla sen uudelleen yleisemmäksi, ja seikkailijat saavat kertoa mielipiteensä aiheesta asiallisesti. Riitoja tai pahantuulisuutta ei saisi esiintyä. Asioista puhuminen ja ongelmakohtien asiallinen pohtiminen ääneen voi usein auttaa riidoissa, ja seikkailijat voivat saada kotitehtäväkseen miettiä, miltä pohdinta tuntui ja oppivatko he jotain uutta itsestään tai riitojensa syistä. Voisiko riidalta välttyä seuraavan kerran?

TUNTEET

Tavoite:
Seikkailija osaa antaa tunteilleen sanat ja vahvistaa itsetuntoaan.

KUVAUS: Seikkailija opettelee erilaisten tunteiden ilmaisua ja pohtii, miltä tuntuu, kun tykkää jostain. Seikkailija vahvistaa omaa itsetuntoaan kavereiden ja aikuisten avustuksella.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa, jakaa omia kokemuksiaan ja tietämystään, ja auttaa seikkailijoita vahvistamaan itsetuntoaan muun muassa kehumalla.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Minä osaan/olen: Seikkailijat keksivät kymmenen asiaa, jossa ovat taitavia, ja kirjoittavat ne ylös. Asiat voivat olla konkreettisempia, kuten "Olen hyvä lentopallossa" ja abstraktimpia kuten "Olen hyvä antamaan anteeksi". Jos seikkailijoilla on vaikeuksia keksiä, sampo ja muut vartion jäsenet voivat auttaa keksimisessä. Kaikki, jotka haluavat, voivat lukea listansa ääneen. Kokouksen lopuksi listat viedään kotiin muistuttamaan vahvuuksista. Samanlaisen listan voi tehdä myös seikkailijan positiivisista ominaisuuksista, kuten "Olen määrätietoinen" tai "Olen rohkea".

Tunnepantomiimi: Sampo valmistelee leikin kirjoittamalla lapuille niin monta eri tunnetta kuin keksii. Seikkailijat saavat sitten vuorollaan ottaa yhden lapun ja yrittää esittää tunnetta niin, että muut arvaavat sen. Joukkue voi myös jälkeenpäin pohtia, miksi jotkin tunteet on helpompi tunnistaa, ja tunnistavatko he vaikeammin tunnistettavia tunteita kavereissaan?

VITSAILU VS PAHANTEKO

Tavoite:
Seikkailija tietää missä vitsailun ja pahanteon välinen raja kulkee. Seikkailija tunnistaa kiusaamisen tunnusmerkit ja uskaltaa puuttua kiusaamiseen.

KUVAUS: Seikkailijat keskustelevat hyväntahtoisen vitsailun ja pahantahtoisen naljailun eroista ja kiusaamisen tunnusmerkeistä. Seikkailijat saavat myös kokeilla kiusaamistilanteeseen puuttumista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kartoittaa seikkailijoiden tietämystä kiusaamisesta ja selvittää, missä seikkailijat itse kokevat rajan kulkevan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kaveritaidot, rohkeus, ryhmähenki, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Vitsailun aihe: Vartio pohtii mistä asioista voi vitsailla ja mistä ei, ja miten eri ihmisillä on eri käsityksiä näistä asioista. Sampo jakaa vartiolle monta lappua, joihin on kirjoitettu erilaisia ihmiseen liittyviä asioita, kuten hiustyyli, uskonto tai musiikkimaku. Vartion tehtävänä on jakaa laput eri kasoihin sen perusteella, voiko niistä vitsailla vai ei, vai onko vitsailu tietyissä tilanteissa ok, kun taas toisissa ei. Sampo käy sitten läpi vartion valinnat ja seikkailijat kertovat kantansa lappujen paikoille.

Kiusaamistilanne: Seikkailijat saavat sammolta erilaisia keksittyjä kiusaamistilanteita ja valitsevat vartioissaan (tai pienemmissä ryhmissä) yhden kerrallaan, jonka esittävät näytellen. Katsojat saavat sopivaksi näkemässään kohdassa tulla kohtaukseen mukaan ja yrittää ratkoa tilanteen parhain päin. Yhden tilanteen ratkettua pohditaan hetki yhdessä, olisiko vielä voinut tehdä jotain toisin tilannetta ratkoessa, mikäli jollakulla, kuten kohtauksessa näytelleellä seikkailijalla, on vielä jokin uusi näkökulma. Kun kaikki ovat jotakuinkin tyytyväisiä loppuratkaisuun, voidaan edetä seuraavaan esimerkki tilanteeseen.

YHTEISTYÖ

Tavoite:
Seikkailija on yhteistyökykyinen ja osaa rakentaa ja kohentaa vartionsa kanssa ryhmähenkeä. Seikkailija osaa tehdä yhteistyötä myös muiden kuin lähimpien ystäviensä kanssa.

KUVAUS: Seikkailijat tekevät ryhmässä erilaisia yhteistyöharjoituksia ja keksivät vartiolle omat tunnukset, esimerkiksi huudon ja viirin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tukee vartiota harjoituksissa ja opastaa tehokkaaseen ja reiluun yhteistyöhön kaikkien kanssa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kaveritaidot, moninaisuus, partiokulttuuri, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Viiri: Vartio askartelee yhteisen viirin, jossa on vartion ja vartion jäsenten nimet. Viirin voi ottaa mukaan vaikkapa leireille ja kisoihin edustamaan vartiota.

Oikein rivissä: Sampo keksii eri tapoja järjestää seikkailijat riviin eri järjestyksiin, esimerkiksi syntymäpäivän mukaan nuorimmasta vanhimpaan, etunimen perusteella aakkosjärjestykseen tai vaikka hiusvärin mukaan vaaleimmasta tummimpaan. Jotta järjestäytyminen ei olisi liian helppoa, seikkailijat voivat suorittaa järjestymisen vaikkapa puhumatta tai lankun/viivan päällä seistessään (ja lankun ympärillä on leikisti laavaa tms).

KOTIKULMILLA

Tavoite: Seikkailija tuntee asuinaluettaan ja sen historiaa.

Kuvaus: Seikkailijat tutustuvat omaan asuinalueeseensa.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteistä kuusi.

HISTORIA

Tavoite:
Seikkailija tuntee asuinalueensa historian pääpiirteet.

KUVAUS: Joukkue vierailee historiallisesti mielenkiintoisessa paikassa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo järjestää vierailun.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä sekä toimii esimerkkinä.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Kotiseutumuseo: Joukkue vierailee kotiseutumuseossa. Sammon kannattaa järjestää museoon opastus tai tutustua siihen itse huolellisesti etukäteen.

Historiallinen rakennus: Joukkue vierailee historiallisessa rakennuksessa kuten ruukissa, muussa teollisuuslaitoksessa, linnassa tai kirkossa. Sampo kutsuu mukaan asiantuntijan kertomaan historiasta mielenkiintoisella tavalla.

HYVÄ TEKO

Tavoite:
Seikkailija tietää, että kaikki voimme parantaa omaa asuinympäristöämme.

KUVAUS: Seikkailija toimii lähiympäristönsä parantamiseksi.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo selvittää sopivan toteuttamistavan ja järjestää palveluprojektin.

PAIKKA: ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, palvelu, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Siivoustalkoot: Joukkue siivoaa katuja ja pientareita. Sampo hankkii jätesäkit ja siivouspihdit/hanskat.

Naapurien auttaminen: Seikkailijat auttavat kolon naapureita esim. piha- tai lumitöissä.

KUNNAN VAAKUNA

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa kotikuntansa vaakunan.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu oman kotikuntansa vaakunaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata toimintaa.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: kädentaidot, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Muovailuvaha: Sampo varaa paikalle muovailuvahaa. Jokaisen seikkailijan tehtävänä on muotoilla oman kuntansa vaakuna tai siinä keskeisessä osassa oleva hahmo tai eläin.

Uusi vaakuna: Seikkailija kehittää uudistetun ja nykyaikaa kuvaavan version kotikuntansa vaakunasta vanhan mallin pohjalle.

LUONTOKOHDE

Tavoite:
Seikkailija tuntee asuinalueensa luontokohteita.

KUVAUS: Seikkailija etsii uusia kivoja paikkoja lähiluonnostaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo vastaa turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: luonto, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Oma paikka: Joukkue lähtee tuttuun retkeilymaastoon. Joukkue jakautuu vartioittain, ja jokainen vartio saa etsiä heidän mielestään

parhaimman kohteen. Tarvikkeet: kartta, kompassi.

Kohteen valitseminen: Seikkailijat tutkivat kaupungin karttaa tai nettisivuja. He etsivät alueelta löytyviä retki- ja luontokohteita. Seikkailijat valitsevat suosikkikohteensa ja joukkue tekee sinne retken.

MURRE

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa kotiseutunsa murretta.

KUVAUS: Seikkailija opettelee puhumaan kotiseudun murteella.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana tai kutsuu murretta puhuvan henkilön vierailulle.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: arjen taidot, moninaisuus, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Juttu: Vartio kirjoittaa murteella jutun itsestään tai partiosta. Juttu julkaistaan lippukunnan lehdessä.

Sarjakuvat: Seikkailijat lukevat vartioittain murteille käännettyjä sarjakuvia, esim. Isoon taloon ankka (Pohjanmaan murre), Kui, sanos Aku (Turun murre), Rotsi on, mut byysat puuttuu (Stadin slangi), Kyä viksup päriää (Tampereen murre), Avojalakanen Ankka (Oulun murre), Voe tokkiisa, Aku (Savon murre), Kaik lutviutuup (Etelä-Karjalan murre), Joulu on jo ovela (Peräpohjalaismurre).

PERINTEET

Tavoite:
Seikkailija tuntee joitakin asuinalueensa perinteitä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu kotiseutunsa perinteisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kutsuu sopivan vieraan koloiltaan ja suunnittelee iltaa vieraan kanssa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Vieras: Koloiltaan kutsutaan vanhempi henkilö, joka on elänyt koko elämänsä lähellä lippukunnan koloa. Vieras kertoo kotiseudustaan ja lapsuudestaan. Hän voi myös kertoa murteesta, pukeutumisesta, uskonnosta ja perinteistä. Mistä perinteistä vieras on pitänyt kiinni elämänsä aikana? Vanhat kuvat ovat kivoja. Seikkailijat kysyvät kysymyksiä ja kertovat ajatuksistaan. Vieras on sammon avulla valmistellut muutaman perinteisen aktiviteetin, esimerkiksi leikkejä, ruokaa, tanssia, lauluja tai satuja. Keskustellaan lopuksi: Mitkä ovat suurimmat erot vieraan lapsuuden ja nykyhetken välillä? Mitkä ovat yhtäläisyydet?

Juhlat: Joukkue viettää perinteistä juhlaa siten kuin sitä vietettiin asuinalueella noin 100 vuotta sitten.

TAAJAMAN ELÄIMET

Tavoite:
Seikkailija tuntee asuinalueellaan liikkuvia eläinlajeja.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu taajamissa eläviin eläimiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijaa lajintunnistuksessa. Tarvittaessa sampo kutsuu paikalle asiantuntijan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Luontoretki taajamassa: Seikkailijat toteuttavat luontoretken taajamassa. Retken tarkoituksena on löytää mahdollisimman monta eri eläinlajia. Jos mahdollista, retki kannattaa toteuttaa hämärän aikaan, jolloin esimerkiksi rusakoihin tai kettuihin törmäämisen todennäköisyys kasvaa.

Linturetki: Seikkailija osallistuu linturetkelle kaupunkialueella. Retken vetäjänä voi toimia sampo, lippukunnan lintuharrastaja tai paikallisen lintuyhdistyksen edustaja. Retkellä pyritään näkemään ja tunnistamaan mahdollisimman monta kaupungissa viihtyvää lajia.

KULUTTAJA

Tavoite: Seikkailija ymmärtää omien kulutustottumustensa merkityksen.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu vastuulliseen kuluttamiseen.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

JÄTTEIDEN VÄHENTÄMINEN

Tavoite:
Seikkailija tietää keinoja vähentää jätteen määrää.

KUVAUS: Seikkailija pohtii, miten eri tuotteiden valinta jo ostopäätöstä tehtäessä vaikuttaa tulevan jätteen määrään ja laatuun.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa ja ohjaa seikkailijoita.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys

TOTEUTUSVINKIT:

Tavaranvaihtoilta: Joukkue järjestää tavaranvaihtoillan tai menee pitämään kirpputoripöytää ja kerää siten varoja vartion retkelle. Seikkailijat tarkastelevat etukäteen kotona niitä tavaroita, joita heille on vuosien mittaan kertynyt. He tutkivat omia tavaroitaan ja arvioivat niiden tarpeellisuutta. Millä tavaroilla on ollut paljon käyttöä? Miksi ne ovat olleet pitkään tarpeellisia? Samoin seikkailija tutkii, mitkä tavarat ovat turhia. Miksi ne on kuitenkin ostettu? Paljonko rahaa olisi säästynyt, jos turhat ostot olisivat jääneet tekemättä? Kuka voisi käyttää seikkailijalle tarpeetonta tavaraa?

Kirpputorivierailu: Joukkue vierailee kirpputorilla tai liikkeessä, joka myy käytettyjä tavaroita (esim. Kierrätyskeskus, UFF, lähetystori). Joukkue pohtii, mitä hyötyä käytettyjen tavaroiden ostamisesta on.

JÄTTEIDEN LAJITTELU

Tavoite:
Seikkailija kierrättää.

KUVAUS: Seikkailija havainnoi, miten paljon jätettä syntyy. Hän pohtii, miten syntyneestä jätteestä voi pitää huolta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa ja ohjaa seikkailijoita.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys

TOTEUTUSVINKIT:

Kierrätyspisteen rakentaminen: Seikkailija rakentaa kololle, lippukunnan kämpälle tai muuhun vastaavaan paikkaan kierrätyspisteen. Seikkailijat miettivät yhdessä koloillassa, millainen kierrätyspiste voisi olla. He esimerkiksi pohtivat, minkä kokoinen astia on hyvä millekin jätteelle. Mitä jätettä syntyy eniten? Miksi?

Siivoustalkoot: Seikkailijat siistivät kadunvarsia. He voivat valita

itselleen tärkeitä ja tuttuja reittejä tai keskittyä asuinalueen ongelmakohtiin. Sammon tehtävänä on etukäteen varmistaa, mille alueille siivousurakka kannattaa kohdentaa. Seikkailijat pohtivat yhdessä, miksi kadunvarsille tai luontoon kerääntyy roskia. Lopuksi joukkue kierrättää kerätyt jätteet.

LIIKENNE

Tavoite:
Seikkailija tietää, että liikenteellä on ympäristöhaittoja.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu liikenteeseen ympäristönäkökulmasta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon ohjaa seikkailijat tekemään havaintoja harjoituksista.

PAIKKA: kololla, kotona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys

TOTEUTUSVINKIT:

Ekologinen jalanjälki: Seikkailijat laskevat oman ekologisen jalanjälkensä liikkumisen kannalta. Internetissä on useita laskureita, joiden avulla liikkumisesta syntyvän jalanjäljen voi laskea. Mitä hiilidioksidijalanjälki tarkoittaa? Mitä se tarkoittaa ilmastonmuutoksen kannalta? Seikkailijat ottavat laskuissa huomioon tarpeelliset matkat ja ne matkat, jotka liikutaan kulkuneuvoilla laiskuuden vuoksi.

Liikennepäiväkirja: Seikkailijat pitävät liikennepäiväkirjaa viikon ajan. He merkitsevät muistiin päivittäin, mihin he liikkuivat ja millä kulkuneuvolla. Viikon jälkeen tarkastellaan yhdessä, mitä kulkuneuvoja viikon aikana käytettiin. Sampo ohjaa seikkailijat pohtimaan, olivatko kaikki matkat tarpeellisia. Olisiko jossakin kohdassa voinut matkustaa julkisilla kulkuneuvoilla tai kimppakyydillä yksityisautoilun sijaan? Minkälaisia ympäristövaikutuksia sillä olisi ollut?

REILU KAUPPA

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että omilla valinnoilla on vaikutusta.

KUVAUS: Seikkailijat tutustuvat Reilun kaupan tuotteisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja tukee vartioita.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: arjen taidot, kansainvälisyys, kestävä kehitys, ruoanlaitto, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Suklaabanaanit: Seikkailijat tekevät Reilun kaupan suklaabanaaneja. OHJE: Varataan yksi Reilun kaupan banaani ja rivi Reilun kaupan suklaata per seikkailija. Banaanin päälle vedetään pitkittäin viilto ja suklaa työnnetään banaanin sisään mahdollisimman syvälle. Kääritään folioon ja kypsennetään uunissa tai nuotiolla, kunnes suklaa on hieman sulanut ja banaani pehmennyt. Keskustellaan siitä, mitä Reilu kauppa tarkoittaa, eli että viljelijät ovat saaneet asianmukaisen korvauksen tuotteistaan. Kahvihetki: Seikkailijat järjestävät Reilun kaupan kahvituksen lippukunnan johtajiston kokoukseen.

Kauppavierailu: Seikkailijat käyvät lähikaupassa. Joukkue kisaa siitä, mikä vartio löytää eniten Reilun kaupan tuotteita.

RUOKA

Tavoite:
Seikkailija tietää, että omilla valinnoilla on merkitystä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu ruokaan liittyviin ympäristökysymyksiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu aiheeseen etukäteen ja ohjaa keskustelua.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, metsässä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Yöretken ruoka: Seikkailijat käyvät ostamassa yhdessä yöretken ruuat. He pohtivat kaupassa, millaiset ruuat kannattaa ostaa, jotta jätettä syntyy mahdollisimman pieni määrä. Jokainen vartio voi etsiä yhden fiksusti pakatun ja yhden tuhlailevasti pakatun elintarvikkeen. Lisäksi pohditaan, paljonko ruokaa oikeasti tarvitaan ja miten voidaan minimoida ruokahävikkiä.

Youtube: Youtubesta löytyy paljon hyviä videoita ympäristöystävällisistä ruokailuvalinnoista sekä ruokahävikin minimoimisesta.

Hävikkikokkaus: Seikkailijat keksivät vartioittain käyttöä parhaat päivänsä ohittaneille elintarvikkeille (esim. päiväysvanhaa maitoa, jogurttia, kuivaa leipää tai pullaa, tummunut banaani, näivettynyt omena). Vartio valmistaa ideoimansa ruoka. Esimerkiksi smoothie on toimiva ratkaisu.

SÄHKÖNKULUTUS

Tavoite:
Seikkailija tuntee keinoja sähkönkulutuksen vähentämiseksi.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu siihen, mitkä toiminnot kuluttavat sähköä ja miten sähkön kulutusta voitaisiin vähentää.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa keskustelua.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, kotona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys

TOTEUTUSVINKIT:

Sähkölaitteiden tutkiminen: Seikkailijat tutkivat eri sähkölaitteiden sähkönkulutusta. Jokaisessa sähkölaitteessa lukee, mikä sen teho on. Osa sähkölaitoksista tai kirjastoista lainaa laitekohtaisia sähkönkulutusmittareita. Jos joukkue saa tällaisen laitteen lainaan, seikkailijat voivat tutkia kololla tai kämpällä eri laitteiden sähkönkulutusta.

Sähkönsäästämiskisa: Seikkailijat kisaavat toisiaan vastaan keräämällä sähkönsäästöpisteitä. Pisteen saa aina, kun katkaisee virran laitteesta, joka ei ole käytössä. Vartio tutkii viikon jälkeen, kuka on saanut eniten pisteitä kasaan. Samalla on hyvä tarkastella, missä pisteitä sai eniten kerätyksi. Onko kotona sähkönsäästämisen kannalta ongelmakohtia, vai kenties koulussa?

Energianeuvoja: Maakunnissa on töissä energianeuvojia, joiden tehtävä on neuvoa kuntia, yrityksiä ja kuluttajia energia-asioissa. Seikkailijat keksivät vartioittain kysymyksiä energianeuvojalle. Joukkue lähettää yhdessä kysymykset sähköpostilla energianeuvojalle. Yhteystiedot löytyvät netistä hakusanalla "energianeuvoja".

TARPEET JA HALUT

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, ettei tarvitse ostaa kaikkea, mitä haluaisi.

KUVAUS: Seikkailija pohtii omia kulutustottumuksiaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo johtaa keskustelua.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, talous

TOTEUTUSVINKIT:

Lista: Seikkailija kirjoittaa paperille viisi asiaa, jotka haluaisi saada seuraavan vuoden sisällä. Tämän jälkeen seikkailija perustelee parille jokaisen listan asian osalta, miksi hän haluaa tai tarvitsee juuri sen.

Tämän jälkeen joukkue määrittelee yhdessä mitä tarkoittaa halu ja mitä tarkoittaa tarve. Mitä eroa on halulla ja tarpeella? Seikkailija pohtii omasta listansa osalta, mitkä asioista ovat haluja ja mitkä tarpeita. Kumpia on enemmän?

Tarralaput: Jokaiselle seikkailijalle jaetaan viisi tarralappua. Seikkailijat kirjoittavat tarralapuille erilaisia asioita, joita he ovat lähiaikoina hankkineet (esimerkiksi karkkia, uudet kengät, leipää). Joku vartionjohtajista kirjoittaa taululle tai seinälle kiinnitettäviin papereihin otsikot "halu" ja "tarve". Seikkailijat ryhmittelevät lappunsa otsikoiden alle. Tehtävää voi jatkaa miettimällä, miten muuten laput voisi jakaa? Esimerkiksi palvelu vai tavara, kiva vai epämieluisa, kallis vai halpa, hyödyllinen vai hyödytön tai pitkäikäinen vai kertakäyttöinen.

VAATTEET

Tavoite:
Seikkailija tietää, että omilla valinnoilla on merkitystä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu ikätasonsa mukaisesti vaatealan eettisiin ongelmiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu aiheeseen etukäteen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen, vastuu elinympäristöstä Taitoalue: arjen taidot, kansainvälisyys, kestävä kehitys, talous, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Tuunausilta: Seikkailijat tuovat koloiltaan mukanaan sellaisia vaatteita, joita he eivät enää juurikaan käytä. Sampo varaa paikalle tuunaustarvikkeita, esimerkiksi kangastusseja ja nappeja. Seikkailijat tuunaavat vaatteistaan jälleen uudenveroisia. Sammon kannattaa pyytää koloiltaan apujoukkoja neuvomaan seikkailijoita kädentaidoissa. Esimerkiksi seikkailijoiden vanhemmista, samoajista tai killasta voi kysyä lisäkäsiä.

Vaatevallankumous: Huhtikuun lopussa vietetään vuosittain vaatevallankumousviikkoa, jolloin vaaditaan vaateyrityksiltä työntekijöidensä olojen parantamista. Seikkailijat osallistuvat kampanjaan ottamalla yhteyttä vaateyritykseen tai julkaisemalla kuvan somessa. Somekuvassa voi vanhempien suostumuksen perusteella olla joko kuva seikkailijoista tai kuva seikkailijoiden piirtämistä kuvista heidän lempivaatteistaan. #whomademyclothes, #Fashionrevolution ja #Vaatevallankumous.

Lähde: Fashionrevolution.org

YMPÄRISTÖMERKINNÄT

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää omien kulutustottumuksiensa merkityksen. Hän tuntee erilaisia ympäristömerkintöjä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu erilaisiin ympäristömerkintöihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo perehtyy itse etukäteen ympäristömerkintöihin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee materiaalit sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys

TOTEUTUSVINKIT:

Koloratsia: Seikkailijat ratsaavat vartioittain kolon tai kämpän. He etsivät kolon tavaroista, huonekaluista ja ruokakaapin sisällöstä löytyviä ympäristömerkintöjä. Nettiä voi käyttää apuna merkkien tunnistamisessa. Olisiko kololla mahdollisuus vaihtaa jokin tuote ympäristöystävällisempään versioon? Seikkailijat voivat kirjoittaa listan parannusehdotuksista lippukunnan johdolle.

Peli: Seikkailijat valmistavat vartioittain jonkin pelin, joka pohjautuu ympäristömerkintöihin. Kyseessä voi olla esimerkiksi muistipeli, palapeli tai vaikka domino. Seikkailijat valmistavat pelin ja antavat sen pelattavaksi myös lippukunnan muille ryhmille.

Luomutila: Joukkue vierailee luomutilalla. Maatilan omistaja voi kertoa, miksi hän tuottaa luomutuotteita ja mitä se käytännössä tarkoittaa.

KÄSITYÖLÄINEN

Tavoite: Seikkailija tuntee erilaisia kädentaitotekniikoita. Hän harjoittelee pitkäjänteisyyttä.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu erilaisiin materiaaleihin ja tekniikoihin. Hän valmistaa itselleen jotakin hyödyllistä.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

KÖYSITYÖ

Tavoite:
Seikkailija tuntee köyden askartelumateriaalina.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa köydestä jonkin esineen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo etsii ohjeen köysityölle tai valmistaa tarvittaessa mallityön. Kirjastosta löytyy kirjoja, joissa on ohjeita köysi- ja solmutöitä varten.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Avaimenperä: Seikkailijat valmistavat avaimenperän ohuesta köydestä tai paksusta narusta.

Huiviholkki: Seikkailijat tekevät osmonsolmut huiveihinsa oranssista nyöristä.

KIERRÄTYSMATERIAALI- TAI TUUNAUSTYÖ

Tavoite:
Seikkailija osaa hyödyntää käytettyjä materiaaleja.

KUVAUS: Seikkailijat valmistavat jotakin uutta tai paranneltua vanhasta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opastaa seikkailijoita.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kädentaidot, kestävä kehitys, luovuus

TOTEUTUSVINKIT:

Kirjavinkkejä: Vinkkejä kierrätysmateriaaliaskarteluun on kirjoissa Anu Harkki: Viritetty, Sirpa Kontio-Nikama: Kahvipussin uusi elämä (kirjan ideat ovat pääosin ompelukonetöitä), Liisa Hellemaa-Hautamäki ja Marjo Koivumäki: Vanhasta uutta

Kirpputorivierailu: Joukkue voi vierailla kirpputorilla ja etsiä askartelumateriaalia ja tuunattavia esineitä.

PUUTYÖ

Tavoite:
Seikkailija osaa työstää puuta.

KUVAUS: Seikkailija rakentaa jotakin puusta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit ja ohjeistaa vartionjohtajia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja kuuntelee sampoa ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Leirijakkara: Leirijakkaran istuinosan voi tehdä nahasta tai vahvasta purjehduskankaasta. Ohjeita löytyy Olli Aulion Suuresta retkeilykirjasta ja netistä englanniksi hakemalla esimerkiksi "DIY tripod campingstool".

Linnunpönttö: Seikkailijat tekevät vartioittain linnunpönttöjä.

Voiveitsi: Seikkailija vuolee voiveitsen.

UUSI MATERIAALI

Tavoite:
Seikkailija tietää, että on monenlaisia käsityömateriaaleja ja -menetelmiä.

KUVAUS: Seikkailija askartelee esineen hänelle entuudestaan vieraasta materiaalista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit ja ohjeet.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Huovutus: Seikkailijat voivat huovuttaa esimerkiksi kännykkäkotelon, kirjanmerkin, huiviholkin tai pannulapun. Levyllä voi myös päällystää pienen purkin ja tehdä siitä soittimen. Huovuttamalla on helppo valmistaa esimerkiksi pallo kiven tai kulkusen ympärille. Lisätietoja ja vinkkejä löytyy kirjasta Huovutus ja huopatyöt ja netistä esim. hakusanalla huovutus.

