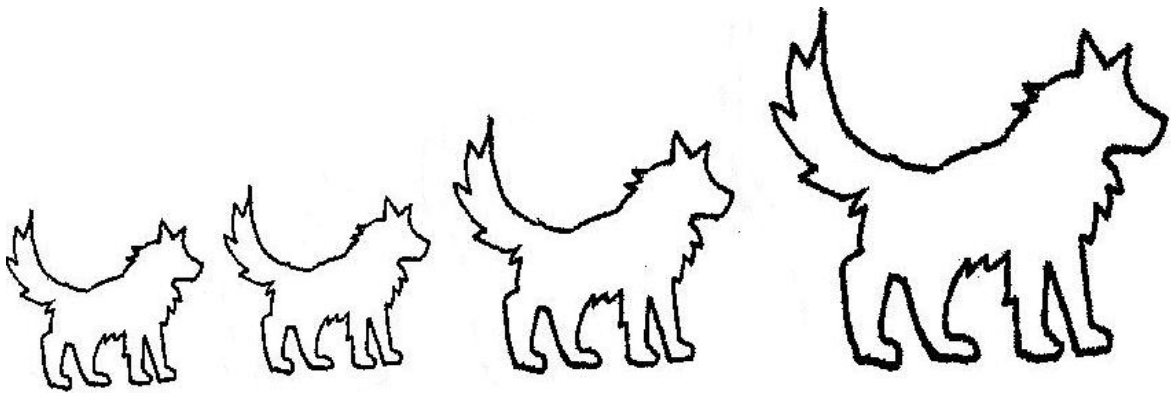


Siirtymävaihe



Kevät 2010
Lounais-Suomen Partio piiri ry
Sudenpentujaosto

SISÄLTÖ

SISÄLTÖ	3
1. MIKÄ IHMEEN SIIRTYMÄVAIHE?	4
2. SANASTO	5
3. SIIRTYMÄVAIHE KOLMESSA LAUMAILLASSA	6
<i>Ensimmäinen laumailta</i>	<i>6</i>
<i>Toinen laumailta</i>	<i>6</i>
<i>Kolmas laumailta, joka ei olekaan laumailta</i>	<i>7</i>
<i>Yleisiä huomioita</i>	<i>7</i>
<i>Hartausvinkki</i>	<i>8</i>
4. SIIRTYMÄVAIHEPÄIVÄ – MALLI I	10
<i>Kirje kotiin</i>	<i>11</i>
5. SIIRTYMÄVAIHEPÄIVÄ – MALLI II	12
<i>Akeloille ja tuleville sammoille lähtevä kirje</i>	<i>13</i>
<i>Lehdistötiedote esimerkki</i>	<i>14</i>
<i>Taikaloitsu</i>	<i>14</i>
<i>Metsärallin/Luontopolun rastit</i>	<i>15</i>
<i>Metsärallin oikeat vastaukset</i>	<i>17</i>
<i>Salakirjoitusviestit ja ratkaisuvain</i>	<i>17</i>

I. MIKÄ IHMEEN SIIRTÄMÄVAIHE?

Siirtyminen sudenpennusta seikkailijaksi on suuri ja tärkeä vaihe pienelle partiolaiselle. Sen vuoksi akelan olisi hyvä pitää kiinni kunnan siirtymävaiheesta laumassaan. Siirtymävaiheen tehtävänä on pehmentää tulevaa muutosta ja tutustuttaa sudenpennut uusiin johtajiin.

Siirtymävaiheen kesto riippuu akelasta ja muista lippukunnan siirtymisperinteistä. On hyvä muistaa, ettei ole olemassa yhtä ja oikeaa tapaa toteuttaa siirtymävaihetta.

Toteutuksessa on otettava huomioon johtajaresurssit, lauman erityisominaisuudet sekä mahdollisesti jo olemassa olevat lippukunnan perinteet. Myös sukupuolirakenne on tärkeää huomioida, sillä tyttöjen ja poikien odotukset toiminnasta alkavat olla jo tässä iässä erilaisia.

Onnistunut siirtymävaihe on tärkeää koko lippukunnalle. Sen vuoksi on muistettava, että koko siirtymävaiheen toteutus ei saisi olla pelkästään yhden ihmisen harteilla. Akela on yleensä aluksi vastuussa siirtymävaiheesta, koska hän tuntee lapset parhaiten. Pikku hiljaa vastuuta siirretään tulevien seikkailijoiden johtajille.

Toivomme sinun akelana saavan tästä vihkosesta vinkkejä ja apua oman laumasi siirtymävaiheeseen.

Sudenpentujaosto
Lounais-Suomen Partiopiiri



2. SANASTO

Akela = Ikäkausijohtaja eli sudenpentulauman johtaja. Akela on tehtävään koulutettu aikuinen tai vaeltajaikäinen. (ent. laumanjohtaja)

Askel = Sudenpentuohjelman aktiviteetti. 8 - 12 askelta muodostaa yhden jäljen. Askel voi olla pakollinen tai valinnainen.

Ilmansuunta = Seikkailijaohjelma koostuu neljästä pääilmansuunnasta ja neljästä väli-ilmansuunnasta. Näistä jokaisesta saa merkin, kun kaikki ilmansuuntaan kuuluvat aktiviteetit on tehty. Ilmansuunta koostuu noin 20 aktiviteetista.

Joukkue = Seikkailijoiden toimintaryhmä. Joukkueessa on 10 - 15 seikkailijaa ja se voi jakautua kahteen tai kolmeen vartioon.

Jälki = Sudenpentujen aktiviteettikokonaisuus, joka muodostuu 8 - 12 askeleesta. Jälkiä on 35.

Kompassiruusu = Seikkailijan merkki, jonka uusi seikkailija saa tehtyään Tervetuloa-vaiheen.

