

Monet rauhankasvatusohjelmaan kokoamistamme aktiviteeteista keskittyvät erityisesti taitoihin, jotka auttavat seikkailijoita rauhoittumaan, kehittävät empatiakykyä ja antavat heille ymmärrystä erilaisista taustoista sekä sopuisten kaverisuhteiden ylläpitämisestä. Kouluissa on käytössä monia näihin taitoihin liittyviä ohjelmia, kuten Kiva koulu –tunnit, Askeleittain, Nalletunnit ja Lions Quest. Esimerkiksi näissä ohjelmissa harjoitukset ovat usein luokkatilaan sidottuja ja niissä käytetään paljon paperia ja istutaan paikallaan. Kokoamissamme aktiviteeteissa teemaan on sidottu toiminnallisuus, mutta seikkailijat pääsevät myös pohtimaan esimerkiksi omia oikeuksiaan. Seikkailijoiden johtajien on hyvä muistaa harjoituksissa sensitiivisyys ja tarpeen mukaan sanoittaa esimerkiksi tunteita tai erilaisia toimintoja lapsille silloin, kun he eivät itse siihen pysty.

Yhteistyötaidot ja empatia

YHTEINEN SOLMU KOLMELLA TAVALLA

Itä - Ristiköytös

Solmu köyteen

Leikkiin tarvitaan pitkä köysi. Kaikki seikkailijat tarttuvat köydestä kiinni. Tehtävänä on tehdä yhdessä merimiessolmu suuren puun ympärille siten, että kukaan ei saa irrottaa otettaan köydestä. Johtaja ohjaa seikkailijoita keskustelemaan, kuinka solmu saadaan tehtyä yhdessä. Tarvittaessa johtaja auttaa, jos seikkailijoiden on vaikea keksiä ratkaisua tai edetä tehtävässä. Harjoituksen jälkeen keskustellaan, miten ratkaisuun päästiin ja mitä taitoja tarvittiin, jota solmu saatiin tehtyä yhdessä.

Solmun selvitys

Asetutaan tiiviiseen piiriin ja ojennetaan kädet eteenpäin ja tartutaan omilla käsillä kahdesta muusta eri henkilöiden käsistä kiinni, ei kuitenkaan vieressä olevien. Johtaja auttaa tarvittaessa siinä, että jokainen löytää kädet. Sen jälkeen yhdessä keskustellen ja sopien pyritään selvittämään solmu yhdeksi tai useammaksi piiriksi. Käsiä ei saa irrottaa kesken leikin.

Peilikuvamolmu

Jaetaan seikkailijat kahteen yhtä suureen ryhmään. Toinen ryhmä menee tilan ulkopuolelle odottamaan. Jos jako ei mene tasan, ulkopuolelle menevä ryhmä on suurempi. Sisälle jäävät seisovat piirissä pitäen toisiaan käsistä kiinni. Ryhmän jäsenet sotkevat piirin solmuksi siten, että mennään eri tavoin toisten käsien alitse ja ylitse yms. Käsiä ei saa irrottaa. Kun he ovat valmiita, toinen ryhmä tulee paikalle. Heidän tehtävänä on muodostaa vastapäätä toista ryhmää pelikuva heidän solmestaan.

Vaniljapehmis

Pohjoinen, syksy – aktiviteetti sopii hyvin ryhmäytymisleikiksi seikkailijavartion alkutaipaleelle

Aktiviteetti on mukailtu partioon Aseman Lapset ry:n Friends-materiaalista

Aktiviteetin tarkoituksena itsetuntemuksen ja vuorovaikutuksen lisääminen ryhmässä. Lisäksi aktiviteetti auttaa sudenpentuja arvostamaan erilaisuutta sekä löytämään vahvuuksia itsestään ja muista.

Johtaja kysyy erilaisia kysymyksiä sudenpennuilta. Sudenpentujen tehtävänä on mennä sen lauman jäsenen luokse, joka sopii parhaiten vastaukseksi kysymykseen ja ottaa tätä henkilöä kiinni olkapäästä. Tehtävässä voidaan antaa ohjeeksi hiljainen liikkuminen. Sudenpennuille voi myös

kertoa, ettei tässä leikissä juosta karkuun eikä lauman johtajia saa valita. Aktiviteetti sopii parhaiten sellaiselle ryhmälle, joka on jo toiminut yhdessä jonkin aikaa.

