

PAUSSIT: SUHDE ITSEEN

137

HENGELLISYYS

Äänetön rukous
Alttari ja alttaritaulu
Häivähdys pyhää
Hartausboxi
Helmirukous
Huolten polttaminen
Kynttilä haudalle
Leirikirkko
Nimeltä kutsuttu
Pyhän Yrjön tarina
RaamattuCooper
Raamattureitti

ITSEILMAISU

Espanjalainen kauppa
Ilman järkeviä sanoja
Kyllä-Ei
Rautatieasemalla

ITSETUNTO

Hoksottaako?
Hyvät ominaisuudet
Istuva jalkapallo
Jos olisin...
Kiitollisuuspäiväkirja
Mainosten mimmit ja mikot
Mitä toivon seurustelultani
Nimettömät kysymykset
Noloista noloin
Sanaselitys
Sinnikkyyttä
Tyhjä tuoli

OMAT TUNTEET

Ilme kiertää - tunteiden tulkinta
Jähmettyneet tunteet
Karkkia ja kohteliaisuuksia
Kehokartta
Kirje minulle
Kuka on vaniljapehmis? -vahvuusharjoitus
Kuulumisia
Lähesty tunteella
Minä-vaakuna
Päivän lööppi tunteista
Palautetta pelikorteilla
Postikortit
Rakkaustarina
Ristiriitaisia viestejä
Titityy-kuunteluharjoitus
Tunne-evoluutio
Tunnesäätiedotus
Tunnetaulu
Tunteellinen nenäliina
Tunteet ja tilanteet
Tunteiden kuvanveistäjä

PARTION ARVOT JA OMAT ARVOT

Arvohuutokauppa
Mikä tekee partiosta partion
Totuutta etsimässä

YKSINÄISYYS JA PELOT

Ei - kaverille
Mikä pelottaa
Minä hämähäkinverkossa
Pelon kutistus
Seksuaalinen ahdistelu

HENGELLISYYS

ÄÄNETÖN RUKOUS

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja hiljentyy.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, vene

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Johtaja antaa rukouksen alun, ja jokainen jatkaa äänettömästi omalla tavallaan hiljaisuuden aikana. Kiitos Jumala siitä, että... Pyydän Jumala sinulta... Anna Jumala minulle anteeksi... Muistathan siunata myös... Aamen.

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on huolehtia siitä, että paussin toteuttamisen aikana ryhmän keskuudessa on riittävän rauhallista. Johtaja huomioi ryhmän jäsenten erilaiset maailmankatsomukset.

ALTARI JA ALTARITAUHU

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa hiljentyä.

KESTO: 2 tuntia

PAIKKA: Leiri

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Tarpojavartio rakentaa leirikirkkoon alttarin ja alttaritaulun. Vartio tekee ennen rakentamista suunnitelman alttarista ja miettii, mitä esineitä alttarilla kuuluu olla ja miksi. Vartio etsii tiedon kyseisen ajankohdan liturgisesta väristä ja huolehtii, että myös se näkyy leirialttarissa. Vartion rakentamaa alttaria käytetään leirikirkossa tai leirin hiljentymisissä.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kertoo tarvittaessa taustatietoa alttarista ja alttaritauluista tarpojen suunnitelman pohjaksi. Hän auttaa tarpoja rakennusvälineiden ja materiaalien hankinnassa.

HÄIVÄHDYS PYHÄÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa arvokkaita asioita itsessään ja ympärillään.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja leikkaa A5-kokoisesta paperista valokuvakehykset itselleen. Johtaja ohjeistaa tarpoja miettimään, mikä on itselle pyhää, mitä pyhää kukin näkee ympärillään. Tarpoja rajaa kehyksillä pienen häivähdyksen pyhästä ja katselee sitä hetken hiljaa. Kukin tarpoja voi myös ottaa kuvan kehyksillä rajaamastaan pyhän häivähdyksestä ja jakaa kuvan vartion käyttämässä sosiaalisessa mediassa. Vartio voi tarkastella yhdessä kuvia toisten ottamista pyhän häivähdyksistä ja kertoa mitä nämä kuvat kertovat pyhästä.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja kannustaa tarpoja pohtimaan asioita laajasti ja monipuolisesti.

HARTAUSBOXI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa hiljentyä.

KESTO: 45 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Vartio rakentaa itsensä näköisen hartausboxin. Se voi sisältää esimerkiksi kynttilän ja tulitikut, kirkkovuosiliinan ja ristin. Vartio miettii, mitä muuta se tarvitsee hiljentymiseen ja hartauden pitämiseen? Vartio rakentaa tai hankkii tarvittavat muut välineet boxiinsa ja pitää hartausboxin avulla ryhmän tulevat iltahiljentymiset.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarpoja hankkimaan tarvittavat välineet hartausboxiin. Hän huolehtii siitä, että boxi otetaan myös käyttöön vartion kokouksissa.

HELMIRUKOUS

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa hiljentyä.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Leiri, Retki

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Johtaja varaa mukaan joko värikkäitä helmiä tai vartio maalaa itselleen erivärisiä kiviä. Jokaiselle tarpojalle täytyy löytyä vähintään yksi kivi kutakin väriä. Lisäksi johtaja varaa paikalle pienen kulhon, korin tai vastaavan. Vartio luo eri väreille eri merkitykset. Punainen voi esimerkiksi tarkoittaa toisia ihmisiä, vihreä luontoa, keltainen iloa ja kiitollisuutta, sininen salaisuutta ja musta huolia ja murheita.

Vartio muodostaa piirin ja sytyttää keskelleen kynttilän. Jokainen hiljenee kynttilän sytyttyä. Johtaja antaa ohjeeksi keskittyä omaan itsen ja oman elämän tärkeisiin asioihin. Mikä on juuri nyt mielessä, minkä asian haluaisi jakaa Jumalan kanssa? Hiljaisuudessa jokainen käy viemässä kynttilän vieressä olevaan kulhoon kiven tai helmen, joka edustaa sitä asiaa, jonka haluaa tuoda Jumalalle. Harjoitus kannattaa päättää hiljalleen sisaruspiiriin, jossa voidaan vielä lausua yhdessä esimerkiksi Herran siunaus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paikalle tarvittavat välineet, eli helmet tai maalia kiviä varten. Hän huolehtii siitä, että jokainen saa rauhassa hiljentyä. Tämän aktiviteetin voi tehdä hyvin myös vain hiljentyen asioiden äärelle liittämättä hiljentymistä rukoukseen.

HUOLTEN POLTTAMINEN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja purkaa huoliaan ja murheitaan.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Paussin vetäjä jakaa jokaiselle paperinpalan ja kynän. Tarpojat kirjoittavat paperille kolme päällimmäistä mieltä painavaa pahaa asiaa, huolta tai murhetta. Jokainen käy viemässä paperinsa takkaan tai vastaavaan poltettavaksi. Huoltien polttamisen jälkeen vartio voi laulaa jonkin tunnelmaan sopivan laulun.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa etukäteen kyniä ja paperia jokaiselle sekä mahdollisesti myös lauluvihot. Johtaja huolehtii, että paussi toteutetaan sellaisessa paikassa, jossa lappujen polttaminen on mahdollista, ja varaa paikalle polttamistarvikkeet.

KYNTTILÄ HAUDALLE

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää elämän kiertokulkua.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Hautausmaa

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Tarpojavartio menee hautausmaalle ja jokainen tarpoja vie kynttilän itselleen tärkeälle haudalle, muualle haudattujen kiven luokse tai muuhun vastaavaan paikkaan. Vartio voi myös viedä kynttilän mille tahansa haudalle. Samalla vartio voi tarkastella vainajan syntymä- ja kuolinvuosia sekä pohtia, millainen elämä haudatulla on mahtanut olla.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa mukaan kynttilät, jotka viedään haudoille. Hän selvittää ennakoon hautausmailla sijaitsevan paikan, jonne voi laskea kynttilän tai seppeleen muualle haudattujen muistolle. Sankarihautoja on jokaisella hautausmaalla.

LEIRIKIRKKO

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja käsittelee omaa suhdettaan uskontoon.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Leiri, Retki

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Tarpojat hoitavat jonkin vastuutehtävän leirillä, retkellä tai lippukunnan tapahtumassa järjestettävässä leirijumalanpalveluksessa

tai hartaushetkessä. Tehtävänä voi olla esimerkiksi rakentaa kirkkoon alttari, risti tai saarnastuoli. Tarpojavartio voi myös koota johtajan tai papin ohjeiden mukaan esirukouksen, synnintunnustuksen tai jumalanpalveluksessa laulettavat virret.

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on huolehtia, että tarpojavartiolla on nimetty tehtävä leirikirkossa. Hän kannustaa tarpoja tehtävässä ja rohkaisee heitä esiintymisessä.

NIMELTÄ KUTSUTTU

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tuntee omaa historiaansa.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Johonkin kuuluminen ja sitoutuminen

TOTEUTUS: Johtaja antaa edellisellä kerralla kullekin tarpojalle tehtäväksi selvittää oman nimensä taustaa. Onko nimi vanhempien keksimä vai onko se annettu jonkun mukaan? Koloillassa kukin vuorollaan kertoo oman nimensä taustan. Tämän jälkeen tarpojat selvittävät netin avulla mitä oma nimi tarkoittaa ja montako samannimistä henkilöä on Suomessa. Kenellä ryhmästä on yleisin nimi, kenen nimi puolestaan on johdannainen historiallisen henkilön nimestä? Tiedonetsinnän ja keskustelun päätteeksi johtaja voi lukea tai luetuttaa Raamatusta Jesajan kirjan kohdan 43:1. Samassa yhteydessä kukin tarpoja voi muistella mitä on kuullut omasta kasteestaan tai nimenantotilaisuudestaan. Johtaja voi myös kertoa, mitä niissä tapahtuu ja miksi (papin käyttämät sanat ja papin liikkeet, lapsen liittäminen väestörekisteriin ja niin edelleen).

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tiedonetsinnässä ja valmistautuu kertomaan kasteesta ja nimiäisistä. Tärkeää on, että johtaja kertoo erilaisista tavoista saada nimi, jotta tarpoja ymmärtää, ettei kumpikaan tavoista (nimiäiset tai ristiäiset) ole toista parempi tai huonompi.

PYHÄN YRJÖN TARINA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tuntee Pyhän Yrjön tarinan.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Leiri, Vene, Ikäkausitapahtuma, Lippukunnan tapahtuma

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Vartio tutustuu Pyhän Yrjön tarinaan. Johtaja on etukäteen pilkkonut tarinan pienempiin osiin. Vartion tehtävänä on koota tarina ehjäksi. Lisää haastetta tehtävään saadaan, jos suullinen kommunikaatio on kielletty ja oma pätkä pitää kuvata vain pantomiimin avulla. Vartio järjestäytyy rinkiin niin, että jokainen lukee palansa vuorollaan. Näin syntyy kokonainen, järkevä kertomus.

PYHÄN YRJÖN TARINA:

Synnyin Kappadokiassa. Kun olin seitsemäntoistavuotias, pestauduin ratsuväen sotilaaksi. Kerran tulin Salem-nimiseen kaupunkiin. Sen lähetyksillä oli lohikäärme. Kyläläiset olivat pakanoita, ja he olivat saaneet uhripapilta neuvon lohikäärmeen varalle. Heidän täytyi syöttää lohikäärmeelle joka päivä yksi kaupungin asukkaista. Valinta ratkaistiin arvalla. Sinä päivänä oli arpa langennut kuninkaan tyttärelle. Prinsessa odotti pelolla kuolemaansa. Kaikki olivat suruissaan Celindan puolesta. Päätin, ettei prinsessa saisi kuolla. Kohtasin hänet järven rannalla. "Mitä itket?" kysyin. Hän kertoi minulle lohikäärmeestä. "Älä pelkää! Totisen Jumalan nimessä pelastan sinut", sanoin. "Et voi pelastaa minua! Pakene!" prinsessa aneli. Tuskin hän oli näin sanonut, kun järvestä nousi kauhea lohikäärme. Siunasin itseni ja pyysin Jumalaa avukseni. Hyökkäsin pedon kimppuun ja lävistin sen keihäällä. Ratsastimme yhdessä prinsessan kanssa kaupunkiin petoa perässämme raahaten. Se poltettiin roviolla suuren kansanjoukon läsnä ollessa. Tämän jälkeen kaikki kaupunkilaiset kääntyivät kristinuskoon.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja tulostaa etukäteen Pyhän Yrjön tarinan ja pilkkoo sen osiin. Hän huolehtii siitä, että kokonainen tarina tulee lopuksi luetuksi.

RAAMATTUCOOPER

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tuntee Raamattua.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene, Muu

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Osallistujat jakautuvat kahteen joukkueeseen, jotka kilpailevat keskenään. Molemmat joukkueet saavat Raamatun sekä listan raamatunkohdista. Ryhmien tehtävänä on etsiä listassa mainittu jae ja noutaa siinä kerrottu asia. Ryhmät kilpailevat siitä, kumpi pääsee 12 minuutissa pidemmälle eli tuo johtajalle enemmän jakeissa mainittuja asioita. Vaihtoehtoisesti vartio voi kilpailla myös siitä, kumpi joukkue ehtii tuoda ensimmäisenä kaikki jakeissa mainitut asiat.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja jakaa vartion pienempiin ryhmiin ja varmistaa että heillä on tarvittavat materiaalit peliä varten. Johtaja valitsee etukäteen raamatunkohdat ja varmistaa että etsittävät asiat ovat saatavilla. Raamatunkohtia voi myös etsiä hakusanalla Raamattu Cooper.

RAAMATTUREITTI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tuntee Raamattua.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Retki, Leiri

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Tarpojavartio kiertää radan, jonka vihjeet etsitään Raamatusta.

Esimerkiksi:

- Matt. 28:19, 1. sana ja Matt. 8:23, 3. sana: "Menkää veneeseen."

- Matt. 8:22, 5. sana, Matt. 2:12, 13. sana ja Matt. 5:39, 13. sana: "Seuraa tietä oikealle."

- Matt. 7:7, 5. sana ja Jer. 31:21, 4. sana: "Etsikää tienviittoja."

- Matt. 8:28, 5. sana ja Jer. 31:21, 2. sana: "Seuraa merkkikiviä."

- 2. Moos. 32:26, 3. ja 4. sana: "Leirin portille."

- Tuom. 14:1, 8. sana, Ilm. 8:13, 14. sana, Matt. 22:3, 11. sana ja 2. Moos. 21:25, 1. sana: "Siellä voi tulla palovamma." Lähde: Paraisten Merikotkat

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on valmistella rata tai sijoittaa tehtävä sopivaan maastoon. Hän huolehtii, että rata on selvitetävissä ja auttaa tarvittaessa Raamatun käytössä.

ITSEILMAISU

ESPAÑJALAINEN KAUPPA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa ilmaista itseään ilman sanoja.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Elämänhallinta

TOTEUTUS: Yksi tarpojista asettuu tiskin taakse espanjalaiseen kauppaan. Muut tarpojat ovat turisteja ja jonottavat tiskille ostaakseen tavaroita. Espanjalainen myyjä ei osaa eikä ymmärrä turistien puhumaa kieltä, joten turistit yrittävät elein, ilmein ja liikkein näyttää, minkä tavaran haluaisivat ostaa. Jos myyjä ei kehonkieltä millään muotoa ymmärrä, hänen on siirryttävä jonon hännille ja hän muuttuu asiakkaaksi. Jonon ensimmäisestä tulee seuraava myyjä.

Harjoitus voidaan myös tehdä niin, että tarpojat yrittävät selittää jonkin asian toiselle ihmiselle, joka ei puhu samaa kieltä, esimerkiksi "Minulla on tänään syntymäpäivä ja täytän 13 vuotta."

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtaja voi kirjoittaa valmiiksi ostettavia tuotteita tai ajatuksia lapuille. Harjoituksen jälkeen ryhmä voi miettiä, millaisissa tilanteissa myyjä helpommin ymmärsi asiakasta? Mitä ostajat tekivät?

ILMAN JÄRKEVIÄ SANOJA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa ilmaista itseään ilman sanoja ja vastaanottaa muiden viestejä.

KESTO: 45 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Johtaja vetää seuraavat harjoitukset vartiolle. Harjoitukset voidaan tehdä samalla kerralla tai peräkkäisissä kokoontumisissa.

KEHOMUSIIKKI: Tarpojat valitsevat eri ruumiinosille oman äänen, esimerkiksi käsivarsille aaaa, päälle iiik, selälle yyy, vatsalle ööö ja niin edelleen. Leikkijät sulkevat silmänsä ja lähtevät liikkumaan ympäriinsä. Aina kun joku koskettaa toista leikkijää johonkin ruumiinosaan, kosketettu päästää sille ruumiinosalle sovitun äänen.

ÄÄNEN OPETTAMINEN TOISELLE: Tarpojat istuvat piirissä. Johtaja aloittaa päästämällä jonkin äänen. Hän toistaa tätä ääntä jonkin aikaa, jonka jälkeen vierustoveri matkii tätä ääntä. Äänen aloittanut ja oppija toistavat ääntä yhdessä niin kauan, että toinen on varmasti oppinut sen. Tämän jälkeen oppija toistaa sen vielä muutaman kerran yksin, sitten hän vaihtaa sen itse keksimäänsä ja opettaa sen seuraavalle ja niin edelleen.

ÄÄNILLÄ KESKUSTELU:

Tarpojat menevät maahan selälleen tähden muotoon, niin että leikkijöiden päät ovat keskellä lähellä toisiaan. Vartio ryhtyy keskustelemaan erilaisilla äänillä. Se voi esimerkiksi vaikkapa riidellä, höpöttää tai huutaa. Tärkeää on vuoropuhelu ja se, että oikeita sanoja ei käytetä.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoitukset ja osallistuu niihin myös itse. Hän huolehtii siitä, että harjoitus ei mene pelkäksi nauramiseksi.

KYLLÄ - EI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa ilmaista mielipidettään.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Elämänhallinta

TOTEUTUS: Johtaja laittaa harjoituksen taustalle hiljaa soimaan rauhallista instrumentaalimusiikkia. Harjoitukseen tarvitaan tila, jossa tarpojat mahtuvat liikkumaan. Tarpojat lähtevät liikkumaan tilassa hiljalleen kävellen, juosta ja ryntäillä ei saa eikä koskea muihin. Tarpoja voi pysähtyä kenen tahansa eteen ja sanoa tälle "kyllä" tai "ei". Samalla katseet kohtaavat ja osallistujat väittelevät vastatusten. Kyllä-sanaan vastataan ei-sanalla ja päinvastoin. Muita sanoja ei käytetä. Väittelyä jatketaan niin kauan, kunnes toinen luovuttaa tai kyllästyy. Tällöin osallistujat lähtevät jälleen kiertämään tilassa, kunnes pysähtyvät jonkun luo väittelemään.

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja lopettaa sen, kun vaikuttaa siltä, että se ei anna osallistujille enää uutta. Kun harjoitus on ohitse, johtaja kysyy tarpojilta, miltä tuntui, kun toinen osapuoli luovutti. Kuka joutui itse antamaan periksi? Oliko helppo saavuttaa katsekontakti?

RAUTATIEASEMALLA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa ilmaista tunteita.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpojat jakaantuvat pareihin ja asettuvat seisomaan 5 – 6 metrin päähän toisistaan. He katsovat ja vilkuttavat toisilleen. Johtaja kertoo tarpojille, että heidän parinsa on ollut heidän paras ystävä pienestä asti, mutta he eivät ole tavanneet pitkään aikaan. Nyt parit ovat sopineet tapaavansa rautatieasemalla. Parien tehtävä on lähestyä toisiaan hitaasti, vilkuttellen ja iloissaan. Mutta juuri kun parit ovat kohtaamassa toisensa, he huomaavatkin erehtyneensä henkilöstä. Parien tehtävänä on sivuuttaa toisensa aivan kuin he olisivat koko ajan vilkutelleet jollekin toiselle. Tämän jälkeen leikkijä valitsee uuden lähestyttävän, ja sama toistuu, kunnes kaikki ovat ehtineet lähestyä toisiaan.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja auttaa taustoittamalla tarpoja pääsemään mukaan tunnelmaan. Johtaja huolehtii siitä, että kaikki jaksavat keksittyä harjoituksen tekemiseen.

ITSETUNTO

HOKSOTTAAKO?

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja toimii yhteistyössä vartion jäsenten kanssa. Hän osaa ratkaista ongelmia.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Johtaja antaa jokaiselle tarpojalle vuorotellen lapun, jossa on jokin älyä vaativa leikki. Kukin vuorollaan lukee oman lappunsa tehtävän ja toimii siten leikin vetäjänä. Vartion tehtävänä on yhdessä keksiä jokin ratkaisu kulloisenkin leikin ongelmaan.

Esimerkkejä leikeistä:

ARVOITUS

Matti ja Liisa olivat hyvin läheisiä. Eräänä päivänä kun Matti tuli töistä kotiin hän löysi Liisan kuolleen keittiön lattialta, Liisan lisäksi lattialla oli rikottua lasia ja vettä. Ikkuna oli auki. Miten Liisa kuoli?

Vastaus: Liisa oli kala ja tuuli oli paiskannut ikkunan auki niin että se oli hajottanut Liisan akvaarion.

KATSOTKO MINUA?

Leikkijät valitsevat itselleen parin. He seisovat hetken vastakkain ja katsovat toisiaan tarkkaan päästä jalkoihin. Tämän jälkeen he kääntyvät toisistaan pois päin ja vaihtavat kaksi asiaa ulkonäöstään, esim. avaavat paidan napin tai vaihtavat kellon toiseen ranteeseen. Hetken kuluttua parit kääntyvät toisiinsa päin ja yrittävät keksiä muutokset.

SUKKAHOUSUT

Tähän leikkiin tarvitaan monta leikkijää. Leikinohjaaja sanoo: "Kun ostetaan sukkahousuja, ei koolla ole väliä, tärkeää on, että ne venyvät". Leikkijät sanovat erilaisia asioita, jotka ovat tärkeitä sukkahousuja hankittaessa. Ideana on, että K-kirjainta ei saa esiintyä.

PUHEKILPAILU

Leikinohjaaja antaa jollekin leikkijälle aiheen tai sanan (esim. mansikanpoiminta, runebergintorttu, kerroshampurilainen), josta tämän täytyy pitää noin minuutin mittainen puhe. Aiheen nimeä ei saa mainita puheessa. Muut koettavat arvata, mikä aihe on kyseessä.

SANOMALEHTI-KIM

Sanomalehden päälle asetellaan erilaisia esineitä ja tätä asetelmaa leikkijät saavat katsella 30 sekuntia. Asetelma kerätään ja leikkijöiltä kysytään, mitä lehdessä luki.

Lähde: MLL. Nuortennetti

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tulee pitää huoli siitä, että kaikki saavat osallistua. Joihinkin leikkeihin saattaa tarvita materiaaleja, jotka johtaja kerää etukäteen paikalle.

HYVÄT OMINAISUUDET

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa omia ja toisten positiivisia ominaisuuksia. Tarpojan minäkuva ja vartion ryhmähenki vahvistuvat.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Ikäkausitapahtuma, Leiri, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartio jakautuu aluksi neljän hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä piirtää paperilleen neliön siten, että laidoille jää hyvin tilaa. Ryhmän tehtävänä on miettiä yhdessä kolme positiivista ominaisuutta, jotka heillä kaikilla on. Ominaisuudet kirjataan paperin keskelle. Tähän vaiheeseen on aikaa esimerkiksi 5 minuuttia. Toisessa vaiheessa ryhmäläisten tulee miettiä vuorotellen jokaisesta ryhmän jäsenestä ne kolme hyvää ominaisuutta, joita muilla ryhmän jäsenillä ei ole. Kaikki voivat osallistua keskusteluun, myös se, josta keskustellaan. Ominaisuudet kirjataan neliön sivuille. Tähän vaiheeseen käytetään aikaa 5 – 10 minuuttia. Lopuksi ryhmä kertoo yhteiset hyvät ominaisuutensa ja jäsentensä hyvät ominaisuudet. Lähde: Terve minä - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali itsetuntemuksesta

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on kannustaa ujoimpia osallistumaan. Äänekkäimpiä saattaa olla tarpeen hillitä. Johtajan on hyvä korostaa aina harjoitusta ohjattaessa, että etsitään rakentavia, hyviä ominaisuuksia. Niitä saattaa olla vaikeampi löytää kuin kielteisiä. Myönteinen palaute auttaa eteenpäin ja rakentaa ryhmähenkeä.

Johtaja muistuttaa vartion jäseniä, että heissä kaikissa on hyviä ominaisuuksia.

ISTUVA JALKAPALLO

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja toimii yhteistyössä vartionsa kanssa. Tarpoja tuntee esteettömiä leikkejä, joihin liikuntaesteisetkin voivat ottaa osaa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Leiri, Retki, Ikäkausitapahtuma

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartio jakautuu kahteen joukkueeseen ja joukkueet istuvat rinkiin niin että joka toinen on toisesta joukkueesta. Vartionjohtaja lähettää toisen jalkapallon liikkeelle vasemmalle puolelle siten, että pallon ottaa kiinni ykkösjoukkueen jäsen. Palloa kierrätetään ringissä joukkueen jäseneltä toiselle. Pallon voi yrittää heittää tai antaa kädestä käteen. Vartionjohtaja lähettää toisenkin jalkapallon rinkiin. Tämä pallo lähtee hänen oikealle puolelleen ja kiertää kakkosjoukkueen jäseniltä toiselle. Se joukkue voittaa, joka saa omaa palloaan kierrätettyä pisimpään ilman, että se putoaa. Toisen joukkueen palloon ei saa koskea, ja pallon kierrätyksen on tapahduttava järjestyksessä pelaajalta toiselle. Omalta paikaltaan ei saa nousta, vaan palloa kierrätetään tuoleilla tai lattialla istuen. Lähde: MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on valita pelille sopiva paikka ja varata kaksi jalkapalloa tai muuta isokokoista palloa. Pelin jälkeen johtaja nostaa purkukeskustelussa esille, miten joukkue voi päästä yhteistyöllä voittoon. Tällöin kaikkien on kierrätettävä palloa helpoilla liikkeillä, jotta oman joukkueen jäsen saa sen kiinni nousematta penkistä. Harjoitus vahvistaa myös malttia ja tarkkaavaisuutta. Tehtävän jälkeen voidaan yhdessä miettiä lisää harjoituksia ja leikkejä, joihin liikuntaesteiset tai muuten vammautuneet voivat ottaa osaa.