Lauma = Sudenpentujen toimintaryhmä

Pennunkäpälä = Sudenpentuajan metallinen päätösmerkki. Pennunkäpälä saadaan sudenpentuikäkauden päätteeksi ja sitä kannetaan partiopaidassa läpi ikäkausien

Pääilmansuunta = Neljä pääilmansuuntaa muodostavat seikkailijoiden kahden ensimmäisen vuoden ohjelman yhdessä tervetuloa-vaiheen kanssa. Ilmansuunnat tehdään järjestyksessä pohjoinen, etelä, länsi ja itä.

Sampo = Ikäkausijohtaja eli seikkailijajoukkueen johtaja. Sampo on tehtävään koulutettu aikuinen tai vaeltajaikäinen.

Seikkailija = 10 - 12 -vuotias partiolainen

Siirtymä = Sudenpennut siirtyvät seikkailijoiksi

Sudenpentu, sudari, supe = 7 - 9 -vuotias partiolainen

Tervetuloa-vaihe = Seikkailijaohjelman aloittaa tervetuloa-vaihe, jonka aikana seikkailijat tutustuvat omaan joukkueeseensa sekä lippukuntaansa. Vaiheen lopuksi seikkailija saa kompassiruusumerkin.

Vartio = Seikkailijajoukkueen sisällä toimiva pienryhmä, joka voi olla pysyvä tai väliaikainen. Vartiossa on 4 - 5 seikkailijaa, joista yksi toimii vartionjohtajana.

Vartionjohtaja = Jokainen seikkailija toimii vuorollaan vartionjohtajana vartiossa, joka koostuu muista seikkailijoista.

Väli-ilmansuunta = Seikkailijaohjelman kolmannen vuoden ohjelman runko koostuu neljästä väli-ilmansuunnasta, jotka ovat teemallisia kokonaisuuksia. Väli-ilmansuuntiin saa siirtyä vasta kun kaikki pääilmansuuntien aktiviteetit on tehty.

3. SIIRTYMÄVAIHE KOLMESSA LAUMAILLASSA

ENSIMMÄINEN LAUMAILTA

TAVOITE: Sudenpentu tietää, mitä hänen partiopolullaan tulee tapahtumaan sekä muistelee sitä, mitä siihen on tähän mennessä kuulunut, ja valmistautuu siirtymään seikkailijaksi.

KUVAUS: Käydään sudenpentujen kanssa yhdessä läpi, mitä partiopolku tarkoittaa. Akela voi piirtää esimerkiksi liitutaalulle/fläpille konkreettisen polun, jossa on niin mutkia ja kuoppia kuin kauniita kukkasia ja perhosiakin. Muistellaan sudenpentujen kanssa, mitkä ovat olleet sen oman polun kuoppia ja kukkasia.

Sen jälkeen jokainen sudenpentu piirtää, maalaa tai muovailee oman partiopolkunsaa. (DAS-massa on oikein hyvä vaihtoehto jos ei halua leikkiä saven kanssa.) Miten polku on tähän asti edennyt? Mitä tulevaisuudessa tulee kenties olemaan? Jos viime kesän telttaleiri oli jonkun sudenpennun supe-ajan highlight, niin sudenpentu voi tehdä polkunsaa viereen ison teltan. Puu polulla voi kuvastaa kivaa luontoretkeä ja vesilammikko kisoissa kastuneita saappaita. Vain mielikuvitus on rajana! Partiopulun loppuun voi laittaa mukaan myös toiveita. Mitä haluaisi jatkossa partiossa tehdä? Jutelkaa jokaisen sudenpennun partiopolusta. Mitä pentu odottaa erityisen paljon? Jännittääkö jokin?

MUUTA: ”Putkilaumat” huomio! Tavoitteena on, että siirtymävaihepennut olisivat illan aikana erillään muista sudenpennuista. Eli jos akela vetää yksin laumaa, hän tarvitsee tällöin jonkun avustamaan muiden sudenpentujen kanssa. Jos lippukunnassa on useampi ”putkilauma”, voivat johtajat sopia keskenään, että toisen lauman kolopäivänä kokoontuvat ensimmäisen ja toisen vuoden pennut ja toisen lauman kolopäivänä siirtymävaihepennut. Näin myös tulevat seikkailijat ymmärtävät selkeämmin, että heidän osaltaan partiointi tulee hieman muuttumaan.

Kerro siirtymävaihepennuille, että seuraavalla kerralla he tutustuvat tarkemmin seikkailijaikäkauteen, sen ohjelmaan ja tunnuksiin sekä mahdollisesti kaikkein jännittävimpään juttuun, uuteen johtajaan, heidän tulevaan sampoonsa.

MUISTA: Hankkia tarvikkeet ajoissa (maalit, savi tai vastaava, paperit, alustat yms.), sopia järjestelyistä/ yhteistyöstä muiden laumojen kanssa sekä miettiä myös laumailan leikit (esim. tavallista haastavampia tasoltaan) ja hartaus teemaan sopiviksi (hartausvinkki lopussa).

KESTO: Polun tekemiseen kunnolla kuluu aikaa 30-45 min, joten jos normaali laumailta kestää tunnin, se kannattaa pidentää puoleentoista tuntiin, jottei tule liian kiire ja keskustelulle on tilaa.

TOINEN LAUMAILTA

TAVOITE: Sudenpentu tutustuu seikkailijan väriin, partiopaitaan, merkkeihin ja taitokirjaan. Myös uusi Sampo osallistuu iltaan!

KUVAUS: Ottakaa mukaan seikkailijoiden partiopaita ja merkit. Miettikää ensin yhdessä, mitä merkit tarkoittavat. Tämä käy kätevästi vaikka merkkidominon avulla (ohje lopussa). Tutustumisen jälkeen siirtyjen tehtävänä on laittaa merkit paitaan oikeille kohdille (esim. partiotoimistolta saa lainaksi mallipaidan, josta löytyvät kaikki merkit käteville tarrakiinnityksillä varustettuna!).

