



SEIKKAILIJAT KOKOUS 1

Kokouksen ohjeellinen kesto 90 min. Tänään tutustutaan omaan joukkueeseen ja sen jäseniin.

10 min – Alkukokoontuminen: Pelisäännöt

Seikkailijoiden ensimmäisessä kokouksessa on hyvä käsitellä ryhmän pelisääntöjä, etenkin jos ryhmä on uusi. Halutessanne voitte tehdä ryhmälle sääntötaulun. Jo tuntevan ryhmän kanssa voi käyttää hetken pulinaan ja kesäkuulumisten vaihtoon. (Tarvikkeet: kartonkia, kynä)

5 min - Alkuleikki: Lankakeräleikki

Ryhmä menee ringiin ja ringissä heitellään vuoron perään lankakerää toisille. Se, kenellä lankakerä on, kertoo oman nimensä ja mikä oli parasta kesällä. Kierroksen voi toistaa muutaman kerran, esimerkiksi: lempijäätelö, lempikirja jne. Tarvikkeet: lankakerä

10 min – Leikki: Kissa ja hiiri

Valitaan leikkijöistä kissa ja hiiri. Muut leikkijät asettuvat seisomaan vierekkäin pareittain ympäri leikkialuetta. Kissa yrittää saada hiiren kiinni. Hiiri voi mennä turvaan seisomaan kolmanneksi jonkun parin viereen. Tällöin se parista, joka ei seiso hiiren vieressä muuttuu kissaksi ja kissasta tulee hiiri. Jos kissa saa hiiren kiinni roolit vaihtuvat, eli kissasta tulee hiiri ja toisin päin. Voidaan myös leikkiä niin, että roolit eivät vaihdu hiiren mennessä turvaan, mikäli sääntöjä on hankala ymmärtää.

15 min – Leikki: Luonnekauppa

Leikinjohtaja jakaa leikin aluksi jokaiselle kolme paperilappua. Kun kaikki ovat saaneet lappunsa, he tutkivat, mitkä lapuissa mainituista luonteenpiirteistä täsmäävät heihin ja mitkä eivät. Sen jälkeen alkaa luonnekauppa. Pelaajat kulkevat ympäriinsä ja tarjoavat toisille pelaajille niitä luonteenpiirteitä, jotka eivät sovi lapun alkuperäiseen omistajaan ("Hei, oletko sinä avulias?"). Kun pelaaja on saanut kerättyä itselleen sopivat kolme luonteenpiirrettä, hän

asettuu leikkialueen reunalle ringiin. Kun kaikki ovat lopulta ringissä, käydään vielä kierros läpi, jossa jokainen esittelee itsensä ja kolme luonteenpiirrettään. Luonteenpiirteitä voivat olla esimerkiksi iloinen, avulias, hiljainen, itsepäinen jne. Tarvikkeet: Paperilappuja, joihin on kirjoitettu luonteenpiirteitä

LISÄÄ LEIKKIVINKKEJÄ LÖYTYY OSOITTEESTA PARTIO-OHJELMA.FI/ OHJELMAMATERIAALIA/LEIKIT

30 min – Retkivarusteet

Tehdään kolon lähelle kolme eri rastipistettä. Jaetaan osallistujat kahteen ryhmään, jotka kilpailevat kelloa vastaan.

Rasti 1. Ryhmille annetaan pussillinen eri vaatteita, yhden ryhmästä tulisi pukea pussissa olevat vaatteet päälleen ennen ajan loppumista.

Rasti 2. Puetaan pelastusliivit vesille lähtöä varten. Sampo tarkistaa, onko liivit puettu oikeaoppisesti päälle.

Rasti 3. Nyt kun tavarat on tarkastettu ja testattu, olisi ne aika pakata rinkiin.

Harjoitus toimii leikkimielisenä muistutuksena säänmukaisesta pukeutumisesta.

