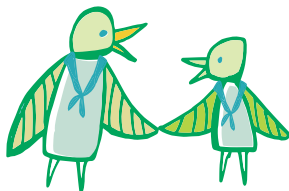




ESKARIN PARTIO- VIKKO

OPETTAJAN OPAS



TEKIJÄT

TOIMITTANUT:

Jaana Hopeakoski
Patricia Puhakka

TYÖRYHMÄ:

Leena Haapatalo, Minna Horelli,
Satu Salo-Jouppila, Taru Koskinen,
Janika Laitala, Veera Veltti

ULKOASU:

Eeva Helle

PIIRROKSET:

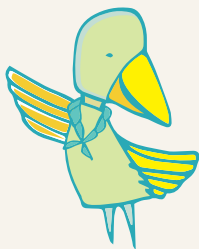
Eeva Helle, Jan Lindström

JULKAISIJA:

Suomen Partiolaiset
– Finlands Scouter ry
Sisältö päivitetty keväällä 2024

partio.fi/eskarit

SUOMEN PARTIOLAISET
– FINLANDS SCOUTER 2024



PARTIOTERVEHDYS SINULLE ESIOPETTAJA!

Pitelet käsissäsi uudistettua Eskarin Partioviikon opettajan opasta. Opas on täynnä erilaisia ideoita ja vinkkejä Partioviikon aktiviteetteihin. Lisäksi siinä on esitelty lyhyesti erilaisia partiotapoja ja partioilloissa usein käytettyjä lauluja ja leikkejä.

Voitte rakentaa Eskarin Partioviikon omalle esiopetusyksikölle sopivalla tavalla. Voitte toteuttaa koko viikon ohjelman Partioviikon pohjalle, tai hyödyntää aktiviteetteja osana eskarin muuta ohjelmaa – vaikka koko loppukevään ajan. Näitä aktiviteetteja on sallittua ja toivottavaakin soveltaa! Teemakokonaisuudet on koottu yhteen esiopetuksen opetussuunnitelman otsikoiden alle helpottamaan viikon soveltamista oman eskarin arkeen. Lisäksi jokaisen aktiviteetin alkuun on kirjattu sen kesto ja tarvittavat tarvikkeet.

Kutsu paikalliset partiolaiset vierailulle. Löydät yhteystiedot osoitteesta partio.fi/lippukuntahaku.

HYPÄTKÄÄ SEIKKAILUUN!

SISÄLLYS

5

Tervetuloa
Eskarin Partioviikkoon!

6

Partiotavat

10

Ilmaisun monet muodot

16

Kielen rikas maailma

21

Minä ja meidän
yhteisömme

27

Tutkin ja toimin
ympäristössämme

37

Kasvan ja kehityn

WWW.PARTIO.FI/ESKARIT
WWW.PARTIO.FI





Untu

Kerkkä

ONPA HAUSKA TUTUSTUA TEIHIN!

MINUN NIMENI ON UNTU, JA MINÄ OLEN ESKARILAINEN.

En osaa kirjoittaa vielä itse ihan kaikkia sanoja, mutta onneksi minulla on tämän kirjeen kirjoittamisessa Kerkkä apuna. Hän auttaa vaikeissa kohdissa. Kerkkä osaa ihan mitä vaan!

Mutta tiedätkö mitä minä tein viikonloppuna? Me olimme Kerkän kanssa partioretkellä! Kävimme metsässä ja siellä sai syödä eväitä, leikkiä kavereiden kanssa ja minä sain vuolla puukolla ihan oman tikkupullatikon! Vähän puukko kyllä lipsahti, vaikka koitin olla tosi, tosi varovainen, mutta onneksi Kerkällä oli laastareita. Nyt haava on jo melkein kokonaan parantunut. Me käydään Kerkän kanssa perhepartiossa, siellä saa tutustua partioon oman aikuisen kanssa. Se on ollut tosi mukavaa!

Haluaisitteko tekin päästä tutustumaan partioon ja kaikkeen kivaan, mitä siellä tehdään? Lähetämme teille tämän kirjeen mukana paketin, jossa on kaikkea tarpeellista teidän eskariryhmän omaa partioseikkailua varten. Pitäkää hauskaa ja muistakaa pitää myös kaverista huolta!

Kerkkä on sanonut, että ensi syksynä, kun menen kouluun, minusta tulee sudenpentu. Sillä nimellä kuulemma kutsutaan 1.–3. -luokkalaisia partiolaisia, vaikka olisikin lintu. Aika hassua! Toivottavasti tavataan teistä mahdollisimman monen kanssa partiossa!

Terveisin,
Untu ja Kerkkä



PARTIOTAVAT

Partiossa on erilaisia symboleita eli tunnuksia, tapoja ja merkkejä.

Osa symboleista on maailmanlaajuisia, kuten partiuhuivi, partiotervehdys tai partiopaidan käyttäminen. Lippukunnilla ja lippukuntaan kuuluvilla laumoilla ja vartioilla on usein monia omia symboleja. Jokainen lippukunnan jäsen kantaa huivissaan lippukunnan merkkiä, retkellä kaikuvat lippukuntahuudot ja lauman kokous voidaan aloittaa omalla laumahuudolla. Juuri tämän kaltaiset symbolit lisäävät yhteenkuuluvuuden tunnetta ja ryhmähenkeä lasten ja nuorten keskuudessa. Partiotapojen avulla voitte tehdä ryhmällemme omia tunnisteita ja luoda ryhmähenkeä.

PARTIONIMI

KESTO: 30 minuuttia

TARVIKKEET: Ei tarvikkeita

Partionimet ovat eräänlaisia lempinimiä, jotka saattavat säilyä partiolaisella läpi elämän. Joissakin lippukunnissa partiolainen päättää partionimen itse, joissakin muut partiolaiset antavat sen hänelle. Partionimi voi olla melkein mikä vain, mutta usein se liittyy jotenkin partiolaisen luonteenpiirteisiin tai etu- tai sukunimeen. Se voi myös tulla jostain hauskaasta lausahduksesta tai tapahtumasta. Partiolaisilla onkin sellaisia nimiä, kuten Siili, Pöpö ja Matsku. Keksikää kaikille ryhmänne jäsenille omat partionimet! Voitte käyttää niitä koko partioviikon ajan.

KÄTTELY

KESTO: 15 minuuttia

TARVIKKEET: Ei tarvikkeita

Partiolaiset kättelevät vasemmalla kädellä. Tapa on tuotu Afrikasta, jossa soturit kantoivat kilpeä vasemmassa kädessä. Kun he tapasivat henkilön, johon luottivat, he laskivat kilpensä ja kättelivät vasemmalla kädellä. Lisäksi vasen käsi on lähempänä sydäntä kuin oikea.

TARINA:

Muwiro asui Afrikassa, Wasirien kylässä. Hän oli soturi, joka puolustaa kyläänsä vihollisilta. Muwiro ja hänen soturikaverinsa kulkivat kylässä ja varmistivat, että mikään vaara ei uhkaa. Heillä oli käsissään keihäät ja kilvet. Keihäs oli oikeassa

kädessä ja kilpi vasemmassa.

Muwiro tapasi soturina paljon ihmisiä. Hän tunnisti heti, keneen voi luotta ja keneen ei. Kun Muwiro tapasi luotettavan ihmisen, hän laski kilpensä vasemmasta kädestä ja kätteli vasemmalla kädellään, joka on lähempänä sydäntä. Tämä vanha satureiden tapa on siirtynyt myös partiolaisille, partiolaiset kättelevät vasemmalla kädellä.

KÄTTELY-HIPPA

Sopikaa joukostanne 1–3 hippaa, jotka ottavat toisia kiinni. Kun hippa saa kiinni, jäädään paikoilleen vasen käsi eteenpäin ojennettuna valmiina kättelyyn. Toiset voivat vapauttaa kiinni otetun kättelemällä tätä ja sanomalla “terve”. Hippa jatkuu niin pitkään, kunnes kaikki on saatu kiinni, eikä kukaan pysty enää pelastamaan.

PARTIOHUIVI

KESTO: 1–2 tuntia

TARVIKKEET:

Kangasta (esimerkiksi 60 cm x 60 cm / kaksi esikoululaista), kangastusseja tai kangasmaalia tai partio.fi/esikoulut -sivulta printatut partiohuivikuvat ja värikyniä

Suunnitelkaa omat partiohuivit! Huiveja varten vanhasta kankaasta leikataan tasasivuisen kolmion muotoiset palat – esimerkiksi vanha lakana käy oikein hyvin. Tämän jälkeen lapset saavat koristella huivinsa oman mielensä mukaisesti esimerkiksi kangastusseilla tai kangasmaaleilla. Vaihtoehtoisesti voitte tulostaa jokaiselle huivin kuvan esikoulujen partioviikon nettisivuilta, ja suunnitella huivit piirtäen ja värittäen.

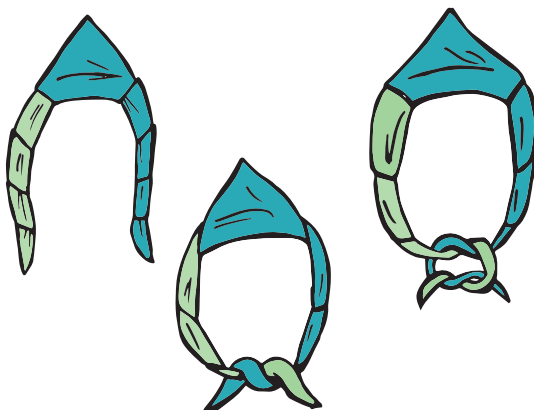
Huivin kuvio on yleensä laskostetun huivin selkään tulevassa kolmiossa. Huivit kääritään pitkältä sivultaan rullaksi siten, että kärkekolmio jää vapaaksi. Kolmio tulee niskaan, jolloin huivin päät roikkuvat edessä molemmin puolin. Huivissa käytetään merimiessolmua.

TARINA MERIMIESSOLMUSTA

Kaverukset tapasivat kadulla ja kättelivät toisiaan oikealla kädellä, kuten yleensä tapana on. (Oikea huivin pää laitetaan vasemman päälle ja tehdään alkusolmu).

Hetken keskusteltuaan kävi ilmi, että molemmat ovat partiolaisia. Niinpä he kättelivät toisiaan uudelleen, tällä kertaa partiotavan mukaan vasemmalla kädellä.

(Nyt vasemmalla oleva huivin pää laitetaan oikeanpuoleisen päälle ja tehdään toinen solmu)



RYHMÄN OMA HUUTO

KESTO: 30 minuuttia

TARVIKKEET: Ei tarvikkeita

Partiossa käytetään paljon erilaisia huutoja. Esimerkiksi ruoasta voidaan kiittää huutamalla yhteen ääneen ”Kiitos ruuasta, se oli maukasta!” ja iltanuotioesitykselle huudetaan ”Hyvä kiva bra, antaa tulla lisää vaan!”. Myös partiolaisten ryhmillä on omat huutonsa, esimerkiksi:

Saukot tulee Keiteleeltä, aina me mennään muiden eeltä!

IP, IP, parempaa ei oo, eikä tuu!

Lielahdesta tullaan, arvaa keitä ollaan? Missä tuoksuu kukat? Eikä haise sukat? Sieltä tulee Hukat!

*Kisunkirput ruletaa, nauramaan ne kaikki saa, mutta varokaa!
Ne osaa myös kutittaa!*

Tikrut on pop, tikrut on rock, hop hop hop!

Rrrrrrr–onsut! (R–kirjainta pärisytetään niin kauan kuin johtajan käsi on ylhäällä ja kun johtaja laskee käden, niin huudetaan sanan loppuosa)

Johtajat: Mitkä asuu metsässä?

Lapset: Pöllöt!

Johtajat: Mitkä pöllöt?

Lapset: Sinivalkopöllöt!

Keksikää tekin ryhmällemme oma huuto. Voitte miettiä huutoa ensin pienissä ryhmissä, ja äänestää sitten ehdotuksista parhaan. Kannustakaa muita ryhmiä keksimään omat huudot ja pitäkää yhteinen aamunavaus ulkona kaikkien huudot huutaen! Huutoihin voi miettiä mukaan myös liikkeet.