Tutustukaa koloillassa siirtyvien sudenpentujen kanssa Taitokirjoihin. Etsikää pareittain kirjoista kolme mielenkiintoisinta juttua. Käykää niitä yhdessä läpi ja miettikää, oletteko oppineet jotain aiheeseen liittyvää jo sudenpentuaikana. Sudenpennut voivat yliviivaustussilla korostaa kiinnostavimmat jutut, jotta he voivat tulevaisuudessa kertoa sammolleen, mitä haluaisivat seikkailijoina tehdä.

Sampo voi vetää koko kerran merkkeihin tutustumisesta taitokirjan katseluun akelan kuitenkin ollessa vielä selkeästi pentujen tukena ja turvana.

MUUTA: Putkilaumakommentti ensimmäisestä laumaillasta pätee myös tämän laumailan kohdalla!

Sampo kertoo tuleville seikkailijoilleen, että ensi kerralla he eivät tulekaan laumailtaan, vaan osallistuvat seikkailijajoukkueen heille järjestämään koloiltaan.

MUISTA: Selvittää, kuka on siirtyjien tuleva sampo ja sopia hänen kanssaan illan ohjelmasta, hankkia mallipaita, merkit ja taitokirjat sekä yliviivaustussseja, tuoda kololle oransseja asioita, kuten appelsiineja, papereita, purkkeja jne. korostamaan siirtyjien uuden ikäkauden värimaailmaa.

KESTO: Mikäli edellisen laumaillan kohdalla akela päätyi pidentämään illan kestoa, olisi sama pituus hyvä säilyttää tässäkin illassa, jotta sudenpennut tottuvat ajatukseen pidemmistä koloilloista. Monissa lippukunnissa seikkailijoiden kokoontumiset kestävät puolitosta tuntia kun taas sudenpentujen koloillat vain tunnin.

KOLMAS LAUMAILTA, JOKA EI OLEKAAN LAUMAILTA

TAVOITE: Sudenpennut pääsevät seikkailijoiden kokoukseen ja tutustuvat käytännössä seikkailijana olemiseen. Uusi sampo on hallitsevassa roolissa ja vanha akela vain taustatukena.

KUVAUS: Käykää laumasta siirtyvien sudenpentujen kanssa tutustumassa seikkailijajoukkueen kokoukseen. Ilta alkaa seikkailijajoukkueen perinteisillä aloitusmenoilla. Tämän jälkeen on hyvä antaa seikkailijoiden itse kertoa toiminnastaan ja ajatuksistaan siitä, miten heidän mielestään seikkailijana olemisen eroaa sudenpentuna olemisesta.

Tämän jälkeen seikkailijat toteuttavat siirtyjille suunnittelemansa ohjelman. Ohjelma voi olla esim. leikkimieliset kisat, nuotioruuan valmistusta tai jonkin seikkailija-aktiviteetin tekeminen.

Ohjelmanumeron jälkeen on vuorossa illan päätös ja se kaikkein tärkein juttu eli: **seikkailijakaste**. Siirtyjiltä voidaan sitoa silmät ja kuljettaa esimerkiksi jonkin radan läpi. Lopussa sudenpennut juhlallisesti ”kastetaan” seikkailijoiksi. Kaste voi myös olla jokin haastava ongelmanratkaisutehtävä, joka tulevan vartion tulee ratkaista yhdessä. Kasteen jälkeen antakaa jokaiselle sudenpennulle metallinen pennunkäpälä merkiksi heidän sudenpentuajansa päättymisestä. Myös perinteinen paperinen ”diplomi” on sudenpennuille hieno juttu, eikä sellaisen askartelemiseen mene kuin pieni hetki (malli lopussa). Nämä konkretisoivat seikkailijaksi siirtymisen.

Lopuksi vielä aiheeseen sopiva hartaus ja uudet seikkailijat pääsevät innosta pihisten kotiin kertomaan illan tapahtumista ja tulevaisuuden haaveistaan.

MUISTA: Sopia tämän hetkisten seikkailijoiden sammon kanssa siitä, että seikkailijat suunnittelevat ohjelmaa siirtyjille ja hankkivat itse siihen tarvittavat tavarat. Muista myös sopia illasta tulevan sammon kanssa, hankkia yhdessä sammon kanssa sudenpentukasteen tarvikkeet, suunnitella kasteen kulku, ostaa pennunkäpäliä ja diplomitarvikkeet, valmistaa diplomit ja lähettää pentujen kotiväelle viestit illasta.

KESTO: Iltaan kannattaa varata aikaa pari tuntia. Puoli tuntia alkumenoihin ja seikkailijoiden kertomuksiin, puoli tuntia seikkailijoiden järjestämään ohjelmaan, vartti energianpurkuleikkeihin, puoli tuntia supekasteeseen ja vartti hartauteen.

YLEISIÄ HUOMIOITA

Illat olisi järkevintä sijoittaa kevätkauden loppuun tai heti syksyn alkuun, jotta siirtyjät pääsevät heti toiminnan alkaessa aloittamaan seikkailijaohjelman tai heti kolmen kolokerran jälkeen siirtymään siihen. Sopikaa ennen iltojen toteuttamista lippukunnassa siitä, kuka on siirtyjien tuleva sampo, kuka hoitaa tiedotuksen illoista ja niiden sisällöstä kotiväelle ja olisiko siirtyjien vanhemmille aiheellista järjestää vanhempainilta?