Tarvikkeet: erilaisia vaatteita, pelastusliivit, rinka

15 min – Ryhmän huuto

Ryhmä suunnittelee itselleen oman huudon. Johtaja voi ennen tätä haastaa ryhmäläisiä miettimään miten ryhmää voisi kuvailla? Mitkä ovat ryhmän vahvuudet jne.

5 min - Lopetus

Kokous loppuu ryhmän lopetusmenoihin (tiedotukset koskien seuraavia kokouksia ja lippukunnan / joukkueen tapahtumia), sisaruspiiri.



SEIKKAILIJAT KOKOUS 2

Kokouksen ohjeellinen kesto 90 min. Tänään tutustutaan partioon ja partion tapoihin.

10min – Alkukokoontuminen ja alkuleikki: Evoluutio

Leikki alkaa sillä, että valitaan leikkialue. Sen jälkeen jokainen leikkijä alkaa kulkea ympäri leikkialuetta viittoen rintauintiliikettä ja lausuen "ameeeba, ameeeba". Mikäli kaksi ameebaa törmää toisiinsa heidän pitää pysähtyä ja pelata erä kivi, paperi, saksia. Tämän pelin voittaja pääsee evoluutiossa ylöspäin. Evoluution korkein taso on ihminen, eli leikkijä vapautetaan yrityksestään nousta ylemmäs. Leikkiin kuuluu olennaisesti hortoileminen, äänteleminen ja viittoilu. Erilaisia evoluution vaiheita voi keksiä itse lisää oman makunsa mukaan. Yksi tapa evoluution hierarkiaksi pohjalta alkaen:

- ameeba
- torakka
- käärme
- lammas
- gorilla
- Ihminen
- Partion johtaja

15 min – Leikki: Solmuviesti

Leikkiä leikitään juoksuviestinä, jossa joukkueet asettuvat jonoihin. Merkin saatuaan jonojen ensimmäiset juoksevat sovitun matkan päähän, jossa odottaa solmunaruja ja keppi.

Juoksijan on mahdollisimman nopeasti yritettävä tehdä siihen haluttu solmu ja sitten juostava takaisin oman jononsa viimeiseksi. Seuraavan juoksijan tehtävänä on juosta tekemään seuraava solmu. Näin jatketaan, kunnes jokainen joukkueen jäsen on solminut solmun ja voittajajoukkue ratkeaa. Solmuja voivat olla vaikka merimiessolmu, paalusolmu ja siansorkka. Tarvikkeet: solmunaruja ja keppejä (yhtä monta kuin kilpailussa joukkueita)

20 min – Ihanteet

Seikkailijat piirtävät kuvia ihanteista. Kuvat esitellään toisille ja seikkailijat kertovat, mitä

oma kuva esittää. Kuvien tutkimisen yhteydessä sampo johdattaa seikkailijat kertomaan siitä, miten he tulkitsevat ihanteita. Miten eri ihanteet näyttäytyvät seikkailijoiden elämässä? Ihanteet voi palauttaa mieleen osoitteesta partio-ohjelma.fi/partiokasvatus/lupaus.

15 min – Partiolaulu tai -huuto

Vartio sanoittaa uudelleen tunnetun partiolaulun tai partiohuudon. Uuden laulun teema voi olla sama kuin lippukunnan leirillä tai se voi kertoa vartiosta tai jostakin aivan muusta. Vartio esittää laulunsa ja pyrkii opettamaan sanat muulle joukkueelle, jotta kaikki voivat laulaa mukana.

25 min – Partioalias

Jokainen selittää vuorollaan lapulla olevan partioaiheisen sanan ja muut yrittävät arvata. Peliä voi pelata myös pantomiimina. Alla on listattuna erilaisia sanoja, joita pelissä voi käyttää. Keksi myös omia!

- ihanteet
- partiolupaus
- symboliikka
- lippukunta
- kesäleiri
- partiohuivi
- sudenpentu
- lippukunnanjohtaja
- laavu
- rinkka
- trangia

Tarvikkeet: lappuja, joihin on kirjoitettu partioaiheisia sanoja.

