



POHJOINEN

(ESIMERKKISYKSY ENSIMMÄISELLE VUODELLE)

VKO Aktiviteetti / Tapahtuma

35 Ryhmytyminen + Joukkueen säännöt + Lupaus ja ihanteet +

Päätöksenteko joukkueessa

36 Esine joukkueelle + Päätöksenteko joukkueessa + Kirjuri (jatkuu koko kauden ajan)

37 Partioasu + Partiotavat + Joukkueen huuto

38 Retkikeitin + Minä

39 Nuotion tekeminen + Puukko + Ruoasta päättäminen

40 Varusteluettelo + Kerros kerrokselta + Rinkka

40 Seikkailijajoukkueen oma yöretki – Lippukunta, Seikkailijaohjelma, Vartion johtaminen, Vartionjohtajana toimiminen (jatkuu koko vuoden), Yöretki, Putipuhdas, Retkikeitin, Kirves, Puukko ja Saha. Retkellä annetaan myös seikkailijalupaus.

41 Taustayhteisö + maastoleikkejä

42 Lippu

43 SYYSLOMA (viikko riippuu kunnasta)

44 Solmut + Minä

45 Rohkeuskoe + Partioihanteet

45 Lippukunnan syysretki tai PT-kisat

46 Adventtikalenteri

47 Pimeäleikkejä metsässä + pelastusliivit

48 Omat nyyttäripikkujoulut – Minä + Ryhmytyminen

49 Lippukunnan joulujuhla



35 Ryhmytyminen + Joukkueen säännöt + Lupaus ja ihanteet + Päätöksenteko joukkueessa

5 min Kokouksen aloitus lippukunnan perinteiden mukaisesti. Sampo esittäytyy.

10 min Leikki: Seikkailijat seisovat piirissä. Ensimmäinen ottaa lankakerän päästä kiinni, sanoo oma nimensä ja heittää kerän seuraavalle. Kun kerä on heitetty viimeiselle, langat ovat ihan ristissä, minkä jälkeen aletaan purkaa ristikköä ja heitetään kerä takaisin sille seikkailijalle, jolta kerän sai; samalla pitää sanoa tämän seikkailijan nimi. Saman voi tehdä muistiharjoituksena tavallisella pallolla.

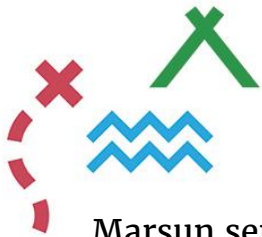
20 min: Joukkueen nimen keksiminen: Nimi on ryhmän yhteisistä tunnuksista tärkeimpiä. Joukkue joko valitsee sen itse tai saa sen perintönä. B-P nimesi ensimmäisen partioleirin vartiot eläinten nimillä. Tästä alkoi pitkä perinne, jota suositaan vielä nykyäänkin. Joukkue tai vartio voi olla esimerkiksi Karhu, Kärppä tai Kotka. Uudempi versio samasta temasta voi olla vaikkapa Krokot. Pilkkaavia tai muuten negatiivisia nimiä pitäisi kuitenkin välttää. Jos joukkueessa käytetään pysyviä vartioita, kannattaa tässä vaiheessa jakaa joukkue vartioihin. Siinä tapauksessa päätetään ensin vartioiden nimet, esim. yhteisen teeman perusteella, ja sen jälkeen yhdistävä nimi joukkueelle. (Esim. Kotka- ja Lokki- vartiot muodostavat Linnut-joukkueen tai Karhu- ja Kärppä - vartiot Karpä -joukkueen)

20 min: Kolon pihalle on ripustettu osia lupauksesta ja ihanteista. Lupaus voidaan pilkkoa pienempiin osiin (yksi tai pari sanaa / paperinpala) ja jokainen ihanne kahteen osaan. Seikkailijat yrittävät vartioittain löytää kaikki palaset ja yhdistää ne oikein. Kun kaikki vartiot ovat saaneet kasaan lupauksen ja ihanteet keskustellaan niistä yhdessä koko joukkueen voimin. Tämän jälkeen vartiot harjoittelevat vielä yhteisesti lupausta.

