

MATON KÄÄNTÖ

TARVIKKEET:

Matto

TEHTÄVÄ:

Ryhmän tehtävänä on mennä maton päälle seisomaan (kaikki ryhmän jäsenet kerralla) ja kääntää matto toisin päin ilman, että kukaan ryhmän jäsenistä koskettaa maata.

Tehtävän vetäjä voi arvioida, kuinka monta henkilöä ryhmässä kannattaa olla.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

SOLMULEIKKI

Solmuleikin ideana on testata ryhmän yhteenpelaamista. Leikistä on useita eri variaatioita:

SUOMALAINEN SOLMU

Käydään piiriin käsi kädessä ja keräännytään yhteen solmuksi menemällä esimerkiksi toisten yli ja toisten ali. Etukäteen valitut ratkojat koettavat selvittää solmun takaisin piiriksi.

RUOTSALAINEN SOLMU

Laitetaan silmät kiinni ja kädet suoraan eteen, minkä jälkeen keräännytään sumpuksi ja otetaan satunnaisesta kädestä kiinni. Solmu selvitetään joko yhdessä tai selvittäjän avustuksella.

NORJALAINEN SOLMU

Keräännytään sumpuksi, nostetaan kädet ylös ja otetaan satunnaisesta (ei kaikkein lähimmästä) kädestä kiinni (silmät kiinni tai auki). Selvitetään kuten ruotsalainen solmu.



LEIKITÄÄN YHDESSÄ

TAHMEAT POPCORNIT

Leikki alkaa siten, että leikkijät pomppivat, loikkivat tai hyppelevät ympäriinsä. Jokainen on ikään kuin tahmea popcornjyvä, joka yrittää lähestyä muita samanlaisia maissinjyviä.

Kun jyvä koskettaa toista jyvää, ne takertuvat yhteen. Tartuttuaan kiinni toisiinsa ne jatkavat pomppimistaan yhdessä takertuen uusiin jyväsiin, kunnes kaikki jyvät ovat lopulta takertuneet yhdeksi suureksi popcorn-kimpaleeksi.

SELÄKKÄIN PYSTYYN

Kaksi leikkijää istuu lattialla selätysten siten, että heidän polvensa ovat koukussa. Tästä asennosta he yrittävät päästä seisaalleen työntämällä selkiään vastakkain jalkojaan liikuttamatta. Pystyyn päästyään leikkijät voivat yrittää istuutua selätysten takaisin maahan.

ILMANSUUNTALEIKKI

Maahan piirretään iso ympyrä, jonka kehälle merkitään pääilmansuunnat maahan tai pahvilapuille. Leikin alussa kerrataan yhdessä ilmansuuntien nimet. Leikkijät seisovat ympyrän keskellä ja juoksevat leikin johtajan käskyjen mukaan pohjoiseen, etelään, itään tai länteen. Leikkiä voidaan vaikeuttaa ottamalla mukaan myös väli-ilmansuunnat ja jättämällä lopulta merkit pois.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

JONOON JÄRJESTÄYTYMINEN

Ryhmän tehtävänä on järjestäytyä jonoon äänettömästi. Pelin vetäjä päättää jonon muodostusperusteen.

Perusteita voivat olla esimerkiksi:

- syntymäkuukauden mukaan
- iän mukaan
- toisen nimen ensimmäisen kirjaimen mukaan
- kengänkoon mukaan
- lemmikkien lukumäärän mukaan

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

KÖYSI SOLMUSSA

TARVIKKEET:

5 m pitkä köysi, joka on kerällä

TEHTÄVÄ:

Vaihtoehto 1:

4 hengen ryhmä (tai niin monta kuin haluaa)

Jokainen ryhmän jäsen ottaa kiinni köydestä toisella kädellään. Ryhmän tehtävänä on tehdä köyteen solmu köydestä kiinni pitäen.