LEIKKIVINKKI

HILJAISUUDEN PEUKKU

Kun partiossa johtaja näyttää peukaloa ylös, silloin ollaan hiljaa. Kun peukalo kääntyy alas, silloin saa mekastaa! Yksi on itse hiljaa ja näyttää hiljaisuuden merkin ja jokainen, joka huomaa merkin nostaa peukalon ylös ja hiljenee – vähitellen saadaan koko ryhmä hiljenemään.

LAULUJA

REILUT PENNUT (Ukko Nooan sävel)

D G D A7 D
Reilut pennut, sudenpennut jälleen koolla on.
G D A7 D
Kohta nousee, varmaan nousee riemu kattohon!
Em A7 D
Laulu tää kun soi, arvata jo voipi:
G D A7 D
Reilut pennut, sudenpennut jälleen koolla on.

VINKKI!

Löydät partiolauluja Spotifyn
partioscout-soittolistasta ja
partiovideoita Youtubesta!



PUOLALAINEN NUOTIOLAULU

Dm A7 Dm
Meill' on metsässä nuotiopiiri,
A7 Dm
missä kuusten kuiske soi.
A7 Dm
Kipunat kohti tähtiä kiirii,
Gm A7 Dm
lähipuutkin punervoi.
F Gm
Ja me muistain sankariaikaa,
C7 F
sadun tenhon tunnemme taikaa,
Dm A7 Dm
kun laulumme yön yli kiirii
Gm A7 Dm
ja kun hongat huminoi.

Tuli leiskuen nuolevi puuta,
hämy verhoo metsän, maan.
Jutut kuulemme, huudot, ei muuta,
sydän syttyy tunteen.

Ja me muistain...

Ja kun himmenee hiipuva hiillos
ja kun lankee lauha yö,
viime laulussa harras soi kiitos,
Pyhän Yrjön kutsuu työ.

Ja me muistain...



ILMAISUN MONET MUODOT

Partiolainen osaa toimia erilaisten ihmisten kanssa. Hän osaa ilmaista tunteitaan ja mielipiteitään tilanteeseen sopivalla tavalla.

METSÄORKESTERI

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Keppejä ja kiviä, istuinalustoja

Lähtekää nauttimaan laulamisesta ja soittamisesta luonnossa. Jokainen kerää itselleen matkan varrella kaksi kämmeniin sopivaa kiveä ja kaksi vahvaa keppiä. Etsikää luonnossa hyvä paikka, missä kaikki pääsevät istumaan. Lauluja säestetään kivillä ja kepeillä rytmittäen.

Laulakaa ja soittakaa tuttuja lauluja kaikki yhdessä tai jakakaa ryhmä osiin. Toiset soittavat kivillä laulun A-osan ja toiset kepeillä B-osan. Myös kaanon toimii hauskesti. Metsässä voi myös kokeilla, minkälaisia ääniä näillä soittimilla saa, kun rytmittää niillä eri materiaaleihin (kanto, kivi, lehtikasa ym.)

KUVASTA TAULUKSI

KESTO: 1–2 tuntia

TARVIKKEET: Valokuvaukseen sopiva laite, paperia, värikynät/vesivärit/taidehiili

Tämän voi tehdä yksin, pareittain tai ryhmissä. Tarkoituksena on ottaa luonnosta, maisemasta, kasveista tai puista mieleinen valokuva. Kuvat tulostetaan ja niitä mallina käyttäen lapset piirtävät tai maalaavat oman taideteoksen. Hiilityö sopii hyvin esim. koivuista otettuihin kuviin.

LUONTOTAULU METSÄRETKELLÄ

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Keppejä, narua, muuta luonnonmateriaalia

Jokainen kerää itselleen neljä keppiä, jotka voi asetella neliöksi tai suorakaiteeksi. Sitokaa kepit naruilla tukevasti yhteen. Kun jokaisella on taulun kehykset, joiden läpi tarkkailla luontoa, eskarilainen valitsee itselleen mieleisen taulun kohteen ja kehystää sen. Kun kaikki ovat valmiita, pidetään taidenäyttely.

VINKKI: Voitte kieputtaa kepeistä tehtyjen kehysten sisään narusta verkon. Etsikää metsästä käpyjä, oksia, lehtiä tai kukkia (muista jokamiehenoikeudet). Luonnonmateriaalia pujotellaan naruihin koristeeksi. Lisää teokseen ripustuslenkki.



KÄPYLEHMÄT DIGIAJASSA

KESTO: 2–3 tuntia

TARVIKKEET: Luonnonmateriaalia (esim. käpyjä, lehtiä ja tikkuja), leluja, kuvaamiseen soveltuva puhelin tai tabletti

Kerätkää ryhmän kanssa luonnonmateriaaleja ja askarrelkaa niistä perinteisiä käpylehmäiä tai muita hahmoja. Keksikää tarinoita, joissa hahmot seikkailevat nykyajan lelujen kanssa ja kuvatkaa tarinasta video Stop Motion –tekniikalla. Kyseessä on animaatiotekniikka, jossa hahmoja liikutetaan vähän kerrallaan ja jokainen muutos kuvataan. Kun nämä kuvat yhdistetään peräkkäin, syntyy animaatio! Helpoiten animaation teko onnistuu Stop Motion –sovelluksella. Kamera ei saa liikkua, joten se kannattaa tukea paikoilleen.

JOKAISENOIKEUDET

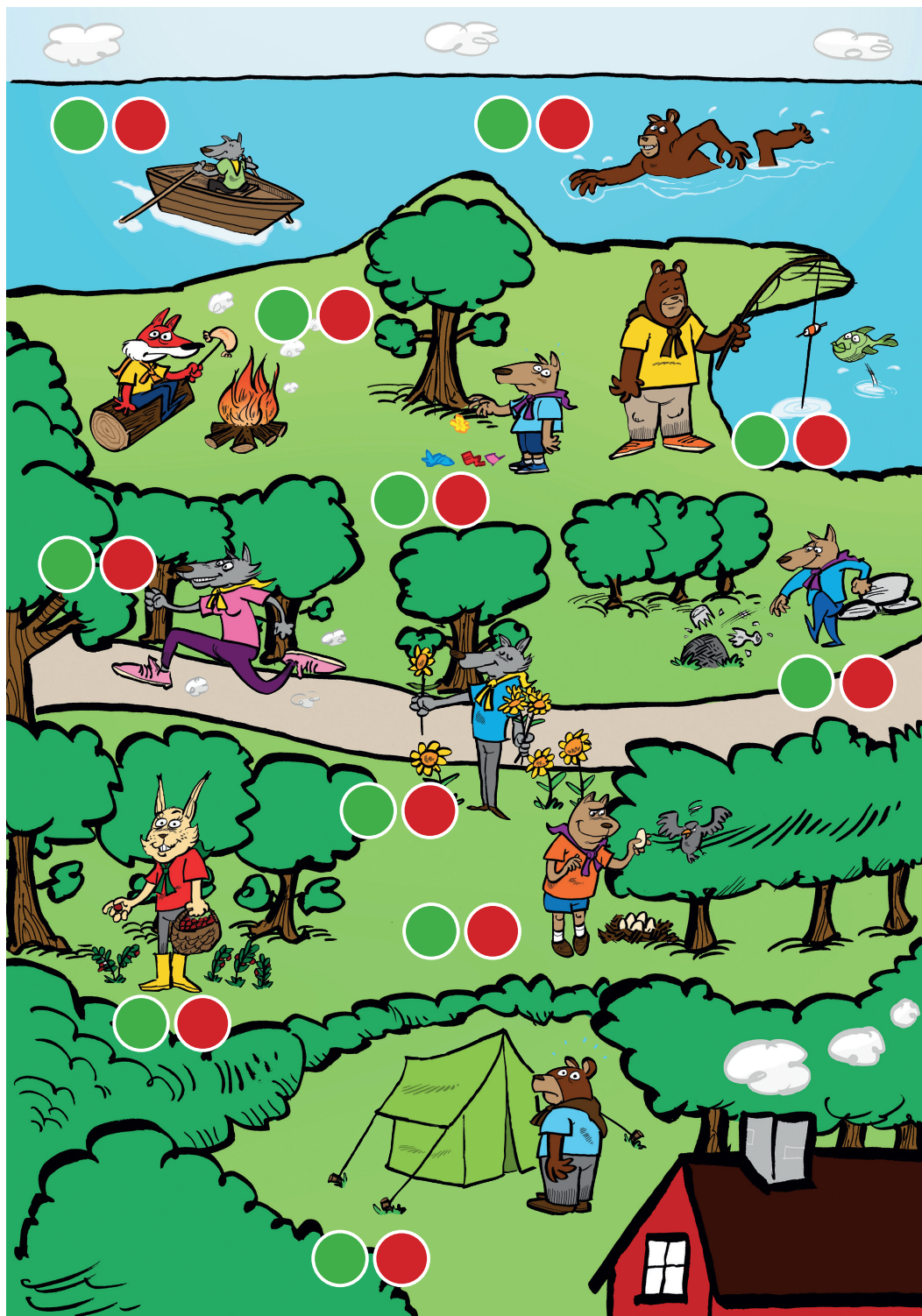
KESTO: 30 minuuttia

TARVIKKEET: Valmis tehtävämateriaali löytyy osoitteesta partio.fi/eskarit ja se sisältää seuraavan materiaalin:

A4 tuloste, jossa on tehtävä ja toisella sivulla oikeat vastaukset. Tulosta tarvittava määrä eli 1 kpl/eskarilainen.

Tehtävän voi tehdä joko yksilötehtävänä tai 2–5 hengen ryhmissä. Luonnossa liikkuminen on hauskaa ja siellä voi tehdä paljon mielenkiintoisia asioita. Tiedättekö mikä luonnossa on sallittua ja mikä ei? Ryhmän tehtävänä on katsoa taitokortissa olevaa kuvaa. Merkitkää kuvan kohtiin, onko tilanne mielestänne jokaisen oikeuksien mukaan

- A. sallittua (oikein-merkki)
- B. kiellettyä (väärin-merkki)



JOKAISENOIKEUDET-NÄYTELMÄ

KESTO: 20 min

TARVIKKEET: Halutessanne rekvisiittaa, kuten halkoja, onki, karkkipapereita ja teltta

Luonnossa liikkuminen on hauskaa ja siellä voi tehdä paljon mielenkiintoisia asioita. Tiedätkö, mikä luonnossa on sallittua ja mikä ei? Esittäkää ryhmänne kanssa tarina jokaisen oikeuksista. Opettaja toimii kertojana ja lukee tekstin. Eskarilaiset näyttelevät sitä mukaa, kun tarina etenee. Miettikää lopuksi yhdessä, mitkä asiat olivat sallittuja oikeassa luonnossa ja mitkä eivät. Tuumikaa tilanteita niin, että metsässä on kuivaa ja metsäpalovaroitus on voimassa.

Huom! Näytelmää ei tarvitse harjoitella erikseen. Näytelmän voi esittää moneen kertaan eri näyttelijäkokoonpanoilla! Esittäkää näytelmä metsässä ja pyytäkää sinne naapuriluokka tai -ryhmä katsojiksi. Tämän voi myös esittää huoltajille esimerkiksi kevätkuulussa. Voitte halutessanne tehdä näytelmään itse lavasteet ja rekvisiitat.

TARINA:

Untu ja Kerkkä soutelivat Saimaalla kauniina kesäpäivänä. He päättivät rantautua läheiseen rantaan, jossa ei näkynyt taloja tai asutusta. Pian oltiin rannassa, vene kiinnitettynä. Kaverukset hyppäsivät veneen reunan yli maalle ja etsivät eväspaikkaa. Vähän matkan päässä oli pieni niemennokka, jonka takana kuului naurua. Kaksi pienempää lasta uivat siellä aikuisten valvonnassa.