20 min: Seikkailijat keskustelevat ensin vartioittain ja sen jälkeen koko joukkueena yhdessä siitä, millaisia sääntöjä joukkue tarvitsee ja laativat niistä sääntötaulun. Sääntöjä on hyvä olla alle viisi, jotta ne on mahdollista muistaa. Sääntöjen kannattaa olla positiivisia eikä vain kieltoja: esim. "Ollaan kaikille ystävällisiä". Kyse ei ole vain komean sääntölistan laatimisesta. Jos ja kun sääntöjä rikotaan, palataan niihin aina uudestaan ja keskustellaan joukkueessa siitä, miksi tällainen sääntö on päätetty laatia. Noudattamattomat säännöt menettävät merkityksensä. Sääntötauluun kannattaa jättää tilaa uusille säännöille.

5 min: Siivous

10 min: Lopetus: Sampo tai vartionjohtaja lukee lopuksi seikkailijoiden ihanteeseen liittyvää tarinaa: Olla luotettava



Marsun serkku oli joutunut sairaalaan. Hänellä oli todettu diabetes ja sen hoito aloitettiin lasten- ja nuorten osastolla. Marsu tunsu, että pitäisi lähteä tapaamaan serkkua, mutta se tuntui niin vaikealta! He olivat leikkineet vielä viime kesänä yhdessä, kaikki oli ollut hienosti, vaikka serkku olikin ollut hieman väsynyt. Oliko nyt sairaus muuttanut kaverin ihan kokonaan?

Sipe rohkaisi Marsua. ”Ei ku meet vaan! Se sun serkku arvostaa sitä varmasti tosi kovasti!” No, Marsu sai itselleen itseluottamusta ja päätti lähteä sairaalaan. Serkku ilahui kovasti tapaamisesta. Marsu katsoi serkkuaan: sama kaveri, punaa oli poskillakin enemmän kuin kesällä!

Uskollinen ystävä ei jätä. Luotettava kaveri ei levitä juttuja. Mutta miten voi oppia olemaan luotettava? No, ainakin aluksi pitää oppia puhumaan totta. Valhe johtaa monesti rikkomukseen. Rehellisellä ja avoimella asenteella olemme jo pitkällä uskollisuuden tiellä.

Sama toistuu myös tehtävän tekemisessä: uskollinen ja luotettava ei jätä tehtäväänsä kesken. Tai, jos kokee, että voimat eivät riitä, kertoo siitä. Se on oikea tapa omaa itseä kohtaan ja se on tapa toimia uskollisena saamallaan tehtävälle.

Sampo jakaa lopuksi kauden toimintasuunnitelman. Lopuksi joukkue tekee sisaruspiirin.



36 Esine joukkueelle + Päätöksenteko joukkueessa + Kirjuri (jatkuu koko kauden ajan)

5 min: Kokouksen aloitus: Joukkue aloittaa kokouksen lippukunnan perinteiden ja omien tapojensa mukaan.

10 min: Leikki: Joukkue leikkii alkuleikkinä lupausnattaa, joka on muunnos tavallisesta natasta. Leikkijä on hipalta turvassa toistaessaan ääneen partiolupausta. Jos ja kun on niin, että lupaus ei vielä ole mielessä, voi joukkue yhdessä sopia, millä tavalla lupaus saada käydä opiskelemassa. Se voi esimerkiksi lukea paperilla vähän kauempana ja sen voi lukea, kunhan samalla pomppii yhdellä jalalla tai punnertaa.

50 min: Joukkueen oman esineen tekeminen: Joukkue istahtaa yhdessä alas ja miettii, millaisen viirin tai muun ryhmän yhteisen esineen se haluaa tehdä. Sampo voi olla varannut etukäteen erilaisia materiaaleja tai seikkailijat voivat tutkia kolon kaappien sisältöjä. Samalla on hyvä tutkia, millaisia viirejä tai muita tunnuksia lippukunnan muilla ryhmillä on tai on ollut historian saatossa.