Kysymykset:

- Kenet olet tuntenut tästä joukosta pisimpään?
- Kenen kanssa perustaisit nakkikioskin?
- Kenen kanssa olisit kipinävuorossa?
- Jos tarvitsisit apua huivin solmimisessa, keneltä pyytäisit apua?
- Kuka osaa kertoa sinulle, missä seuraava sudenpentujen kokoontuminen on?
- Kenelle kertoisit salaisuuden?
- Kenellä on taito olla hiljaa?
- Kuka on mielestäsi lauman taitavin suunnistaja?
- Kenestä tulee isona eräjorma?
- Kenestä tulee isona partiojohtaja?
- Kuka saa ajaa isona paloautolla?
- Kuka osaa sovitella muiden ristiriitoja?
- Kenellä on hassuin nauru?
- Kuka on kaikkein salaperäisin henkilö?
- Kenellä on parhaat vitsit?
- Kuka ei koskaan suututa muita?
- Kenen kanssa meloisit samassa kajakissa?
- Kuka on vaniljapehmis?

Johtajan tulee huolehtia, että jokainen ryhmäläinen tulee huomioiduksi ja valituksi ainakin yhden kerran. Lopuksi vielä keksitään, miksi meidän lauma on maailman paras partioryhmä. (Koska meillä on kaikki huikeat erilaiset yhtä tärkeät tyypit!)

ERILAINEN – SAMANLAINEN

Itä - Toiset ihmiset

Mukailtu Punaisen Ristin Rasisminvastaiset toimintaohjeet –materiaalista

Pyydä jokaista seikkailijaa pohtimaan, missä asiassa hän on erilainen kuin muut (tai suurin osa muista) vartion jäsenistä. Jos asiaa on vaikea keksiä, auta ehdottamalla, mihin asioihin erilaisuus/ainutlaatuisuus voi liittyä: jokin harrastus, erityinen taito, ulkoinen piirre, perherakenne, äidinkieli jne. Kierroksen jälkeen huomataan ja todetaan, että me jokainen olemme jollain tapaa erilaisia kuin muut - ainutlaatuisia. Tämän jälkeen leikitään Samanlaisuus-leikkiä.

Samanlaisuus-leikki

Jaa seikkailijat 4–5 hengen ryhmiin. Anna jokaiselle ryhmälle paperi. Pyydä ryhmäläisiä kirjoittamaan paperille mahdollisimman monta asiaa, jotka ovat ryhmän jäsenille yhteisiä tai jonka suhteen he ovat samanlaisia. Ne voivat olla asioita, joista jokainen pitää tai ei pidä, harrastuksia, perheeseen liittyviä asioita ja niin edelleen. Lopuksi jokainen ryhmä kertoo asiat, jotka ovat heille yhteisiä. Pyydä muita oppilaita vilkuttamaan, jos kyseinen asia sopii myös heihin.

Keskustelu

Kysy, mitä erilaisuuden ja samanlaisuuden pohtiminen seikkailijoissa herätti. Kerro, että usein ennakkoluulot syntyvät siitä, että koemme, että toiset ihmiset ovat jotenkin erilaisia. Huomataan yhdessä, miten paljon yhteistä meillä onkaan. Keskustelkaa siitä, miksi on tärkeää, että

seikkailijajoukkueessa on hyvä yhteishenki ja että kaikki tuntevat kuuluvansa porukkaan. Miten tätä voisi edistää teidän vartiossanne?

Tunne- ja turvataidot

Lempiesine

Pohjoinen – seikkailijajoukkueen oma yöretki

THL-julkarin materiaaleista

Harjoituksessa vahvistetaan turvallisuuden tunnetta ja myönteistä ilmapiiriä ryhmässä. Sopii myös retkelle. Johtajien on hyvä varautua esineitä läpikäydessä myös erilaisten traumaattisten kokemusten esiintymiseen ja muistaa sensitiivinen reagointi lasten kertomiin asioihin.

