



SUDENPENNUT KOKOUS 1

Kokouksen ohjeellinen kesto 60 min. Tänään tutustutaan omaan laumaan ja sen jäseniin.

10 min – Alkukokoontuminen: Pelisäännöt

Sudenpentujen ensimmäisessä kokouksessa on hyvä käsitellä lauman pelisääntöjä, sekä muistuttaa koloillan alku- ja lopetustavoista oli sitten ryhmä täysin uusi tai jo vuoden tai kaksi ryhmänä toiminut.

5 min – Alkuleikki: Peili

“Peili” asettuu seinän eteen kasvot seinään päin. Kun “peili” on kasvot seinään päin, voivat muut ryhmäläiset liikkua lähtöviivalta kohti peilinä olevaa henkilöä. Kun “peili” kääntyy, tulee muiden ryhmäläisten jähmettyä paikoilleen ja olla patsaan tavoin liikkumattomina kunnes “peili” kääntyy taas kasvot seinään päin. Jos joku ryhmäläisistä ehtii koskettamaan “peilin” selkää, ennen kuin “peili” kääntyy, loppuu peli siihen. Jos joku ryhmäläinen liikahtaa, kun “peili” on kääntyneenä ryhmäläisten suuntaan, tulee ryhmäläisen palata takaisin lähtöviivalle. Toisena vaihtoehtona liikahtanut ryhmäläinen voi viivalle palaamisen sijaan jähmettyä paikalleen ja odottaa jähmettyneenä pelin loppua.

25 min – Askartelua: Läsnaolotaulukko

Tehdään ryhmälle läsnaolotaulukko, johon jokainen ryhmäläinen saa tehdä oman sarakkeensa. Läsnaolotaulukkoon voidaan liimata tarroja tai vaikka piirtää hymynaamoja jokaisen kokouksen aluksi. Jokainen ryhmäläinen saa oman sarakkeensa aina vuoden päätteeksi itselleen. Tällaisen taulukon voi tehdä joka vuosi uudestaan. Tarvikkeet: kartonki, tusseja, tarroja

15 min – Loppuleikki: Lankakeränimileikki tai Paripantomiimi

Lankakeränimileikki (uudelle ryhmälle tai sellaiselle missä on paljon uusia mukana): Istutaan piirissä. Ensimmäinen ottaa lankakerän

päästä kiinni, sanoo oma nimensä ja heittää kerän seuraavalle, joka sanoo taas nimensä ja heittää kerän seuraavalle. Kun kerä on heitetty viimeiselle, langat ovat ihan ristissä, minkä jälkeen aletaan purkamaan ristikköä. Purku tapahtuu heittämällä lanka takaisin sille, jolta kerän sai. Samalla pitää sanoa sen nimi, jolle kerän heittää.

Saman voi tehdä muistiharjoituksena tavallisella pallolla, tai vaikeuttaa niin, että nimet täytyy aina luetella järjestyksessä alusta alkaen. Tarvikkeet: lankakerä / pallo

TAI

Paripantomiimi (jo tuntevalle ryhmälle): Leikkijöitä on parillinen luku. Leikinjohtaja jakaa jokaiselle lapun, jossa on leikkijän rooli. Laput kuuluvat pareittain yhteen, esimerkiksi lääkäri-potilas, onkija-kala. Leikki alkaa siten, että joku leikkijöistä alkaa esittää rooliaan pantomiimilla. Se, joka tunnistaa mitä esitetään ja arvelee olevansa pari, alkaa esittää omaa rooliaan. Hän menee oletetun parinsa luokse ja näyttelee osansa. Ympärillä olevat arvaavat, mistä tilanteesta on kysymys. Näin esitetään kaikki parit. Puhuminen on pareilta esityksen aikana kielletty. Vihjeitä pareiksi: lehmä-lypsäjä, hevonen-ratsastaja, äiti-itkevä lapsi, liftaaja-autoilija, sulhanen-morsian, riitelijä-riitelijä, verkonlaskija-soutaja... Tarvikkeet: lappuja, joihin on kirjoitettu roolit

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

5 min – Lopetus

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



SUDENPENNUT KOKOUS 2

Kokouksen ohjeellinen kesto 60 min. Tänään päästään askartelemaan!