Muistakaa, että aina kaikki eivät välttämättä pääse paikalle. Sopikaa, miten toimitte, jos joku sudenpentu ei pääse johonkin laumailtaan tai mihinkään niistä. Pienet korvaavat kotitehtävät ja laumaillan sivussa tehtävät jutut toimivat kun puhutaan merkeistä ja taitokirjoista, mutta pentu ei välttämättä uskalla yksin osallistua seikkailijakokoukseen uuden sammon tai akelankaan kanssa. Tällöin kannattaa miettiä, pitäisikö seikkailijakokousiltoja järjestää kaksi, jotta kaikki varmasti pääsevät jompaankumpaan.

HARTAUSVINKKI

Tämä polku yhteinen

Katsotaan yhdessä kompassiin hämmentymättä. Poljetaan yhdessä pyörillä niin lujaa, etteivät varjot saa meitä kiinni. Pidetään yhdessä niin tiukasti viiristämme kiinni, että rystyset menevät valkoisiksi. Astutaan yhdessä kevään jälkeen mereen, missä jääpalat vielä nukkuvat. Ollaan koko yö kipinässä, eikä nukahdeta kertaakaan. Syödään niin paljon tikkupullaa ja makkaraa, ettei mikään murhe pääse niiden läpi. Juostaan kovaa vastatuuleen, että kaikki huomaavat meidän oleva osa aatetta, joka vastustaa valtavirtaa. Tehdään hyviä töitä kellon ympäri niin ettemme enää erota niitä tavallisesta toiminnastamme. Lauletaan B-P Spiritiä niin kovaa, että partiohuivi juurtuu meihin kiinni. Kävellään tätä röpelöistä, mutkaista, kumpuista ja ennen kaikkea arvaamatonta tietä yhdessä, rakas ystäväni.

Hartaus on muunneltu alkuperäisestä versiostaan käyttämällä hyväksi seikkailijoiden aktiviteetteja.

Merkkidomino

Ideana on tehdä dominonappuloita, mutta käyttää pisteiden sijaan seikkailijoiden merkkejä ja tunnuksia dominonappuloiden kuvioina seuraavaan tapaan:



Muuten peli toimii samalla tavalla kuin tavallinen domino.

Seikkailijadiplomi

Sudenpentu _____ on osoittanut olevansa valmis siirtymään seikkailijoiden joukkoon ja kohtaamaan uusia haasteita ja seikkailuja uusien ystävien kanssa.

Tästä merkinä, on hänelle myönnetty metallinen pennunkäpälä, joka tulee kiinnittää partiohuiviin tai partiopaidan vasemman taskun keskelle alareunaan.

*Akela Anni ja Sampo Sanna
allekirjoitus allekirjoitus*



4. SIIRTYMÄVAIHEPÄIVÄ – MALLI I

Kololle saavutaan klo 12.00.

Ensin sudenpentujen kanssa käydään läpi, mitä partiopolulla on tulossa seuraavaksi eli mitä tapahtuu seikkailijoissa. Jokainen sudenpentu piirtää oman tähänastisen partiopolkunsaa. Partiolpolkuun voi laittaa mukaan myös toiveita. Jutellaan jokaisen sudenpennun partiopolusta. Mitä sudenpentu odottaa erityisesti? Jännittääkö jokin? Valmistaudutaan myös siihen ajatukseen, että tuttu tyttö-/poikalauma muuttuu tulevaisuudessa sekalaumaksi.

Ryhmän tuleva sampo tutustuu sudenpentujen kanssa uusiin taitokirjoihin ja merkkeihin. Sudarit etsivät pareittain kirjoista kolme mielenkiintoisinta juttua. Käydään ne yhdessä läpi. Keskustellaan, ovatko sudarit oppineet jotain aiheeseen liittyvää jo sudenpentuaikana. Tässä vaiheessa akela/akelat siirtyvät taka-alalle ja uusi sampo ottaa ohjat käsiinsä. *(vinkki tosielämästä: Me lähdimme mm. lämmittämään tiskivesiä, jotta sudenpennut menisivät ensisijaisesti kysymään asioita sammoltaan.)*

Vanhat seikkailijat saapuvat paikalle klo 13.30, kertovat mitä ovat puuhastelleet ja miten seikkailijana olo eroaa sudenpentuna olemisesta. Myös heidän samponsa on paikalla, jotta sudenpennut tutustuvat häneen. Mikäli lippukunnassa seikkailijaryhmät tekevät tiiviisti yhteistyötä, on tärkeää että lapset tuntevat kummankin johtajan hyvin. Seikkailijat järjestävät sudenpennuille kupoliteltan pysytyskisan.

Sudenpennut ja seikkailijat valmistavat yhdessä trangialla ruokaa sekaryhmissä. Ruokalaji selkeästi sudenpentuaikoja haastavampi.

Noin klo 16.00-17.00 kotiin!

Tarkka aikataulu:

12.00 Paikalla

12.15 Partiolpolku

13.00 Uudet taitokirjat ja merkit

13.30 Vanhat seikkailijat saapuvat → keskustelut ja kisa

15.00 Ruuanlaitto alkaa

16.00 Tiskataan

n 16.30 Kotiin

Ruokana riisiä, jauhelihakastiketta, näkkäriä ja mehua. Kastikepohja tehtiin myös itse

Päivän päätteeksi uudet seikkailijat saivat siirtymämerkkinsä, metallisen tassun.

KIRJE KOTIIN

Keväinen tervehdys!

Lapsenne on saapunut partiopolullaan siihen pisteeseen, jossa hän siirtyy vanhempaan ikäkauteen eli seikkailijaksi. Lippukuntamme järjestää Perhoset ja Oravat -laumojen kolmannen vuoden sudenpennuille siirtymävaihepäivän lauantaina 23.5.2010 kolon ympäristössä. Päivä alkaa klo 12.00 ja päättyy n. klo 16.30. Päivän aikana sudenpennut tutustuvat tulevaan sampoonsa ja kuulevat tämän hetkisten seikkailijoiden mietteitä omasta ikäkaudestaan. Päivän päätteeksi heille jaetaan sudenpentuikäkauden päätösmerkki ja heistä tulee virallisesti seikkailijoita. Asian tiimoilta järjestetään myös vanhempainilta edeltävän viikon perjantaina 15.5.2010 kololla klo 18.00. Kysykää rohkeasti mieltä askarruttavista asioista!