Vaihtoehto 2:

3 hengen ryhmä

Kaksi ryhmän jäsentä ottaa köyden päästä kiinni (kumpikin eri päästä) ja kolmas ohjeistaa kahta tekemään solmun.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

KÖYDEN YLITYS

TARVIKKEET:

ohutta köyttä

TEHTÄVÄ:

Köysi kiinnitetään kahden puun väliin tms. kohderyhmälle sopivalle korkeudelle.

Tehtävä kannattaa suorittaa ryhmänä, ryhmän koko on hyvä olla vähintään 4 henkeä.

Jokaisen ryhmän jäsenen tulee ylittää köysi koskematta köyteen. Muut ryhmän jäsenet saavat auttaa ylityksessä.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

PELASTUSKÖYSI

TARVIKKEET:

pelastusköysi, pelastettava asia (esim. ämpäri)

Määrittele heittoalue ja sijoita pelastettava asia sopivan matkan päähän heittopaikasta.

TEHTÄVÄ:

Harjoitellaan pelastusköyden heittämistä.

Pelastusköyden käyttö:

- Köysi kierretään kiepille vasempaan käteen.
- Vajaa puolet kiepistä ja pää jossa paino on, otetaan heittokäteen.
- Heittokättä heilutetaan kuin heiluria edestakaisin, riittäväällä vauhdilla.
- Köysi päästetään irti käden heilahtaessa eteen.
- Toisesta kädestä lasketaan samalla köysi purkautumaan.
- Köyden toinen pää on kiinni kädessä, jalassa, tiukasti jalan alla tai sidottuna veneeseen kiinni.
- Ei pidä tähdätä maaliin, vaan maalin yli: tarkoitus ei ole osua painolla hukkuvan päähän.



NASKALIRALLI

TARVIKKEET:

naskaleita, pulkkia

Määrittele ja merkkää rallirata esim. järven jäälle. Paikan täytyy olla sellainen, että pulkat liukuvat hyvin.

TEHTÄVÄ:

Kuka on nopein naskaleilla liikkuja?

Kisailijat asettuvat mahalleen pulkkien päälle ja ottavat naskalit käteen. Naskaleita käyttämällä kisailijat vetävät itsensä määritellyn radan läpi maaliin. Ensimmäinen maalissa tai nopeimman ajan saanut voittaa.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

NUOTIOPOPPARIT

TARVIKKEET:

popcornin jyviä, suolaa ja öljyä pakkeja patalaput tarjoiluastioita

TEHTÄVÄ:

Osta popcornin jyviä, suolaa ja öljyä, ota mukaan tarvittava määrä pakkeja, patalaput ja ”tarjoiluastioita”. Pakkeja on lainattavissa piiritoimistolta. Sytytä nuotio valmiiksi. Nuotion sytyttäminen voi olla myös yksi tehtävä rastilla.

Laita pakin pohjalle tilkka öljyä ja lisää popparin jyviä niin, että pakin pohja peittyy. Lämmitä jyviä nuotiolla välillä ravistellen kunnes ne ovat poksahaneet. Kaada popparit tarjoiluastiaan ja lisää suola.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

LINTUJEN PAINOT

TARVIKKEET:

pyöreät kuvakortit lintulajikortit 10 eripainoista pussukkaa

TEHTÄVÄ:

Levitä kuvakortit, lintulajikortit ja pussukat maahan. Tehtävänä on yhdistää oikea kuva, nimi ja paino toisiinsa.

Tehtävä voidaan toteuttaa joko aikaa ottaen kilpailuna tai ilman ajanottoa.