Kun joukkue on yhdessä miettinyt, miltä esine näyttää, jakautuu se vartioihin. Vartion sisällä kannattaa hommat jakaa esimerkiksi niin, että jokainen tekee jonkin symbolin esineeseen esittämään itseään.

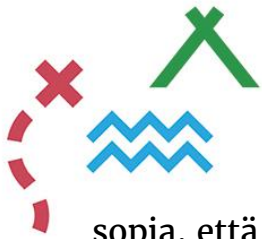
Vaihtoehtoisesti osa porukasta voi tehdä sauvaa tai viirin koristetupsuja ja niin edelleen. Reppu-kirjassa esitellään erilaisia kädentaitotekniikoita. Liimaukset eivät usein kestä partio toiminnan tuoksinassa. Jos kolon lähellä on metsää, voi yhden ryhmän tehtävänä olla etsiä sopiva varsi viiriin. Muussa tapauksessa varren hankkiminen ja kiinnitys kannattaa säästää ensimmäiselle metsäretkelle.

Päiväkirjan koristelu: Samaan aikaan viirin kanssa osa ryhmästä voi aloittaa toteuttamaan ryhmän päiväkirjan koristelua. Ajasta ja resursseista riippuen kirjaan voi tehdä vaihdettavat tekstiili-, nahka- tai puukannet, jolloin sisällys voi olla vaikka vihkokin. Pääasia on, että se on partion ja vartion näköinen.

Some-tilin luonti: Jos vartio päätyy tekemään päiväkirjansa sosiaalisen median viestintäkanavan päiväkirjan

10 min: Siivous: Lopuksi joukkue siivoaa yhdessä kolon.

15 min: Lopetus: Ennen päätösmenoja joukkue tutustuu yhdessä valmistuneisiin viireihin ja päiväkirjaan. Samalla sovitaan pelisäännöt päiväkirjaan kirjoittamisesta ja viiristä huolehtimisesta. Joukkue voi esimerkiksi sopia, että jokainen ottaa vuorollaan päiväkirjan kotiinsa ja kirjoittaa kyseisen kokouksen tapahtumista. Viiristä voidaan puolestaan



sopia, että sitä säilytetään kololla ja se kaivetaan aina esille kokouksen ajaksi. Illan päätteeksi joukkue kuuntelee seikkailijoiden ihanteeseen liittyvän tarinan: Kunnioittaa toista ihmistä.

Jokkis näki heti, että Sipellä ei ole kaikki kunnossa. Sipe istui hiekkalaatikon reunalla tuijottaen eteenpäin. ”Meidän isovaari on kuollut”, hän kertoi, kun Jokkis kysyi, miten menee. Jokkis istui hiljaa nurmikolle. Hiljaisuus tuntui huminana korvissa. ”No olihan se ollut sairaana oikeestaan koko mun elämän ajan.” Sipe isovaari oli ollut sodassa ja saanut sieltä jonkin mitalinkin. ”Isovaari oli mulle aina sankari.” Jokkis nyökkäsi ja ynähti vaimeasti. Hän muisti, miten Sipe oli monesti kertonut, miten tämä kunnioittaa isovaariaan.

Sellaista, joka on tehnyt hienoja tekoja, on helppo kunnioittaa. Siinä kerrostalon pihalla istuessaan Jokkiksen mieleen tuli muitakin kunnioitettavia ihmisiä. Opettaja oli sellainen, ainakin suurimman osan ajasta: hän oli yleensä aina reilu ja tiesi asioita. Myös vanhemmat on kunnioitettavia. Parhaansa ne yrittää.

Sankaria on helppo kunnioittaa. Se ei ole kovinkaan vaikeaa, jos ihminen on viisas, kokenut, vanhempi. Mutta miten voi kunnioittaa niitä muita – saman ikäisiä, nuorempia. Entä eri kieltä puhuvia, iholtaan erivärisiä? Toisen ihmisen kunnioittaminen lähtee siitä, että se, mitä me olemme, ei ole ainoa ihmisen tie kulkea. Että toiset voivat näyttää erilaiselta kuin me, ajatella ja uskoa aivan eri tavalla. Jokainen ihminen on kunnioitettava, ei niinkään tekojensa tai tekemättä jättämistensä takia vaan siksi, että hän on – ihminen.