Kotoa tuodaan lempiesine. Se voi olla jokin esine, mutta myös mikä tahansa lapselle tärkeä asia kuten kirja, koru, valokuva, kesäkuva, matkamusta tai pehmolelu. Myös johtajat tuovat lempiesineensä. Kokoonnutaan piiriin ja esitellään oma lempiesine. Jokainen kertoo omasta esineestään ja muut saavat kysyä niistä kysymyksiä. Johtajat voivat kysyä seuraavia kysymyksiä jos ryhmästä ei nouse omia kysymyksiä.

- Miksi esine on sinulle tärkeä?
- Keneltä tai mistä olet saanut sen?
- Missä tilanteessa käytät esinettä tai leikit sillä?
- Missä säilytät esinettä tavallisesti?
- Kulkeeko esine mukana retkillä tai matkoilla?

Lopuksi seikkailijat ja johtajat muodostavat esineiden avulla yhteisen iltasadun siten, että jokainen vuorollaan keksii iltasatuun yhden lauseen tai tapahtuman, missä hänen oma esineensä on mukana.

Tunnista kiusaaminen

Länsi - Rohkeuskoe

THL-julkarin materiaaleista

Harjoitus auttaa seikkailijaa tunnistamaan mikä on kiusaamista ja mikä on enemmän riitaa tai erimielisyyttä. Harjoituksessa seikkailijat kokevat erilaisia kiusaamistilanteiden rooleja ja heille sanotetaan kiusaamistilanteita siten lapsentajuisesti.

Kiusaamisen muodot ja tavat:

HILJAINEN KIUSAAMINEN Ilmeily, huokailu, tuijottaminen, merkitsevien katseiden lähettäminen, selän kääntäminen, katseen välttäminen, yksin jättäminen, leikkien, pelien ja nettiryhmien (sosiaalisen median) ulkopuolelle jättäminen.

HENKINEN KIUSAAMINEN Kuiskuttelu, haukkuminen, lälätys, juorujen levittäminen, pahan puhuminen, pilkkaaminen, ahdistelu, matkiminen, ulkonäöstä, vaatteista ja hajusta huomauttaminen, toisen puheen jatkuva kommentointi, naureskelu, kiristäminen ja uhkailu, syrjittyminen, toisen vähättely ilmeillä ja eleillä, nimettömien pila- tai uhkailupuheluiden soittaminen, netti-/kännykkäkiusaaminen kuten sopimattomien viestien lähettäminen, kuvien laittaminen toisesta luvatta nettiin, toisen kuvien muokkaaminen ja niiden levittäminen.

FYYSINEN KIUSAAMINEN Töniminen, lyöminen, potkiminen, repiminen, pureminen, nipistäminen, hiuksista vetäminen, raapiminen, sylkeminen, tiellä seisominen, oven lyöminen nenän edestä, tavaroiden kätkeminen tai rikkominen. Toisen heittäminen jollakin esimerkiksi kivellä tai pullonkorkilla.

Roolipeli

Rooleja on hyvä vaihtaa ainakin kaksi kertaa, jotta jokainen saa kokeilla useampaa erilaista roolia.

Roolit

KIUSATTU on toistuvasti kiusaamisen kohteena.

KIUSAAJA aloittaa kiusaamisen ja houkuttelee, yllyttää tai pakottaa muita tulemaan mukaan kiusaamiseen.

APURI menee mukaan kiusaamiseen ja avustaa kiusaajaa.

VAHVISTAJA tulee paikalle ja on yleisönä, osallistuu kiusaamiseen kannustamalla kiusaajaa esimerkiksi nauramalla tai huutamalla.

PUOLUSTAJA asettuu kiusatun puolelle, yrittää saada toiset lopettamaan kiusaamisen.

ULKOPUOLINEN pysyttelee kiusaamistilanteessa sivummalla, mutta samalla toimii huomaamattaan kiusaamisen hyväksyjänä.

Näyteltäviä tilanteita

VÄLITUNNILLA otetaan pallo tai jokin tavara, esimerkiksi pipo, jota ei anneta takaisin.

KOULUMATKALLA nähdään tyyppi, josta ei pidetä ja kuiskutellaan, kikatellaan/nauretaan.

KÄNNYKÄLLÄ levitetään juttua/kuvaa luokan keskusteluryhmässä ja jätetään joku ulkopuolelle.

PARTIORETKELLÄ joku on peloissaan pimeässä ja häntä pelotellaan.