10 min - Alkukokoontuminen ja alkuleikki: Puuhippa

Tätä leikkiä leikitään ulkona. Kukin leikkijä valitsee itselleen kodiksi puun. Yksi leikkijöistä on ilman puuta eli hippa. Kun hippa huutaa: "Talo palaa, pakko vaihtaa!", täytyy kaikkien leikkijöiden vaihtaa puuta. Hippa yrittää kaapata itselleen puun. Leikkijä, joka jää ilman puuta, on uusi hippa.

15 min – Tutustumisleikki: Tutustu minuun

Tätä leikkiä voidaan käyttää sekä nimien oppimiseen että tutustumiseen. Leikkijät istuvat ympyrässä. Leikinohjaaja antaa pienen esineen, esimerkiksi avaimenrengas. Esine kiertää ihmiseltä toiselle, kunnes ohjaaja sanoo "stop". Se, jonka kädessä avaimenrengas on, kertoo nimensä ja jotain itsestään, esimerkiksi mieliharrastuksensa. Voidaan sopia aihe, josta esineen saanut kertoo, tai annetaan leikkijöiden kertoa mistä he haluavat. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet vuoron. Tarvikkeet: valinnainen pieni esine

30 min – Askartelua: Unisiepparit

Tehdään omat unisiepparit. Tässä yksi esimerkki: elengiina.blogspot.com/2018/08/unisieppari-kuvallinen-ohje.html. Tarvikkeet: 10 cm leveitä renkaita, lankaa, sakset, rautalankaa, höyheniä, koristekukkia, helmiä, keppejä tai muita valitsemiasi koristeita.

5 min - Lopetus

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

Sisaruspiirin alkuun voi toteuttaa toivepiirin: Jokainen toivoo vuorollaan jotain itselleen tärkeää asiaa hiljaa silmät kiinni. Kevyt kädenpuristus on merkki seuraavan vuorosta.

**KAIPAATKO VINKKEJÄ HIPPALEIKKEIHIN?
TERHOKERHON SIVUILTA LÖYDÄT
MAINION KOOSTEEN ERI HIPPALEIKEISTÄ:
LEIKKIPAIVA.FI/HIPPALEIKISTA-ON-MONEKSI**



SUDENPENNUT KOKOUS 3

Kokouksen ohjeellinen kesto 60 min. Tänään käydään ruokamatkalla.

10 min - Alkukokoontuminen ja alkuleikki: Sanomalehtipaperitorni

Aluksi jaetaan leikkijät 2–5 hengen ryhmiin. Ryhmille jaetaan sanomalehti ja teippiä. Ryhmien tavoitteena on tehdä mahdollisimman korkea torni käyttäen vain edellä mainittuja tarvikkeita. Korkein torni voittaa. Torniä ei tietenkään saa pitää pystyssä käsin tai tukea sitä esimerkiksi seinään. Leikkiä voi vaikeuttaa vaikka antamalla tehtäväksi rakentaa mahdollisimman korkea kirahvi, jolloin korkeuden lisäksi arvioidaan myös kirahvin näköisyyttä. Tarvikkeet: sanomalehti, teippiä

20 min – Lauman oma leikki

Tehdään lauman kanssa oma leikki. Iso lauma kannattaa jakaa pieniin ryhmiin, jolloin jokainen ryhmä keksii oman leikin. Leikin kehittämiseen tai ideointiin voi käyttää esimerkiksi lippukunnan omia perinteitä. Johtaja voi kokouksen jälkeen kirjoittaa leikit ylös. Leikkejä voi leikkiä seuraavissa kokouksissa. Tarvikkeet: muistiinpanovälineet

25 min – Ruokamatka

Maistelemme laumassani eri kulttuurien makuja. Keskustellaan omista ulkomaan ja / tai Suomen matkoista ja ruokaelämyksistä. Mietitään, mitä eroja on ulkomaalaisilla ruuilla verrattaessa suomalaiseen ruokaan. Pohditaan myös, onko ruokailutavoissa eroja (esim. ruokailu syömäpuikoilla).