Tehtävää voi vaikeuttaa jättämällä esimerkiksi lintulajikortit pois, jolloin lintu pitää tunnistaa kuvasta.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

LINTUJEN PAINOT - OIKEAT VASTAUKSET

Lintujen oikeat painot ovat seuraavat
(suluissa pussukan paino):

Hippiäinen (*Regulus regulus*) – paino 4,5–7 g (5 g)

Talitiainen (*Parus major*) – paino 15–23 g (20 g)

Käki (*Cuculus canorus*) – paino 80–160 g (100 g)

Närhi (*Garrulus glandarius*) – paino 140–185 g (150 g)

Harakka (*Pica pica*) – paino 175–295 g (250 g)

Naurulokki (*Larus ridibundus*) – paino 205–340 g (300 g)

Varis (*Corvus corone cornix*) – paino 410–675 g (500 g)

Sinisorsa (*Anas platyrhynchos*) – 900–1300 g (1 kg)

Kuikka (*Gavia arctica*) – paino 2–3,2 kg (2,5 kg)

Merikotka (*Haliaeetus albicilla*) – paino 5–6 kg (5 kg)



KÄDENTAIIDOT-VIESTI

TARVIKKEET:

puupölkky, iso naula, vasara säkki lusikka, pingispallo tai muu A4-paperia

PUUPÖLKKY:

Jokainen vuorollaan käy lyömässä naulaa pölkkyyn, jokaisella on vain yksi lyönti kerrallaan ja vain yhtä kättä voi käyttää.

SÄKKIHYPPELY:

Joukkueen kukin jäsen vuorollaan hyppii säkissä

LUSIKKA:

Lusikka suussa kannetaan pientä palloa

LENNOKKI:

Jokainen joukkueen jäsen tekee oman lennokin A4-paperista. Kukin joukkueen jäsen vuorollaan heittää lennokkinsa. Viesti aloitetaan lähtöviivalta ja seuraava heittäjä heittää siitä kohtaa eteenpäin mihin edellinen heittäjä on jäänyt.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

MAKRAMEE-AVAIMENPERÄ

TARVIKKEET:

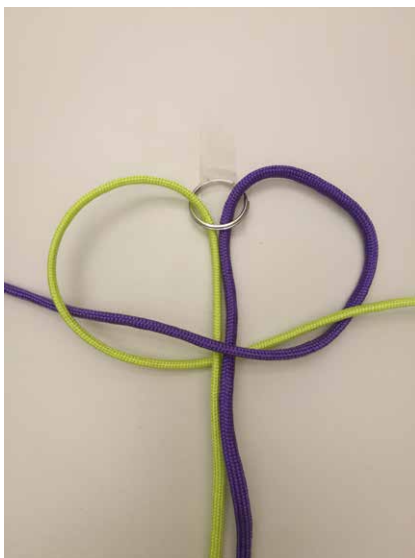
2 kpl noin 70 cm pitkää nyöriä avainrenkas sakset (tuikku ja tulitikut)

TEHTÄVÄ:

Tee makramee-avaimenperä solmeilemalla.

1. Voit kiinnittää avainrenkaan pöytään teipillä, jolloin työ pysyy paikoillaan.
2. Taita lanka kaksinkerroin ja vie pohjukka avainrenkaan alitse. Pujota langan päät lenkin läpi.
3. Kiristä!
4. Kun avaimenperä on hyvän mittainen, kiristä kunnolla ja leikkaa nyörin päät haluamasi mittaiseksi.
5. Sulata nyörin päät, jotta ne eivät purkaudu.





VINKKI!

Makramee avaimenperä on helpoin tehdä kahdella eri värisellä nyörillä!

ESTEPANTOMIIMI

TARVIKKEET:

kuvakortit sanoista (20 kpl)

TEHTÄVÄ:

Estepantomiimiin tarvitaan vähintään kaksi pelaajaa, mutta siinä voi olla mukana niin paljon osallistujia kuin halutaan!

Ryhmästä valitaan yksi, joka esittää hänelle annetun sanan. Pelin jujuna on, että arvaajilla on jokin este: he eivät näe, kuule tai pysty puhumaan.

Ryhmä voi itse valita, mikä este heillä on.

Tavoitteena on, että pelaajat ymmärtävät niiden ihmisten arkea, joilla on jokin este.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

ISTUMALENTOPALLO

TARVIKKEET:

köysi, pallo

TEHTÄVÄ:

Peliin tarvitaan vähintään neljä pelaajaa.