Olkityö: Olkityöt ovat hauskoja. Olkityökirjoja: Tuula Launonen ja Sirkka Lindell: Olkiaarteet, Eevi Lindén ja Tuulikki Talvitie: Olkityöt

KÄSITYÖMATERIAALIT

Tavoite:
Seikkailija tuntee tavallisimpia käsityömateriaaleja.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu erilaisiin käsityömateriaaleihin ja -ohjeisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit ja ohjeistaa seikkailijoita.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Lankakerän vyöte: Seikkailijavartiot tutustuvat erilaisiin lankakeriin ja tutkiskelevat vyötteiden tekstejä. Vartio miettii, mitkä tiedot ovat vartion mielestä tärkeimpiä ja mihin tietoja tarvitaan. Tämän jälkeen toteutetaan pieni viestikisa. Vartiot saavat erilaisia lankakeriä (tai vain lankakerien vyötteitä) vähintään yhtä monta kuin vartiossa on jäseniä. Huoneen toiseen päähän laitetaan kasa virkkuukoukkuja ja neulepuikkoja. Vartiosta yksi jäsen kerrallaan juoksee yhden lankakerän kanssa virkkuukoukku/neulepuikkokasan luokse ja yrittää löytää oikeankokoisen koukun/puikon.

Vierailu: Joukkue vierailee käsityöliikkeessä ja tutustuu materiaaleihin.

KÄSITYÖT ENNEN VANHAAN

Tavoite:
Seikkailija tietää, että ennen vanhaan tehtiin paljon enemmän itse käsin.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu siihen, miten käsitöitä tehtiin ennen vanhaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo etsii sopivan vierailukohteen tai vieraan.

PAIKKA: kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: suomalainen kulttuuri, talous

TOTEUTUSVINKIT:

Kotiseutumuseo: Monessa kotiseutumuseossa voi tutustua vanhoihin työkaluihin tai oppia esimerkiksi langan tai kankaan valmistuksesta.

Käsityöammatit: Seikkailijat tutustuvat henkilöön, jolla on perinteinen käsityöammatti esimerkiksi vierailemalla hänen verstaallaan tai kutsumalla hänet kylään. Ammattilainen voi opettaa seikkailijoita hieman ammatistaan. Miksi nykypäivänä yhä harvempi on käsityöläinen? Ammatti voi olla esimerkiksi suutari, ompelija, puuseppä, kelloseppä, koruseppä.

JÄLKIEN SIIVOUS

Tavoite:
Seikkailija huolehtii yhteisistä tavaroista ja tiloista.

KUVAUS: Joukkue siivoaa yhdessä käsitöiden tekemisen jälkeen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa varsinkin alussa, että kaikki tietävät mitä tehdä ja osallistuu siivoamiseen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Rutiini: Tämä aktiviteetti toteutetaan aina jokaisen käsityökerran jälkeen.

LEIPURI

Tavoite: Seikkailija osaa leipoa helppojen reseptien mukaan. Seikkailija huomaa, että leipominen on kivaa ja lopputulos on maukas. Hän osaa siivota jälkensä keittiössä.

Kuvaus: Seikkailija harjoittelee leipomista. Seikkailija harjoittelee huolehtimaan leipomisen etukäteis- ja jälkipuuhista.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

JAUHOT TUTUIKSI

Tavoite:
Seikkailija tietää, mihin eri jauholaatuja yleisimmin käytetään.

KUVAUS: Seikkailija opettelee erottamaan toisistaan vehnä-, peruna-, graham- ja ruisjauhot sekä selvittää, mihin niitä käytetään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on järjestää tilanne, jossa seikkailija pääsee tutustumaan eri jauholaatuihin. Sampo huomioi, että tämä aktiviteetti ei ole hyvä, jos joukkueessa on henkilöitä, joilla on keliakia.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Jauhojen tunnistaminen: Sampo laittaa tunnistettavat etukäteen jauhonäytteet pieniin pusseihin, joista seikkailijat yrittävät tunnistaa ne vertaamalla jauhojen ulkonäköä. Vehnäjauhoja käytetään makeisiin leivonnaisiin (pullataikinaan, kakkuihin, piirakkapohjiin, muffineihin), graham- ja ruisjauhoja leipien ja sämpylöiden leipomiseen ja perunajauhoja kiisseleiden, mehukeittojen ja kastikkeiden suurustamiseen.

Kauppavierailu: Seikkailijat suuntaavat koloillassa kauppaan ja tutkivat eri tuotteiden pakkausselosteista, mitä jauhoa mihinkin leivottuun ruokaan on käytetty. He kirjaavat havaintonsa ylös ja päättelevät muistiinpanojen avulla, mihin mitäkin jauhoa käytetään.

KOHOTUSAINEET TUTUIKSI

Tavoite:
Seikkailija tuntee erilaisia tapoja kohottaa taikina.

KUVAUS: Seikkailija selvittää, milloin ja miten leivonnassa käytetään kohotusaineena hiivaa, leivinjauhetta ja soodaa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata seikkailijoita huomaamaan kohotusaineiden erot.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Leipominen: Joukkue leipoo vartioittain kolme erilaista leivonnaista, joissa kussakin käytetään eri kohotusainetta. Seikkailijat saavat siinä yhteydessä käytännön kokemuksen siitä, miten eri kohotusaineita käytetään.

Reseptit: Seikkailijat tutkivat eri leivonnaisten reseptejä. Miten esimerkiksi pullataikinan, piimäpohjaisen marjapiirakan ja kääretortun ohjeet eroavat toisistaan? Miten resepteissä käsketään lisäämään kohotusaine? Mitä eroa on taikinoissa, miksi joissakin käytetään hiivaa, toisissa taas soodaa tai leivinjauhetta? Hiiva sekoitetaan aina kädenlämpöiseen nesteeseen, ja sitä käytetään taikinoissa (pullataikinassa ja pizzapohjassa), joita halutaan nostattaa ennen paistamista. Leivinjauhe ja sooda sekoitetaan aina muihin kuiviin aineisiin (jauhoihin), ja niitä käytetään, kun leivonnaisten (kakkujen, kääretorttujen, muffinien) halutaan nousevan vasta uunissa.

MAUSTEET TUTUIKSI

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa yleisimmät leivonnassa käytetyt mausteet.

KUVAUS: Seikkailija opettelee tunnistamaan yleisimpiä leivonnassa käytettäviä mausteita ja mihin niitä yleensä käytetään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo järjestää kololle tarvittavat mausteet harjoittelua varten. Sammon tehtävänä on etukäteen varmistaa, ettei kukaan seikkailijoista ole kyseisille mausteille allerginen tai yliherkkä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Tunnistaminen: Sampo laittaa mausteet erilaisiin näyteastioihin. Seikkailijoiden tehtävänä on tunnistaa mausteita (esimerkiksi kaneli, kardemumma, inkivääri, vaniljasokeri, vanilliinisokeri, neilikka) haju-, maku- ja tuntoaistien avulla.

Leipominen: Seikkailijat leipovat vartioittain jotakin yksinkertaista makeaa tai suolaista leivonnaista. Jokaisella vartiolla on hieman erilainen ohje. Esimerkiksi muffinsseja voi maustaa niin vaniljasokerilla, kaakaolla kuin kardemummallakin. Sämpylöissä puolestaan voi testata samaa erilaisilla yrteillä. Mikä mauste sopii parhaiten mihinkin? Miksi? Samalla on hyvä harjoitella kuvaamaan omia ruokaan liittyviä ajatuksia ja mielipiteitä.

OMA KEITTOKIRJA

Tavoite:
Seikkailija tietää, mistä mauista itse pitää.
Seikkailija osaa ilmaista itseään.

KUVAUS: Seikkailija kirjoittaa mieleistensä ruokien reseptejä muistiin esimerkiksi omaan reseptikirjaan tai joukkueen blogiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tuo paikalle reseptejä, joita joukkue on kokeillut. Sampo ohjaa seikkailijoita huomaamaan, että makuja on monia ja erilaiset leivonnaiset sopivat erilaisiin tilanteisiin. Sampo tukee seikkailijoita ilmaisemaan mielipiteitään ja tuottamaan reseptin kirjalliseen muotoon sopivaan paikkaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, itsetuntemus, osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, rohkeus, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Partioruoat: Joukkue kokeilee vuoden kaikilla retkillä erilaisia partioruokia. Seikkailijat kokoavat näistä retkien resepteistä itselleen tai kololle oman retkiruokakirjasen.

Lempireseptit: Jokainen seikkailija tuo kotoa oman lempireseptin koloiltaan. Joukkue kokoaa näistä resepteistä kirjan, jota monistetaan kaikille joukkueen jäsenille.

MAKEA LEIVONNAINEN

Tavoite:
Seikkailija osaa seurata reseptin ohjeita. Hän tuntee resepteissä käytetyt mittayksiköt.

KUVAUS: Seikkailija leipoo makean leivonnaisen. Hän harjoittelee lukemaan itsenäisesti reseptiä ja tulkitsemaan reseptin lyhenteitä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on huolehtia paikalle tarvittavat leipomisvälineet. Aikuisen tehtävänä on varmistaa, että seikkailijat ymmärtävät lukemansa ja osaavat noudattaa reseptin antamaa ohjetta. Sampo huolehtii, että erityisruokavaliot tulevat huomioiduksi.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee reseptin sammolta, ohjeistaa vartiotaan ja jakaa tehtävät.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Pullan leipominen: Pullataikina onnistuu esimerkiksi seuraavalla reseptillä:

- 200 g voita
- 5 dl maitoa
- 50 g hiivaa
- 2 dl sokeria
- 2 rkl kardemummaa
- 2 tl suolaa
- 1 kananmuna
- n. 15 dl vehnäjauhoja

Voi sulatetaan mikrossa tai liedellä. Maito lämmitetään kädenlämpöiseksi ja joukkoon murennetaan hiiva. Nestettä sekoitetaan, kunnes hiiva on liuennut. Joukkoon sekoitetaan sokeri, kardemumma, suola ja kananmuna. Noin puolet jauhoista lisätään desilitra kerrallaan ja taikinaa vatkataan hetken aikaa. Loput jauhoista lisätään taikinaan vähitellen kädellä vaivaten. Loppuvaiheessa lisätään voisula. Noin yksi desilitra jauhoista kannattaa säästää, sillä sen voi lisätä tarvittaessa alustamisen aikana. Taikinaa alustetaan, kunnes se on kimmoisaa ja irtoaa kulhon reunoista ja kädestä. Taikinakulho peitetään liinalla ja taikinaa kohotetaan lämpimässä paikassa noin 45 minuuttia, kunnes se on kohonnut kaksinkertaiseksi. Pullataikinasta voi jokainen seikkailija leipoa esimerkiksi itsensä näköisen pullaukkelin, korvapuusteja, voisilmäpullia tai vaikkapa pitkon tulevalle retkelle. Pullia paistetaan 200 asteessa koosta riippuen 8–15 minuuttia

Murotaikinapiirakka: Joukkue valmistaa murotaikinapiirakan. Peruspiirakka onnistuu esimerkiksi seuraavalla reseptillä:

- 100 g voita
- 1 dl sokeria
- 1 kananmuna
- 2 1/2 dl vehnäjauhoja
- 1 tl leivinjauhetta

Voi ja sokeri vatkataan vaaleaksi vaahdoksi. Joukkoon lisätään vatkaten kananmuna. Jauhot ja leivinjauhe sekoitetaan keskenään. Seos käännellään voi-sokerivaahtoon.

Taikina painellaan voidellun ja korppujauhotetun piirasvuoan pohjalle ja reunoille. Murotaikinapohjaa kannattaa esipaistaa 200-asteisessa uunissa noin 10 minuuttia. Joukkue levittää piiraspohjalle haluamansa täytteet (esimerkiksi omena, vadelma tai mustikka) ja paistaa piirakan kypsäksi.

PERINTEISIÄ PIIRAKOITA

Tavoite:
Seikkailija tuntee suomalaisiin perinneruokiin kuuluvia piirakoita.

KUVAUS: Seikkailija leipoo perinteisiä piirakoita ja tutustuu niiden historiaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on etukäteen tutustua siihen, mitä perinteisiä piirakoita eri puolella Suomea on. Sampo hankkii tarvittavat ainekset. Hän huolehtii siitä, että erityisruokavaliot tulevat huomioiduksi reseptin valinnassa. Sampo ohjaa seikkailijoita oikeiden työskentelytapojen löytämisessä ja reseptin ymmärtämisessä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta. Vartionjohtaja ohjeistaa vartiotaan. Vartionjohtaja huolehtii siitä, että jokaiselle vartion jäsenelle riittää tekemistä.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: arjen taidot, ruoanlaitto, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Karjalanpiirakat: Vartio valmistaa karjalanpiirakoita. Internetissä on monia reseptejä piirakoiden valmistamiseen ja videoita, joissa näytetään piirakoiden rypyttäminen. On syytä huomata, että karjalanpiirakat tulee paistaa niin kuumassa uunissa, että leivinpaperi ei kestä sitä.

Rönttöset: Vartio leipoo rönttösiä. Rönttöset onnistuvat esimerkiksi seuraavalla reseptillä, jolla syntyy 24 rönttöstä.

Kuori:
- 3 dl kylmää vettä
- 2 tl suolaa
- 3 dl vehnäjauhoja
- 4 dl ruisjauhoja (tai 7 dl ruisjauhoja, jos ei haluta käyttää lainkaan vehnäjauhoja)

Marjaperunaseos:
- 1 kg jauhoisia perunoita
- 2 dl ruisjauhoja
- 1 rkl sokeria
- 0,5 tl suolaa
- 2–3 dl puolukkasurvosta

Taikinan ainekset sekoitetaan keskenään ja taikinasta tehdään möykky. Perunat keitetään kypsäksi. Lämpimät perunat survotaan ja niihin sekoitetaan ruisjauhot. Seoksen päälle ripotellaan jauhoja, astia peitetään kannella ja se jätetään huoneenlämpöön imeltymään 3–4 tunniksi. Seosta hämmennetään silloin tällöin. Imeltynyt seos maustetaan suolalla ja joukkoon lisätään sokeroitu puolukkasurvos. Seoksen annetaan muhia vielä puoli tuntia. Taikina alustetaan ja jaetaan 24 osaan. Palat kaulitaan pyöreiksi kuoriksi, joiden päälle laitetaan perunapuolukkaseosta. Reunat rypytetään karjalanpiirakoiden tapaan. Rönttösiä paistetaan 250-asteisessa uunissa 10–15 minuuttia. Valmiit rönttöset voidellaan voilla ja jäähdytetään hiukan ennen tarjoilua.

SUOLAINEN LEIVONNAINEN

Tavoite:
Seikkailija osaa seurata reseptin ohjeita.
Hän tuntee resepteissä käytetyt mittayksiköt.

KUVAUS: Seikkailija leipoo suolaisen leivonnaisen. Hän harjoittelee lukemaan itsenäisesti reseptiä ja tulkitsemaan reseptin lyhenteitä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on huolehtia paikalle tarvittavat leipomisvälineet. Aikuisen tehtävänä on varmistaa, että seikkailijat ymmärtävät lukemansa ja osaavat noudattaa reseptin antamaa ohjetta. Sampo huolehtii, että erityisruokavaliot tulevat huomioiduksi.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee reseptin sammolta, ohjeistaa vartionsa ja jakaa tehtävät.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Sämpylät: Vartio leipoo sämpylöitä. Erilaisia sämpyläreseptejä löytyy netistä ja leivontakirjoista useita. Yksi perusresepti on seuraava:

- 5 dl vettä tai maitoa
- 50 g hiivaa tai 1 pss kuivahiivaa
- 1 tl suolaa
- ripaus sokeria
- 10 dl jauhoja
- 0,5 dl öljyä

Neste lämmitetään. Jos käytössä on tuoretta hiivaa, se liotetaan nesteeseen. Lisätään suola ja sokeri. Osa jauhoista sekoitetaan joukkoon ja niiden mukana mahdollinen kuivahiiva. Loput jauhot alustetaan taikinaan ja öljy lisätään loppuvaiheessa. Reseptissä voi käyttää mitä tahansa jauhoja seikkailijoiden makumieltymysten mukaan. Taikinan annetaan kohota puolisen tuntia, jonka jälkeen siitä leivotaan sämpylät. Sämpylöitä paistetaan 225 asteessa noin 12 minuuttia.

Rieska: Rieska onnistuu esimerkiksi tällä ohjeella:

- 5 dl maitoa
- 1 tl suolaa
- 1 dl vehnäjauhoja
- 7 dl ohrajauhoja

Suola sekoitetaan kylmään maitoon. Jauhot lisätään ensin puuhaarukalla ja lopuksi kädellä sekoittaen. Taikina saa olla pehmeää, mutta leivottavaa. Taikinasta leivotaan kolme pyöreää, noin 1/2 cm paksuista lättyä. Rieskoihin pistellään haarukalla reikiä. Rieskat paistetaan 300 asteen lämmössä noin 5 minuutin ajan. Leivinpaperi ei kestä kyseistä lämpötilaa, vaan rieskat on paistettava uunipellillä. Valmiit rieskat voi kääriä leivinliinan sisään, jotta ne hieman pehmenevät.

KORISTELU

Tavoite:
Seikkailija huomaa, että leipomusten koristelulla voi tehdä niistä paljon houkuttelevamman näköisiä.

KUVAUS: Seikkailija koristelee leipomuksensa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii välineet.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: kädentaidot, luovuus, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Täytekakku: Seikkailijat tai koristelevat täytekakkuja, jotka ovat kaikilla aisteilla houkuttelevia. Ei siis riitä, että kakku maistuu hyvälle, vaan sen pitää myös tuoksua, tuntua, näyttää ja jopa kuulostaa hyvältä. Tarvikkeet: valmiit kakkupohjat sekä paljon erilaista koristelumateriaalia. Lähde: Scouterna

Piparkakut: Joukkue leipoo piparkakkuja ja koristelee niitä.

JÄLKIEN SIIVOAMINEN

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että leipomisesta syntyneitä jälkiä pitää siivota.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee ottamaan keittiön siivoamisen ja likaisista astioista huolehtimisen yhdeksi osaksi ruoanvalmistusta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa seikkailijoita huomaamaan, millä keinoin keittiö on helppo pitää järjestyksessä. Sammon tehtävä on huolehtia, että siivoukselle varataan riittävästi aikaa illan tai retken aikataulussa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja huolehtii siitä, että työt jakautuvat tasaisesti kaikille seikkailijoille.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Rutiini: Tämä aktiviteetti toteutetaan aina jokaisen aterian valmistamisen yhteydessä.

Siivoustalkoot: Joukkue tutustuu kolon keittiön välineisiin. Joukkue järjestää kolon kaapeissa ja laatikoissa siivouksen, jonka aikana välineiden puhtaus tarkistetaan ja laatikot ja kaapit pyyhitään kostealla rätillä. Tarvittaessa vartio järjestää kaappien sisällöt ja poistaa vanhentuneet elintarvikkeet oikeaoppisesti.

LIIKENTEESSÄ

Tavoite: Seikkailija osaa liikkua liikenteessä turvallisesti ja ennakoiden. Hän ymmärtää turvavarusteiden merkityksen liikenteessä.

Kuvaus: Seikkailija kertaa liikennesääntöjä. Hän tutkii turvavarusteiden merkitystä.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

HEIJASTIN

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää heijastimen merkityksen ja käyttää sitä. Hän osaa tunnistaa laadukkaan heijastimen.

KUVAUS: Seikkailija näkee käytännössä, miten heijastin toimii liikenteessä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on vastata siitä, että koloilta sujuu turvallisesti.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja auttaa harjoitusten toteuttamisessa.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Autosta: Seikkailijat lähtevät kololta kauemmaksi pimeän yksityisen tien varteen. Sampo huolehtii siitä, että sekä seikkailijoiden että muiden tienkäyttäjien turvallisuus tulee huomioiduksi. Seikkailijat rakentavat tien varteen erilaisia havainnoitavia asioita, esimerkiksi hahmon ilman heijastinta, hahmon yhdellä heijastimella tai hahmon kunnollisilla heijastimilla. Myös pyöräilijä lampulla ja ilman on hyvä testattava. Aikuinen sampo tai mukaan pyydetty seikkailijan vanhempi ottaa autonsa kyytiin seikkailijaryhmän. Seikkailijat havainnoivat autosta, miten eri asiat näkyvät eri etäisyyksiltä. Mielenkiintoista on kokeilla myös sateen vaikutusta havainnointiin. Tämä voidaan testata ruiskuttamalla auton ikkunaan vettä ja näin heikentää näkyvyyttä.

Heijastintesti: Seikkailijat tuovat kololle mukanaan mahdollisimman monenlaisia heijastimia. He tutkivat netistä, millaiset heijastimet ovat oikeanlaisia. Seikkailijat tarkastavat, täyttävätkö heidän mukanaan tuomat heijastimet nämä kriteerit. Kolon pimeydessä tai kolon pihamaalla on hyvä testata heijastimien toimivuutta taskulamppujen, pyöränvalojen ja mahdollisesti myös auton valojen kanssa.

JARRUTUSMATKA

Tavoite:
Seikkailija osaa huomioida olosuhteet liikkumisessaan.

KUVAUS: Seikkailija testaa jarrutusmatkoja eri kulkuneuvoilla, nopeuksilla ja tienpinnoilla. Hän saa kokemuksen siitä, miten eri tekijät vaikuttavat liikenteessä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Aikuisen tehtävänä on vastata siitä, että koloilta sujuu turvallisesti. Sampo opastaa testiratojen rakentamisessa ja huomioiden tekemisessä.

PAIKKA: ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: itsestä huolehtiminen, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Jarrutusrata: Seikkailijat toteuttavat jarrutusradan. He suunnittelevat radan erilaisiin maastoihin: asfaltille, hiekkaiselle asfaltille, hiekalle ja nurmikolle sekä mahdollisuuksien mukaan samoihin ympäristöihin märällä maalla. Seikkailijat kokeilevat vartioittain jarrutuksia erilaisista vauhdeista ja erilaisilla reaktionopeuksilla. He testaavat jarruttamista erilaisilla kulkuneuvoilla (pyörä, potkulauta yms.). Vartiot kokoavat havaintonsa yhteen ja joukkue pohtii lopuksi yhdessä, mitkä asiat vaikuttavat jarrutusmatkoihin.

Auton pysähtyminen: Liikenneturva on julkaissut autojen pysähtymismatkaa havainnollistavan animaatiosivun. Sivustoa voi käyttää hyvin myös seikkailijoiden kanssa aikuisen avustuksella. Aikuisen tehtävänä on hahmottaa aika- ja mittasuhteita seikkailijalle.

JULKINEN LIIKENNE

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttää julkista liikennettä.

KUVAUS: Joukkue kulkee julkisella kulkuvälineellä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee sopivan reitin ja informoi tarvittaessa vanhempia poikkeavasta aikataulusta tai kokoontumispaikasta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että oma vartio on valmis nousemaan kulkuvälineeseen jonossa ja siirtyy tehokkaasti istumapaikoilleen.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen

TOTEUTUSVINKIT:

Retki: Aktiviteetin voi hyvin yhdistää joukkueen retkeen, joka suuntautuu paikkaan, johon pääsee julkisilla, esimerkiksi kaupunkikohteeseen.

Liput: Liput kannattaa ostaa yhdessä seikkailijoiden kanssa joko etukäteen, lippuautomaatista tai kuljettajalta. Jos mahdollista, seikkailijat näyttävät oman lippunsa kuljettajalle tai lipuntarkastajalle.

LIIKKUMINEN PYÖRÄLLÄ

Tavoite:
Seikkailija noudattaa pyöräilijöiden liikennesääntöjä.

KUVAUS: Seikkailija kertaa pyöräilijöitä koskevat liikennesäännöt sekä liikennemerkit.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata harjoituksia.

PAIKKA: ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Pyöräretki: Joukkue lähtee pienelle pyöräretkelle kolon lähiympäristöön. Joukkue koettaa ajaa pyörillä mahdollisimman monenlaisia teitä pitkin (yhdistetty pyörätie ja jalkakäytävä, pyörätie ja jalkakäytävä rinnakkain, maantien reuna). Samalla harjoitellaan kääntymistä sekä suojatien käyttöä ja tien ylittämistä ilman suojatietä.

Kääntymisharjoitus pyörällä: Jos jokaiselle seikkailijalle löytyy pyörä tai potkulauta, joukkue opettelee kolon läheisellä kentällä toimimaan oikein kääntymistilanteissa. Seikkailijoiden tulee muistaa suuntamerkki, suorakulmakäännös ja ryhmittyminen. Jos lähistöltä löytyy alikulkutunneli, kannattaa harjoitella myös siinä toimimista.

OMA LIIKKUMINEN

Tavoite:
Seikkailija tuntee eri liikkumismuotojen hyötyjä ja haittoja.

KUVAUS: Seikkailija havainnoi eri liikkumismuotojen etuja ja haittoja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on vastata siitä, että koloilta sujuu turvallisesti. Hän ohjaa seikkailijat tekemään havaintoja harjoituksista.

PAIKKA: kololla, kotona, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, talous, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Liikkumismuotojen testaaminen: Vartio testaa käytännössä eri liikkumismuotojen edut ja haitat erilaisissa ympäristöissä. Seikkailijat matkaavat vaikkapa lähikauppaan kololta. He toteavat yhdessä autoilun, pyöräilyn ja kävelyn edut ja haitat liikkumisessa. Esimerkiksi auto ei välttämättä ole kaupunkiliikenteessä nopein vaihtoehto. Kävelyssä ja pyöräilyssä puolestaan edut terveyden kannalta ovat huomattavat. Esimerkiksi Motivan sivustolta löytyy aiheeseen liittyvää tietoa.

OMA MATKA

Tavoite:
Seikkailija osaa ennakoida liikenteen vaaranpaikkoja.

KUVAUS: Seikkailija esittelee itselleen tutun reitin kouluun tai partioon muille partiokavereille. Esittelyn aikana seikkailija kertoo, mitä vaaranpaikkoja matkan varrella on.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjeistaa vartionjohtajat ohjeistamaan muut seikkailijat sekä ohjaa seikkailijat havainnoimaan liikenteen vaaranpaikkoja ja turvallisia reittejä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja noutaa ohjeet sammolta.

PAIKKA: kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Reitin piirtäminen: Seikkailijat piirtävät kartalle tai kirjoittavat paperille jokaisen oman reitin kouluun tai kololle. He esittelevät reitin muille. Seikkailijat kertovat muun muassa, millä keinoin he yleensä taittavat matkan, mitä vaaranpaikkoja reitin varrella on ja miten ne voi välttää sekä onko matkan taittamiseen muita vaihtoehtoja. Seikkailijat arvioivat omaa matkantekoaan turvallisuuden näkökulmasta.

Google Streetview: Seikkailijat toteuttavat koloiltareittien tarkastelun Googlen Streetview -palvelun avulla. Jokainen seikkailija esittelee vuorollaan palvelun avulla oman koloiltareittinsä ja poimii sen varrelta erilaisia vaaranpaikkoja. Seikkailijat miettivät yhdessä, miten kyseiset vaaranpaikat on mahdollista välttää tai miten niissä toimitaan mahdollisimman turvallisesti.

TURVAVARUSTEET

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää turvavarusteiden merkityksen liikenteessä.