Ihminen on kunnioitettava sellaisenaan, ihmisenä. Oli hänen tekonsa sankarillisia tai ei. Sekin, joka on tehnyt väärin, loukannut sinua, on ihmisenä kunnioitettava. Tuntuuko vaikealta: kunnioittaa ihmistä, joka on tehnyt jotain, jota ei voi kunnioittaa? Niinpä, ihmisenä elämistä ei ole kukaan helpoksi väittänytkaan!

Sipe nosti katseensa ja katsoi Jokkista. Aivan kuin aavistus auringonsäteestä olisi ollut hänen kasvoillaan. Nopea hymy käväisi hänen kasvoillaan. Pois lähtiessään hän sanoi: ”Kiitos, Jokkis, kun kuuntelit. Olet tosi ystävä.” Jokkis jäi istumaan nurmikolle. Tuntui kivalta, kun saattoi olla ystävä. Ystäväkin on niin kuin sankari. Vähän ainakin.



37 Partioasu + Partiotavat + Joukkueen huuto

Ainakin tässä kokouksessa sampo on pukeutunut lippukunnan perinteiden mukaiseen täydelliseen partioasuun.

5 min: Kokouksen aloitus: Joukkue aloittaa kokouksen lippukunnan perinteiden ja omien tapojensa mukaan.

10 min: Leikki: Leikkijät asettuvat rinkiin seisomaan. Leikin vetäjä aloittaa sanomalla jonkun leikkijän nimen. Tämän tulee mennä salamana kyykkyyn. Kyykistyjän molemmiin puolin olevat leikkijät "ampuvat" toisiaan etusormella ja huutavat "BÄNG". Nimen sanonut leikkijä päättää kumpi ehti ampua ensin. Voittaja aloittaa uuden kierroksen leikissä. Jos sammoilla on partionimet, voidaan tässä yhteydessä kertoa niiden tarinat. Partionimillä on taipumus syntyä itsestään, eikä niitä tarvitse ryhtyä erikseen keksimään. Seikkailijoita pitää muistuttaa, että kyseessä ei milloinkaan ole haukkumanimi, vaan hellittelynimi, joka usein on saanut alkunsa jostakin veikeästä sattumuksesta tai henkilön luonteenpiirteestä.

25 min: Sampo kertoo partioasusta: Partioasu on yksi kaikkia maailman partiolaisia yhdistävä partiotapa. B-P halusi pukea kaikki partiolaiset yhteneviin asuihin, jotta vaatetuksen perusteella ei voisi päätellä onko poika rikkaista vai köyhistä oloista kotoisin. Perusajatus on sama kuin monen maan koulupuvuissa. B-P oli sotilas, joten univormu oli hänelle luonnollinen valinta. Partiopaitoja on monenlaisia, mutta partiohuivi kuuluu aina asuun. Suomalaiset lippukunnat käyttävät, joitakin poikkeuksia lukuun ottamatta, joko ruskeaa tai sinistä partiopaitaa. Yleisin huivi on pohjaväriltään sininen huivi, johon ommellaan, brodeerataan tai painetaan lippukunnan oma merkki. Huivi voi olla minkä värinen tahansa, ja siinä voi olla erilaisia reunakanttauksia tai -nauhoja.

Vartiot leikkivät aasinhäntää partiomerkeillä: Seikkailijat yrittävät kukin vuorollaan sokkona saada merkin osumaan oikeaan paikkaan partiopaitaan. Leikki toimii myös nopeuskilpailuna.

Tämän jälkeen vartiot tekevät domino-pelin partiomerkeistä. Kortteihin piirretään merkki, ja siihen viereen kirjoitetaan jonkin muun merkin nimi. Jokaiselle vartiolle voi tehdä omat dominokortit. Seikkailijat tekevät korteista ringin niin, että vierekkäisissä korteissa on aina saman merkin kuva ja nimi.

