

Tervetuloa tarpojiksi + Luovuus (esimerkkisyksy)

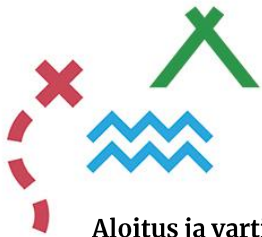
VKO Aktiviteetti / Tapahtuma

- 35 Me-henki + Luovuus-suuntaus + Meidän vartion pelisäännöt + Paussi (Suhde toiseen: Tutustuminen, ryhmäytyminen, luottamus ja yhteistoiminta: Minä myös)
- 36 Meidän vartion tunnukset + Käsityö + Leikinjohtaja (tämä aktiviteetti jatkuu läpi syksyn)
- 37 Käsityö, Paussi (Suhde yhteiskuntaan: Ryhmässä toimiminen: Silta)
- 38 KITT: Uusi kokemus
- 39 Vartio käy läpi viime viikon uutta kokemusta + suunnittelee retkeä (ruokalista, ohjelma, kyydit, varusteet)
- 39 Tarpojavartion oma yöretki – Tarpojen lupaus ja ihanteet, Paussi (Suhde ympäristöön: Luonto ja ympäristö: hetki hiljaisuutta)
- 40 Tuottaja + Paussi (Suhde yhteiskuntaan: Mielipiteet: Palautepelejä)
- 41 Suhde itseen: Puhe + Paussi (valitaan vartion tarpeiden mukaan)
- 42 SYYSLOMA (viikko riippuu kunnasta)
- 43 KITT: Suhde yhteiskuntaan: Meidän kulttuurimme + Paussi (Suhde yhteiskuntaan: Mielipiteet: Olen eri mieltä)
- 44 Suhde ympäristöön: Kierrätysaskartelu + Paussi (Suhde ympäristöön: Kestävä kehitys: Turhia tavaroita)
- 45 Vartio valmistautuu retkeen ja johtamistehtävään
- 45 KITT: Lippukunnan syysretki – Ongelmanratkaisu, Johtamis- tai vastuutehtävä: Luovuus
- 46 Majakan valmistelua, Paussi (Suhde itseen: Itseilmaisuus: Ilman järkeviä sanoja)
- 47 Majakan valmistelua, Ilmaisuus + Paussi (valitaan vartion tarpeiden mukaan)
- 48 Omat nyttäripikkujoulut, majakan valmistelua
- 49 Lippukunnan joulujuhla – Majakkavaihtoehto: Juhlan järjestäminen

35 Me-henki + Luovuus-suuntaus + Meidän vartion pelisäännöt + Paussi (Suhde toiseen: Tutustuminen, ryhmäytyminen, luottamus ja yhteistoiminta: Minä myös)

Leikki: Tarpojaikäiset innostuvat helposti vielä leikkimään, vaikka toisinaan esittäisivätkin muuta, kunhan leikit ovat heille sopivia. Lapselliseltakin tuntuva energianpoistoleikki uppoaa tarpojiin, kunhan se naamioidaan heille kiinnostavaksi ja kaupataan nuorten kielellä. Leikin aikana myös mattimyöhäiset voivat vielä saapua paikalle. Alkuleikiksi sopii esimerkiksi kirkkonrotta, jossa yksi leikkijöistä valitaan kl Leikin alun tapahtumien jälkeen kirkkonrotta aloittaa laskemaan tuomionsa mukaisen määrän. Muut piiloutuvat sillä aikaa omiin piiloihinsa.