Partioterveisin,
akelat Sirja ja Venla
puh. 050 123456, puh. 040 123456



5. SIIRTYMÄVAIHEPÄIVÄ – MALLI II

Siirtymävaihe silmään ja seikkailuun!

Aikaa tapahtumalle on 5 tuntia. Toteutusajat arvioita siitä, kuinka kauan lauma tekee tehtävän ilman jonoja. Paikaksi suositellaan esim. kolon, koulun tai kaupunkipuiston lähistöä. Tapahtuman voi pitää yhdelle laumalle tai vaikkapa samanaikaisesti koko alueelle. Päivän aikana kierretään eri rasteilla, joissa opitaan uutta ja tutustutaan tulevaan.

Rastit (kiertojärjestys voi olla eri ryhmillä erilainen)

1. Lähtötehtävä. ”Partioralli” - rastin tehtävän on käynnistää päivä yhteisesti ja jaksottaa laumat lähtöön eri aikaan. Jokaisen lajin jälkeen lauma saa salakielellä kirjoitetun viestikortin. Kun lauma saapuu päivän päätteeksi maaliin, se löytää salakirjoitusavaimen ja voi ratkaista viestien merkitykset. ~ 60min.

Kesto jokaisessa lajissa n. 8min.:

Ihannekortit:

1. Hämähäkinseitti, jossa kulkunen (lauma pujottelee seitin rei’istä) - kunnioittaa toista ihmistä
2. 2.Puujalkakävely; kävellään tietty matka - rakastaa ja suojella ympäristöä
3. 3.Sokkoletka kiinni narussa, joka toinen on sokea ja joka toinen mykkä; kuljetaan tietty pätkä - olla luotettava

Lupauskortit

4. Silmät kiinni ja tarrataan sattumanvaraisesti toisia käsistä kiinni – ratkotaan solmu irrottamatta käsiä - Lupaan parhaani mukaan
5. Kottikärryralli (viesti pareittain/laumoittain); kuljetaan narulla merkittyä rataa kyydissä vaikkapa tennispalloja - rakastaa Jumalaani, omaa maata ja maailmaa
6. 6.Pussijuoksu - (viesti pareittain/laumoittain) - toteuttaa seikkailijan ihanteita
7. köyden veto (kaksi laumaa vastakkain tai lauma vastaan akelat ja sammot) - ja olla avuksi toisille.

Tunnuskortti

8. Partiomerkkejä etsitään riisilaarista – *Ole valmis*

2. Vartiomainen **Ruutulippu-askartelu**, joka samalla jaksottaa lisää laumojen liikkumista. Jokainen etsii lipulle tangoksi tikun. Lippu askarrellaan mustasta ja valkoisesta kankaasta tai huovasta. Ruudukon voi vaikka liimata kankaasta, mutta jokainen voi ommella lippuun oman nimen. ~ 40min.

3. **Taikajuoma ja loitsu**. Sudarit saavat mukillisen taikajuomaa (vihreää mehukattia ja syksyn marjoja), joka muuttaa heidät seikkailijoiksi. Juomaa ei saa kuitenkaan juoda, ennen kuin he toistavat loitsun rastinjohtajan perässä. Rastilla voidaan myös tehdä taikajuoma itse (kaadetaan omaan mukiin kolmesta eri kannusta ja ripautetaan lusikalla marjoja joukkoon) ~ 15min.

4. **Siirtymäralli**, rasti pidetään rauhallisella parkkipaikalla polkuautolla. Parkkipaikalle kiinnitetään maahan jonoon kahdeksan eri kuvaa seikkailijoiden tunnuksista (merkeistä, osmonsolmusta jne.) ja kuvien alla lukee merkkien nimet. Sudarit saavat pienen pahvipalan missä on samat kuvat. Tarkoituksena on pujotella polkuautolla (tai esim. potkulaudalla) maassa olevat merkit, painaa niiden merkitys mieleen ja kirjoittaa maalissa omaan korttiin kaikkien kuvien merkitykset. Muu lauma kannustaa ja liputtaa ruutulippujaan. Rastilla on voi myös kuvauttaa itsensä seikkailijan vaatteissa. Kuvat siirretään samana iltana nettiin, mistä omaansa voi käydä pälistelemässä (sudareille jaetaan maalissa lappu, jossa nettiosoite). ~ 40min.

5. **Hotdogin paistaminen**. Rastilla vuollaan makkaratikku ja lämmitetään makkara nuotiolla.

Lämmenneen makkaran päälle kääritään (sokeriton tikkupullataikina), joka kypsennetään hot dogiksi eli lämpimäksi koiraksi. ~ 40min

6. **Metsäralli eli luontopolku**, jonka varrella pieniä osatehtäviä seikkailijoiden ohjelmasta. Tarkoituksena on, että sudari ymmärtää miten seikkailijaohjelma käytännössä eroaa sudenpentuohjelmasta. ~50min.

Siirtymiset paikasta paikkaan ja vessapysäkit n. 35min.

Aloitusmenot n. 10min.

Huudetaan paikalla olevien lippukuntien huudot, asetetaan ”rallin lähtöön” ja ”paikoillanne, valmiit, hep” komennolla siirrytään ensimmäiselle rastille eli partiorallin eri rasteille.

Lopetusmenot n. 10min.