5 min - Lopetus

Kokous loppuu ryhmän lopetusmenoihin (tiedotukset koskien seuraavia kokouksia ja lippukunnan / joukkueen tapahtumia), sisaruspiiri. Sisaruspiirin alkuun voi toteuttaa toivepiirin: Jokainen toivoo vuorollaan jotain itselleen tärkeää asiaa hiljaa silmät kiinni. Kevyt kädenpuristus on merkki seuraavan vuorosta.



SEIKKAILIJAT KOKOUS 3

Kokouksen ohjeellinen kesto 90 min. Tänään otetaan vastaan lukuhaaste!

15min – Alkukokoontuminen ja alkuleikki: Kirkonrotta

Yksi ryhmästä laskee silmät kiinni kolmeenkymmeneen, jonka aikana muu ryhmä piiloutuu lähistölle. Kun laskija on saanut laskettua, hän lähtee etsimään muita piilossa olevia ryhmäläisiä. Kun laskija havaitsee piilossa olevan ryhmäläisen, laskija juoksee laskupaikalle ja huutaa esimerkiksi "Mikko-rotta nähty". Tämän jälkeen Mikon tulee poistua piilostaan. Piilossa olevat ryhmäläiset voivat pelastaa jo löytyneitä ryhmäläisiä juoksemalla nopeasti ennen etsijää laskuseinälle ja huutaa "omat" (jolloin hän pelastaa itsensä) tai "kaikki pelastettu", jolloin kaikki kiinni jääneet on pelastettu ja he voivat palata takaisin piiloihinsa.

Jos kaikki löytyneet on pelastettu, laskijan tulee uudestaan peittää silmänsä ja laskea viiteentoista. Peli loppuu, kun kaikki piiloutujat on löytyneet tai kaikki piiloutujat ovat pelastaneet itsensä ehtimällä seinälle huutamaan "omat".

70 min – Lukuhaaste

Ryhmä askartele kokouksessa lukupassit ja tekee retken kirjastoon. Johtaja voi selvittää etukäteen, voiko askartelun suorittaa kirjastossa. Tarvikkeet: paperia, kyniä, tarroja tai muita koristeita. Kirjastokortit.

Jos ryhmä on jo osallistunut lukuhaasteeseen, voi tässä myös käyttää aikaa kirjojen esittelyyn!

LUKUVINKKEJÄ LÖYDÄT ESIMERKIKSI OSOITTEESTA [BIT.LY/PARTIOLAISTEN- LUKUHAASTE](https://bit.ly/partiolaisten-lukuhaaste)

5 min - Lopetus

Kokous loppuu ryhmän lopetusmenoihin (tiedotukset koskien seuraavia kokouksia ja lippukunnan / joukkueen tapahtumia), sisaruspiiri.

LISÄÄ KOKOUSVINKKEJÄ LÖYDÄT OSOITTEESTA [PARTIO-OHJELMA.FI](https://partio-ohjelma.fi) JOKAISEN AKTIVITEETIN ALTA LÖYDÄT ISON LISTAN TOTEUTUSVINKKEJÄ.



SEIKKAILIJAT KOKOUS 4

Kokouksen ohjeellinen kesto 90 min. Tässä kokouksessa tutustutaan trangian käyttöön.

Tarvikkeet

Trangia jokaista 3–4 seikkailijaa kohden, polttonestettä ja tulitikut. Ainekset maisteluun (esimerkiksi sokeria, vaniljasokeria, suolaa, kanelia, kardemummaa, oreganoa, ketsuppia ja kahvia). Mukeja. Ainekset jälkiruokaan jokaista trangiaryhmää kohden (50 g voita tai margariinia, 3 dl kaurahiutaleita, ½ dl sokeria, noin dl mustikoita tai kuivattua omenaa sekä halutessanne vaniljakastiketta). Ruokailuvälineet kaikille. Tarvikkeet tiskaamiseen. Iso viltti tai pressu.

Valmistautuminen kokoukseen

Tarkista, onko kololla kaikki tarvittavat tavarat ja ruoka-aineet ja hanki mahdolliset puuttuvat tarvikkeet. Valmistele maisteluohjelma laittamalla kutakin maustetta tai ruoka-ainetta omaan mukiin.