Pidetään hedelmien maisteluraati. Maisteluun kannattaa valita hieman harvinaisempia hedelmiä. Huomioi allergiat ja käsihygieniat. Hedelmän maistamisen lisäksi lapset voivat arvata, mistä maasta hedelmä tulee. Lisäksi voidaan yhdessä katsoa maailmankartalta, missä kyseinen maa sijaitsee (katsotaan myös, missä Suomi on). Tämän tehtävän yhteydessä voi käydä läpi hyvin myös kesäloman kuulumisia. Tarvikkeet: hedelmiä, kartta

5 min - Lopetus

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

LISÄÄ KOKOUSVINKKEJÄ LÖYDÄT OSOITTEESTA PARTIO-OHJELMA.FI JOKAISEN AKTIVITEETIN ALTA LÖYDÄT ISON LISTAN TOTEUTUSVINKKEJÄ.



SUDENPENNUT KOKOUS 4

Tämän kokouksen ohjeellinen kesto on 60 min.
Kokouksen voi vetää kokonaan ulkona. Tänään
tutustutaan kolon ympäristöön ja turvallisuuteen.

15 min – Kokoontuminen ja alkuleikki: Sardiinipurkki

Kokouksen aloitus lauman tapojen mukaisesti.
Sardiinipurkki-leikkiä leikitään ulkona. Yksi leikkijöistä
(tai yksi leikkijöistä toisen vetäjän kanssa yhdessä)
menee piiloon sovitulle alueelle kolon ympäristössä
muiden pitäessä silmiään kiinni tai odottaessa kolon
eteisessä. Etsijät laskevat yhdessä sovittuun lukuun asti
ja lähtevät sitten etsimään piilossa olijaa. Leikkijä, joka
onnistuu löytämään piilossa olevan, menee samaan
piiloon muiden huomaamatta. Näin piilossa olijoiden
määrä kasvaa. Viimeisestä löytäjästä tulee uudessa
leikissä uusi piiloon menijä.

15 min – Minun matkani kololle

Kokoonnutaan yhteen ja vetäjä pyytää jokaista
osoittamaan kädellä samaan aikaan mistä suunnasta
saapuu kololle, eli missä asuu (jokainen arvaa tai tietää).
Tarkastellaan yhdessä kuinka moni tulee samalta
suunnalta.

Jatketaan tekemällä äänestys/gallup niin, että jokainen
nostaa kaksi kättä ylös (tai astuu askeleen eteenpäin) jos
omalle matkalle kololle tullessa osuu: suojatie,
liikennevalot, vilkas ostari, iso parkkialue, risteys,
pyörätie, metroasema... Vetäjä voi miettiä valmiiksi
erilaisia haastavia paikkoja kolon ympäriltä sijainnin
mukaan.

Tämän jälkeen jokainen miettii omalta reitiltä kotoa
kololle paikan missä omasta mielestä on kaikkein kovin
meteli. Jokainen saa kertoa vuorollaan, vuorot voidaan
jakaa kierrättämällä jotakin esinettä kädestä käteen.
Seuraavan kierroksen voi tehdä niin, että jokainen
mietti mikä paikka on omasta mielestä hankala,
jännittävä tai siinä tulee olla omasta mielestä tosi
tarkkana, kun saapuu kololle.

25 min – Vaaralliset paikat kolon lähellä

Tehdään kierros kolon ympäristössä paikoissa, joissa
tulee olla tosi huolellinen. Kolon sijainnista riippuen
vetäjä voi miettiä yhden tai kaksi kohdetta. Harjoitellaan
yhdessä, miten näissä paikoissa tulisi toimia:

- kävellään esimerkiksi suojatielle ja kuljetaan
suojiatien yli yhdessä tai pareittain
- käydään parkkialueella, missä tutkitaan yhdessä
turvallisoin reitti (miten on parhaiten näkyvillä autojen
seasta, saako potkia palloa mennessään ja mistä
autot kääntyvät jne.)
- kevyenliikenteen väylälle, missä reunassa tulee
kulkea ja tutkitaan onko huono näkyvyys jonkin
mutkan taakse
- bussipysäkille, mistä moni tulee kololle (miltä
puolelta bussia voi lähteä kulkemaan ja mitä pitää
tarkkailla).

5 min - Lopetus

Kokous loppuu ryhmän lopetusmenoihin (tiedotukset
koskien seuraavia kokouksia ja lippukunnan / lauman
tapahtumia) ja sisaruspiiriin.



SUDENPENNUT KOKOUS 5

Tämän kokouksen ohjeellinen kesto on 60 min, mutta siihen voidaan liittää neppisauto-kisa, jolloin kokouksen kesto on 90 min. Kokouksen voi vetää kokonaan ulkona.