JOS OLISIN...

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tuntee itsensä ja ryhmän muut jäsenet.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja ja myös johtaja ottavat paperin tai jatkavat suullisesti seuraavia lauseita.

1. Jos olisin partiokerta, olisin...
2. Jos olisin kouluruoka, olisin...
3. Jos olisin jokin paikka meidän kololla/kämpällä, olisin...
4. Jos olisin musiikkikappale tai laulu, olisin...
5. Jos olisin urheiluväline, olisin...
6. Jos olisin huonekalu, olisin...
7. Jos olisin kirja, olisin...
8. Jos olisin vaate, olisin...

Jos itsen miettiminen tuntuu vaikealta, voi tarpoja kirjoittaa samat asiat kaverista, esim. Jos Pekka olisi partiokerta, hän olisi maastoleikki.

Lähde: Terve minä - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali itsetuntemuksesta

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa etukäteen erilaisia lauseita, jotka hän jakaa vartion jäsenille. Johtaja ohjeistaa tarpojat jatkamaan lauseita. Hän kannustaa ujoimpia vartion jäseniä osallistumaan ja auttaa kaikkia miettimään sopivia lauseenjatkoja apukysymyksillä.

KIITOLLISUUSPÄIVÄKIRJA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kiittää ja olla kiitollinen.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyysden arvostaminen

TOTEUTUS: Vartio aloittaa kirjoittamaan kiitollisuuspäiväkirjaa. Tarpojat kirjaavat kirjaan jokaisen kokoontumisen aluksi tai lopuksi viikon aikana olleita tilanteita, joista he ovat erityisen kiitollisia. Vaihtoehtoisesti kukin tarpoja voi kirjoittaa kolme asiaa, jotka menivät hyvin, eli asioita, joista on kiitollinen itsessään, toisissa ja omassa elämässään juuri sillä hetkellä.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ottaa tehtäväkseen huolehtia siitä, että asiat tulevat kirjatuiksi kiitollisuuspäiväkirjaan joka kokoontumiskertana.

MAINOSTEN MIMMIT JA MIKOT

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa mainosten ja muun viihteen luoman nais- ja mieskuvan merkityksen omalle itsetunnolle ja kehonkuvalleen.

KESTO: 20 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartio kerää viikon ajan mainoksista, musiikkivideoilta, sarjakuvista, televisiosarjoista, elokuvista tai kirjallisuudesta kuvauksia ikäisistään nuorista ja nuorista aikuisista. Kerätyt kuvat ja kuvaukset voivat olla joko sellaisia, joista tarpoja erityisesti pitää, tai erityisen epärealistisia tai molempia. Eri kuvat kootaan seuraavan viikon paussissa ja vartio havainnoi niiden realismia. Luovatko kuvat ja kuvaukset roolipaineita? Odotetaanko eri sukupuolilta erilaisia asioita?

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kerää myös itse materiaalia paussia varten. Hän johtaa keskustelua kuvista.

MITÄ TOIVON SEURUSTELULTANI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja rakentaa käsitystä itsestään. Hän pohtii, millaiseen seurustelusuhteeseen on valmis.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Elämänhallinta, Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpojat kertovat kukin vuorollaan mahdollisimman tiiviisti yhden asian, jota he toivovat seurustelultaan. Johtaja kokoaa toivomukset yhdeksi listaksi. Johtaja voi myös herättää tarpojat pohtimaan, millaista seurustelusuhdetta he eivät halua. Kuuluuko esimerkiksi seksi tarpojaikäisten seurusteluun? Vartio voi myös määritellä, mitä seurustelu on.

JOHTAJAN OHJE: Johtajan on otettava huomioon, että tarpojat kehittyvät eri tahtiin, eivätkä kaikki ole välttämättä aihetta vielä kovasti miettineet. Johtaja kannustaa jokaista kuitenkin ehdottamaan ainakin yhtä hänelle tärkeää ominaisuutta.

NIMETTÖMÄT KYSYMYKSET

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja uskaltaa keskustella seurusteluun ja seksiin liittyvistä kysymyksistä, ilmaista mielipiteensä ja kysyä mieltään askarruttavia asioita. Tarpoja tietää, mistä löytää jatkossakin vastauksia kysymyksiinsä.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, retki, vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpojat kirjoittavat nimettöminä lapuille seurusteluun ja seksuaalisuuteen liittyviä ja heitä askarruttavia kysymyksiä. Kysymykset kerätään ja johtaja vastaa kysymyksiin. Jos johtaja ei osaa vastata johonkin kysymykseen, etsitään vastaus netistä tai asiaan palataan seuraavalla kerralla.

JOHTAJAN OHJE: Myös lehtien lääkäripalstoilta ja internetistä voi löytää keskustelun aiheiksi sopivia kysymyksiä nuorten seurustelusta ja seksuaalisuudesta. Johtaja voi etukäteen etsiä ja varata pari sopivaa aihetta pohdittavaksi. Johtajan tehtävänä on myös huolehtia, että tarpojat tietävät mistä jatkossa kannattaa etsiä vastauksia mieltään askarruttaviin kysymyksiin: omilta johtajilta, koulun terveydenhoitajalta, vanhemmilta, sisarusilta, MLL:ltä, Tyttöjen talosta ja niin edelleen. Hyviä linkkejä netissä ovat muun muassa MLL:n ja Väestöliiton sivut.

NOLOISTA NOLOIN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa luottaa vartion jäseniin. Tarpojavartio ryhmäytyy.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Mikä on nolointa, mitä voisi sattua? Mikä on nolointa, mitä sinulle on tapahtunut? Näiden kysymysten avulla tarpojat miettivät yhdessä tai ryhmässä erilaisia häpeää aiheuttavia tilanteita. Mielikuvitus asettaa rajat, kun pohditaan tilanteita, joissa tekisi mieli painua maan alle häpeästä! Jokainen on varmasti kuullut myös tarinoita tutun tutusta, jolle on sattunut jotain ihan kamalaa. Keskustelun aikana tarpojat laittavat itsensä likoon kuvatessaan noloja tilanteita. Yhdessä voidaan myös miettiä, mikä tilanteista tekee niin nolon - kolaus itsetunnonle vai itselleen nauraminen. Keskustelun edetessä luottamus vartiossa kasvaa, ja tarinat menevät henkilökohtaisemmalle tasolle. Yhdessä nauraminen on myös hauskaa.

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii siitä, että jokainen tarpoja saa puheenvuoron. Hän pitää huolta myös siitä, että jokainen tarpoja tuntee olonsa turvalliseksi tarinoita kertoessaan.

SANASELITYS

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja uskaltaa keskustella seurusteluun ja seksiin liittyvistä kysymyksistä, ilmaista mielipiteensä ja kysyä mieltään askarruttavia asioita. Tarpoja tietää, mistä löytää jatkossakin vastauksia kysymyksiinsä. Tarpoja herää pohtimaan seksuaalisuuteen liittyviä käsitteitä.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Johtaja on kirjoittanut paperille tai vastaavalle näkyvästi seksuaalisuuteen liittyviä sanoja, esimerkiksi seurustella, suudella, halata, huulet, seksi, rakastella, petting, erotiikka, porno, rakkaus. Yhdelle paperille on kirjoitettuna vain yksi asia. Tarpojat jaetaan kahteen riviin kasvot vastakkain, ja selitettävä sana näytetään vuorotellen vain yhdelle riville. Tarpojen tehtävänä on selittää näytetty sana häntä vastapäätä seisovalle parille. Selityksessä ei saa sanoa selitettävää sanaa missään muodossa. Jos joku sana on hankala tai herättää hämmennystä, vartio miettii ensin yhdessä sen merkityksen.

Lähde: Kuinka opettaa seksuaaliterveydestä ja ihmissuhteista koulussa

JOHTAJAN OHJE: Tehtävää voi soveltaa myös niin, että sana täytyy näytellä. Johtaja auttaa tarpoja kiinnittämään huomiota termien

merkityseroihin, esimerkiksi porno vs. erotiikka. Johtajan on otettava huomioon, että tarpojat kehittyvät eri tahtiin, eivätkä kaikki ole välttämättä aihetta vielä kovasti miettineet.

SINNIKKYYTTÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa ja uskaltaa sitoutua pitkäkestoiseen projektiin.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartio etsii netistä tai lehdistä esimerkkejä ihmisistä, jotka ovat omassa elämässään erityisen sinnikkäitä. Heitä voivat olla esimerkiksi paralympiaurheilijat, vuorikiipeilijät, omaishoitajat ja niin edelleen. Tarpojat esittelevät löytämänsä henkilöt muille ja kertovat samalla, miten kyseinen henkilö on osoittanut sinnikkyyttä elämässään. Samalla tarpojat voivat pohtia, onko heillä lähipiirissään erityisen sinnikkäitä ihmisiä.

Lähde: Huomaa hyvä! Näin ohjaat lasta ja nuorta löytämään luontevuutensa. PS-Kustannus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarpoja löytämään sinnikkyyden kriteerit täyttyviä henkilöitä eri medioista. Hän johdattaa tarpojat huomaamaan sinnikkyyttä myös itsessään.

TYHJÄ TUOLI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja oppii antamaan ja vastaanottamaan myönteistä palautetta.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tyhjä tuoli -harjoituksessa käydään läpi vartion vahvuuksia. Jokainen on hyvä jossakin ja kehittymisen arvoinen. Nuoren itsetuntemuksen kannalta toisten palaute ja kehu ovat tärkeitä. Palautteen antamisen ja vastaanottamisen opettelu on tärkeää. Tarpojat voivat ensin miettiä hiljaa itsekseen, kenelle voisi tänään sanoa jotakin kannustavaa ja myönteistä. Vartio istuu ringissä tuoleilla. Rinkiin jätetään yksi tyhjä tuoli. Jokainen pyytää vuorollaan jonkun ryhmän jäsenen istumaan tuoliin. Hän sanoo: "Pyysin sut tähän, koska..." ja kertoo myönteisen palautteensa. Kierroksia voidaan tehdä niin monta kuin aikaa riittää. Harjoitus voidaan purkaa keskustelemalla: Miltä tuntui tulla kutsutuksi ja miltä tuntui kutsua?

Lähde: Terve minä - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali itsetuntemuksesta

JOHTAJAN OHJE: Tuoleja tarvitaan yksi enemmän kuin osallistujia. Johtajan tulee seurata, että kaikki tulevat kutsutuiksi tuolille.

OMAT TUNTEET

144

ILME KIERTÄÄ – TUNTEIDEN TULKINTA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kohdata toisen ihmisen ja tulkita tunnetiloja ilmeistä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Osallistujat asettuvat rinkiin seisomaan siten, että näkevät toisensa. Ensimmäinen leikkijöistä ottaa kasvoilleen ilmeen, joka lähtee risteilemään piirissä. Ilme annetaan selvällä katsekontaktilla kenelle tahansa piirissä seisovalle. Ilmeen saa vastaanottaa vain, jos on varma siitä, että ilme on tarkoitettu juuri itselle. Leikkijä vastaanottaa ilmeen toistamalla sen itse ja lähettää sen jälleen katsekontaktin avulla toiselle leikkijälle. Puhua ei saa, vaan kaikki perustuu sanattomaan viestintään. Ilme risteilee kaikkien leikkijöiden kasvoilla, kunnes palaa sen aluksi lähettäneelle. Tämän jälkeen joku toinen leikkijä lähettää uuden ilmeen liikkeelle.

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja osallistuu siihen myös itse. Harjoituksen aikana tai sen jälkeen voidaan kertoa, mitä kukin ilme kuvasti. Johtajan tehtävänä on aloittaa keskustelu siitä, millaisia tunnetiloja aiheuttivat oikein kurtutiset kasvot? Oliko helpompaa vai vaikeampaa lähettää liikkeelle myönteinen ilme?

JÄHMETTYNEET TUNTEET

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa erilaisia tunteita.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Leikkijät kävelevät rauhallisesti tilassa. Taustalla voi soida hiljainen musiikki. Musiikki pysäytetään, ja johtaja sanoo jonkin tunteen. Leikkijät jähmettyvät tunnetta esittäväksi patsaaksi. Muihin leikkijöihin ei saa koskea. Tarkoituksena on kuvata tunnetta omalla vartalolla ja ilmeellä.

Lähde: Tunteella. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali tunteista ja niiden ilmaisemisesta.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kirjoittaa etukäteen listan tunteista kuten iloinen, surullinen, vihainen, ärtynyt ja niin edelleen. Johtajan tehtävä on kertoa tunne, jonka tarpojat esittävät. Lopuksi vartio voi johtajan johdolla pohtia erilaisia tunteita. Millaisiin tilanteihin tunteet liittyvät? Mikä tunne kestää pisimpään? Miten tunteet vaihtuvat toiseen? Tunteista voidaan ottaa myös kuva, jolloin niihin on helpompi palata loppukeskustelussa.

KARKKIA JA KOHTELIAISUUKSIA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja oppii antamaan ja vastaanottamaan palautetta.

KESTO: 10 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Osallistujat istuvat ringissä, ja yhdellä on karkkipussi. Hän tarjoaa karkkia jollekulle osallistujalle sanoen tästä samalla jotain positiivista. Karkkipussi siirtyy karkinsaajalle ja on hänen vuoronsa tarjota karkkia kehuja jollekulle, joka ei ole sitä vielä saanut.

Lähde: MLL-Toimitaan yhdessä! Nuorten osallistava koulutus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kannustaa tarpoja löytämään positiivisia asioita toisistaan. Lopuksi on hyvä vielä avata keskustelua siitä, miltä hyvän palautteen antaminen ja vastaanottaminen tuntui. Aiheeseen on hyvä palata vielä jällempäin miettimällä yhdessä sitä, millainen on hyvä palaute ja miten palautetta annetaan ja vastaanotetaan.

KEHOKARTTA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja pohtii omaa seksuaalisuuttaan ja seksuaalisuuteen liittyviä asioita.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Johtaja kiinnittää lattialle tai hahmottelee muulla tavalla lattialle valtavan ihmishahmon ja kertoo, missä ovat pää ja jalat. Vartionjohtaja pyytää tarpoja menemään siihen kohtaan kehoa, joka on kunkin mielestä seksuaalisuuteen liittyvä. Hän kyselee, missä kaikki ovat ja korostaa, että kaikki kehonosat voivat liittyä seksuaalisuuteen. Keskustelun jälkeen johtaja pyytää tarpoja menemään kehonosaan, joka on heidän mielestään epäeroottisin tai vähiten seksuaalisuuteen liittyvä. Tarpojat perustelevat valintansa, ja niistä keskustellaan yhdessä. Tämän jälkeen johtaja menee siihen kehonosaan, johon on itsessään tyytymätön ja pyytää tarpoja tekemään samoin. Kaikki keskustelevat yhdessä, millä tavoin pyrkii tai on pyrkinyt korjaamaan omia tyytymättömyyden kohteitaan. Tuleeko kenellekään mieleen mitään (hassuja) keinoja, joilla pyrki korjaamaan tyytymättömyyden kohteitansa? Lopuksi johtaja pyytää tarpoja siirtymään sellaisiin kehonosiin, joihin toisella ei ole ilman lupaa oikeutta koskea. Myös näiden valintojen perusteluista on hyvä keskustella. Tärkeää on huomata, että jokainen määrittelee omat rajansa. Aivan lopuksi johtaja menee siihen kehonosaan, johon on itsessään erityisen tyytyväinen ja pyytää tarpoja tekemään samoin omalta kohdaltaan. Vastauksia ei tarvitse perustella.

Lähde: Kosketus – Kuinka opettaa seksuaaliterveydestä ja ihmissuhteista koulussa

JOHTAJAN OHJE: Jos tarpojat ovat arkoja, voi johtaja itse vastata käsiteltävään kysymykseen ensin ja pyytää sitten tarpoja tekemään samoin. Tärkeää on avoin, luottamuksellinen ilmapiiri, jottei kukaan joudu kiusalliseen tilanteeseen. Vartiosta riippuen johtaja voi muuttaa kysyjä, jolloin harjoituksen ei tarvitse olla niin henkilökohtainen. Henkilökohtaisen koskemattomuuden rajana voi pitää vähintään sitä aluetta, jonka uimapuku peittäisi. Jokaisen ihmisen rajat ovat henkilökohtaisia ja riippuvat tilanteesta. Jokaisella on kuitenkin oikeus määrittää omat rajansa ja sanoa, kun kosketus tuntuu epämiellyttävältä ja ei-toivotulta.

KIRJE MINULLE

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja hyväksyy itsensä sellaisena kuin on.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Leiri, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpojat kirjoittavat itselleen kirjeen, jossa on tarkoitus vakuuttaa itselle, että omat erilaiset piirteet ovat hyvä asia. Kirjeeseen tulee sisällyttää suunnitelma siitä, miten uskaltaa tuoda oman erilaisuutensa rohkeasti esille. Kirjeet saa avata vuoden päästä.

Kirjeeseen voi myös kirjata, millaista toivoisi elämän olevan vuoden kuluttua esimerkiksi koulussa, henkilökohtaisessa elämässä, kodissa, harrastuksissa tai kavereiden kanssa. Kirjeeseen voi lisätä tavoitteita itselle tai jonkin selkeän päämäärän, josta tietää toiveen tai tavoitteen toteutuneen. Kirjeen voi kuvittaa piirroksilla tai lehtikuvilla. Jokainen kirjoittaa kirjeen päälle oman nimensä ja päiväyksen vuoden jokaisen kirjoituspäivästä. Johtaja laittaa kirjeet hyvään talteen vuodeksi odottamaan jakamista.

Lähde: Terve minä - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali itsetuntemuksesta.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paikalle kyniä, paperia ja kirjekuoria. Hän ohjeistaa tarpoja kirjoittamaan kirjeen tulevaisuuteen itselleen. Johtaja kerää kirjeet itselleen ja huolehtii niiden jakamisesta vuoden päästä tarpoille esimerkiksi siirtymätapahtumassa tai kauden päätösnuotiolla. Kirjeiden jakamisen jälkeen tarpojat avaavat kuoren ja lukevat kirjeen. Halutessaan tarpojat voivat lukea kirjeen ääneen muille. Keskustelkaa siitä, miltä tuntuu lukea itseltä saama kirje. Miltä elämä näyttää tällä hetkellä? Kuinka paljon elämä ja ajatukset ovat muuttuneet siitä hetkestä, kun kirje kirjoitettiin.

KUKA ON VANILJAPEHMIS? -VAHVUUSHARJOITUS

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tunnistaa omia ja toisten vahvuuksia.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Leikin vetäjä kysyy erilaisia kysymyksiä. Leikkijä menee sen ihmisen luo, johon vastaus hänen mielestään sopii ja ottaa häntä olkapäästä kiinni. Jokaisen kysymyksen kohdalla voidaan kysyä joltakulta osallistujalta, miksi valitsit näin.

Kysymyksiä voi keksiä tarpeen mukaan lisää ja muunnella ryhmälle sopivalla tavalla.

- Kenet olet tuntenut tästä joukosta pisimpään?
- Kenen kanssa perustaisit nakkikioskin?
- Kenen kanssa perustaisit mopokaupan?
- Jos tarvitsisit apua matikan läksyissä, keneltä pyytäisit sitä?
- Kuka osaisi antaa parhaat muotivinkit?
- Jos haluaisit oppia pelaamaan uutta tietokonepeliä, keneltä pyytäisit apua?
- Kenet ottaisit manageriksesi?
- Jos olisit ostamassa uutta levyä, etkä osaisi valita, keneltä pyytäisit vinkkiä?
- Valitse henkilö, jolla on myös taito olla hiljaa.
- Kuka on mielestäsi vaniljapehmis?

Lähde: Terve minä - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali itsetuntemuksesta

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kertoo pelin kulun. Harjoitus voidaan purkaa keskustelemalla. Miltä tuntui tulla valituksi ja miltä tuntui valita? Leikin vetäjän tehtävänä on huolehtia, että jokainen huomioidaan ja valitaan johonkin kohtaan. Harjoitus vaatii ryhmän lukemista ja on siksi vaativa harjoitus vetäjää.

KUULUMISIA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kuunnella ja kertoa omista tunteistaan.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartion jäsenet asettuvat ympyrään. Jokainen saa vuorollaan kertoa kolme asiaa: mitä kuuluu, millainen on oma mieliala sekä mitä odottaa ja toivoo tulevalta koloillalta, retkeltä tai leiriltä.

JOHTAJAN OHJE: Tämä paussi sopii hyvin kokoontumisen alkuun. Johtaja huolehtii siitä, että jokainen saa vuorollaan rauhassa kertoa ajatuksistaan.

LÄHESTY TUNTEELLA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osa ilmaista tunteita.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpojat ovat piirissä ja johtaja keskellä. Johtaja antaa jonkin tunnetilan, johon eläytyen muut alkavat lähestyä häntä. Mitä lähemmäs he tulevat, sitä voimakkaampi on annettu tunne. Kun osallistujat ovat olleet hetken aivan lähellä vetäjää, häntä kuitenkin koskematta, he loitontuvat jälleen, jolloin tunne laimenee ja kaukana sammuu kokonaan.

Tunnetiloja:

- Vihatkaa minua. (Saa sättiä, huutaa, nimitellä ja raivota. Viha kasvaa, mitä lähemmäs tullaan)
- Rakastakaa minua.
- Kadehtikaa minua.
- Ihailkaa minua.
- Surkutelkaa minua.
- Hävetkää minua.
- Halveksikaa minua.
- Pitäkää minua naurettavana.
- Pelätkää minua.
- Hellikää minua.
- Hämmästelkää minua.

Harjoitus voidaan tehdä myös kahdessa ryhmässä, jotka asettuvat riveihin kasvot vastakkain. Etäällä ollessaan kuka tahansa voi huutaa jonkin tunteen, jotka voidaan jakaa myös lapuilla leikkijöille, ja tämän tunteen vallassa ryhmät liikkuvat kohti toisiaan tunnetta paisuttaen.

Lähde: Helminen Jussi: Näyttämölle, ilmaisutaidon harjoituskirja, WSOY, 1989

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii, että harjoitusta tehdessä maltetaan pysyä valituksissa, eikä lähdetä naureskelemaan.

MINÄ-VAAKUNA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa omia vahvuuksiaan ja heikkouksiaan.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpoja tekee itsestään vaakunan. Hän jakaa vaakunan viiteen osioon. Asioita voidaan kuvata minä-vaakunassa tekstein tai piirrossymbolein. Tarpoja kirjaa ja piirtää osioon 1 onnellisen tapahtuman elämästään, osioon 2 tärkeän tämän hetken tavoitteen, osioon 3 vaikean asian, jonka on saavuttanut, osioon 4 taidon tai ominaisuuden, jota toiset kaipaavat hänen poissa ollessaan ja osioon 5 oman moton, joka on myönteinen ja kuvaa tarpojaa itseään. Vaihtoehtoisesti vaakunaan voi täyttää esimerkiksi, mikä on tarpojalle tärkeintä, mitä hän pelkää tai mistä asioista hän ei puhu muille. Vaakunat puretaan keskustelemalla pienissä ryhmissä. Vaakunan voi myös tehdä niin, että alue jaetaan kuuteen osaan. Jokainen miettii itsestään kolme asiaa, joilla kuvailisi itseään, mitkä piirteet tai ominaisuudet kuvaavat itseä parhaiten. Nämä voi kirjata joko sanoin tai kuvin. Tämän jälkeen pari piirtää vaakunan toiselle puoliskolle kolme asiaa tai ominaisuutta, joilla hän kuvailisi pariaan. Piirtämisen jälkeen parit keskustelelevat piirroksensa yhtäläisyyksistä ja eroista.

Lähde: Terve minä - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali itsetuntemuksesta.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarpoja pääsemään liikkeelle tehtävän kanssa. Hän auttaa tarpoja tarvittaessa löytämään omia vahvuuksiaan ja heikkouksiaan kyselemällä lisäkysymyksiä ja johdattelemalla tarpojen pohdintoja.

PÄIVÄN LÖÖPPI TUNTEISTA

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tunnistaa omia tunteitaan ja osaa kertoa niistä.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja tekee iltapäivälehtien lööppejä vastaavan julisteen omista, sen hetkisistä tapahtumista ja tuntemuksista. Jokainen kirjoittaa ja piirtää paperille muutamia otsikoita siitä, mitä itselle on tapahtunut edellisenä päivänä tai viikkona, miltä tuntuu tai mitä on mielessä. Lööpit julkaistaan ja jokainen tutustuu myös muiden uutisiin.

Lähde: MLL-Toimitaan yhdessä! Nuorten osallistava koulutus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paikalle paperia ja tusseja. Lööppien tekoon voi käyttää vanhoja aikakauslehtiä, joista leikataan sopivia otsikoita, sanoja ja kuvia.

PALAUTETTA PELIKORTEILLA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja antaa palautetta.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpojat asettuvat piiriin ja johtaja kiertää jokaisen luona korttipakan kanssa. Kukin nostaa vuorollaan yhden pelikortin. Kortin väristä ja numerosta riippuen jokaisen tulee kertoa seuraavia asioita:

- punainen 1 - 6 = jotain positiivista itsestä
- musta 1 - 6 = jotain kehitettävää itsessä
- punainen 7 - 13 = jotain positiivista ryhmästä
- musta 7 - 13 = jotain kehitettävää ryhmässä.

Lähde: MLL-Toimitaan yhdessä! Nuorten osallistava koulutus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa mukaan pelikortit ja kertoo pelin idean. Pelin lopuksi on hyvä purkaa tarpojen tuntemuksia palautteen antamisesta ja saamisesta. Miltä palautteen saaminen tuntui?

POSTIKORTIT

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kuunnella ja kertoa tunteistaan.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Lattialla on joukko eri aiheisia postikortteja. Tarpojen tehtävänä on valita korteista sellainen, joka parhaiten kuvaa osallistujan mielialaa tai tunnetta kyseisellä hetkellä. Kun jokainen on valinnut kortin, käydään vastaukset läpi ja kukin voi selittää, miksi valitsi kyseisen kortin.

Lähde: MLL-Toimitaan yhdessä! Nuorten osallistava koulutus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja osallistuu harjoitukseen yhdessä muiden mukana. Hän huolehtii siitä, että jokainen saa turvallisesti kertoa omista ajatuksistaan.