Kirkkonrotan tehtävänä on etsiä muut leikkijät ja huutaa heidän nimensä kirkkonrotan pesän seinään esim. "Mari-rotta nähty!", jolloin Marin pitää tulla esiin ja jäädä pesään odottamaan mahdollista pelastumista. Ensimmäisenä jäänyt rotta on seuraavan pelin kirkkonrotta. Kirkkonrotassa on kaksi erilaista tavoitetta, joita leikkijät voivat noudattaa. Nämä kaksi tapaa on joko pelastaa itsensä juoksemalla kirkkonrotan pesälle ja huutaa pesänseinää vasten "omat" tai "oma rotta pelastettu". Toinen keino on pelastaa toiset, jos pesässä on jo kiinne jääneitä rottia. Tällöin leikkijä juoksee pesälle ennen rottia ja huutaa "omat kaikki" tai "kaikki rotat pelastettu", mikä tarkoittaa sitä, että pesä tyhjenee, ja kirkkoksen on aloitettava etsintä uudestaan. Leikki päättyy, kun kirkkonrotta on löytänyt kaikki ja myös huutanut ne seinään.



Aloitukset ja vartioneuvosto:

Vartio aloittaa kokouksen yhdessä sovituilla aloitusmenoilla. Tarpon ensimmäisessä kokouksessa vartio harjoittelee kokouskäytäntöjä. Kokoukseen pukeudutaan partioasuihin, siellä pyydetään puheenvuorot ja pidetään pöytäkirjaa. Ensimmäisten tarppojen kohdalla luotsin kannattaa toimia puheenjohtajana, myöhemmin myös vartionjohtajan. Ohjelmaan voidaan perehtyä myös jo ennen kokousta, jotta luotsin ja vartionjohtajan ohjelmaesittelyt eivät keskeytä kokouksen kulkua. Kokemuksen karttuessa tarpojille annetaan yhä enemmän päätösvaltaa ja toimintasuunnitelma tehdään kokonaan vartion voimin. Ensimmäisissä tarpoissa luotsi ja vartionjohtaja tekevät alustavia valintoja vartiolle ja lähes valmista toimintasuunnitelmaa täydennetään koko vartion voimin.

Tarkoituksena on opetella formaalia kokouskäyttäytymistä. Vartion tehtävänä on mahdollisuuksien mukaan päättää siitä, minkä tarpon se tekee ja mitä aktiviteetteja he aikovat toteuttaa tarpon aikana. Myös majakan sisällöstä voidaan jo sopia.

Kokoontumisen esityslista voi olla esimerkiksi seuraavanlainen:

- 1) Kokouksen avaus
- 2) Tarpon esittely: Esitellään lyhyesti tarppo ja sen idea.
- 3) Majakan esittely: Esitellään lyhyesti majakka ja mahdollisesti vaihtoehdot. Hahmotellaan muutamaa vaihtoehtoista majakkaa.
- 4) Aktiviteettien esittely: Esitellään aktiviteetit lyhyesti.
- 5) Majakan valinta ja tavoitteen asettaminen: Luotsi antaa vaihtoehdot tehtävän majakan aiheeksi, ja vartio valitsee näistä mieleisen aiheen itselleen sekä asettaa majakkaa koskevat haasteet. Majakkaa ja siihen liittyviä haasteita tarkennetaan tarpon aikana.
- 6) Aktiviteettien valinta: Vartio valitsee aktiviteetit luotsin antamasta listasta. Tätä ennen luotsi on saattanut karsia osan mahdollisista aktiviteeteista pois listalta. Tarkoitus on valita sellaisia aktiviteetteja, jotka tukevat majakan saavuttamista.
- 7) Järjestyksen valinta: Valitaan järjestys, jossa aktiviteetit tehdään ja tämän järjestyksen pohjalta tehdään toimintasuunnitelman runko. Tämä kohta voidaan ohittaa ainakin ensimmäistä tarppoa tehdessä.
- 8) Vastuutehtävät: Esitellään tarppoon kuuluvat vastuutehtävät eli johtamistehtävä seikkailijaryhmässä sekä vastuutehtävä omassa ryhmässä. Lisäksi suunnitellaan alustavasti näiden johtamistehtävien ajankohtaa ja vastuutehtävien jakoa.

Aktiviteetin tekeminen: Sopimuksen tekeminen.