Untu ja Kerkkä jatkoivat vähän pidemmälle metsään ja sytyttivät nuotion maahan. Nuotiolla makkarat paistuiivat ja eväsleivät maistuivat. Syötyään he sammuttivat nuotion vesipullollaan ja lähtivät kohti rantaa.

Sillä aikaa rantaan oli saapunut toinen vene. Veneen vieressä käveli aikuinen, joka ulkoilutti koiraa. Aikuinen heitti taskustaan kasan karkkipapereita rantaan. Untusta roskaaminen ei ollut kivaa, joten hän pyysi aikuista siivoamaan roskansa takaisin taskuun.

Kerkkä nappasi veneestään ongen ja kiinnitti siihen madon. Hän käveli niemennokkaan onkimaan. Sillä aikaa Untu lähti takaisin metsään etsimään marjoja ja sieniä päivällistä varten. Löytyisiköhän jo kantarelleja? Saakohan niitä kerätä kenen maalta vaan, pohti Untu. Uimassa olleet pojat olivat löytäneet myös tiensä metsään, jossa he tutkivat linnunpesiä ja siirsivät sieltä munia maahan.

Kun Untun kori oli täynnä sieniä ja hän takaisin rantaan ja poimi mukaansa vielä sylillisen kukkasia. Päivällisen jälkeen Untu ja Kerkkä kaivoivat veneestään teltan, pystyttivät sen metsän reunaan ja pian teltasta kuuluu vain tasaista tuhinaa.

TARINAN JOKAISENOIKEUDET:

1. Soutuveneeseen kanssa rantautuminen on sallittua luonnonrantaan. Pihapiiriin ei saa rantautua, jos siihen ei ole lupaa.
2. Uiminen luonnossa on sallittua.
3. Nuotion sytyttäminen ei ole sallittua, kun on metsäpalovaroitusta. Se on myös kiellettyä aina, jos ei ole kysynyt lupaa maanomistajalta.
4. Roskaaminen ei ole sallittua luonnossa tai kaupungissakaan.
5. Lenkkeily on sallittua.
6. Onkiminen on sallittua.
7. Marjastaminen ja sienestäminen on sallittua, mutta ei kenenkään pihassa tai hoidetussa puutarhassa.
8. Linnunpesiin tai lintujen muniin ei saa ikinä koskea.
9. Kukkien poimiminen on sallittua, mutta ei kenenkään pihassa tai hoidetussa puutarhassa. Jos tiedät, että jokin kasvi on harvinainen, anna kasvin kasvaa rauhassa.
10. Teltan pystyttäminen on sallittua, mutta ei toisen pihamaalle.

LEIKKEJÄ

PARTIOLAISPIILO

Leikkiä voi leikkiä metsässä, pihassa tai sisällä. Yksi leikkijöistä on partiolainen ja menee piiloon, muut etsivät. Löytäjä menee aina samaan piiloon partiolaisen kanssa. Piilossa pysytään hiljaa, kunnes kaikki leikkijät ovat isona kasana samassa piilossa.

TUNNEPANTOMIIMI

- Opettaja voi jakaa lapset noin kolmen hengen ryhmiin.
- Jokainen lapsi miettii vuorollaan tunteen. Miltä tunne tuntuu kehossa? Missä tunne tuntuu? Mitä tapahtuu esimerkiksi kasvoissa, mahassa tai jaloissa?
- Kun tunne on mietitty, tunne esitetään muulle ryhmälle ilman ääntä.
- Toiset leikkijät koittavat arvata, mitä tunnetta esitetään.
- Leikin päätteeksi opettaja voi keskustella lasten kanssa, millaisista asioista tunteita voi päätellä.

VALOKUVAAJA

Yksi leikkijöistä on valokuvaaja ja loput kuvattavia.

- Valokuvaaja ottaa jokaista valokuvattavaa vuorollaan käsistä kiinni, pyörittää muutaman kerran ympäri ja päästää lopulta irti.
- Valokuvatta jää valokuvaksi siihen asentoon, mihin sattuu pysähtymään pyörimyksen jälkeen.
- Kun kaikki kuvattavat on pyöritetty, valokuvaaja valitsee, kenen asento eli valokuva on hassuin tai paras.
- Valitusta tulee seuraava valokuvaaja.

ROBOTTI

Opettaja sanoo, kuinka monta jalkaa, sormea tai päätä saa Robotilla koskea lattiaan samaan aikaan. Tätä leikitään pareittain tai ryhmittäin. Helpommassa versiossa opettaja jakaa parit tai ryhmät valmiiksi. Haastavammassa versiossa lasten pitää yhdessä päätellä ryhmän koko.

BURR

Burr-leikki on kim-leikki metsässä luonnon materiaaleilla.

- Kerätään lakanan tai muun alustan päälle erilaisia keppejä, kiviä, lehtiä, kukkia, havuja, käpyjä ym.
- Yksi leikkijöistä on kerääjä ja menee kauemmaksi, kun muut sopivat hiljaisella äänellä, mikä lakanan päällä olevista on Burr.
- Tämän jälkeen kerääjä tulee keräämään materiaaleja lakanan päältä.
- Muut laskevat kerätyt materiaalit ääneen, kunnes kerääjä nostaa Burr-esineeksi sovitun materiaalin. Tällöin piirissä olijat sanovat BURR!

HERÄÄ, HERÄÄ PARTIOLAINEN

- Leikkijät istuvat piirissä ja keskelle valitaan partiolainen.
- Hän kyyristyy polvillaan kasvot lattiaan päin niin, ettei näe mitään.
- Partiolaisen selän päälle laitetaan huivi.
- Opettaja näyttää, kuka saa piilottaa huivin selkensä taakse.
- Kaikki muutkin laittavat kätensä selän taakse.
- Kaikki sanovat yhteen ääneen:
"Herää, herää partiolainen, huivisi on kadonnut".
- Partiolainen nousee polvilleen ja koittaa arvata kenellä huivi on piilossa.
- Hän menee epäillyn eteen ja tekee partiotervehdyksen kahdella sormella (etu- ja keskisormi ojennettuna, vie käden ohimon luo).
- Jos epäilyllä on huivi, hän antaa sen takaisin ja siirtyy partiolaiseksi.
- Jollei epäilyllä ole huivia, hän tervehtii partiotervehdyksen takaisin ja jättää kätensä näkyviin.
- Partiolainen menee seuraavan epäillyn luo. Leikki jatkuu niin pitkään, kunnes huivi löytyy.



RIKAS MAAILMA

Partio on kansainvälinen harrastus. Maailmassa on yli 40 miljoonaa partiolaista lähes kaikissa maissa. Partiolaisilla on paljon yhteisiä tapoja ja merkkejä, jolloin yhteisen kielen puute ei haittaa.

AAKKOSTEN TAI NUMEROIDEN KOKOAMINEN LUONNONMATERIAALEISTA

KESTO: 20–30 minuuttia

TARVIKKEET: Mallikuvat kirjaimista tai numeroista, keppejä, kiviä jne.

Kootaan luonnonmateriaaleista erilaisia kirjaimia/numeroita (mallikuvan mukaan). Voidaan kirjoittaa esimerkiksi jokaisen eskarilaisen oma nimi, tai sitten rakentaa kaverille lukutehtävä kepeillä. Voidaan toteuttaa myös ikä, päivämäärä tai laskutehtäviä eskarilaisten kiinnostuksen mukaan.

TEHDÄÄN MAINOS

KESTO: 1–2 tuntia

TARVIKKEET: Lehtiä, sakset, liimaa, paperia, kartonkia, kuvauslaite

Tavoitteena on, että lapsi oppii erottamaan mainoksen muusta mediamateriaalista. Katselkaa yhdessä erilaisia mainoksia. Voitte myös muistella televisiossa näkemiänne mainoksia. Mitä mainoksessa mainostetaan? Mitä kuvalla halutaan sanoa? Miten mainos herättää huomion? Miten katsoja saadaan kiinnostumaan tuotteesta ja ehkä ostamaan se? Mitä asioita mainoksessa ei tuoda esille? Onko mainos hyvä tai huono? Vastaavatko mainokset aina todellisuutta?

Leikatkaa lehdistä partioon liittyviä kuvia ja tehkää mainos partioon ilmoittautumisesta.

Tehkää video, jossa kerrotte partiosta ja partioviikon aikana oppimista asioista. Videon avulla voitte innostaa toisia osallistumaan ensivuoden partioviikkoon tai luonnossa liikkumiseen. Muistakaa #partioscout!

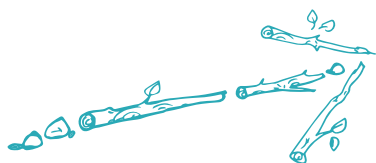
MAAMERKIT

KESTO: 20–30 minuuttia

TARVIKKEET: Mallimaamerkit paperilla,
erilaisia luonnonmateriaaleja maamerkkien tekemiseen

Mallimaamerkit voit tulostaa
myös osoitteesta
partio.fi/eskarit

Käydään läpi tunnetuimpia maamerkkejä, jonka jälkeen lapset kiertävät pareittain tai pienissä ryhmissä opettajan tekemän maamerkkiradan. Voidaan myös toteuttaa niin, että lapset tekevät toisilleen maamerkkiradan, ja sitten kiertävät toisen ryhmän tekemän radan. Mallimaamerkit kannattaa pitää jossain lähistöllä unohdusten varalta.



KULJE TÄHÄN SUUNTAAN



KIRJE KOLMEN
ASKELEN PÄÄSSÄ



JUOKSE



KIIRUHDA



SEIS



KÄÄNNY TAKAISIN



KULJE VAROASTI



ÄLÄ KULJE TÄTÄ TIETÄ

PUUHIPPA

KESTO: 10–20 minuuttia

TARVIKKEET: Metsä tai esikoulun piha, jossa on eri puulajeja, kuvat/ piirroksat/oksat puulajeista

Suomessa puhutaan monia eri kieliä. Suomi ja ruotsi ovat viralliset kielet, ja niiden lisäksi saamen kielillä on alkuperäiskansan kielinä vahvistettu vähemmistökielen asema. Leikkiä kannattaa leikkiä myös ryhmän lasten muilla omilla äidinkiellään.

Tässä leikissä on mahdollisuus paitsi kerrata puulajeja, myös oppia Suomessa puhuttuja kieliä.

- Valitaan leikkialue, jolta löytyy 3–5 sanastossa mainittua puuta (kuusi, mänty, kataja, koivu, haapa).
- Pelataan hippaa ensin suomeksi: voit sanoa ja näyttää puulajin (nimen, kuvan), ja eskarilaisten tehtävänä on juosta ko. puun luokse mahdollisimman nopeasti.
- Halutessa voidaan muutaman harjoituskierroksen jälkeen valita nopein tai hitain oppilas huutamaan seuraavan puulajin nimi.
- Ennen leikin alkua kannattaa kerrata, mikä puulaji on minkäkin nimenen.
- Seuraavalla kerralla hippaa voidaan leikkiä ruotsin- tai saamenkielisillä nimillä, kun leikin idea on jo tuttu.

suomi	ruotsi	saame
kuusi	gran	kuosâ
mänty	tall	peeci
Koivu	björk	suáhi
kataja	en	rátká
haapa	asp	supe

NUOTIOTARINA JA KERTOVA KOSKETUS

KESTO: 30 minuuttia

TARVIKKEET: Paperia ja kynä, nuotiotarvikkeet (esimerkiksi taskulamppu ja silkkipaperi)

Sadutus on menetelmä, jossa vapaasti soljuva kertomus, uusi satu tai tarina syntyy kertojan ja saduttajan välillä. Ryhmäsadutuksessa eskarilaiset kertovat itse keksittyä nuotiotarinaa vuorotellen. Eskariopettaja toimii kirjaajana. Partiolaiset hiljentyvät kuuntelemaan usein erilaisia tarinoita nuotion ääreen. Eskarissa ei välttämättä ole mahdollisuutta rakentaa oikeaa nuotiota, mutta sen sijaan voidaan tunnelman luomiseksi rakentaa leikkinuotio tai maja. Myös valoja himmentämällä tai luontoäänien soittamisella voi luoda tunnelmaa.