KUVAUS: Seikkailija kertaa ja tutustuu erilaisiin liikenteen turvavälineisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on vastata siitä, että koloilta sujuu turvallisesti. Hän ohjaa vartionjohtajia johtamaan toimintaa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Pantomiimi: Seikkailijat esittävät pantomiimien avulla erilaisia liikenteen turvavarusteita. Pantomiimien avulla voi myös havainnollistaa, mitä seurauksia turvavälineen käyttämättä jättämisellä on. Turvavälineitä ovat muun muassa jarrut, pyöräilykypärä, vilkut ja heijastin. Samalla voidaan tarkastella esimerkiksi suojatietä ja liikennevaloja.

Turvavarusteiden käyttö: Joukkue menee kololta kauemmaksi vilkasliikenteiseen paikkaan. Joukkue jakautuu vartioihin ja suorittaa liikenteen havainnointia turvallisuuden näkökulmasta. Tarkkailla voi esimerkiksi tukkimiehen kirjanpidon avulla turvavyön tai pyöräilykypärän käyttöä sekä autoilijoiden ja pyöräilijöiden toimintaa suojatiellä tai liikennevaloissa. Vartiot raportoivat tarkkailun tuloksista esimerkiksi lippukuntalehdessä.

LUONNONTIETEILIJÄ

Tavoite: Seikkailija osaa havainnoida luontoa ja luonnonilmiöitä.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu luonnon-ilmiöihin.

AVARUUS

Tavoite:
Seikkailija on pohtinut maailmankaikkeutta.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu tähtiin ja avaruuteen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo järjestää sopivan vierailun tai materiaalit.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla, kämpällä, ulkona, metsässä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Tähtitaivas: Parhaiten tähdet näkyvät oikein kylmänä pakkasyönä ja huonoiten pilvisellä säällä ja kesäaikaan. Seikkailija tarkkailee tähtitaivaalla näkyvää liikettä ja opettelee erottamaan lentokoneen, tähdenlennon ja satelliitin toisistaan.

Planeetat: Erikokoisista massapalloista ja rautalangasta vartio tekee helminauhan, joka kuvastaa planeettojen sijaintia. Pallot maalataan vesiväreillä mahdollisimman oikean värisiksi ja ne pujotetaan rautalankaan oikeaan järjestykseen. Mallin avulla seikkailija voi opetella planeettoja ja tutkia niiden erityispiirteitä.

BIOLOGIA

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa luonnon monimuotoisuutta.

KUVAUS: Seikkailija tutkii luontoa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii varusteet ja järjestää vierailun sopivassa luontokohteessa.

Vartionjohtajan tehtävä: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Kasvillisuusruutu: Seikkailijat tekevät vartioittain neliömetrin kasvillisuusruudut. Ruutu kannattaa sijoittaa paikkaan, jossa kasvaa paljon erilaisia kasveja.: 1. Rajaa kasvillisuusruutu maastoon. Varo tallaamasta ruudun sisälle jäävää kasvillisuutta. 2. Kasvilajien tunnistaminen: Mitä kasvilajeja ruudulla kasvaa? Merkitse lajit paperille kasvilajiopasta apuna käyttäen. 3. Kasvilajien peittävyys: Aseta apuruudukko varovasti maahan kasviruutusi päälle. Nyt voit arvioida kasvilajien peittävyyttä. Mitkä ovat ruutusi peittävimmät lajit eli valtalajit? Tunnistamisessa voi käyttää hyväksi kasvikirjaa tai netistä Luontoportti-sivustoa. Välineet: kasvikirja, maastolomake,

muistiinpanovälineet ja kasvillisuusruudun rajaamista varten esim. naru kulmakeppeineen, kepit tai kehikko ja apuruudukko (neliön kasvillisuusruutua varten 10x10 cm apuruutuja)

Puiden ympäristön vertailu: Joukkue etsii metsästä ensin koivuvaltaisen alueen. Tämän jälkeen tutkitaan ympäristöä ja mietitään, mitkä kasvilajit viihtyvät parhaiten koivun seurassa. Seuraavaksi etsitään mäntyvaltainen alue. Viihtyvätkö samat lajit männyn seurassa? Lopuksi etsitään kuusivaltainen alue. Toistetaan sama tutkimus myös tällä alueella. Minkälaisia eroja seikkailijat huomaavat näiden alueiden välillä?

LENTOKONE

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee kädentaitojaan ja havainnoi ympäristöä.

KUVAUS: Seikkailija rakentaa esineen, joka voi lentää ja lennättää sitä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit ja ohjeet ja kannustaa seikkailijoita pohdintaan kysymysten avulla.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet ja materiaalit sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Leija: Vartio rakentaa leijan ja lennättää sitä. Mikä saa leijan lentämään? Onko narun pituudella vaikutusta lentokykyyn? Onko sillä merkitystä, liikkuuko lennättäjä? Vartio voi myös kokeilla lennättää leijaa hännällä ja ilman häntää sekä eripituisilla hännillä.

Paperilentokone: Seikkailijat kokeilevat eri paperilentokonemalleja. Seikkailijat voivat myös etsiä eri malleja netistä. Seikkailijat testaavat, mitkä mallit lentävät pisimmät matkat. Mikä vaikuttaa paperilentokoneen lentokykyyn?

MEKANIIKKA

Tavoite:
Seikkailija on kiinnostunut luonnonilmiöistä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu mekaniikkaan kokemuksellisesti.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TOTEUTUSVINKIT:

Laiska kolikko: Seikkailija laittaa kortin vesilasin päälle ja kolikon keskelle korttia. Seikkailija yrittää saada kolikon tippumaan vesilasiin vetäisemällä kortin nopeasti pois.

Maan vetovoima: Vartio heittää erikokoisia ja –painoisia palloja suhteellisen korkealta ja tarkistaa, mikä niistä koskee maata ensin. Ratkaisu: Pallot koskevat maata samanaikaisesti, koska maan vetovoima saa ne putoamaan samalla nopeudella riippumatta niiden painosta.

MAGNEETIT

Tavoite:
Seikkailija tietää, mikä magneetti on ja mitkä yleiset asiat ovat magneettisia.

KUVAUS: Seikkailija tekee kokeita, joihin liittyy magneetteja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit ja ohjeistaa vartionjohtajia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee materiaalit ja ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TOTEUTUSVINKIT:

Kompassi: Vartio rakentaa yksinkertaisen kompassin vesiastiaan neulan, korkinpalasen ja magneetin avulla.

Magneettikalastus: Vartio rakentaa kalastuspelin. Seikkailijat piirtävät kaloja ja leikkaavat niitä paperista. Jokaiseen kalaan kiinnitetään paperiliitin. Kalan kääntöpuoleen kirjoitetaan numero 1-3. Kepistä, narusta ja magneetista rakennetaan onki. Peliä pelataan niin, että kukin osallistuja vuorollaan kalastaa yhden kalan ja saa kalassa olevan numeron verran pisteitä. Eniten pisteitä saanut voittaa.

SULAMINEN JA JÄÄHTYMINEN

Tavoite:
Seikkailija tuntee veden sulamisen.

KUVAUS: Seikkailija vaikuttaa veden sulamiseen tai jäähtymiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet ja materiaalit sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: arjen taidot, luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Paine: Vartio kokeilee, miten paine vaikuttaa jään sulamiseen. Tarvikkeet: muovimuki, paperiliitin, 1 pitkä kuminauha, jääpala. Selitys: Paperiliitin painuu jääpalaa vasten, ja paine sulattaa jäätä nopeammin kuin muu jääpala ehtii sulaa. Kun paine hellittää, sulanut vesi jäätyy uudelleen. Näin jääpala jäätyy paperiliittimeen kiinni.

1. Ota paperiliitin ja kiinnitä pitkä kuminauha paperiliittimen molempiin päihin. Laita pöydälle kova muovimuki pohja ylöspäin.
2. Aseta mukin pohjan päälle jääpala.
3. Aseta paperiliitin jääpalan päälle ja vedä kuminauha muovimukin alle. Paperiliitin puristuu jääpalaa vasten. Odota muutama minuutti.
4. Irrota kuminauha, mutta jätä paperiliitin paikoilleen minuutiksi.
5. Nosta varovasti kuminauhasta. Saatko nostettua jääpalaa?

Lähde: Tiedelauantai

Suola: Vartio kokeilee, miten suola vaikuttaa jään sulamiseen. Tarvikkeet: lautanen, elintarvikevärejä, suolaa, jäätä.
Selitys: Suola alentaa veden jäätymispistettä. Suolaisen veden täytyy siis olla alle 0-asteista, jotta se jäätyy. Suola haittaa vesimolekyylien välisiä sidoksia, jolloin jääkiteitä ei synny.

1. Aseta jääpalat tai jääpuikot lautaselle.
2. Ripottele jäiden päälle suolaa.
3. Kun jää alkaa sulaa, tiputtele jään pinnalle elintarvikevärejä. Huomaatko, kuinka suola sulattaa jäätä?

Lähde: Tiedelauantai

SÄHKÖ

Tavoite:
Seikkailija tietää sähkön perusperiaatteista.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu sähköön.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii välineet ja johdattelee seikkailijoita pohdintaan kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet ja materiaalit sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: arjen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Takertuvat ilmapallot: Seikkailija hieroo ilmapalloa villapaitaan ja yrittää tämän jälkeen saada ilmapallon tarttumaan seinään.

Selitys: Ilmapalloon syntyy staattista sähköä. Koska seinä ja ilmapallo ovat latautuneet eri tavoin, ne vetävät toisiaan puoleensa.

Virtapiiri: Vartio rakentaa virtapiirin. Vartio saa pariston, lampun ja sähköjohtoja ja vartion tehtävä on keksiä, miten se saa lampun palamaan.

SÄÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa tarkkailla säätä.

KUVAUS: Seikkailija tutkii säätä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat materiaalit.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet ja materiaalit sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, luontosuhde

TAITOALUE: luonto, itsestä huolehtiminen

TOTEUTUSVINKIT:

Lämpötila: Vartio mittaa lämpötilaa auringossa ja varjossa yhden päivän ajan sekä tutkii mittausten tuloksia. Vartiot voivat valita eri paikkoja mittauksiinsa. Testin jälkeen joukkue voi verrata sekä lämpötilavaihtelua jokaisen vartion mittauspaikalla että vartioiden paikkojen välillä. Vartio piirtää taulukon, jossa vaakatasossa on aika (tunnit) ja pystytasossa lämpötila (asteet). Vartio kirjaa taulukkoon tunnin välein merkin mittaustensa mukaisesti oikeiden lämpötilojen kohdalle (aurinko ja varjo eri väreillä). Lopuksi saman väriset pisteet yhdistetään toisiinsa kuvaajaksi. Minkälaisia havaintoja tuloksista voidaan tehdä?

Tuulimittari: Vartio ompelee kevyestä kankaasta sukan mallisen pussin, jonka päässä on pieni ilmareikä. Pussin suuhun kiinnitetään rengas, joka pitää sen auki. Tuulipussi kiinnitetään renkaasta aukealle paikalle keppiin siten, että se pääsee helposti liikkumaan.

VALO

Tavoite:
Seikkailija on kiinnostunut luonnonilmiöistä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu valoon kokemuksellisesti.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii välineet.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TOTEUTUSVINKIT:

Suurennuslasi: Seikkailija rakentaa suurennuslasin. Seikkailija leikkaa suurennuslasin kartongista. Seikkailija leikkaa reiän suurennuslasin keskelle. Seikkailija peittää reiän läpinäkyvällä muovipussilla tai teipillä. Seikkailija laittaa vesipisaran muoville ja kokeilee miltä teksti kirjassa tai lehdessä näyttää vesipisaran läpi. Vesipisaran pitäisi suurentaa teksti.

LÄHIRUOKAILIJA

Tavoite: Seikkailija osaa etsiä luonnosta ruokaa. Seikkailija tuntee lähiruoan merkityksen ympäristöä säästävänä asiana.

Kuvaus: Seikkailijat keräävät ruokaan sopivia aineksia luonnosta.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

KALASTUS

Tavoite:
Seikkailija osaa käyttäytyä kalastustilanteessa sopivalla tavalla kalastettaessa maalta käsin.

KUVAUS: Seikkailija käy kalastamassa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa, että osaa itse perata kalan oikeaoppisesti heti pyydystyksen jälkeen. Kala kannattaa pakastaa heti fileoinnin jälkeen, ellette ehdi kokouksen aikana laittaa siitä ruokaa.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Mato-onki: Seikkailija kalastaa mato-ongella. Seikkailija testaa mato-ongessa erilaisia syöttejä (matoja, kärpäsen toukkia, taikinaa, säilöttyjä maissinjyviä, makaronia, juustoa, leipää). Mato-ongen voi rakentaa itse.

Perkaaminen: Youtubesta löytyy hyviä perkausvideoita.

KALARUOKA KOKONAISESTA KALASTA

Tavoite:
Seikkailija tietää elintarvikehygienian merkityksen erityisesti kalaa käsiteltäessä. Seikkailija oppii asioita kalan perkaamisesta ruoanlaittoa varten. Seikkailija osaa toimia rauhallisesti ohjeiden mukaan keittiössä.

KUVAUS: Seikkailijat valmistavat kalaruokaa. Raaka-aineena käytetään kokonaista kalaa joko itse pyydettynä tai kaupasta ostettuna.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo etsii hyvän, joukkueelle sopivan ohjeen ja hankkii keittoon tarvittavat ainekset. Sampo perehtyy elintarvikehygieniaan ruoanlaitossa. Kokoukseen kannattaa varata tarpeeksi aikaa, jotta joukkue ehtii myös nauttia valmistamastaan ruoasta.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus

TAITOALUE: arjen taidot, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Kalakeitto nuotiolla: Vartio valmistaa saamistaan kaloista kalakeittoa. Vartio rakentaa nuotiolle kolmijalan, johon se kiinnittää kattilan, tai käyttää nuotiolla ritilää kattilan alustana. Kalan lisäksi keittoon pilkotaan ruokailijoiden ja saadun kalan määrän mukaan sopiva määrä perunoita, porkkanoita ja purjoa. Makua keittoon saa suolasta ja pippurista.

Kala foliossa: Perattu kala kääritään ensin voipaperiin ja sen jälkeen folioon. Mukaan nyyttiin kannattaa panna nokare voita ja pilkottua sipulia makua antamaan. Kalapaketti asetetaan hiillokselle kypsymään kalan selkäpuoli hiillosta vasten.

LÄHIRUOKASALAATTI

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa ja osaa poimia syötäviä kasveja.

KUVAUS: Seikkailija poimii kasveja kolon lähiympäristöstä ja tekee niistä salaatin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kestävä kehitys, luonto, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Kasvit: Voidaan kerätä esimerkiksi tuoreita koivunlehtiä, ratamonlehtiä, vuohenputken nuoria versoja, valko- ja puna-apilan kukintoja ja lehtiä, ketunleipiä, siankärsämön lehtiä, poimulehtien nuoria versoja, voikukan nuoria lehtiä, litulaukkaa (valkosipuliaromi), jauhosavikan pieniä lehtiä ja maitohorsman nuoria lehtiä. Keräämisen ja kasvien pesun jälkeen seikkailijat pilkkovat kasvit salaatiksi/ vihersilpuksi. Kaikkia lajeja ei tarvitse löytää, mutta 5-6 erilaista antaa jo suutuntuman siihen, miten lähiluonnosta löytyy salaattiainekset.

Nettisivut: Luontoportti-sivustolta ja Marttojen nettisivuilta löytyy paljon hyviä neuvoja.

KUIVAUS

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa ja osaa kuivattaa syötäviä kasveja.

KUVAUS: Seikkailija poimii syötäviä kasveja kolon lähiympäristöstä ja kuivattaa niitä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kestävä kehitys, luonto, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Kasvit: Seikkailijat voivat poimia esimerkiksi nokkosta, mustaviinimarjapensaan lehtiä, mesiangervon lehtiä, ahomansikan lehtiä, kamomillasaunion nuoria mykeröitä, lillukan lehtiä ja voikukanlehtiä kuivattaviksi.

Kuivaaminen: Kuivaaminen tapahtuu auringossa tai huoneenlämmössä, jossa lämpötila ei saa ylittää +35 C. Pienet määrät voidaan kuivata leivinpaperin päällä, mutta isompia määriä varten olisi hyvä olla kasvikuivuri. Uunissa kuivaaminen on kasveille liian kuuma, koska kasvit muuttuvat helposti ruskeiksi.

LUONTOTEE

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa ja osaa poimia syötäviä kasveja ja marjoja.

KUVAUS: Seikkailija poimii aineksia, josta hän valmistaa teetä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kestävä kehitys, luonto, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Kuivatut kasvit: Käyttäkää hyödyksi myös aiemmin kuivaamianne kasveja!

Kasvit: Seikkailijat voivat poimia puna- ja valkoapilan kukintoja, mustikoita, puolukoita, karpaloita, hillaa (lakkaa), villivadelmia, musta- ja punaherukoita, katajanmarjoja, (kurttu-) ruusunmarjoja. Kaikkia lajeja ei tarvitse löytää, mutta 5-6 erilaista antaa jo suutuntuman siihen, miten lähiluonnosta löytyy teeainekset.

MARJAT

Tavoite:
Seikkailija tutustuu hillojen tai mehujen tekoon.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa marjoista erilaisia hilloja tai marmeladeja tai keittää mehua.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo vastaa turvallisuudesta.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, luonto, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Poimiminen: Marjat voi poimia yhteisellä metsäretkellä. Joukkue voi myös tarjoutua marjanpoimijoiksi vanhempien, isovanhempien ja tuttujen marjapensaille, ja pyytää, että joukkue saisi pitää osan saalista itse.

Mehu ja hillo: Joukkue keittää mehua ja hilloja ja järjestää lettukestit, joissa tarjotaan joukkueen omia herkkuhilloja ja juodaan itsetehtyä mehua. Hillot voidaan tehdä vartioittain, tai jopa pareittain niin, että jokainen pääsee varmasti osallistumaan. Erilaisia reseptejä löytyy helposti netistä hakusanoilla "hilloreseptit" ja "keitetty mehu". Myös keittokirjoista, tai kysymällä esimerkiksi isovanhemmilta, voi löytää hyviä reseptejä. Tarvikkeet: reseptejä, hilloainekset, lasipurkkeja, lasipulloja

SIENET

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa ja osaa poimia syötäviä sieniä.

KUVAUS: Seikkailija poimii sieniä ja valmistaa niistä ruokaa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana ja vastaa turvallisuudesta.

PAIKKA: kämpällä, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, luonto, ruoanlaitto, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Kuivaaminen: Sieniä voi kuivattaa kasvikuivurilla.

Sieniä: Seikkailijat poimivat suppilovahveroita, keltavahveroita (kantarelleja), karvarouskuja, herkkutatteja, maamunia, vaaleaorakkaita (lampaankääpä) tai mustatorvisieniä. Kaikkia lajeja ei tarvitse löytää, mutta muutamalla erilaisella saa suutuntuman siihen, miten lähiluonnosta löytyy sieniä.

Sienikastike: Joukkue valmistaa sienikastikkeen tai –keiton löytämistä sienistään.

VALOKUVAUS

Tavoite:
Seikkailija osaa tunnistaa syötäväksi sopivia kasveja.

KUVAUS: Seikkailija tunnistaa syötäviä kasveja ja valokuvaa niitä omassa kasvuympäristössään kasvia vahingoittamatta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tukee ja kannustaa

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: luonto, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Julkaiseminen: Joukkue julkaisee kuvat esimerkiksi lippukunnan Instagram-tilillä tai nettisivuilla ruokavinkeiksi maastoretkiä varten.

MAAILMANKANSALAINEN

Tavoite: Seikkailija tietää, että partiolaisia on ympäri maailman. Hän tuntee tarkemmin jonkin vieraan maan kulttuuria. Seikkailija ymmärtää olevansa maailmanlaajuisen yhteisön jäsen.

Kuvaus: Seikkailijat tutustuvat partiotoimintaan ulkomailla sekä eri maiden kulttuureihin ja tapoihin.

Seikkailijat valitsevat kaksi maata, joista valinnaiset kuusi aktiviteettia tehdään.

KIELENTAITAJA

Tavoite:
Seikkailija kiinnostuu kielten oppimisesta ja ymmärtää, että kielitaito on avain vieraisiin kulttuureihin.

KUVAUS: Seikkailija oppii vieraan kielen perusteita ja tutustuu sitä puhuvien ihmisten kulttuuriin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee mieleisen toteutusvinkin sekä kielen seikkailijoiden kanssa ja ottaa selvää valitusta kielestä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja avustaa sampoa toteutuksessa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, toisten kunnioittaminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kansainvälisyys, partiokulttuuri, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Arkisanasto: Joukkue opettelee joka kerralla jonkin hyödyllisen sanan jostain kielestä. Joukkue voi vaihtaa opeteltavaa kieltä yhden tai useamman kerran kauden aikana. Opittuja sanoja voi ja kannattaa käyttää joukkueen arkisissa tilanteissa, jotta ne jäävät paremmin mieleen.

Kuka puhuu?: Seikkailijat selvittävät vartioittain, kuinka paljon valittua kieltä puhutaan maailmassa ja missä maissa ja kulttuureissa sitä puhutaan. Mikä on kielen asema näissä maissa? Onko se vähemmistö- vai enemmistökieli? Saako kielellä opetusta koulussa?

KIRJEKAVERI

Tavoite:
Seikkailija tietää, että muissakin maissa on partiolaisia.

KUVAUS: Joukkue kirjoittaa kirjeen ulkomaiselle partioryhmälle.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii sopivien ryhmien yhteystietoja.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kansainvälisyys, partiokulttuuri, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Yhteydet: Kirjeenvaihto ulkomaalaisen ryhmän kanssa on helppo ja henkilökohtainen tapa tutustua vieraaseen kulttuuriin ja partioon toisessa maassa. Yhteyksiä kehitysmaihin voi saada Suomen Partiolaisten kumppanuushankkeiden kautta. Guides and Scouts visiting Finland -Facebook-ryhmässä kysytään säännöllisin väliajoin kirjekavereita.

Kirjeen sisältö: Kirjekaveriryhmän kanssa voi vaihtaa kuvia omasta partiotoiminnastaan ja maastaan. Sekä valokuvat että piirretyt kuvat ovat mukavia. Joukkue voi kertoa partiotoiminnasta, perinteistä, luonnosta tai ajankohtaisista asioista. Vartio voi myös kirjoittaa esittelyt ryhmän jäsenistä. Alla esimerkki aloituskirjeestä.

Hei,
Olemme ryhmä n-vuotiaita partiolaisia Suomesta. Ryhmäämme kuuluu —. Haluaisitteko ryhtyä kirjekaveriryhmäksemme?
Oppisimme mielellämme partiosta maassanne ja muutaman sanan kielellänne. Partiossa Suomessa retkeilemme paljon ja opimme hyödyllisiä *asioita. Lempipartioaktiviteettimme on —. Lähetämme teille joitakin piirustuksia ja valokuvia suomalaisesta partiosta. Mitä maassanne syödään? Suomessa syödään paljon perunaa ja kala- ja liharuokia. Sen lisäksi myös muiden kulttuurien ruoat ovat suosittuja. Lempiruokiimme kuuluu —.*

Voisimme kirjoitella joko sähköpostitse tai kirjeitse. Meille voitte halutessanne lähettää postia osoitteeseen:

Partioterveisin,

P.S. Kuva olisi kiva.

Tarvikkeet: paperia, kyniä, kuvia

KULTTUURI MEILLÄ JA MUUALLA

Tavoite:
Seikkailija tietää, että Suomi on monikulttuurinen maa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu henkilöön valitsemastaan maasta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ottaa yhteyttä sopivaan vieraaseen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja keksii etukäteen yhdessä vartionsa kanssa sopivia kysymyksiä vieraalle.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kansainvälisyys, kaveritaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Vierailijan näkökulma: Vieras voi olla esimerkiksi kaveri, kollega tai seikkailijan vanhempi. Yhteyksiä saa myös seurakunnan, maahanmuuttajajärjestöjen ja opiskelijajärjestöjen kautta. Vieras kertoo kotimaastaan, esimerkiksi koulusta, ilmastosta, juhlista. Joukkue voi myös keskustella kielestä, pukeutumisesta, uskonnosta, taikauskosta ja perinteistä. Mistä perinteistä vieras on pitänyt kiinni Suomessa? Onko maassa tärkeitä vientituotteita, joita voi ostaa myös Suomessa? Kuvat ovat kivoja. Vieras kertoo myös, miksi on muuttanut Suomeen. Jos vieras on joutunut pakenemaan maastaan, hän voi kertoa mitä tapahtui, miksi niin kävi ja minkälainen pako oli. Seikkailijat ovat esittävät kysymyksiä, joita he ovat pohtineet etukäteen ja kertovat ajatuksistaan. Vieras on sammon avulla valmistellut muutaman aktiviteetin, esimerkiksi leikkejä, ruokaa, tanssi, laulu tai satu. Keskustellaan lopuksi: Mitkä ovat suurimmat erot vieraan maan ja Suomen välillä? Mitkä ovat yhtäläisyydet? Haluaisitteko asua vieraan maassa?

Tapahtumayhteistyö: Seikkailija osallistuu lippukuntansa järjestämään tapahtumaan, jossa järjestetään partiomaista ohjelmaa esimerkiksi vastaanottokeskuksen asukkaille tai muulle maahanmuuttajien yhteisölle, esimerkiksi jonkin uskontokunnan yhdistykselle. Tapahtuma voi sisältää esimerkiksi rastiradan, iltanuotion tai luontoretkeilyä. Samalla maahanmuuttajat saavat tietää, mitä partio on Suomessa ja kuinka siihen pääsee mukaan.
Lähde: Yhteiseen partioon

PARTIOMAAT

Tavoite:
Seikkailija tietää, että partioliike on maailmanlaajuinen ja että partiolaisia on melkein kaikissa maissa.

KUVAUS: Vartio merkkaa karttaan kaikki partiomaat. Seikkailijat tutustuvat valitsemien maiden partiotoimintaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo on etukäteen tarkistanut, missä maissa ei ole partiotoimintaa ja pystyy toimimaan asiantuntijana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen, toisten kunnioittaminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: kansainvälisyys, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Väritetään maailma: Helpoin tapa tehdä aktiviteetti on tulostaa valkoinen kartta ja värittää siihen partiomaat. Partiomaat voi myös tehdä itse askarreltuun maapalloon. Puhalletun ilmapallon päälle liimataan sanomalehtisuikaleita, joiden annetaan kuivua, ja sitten pallo maalataan.

Yksittäisten partiolaisten tarinat: Sampo on tulostanut etukäteen maailmankartan, jossa näkyy maailman valtiot. Lisäksi hän on etsinyt kuvia ja/tai tarinoita erimaalaisista partiolaisista. Seikkailijat lukevat ensin ääneen yhden partiolaisen tarinan. He koettavat löytää kartalta sen maan, jossa tarinan partiolainen asuu. Kun maa löytyy, seikkailijat värittävät kyseisen maan ja kirjoittavat siihen tarinassa esitellyn partiolaisen nimen. Sama toistetaan muiden tarinoiden kohdalla. Seikkailijat voivat myös katsella partiolaisten kuvia. Samalla seikkailijat voivat keskustella siitä, missä maassa he luulevat kyseisen partiolaisen asuvan. Maan keksittyään seikkailijat värittävät myös sen maan maailmankartastaan. Seikkailijat voivat myös pohtia vastauksia seuraaviin kysymyksiin: Minkä ikäinen hän on? Mikä on hänen mielestään parasta partiossa? Mitä muuta hän harrastaa?

UUDEN MUSIIKIN LEVYRAATI

Tavoite:
Seikkailija osaa kertoa mielipiteensä ja tietää, että on monenlaista musiikkia.