RAKKAUSTARINA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja pohtii seurusteluun liittyviä asioita.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartionjohtaja lukee tarinan tarpojaikäisten rakastumisesta, ja vartiolaist keksivät 2 - 3 hengen ryhmissä tarinalle lopun. Tarina voi olla esimerkiksi joku seuraavista:

- Romeo tai Julia tai muu eri kulttuureista tulevien nuorten rakkaustarina, jossa vanhemmat eivät hyväksy ystävyyttä.
- Liisa on ihastunut Pekkaan ja haluaisi pyytää tätä elokuvaan.
- Liisa jättää Pekan yllättäen puolen vuoden seurustelun jälkeen.

Lopuksi ryhmät lukevat omat loppunsa tarinalle.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja voi keksiä tarinan itse tai ottaa alun tutusta tarinasta joko kirjallisuudesta, musiikista tai elokuvasta.

RISTIRIITAIKIA VIESTEJÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja eläytyy erilaisiin tunteisiin.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Leiri, Retki, Ikäkausitapahtuma, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Johtaja on kirjoittanut erilaisia tunteita lapuille. Tarpoja ottaa lapun ja sanoo jonkin yhdessä sovitun lauseen, esimerkiksi: "Minä pelkään pimeää." Tarkoitus on sanoa lause kolme kertaa niin, että osallistuja eläytyy lapussa lukevaan tunteeseen. Muut koettavat arvata, mikä tunne oli kyseessä.

Lähde: Tunteella. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali tunteista ja niiden ilmaisemisesta.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kirjoittaa etukäteen lapuille erilaisia tunteita. Harjoitus puretaan keskustelemalla. Oliko lauseita helppo sanoa? Oliko tunteita helppo arvata? Monien tutkimusten mukaan ihmisen sanattoman viestinnän osuus kokonaisviestinnästä on yli 90 prosenttia ja sanojen vain alle 10.

TITITYY-KUUNTELUHARJOITUS

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja osaa kuunnella ja rauhoittua. Hän tuntee yhteenkuuluvaisuutta oman ryhmänsä kanssa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Tarpojat laittavat huivit silmilleen. He kulkevat silmät sidottuna yrittäen etsiä puuta. Puu on ihminen, joka ei vastaa kun hänelle visertää ja häntä koskettaa. Kun tarpoja löytää puun, hän jää paikoilleen.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen. Hän seuraa että tarpojen on turvallista liikkua maastossa silmät sidottuina.

TUNNE-EVOLUTION

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa erilaisia tunteita ja osaa ilmaista niitä.

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Ikäkausitapahtuma, Leiri

TOTEUTUS: Tämä on sovellus evoluutioleikistä, jossa ei kehitytäkään amebasta ihmiseksi, vaan tunteet kehittyvät vihasta onnellisuudeksi. Osallistujat äänittelevät meneillään olevan tunteen äänellä ja tehden sille ominaisia liikkeitä. Leikki alkaa vihan tunteella. Osallistujat käyvät toisensa kohdatessaan pareittain kivi-paperi-sakset-taistelun. Kamppailun voittaja nousee yhden asteen tunneasteikolla ylöspäin ja hävinnyt vastaavasti tippuu yhden alaspäin. Jatkossa kamppailu käydään samassa tunnetilassa olevien kanssa. Kun pelaaja saavuttaa onnellisuuden, hän pääsee pois pelistä.

Leikin tunneasteikko:

- Viha – kulkee kädet ilmaa nyrkkeillen vihainen ilme kasvoillaan.
- Pelko – kulkee vähän kyyryssä kurkkien sormien lomasta.
- Ylpeys – kulkee pää pystyssä henkseleitään paukutellen.
- Suru – kulkee alahuuli pitkällä kyneleitään pyyhkien.
- Rakkaus – kulkee kädet sydämen päällä leveästi hymyillen.
- Onnellisuus – poistuu leikistä.

Lähde: Tunteella. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali tunteista ja niiden ilmaisemisesta.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kertoo tarpoille leikin idean. Hän kannustaa omalla esimerkillään tarpoja eläytymään tunteisiin.

TUNNESÄÄTIEDOTUS

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kertoa omista tunteistaan ja ennakoita niitä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Retkiaamuna jokainen tarpo voi kertoa oman sen päivän säätiedotuksensa tunteiden osalta. Vartionjohtaja voi piirtää fläpille virikkeiksi säämerkkejä. Omasta tunnesäästään voi kertoa joko ennusteena koko päivälle tai vain sen hetkisen tunteen. Jos retkellä, leirillä tai vaelluksella pidetään päiväkirjaa tai lokia, voidaan siihen liittää jatkuva tunnesäämerkintä.

Lähde: Tunteella. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali tunteista ja niiden ilmaisemisesta.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja voi antaa itse ensin esimerkin omasta tunnesäätilastaan, jotta tarpojat saavat kuvan siitä, mitä paussissa on tarkoitus tehdä.

TUNNETAULU

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kertoa tunteistaan ja tunnistaa niitä.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartio jakautuu 3 – 5 tarpojen ryhmiin. Jokainen ryhmä miettii hetken tilanteita, joissa on ollut erityisen onnellinen, surullinen, pelokas tai muuta vastaavaa. Mitä tapahtui? Kuka oli paikalla? Missä tämä tapahtui? Miettimisajan jälkeen yksi leikkijä kerrallaan tekee tilannetta kuvaavan tauluun käyttäen hahmoina vartion jäseniä. Lopuksi tekijä kertoo, mitä taulussa tapahtuu.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii siitä, että jokainen tarpoja saa puheenvuoron. Johtaja myös varmistaa, että tarpojat malttavat keskittyä kyseiseen tunteeseen.

TUNTEELLINEN NENÄLIINA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa tunnistaa ja ilmaista tunteita. Tarpoja keskittyy.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Johtaja määrittelee jonkin mielialan, kuten iloinen, onnellinen, surullinen, raivostunut. Hän pudottaa nenäliinan mahdollisimman korkealta. Sinä aikana, kun nenäliina on ilmassa, kaikkien tulee esittää tätä tunnetilaa, esimerkiksi nauraen, ulvoen tai polkien jalkaa. Samassa kun nenäliina koskettaa maata, tulee hiljaista.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja antaa ohjeet ja osallistuu myös itse leikkiin.

TUNTEET JA TILANTEET

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa eri paikkoihin ja tilanteisiin liittyviä tunteita.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartionjohtaja pyytää tarpoja kirjaamaan ylös luettelemissa paikkoihin liittyviä tunteita. Kirjoittamisen sijaan voi halutessaan käyttää erilaisia kuvia ja symboleja.

Erilaisia paikkoja voivat olla

- koti
- oma huone
- koulu
- mummola
- some
- leirikeskus
- kesämökki
- nuorisotalo

Kun kaikki ovat merkinneet omat tunteensa, tarpojat vertailevat paikkoihin liittyviä tunteitaan. Mihin paikkoihin liittyy samanlaisia tunteita, mihin erilaisia? Mistä erot voisivat johtua?

Lähde: Tunteella. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali tunteista ja niiden ilmaisemisesta.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii siitä, että jokainen saa rauhassa kertoa omista ajatuksistaan.

TUNTEIDEN KUVANVEISTÄJÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ilmaisee tunteita.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpojat asettuvat pareittain. Jokainen palauttaa mieleensä kaksi tunnetta, joita on kuluvaan päivän aikana kokenut. Leikkijä kuiskaa parilleen toisen näistä tunteista. Se, jolle kuiskataan, on kuvanveistäjä. Hän muovailee paristaan tunnetta kuvaavan patsaan. Veistäminen jälkeen muut saavat arvata veistoksen esittämän tunteen. Tämän jälkeen osat vaihtuvat.

Lähde: Tunteella. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali tunteista ja niiden ilmaisemisesta.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja antaa ohjeet harjoitukselle ja liittyy tarvittaessa mukaan jonkun tarpojen pariin.

PARTION ARVOT JA OMAT ARVOT

ARVOHUUTOKAUPPA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa omia arvojaan.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Johtaja toimii meklarina. Hän on etukäteen kerännyt 20 – 30 arvoa tai tärkeää asiaa huutokaupattavaksi. Tällaisia voivat olla esimerkiksi rakkaus, terveys, raha, televisio, luottamus tai trendikkyys. Jokaisella ryhmän jäsenellä on käytössään mielikuvitusrahaa, vaikkapa 10 000 euroa. Näkyvillä on lista arvoista, ja jokainen saa hetken aikaa miettiä ja suunnitella, mihin rahansa käyttäisi. Kun huutokauppa alkaa, osallistujat koettavat hankkia itselleen niin paljon asioita, kuin vain rahasummallaan saavat. Huutokaupan päätyttyä käydään läpi osallistujien tuntemuksia.

Lähde: MLL-Toimitaan yhdessä! Nuorten osallistava koulutus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja valmistautuu etukäteen meklarin rooliinsa ja miettii hyviä kaupantekolauseita. Hän myös kokoaa arvot nähtäviksi esimerkiksi fläpille tai papereille. Harjoituksen aikana johtaja ohjaa tarpoja miettimään syitä valintojensa takana. Kun kaikki arvot on kaupiteltu, pyytää johtaja tarpoja perustelemaan ostojaan.

MIKÄ TEKEE PARTIOSTA PARTION

PAUSSIN TAVOITE: Tarpojaa huomaa partiolle ominaiset asiat. Tarpoja miettii, mitkä asiat ovat partiossa luovuttamattomia ja miksi.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Johtaja tai vartio yhdessä kerää paperilapuille parikymmentä partioon liittyvää asiaa (esimerkiksi ihanteita, partiomenetelmän osia, symboliikkaa, tapahtumia). Laput laitetaan vaikkapa pyykkinarulle siten, että kaikki näkevät ne. Tarpojen tehtävänä on karsia pois turhiksi kokemiaan arvoja, kunnes jäljellä on vain yksi lappu. Mikä on partiossa tärkeintä?

JOHTAJAN OHJE: Harjoitus on hyvä järjestää siten, että kaikki joutuvat osallistumaan. Kukin ottaa yhden lapun pois vuorollaan ja perustelee valintansa. Välillä voi olla tarpeen synnyttää pientä keskustelua aiheista. Jos paikalla on monta tarpojaa, voi johtaja jakaa vartion kahtia. Lopuksi vartiot voivat verrata, päätyivätkö he samaan lopputulokseen.

TOTUUTTA ETSIMÄSSÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa arvojaan.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Vartio lukee seuraavan B-P:n kirjoittaman tarinan ja pohtii, mitä mieltä jokainen on kapteeni Lawrence'n teosta." Eräs uhrautuvaisuuden hienoimpia esimerkkejä on kapteeni Lawrence Oatesin teko. Pieni miesjoukko oli saavuttanut etelänavan 18. tammikuuta vuonna 1912. He huomasivat katkeraksi pettymyksekseen, että norjalainen tutkimusmatkailija Roald Amundsen oli ehtinyt perille vain kaksi viikkoa ennen heitä. Paluumatkalla retkikunta kärsi suuria vaikeuksia hirvittävän pakkasen ja huonon sään tähden. Miehet heikkenivät heikkenemistään. Eräs heistä, laivaston aliupseeri Evans, kuoli. Sitten Oates palellutti pahasti kätensä ja jalkansa. Hän kärsi valtavia tuskia valittamatta, mutta ymmärsi olevansa yhä suurempi taakka toisille. Hän tiesi, että vaikka hän voisikin kamppailla eteenpäin, hän hidastaisi tovereittensa kulkua. Jos hän jäisi pois, olisi yksi suu vähemmän ruokittavana ja toisilla saattaisi silloin olla mahdollisuus saavuttaa seuraava tukikohta. Niinpä Oates eräänä aamuna ryömi ulos pienestä teltasta ja häipyi iäksi ulkona raivoavaan lumimyrskyyn. Häntä ei koskaan löydetty. Hän antoi henkensä, että hänen toverinsa saisivat elää. Onnettomuudeksi kuitenkin Oatesin sankarillinen itsensä uhraaminen ei pelastanut hänen tovereitaan. Nälkään nääntyneinä he paleltuivat yhdessä kuoliaaksi."

JOHTAJAN OHJE: Johtaja voi käyttää esimerkiksi seuraavia kysymyksiä keskustelun herättämiseksi. Johtajan kannattaa miettiä ensin, mitkä ovat hänen omat vastauksensa. Tekikö Oates oikein? Mitä hyötyä uhrautuvaisuudesta on? Onko oikein vaatia tuollaista uhrautuvaisuutta? Miksi B-P antoi tällaisen ohjeen partiopojille? Suomalainen sanonta kuuluu "kaveria ei jätetä" - milloin uhrautuminen on kuitenkin hyväksi tai oikein? Johtaja huolehtii siitä, että jokainen halukas pääsee vuorollaan kertomaan mielipiteensä.

YKSINÄISYYS JA PELOT

EI - KAVERILLE

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kertoa mielipiteensä ja pitää puolensa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Elämänhallinta, Maailmankatsomus, Rehtiys

TOTEUTUS: Yksi tarpoista on vuorollaan jämäkkä. Jämäkän tehtävänä on pysyä ei-kannassaan muiden painostuksesta huolimatta. Jämäkkää vaihdetaan tilanteen vaihtuessa. Esimerkkejä erilaisista tilanteista: Kaverit näpistelevät kaupassa. Kaverit levittävät perätöntä juurua jostakusta porukan ulkopuolisesta. Kaverit haluavat kokeilla tupakointia. Kaverit tarjoavat olutta. Kaverit koettavat puuttua pukeutumiseen.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa argumenttien keksimisessä. Hän huolehtii siitä, että keskustelussa ei mennä liikaa henkilökohtaisuuksiin.

MIKÄ PELOTTAA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa omia pelkojaan ja osaa toimia niiden kanssa. Hän tietää, että jokaisella on pelkoja ja se on luonnollista.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Elämänhallinta

TOTEUTUS: Tarpojat miettivät kukin yhden asian, jota pelkäävät. Pelkoa ei tarvitse selittää tarkemmin. Riittää, että sen nimeää. Hetken mietittyään jokainen sanoo ääneen oman pelkonsa, ja johtaja ryhmittelee pelot ryhmiin. Tässä paussissa johtaja on mukana tekemässä ja kertoo oman pelkonsa. Pelot voidaan jaotella esimerkiksi:

- sosiaaliin pelkoihin (esim. suoriutuminen, esiintyminen)
- luontoon liittyviin pelkoihin (esim. ukkonen, pimeys, eläimet)
- fyysisiin pelkoihin (esim. korkeat paikat, kuolema, vanhempien avioero)
- kiusaamiseen, väkivaltaan ja muihin asioihin liittyviin pelkoihin

Johtaja voi aloittaa oman pelkonsa kertomisella varsinkin, jos tarpojat eivät muuten halua tuoda pelkojaan esille. Vartionjohtaja ryhmittelee esiin nostetut pelot joko paperille tai sanallisesti. Lopuksi hän summaa, minkälaisia pelkoja vartiolailla on eniten. Joskus jo se, että pelottavaan asiaan uskaltaa tunnustaa, keventää pelkoa.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja rohkaisee tarpoja kertomaan peloistaan. Hän huolehtii siitä, että paussin tekemisen ajan on turvallinen ilmapiiri kertoa omista ajatuksista. Johtajan tai luotsin omat pelot voivat olla erilaisia kuin tarpojen, koska joistakin peloista voi päästä iän mukana eroon tai esimerkiksi itsenäistyminen voi tuoda mukanaan uusia pelon aiheita.

MINÄ HÄMÄHÄKINVERKOSSA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja hahmottaa lähellä olevat ihmiset, oivaltaa oman verkostonsa ja pohtii omaa rooliaan suhteessa muihin.

KESTO: 45 minuuttia

PAIKKA: Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Harjoitus tehdään yksilötehtävänä. Paperin keskelle piirretään oma kuva. Sen ulkoasulla ei ole väliä, se voi olla tikku-ukko tai tarkempi kasvokuva. Tarpoja lisää paperille ihmisten nimiä tai määritelmiä (esim. bussikuski, lääkäri), joita hän on tavannut ja joiden kanssa hän on keskustellut seitsemän edellisen päivän aikana. Paperille kirjataan kaikki, joille on sanonut vain parikin sanaa – kaikki viikon aikaiset kohtaamiset. Ihmiset voi sijoittaa eri kohtiin seittiä. Jos aikaa on käytettävissä enemmän, voidaan pohtia tarkemmin ja sijoittaa ihmiset lähemmäksi ja kauemmaksi itseä sen mukaan, minkä verran heidän kanssaan on toiminut viikon aikana. Kun jokainen tarpoja on saanut kaikki ihmiset lisättyä paperiinsa, ryhdytään täyttämään johtajan taululle tekemään seittiin yhtä ryhmän yhteistä verkostoa. Osallistujat voivat kertoa, keitä ihmisiä ovat viikon aikana tavanneet. Yhteiseen malliin ne voidaan nimetä yläotsikoittain, esimerkiksi opettajat, vanhemmat, kaverit.

Kun yhteinen verkkomalli on valmis, vartio keskustelee siitä, kuinka paljon meillä todellisuudessa on ihmisiä lähellämme. Osa kohtaamisista on merkittävämpiä kuin toiset, osa pidempiä ja osa lyhyempiä. Yksinäiseksi itsensä kokeva ihminen ei usein hahmota kaikkia niitä myönteisiä kontakteja, joita jokaiselle kertyy. Joku voi tuntea, ettei kukaan välitä hänestä. Verkostosta kuitenkin huomaa, että on paljon ihmisiä, jotka ovat olemassa juuri itseä varten. Hämähäkinseitti osoittaa myös, kuinka merkittäviä sosiaaliset taidot ovat. Sitä miellyttävämpiä kohtaamiset ovat, mitä paremmin meillä on vuorovaikutustaitoja hallussa. Tämä harjoitus on hedelmällinen myös, jos harjoitusta ohjaava aikuinen täyttää oman seittinsä. Tämän jälkeen voidaan verrata johtajan ja tarpojen verkostoa. Miten kontaktit poikkeavat toisistaan? Osallistujat voivat hahmotella myös tulevaisuuden verkkoaan: keitä ihmisiä heillä on lähitulevaisuudessakin seitsissään?

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paussia varten kyniä ja paperia, sekä ison paperin, johon yhteinen iso seitti rakennetaan. Johtaja auttaa muistelemisessa apukysymyksiin. Hän myös vetää purkukeskustelun tarpojille.

PELON KUTISTUS

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja nimeää pelkonsa ja saa aineksia pelon kanssa elämiseen.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Elämänhallinta

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja kirjoittaa lapulle yhden asian, jota pelkää. Sen jälkeen kaikki sulkevat silmänsä ja kuvittelevat muutaman minuutin ajan itseään tilanteeseen, jossa tuo pelottava asia esiintyy ja josta tarpoja pelostaan huolimatta selviää hienosti. Muutaman minuutin hiljaisuuden ja mielikuvaharjoituksen jälkeen pelon sisältävät laput hävitetään joko polttamalla, repimällä tai muulla tavoin.

JOHTAJAN OHJE: Myös johtaja osallistuu tähän paussiin kirjoittamalla oman pelkonsa aivan kuin tarpojatkin. Tämän paussin tarkoituksena on saada tarpoja tunnistamaan pelkonsa. Usein jo se, että pelottavan asian uskaltaa tunnustaa, auttaa elämään pelon kanssa. Tässä paussissa jokainen toimii yksin. Pelkoa tai sen voittamista ei tarvitse kertoa muille ja laput hävitetään niin, ettei kenenkään pelko paljastu.

SEKSUAALINEN AHDISTELU

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa erottaa, millaiset asiat ovat seksuaalista ahdistelua ja seksuaalisuuteen liittyvää kiusaamista. Tarpoja saa valmiuksia toimia kiusaamis- tai ahdistelutilanteessa.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Vartio määrittelee yhdessä, mikä on seksuaalista ahdistelua ja kiusaamista, esimerkiksi huorittelu, homottelu jne. Mikä on vielä härskiä huumoria ja minkä vartiolaisten kokevat ahdisteluksi? Ketä saa koskettaa, minne ja millaisessa tilanteessa? Millaisia omia kokemuksia tarpojilla on? Lopuksi vartio miettii, miten voi toimia kiusaamis- ja ahdistelutilanteissa ja saada ne loppumaan.

JOHTAJAN OHJE: Jos tarpojat ovat arkoja, johtaja voi itse kertoa kokemuksistaan ja mielipiteistään ensin ja pyytää vasta sitten tarpoja tekemään samoin. Aiheen käsittelyä tukevaa materiaalia löytyy muun muassa MLL:n nettisivuilta.

PAUSSIT: SUHDE TOISEEN

151

TARPOJAT / PAUSSIT

ERILAISUUS

- ENNAKKOLUULOT

Äffiä suuffa
Ennakkoluuloja näyttellen
Ennakkoluulojana
Epäoikeudenmukaisuus
Ihmisbingo
Junalla Kolariin
Kysna blue
Leffafestarit Senegalin tyyliin
Minun kivi
Pakolaiset mediassa
Paossa kotoa
Syrjitty -roolipeli
Valitsisitko minut?

KANSAINVÄLISYYS

Maastamuuton mielikuvaleikki
Postikortti lähetystyöntekijälle
Suomalainen

KAVERIT JA KIUSAAMINEN

Ajatuksia kiusaamisesta
Henkilökohtaista
Iloviesti
Kallea kiusataan, koska...
Kiusaajana
Kiusaajat ja kiusatut
Kiusaaminen-roolipeli
Salainen ystävä
Tarina kiusaamisesta
Väitteitä kiusaamisesta
Yksi tästä pelistä pois!
Ystävähakuilmoitus
Ystävyysden aakkoset

MINÄ JA MUUT

Äkkivarkauksella
Oikein vai väärin?

MONINAIKUUS

Alias moninaisuustermeillä
En ole koskaan...
Ensivaikutelma
Hyvän tekemisen käsi
Kulttuurileikki
Monikulttuurinen kohtaaminen saarella
Sehän on vain vitsi
Uskonnot yhdessä

SEURUSTELU JA SEKSI

Ihannetyttö- tai -poikaystävä
Kun bestis alkaa seurustella
Kun Liisa ihastuu Leenaan
Kun Liisa ja Leena muuttavat samaan asuntoon
Kuvasta kertominen

TUTUSTUMINEN, RYHMÄYTYMINEN, LUOTTAMUS JA YHTEISTOIMINTA

Ihanneryhmä
Kirjeenkantaja-tutustumisleikki
Minä myös
Tervehdykset
Uutena ryhmässä
Vinkki-tutustumisleikki
Yhteinen ongelma

VUOROVAIKUTUSTAITOT, KUUNTELEMINEN JA OMA MIELIPIDE

Aforismirinki
Aktiivinen kuuntelu
Lukutaito
Minä tykkään...
Mitä kuuluu?
Pareittain
Sisäkkäiset ympyrät
Toisen kuuntelu

ERILAISUUS - ENNAKKOLUULOT

152

AFFIÄ SUUFFA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja uskaltaa heittäytyä leikkiin ja ymmärtää ihmistä, jolla on puhevaikeus.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyiden arvostaminen

TOTEUTUS: Tämä harjoitus testaa myös itsensä likoon laittamista ja madaltaa kynnystä nauraa itselleen. Se edellyttää tarpojilta kohtalaista itsetuntoa tai huumorintajua. Jokaiselle varataan omenoita tai muita riittävän suurikokoisia hedelmiä. Tarpoja asettaa hedelmän suuhunsa ja yrittää lukea lyhyttä tekstinpätkää mahdollisimman selvästi. Harjoitus tehostuu, jos tekstikatkkelmat ovat vaikeasti ääntyviä ja sisältävät esimerkiksi paljon hankalia sivistyssanoja. Harjoitusta voidaan myös kokeilla lisäämällä jokaiseen sanaan f-äänteitä, puhumalla siten, että huulet ovat koko ajan yhdessä, suu suuresti ammoltaan tai kuiskaamalla. Harjoituksen aikana on tarkoitus huomata, miten tärkeää on kuunnella tarkasti ihmistä, jolla on puhevaikeuksia. Samalla itse koetaan, miten hankalaa on puhua, jos on jokin puhevaikeus. Vartio voi pohtia yhdessä, miksi on olemassa erilaisia puhevaikeuksia. Entäpä miksi joku puhuu koko ajan hiljaa kuiskaillen ja toinen rehvakkaasti ärräpäitä päästellen? Mitkä sairaudet voivat vaikuttaa puheen muodostuksen ongelmiin? Minkä verran puhujan katsominen ja huulilta lukeminen helpottavat ymmärtämistä?

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paikalle omenoita tai muita hedelmiä ja luettavia tekstinpätkiä. Tässä harjoituksessa on etukäteen syytä kiinnittää huomiota myös erilaisiin ruoka-aineallergioihin.

ENNAKKOLUULOJA NÄYTELLEN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää, että ennakkoluulot vaikuttavat käyttäytymiseemme.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyiden arvostaminen, Rehtiys

TOTEUTUS: Tarpojat esittävät yksin tai pienissä ryhmissä lyhyitä näytelmiä. Ennen näytelmän aloittamista johtaja on kertonut näytelmän toiselle osapuolelle jonkin ominaisuuden toisesta osapuolesta.

Aihe-esimerkkejä:

- Hän on vakooja.
- Hän haisee.
- Hän yrittää iskeä kaverisi.
- Hän kohta lyö minua.
- Hän on sen bändin solisti.
- Hän on köyhä.

Miniatyyrinäytelmä on kahdelle tai kolmelle henkilölle kirjoitettu näytelmä, jossa on 6 – 10 repliikkiä, jotka on helppo oppia ulkoa. Esimerkiksi:

A: Moi!

B: Kato, terve.

A: Mistäs tuut?

B: Koulusta, entä ite?

A: Mitä koulussa?

B: Sitä samaa.

A: Niinpä. No moi, pitää mennä.

B: Moi.

Lähde: Helminen Jussi: Näyttämölle, ilmaisutaidon harjoituskirja, WSOY, 1989

JOHTAJAN OHJE: Johtaja antaa näyttelijöille ennakkoluuloja vastaanäyttelijästä. Tarkoituksena on, ettei toinen vastaanäyttelijä tiedä toisen ennakkoluuloa aiheuttavaa ominaisuutta ennalta. Kun näytelmät ovat ohi, ne puretaan johtajan johdolla. Johtaja ohjaa tarpoja huomaamaan, miten ennakkokäsitykset vaikuttavat kanssakäymisessä.