Tänään tutustutaan karttamerkkeihin ja tehdään karttapalasta pienoismalli ja rallirata hiekkalaatikolla tai muussa riittävän hiekkaisessa maastossa (hiekkaranta, hiekkakasa tms.)

Etukäteen hankittavat varusteet: liitteenä olevan tulosteet, hiekkalapiot voivat olla hyvä lisä, mutta eivät välttämättömät (mahdolliset neppisautot).

10 min – Kokoontuminen ja alkuleikki: Lohikäärmehippa

Kokouksen aloitus lauman tapojen mukaisesti. Lohikäärmehippassa leikkijät menevät jonoon ja tarttuvat edellä olevaa vyötäröstä molemmin käsin. Jonon viimeisenä oleva on lohikäärmeen pyrstö, ja hänen takataskustaan tai vyötäröltään roikkuu huivi, naru tms. Jonon ensimmäisenä oleva yrittää saada pyrstön itselleen. Jonon tulee pysyä koko ajan koossa. Kun ensimmäisenä oleva saa pyrstön napatuksi, pääsee hän pyrstöksi. Jonossa toisena oleva alkaa tavoitella pyrstöä seuraavaksi.

10 min – Karttamerkit

Karttamerkit voi tulostaa liitteestä kahtena kappaleena. Leikata ne irti ja tehdä niistä muistipelin, jota pelataan aluksi. Karttamerkit voi myös nostaa yksitellen esiin, opetella ne yhdessä esimerkiksi miettimällä mitkä asiat kolon ympärillä olisivat samoja asioita kuin kyseinen karttamerkki.

30 min – Pienoismallin rakentaminen (kartasta maisemaksi)

Liitteenä on karttapala, joka on ajateltu neliömäisen hiekkalaatikon mukaiseksi. Pienoismallin voi tehdä yhtä hyvin hiekkakasalle tai rantahiekkaan rajaamalla siihen neliön mallisen alueen. Karttapalan voi hyvin myös suurentaa ja niitä voi olla jokaiselle oma tai muutama hiekkalaatikon kulmiin katsottavaksi. Käydään kartasta läpi karttamerkit. Riippuen ryhmän taidoista, voidaan tehtäviä jakaa tai tehdä aina yhdessä jokainen yksityiskohta kartasta hiekkalaatikkoon.

Jos kohteiden paikkoja on vaikea hahmottaa voidaan hiekkalaatikko jakaa neljään osaan vetämällä viivat

Avuksi vetäjälle:

- Hiekkalaatikon kartan maisemaa rakentaessa jokainen voisi ajatella olevansa esimerkiksi yhden männynkävyn kokoinen hahmo. Jokainen voi etsiä itselleen aluksi yhden kävyn omaksi "hahmoksi".
- Silloin ajorata olisi autotien kokoinen. Ajoradan voisi vetää jalalla/kengällä. Polun ajoradalta talolle voisi vetää parilla sormella tai kepillä.
- Rakennusten kokoa tärkeämpää on hoksata niiden muoto. Toinen on neliö ja toinen L-mallinen. Kuinkahan monta "käpyhahmoa" taloissa voisi asua?
- Mäet ja ison kuopan voi tehdä hiekkalapiolla tai kaivaa käsin, mutta ne ovat maisemassa isompia muotoja. Näköalapaikka jopa ja isompaan kuoppaan mahtuisi istumaan isompi joukko.
- Kaksi pientä V-kuoppaa olisivat maastossa esim. sellaiset mihin pääsisi hyvin kyyryyn piiloon. Ne voisi kaivaa esim. niin, että sinne mahtuu käpyhahmo.
- Iso ja pieni kivi voi olla helpointa hahmottaa jos läheltä löytyisi pieni sorakivi ja toinen vaikka nyrkin kokoinen kivi laitettavaksi hiekkalaatikon "maisemaan". Maastossa pieni kivi voisi olla esim. sellainen, että sen taakse pääsisi juuri ja juuri piiloon (käpyhahmo poikittain). Ison kiven taakse voisi mahtua parikin käpyhahmoa seisomaan.

Jokainen voi lopuksi kertoa mihin sijoittaisi oman käpyhahmonsa jos alueella leikittäisiin piilosta.