KUVAUS: Seikkailijat järjestävät levyraadin, jonka musiikki koostuu valittujen maiden musiikista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii sopivaa musiikkia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja toimii esimerkkinä.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: itsetuntemus, toisten kunnioittaminen

TAITOALUE: kansainvälisyys

TOTEUTUSVINKIT:

Miten? Musiikkia eri maista löytyy netistä ja sitä voi lainata kirjastosta. Tarvikkeet: musiikkia, soitin ja kaiuttimet, paperi ja kynä jokaiselle osallistujalle.

ULKOMAALAISET LEIKIT JA LAULUT

Tavoite:
Seikkailija tuntee hieman toista kulttuuria.

KUVAUS: Seikkailijat opettelevat kaksi ulkomaalaista leikkiä ja partiolaulua valitsemistaan maista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo etsii sopivia lauluja ja leikkejä ja opettaa niitä yhdessä vartionjohtajien kanssa seikkailijoille.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja toimii esimerkkinä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen

TAITOALUE: kansainvälisyys

TOTEUTUSVINKIT:

Piñata (Ecuador): Piñata on säiliö, joka on täytetty esimerkiksi karkeilla. Piñata on usein satuhahmon, eläimen tai pallon muotoinen ja se voi olla koristeltu värikkäillä papereilla. Piñata ripustetaan puuhun ja se avataan joko rikkomalla sitä kepillä tai vetämällä narusta. Yksinkertaisen version piñatasta voi tehdä paperipussista tai pahvilaatikosta, joka koristellaan värikynillä ja silkkipaperilla. Johtaja tai seikkailijat täyttävät piñatan karkeilla ja ripustavat sen naruun noin 2 metrin korkeudelle maasta. Yhden seikkailijan silmät sidotaan ja hänen tehtävänään on osua piñataaan pesäpallomailalla tai vastaavalla. Muut seisovat turvallisen etäisyyden päässä ja yrittävät neuvomalla auttaa lyöjää. Hetken päästä voidaan vaihtaa lyöjää ja lopuksi herkutella piñatan sisällöllä. Lähde: Scouterna

Tanskalaiset kalat (Tanska): Leikkijät valitsevat itselleen parin ja piirtävät itselleen maahan pienen alueen asunnokseen. Kun kaikkien asunto on piirretty, parit ottavat toisiaan kädestä kiinni ja valitsevat jonkin kalan nimen esimerkiksi silakat, ahvenet ja niin edelleen. ”Kalastajapari” eli kaksi leikkijää seisoo keskellä, marssii ympäriinsä ja luettelee kalojen nimiä. Kun jonkun parin nimi huudetaan, on sen juostava kalastajien taakse ja alettava marssia heidän perässään. Kun kalastajapari on maininnut kaikkien muistamiensa kalojen nimet, he huutavat ”merellä on myrsky!” Silloin kaikkien kalaparien on juostava minne tahansa tyhjään asuntoon. Se pari, joka ei ehdi mihinkään asuntoon, joutuu kodittomaksi ja siitä tulee uusi kalastajapari.

SP:n projektit: Suomen Partiolaisilla on säännöllisesti kehitystyö- ja kansainvälisyysprojekteja. Näiden materiaaleista voi löytyä hyviä vinkkejä aktiviteettiin.

ULKOMAALAINEN RUOKA

Tavoite:
Seikkailija tietää, että hyvin iso osa ruoasta tuodaan Suomeen ulkomailta.

KUVAUS: Seikkailijat tutkivat, mistä maista on peräisin kaupasta löytyvä ruoka, jonka jälkeen he valmistavat valitsemilleen maille tyypillisen aterian.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo jakaa vartioille tehtävät. Sen jälkeen vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, metsässä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kansainvälisyys, ruoanlaitto, talous

TOTEUTUSVINKIT:

Marokkolainen vihannespata couscousilla:
Pata on mausterikas, muttei tulinen.

Ainekset:
- 2 sipulia
- 2 valkosipulin kynttä
- 3 chiliä
- 2 dl vettä
- 1 tl sambal oelek -maustetahnaa
- 2 tl kurkumaa
- 1 tl suolaa
- 1 ml pippuria
- 80 g aprikooseja
- 40 g manteleita
- 1 purkki kikherneitä
- öljyä
- couscousia

Vartio kuorii ja silppuaa sipulin ja valkosipulin ja leikkaa chilit pituussuunnassa kahtia poistaen varren ja siemenet. Vartio pilkkoo chilit isoiksi paloiksi ja puristaa mehun sitruunasta. Vartio paistaa sipulia, valkosipulia ja chiliä noin 5 minuuttia. Tämän jälkeen vartio lisää joukkoon sitruunanmehun, veden, sambal oelekin, kurkuman, suolan, pippurin, aprikoosit ja mantelit. Pata saa kiehua noin 20 minuuttia. Tämän jälkeen vartio lisää kikherneet ja antaa padan kiehua vielä 10 minuuttia. Vartio maustaa padan lopuksi suolalla ja pippurilla. Vartio keittää couscousin pakkauksessa olevan ohjeen mukaan ja tarjoilee sen padan kera. Lähde: DDS

Eteläaasialainen mangolassi (4-6 hlö):

Ainekset:
- 2 prk säilykemangoa valutettuna (a 425/250 g)
- 1/2 l maustamatonta jugurttia
- 1/2 dl sokeria tai maun mukaan
- 1-2 dl maitoa

Valuta mangot ja laita ne tehosekoittimeen. Lisää muut aineet ja pyöräytä tasaiseksi. Tarkista maku. Lisää tarvittaessa hieman sokeria. Kaada juoma korkeisiin laseihin ja tarjoa heti.

Lähde: https://www.hellapoliisi.fi/juomat/mangolassi/

Kauppavierailu: Joukkue vierailee kaupassa. Seikkailijat yrittävät vartioittain löytää tuotteita mahdollisimman monesta maasta.

MAAILMANPARANTAJA

Tavoite: Seikkailija ymmärtää, että kaikki voivat toimia oikeudenmukaisemman maailman puolesta. Hän ymmärtää, että omilla valinnoilla on vaikutusta.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu kehitysmaiden oloihin ja toimii paremman maailman puolesta.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

OIKEUDENMUKAISUUS

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että maailmassa on paljon epäoikeudenmukaisuutta.

KUVAUS: Seikkailijat vertailevat Suomen ja kehitysmaiden asukkaiden elinoloja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat materiaalit ja ohjeistaa vartionjohtajia. Aktiviteetin jälkeen sampo johtaa keskustelua sopivilla kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartioitaan tehtävän aikana.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: kansainvälisyys

TOTEUTUSVINKIT:

Karkkia noppaa heittämällä: Levitetään pussillinen pehmeitä karkkeja lautaselle. Seikkailijat istuvat lautasen ympärille hammastikku kädessä. Sampo antaa luvun yhden ja kuuden välistä. Osallistujat yrittävät vuorotellen saada noppaa heittämällä kyseisen silmäluvun. Se, joka onnistuu, saa alkaa syödä karkkeja hammastikulla. Kerralla saa syödä ainoastaan yhden karkin. Vuoro vaihtuu, kun seuraava lyö oikean numeron. Sampo voi huutaa uuden numeron aina välillä. Jos rikkoo hammastikkunsa, uutta ei saa. Leikki keskeytetään 10 min päästä tai kun karkit loppuvat. Keskustellaan: Miltä tuntui olla saamatta karkkia tai saada paljon? Voiko tämän yhdistää johonkin tosielämän tapahtumaan? Kohdellaanko jotakuta epäreilusti? Miten leikistä olisi voinut tehdä vähemmän epäreilun? Miten elämästä voi tehdä vähemmän epäreilun? Muista mahdolliset allergiat ja karkkilakot. Leikkiä voi myös leikkiä esimerkiksi rusinoilla. Lähde: Scouterna

Koulumainos: Kaikki maailman lapset eivät saa käydä koulua. Seikkailijat tekevät vartioittain mainoksen, jonka mukaan kaikkien pitäisi saada käydä koulua. Tehtävä voidaan toteuttaa tv-mainoksena tai julisteena. Tarvikkeet: Paperia, kyniä, kamera.
Lähde: WAGGGS:n muistelemispäivä 2014

PAKOLAISUUS

Tavoite:
Seikkailija tuntee pakolaisten haavoittuvan aseman.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu pakolaisten elämään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu aiheeseen ja tuo sitä asiallisella tavalla esiin seikkailijoille.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen

TAITOALUE: kansainvälisyys

TOTEUTUSVINKIT:

Vierailija: Sampo kutsuu kokoukseen henkilön, joka on tullut Suomeen pakolaisena. Henkilö kertoo siitä, miksi ja miten hän tuli Suomeen ja millaista on ollut olla Suomessa. Jos lähellä lippukuntaa on vastaanottokeskus, lippukunta voi myös järjestää retkipäivän, johon kutsutaan lapsiperheitä vastaanottokeskuksesta lippukunnan omien jäsenten lisäksi.

Mitä mukaan?: Seikkailija kuvittelee, että joutuisi pakolaiseksi. Mitä hän pakkaa mukaan, kun edessä on pitkä matka kohti tuntematonta, eikä paluu kotiin ole välttämättä koskaan mahdollinen? (Johtaja korostaa, että tarkoitus ei siis ole pakata mitä haluat, vaan mitä pitää ottaa mukaan, jotta selviää). Seikkailija pakkaa reppuun 10 esinettä, jotka kulkevat hänen mukanaan vieraaseen maahan. Mitä teet, jos ne varastetaan? Joukkue tekee aktiviteetin joko piirtämällä esineet tai oikeasti pakkaamalla tavarat reppuun. Mukana olisi hyvä olla ainakin rahaa ja henkilöllisyystodistus. Esimerkki oikeasta maailmasta: 6-vuotiaalla pojalla oli repussaan yksi paita ja yhdet housut, laastareita, yksi pussi hänen lempikarkkejaan sekä saippua, hammasharja ja hammastahna. Netistä löytyy lisää esimerkkejä. Lähde: Yhteiseen partioon

PARTIOLAISTEN KUMPPANUUSHANKE

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että partiolaiset eri maista yhdessä voivat olla mukana luomassa parempaa maailmaa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu partiolaisten kumppanuushankkeeseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu etukäteen seikkailijoita kiinnostavaan kumppanuushankkeeseen. Sampo toimii asiantuntijana, ohjaa keskustelua ja ohjeistaa aktiviteeteista.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: kansainvälisyys, kestävä kehitys, palvelu, partiokulttuuri, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Kumppanuushankkeiden nettisivut: Hyviä vinkkejä löytyy Suomen partiolaisten kumppanuushankkeiden sivuilta sekä aktiivisten että aikaisempien projektien osalta.

RAHANKERÄYS

Tavoite:
Seikkailija tietää, miten järjestöt keräävät rahalahjoituksia.

KUVAUS: Seikkailijat osallistuvat kerääjinä ajankohtaiseen keräykseen ja tutustuvat keräysvarojen kohteisiin sekä keräyksen tavoitteisiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ottaa yhteyttä keräystä järjestävään tahoon ja lainaa tarvikkeet. Sampo informoi vanhempia.

PAIKKA: ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: kansainvälisyys, kestävä kehitys, palvelu, partiokulttuuri, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Keräykset: Joukkue osallistuu esimerkiksi SPR:n Nälkäpäivä-keräykseen, Yhteisvastuukeräykseen tai Unicefin janopäiväkeräykseen. Kannattaa kysyä, pystyisikö joku keräyksen järjestäjistä kertomaan seikkailijoille keräyksestä.

TAVARALAHJOITUS

Tavoite:
Seikkailija auttaa käytännössä toista.

KUVAUS: Seikkailijat keräävät ja luovuttavat hyödyllisiä tavaroita jonkin järjestön keräykseen. Seikkailijat selvittävät, mitä lahjoituksille tapahtuu.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo etsii sopivan keräyksen ja järjestää tavaroiden luovutuksen. Sampo informoi vanhempia keräyksestä.

PAIKKA: kololla, kotona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: kansainvälisyys, kestävä kehitys, palvelu, partiokulttuuri, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Järjestöt: Tavaralahjoituksia ottavat vastaan muun muassa Nada Hope ja Katulapsiapu. Sampo pyytää heidän edustajaansa kertomaan työstään seikkailijoille. Joulun alla järjestetään erityisen paljon keräyksiä.

Anna & Toivo -nuket: Seikkailijat ompelevat Anna- tai Toivo-nuken. Nuket annetaan Unicefille adoptoitavaksi. Kaikki UNICEFin Anna ja Toivo -nuket tehdään saman kaavan mukaan. Kaava ja ohjeet tilataan Unicefilta. UNICEFin kangasmerkki kiinnitetään nuken jalkasaumaan tai muuhun näkyvään paikkaan. Jokaisen nuken mukaan liitetään henkilökortti, jonka tekijä täyttää nuken henkilötiedoilla ja omilla yhteystiedoillaan. Nuket ovat näin rekisteröityjä toisin kuin monet maailman lapsista. Henkilökortin mukana olevan postikortin uusi perhe voi lähettää nuken tekijälle, jotta tämä saisi tietää, että nukke on saanut kodin. Nukesta pyritään saamaan mahdollisimman hyvä lahjoitus uudelta perheeltä. Lahjoituksella UNICEF voi hankkia esimerkiksi rokotuspaketteja kuutta tappavaa tautia vastaan. Yhden lapsen rokotuspaketin hinta on 20 euroa. Tarvikkeet: Kierrätettyjä kankaita/vaatteita, nauhoja, lankoja, koruja yms. Vanua täytteeksi, syömäpuikko täyttämisen helpottamiseksi. Kapeita kangastusseja kasvojen piirtämiseen. Ompelukone, sakset, nuppineuloja, silmäneula ja ompelulankaa. Haihtuva tussi, kasvojen suunnitteluun

VESI JA RUOKA

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että puhdas vesi ja ruoka eivät ole itsestäänselvyyksiä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu kehitysmaiden ruoka- tai vesitilanteeseen.
SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tukee tehtävien toteuttamista ja tukee keskustelua sopivilla kysymyksillä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja noutaa sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, toisten kunnioittaminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kansainvälisyys, kestävä kehitys, palvelu

TOTEUTUSVINKIT:

1 euro: Joukkue käy ruokakaupassa. Vartioittain seikkailijoiden tehtävänä on ostaa ruokaa päiväksi. Rahaa on 1 euro jokaista vartion jäsentä kohtaan. Seikkailijat valmistavat ruoan aineksista. Ruokaan saa käyttää ainoastaan sen, mitä euroilla on ostanut. Ylimääräisiä mausteita tms. ei sallita. Keskustelua: Selviäisitkö päivän tällä ruoalla? Yksi euro on suurin piirtein YK:n raja äärettömälle köyhyydelle. Onko se hyvä raja? Saako kaikkialla maailmassa yhtä paljon eurolla? Mihin muuhun kuin ruokaan rahojen pitäisi riittää? Mitä tapahtuisi, jos isoäiti sairastuisi, jos tarvitsisit uuden koulukirjan tai uudet kengät? Pystyisitkö elämään eurolla päivässä? Minkälainen on köyhyys ja nälkä Suomessa? Pystyvätkö kaikki täällä syömään itsensä kylläiseksi? Milloin olet nälkäinen? Onko jotain, mitä et voi tehdä, kun olet nälkäinen? Tarvikkeet: Ruokailuastiat, trangia/liesi ja kattila. Lähde: Scouterna

Veden kantaminen: Sampo kertoo Paulinan tarinan. Paulina on kymmenen vuotta vanha. Hän asuu Namibiassa eteläisessä Afrikassa. Niin kuin sinä ja minäkin, myös Paulina ja hänen perheensä tarvitsevat vettä joka päivä. Paulinan perheeseen kuuluu seitsemän henkilöä: äiti, isä ja viisi lasta. Pysyäkseen puhtaina ja terveinä, laittaakseen ruokaa, tiskatakseen ja siivotakseen perhe tarvitsee vähintään 100 litraa vettä päivässä. Lähellä Paulinan kotia ei ole vettä. Paulinan, hänen äitinsä Vilhelminan ja isosiskon Kristofinan, 15 vuotta, täytyy kävellä kaksi kilometriä vesipisteelle ainakin kaksi kertaa päivässä. Tämä vie neljä tuntia päivässä. Vesipisteessä täytetään 15 litran ämpärit. Paulina ja Kristofina pystyvät kantamaan vain yhden ämpärin kerralla. Paljonko vettä perheenne käyttävät yhden päivän aikana? Seikkailijat tekevät vartioittain listat kaikesta, mihin käyttävät vettä päivän aikana. Seikkailijat laskevat, paljonko siitä yhteensä tulee.

- Lasi vettä 0,2 l
- Vessakäynti 6 l
- Käsienpesu 1 l
- Hampaidenpesu juoksevan veden alla 2 l
- Hiustenpesu 20l
- Suihku 50 l (18 l/minuutti)
- Pesukone 75 l
- Tiskaus 30 l

Kuinka monta ämpärillistä se olisi? Seikkailijat kokeilevat myös veden kantamista. Merkataan rata, jonka varrella voi olla esteitä. Millaista vesimäärää on vielä mukava kantaa? Montako kertaa seikkailijoiden pitäisi kävellä rata läpi, että he saisivat kaikki käyttämänsä vedet kannettua? Tarvikkeet: ämpäreitä, kanistereitä, vettä. Lähde: Scouterna

VIERAILIJA KEHITYSMAASTA

Tavoite:
Seikkailija on tavannut kehitysmaasta tulevan henkilön ja tietää elämästä köyhemmässä maassa.

KUVAUS: Seikkailijat tutustuvat kehitysmaasta kotoisin olevaan maahanmuuttajaan. Vierailija kertoo elämästä kehitysmaassa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kutsuu sopivan vieraan käymään ja kertoo etukäteen vierailijalle vierailun tarkoituksesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja varmistaa, että vartio on pohtinut sopivia kysymyksiä vierailijalle etukäteen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen

TAITOALUE: kansainvälisyys, moninaisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Vierailija: Vieras voi olla esimerkiksi sammon kaveri tai kollega tai seikkailijan vanhempi. Yhteyksiä saa myös seurakunnan, maahanmuuttajajärjestöjen ja opiskelijajärjestöjen kautta. Vieras kertoo kotimaastaan, esimerkiksi koulusta, ilmastosta ja juhlista. Minkälainen on maan historia ja valtiomuoto? Keskustellaan kielestä, pukeutumisesta, uskonnosta, taikauskosta ja perinteistä. Mistä perinteistä vieras on pitänyt kiinni Suomessa? Onko maassa tärkeitä vientituotteita, joita voi ostaa myös Suomessa? Minkälaisia perheet ja perhe-elämä ovat siellä? Mitä eläimiä maassa on? Onko ympäristöongelmia? On kiva, jos vieras näyttää kuvia kotimaastaan. Vieras kertoo myös, miksi on muuttanut Suomeen. Jos vieras on joutunut pakenemaan maastaan, hän voi kertoa mitä tapahtui, miksi niin kävi ja minkälainen pako oli. Seikkailijat kysyvät etukäteen keksimiään kysymyksiä ja kertovat ajatuksistaan. Vieras on sammon avulla valmistellut muutaman aktiviteetin, esimerkiksi leikkejä, ruokaa, tanssin, laulun tai sadun. Keskustellaan lopuksi: Mitkä ovat suurimmat erot vieraan maan ja Suomen välillä? Mitkä ovat yhtäläisyydet? Haluaisivatko seikkailijat asua vieraan kotimaassa?
Lähde: Scouterna ja Girlguiding UK

PARTIOLAISUUS

Tavoite: Seikkailija tuntee olevansa osa partioliikettä.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu partiotapoihin.

Joukkue valitsee ja tekee seuraavista aktiviteeteista kuusi.

HISTORIA

Tavoite:
Seikkailija tuntee partion historian pääkohdat.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu partiohistoriaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii sopivaa lähdemateriaalia tai asiantuntijan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Kilta: Killoista löytyy paljon partiolaisia, jotka mielellään tulevat kertomaan partiosta omassa nuoruudessaan ja siitä, miten partioliike on kehittynyt. Kerrottavat asiat voivat olla hyvin tavallisia: koloiltoja, leiriä ja retkiä. Hienoa on, jos vieras pystyy tuomaan näytille valokuvia tai muuta rekvisiittaa, josta muutokset historian aikana käyvät näkyville. Kiltojen yhteystietoja voi kysyä esimerkiksi piiritoimistoilta.

B-P: Sampo lukee ääneen tarinoita B-P:n elämästä osana hiljentymistä.

JUHLAT

Tavoite:
Seikkailija tuntee partiolaisten juhlapäivän.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu partiolaisten juhlapäivän viettoon.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tietoa sopivasta juhlapäivästä ja mahdollistaa joukkueen osallistumisen siihen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Muistelemispäiväpaketti: WAGGGS julkaisee joka vuosi muistelemispäivään liittyvän aktiviteettipaketin. Joukkue tekee aktiviteetteja paketista. Muistelemispäivämateriaalit löytyvät netistä hakemalla World Thinking Day.

Partioviikko: Joukkue osallistuu piirin järjestämään partioviikon tapahtumaan.

JOTA-JOTI

Tavoite:
Seikkailija on yhteydessä ulkomaalaisiin partiolaisiin.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu JOTA-JOTI -tapahtumaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo rekisteröi joukkueen WOSM:in JOTA-JOTI -sivulla ja hankkii tarvittavat varusteet ja yhteydet.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, ihmissuhteet, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kansainvälisyys, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Mikä?: Jamboree on the Air ja Jamboree on the Internet on WOSM:in maailmanlaajuinen ja kansainvälinen tapahtuma, jossa partiolaiset ottavat yhteyttä toisiinsa radion tai netin välityksellä. Tapahtuma järjestetään aina lokakuun kolmantena viikonloppuna. Tukimateriaaleja löytyy WOSM:in JOTA-JOTI -sivustolta.

JOTA-tapahtuma: Seikkailijajoukkue toteuttaa retken JOTA-tapahtumaan. Esimerkiksi Lounais-Suomen Partiopiirin alueella järjestetään usein tapahtuman aikaan avoin tilaisuus, jossa JOTA-tapahtumaan on mahdollista päästä radioamatööripartiolaisten avustuksella mukaan.

LAULUT

Tavoite:
Seikkailija tuntee suomalaista partiolauluperinnettä.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu erilaisten partiohenkisten laulujen laulamiseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa, että laulujen sanoja löytyy kaikille. Sampo osallistuu laulamiseen ja kannustaa seikkailijoita.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Laulukirjoja: Partiolauluja löytyy Olarin Eräkotkien Kilta ry:n julkaisemasta OEK Laulukirjasta. Partiomessun laulujen sanat ja nuotit löytyvät SP:n julkaisemasta vihkosta.

Uudet sanat: Jokaiselle seikkailijavartiolle jaetaan ennestään tuttu partiolaulu, jonka sävelen kaikki varmasti osaavat. Seikkailijat kirjoittavat lauluun uudet sanat ja illan lopuksi kaikki vartiot esittävät oman versionsa joko vain muiden seikkailijoiden edessä tai vaikkapa koko leirin iltanuotiolla. Uudelleensanoitus voi olla seikkailijoille helpompaa, jos laululle annetaan jokin teema, esimerkiksi leirin tai retken teema/nimi tai seikkailijavartioiden nimistä tuleva teema.

MERKIT

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa partiosymboleita.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu partiomerkkeihin ja niiden symboliikkaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa tehtävää ja tuo paikalle mallit tai kuvat merkeistä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartionsa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Ansiomerkit: Seikkailija harjoittelee tunnistamaan yleisimmät ansiomerkit. PartioWikiin on koottu hyviä tietopaketteja ansiomerkeistä. Partiolaisten merkeillä on mielenkiintoisia nimiä. Seikkailijat pohtivat vartioittain, mistä Mannerheimin solki on voinut saada nimensä, entä Hopeasusi? Kun he ovat keksineet mielestään parhaat selitykset, selvitetään oikea tarina merkkien nimien takana joko sammon kertomana tai nettisivujen avulla. Seikkailijat tutkivat vartioittain lippukunnan johtajien partiopaitoja. Heidän tehtävänään on haastattelemalla selvittää, mitä merkkejä paidoissa on ja mistä ansioista mikin merkki on myönnetty.

Huivimerkit: Seikkailijat harjoittelevat vartioittain lähialueen lippukuntien huivimerkkejä ja niiden symboleita yhdistelytehtävän avulla. Sampo tulostaa etukäteen eri lapuille kuvia huivimerkeistä ja toisille lapuille lippukuntien nimiä. Tehtävänä on yhdistää oikea huivimerkki oikeaan lippukuntaan. PartioWikistä löytyy kuvia eri lippukuntien huivimerkeistä.

TALKOOT

Tavoite:
Seikkailija tietää, että kaikkien panosta tarvitaan yhteisen hyväksi.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu talkoopäivään lippukunnan hyväksi.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo varmistaa, että kaikille riittää tehtäviä ja työkaluja. Jos sampo toimii talkoiden järjestäjänä, sampo muistaa myös kiittää kaikkia avusta.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, palvelu, partiokulttuuri, suomalainen kulttuuri, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Lippukunnan talkoot: Seikkailijajoukkue osallistuu lippukunnan kämppä- tai venetalkoisiin.

Leirialue: Talkoopäivä voidaan järjestää leirikeskuksessa tai esimerkiksi partiopiirin leirialueella. Talkoopäivä kannattaa järjestää yhteistyössä seurakunnan nuorisotyöntekijän tai partiopiirin kanssa ja laittaa paikka porukalla kuntoon kesän toimintaa tai talvikauden hiljaiseloa varten.

TARINAT

Tavoite:
Seikkailija tuntee partiokulttuuria.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu partiotarinoihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee ryhmälleen sopivan tarinan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan. Vartionjohtaja varmistaa, että tehtävä tulee tehtyä.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Hiljentyminen: Sampo lukee partiokirjallisuutta ääneen osana loppuhiljentymistä. Hyviä partiolaisista kertovia kirjoja ovat esimerkiksi seuraavat: Robert Baden-Powell: Kokemukseni vakoojana, Partiopojan kirja; Lehtinen Hannu: Kersat eivät kursaile; Kärppävartion tarinoita; Salpakivi Pentti: Aaretinahon salaisuus; Martti Asseri Nyberg: Palokärjen huuto; Kerttu Juva: Leppiluodon leiriläiset, Kurki-vartio kunnostautuu; Aaro Honka: Suurleirin seikkailijat, E. Le Breton-Martin: Saukkovartion pojat; Jalmari Finne: Kiljusen herrasväki partiolaisina; Timo Parvela: Ella ja kaverit Jamboreella

Näytelmä: Seikkailijat tekevät vartioittain näytelmän jostakin partiotarinasta ja esittävät näytelmän toisille.

TOINEN IKÄKAUSI

Tavoite:
Seikkailija tuntee yhteenkuuluvuutta muiden partiolaisten kanssa.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu toimintaan yhdessä toisen ikäkauden kanssa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo sopii toisen ikäkauden johtajan kanssa yhteisestä ajankohdasta ja ohjelmasta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ihmissuhteet, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kaveritaidot, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Sudenpennut: Seikkailijat toteuttavat vartioittain pieniä vastuutehtäviä sudenpentutapahtumassa tai sudenpentujen koloillassa. Sopivia tehtäviä voivat olla esimerkiksi leikin opettaminen, yksinkertaisen taidon opettaminen, rastimiehenä toimiminen sudenpentujen kisassa tai tietovisan keksiminen ja johtaminen.

