



Oma jälki -vinkkivihko



Tehnyt
Lounais-Suomen Partioiirin Sudenpentujaosto



SISÄLLYSLUETTELO

1. YLEISTÄ OMA JÄLKI -VINKKIVIHOSTA
2. SALAPOLIISI
3. SUDENPENTU VAIKUTTAA
4. TIEDESEIKKAILUT
5. DIGI
6. PELIT
7. LISÄÄ VINKKEJÄ OMAAN JÄLKEEN



1. YLEISTÄ OMA JÄLKI -VINKKIVIHOSTA

Oma jälki taitomerkki on vapaasti suoritettava taitomerkki. Oma jälki merkki voidaan tehdä esimerkiksi sudenpentutapahtumasta tai jostakin meneillään olevasta projektista. Oma jälki- taitomerkkiin voit kysellä toimintavinkkejä ja ideoita myös omasta lippukunnastasi. Tässä jäljessä vain mielikuvitus on rajana!

Oma jälki -vinkkivihosta löydät L-SP Sudenpentujaoston kehittämät vinkit ikioman jäljen suorittamiseen sudenpentujen kanssa. Oma jälki -vinkkivihko sisältää viisi erilaista jälkeä. Jäljistä voi koota itse jäljen yhdistämällä eri jälkien mielenkiintoisemmat askeleet yhdeksi kokonaisuudeksi tai tehdä yhden valmiin jäljen kokonaan. Voitte kirjata päätetyt askeleet sudenpennun kirjaan Oma jälki -kohtaan. Sudenpentu voi värittää tehdyn askeleen joko tästä vihosta tai sudenpennun kirjastaan.

Hauskoja hetkiä Oman jäljen kanssa! 😊



2. SALAPOLIISI



Opetellaan salakirjoitusta

Teen laumani kanssa salaisen viestin sitruunamehulla paperille ja paljastetaan sen uunin lämmössä (vain hetki!). Viestejä voi tehdä toisille sudenpenturyhmille, akelalle tai kaverille.



Caesarin salakirjoituksen purkaja

Tutustun laumani kanssa linkissä olevaan ratkaisukiekon ohjeeseen. Teemme lauman kokouksessa jokaiselle omat ratkaisukiekot ja keksimme erilaisia salaviestejä kiekon avulla.

<https://peda.net/joensuu/jm/lightabot-luonnos/pakopelit/ep/csp>



Naamioituminen

Keksimme yhdessä lauman kanssa jokaiselle oman salapoliisi hahmon. Akela tuo kokoukseen erilaista rekvisiittaa pukeutumista varten. Jokaisesta valmiista hahmosta tehdään hahmolomake, johon liitetään tiedot hahmosta ja hahmoista voi ottaa myös kuvan lomakkeeseen.



Salapoliisin taidot

Käymme yhdessä lauman kanssa läpi salapoliisin tärkeimpiä taitoja. Harjoittemme tarkkaavaisuutta seuraamalla omaa akelaa ja kirjaamalla erikoisista tapahtumista muistiinpanoja jäämättä kiinni!



Pelataan salapoliisipelejä

Pelataa yhdessä Arvaa kuka- peliä. Sudenpentu valitsee laumastaan henkilön, jota kuvailee muiden arvatessa kenestä on kyse! Hahmoja voi keksi myös esimerkiksi piirtämällä hahmokortteja ja arvaamalla hahmokorteista kenestä on kyse.

Mukaan voi ottaa myös muita salapoliisi taitoja vaativia leikkejä esimerkiksi Murhaaja tai Cluedo.



3. SUDENPENTU VAIKUTTAA

Sudenpentu vaikuttaa merkin tavoitteena on partion näkyminen paikallisena vaikuttajana. Sudenpentu vaikuttaa yhdessä Akelan kanssa.



Aloitteellinen yhteistyö

Valitsemme akelan avulla sopivan yhteistyökohteen. Kohde voi olla esimerkiksi paikkakunnan roskainen alue, toinen paikkakunnan yhdistys tai esimerkiksi palvelutalo.

Mietimme yhdessä miten voisimme keinoja auttaa, ilahduttaa tai toimia asian hyväksi yhdessä lauman kanssa. Keinot voivat olla esimerkiksi siivoaminen, myyjäiset, palvelutalossa käyminen ja sinne ohjelman suunnitteleminen.

Selvitämme yhdessä lauman ja akelan kanssa, mitä hankkeen toteuttamiseen tarvitaan ja toteutamme hankkeen.

Raportoimme hankkeesta esimerkiksi lippukunnan sosiaalisessa mediassa tai lippukunnan omassa lehdessä.



Sudenpennut ehdokkaana

Sudenpennut suunnittelevat laumalleen oman mainoksen, jossa mainostavat omaa laumaansa. Mainos sisältää positiivisia ja mukaansatempaavia asioita laumasta. Mainoksen voi laittaa lippukunnan kolon seinälle sekä näkyvälle paikalle houkuttelemaan uusia sudenpentuja laumaan.



Sudenpennut äänestävät

Järjestämme laumassa erilaisia äänestyksiä. Äänestämme kokouksen aikana päätettävistä asioista, esimerkiksi leikeistä ja kokouksen teemasta. Akela auttaa miettimään äänestyksen kohteita. Mietimme yhdessä miten eri tavalla voimme äänestää, esimerkiksi hiljainen äänestys tai äänestys eri vaihtoehdoista.



4. TIEDESEIKKAILUT



Tiedekokeilut

Sihisevä sekoituksen tekoon tarvitset lasin, ruokalusikan, ruokasoodaa, etikkaa, elintarvikeväriä ja astianpesuainetta.