20 min: Sampo kertoo, että partiossa on tapana huutaa erilaisia huutoja. Joukkue jakaantuu vartioihin. Jokaisen vartion tehtävänä on kehitellä joukkueelle huutoehdotus. Joukkue voi miettiä ennen jakautumista sellaisia sanoja, joita huudossa olisi hyvä käyttää. Kun huudot ovat valmiit, huudetaan ne koko ryhmälle ja niistä äänestetään paras koko joukkueen yhteiseksi huudoksi.



5 min: Siivous

10min: Lopetus: Lopuksi sampo tai vartionjohtaja lukee seikkailijoiden ihanteeseen liittyvää tarinaa: Rakastaa luontoa ja suojella ympäristöä

Sipe ja Vepe istuivat keinuilla. Kello oli ”sopivasti”: pienet lapset olivat menneet jo kotiinsa, mutta heillä oli vielä ulkonaoloaikaa. Jokkis tuli heidän luokseen todella huolestuneen näköisenä. ”Jotain täytyy tehdä”, hän sanoi. Sipe ja Vepe eivät olleet ennen nähneet häntä noin vakavana. Jokkis kertoi katsoneensa luontodokumentin, jossa kerrottiin luonnon nykytilasta. ”Aaa, olet löytänyt valon”, totesi Sipe. ”Jo oli aikakin!” Sipe oli aina ollut luonnon puolestapuhuja.

Kolmikko keskusteli luonnosta. Vepe oli hieman kummissaan ystäviensä innosta: ”Mitä nyt on tapahtunut?” Jokkiksen mukaan ohjelmassa kerrottiin ilmastonmuutoksesta ja muista vaikeista asioista. Hän halusi toimia sen estämiseksi, mutta tuntui, että tehtävä oli mahdottoman iso. Sipe puolestaan kertoi ihmisen vastuuttomasta toiminnasta luonnossa: eläimet ja muu luonto kärsivät saasteista.

Ihminen on saanut luonnon ja elinympäristömme aika heikkoon kuntoon. Se ei ole varmastikaan ollut tarkoitus, mutta niin vain on käynyt. Vastauksena tähän tilanteeseen partiolaiset haluavat siirtyä luonnon kuluttamisesta sen suojeluun.

Se, kutsummeko suhdettamme luontoon rakastamiseksi, tykkäämiseksi tai suojeluksi on toissijainen. Tärkeintä on se, että emme enää vain katso sivusta vaan teemme jotain. Ja aloitamme sen itsestämme. Jokkikin ymmärsi, että jokainen voi toimia luonnon hyväksi.

Aloita omista teoistasi: lopeta roskaaminen. Valitse liikkumisvälineeksi jalat tai polkupyörä, jos se on mahdollista. Luonnon suojelu on sinun itsesi ja muiden ihmisten suojelua. Sen aloittaminen ei ole myöhäistä, mutta se tulee aloittaa mahdollisimman pian.

Ja paitsi että haluamme suojella luontoa, haluamme tutustua siihen. Oppia siitä. Ymmärtää sitä. Parhaiten se käy olemalla itse luonnossa, olemalla osa sitä. Annetaan luonnon itsensä opettaa meitä luonnosta. Käydään luonnossa – roskaamatta, kuluttamatta.

Päätetään kokous sisaruspiirin, josta sampo voi kertoa, että se on yksi tärkeä partiolaisia yhdistävä tapa.



38 Retkikeitin + Minä

5 min Kokouksen aloitus: Joukkue aloittaa kokouksen lippukunnan perinteiden ja omien tapojensa mukaan. Huudetaan joukkueen huuto. Alkumenojen aikana luetaan mitä päiväkirjaan on kirjoitettu edellisestä kerrasta.

10 min Leikki: Alkuleikkinä joukkue leikkii Puuhaukkaa. Jokainen valitsee itselleen puun, jossa asuu. Puut merkitään nauhalla tai muulla vastaavalla. Yksi leikkijöistä on ilman puuta. Kun hän huutaa ”puuhaukka etsii asuntoa”, täytyy leikkijöiden vaihtaa puuta. Ilman puuta ollut leikkijä yrittää saada itselleen puun toisten vaihtaessa puuta. Se joka jää ilman puuta jää uudeksi huutajaksi.