15 min – Aloitus ja leikki – Töpselihippa

Pitäkää aloitus lippukuntanne tavalliseen tapaan. Leikkikää töpselihippaa. Yksi valitaan hipaksi. Kun hippa saa jonkun kiinni, kiinnijäänyt asettuu paikalleen seisomaan ja laittaa kädet lanteille. Muut leikkijät voivat pelastaa kiinnijääneen laittamalla molemmat kätensä aukkoihin, jotka jäävät kiinnijääneen käsien ja vartalon väliin. Vaihtakaa välillä hippaa.

15 min – Trangian käytön kertaus ja kisa

Kertaa ensin seikkailijoille tarvittaessa, miten trangia kootaan. Jaa seikkailijat 3–4 hengen ryhmiin. Kisatkaa, kuka osaa koota trangian nopeimmin. Lisää haastetta kisaan saa esimerkiksi niin, että trangia kasataankin vain yhdellä kädellä tai silmät kiinni.

10 min – Haistelua ja maistelua

Seikkailijat yrittävät arvata maistelemalla ja haistelemalla silmät kiinni, mitä missäkin mukissa on. Maisteluun sopii erityisesti sokeri, suola ja ketsuppi. Haisteluun sopii esimerkiksi kahvi, oregano ja kardemumma. Muista tarkistaa ryhmäläisten allergiat ennakoon!

25 min – Jälkiruoka trangialla

Seikkailijat jakaantuvat jälleen 3–4 ryhmiin tekemään helpon jälkiruogan. Ohjeet: sulata voi trangiassa. Lisää joukkoon kaurahiutaleet ja sokeri. Sekoita hetken ja nosta kattila pois liekin päältä. Tarjoile mustikoiden tai kuivattujen omenoiden kanssa. Jos haluat jälkiruoasta ekstras herkullisen, lisää joukkoon vielä vaniljakastiketta.

10 min – Tiskaus

10 min – Leikki – Pomperipossa

Leikkijät asettuvat kyykkyyntä torkkumaan ja laittavat silmänsä kiinni. Leikinjohtaja laittaa viltin jonkun osallistujista päälle ja sanoo ”pomperipossa”. Muut heräävät ja avaavat silmänsä. Leikkijöiden tehtävänä on keksiä mahdollisimman nopeasti, kuka jäi viltin alle. Ensimmäinen nimen oikein sanonut toimii seuraavaksi leikinjohtajana.

5 min – Lopetus

Sisaruspiiri tai muu lippukunnan lopetusrituaali.



SEIKKAILIJAT KOKOUS 5

Kokouksen ohjeellinen kesto 90 min. Tässä kokouksessa tutustutaan puukon käyttöön.

Tarvikkeet

Puukot (1 / per seikkailija, riittävän terävä), ensiapulaukku, jossa vähintään laastarit, kompressit ja siteet, puutuki/kivi, lankku ja kymmenen tikkua (esim. ohuita oksia), sekä eri kokoisia oksia veistämiseen.

15 min – Aloitus ja leikki - Superbroiler

Vartio aloittaa tapaamisen perinteiseen tapansa. Superbroiler on kaksintaistelupeli, jossa taistelut ratkaistaan kivi, sakset, paperi -pelin avulla. Kaikki osallistujat aloittavat munina, jotka ryömivät kuin pienet pallot. Kun leikkijä törmää toiseen munaan, he tekevät kivi, sakset, paperin. Voittaja jatkaa seuraavalle tasolle, häviöjä yrittää löytää toisen munan kaksintaistelua vastaan. Tasot ovat 1. muna (ryömi kyykyssä) 2. kana (hyppää kyykyyn ja piipitä) 3. kana (räpistä käsiäsi ja sano kot kot) 4. superbroileri (tee voiton merkki). Peli jatkuu, kunnes useimmat ovat tulleet superbroilereiksi ja muilla tasoilla on enää yksi leikkijä.