ENNAKKOLUULOJANA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ilmaisee ja osaa perustella oman mielipiteensä.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyiden arvostaminen, Rehtiys

TOTEUTUS: Tilan toinen pää sovitaan kyllä-päädiksi ja toisessa päässä on ei-mielipide. Tarpojan tehtävänä on asettua janalle sen mukaan, mitä mieltä hän on johtajan esittämistä väitteistä. Tarpojan on myös osattava perustella mielipiteensä. Ne, joilla ei ole mielipidettä, voivat pysyä huoneen keskellä, mutta heillä ei ole puheoikeutta.

Johtaja lukee väitteen kerrallaan ja tarpojat asettuvat janalle. Johtaja pyytää huoneen päädyissä seisovia perustelemaan mielipiteensä. Heidän pitäisi yrittää perusteluillaan saada toiset vaihtamaan puolta. Kun kaikki halukkaat ovat esittäneet puheenvuoronsa, halukkailla on mahdollisuus vaihtaa paikkaa huoneessa. Tämän jälkeen siirrytään seuraavaan väitteeseen. Väitteitä voivat olla esimerkiksi:

- "Miehet ovat rasistisempia kuin naiset."
- "Pakolaiset vievät kotimme ja työpaikkamme."
- "Rakkaus voi ratkaista kaikki ongelmat."
- "Muslimit eivät voi aidosti integroitua Eurooppaan."
- "Ketään ei saa kutsua neekeriksi."
- "Nuoret ovat rasismin eturintamassa."
- "Nationalismi merkitsee sotaa."

Väitteiden lopuksi johtaja kokoaa harjoituksen yhteen.

Palautekeskustelussa voi käydä läpi esimerkiksi seuraavia kysymyksiä:

- Millaisia tunteita harjoitus herätti?
- Olivatko valinnat vaikeita? Miksi?
- Oliko vaikeaa olla huoneen keskellä, jossa ei saanut puhua?
- Perustuivatko keskustelussa käytetyt argumentit tosiasioihin vai tunteisiin?
- Millaiset argumentit tehosivat parhaiten?
- Ovatko harjoituksen tapahtumat verrattavissa tosielämän tilanteisiin?
- Voiko kuka tahansa tulla toimintaamme mukaan? Mitä esteitä on? Miten itse omalla toiminnallani voin näitä esteitä kumota?
- Olivatko esitetyt väitteet mielekkäitä?
- Oliko harjoituksesta hyötyä?

Lähde: MLL

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kokoaa paussia varten listan erilaisista väitteistä. Johtajan tehtävänä on rohkaista ujoja ryhmän jäseniä ilmaisemaan mielipiteensä. Kovin äänekkäitä ryhmäläisiä voi joskus olla tarpeen hillitä. Väitteiden on tarkoituskin olla ristiriitaisia. Tämä on tärkeää mainita palautekeskustelussa. Väitteiden moniselitteisyydestä huolimatta niissä on aina mukana myös ripaus totuutta.

Johtajan kannattaa myös selittää ryhmälle, että kaikessa vuorovaikutuksessa eri ihmiset voivat ymmärtää saman asian eri tavoilla. On myös täysin normaalia, että ihmiset ajattelevat eri tavoin ja pitävät tärkeinä erilaisia asioita. Ei ole välttämättä oikeaa tai väärää mielipidettä, ja siksi onkin tärkeää yrittää ymmärtää mielipiteiden syitä ja taustoja.

EPÄOIKEUDENMUKAISUUS

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tietää, että olemme kaikki erilaisia mutta samanarvoisia.

KESTO: 20 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Vartio jakautuu kahteen joukkueeseen. Kummallakin joukkueella on pallo, ja joukkueen jäsenet asettuvat omalle kentänpuoliskolleen. Tarkoituksena on polttaa vastapuolen jäsenet. Kun saa osuman pallosta, putoaa pelistä pois ja joutuu istumaan pelikentän ulkopuolelle. Vartio pelaa ensin harjoituskierroksen. Sen jälkeen toisen joukkueen pelaajat saavat vain heittää palloa vasemmalla kädellään, mikäli he ovat oikeakätisiä, ja oikealla, mikäli vasenkätisiä. Tarkoituksena on saada kokemus epäoikeudenmukaisuudesta herättelemään keskustelua. Vartion tehtävänä on listata globaaleja epäoikeudenmukaisuuksia. Minkälaisia epäoikeudenmukaisuuksia on olemassa, mistä ne johtuvat ja miten niitä voidaan poistaa?

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarpoja pääsemään alkuun keskustelussa. Hän esittää tarvittaessa tarkentavia tai johdattelevia kysymyksiä.

IHMISBINGO

PAUSSIN TAVOITE:

Tavoitteina ovat tutustuminen muihin ja erilaisuuden ymmärtäminen.

KESTO: 30 min

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyysden arvostaminen

TOTEUTUS: Johtaja valmistelee etukäteen jokaiselle tarpojalle alla olevat kysymykset lomakkeeksi. Lisäksi jokainen tarvitsee kynän. Pelin tarkoituksena on puhua niin monen ihmisen kanssa kuin mahdollista. Jokaisesta keskustelukumppanista yritetään saada selville jotain erilaista, jolloin hänen nimensä voidaan kirjoittaa aina uuteen laatikkoon.

Tarpojat kiertelevät ja kyselevät toisiltaan seuraavia kysymyksiä:

"Oletko sinä se, joka

- on äskettäin maalannut tai remontoanut kotonaan?"
- pitää ruoanlaitosta?"
- on matkustanut jossain muussa Euroopan maassa?"
- asuu vanhempiensa kanssa?"
- lukee säännöllisesti sanomalehteä?"
- ompelee itselleen vaatteita?"
- pitää jalkapallosta?"
- pitää kotieläimiä?"
- osaa soittaa jotain soitinta?"
- osaa puhua esperantoa?"
- jolla on ulkomailla syntyneet vanhemmat tai isovanhemmat?"
- on matkustellut Euroopan ulkopuolella?"

Pelin jälkeen voidaan pitää lyhyt keskustelutuokio. Johtaja kysyy mitä tarpojat pitivät pelistä. Tämän jälkeen hän johdattelee keskustelun ominaisuuksien, taitojen ja mielenkiinnon kohteiden moninaisuuteen vartiiossa. Entä oliko tarpojen vastauksissa mukana eri kulttuuritaustojen vaikutusta? Entä vaikuttiko sukupuoli vastauksiin?

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

JOHTAJAN OHJE: Johtaja valmistelee etukäteen bingolomakkeet. Hän johdattelee pelin purkukeskustelua lisäkysymyksillä, jotka ohjaavat tarpoja huomaamaan oman ryhmän vahvuuksia ja moninaisuutta.

JUNALLA KOLARIIN

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tunnistaa omia ennakkoluulojaan.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyysden arvostaminen

TOTEUTUS: Vartionjohtaja kertoo, että osallistujat ovat lähdössä junalla matkalle Helsingistä Kolariin. Juna lähtee kello 20.10 ja on perillä Kolariin 10.30. Jokainen tarpoja on yksin matkalla ja matkustaa neljän hengen makuuhuytissä. Hyttiin tulee lisäksi kolme muuta ihmistä. Tarpoja saa valita, keitä he ovat. Laiturilla junan lähtöä odottaa joukko ihmisiä matkatavaroineen. Kenet kukakin ottaisi omaan hyttiinsä, mitä hyväksytään matkakumppanilta? Jokainen tarpoja myös perustelee valintansa. Valintojen tekemiseen on aikaa 10 minuuttia.

Junan lähtöä asemalaiturilla odottavat:

- nainen, jolla on itkevä lapsi sylissä
- kansallisasuun pukeutunut romanimies
- pitkä hattupäinen nainen, jolla on kaukoputki
- vanha sokea mies
- nainen, jolla on rikkinäinen takki ja muovikassi
- isopartainen tummaihoisen mies
- jakkupukuun pukeutunut nainen kannettavan tietokoneen kanssa
- rastatukkainen, rinkan kanssa kulkeva nuori langanlaiha mies
- huntupäinen nuori nainen
- keski-ikäinen keikkamies kitaran kanssa
- vanha nainen, jonka kassista pilkottaa virkkuutyö
- japanilainen mies, jolla on sekä digi- että videokamera mukanaan
- yksin matkustava 9-vuotias lapsi
- pyörätuolilla liikkuva nuori nainen
- 14-vuotias tyttö, jolla on lumilauta.

Kun yksilövalinnat on tehty, johtaja kertoo, että junan konduktööri on tullut sanomaan, että yksi junan makuuvaunuista on hajonnut. Seuraavalta asemalta sen tilalle saadaan uusi pienempi makuuvaunu, joten valitettavasti osa joutuu siirtymään istumapaikoille. Tästä syystä hyttijakoa täytyy muuttaa. Jotta konduktööri ei joudu tekemään jakoa, hän toivoo, että junan matkustajat tekevät valinnan. Kaikilla tarpoilla on kalliit 1. luokan matkaliput, joten he pääsevät joka tapauksessa uuteen makuuvaunuun. Tarpojen lisäksi makuuvaunussa on tilaa kuudelle, ja ryhmien on päästävä yksimielisyyteen, ketkä kuusi matkustajaa saavat paikan ja ketkä joutuvat siirtymään istumapaikoille. Ryhmäpäättöksen tekoon on aikaa 15 minuuttia.

Harjoitus puretaan käymällä läpi kaikkien yksilövalinnat. Tarpojat kertovat, millä perusteella he tekivät valinnat. Oliko matkustajissa sellaisia, joita kukaan ei missään nimessä olisi valinnut? Oliko joku, jota kukaan ei valinnut? Millaisia oletuksia matkustajista tehtiin? Oliko joku matkustajista pelottava? Olivatko ryhmien päätökset yksimielisiä vai seurasiko valinnoista erimielisyyksiä? Miltä tuntui jättää osa matkustajista ilman makuupaikkaa, kun itse oli oikeutettu siihen? Keksikö kukaan luopua omasta etuoikeudestaan, jotta joku muu saisi makuupaikan?

Lähde: Tukari välittää - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali erilaisuuden arvostamisesta

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paussin tekemiseen kyniä, paperin ja valmiin listan matkustajista esimerkiksi fläpillä. Hän johtaa purkukeskustelua.

KYSNA BLUE

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa ennakkoluulojaan. Hän suhtautuu avoimesti itselleen vieraisiin kulttuureihin.

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Ikäkausitapahtuma, Leiri

TOTEUTUS: Johtaja laittaa soimaan musiikkia ja pyytää tarpoja arvaamaan, mistä musiikki on peräisin. Jos kyseessä on laulu, johtaja pyytää osallistujia kuvittelemaan, mistä sanat voisivat kertoa. Kappale voi soida noin 3 – 4 minuuttia. Tarpojat voivat kuuntelun jälkeen jutella musiikista ystävänsä kanssa muutaman minuutin ajan kuitenkin paljastamatta omia arvauksiaan. Sen sijaan he voivat halutessaan kirjoittaa arvauksensa muistiin. Lopuksi musiikkikappale soitetaan uudestaan, ja halutessaan osallistujat voivat nyt paljastaa arvauksensa koko ryhmälle. Johtaja paljastaa oikeat vastaukset. Jos johtaja on monistanut sanat, hän jakaa ne nyt tarpojille ja soittaa kappaleen uudestaan. Tarpojat voivat lukea sanoja kappaleen soidessa ja halutessaan laulaa mukana. Ryhmä voi vielä arvioida kappaletta sanat luettuaan. Johtaja voi päättää harjoituksen toiseen musiikkikappaleeseen.

Lähde: www.keks.fi

JOHTAJAN OHJE: Johtaja etsii sopivaa musiikkia jostain vähemmistökulttuurista tai toiselta mantereelta. Jos sanoille löytyy käännös (ja jos ne soveltuvat ryhmälle), hän voi monistaa tai näyttää ne kaikille ryhmän jäsenille. Harjoituksessa tarvitaan äänentoistoa. Harjoituksen onnistumisen kannalta on tärkeää valita oikeanlaista musiikkia. Usein on parempi soittaa aluksi vain sellainen osa kappaleesta, johon ei sisälly sanoja. Näin harjoitus ei heti keskity vieraaseen kieleen. Sen jälkeen voidaan soittaa koko kappale sanoineen. Valitun kappaleen tulisi myös olla sellainen, joka luo tilanteeseen hyvää tunnelmaa. Jos mahdollista, johtajalla pitäisi olla taustatietoa kappaleesta: musiikkityylistä, instrumenteista tai siitä, kuinka suosittu esittäjä on kotimaassaan. Usein tämä harjoitus toimii parhaiten, kun musiikki ei ole aivan ilmeisesti vierasmaalaista. Esimerkiksi klassinen musiikki ja jazz yhdistetään usein Eurooppaan tai Pohjois-Amerikkaan, vaikka ihmiset monista muistakin kulttuuritaustoista soittavat niitä. Musiikki, tanssi ja kaikenlainen taide ovat erinomaisia tapoja tutustua toisiin kulttuureihin. Kuitenkin on hyvä tiedostaa, että ne voivat myös välittää stereotyyppioita ja ennakkoluuloja. Lopuksi vartio voi pitää pienen keskustelutuokion. Olivatko osallistujat yllättyneitä kuullessaan musiikin alkuperämaan, pitivätkö he musiikista, oliko vaikea arvata, mistä maasta se oli kotoisin, miksi oli tai ei ollut vaikea arvata ja niin edelleen. Jos tarpojat sanovat, että musiikki oli heille entuudestaan vierasta, mutta että he pitivät siitä, johtaja voi johdatella tarpoja pohtimaan syytä siihen, että he eivät olleet kuunnelleet sellaista aiemmin. Siksi, ettei tällaista musiikkia soiteta radiossa? Miksi ei soiteta? Johtajan tehtävänä on johtaa keskustelua ja tehdä tarvittaessa apukysymyksiä, joilla voi herätellä tarpoja aiheen äärelle.

LEFFAFESTARIT SENEGALIN TYYLIIN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja laajentaa maailmankatsomustaan tutustumalla senegalilaiseen elämään.

KESTO: 1 tunti

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Vartio järjestää lyhytelokuvafestareita katsomalla YouTubea Senegal-aiheiset Woomal-videot. Senegalin partiolaisten järjestävät kaikille avoimia elokuvailtoja tarjoten karamelleja ja makeaa teetä. Vartio päättää yhdessä mitä festareilla tarjotaan.

Videoiden välissä vartio keskustelee vartionjohtajan ja luotsin kanssa näkemästään. Yllätyttekö? Mikä tuntuu oudolta, mikä tutulta? Mitä voisimme oppia heiltä? Mitä opettaa heille? Mitä haluaisitte tietää lisää?

Woomal-videoita on kuusi, kestoiltaan noin 3-6 minuuttia.

Elokuvat löytyy Suomen Partiolaisten Youtube -kanavalta osoitteesta www.youtube.com/user/partioscout/videos.

Hakusanaksi voi laittaa Woomal. Woomal on ollut Suomen ja Senegalin partiolaisten kumppanuushanke 2009–2011.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarvittaessa lyhytelokuvafestareiden järjestelyissä ja keskustelun käynnistymisessä.

MINUN KIVI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja arvostaa erilaisuutta.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Jokainen hakee itselleen kiven. Kivi on voitu etsiä myös jo aiemmin, ja sitä on voitu vaalia koko päivän. Iltapiirissä jokainen vuorollaan kertoo, mitä erikoista omassa kivessä on. Johtaja ohjaa tarpojat huomaamaan, että kaikki kivet ovat erilaisia kuten ihmisetkin. Samalla on hyvä keskustella, miksi ihminen valitsee kiven (ja vaatteet, kaverit ynnä muut vastaavat asiat) omien mieltymystensä mukaan ja miksi omaa mieltymystä pidetään arvokkaampana kuin muiden. Tavoitteena on oppia arvostamaan erilaisuutta ja huomaamaan erilaisuuksien sijaan samanlaisuutta.

Lähde: Paraisten Merikotkat

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on johdatella keskustelua ja saada tarpojat tekemään huomioita ihmisten yhdenvertaisuudesta.

PAKOLAISET MEDIASSA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpojat oppivat kuinka pakolaisia ja pakolaisuutta kuvataan mediassa ja millaisia mielikuvia ja stereotyyppioita asiaan liitetään.

KESTO: 1 tunti

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Vartio tekee leiketaulun sanomalehtien artikkeleista ja kuvista. Kuvat voivat käsitellä pakolaisten tilannetta lähtömaassa tai kohdemaassa. Vartio pohtii miten ihmisiä kuvataan näissä kuvissa. Millaisia mielikuvia pyritään herättämään? Millaisia yleistyksiä kuvissa on nähtävissä? Mitä kuvissa ei näytetä tai mikä jää kuvien ulkopuolelle?

JOHTAJAN OHJE: Johtaja tuo mukanaan sanomalehtiä, joista löytyy kuvia pakolaisista. Johtaja auttaa tarpoja kuvien tutkimisessa.

PAOSSA KOTOA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja oppii ymmärtämään miltä tuntuu paeta omasta kodista.

KESTO: 30 min

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Vartio ottaa selvää millaisista maista ja missä tilanteissa omasta kodista joutuu lähtemään pakoon. Vartio eläytyy miltä tuntuisi olla ulkomailla ilman vanhempia ja ystäviä tietämättä milloin pääsee takaisin kotiin ja miltä koti näyttäisi palatessa. Johtaja on tuonut mukanaan kuvia erilaisista kotoaan paenneista ihmisistä. Jokainen tarpoja valitsee yhden kuvan ja kirjoittaa sen pohjalta postikortin vanhemmille tai ystäville sotaa paenneen lapsen näkökulmasta. Tarpojan tulisi kuvata tunteita, kotoutumiseen liittyviä asioita, maan hallinnollista tilannetta jne. Aihetta voi syventää miettimällä, minkälaisia ihmisiä kuvissa on? Mitä he ovat tehneet kotimaassaan ennen sotaa? Minkälainen tulevaisuus heillä olisi ollut omassa kotimaassaan ilman sotaa? Minkälainen tulevaisuus heillä on nyt? Millaisia tavaroita he ovat ottaneet mukaansa ja miksi? Mitä tavaroita tarpoja itse ottaisi mukaan ja miksi? Vartio voi tutustua oikeiden ihmisten ottamiin tavaroihin osoitteesta <https://medium.com/uprooted/what-s-in-my-bag-758d435f6e62#.v5ebl5nql>

JOHTAJAN OHJE: Luotsi tai vartionjohtaja etsii ennen koloiltaa kuvia erilaisista kotoa paenneista ihmisistä. Johtaja auttaa tarpoja pohtimaan miksi jokin asia tai esine on ihmiselle tärkeä.

SYRJITYY -ROOLIPELI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpojat ymmärtää mistä ulkopuolisuuden ja syrjityksi tulemisen tunteet syntyvät.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Johtaja pyytää yhden kolmasosan tarpojista tilan ulkopuolelle. Johtaja kertoo tilaan jääville, että he ovat panttivankeja, jotka odottavat pelastajaa. Panttivankien silmät sidotaan, ja he istuutuvat lattialle kauas toisistaan odottamaan pelastajia. Panttivanki pelastuu, kun joku koskettaa häntä olkapäähän. Pelastajan saavuttua vanki voi ottaa siteen silmiltään ja liittyä pelastajien joukkoon. Pelastajaryhmälle kerrotaan leikin juu - ketään ei aiota pelastaa. Pelastajaryhmä saapuu tilaan hiiren hiljaa ja alkaa vähitellen pitää enemmän melua, aivan kuin pelastajien joukko kasvaisi pelastettujen myötä. Todellisuudessa ketään ei pelasteta. Lopulta leikin johtaja toteaa, että nyt kaikki taitavat olla jo pelastettu. Todellisuudessa kaikki vangit istuvat siteet silmillään ja tuntevat olonsa syrjityksi, ulkopuoliseksi ja unohtetuksi. Leikki voi nostaa voimakkaita tunteita. Onkin hyvin tärkeää, että roolit jätetään taakse ja kaikille on selvää, että ketään ei pelastettu ja kyseessä oli leikki. Leikki edustaa kuitenkin arjen todellisuutta - kuka meidän arjessamme on ulkopuolinen? Ketä ei huomioita? Kuka jää ottamatta mukaan? Ulkopuolisuuden ja syrjityksi tulemisen tunne ovat tuttuja monille. Purkukeskusteluissa voidaan puhua niin syrjinnästä kaveripiirissä kuin maahanmuuttajien integraatiosta valtaväestöön.

Lähde: www.keks.fi

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen. Hän huolehtii siitä, että purkukeskustelu tulee käytyä huolella. Johtaja johdattaa tarpojat miettimään, missä tosielämän tilanteissa voi tuntea samankaltaisia tunteita.

VALITSISITKO MINUT?

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää, miten olemme kaikki erilaisia mutta samanarvoisia.

KESTO: 10 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Johtaja pyytää jokaisen tarpojan luokseen vuoron perään ja liimaa lapun tai teipinpalan tämän otsaan ilman, että tarpoja näkee sitä. Lisäksi johtaja kuiskaa tarpojalle yhden kysymyksen, joka hänen on muistettava. Kun kaikki tarpojat ovat saaneet oman kuvauksen otsaansa ja kuulleet kysymyksensä, lähtevät he kiertelemään tilassa vapaasti. Aina toisen tarpojan kohdatessa he esittävät kysymyksensä. Nämä vastaavat oman mielensä mukaisesti. Muutaman minuutin jälkeen johtaja pysäyttää leikin ja pyytää tarpoja palaamaan omille paikoilleen. Jokainen saa kertoa tuntemuksistaan muille; arvasiko, millainen hän on, minkälaista kohtelua muilta sai ja miltä se tuntui.

Lähde: *Särmä - asennekasvatusvihko*

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kirjoittaa alla olevat kuvaukset erilaisista ihmisistä post it -lapuille tai maalarinteipin pätkille.

- Tietokonenörtti - Valitsisitko minut joukkueeseesi liikuntatunnilla?
- Gootti - Tuletko meille koulun jälkeen?
- Hikari - Saanko istua luokassa vieressäsi?
- Luokan häirikö - Tekisitkö kanssani tutkielman?
- Kehitysvammainen - Auttaisitko minua läksyjen tekemisessä?
- Silmäläsipäinen - Olisitko kanssani seuraavan välitunnin?
- Hiirulainen - Tekisitkö kanssani esitelmän, joka esitetään suullisesti luokan edessä?
- Sokea - Voinko tulla teille koulun jälkeen?
- Ylipainoinen - Tanssitko kanssani viimeisen hitaan koulun diskossa?
- Kaikkia muita lyhyempi - Lähdetkö kanssani elokuvaan tänä iltana?
- Hörökorvainen - Otatko kanssani kaverikuvan?
- Huonoihoinen - Lähtisitkö kanssani kahville koulun jälkeen?

Kun harjoitus on ohi, johtaja ohjaa tarpoja miettimään, minkälaista kohtelua hän sai muilta. Kuinka moni tarpojista vastasi kysymyksiin rehellisesti? Millaisia samankaltaisia tilanteita tarpojat ovat kohdanneet arjessaan?

KANSAINVÄLISYYS

MAASTAMUUTON MIELIKUVALEIKKI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpojat saavat käsityksen siitä mistä siirtolaisuudessa on kyse. Tarpojat voivat samaistua siirtolaisten ja pakolaisten elämään.

KESTO: 1 h

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene, Leiri

Kasvatustavoitteet: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Vartio tekee mielikuvaharjoituksen "Jos minä muuttaisin nyt johonkin maahan". Vartio kirjoittaa lapuille maiden nimiä ja arpoo laput tarpojille. Tarpojat miettivät millaisia haasteita he kohtaisivat muuttaessaan tähän maahan. Millaisia asioita pitäisi konkreettisesti tehdä muuttaessa tähän maahan? Mitä ottaisin mukaan? Mitä tekisin ensimmäisenä päästyäni perille?

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarpoja valitsemaan lapuille erilaisia maita ja valmistautua kertomaan tarvittaessa millaiset asumisolot siellä on.

POSTIKORTTI LÄHETYSTYÖNTEKIJÄLLE

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tietää, mitä on lähetystyö.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Johonkin kuuluminen ja sitoutuminen

TOTEUTUS: Vartio lähettää postikortin lähetystyöntekijälle. Vartio kysyy kortissa paikallisesta partiotoiminnasta ja siitä, mitä lähetystyöntekijän työhön kuuluu. Vartio voi myös kirjoittaa lähetystyöntekijälle oman ryhmänsä toiminnasta, jotta hän pystyy kertomaan siitä lähetyksensä asukkaalle.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kertoo paussin aluksi tarpojille lähetystyöstä. Hän voi esimerkiksi esitellä oman seurakunnan lähetystyöntekijän ja hänen kohdemaansa. Johtaja myös selvittää etukäteen lähetystyöntekijän osoitteen.

SUOMALAINEN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja arvostaa kotimaansa perinteitä.

KESTO: 15 minuuttia **PAIKKA:** Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Tarpojat asettuvat piiriin. Yksi valitaan keskelle, ja hän antaa muille tehtävänantoja osoittamalla jotakuta kädellään. Sekä se, jota osoitetaan, että hänen molemmilla puolillaan olevat osallistujat toimivat mahdollisimman nopeasti. Leikin kuluessa se, joka ei toimi tai joka toimii väärin, tippuu ja siirtyy keskelle antamaan ohjeita. Leikin aluksi käydään yhdessä läpi seuraavat tehtävänannot.

Suomalainen bussimatka: Keskellä oleva pitää ratista kiinni ja ohjaa ja vieressä olevat katsovat hänestä pois päin.

Suomalainen hissi: Keskellä oleva katsoo lattiaan kädet puuskassa ja vieressä olevat kääntyvät selin keskellä olevaan.

Suomalainen sauna: Keskellä oleva kyyristyy ja vieressä olevat vihtovat häntä vimmatusti kuvitteellisilla vihdolla.

Pesäpallo: Keskellä oleva syöttää pallon, ja vieressä olevat ottavat kopin kuvitteelliseen räpylään.

Suomalainen disko: Keskellä oleva tanssii sivulle viereen -askelin kerran oikealle ja kerran vasemmalle, vieressä olevat tekevät Travolta-liikkeen vetämällä oikean kätensä otsan editse ja keikauttavat samalla hieman lanteitaan.

Marjanpaiminta: Keskimmäinen kyykistyy ja poimii marjoja, vieressä olevat läiskivät kuvitteellisia hytysiä.