10 min Kertaus: Sampo tuo kokoukseen mukanaan kasan partiomerkkejä. Joukossa on eri ikäkausien merkkejä sekä oikeat seikkailijan paitaan kuuluvat merkit. Seikkailijoiden tehtävänä on poimia kasasta oikeat merkit ja laittaa ne tyhjään paitaan oikeille paikoilleen. Jos halutaan, harjoituksen voi tehdä myös kisana.

15 min Uusien taitojen opettelu: Seikkailijat palauttavat mieliinsä, miten retkikeitin kootaan. Jos asia on tuttu, voivat vartiot suoraan jakautua pienemmiksi ruokakunniksi. Ruokakunnat voivat kisata toisiaan vastaan esimerkiksi siinä, mikä ryhmä on nopein keittimen kokoamisessa silloin, kun yhden jäsenen silmät ovat sidotut. Entä miten homma onnistuu, jos kaikilla ryhmäläisillä on käytössään vai yksi käsi. Jos keittimen kokoaminen on joukkueelle vieras juttu, käy sampo asian läpi ensi vartionjohtajan kanssa ja tämä opettaa oman ryhmänsä kokoamaan keittimen.

30 min Kun keittimen kokoaminen on palautettu mieleen, käy joukkue nopeasti yhdessä lävitse vielä keittimen turvalliseen käyttöön liittyvät asiat esimerkiksi tasaisesta alusta ja sytyttämisestä. Tämän jälkeen ruokaryhmät ryhtyvät hommiin. Illan aikana ryhmät voivat valmistaa keittimellä esimerkiksi popcornia. Johtaja pitää huolta, että ruokaryhmä muistaa huolehtia hyvästä hygieniasta.

Popcornien tekemisessä öljyä laitetaan kattilan pohjalle niin, että pohja peittyy. Joukkoon lisätään myös maissinjyviä niin, että pohja peittyy. Kattilaa kuumentamalla popcornit valmistuvat. Kansi on syytä pitää paikoillaan, jotta popparit eivät lennä ulos. Seikkailijoita on syytä muistuttaa, että varovat popcornien pohjaan palamista.

15 min Siivous: Kokouksen lopuksi on hyvä varata riittävästi aikaa keittimien tiskaamiselle. Erityisesti pop corn –kattilat saattavat vaatia jynssäämistä.



5 min Lopetus: Iltahiljentymiseksi jokainen kirjoittaa paperille vastaukset alla oleviin kysymyksiin. Olen syntynyt... Olen allerginen... Lempimusiikkiani on... Uskontoni on... Inhoan ... Koulussa lempiaineeni on... Perheeseeni kuuluu... Johtaja pyytää kaikkia etsimään jonkun, joka on vastannut kaikkiin kysymyksiin samalla tavalla. Jos tämä ei onnistu, pelaajat etsivät seuraavaksi ihmistä, jonka kanssa olisi ainakin neljä yhteistä piirrettä – tai ainakin kolme tai kaksi – tai edes yksi. Lopuksi keskustellaan aktiviteetista: Oliko aktiviteetti seikkailijoiden mielestä hauska. Miksi tai miksi ei? Mitä seikkailijat oppivat? Kuinka moni löysi ihmisen, jonka kanssa hänellä oli viisi/neljä/kolme/kaksi/yksi yhteistä piirrettä?



ETELÄ (ESIMERKKIKEVÄT ENSIMMÄISELLE VUODELLE)

VKO Aktiviteetti / Tapahtuma

2 Pyörtyminen ja tajuttomuus + Paineside + nenäverenvuoto + Hätäpuhelu + Savupirtissä-haaste: Entisajan uskomukset (koko kevään ajan)

3 Jokamiehenoikeudet

4 Savupirtissä-haaste: Perinnekäsityö

5 Naskalit + Heittoköysi + Heikot jäät

6 Savupirtissä-haaste: Kalevala

7 Haavat ja hiertymät + Purema ja pisto + Ensiavun kertailua

8/ 9/ 10 Hiihtoloma

Lippukunnan yhteinen talviretki (pohjoisen aikana opittujen asioiden kertailua)