VARAINHANKINTA

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, miksi osallistuminen yhteiseen tempaukseen on tärkeää.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu lippukunnan varainhankintatempaukseen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on tiedottaa seikkailijoiden koteihin varainhankintakampanjasta ja käytännön ohjeista sen toteuttamiseen liittyen. Sampo auttaa ja kannustaa seikkailijaa hänen urakassaan. Sampo ohjaa seikkailijaa pohtimaan, miksi seikkailijan panos on projektissa tärkeä. Sampo huolehtii siitä, että turvallisuus on huomioitu myyntitempauksissa.

PAIKKA: kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: palvelu, partiokulttuuri, talous, varainhankinta, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Myyjäiset: Seikkailijat osallistuvat myyjäisiin valmistamalla yhdessä myytäviä tuotteita ja myymällä ne itse myyjäispäivänä.

Adventtikalenteri: Seikkailija myy partiolaisten adventtikalentereita.

Uusi idea: Seikkailijat miettivät vartioittain, millä tavalla joukkue tai lippukunta voisi kerätä rahaa. Rahankeräyskohteena voi olla joukkueen tai lippukunnan oma toiminta tai jokin hyväntekeväisyyskohde. Vartion kannattaa pohtia esimerkiksi, millä tavalla raha kerätään, myydäänkö jotakin, missä kerääminen ja myyminen tapahtuu, miten asiasta tiedotetaan lippukuntalaisia ja millainen mainoskampanja asialla voisi olla. Joukkue valitsee parhaimman idean ja toteuttaa sen sammon ja mahdollisesti muun lippukunnan avulla.

POHDISKELIJA

Tavoite: Seikkailija osaa hiljentyä. Seikkailija kunnioittaa eri maailmankatsomuksia.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu maailmankatsomuksiin liittyviin aiheisiin.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

EETTINEN POHDINTA

Tavoite:
Seikkailija tuntee eettisiä kysymyksiä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu tarinoiden tai pohdinnan kautta eettiseen toimintaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee joukkueelle sopivan tavan käsitellä etiikkaa ja johtaa keskustelua.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, katsomustaidot, kaveritaidot, partiokulttuuri, rohkeus

TOTEUTUSVINKIT:

Eettiset ongelmat: Sampo lukee seikkailijoille osana hiljentymistä lapsille suunnattuja tarinoita, joissa on eettinen ongelma. Seikkailijat pohtivat yhdessä, mikä ratkaisu olisi oikea. Sampo tuo esiin, että monet eri asiat vaikuttavat valintoihin, esimerkiksi toisesta välittäminen, katsomus tai yhteiskunnan säännöt. Seikkailijat pohtivat, ovatko päätökset aina vain oikeita vai vääriä.

Lohduttaminen: Vartiolle annetaan erilaisia tilanteita (esim. kaveri on liukastunut ja satuttanut jalkansa, luokkakaveri on ollut pitkään kipeä ja on nyt palannut kouluun, kaveri jännittää esitelmää, joka hänen kuuluu pitää koulussa), joihin vartion pitää keksiä lohduttavia tai rohkaisevia lauseita. Tämän jälkeen pidetään kehurinki. Seikkailijat menevät vuorotellen piirin keskelle ja muut kehuvat häntä vuorotellen. Ellei henkilöä vielä kovin hyvin tunne, voi kehua vaatteita tai ulkonäköä. Seikkailijat keskustelevat siitä, miksi toisen lohduttaminen, rohkaiseminen ja kehuminen on tärkeää. Seikkailijat pohtivat, onko sen lisäksi mitä sanoo, merkitystä myös sillä, miten asian sanoo.

EETTINEN TOIMINTA

Tavoite:
Seikkailija tietää, että pystyy toimimaan tärkeäksi pitämiensä asioiden puolesta.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu toiminnan kautta eettiseen toimintaan. Seikkailija tietää, että pystyy toimimaan tärkeäksi pitämiensä asioiden puolesta.

PAIKKA: vierailukohteessa, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: katsomustaidot, palvelu, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Palvelutempaus: Joukkue osallistuu palvelutempaukseen (esim. vierailu vanhainkodissa, siivoustalkoot, lipaskeräys). Tempauksen jälkeen seikkailijat keskustelevat siitä, mitä ajattelivat tempauksesta. Miltä tuntui tehdä jotakin hyvää muiden tai ympäristön puolesta? Miksi ihmiset tekevät hyvää tai jättävät sen tekemättä?

Rohkaiseminen: Vartio pitää kehuringin. Seikkailijat menevät kahteen rinkiin, ulko- ja sisärinkiin. Ulkorinki pysyy paikallaan ja pitää silmät kiinni, sisärinki liikkuu ja käy kehumassa jokaista. Ellei henkilöä vielä kovin hyvin tunne, voi kehua vaatteita tai ulkonäköä. Sampo painottaa, että jokaista pitää kehua tosissaan, ei nauraen tai pilkaten. Seikkailijat keskustelevat siitä, miksi toisen lohduttaminen, rohkaiseminen ja kehuminen on tärkeää. Seikkailijat pohtivat, onko sen lisäksi mitä sanoo, merkitystä myös sillä, miten sanoo asian.

HAUTAUSMAAVIERAILU

Tavoite:
Seikkailija osaa toimia hautausmaalla.

KUVAUS: Seikkailija vierailee hautausmaalla ja tutustuu siihen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo informoi vanhempia poikkeavasta kokoontumispaikasta ja suunnittelee innostavan, mutta kunnioittavan tavan tutustua hautausmaahan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja noutaa ohjeet sammolta ja toteuttaa tehtävän yhdessä vartionsa kanssa.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus, yhteiskunnallinen vaikuttaminen, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: katsomustaidot, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Opas: Sampo kutsuu hautausmaakierrokselle oppaan mukaan ja kertoo hänelle etukäteen illan tavoitteesta ja aiheesta. Kierroksen aikana seikkailijat kuulevat tarinoita paikkakunnan ja hautausmaan historiasta. Samalla opas voi valottaa tämän päivän hautauskäytänteitä.

Etsintätehtävä: Etsintätehtävä hautausmaalla. Hautausmaahan voi tutustua joukkueen kanssa myös ilman opastusta. Vartion tehtävänä on selvittää, onko hautausmaalla sankarihautaa, muualle haudattujen muistelupaikkaa tai kuuluisien henkilöiden hautoja. Missä sijaitsevat vanhimmat haudat ja kuinka vanhoja ne ovat? Onko hautausmaa vielä käytössä? Hautakivissä on myös erilaisia symboleja, joilla on ihan tietty merkitys. Niitä voi etsiä vartion tai joukkueen kanssa ja sitten selvittää, mitä ne tarkoittavat.
Tietoa symboleista löytyy internetistä ja esimerkiksi Pentti Lempiäisen kirjoista.

HENGELLINEN MUSIIKKI

Tavoite:
Seikkailija tietää, että on olemassa uskonnoille tärkeää hengellistä musiikkia ja tietää, että sitä voi käyttää esimerkiksi omaan hiljentymiseen tai pohtimiseen.
Seikkailija ymmärtää, että uskonnolliset kappaleet voivat olla toisille tärkeitä.

KUVAUS: Seikkailija kuuntelee tai tuottaa hengellistä musiikkia.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu itse etukäteen hengelliseen musiikkiin ja hankkii tarvittavat varusteet.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus, toisten kunnioittaminen

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: katsomustaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Levyraati: Joukkue pitää levyraadin, jossa arvioidaan, minkälaisesta hengellisestä musiikista itse pitää. Musiikkia löytyy Youtubesta.

Partiomessu: Joukkue osallistuu partiomessuun.

VÄLINE HILJENTYMISEEN

Tavoite:
Seikkailija tietää, että rauhoittumiseen on olemassa välineitä.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa hiljentymiseen tarkoitetun esineen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit ja ohjeet

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, katsomustaidot, kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Kynttilän valaminen: Seikkailijat valavat kynttilöitä. Joukkue käyttää kynttilöitä iltahiljentymisissään kauden aikana.

Rukousnauha: Monessa uskonnossa on kehitetty rukousnauhoja rukouksen ja meditaation apuvälineiksi. Seikkailija valmistaa rukousnauhan helmistä. Seikkailija voi halutessaan käyttää nauhaa apuvälineenä rauhoittumisissa jatkossa. Keskittyminen voi olla helpompaa, jos on jotakin, mitä räplätä.

HILJENTYMINEN

Tavoite:
Seikkailija osaa hiljentyä.

KUVAUS: Seikkailija hiljentyy.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valmistelee hiljentymisen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, katsomustaidot, kaveritaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Luonnossa: Seikkailijat jakautuvat erilleen toisistaan. Jokainen viettää viisi minuuttia luonnossa hiljaa pohtien. Tämän jälkeen voidaan yhdessä pohtia, miltä harjoitus tuntui.

Kynttiläpolku: Sampo valmistelee kynttiläpolun, jonka varrella on viisaita sanoja. Seikkailijat kulkevat rataa pareittain.

Mindfulness: Joukkue tekee mindfulnessharjoituksen. Netistä löytyy sekä ohjeita että äänitteitä, jotka soveltuvat myös vilkkaille lapsille. Ohjetta voi hakea esimerkiksi sanoilla “mindfulness lapsille”.

JUHLAPYHÄ

Tavoite:
Seikkailija tietää, että juhlapyhiä voi viettää monella tavalla.
Seikkailija opettelee rohkeasti kertomaan perheensä katsomuksellisuudesta.

KUVAUS: Seikkailijat tutustuvat johonkin juhlapyhään ja keskustelevat siitä, miten heidän perheissään juhlapyhiä vietetään.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu valittuun juhlapyhään etukäteen ja hankkii tarvikkeet. Sampo johtaa keskustelua ja varmistaa, että keskustelu on kunnioittava ja ihaileva.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja noutaa ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus, toisten kunnioittaminen, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: katsomustaidot, kaveritaidot, moninaisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Piparkakut: Seikkailijat leipovat piparkakkuja ja keskustelevat siitä, vietetäänkö heidän perheessään joulua tai muita juhlapyhiä. Liittyykö juhliin heidän perheessään joitakin tiettyjä ruokia?

Video: Youtubesta löytyy videoita monesta eri juhlan vietosta. Joukkue

katsoo videoita vartioittain ja keskustelee sen jälkeen siitä, löytyykö heidän perheidensä juhlaperinteistä vastaavia piirteitä.

Pääsiäinen: Seikkailijat tutustuvat ortodoksiseen pääsiäisperinteeseen tekemällä virpomavitsat. Sampo kertoo, että pääsiäinen on ortodoksisten vuoden suurin juhla. Ortodoksiseen perinteeseen kuuluu, että virpomavitsat siunataan kirkossa. Ortodoksit eivät pukeudu noidiksi, eivätkä saa ottaa palkkaa vastaan, vaan ainoastaan toivottaa siunausta. Seikkailijat keskustelevat siitä, vietetäänkö seikkailijoiden perheissä pääsiäistä ja liittyykö siihen vastaavia perinteitä.

USKONNOLLINEN RAKENNUS

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää, että toisille erityiset paikat ovat pyhiä.

KUVAUS: Joukkue vierailee hengellisessä tilassa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo sopii vierailusta kohteesta vastaavan henkilön kanssa ja informoi vanhempia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus

TAITOALUE: katsomustaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Kisa kirkossa: Joukkue vierailee kirkossa. Sampo järjestää siellä vartioiden välisen kisan. Tehtävät voivat olla esimerkiksi arviointia, mittaamista, etsimistä, havainnointia, kim-leikkejä, tietokilpailua, kätevyyttä, soittotaitoa tai ryhmässä toimimista.

Vierailukohteita: Vartio voi tehdä esimerkiksi polkupyöräretken metsäkirkkoon, vierailun hiippakunnan tuomiokirkkoon, synagogaan, moskeijaan tai lähiseudulla olevan vanhan kirkon raunioille. Sammon tulee valmistautua vierailuun, jotta hän osaa vastailla seikkailijoiden kysymyksiin.

USKONNOLLINEN TILAISUUS

Tavoite:
Seikkailija on saanut kokemuksen uskonnollisesta tilaisuudesta.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu uskonnolliseen tilaisuuteen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu paikkakunnan tarjontaan ja valitsee ryhmälle sopivan tapahtuman. Sampo sopii etukäteen järjestäjien kanssa seikkailijoiden mahdollisesta roolista tapahtuman toteutuksessa. Sampo informoi vanhempia vierailusta, sen ajankohdasta ja mahdollisista pukeutumisohjeista. Sampo käy etukäteen läpi vierailun kulkua seikkailijoiden kanssa sekä käyttäytymistapoja.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus, toisten kunnioittaminen

TAITOALUE: katsomustaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Esiintyminen: Joukkue esiintyy tilaisuudessa, esimerkiksi jumalanpalveluksessa. Sampo sopii papin kanssa, mikä esitys sopii tilaisuuden luonteeseen ja missä kohdassa se esitetään.

Kristillinen erityismessu: Jos suurin osa joukkueesta on kristittyjä, voi olla mielenkiintoista vierailla jossain erityisessä messussa tavallisen sijaan, jotta huomataan eroavaisuuksia tavalliseen verrattuna. Seikkailija vierailee jossakin erityismessussa tai -jumalanpalveluksessa. Kyseessä voi olla esimerkiksi Tuomasmessu, Meidän messu, Partiomessu, Metallimessu, nuorten ekumeeninen tilaisuus tai jumalanpalvelus saaristossa purjehduksen aikana.

VIERAILIJA

Tavoite:
Seikkailija kunnioittaa toisen vakaumusta.

KUVAUS: Seikkailija tapaa henkilön, jolla on vahva katsomuksellinen vakaumus.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kutsuu vieraan kylään.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartio pohtii etukäteen kysymyksiä vieraalle vartionjohtajan johdolla.

PAIKKA: kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: maailmankatsomus, toisten kunnioittaminen

TAITOALUE: katsomustaidot, kaveritaidot, moninaisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Vierailija: Vierailija voi olla esimerkiksi aikuinen lippukunnasta, sammon kaveri tai seurakunnan työntekijä. Henkilöllä voi olla vahva uskonnollinen vakaumus, hän voi olla ateisti tai hänen katsomuksensa voi olla yhdistelmä erilaisia näkemyksiä. Tärkeintä on, että hänellä on vahva katsomuksellinen identiteetti, josta hän on valmis keskustelemaan ja kertomaan ilman käännytyksellistä tarkoitusta. Seikkailijoiden kannattaa miettiä hyviä kysymyksiä etukäteen vartioittain. Seikkailijat opettelevat kunnioittamista: kysyn, kuuntelen ja kunnioitan.

RETKIKOKKI

Tavoite: Seikkailija osa valmistaa ruokaa retkiolosuhteissa.

Kuvaus: Seikkailija kokeilee erilaisia tapoja valmistaa ruokaa retkellä. Hän harjoittelee retken ruokalistan suunnittelua.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

RETKEN MENU

Tavoite:
Seikkailija osaa suunnitella ruokalistan retkelle ja asioida kaupassa yhdessä vartiokavereidensa kanssa.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee retkelle sopivan, mahdolliset ruoka-aineallergiat ja erityisruokavaliot huomioivan ruokalistan miettimistä. Seikkailija harjoittelee ostamaan oikean määrän tarvittavia ruoka-aineita retkelle soveltuvassa muodossa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata suunnittelua ja ostosten tekemistä. Sampo huolehtii erityisruokavalioiden huomioimisesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa ryhmän toimintaa esimerkiksi jakamalla puheenvuoroja.

PAIKKA: kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen, luontosuhde

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, ruoanlaitto, talous, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Keskustelu: Keskustellaan siitä, minkälaisia erityisvaatimuksia ruoanlaitossa on retkellä. Huomioidaan ruokien säilyvyys ja se, että pakkaukset ovat retkikäyttöön sopivat ja kevyet kantaa. Mietitään, mitä muita asioita pitää ottaa huomioon ruokalistaa suunniteltaessa. Miten ryhmän jäsenten allergiat ja retken pituus ja rankkuus vaikuttavat? Minkä verran aterioita tarvitaan ja miten ne valmistetaan? Tarvitaanko mukaan jotain erityistarvikkeita, kuten vispilä tai purkinavaaja? Kuinka huomioidaan ruoan terveellisyys ja monipuolisuus retkelläkin? Entä miten ruoan hinta pysyy alhaisena? Pohditaan myös ruuan alkuperää ja ympäristöystävällisyyttä. Jokainen vartio suunnittelee yhden aterian. Vartio laskee siihen tarvittavat aineet. Keskustellaan retken jälkeen siitä, miten ruokalistan suunnittelu onnistui. Tarvikkeet: keittokirjoja, tietokone/tabletti ja nettiyhteys, ruoka-aineiden muunto- ja annostaulukko

Kätevät pakkaukset: Kun ruokalista on valmis, seikkailijat miettivät yhdessä tai käyvät kaupassa tutkimassa, millaisissa pakkauksissa retkelle suunniteltuja ruoka-aineita myydään. Tarkoitus on huomata, millaiset ratkaisut sopivat retkelle parhaiten (esimerkiksi säilyke vs. tuore tuote).

LEIPÄÄ NUOTIOLLA

Tavoite:
Seikkailija tietää, että nuotiota voi hyödyntää leipomiseenkin.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee käyttämään nuotiota ruuan valmistuksessa ja valmistaa itse leipää siinä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on vastata nuotiohetken turvallisuudesta. Sampo huolehtii erikoisruokavalioiden huomioimisesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa vartiolaisiaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, ruoanlaitto, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Kaltiaiset: Seikkailijat valmistavat vartioittain kaltiaisia. Kuivat aineet voidaan sekoittaa muovipussissa ja vesi lisätä sinne. Taikina vaivataan muovipussin sisällä. Taikinasta otetut leipäset paistetaan nuotion reunuskivellä tai nuotiopannussa. Taikinan käsittelyssä kannattaa käyttää jauhoja. Alunperin leivät on paistettu ilman rasvaa, mutta paistamiseen voi käyttää tilkan öljyä. Kaltiaisiin tarvitaan:
3 dl ohrajauhoja, 3 dl ruisjauhoja, 2,5 dl vettä, 1 tl merisuolaa

Tortillat: Seikkailijat tekevät vartioittain nuotiolla itse tortilloja. Tortillaleivän taikinaan tarvitaan 3,5 dl maissijauhoja, 0,5 dl vehnäjauhoja, 2 tl leivinjauhetta, 1 dl lämmintä vettä. Kaikki aineet sekoitetaan esimerkiksi muovipussissa, jos astioita ei ole käytössä. Taikinan annetaan vetäytyä puoli tuntia. Se kaulitaan ohuiksi noin 3 mm:n paksuisiksi letuiksi. Leivät paistetaan nuotiolla joko kuumalla kivellä tai paistinpannussa ja täytetään lopuksi suolaisilla herkuilla.

PÄÄRUOKA NUOTIOLLA

Tavoite:
Seikkailija osaa valmistaa yksinkertaista ruokaa nuotiolla.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee käyttämään nuotiota ruuan valmistuksessa ja valmistaa itse oman ruokansa siinä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on vastata nuotiohetken turvallisuudesta. Sampo huolehtii erityisruokavalioiden huomioimisesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa muita vartion jäseniä ruuanvalmistuksessa.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, ruoanlaitto, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Tuhkaperunat: Seikkailijat valmistavat tuhkaperunoita. Kuorimattomat perunat pestään puhtaiksi ja laitetaan kuumaan tuhkaan. Kun perunat tuntuvat pehmeiltä, ne otetaan pois tuhkasta ja avataan päältä. Sisus voidaan syödä pikkulusikalla tai kaapia pois. Tuhkaperunat syödään tavallisimmin pelkän voin kanssa. Perunoiden kypsyminen kestää koosta riippuen puolesta tunnista tuntiin.

Nuotiokattila: Nuotiolla voi valmistaa myös monia samoja ruokia kuin trangialla, kunhan keittimen kattilan korvaa nuotiokattilalla. Seikkailijat harjoittelevat rakentamaan kolmijalan. Kolmijalkaan kiinnitetään kattila ja valmistetaan esimerkiksi nakkikeittoa.

PÄÄRUOKA RETKIKEITTIMELLÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa valmistaa ruokaa retkikeittimellä.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee käyttämään retkikeitintä ruuan valmistuksessa. Tarkoituksena on harjoitella vähän vaativampien ruokien valmistusta helpohkojen pussiruokien sijaan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on vastata ruuanlaittohetken turvallisuudesta. Sampo huolehtii erityisruokavalioiden huomioimisesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa muita vartionjäseniä ruuanvalmistuksessa.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: Organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, ruoanlaitto

TOTEUTUSVINKIT:

Jauhelihakeitto: Seikkailijat valmistavat vartioittain jauhelihakeittoa alusta alkaen itse. Jauheliha ruskistetaan keittimen paistinpannulla ja sen jälkeen keitetään perunat sekä muut keittoon halutut juurekset kypsiksi. Keitto maustetaan esimerkiksi suolalla ja pippurilla sekä lopuksi lisätään kypsä jauheliha joukkoon.

RETKIJÄLKIRUOKA

Tavoite:
Seikkailija osaa valmistaa ruokaa nuotiolla tai retkikeittimellä.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee käyttämään nuotiota tai retkikeitintä ruuan valmistuksessa ja valmistaa itse jälkiruokaa siinä. Sampo huolehtii erityisruokavalioiden huomioimisesta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on vastata nuotiohetken turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa muita vartion jäseniä ruuanvalmistuksessa.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, ruoanlaitto

Nuotiobanaani: Nuotiobanaani on retkien jälkiruokaklassikko. Banaanin toiselle kyljelle tehdään viilto. Viiltoon laitetaan kolme palaa suklaata. Banaania kypsennetään hiilloksen reunalla välillä käännellen, kunnes suklaa on sulanut. Kypsennyksessä voi käyttää foliota, mutta jos jaksaa katsoa herkun perään, se onnistuu ilmankin. Samaan tapaan voi valmistaa persikkaa, nektariinia tai päärynää. Hedelmä halkaistaan, kivi tai siemenkota poistetaan ja sisälle laitetaan suklaata. Herkku kääritään folioon ja kypsennetään.

Karamelliomenat: Seikkailijat valmistavat vartioittain karamelliomenoita. Hapahkot omenat (esim. Granny Smith -lajike) lohkotaan noin sentin paksuisiksi lohkoiksi. Pannulla kuumennetaan kunnon nokare rasvaa. Omenalohkoja paistetaan pienissä erissä käännellen paistinpannulla. Kypsymisen huomaa kuoren värin muutoksesta ja omenan pehmenemisestä. Lopuksi ripotellaan pinnalle 1–2 rkl fariinisokeria / omena. Sekoitetaan, kunnes sokeri on sulanut ja omenat saaneet karamellikuorrutuksen. Herkut nautitaan sellaisenaan tai yhdessä vaniljakastikkeen kanssa. Vaihtoehtoisesti lämpimät omenalohkot voi pyöritellä kanelisokeriseoksessa. Fariinisokerin puutteessa tavallinen sokeri käy korvikkeeksi. Reseptiä voi kokeilla myös banaanin, päärynän tai muiden hedelmien karamellisoimiseen. Yhtä syöjää kohti kannattaa varata: 1 omena, 1–2 rkl fariinisokeria, 1 rkl voita tai margariinia (vaniljakastiketta).

RUOKAA ILMAN ASTIOITA

Tavoite:
Seikkailija osaa valmistaa retkiruokaa ilman retkikeitintä.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee valmistamaan ruokaa retkellä ilman retkikeitintä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on vastata ruuanlaittohetken turvallisuudesta. Sampo huolehtii erityisruokavalioiden huomioimisesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa vartionsa muita jäseniä ruuanvalmistuksessa.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde, ryhmässä toimiminen

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, ruoanlaitto, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Halsteri: Seikkailijat tekevät ruokaa halsterilla. He voivat rakentaa halsterin itse tai käyttää valmista halsteria. Halsterilla voi valmistaa esimerkiksi maukkaita voileipiä tai silakkapihvejä.

Loimulohi: Seikkailijat valmistavat loimulohta. Lohifileet asetetaan laudanpätkille nahka lautaa vasten ja naulataan puutapeilla kiinni lautaan. Kiinnitystä voi helpottaa poraamalla lautaan reikiä kiinnitystappeja varten. Lauta asetetaan käytettävissä olevan ajan ja halutun valmistustavan mukaan erilaisille etäisyyksille tulesta. Kala voidaan asettaa jopa juuri ja juuri liekkien ulottuville tai lähes metrin etäisyydelle liekeistä, esimerkiksi nojaamaan nuotiopaikan reunakiviin tai muuhun tukeen. Mikäli kala on lähellä liekkejä, sen pintaa pitää muistaa valella esimerkiksi voilla, jotta se ei pala. Filee suositellaan asetettavaksi pyrstöpuoli ylöspäin, jolloin paksumpi osa fileettä on lähempänä tulta ja kala kypsyy tasaisemmin. Tuli kannattaa pitää tasaisena, ja tarvittaessa lautoja voidaan siirtää tai kääntää tasaisen kypsymisen varmistamiseksi. Valmiin kalan voi maustaa suolalla tai sitruunapippurilla ja nauttia esimerkiksi nuotioperunoiden kera.

RUOKAKIITOS

Tavoite:
Seikkailija tuntee partioperinteitä ja osaa kiittää ruuasta partiomaisella tavalla.

KUVAUS: Seikkailija keksii vartionsa kanssa uuden ruokalaulun, -huudon tai muun vastaavan ja käyttää sitä ruokailutilanteessa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjeistaa vartionjohtajat ohjeistamaan muut seikkailijat.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: kaveritaidot, luovuus, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Uudelleen sanoitus: Seikkailijat sanoittavat uudelleen jonkin olemassa olevan laulun tai räpin.

Lippukunnan perinteet: Sammon kannattaa esitellä seikkailijoille lippukunnassa käytössä olevia lauluja ja huutoja, jotta seikkailijat saavat mallia siitä, millainen kulttuuri lippukunnassa on.

RUUANLAITON JÄTTEET

Tavoite:
Seikkailija huomioi syntyvät jätteet ruuanvalmistuksen yhteydessä.

KUVAUS: Seikkailija kertaa kierrättämisen taitoja ja oppii huolehtimaan oikein ruuan valmistuksessa syntyvistä jätteistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa toimintaa, toimii asiantuntijana ja esimerkkinä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, metsässä, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys

TOTEUTUSVINKIT:

Kierrätys: Seikkailijat huolehtivat yhdessä retken jätteistä niin, että ne päätyvät oikeisiin keräysastioihin. Jätteistä huolehtiminen ei ole vain johtajan tehtävä, vaan joku voi viedä metalliroskat metallinkeräykseen, joku huolehtia kompostiin menevät jätteet perheensä kompostiin ja joku viedä paperijätteet paperinkeräykseen.

Ruokahävikki: Joukkue menee ennen retkeä yhdessä ostamaan retken ruokatarvikkeita ja pohtii, miten voi minimoida ruokahävikkiä.

SALAPOLIISI

Tavoite: Seikkailija osaa tarkkailla ympäristöään ja käyttää erilaisia ongelmanratkaisutapoja.

Kuvaus: Seikkailija harjoittelee erilaisten aistien käyttöä ja tarkkailee ympäristöään. Salapoliisi-haasteen ympärille on suositeltavaa rakentaa rikoskertomus, jota ratkottaessa tulevat kaikki tehtävät tehdyksi. Kertomus voi alkaa vaikka äänitteeltä tulevilla äänillä, joiden perusteella seikkailijoiden pitää päätellä, mitä oikein on tapahtunut. Tämän jälkeen lisävihjeitä syyllisestä saadaan aina tekemällä uusi tehtävä. Koko ratkaisun avain voi olla kirjoitettu salakirjoituksella, josta seikkailijat saavat osia jokaisen tehtävän jälkeen.