Leikin jälkeen vartio pohtii, mitä leikki kertoo suomalaisista ja suomalaisuudesta.

Lähde: *Tukari välittää - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali erilaisuuden arvostamisesta*

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tulee huolehtia siitä, että kaikki pääsevät osalliseksi leikissä, eikä kukaan jää ulkopuoliseksi. Hän myös ohjaa tarpoja huomaamaan leikissä esille nousevia stereotypioita. Johtaja auttaa tarpoja pohtimaan miksi stereotypiat koetaan hauskoina tai miksi ne eivät kaikkia naurata.

KAVERIT JA KIUSAAMINEN

AJATUKSIA KIUSAAMISESTA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kuunnella ja kertoa mielipiteitään kiusaamisesta.

KESTO: 15 min

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Tarpojat istuvat ympyrässä, jossa jokin pieni esine kiertää osallistujalta toiselle, sovittuun merkkiin asti. Sovittu merkki voi olla esimerkiksi leikin vetäjän sanoma "stop" tai musiikin lakkaaminen. Se, jolle esine jää, keksii uuden asian ideoitavasta aiheesta.

Esimerkkiaiheita:

- Millaiset teot voidaan katsoa kiusaamiseksi?
- Miksi jotkut kiusaavat muita?
- Miten kiusaamisesta pääsee eroon?

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on johtaa keskustelua ja huolehtia siitä, että keskustelussa pysytään aiheessa.

HENKILÖKOHTAISTA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa yhtäläisyyksiä ja eroja vartion jäsenten kesken sekä ystävyyteen liittyvistä odotuksista tai peloista.

KESTO: 1 tunti

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen, Rehtiys

TOTEUTUS: Melkein jokaisessa lehdessä on ilmoitusosasto, jossa etsitään kontakteja toisiin ihmisiin. Kirjoitusten perinteinen malli on, että kirjoittaja esittelee ensin itsensä ja kuvaa sitten henkilöä, jonka kanssa haluaa kontaktin. Tarpojat jakautuvat pieniin ryhmiin tai pareihin. Ensimmäiseksi parit tai ryhmät kokoavat listan niistä ominaisuuksista, joita ihmiset korostavat etsiessään ystävää tai elämänkumppania. Onko niissä eroja? Esiintyykö ilmoituksissa jokin ominaisuus ylitse muiden? Seuraavaksi jokainen voi kirjoittaa oman kontakti-ilmoituksen, jossa kuvailee itseään 5 - 7 lauseella ja sen jälkeen kertoo, mitä odottaa ystävältään sekä mitä on itse valmis tekemään ystävyyden eteen. Lopuksi vartio kokoaa kirjoitukset ja ne luetaan ääneen. Tarpojat voivat yrittää päätellä, kenestä on kyse.

Lopuksi on hyvä miettiä, mitä kukin odottaa ystävältä ja ystävyydeltä? Mihin ystäviä tarvitaan? Millaisia asioita tarpojat haluavat jakaa ystävien ja läheisten kanssa? Mitä ystävyys merkitsee? Mikä on sen kaikkein tärkein piirre?

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarpojat alkuun ilmoitustekstien kirjoittamisessa ja johtaa harjoituksen purkukeskustelua.

ILOVIESTI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja huomaa ystäviä, joita voisi ilahduttaa.

KESTO: 15 min

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja valitsee lähipiiristään kaksi ihmistä, jotka ansaitsevat heidän mielestään erityishuomiota. Valinnan kohde saa jäädä salaiseksi. Tarpoja kirjoittaa näille henkilöille ystävyysviestit, joihin hän laittaa jonkin vastaanottajalle sopivan iloisen asian. Vartio miettii yhdessä erilaisia tapoja välittää viestejä perille. Tällaisia voivat olla esimerkiksi viestin laittaminen makuupussiin tai viestin sujauttaminen taskuun.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja ohjaa tarpoja keksimään ilahduttavia viestejä ja toimivia viestinvälitystapoja.

KALLEA KIU SATAAN, KOSKA...

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa kiusaamiseen johtavia syitä ja keinoja lopettaa kiusaaminen.

KESTO: 15 min

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Tarpojat ovat piirissä. Leikinjohtaja antaa lauseelle alun, esimerkiksi: "Kallea kiusataan..." Seuraavan leikkijän tehtävänä on keksiä lauseelle jatko, esimerkiksi: "... koska Kallella on liian iso takki." Seuraava leikkijä jatkaa seuraavalla selityksellä "... koska Kallen vanhemmilla ei ole rahaa." Lauseita jatketaan niin kauan, kun mielekkäitä selityksiä löytyy. Seuraavassa vaiheessa koetetaan keksiä tilanteelle ratkaisu, esimerkiksi: "Kallea ei enää kiusata...", "...koska Pekka ryhtyi Kallen kaveriksi." Kun selitykset ajautuvat liian kauas alkuperäisestä aiheesta, palataan pohtimaan alkutilannetta ja sitä, voiko oikeassa elämässä oikeasti käydä näin.

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on johtaa keskustelua ja huolehtia siitä, että keskustelussa pysytään aiheessa.

KIUSAAJANA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa kiusaamiseen johtavia syitä ja keinoja lopettaa kiusaaminen.

KESTO: 15 min

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Johtaja piirtää taululle janan, jonka toisessa päässä lukee "Ei kiusaamista" ja toisessa päässä "Kiusaamista". Tarpojat kirjoittavat lapuille kiusaamisen muotoja siten, että yhdellä lapulla on yksi kiusaamisen muoto kuten nimittely, lyöminen, tavaroiden varastaminen. Tämän jälkeen he tulevat sijoittamaan lappunsa janalle. Sijoittelun jälkeen tarkastellaan kiusaamisen eri asteita ja perustellaan lappujen sijoittamista. Tavoitteena on keskustella kiusaamisen eri muodoista ja pohtia omia kokemuksia. Miten tarpojen kokemukset poikkeavat toisistaan samanlaisissa tilanteissa?

Lähde: Särnä - asennekasvatusvihko

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on johtaa keskustelua ja huolehtia siitä, että keskustelussa pysytään aiheessa.

KIUSAAJAT JA KIU SATUT

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa kiusaamisen.

KESTO: 10 min

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Vartio jaetaan kahteen osaan. Toinen osa samaistuu kiusaajiin, toinen osa kiusattuihin. Ensimmäinen jokainen työskentelee yksin. Kiusaajat kirjoittavat paperille mahdollisimman monta syytä, miksi he kiusaavat, ja kiusatut mahdollisimman monta syytä, miksi heitä kiusataan. Kirjoitustehtävän jälkeen kiusatut ja kiusaajat kokoavat pahveille yhteenvedon kirjoituksistaan. Lopuksi verrataan pahveja: Mitä yhteistä niissä on? Miten ne eroavat toisistaan? Yhdessä arvioidaan, ovatko kiusaamisen syyt todellisia.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen. Hän huolehtii siitä, että jokaisella on turvallinen olo harjoituksen aikana.

KIUSAAMINEN-ROOLIPELI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa kiusaamistilanteita ja niissä olevia rooleja. Tarpoja osaa puuttua kiusaamiseen.

KESTO: 1,5 h

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Johtaja alustaa harjoituksen kertomalla taustatietoa harjoitukseen liittyen. Harjoituksessa kuvitellaan, että vartioon on tullut uusi tarpoja. Muiden on ollut vaikea hyväksyä uutta jäsentä, koska hänellä on silmälasit, hän on lihava, hän puhuu toisin tai on vaikka maalta tai kaupungista. Tarpojat saavat opastuksen avulla keksiä syyn itse. Uutta vartion jäsentä on alettu kiusaamaan ja kiusaamisessa on sattunut jotain isohkoa tai konkreettista, johon aikuisen on ollut pakko puuttua. Reppu tai vaatteet ovat repeytyneet, tai kiusattava on kaatunut ja loukannut itsensä. Tämän seurauksena kiusattu ja kiusaaja huoltajineen on kutsuttu palaveriin lippukunnan edustajan tai edustajien kanssa. Tarpojat näyttelevät tilanteen. Johtaja ohjaa tarpojat näytelmän jälkeen miettimään kunkin osallistujan ajatuksia. Keskustelun jälkeen tilanteeseen voidaan näytellä erilainen loppu. Tavoitteena on, että tarpoja samastuu roolipelin eri roolien tilanteisiin. Millaisia rooleja kiusaamistilanteisiin liittyy? Millaisia tunteita ja ajatuksia tilanne aiheuttaa?

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja johtaa purkukeskustelua. Hän huolehtii siitä, että tarpojat malttavat paneutua harjoitukseen tosissaan. Jos ryhmässä on kiusaajia tai kiusattuja, johtaja pitää huolen harjoituksen turvallisuudesta.

SALAINEN YSTÄVÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ilahduttaa toisia.

KESTO: 15 min

PAIKKA: Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Tarpojavartio arpoa jokaiselle salaisen ystävän esimerkiksi leirin tai retken ajaksi. Salaisen ystävän tehtävä on koettaa itseään paljastamatta tehdä ystävänsä iloiseksi. Yleensä leikkijöiden palvelualltius lisääntyy ja erilaisia yllätyksiä tehdään useammalle ihmiselle, jottei jäisi salaiselle ystävälleen kiinni.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa tehtävän retken tai leirin aluksi. Jos tarve vaatii, voi johtaja muistutella tehtävästä retken aikana ja myös vinkata hyviä tapoja ilahduttaa ystävää.

TARINA KIUSAAMISESTA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa kiusaamiseen johtavia syitä ja keinoja lopettaa kiusaaminen.

KESTO: 15 min

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Tarpojat asettuvat piiriin. Johtajalla on päässään tarinankertojan hattu. Hän aloittaa tarinan kertomisen muutamalla lauseella, jonka jälkeen hän antaa hatun seuraavalle. Seuraava leikkijä jatkaa tarinaa, ja näin jokainen osallistuu kerrontaan vuorollaan. Tarinaa jatketaan, kunnes tarina loppuu luonnollisesti.

Tarinan alkuja:

- Tomi, jonka kanssa Teppo kulkee joka päivä kouluun, kiusaa Teppoa hänen vaatteistaan, vaikka Tepolla olisi yllä mitä tahansa.
- Kalle on Kimin luokkatoveri. Hän vie Kimin vihon ja kopioi läksyt itselleen.
- Joku koulussa levittää Kaisasta valheita. Ihmiset alkavat karttaa Kaisaa.
- Pirjon isovelji vie kaikki Pirjon säästämät rahat ja uhkaa tehdä hänen elämänsä hankalaksi, mikäli Pirjo kertoo vanhemmilleen.
- Heidn ystävä lainaa Heidn puseroa ja käyttää sitä jatkuvasti eikä palauta sitä Heidille takaisin. Hän sanoo omistavansa nyt sen.
- Masin jalkapallojoukkueessa joku on sopinut toisten kanssa, ettei Masille saa syöttää.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii siitä, että tarina etenee. Tarvittaessa johtaja sijoittaa lauseen johonkin väliin, jotta kertomuksessa pysytään aiheessa.

VÄITTEITÄ KIUSAAMISESTA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa kiusaamiseen johtavia syitä ja keinoja lopettaa kiusaaminen.

KESTO: 15 min

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Johtaja piirtää maahan janan tai määrittelee, että jana kulkee esimerkiksi seinästä vastapäiseen seinään. Johtaja kertoo, että toisessa päässä janaa ollaan täysin samaa mieltä väitteestä ja toisessa täysin eri mieltä. Tarpojen tulee asettua janalle haluamaansa kohtaan luetun väitteen mukaan. Väitteistä voidaan keskustella joko koko porukalla, lähellä olevan kanssa tai johtaja voi pyytää muutamia erilaisia mielipiteitä eri kohdista janaa.

Väitteitä: Meidän koulussa tai lippukunnassa ei kiusata ketään. Meidän koulussa tai lippukunnassa suvaitaan erilaisuutta. Ryhmässä voi syyllistyä kiusaamiseen, vaikkei itse haluaisikaan. Kiusata voi myös huomaamattaan. Usein kiusattu itse aiheuttaa kiusaamisen. Kiusaajalla on itsellään ongelmia. Tytöt kiusaavat vähemmän kuin pojat. Ryhmän ulkopuolelle jättäminen on pahempaa kiusaamista kuin nimittely, jokaisen velvollisuus on puuttua kiusaamiseen. Kiusaamiseen puuttuminen on helppoa. Kiusaamistapausten selvittelyyn tarvitaan aina aikuinen. Syyllisen pitää saada rangaistus. Vanhempien pitää tietää, jos oma lapsi on kiusaaja tai kiusattu.

Lähde: Huomaan. Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali kiusaamisen ehkäisyyn.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja toimii harjoituksen vetäjänä ja huolehtii siitä, että tarpojat myös perustelevat sijoittumisensa janalle.

YKSI TÄSTÄ PELISTÄ POISI!

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa syitä ennakkoluulojen ja syrjinnän taustalla.

KESTO: 10 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Tämä paussi sopii hyvin KITT:iin eli koko ikäkauden tarpojatapaamiseen.

Johtaja liimaa tarran jokaisen osallistujan otsaan siten, etteivät he näe, minkä värisen tarran saavat. Tarpojen tehtävänä on muodostaa ryhmä toisten samanväristen kanssa. Leikin aikana ei saa puhua, vaan on tultava toimeen ei-verbaalisella kommunikaatiolla.

Lopuksi johtaja auttaa vartiota käsittelemään harjoituksen herättämiä tunteita ja ajatuksia. Miltä tuntui, kun tarpoja kohtasi ensimmäistä kertaa jonkun, jolla on samanvärisen tarra? Miltä tuntui siitä, jolla oli erilainen tarra kuin kenelläkään muulla? Yrittivätkö tarpojat auttaa toisiaan löytämään oman ryhmän? Entä mihin eri ryhmiin jokainen kuuluu tämän harjoituksen ulkopuolella? Kuuluuko joku esimerkiksi jalkapallojoukkueeseen, luokkaan, kerhoon tai seurakuntaan? Voiko kuka tahansa tulla mukaan näihin ryhmiin? Ketkä ovat omassa yhteiskunnassamme niitä, jotka jäävät ulkopuolelle?

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

Johtajan tehtävä: Johtaja varaa tarvittavat välineet, esimerkiksi 16:lle 4 sinistä, 4 punaista, 4 keltaista, 3 vihreää ja yksi valkoinen, outo tarra. Johtaja harkitsee huolellisesti, kuka saa valkoisen tarran. Johtaja voi halutessaan ja tarpeen mukaan manipuloida ryhmien koostumusta, mutta osallistujat eivät saisi huomata sitä. Tarpojat saavat mieluummin uskoa, että tarrat on jaettu sattumanvaraisesti. Tätä harjoitusta voidaan myös käyttää jäänsärkijänä, jolla osallistujat jaetaan ryhmiin seuraavia harjoituksia varten. Tällöin johtaja voi jättää yksittäisen tarran käyttämättä. Ryhmiin voidaan myös hakeutua niin, että jokaisessa ryhmässä on korkeintaan yksi samanvärisen ihminen.

YSTÄVÄNHAKUILMOITUS

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa hyvän ystävän ominaisuuksia.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja kirjoittaa ilmoituksen kuvitteelliselle Ystävää etsimässä -palstalle. Ilmoitukset sisältävät harrastuksia, ominaisuuksia ja mieltymyksiä, joita kirjoittaja toivoo löytyvän ystävältä. Ilmoitukset sekoitetaan ja jaetaan uudestaan. Vartio kierrättää ilmoituksia ringissä ilman, että kukaan tietää kenen ilmoitusta lukee. Jos lukija uskoo täyttävänsä ilmoituksen vaatimukset, hän kirjoittaa ilmoitukseen oman nimensä. Lopuksi jokainen saa takaisin oman ilmoituksensa. Vartio voi yhdessä lopuksi miettiä, millaisia ajatuksia harjoitus herätti.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa ilmoitusten kirjoittamisen alkuun pääsemisessä.

YSTÄVYYDEN AAKKOSET

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa hyvän ystävän tuntomerkkejä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Tarpojat valmistavat yhdessä julisteen, jossa kuvaillaan jokaista vartion jäsentä vuorollaan tämän etunimen jokaisella aakkosella alkavalla sanalla.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paikalle välineet julisteen tekemistä varten.

MINÄ JA MUUT

ÄKKIARVAUKSELLA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tutkii, millä perusteella teemme päätelmiä muista ihmisistä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Jokainen ottaa umpimähkään itselleen parin. Johtaja kysyy kaikilta yksinkertaisen kysymyksen, kuten Juoko parisi kahvia vai teetä. Kumpikin pareista yrittää arvata vastauksen ja kertovat arvauksensa parilleen. Pari puolestaan kertoo, osuiko arvaus kohdilleen. Tämän jälkeen kumpikin parista kertoo toiselle lyhyesti, mihin heidän arvauksensa perustui. Seuraavaksi vaihdetaan paria. Johtaja kysyy toisen kysymyksen, esimerkiksi onko parisi aamu- vai iltavirkku. Kysymysten tulee olla sellaisia, ettei pari voi päätellä vastausta parinsa ulkoisesta olemuksesta. Jälleen parit kertovat oman arvauksensa ja siihen liittyvät perustelunsa.

Kun jokainen on ennättänyt olla lähes jokaisen parina, on harjoitus hyvä vielä purkaa yhdessä. Tarpojat voivat miettiä, miten usein he arvasivat oikein tai väärin. Miten he tulivat siihen päätelmään kuin tulivat? Millaisten ulkoisten vihjeiden perusteella he esittivät olettamuksiaan? Johtivatko vihjeet heidät oikeaan vai väärään? Nämä kysymykset voidaan liittää siihen, miten teemme päätelmiä ihmisistä ensitapaamisella. Jos teemme päätelmämme esimerkiksi ulkonäön, sukupuolen tai rodun perusteella, miten kaukana ennakkoluulot ovat niistä? Miten ennakkoluulot syntyvät? Millaisia ennakkoluuloja eri-ikäisillä ihmisillä on? Onko minulla itselläni ennakkoluuloja? Jokainen voi lopuksi kertoa parilleen tai koko ryhmälle jonkin tilanteen jossa ennakkoluulot vaikuttivat. Miten ennakkoluulo tuossa tilanteessa syntyi?

Lähde: MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Tämä harjoitus sopii hyvin vartiolle tutustumisvaiheessa tai esimerkiksi KITT-iltaan, jossa on mukana myös vähän tuntemattomampia tarpoja.

OIKEIN VAI VÄÄRIN?

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää, mikä on oikein ja mikä väärin.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Johtaja kirjoittaa lapuille erilaisia tilanteita. Laput jaetaan tarpojille. Jokainen vuorollaan kertoo oman ajatuksensa siitä, miten tilanteessa tulisi toimia.

Miten toimit -tilanteita:

- Lainaat isosiskosi musiikkilaitetta ilman lupaa, ja se ei enää toimikaan.
- Äiti pyytää sinua tekemään kotitöitä, mutta olet sopinut lähteväsi 15 minuutin kuluttua kaverisi kanssa kirjastoon.
- Ystäväsi káskee sinun varastaa irtokarkkia kaupasta.
- Olet pyöräilemässä ja puolittuttu tyyppi samasta koulusta pysäyttää sinut ja haluaa lainata pyörääsi.
- Sanot vanhemillesi meneväsi kaverisi luo, mutta menetkin diskoon. Jäät kuitenkin kiinni.
- Isäsi on luvannut ostaa sinulle uuden pelikonsolin, kunhan olet tehnyt lomitöitä kahden kuukauden ajan. Olet tehnyt työsi, mutta isä ei tunnu muistavan koko asiaa.
- Kaverisi houkuttelevat sinua lintsaamaan kesken koulupäivän.
- Vanhempasi ovat kylässä ja olet saanut luvan kutsua kavereita kotiisi. Yhdellä kaverilla on mukana olutta. Pullo laitetaan kiertämään. Kaikki muut ottavat.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja voi kirjoittaa esimerkitilanteet erillisille lapuille. Johtajan tehtävänä on tarvittaessa esittää lisäkysymyksiä tai tarkentaa tilannekuvausta.

MONINAIKUUS

ALIAS MONINAIKUUSTERMEILLÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää moninaisuutta.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Leiri, Ikäkausitapahtuma, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen, Rehtiys

TOTEUTUS: Vartio pelaa Alias-peliä erilaisilla termeillä kuten rasisti, vähemmistö, maahanmuuttaja, arvo, juutalainen, suvaitsevaisuus, monikulttuurisuus, punkkari, etnisuus, sokea, vammaisuus, kaveri, somali, koulukiusaaja, kotoutuminen, ulkomaalainen, tummaihoisuus, erilaisuus, homo, sateenkaariperhe, transsukupuolinen, maailmankatsomus, muslimi ja identiteetti. Kummastakin ryhmästä vuorotellen yksi selittää johtajan antaman termin omalle ryhmälleen ilman, että käyttää selityksessään annettua termiä. Sopikaa etukäteen, kuinka kauan aikaa yhden termin selittämiseen omalle ryhmälle on. Jos kukaan omasta ryhmästä ei ole arvannut termiä sovituksessa ajassa, saa myös kilpaileva ryhmä osallistua arvailuun. Ryhmä saa jokaisesta oikein arvatusta termistä yhden pisteen. Eniten pisteitä saanut ryhmä voittaa. Pelin jälkeen on hyvä vielä yhdessä miettiä, mitä termit tarkoittavat. Lähde: Särämä -asennekasvatustietoa

JOHTAJAN OHJE: Johtaja jakaa tarpojavartioiden kahteen ryhmään ja kertoo pelin idean ja säännöt. Johtaja varmistaa etukäteen, että tietää kaikkien termien merkityksen. Tarvittaessa hän ottaa termeistä selvää luotettavista tietolähteistä.

EN OLE KOSKAAN...

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää moninaisuutta.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen, Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Paussin tarkoitus on paljastaa itsestä ryhmälle yllättäviä asioita, joita ei ole koskaan tehnyt. Asioiden tulee olla sellaisia, joista kertoja kuvittelee, että useimmat muut nuoret ovat tehneet ne. Esimerkiksi: "En ole koskaan ratsastanut hevosella!" Jos väitteen sanonut on ainoa, joka ei ole tehnyt asiaa, hän saa pisteen. Eniten pisteitä saanut on voittaja. Lähde: MLL-Toimintaan yhdessä! Nuorten osallistava koulutus

JOHTAJAN OHJE: Tämä harjoitus vaatii ryhmältä avoimuutta ja luottamusta. Johtajan tehtävänä on huolehtia turvallisesta ilmapiiristä.

ENSIVAIKUTELMA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää ensivaikutelman merkityksen ja tunnistaa ennakkoluuloja.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Leiri, Retki, Ikäkausitapahtuma, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen, Rehtiys

TOTEUTUS: Johtaja pyytää leikkijöitä istumaan ympyrään ja antaa kullekin yhden paperiarkin, johon on liimattu jonkin henkilön kuva. Tarpojen tehtävänä

on katsoa kuvaa ja kirjoittaa ensivaikutelmansa henkilöstä sivun alaosaan. Sen jälkeen paperin alaosa taitetaan niin, että se, mitä he ovat kirjoittaneet, jää piiloon. Paperi ojennetaan seuraavalle ringissä. Jokainen tarpoja katsoo toista kuvaa ja kirjoittaa jälleen ensivaikutelmansa paperin alaosaan juuri käännetyin taitteen yläpuolelle. Paperi taitetaan uudelleen ja ojennetaan jälleen seuraavalle. Kierrosta jatketaan, kunnes paperit ovat kiertäneet ympyrän, ja jokainen on nähnyt jokaisen arkin. Tämän jälkeen paperit avataan taitteista ja ensivaikutelmat luetaan ääneen.

Vartio keskustele ensivaikutelmista esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla:

Mihin piirteisiin ensivaikutelmat perustuivat?

Mitä ero ensivaikutelmissa ilmeni? Entä mitä yhteneväisyyksiä?

Mistä ensivaikutelma muodostuu?

Jokainen voi myös kuvailla ja kertoa, milloin itsellä on ollut täysin väärä ensivaikutelma toisesta henkilöstä tai asiasta. Lähde: Allianssi

JOHTAJAN OHJE: Johtaja valitsee lehdistä kuvia ihmisistä, joilla on mielenkiintoiset, erilaiset tai huomiota herättävät kasvot. Hän leikkaa kasvot ja liimaa ne paperin yläosaan jättäen paljon tyhjää tilaa alapuolelle. Jokainen osanottaja tarvitsee yhden arkin. Lisäksi jokainen tarvitsee kynän. Johtaja kertoo tehtävän ohjeet ennen kuin aloitetaan. Saattaa olla hyödyllistä osoittaa, minne leikkijöiden tulisi kirjoittaa ja kuinka taittaa paperin alaosa piiloon.

Paperien annetaan kiertää melko rivakasti, koska osallistujat eivät saa miettiä ensivaikutelmaa liian kauan. Kuuluisien ihmisten ja julkisuuden henkilöiden kuvia ei kannata valita, vaan laaja valikoima ihmisiä, jotka edustavat eri ikäkausia, kulttuureita, etnisiä ryhmiä ja ihmisiä, joilla on lahjakkuuksia, vammoja tai vastaavia. Johtajan tehtävänä on pitää huolta, että keskustelussa ei arvostella toisten mielipiteitä vaan todellisia kommentteja jostakusta. Mitä tapahtui sen seurauksena? Mitä tämä leikki paljasti meistä? Tarpoja huomaa, että se, mitä ensimmäisenä näkee, voi olla hyvin harhaanjohtavaa. Ensimmäiset vaikutelmat ovat tärkeitä. On niin helppoa tehdä vääriä yhteenvetoja ihmisistä, joita ei tunne.

HYVÄN TEKEMISEN KÄSI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tietää hyvien tekojen merkityksen.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus, Rehtiys

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja piirtää oman kämmenensä ääriiviivat paperille. Hän kirjoittaa käden sisälle sanat Päivän hyvä työ. Tarpoja miettii ja kirjoittaa jokaiselle sormelle yhden hyvän teon, jonka käsi voi tehdä tai on tehnyt toisille. Käsi voi lohduttaa, nostaa kynän lattialta, avata oven, ojentaa tavarat ja niin edelleen. Tarpoja ottaa sormiin kirjoittamansa teot seuraavan viikon tehtävikseen.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paperin jokaiselle tarpojalle. Hän auttaa tarvittaessa tarpoja keksimään sormiin sopivia asioita. Johtaja kannustaa tarpoja myös tekemään kirjaamia tekoja.