Lapset miettivät tarinaan sopivat kosketukset tai piirrokset kaverin selkään. Tarina voidaan toteuttaa parin kanssa tai koko ryhmä piirissä istuen toistensa selkiin koskettaen. Tällöin yksi kertoo tarinan ja kaikki havainnollistavat sen toisen selkään. Tärkeää on kysyä toiselta lupa: Saanko koskettaa tai piirtää selkääsi?

PARTIOTARINAT

Perinteisiä partiotarinoita ovat esimerkiksi tarinat sisukkaasta sammakosta sekä satu menninkäisestä, joka löysi kuunsirun. Tarinoita voi käyttää päivänavauksena tai päivän päätöksenä tai vaikka kuvataidetyön innoittajana.

TARINA SISUKKAASTA SAMMAKOSTA

Partioliikkeen perustaja Robert Baden-Powell kertoi vanhan tarinan kahdesta sammakosta, jotka eräänä päivänä hypellessään sautuivat löytämään kermaastian. Sammakot kurkistivat uteliaina astiaan ja putosivat siihen. Toinen sammakoista arveli kerman olevan jotakin kummallista nestettä, jossa sammakon oli mahdotonta uida. Niinpä se ei yrittänytäkään, ja kun pelastajaa ei tullut, se vajosi pohjaan ja hukkui.

Toinen sammakko ei antanut periksi. Se yritti uida ja potkia kaikin voimin. Välillä sekin vajosi, mutta ponnistautui taas pinnalle. Näin se jatkoi tunnista tuntiin. Ja kuinka kävikään? Äkkiä se tunsu jalkojensa alla kiinteää ainetta ja pääsi hyppäämään pois astiasta. Kerma oli sen ponnistellessa kirnuuntunut voiksi. Sisukas sammakko pelastui.

VINKKI

Lisää partiotarinoita:
fi.scoutwiki.org/Tarina



LEIKKEJÄ

RIKKINÄINEN TULOSTIN

Rikkinäisessä tulostimessa leikkijät ovat jonossa.

- Viestin lähettäjä piirtää kuvion toisen selkään.
- Idean kuvioon voi saada leikinjohtajan näyttämästä mallipiirroksesta tai kortista, josta valitsee aiheen.
- Kuvion piirtäminen jatkuu jonossa eteenpäin viimeiselle saakka.
- Tämä piirtää kuvion viestin ensimmäiselle lähettäjälle.
- Oliko viesti muuttunut? Asian voi tarkistaa mallipiirroksesta!

KOTI-ESKARI

- Eskarilaiset jaetaan pienempiin ryhmiin jonoihin.
- Aikuinen laittaa jokaisen jonon eteen kaksi kiveä/käpyä/ämpäriä n. 10 metrin päähän toisistaan.
- Toisen merkin kohdalla on koti, toisessa eskari.
- Ryhmät juoksevat merkkien ympäri kierroksia.
- Juoksija juoksee niin kauan kuin jaksaa yhdellä hengenvedolla huutaen “aaaaa” (tai jokin muu kirjain, joka hänelle on kirjainkorttina annettu. Jokaisella lapsella voi olla eri kirjain).
- Kun ääni loppuu, tulee seuraava juoksija omasta joukkueesta jatkamaan aloittaen pisteestä, johon edellinen jäi.
- Kierrokset lasketaan. Kun kaikki joukkueet ovat juosseet, selvitetään, mikä ryhmä juoksi eniten.

OMAA KULTTUURIA EDUSTAVA PERINNELEIKKI

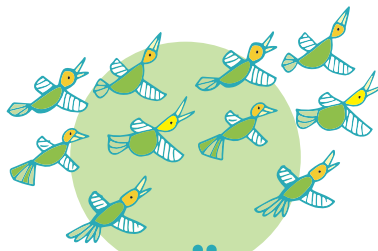
Pyydetään eskarilaisten huoltajia kirjoittamaan jokin heidän lapsuutensa leikki paperille. Eskarissa leikki opetellaan yhdessä kavereiden kanssa siten, että eskarilainen ohjaa toisille oman huoltajansa ulko- tai sisäleikin.

AAKKOSHIPPA

- Leikitään hippaa.
- Kun hippa saa kiinni, tehdään omasta kehosta jokin kirjain.
- Pelastaa voi tulemalla kiinni jääneen luokse ja tekemällä sama kirjain pelastajan omalla keholla.
- Halutessa voidaan sopia, että saa tehdä vain vokaaleja tai konsonantteja tai oman nimen kirjaimia tms.

NUMERO- TAI AAKKOSPINGIS

Opettaja ja oppilaat tai oppilaat pareittain pomputtelevat sanoja toisilleen. Esim. Yksi-kaksi-kolme-neljä jne. tai A-B-C-D jne. Kokeilkaa eri nopeuksia tai eri tyylejä, millä sanoja pompotellaan.



MINÄ JA MEIDÄN YHTEISÖMME

Partiolainen osaa toimia yhteiskunnassa, ottaa selvää arkielämän asioista ja vaikuttaa niihin. Partiolaista kiinnostaa yhteisten asioiden hoitaminen. Hän huomaa epäkohdat ja tarttuu niihin asioiden korjaamiseksi. Partiolainen haluaa sitoutua osaksi yhteisöjään ja yhteiskuntaa. Partiolainen tuntee ja viljelee omaa kulttuuriaan ja on kiinnostunut myös muista kulttuureista ja arvostaa niitä.

Partiolainen mieltää olevansa osa ihmiskuntaa ja tuntee globaalia vastuuta.

JOS MINÄ SAISIN PÄÄTTÄÄ

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Piirustuspaperia ja värikyniä

Tämä on piirrostehtävä vaikuttamisesta. Tavoitteena on miettiä eskarilaisten kanssa, millaiselta maailma näyttäisi, jos he saisivat itse päättää. Aluksi valitaan jokin yhteinen aihe, esimerkiksi huoneen sisustus, pää- tai jälkiruoka, täydellinen eskaripäivä. Jokainen piirtää ”jos minä saisin päättää” -kuvan. Lopuksi voidaan käydä kierros, jossa kaikki esittelevät piirustuksensa ja kertovat, miksi he niin päättäisivät.

Toteuttakaa eskarilaisten visiot tai edes jokin niistä! Kaikissa vaikuttamiseen liittyvissä tehtävissä tärkeintä on se, että asioihin voi vaikuttaa oikeasti.

YHTEINEN MIELIPIDEKIRJOITUS

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Paperia ja kynä

Miettikää, millaisista asioista eskarilaiset voivat päättää itse. Mistä taas päättävät vanhemmat? Entä esiopettaja? Millaisista asioista päättää kaupunginjohtaja? Kirjoittakaa yhteisesti mielipidekirjoitus paikallislehteen. Kertokaa, mihin asioihin olette tyytyväisiä, ja missä teidän mielestänne tarvittaisiin muutosta. Muistakaa perustelut! Miettikää kirjoittamisen jälkeen, mistä asioista olitte samaa mieltä, ja mistä tuli ehkäpä erimielisyyksiä. Mitä tapahtuisi, jos kaikkien toiveet toteutuisivat? Olisiko se edes mahdollista?

ÄÄNESTÄMINEN

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Käpyjä tai kiviä, paperia, kyniä, vesivärit, liimaa ja kaapista löytyviä askartelutarvikkeita

Opettaja asettelee pöydälle esiopetusyksiköstä löytyvät askartelutarvikkeet ja jakaa jokaiselle lapselle saman verran käpyjä ja kiviä. Kävyt ja kivet ovat lapsen ääniä. Jokainen lapsi saa vuorollaan viedä kiven tai kävyn sen askartelutarvikkeen luokse, jota haluaisi käyttää. Kun jokainen lapsi on äänestänyt, käyttöön otetaan viisi eniten ääniä saanutta askartelutarviketta. Eskarit saavat käyttää askartelutuokiassa vain yhteisesti äänestettyjä tarvikkeita ja loput viedään takaisin kaappiin. Keskustelkaa askartelun jälkeen äänestämisestä. Miltä tuntui äänestää? Miltä tuntui, kun oma valinta jäi pois tai otettiin yhteiseen käyttöön? Miksi äänestäminen on tärkeää?

PÄIVÄN HYVÄ TYÖ

KESTO: Vaihtelee

TARVIKKEET: Kiviä tai käpyjä, lasipurkki tai muu läpinäkyvä astia

Partiossa pyritään siihen, että jokainen tekisi päivän aikana ainakin yhden hyvän työn. Tehkää ainakin yhden viikon ajan päivän hyvä työ joka päivä. Eskarin tarrakortissa on kuva, josta voi värittää yhden osan jokaisesta päivästä, jolloin päivän hyvä työ on tehty. Voitte havainnollistaa viikon mittaan kertyvien hyvien töiden määrää keräämällä esimerkiksi pieniä kiviä tai käpyjä läpinäkyvään astiaan. Laskekaa viikon lopuksi, kuinka monta hyvää työtä teitte viikon aikana yhteensä! Päivän hyvän työn voi toteuttaa kahdella vaihtoehtoisella tavalla:

VAIHTOEHTO 1

Päivän hyvä työ voi olla jotain aivan pientä, kuten kaverin auttamista kengännauhojen sitomisessa, auttamista siivoamisessa tai roskan poimiminen maasta. Ryhmässä voidaan yhdessä käydä läpi, mitä hyvää kukin lapsi on edellisenä päivänä tehnyt.

VINKKI:
Toteuttakaa salainen
ystävä -leikki
myös työyhteisön
kesken!



VAIHTOEHTO 2

Jokaiselle eskarilaiselle arvotaan oma salainen ystävä ryhmän muista jäsenistä. Oman ystävän nimeä ei saa kertoa kenellekään. Ajatuksena on ilahduttaa ja auttaa salaista ystävää erityisen paljon partioviikon aikana. Viimeisenä päivänä salaisen ystävän nimet paljastetaan.

PALVELUTEHTÄVÄ

KESTO: Vaihteleva

TARVIKKEET: Vaihteleva

Palvelutehtävän tarkoituksena on tehdä jotain sellaista, josta on hyötyä omalle yhteisölle. Tehtävä voi kestää puoli tuntia tai vaikka koko päivän. Hyviä aiheita ovat muun muassa eskarin pihan siivous, päiväkodin leluvaraston järjestäminen tai vanhainkodissa vierailu.

MUISTIPELI MEDIAHAHMOISTA

KESTO: 1–2 tuntia

TARVIKKEET: Paperia, kyniä, kartonkia, liimaa

Keskustelkaa ryhmässänne mediahahmoista ja omista suosikeistanne niistä. Hahmot voivat olla esimerkiksi TV-ohjelmien, sarjakuvien, elokuvien tai pelien hahmoja. Piirtäkää lempihahmonne ja tehkää niistä muistipeli. Pelikortit voi liimata kartongille tai laminoida, niin ne kestävät paremmin.

VÄRIT

KESTO: 40 minuuttia

TARVIKKEET: Värillisiä, itseliimautuvia post-it-lappuja

Liimataan tarra jokaisen esikoululaisen otsaan siten, etteivät he näe, minkä värisen tarran saavat. Osallistujien on tarkoitus muodostaa ryhmiä toisten samanväristen kanssa. Leikin aikana ei saa puhua, vaan on tultava toimeen non-verbaalisella kommunikaatiolla (ilman puhetta). Eskarit voivat selittää toisilleen värejä esimerkiksi omien vaatteiden värien avulla. Lopuksi ryhmää autetaan käsittelemään harjoituksen herättämiä tunteita ja ajatuksia.

- ▶ Miltä tuntui, kun kohtasit ensimmäistä kertaa jonkun, jolla on samanvärisen tarra?
- ▶ Miltä tuntui henkilöstä, jolla oli erilainen tarra (valkoinen) kuin kenelläkään muulla?
- ▶ Yritittekö auttaa toisianne löytämään oman ryhmän?
- ▶ Mihin eri ryhmiin sinä kuulut?
Esim. jalkapallojoukkueeseen, esikouluryhmään, kerhoon.
- ▶ Voiko kuka tahansa tulla mukaan näihin ryhmiin?
- ▶ Ketkä ovat omassa yhteiskunnassamme niitä, jotka jäävät ulkopuolelle ja mitä asialle voisi tehdä?