BILEET kutsutaan kaikki muut paitsi yksi ja ollaan innoissaan juhlista. Yksi jää keskustelun ulkopuolelle.

Keskustelkaa lopuksi, miltä tuntui olla eri rooleissa.

Kiusaamiskysely

LÄNSI -rohkeuskoe

Tulosta pdf etukäteen jokaiselle vartiolaiselle. Seikkailijat voivat halutessaan täyttää kyselyn nimettömästi.

[Tähän siis kansiossa oleva pdf](#)

Oikeus olla turvassa

ITÄ - minä itse

Seikkailijat rakentavat joko yhdessä koko joukkueen voimin tai pienissä vartioissa turvalliset majat tai kotipesät. Majasta pitää tehdä mahdollisimman hieno ja mukava. Kaikkien rakentajien pitää mahtua majaan. Kun majat ovat valmiita, voidaan käydä tutustumassa toisten majoihin. Lopuksi palataan omaan majaan ja vastataan sammon esittämiin kysymyksiin majasta käsin:

- Mikä majassa tai pesässä on hienoa?
- Mikä siellä tekee olon turvalliseksi?
- Onko olemassa jotain vaaroja, jotka uhkaavat majaa tai pesää?
- Miten niitä vastaan voi suojautua?

Ennen kotiinlähtöä voidaan vielä yhdessä pohtia, mikä tekee oman olon oikein turvalliseksi.

Konfliktin taustalla

Rauhan palapeli

Itä - Partiolaiset maailman

Muistelemispäivän 2021 materiaaleista

Tarvikkeet: Tyhjä jättipalapeli: tämä voi olla suuri pahvilevy, painavaa kangasta tai paksua paperia. Leikkaa pohja satunnaisesti muotoihin siten, että jokainen osallistuja saa oman palansa. Tarvittaessa voit jakaa seikkailijat muutamaaan ryhmään ja antaa jokaiselle ryhmälle oman jättipalapelinsä. Lisäksi tarvitaan värikyniä, tusseja, liituja, maaleja ja muita askartelutarvikkeita.

Pohtikaa alkuun hetki yhdessä, mitä rauha tarkoittaa teille. Millaisia tunteita, ilmaisuja, ajatuksia, paikkoja, ihmisiä jne. te yhdistätte rauhaan?

Tarvittaessa jaa vartio muutamaaan ryhmään ja jaa jokaiselle oma palapelin pala. Jokainen saa kuvittaa omaan palaansa rauhan. Muistuta, että jokaisella on oma näkemyksensä rauhasta, eikä yhtä oikeaa näkemystä ole olemassa. Kuvituksen aikana voidaan soittaa rauhallista taustamusiikkia.

Lopuksi sovittakaa palapelin palat yhteen ja tutkiskelkaa sitä.

- Kuinka erilaisia palaset ovat?
- Mitä yhteisiä piirteitä paloista löytyy?

Teokset voidaan koota esimerkiksi kolon seinälle muiden nähtäville vartion niin halutessa.

Riko tai rakenna

Itä - Minä itse

Muistelemispäivän 2021 materiaaleista

Tarvitaan tilaa juosta. Aktiviteetti voidaan toteuttaa esimerkiksi ulkona.

Jaa vartio kahteen joukkueeseen siten, että noin 9/10 vartiolaisesta kuuluu rauhan rakentajiin ja 1/10 osallistujista rauhan hajottajiin. Rauhan rakentajat asettuvat vapaasti tilan tai sovitun alueen keskelle lähelle toisiaan ja rauhan hajottajat asettuvat tilan tai alueen reunoille välimatkan päähän toisistaan.

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

Rauhan hajottajat yrittävät hajottaa piirin, ennen kuin se saadaan muodostettua. Piiri voidaan hajottaa nostamalla kädet ilmaan ja pudottamalla ne kahden toisiaan kädestä pitävän rauhan rakentajan väliin. Nämä kaksi rauhan rakentajaa saavat osuman ja joutuvat liittymään rauhan hajottajiin.

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

Keskustelkaa lopuksi yhdessä vähintään kahdesta kysymyksestä:

- Kuka mielestäsi voitti pelin?
- Oliko helpompaa olla rauhan rakentaja vai rauhan hajottaja?
- Onko oikeassa elämässä mielestäsi helpompaa olla rauhan rakentaja vai rauhan hajottaja?
- Mitä sellaista teet elämässäsi, mikä hajottaa rauhaa?
- Mitä sellaista teet elämässäsi, mikä rakentaa rauhaa?