Pelaajat jaetaan kahteen joukkueeseen.

Tehtävänä on pallotella palloa köyden yli puolelta toiselle istuen maassa. Kukaan jäsenistä ei saa nousta ylös.

Tavoitteena on, että pelaajat oppivat ymmärtämään liikuntaesteisen arkea.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

KANSAINVÄLISIÄ LEIKKEJÄ

Partio on kansainvälinen liike ja partiolaisia on lähes jokaisessa maailman maassa. Kaikkia partiolaisia yhdistää varmasti ainakin yksi asia- leikkiminen! Leikkien kautta on helppo tutustua toisiin kulttuureihin.

AFRIKKA: HERRA LEIJONA

Yksi lapsista on Herra Leijona. Muut seisovat huoneen / kentän toisella laidalla, Herra Leijona vastakkaisella laidalla.

Osallistujat kyselevät yhteen ääneen leijonalta: ”Paljoko kello on, Herra Leijona?”
Leijona vastaa: ”Vielä ei ole aika.”

Muutaman kyselykerran jälkeen leijona vastaa: ”NYT!” Silloin muut lähtevät juoksemaan leijonan suuntaan. Leijona yrittää ottaa muita kiinni ja kiinni jääneet jäävät vangeiksi. Sekä leijona että osallistujat juoksevat aina eteenpäin.

Leijona ei saa kääntyä tulosuuntaansa.

Leikki jatkuu, kunnes kaikki ovat jääneet vangeiksi. Jos leijona ei saa ketään kiinni kolmella kerralla, on leijona sairas ja tilalle valitaan uusi leijona. Jos taas leijona on liian etevä, tulee hänen saada jokaisella kerralla vähintään kolme osallistujaa kiinni.



CHILE, ETELÄ-AMERIKA: KUKA SE ON?

Leikkijät muodostavat jonon. Kun jono on valmis jonon ensimmäisenä olevaa leikkijää lukuun ottamatta muut vaihtavat jonossa paikkaa. Jonon ensimmäisen tulee katsoa kokoajan eteenpäin (silmät voi sitoa).

Jonon ensimmäinen esittää kolme kysymystä hänen takanaan seisovasta leikkijästä, joihin muut vastaavat kyllä tai ei. Esim. Onko hän tyttö? Onko hänellä silmälasit? Onko hänellä punaiset vaatteet? Tämän jälkeen jonon ensimmäisen tulee arvata, kuka hänen takanaan seisoo.

Jos hän arvaa oikein, takana seisseesta tulee uusi arvaaja. Jos hän arvaa väärin, hän saa kaksi arvausta lisää (tai miten sovitaan) Jos hän ei vielä kukaan arvaa, valitaan uusi arvaaja muun porukan joukosta ja leikki alkaa alusta.



SAKSA, EUROOPPA: HIPPA JA HOTSPOT

Valitaan jokin tietty alue tai esim. ovi, johon leikkijät yrittävät ehtiä, ennen kuin heidät saadaan kiinni.

Kiinniottaja laskee viiteenkymmeneen, sillä välin muut piiloutuvat. Kiinniottaja yrittää koskettaa leikkijöitä ennen kuin he ehtivät turvapaikkaan.

Jos leikkijä ehtii turvaan ennen kuin hänet saadaan kiinni, hän on pelastunut. Jos leikkijä saadaan kiinni ennen turvapaikkaan ehtimistä hänestä tulee myös kiinniottaja ja he yrittävät saada kiinni yhdessä muita leikkijöitä. Leikki loppuu kun kaikki leikkijät ovat joko turva-alueella tai jääneet kiinni.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

ROMANIA, EUROOPPA: LAUKKA-ASKEL-LEIKKI

Leikin aluksi muodostetaan leikkijöistä piiri.

Piirissä pyöritään myötöpäivään ja liikutaan sivulaukka-askelin. Ollaan samalla piirissä vierustovereiden kanssa kyynärotteessa.

