

ILTAPÄIVÄKERHOVIERAILU - SUUNNISTUS

Vierailun aiheena on suunnistus. Tavoitteena on tutustuttaa lapset ilmansuuntiin, suunnistuksen alkeisiin sekä maastossa liikkumiseen. Vierailuun on varattu 1 tunti aikaa. Jos käytössänne on pidempi aika, voitte hyödyntää materiaalin lopussa olevia lisätehtäviä.

Vierailun aikatauluhahmotelma

- › Vierailijoiden esittely ja kerrotaan päivän aiheesta (10 min)
- › Ilmansuunta -hippa (10 min)
- › Ilmansuunta -leikki (10 min)
- › Tavusuunnistus (20 min)
- › Paikallisen partion esittely ja mahd. flyerin jako (10 min)

Vierailulle mukaan tarvittavat

- › Partioseikkailuesitteitä
- › Lippukunnan omia esitteitä (yhteystiedot, ryhmien aikataulut)
- › Partiohuivit kaulaan esittelijöille
- › Neljä liikuntakartiota tai vastaavia
- › Keppi, jolla voi piirtää maahan
- › [9 kpl Tavulappuja](#)
- › [Bongauspasseja](#) 1 kpl/ryhmä. Ryhmässä voi olla 2–4 henkilöä.
- › Lyijykyniä 1 kpl/ryhmä

Lisätehtävien kohdalle on lueteltu mitä tarvikkeita niihin tarvitaan.

Kaikki vierailussa käytettävät materiaalit ja suunnitellut tehtävät ovat osa Suomen Partiolaisten Partioseikkailu-materiaalia. Ne löytyvät [Suomen Partiolaisten materiaalipankista](#) ja [Partioseikkailun nettisivuilta](#).

Ilmansuunta -hippa

Ennen leikkimistä käydään läpi ilmansuunnat.

Hippaa leikitään kuten tavallista hippaa, mutta hipan kiinnijäämiseltä pääsee hetkellisesti turvaan menemällä kyykkyyän ja sanomalla jonkin ilmansuunnan nimen.



Ilmansuunta -leikki

Tarvikkeet

- › Neljä liikuntakartiota tai vastaavia
- › Keppi, jolla voi piirtää maahan

Valmistelut

- › Piirrä maahan iso kompassiruusu: Tehdään kompassille keskikohta piirtämällä ympyrä, johon kaikki osallistujat mahtuvat. Keskikohdan ympärille, sopivan etäisyyden päähän asetetaan neljä kartiota kuvaamaan pääilmansuuntia (pohjoinen ylös, itä oikealle, etelä alas ja länsi vasemmalle).

Ennen leikin aloittamista leikin vetäjä voi esittää muutamia muistamista helpottavia kysymyksiä: Mikä ilmansuunta on pohjoista vastapäätä? Mikä ilmansuunta on itää vastapäätä?

Leikki on oma versionsa maa-meri-laiva-leikistä. Kaikki leikkijät kokoontuvat keskiympyrään. Leikin vetäjä alkaa huudella ilmansuuntien nimiä yksi kerrallaan. Osallistujien täytyy kiertää juosten oikean ilmansuunnan kartio ja palata takaisin keskiympyrään. Kun peli alkaa käydä tutuksi, voidaan ottaa pieni kisa: se, joka on viimeisenä kiertänyt oikean kartion ja palannut keskiympyrään tippuu pois. Voittaja on se, joka on pelissä viimeisenä mukana.

Tavusuunnistus

Tarvikkeet

- › [9 kpl Tavulappuja](#)
- › [Bongauspasseja](#) 1 kpl/ryhmä. Ryhmässä voi olla 2–4 henkilöä.
- › Lyijykyniä 1 kpl/ryhmä.

Valmistelut

- › Piilota tavulaput koulun pihalle, lähimetsään tai sisälle. Laput voi laittaa esimerkiksi muovitaskuihin.

Osallistujat etsivät ryhmissä rasteja, joilta löytyy tavuja. Tavuista muodostuu väli-ilmansuuntien nimiä. Osallistujat keräävät tavuja kirjoittamalla ne passeihin. Passissa ja rastilla on molemmissa kuvakoodaus, joka auttaa sanojen muodostamisessa. Aina kun ryhmä löytää tavun, kirjoittavat he sen oikeaan kohtaan passissa. Kun ryhmät ovat löytäneet kaikki tavut, pohditaan mitä niistä muodostuneet sanat ovat.

Lisätehtävä 1. Karttamerkkibingo

Tarvikkeet

- › [Bingoruudukko](#) pareittain osallistujille
- › Seinälle heijastettu [kuva karttamerkeistä](#)
- › Lyijy- & värikyniä

Jokainen pari piirtää bingoruudukon jokaiseen ruutuun yhden karttamerkin esimerkkikuvasta. Bingon vetäjä huutaa vuorotellen eri karttamerkkejä ja osallistajat ruksivat bingoruudukosta huudetun merkin.

Lisätehtävä 2. Ravintoketjuleikki

Tarvikkeet

- › Vihreitä, keltaisia ja punaisia kortteja

Oppilaat jaetaan kasveihin, kasvinsyöjiin ja petoihin. Kasvit saavat vihreät kortit, kasvinsyöjät keltaiset ja pedot punaiset. Roolit kannattaa jakaa niin, että peliin tulee eniten kasveja ja vähiten petoja. Esimerkiksi 12 kasvia, 6 kasvinsyöjää ja 2 petoa.

Ensin kasvit menevät piiloon leikkialueelle. Kasvit eivät saa liikkua pelin aikana. Kun kasvit ovat päässeet piiloihin, päästetään kasvinsyöjät pelialueelle. Hetken päästä myös pedot päästetään mukaan.

Kasvinsyöjät etsivät ruuakseen kasveja. Kun kasvinsyöjä löytää kasvin, saa tämä ottaa vihreän kortin itselleen ja kasvi kuolee, eli joutuu pois pelistä. Pedot yrittävät ottaa kiinni kasvinsyöjiä. Kun peto saa kasvinsyöjän kiinni, saa tämä kasvinsyöjän keltaisen kortin itselleen ja kasvinsyöjä kuolee, eli joutuu pois pelistä.

Lisätehtävä 3. Tutustun kompassiin

Tarvikkeet

- › Kompassi 1 kpl/ryhmä. Ryhmässä voi olla 2-4 henkilöä.

Ryhmien tulee asettua tarpeeksi kauas toisistaan, jotta kompassit eivät ota häiriötä. Tutustutaan kompassin toimintaan yhdessä, pohtien vastaukset seuraaviin kysymyksiin:

- › Mihin punainen nuoli osoittaa kompassissa? (Pohjoiseen)
- › Mihin musta nuoli osoittaa kompassissa? (Etelään)
- › Miten voidaan tietää missä on itä? Entä länsi? (Pohjoisesta oikealle/ myötäpäivään on itä ja vastakkaisessa suunnassa on länsi)
- › Osoita kädellä missä on pohjoinen. Käänny ympäri. Missä pohjoinen on nyt? (Edelleen samassa suunnassa)
- › Osoita kädellä missä on etelä, länsi ja itä.