Jos kokous on pidempi, voidaan tehdä radalla järjestää neppisauto-kilpailut. Siirrä silloin kokouksen lopetus vasta neppiskisan jälkeen.

5 min – Siistitään omat jäljet hiekkalaatikolta

5 min - Lopetus

Kokous loppuu ryhmän lopetusmenoihin (tiedotukset koskien seuraavia kokouksia ja lippukunnan / lauman tapahtumia) ja sisaruspiiriin.



SUDENPENNUT KOKOUS 5 LIITTEET

Lisäohjelma pidempään kokoukseen: 30 min Neppiskisat (joukkueina tai yksittäin).

Edellisellä sivulla kerrottiin peruskokouksen toimet. Tässä vinkkejä vielä neppiskisan järjestämiseksi, mikäli kokous on noin 30-45 min pidempi.

NEPPISKISAT

Kisan pituutta voi säädellä ajettavan radan kierrosten määrällä. Ensin kannattaa järjestää yksi harjoituskiertos.

Neppaus on pienillä muovisilla leikkiautoilla hiekalla pelattava kilpa-ajopeli. Autoradan voi vetää hiekkaan kengänpohjalla ja ehostaa lapiolla. Tällä kertaa rata on kokouksessa yhdessä kartasta rakennettu pienoimallimaisema.

Neppis-autojen määrästä riippuen kisa voi olla yksilökisa, parikisa tai kahden joukkueen välinen.

Kilpailijat asettavat autonsa lähtöviivalle ja kukin "neppaa" koukistetun etusormen syrjällä autoaan aina 3 kertaa kunnes vuoro vaihtuu.

- Vuoron jälkeen kunkin auto jätetään siihen saakka, mihin edettiin tien laitaan.
- Jos auto lentää ulos radalta oikein päin se palautetaan kohtaan, missä auto lensi tieltä ulos.
- Jos neppis päättyi katolleen, auto palautetaan takaisin kohtaan, mistä neppi alkoi.
- Jos auto päättyy kyljelleen, se siirretään kyseisen nepin lähtöpisteen ja päätepisteen puoleen väliin.

Se, jonka auto ylittää ensimmäisenä maaliviivan voittaa.