Leikinvetäjä huutaa jonkun ruumiinosan esim. pää, olkapää tai polvet. Silloin otetaan vieruskaveria kiinni siitä ruumiinosasta, jota kehotus koski, ja laukataan vastapäivään. Näin toimitaan kunnes tulee uusi kehotus ja suunta on jälleen myötöpäivään.

Piirin suunta vaihtuu aina uudesta kehotuksesta. Leikki voi jatkua kunnes kaikki mahdolliset ruumiinosat on keksitty tai toistellaan samoja ruumiinosia eri järjestyksessä.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

RATSASTAA	SYÖDÄ	MAALATA	PELATA JALKA- PALLOA
SOITTAA PIANOA	LUKEA KIRJAA	ULKOILUTTAA KOIRAA	TANSSIA BALETTIA
TISKATA	PESTÄ IKKUNOITA	LAITTA RUOKAA	RAKENTAA
LASKETELLA	LUISTELLA	LEIKATA RUOHOA	LEIPOA
OTTAA AURINKOA	TEHDÄ SOLMUJA	PURJEHTIA	NUKKUA TELASSA

TYKKÄÄN MUSTA -ENNUSTAJA

Free Being Me on Partiotyttöjen Maailmanliitto **WAGGS:n** ja Doven yhteistyössä kehittämä maailmanlaajuinen ohjelma 7-14-vuotiaiden lasten ja nuorten myönteisen minä- ja kehonkuvan kehittämiseksi. Ohjelma on suunniteltu tutkimusten pohjalta vastavoimaksi mediassa vallovia kauneusihannemuotteja vastaan. Kauneutta kun on niin monenlaista ja monessa muodossa – ihan kaikkialla ja ihan jokaisessa meistä!

Lisätietoa Free Being Me-ohjelmasta:

<http://freebeingme.partio.fi/>

TARVIKKEET:

Tykkään musta -origamipohjat, taitteluohjeet ja kyniä jokaiselle osallistujalle

TEHTÄVÄ:

Rakentakaa origami, joka tukee osallistujien identiteettiä ja sitä mistä he pitävät itsessään. Keskustelkaa siitä. Osallistujat käyttävät origamiennustajaa mahdollisimman monen ryhmäläisen kanssa viiden minuutin aikana.

Osallistujat käyttävät oppimaansa apuna havaitakseen omat vahvuutensa, kykynsä ja vahvistaakseen itsetuntoaan.

PARTIO
scout



HÄMEEN
PARTIOPIIRI ry

Joskus tuntuu vaikealta sanoa ääneen, mistä pidämme itsessämme. Nyt harjoitellaan sitä! Itsensä kehumisesta tulee hyvä olo, joten sitä pitäisi tehdä mahdollisimman usein.

Varmista, että kaikki osaavat käyttää ennustajaa. (Suurin osa varmasti osaa jo!)

Jaa osallistujat pareihin. Ensimmäinen parista valitsee luvun.

Toinen avaa ja sulkee ennustajaansa yhtä monta kertaa, eri suuntiin vuorotellen.

Seuraavaksi ensimmäinen parista valitsee jonkin ennustajassa näkyvistä luvuista.

Toinen avaa luvun mukaisen läpän ja lukee ääneen asian, josta pitää itsessään.

Tämä tehdään kahdesti, sitten vaihdetaan osia.

Kun molemmat ovat kertoneet kaksi myönteistä asiaa itsestään, vaihtakaa pareja. Jatkaa, kunnes aika loppuu.



OHJE: Jaa jokaiselle osallistujalle origamipohja. Jokaisella on 5 minuuttia aikaa täyttää tyhjäksi jätetyt kohdat itseensä liittyen. Tämän jälkeen heidän tehtävänä on selvittää origamiennustajien avulla, millaisia hyviä ominaisuuksia muilla on. Samalla he pääsevät kertomaan omista hyvistä puolistaan muille. Näytä osallistujille, miten ennustaja taitellaan.