Mysteerin tekijä valitsee ja seikkailijat tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

JOHTOLANKA

Tavoite:
Seikkailija kehittyy havainnointikyvyssään sekä ongelmanratkaisutaidoissaan.

KUVAUS: Seikkailijat seuraavat johtolankapolkua.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee polun.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja johtaa vartiotaan pohdinnoissa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: luovuus

TOTEUTUSVINKIT:

Hassu tavara: Sampo rakentaa kololle tai retkikohteeseen polun, jonka joka kohdassa on jokin hassu esine, joka ohjaa seuraavaan paikkaan (esim. puuvajasta löytyvä lautanen ohjaa keittiöön ja keittiöstä löytyvä löylykiulu ohjaa saunaan).

Outo huone: Huoneessa on joitain asioita kummallisesti ja seikkailijoiden on keksittävä, mitkä ne ovat.

KIPSIVALOS

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee kädentaitojaan.

KUVAUS: Seikkailija tekee vartioittain kipsivaloksen jalanjäljestä tai renkaanjäljestä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii välineet, tekee jäljen ja opastaa seikkailijoita kipsin käytössä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee sammolta ohjeet ja johtaa vartionsa valamista.

PAIKKA: ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Ohjeet: Ohjeet kipsivaloksen: Kehystä jälki pahvisella renkaalla. Paina rengas niin syvälle maahan, ettei kipsi pääse valumaan ulos. Valmista kipsijauheesta suurin piirtein sulaneen jäätelön paksuinen seos. Kaada kipsi muottiin n. 2,5 cm:n paksuiseksi kerrokseksi. Nosta kovettunut kipsi varovasti maasta ja irrota pahvirengas. Pese vedellä ja hio särmät. Kipsivaloksen tekeminen ei onnistu talvella tai kostealla säällä. Kyseessä on aikaa vievä puuha, joka sopii parhaiten retkelle.

MAKU JA HAJU

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee eri aistien käyttöä.

KUVAUS: Seikkailija opettelee tunnistamaan eri aineita hajun ja maun perusteella.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat välineet. Sampo varmistaa, että maistaminen on kaikille seikkailijoille turvallista ottamalla huomioon kaikki allergiat.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja saa ohjeen sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, osaaminen ja ongelmanratkaisu

TOTEUTUSVINKIT:

Haju: Mausteita voi laittaa pieniin kangaspusseihin niin, että läpi ei näy mutta maustetta voi haistaa kankaan läpi.

Hedelmä- ja vihannespalat: Hedelmä- ja vihannespalojen maistelun ajaksi seikkailijat voivat solmia partiohuivin silmien eteen.

NÄKYMÄTÖN MUSTE

Tavoite:
Seikkailija kehittyy ongelmanratkaisutaidoissaan.

KUVAUS: Seikkailija kokeilee erilaisia näkymättömiä musteita sekä lähettää ja vastaanottaa jollakin niistä kirjoitetun viestin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat välineet.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus

TOTEUTUSVINKIT:

Muste: Näkymätöntä mustetta saa kirjoittamalla valkoisella kynttilällä valkoiselle paperille, jolloin kirjoituksen saa esiin värittämällä koko paperin vesiväreillä, tai kirjoittamalla paperille sitruunamehulla tai maitoon kastetulla tikulla, jolloin kirjoituksen saa esiin paperia varovasti kuumentamalla.

PUHETAPA

Tavoite:
Seikkailija osaa havainnoida ympäristöään.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee tekemään päätelmiä (esimerkiksi synnyinpaikasta, tunnetilasta, iästä, sukupuolesta) ihmisen äänen ja puhetavan perusteella.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii sopivia ääninäytteitä tai kutsuu mukaan eri tavalla puhuvia ihmisiä. Sampo avustaa seikkailijoita ja esittää ohjaavia kysymyksiä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ihmissuhteet

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Murre: Murrenäytteitä löytää Kotimaisten kielten tutkimuskeskuksen kotisivuilta, Jyväskylän yliopiston kielikompassista, Youtubesta tai kirjastosta. Murrenäytteet kuunneltuaan seikkailijat voivat arvioida, mistä päin eri puhujat ovat kotoisin.

SALAKIRJOITUS

Tavoite:
Seikkailija kehittyy ongelmanratkaisutaidoissaan.

KUVAUS: Seikkailija käyttää jotakin salakirjoitusta ja lähettää sekä vastaanottaa sillä kirjoitetun viestin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo opettaa seikkailijoille pari tapaa kirjoittaa salakirjoitusta. Sampo auttaa tarvittaessa viestin tulkitsemisessa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

Salakirjoitus: Salakirjoitusta voi olla takaperin kirjoittaminen, tavuittain takaperin kirjoittaminen, kirjaimien numerokoodaus, joka toinen kirjain ylimääräinen, erilaiset piirroskuviot ja morsetus. Rosvokieli on yksi versio salakirjoituksesta. Jokaisen konsonantin jälkeen kirjoitetaan O ja sen jälkeen toistetaan konsonantti. Partio-sanasta tulee silloin poparortotio. Eri salakirjoituksia voi myös yhdistää, jolloin salakirjoituksen ratkaisemisesta tulee haastavampaa. Seikkailijat voivat esimerkiksi sekä kirjoittaa sanan takaperin että hypätä kaksi kirjainta eteenpäin. Partio-sanasta tulee silloin qkvtcr. Lisää ohjeita salasanomista löydät Reppu-kirjasta ja teoksesta Antero Vipunen. Klassista salapoliisitietoa löytyy myös kirjasta Marvi Jalo (suom.): Vakoilijan käsikirja. Kirjassa on mm. näppärän koodisormuksen ohje.

Vartion salakirjoitus: Jokainen vartio keksii oman salakirjoituksen (tai valitsee olemassa olevista yhden) ja käyttää sitä aina, kun vartiolla on salaisia asioita, joista kukaan muu ei saisi tietää mitään.

SALAPOLIISIN APUVÄLINE

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee kädentaitojaan.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa salapoliisin apuvälineen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii materiaalit ja opastaa seikkailijoita.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: kädentaidot

TOTEUTUSVINKIT:

Periskooppi: Periskoopin rakentaminen on sopiva tehtävä seikkailijoille. Periskoopin ohjeita löytyy netistä hakemalla "periskooppi ohje". Helpon periskoopin voi myös rakentaa maitopurkista. Tarvikkeet yhteen periskooppiin: 2 maitopurkkia, 2 taskupeiliä, sakset, teippiä, liimaa, viivoitin, kynä, koristelumateriaalia.

Valepuku: Seikkailija valmistaa itselleen vaatteiden ja meikin avulla valepuvun. Valepuvun tavoitteena on muuttaa seikkailijan ulkonäköä. Hän voi esimerkiksi pukeutua jonkin tietyn alakulttuurin edustajaksi tai maskeerata itsensä näyttämään vanhemmalta.

SORMENJÄLKIÄ

Tavoite:
Seikkailija harjoittelee havainnointikykyään.

KUVAUS: Seikkailija tunnistaa sormenjälkiä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat välineet.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, toisten kunnioittaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Sormenjälkien ottaminen: Sormenjälkien ottaminen onnistuu tavallisella mustetyynyllä, joita saa kirjakaupoista. Seikkailijat voivat verrata toistensa sormenjälkiä ja sormenjäljistä voidaan koota kortisto.

Sormenjälkityyppejä löytyy netistä (hakusana esim. ”sormenjäljet”). Vartioittain seikkailijat voivat yrittää luokitella omia tai mysteerin sormenjälkiä päätyyppien mukaisesti.

TUNTOMERKKEJÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa havainnoida ympäristöään.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee tuntomerkkien huomioimista.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa seikkailijoita arvioimaan, mitä tuntomerkkejä kannattaa laittaa muistiin.

PAIKKA: ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, toisten kunnioittaminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: arjen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Tunnistuskuva: Seikkailija yrittää piirtää muistista kuvan tuntemastaan henkilöstä. Keskustellaan jälkikäteen siitä, miten vaikeaa on kuvata jopa tuttua henkilöä.

Iän arvaaminen: Sampo näyttää kuvia eri-ikäisistä henkilöistä. Seikkailijan tehtävä on arvata, minkä ikäisiä kuvien henkilöt ovat.

ÄÄNIÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa havainnoida ympäristöään.

KUVAUS: Seikkailija opettelee tunnistamaan erilaisia tapahtumia äänen perusteella.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo suunnittelee sopivan äänimaiseman seikkailijoille.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TOTEUTUSVINKIT:

Kaupungilla: Joukkue menee ulos paikkaan, jossa liikkuu ihmisiä. Vartiot menevät hieman erilleen toisistaan. Jokaisesta vartiosta parin henkilön silmät sidotaan. Heidän tehtävänsä on tunnistaa mahdollisimman tarkasti ääniä, joita he kuulevat. Hetken päästä vaihdetaan rooleja.

Äänten kerääminen: Äänien kerääminen on sopivaa puuhaa esimerkiksi lippukunnan samoajaryhmälle. Ääniä voi äänittää leirillä (sahaamista, halonhakkuuta, teltanpystytystä, saunomista, uimista, melontaa, soutamista), koulun pihalla, rautatieasemalla, keittiössä jne. Kun äänet on kerran kerätty, tallennettu ja dokumentoitu, niitä voi käyttää vuodesta toiseen.

SAVUPIRTISSÄ

Tavoite: Seikkailija tuntee suomalaista kansanperinnettä.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu suomalaiseen kansanperinteeseen.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

ENTISAJAN USKOMUKSET

Tavoite:
Seikkailija tuntee muinaisten suomalaisten uskomusperinnettä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu vanhan kansan uskomuksiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo selvittää sopivan vierailukohteen tai kutsuu tarvittaessa koloiltaan asiantuntijan vieraaksi. Sampo perehtyy itse tarinoihin ja uskomuksiin ja harjoittelee kertomaan niistä seikkailijoille mielenkiintoisella tavalla.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: toisten kunnioittaminen, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: katsomustaidot, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Henkiolennot: Seikkailijat vierailevat jollakin paikalla, johon liittyy vanhoja uskomuksia taruolennoista. Paikka voi olla esimerkiksi lähde tai koski, jossa on uskottu asuvan veden haltijoita. Vanhaan linnaan tai saunaan voi liittyä tonttuperinne tai isoon siirtolohkareeseen kertomus jättiläisistä. Sampo valmistelee etukäteen kertomuksen paikkaan liittyvistä uskomuksista tai kutsuu retkelle mukaan taruja tuntevan henkilön.

Iltanuotio: Taruolentoihin tai muinaisuskontoihin liittyvät kertomukset sopivat hyvin nuotiotarinoiksi. Sampo tai seikkailijat itse vartioittain tutustuvat johonkin hahmoon ja kertovat siitä tarinan muille iltanuotion ääressä.

KALEVALA

Tavoite:
Seikkailija tuntee Kalevalaa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu johonkin Kalevalan tarinaan ja valmistaa vartionsa kanssa siitä runon, laulun, näytelmän tai pantomiimin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa seikkailijoita tutustumaan Kalevalan kertomuksiin esimerkiksi vinkkaamalla mielenkiintoisista tarinoista. Sampo auttaa seikkailijoita tuotoksen valmistamisessa ja esiintymispaikan löytämisessä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Runo: Vartio valmistaa kalevalamittaisen runon retkestä. Kalevalassa käytettyyn kalevalaiseen runomittaan on helppo tutustua Kalevalan runoja lukemalla. Kalevalaisessa runomitassa on yhdessä säkeessä aina kahdeksan tavua. Säkeen ensimmäinen ja toinen sana alkavat useimmiten samalla äänteellä. Tyypillistä on myös se, että seuraava säe kertaa aina edellisen asian. Esimerkiksi Lähti Leijonat lampsimaan, kohti kämppää konkkaroimaan. Valmiin runon voi julkaista esimerkiksi lippukunnan nettisivuilla tai lehdessä.

Iltanuotio: Seikkailijat valmistavat jostakin Kalevalan tarinasta esityksen lippukunnan leirin iltanuotiolle. Kalevalan tarina kannattaa valita yleisön mukaan, osa tarinoista ei välttämättä sovellu vielä sudenpentuikäisille katsojille.
Mauri Kunnaksen Koirien Kalevalaa voi käyttää apuna tarinan etsinnässä.

PERINNEKÄSITYÖ

Tavoite:
Seikkailija tuntee suomalaisia perinnekäsitöitä.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa suomalaisen perinnekäsityön.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo perehtyy etukäteen suomalaiseen kansanperinteeseen ja välittää tietoa myös seikkailijoille. Sampo hankkii paikalle tarvittavat välineet sekä tarvittaessa myös asian osaavan kädentaitajan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: kädentaidot, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Pirtanauha: Seikkailija valmistaa pirtanauhaa. Internetissä on useampia kuvallisia ohjeita. Pirtanauhan valmistukseen tarvitaan pirta, sukkulat sekä ohutta lankaa 2–3 väriä (perinteisesti villalankaa, mutta myös puuvilla käy).

Tuohityö: Seikkailija tekee tuohityön. Reppu-kirjassa on tuohisormuksen ja tuohikorin ohje. Sammon tehtävänä on hankkia tarvittava lupa tuohen ottamiseen.

PERINNERUOKA

Tavoite:
Seikkailija tuntee suomalaisia perinneruokia.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa jotain perinneruokaa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja ohjeistaa vartiota sekä varmistaa, että kaikilla on tehtävä ja että tehtävä etenee.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo perehtyy etukäteen suomalaiseen kansanperinteeseen ja välittää tietoa myös seikkailijoille. Sampo päättää yhdessä seikkailijoiden kanssa valmistettavan ruuan ja hankkii paikalle tarvittavat välineet sekä valmistusohjeen. Sampo varmistaa, että erityisruokavaliot tulevat huomioiduiksi.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: arjen taidot, itsestä huolehtiminen, kädentaidot, ruoanlaitto, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Uunijuusto: Vartio valmistaa uunijuustoa.

Tarvikkeet:
- 1l ternimaitoa (ternimaitoa saa usein ostaa suoraan maitotiloilta)
- 1 tl suolaa

Korkea vuoka voidellaan ja sinne kaadetaan maito. Mukaan sekoitetaan suola. Vuoka laitetaan noin 150 asteiseen uuniin tunniksi tai kunnes juuston pinta on kauniin ruskea. Uunijuusto kannattaa nauttia sokerin ja kanelin kera. Lautasen pohjalle voi lorauttaa myös hieman tavallista maitoa.

Karjalanpiirakat: Vartio valmistaa karjalanpiirakoita. On syytä huomata, että karjalanpiirakat pitää paistaa niin kuumassa uunissa, että leivinpaperi ei kestä sitä.

PERINNESOITIN

Tavoite:
Seikkailija tuntee suomalaisia perinnesoittimia.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa suomalaisen perinnesoittimen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo perehtyy etukäteen suomalaiseen kansanperinteeseen ja välittää tietoa myös seikkailijoille. Sampo hankkii paikalle tarvittavat välineet. Hän ohjaa työkalujen turvallisessa käytössä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: kädentaidot, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Pajupilli: Pajupillit syntyvät parhaiten toukokuussa, jolloin pajun jälsisolukko on pehmeää ja kuori irtoaa helposti. Pajupilliä varten tarvitaan sileäkuorinen, suora, sormenpaksuinen, noin 15 cm pitkä pajun oksa. Sammon tehtävänä on huolehtia, että pajun ottamiseen on maanomistajan lupa. Pillin valmistus aloitetaan suukappaleesta. Tätä varten leikataan oksan toinen pää nokkahuilun tapaan vinoksi. Seuraavaksi tehdään pieni puuainekseen ulottuva lovi 2–3 cm päähän suukappaleesta. 5–10 cm päähän lovesta viilletään kuoren paksuinen viilto oksan ympäri terävällä puukolla. Soittopään ja viillon välistä kuorta koputellaan puukon kahvalla varovasti. Samalla kuorta kierretään edestakaisin, jotta se löystyy ja irtoaa. Koska kuori laitetaan myöhemmin takaisin, se on saatava ehjänä irti. Viiston soittopään ja loven välistä veistetään palanen pois ja tehtyä lovea suurennetaan. Loven syvyys vaikuttaa pillin soittoääneen. Lopuksi kuori laitetaan takaisin pillin päälle ja kokeillaan soittoääntä. Valmis pajupilli kuivuu keväällä nopeasti ja ääni katoaa, joten pilliä voi säilyttää muutamia päiviä puhtaassa vedessä.

Suhistuspuu: Suhistuspuun eli pärrän valmistamiseen tarvitaan 30 cm pätkä 40–60 mm leveätä ja 6–8 mm paksua puulistaa sekä vahvaa narua. Lisäksi tarvitaan puukko ja pora 5 mm terällä. Suhistuspuu muodostuu litteästä puupalasta ja narusta, jonka varassa sitä pyöritetään. Naruun muodostuva kierre saa puupalan pyörimään oman pituusakselinsa ympäri ja tästä syntyy voimakas hurina. Suhistuspuun tekeminen aloitetaan kaventamalla puulistaa toisesta tai molemmista päistä. Kavennettuun päähän porataan reikä. On tärkeää, että reikä tulee keskelle. Naru pujotetaan reiästä ja solmitaan. Vartion kannattaa testata, mikä solmimistapa toimii parhaiten. Narun toiseen päähän voi solmia lenkin kättä varten. Narun pituus määräytyy käyttäjän koon mukaan. Suhistuspuuta kannattaa pyörittää vauhdilla jonkin aikaa, jotta naruun ehtii tulla kierrettä ja kapula alkaa pyöriä oman pituusakselinsa ympäri.

PERINNEVÄLINE

Tavoite:
Seikkailija tuntee suomalaisia perinnevälineitä.

KUVAUS: Seikkailija valmistaa perinteisen suomalaisen välineen.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo perehtyy etukäteen suomalaiseen kansanperinteeseen ja välittää tietoa myös seikkailijoille. Sampo hankkii paikalle tarvittavat välineet sekä tarvittaessa myös asian osaavan kädentaitajan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: kädentaidot, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Saunavihta: Seikkailija valmistaa saunavihdan. Vihdan eli vastan tekeminen aloitetaan pyytämällä maanomistajalta lupa oksien keräämiseen. Yhtä vihtaa varten tarvitaan noin 40 koivun oksaa. Paras vihta syntyy rauduskoivusta, mutta vihdan voi valmistaa myös muista puulajeista. Noin puolimetrisistä vitsaksista poistetaan urvut (kukinnot) ja kuivat lehdet. Kädensijan kohta puhdistetaan lehdistä. Sidontavitsasta riivitään kuorta molemmin puolin puukolla vetämällä. Latvuslehdet jätetään paikoilleen. Vitsas notkistetaan kiertämällä sitä tyvipäätä kohden. Mitä huolellisemmin vitsan notkistaa, sitä helpompaa on sitominen. Vitsakset niputetaan tasaiseksi kimpuksi siten, että lehtien vaalea ja karhea puoli jää ulospäin. Kun sopivan kokoinen vihta on nipussa, pujotetaan vitsas vihdan tyviosan lävitse. Vitsas kierretään oksien ympärille ja vedetään kireäksi silmukaksi. Vitsaksella jatketaan kahvaa pitkin alemmas, kierretään vitsas toistamiseen oksien ympärille silmukaksi ja kiristetään. Tarvittaessa saman asian voi toistaa kolmannenkin kerran. Lopuksi sidontavitsaksen loppupää työnnetään kädensijan sisään oksien alle. Samalla saadaan ripustuslenkki. Kahvan pää voidaan tasoittaa puukolla. Vihdan tekotapoja on lähes yhtä monta kun tekijöitäkin ja eri puolilla Suomea on omat tapansa. Netissä on useita kuvallisia vihtaohjeita ja -videoita.

SANONNAT JA LOITSUT

Tavoite:
Seikkailija tuntee suomalaista sanonta- ja loitsuperinnettä.

KUVAUS: Seikkailijaa etsii ja tutustuu vanhoihin sanontoihin ja/tai loitsuihin.

VARTIONJOHTAJA: Vartionjohtaja kertoo vartion jäsenilleen, mitä on tarkoitus tehdä ja varmistaa, että tehtävä tulee tehdyksi.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa seikkailijaa hankkimaan tietoa. Jos sampo tuntee jonkun kansanperinnettä tuntevan henkilön, voi sampo kutsua tämän koloillan vieraaksi.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: medialuku, suomalainen kulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Loitsut: Seikkailijat tutustuvat suomalaisiin parantamis-, metsästys-, lapsionni- ja muihin loitsuihin. He lukevat loitsuja kirjoista ja netistä sekä lausuvat niitä vartiotovereilleen. Jokainen voi esimerkiksi etsiä mielestään parhaan loitsun metsästystä, parantamista ja matkalle lähtöä varten. Vanhan kansan käyttämistä loitsuista on tietoa netin lisäksi esimerkiksi kirjoissa Marjut Hjelt (toim.): Pieni taikakirja ja Juha Nirkko: Lykyn avain – 999 vanhaa taikaa ja uskomusta.

Sananlaskutaulu: Seikkalijat lukevat vartioittain sananlaskuja ja valitsevat niistä yhden tai useamman suosikkinsa. Valituista sananlaskuista tehdään tauluja. Vartio voi esimerkiksi kirjoa sananlaskut kankaalle tai kolvata ne puulle ja näin tehdä tauluja. Sananlaskuja on netin lisäksi esimerkiksi kirjoissa Raija Tervomaa: Päin mäntyä – suomen kielen sanontoja ja Elias Lönnrot: Suomalaisia sananlaskuja.

URHEILULAJI

Tavoite:
Seikkailija tietää, että suomalaiseen kulttuuriin kuuluu leikkimielisiä urheilutapahtumia.

KUVAUS: Seikkailija kokeilee uutta suomalaista urheilulajia.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuu etukäteen urheilulajin sääntöihin ja kertoo niistä seikkailijoille.

PAIKKA: ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: suomalainen kulttuuri

TOIMINTAVINKIT:

Eukonkanto: Seikkailija kantaa vartiokaverinsa lyhyen radan läpi.

Saappaanheitto: Seikkailijat yrittävät heittää kumisaapasta mahdollisimman pitkälle. Jokaisella on kolme heittoa. Tyyli on vapaa, mutta saappaassa tulee ilmalennon aikana olla varsi suorassa. Jokaisen seikkailijan paras heitto lasketaan mukaan vartion yhteispisteisiin. Vartiot kisaavat toisiaan vastaan.

TARINANKERTOJA

Tavoite: Seikkailija osaa ilmaista itseään monipuolisesti jakertoa erilaisia tarinoita eri tavoin kehittäen samalla mielikuvitustaan ja monilukutaitoaan.

Kuvaus: Seikkailijat kokeilevat eri medioita ja lähestymistapoja tarinankerrontaan ja pääsevät käyttämään mielikuvitustaan.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

KIRJASTOVIERAILU

Tavoite:
Seikkailija tietää, mitä palveluja kirjasto tarjoaa seikkailijaikäiselle.

KUVAUS: Seikkailijat vierailevat kirjastossa ja tutustuvat kirjaston tarjoamiin palveluihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo sopii etukäteen kirjaston kanssa, että seikkailijat tulevat vieraisille. Hän voi sopia, että kirjastonhoitaja pitää seikkailijoille esittelyn tai järjestää sellaisen itse. Jos kirjastoon on pitkä matka, sampo järjestää vartiolle kuljetuksen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja näyttää esimerkkiä siitä, miten käyttäydytään kirjastossa.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: arjen taidot

TOTEUTUSVINKIT:

Mestarilainaaja: Sampo tai joku kirjaston henkilökunnasta opastaa seikkailijoita lainausjärjestelmän käytössä. Seikkailijat pääsevät lainaamaan kirjoja kotiin tai vaikkapa kololle haasteen muita aktiviteetteja varten. Mikäli jollakulla seikkailijoista ei ole kirjastokorttia entuudestaan, sen voisi hankkia samalla.

Kirjajahti: Vinkki edellyttää sitä, että sampo on käynyt kirjastossa etukäteen äskettäin valmistelemassa aktiviteetin. Seikkailijat saavat pareittain 10 kirjan nimeä, jotka heidän pitäisi löytää käyttämättä kirjaston tiedonhakujärjestelmää. Nimien tulisi kertoa kirjan sisällöstä ja/tai genrestä tarpeeksi, jotta seikkailijat löytäisivät ne. Hyllyssä kirjojen vieressä voisi olla esim. tarralappu, jossa on jokin kirjain tai symboli, jonka seikkailijat panevat muistiin. Lopuksi seikkailijat raportoivat sammolle tai vartionjohtajalle löytönsä. Kirjaimista voi myös vaikka muodostua jokin viesti. Mikäli kuitenkin kyseinen kirja on juuri lainattu, sen ei pitäisi haitata, sillä piilotettu vihje löytyy kirjan paikalta tai muualta kyseisestä hyllystä.

LEMPITARINANI

Tavoite:
Seikkailija osaa kertoa tarinan eteenpäin.

KUVAUS: Seikkailija jakaa muille lempikirjansa tai -elokuvansa tarinan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo valitsee tai pyytää seikkailijoita valitsemaan mieluisan toteutusvinkin ja tukee seikkailijoita sen toteutuksessa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja voi näyttää esimerkkiä kertomalla ensin oman lempitarinansa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu

TAITOALUE: arjen taidot, luovuus, rohkeus, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Nuotiolla kuultua: Seikkailijat kertovat toisilleen vuorollaan lempitarinansa pääpiirteittäin iltanuotiolla tai kokouksen päätteeksi hiljentymistarkoituksessa. Tarinankerronnan voi myös järjestää siten, että vartio/joukkue asettuu piiriin. Piirissä vierekkäin istuvat seikkailijat jakautuvat pareihin ja poistuvat piiristä muualle kertoakseen toisilleen lempitarinansa. Sitten seikkailijat palaavat piiriin ja kunkin parin osapuolen pitää sitten kertoa kuulemansa tarina muille. Tarinasta voi halutessaan jättää esim. hahmojen nimet tai muut paljastavat yksityiskohdat pois, jolloin muut seikkailijat saavat arvata, mistä tarinasta on kyse.

Tarina kuvina: Seikkailijat piirtävät tai maalaavat lempitarinaansa kuvastavan kuvan tai taustan sekä hahmot ja kertovat sitten lopulle vartiolle tarinan kuvaansa apunaan käyttäen.

LYHYTELOKUVA

Tavoite:
Seikkailija osaa videon tekemisen perusteet.

KUVAUS: Vartio suunnittelee, kuvaa ja muokkaa lyhyen tarinan videon muodossa joko animaationa (stop-motion) tai näyteltynä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo tutustuttaa seikkailijat toteutuksen eri mahdollisuuksiin, auttaa ideoinnissa, avustaa vartionjohtajaa elokuvan tuotannon valvonnassa ja ohjeistaa joko itse tai osaavan henkilön avustuksella seikkailijoita editoinnissa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja koordinoi työnjakoa ja projektin etenemistä.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, medialuku, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Vine: Vartio ideoi muutaman eri videon superlyhyinä 10-30 sekunnin pläjäyksinä. Juoni kannattaa pitää mahdollisimman yksinkertaisena ja tiivistettynä: muutama eri kuva ja jonkinlainen iskevä juonenkäänne.

Käsin tehty: Vartio toteuttaa lyhytelokuvan sarjakuvapiirroksina tai stop motion-tekniikalla piirrettynä tai muovailtuna.