TARINATUOKIO

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Satukirja, paperia, värikyniä/vesivärejä, lehtiä, liimaa, sakset

Tutustukaa jonkin toisen maan lasten elämään satujen avulla. Millainen lasten maailma on? Mitä arkielämään kuuluu? Tehkää aiheesta kuvakollaasi eskarin seinälle. Piirtäkää, maalatkaa, käyttäkää lehtikuvia ja tekstinpätkiä. Tällä tavoin jokainen voi myös kertoa oman tarinansa. Voitte myös valmistaa tarinan pohjalta näytelmän.

Kirjavinkkejä:

Heather Amery: Satumatka maailman ympäri

Hugh Lupton: Ihmesatuja eri maista

Neil Philip: Kaunotar ja hirviö - Satuja maailmalta

LEVYRAATI MAAILMANMUSIIKISTA

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Tietokone tai soitin, jolta soittaa kappaleet, muistiinpanovälineet, (karttapallo)

Pitäkää esikouluryhmänne kanssa levyraati maailmanmusiikista. Voitte käyttää alla olevia kansanlauluja eri puolilta maailmaa tai itse valitsemaanne musiikkia. Etsikää laulujen kotimaat myös kartalta, jos sellainen on käytettävissä.

Alla olevat laulut löytyvät sekä YouTubesta (voitte katsoa myös videot!) että Spotifysta. Antakaa kullekin kappaleelle kuuntelun jälkeen pisteet, esimerkiksi sormilla näyttäen (1 = ei ollut minun makuuni, 2 = ihan kiva, 3 = tykkäsin paljon), ja laskekaa pisteet yhteen.

- | | |
|------------------|--------------------------------------|
| ► UUSI-SEELANTI: | Tutira Mai Nga Iwi (Pica-Pica) |
| ► JAPANI: | Sakura (Mimmit) |
| ► ETELÄ-AFRIKKA: | The Lion Sleeps Tonight (The Tokens) |
| ► MEKSIKO: | La Cucaracha (Pica-Pica) |
| ► SUOMI: | Tänä iltana (Mimmit) |

VINKKI: Tämän radan ja muita kivoja aktiviteetteja löydät YK-liiton julkaisemasta Pienestä YK-kirjasta: www.ykliitto.fi/julkaisut/pieni-yk-kirja



YHTEISTYÖRATA

KESTO: 15-30 minuuttia

TARVIKKEET: Sanko ja vettä (tai muuta sisältöä), naruja ja kaksi vannetta

Alkuvalmisteluna vanteet asetetaan sopivan etäisyyden päähän toisistaan merkkamaan reitin lähtö- ja loppupistettä. Sanko täytetään vedellä, ja sen ripaan kiinnitetään yhtä monta naruja kuin leikkiin osallistuvia lapsia on.

Lapset asettuvat lähtöpisteeseen, ja jokainen lapsi ottaa yhden sankoon kiinnitetyistä naruista käteensä. Lasten on yhdessä saatava kuljetettua sanko ensimmäisen vanteen luota toiselle niin, että vesi ei kaadu maahan. Leikissä tarvitaan paljon yhteistyötä, koska lasten on yhdessä mietittävä esimerkiksi sitä, kuka vuorollaan pitää narujaan tiukemmalla ja kuka löysemmällä sangon kaatumisen estämiseksi. Jos leikkiä halutaan vaikeuttaa, vanteiden väliin voi rakentaa esteradan esimerkiksi asettamalla maahan erilaisia esineitä, jotka lasten on kierrettävä tai ylitettävä.

KYLLÄ VAI EI?

KESTO: 10–20 minuuttia

Piha tai tila jaetaan kahtia siten, että toinen puoli tarkoittaa 'kyllä' ja toinen puoli 'ei'. Opettaja lukee väitteitä ja lapset saavat valita puolensa. Kun kaikki ovat valinneet, lapset saavat perustella valintojaan.

Esimerkkiväittämiä:

- ▶ Roskia saa heittää maahan.
- ▶ Aikuista pitää aina totella.
- ▶ Jos joku lyö, saa lyödä takaisin.
- ▶ Toiset pitää aina ottaa leikkiin mukaan.
- ▶ Kaverin salaisuudet saa kertoa toiselle kaverille.

LEIKKEJÄ MEILTÄ JA MUUALTA

INTIALAINEN PIIRILEIKKI

Leikkijät jaetaan kahteen ryhmään, esim. kissoihin ja koiriin. Kissat muodostavat piirin, jonka ympärille koirat muodostavat toisen piirin. Tässä vaiheessa jokaisen tulee painaa mieleensä, kuka toisesta piiristä on omalla kohdalla oleva pari eli leikkijöitä pitää olla parillinen määrä. Piirit pyörivät eri suuntiin, sisempi myötäpäivään ja ulompi vastapäivään. Opettajan viheltäessä tai taputtaessa käsiään haetaan oma pari toisesta piiristä mahdollisimman nopeasti ja istutaan käsistä kiinni pitäen maahan tai lattialle. Ulkona leikittäessä istumisen sijaan voi mennä kyykkyy. Halutessa viimeinen pari voidaan pudottaa pelistä pois.

ROMANIALAINEN LAUKKA-ASKEL

Leikin aluksi muodostetaan leikkijöistä piiri. Piirissä pyöritään myötäpäivään ja liikutaan sivu-laukka-askelin. Piirissä pidetään vierustoveria kädestä kiinni. Opettaja huutaa jonkun ruumiinosan esim. pää, olkapää, tai polvet. Silloin otetaan vieruskaveria oikealla kädellä kiinni siitä ruumiinosasta, jota kehoitus koski ja laukataan vastapäivään. Näin toimitaan, kunnes tulee uusi kehoitus ja suunta on jälleen myötäpäivään. Piirin suunta vaihtuu aina uudesta kehotuksesta. Jos suunnan vaihtaminen tuntuu haastavalta, voidaan pyöriä koko ajan samaan suuntaan. Leikki voi jatkua, kunnes kaikki mahdolliset ruumiinosat on keksitty tai toistellaan samoja ruumiinosia eri järjestyksessä.

LEPAKKO JA YÖPERHOSET

Leikin aluksi leikkijöistä valitaan yksi lepakko ja kolme yöperhosta. Lepakon silmät sidotaan huivilla. Muut leikkijät muodostavat käsikädessä piirin, jonka tehtävänä on rajata lepakon ja perhosten liikkumista. Lepakko ja yöperhoset ovat piirin sisäpuolella. Lepakko liikkuu piirissä ja huutaa välillä *Bat!*, johon yöperhosten on heti vastattava *Moth!*. Myös yöperhonen liikkuu piirin sisällä ja yrittää olla jäämättä kiinni lepakolle. Äänen perusteella lepakko yrittää saada kiinni yhden perhosen, josta tulee uusi lepakko. Uudet kolme perhosta valitaan piiristä. Piiri ei saa liikkua eikä äännellä turhaan, jotta lepakko kuulee yöperhosten vastaukset.

SOLMU

Solmu on perinteinen partioleikki. Yksi leikkijöistä menee oven ulkopuolelle. Muut muodostavat piirin ja ottavat toisiaan käsistä kiinni. Tarkoituksena on pujottautua tiukkaan solmuun ilman, että käsistä päästetään irti. Kun solmu on valmis, kutsutaan oven ulkopuolella oleva sisään. Hän antaa suullisia ohjeita, joiden avulla solmua selvitetään. Tavoitteena on, että solmussa olleet palaavat ohjeiden avulla piiriksi käsiä irrottamatta.



TUTKIN JA TOIMIN

YMPÄRISTÖSSÄMME

Luonnossa liikkuminen ja luonnon kunnioittaminen ovat tärkeä osa partiotoimintaa. Partiossa opitaan monenlaisia erätaitoja, luonnon ilmiöitä ja luonnossa toimimista. Retket ja leirit järjestetään useimmiten metsässä, jolloin partiolaisen suhde luontoon kehittyy toiminnan kautta. Näiden aktiviteettien kautta voitte tutustua lähiluontoon ja opetella siellä liikkumiseen ja luonnon kunnioittamista.

LUONTOPOLKU

KESTO: 30 minuuttia

TARVIKKEET: Kyniä, sakset ja narua kuvien kiinnittämiseen, muovitaskut luontokuville. Valmis tehtävämateriaali löytyy osoitteesta partio.fi/esikoulut ja se sisältää seuraavat materiaalit:

- Luontokuvia Suomen luonnosta
 - Ratkaisukortit 1 kpl/pari (voitte pelata myös ilman näitä)
 - Oikeat vastaukset ratkaisukorttiin
-

Tehtävässä eskarilaiset pääsevät tutustumaan Suomen luontoon kuvien avulla. Samalla he pääsevät kokeilemaan hieman suunnistamista ja ongelmanratkaisua. Opettaja levittää esiopetusyksikön leikkialueelle 10 luontokuvaa. Pareille annetaan omat ratkaisukortit. Tehtävän voi tehdä myös ilman ratkaisukortteja. Opettaja antaa eskarilaisille vihjeen ensimmäisestä luontokuvasta (puolukka), jota eskarilaiset lähtevät etsimään. Luontokuvasta löytyy vihje seuraavaan luontokuvaan sekä keltainen symboli. Eskarilaisten ratkaisukorteissa on samat symbolit, kuin luontokuvissa. Löydettyään luontokuvan eskarilaiset ympyröivät vastaavan symbolin omasta ratkaisukortistaan. Tämän jälkeen eskarilaiset etsivät seuraavan luontokuvan vihjeen perusteella. Kun eskarilaiset ovat löytäneet kaikki kuvat ja ympyröineet ratkaisukortista 10 väriä, tehtävä on valmis. Vihjeiden etsimisen aikana voidaan yhdessä tunnistaa kuvia ja keskustella luontoon liittyvistä asioista. Voidaan pohtia esimerkiksi, mitä eläimiä ja lintuja eskarilaiset ovat nähneet omassa pihapiirissään? Ovatko eskarilaiset koskaan käyneet metsäretkellä, mustikassa tai sienessä?

MAJAN RAKENTAMINEN

KESTO: 45 minuuttia

TARVIKKEET: Oksia ja risuja

Lähimetsästä etsitään lasten kanssa sopiva paikka majalle. Rakennetaan ryhmän yhteinen maja. Majan voi rakentaa pudonneista oksista ja risuista.

Majan rakentamisessa yhdistyy monta hyödyllistä asiaa: siinä pääsee harjoittelemaan ryhmätöitä, käyttämään luovuutta ja ongelmanratkaisukykyä. Majan rakentamiseen ja valmiiseen majaan voi yhdistää monia leikkejä ja opeteltavia asioita.

LEIRIELÄMÄÄ TELTASSA

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Teltta tai pressu/kangas/hallaharso ja narua

Partiolaiset nukkuvat partioleireillä usein teltoissa. Teltan voi hyvin pystyttää myös esikoulun pihalle tai vaikka sisälle – lapset keksivät niissä hauskoja leikkejä. Myös tarinan kuunteleminen tai eväiden syöminen teltassa on jännittävää. Tähän tehtävään voi myös yhdistää esimerkiksi Nuotiotarina ja kertova kosketus –tehtävän.

Teltan voi lainata esimerkiksi paikalliselta lippukunnalta ja pyytää tarvittaessa pystytysapua. Teltan pystytys on jännittävää puuhaa, jossa esikouluikäisetkin voivat olla hyvin mukana. Jos oikeaa telttaa ei ole käytettävissä, voi teltaksi rakentaa majan mielikuvituksen mukaan. Teltta syntyy esimerkiksi pingottamalla köyden kahden puun tai pylvään väliin ja laittamalla kankaan, hallaharson tai pressun köyden päälle harjateltan muotoon. Alareunat voi kiinnittää paikoilleen esimerkiksi laittamalla kivet tai penkit reunojen päälle, jos kangasta on riittävästi.