8/9 Savupirtissä-haaste: Perinneruoka

9/10 Savupirtissä-haaste: Perinneväline + köysivytyhti

11 Savupirtissä-haaste: urheilulaji + Liikuntapäiväkirja

12 Eksyksissä + Kaupunkisuunnistus

13 Etäisyydet + Metsätyypit + Karttamerkit

14 Karttamerkit + Mittakaavat + Oikea suunta

15 Suunnistus

16 Partiotaitokisat (valmistautuminen piirin seikkailijakisoihin) +

17 PARTIOVIIKKO, osallistuminen Partiolaisten kirkkopyhään tai

Yrjönpäivän juhlaan, ei tavallista viikkokokousta

17 Piirin seikkailijakisat

18 Joukkue osallistuu talkoisiin lippukunnan hyväksi (kämpä/vene/kolo) tai järjestää joukkueen oman varainhankintatempauksen

19 Uimataito + Veden varassa + Pelastusliivit vedessä

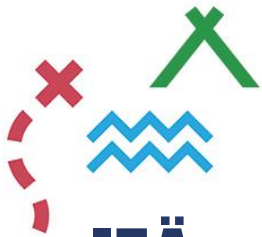
20 Sepeli + Yö laavussa



LÄNSI

(ESIMERKKISYKSY TOISELLE VUODELLE)

- 35 Itämeri + Oikea ja väärä (jatkuu koko kauden)
- 36 Hyvässä terässä + Sytyke + Tehdään tulet
- 37 Vesistöt + Liikuntapäiväkirja
- 38 Aikataulu + Puulajit
- 39 Vaikuttaja-haaste: Ruoka + Reilu kauppa
- 39 Seikkailijajoukkueen oma retki – Majoitteet, Sytyke, Tehdään tulet, Yövyyn laavulla, Siisti retki, Retkiruokaa, Vaikuttaja-haaste: Ruoka
- 40 Retken jälkityöt
- 41 Lippukunnan leikkimieliset PT-kisat,
- 42 SYYSLOMA
- 43 Roskapörssi, Vaikuttaja-haaste: Jätteiden lajittelu
- 44 Rohkeuskoe
- 45 Majoitteet
- 45 Lippukunnan syysretki – Siisti retki, Legendaarista
- 46 Lippukunnan talkoot
- 47 Vaikuttaja-haaste: Sähkön kulutus
- 48 Sairauskohtaus + Ensiapuharjoitus
- 49 Vaikuttaja-haaste: Ympäristömerkinnät, Vaatteet
- 50 Nyyttärit
- 50 Lippukunnan joulujuhla



ITÄ (ESIMERKKIKEVÄT TOISELLE VUODELLE)

VKO Aktiviteetti / Tapahtuma

2 Ilta pimenee (jatkuu koko kevään ajan) + Hyvä työ + Minä itse
(useampana iltahiljentymisenä kauden aikana)

3 Vieraalla maalla

4 Verkon vaaroja

5 Liikenteessä-haaste: Heijastin

6 Talviulkoilua

7 Kunnan hallinto

8/9/10 Hiihtoloma: ei kokousta

8/9 Muistelemispäiväkokous: Partiolaiset maailman

9/10 Pukkiköytös + Ristiköytös

11 Toiset ihmiset

Viikonloppuna joukkueen oma retki: Kamina ja sauna + Talviteltassa

12 Perheen maailmankatsomus

13 Kestävän kehityksen tavoitteet

14 Ylitys

15 Liikenteessä-haaste: Oma liikkuminen + Oma matka

16 Valmistautuminen seikkailijakisoihin + Juttu

17 PARTIOVIKKO, osallistuminen Partiolaisten kirkkopyhään tai

Yrjöpäivän juhlaan, ei tavallista viikkokokousta

Viikonloppuna Seikkailijakisat

18 Liikenteessä-haaste: Liikkuminen pyörällä, Jarrustusmatka,

Turvavarusteet

19 Ympäristötalkoot

20 Pyöräretki nyttäreille

21 Sepeli