Vartio kirjoittaa yhdessä sopimuspaperin. Sopimuksessa sovitaan yhteiset pelisäännöt seuraavalle puolivuotiskaudelle. Sopimukseen voidaan sisällyttää esimerkiksi tehtävät aktiviteetit ja tapahtumat, joihin osallistutaan. Vartionjohtaja voi esimerkiksi luvata suunnitella hauskat tavat toteuttaa aktiviteetit, luotsi puolestaan järjestää kivan retken ja tarpojat puolestaan osallistua vähintään yhteen lippukunnan varainhankintatapahtumaan. Tarkoitus siis on harjoitella sopimuksen tekemistä ja myös siinä pysymistä. Sopimuksen tekemisessä kannattaa olla riittävän yksityiskohtainen ja sopimus voi myös toimia toimintasuunnitelmana tai ainakin sen pohjana. Lisäksi vartio voi myös halutessaan sopia seurauksista, jos sopimuksen asioita ei noudateta. Luotsin tehtävänä on varmistaa, että seurauksissa ja myös sopimuksen muissa kohdissa pysytellään kohtuullisuudessa.

Pausi: Johtaja muistuttaa harjoituksen alkuun tarpoja siitä, että me olemme kaikki ainutlaatuisia ja korvaamattomia ihmisiä. Joskus meidän ainutlaatuisuutemme tekee meistä ylpeitä, joskus ujoja tai häpeissään olevia. Joka tapauksessa meille kaikille on yhteistä se, että me olemme ihmisiä, ja tämä saa meidät tuntemaan itsemme läheisemmäksi toinen toisillemme.

Alustuksen jälkeen johtaja pyytää tarpoja istumaan ringiin. Pausiin tarvitaan sama määrä tuoleja kuin osallistujia. Jokainen leikkijöistä ajattelee jotain henkilökohtaista seikkaa tai luonteenpiirrettä, jota he pitävät ainutlaatuisena itselleen, jotain jota ei ole kellään muulla vartiolla.



Johtaja valitsee yhden tarpojan aloittamaan. Hän kertoo, mikä hänen ainutlaatuinen piirteensä on, esimerkiksi: "Minä olen vieraillut Turkissa kolme kertaa." Jos kenelläkään ei ole tätä erikoispiirrettä, seuraava henkilö kertoo omansa. Jos jollakulla toisellakin on tämä sama ominaisuus, hänen täytyy hypätä ylös tuolistaan ja huutaa "Minulla myös!" ja istua tämän henkilön syliin. Jos usealla henkilöllä on sama ominaisuus, heidän on istuttava toinen toistensa syliin, huutaja alimmaisena. Sitten jokainen menee istumaan takaisin entisille paikoilleen, ja huutajan on yritettävä uudelleen sanoa jokin sellainen ominaisuus, joka on ainutlaatuista hänelle. Kun hän on löytänyt sellaisen, on ringissä seuraavaksi istuvan vuoro olla kutsuja.

Ensimmäinen kierros loppuu, kun jokainen on sanonut jotakin, joka hänellä on erilaista toisiin nähden. Sen jälkeen johtaja aloittaa toisen kierroksen. Hän kertoo, että tällä kierroksella käsitellään niitä ominaisuuksia, jotka ovat yhteisiä kaikille tässä ryhmässä. Johtaja nostaa yhden tuolin piiristä pois ja kerroksen aloittava tarpoja siirtyy piirin keskelle. Hänen täytyy ajatella jotain, joka on yhteistä kaikkien muiden ryhmässä olevien kanssa, esimerkiksi: "Minä pidän musiikista." Kaikkien niiden, joilla on se piirre, on noustava ylös ja istuttava toiselle tuolille ja sanottava: "Minä myös." Se, joka seisoi keskellä, yrittää myös löytää tuolin niin, että joku toinen jää keskelle ja tulee seuraavaksi puhujaksi.