TUTKIMUSMATKALLE METSÄÄN

KESTO: 45 minuuttia

TARVIKKEET: Viivotin

OMINAISUUDET LUONNOSSA

Eskarilaiset saavat tehtävän, esim. etsi a) vihreää b) kevyttä c) terävää d) pyöreää e) pehmeää f) kovaa g) ruskeaa jne. Kun kaikki ovat löytäneet vaaditun asian, tutkitaan ja vertaillaan kerättyjä esineitä. Mikä niissä on erilaista? Minkä tuntuksia ne ovat? Liukkaita, karheita vai jotain muuta? Mikä esim. kivistä on punaisin? Miksi kivi on punainen? Miksi kuusi on vihreä?

MIELIPAIKKA

Opettaja antaa eskarilaisille tehtäväksi etsiä metsästä mielipaikkoja: esim. ”Jos olisin karhu/mato/hiiri, mielipaikkani olisi...” Leikkijät etsivät metsästä mielestään sopivan paikan. Lopuksi jokainen leikkijä etsii oman mielipaikkansa. Tähän paikkaan voi palata leikkien päätteeksi tai siitä voidaan ottaa kuva, jonka avulla lapsi voi mielessään palata mielipaikkaansa vaikka satuhetkien aikana.

MITTARIMADOT

Etsikää viivoittimen avulla jokin asia luonnosta joka on 1 cm pituinen, toinen joka on 2 cm pituinen ja niin edelleen aina 5 cm asti. Minkälaisia asioita löysitte? Etsi puu, joka on itsesi mittainen. Minkä ikäinen puu on? Entä miten pitkä on puu, joka sinun ikäisesi?

HILJAA HIIPII RETKEILIJÄ

Eläimet liikkuvat luonnossa hyvin hiljaa, jotta esimerkiksi saalistajat tai ihmiset eivät niitä huomaa. Onnistuuko tämä teiltä? Muodostakaa jono ja yrittäkää liikkua mahdollisimman hiljaa ja jättämättä jälkiä. Opettaja voi tarkkailla jonon liikkumista silmät kiinni ja huudahtaa kun jonosta kuuluu ääniä!

TUO MINULLE

Ryhmä jaetaan kahteen tai useampaan joukkueeseen. Osallistujat asettuvat joukkueittain jonoiksi. Opettaja antaa jonojen ensimmäisille leikkijöille tehtäväksi tuoda jotain, esim. kolme käpyä, vihreä lehti, jotain a-kirjaimella alkavaa, jotain pehmeää tms. Nopeimmin oikean asian tuonut kerää joukkueelleen pisteen. Tämän jälkeen on jonon seuraavien pelaajien vuoro tuoda jotain jne.

MAALLE MAKUULLEEN

Asettukaa pötköttämään selälleen maahan ja sulkekaa silmät. Tunnustelkaa vierellä olevia asioita. Mitä ne ovat? Miltä ne tuntuvat? Höristä korviasi. Mitä kuulet? Entä mitä haistat? Aukaise silmäsi. Miltä maailma näyttää tästä näkökulmasta? Entä sitten, kun käännyt mahallasi?

YMPÄRISTÖTAIDETEOS

KESTO: 20 min

TARVIKKEET: Ei erityisiä tarvikkeita

Tehkää kävelyretki esikoulun lähiympäristöön tai -metsään. Jokainen eskarilainen kerää matkan varrelta itselleen mieluisan asian. Se voi olla vaikka kauniin värinen lehti, hauskasti mutkalle mennyt oksa tai hyvin käteen sopiva käpy. Muista kuitenkin jokaisenoikeudet ja ettei puita saa vahingoittaa tai sammalta kerätä.

Retken päätteeksi ryhmä kokoontuu yhteen ja jokainen saa vuorollaan kertoa, miksi poimi juuri valitsemansa asian ja asettaa sen osaksi yhteistä taideteosta. Valmis taideteos kuvaa juuri teidän ryhmänne ajatuksia. Taideteos voidaan ikuistaa ottamalla siitä kuva. Halutessanne voitte tarkkailla ympäristötaideteoksen muutoksia seuraavalla retkellänne.

Kävelyretken aikana voit myös kerätä yhden asian jokaista päivän aikana tekemääsi hyvää työtä tai onnistumistasi kohden. Taideteosta kootessa voit kertoa näistä kaikki tai yhden valitsemasi. Muista myös kuunnella, mitä muilla on sanottavanaan.

KIMIN KOE

KESTO: 45 minuuttia

TARVIKKEET: 10–20 erilaisia asiaa luonnosta (esim. kasvinosia, käpyjä tms.) sekä esineitä

Kim-leikit perustuvat englantilaisen kirjailijan, Rudyard Kiplingin nuortenkirjoihin ja niissä seikkailleen Kimin tarinaan. Tarinoissa Kimin muistia, havainnointikykyä ja tarkkaavaisuutta kehitettiin erilaisilla leikeillä, joissa Kimin piti hetken katselun jälkeen muistaa mahdollisimman paljon yksityiskohtia esimerkiksi maisemasta tai hänelle näytetyistä esineistä. Partion perustaja, Robert Baden-Powell kertoi Kimistä omissa kirjoissaan esimerkkinä siitä, kuinka jokainen voi käyttää omia taitojaan maansa hyväksi. Kim-leikkejä voi käyttää muistin, aistien, havainnointikyvyn ja keskittymisen harjoitteluun.

KIMIN KOE:

Kerätyt luonnonmateriaalit asetellaan osoitetulle alueelle pöydälle tai maahan. Eskarilaisille annetaan hetki aikaa painaa asiat mieleensä. Tämän jälkeen osallistujat sulkevat silmänsä yhtä henkilöä lukuun ottamatta. Hän poistaa yhden tai useamman asian, minkä jälkeen muiden leikkijöiden tehtävänä on muistaa, mikä luonnonmateriaali puuttuu.

Leikkiä voi leikkiä myös siten, että leikkijät jakaantuvat kahteen joukkueeseen, joilla kummallakin on esimerkiksi 10 luonnosta kerättyä asiaa. Joukkueet asettavat asiat maahan piirrettyyn ruutuun. Tämän jälkeen joukkueet pääsevät tutustumaan toisen joukkueen ruutuun ja painamaan mieleensä, millaisia asioita ruudussa on. Tämän jälkeen joukkueet palaavat omalle ruudulleen ja poistavat siitä yhden tai useamman asian. Joukkueiden tehtävänä on muistaa, mitä asioita toisen joukkueen ruudussa oli ja mitä sieltä on poistettu. Leikkiä voi vaikeuttaa asioiden määrää tai samankaltaisuutta lisäämällä tai vaihtamalla asioita pois ottamisen sijasta.

TUNTO-KIM:

10–20 esinettä tai luonnosta kerättyä asiaa laitetaan pussiin tai koriin siten, että niitä ei näe. Leikkijät nostavat vuorotellen yhden esineistä/asioista silmät kiinni ja yrittävät tunnistaa sen tunnustelemalla.

ÄÄNI-KIM:

Leikkijät sulkevat silmänsä tai opettaja/joku leikkijöistä tuottaa ääntä verhon tai oven takaa. Leikkijöiden tehtävänä on keksiä, mikä asia/esine/tekeminen tuottaa ko. äänen. Ääniä voi olla esimerkiksi kivien nakuttaminen vastakkain, lehtien havina, veden loiske tai tulitikun raapaisu. Opettaja voi tuottaa myös useamman äänen, jotka leikkijöiden tulee tunnistaa ja painaa mieleensä.

KIERRÄTYS

KESTO: 30 minuuttia

TARVIKKEET: Eri jätelajeihin kuuluvia roskia (paperi, lasi, metalli, bio, muovi, paristo, kartonki), jätelajien määrää vastaava määrä astioita/papereita.

Roskat levitetään kaikkien nähtäville. Eskarilaiset poimivat vuorotellen yhden rosan ja kertovat, mihin se kierrätetään. Roska laitetaan oikeaan astiaan tai ko. jakeelle nimetylle paperille. Voidaan myös keskustella, mitä jakeita omassa eskariluokassa tai koulussa/päiväkodissa kierrätetään. Mitä roskia oman ryhmän toiminnassa syntyy, voisiko sen kierrättää? Ennen kaikkea on tärkeää keskustella, miksi kierrätetään. Voidaan myös pohtia, miten jätemäärää voitaisiin vähentää. Voisiko roskat käyttää jollakin tavalla uudelleen?

Kierrätystä voidaan harjoitella Jätepiste-leikillä. Leikin aluksi tila jaetaan osiin, joista jokainen on jonkun jätteen keräysastia (esim. kentän neljästä laidasta yksi on komposti, toinen lasinkeräys, kolmas paperinkeräys ja neljäs sekajäteastia). Opettaja huutaa eri jätteitä, jolloin kaikki leikkijät juoksevat aina kunkin jätteen oikeaan lajittelupaikkaan. Esim. huudettaessa ”banaanin kuoret”, leikkijät juoksevat kompostiin. Haluttaessa väärään paikkaan juossut tai hitain leikkijä voidaan tiputtaa pois. Leikkiä voi vaikeuttaa lajitteluastioiden määrää kasvattamalla tai erikoistamalla. Voidaan myös lajitella esimerkiksi eri paperilaatuja, jolloin valkoinen kopiopaperi, värillinen paperi, sanomalehtipaperi ja muut paperit ovat eri paikoissa.

PUULAJIEN TUNNISTUS

KESTO: 45 minuuttia

TARVIKKEET: Puiden lehtiä tai kuvia puiden lehdistä, kuvaamiseen soveltuva laite (esim. tabletti)

Eskarin pihalta etsitään yleisimmät suomalaiset puulajit: koivu, kuusi, mänty, haapa, pihlaja ja leppä. Kaikki eivät välttämättä alueelta löydy, mutta etsikää niin monta kuin pystytte. Jos piha-alueelta löytyy muita puulajeja, niin voitte käydä myös ne läpi. Tämän jälkeen valitaan muutama seuraavista leikeistä tai leikitään kaikki.

KUVASUUNNISTUS:

Leikkijät jaetaan 2–3 leikkijän ryhmiin. Ryhmille annetaan kuvauslaite. Ryhmille annetaan esim. 5 minuuttia aikaa etsiä esikoulun pihalta tai lähimetsästä puu ja ottaa siitä kuva. Kuva voi olla kaukaa, läheltä, alaviistosta tms. Annetun ajan jälkeen leikkijät kutsutaan yhteen ja kuvauslaitteet annetaan toiselle ryhmälle. Ryhmät etsivät kuvan perusteella oikean puun ja nimeävät sen.

PUULAJIGOLF:

Peliä pelataan joko pareittain tai pienessä ryhmässä. Aluksi kaikki etsivät itselleen pienen kepin tai kiven. Yksi osallistujista osoittaa ja nimeää lähistöllä sijaitsevan puun. Osallistujat yrittävät vuoron perään heittää keppinsä mahdollisimman lähelle puuta. Lähimmäksi päätynyt voittaa ja saa valita seuraavan kohteen.

PUUN ETSINTÄ:

Kullekin leikkijälle annetaan jonkin puun lehti (tai kuva lehdestä), ja kaikki saavat yhtäikaa lähteä etsimään omaa lehteään vastaavaa puuta lähimetsästä. Kun kaikki ovat puunsa löytäneet, kertoo jokainen, mikä puu on kyseessä. Puun etsintää voidaan leikkiä myös ryhmien keskeisenä kilpailuna siten, että kullekin ryhmälle annetaan yhtä monta ja yhtä vaikeasti löydettävissä olevan puun lehteä.

PUUHIPPA:

Jokainen leikkijä valitsee itselleen puun ”kotipesäksi”. Yksi leikkijöistä on ilman puuta. Kun hän huutaa: ”Talo palaa, pakko vaihtaa”, täytyy kaikkien leikkijöiden vaihtaa puuta. Ilman puuta ollut leikkijä yrittää samalla saada itselleen puun. Se, joka jää ilman puuta, jää uudeksi huutajaksi.