Moninaisuuden ymmärtäminen

MINULLA ON OIKEUS

Itä - Minä itse

Mukailtu Agenda 2030 -teemapäivämateriaalista

Tutustukaa ihmisoikeuksiin lapsen oikeuksiin perustuvien väitteiden kautta. Tavoitteena on tutustua YK:n lapsen oikeuksiin ja ymmärtää, että oikeudet kuuluvat kaikille lapsille. Keskustelkaa ensin ryhmässä, mitä "oikeus" tarkoittaa. Mitä tarkoittaa, että jollakin on oikeus johonkin? Kenellä voi olla oikeuksia? Pitäkää harjoituksen aikana esillä lapsen oikeuksia (löytyvät esimerkiksi Unicefin verkkosivuilta).

HARJOITUKSEN KULKU

Esitä ryhmälle väittämiä, joista oppilaat äänestävät kyllä tai ei. Äänestäminen tapahtuu menemällä kyykkyy (= ei) tai kurkottelemalla kohti kattoa (= kyllä).

Väittämät:

- Minulla on oikeus omaan nimeen.
- Minulla on oikeus leikkiä kavereiden kanssa.
- Minulla on oikeus lyödä kaveria, jos suutun hänelle.
- Minulla on oikeus syödä jäätelöä aamupalaksi.
- Minulla on oikeus asua turvallisessa kodissa.
- Minulla on oikeus päättää kotiintuloaikani.
- Minulla on oikeus valvoa niin myöhään kuin haluan.
- Minulla on oikeus syödä ja juoda, mitä vain haluan.
- Minulla on oikeus liittyä yhdistykseen, esimerkiksi 4H-kerhoon tai Luonto-Liittoon.
- Minulla on oikeus valita itse, miten pukeudun.
- Minulla on oikeus päättää kaikista perheen asioista.
- Minulla on oikeus syödä päivittäin vatsani täyteen.
- Minulla on oikeus juoda puhdasta vettä.
- Minulla on oikeus pelata tietokonepelejä joka päivä.
- Minulla on oikeus päästä lääkäriin, jos tulen kipeäksi.
- Minulla on oikeus ajatella asioita itse ja muodostaa omat mielipiteeni.
- Minulla on oikeus jäädä pois koulusta, jos minua ei huvita mennä kouluun.
- Minulla on oikeus käydä koulua ja oppia uusia asioita.

KESKUSTELU

Keskustelkaa jokaisen väittämän jälkeen lyhyesti siitä, onko kyseessä kaikkia lapsia Suomessa ja maailmassa koskeva yhteinen oikeus ja liittyykö se johonkin oikeuteen. Pohtikaa, toteutuuko tämä oikeus kaikkialla maailmassa.

Lisäksi katsokaa Unicefin koulumateriaaleista joku video lasten oikeuksista ja joitakin videoita lasten elämästä eri puolilla maailmaa. Tämä auttaa seikkailijoita ymmärtämään, millaista lasten elämä voi olla esimerkiksi kehittyvissä maissa.

Monenlaiset moikkaukset

Tervetuloa -ryhmäytyminen

Mukailtu MLL Tukioppilasmateriaaleista <https://www.mll.fi/tehtavat/monenlaiset-moikkaukset/>

Tarvikkeet: paperia ja kyniä tai vaihtoehtoisesti jo valmiina jokaisen nimilappu

Istukaa piiriin ja pohtikaa minkälaisia eri tervehtimistapoja tiedätte. Onko sillä väliä, ketä tervehti? Onko tervehdys aina sama? Onko eri kulttuureissa eroja?

Jaa vartiolaisille paperilaput ja pyydä heitä kirjoittamaan paperiin oma nimi. Tämän jälkeen laput kerätään esimerkiksi hattuun tai koriin, jossa ne sekoitetaan. Laitetaan hattu tms. piirin keskelle. Harjoitelkaa ensin yhdessä erilaisia moikkauksia. Muistuta, että toista tulee tervehtiä kunnioittavasti ja asiallisesti.