Maalissa aikaa selvittää partiorallin salakirjoitusviestit ja tarkistaa luontopolun/metsärallin oikeat vastaukset. Lopuksi ruutulipuista tehdään kunniakuja, josta jokainen uusi seikkailija kävelee läpi noutamaan oman siirtymädiplominsa.

Siirtymärallin tekijän muistilista:

- Makkaranpaistoon ensiapuvälineet, makkarat, sinapit, ketsupit, paperit, käsidesi, tulitikut,
- sytykkeet, polttopuut, tikkupullataikina/hot dog -taikina
- Diplomit/ lappuset kuvien nettisivuosoitteesta
- Täyteohjelmia jokaiselle rastille
- Seikkailijan vaatteet, kamera + varapatterit, kamerajalka
- Partioralliin: kottikärryt, puujalat, partiomerkkejä riisilaarirastille, salakirjoituslappuset,
- salakirjoitusavain maaliin, pussijuoksupussit, 2 ämpäriä, riisiä/hiekkaa tms., tennispalloja,
- Kartat alueesta ja luontopolusta
- Ruutulipun askartelutarvikkeet
- Taikajuoma ja kauha, kannuja, loitsu, mehukanisterit täynnä mehua
- Polkuautoralliin kuvat vartiomaisista elementeistä + osallistujille täytettävät lomakkeet,
- polkuautot
- Sopimus pitopaikan kanssa
- Lehistötiedote
- Kirje akeloille/sammoille/saattajille
- Köyttä köydenvetoon, sokkorastille ja kottikärryjeluun, narua rastien kiinnittelyyn
- luontopolulle
- Ensiapuvälineitä eri rasteille
- Metsärallin tarvikkeet ja rastit, oikeat vastaukset

AKELOILLE JA TULEVILLE SAMMOILLE LÄHTEVÄ KIRJE

Siirtymävaihe silmään ja seikkailuun!

Pian on aika viheltää startti vauhdikkaaseen päivään, jolloin sudenpennut siirtyvät uusiin seikkailuihin ja uuteen ikäkauteen. Mukavaa, että olette ilmoittautuneet mukaan!

Siirtymäseikkailu järjestetään *paikka ja päivämäärä*. Lähtöstartti vihelletään *tarkka paikka*, jonne kaikki osallistujat kokoontuvat klo XX.XX. Päivä seikkaillaan ristiin rastiin kunne s siirtymärallin ruutuliput liehuvat maalissa samassa paikassa klo XX.XX.

Siirtymäseikkailun osallistujat tarvitsevat jokainen mukaansa:

- saksit
- iso silmäneula/kanavaneula
- puukko
- istuinalusta
- vesipullo
- säänmukaiset vaatteet
- muki
- muistiinpanovälineet
- vartio/laumakohtaiset ea-välineet

Päivän aikana lapset seikkailevat siirtymärallissa ryhmissä omien akeloidensa ja sampoensa kanssa. Tapahtuman pää tarkoituksena on paitsi sukeltaa kiehtovaan siirtymärallitunnelmaan, myös tutustuttaa siirtyvät sudenpennut uusiin johtajiinsa ja tuleviin seikkailuihin. Päivän aikana onkin tärkeää, että lauma voi yhdessä jutustella tulevasta uudesta ryhmästä ja sudenpentu saa vastauksia mieltä askarruttaviin kysymyksiin. Siksi sinulla laumasi johtaja on tärkeä rooli saattajana.

Tapahtuman osallistumismaksu xx€/hlö TAI ryhmä laskutetaan lippukunnilta jälkikäteen.

Ilmoittautuminen on sitova.

Tavataan yhteisessä siirtymäseikkailussa!

Ralliterveisin,
Tapahtuman johtajan nimi, pub. ja sähköpostiosoite.

LEHDISTÖTIEDOTE ESIMERKKI

70 partioseikkailijaa uusissa haasteissa Paikka ja päivämäärä

Paikka kuhisee viikonpäivä ja päivämäärä, kun *noin määrä paikkakuntalaista* partiolaista käynnistää syksyisen partiotoimintansa siirtymäseikkailun pyörteissä. Siirtymäseikkailussa pääosaan nousevat nuorimmat partiolaiset eli sudenpennut, jotka ovat seikkailleet partion merkeissä jo muutaman vuoden ja ovat siirtymässä seuraavaan ikäkauteen ja uuteen partioryhmään. Päivän aikana loihditaan taikajuomaa, kurvaillaan rallitunnelmissa ja tutustutaan uusiin, entistä haastavampiin tehtäviin ja partiotaitoihin.

Siirtymäseikkailussa sudenpennut tutustuvat uuteen partioporukkaansa ja uusiin johtajiinsa. Partio tarjoaa nousujohteisesti erilaisia elämyksiä ja mahdollisuuksia eri-ikäisille lapsille ja nuorille. Tähän voi kirjoittaa lyhyen haastattelun esim. siirtymäseikkailun johtajan partiotaipaleesta, henkilökuvat ja nimet kiinnostavat.

Siirtymäseikkailussa seikkailevat paitsi sudenpennut, myös partiotoiminnan mahdollistajat, vapaaehtoiset aikuiset partiolaiset. Partioseikkailut muuttuvat ja kasvavat lapsen mukana ja haastavat yhä syvemmillä mukaan partiotoimintaan. Toiminnan juju piilee sen rajattomissa mahdollisuuksissa, jossa osallistuvasta sudenpennusta kasvaa aktiivinen toteuttaja ja yhteiskunnan jäsen. Partiosta tekee erityislaatuisen harrastuksen se, että uusia seikkailuja riittää vuosi vuoden jälkeen. Siirtymäseikkailu koskettaakin kaikenikäisiä partiolaisia, ei vain pelkästään pääroolissa olevia sudenpentuja, vaan kaikenikäisiä tekijöitään omilla partioseikkailuissaan.