KULTTUURILEIKKI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa ennakkoluulojaan.

KESTO: 1 h

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Johonkin kuuluminen ja sitoutuminen

TOTEUTUS: Paussin tavoitteena on työstää niitä mielikuvia, joita jokaisella meistä on vähemmistöryhmistä sekä ymmärtää, miten pelkistämisen mekanismi toimii.

Johtaja varaa paussia varten listan piirrettävistä asioista, paperia sekä kyniä ja mahdollisuuden laittaa kuvat seinälle näkyviin.

Johtaja jakaa tarpojat kolmen tai neljän henkilön joukkueisiin. Joukkueet ottavat kynän ja paperia sekä etsivät paikan, jossa he voivat istua hieman toisistaan erillään. Johtaja pyytää ryhmästä yhden henkilön kerrallaan luokseen ja näyttää heille piirrettävän sanan. Kun piirtäjät ovat nähneet sanan, he palaavat ryhmänsä luo ja alkavat piirtää saamaansa sanaa. Ryhmän muiden jäsenten tehtävänä on arvata, mikä asia on kyseessä. Piirtäjä saa vain kuvia; kirjaimia tai numeroita ei käytetä. Myös puhuminen on kiellettyä paitsi oikean vastauksen vahvistaminen. Muu joukkue saa vain sanoa arvauksiaan, he eivät saa kysyä kysymyksiä. Kun sana on arvattu oikein, joukkue huutaa se ääneen. Johtaja voi halutessaan pitää kirjaa joukkueiden pisteistä. Jokaisen kierroksen jälkeen piirtäjä kirjoittaa joko valmiiseen tai keskeneräisen kuvaansa, mikä sana oli kyseessä.

Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle piirtäjälle. Johtajan tehtävänä on varmistaa, että jokainen pääsee piirtovuoroon ainakin kerran. Lopuksi johtaja pyytää ryhmiä ripustamaan kuvat näkyviin niin, että erilaisia tulkintoja kuvia sanoista voidaan vertailla ja niistä voidaan keskustella.

Sanaehdotuksia piirrettäväksi: rasismi, erilaisuus, koulutus, syrjintä, rasismi, pakolainen, ristiriita, eurooppalainen, kansalainen, köyhyys, muslimi, homoseksuaali, tasa-arvo, HIV-positiivinen ihminen, romani, japanilainen, venäläinen, afrikkalainen, ihmisoikeudet, media, turisti, ulkomaalainen, solidaarisuus, sokea, rakkaus, ja arabi.

Harjoituksen jälkeen tehtävä puretaan joukkueissa. Johtaja pyytää

osanottajia sanomaan, oliko leikki vaikea ja miksi. Sen jälkeen hän pyytää tarpoja katsomaan seinällä olevia piirustuksia ja vertailemaan erilaisia kuvia ja tapoja, joilla ihmiset tulkitsevat samoja sanoja. Vastaavatko mielikuvat todellisuutta? Miksi juuri tietyt mielikuvat valittiin kuviin? Johtaja ohjaa tarpoja pohtimaan, mistä me saamme meidän mielikuvamme, ovatko ne kielteisiä vai myönteisiä, ja mitä vaikutuksia niillä saattaa olla suhtautumiseemme kyseessä oleviin ihmisiin.

JOHTAJAN OHJE: Tämä on pitkä paussiharjoitus esimerkiksi retkelle tai KITTiin. Jos johtajalla on pieni ryhmä, kulttuurileikkiä voidaan leikkiä yhdessä ryhmässä; tällöin johtaja pyytää jotakin henkilöä piirtämään ensimmäisellä kierroksella, se joka arvaa, piirtää seuraavalla kierroksella. Johtajan on hyvä valmistautua siihen, että ihmiset, jotka pitävät itseään huonoina piirtäjinä, voivat pitää tätä leikkiä itselleen vaikeana. Johtaja rohkaisee heitä sanomalla, että tarkoitus ei ole piirtää taideteoksia. Tämä leikki todennäköisesti tuo esiin kaikkein pelättömimmät ja pelkistetyimmät mielikuvat, jotka meillä on toisista ihmisistä. Kuitenkin on tärkeää, että leikki ei pysähdy piirustuksiin vaan, että ryhmä pohtii pelkistämisen vaaroja ja erityisesti sitä, mistä me saamme mielikuvamme. Jokainen tarvitsee pelkistämistä kyetäkseen suhtautumaan ympäristöönsä ja siinä oleviin ihmisiin. Sen takia kaikenlaista arvostelua niistä pelkistämismalleista, joita osanottajilla on, pitäisi välttää. Arvioinnin ja keskustelun tulisi tähdätä siihen, että me olemme tietoisia olemassa olevista pelkistämistarpeista ja mielikuvilla ja oletamuksilla on hyvin vähän tekemistä todellisuuden kanssa. Johtaja pyytää tarpoja purkukeskustelussa miettimään eroja pelkistettyjen mielikuvien kesken ja mahdollisia syitä tähän. Toinen näkökulma, jota käsitellään keskustelussa, on mistä pelkistetyt mielikuvat tulevat. Vartio voi analysoida tiedotusvälineiden, koulun kasvatuksen, perheen tai saman tyyppisen ryhmän roolia mielikuvien synnysssä.

MONIKULTTUURINEN KOHTAAMINEN SAARELLA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpojan tunnistaa kulttuurien välisen yhteistyön mahdollisuuksia. Hän ymmärtää ihmisten olevan erilaisia, mutta samanarvoisia.

KESTO: 1–2 tuntia

PAIKKA: Retki, Kolo

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyysarvostaminen

TOTEUTUS: Pausstin tavoitteena on herättää keskustelua kommunikaatiosta ja vuorovaikutuksesta eri kulttuureista tulevien ihmisten välillä. Kautta historian eri kulttuurit ovat omaksuneet ja lainanneet toisiltaan erilaisia asioita. Usein kohtaaminen hyödyttää kaikkia osapuolia. Pystymme paremmin arvostamaan monimuotoisuutta, jos opimme näkemään vieraisiin kulttuureihin kohdistuvien ennakkoluulojen ja oman etnosentrismimme taakse. Tässä harjoituksessa simuloidaan kahden kulttuurin kohtaaminen.

Harjoituksen tavoitteena on pohtia, mitä ovat sopeutuvaisuuden ja suvaitsevaisuuden tuomat edut. Harjoituksen avulla pyritään tuomaan esille, että ennen kuin kulttuurieroja voi oppia kunnioittamaan, niitä täytyy oppia ymmärtämään.

Harjoitukseen tarvitaan 10–16 henkeä.

Taustatietoa pelistä:

Saarella asuu kaksi heimoa. Y-heimo asuu saaren keskiosan kukkuloilla, Z-heimo rannikolla. Heimot viettävät rauhanomaista rinnakkaiseloa ja ovat vain vähän tekemisissä keskenään. Heimoilla on kummallakin oma kulttuurinsa ja kielensä. Niillä on kuitenkin se yhteinen piirre, että molemmissa kulttuureissa arvostetaan suuresti ilmapalloja. Y pitää pallojen monimuotoisuutta tärkeänä uskonnollisista syistä ja yrittää siksi kerätä mahdollisimman paljon eri muotoisia, värisiä ja kokoisia palloja. Z-heimo taas käyttää ilmapalloja, etenkin pyöreitä ja punaisia, lääkinnällisiin tarkoituksiin ja keräilee siis punaisia palloja. Äskettäin heimo Z:n keskuuteen on levinnyt outo ja vaarallinen kulkutauti. Legendan mukaan siihen on olemassa vain yksi parannuskeino: harvinaislaatuinen ilmapallo, joka on kätkeyty johonkin tuntemattomaan paikkaan saarella. Onneksi heimon vanhimmilla on hallussaan satoja vuosia vanha kartta, jonka uskotaan ilmaisevan tien parantavan ilmapallon luo. Valitettavasti kartta oli kerran kauan sitten vähällä tuhoutua sodassa, ja nyt Z-heimolla on hallussaan vain kartan puolikas. Legendan mukaan toinen puolisko on Y-heimolla.

Pelissä Y -heimon tavoite on suojella ilmapallojaan, ja Z:n tavoite on

lääkeilmapallon löytäminen. Pelaajat saavat luultavasti huomata, että peli johtaa yllättäviin tilanteisiin.

Lähde: Särmaa – asennekasvatustavot

JOHTAJAN TEHTÄVÄ: Johtaja kertoo tarpoille taustatilanteen. Tarpojat jakautuvat kahteen ryhmään, Y- ja Z-heimoon. Heimot voivat halutessaan sopia yhtenäisestä asusta tai muusta vastaavasta tunnusmerkistä. Johtaja varaa paikalle ilmapalloja tuomaan tilanteeseen tunnelmaa. Kun kaikki ovat sisäistäneet roolinsa, aloittavat tarpojat roolipelin ja yrittävät argumentoinnin, kaupankäynnin ja muun vastaavat avulla ratkaista tilanteen omalle heimolleen sopivaksi.

Kun peli on päättynyt, johtaja vetää tarpoille purkukeskustelun. Purkukeskustelussa voidaan pohtia esimerkiksi sitä, millä ratkaisulla tilanne raukesi tai saataisiin selviämään. Onko todellisuudessa vastaavanlaisia ongelmia eri kansojen välillä? Miten niitä voidaan ratkoa?

SEHÄN ON VAIN VITSI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää ennakkoluulojen syntymekanismeja.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Johtaja kirjoittaa lapuille muutaman vitsin ja laittaa ne hattuun tai kulhoon. Tarpojat istuvat ympyrään ja johtaja laittaa hatun kiertämään. Jokainen nostaa hatusta yhden vitsin ja lukee sen muille. Muut arvostelevat vitsin asteikolla 1 - 10 pistettä. Johtaja kirjaa pisteet muistiin.

Kun vitsit on luettu, ryhmä pohtii vastauksia seuraaviin kysymyksiin: Mikä vitsi sai eniten pisteitä? Miksi? Mikä vitsi sai vähiten pisteitä? Miksi? Miltä sinusta tuntuu, jos vitsi on suunnattu sinua tai kannattamaasi asiaa vastaan? Millainen on hyvä vitsi? Millaisia vitsejä et voi hyväksyä? Mitä vahinkoa seksistiset ja rasistiset vitsit saattavat aiheuttaa? Mitä teet, jos joku kertoo mielestäsi loukkaavan vitsin:

- hymyilet kohteliaasti
- naurat, koska muutkin nauravat
- kerrot vitsin kertojalle oman mielipiteesi
- lähdet ryhmästä mitään sanomatta?

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

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kokoaa vitsejä ja kirjoittaa ne paperilapuille. Vitsit voivat käsitellä erilaisiin ryhmiin kuuluvia ihmisiä: kasvissyöjiä, rikkaita, juutalaisia, vammaisia, poliitikkoja, julkikkaita, ulkomaalaisia tai homoja. Pausiin tarvitaan myös hattu tai kulho sekä paperi pisteiden merkitsemistä ja laskemista varten. Vitsien valinta on tärkeä vaihe, sillä sen avulla johtaja voi pitää tilanteen hallinnassa, sillä muuten tämä leikki karkaa helposti käsistä. Johtaja ottaa mukaan sekä rakentavia että asiattomia vitsejä. Esimerkiksi sarjakuvista löytyy usein vitsejä, jotka auttavat oppimaan jotain myönteistä maailmasta ja omasta itsestä. Johtajan on syytä varoa vitsejä, jotka saattavat syvästi loukata tarpoja.

USKONNOT YHDESSÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tuntee eri uskontojen perinteitä. Hän osaa huomioida eri maailmankatsomuksia.

KESTO: 1 h

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyysarvostaminen, Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Vartio jakautuu eri uskontokuntien edustajiksi Senegalista ja Suomesta. Senegalissa valtauskontona on islam, noin 91 % väestöstä on muslimeja. Katolilaiseen kirkkoon kuuluu noin 6 % ja kristityt ja muslimit ovat hyvissä väleissä keskenään ja juhlivat yhdessä molempien uskontojen juhlia. Uskonnottomuutta ei Senegalissa juuri tunneta tai ymmärretä. Vartio järjestää jonkin uskonnollisen tilaisuuden, jossa rooleina on esimerkiksi muslimi, kristitty katolinen, kristitty luterilainen ja ateisti. Mitä kunkin uskonnon edustaja haluaisi omasta uskonnostaan erityisesti tilaisuuteen tuoda? Mitä saattaa olla vaikea hyväksyä toisen uskonnossa? Miksi? Mitä ristiriitoja voi syntyä? Miten tilaisuuden voisi järjestää kaikille avoimeksi?

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarvittaessa tarpoja pääsemään alkuun. Jos keskustelu ei pysy aiheessa, auttaa johtaja sen takaisin raiteilleen.

SEURUSTELU JA SEKSI

IHANNETYTTÖ- TAI -POIKAYSTÄVÄ

PAUSSIN TAVOITE

Tarpoja tunnistaa niitä ominaisuuksia, joita hän toisissa ihmisissä eniten arvostaa.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen, Rehtiys

TOTEUTUS: Tarpojat kirjoittavat paperille, leikkaavat lehdistä kuvia tai kuvaavat sanallisesti, millaisia ominaisuuksia he haluaisivat tyttö- tai poikaystävällään olevan. Käytettävän ajan mukaan ominaisuudet voidaan koota yhteen ja laittaa tärkeysjärjestykseen. Vartio voi myös kokeilla, onko mahdollista piirtää yhteistä ihannetyttöystävän tai -poikaystävän kuvaa tai koota kuvaa leikkeistä. Vai eroavatko tarpojen unelmat niin paljon toisistaan, ettei se ole mahdollista? Jos ryhmässä on sekä poikia että tyttöjä, on mielenkiintoista verrata onko sukupuolten toiveiden ja odotusten välillä eroja.

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on muistuttaa myös luonteenpiirteistä, etteivät tarpojat keskity ainoastaan ulkonäköön. Johtajan tehtävänä on ottaa huomioon, että tarpojat kehittyvät eri tahtiin, eivätkä kaikki ole välttämättä aihetta vielä kovasti miettineet. Johtaja kannustaa jokaista kuitenkin ehdottamaan ainakin yhtä hänelle tärkeää ominaisuutta.

KUN BESTIS ALKAA SEURUSTELLA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja miettii omaa suhdetta ystäviinsä ja seurusteluun.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Tarpojat näyttelevät tilanteen, jossa seurustelu ja ystävyys ovat koetuksella. Tarpojat arpoivat roolit ja esittävät noin viiden minuutin näytelmän. Puolet tarpoista on tarkkailijoita, jotka näytelmän jälkeen kertovat, miten roolihenkilöiden heidän mielestään olisi pitänyt toimia. Näytelmän runko voi olla esimerkiksi seuraava:

Leena on alkanut seurustella Pekan kanssa. Leenan paras kaveri Liisa tuntee jäävänsä ulkopuoliseksi. Hän tuntee myös itsensä yksinäiseksi ja miettii, pitäisikö hänenkin ruveta seurustelemaan Pekan kaverin Lassen kanssa, joka on kiinnostunut Liisasta. Leenan toinen hyvä ystävä Minna taas ei pidä Pekasta ja yrittää saada Leenan lopettamaan seurustelun mustamaalamalla Pekkaa Leenalle.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja voi tarvittaessa ottaa näytelmään lisää roolihenkilöitä, esimerkiksi Leenan vanhemmat tai Pekkaan myös ihastuneen tytön. Johtaja huolehtii siitä, että näytelmän käsittelemiseen jätetään riittävästi aikaa.

KUN LIISA IHASTUU LEENAA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää, että partiossa on tilaa jokaiselle ja pohtii, miten omalla suhtautumisellaan ja toiminnallaan voi edistää moniarvoisuutta.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Tämä on roolileikki, jossa tarpojat näyttelevät heille etukäteen määrättyjä rooleja.

Rooleja ovat:

- Liisa (vaihtoehtoisesti Pekka), partiolainen
- Leena (vaihtoehtoisesti Lasse), partiolainen
- Liisan ja Leenan ystäviä samasta vartiosta

Tarpojat esittävät tilanteen vartion kesäleiriltä. Liisa ja Leena, vaihtoehtoisesti Pekka ja Lasse, vartiokaverit, huomaavat ihastuneensa toisiinsa. He haluavat viettää leirillä mahdollisimman paljon aikaa

yhdessä ja vapaahetkinä he haluavat olla kahdestaan. Osa Liisan ja Leenan / Pekan ja Lassen partioystävistä ei hyväksy Liisan ja Leenan / Pekan ja Lassen seurustelua, vaan alkavat mollata heitä selän takana. Osa muista vartiolaista taas alkaa puolustaa Liisaa ja Leenaa / Pekkaa ja Lassea ja heidän oikeuttaan seurustella, kenen kanssa haluavat.

JOHTAJAN OHJE: Homoseksuaalisuudesta keskustellessa on tärkeää korostaa, ettei heteroseksuaalisuus ole muita oikeampi suuntautuminen ja painottaa moninaisuutta ja moniarvoisuutta. Esimerkiksi tarpojat saattavat tämän paussin yhteydessä kysyä, mistä homoseksuaalisuus johtuu, jolloin johtaja voi herättää tarpoja pohtimaan, mistä heteroseksuaalisuus johtuu. Tämän paussin tarkoituksena on saada tarpoja pohtimaan, muuttuisiko hänen suhtautumisensa ystävään, joka on homoseksuaalinen.

KUN LIISA JA LEENA MUUTTAVAT SAMAA ASUNTOON

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja pohtii suvaitsevaisuutta, seksuaalista tasa-arvoa, seurustelua, seksuaalisuutta ja itsenäistymistä. Lisäksi tarpoja perustelee mielipiteitään ja kuuntelee muiden mielipiteitä.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Vartio pelaa roolipeliä. Tilanteeseen tarvitaan neljä vapaaehtoista rooleihin (kaksi kumpaakin sukupuolta) ja neljä henkilökohtaisiksi arvioijiksi. Loput ryhmästä toimivat yleisinä arvioijina. Johtaja kertoo jokaiselle henkilökohtaiselle arvioijalle, ketä hän tarkkailee ja mitä perusteluita hän käyttää. Arvioijat sopivat kuka tarkkailee ketäkin. Jokainen pelaaja ottaa oman roolikortin. Hän voi miettiä roolia 2 – 3 minuuttia. Johtaja asettaa neljä tuolia puolimpyrään. Pelaajat asettuvat tuoleihin ja kuvittelevat olevansa esimerkiksi olohuoneessa ja käyvänsä perheen kanssa keskustelua. Peli käynnistyy esimerkiksi käsien taputuksella.

Roolipelin roolit:

Tytär: Olet päättänyt kertoa vanhemillesi, että haluat muuttaa yhteen rakastamasi tyttöystävän kanssa. Yrität puolustaa ja perustella sitä, että ihmisellä oikeus rakastaa, ketä haluaa. Sanot, että seksuaalista suuntautumista ei voi valita.

Äiti: Tyttärelläsi on tyttöystävä, jonka kanssa hän on muuttamassa yhteen. Rakastat tytärtäsi paljon, mutta et ymmärrä, miten hän voi tehdä tämän sinulle. Tuet miestäsi kaikessa, mitä hän sanoo. Et uhkaile tytärtäsi, olet pikemminkin pahoillasi tuskasta, jonka hän aiheuttaa sinulle. Olet sitä mieltä, että tyttäresi seksuaalinen suuntautuneisuus ei ole vielä kehittynyt.

Vanhempi veli: Siskollasi on tyttöystävä, jota hän sanoo rakastavansa. Et periaatteessa välitä, kenen kanssa siskosi seurustelee. Puolustat ihmisen oikeutta vapaasti järjestää omat ihmissuhteensa. Äitisi mielestä siskosi seksuaalinen suuntautuneisuus voi vielä muuttua. Olet eri mieltä ja yrittät vakuutella sitä.

Isä: Tyttärelläsi on suhde naisen kanssa. Et hyväksy tyttäresi suhdetta. Edustat moraalista keskitietä ja välität enemmän siitä, mitä muut ihmiset ajattelevat suhteesta. Et pidä itseäsi suvaitsemattomana, mutta tyttäresi seurustelusuhde on vähän eri juttu. Ajattele tilannetta ankarana isänä ja miten hän perustelisi asiat.

15 minuuttia on hyvä pituus pelille.

Peliaika riippuu siitä, miten peli etenee.

Kun peli on päättynyt, jokaiselta pelaajalta kysytään oma arvio pelin kulusta. Tämän jälkeen tarkkailijat kertovat oman näkemyksensä siitä, miten pelaajat saavuttivat omat päämääränsä ja mitä perusteluita he käyttivät. Johtaja voi esimerkiksi johdatella keskustelua seuraavilla kysymyksillä:

- Olivatko perustelut samoja, joita jokainen kuulee omassa perheessään?
- Olisiko ollut eri asia, jos tyttöystävä olisikin ollut poikaystävä?
- Miettikää tilanteita, joissa poika esittelisi poikaystävän? Olisiko keskustelu silloin samankaltainen?
- Mikä homoseksuaalisuudessa pelottaa?
- Onko tällaista sattunut kenellekään lähiympäristössäsi?
- Kuinka todellisia roolihenkilöiden mielipiteet olivat?

Lähde: Särmää – asennekasvatusvihko, www.slms.org

JOHTAJAN OHJE: Homoseksuaalisuudesta keskustellessa on tärkeää korostaa, ettei heteroseksuaalisuus ole muita oikeampi suuntautuminen, ja painottaa suvaitsevaisuutta ja moniarvoisuutta. Esimerkiksi tarpojat saattavat tämän paussin yhteydessä kysyä, mistä homoseksuaalisuus johtuu, jolloin johtaja voi herättää tarpoja pohtimaan, mistä heteroseksuaalisuus johtuu.

KUVASTA KERTOMINEN

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja herää pohtimaan seurusteluun liittyviä kysymyksiä.

KESTO: 45 minuuttia

PAIKKA: Retki

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Johtaja kiinnittää kolon seinälle tai muualle suuren, kaikille näkyvän kuvan, joka esittää esimerkiksi poikaa ja tyttöä istumassa ja katselemassa tv:tä. Tarpojat jaetaan 2 - 4 hengen ryhmiin, jossa yhden ryhmän tehtävänä on keksiä, mitä on tapahtunut ennen tätä kuvassa näkyvää tilannetta. He voivat esimerkiksi hahmotella kuvissa olevien henkilöiden taustaa ja sitä, kuinka he ovat tavanneet. Seuraavan ryhmän tehtävänä on kertoa, mitä kuvassa tapahtuu. Kolmas ryhmä keksii tarinan, mitä seuraavaksi tulee tapahtumaan. Aikaa tarinoiden keksimiseen annetaan noin 5 minuuttia. Seuraavaksi kuunnellaan jokaisen ryhmän tarina. Johtaja voi halutessaan esittää myös tarkentavia kysymyksiä, miksi ryhmä olettaa, että kuvassa on kyse juuri jostakin tietystä tilanteesta.

Lähde: Kosketus – Kuinka opettaa seksuaaliterveydestä ja ihmissuhteista koulussa.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja voi valita kuvan sen mukaan, millaisia asioita haluaa käsitellä: hän voi herättää vartion pohtimaan ystävyyttä, seurustelua, treffejä, seksiä tai homoseksuaalisuutta tai muita aiheita. On todennäköistä, että ryhmien tarinat poikkeavat huomattavasti toisistaan ja oletukset siitä, mitä kuvassa tapahtuu saattavat olla hyvin erilaiset. Harjoitus voidaan toteuttaa myös niin, että jokainen ryhmä keksii ensin, mitä on tapahtunut ennen kuvassa näkyvää tilannetta ja sitten kuunnellaan jokaisen ryhmän tarina, jonka jälkeen jokainen ryhmä keksii, mitä kuvassa tapahtuu tällä hetkellä ja niin edelleen.

TUTUSTUMINEN, RYHMÄYTYMINEN, LUOTTAMUS JA YHTEISTOIMINTA

IHANNERYHMÄ

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tunnistaa hyvän ryhmätyöskentelyn edellytyksiä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyiden arvostaminen

TOTEUTUS: Vartio jakautuu pienempiin ryhmiin. Jokaisen ryhmän tehtävänä on rakentaa ihanneryhmä. Vartio voi ensin päättää, mihin tarkoitukseen ihanneryhmä perustetaan. Ryhmät miettivät kuinka monta henkilöä ihanneryhmässä on. Keitä tarpojat kutsuisivat ryhmäänsä? Jäsenet voivat olla keitä tahansa henkilöitä, esimerkiksi lippukunnan vanhempia johtajia tai julkisuuden henkilöitä. Ryhmän pitää pystyä myös perustelemaan miksi he haluavat juuri kyseiset ihmiset ihanneryhmäänsä. Entä mihin tämänkaltainen ryhmä voi parhaimmillaan kyetä?

Lähde: Huomaa hyvä! Näin ohjaat lasta ja nuorta löytämään luontevahvuutensa. PS-kustannus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen. Hän auttaa ja kannustaa tarpoja ryhmäsuunniteluissa.

KIRJEENKANTAJA -TUTUSTUMISLEIKKI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tutustuu ja sitoutuu ryhmäänsä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyiden arvostaminen

TOTEUTUS: Johtaja järjestää tuolit ympyrään. Tuoleja tarvitaan yksi vähemmän kuin osallistujia. Tarpojat istuvat tuoleille. Leikkijä, joka jää ilman tuolia, seisoo ympyrän keskellä. Johtaja pyytää keskellä olevaa sanomaan seuraavan tyyppisen lauseen: "Kannan kirjettä niille, joilla on silmälasit / jotka olivat suihkussa tänä aamuna / joilla on housut jalassa / joilla on rannekello." Kaikki, joilla on esimerkiksi silmälasit, vaihtavat paikkaa, jolloin keskellä seisova leikkijä saa tilaisuuden vallata itselleen tuolin. Keskelle jäänyt saa kantaa seuraavan kirjeen. Leikkiä kannattaa jatkaa 5 - 10 minuuttia tai kunnes kaikki ovat saaneet olla kirjeenkantajana.

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

JOHTAJAN OHJE: Johtaja voi ohjata tarpoja ulkoisten piirteiden mukaan ryhmittelyn sijaan nimeämään ominaisuuksia ja tekoja: "Kannan kirjettä niille, jotka ovat antaneet rahaa kehy-hankkeeseen."