10 min – Puukon turvallisuus

Keskustellaan ja harjoitellaan puukon turvallista säilyttämistä, puukon toiselle luovuttamista ja mitä on tärkeää pitää mielessä puukon kanssa liikuttaessa tai veistäessä. (Säilytä tupessa, luovuta kahva sille, jolle annat veitsen, älä osoita muita kohti, älä juokse puukko kädessä jne.)

10 min – Ensiapu

Harjoitellaan viiltojen hoitoa.

20 min – Leikki – Kymmenen tikkua laudalla

Leikissä asetetaan puutuki/kivi maahan ja lankku sen päälle ja sitten 10 tikkua lankun maata vasten olevaan päähän. Etsijäksi nimetään yksi henkilö.

Etsijä polkaisee lujasti lankkua niin, että tikut lentävät ilmaan. Muut juoksevat ja piiloutuvat, kun etsijä kerää tikut ja laittaa ne takaisin laudalle. Sen jälkeen hän alkaa etsiä. Kun hän on löytänyt jonkun, hän juoksee laudalle ja huutaa, että henkilö on löydetty. Löydetyn tulee tällöin saapua paikalle, ja hän on pois pelistä, kunnes uhri on löytänyt kaikki tai joku on pelastanut. Löydetyn voi pelastaa juoksemalla lankulle ja polkaisemalla sitä niin, että tikut lentävät taas ilmaan, ja sitten kaikkien täytyy juosta ja piiloutua uudelleen, kun taas jäljelle jäänyt poimii kepit takaisin ja alkaa taas etsiä.

20 min – Veistäminen

Seikkailijat veistävät jotain. Jos puukot eivät ole heille tuttuja, voi olla hyvä aloittaa esim. veistämällä grillitikkuja tai kuorimalla oksan kuorta. Jos heillä on enemmän kokemusta puukon käyttämisestä, he voivat kokeilla voiveitsen veistämistä. Jos seikkailijat kaivertavat grillitikkuja tai kuorivat oksia, tarvitaan pitkiä kapeita oksia. Voiveitsissä voit käyttää lyhyempiä mutta paksumpia oksia.

10 min – Peli – Gambia

Vartio seisoo kehässä ja pitää toisiaan kädestä. Henkilö aloittaa liikuttamalla jalkaansa niin, että se koskettaa seuraavan henkilön jalkaa. Seuraava henkilö liikuttaa kosketettua jalkaa niin, että se siirtyy sitten seuraavaan jalkaan, joka liikuttaa sitä ja niin edelleen. Et saa liikuttaa jalkojasi paitsi silloin, kun on sinun vuorosi. Jos työnnät jotakuta tai häntä ei pysy pystyssä, putoat pelistä ja jäljelle jääneet muodostavat uuden kehän ja aloittavat alusta. Peliä jatketaan, kunnes jäljellä on enää kolme.

5 min – Lopetus

Tapaaminen päättyy vartion perinteiden mukaisesti.



SEIKKAILIJAT KOKOUS 6

Tässä kokouksessa tehdään varustelista joukkueen retkeä varten ja riippuen kokouksen pituudesta askarrellaan joukkueen oma ympäristötekopuu. Tämän kokouksen ohjeellinen kesto on 90 min. Kokouksen voi muotoilla myös tunnin mittaiseksi jättämällä jonkun osuuden seuraavaan kertaan.

Tarvikkeet

Paperia ja kynät, kartonkia, kangasta tai jotakin sopivaa kierrätysmateriaalia joukkueen ympäristötekopuuta varten.

15 min – Aloitus ja alkuleikki: "Kuka pelkää..."

Joukkue aloittaa kokouksen perinteisin menoin.