MEHUHETKI

KESTO: 45 minuuttia

TARVIKKEET: Retkikeitin, polttoaine, tulentekovälineet, mukeja, mehua, istuinalustoja

Tämä aktiviteetti sopii mainiosti myös partiolaisvierailun kohokohdaksi ja Leirielämää teltassa -aktiviteettiin yhdistettäväksi! Partiossa ruuan valmistusta itse ja retkiolosuhteissa opetellaan jo pienestä pitäen. Ruokaa voidaan valmistaa nuotiolla, mutta usein partiolaisten käytössä on retkikeitin eli trangia.

Mehuhetki aloitetaan trangian kokoamisella. Eskarilaiset kannattaa mahdollisuuksien mukaan jakaa hieman pienempiin ryhmiin, jotta kaikki pääsevät näkemään, miten trangiaa käytetään. Jos trangioita on useita, voi opettaja näyttää ensin mallia ja eskarilaiset koota trangiat pienemmissä ryhmissä. Trangian käytöstä ja turvallisuudesta kannattaa keskustella eskarilaisten kanssa. Kokoamisen jälkeen trangialla voi keittää esimerkiksi mehua koko eskariryhmälle.

RETKIREPUN PAKKAAMINEN

KESTO: noin 30 minuuttia

TARVIKKEET: reppu, retkitarvikkeita (esim. juomapullo, kompassi, ruokailuvälineet, kartta, tulitikut, puukko, kiikarit, villasukat, vaihtovaatteet, vedenpitävä pussi vaihtovaatteille, sadevaatteet, taskulamppu, trangia, pussiruoka, ensiaputarvikkeet), ”turhia” tarvikkeita (esim. sähköhammasharja, tennarit, kypärä, posliinimuki, arvotavara) ja mahdollisesti tarvittavia tarvikkeita (esim. pipo, uimapuku). Retkitarvikkeet voi korvata myös vastaavilla kuvakorteilla.

Sekä retkitarvikkeet että ”turhat” tarvikkeet levitetään pöydälle. Tavaroihin tutustutaan yhdessä tai itsenäisesti. Lapset valitsevat tavaroiden joukosta tarpeelliset. Keskustellaan, mitä lapset valitsivat ja miksi. Miksi jotkut tarvikkeet eivät ole tarpeellisia? Miten retkikohde tai vuodenaika vaikuttaa pakattaviin tavaroihin?

Lopuksi voidaan pakata valitut tavarat reppuun. Mikäli tavarat eivät mahdu, voidaan jatkaa keskustelua siitä, mistä vielä voitaisiin luopua. Reppua pakatessa on hyvä muistaa, että painavat tavarat sijoitetaan lähelle selkää, tauoilla tai hätätilanteessa tarvittavat tarvikkeet mahdollisimman helposti saataville. Repun ulkopuolelle ei kannata kiinnittää mitään vapaasti roikkumaan. Jaksathan kantaa oman reppusi! Itse pakattu retkireppu on kiva heittää selkään ja lähteä retkelle ryhmän kanssa.

METSÄBINGO

KESTO: 30–60 minuuttia

TARVIKKEET: Bingoalusta (itsetehty tai tulostettavissa netistä partio.fi/eskarit)

Bingon ruutuihin kirjoitetaan metsään liittyviä tehtäviä tai havaintoja, esimerkiksi: otin talteen syksyisen puun lehden ja tunnistin puun, löysin puun jonka ympäri käteni eivät yletä, kiipesin puuhun, laitoin taskuuni linnun sulan, tunnistin mustikan varvun, keräsin kolme kuusenkäpyä, taputin koivua, näin porojäkälän, löysin kanervan, huomasin eläimen kakan, silitin mäntyä, löysin muurahaispesän, poimin kymmenen pihlajan marjaa, esittelin toisille sienen, maistoin marjoja, kiersin kuusen ympäri, näin variksen, heitin männynkävyn oksan yli, haistoin kääpää, otin kuvan kasvista jne. Kuka saa bingon ensimmäisenä?

MITÄ IHMINEN ON TEHNYT JA RAKENTANUT?

KESTO: 30-60 minuuttia

Eskariryhmä lähtee retkelle kaupunkipuistoon tai esimerkiksi eskarin pihaan. Aluksi opettaja ohjeistaa jokaisen eskarilaisen hakeutumaan sellaisen asian luo, jonka ihminen on kyseiseen ympäristöön tuonut tai rakentanut. Tämän jälkeen jokainen ohjeistetaan hakeutumaan sellaisen asian luo, joka on ympäristössä ilman ihmistä. Mikäli tämä tuntuu haastavalta, opettaja ohjaa oppilaita kyselemällä tarkentavia kysymyksiä. Ovatkohan nuo laatoitukset ilmestyneet tuohon itsestään vai onko joku tuonut ne siihen? Voitte etsiä tällaisia kohteita myös pareittain, pienryhmissä tai esimerkiksi laskea, kuinka monta istutusta, roskista, penkkiä, rikkaruohoa tai lintua näette.

Eskarilainen haastetaan ajattelemaan ihmisen vaikutusta ympäristöönsä ja hän huomaa, että esimerkiksi puu voi olla ihmisen istuttama tai hoitama, mutta myös luonnonvarainen. Harjoituksen lopuksi voidaan keskustella siitä, miksi ihminen muokkaa ympäristöään ja millaisia muutoksia eskarilaiset haluaisivat kyseiseen ympäristöön itse tehdä.

VINKKI: Pyydä partiolaisia apuun, kun harjoittelette trangian käyttöä. Lähimmät partiolaiset löydät osoitteesta partio.fi/lippukuntahaku

Katsokaa eskarilaisten kanssa video trangian käytöstä: youtu.be/pLT_J2-yIQo



LEIKKEJÄ

METSÄNHALTIIJA

Leikkipaikaksi käy metsä tai puisto, jossa on joku korkea kohta, esimerkiksi iso kivi tai kumpu. Yksi leikkijöistä on metsänhaltija. Metsänhaltijalle valitaan valtaistuin, josta hän tarkkailee alamaisiaan. Muut leikkijät ovat aluksi kauempana näkymättömissä ja yrittävät lähestyä metsänhaltijaa eri suunnista hiipien puiden takaa tai ryömien maassa hiljaa. Tarkoituksena on päästä koskettamaan metsänhaltijaa tai valtaistuinta. Kun metsänhaltija näkee jonkun lähestyvän, hän huutaa tämän nimen. Silloin leikkijän täytyy palata omaan lähtöpaikkaansa tai mennä piiloon ja yrittää uudelleen. Jos joku onnistuu koskettamaan metsänhaltijaa tai valtaistuinta, valta vaihtuu.

POROEROTUS

Leikkijöistä valitaan kaksi poroisäntää. Molemmat saavat yhden erivärisen pallon. Loput leikkijöistä ovat poroja, jotka juoksevat ympäriinsä rajatulla alueella eli poroitauksessa. Poroisännät alkavat merkitä poroja heittämällä niitä palloilla. Merkittyihin poroihin kiinnitetään pallon värinen pyykkipoika, jonka jälkeen merkityt porot saavat taas juosta vapaina. Eniten poroja merkinnyt poroisäntä voittaa.

RETKIVARUSTEET

Pelaajat asettuvat jonoon. Opettaja sanoo retkitarvikkeiden nimiä. Jos tarvike on tarpeellinen, astuvat pelaajat askeleen oikealle. Jos tarvike on tarpeeton, astuvat pelaajat askeleen vasemmalle. Liikkeen jälkeen opettaja antaa luvan palata keskelle. Jos tarvikkeiden tarpeellisuudesta tai tarpeettomuudesta on erimielisyyttä, voidaan siitä keskustella yhdessä. Liikkeen voi korvata myös esim. hypyllä, juoksulla tai maahan kurotuksella.

KERROSPUKEUTUMINEN

Opettaja jakaa kuiskaamalla pelaajille roolit: aluskerrasto, lämmin kerros ja suojaava kerros (jos pelaajia on paljon, yksi rooli voi olla sadeasu). Pelaajat lähtevät liikkumaan vapaasti tilassa ja liikkuvat, kunnes opettaja sanoo ”kerrospukeutuminen”. Tämän kuultuaan pelaajat muodostavat mahdollisimman nopeasti kolmen (tai neljän) hengen ryhmiä, joissa on yksi pelaaja jokaista vaatekerrosta. Kun opettaja sanoo ”pyykkipäivä” ryhmät hajoavat ja pelaajat jatkavat vapaata kulkemistaan. Mikäli pelaaja tai pelaajia jää ryhmien ulkopuolelle, voivat he osallistua ryhmien hajottamiseen sanomalla ”pyykkipäivä” yhdessä ja jatkaa peliä muiden vaatekerrosten kanssa.



KASVAN JA KEHITYN

Partion tavoitteena on kasvattaa lapsista ja nuorista vastuuntuntoisia, aktiivisia ja elämäntavoiltaan tasapainoisia kansalaisia. Yksi partiolaisten ihanteista onkin ”kehittää itseään ihmisenä”. Partiossa opetellaan elämänhallintaa, terveitä elämäntapoja, itsenäistä ajattelua sekä toiset huomioon ottavaa käytöstä.

Partiolainen on luova ja nokkela, eikä hänellä jää sormi suuhun tiukassakaan paikassa. Partion tärkeimpiä oppeja on, että lapsikin osaa kantaa vastuuta itsestään ja ympärillään elävistä sekä olla avuksi toisille!

LOISTAVA TÄHTI

KESTO: 30 minuuttia

TARVIKKEET: Paperia, sakset ja kyniä

Jokainen leikkaa ison noin A4-kokoisen tähden ja piirtää itsensä tähden sisälle. Jokaiseen sakaraan kirjoitetaan kehu lapsesta. Aikuinen voi auttaa kirjoittamisessa. Opettaja valitsee, kehuvatko ryhmäläiset toisiaan vai kehuuko jokainen itseään. Molemmat taidot ovat tärkeitä. Lopuksi tähdet asetellaan seinälle. Voitte tehdä tähdistä vaikkapa tähtikuvioita.

MITÄ MINÄ OSAAN JA OPIN?

KESTO: 1–2 tuntia

TARVIKKEET: Paperia, liimaa, kyniä, sakset, eskarilaisten tuomat valokuvat

Partiossa opitaan ja oivalletaan paljon, kuten myös eskarissa. Eskarilaisten kanssa tehdään oma pieni juliste eskarilaisten osaamisesta. Paperin vasempaan reunaan liimataan tai piirretään kuva lapsesta 0–2-vuotiaana ja sen ympärille piirretään ja kirjoitetaan taitoja, joita hän on osannut kuvanottohetkellä. Keskelle lapsi piirtää itsensä tai liimaa uudemman kuvan. Kuvan ympärille kirjoitetaan ja piirretään taitoja, joita on opittu viime aikoina. Viimeisenä, paperin oikeaan reunaan lapsi piirtää tulevaisuuden itsensä ja piirtää tai kirjoittaa kuvan ympärille taitoja, joiden oppimista hän odottaa tai taitoja, jotka hän uskoo oppivansa pian.

Lopuksi lapset voivat esitellä töitään toisilleen pienryhmissä tai koko ryhmän kesken.

MILLAINEN MINUN KEHONI ON?

TARVIKKEET: Jumppavälineitä, mm. palloja ja hyppynaruja

Tuokion aluksi lasten kanssa venytellään, kurotellaan, loikitaan ja hiivitaan yms. Tarkoituksena on kokeilla, miltä tuntuu olla eri asennoissa ja miltä tuntuu liikkua eri tavoilla. Tämän jälkeen lapsille annetaan välineitä, joilla he saavat kuvantaa oman kehonsa lattialla. Pallosta voi tehdä pään, hyppynarusta selän ja kaulan jne. Ensiksi lapset voivat tehdä itsestään tikku-ukon, mutta jos hyppynaruja on riittävästi, myös kehon ääriviivojen rajaaminen pareittain on hauskaa. Kehoja kannattaa havainnollistaa eri asennoissa.