MINÄ MYÖS

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tuntee muut vartion jäsenet. Hän arvostaa ihmisten erilaisuutta.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyiden arvostaminen

TOTEUTUS: 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 rinkiin. Paussiin 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 vartiossa.

Johtaja valitsee yhden tarpojan aloittamaan. Hän kertoo, mikä hänen ainutlaatuinen piirteensä on, esimerkiksi: "Minä olen vierailut 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 piiriin 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 seiso 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?
- Saataisivatko 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/

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on osallistua harjoitukseen yhdessä tarpojen kanssa. Kaiken toiminnan on tapahduttava nopeasti. Ryhmä voi tehdä sellaisen säännön, että osallistujilla on vain 10 sekuntia aikaa ajatella. Jotta leikki saadaan sujumaan nopeasti, on tärkeää, että osallistujien lukumäärä ei ylitä 10 tai 12 tarpojaa. Jos vartio on isompi, kannattaa sen jakautua pienempiin ryhmiin. Toisen kierroksen aikana on todennäköistä, että yksinkertaisia toteamuksia, kuten "Minulla on kädet tai jalat", ehdotetaan useita kertoja. Johtajan kannattaa ehkä pyytää leikkijöitä miettimään muita asioita tai vaihtoehtoisesti keskustella asiasta loppukeskustelun yhteydessä. Leikki voidaan viedä läpi ilman tuoleja, jolloin ihmiset istuvat lattialla, mutta se on epämukavampaa.

TERVEHDYKSET

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tutustuu ryhmäänsä. Hän ymmärtää, että eri kulttuureissa toimitaan eri tavoin.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Johtaja monistaa ohjeet ja leikkaa ne erilleen siten, että jokaisella paperilappusella on yksi ohje. Hän laittaa laput kulhoon tai hattuun. Jokaista leikkijää kohti tarvitaan yksi tervehdys. Jokainen leikkijä ottaa vuorollaan paperilapun. Kun jokaisella on lappu, tarpojat alkavat tervehtiä toisiaan lapuissa olevien ohjeiden mukaisesti:

- Tervehdi muita leikkijöitä halaamalla ja antamalla yhteensä kolme poskisuudelmaa vuorotellen kummallekin poskelle.
- Tervehdi muita halaamalla ja antamalla poskisuudelmaa kummallekin poskelle.

- Tervehdi muita halaamalla ja antamalla heille yhteensä neljä poskisuudelmaa vuorotellen kummallekin poskelle.

- Tervehdi muita asettamalla kädet vastakkain (rukousasennossa) ja kumartamalla kunnioittavasti.

- Tervehdi muita hieromalla neniä vastakkain.

- Tervehdi muita lämpimällä halauksella.

- Tervehdi muita voimakkaalla ja varmalla kädenpuristuksella.

- Tervehdi muita kevyellä kädenpuristuksella. Seiso noin 60 cm:n päässä tervehtimästäsi henkilöstä.

Tämän leikin on tarkoitus olla hauska, tunnelmaa vapauttava jäänsärkijä ryhmälle, jonka jäsenet eivät vielä tunne toisiaan kovin hyvin. Tarkoitus ei ole vahvistaa stereotyyppioita eri kansallisuuksista. Johtajan kannattaa painottaa tätä lopuksi pidettävässä lyhyessä keskustelussa. Mistä eri maista tervehdykset voisivat olla peräisin? Liittyykö harjoituksiin stereotyyppisiä käsityksiä? Tervehtivätkö esimerkiksi kaikki saksalaiset todellakin voimakkaalla kädenpuristuksella? Mitkä tervehtimistavat tuntuivat miellyttäviltä, mitkä epämiellyttäviltä? Onko tervehtimistapojen erilaisuus koskaan aiheuttanut jollekulle kiusallisia tilanteita? Onko joku yrittänyt ulkomailla ollessasi halata ja antaa jollekulle poskisuudelmaa, jolloin hän säikähti, kun ei tuntenut maan tapoja?

Tarpojat saattavat kysyä johtajalta, mistä maista tervehtimistavat ovat peräisin.

Johtaja voi pyytää heitä arvaamaan.

Vastausehdotuksia:

- Kevyt kädenpuristus n. 60 cm etäisyydeltä. (Englanti)
- Halaus ja yhteensä kolme poskisuudelmaa vuorotellen kummallekin poskelle. (Hollanti ja Belgia)
- Halaus ja yksi poskisuudelmaa kummallekin poskelle. (Portugali ja Espanja)
- Halaus ja yhteensä neljä poskisuudelmaa vuorotellen kummallekin poskelle. (Ranska)
- Kädet yhdessä rukousasennossa ja kumarrus. (Japani)
- Nenien hierominen vastakkain. (Inuiitit)
- Lämmin halaus. (Venäjä ja Palestiina)
- Voimakas, napakka kädenpuristus. (Saksa)

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

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja johtaa purkukeskustelun.

UUTENA RYHMÄSSÄ

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja osaa huomioida uuden ihmisen ryhmässään.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys, Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Vartio jakautuu kahteen ryhmään. Ryhmien tehtävänä on näytellä tilanne, jossa yksi tai useampi uusi nuori tulee vartioon, jossa ei tunne ketään. Toinen ryhmästä näyttelee tilanteen, jossa vartion vanhat jäsenet suhtautuvat torjuvasti uusiin tulokkaisiin. Toinen ryhmä näyttelee tilanteen, jossa vanhat jäsenet toivottavat mahdollisimman hyvin uudet tervetulleeksi joukkoonsa. Kun tarpojat ovat esittäneet näytelmänsä, ryhmä keskustele ja vertailee näytelmien tilanteita. Kumpi tilanne tuntui realistisemmalta? Onko joku tarpojista kokenut vastaavan tilanteen? Vartio miettii hyviä keinoja ottaa uusia ihmisiä mukaan tai hankkia uusia ystäviä. Samalla tarpojat voivat muistella tilanteita, joissa joku on tullut tarjoamaan ystävyyttä.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa näytelmien tekemisessä. Hän johtaa purkukeskustelua ja kertoo tarvittaessa esimerkkejä omasta elämästään.

VINKKI-TUTUSTUMISLEIKKI

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tuntee ryhmänsä jäsenet.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen, Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Leikkiin tarvitaan pariton määrä osallistujia ja tuoleja puolet leikkijöiden lukumäärästä plus yksi. Johtaja järjestää tuolit ympyrään. Hän jakaa osallistujat kahteen ryhmään siten, että toiseen ryhmään tulee yksi enemmän kuin toiseen. Pienemmässä ryhmässä olevat istuvat tuoleille. Suuremman ryhmän jäsenet seisovat tuolien takana. Siis myös tyhjän tuolin takana seisoo joku.

Johtaja selittää harjoituksen säännöt: Tyhjän tuolin takana seisovan pelaajan täytyy yrittää antaa vinkki jollekin tuolilla istuvalle leikkijälle. Sen, joka huomaa saaneensa vinkin, täytyy yrittää siirtyä tyhjälle tuolille ilman, että hänen takanaan seisova pelaaja ehtii koskettaa häntä. Jos tuolin takana seisova ehtii koskettaa, leikkijän täytyy palata tuolilleen ja vinkkaajan täytyy yrittää vinkata jollekin toiselle. Jos vinkin saanut ehtii liivahtaa, tyhjän tuolin takana seisovasta leikkijästä tulee uusi vinkkaaja. Leikkijä ei saa jättää saamaansa vinkkiä huomiotta, vaan aina vinkin saatuaan on yritettävä vaihtaa tuolia.

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

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja voi myös osallistua siihen itse.

YHTEINEN ONGELMA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa ratkaista ongelmia yhdessä ryhmän kanssa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Johtaja jakaa ryhmät satunnaisesti esimerkiksi huosten pituuden mukaan. Vartio muodostaa jonon johtajan mainitseman ominaisuuden perusteella ja jonosta muodostetaan 3 - 4 hengen ryhmiä. Yksi osallistujista menee tilan ulkopuolelle. Muiden kesken päätetään, mikä on vartion yhteinen ongelma. Ongelma voi olla esimerkiksi se, että vedentulo katkeaa kesken aamusuihkun tai avainnippu katoaa torille. Kun ongelma on valittu, miettivät osallistujat ryhmissään hetken aikaa erilaisia ratkaisuja tähän ongelmaan. Ratkaisu ei saa paljastaa ongelmaa, mutta antaa vihjeitä siitä, millaisesta asiasta on kyse. Tilan ulkopuolella ollut kutsutaan sisään selvittämään kaikille yhteistä ongelmaa. Hän saa selvittää sitä käyttämällä yhtä ainoaa kysymystä "Mitä te tekisitte?" Tämän kysymyksen hän esittää jokaiselle ryhmälle vuoron perään. Ryhmä vastaa vuorollaan kertoen oman ratkaisunsa: "Me lähtisimme naapuriin kylään pyyhkeen kanssa", tai: "Sulattaisimme jääpaloja." Ongelman ratkaisija jatkaa kyselykierrosta niin kauan, kunnes keksii, mistä ongelmasta on kyse. Tämän jälkeen seuraava voi mennä tilan ulkopuolelle ja muu vartio keksii uuden yhteisen ongelman.

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtajan kannattaa käydä harjoituksen jälkeen tarpojien kanssa pieni purkukeskustelu. Esimerkiksi ongelman ratkaisijan roolista on hyvä keskustella harjoituksen jälkeen. Olo on yllättävän ulkopuolinen, kun muulla vartiolla on yhteinen salaisuus, jota ei tiedä ja joka pitää selvittää päästäkseen mukaan porukkaan. Harjoitus vahvistaa myös työskentelytaitoja pienryhmässä.

VUOROVAIKUTUSTAITOT, KUUNTELEMINEN JA OMA MIELIPIDE

AFORISMIRINKI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ymmärtää ystävyyden merkityksen.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Johtaja laittaa kiertämään aforismilappuja, jotka liittyvät ystävyyteen. Jokainen saa valita niistä yhden. Jos lappua ei halua itse pitää, se laitetaan ringissä eteenpäin. Kun kaikki ovat valinneet laput, luetaan aforismit vuoron perään. Lapun saa pitää muistona.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kokoaa ja kirjoittaa etukäteen joukon aforismeja. Niitä voivat olla esimerkiksi seuraavat Positiivarit-sivustolla poimitut ajatukset:

Yksi tosi ystävä lisää onneamme enemmän kuin tuhat vihollista epäonneamme.

Kertoisin sinulle, kuinka olet tärkeä. Mut jumankeuta, en mie kerkeä.

Ystävät ovat kuin nallekarhuja, ihania halata, mut yhtä tuskaa menettää.

Tosiystävä on hän, joka on paikalla silloinkin, kun olisi mieluummin missä tahansa muualla.

Ystävyys on kuin kusi housuissa; kaikki sen näkevät, mutta vain itse voi tuntea, kuinka se lämmittää!

Ystävyys on akku elämän arjessa.

Onnellisin ihminen on hän, joka tekee mahdollisimman monta ihmistä onnelliseksi.

Jos voisin antaa sinulle yhden lahjan, antaisin sinulle kyvyn nähdä itsesi minun silmin. Silloin tietäisit, miten ihana ihminen olet!

Ystävyys ei ole trendi, se ei seuraa muotia, siitä ei saa korkoa eikä eläkettä. Silti se on elämän paras sijoitus!

Kun etsit ystävää, niin pidä tarkka huoli. Katso ensin sydäntä ja sitten ulkopuoli.

Valitse ystäväsi hitaasti, luovu heistä vielä hitaammin.

Ystävyys on yhteisten alkujen vaalimista.

Ystävä on taivaanlahja, enkeleiden pikkuserkku.

Ystävät ovat kuin tähtiä. Et aina näe niitä, mutta tiedät, että ne ovat aina olemassa.

Tosi ystävä on se, joka ajattelee, että sinä olet ehjä muna, vaikka hän tietäinkin, että halkeilet sieltä täältä.

AKTIIVINEN KUUNTELU

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa kuunnella. Hän tunnistaa omia ja toisten vahvuuksia.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyiden arvostaminen

TOTEUTUS: Tarpojat jakautuvat pareihin. Toinen parista toimii haastattelijana, joka saa ainoastaan osoittaa hyväksyntää nyökkäämällä. Hän ei saa kommentoida mitään, vaan ainoastaan kuunnella. Toinen parista kertoo lyhyehkön tarinan hetkestä, jolloin kaikki meni hyvin ja hän koki onnistuneensa. Kertoja voi esimerkiksi kertoa, mistä onnistuminen johtui ja mitä oppimiaan taitoja tai luovuutta hän tilanteessa käytti. Kun kertoja on saanut tarinansa loppuun, kuuntelija kertoo vielä takaisin kuulemansa tarinan niin, että hän korostaa niitä vahvuuksia ja taitoja, joita hän havaitsi kertojan tarinassa. Lopuksi vaihdetaan rooleja.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen niin, että sekä kertoja että kuuntelija ymmärtävät tehtävänsä. Tarvittaessa johtaja auttaa kuuntelijaa tehtävässä huomata kertojan vahvuudet ja luovuuden käytön.

LUKUTAITO

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tietää, että olemme kaikki erilaisia mutta samanarvoisia. Tarpoja arvostaa suomalaista koulutusta.

KESTO: 20 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Oleguya kszxkaan miwwimbait ahhadi olzes sowi onwahdas? Luku- ja kirjoitustaito on ehdottoman tärkeä taito nyky-yhteiskunnassa. Kaikille se ei ole itsestäänselvyys. Arviolta 72 miljoonaa lasta ei koskaan pääse kouluun? Maailman lukutaidottomista $\frac{2}{3}$ on naisia, eikä valtaosa köyhimpien kehitysmaiden naisista osaa lukea eikä kirjoittaa. Senegalilaisista 15–24-vuotiaista pojista 74 % ja tytöistä 56 % osaa lukea. YK:n vuosittuuhattavoitteiden myötä peruskoulun aloittaa nykyään 90 % maailman lapsista.

Vartio pohtii mihin lukutaitoa tarvitaan listaamalla asioita joissa täytyy osata lukea selviytyäkseen tilanteesta. Mitä ongelmia luku- ja kirjoitustaidoton kohtaa päivittäisessä elämässään? Tarpojat jakautuvat pienempiin ryhmiin ja kukin ryhmä kirjaa, mistä eri syistä lapset eivät pääse kouluun. Entä miten köyhyys vaikuttaa koulunkäyntiin? Entäpä miten sodat, konfliktit ja luonnonkatastrofit vaikuttavat koulunkäyntiin? Kun listat ovat valmiit, ryhmät pohtivat mitkä syyt ovat useammin tyttöjen kuin poikien koulunkäyntihaasteiden taustalla. Miksi tyttöjen attoa on usein huonompi kuin poikien?

JOHTAJAN TEHTÄVÄ: Johtaja auttaa tarpoja keskustelussa liikkeelle. Hän esittää tarvittaessa ohjaavia kysymyksiä tarpojille. Johtaja voi myös halutessaan perehtyä etukäteen aiheeseen.

MINÄ TYKKÄÄN...

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja uskalttaa kertoa mieltymyksistään ja arvostaa myös toisen makua. Tarpoja malttaa kuunnella toisen puheenvuoroa. Tarpoja huomaa, että eri ihmiset pitävät erilaisista asioista.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Ihmisyyden arvostaminen

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja esittelee vuorollaan jonkun oman idolinsa. Esittelyssä voi käyttää apuna nettiä ja esimerkiksi artistin esitys voidaan katsoa yhdessä ruudulta. Vartio voi myös etukäteen (edellisessä kokouksessa) valmistella hauskoja kysymyksiä, jotta kerrottavaa riittää. Jos henkilöidoli tuntuu vaikealta kohteelta, tarpoja voi valita myös elokuvan tai bändin. Paussin tarkoitus on huomata, että kaikki pitävät jostain eikä kaikkien tarvitse pitää samasta. Paussia voi hoystää myös fanimateriaalilla.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii, että jokainen saa puheenvuoron ja että jokaisen esitystä kuunnellaan. Johtaja varmistaa sen, että kenenkään idolimieltymystä ei pilkata.

MITÄ KUULUU?

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tekee havaintoja itsestään ja omista kuuntelutottumuksistaan tässä ja nyt. Hän osaa ottaa toisen huomioon keskustelutilanteissa.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Jokainen vartion jäsen ottaa itselleen parin. Kumpikin saa vuorollaan toimia puhujana ja kuuntelijana. Parit sopivat keskenään, kumpi puhuu ensin. Puhuja saa muutaman minuutin miettiä, mistä itselleen tärkeästä asiasta hän haluaa kertoa. Johtaja antaa aloitusmerkin kaikille pareille. Vain puhuja saa puhua, kuuntelija keskittyy äänettömästi kuuntelemaan. Kun puhuja on kertonut omaa asiaansa noin 1–2 minuutin ajan, johtaja antaa merkin, jonka kuultuaan puhuja lopettaa asiansa kertomisen. Tarinat voivat siis jäädä keskenkin. Kun puhuja on lopettanut, johtaja pyytää kuuntelijoita toistamaan puhujan kaksi viimeistä virkettä. Pyyntöön tulee tulla kuuntelijoille

yllätyksenä! Tämän jälkeen vaihdetaan rooleja. Koska kuuntelija tietää nyt, mitä tuleman pitää, häntä pyydetään toistamaan kolme viimeistä virkettä.

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja tarvitsee pillin aloitus- ja lopetusmerkin antamista varten. Kun harjoitus on ohitse, tarpojat voivat johtajan johdolla havainnoida seuraavaa: Miten tarpojat muistivat virkkeet? Oliko toisella kerralla helpompaa? Miksi? Mitä tarpojat tekivät helpottaakseen kuuntelua? Oliko ilmeistä, eleistä vai sanoista eniten apua? Mitkä tekijät estivät kuuntelemista? Lopuksi johtaja voi ohjata tarpoja pohtimaan kuuntelemisen estämistä ja edistämistä. Kuuntelemisen estämiseen liittyvät keskittymättömyys, ajattelemisen puhetta nopeammin, ennakkoluulot suhteessa aiheeseen, sanastoon tai puhujan sekä muut häiriötekijät. Kuuntelun edistämiseen liittyvät keskittyminen ja kuunteluun antautuminen, kuuntelun suunnitteleminen eli sen suunnitteleminen, mitä puhutaan ja puhujan huomioon ottaminen eli sen huomioiminen, miten puhutaan.

PAREITTAIN

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja osaa luoda kontaktin toiseen ihmiseen ja toimia yhteistyössä hänen kanssaan.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Tähän paussiin tarvitaan rauhallista instrumentaalimusiikkia taustalle soimaan ja iso tila, esimerkiksi liikuntasali. Johtaja jakaa tarpojat pareiksi satunnaisesti, esimerkiksi puseroiden värin perusteella. Osallistujat liikkuvat tässä harjoituksessa rauhallisesti. Aluksi tarpojat valitsevat, kumpi parista on ensin kuljettaja ja kumpi kuljetettava. Harjoituksen aikana pari ei saa puhua, vaan kuljetus tapahtuu eleitä ja liikkeitä tulkitsemalla. Ensimmäisessä vaiheessa pari asettuu selät vastakkain. Kuljettaja lähtee liikkeelle, kävelee rauhallisesti ristiin rastiin salia. Hänen on kuljettava siten, että kuljetettava pysyy helposti mukana ja pari pysyy yhdessä selät vastakkain. Sitten vaihdetaan vuoroa, kuljettajasta tulee kuljetettava. Nyt parit asettuvat varpaat vastakkain ja kuljettaja lähtee hiljaa liikkutamaan kuljetettavaa, ohjailee häntä eri suuntiin, välillä ehkä peruuttaakin. Kun on hetken aikaa kuljettu näin, vaihdetaan jälleen vuoroa. Nyt kokeillaan kuljettamista kämmenet vastatusten, muttei kuitenkaan kiinni toisissaan. Kuljetettava asettaa kämmenet ylöspäin, ja kuljettaja asettaa omat känsänsä kämmenet alaspäin noin sentin korkeudelle kuljetettavan kämmenien yläpuolelle. Nyt pari lähtee liikkeelle ilman, että he koskettavat toisiaan. Pari vaihtaa hetken kuluttua vuoroa.

Lopuksi on hyvä pohtia yhdessä, miten toisen eleistä oli tulkittavissa se suunta, johon täytyi kulkea. Missä vaiheessa oli kaikkein hankalinta liikkuu? Oliko mukavampaa olla kuljettaja vai kuljetettava? Liikkuiiko kuljetettava sinne, minne häntä ohjattiin? Mikä saattoi olla tulkinnan esteenä?

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja vetää purkukeskustelun.

SISÄKKÄISET YMPYRÄT

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja harjoittelee vuorovaikutustaitoja.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Rehtiys

TOTEUTUS: Tarpojat jakaantuvat pareittain sisä- ja ulkorinkiin. Johtaja antaa pareille aiheen, josta heidän tulee keskustella esimerkiksi minuutin verran. Ajan kuluttua umpeen johtaja antaa merkin, jolloin ulkoympyrässä olijat liikkuvat yhden ihmisen verran oikealle. Johtaja antaa uuden keskusteluaiheen. Näin jatketaan, kunnes kaikki ulkoympyrän jäsenet ovat puhuneet kaikkien sisäympyrän jäsenten kanssa.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja miettii etukäteen sopivat keskustelunaiheet omalle ryhmälleen. Keskustelun aiheiksi kannattaa miettiä tarpoja kiinnostavia, mielipiteitä herättäviä, ajankohtaisia aiheita.

TOISEN KUUNTELU

TAVOITE: Tarpoja osaa kuunnella toista.

Tarpoja osaa kertoa, mikä hänelle on tärkeää.

166

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITTEET: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

Johtajan tehtävä: Johtaja huolehtii siitä, että paikalla ovat välineet muistiinpanojen tekemistä varten. Hän myös huolehtii siitä, että jokainen saa rauhassa kertoa omat ajatuksensa.

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja kertoo vuorollaan odotuksistaan ja jännityksestään tulevaan majakkaan liittyen. Joku toinen kirjaa sen muistiin. Kirjuria vaihdetaan jokaisen kertojan jälkeen. Harjoitus sopii erityisesti selviytymis- tai leiri-majakkaan. Tunnelmallinen valaistus voi toimia, koska silloin toiset eivät näe puhujaa hyvin. Kirjurilla voi olla kynttilä tai otsalamppu.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii siitä, että paikalla ovat välineet muistiinpanojen tekemistä varten. Hän myös huolehtii siitä, että jokainen saa rauhassa kertoa omat ajatuksensa.



PAUSSIT: SUHDE YHTEISKUNTAAN



167

MIELIPITEET

Minä vastustan
Olen eri mieltä
Palautepele

RYHMÄSSÄ TOIMIMINEN

Katse kiertää
Pirajjat -yhteistoimintaharjoitus
Selkätanssi
Silta
Sylistä syliin
Tuolit riviin!
Ylös!

VAIKUTTAMINEN

Käytöstavat kunniaan
Syy ja seuraus



TARPOJAT / PAUSSIT

MIELIPITEET

MINÄ VASTUSTAN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tietää, että on erilaisia mielipiteitä. Hän myös tietää, että omat mielipiteensä saa Suomessa tuoda julki vapaasti.

KESTO: 1 tunti

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Johonkin kuuluminen ja sitoutuminen

TOTEUTUS: Vartio tekee julisteen tai banderolleja erilaisista asioista, esimerkiksi jollakin seuraavalla iskulauseella: Possuille vapaa elämä! Koirakin ansaitsee kodin! Vastustan pillifarkkuja! Kertakäyttöastiat alas! Maksalaatikko on paha! Vartio voi tehdä mielipiteistä vaikka kirjoituksen lippukuntalehteen. Se voi myös järjestää mielenosoituksen pienimuotoisena. Joskus myöhemmin, kun mieli on ehkä muuttunut, asian kustannuksella voi olla hauskaa.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa ja kannustaa tarpoja mielipiteen ilmaisuissa.

OLEN ERI MIELTÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tietää, että jokaisella on oikeus olla eri mieltä. Tarpoja huomaa, että hän on harvoin ihan yksin mielipiteensä kanssa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS:

Vaihtoehto 1: Tarpojat etsivät ryhmästä tai massasta poikkeavia mielipiteitä. Joku on kasvissyöjä, joku vastustaa yksityisautoilua, joku ei ota osaa vesisotaan, sillä vastustaa aseita. Kaikki eivät tykkää suklaasta. Jokainen saa vuorollaan perustella mielipiteensä, ja muut ovat hiljaa. Johtaja jakaa puheenvuorot. Ketään ei saa mollata mielipiteen takia. Lopuksi toisinajattelija voi markkinoida omaa ajatustaan, jos vaikka muut sen ostaisivat.

Vaihtoehto 2: Johtaja aloittaa kertomalla yhden asian, josta luulee olevansa eri mieltä kuin muut. Jos joku on samaa mieltä, hän tulee johtajan luo piiriin. Vai yksi kerrallaan tulee piiriin. Seuraava kertoo myös erilaisesta mielipiteestään ja joku toinen tulee hänen viereensä. Näin jatketaan, kunnes kaikki ovat piirissä.

Johtajan tehtävä: Johtaja vetää harjoituksen. Hän huolehtii siitä, että jokainen saa turvallisesti kertoa oman mielipiteensä.

PALAUPELI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja antaa palautetta omalle vartiolle ja kertoo omista kokemuksistaan olla tämän yhteisön jäsen.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Harjoitukseen tarvitaan yksi tavallinen korttipakka.

Korttien selityksiä:

- Punainen merkitsee positiivista.
- Musta merkitsee jotakin, joka olisi voinut olla toisin.
- Numerot kuuteen asti merkitsevät itseä.
- Numerot seitsemästä ylöspäin merkitsevät ryhmää.

Johtaja sekoittaa pakan ja asettaa sen kuvapuoli alaspäin piirin keskelle. Ensimmäinen kääntää päällimmäisen kortin ja kertoo sen pohjalta havaintojaan vartiosta tai itsestään. Esimerkiksi risti kolmosen saanut voi kertoa jonkin asian itsestään tai olemisestaan vartiosta, jota haluaa kehittää. Hertta ässän saatuaan puolestaan voi kertoa jonkin ominaisuuden vartiosta, josta on nauttinut tai tullut iloiseksi.

Lähde: Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001.