Tietoisku: Vartio toteuttaa lyhytelokuvan dokumentin tapaan, eli kertoo jostakin heitä kiinnostavasta aiheesta.

MEEMI

Tavoite:
Seikkailija kehittää medialukutaitoaan ja tuntee yhteisöllisyyttä: seikkailija osaa käyttää meemejä, osaa yhdistää ne partiokontekstiin ja tuntee yhteenkuuluvuutta partioliikkeeseen.

KUVAUS: Seikkailijat laativat omia partiomeemejä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo selittää, mikä meemi on, jos seikkailijat eivät tiedä sitä ennestään. Sampo etsii esimerkkejä meemeistä sekä hankkii sopivia meemipohjia seikkailijoille joko paperisena tai digitaalisena.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteisöön kuuluminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, luovuus, medialuku, partiokulttuuri

TOTEUTUSVINKIT:

Meemitehdas: Sampo hankkii seikkailijoille meemipohjia sekä muutaman esimerkin kyseisistä meemeistä ja antaa seikkailijoiden ideoida uusia. Seikkailijat pohtivat tällöin huomaamattaan partiopolkuaan, partiokokemuksiaan ja suhdettaan harrastukseensa. Esimerkkejä voi löytää mm. scoutmein-hashtagilla tai swedishscoutmemes-käyttäjältä Instagramista.

Loppukevennys: Vartio keksii muutaman partiomeemin lippukuntalehteen loppukevennykseksi.

PARTIOTARINA

Tavoite:
Seikkailija tuntee partiotarinan.

KUVAUS: Seikkailijat oppivat eri partiotarinoita ja -legendoja ja kertovat niitä eteenpäin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa seikkailijoita löytämään tarinoita kerrottavaksi ja kertoo tarvittaessa Pyhän Yrjön legendan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja tutustuu etukäteen ainakin Pyhän Yrjön legendaan lyhyesti ja osaa selittää, mistä legenda kertoo.

PAIKKA: kämpällä, kololla, kotona, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteisöön kuuluminen

TAITOALUE: kansainvälisyys, luovuus, partiokulttuuri, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Merkittävä suomalainen: Vartio ottaa selvää jostakusta merkittävästä suomalaisesta partiolaisesta ja tutustuu hänen elämäntarinaansa.

Legendojen legenda: Vartio kuuntelee tai kertoo toisilleen legendan Pyhästä Yrjöstä ja lohikäärmeestä. Tutustuakseen legendaan lähemmin vartio voi etsiä useita versioita legendasta ja vertailla, miten ne eroavat toisistaan.

Lippukunnan salaisuudet: Vartio ottaa selvää jostakin lippukunnassa kiertävästä legendasta tai lippukunnassa tapahtuneesta merkittävästä asiasta ja kertoo sen eteenpäin sudenpennuille, mikäli mahdollista.

PODCAST

Tavoite:
Seikkailija kehittää medialukutaitoaan.

KUVAUS: Seikkailijat tekevät yhdessä podcastin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo selostaa seikkailijoille, mitä podcastit ovat, minkälaisia podcasteja voi kuunnella ja hankkii tai lainaa nauhoitukseen tarvittavat apuvälineet heille. Sampo voi myös tarvittaessa avustaa podcastin suunnittelussa. Jollei sampo ole itse kuunnellut podcasteja, kuuntelee hän myös kokeeksi sellaisen ja antaa seikkailijoille kuunteluvinkkejä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja innostaa ja kannustaa vartiota podcastin teossa.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, medialuku, palvelu, partiokulttuuri, rohkeus, vaikuttaminen, viestintä

TOTEUTUSVINKIT:

Haastattelu: Vartio haastattelee kiintoisaa henkilöä ja esittää henkilölle relevantteja kysymyksiä. Haastattelun kohteena voi olla esimerkiksi joku lippukuntalainen, jonkun vanhempi tai isovanhempi, joka on myös ollut partiolainen, tai vaikka oman paikkakunnan vaikuttaja. Kannattaa olla tekemättä todella tiukkaa käsikirjoitusta jäykkyyden välttämiseksi ja muistaa myös jutella vapaammin sekä esittää myös jatkokysymyksiä, mikäli jokin vastaus antaa sille tilaa.

Kokouskuvaus: Vartio juontaa viikkokokouksen, kertoo vartion jäsenistä ja kokousten tyypillisestä kulusta urheiluselostustyyliin. Pääjuontajaksi kannattaa valita yksi tai kaksi henkilöä ja joko editoida ääniraitaa tai juontaa pienempi osio kokouksesta, jotta kuuntelijan mielenkiinto pysyy. Kannattaa myös valita ehkä hiukan menevämpi kokous juonnettavaksi.

SATUILIJA

Tavoite:
Seikkailija kehittää mielikuvitustaan kertomalla täysin keksittyjä juttuja.

KUVAUS: Seikkailijat kertovat satuja ja muita keksittyjä tarinoita yhdessä toisilleen ja kehittävät mielikuvitustaan samalla lisäten vartion yhteishenkeä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa seikkailijoita valitsemaan aktiviteetin, toteuttamaan sen ja sampo saa myös osallistua tarinankerrontaan kannustaakseen seikkailijoita osallistumaan.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajan tehtävänä on innostaa muita seikkailijoita osallistumalla aktiivisesti tarinankerrontaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vesillä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: osaaminen ja ongelmanratkaisu, ryhmässä toimiminen

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: kaveritaidot, luovuus, rohkeus, ryhmähenki

TOTEUTUSVINKIT:

Vartion tarina: Vartio keksii itselleen maskotin ja laatii sen ympärille tarinan, jonka tapahtumapaikkana on leiri, retki, purjehdus tai viikkokokous, ja jossa esiintyvät myös kaikki vartion jäsenet. Vartion kannattaa muistaa juonen eri vaiheet, etenkin käännekohta.

Moderni twist: Seikkailijat valitsevat itse tai pareittain jonkin tutun sadun (esim Tuhkimo, Ruma Ankanpoikanen jne) ja modernisoivat sen tuomalla satuun nykyajan teknologiaa, kulttuuria ja kieltä. Satu voidaan taltioida joko kirjoittamalla, äänittämällä tai videoimalla, tai sen esittäminen voi olla osa leirinuotion ohjelmaa tai muuta retken iltaohjelmaa.

TULENTEKIJÄ

Tavoite: Seikkailija osaa itse sytyttää ja sammuttaa nuotion turvallisesti.

Kuvaus: Seikkailija harjoittelee nuotion tekoa erilaisissa ympäristöissä ja erilaisilla materiaaleilla.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

LUVAT KUNTOON

Tavoite:
Seikkailija tuntee jokamiehenoikeudet tulenteon osalta ja tietää, mikä on metsäpalovaroitus.

KUVAUS: Seikkailija kertaa tulentekoon liittyvät säännökset ja jokamiehenoikeudet. Hän selvittää, mitä tarkoittaa metsäpalovaroitus.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on opastaa ja ohjata seikkailijoita selvitystyössä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, yhteiskunnallinen vaikuttaminen, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, retkeily, tulenteko, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Säänennuste: Sampo tuo koloiltaan mukanaan sääennusteita, joihin on merkitty metsäpalovaroitus. Seikkailijat harjoittelevat lukemaan kartalta, mitä metsäpalovaroituksen merkki tarkoittaa ja millä alueella kyseisessä kartassa metsäpalovaroitus on voimassa. Karttoja löytyy päivän lehden lisäksi netistä.

Pantomiimi: Seikkailijat kertaavat jokamiehenoikeudet esittämällä erilaisia pantomiimeja tilanteista, joissa metsässä liikkujalla on oikeuksia tai joissa jokin on kiellettyä. Muiden seikkailijoiden tehtävänä on arvata, mistä jokamiehenoikeudesta on kyse.

Palokunta: Sampo kutsuu koloiltaan vieraaksi pelastuslaitoksen työntekijän tai VPK-harrastajan tai joukkue vierailee palokunnan luona. Vieraan tehtävänä on kertoa tulen käyttöön liittyvät säädökset ja ohjeet.

HYVÄ NUOTIOPAIKKA

Tavoite:
Seikkailija osaa valita oikean paikan nuotiolle.

KUVAUS: Seikkailija opettelee valitsemaan hyvän nuotiopaikan ja tekemään turvallisen nuotiopohjan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata harjoittelun kulkua ja esittää ohjaavia kysymyksiä, joiden avulla seikkailijat saavat itse keksiä oikeat toimintatavat.

PAIKKA: metsässä

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: retkeily, tulenteko, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Käytännössä: Seikkailijat ehdottavat kertomalla, millainen on hyvä nuotiopaikka. Sampo ohjaa kysymyksillään seikkailijat oivaltamaan ideaalin nuotiopaikan. Esimerkiksi kallio tai turvemaa eivät sovellu nuotion pohjaksi. Tämän jälkeen seikkailijat levittäytyvät metsään ja jokaisen tehtävänä on löytää sopiva paikka nuotiolle. Tarkoitus ei ole sytyttää nuotiota vielä tässä vaiheessa, joten etsintäalueena voi olla koko ympäröivä maasto. Kun seikkailijat ovat löytäneet hyvän ja luvallisen paikan nuotiolle, sampo ja seikkailijat pohtivat yhdessä keinoja siihen, miten tulen leviämisen muuhun maastoon voi estää. Samalla pohditaan, miten nuotion polttamisesta maastolle koituvat haitat voidaan minimoida. Tämän johdattelun jälkeen seikkailijoiden tehtävänä on tehdä kyseiseen paikkaan hyvä pohja nuotiolle. Tarkoitus on siis tehdä nuotiopohja alusta alkaen, ei käyttää valmista nuotiopaikkaa. Kun nuotio on aikanaan poltettu ja sammutettu, seikkailijat harjoittelevat myös siivoamaan jälkensä asianmukaisesti.

Kirjavinkki: Jos nuotion tekoon liittyvät taidot ja tiedot eivät ole sammolle tuttuja, on suurena apuna Olli Aulion Suuri retkeilykirja.

POLTTOPUIDEN TEKO

Tavoite:
Seikkailija osaa pilkkoa polttopuita ja löytää niitä tarvittaessa luonnosta.

KUVAUS: Seikkailija harjoittele polttopuiden tekoa ja opettelee hankkimaan polttopuita myös luonnosta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on huolehtia turvallisen ja oikeaoppisen kirveen käytön kouluttamisesta. Sampo varmistaa, että aktiviteetin tekopaikassa on ensiapuvälineet saatavilla.

PAIKKA: kämpällä, ulkona, metsässä, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, kädentaidot, tulenteko, retkeily

TOTEUTUSVINKIT:

Talkoot: Tämän aktiviteetin toteuttaminen on hyvä yhdistää vaikkapa lippukunnan kämppätalkoisiin tai hyvän tekemisen projektiin. Vartio pilkkoo kämpälle tai apua kaipaavalle ison kasan polttopuita. Kirveen käytön lisäksi samalla on hyvä harjoitella sahaamista ja puupinon kokoamista.

Polttopuut metsästä: Seikkailijat etsivät metsästä polttopuuksi sopivaa materiaalia. He pohtivat sammon johdolla, mitä materiaalia kannattaa käyttää. Sammon tehtävänä on huolehtia, että kaatuneiden puiden tai puun kuivien alaoksien käyttämiseen on maanomistajan lupa.

PUIDEN KUIVATUS

Tavoite:
Seikkailija osaa kuivata puut nuotioon.

KUVAUS: Seikkailija harjoittele kuivaamaan jäisiä tai märkiä puita nuotion lämmössä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata harjoittelun kulkua ja esittää ohjaavia kysymyksiä, joiden avulla seikkailijat saavat itse keksiä oikeat toimintatavat. Sampo vastaa turvallisuudesta.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Kirjavinkki: Jos nuotion tekoon liittyvät taidot ja tiedot eivät ole sammolle tuttuja, on suurena apuna Olli Aulion Suuri retkeilykirja.

SYTYKKEET

Tavoite:
Seikkailija osaa vuolla kiehisiä ja tietää, mitä luonnonmateriaaleja kannattaa käyttää sytykkeenä.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee vuolemaan kiehisiä ja lastuja. Hän etsii luonnosta lisää sytykkeitä nuotion sytyttämistä varten.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on opettaa seikkailijoille oikeaoppinen puukon käyttö ja huolehtia veistelyn turvallisuudesta. Sampo ohjaa seikkailijoita huomaamaan, mitä kaikkea luonnosta on hyvä käyttää nuotion sytykkeenä.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, luonto, retkeily, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Kiehiset: Seikkailijat vuolevat kiehisiä ja sytyttävät nuotion omilla kiehisillään. Kiehisiä vuoltaessa voidaan myös yrittää vuolla mahdollisimman moniulokkeinen kiehinen tai saada samaan puuklapiin vuoltua mahdollisimman monta kiehistä.

L**uonnonmateriaalit:** Sampo antaa seikkailijoille viisi minuuttia aikaa käydä keräämässä ympäröivältä alueelta luonnonmateriaaleja sytykkeiksi. Seikkailijoiden tehtävänä on vartioittain ilman puukon käyttämistä saada luonnosta keräämillään aineksilla ja tulitikuilla polttopuut sytytettyä.

NUOTIOTYYPIT

Tavoite:
Seikkailija osaa koota ja sytyttää nuotion.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee eri nuotiotyyppien tekemistä ja niiden sytyttämistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata harjoittelun kulkua ja esittää ohjaavia kysymyksiä, joiden avulla seikkailijat saavat itse keksiä oikeat toimintatavat. Sampo huolehtii myös aktiviteettiin tarvittavista välineistä ja turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: arjen taidot, retkeily, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Eri tyypit: Seikkailijat harjoittelevat tekemään ja sytyttämään erilaisia nuotioita. Vinkkejä eri nuotiotyyppeihin löytyy Olli Aulion teoksesta Suuri Retkeilykirja ja netistä hakusanalla nuotiotyypit. Hyviä nuotiotyyppejä ovat muun muassa ristikko-, pagodi- ja viuhkanuotio. Seikkailijoiden kanssa kannattaa myös tutkia, miksi Aku Ankastakin tuttu kekonuotio ei ole useinkaan paras mahdollinen malli.

Kunnon tuli: Jokaiselle vartiolle annetaan sama määrä kuivaa puuta, kirves, puukko, tuohta ja esimerkiksi kolme tulitikkua. Kuka saa nopeimmin tulen liekit nousemaan kunnolla?

NUOTIO SÄÄSSÄ KUIN SÄÄSSÄ

Tavoite:
Seikkailija osaa sytyttää nuotion.

KUVAUS: Seikkailija harjoittelee sytyttämään nuotion pakkasella tai vesisateessa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata harjoittelun kulkua ja esittää ohjaavia kysymyksiä, joiden avulla seikkailijat saavat itse keksiä oikeat toimintatavat. Sampo vastaa turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: retkeily, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Kisa: Vartiot yrittävät mahdollisimman nopeasti sulattaa jääpalan tai kiehauttaa mahdollisimman nopeasti pienen vesimäärän pienellä puumäärällä.

Märät puut: Seikkailijat kokeilevat nuotion sytyttämistä kuivilla ja märillä puilla ja vertailevat tehtävän vaikeutta.

TULTA ILMAN TIKKUJA

Tavoite:
Seikkailija tietää, miten tulen saa syttymään ilman tulitikkuja.

KUVAUS: Seikkailija kokeilee nuotion sytyttämistä ilman tulitikkuja.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat välineet. Sammon tehtävänä on ohjata harjoittelun kulkua ja esittää ohjaavia kysymyksiä, joiden avulla seikkailijat saavat itse keksiä oikeat toimintatavat. Sampo vastaa turvallisuudesta.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde

TAITOALUE: retkeily, tulenteko

TOTEUTUSVINKIT:

Tulus: Seikkailijat sytyttävät nuotion tuluksilla. He etsivät maastosta sopivaa, syttyvää materiaalia ja käyttävät tuluksia tulen sytyttämisessä. Tuluksena voi käyttää joko vanhaan tyyliin piikiveä ja tulusrautaa tai modernimpaa versiota tulusraudasta eli magnesiumpuikkoa.

Kirjavinkki: Jos tulentekoon liittyvät taidot ja tiedot eivät ole sammolle tuttuja, on suurena apuna Olli Aulion Suuri retkeilykirja

NUOTION SAMMUTUS

Tavoite:
Seikkailija osaa sammuttaa nuotion huolellisesti.

KUVAUS: Seikkailija opettelee sammuttamaan nuotion huolellisesti.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on ohjata harjoittelun kulkua ja esittää ohjaavia kysymyksiä, joiden avulla seikkailijat saavat itse keksiä oikeat toimintatavat. Sampo vastaa turvallisuudesta.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: terveys ja turvallisuus, luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: retkeily, tulenteko, turvallisuus

TOTEUTUSVINKIT:

Eri sammutustavat: Jokainen vartio tekee oman nuotion. Nuotioihin pyritään saamaan mahdollisimman samankokoinen liekki. Jokainen vartio valitsee oman sammutusaineensa (vesi, lumi, jää, hiekka). Vartiot kisaavat ja testaavat, mikä sammutusvälineistä toimii parhaiten.

VAIKUTTAJA

Tavoite: Seikkailija ymmärtää, mitä demokraattinen päätöksenteko tarkoittaa.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu yhteiskunnan rakenteisiin ja yhteiskunnalliseen vaikuttamiseen.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

DEMOKRATIA RYHMÄSSÄ

Tavoite:
Seikkailija tietää, mitä demokraattinen päätöksenteko tarkoittaa.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu demokraattiseen päätöksentekoprosessiin joukkueessa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo pyrkii aina joukkueen toiminnassa edistämään seikkailijoiden osallisuutta ja mahdollisuutta vaikuttaa. Tässä aktiviteetissa sampo tuo erityisen selkeästi esiin, miten demokraattinen päätöksentekoprosessi yhteiskunnassa toimii.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan. Vartionjohtaja edustaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla,

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ryhmässä toimiminen, yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Haasteen valitseminen: Joukkue päättää äänestämällä, mikä haaste seuraavan kauden aikana tehdään. Ensin jokainen vartio päättää, minkä haasteen he haluaisivat tehdä. Vartionjohtajat osallistuvat tämän jälkeen vaalitenttiin, jossa kukin vartionjohtaja perustelee, miksi juuri heidän valitsemaansa haastetta kannattaisi äänestää. Tentin jälkeen jokainen seikkailija saa yhden lipukkeen, johon kirjoitetaan äänestyskohde. Laput taitellaan, leimataan ja laitetaan vaaliuurnaan jonossa vuorotellen. Vaaliuurnan voi askarrella esimerkiksi pahvilaatikosta ja koristella hienoksi. Kun kaikki ovat äänestäneet, sampo laskee äänet ja julkaisee äänestyksen tuloksen. Lopuksi juodaan vaalimehut tai -limut.

Retken suunnittelu: Seikkailijat suunnittelevat joukkueen seuraavaa retkeä ja äänestävät päätöksistä. Seikkailijat voivat esimerkiksi ottaa kantaa aloitusajankohtaan tai ruokalistaan. Seikkailijat voivat kokeilla erilaisia äänestystapoja, kuten huutoäänestystä, viittaamista tai suljettua lippuäänestystä. Joukkue keskustelee eri äänestystapojen hyvistä ja huonoista puolista.

IHMISOIKEUDET

Tavoite:
Seikkailija tietää mitä ihmisoikeudet tarkoittavat.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu ihmisoikeuksiin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo perehtyy etukäteen aiheeseen ja hankkii tarvittavat materiaalit.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Elämän puu: Seikkailijat pohtivat, mitä tarvitaan hyvään elämään ja rakentavat elämän puun. Sampo on joko etukäteen askarrellut vihreästä paperista lehtiä tai seikkailijat aloittavat leikkaamalla lehdenmuotoisia paloja paperista. Jokainen miettii tämän jälkeen itsenäisesti (5-10 minuuttia), mitä hyvään elämään tarvitaan ja kirjoittaa jokaisen asian omalle lehdelle. Kun kaikki vartion jäsenet ovat kirjoittaneet omat ajatuksensa lapuille, kokoontuu vartio yhteen. Vartion tehtävä on valita kaikkien vartion jäsenten lappujen kesken 10 lehteä, joissa on kaikkein tärkeimmät asiat. Vartio miettii myös perusteluja valinnoilleen.

Sampo piirtää puun rungon isolle paperille tai leikkaa rungon ruskeasta paperista ja kiinnittää rungon seinälle. Vartiot esittelevät ja perustelevat valitsemansa lehdet muille ja kiinnittävät ne puun oksille. Ylijääneet lehdet voi kiinnittää puun juurille.

Joukkue tarkastelee yhdessä puuta. Mitä havaitsette? Millaisia asioita jäi puun juurelle? Joukkue vertailee puun lehvästöä YK:n ihmisoikeusjulistukseen tai lapsen oikeuksien sopimukseen. Mitä huomaatte? Ihmisoikeuksien keskeinen tavoite on turvata jokaiselle hyvän elämän edellytykset.

Lähde: Ihmisoikeudet.net

Kuvaus: Seikkailijat jakautuvat vartioihin. Vartio päättää yhdestä kolmeen lapsen oikeuksien sopimuskohtaa, jotka se esittää muille. Valinnan apuna seikkailijat saavat käyttöön sopimuksen tiivistelmää. Seikkailijat esittävät oikeudet still-kuvina eli patsaina. Muut saavat arvailla, mihin patsaat liittyvät. Jos kuva ei ole ilmiselvä, voivat muut esittää kysymyksiä, joihin patsas saa vastata vain ”kyllä” tai ”ei”, kunnes joku arvaa oikean asian.

Lähde: taksvarkki.fi

JULKISET PALVELUT

Tavoite:
Seikkailija tuntee julkisia palveluita.

KUVAUS: Seikkailija vierailee paikassa, joka tarjoaa julkista palvelua.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ottaa selvää sopivista vierailukohteista, sopii vierailusta ja informoi vanhempia.

PAIKKA: vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Vierailukohteita: Joukkue vierailee esimerkiksi poliisiasemalla, paloasemalla, terveyskeskuksessa, vanhainkodissa, kansalaisopistolla, kirjastossa tai majakassa.

LIPPUKUNTA YHDISTYKSENÄ

Tavoite:
Seikkailija tietää, että lippukunta on yhdistys, jolla on oma johtonsa.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu lippukunnan hallintoon.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo kutsuu tarvittaessa vieraan kylään seikkailijoiden kokoukseen.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen, yhteisöön kuuluminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot

TAITOALUE: vaikuttaminen, yhdistystoiminta

TOTEUTUSVINKIT:

Hallitus: Seikkailijat tapaavat lippukunnan johtajan tai lippukunnan hallituksen jäsenen. Hallituksen jäsen kertoo lippukunnan hallinnosta.

Taustayhteisö: Seikkailijat tapaavat taustayhteisönsä edustajan ja kuulee siitä, miten taustayhteisö tukee partiota.

Epäkohta: Seikkailijat pohtivat vartioittain, onko lippukunnassa jotakin, jota heidän mielestään pitäisi muuttaa (esim. kolon tai kämpän sisustuksessa, lippukunnan tapahtumien ohjelmassa tai löytyykö puutteita kalustossa). Seikkailijat kuvaavat kännykällä videon lippukunnan hallitukselle. Videolla seikkailijat kertovat mikä ongelma on, miten se vaikuttaa heihin ja miten ongelman voisi ratkaista.

POLIITIKOT

Tavoite:
Seikkailija tietää hieman poliittisista vaikuttajista.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu kunnanvaltuutettuun, kansanedustajaan tai meppiin median avulla.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo johtaa keskustelua ja varmistaa, että mahdolliset yhteydenotot poliitikkoihin ovat asiallisia.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta, ohjeistaa vartiotaan ja varmistaa, että vartio saa tehtävänsä tehtyä eikä eksy muualle nettiin.

PAIKKA: kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

TAITOALUE: vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Vaalimainokset valtaavat kaupungin: Seikkailijat tutustuvat vaalimainoksiin. Sampo voi tuoda kokouksiin kaupungilla jaettuja lehtisiä tai sanomalehden, jossa vaalimainoksia on. Jokainen vartio saa esimerkiksi kuusi vaalimainoslappua. Vartion tehtävä on laittaa laput järjestykseen esimerkiksi seuraavilla kriteereillä: Mikä mainos on hienoin? Kuka lappusten ehdokkaista vaikuttaa mukavalta tyypiltä? Kuka vaikuttaa siltä, että olisi aikaansaava kunnanvaltuutettu/

kansanedustaja/meppi? Jos saisitte äänestää, kenet valitsisitte? Millä perusteella tekisitte valinnan? Lopuksi seikkailijat pohtivat yhdessä, miten tutut aikuiset valitsevat, ketä äänestävät. Tässä yhteydessä seikkailijoille kannattaa kertoa, ettei ole hyvän tavan mukaista jankata aikuiselta, ketä hän on äänestänyt, vaikka kohteliaasti voikin kysyä.

VAIKUTTAMINEN

Tavoite:
Seikkailija tietää, että jokaisella on oikeus ilmaista mielipiteensä ja yrittää vaikuttaa tärkeinä pitämiensä asioiden puolesta.

KUVAUS: Seikkailija pohtii muutostarpeita ja ilmaisee mielipiteensä siitä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo auttaa seikkailijoita vauhtiin ja auttaa heitä ilmaisemaan kantansa.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: organisointitaidot, vuorovaikutustaidot, visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Muutos kotikunnassa: Seikkailijat juttelevat ensin vartioittain siitä, millaisia asioita kukin toivoisi kotikuntaansa. Jos olisi mahdollista valita yksi asia, jonka muuttaisitte kotikunnassanne, mikä se olisi? Puuttuuko esimerkiksi keskustasta jokin palvelu? Tahtoisitteko lähimetsään kiipeilypuiston, kokkikerhon nuorille tai vaikkapa skeittirampin? Jokainen vartio valitsee yhden asian, jonka haluaisi muuttaa. Tämän jälkeen vartio selvittää netistä, kuka on kunnanjohtaja ja pohtii, miten häntä parhaiten voisi lähestyä. Olisiko se esimerkiksi kirjeellä, sähköpostilla, puhelinsoitolla tai vierailulla?

Mielipidekirjoitus: Sanomalehdissä julkaistaan lukijoiden mielipidekirjoituksia, joissa voi ottaa kantaa johonkin ajankohtaiseen tai itselle tärkeään aiheeseen. Seikkailijat tutustuvat vartioittain paikallislehdessä julkaistuihin mielipidekirjoituksiin. Millaisia aiheita teksteissä käsitellään? Mikä teema puhuttaa nyt erityisesti? Vartio kirjoittaa oman mielipidekirjoitukseen. Se voi olla kommentti lehdessä julkaistuun kirjoitukseen tai liittyä seikkailijoille tärkeään aiheeseen.

YHTEISKUNNAN KEHITTÄMINEN

Tavoite:
Seikkailija osaa visioida ja tiedostaa, minkälaisessa yhteiskunnassa hän haluaisi elää.

KUVAUS: Seikkailijaa pohtii, mihin suuntaan hän haluaisi, että yhteiskunta muuttuisi.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat materiaalit.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee tarvittavat materiaalit sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen

JOHTAMISTAITO: visiointitaidot

TAITOALUE: luovuus, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Vaaliohjelma: Sampo kertoo, millaisista asioista eduskunnassa päätetään. Tämän jälkeen vartiot suunnittelevat omia vaaliohjelmia. Vaaliohjelma on seikkailijoiden julistus siitä, miten Suomea tulisi kehittää. Vartio voi tehdä vaaliohjelman pohjalta vaalijulisteita kolon seiniä koristamaan.