Kun toinen kierros on päättynyt, vartio käy yhdessä lävitse osallistujien tuntemuksia. Johtaja voi johtaa keskustelua esimerkiksi seuraavilla kysymyksillä:

- Kumpi oli helpompaa: löytää niitä asioita, jotka erottavat meidät muista, vai asioita, jotka ovat samanlaisia toistemme kanssa?
- Milloin me oikeassa elämässä arvostamme ainutlaatuisia ja erilaisia tunteita ja milloin me haluaisimme tuntea olevamme samanlaisia toisten kanssa?
- Saattaisivatko tässä ryhmässä erottelevat asiat olla yhteisiä joidenkin toisten ihmisten kanssa tai jossain toisessa ryhmässä?
- Voivatko ne asiat, jotka olivat yhteisiä jokaiselle tässä vartiossa, olla yhteisiä kaikille koko maailmassa? Kun liian monta ruumiillista ominaisuutta on mainittu, voit kysyä, mitä merkitsee se, että meillä kaikilla on korvat, silmät tai vatsa.

Lähde: www.alli.fi/monikulttuurisuus/kasikirja/

Lopetus: Kokous päättyy vartion omiin päätösmenoihin, kuten sisaruspiiriin.

36 Meidän vartion tunnukset + Käsityö + Leikinjohtaja (tämä aktiviteetti jatkuu läpi syksyn)

Leikki: Vartio aloittaa koko syksyn kestävä tavan, jossa tarpojat toimivat vuoron perään leikinjohtajina kokouksen aloitusleikissä.

Aloitust ja vartioneuvosto:

Vartio aloittaa kokouksen yhdessä sovituilla aloitusmenoilla. Vartioneuvostossa käsitellään tarvittaessa ilmoitusasiat, kerrataan lyhyesti edellisen kokouksen asiat ja käydään läpi illan ohjelma.

Aktiviteetin tekeminen:

Vartion tehtävänä on ideoida nimi vartiolle käyttäen pohjana lippukunnan perinteitä ja tarpojiin liittyvää symboliikkaa. Nimestä pidetään ideariihi ja vartionjohtaja kokoaa kaikki ehdotukset isolle paperille. Tässä vaiheessa on syytä korostaa, että kaikki ehdotukset otetaan ilolla vastaan eikä kenenkään ideaa ole tarkoitus arvostella. Saaduista ehdotuksista voidaan pareittain päättää kaksi parasta, ja näistä ehdokkaista voidaan lopuksi äänestää koko vartion kesken.

Tarpojat aloittavat viirin tai maskotin ompelemisen vartiolleen.

Lopetus: Kokous päättyy vartion omiin päätösmenoihin, kuten sisaruspiiriin.



37 Käsityö, Paussi (Suhde yhteiskuntaan: Ryhmässä toimiminen: Silta)

Leikki: On seuraavan tarpojan vuoro toimia leikinjohtajana kokouksen aloitusleikissä.

Aloitutus ja vartioneuvosto:

Vartio aloittaa kokouksen yhdessä sovituilla aloitusmenoilla. Vartioneuvostossa käsitellään tarvittaessa ilmoitusasiat, kerrataan lyhyesti edellisen kokouksen asiat ja käydään läpi illan ohjelma.

Aktiviteetin tekeminen: Jatketaan maskotin tai viirin tekemistä.

Paussi: Tähän harjoitukseen tarvitaan tasaluku osallistujia, tyhjää tilaa ja kaksi tuolia enemmän kuin osallistujia. Johtaja jakaa vartion kahteen yhtä suureen ryhmään. Hän järjestää tuolit kahteen vastakkain olevaan jonoon 1 – 2 metrin päähän toisistaan. Kummassakin jonossa on yksi tuoli enemmän kuin on pelaajia. Jonojen tulee olla yhtä pitkät. Joukkueet valitsevat itselleen tuolijonon. Jokainen nousee nyt seisomaan tuolin päälle. Jonon viimeinen tuoli jää tyhjäksi.

Kun jokainen on paikoillaan, johtaja selittää pelin säännöt: Tyhjä tuolia lähinnä seisova pelaaja nostaa sen ylös, ojentaa seuraavalle, joka ojentaa sen taas seuraavalle ja niin edelleen, aina jonon päähän saakka. Jonossa ensimmäisenä oleva pelaaja laskee tuolin maahan ja siirtyy itse sen päälle seisomaan. Muut siirtyvät yhden tuolin verran eteenpäin ja jonon viimeiseksi jäänyt nostaa tyhjäksi jääneen tuolin ilmaan. Sitä siirretään taas jonossa eteenpäin. Pelin voittaa joukkue, jonka tyhjä tuoli ylittää maaliviivan ensimmäisenä. Pelaajien on pysyttävä koko ajan tuoleilla. Jos joku putoaa tuolilta, hän putoaa pois pelistä ja muun joukkueen täytyy siirtää kahta tyhjää tuolia.