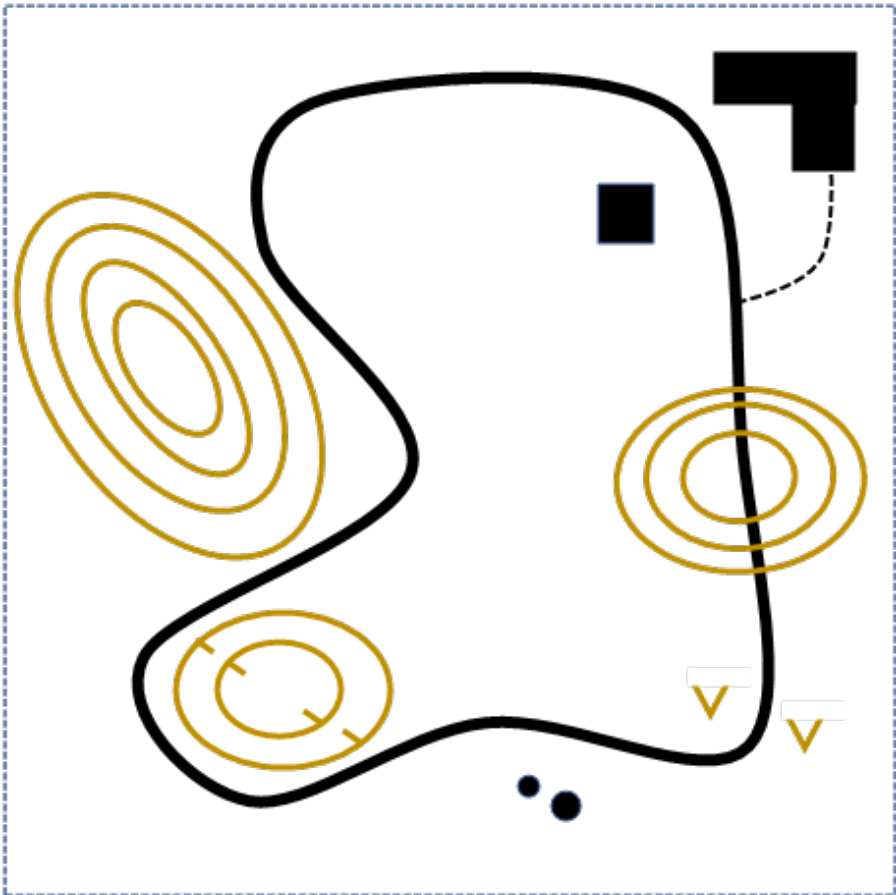
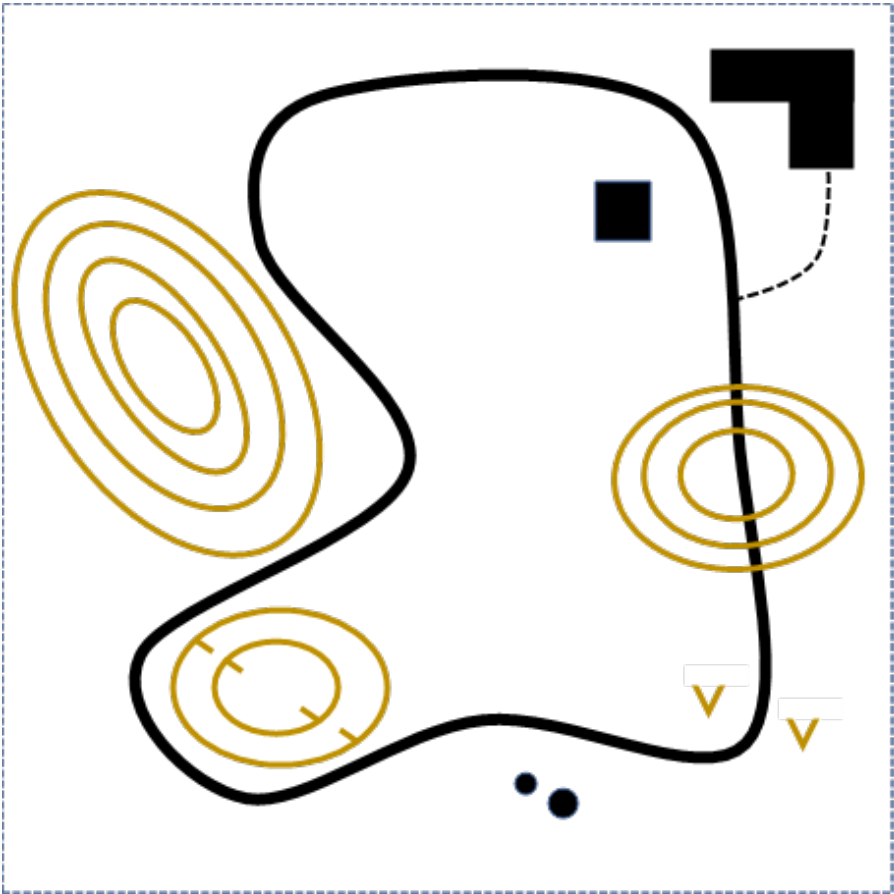
5 min – Siistitään omat jäljet hiekkalaatikolta

5 min - Lopetus

Kokous loppuu ryhmän lopetusmenoihin (tiedotukset koskien seuraavia kokouksia ja lippukunnan / lauman tapahtumia) ja sisaruspiiriin.

Viereisiltä sivuilta saat tulostettavat kartat radan rakentelua varten sekä karttamerkit ohjeeksi/opeteltavaksi.

SUDENPENNUT KOKOUS 5 TULOSETTAVAT LIITTEET





AJOTIE

"KARTALLE"
PIIRRETTY AJORATA



MÄKI



KUOPPA



RAKENNUS



RAKENNUS



POLKU



MÄKI

"Kartalla" ajorata menee
tämän mäen yli.



KAKSI PIENTÄ KUOPPAA



PIENI JA ISO KIVI



SUDENPENNUT - KOKOUS SATEESSA

Tämä kokous sopii sadekeliin ja kokouksen voi vetää haluamallaan iltana huolimatta kokousvinkkien numerojärjestyksestä.

Kokouksen ohjeellinen kesto 60 min. Kokouksessa on tarkoitus olla ulkona ja sadekelistä ei ole yhtään haittaa, sillä isot vesilammikot tai purot ovat nyt tarpeen!