Valitkaa yhdessä ensimmäinen tervehdystyyli (esimerkiksi: "Morjens" ja läpy) ja aloittaja. Aloittaja hakee hatusta lapun ja menee tervehtimään sitä, jonka nimi paperissa on. Tervehdyksen jälkeen aloittaja palaa takaisin paikalleen ja valitaan uusi tyyli. Se, ketä tervehdittiin, jatkaa kierrosta hakemalla uuden nimilapun keskeltä.

Kun jokaista on tervehditty, voidaan jokaiselle vartiolaiselle valita oma tervehdystapa, jolla hän haluaa, että häntä tervehditään. Jokainen saa itse kertoa, miten häntä voidaan tervehtiä. Tervehdystapaa voidaan käyttää esimerkiksi koloiltojen aluksi, kun toivotetaan jokainen vartion jäsen tervetulleeksi.

Suomalaisuus ja moninainen Suomi

Itä - Perheen maailmankatsomus

Mukailtu Agenda 2030 -teemapäivämateriaalista

Tarvikkeet: Vähintään yksi laite, jolla voi käyttää hakukonetta, esim. puhelin tai tietokone. Lisäksi tarvitaan paperia, värikyniä, maaleja tai muita askartelutarvikkeita.

Tehkää kuvahaku hakusanalla "suomalaisuus". Minkälaisia kuvia tulee ensimmäisenä? Mitkä ovat yleisimpiä kuvia? Onko kuvissa jotain muuta yhteistä? Pohtikaa yhdessä mitä on suomalaisuus ja minkälaisia stereotyyppioita suomalaisuuteen liitetään. Tuliko esiin jotain yllättävää?

Tutkikaa tämän jälkeen yhdessä suomalaisuutta kuvaavia hymiöitä/emojeja. Emojeja voi hakea esimerkiksi hakusanoilla "finland emojis". Pohtikaa minkälaisen kuvan suomalaisuudesta saa hymiöiden perusteella. Voitte käyttää apuna esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Mitä yhteistä on siinä, miten suomalaisia on kuvattu hymiöissä?
- Miltä suomalaisuus näyttää näiden hymiöiden ja kuvanhakukuvien valossa?
- Minkälaiset suomalaiset puuttuvat hymiöistä?

Suunnitelkaa ja kuvittakaa omat moninaista suomalaisuutta kuvaavat hymiöt haluamallanne tavalla.

Konfliktin ratkaisu

SOLMU VAI EI SOLMUA?

Itä - Ylitys

Mukailtu Martti Ahtisaari -päivän opetusmateriaaleista.

Seikkailijoiden on yhdessä arvattava, onko kerälle käärityssä köydessä solmua, ja päätettävä, mitä väärästä vastauksesta seuraa. Sekä arvauksen että seuraamuksen suhteen on neuvoteltava yksimielinen päätös.

Laita noin 6–8 metrin pituinen köysi maahan rullalle (pinoon) siten, että seikkailijat eivät näe sitä. Jos mahdollista, käytä köyttä, jossa on kahta eri väriä, jotta harjoituksesta tulee vaativampi. Seikkailijoiden tehtävänä on päättää, onko köydessä solmuja vai ei, kun molemmista päistä vedetään. Ennen kuin annat heidän tarkastella köyttä lähemmin, pyydä heitä yhdessä päättämään väärän arvauksen seuraamuksesta. Seuraamuksen tulisi olla jotain, minkä koko ryhmä joutuu tekemään. Ryhmän päätöksen tulee olla yksimielinen. Seuraamuspäätöksen jälkeen seikkailijat saavat tarkastella köyttä koskematta siihen ja tekevät päätöksen (solmu vai ei solmua).

KESKUSTELU PÄÄTÖSTEN JÄLKEEN

- Miten ryhmä päätyi ratkaisuun seuraamuksesta ja solmusta?
- Olivatko päätökset todella yksimielisiä vai pakotettiin joku tietylle kannalle?
- Muuttiko joku mieltään enemmistön näkökulmaksi, jonkun painostamana tm. syyn takia?
- Mikäli jollain ryhmässä on vahvasti eriävä mielipide ja hän joutuu sopeutumaan enemmistön päätökseen, kysy: Miten toimisit, jos sinut nimitettäisiin nyt ryhmän johtajaksi, jonka päätöksellä tehtäisiin lopullinen ratkaisu?
- Yleensä käy niin, että ryhmä valitsee helpon seuraamuksen. Kun osallistujat ovat löytäneet yhteisen ratkaisun, kysy mielipidettään muuttaneilta, miten vaikean seuraamuksen uhka olisi saanut heidät pitämään kiinni alkuperäisestä mielipiteestään ja puolustamaan sitä pidempään? Esimerkiksi, jos jokaisen tulisi maksaa 100 euroa tai 1000 euroa sakkoa, tai joku olisi loukkaantunut, mikäli päätös olisi väärä?