Supersankari: Vartiot kampanjoivat keskenään siitä, kuka supersankari astuisi Suomen johtoon. Vartiot tekevät valitsemalleen supersankarille vaalimainoksia. Lopuksi joukkue äänestää asiasta yksitellen vaalilipukkeilla "äänestyskopissa".

YMPÄRISTÖNSUOJELIJA

Tavoite: Seikkailija kunnioittaa ja toimii luonnon puolesta. Hän ymmärtää oman roolinsa kuluttajana ja alkaa pohtia päivittäisten valintojensa merkitystä ympäristölle.

Kuvaus: Seikkailija tutustuu ympäristönsuojeluun.

Seikkailijat valitsevat ja tekevät seuraavista aktiviteeteista kuusi.

EKOLOGISET VALINNAT

Tavoite:
Seikkailija tietää, että omilla kulutustottumuksilla on väliä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu siihen, miten omilla valinnoilla voi suojella luontoa.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana, ohjaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, talous, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Arvojana: Tehdään arvojana, jossa samaa mieltä väitteen kanssa olevat menevät huoneen toiseen päähän ja eri mieltä olevat toiseen. Ne, jotka joskus toimivat väitteen mukaisesti, jäävät keskelle. Väittämät: Käyn usein etsimässä kirpputorilta ennen kuin ostan uuden tavaran. Käytän myös sisarusten tai tuttavien vanhoja vaatteita. Annan välillä aineettomia lahjoja ystäville ja läheisille. Teen harvoin turhia ostoksia. Käytän ostamiani tai saamiani tavaroita pitkään. Juon pullovettä tai limua vain harvoin tai en koskaan. Syön paljon kasviksia ja eläinkunnan tuotteita vain kohtuudella. Otan ruokakauppaan oman kangaskassin mukaan. Pidän tavaroistani hyvää huolta, niin ne kestävät pitempään. Osaan korjata vaatteita tai muita tavaroita. Pyrin ostamaan kestäviä tavaroita. Annan itselleni tarpeettomiksi käyneet vaatteet ja tavarat eteenpäin. Lajittelen roskat. Suljen suihkun saippuoinnin ajaksi. Kuljen kouluun ja harrastuksiin lähinnä kävellen, pyörällä tai julkisilla kulkuvälineillä.

Ilmastotarkastus: Joukkue tekee ilmastotarkastuksen kololla tai lippukunnan kämpällä: - Uudelleenkäytetäänkö paperia? - Lajitellaanko jätteitä? - Paljonko sähköä kulutetaan kuukaudessa? - Ovatko ikkunat tiiviitä? - Mistä polttopuut tulevat? - Miten partiolaiset yleensä tulevat kololle tai kämpälle? Julkisilla? Kimppakyydeillä? Pyöräillen? - Ovatko vesihanat tiiviitä? - ja niin edelleen Lähde: DDS

Kuluttuja-haaste: Kuluttaja-haasteesta löytyy lisää vinkkejä, jotka sopivat myös tähän aktiviteettiin.

ILMASTONMUUTOS

Tavoite:
Seikkailija tietää, mistä ilmastonmuutoksessa on kyse.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu ilmastonmuutokseen ilmiönä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana.

PAIKKA: kololla, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kestävä kehitys

TOTEUTUSVINKIT:

Kasvihuoneilmiö: Kasvihuoneilmiö on normaali ja tarpeellinen ilmiö ja vasta sen voimistuessa kasvihuonekaasujen määrä ilmakehässä muuttuu ongelmaksi, jota kutsutaan ilmastonmuutokseksi. Leikki on muunnelma mustekala-leikistä ja sen tavoitteena on havainnollistaa toiminnallisesti ja yksinkertaistetulla tavalla ilmastonmuutosta kasvihuoneilmiön voimistumisena.

Pelialue on suorakaiteen muotoinen (esim. liikuntasali). Toisessa päässä pelialuetta on maa, ja toisessa aurinko. Näiden välissä on ilmakehä. Yksi osallistujista valitaan kasvihuonekaasuksi (hippa) ja muut osallistujat ovat auringonsäteitä.

"Auringonsäteet" juoksevat ilmakehässä maan ja auringon väliä. Auringosta maahan he saavat juosta vapaasti, mutta maasta aurinkoon juostessa kasvihuonekaasu-hippa ottaa heitä kiinni. Kiinnijääneet auringonsäteet jähmettyvät paikalleen ja muuttuvat ilmakehää lämmittäviksi kasvihuonekaasuiksi. Leikin kuluessa kasvihuonekaasujen määrä ilmakehässä kasvaa jatkuvasti, ja auringonsäteiden on yhä vaikeampi päästä kimpoamaan (juoksemaan) takaisin avaruuteen kohti aurinkoa. Leikki päättyy, kun auringonsäteitä ei ole enää jäljellä.

HUOM! Leikki kannattaa leikkiä ensin läpi kerran tai pari, käydä sen jälkeen keskustelu aihepiirin asioista ja sitten leikkiä vielä pari kertaa. Keskustelussa kannattaa nostaa esiin mm. seuraavia asioita ja leikin epätarkkuuksia:

– Miten Maa, ilmakehä ja aurinko sijaitsevat suhteessa toisiinsa oikeasti? (leikissä horisontaalisesti, mutta oikeasti vertikaalisesti)

– Mitä kasvihuonekaasuja on olemassa? (mm. hiilidioksidi ja metaani)

– Mistä kasvihuonekaasuja tulee ilmakehään? (-> asuminen, liikkuminen, ruoka jne.) . Leikissä auringonsäteistä tuli kasvihuonekaasuja, mutta näin ei oikeassa elämässä tietenkään ole.

– Mitä maassa tapahtuu, jos kasvihuonekaasuja on liikaa maan ilmakehässä (voi näyttää aluetta "maan" ja "kasvihuonekaasujen" välillä)? Ilmasto lämpenee

Jollakin kerralla leikkiä voidaan pysäyttää sopivissa kohdissa ja sampo voi tehdä seuraavia huomioita:

1. Auringon säteet ovat tulleet maan ilmakehään
2. Maan lämpötila on noussut
3. Maan lämpötila pysyy kasvihuonekaasujen ansiosta riittävän korkeana, jotta elämä on mahdollista maapallolla
4. Kasvihuonekaasujen määrä ilmakehässä on niin korkea, että puhutaan jo ilmastonmuutoksesta

Lähde: Open ilmasto-opas

METSIEN SUOJELU

Tavoite:
Seikkailija tunnistaa ihmisen vaikutuksia metsään ja tietää, miksi metsiä pitää suojella.

KUVAUS: Seikkailijat selvittävät ihmisten vaikutuksia metsäluontoon.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sammon tehtävänä on suunnitella retki seikkailijoille. Sampo selvittää lähialueelta mielenkiintoisen kohteen ja hankkii mukaan tarvittavat varusteet. Sampo kertoo seikkailijoille metsien suojelusta ja ihmisten vaikutuksesta metsiin.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja hakee ohjeet sammolta ja ohjeistaa vartiotaan.

PAIKKA: metsässä, ulkona, kämpällä, kololla

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kestävä kehitys, luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Ihmisen vaikutus metsään: Seikkailijat tarvitsevat aktiviteetissa muistiinpanovälineitä. Joukkue tekee retken lähimetsään ja pysähtyy katselemaan metsää tarkemmin. Näkyvätkö ihmisen toiminnan jäljet metsässä? Vartio vastaa seuraaviin kysymyksiin maisemaa havainnoituaan: Kasvaako metsässä yhtä vai useampaa puulajia? Kasvaako metsässä pelkkiä havupuita, pelkkiä lehtipuita vai molempia? Ovatko kaikki puut samanikäisiä vai kasvaako metsässä sekä nuoria ohutrunkoisia puita että vanhoja paksurunkoisia puuyksilöitä? Kasvavatko puut satunnaisesti siellä täällä vai ovatko ne selvästi riveissä? Löytyykö metsästä kantoja? Jos löytyy, näyttävätkö kannot siltä, että puu on kaatunut ja lohjennut itsestään vai onko kanto sileä ja sahattu? Onko metsässä lahonneita tai kuolleita puita joko pystyssä tai maahan kaatuneena? Näkyykö metsän maaperässä ajouria? Onko metsässä metsäautotie? Löytyykö virkistyskäyttöön liittyviä merkkejä: tallattua tai kulunutta maata, opastauluja, polkuja, jälkiä nuotiosta? Lopuksi seikkailijat pohtivat, mikä on havainnoinnin johtopäätös: muistuttaako lähimetsä enemmän luonnontilaista metsää vai talousmetsää?

Lähde: Luonto-Liitto

Suojelualue: Joukkue tekee retken suojelualueelle. Kuinka suojelualueen vanhat metsät eroavat talousmetsästä? Seikkailijat ottavat kuvia metsäretkeltä ja laativat vartioittain kollaasit metsästä. Joukkue vertailee kuvia talousmetsän kuviin (näitä löytyy vaikkapa internetistä tai tekemällä retken myös talousmetsään).

RAUHOITETUT ELÄIMET JA KASVIT

Tavoite:
Seikkailija tuntee rauhoitettuja eläimiä ja kasveja.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu Suomessa rauhoitettuihin ja suojeltuihin eläimiin ja kasveihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kestävä kehitys, luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Muistipeli: Joukkue pelaa vartioittain muistipeliä rauhoitettujen eläimien ja kasvien kuvilla.

Kimin leikki: Joukkue pelaa Kimin leikkiä. Jokaisesta rauhoitetusta kasvista ja eläimestä askarrellaan pelikortti. Kortit asetetaan pöydälle tai lattialle leikkijöiden nähtäviksi. Leikkijät laittavat silmät kiinni, ja sillä aikaa sampo ottaa yhden kuvan pois. Leikkijät avaavat silmänsä ja yrittävät arvata, mikä kuva puuttuu. Oikein arvannut saa pelimerkin, ja kortti laitetaan takaisin pöydälle. Leikin loputtua voittaja on se, jolla on eniten pelimerkkejä. Pelin voi myös pelata vartioittain, jolloin korttisarjoja tarvitaan useampia.

Kasvio: Seikkailijat voivat piirtää kasveista kuvia, tai valokuvata luonnosta löydettyjä kasveja, ja tehdä joukkueen yhteisen kasvion.

SUOJELUKOHDE

Tavoite:
Seikkailija tuntee lähiympäristönsä arvokkaita luontokohteita. Seikkailija ymmärtää, miksi luontoa pitää suojella.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu johonkin suojelukohteeseen.

Sammon ohje: Sampo huolehtii retkeen liittyvistä käytännön järjestelyistä, kuten kotiin tiedottamisesta ja mahdollista kuljetusten järjestämisestä.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kestävä kehitys, luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Kohde: Kohde voi olla esimerkiksi suo tai metsä. Kuntien nettisivut ovat usein hyviä tietolähteitä kohdetta etsittäessä.

TALVIRUOKINTA

Tavoite:
Seikkailija sitoutuu pitkäaikaiseen tehtävään ja tutustuu eläinten elämään.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu erilaisiin lintujen ruokintapaikkoihin ja tekee sellaisen sekä ruokkii lintuja talven ajan.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvittavat tarvikkeet ja toimii asiantuntijana ja kannustajana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kololla, kotona, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: ihmissuhteet, ryhmässä toimiminen, luontosuhde, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: arjen taidot, luonto

TOTEUTUSVINKIT:

Rasvapallo: Seikkailijat tekevät rasvapalloja. Ainekset: 1125 g kookosrasvaa 500 g auringonkukansiemeniä 500 g kevyesti keitettyjä kaurahiutaleita 250 g rouhittuja hasselpähkinöitä 125 g rouhittuja manteleita hieman kookoshiutaleita Seikkailijat sulattavat kookosrasvan ja sekoittavat siihen muut ainekset. Seikkailijat sitovat naruja pieniin keppeihin ja painavat rasvamassan kiinni keppeihin. Vaihtoehtoisesti seikkailijat voivat käyttää maitotölkin alaosaa muottina. Valmiit rasvapallot laitetaan pakastimeen kovettumaan. Tämän jälkeen seikkailijat voivat ripustaa pallot haluamaansa paikkaan. Lähde: Norges speiderforbund

Ruokinta-automaatti: Joukkue rakentaa ruokinta-automaatin. Ohjeet automaatille kannattaa etsiä esimerkiksi Birdlife Suomen nettisivuilta.

VAIKUTTAMINEN

Tavoite:
Seikkailija rohkaistuu ilmaisemaan oman mielipiteensä.
Seikkailija kokee, että hänen ajatuksillaan on merkitystä.

KUVAUS: Seikkailija kertoo oman näkemyksensä ympäristön suojelusta muille.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo hankkii tarvikkeet aktiviteettiä varten ja miettii yhdessä seikkailijoiden kanssa sopivan kohderyhmän, jolle nämä voivat kertoa mielipiteensä. Sampo rohkaisee jokaista seikkailijaa osallistumaan mielipiteen kertomiseen.

PAIKKA: kämpällä, kololla, metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: vuorovaikutustaidot

TAITOALUE: kestävä kehitys, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Somekuva: Seikkailijat suunnittelevat ja toteuttavat luonnon puolesta kantaa ottavan valokuvan ulkona. Kuvan suunnittelussa saa käyttää mielikuvitusta: vartiot voivat tehdä esimerkiksi ympäristötaideteoksen, pukeutua rooliasuihin, tehdä mielenosoituskyltteja tai valita vain erityisen kauniin ja arvokkaan paikan kuvattavaksi. Sammon tehtävänä on huolehtia siitä, että kuvausluvat on jokaisella kuvassa näkyvällä henkilöllä kunnossa. Kuvan voi toteuttaa myös niin, että seikkailijat eivät näy siinä. Seikkailijat jakavat sammon avustuksella kuvan esimerkiksi lippukunnan Instagram-tilillä.

Postikortti päättäjälle: Seikkailijat lähettävät postikortteja päättäjille. Tarvikkeet: postikortteja, postimerkkejä ja päättäjien osoitteita. Huolestuttaako jokin asia Suomen luonnon tilassa? Pitäisikö kiittää jotakuta päättäjää hyvästä työstä ympäristön hyväksi? Ympäristöä koskevia päätöksiä tehdään kaikilla tasoilla: kansainvälisessä yhteistyössä, valtakunnan päätöksenteossa sekä paikallisesti. Päätösvaltaa on sekä vaaleilla valituilla edustajilla että esimerkiksi yritysten johtajilla. Seikkailijat kirjoittavat postikortteja valitsemilleen päättäjille ja lähettävät ne heille. Seikkailijat kertovat, mitä luonto heille merkitsee ja mitä he toivovat päättäjiltä. Sammon tehtävänä on ohjata seikkailijoita kirjoittamaan kohteliaasti mutta napakasti ja allekirjoittamaan kortit.

VESIEROOSIO

Tavoite:
Seikkailija ymmärtää kasvillisuuden merkityksen eroosion estämisessä.

KUVAUS: Seikkailija tutkii, kuinka kasvillisuus vähentää veden virtausta ja estää vesieroosion syntymistä.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo ohjaa ja neuvoo.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarpeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, ulkona

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: kestävä kehitys

TOTEUTUSVINKIT:

Hiekkakakut: Tehdään kaksi täsmälleen samanlaista hiekkakakkua. Laitetaan toisen kakun päälle hiukan sammalta. Kaadetaan kastelukannulla saman verran vettä kummankin kakun päälle. Tutkitaan, miten vesi vaikuttaa sammaleella peitettyyn hiekkaan ja miten paljaaseen.

Rinne: Asetetaan arkki imupaperia ja arkki kiiltäväpintaista paperia toisesta päästä kohollaan olevan levyn päälle. Imupaperi kuvaa rinnettä, joka on kasvillisuuden peitossa ja kiiltävä paperi rinnettä, jossa ei ole kasvillisuutta. Kaadetaan kummankin paperin päälle hiukan vettä ja vertaa tuloksia. Jos kiiltävä paperi olisi ollut viljelymaata, alas virtaava vesi olisi vienyt paljon multaa mukanaan.

YMPÄRISTÖMERKINNÄT

Tavoite:
Seikkailija tuntee ympäristömerkintöjä.

KUVAUS: Seikkailija tutustuu ympäristömerkintöihin.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo toimii asiantuntijana.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: kämpällä, kololla, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: vastuu elinympäristöstä

TAITOALUE: arjen taidot, kestävä kehitys, talous, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Kauppa: Joukkue tekee tutkimusretken lähimpään kauppaan ja tutustuu ympäristömerkkeihin. Mitä merkit tarkoittavat? Mitä tuotteet maksavat? Miksi kaikissa tuotteissa ei ole ympäristömerkintää?

Askartelu: Askarrellaan eri ympäristömerkit isoista pahveista kolon seinälle ja liitetään mukaan pieni tietoisku merkistä. Jokainen saa valita lempimerkkinsä ja tehdä siitä itselleen rintamerkin rintamerkkikoneella, softislevystä tai askartelemalla cernitmassasta. Rintanappikonetta voi kysellä lainaksi kunnan tai kaupungin nuorisotoimelta, partiotoimistolta tai seurakunnalta. Softista, cernitmassaa ja tarvittavat metalliosat pinssiä tai rintaneulaa varten voi ostaa askarteluliikkeistä.

Tietoa merkeistä: Joutsenmerkki eli pohjoismainen ympäristömerkki on vapaaehtoinen ja puolueeton. Vain ympäristön kannalta parhaimmat tuotteet ja palvelut voivat saada sen. Suomessa merkin käyttöoikeuden myöntää Suomen Standardisoimisliitto SFS ry, joka myös valvoo merkin käyttöä. EU-Kukka eli Euroopan ympäristömerkki on Euroopan yhteisön yhteinen ympäristömerkki. EU-Kukka kertoo puolueettomasti tuotteen tai palvelun ympäristöystävällisyydestä, laadusta tinkimättä. Euroopan ympäristömerkin myöntää SFS-ympäristösertifointi. FSC-sertifikaatti kertoo, että puusta valmistetut tuotteet (esim. kalusteet) ovat peräisin ekologisen kestävyyden kriteerien mukaisesti hoidetusta metsästä. A.I.S.E -merkintä on Euroopan pesu- ja puhdistusaineteollisuuden järjestön kestävä kehitys-ohjelman sertifikaatti. Bra Miljöval-merkintä on Ruotsin luonnonsuojeluliiton ympäristömerkintä.

YMPÄRISTÖTALKOOT

Tavoite:
Seikkailija tietää, että pystyy toimimaan ympäristön puolesta.

KUVAUS: Seikkailija osallistuu talkoisiin ympäristön puolesta.

SAMMON TEHTÄVÄ: Sampo etsii sopivat talkoot ja varmistaa, että siellä on tarpeeksi välineitä, tai valitsee itse sopivan paikan ja hankkii välineet.

VARTIONJOHTAJAN TEHTÄVÄ: Vartionjohtajat noutavat sammolta tarvittavat tarvikkeet ja ohjeet. Vartionjohtaja selvittää vartiolleen, mitä on tarkoitus tehdä, ja jakaa tehtäviä vartion sisällä.

PAIKKA: metsässä, ulkona, vierailukohteessa

KASVATUSTAVOITTEEN AVAINSANA: yhteiskunnallinen vaikuttaminen, vastuu elinympäristöstä

JOHTAMISTAITO: itsensä johtamisen taidot

TAITOALUE: kestävä kehitys, palvelu, partiokulttuuri, suomalainen kulttuuri, vaikuttaminen

TOTEUTUSVINKIT:

Siivous: Seikkailijat siivoavat kolon ympäristön, retkeilykohteen tai kadunvarsia. Seikkailijat tarvitsevat talkoita varten työhanskoja ja jätesäkkejä. Myös roskapihtejä voi kysellä lainaksi kirjastosta tai kunnalta.

Virtavedet: Seikkailijat osallistuvat virtavesien kunnostamiseen. Onko leiripaikan lähellä puroa tai pientä jokea? Kunnostustyönä voi olla virtavesilajien elinympäristökunnostusta, kuten vaelluskalojen kutupaikkojen kunnostusta ja huoltoa tai pienen nousuesteen poistaminen. Seikkailijat voivat tutustua veden laatuun ja virtavesilajeihin. Virtavesitalkoissa löytyy eri tasoista tekemistä, mutta isot kohteet voivat vaatia osallistujilta hyvää kuntoa ja fyysistä voimaa.

Vieraslajitalkoot: Joukkue järjestää vieraslajitalkoot. Vieraslajitalkoissa kitketään sellaisia kasvilajeja, jotka eivät kuulu Suomen luontoon. Helppoja kitkettäviä ovat esimerkiksi jättipalsami ja lupiini. Seikkailijat tarvitsevat talkoita varten työhanskoja ja jätesäkkejä. Ohjeita löytyy WWF:n sivuilta.

PARTIO scout

SAMMON OPAS

KUSTANNUSTOIMITTAJA:
Julia Parkko

TOIMITUSKUNTA 2. PAINOKSEEN:
Ida Ringbom, Outi Rantala, Anna Åkerman
ja Sini-Johanna Lespi.

TAITTO:
Eeva Kangas

JULKAISIJA:
Suomen Partiolaiset
Finlands Scouter ry

KUSTANTAJA:
Oy Partio Scout Ab

1. painos

PAINO: Grano 2020

SUOMEN PARTIOLAISET

SEIKKAILIJAN AKTIVITEETTIKORTTI

NIMI

Tule seikkailuun! Seikkailijajoukkueen ohjelmassa tehdään ilmansuuntia. Matka alkaa pohjoisesta ja jatkuu etelän, lännen ja idän kautta väli-ilmansuuntiin. Kahden-kolmen seikkailijavuoden aikana opit paljon tarpeellisia partiotaitoja. Pääset mukaan seikkailijakisoihin ja mahtaville retkille! Lisäksi seikkailijaohjelmaan kuuluu haasteita, joita tehdään vähintään yksi jokaisen ilmansuunnan aikana, Tervetuloa-vaihe korvaa ensimmäisen kauden haasteen. Haasteet valitaan yhdessä joukkueen kanssa.

TERVETULOA

- ☐ Esine joukkueelle
- ☐ Joukkueen huuto
- ☐ Joukkueen säännöt
- ☐ Kirjuri
- ☐ Lippukunta
- ☐ Lupaus ja ihanteet
- ☐ Minä
- ☐ Partioasu
- ☐ Partiotavat
- ☐ Ryhmäytyminen
- ☐ Seikkailijaohjelma
- ☐ Taustayhteisö
- ☐ Vartion johtaminen

POHJOINEN

VARUSTEET

- ☐ Adventtikalenteri
- ☐ Kerros kerrokselta
- ☐ Kirves
- ☐ Ruoasta päättäminen
- ☐ Pelastusliivit
- ☐ Putipuhdas
- ☐ Puukko
- ☐ Päätöksenteko joukkueessa
- ☐ Retkikeitin
- ☐ Rinkka
- ☐ Saha
- ☐ Lippu
- ☐ Solmut
- ☐ Vartionjohtajana toimiminen
- ☐ Varusteluettelo
- ☐ Yöretki

VALINNAISET

- ☐ Fendari
- ☐ Meritermit
- ☐ Turvallisuusvälineet
- ☐ Veneen käymälä

ETELÄ

SUUNNISTUS

- ☐ Eksyksissä
- ☐ Etäisyydet
- ☐ Haavat ja hiertymät
- ☐ Heikot jäät
- ☐ Heittoköysi
- ☐ Hätäpuhelu
- ☐ Jokamiehenoikeudet
- ☐ Karttamerkit
- ☐ Kaupunkisuunnistus
- ☐ Purema ja pisto
- ☐ Köysivyyhti
- ☐ Liikuntapäiväkirja
- ☐ Suunnistus
- ☐ Metsätyypit
- ☐ Mittakaavat
- ☐ Naskalit
- ☐ Nenäverenvuoto
- ☐ Oikea suunta
- ☐ Paineside
- ☐ Partiotaitokisat
- ☐ Pelastusliivit vedessä
- ☐ Pyörtyminen ja tajuttomuus
- ☐ Uimataito
- ☐ Veden varassa
- ☐ Yö laavussa
- ☐ Sepeli

VALINNAISET

- ☐ Koordinaattijärjestelmä
- ☐ Lokikirja
- ☐ Luoviminen
- ☐ Mittoja merellä
- ☐ Navigointi
- ☐ Purjeet
- ☐ Tuuli
- ☐ Väistämissäännöt

LÄNSI

VIIHTYMINEN RETKELLÄ

- ☐ Aikataulu
- ☐ Ensiapuharjoitus
- ☐ Hyvässä terässä
- ☐ Itämeri
- ☐ Legendaarista
- ☐ Liikuntapäivä
- ☐ Lippukunnan talkoot
- ☐ Majoitteet
- ☐ Oikea ja väärä
- ☐ Puulajit
- ☐ Retkiruokaa
- ☐ Retken jälkityöt
- ☐ Rohkeuskoe
- ☐ Roskapörssi
- ☐ Sairauskohtaus
- ☐ Siisti retki
- ☐ Sytyke
- ☐ Tehdään tulet
- ☐ Vesistöt
- ☐ Yövyn tulilla

VALINNAISET

- ☐ Hätämerkit vesillä
- ☐ Moottorin pysähtäminen
- ☐ Myrsky
- ☐ Reivaaminen
- ☐ Takilan osat

ITÄ

ELÄMÄN RAKENTAMINEN

- ☐ Hyvä työ
- ☐ Ilta pimenee
- ☐ Juttu
- ☐ Kamiina ja sauna
- ☐ Kestävän kehityksen tavoitteet
- ☐ Kunnan hallinto
- ☐ Minä itse
- ☐ Partiolaiset maailman
- ☐ Perheen maailmankatsomus
- ☐ Pukkiköytös
- ☐ Ristiköytös
- ☐ Talviteltassa
- ☐ Toiset ihmiset
- ☐ Verkon vaaroja
- ☐ Vieraalla maalla
- ☐ Ylitys
- ☐ Ympäristötalkoot
- ☐ Sepeli

VALINNAISET

- ☐ Jätteet merellä
- ☐ MOB
- ☐ Pentteri
- ☐ Purjehdus yön yli
- ☐ Veneen mittarit
- ☐ Veneen siivous

VÄLI-ILMAN-SUUNNAT

- ☐ KOILLINEN luonnon monimuotoisuus
- ☐ KAAKKO palvelu
- ☐ LOUNAS vaellus
- ☐ LUODE oma projekti

PARTIO scout

HAASTEET

- ☐ Auttaja
- ☐ Eräjorma
- ☐ Esiintyjä
- ☐ Ikiliikkuja
- ☐ Jollailija
- ☐ Kisaaja
- ☐ Kiva kaveri
- ☐ Kotikulmilla
- ☐ Kuluttaja
- ☐ Käsityöläinen
- ☐ Leipuri
- ☐ Liikenteessä
- ☐ Luonnontieteilijä
- ☐ Lähiruokailija
- ☐ Maailmankansalainen
- ☐ Maailmanparantaja
- ☐ Partiolaisuus
- ☐ Pohdiskelija
- ☐ Retkikokki
- ☐ Salapoliisi
- ☐ Savupirtissä
- ☐ Tarinankertoja
- ☐ Tulentekijä
- ☐ Vaikuttaja
- ☐ Ympäristönsuojelija

TERVEMENOA

- ☐ Partiopolku
- ☐ Tulevaisuus
- ☐ Siirtymätapahtuma
- ☐ Uudet johtajat tutuksi