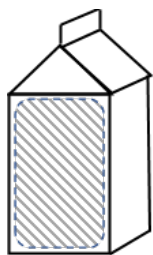
Tähän kokoukseen tarvitset tyhjiä huuhdeltuja maitopurkkeja minimissään 2 kpl sekä sakset tai puukon.

Kannattaa ennakolta katsoa, että ympäristössä on lätäköitä, puro tms.

10 min – Kokoontuminen ja alkuleikki: Salaliitto

Kokouksen aloitus lauman tapojen mukaisesti. Salaliittoleikissä yksi leikkijöistä on arvaaja, ja hän menee kuulomatkan ulkopuolelle. Muut ovat piirissä ja valitsevat keskuudestaan liikkeenjohtajan. Johtaja aloittaa jonkin liikkeen tekemisen ja muut matkivat häntä. Kun liikkeenjohtaja vaihtaa liikettä, muutkin vaihtavat. Arvaaja on piirin keskellä ja yrittää saada selville kuka on liikkeenjohtaja. Muut varovat paljastamasta katseellaan häntä. Kun arvaaja löytää liikkeenjohtajan, joku toinen ryhtyy arvaajaksi.

40 min – Lastatut laivat



Purkkien määrän mukaan voidaan toimia pareittain tai joukkueina.

Perinteisestä maito- tai mehupurkista, missä on keulamainen kärki, leikataan yksi kylki auki, jolloin siitä syntyy laiva, jossa kiilamainen purkin kärki toimii keulana. (Muutkin nestekartonkipurkit toimivat. Ne voivat olla autolauttoja, losseja tms.)

Mietitään yhdessä, mitä nämä laivat kuljettavat, sorakiviä, käpyjä, hiekkaa, jotakin mitä ympäristöstä löytyy helposti ja sitä voi laskea määrällisesti. Näitä voi kerätä lätäkön lähelle reilusti.

Kaikkien joukkueiden laivat asetetaan isoon ja mielellään syvään vesilätäkköön kellumaan. Purkkilaivan pohja on tasainen ja vaikea pitää tasapainossa. Joukkueiden tehtävänä on lastata aina omalla vuorollaan rauhallisesti veneeseensä yksi ”lasti” lisää (yksi sorakivi lisää, yksi kahvikupillinen hiekkaa tms.).

Tehtävä vaatii tarkkuutta ja ryhmätyötä, että lasti ei keikahda. Joukkue tai pari, jonka vene pysyy pisimpään keikahtamatta, ovat tarkimmat kipparit. Vetäjä voi tehdä välillä myrskytestin lastatuille laivoilla kävelemällä kumisaappaissa lätäkön halki nostaen aallokkoa merelle.

Jos alueella on riittävän isoja lätäköitä, jotka voidaan yhdistää hiekkaisella pihalla vetämällä kumisaappaalla tai lapiolla puroja lätäköiden väliin, voidaan näistä tehdä veneille kuljetusreitti. Muutoin voidaan valita suurin lätäkkö, jota kierretään. Sovitaan millainen lasti kaikissa veneissä tulee olla esim. 10 kiveä tai käpyä. Jokaiselle joukkueelle etsitään yksi keppi. Laivaan saa koskea vain kepillä työntämällä ja joukkue saa koskea vain omaan laivaan. Kokous onnistuu toki kaikissa olosuhteissa jos kolon lähellä on puro tai muu matala lammikko.

Laivat kuljetetaan radan läpi yhdessä vuorotellen kepillä laivaa ohjaten ja työntäen. Jos kokoukseen kaivataan säpinää laivojen kuljetus reitin läpi tai lätäkön ympäri voidaan järjestää viestikilpailuna tai niin, että yksi saa koskea vain kerran veneeseen ja keppi tulee antaa nopeasti seuraavalle joukkueessa eteenpäin.

5 min – Jälkien siivous

Siistitään kaikki kaivetut kuopat ja viedään kerätyt kivet paikalleen, huolehditaan laivat nestekartonkikeräykseen jos niitä ei säästetä.

5 min - Lopetus

Kokous loppuu ryhmän lopetusmenoihin (tiedotukset koskien seuraavia kokouksia ja lippukunnan / lauman tapahtumia) ja sisaruspiiriin.