1. Mittaa lasiin ruokalusikallinen ruokasoodaa
2. Kaada perään puoli desilitraa etikkaa

Tutkikaa yhdessä mitä tapahtuu ja miksi? Toistakaa tutkimus puhtaaseen lasiin ja lisäämällä joukkoon hieman väriainetta ja tiskiainetta

Mahtavan mönjän tekoon tarvitsen kulhon, desilitra mitan, maissijauhoa ja vettä.

1. Mittaa kulhoon kaksi desilitraa maissijauhoa ja yksi desilitra vettä
2. Sekoita seos ja lisää tarvittaessa hieman vettä
3. Puristele, kääntele ja vääntele!



Veteen tutustuminen

Tutustumme lauman kanssa veden eri olomuotoihin.

Akela tuo kokoukseen ison vesiastian ja lauma kerää yhdessä erilaisia esineitä koloilta, joiden kellumista voidaan testata. Esineet voivat olla esimerkiksi paperi, lehti, käpy, kivi tai jokin lelu. Tehkää kellumiskokeita, miettikää ennen koetta kelluvatko vai uppoavatko valitsemanne esineet. Testatkaa kellumista ja pohtikaa miksi/miksi ei jokin esine kellu.



Bakteeriviljely

Bakteeriviljelyn tekoon tarvitsette 4 palaa paahtoleipää, puhtaita uudelleensuljettavia muovipusseja ja kumihanskoja.

Tehkää näytesarja käsittelemällä paahtoleivät eri tavoin.

1. Puhtailla hanskoilla pussitettu leipä
2. Jokaisen sudenpennun käsissä käynyt leipä, joka pussitetaan ilman käsipesua
3. Vesipesulla pestyllä käsillä pussitettu leipä
4. Saippuapesulla pestyllä käsillä pussitettu leipä

Sulkekaa pussit huolellisesti ja jättäkää ne huoneenlämpöön neljän viikon ajaksi. Tarkastelkaa leipiä neljän viikon ajan. Mitä muutoksia niissä tapahtuu?



5. DIGI



Virtuaaliretki Muumimuseoon

Tehkää lauman kanssa yhdessä akelan kanssa virtuaalinen retki Muumimuseoon. Retken voi tehdä yhdessä kololla tai jokainen sudenpentu kotonaan.

<https://yle.fi/uutiset/3-11284593>



Emoji-arvoitukset

Suunnitelkaa yhdessä erilaisia emojiarvoituksia ja lähettäkää toisillenne arvuuteltavaksi. Esimerkiksi 🌊+🐱 = merileijona



Videopuhelu

Tutustukaa akelan kanssa erilaisiin videopuhelumahdollisuuksiin. Akela antaa sudenpennuille tehtäväksi soittaa toisilleen tai jollekin sukulaiselle videopuhelun.



Luontolive

Lauma seuraa yhdessä tai etänä luontoliveä. Tunnistakaa yhdessä mahdollisimman monta eri lintulajia ja keskustelkaa yhdessä luontoliven tapahtumista

<https://wwf.fi/luontolive/talvilintu/>



Tekstinkäsittely

Lauma tutustuu yhdessä akelan kanssa erilaisiin tekstinkäsittely ohjelmiin. Tämän aktiviteetin voi liittää esimerkiksi emojiarvoituksen kanssa. Kokeilkaa erilaisia muotoiluja esimerkiksi erilaisia fontteja, fonttien korostuksia, otsikoita ja fonttien kokoja.



Tutustutaan hakkereihin

Etsikää lauman kanssa tietoja ”hyvis” hakkereista ja siitä, mitä he tekevät. Voitte katsoa myös Yle Areenasta Team Whack -sarjaa.



6. PELIT



Keksitään laumalle oma peli

Suunnitelkaa laumalle oma peli, keksikää siihen hahmot ja peli-idea. Pelataan peliä laumaillassa. Peli voi olla esimerkiksi lautapeli, tietokonepeli tai livepeli.



Tehdään oma seppo.io -peli

Luokaa laumalle oma seppo.io -peli vaikka kolon lähiympäristöön. Kutsukaa vanhemmat yhdelle kolokerralle pelaamaan peliä.



Pelataan saarella peliä

Tutustukaa saarella.fi sivustoon ja pelatkaa yhdessä tai yksin peliä.



Pelataan tuttua lautapeliä livenä

Pelatkaa lauman kesken livepelinä esimerkiksi Afrikan tähteä tai Kimbleä. Täältä

(<https://www.suomenlatu.fi/ulkoile/perheliikunta/lautapelit-pihapeleina>) löydätte videoidut ja kirjalliset ohjeet peleistä.



7. LISÄÄ VINKKEJÄ OMAAN JÄLKEEN

Lisää vinkkejä Omaan jälkeen löydät täältä:

- Etävinkkejä laumailtaan sekä MMXX- taitomerkki: <http://ilmapartio.fi/mmxx/>
- Vaalipöllö- taitomerkki: <https://partio-ohjelma.fi/ohjelmamateriaalia/vaalipollo-merkin-avulla-kuntavaalit-ja-vaikuttaminen-tutuksi/>
- Vuosittaiset ohjelmapainotukset: <https://partio-ohjelma.fi/ohjelmamateriaalia/ohjelmapainotus/>
- Pandamerkki: <https://partio-ohjelma.fi/ohjelmamateriaalia/panda-merkki/>
- Meidän Meri: <https://partio-ohjelma.fi/ohjelmamateriaalia/meidanmeri/>
- Etäpartioon vinkkejä: https://padlet.com/sonja_uschanov1/etapartio?fbclid=IwAR3LRRVzPu4cVoLNnDprOPpEtSiTukP-vRklQIUMAwazrSZHg0CNuL3c1pk