Lopetus:

Kokous päättyy vartion omiin päätösmenoihin, kuten sisaruspiiriin. Vartionjohtaja muistuttaa siitä, että seuraavalla viikolla on KITT. Samalla kerrataan sen aika ja paikka.

38 KITT: Uusi kokemus

KITT:ssa kaikki lippukunnan tarpojat käyvät yhdessä oopperassa, konsertissa tai erikoisteatterissa.

Näytöksen/konsertin jälkeen tarpojat keskustelevat kokemastaan. Mikä esityksessä miellytti? Mikä olisi voinut olla toisin? Millainen lavastus tai puvustus esityksessä oli? Millaisia ihmisiä esitystä oli katsomassa?

Lopetus: KITT päättyy sisaruspiiriin.



Leiri (esimerkkikevät)

VKO Aktiviteetti / Tapahtuma

- 2 Leiri-suuntaus + Paussi (Suhde ympäristöön: Kestävä kehitys: Dematerialisaatiopantomiimi)
- 3 Turvallisuus + Paussi (Suhde yhteiskuntaan: Ryhmässä toimiminen: Katse kiertää)
- 4 KITTT: Suhde ympäristöön: Maastoleikki
- 5 Suhde yhteiskuntaan: Liputus + Paussi (valitaan vartion tarpeiden mukaan)
- 6 Lippukunnan leiritaidot
- 7 Paussi-ilta: Suhde toiseen: Erilaisuus ja ennakkoluulot
- 8/ 9/ 10 Hiihtoloma
- KITTT: Lippukunnan yhteinen talvileiri: Ruoka, Hiljentyminen
- 8/9 Vartion Muistelemisspäiväilta (WAGGS:n sivuilta löytyy vuosittain vaihtuvia ideoita illan järjestämiseen)
- 9/10 Suhde itseen: Mittojen arviointi + Paussi (Suhde toiseen: Moninaisuus: Alias moninaisuustermeillä)
- 11 Vartion oma letunpaistoilta nuotiolla + Paussi (Suhde itseen: Partion arvot ja omat arvot: Mikä tekee partiosta partion)
- 12 Suhde ympäristöön: Kierrätys ja jätteet + Paussi (Suhde ympäristöön: Kestävä kehitys: Kestotuote-Kim)
- 13 Vastuutehtävä: Leiri (valmistautuminen retkeen), Suhde yhteiskuntaan: Retken järjestäminen
- 13 Vartion oma retki - Rakentelu
- 14 Vastuutehtävä: Leiri (varusteiden huolto) + Paussi (Suhde toiseen: Kaverit ja kiusaaminen: Väitteitä kiusaamisesta)
- 15 KITTT: Suhde itseen: Liikunnan ilo
- 16 Suhde toiseen: Talkoot
- 16 Piirin tai SP:n partiotaitokisat, Suhde yhteiskuntaan: Partiotaitokisat
- 17 PARTIOVIIKKO, osallistuminen Partiolaisten kirkkopyhään tai Yrjönpäivän juhlaan, ei tavallista viikkokokousta Suhde yhteiskuntaan: Lippukunnan perinteinen tapahtuma
- 18 Majakan suunnittelu, Suhde itseen: Työkalut + Paussi (Suhde itseen: Itsetunto: Hyvät ominaisuudet)
- 19 Majakan suunnittelu, Suhde itseen: Solmut ja köydet + Paussi (valitaan vartion tarpeiden mukaan)
- 20 KITTT: Lippukunnan kauden päättäjäiset
 - Kesäleiri - Majakkavaihtoehto: Rakentelu