Siirtymäseikkailu *Paikka, päivä ja kellon aika*
Järjestäjänä *Alue/ lippukunta tms.*
Lisätietoja: tapahtuman koordinaattori *Nimi, pub. 046-1234567*

TAIKALOITSU

Virvon varvon partiolaisen,
Sudenpennun saappaista seikkailijan, vartiolaisen.

Tilkka tarmoa,
riipaus rohkeutta,
hyppysellinen hilpeyttä.

Tahdon, toivon, onnistun,
löydän uuden seikkailun.

Simsala hokkus, bim pökkus,

Kuunnelkaa kun sudari huusi,
odottaa meitä seikkailu uusi!

METSÄRALLIN/LUONTOPOLUN RASTIT

Kimin koe

Oheisessa pussissa on 15 tunnistamatonta esinettä. Sinun tehtävänäsi on tunnustella kädellä, kurkistamatta pussiin, mikä esine voisi olla kyseessä. Jokainen seikkailija saa tunnistaa yhden esineen ja arvattuaan vastauksen, ottaa esineen pussista ja tarkistaa menikö arvaus oikein. Jos ryhmässänne on vähemmän jäseniä kuin 15, voivat myös johtajat tunnustella esineitä vuorollaan ;).

Partiolupaus

Ennen kuin sudenpennuista tulee virallisesti seikkailijoita, tulee kaikkien sudarien lausua seikkailijapartiolupaus lippukunnan juhlassa. Tässä näette lupauksen, mutta osa kirjaimista on tippu-nut pois. Osaatko täyttää puuttuvat kohdat? Kirjoittakaa oikea partiolupaus muistikirjaanne! Oikeat vastaukset löydätte maalista!

T__don ra_a__aa __umalaa__ ja __ä__immäistäni, _s_nma_tani
ja i_mi_ku_taa
tot_u__aen e_ä_äs_äni __a_tioi_a_tei_a.

Partioristikko

Tunnettekoko partiolikkeen? Täyttäkää yhdessä koko vartion kanssa alla oleva ristikko (1kpl/vartio) ja testatkaa tietonne! Oikeat vastaukset löytyvät maalista!

avain-														
sana														
1.														
						2.								
3.														
						4.								
						5.					-			
						6.								
7.														
8.														
						9.								

1. Mikä opus on seikkailijoiden oma Reppu?
2. Vähintään kolme yötä kestävä retki.
3. Seikkailijat tekevät näitä paljon. Näitä tehtäviä on paljon laidasta laitaan ja aina kun tällainen on tehty, saa siitä merkinnän omaan korttiin.
4. Kankaasta valmistettu majoite, jossa on avoin etuosa ja taaksepäin vino katto.
5. Partioliikkeen perustaja.
6. Seikkailijat suunnistavat ohjelmassaan näiden avulla: etelä, pohjoinen, itä ja länsi.
7. Kun seikkailijat tutustuvat tarkemmin johonkin mielenkiintoiseen aiheeseen, saa siitä tällaisen merkiksi partiopuseroon.
8. Seikkailijoiden joka keväinen loppuhuipennus ulkona.
9. Tärkeä taito tapaturmien sattuessa, seikkailijat harjoittelevat ahkerasti.

Avainvihje: Kaiken ikäisten partiolaisten yhteinen partiotunnus

Partiotietovisa

- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1) Sudenpennusta tulee vartiossa</p> <ol style="list-style-type: none"> a) seikkailija b) vaeltaja c) susi | <p>6) Jamboree on</p> <ol style="list-style-type: none"> a) laululeikki b) Idols- voittaja c) suurleiri |
| <p>2) Vesistön ylitykseen soveltuu parhaiten</p> <ol style="list-style-type: none"> a) munkki b) rinkeli c) donitsi | <p>7) Seikkailijoiden johtaja on nimeltään</p> <ol style="list-style-type: none"> a) väinämöinen b) sampo c) nordea |
| <p>3) Nuotion sytykkeenä toimii parhaiten</p> <ol style="list-style-type: none"> a) maahinen b) kiehinen c) haltija | <p>8) Ruuanlaitossa retkillä kannattaa käyttää</p> <ol style="list-style-type: none"> a) trangiaa b) triangelia c) trampoliinia |
| <p>4) Suomen partiolaisten internetsivut löytyvät osoitteesta</p> <ol style="list-style-type: none"> a) www.partio.fi b) www.ainavalmis.com c) www.sudenpentu.net | <p>9) Lyhenteet WAGGGS ja WOSM tarkoittavat</p> <ol style="list-style-type: none"> a) sarjakuvasankarien Viivin ja Wagnerin kotikaupunkeja b) Euroopan unionin ministeriöitä c) Partiotyttöjen maailmanliittoa ja Partioaikien maailmanjärjestöä |
| <p>5) Sisu tarkoittaa partiokielellä</p> <ol style="list-style-type: none"> a) vammaispartiolaista b) kurkkupastillia c) sinnikästä suunnistajaa | <p>10) Seikkailijat tekevät</p> <ol style="list-style-type: none"> a) taitomerkkejä b) retkiä c) kujeita johtajille |

Solmurasti

Tämä on viimeinen metsärallin rasti. Viereiseen puuhun on ripustettu viisi eri solmua. Tehtävänänne on yhdessä koko vartion voimin tunnistaa solmut ja kirjoittaa oikeat vastaukset muistikirjoihinne. Oikeat vastaukset löytyvät maalista. Jatkakaa tämän rastin jälkeen matkaa luontopolun alkuun ja kulkekaa kartalle merkittyyn kohtaan 19 – nuotiopaikka (tai mikä onkaan seuraava rasti).