"Kuka pelkää..." Leikissä valitaan yksi leikkijä kiinniottajaksi, joka asettuu kentän/leikkialueen keskelle. Muut leikkijät menevät alueen yhteen reunaan. Kiinniottaja huutaa "kuka pelkää...?" Vaihtoehtoja voi olla mm. lentokonetta, mustekalaa, sammakkoa, norsua. Tähän kaikki muut vastaavat "en minä ainakaan" ja juoksevat kentän toiseen reunaan, mutta heidän tulee kiiruhtaessaan alueen toiseen reunaan käyttäytyä kuin huudettu asia. Mustekaloina heiluttava käsiä lonkeroina, lentokoneina levittävät siivet ja kaartelevat mennessään, sammakoina pomppivat tasajalkaa ja norsuina on käsi kärsänä edessään. Kiinniottaja yrittää saada mahdollisimman monta kiinni. Kiinniotetuista tulee lisää kiinniottajia, jotka vaikeammassa versiossa eivät saa liikkua siltä paikalta, jossa heidät on saatu kiinni vaan koittavat vain kurottelemalla napata juoksijoita. Helpommassa versioissa kaikki jahtaajat saavat liikkua. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki osallistuja on saatu kiinni.

20 min – Varustelista

Joukkue tekee varustelistan tulevalle retkelleen. Keskustelkaa millaisia vaatteita kannattaa ottaa mukaan, mitä muuta retkellä tarvitsee (nukkumiseen, pesulle, jos sataa, pimeällä...) ja millainen määrä riittää.

10 min – Leikki: Häntähippa

Jokainen laittaa partiohuivin housunkaulukseen tai takataskuun liehumaan kuin häntä. Kaikki yrittävät jahdata ja kerätä toisiltaan mahdollisimman paljon häntiä. Peliä voidaan pelata joko niin, että siepattu häntä pitää asettaa housunkaulukseen tai taskuun niin, että sen pystyy nappaamaan tai hännät napataan vain kouraan ja jahdataan lisää. Häntänsä menettänyt tippuu pelistä tai niin, että peliä saa jatkaa vaikka olisikin menettänyt häntänsä. Kun ohjaaja viheltää pelin päättyneeksi, voittajaksi selviytyy se, joka on kaapannut eniten häntiä.



30 min – Askartelu: Joukkueen oma ympäristötekojen puu

Joukkue askartelee kolon seinälle kartongista tms. kierrätysmateriaalista puun (rungan ja oksia). Puuhun tehdään valmiiksi lehtiä, joihin mahtuu kirjoittamaan. Lehdet voidaan laittaa purkkiin tai pussiin joukkueen omaan laatikkoon. Puu on seinällä koko kauden ajan ja lehtiä ripustetaan puuhun aina kun joukkue tai sen jäsenet ovat tehneet jokin ympäristölle myönteisen valinnan tai teon. Keskustellaan ryhmissä mitä voisivat olla ympäristölle (vesistölle, eläimille, ilmastolle jne.) hyviä tekoja. Mitä jokainen voi tehdä itse? Mitä joukkue voi tehdä yhdessä? (Tulla pyörällä tai kävellen kokoukseen, istuttaa puun, tehdä retkellä kasvisruuan, tehdä kokouksessa/retkellä hyönteishotellin, lajitella kaikki retken jätteet tosi tarkasti...)

10 min – Leikki: Murmelihippa

Osallistujat kyyristyvät maahan kyykkyyntä tai polvilleen, otsa lattiaan tai matalana (riippuen ollaanko ulkona vai sisällä). Silmät ovat kiinni ja kädet ovat pään ympärillä niin, että peittävät silmät sivuilta. Kulje osallistujien ympärillä ja kosketa yhtä selkään. Hän ”herää” mahdollisimman hiljaa ja saa koskettaa seuraavaa selkään. Kun jäljellä on vain yksi nukkuva murmeli, mutta kerääntyvät hiljaa hänen ympärilleen, laskevat sormin kolmeen ja huutavat yhtä aikaa ”Murmeli herää!” Herätetty murmeli yrittää ottaa yhden joukosta kiinni ja kiinniotetusta tulee seuraavalla kierroksella ensimmäinen herättäjä.

5 min – Lopetus

Kokous loppuu joukkueen lopetusmenoihin (tiedotukset koskien seuraavia kokouksia ja tulevia tapahtumia), sisaruspiiri.