Vasta keskustelun jälkeen seikkailijat saavat testata, onko köydessä solmua vai ei. Jos he arvasivat väärin ja valittu seuraamus on jotain toteutettavissa oleva, tehkää se yhdessä. Oikeasti vaarallista tai nolaavaa seuraamusta ei toteuteta.

HUOJUVA TORNI

Itä - Minä itse

Ennakovalmistelut: Harjoitukseen tarvitaan Huojuva torni -peli tai useita pelejä seikkailijoiden määrästä riippuen. Kirjoita palikoihin (tai kiinnitä niihin tarrat, joihin kirjoitat) riitoihin ja kiusaamiseen liittyviä tunnesanoja: erimielisyys, viha, kateus, epävarmuus, erilaisuus, ennakkoluulo, pelko, rasismi, voittamisenhalu, yksinäisyys, suru, ulkopuolisuus, auttamisenhalu, rohkeus, välinpitämättömyys, kannustaminen, yhteistyö, ymmärrys, myötätunto, samanlaisuus, rauha, sovinto, anteeksipyyntö, anteeksianto, ystävällisyys, kiinnostus, arvostus, tasa-arvoisuus, yhdenvertaisuus, välittäminen jne.

PELIN KULKU

Pelataan Huojuvaa tornia. Peli aloitetaan kasaamalla puupalikoista torni. Pelaajat siirtävät vuorotellen yhden puupalikan kerrallaan tornista sen huipulle kaatamatta tornia. Ylimmästä kerroksesta ei saa siirtää paloja. Palat siirretään tornin päälle aina päinvastaiseen suuntaan kuin edellinen kerros aina yhtä monta palikkaa yhteen kerrokseen. Peli jatkuu kunnes torni kaatuu.

Jokainen seikkailija ottaa vuorollaan palan tornista, lukee siinä olevan sanan ja sanoo, miten se hänen mielestään liittyy riitoihin tai kiusaamiseen. Liittykö se riidan syihin vai ratkaisuihin ja

ennaltaehkäisyyn? Tarvittaessa muut seikkailijat ja johtajat auttavat sanan selittämisessä. Keskustelun jälkeen pelaaja laittaa palikan tornin päälle sääntöjen mukaisesti. Jatketaan peliä samoin kunnes torni kaatuu. Jos seikkailijoiden on vaikea keskittyä keskusteluun pelin aikana, voidaan vain lukea palikan sana ja laittaa se sitten tornin päälle. Keskustelu käydään erikseen pelin jälkeen.

KESKUSTELU PELIN JÄLKEEN

- Keskustellaan pelin sanoista ja niiden merkityksestä. Liittyvätkö ne riidan syihin vai ratkaisuihin ja ennaltaehkäisyyn? Voidaan jakaa palikat syihin ja ratkaisuihin ja tarkastella niitä. Pohditaan esimerkkitilanteita riidoista tai kiusaamistilanteista, joihin liittyy tietty tunnesana.
- Pohditaan peliin liittyvää ongelmanratkaisua. Aina ei ole helppoa löytää palikkaa, jonka voi irrottaa. Mitä silloin kannattaa tehdä? Huomataan, että ainakin kannattaa katsoa tornia eri suunnista ja kokeilla varovasti palojen liikkuvuutta. On myös ymmärrettävä jotain siitä, miten torni pysyy tasapainossa. Joskus pitää myös ottaa riskejä. Johtaja kertoo, että riitojen ratkaisussakin pitää osata katsoa asioita monesta näkökulmasta. Usein riitojen ratkaisu on vaikeaa, koska osapuolet pitävät kiinni omasta näkökulmastaan eivätkä halua katsoa asiaa toisen silmin.