METSÄRALLIN OIKEAT VASTAUKSET

Partioristikko: 1. Taitokirja 2. Leiri 3. Aktiviteetti 4. Laavu 5. Baden-Powell 6. Ilmansuunnat 7. Taitomerkki 8. Maastopeli 9. Ensiapu Avainsana: Ole valmis

Partiolupaus: Tahdon rakastaa Jumalaani ja lähimmäistäni, isänmaatani ja ihmiskuntaa toteuttaen elämässäni partioihanteita.

Partiotietovisa: 1) a 2) c 3) b 4) a 5) a 6) c 7) b 8) a 9) c 10) a, b, c

Solmut: 1) Paalusolmu 2) Lippusolmu 3) Merimiessolmu 4) Siansorkka 5) Jalussolmu

SALAKIRJOITUSVIESTIT JA RATKAISUAVAIN

Partiorallirastille tarvitaan jokaista ryhmää kohti yhden salakirjoituskortin. Tässä vielä lueteltuna erikseen rastin salakirjoitusviestit. Askarrelkaa näistä teksteistä valmiiksi salakirjoituskortit. Mukana myös malli sitä, miltä salakirjoituskirjaimet ja koodiavain voivat näyttää:

Ihannekortit:

- 1) kunnioittaa toista ihmistä
- 2) rakastaa ja suojella ympäristöä
- 3) olla luotettava

Lupauskortit

- 4) Lupaan parhaani mukaan
- 5) rakastaa Jumalaani, omaa maatani ja maailmaa
- 6) toteuttaa seikkailijan ihanteita
- 7) ja olla avuksi toisille.

Tunnuskortti

- 8) Ole valmis



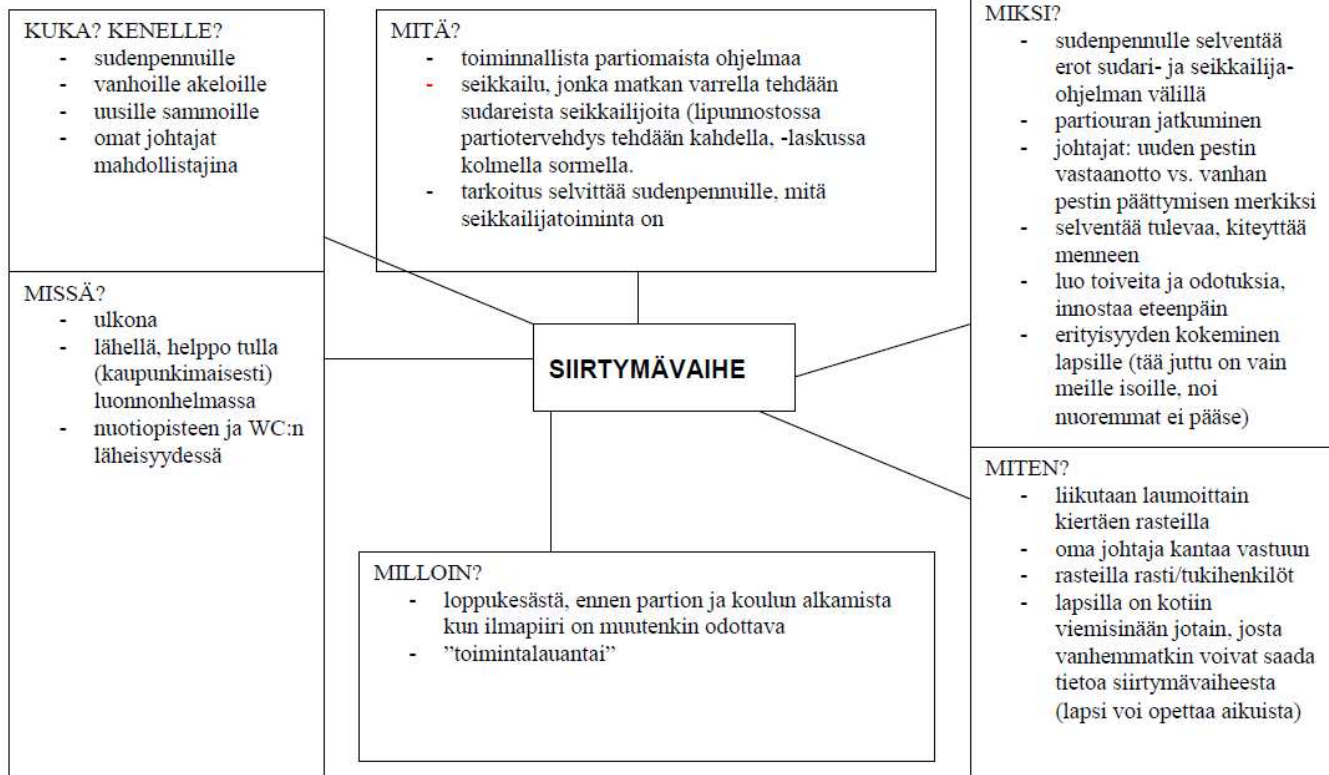
Siirtymärallikuvat teksteillä ja ilman

<p>Suomen Partiolaiset ry:n tunnus</p> 	<p>Seikkailijoiden taitomerkki</p> 	<p>Sudenpentujen päätösmerkki</p> 	<p>Seikkailijan ikäkausimerkki</p> 
<p>Seikkailijan tervehdys kolme nostettua sormea</p> 	<p>Seikkailijoiden päätösmerkki</p> 	<p>Taitokirja Reppu</p> 	<p>Seikkailijan aktiviteetikortti</p> 

Siirtymävaiheen tavoitteet ja päämäärät – miksi pitäisimme lippukunnassamme seikkailun?

Tavoitteet ja päämäärät!





LOUNAIS-SUOMEN
PARTIOPIIRI ry

Sudenpentujaosto
sudenpentu@gmail.com

www.lounaissuomenpartiopiiri.fi