1. Aseta paperi pöydälle kuvapuoli alaspäin. Taita paperi kolmioksi ja avaa taitos. Tee toinen samanlainen taitos eri suuntaan.
2. Taita kaikki neljä nurkan kärkeä paperin keskelle niin, että muodostuu neliö.
3. Käännä paperi ympäri.
4. Taita taas kaikki neljä nurkan kärkeä keskelle niin, että muodostuu neliö.
5. Taita paperi keskeltä puoliksi pystysuunnassa kuvan mukaisesti ja avaa taitos.
6. Taita paperi keskeltä puoliksi vaakasuunnassa kuvan mukaisesti. Älä avaa taitosta.
7. Laita peukalot ja etusormet ”nokan” lokeroihin. Käytä ennustajaa liikuttamalla sormiasi yhteen ja erilleen, vuorotellen kumpaankin suuntaan.

Joskus tuntuu vaikealta sanoa ääneen, mistä pidämme itsessämme. Nyt harjoitellaan sitä! Itsensä kehumisesta tulee hyvä olo, joten sitä pitäisi tehdä mahdollisimman usein.

Varmista, että kaikki osaavat käyttää ennustajaa. (Suurin osa varmasti osaa jo!)

Jaa osallistujat pareihin. Ensimmäinen parista valitsee luvun.

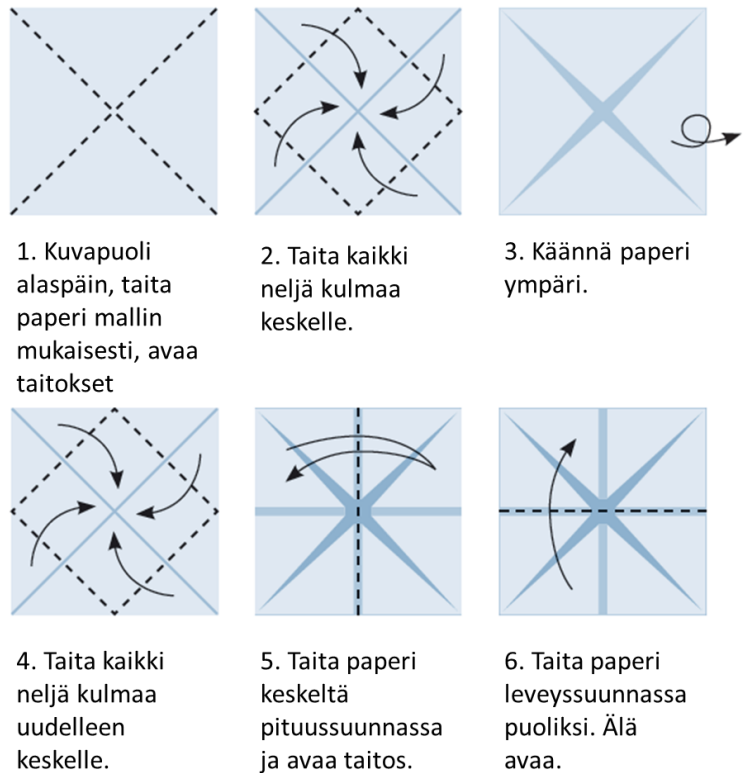
Toinen avaa ja sulkee ennustajaansa yhtä monta kertaa, eri suuntiin vuorotellen.

Seuraavaksi ensimmäinen parista valitsee jonkin ennustajassa näkyvistä luvuista.

Toinen avaa luvun mukaisen läpän ja lukee ääneen asian, josta pitää itsessään.

Tämä tehdään kahdesti, sitten vaihdetaan osia.

Kun molemmat ovat kertoneet kaksi myönteistä asiaa itsestään, vaihtakaa pareja. Jatkakaa, kunnes aika loppuu.



7. Työnnä peukalot ja etusormet kulmien alle ja liikuttele ennustajaa edestakaisin pelataksesi.