ISTUMALENTOPALLO

KESTO: 10–20 minuuttia

TARVIKKEET: Maalarinteippiä, kevyt pallo tai ilmapallo

Oletteko kuulleet vammaisurheilusta? Mitä ovat paralympialaiset? Fyysiset vammat eivät onneksi ole este liikunnan harrastamiselle! Istumalentopalloa pelataan kahdessa joukkueessa esimerkiksi maalarinteipillä kahtia jaetulla pelialueella. Tarkoituksena on paikallaan istuen saada pallo pysymään ilmassa omalla puolella ja putoamaan maahan vastustajan puolella kenttää. Palloksi sopii mikä vain kevyt, pehmeä pallo. Ilmapallo laskeutuu hitaasti, joten sillä voi olla helpoin aloittaa.

LIIKENNEMERKKIRETKI

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Kamera

Ennen liikennemerkkiretkä kannattaa keskustella lasten kanssa siitä, millaisia merkkejä he muistavat jo entuudestaan. Tuttuja liikennemerkkejä voi myös piirtää ja asettaa esille tai niistä voi tehdä muistipelin. Lähtekää retkelle eskarin lähimaastoon. Tutkikaa yhdessä, kuinka monta erilaista liikennemerkkiä löydätte ja mitä ne kaikki tarkoittavat. Seuratkaa jonkin merkin kohdalla, miten hyvin muut tiellä liikkujat noudattavat tuota merkkiä (tarkkailkaa esimerkiksi sitä, miten moni autoilija hiljentää suojatien kohdalla). Vaaranpaikkoja ja turvallisia paikkoja voi myös valokuvata!

MALLIKAS LAUTANEN

KESTO: 1 tunti

TARVIKKEET: Valkoista ja värikästä paperia tai kartonkia, sakset, värikyniä, liimaa, lautasmallin kuva

Tutustutaan ensin yhdessä lautasmallin ideaan. Voitte tehdä yhteistyötä keittiöhenkilökunnan kanssa. Myös internetistä löytyy helposti mallikuvia,

joita voi käyttää havaintomateriaalina. Sen jälkeen lapset saavat miettiä, mitä haluaisivat syödä ja askarrella valkoisesta paperista oman lautasen. Lautaselle kootaan piirtämällä ja/tai paperista leikkaamalla oma lautasmallin mukainen lempiateria.

NUOTIOHERKKU: SUKLAABANAANI

KESTO: 1–2 tuntia (riippuen siitä, teettekö nuotion yhdessä)

TARVIKKEET: Banaaneja, suklaata, puukko/veitsiä, folio ja jokaiselle retkeläiselle lusikat

Suklaabanaani on partiolaisten klassinen nuotioherkku. Tehkää kuorimattomaan banaaniin pitkittäinen viilto banaanin kylkeen keskelle, lähes koko banaanin matkalle. Varokaa viiltämisestä banaaninkuorta alapuolelta rikki. Ujuttakaa viillon sisälle 3–4 palaa suklaata ja käärikää banaani folion sisään siten, että kääreiden reunat tulevat viillon kohdalle. Kääritytty banaani asetetaan nuotiolle n. 10 minuutiksi, jonka jälkeen aikuinen nostaa sen hetkeksi viilentymään lautaselle. Tämän jälkeen folio avataan varovasti ja suklaabanaaniherkkua voi syödä lusikalla!

HUOM! Aikuinen voi viiltää banaaninkuoren auki puukolla, mutta eskarilaiset voivat syventää viiltoa veitsellä. Banaanin voi jakaa myös kahden eskarilaisen kesken, jotta kustannukset laskevat.

HALOO, HÄTÄKESKUS?

KESTO: 1,5 tuntia

TARVIKKEET: Erivärisiä kartonkeja, saksia, tusseja, malli puhelimesta

PUHELIMEN ASKARTELU

Aktiviteetin aluksi lapset saavat askarrella itselleen kartongista oman puhelimen. Puhelimen näytölle kirjoitetaan lopuksi numerot 112.

KESKUSTELU

Esikoululaisten kanssa keskustellaan siitä, millaisissa tilanteissa hätänumeroon soitetään. Hätätilanne saattaa sattua niin, että aikuisen apua ei ole saatavilla tai aikuinenkin voi loukata itsensä, jolloin lapsen on hyvä tietää, mitä tehdä. Lapsille on tärkeää selvittää numeroiden merkitys ja sijainti puhelimesta. Lasten kanssa pitää myös jutella, millaisessa tilanteessa hätänumeroon soitetään ja opettaa, ettei puhelimella saa leikkiä. On tärkeää muistuttaa lapsia siitä, että he voivat soittaa hätänumeroon, mikäli on tapahtunut jonkinlainen tapaturma ja lapsi itse ei ole varma, tarvitaanko ammattilaisten apua. 112-hätänumeroon voi aina soittaa myös ilman puhelimen sim-korttia ja saldorajasta huolimatta. Puhelimella leikkivä lapsi saattaa vahingossa tai pilanpäiten soittaa hätänumeroon viivyttyä apua todellisilta avuntarvitsijoilta.

HÄTÄPUHELUN HARJOITTELU

Keskustelun jälkeen lapsille tarjotaan mahdollisuutta soittaa lavastettuun hätänumeroon. Tämän harjoituksen avulla lapset voivat turvallisesti harjoitella hätänumeroon soittamista.

Lapset voivat harjoitella hätänumeroon soittamista tekemillään puhelimilla tai vaikka käyttämällä kättä puhelimena. Lapset saavat keksiä pareittain tai pienryhmissä hätätapauksen: mitä on tapahtunut, kenelle ja missä (osoite tai esikoulun nimi). Sitten lapset soittavat numeroon 112 ja ohjaaja vastaa puheluun esittäen hätäkeskuspäivystäjää. On tärkeää, että lapsi vastaa kysymyksiin ja lopettaa puhelun vasta, kun saa siihen luvan.

Apukysymykset hätäkeskuspäivystäjää esittävälle ohjaajalle:

- Kuka soittaa?
- Mitä on tapahtunut ja kenelle?
- Onko paikalla aikuisia?
- Missä on tapahtunut, osoite?
- Kertoo lapselle, mitä hänen tulee tehdä
- Pyytää tarvittaessa jonkun tulemaan vastaan ovelle
- Antaa luvan sulkea puhelimen

LAASTARIHARJOITUS

KESTO: 30 minuuttia

TARVIKKEET: Laastaria, desinfointiainetta, vanua, punainen tussi tai kuulakärkikynä

Tässä tehtävässä harjoitellaan hoitamaan pieniä haavoja itse. Aluksi jokainen saa piirtää punaisella kynällä itselleen käteen tai jalkaan pienen haavan. Tämän jälkeen pareittain hoidetaan kaverin haava puhdistamalla se ja laittamalla laastari päälle. Samalla voidaan harjoitella myös kaverin lohduttelua ja tsemppaamista. Se on usein yhtä tärkeää kuin itse haavan hoitokin! Kun kaikkien haavat on hoidettu, keskustellaan, millaiset haavat voi hoitaa itse ja mitkä tarvitsevat lääkärissä käyntiä. Lisäksi lapset voivat listata erilaisia rauhoittelukeinoja.

TÄTÄ MINÄ HALUAN JA TÄTÄ MINÄ TARVITSEN

KESTO: 1–2 tuntia

TARVIKKEET: Sanoma- ja aikakauslehtiä, saksia, A3-paperia, kyniä, liimaa

Kulutustottumuksien perusta luodaan jo lapsena, joten välillä on hyvä pysähtyä miettimään, mikä on tarpeellista ja mikä ei. Tätä tehtävää varten lapset jaetaan pienempiin ryhmiin, ja jokainen ryhmä saa tehtäväkseen askarrella kaksi julistetta.

Toisen julisteen otsikko on: Tätä minä tarvitsen. Siihen kerätään lehdistä leikkaamalla kuvia asioista, jotka lasten mielestä ovat tarpeellisia.

Toisen julisteen otsikko on: Tätä minä haluan ja siihen kerätään sellaisia asioita, joita lapset haluaisivat, mutta jotka eivät ole välttämättömiä. Kun julisteet ovat valmiit, voivat lapset yrittää keksiä erilaisia tapoja korvata tavaroita, esim. kirjan voi lainata kirjastosta tai lautapelejä voi vaihdella kaverien kesken.

Ryhmässä voidaan myös keskustella aiheesta ja antaa lapsille ohjeeksi noutaa ryhmän tiloista tavaroita, joita he tarvitsevat ja joita he haluavat. Yhdessä käydään läpi näitä tavaroita ja keskustellaan niiden tärkeydestä. Lapsia voi kannustaa myös miettimään näitä asioita kotona huoltajien kanssa.

LEIKKEJÄ

HYMPIIRI

Istutaan piiriin ja leikin aloittaja hymyilee vasemmalla puolella istuvalleen. Seuraava leikkijä jatkaa hymyä uudelleen vasemmalle puolelle istuvalleen. Leikki päättyy, kun hymy on kiertänyt koko piirin. Leikkiä voi leikkiä myös naurupiirinä. Leikin ideana on jakaa iloa. Hymy on tehokas keino piristää toista!

SUURENSUURI HALAUS

Leikkijät liikkuvat tilassa vapaasti musiikin soidessa. Kun musiikki pysähtyy ensimmäisen kerran, leikkijät halaavat toisiaan pareittain. Musiikin soittamista jatketaan ja kun musiikki seuraavan kerran pysäytetään, leikkijät halaavat toisiaan kolmen ryhmässä. Leikkiä jatketaan niin kauan, että kaikki ovat suuressa ryhmässä ja halaavat toisiaan.

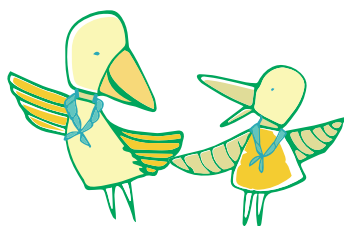
SYLIPALLO

Leikkijät istuvat tiiviissä piirissä jalat suorana kohti piirin keskiötä. Kädet laitetaan selän taakse ja jalkojen päälle laitetaan pallo. Leikkijöiden tehtävä on saada pallo liikkumaan pelkillä jaloilla.

LAASTARIHIPPA

Ohjaajat nimeävät hipan tai hippoja. Hippa ottaa muita kiinni koskemalla ja kiinniotettu jää seisomaan paikoilleen. Kiinniotettu saa ”haavan” kohtaan, johon hippa koski kiinniottaessaan. Kun pelastaja saapuu kiinniotetun luo, hänen täytyy kysyä mihin hippa on kiinniotettua koskenut ja rauhoitella kiinniotettua samalla. Pelastaja laittaa mielikuvituslaastarin kiinniotetulle ja molemmat pääsevät takaisin peliin. Kun joku on pelastamassa toista, hippa ei saa ottaa kumppaakaan kiinni.

Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dotted lines.



LÄHTEET

Aina valmiina

– Partiolaikkeen Suomessa 1910 – 2010.

Paavilainen 2010

OEK-laulukirja. Olarin Eräkotkat 2012

Reppu – taitokirja seikkailijoille ja tarpojille.

Suomen Partiolaiset. 2009.

Sudenpennun jäljet.

Suomen Partiolaiset 2012

Mannerheimin Lastensuojeluliiton

www-sivut (mll.fi)

Partiowiki

Partio-ohjelma.fi

Pääkaupunkiseudun Partiolaisten,
Hämeen Partiopiirin ja Suomen Partiolaisten
esikoulukampanjamateriaalit vuodelta 2016

Suomen YK-liiton www-sivut (ykliitto.fi)

100 oivallusta mediareppuun! -materiaali.

Helsingin kaupunki. 2017.

PARTIO ON
elämää ja seikkailua.

PARTIOSSA
toimitaan luonnossa,
opitaan uusia asioita,
toimitaan yhdessä ja ennen
kaikkea saadaan uusia kavereita!

**PARTIO ON HAUSKANPITOA,
JOLLA ON TARKOITUS.**

PARTIO.FI/ESKARIT
PARTIO.FI