JOHTAJAN OHJE: Peliä pelataan ainakin kierros. Johtajan on hyvä varata aikaa kommenteille ja keskustelulle.

RYHMÄSSÄ TOIMIMINEN

KATSE KIERTÄÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa hiljentyä ryhmän kanssa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus

TOTEUTUS: Tarpojat seisovat ringissä. He kiertävät katseellaan vapaaseen tahtiin ihmisestä ihmiseen myötäpäivään. Kun katse kohtaa jonkun kanssa, vaihdetaan hänen kanssaan paikkoja. Keskellä voidaan kätellä tai halata.

JOHTAJAN OHJE: Tarpoja ohjeistaa harjoituksen ja ohjaa tarpoja toimimaan hiljaisuudessa ja rauhassa.

PIRAIJAT -YHTEISTOIMINTAHARJOITUS

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja toimii yhdessä muiden kanssa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Tarpojat seisovat kapealla penkillä tai rivissä olevien tuolien päällä. Tarkoitus on järjestäytyä riviin syntymäpäivän, pituuden tai jonkin muun ominaisuuden perusteella ilman, että kukaan tipahtaa penkiltä piraijoiden saaliiksi. Jos joku putoaa, on kaikkien palattava alkuperäisille paikoilleen ja järjestäytyminen aloitettava alusta.

Lähde: MLL-Toimitaan yhdessä! Nuorten osallistava koulutus.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja huolehtii tarpojen turvallisuudesta.

SELKÄTANSSI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja hyväksyy toisten ihmisten läheisyyden ja ryhmäytyy vartiensa kanssa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen, Itsetuntemus ja itsensä kehittäminen

TOTEUTUS: Tarpojat asettuvat pareittain selät vastakkain. Kun musiikki alkaa soida, he ryhtyvät tanssimaan. Heti kun leikkijä saa jonkun kanssa katsekontaktin, he iskevät toisilleen silmää ja siirtyvät tanssimaan uuden parin kanssa. Ilman paria jäänyt koettaa saada katsekontaktin ja uuden parin itselleen. Johtaja kannustaa leikkijöitä vaihtamaan usein paria.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii siitä, että jokainen tarpoja pääsee osaksi pareja. Tarvittaessa johtaja osallistuu myös itse harjoitukseen.

SILTA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja toimii ja työskentelee ryhmässä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Tähän harjoitukseen tarvitaan tasaluku pelaajia, 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: Tyhjää 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.

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

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja huolehtii tarpojen turvallisuudesta.

SYLISTÄ SYLIIN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa toimia yhteistyössä muiden kanssa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Tarpojat asettuvat tuolien kanssa rinkiin istumaan. Harjoituksessa palloa siirretään sylistä syliin. Tarpojat kuvittelevat, että tilan lattia on täynnä vaarallista ainetta, joten jalat tai pallo eivät voi koskea lattiaan. Palloon ei saa koskea käsillä. Jotta pallo saadaan siirrettyä seuraavan syliin, osallistujien on autettava toinen toisiaan. Jos on aikaa, voidaan sopia, että mikäli pallo putoaa, koko ryhmän on aloitettava alusta. Harjoituksen jatkuessa voidaan mukaan ottaa lisäpalloja, jotka liikkuvat piirissä yhtä aikaa. Pallot laitetaan liikkeelle eri kohdista rinkiä. Tavoitteena on osoittaa, ettei kukaan pärjää yksin, vaan on toimittava ryhmänä. Harjoitus lisää keskittymistä ja rakentaa ryhmähenkeä.

Lähde: *Tukari välittää - Tukioppilastoiminnan koulutusmateriaali erilaisuuden arvostamisesta*

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa paikalle tarvittavat tuolit ja pallot sekä ohjeistaa harjoituksen.

TUOLIT RIVIIN!

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja ryhmäytyy oman vartionsa kanssa. Hän osaa ottaa toiset huomioon.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Jokaisella osallistujalla on tuoli. Johtaja pyytää tarpoja sijoittamaan tuolinsa sellaiseen kohtaan huonetta, jossa osallistuja tuntee parhaiten viihtyvän. Kun kaikki ovat siirtyneet, johtaja pyytää osallistujia nousemaan tuolilleen seisomaan. Johtaja kertoo, että tästä eteenpäin puhuminen ja ääntely ovat kiellettyjä, maahan tai lattiaan ei saa myöskään koskea. Kommunikoida saa vain ilmeiden ja eleiden avulla. Vartion tehtävänä on muodostaa tuoleista huoneen etuosaan yhtenäinen tuolirivi. Elekieli, yhteistyö ja kaikkien vartion jäsenten huomiointi ovat avaimet ratkaisuun.

Lähde: *MLL-Toimitaan yhdessä! Nuorten osallistava koulutus.*

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii turvallisuudesta harjoituksen aikana.

YLÖS!

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja toimii ryhmässä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Leikkiin tarvitaan yksi tuoli jokaista leikkijää kohti. Johtaja pyytää leikkijöitä istumaan rinkiin. Hän selittää leikin säännön olevan, että neljän ihmisen on aina oltava seisaallaan. Yksi ihminen saa kuitenkin seisista korkeintaan 10 sekuntia, mutta saa halutessaan seisoa vähemmänkin aikaa. Tarpojat eivät saa jutella keskenään, vaan jokaisen tulee tarkkailla, mitä tapahtuu ja jakaa yhteinen vastuu siitä, että 4 ihmistä kerrallaan (ei enempää eikä vähempää) on seisaallaan. Kestää yleensä vähän aikaa, ennen kuin osallistujat saavat leikin juonesta kiinni. Mutta kun leikki pääsee vauhtiin, se saavuttaa pian hyvän rytmin,

jossa ihmisiä nousee seisomaan ja käy uudelleen istumaan niin, että kaikki pelaavat yhteen. Tämä on hyvin jännittävää ja luo yhteishenkeä. Leikin lopuksi johtaja voi kysyä, mistä osallistujat tiesivät, milloin pitää nousta seisomaan.

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

JOHTAJAN OHJE: Johtajan tehtävänä on auttaa tarvittaessa tarpojat vauhtiin, jotta he saavat harjoituksesta onnistuneen kokemuksen.

VAIKUTTAMINEN

KÄYTTÖSTAVAT KUNNIAAN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja osaa käyttäytyä erilaisissa tilanteissa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Johonkin kuuluminen ja sitoutuminen

TOTEUTUS: Tarpojat jaetaan pareihin. Johtaja antaa pareille erilaisia tilanteita, ja heidän tulee improvisoida pieni keskustelu tilanteesta. Tarkoitus on harjoitella vieraan ihmisen kohtaamista, teittelyä ja sopivien ilmaisujen käyttöä erilaisissa tilanteissa. Tilanteita voivat olla esimerkiksi jotkin seuraavista: Tarpoja soittaa lippukunnan perustajajäsenelle ja kutsuu hänet lippukunnan syntymäpäiville. Tarpoja tapaa ystävänsä, jonka lähiomainen on juuri kuollut. Tarpoja kohtaa kadulla vanhuksen, joka kysyy häneltä tietä. Tarpoja onnittelee kaukaista sukulaista 70-vuotispäivän johdosta. Tarpoja saapuu ystävänsä rippijuhliin ja tapaa ystävänsä äidin ensimmäistä kertaa.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja auttaa tarvittaessa esiintyviä pareja pääsemään alkuun. Jos keskustelu lähtee väärille urille, auttaa johtaja sen takaisin raiteilleen.

SYYY JA SEURAUS

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja keskittyy kuuntelemaan. Hän käyttää mielikuvitustaan ja herää pohtimaan erilaisten tapahtumien ja syiden yhteen liittymistä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Järjestäytyneen yhteispelin hallitseminen

TOTEUTUS: Johtaja aloittaa ketjutarinan aloittamalla lauseen, esimerkiksi:

"Luokkatoverini oli tänään poissa koulusta, koska..."

Seuraava osallistuja jatkaa tarinaa kertomalla syyn, miksi luokkatoveri oli tänään poissa koulusta, esimerkiksi:

"Luokkatoverini oli tänään poissa koulusta, koska hän ei ollut lukenut kokeisiin."

Seuraava osallistuja kertoo tarinaa edelleen, miksi luokkatoveri ei ollut lukenut kokeisiin ja päättää lauseensa sanalla "koska". Tarina kulkee kaikkien leikkijöiden kautta. Leikkijä täydentää lausetta siitä, mihin edellinen jäi kertomalla tapahtuman syyn. Tarinaa voidaan edelleen kierrättää uudelleen. Lopuksi tarina kulkeutuu johtajalle, joka päättää tarinan. Harjoituksen voi aloittaa ja lopettaa millä tahansa lauseella.

Lähde: *Kohtaamisia, MLL:n koulurauha-aineisto 2001.*

JOHTAJAN OHJE: Johtaja miettii etukäteen tarinaan hyvän, omalle ryhmälleen sopivan alun. Hän auttaa tarpoja tarvittaessa kehrittelemään tarinalle jatkoa. Kun tarina on loppu, johdattelee johtaja seuraavien kysymysten avulla tarpoja miettimään tarinan onnistumista: Muodostuiko ketjutarinasta juonellista tarinaa? Mitkä asiat vaikuttivat tarinan kulkuun? Oliko tarinassa taitekohta, joka muutti juonen täysin? Syvemmin analysoitaessa vartio voi pohtia, millaiset lauseet tarjosivat parhaan selityksen. Keksittiinkö selityksiä vain kevyesti vai pyrkikö joku todella paneutumaan tarinaan?



PAUSSIT: SUHDE YMPÄRISTÖÖN



171

KESTÄVÄ KEHITYS

Dematerialisaatiopantomiini
Kestotuote -Kim
Korvaa hilavitkutin monikäyttöisellä vempaleellä
Korvaa tuote palvelulla -kilpailu
Minä kulutan
Muistileikki
Turhia tavaroita
Visio tulevaisuudesta
Yhteiskäyttökilpailu

LUONTO JA YMPÄRISTÖ

Kynttiläpolku luonnosta
Hetki hiljaisuutta



TARPOJAOHJELMA / PAUSSIT

KESTÄVÄ KEHITYS

DEMATERIALISAATIO PANTOMIIMI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tietää keinoja säästää luonnonvaroja.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Johtaja jakaa kaikille lapun, jossa lukee jokin tietty luonnonvarojen vähän kuluttava toimintatapa. Kukin esittää yhtä aikaa pantomiimin omaa toimintatapaansa ja etsii samalla muita, jotka esittävät samaa toimintaa. Kun osallistujat löytävät oman ryhmänsä, he lyöttäytyvät yhteen. Jatketaan, kunnes kaikki löytävät ryhmänsä.

Esimerkkejä aiheiksi:

- Esitä puhumatta tai kirjoittamatta eli pantomiimin, miten lainaat kirjan kirjastosta. Etsi joukosta muut, jotka ovat ymmärtäneet säästää luonnonvaroja käyttämällä kirjaston palveluita sen sijaan, että ostaisivat oman kirjan.
- Esitä puhumatta tai kirjoittamatta eli pantomiimin, miten korjautat rikkimenneen pesukoneen. Etsi joukosta muut, jotka ovat ymmärtäneet säästää luonnonvaroja käyttämällä huolto- ja korjauspalveluita sen sijaan, että ostaisivat uuden laitteen rikki menneen tilalle.
- Esitä puhumatta tai kirjoittamatta eli pantomiimin, miten käytät joukkoliikennettä. Etsi joukosta muut, jotka ovat ymmärtäneet säästää luonnonvaroja käyttämällä julkista liikennettä sen sijaan, että kulkisivat omalla autolla.
- Esitä puhumatta tai kirjoittamatta eli pantomiimin, miten ulkoilet ystävän kanssa lauantain parhaaseen shoppailu-aikaan. Etsi joukosta muut, jotka ovat ymmärtäneet säästää luonnonvaroja nauttimalla aineettomasta hyvinvoinnista tavaroiden kuluttamisen sijaan.
- Esitä puhumatta tai kirjoittamatta eli pantomiimin, miten osallistut puhelinkokoukseen. Etsi joukosta muut, jotka ovat ymmärtäneet säästää luonnonvaroja käyttämällä tietoliikennettä henkilöliikenteen sijaan.

Lähde: www.sll.fi

JOHTAJAN OHJE: Johtaja tekee ohjelaput etukäteen. Hän ohjaa tarpoja miettimään harjoituksen jälkeen, mitä muita tapoja säästää luontoa voisi olla.

KESTOTUOTE-KIM

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tietää ja tunnistaa ympäristölle ystävällisempiä vaihtoehtoja.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Johtaja laittaa pöydälle kokoelman kertakäyttöisiä tavaroita ja pitää pussissa kokoelman vastaavia kestotuotteita. Jokaiselle kertakäyttötavaraalle on vastine kestävä tavaroiden puolella. Tarpojat saavat katsella kertakäyttötavaroita jonkin aikaa ja painaa mieleensä, mitä tuotteita pöydällä on. Tuotteista otetaan yksi pois niin, etteivät osallistujat näe. Kun joku osallistujista keksii, mikä tavara puuttuu, mietitään, millä kestävällä tuotteella sen voisi korvata. Johtaja laittaa pussistaan kestävä tuotteen pöydälle kertakäyttötavaran tilalle. Vartio voi keskustella, miksi tämä esine on kertakäyttöistä parempi. Näin jatketaan, kunnes kertakäyttötuotteet on korvattu kestäville.

Tuotteina voi käyttää esim. seuraavia:

- kertakäyttövaippa – kestävaippa
- pillimehu – eväspullo
- kertakäyttöiset – kestäkäyttöiset astiat ja aterimet
- muovikassi – kangaskassi
- juomatölkki – uudelleentäytettävä lasipullo
- talouspaperi – pöytäriepu

Lähde: www.sll.fi

JOHTAJAN OHJE: Johtaja kokoaa etukäteen riittävän määrän kertakäyttöisiä ja kestäviä tavaroita harjoitusta varten.

KORVAA HILAVITKUTIN MONIKÄYTTÖISELLÄ VEMPELEELLÄ

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa keinoja vähentää turhia tavaroita ympärillään.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Tarpojat jakautuvat ryhmiin. Jokainen ryhmä yrittää keksiä mahdollisimman monta erilaista hilavitkutinta, joka voidaan korvata monikäyttöisellä tavaralla. Lisäksi vartiot voivat miettiä, miten monikäyttöisillä tuotteilla voidaan korvata joka käyttöön erikseen valmistettuja vempaimia.

Esimerkkejä hilavitkuttamista ja monikäyttöisistä tavaroista ovat:

- munankeitin – liesi
- leipäkone – käsinleivonta ja uuni
- viipalointikone – leikkuuveitsi
- rikkaimuri – imuri tai harja ja rikkalapio.

Paussin tarkoituksena ei ole väittää, että juuri jokin tietty tuote on turha ja sen omistavat henkilöt huonoja ihmisiä, vaan herättää tarpojat ajattelemaan tavaroiden paljoutta ja sitä, mitä tavaroista loppujen lopuksi tarvitsee tullakseen toimeen.

Lähde: www.sll.fi

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja antaa tarvittaessa esimerkkejä korvaavuuksista. Hän johdattelee tarpojat pohtimaan kodeista löytyviä turhia tavaroita ja mahdollisuuksia luopua niistä.

KORVAA TUOTE PALVELULLA -KILPAILU

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa keinoja vähentää turhia tavaroita ympärillään.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Vene

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Tarpojat jakautuvat pienempiin ryhmiin. Eri ryhmät voivat listata ideoita tai kilpailla ideoiden määrällä siitä, mikä joukkue keksii eniten tapoja, joilla itse ostettavia tuotteita voi korvata palveluilla.

Esimerkkejä tuotteista ja palveluista ovat:

- jalkakälypöytä – pedikyyristi
- hierontalaite – hieronta
- pyykinpesukone – pesula tai pesutuppa
- auto – joukkoliikenne

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja antaa tarvittaessa esimerkkejä korvaavuuksista. Hän johdattelee tarpojat pohtimaan kodeista löytyviä turhia tavaroita ja mahdollisuuksia luopua niistä.

MINÄ KULUTAN

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa omia kulutustottumuksiaan.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Johtaja pyytää tarpoja luetteloimaan, montako sähköllä toimivaa laitetta kullakin on kotonaan. Miettimiseen kannattaa varata jonkin verran aikaa, sillä laitteita on usein ällistytävä määrä, kun asiaa oikein pohtii. Yhteinen luettelo kaikkien tarpojen omistamista erilaisista laitteista voidaan tehdä fläpille tai taululle, ja haluttaessa voidaan laitteiden määräkin laskea. Kun listat ovat valmiit, tarpojat voivat miettiä yhdessä tai erikseen, mitkä laitteista ovat kaikkein tarpeellisimpia, mitkä turhanlaisia. Johtaja voi jatkaa keskustelua vielä eteenpäin siitä, mistä turhat laitteet ovat peräisin ja miten sellaisten hankkimista tai saamista voisi välttää. Tarpojat voivat myös miettiä ja yhdessä keskustella siitä, mitä kukin valitsisi, jos saisi valita vain kymmenen laitteista. Mitkä helpottavat elämää eniten, ja miten muita ilman tulisi toimeen? Samalla on hyvä pohtia, mitä laitteista voisi yhtä hyvin vuokrata, lainata tai muulla tavoin yhteiskäyttää niitä tarvittaessaan.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja johtaa purkukeskustelua.

MUISTILEIKKI

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa omia kulutustottumuksiaan.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Nämä leikit on sovellettu ideaa vanhasta "Kun lähdän retkelle, otan mukaani x:n" -muistileikistä. Tässä vanhassa versiossa idea on se, että ensimmäinen leikkijä sanoo esimerkiksi: "Kun lähdän retkelle, otan mukaani hatun", toinen pelaaja sanoo: "Kun --, otan mukaani hatun ja mukin", kolmas sanoo: "Kun --, otan mukaani hatun, mukin ja kastelukannun", niin että kaikki aina toistavat ne sanat, jotka on sanottu aiemmin ja lisäävät viimeiseksi oman sanansa. Jos leikkijöitä on vähän, voi luettelo kasvaa monen kierroksen ajan. Jos paikalla on paljon ihmisiä, voi heidät leikkiä varten jakaa pienempiin ryhmiin. Kun joku ei muista aiemmin mainittuja tuotteita, hän tipahtaa pois pelistä, ja voittaja on se, joka jää viimeiseksi mukaan. Vaihtoehtoisesti voi sopia, että muistamattomia muistutetaan, tai kehittää muun huonomuistisille ystävällisen leikkimistavan.

Sovelletuissa versioissa on tarkoitus saada ihmiset ideoimaan ja sanomaan vähän luonnonvaroja kuluttavia toimintoja.

Leikistä voi kehittää lukemattomia versioita, kuten

- "Kun menen kauppaan, jätän ostamatta..." (minkä vain tarpeettomana pitämänsä tuotteen)
- "Kun haluan toimia ympäristöä säästäen, teen..." (jotain luonnonvaroja kuluttamatonta)
- "Kun vietän ihanaa sunnuntai-iltapäivää kuluttamatta ympäristöä, harrastan..."
- "Kun menen häihin/syntäreille, vien lahjaksi ..." (jotain aineetonta)
- "Kun menen kierrätyskeskukseen/turhien tavaroiden museoon, vien mukani x:n, jollaista en enää tulevaisuudessa tarvitse."

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa leikin ja auttaa tarvittaessa keksimään sopivia sanoja.

TURHIA TAVAROITA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja tunnistaa omia kulutustottumuksiaan. Hän tunnistaa, mistä oma hyvinvointi muodostuu.

KESTO: 30 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Jokainen tarpoja miettii mielessään tai kirjoittaa paperille kolme tuotetta, joita ilman ei millään tulisi toimeen, ja kolme tuotetta, joista voisi heti luopua. Kun kaikki ovat tehneet henkilökohtaiset valintansa, tarpojat muodostavat noin 3 - 6 hengen ryhmät. Johtaja antaa ryhmille tehtäväksi laatia ryhmän jäsenten yhteiset listat kolmesta välttämättömästä ja tarpeettomasta tuotteesta. Tehtävänannon yhteydessä johtaja voi pohjustaa ajatusta siten, että jokainen voi itse miettiä, mitä tarvitsee, mutta jos jonkin tuotteen kuluttaminen ja sitä kautta valmistus halutaan lopettaa, tarvitaan jo suuremman ihmisryhmän yhteinen demokraattinen päätös. Luetteloita voi käyttää pohjana keskustelulle siitä, mikä on tarpeellista ja mistä elämään tulee laatua ja niin edelleen. On hyvä myös huomata, miten ikä, sukupuoli ja elämäntilanne saattavat vaikuttaa siihen, mitkä asiat ovat välttämättömiä. Harjoitus on yleensä hauska ja keskustelua kovasti herättävä. Turhien tavaroiden luetteloinnin tarkoitus ei ole syyllistää niitä, joiden mielestä jotkin muiden mielestä tarpeettomat tuotteet ovat tuiki tarpeellisia. Idea on saada ihmiset ylipäättään miettimään sitä, mikä on itselle todella tärkeää, mistä oma hyvinvointi muodostuu ja millaisia asioita todella tarvitsee.

Lähde: www.sll.fi

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen. Hän johdattelee keskustelua ja auttaa tarpoja huomaamaan kohteita, joita ilmankin voi elää. Johtaja huolehtii siitä, että jokainen saa kertoa oman mielipiteensä turvallisesti.

VISIO TULEVAISUUDESTA

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja ymmärtää, että tämän päivän valintojen seuraukset näkyvät tulevaisuudessa.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Johtaja jakaa tarpojat pienempiin ryhmiin. Ryhmät visioivat, millainen olisi kestävä kehityksen maailma. Miten siellä elettäisiin ja millaisia tavaroita ja palveluita siellä olisi. Tarpojat voivat jatkaa harjoitusta miettimällä, millaiset pienet askeleet veisivät kohti tavoiteltua maailmaa. Tehtävän voi toteuttaa esimerkiksi seuraavalla ohjeistuksella: "Tehkää pari- tai ryhmätyönä kirje itseltänne tulevaisuudesta. Mitä asioita näet siellä olevan, mitä taas et? Miten sinun pitäisi tai ei pitäisi toimia, jotta maailma muuttuisi kuvailemaasi suuntaan?"

JOHTAJAN OHJE: Johtaja ohjeistaa harjoituksen ja kannustaa tarpoja pohtimaan asioita laajasti ja monipuolisesti.

YHTEISKÄYTTÖKILPAILU

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja huomaa, että monia esineitä voidaan omistaa ja käyttää yhdessä.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki, Vene

KASVATUSTAVOITE: Vastuu elinympäristöstä

TOTEUTUS: Vartio jakautuu joukkueiksi. Johtaja ohjeistaa vartiot siitä, että tämä on kilpailu ryhmien kesken siitä, kuka keksii eniten mahdollisuuksia yhteiskäyttää tuotteita muiden ihmisten kanssa. Joukkueilla on viisi minuuttia aikaa keksiä yhteiskäyttöön soveltuvia tai nykyisin jo olemassa olevia asioita tai esineitä. Kilpailun ajatuksena on saada tarpojat huomaamaan, kuinka paljon mahdollisuuksia olisi jo olemassa ja mahdollisesti keksimään uusia ajatuksia siitä, mitä voisi olla. Pidemmän listan keksinyt joukkue voittaa. Lopuksi käydään yhdessä läpi, mitä kaikkea joukkueet ovat keksineet.

Lähde: www.sll.fi

JOHTAJAN OHJE: Johtaja varaa kilpailua varten ajanottokellon, paperia ja kyniä. Tarpeen tullen hän voi kertoa kilpailijoille muutaman esimerkin yhteiskäytön ideoista. Aiempien leikkien tuloksena on ollut muun muassa seuraavanlaisia ideoita: kirjasto, taloyhtiön sauna, pesutupa, auton liisaus, konevuokraamot, joukkoliikenne, pukuvuokraamot, lasten turvaistuinten vuokraus, kesämökkien vuokraus ja osakkuudet loma-asunnoista, uimahallit ja yhteiset uimarannat, luonnonpuistot, taloyhtiöiden kompostorit, astiavuokraamot, mehuasemat, yhteiset tiet, radiokanavat, yhteiskunnalliset palvelut (poliisi, palokunta, terveydenhoito), museot, pienkodinkonevuokraamot (kuivurit, ompelukone, saumuri, neulekone), tavaroiden hankinta yhdessä esim. kolmen naapuruksen kesken, videokameroiden lainaus esimerkiksi kerhojen kautta, kimpampaketti, puhelinvastaajapalvelut, suksi- ja laskettelumonovuokraamot, talvirengasvuokraamot, lastenvaatteiden ja muiden tarvikkeiden siirto pienemmille, panimoiden yhteiskäytössä olevat panttipullot ja niiden kuljetuskorit.

LUONTO JA YMPÄRISTÖ

KYNTTILÄPOLKU LUONNOSTA

PAUSSIN TAVOITE:

Tarpoja tutustuu ympäristöön uudella tavalla.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Kolo, Retki

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus, Luontosuhde

TOTEUTUS: Tarpoja osallistuu kynttilä- tai heijastinpolkuun pimeässä luonnossa. Kynttilät ja paikat kertovat tärkeistä ja erityisistä luonnonpaikoista. Hienoja ja erityisiä paikkoja ja asioita voivat olla esimerkiksi hieno tai erikoinen puu, kaunis maisema, rotko, jonkin eläimen jätökset, ihmisen käden jälki ja tuoksu.

JOHTAJAN OHJE: Johtaja valmistelee polun.

HETKI HILJAISUUTTA

PAUSSIN TAVOITE: Tarpoja saa luontokokemuksen.

KESTO: 15 minuuttia

PAIKKA: Retki

KASVATUSTAVOITE: Maailmankatsomus, Luontosuhde

TOTEUTUS: Vartio istuu tai makaa lattialla tai maassa hiljaa ja keskittyy kuuntelemaan ympäristön ääniä. Kuuluuko hengitystä, rapinaa, veden liplatusta, kellon tikitystä, oven kolahdus, hissin ääni, auton ääntä, lasten huutoja pihalta, tuuli, puiden narinaa, sateen ropinaa, lintujen viserrystä vai jotain muuta? Jos vartio halua, se voi lopuksi keskustella, miltä hiljaisuus kuulostaa.

Lähde: pameko.fi/Kiriltahetket

JOHTAJAN OHJE: Johtaja huolehtii siitä, että vartio malttaa hiljentyä.