



SEIKKAILIJA

Vilma ja Emilia, 3.2.2024 Lippukuntapäivä, Kokemäki



BINGO

- Valitse 16 alla olevista seikkailijaa kuvastavaa sanaa.
- Innostunut, aktiivinen, neuvokas, itsenäinen, empaattinen, epävarma, avulias, itsekeskeinen, utelias, sovitteleva, sosiaalinen, herkkä, pohdiskeleva, kapinahenkinen, huumorintajuinen
- Oppii tekemällä, kaverit tärkeitä, tarvitsee aikuista tukea, mustavalkoinen maailmankuva, haluaa kuulua joukkoon, ymmärtää syy-seuraus suhteen, iso vai pieni, oma mielipide tärkeä, ajattelee loogisesti, säännöt tärkeitä

Seikkailija 10 - 12 (13) v

- Seikkailijaikäinen on innostunut, aktiivinen, neuvokas ja oikeudenmukainen
- Oppivat leikin ja tekemisen avulla
- Kavereiden merkitys korostuu
- Itsenäisesti työskentely ja yhteistyökyky lisääntyvät
- Kaipaa luottamusta ja hyväksyntää – hyvä antaa pieniä vastuutehtäviä
- Murrosikä alkaa näkyä, eletään lapsuuden ja nuoruuden taitekohtaa
- Erot käyttäytymisessä ja fyysisessä kehityksessä voi olla isoja
- Tarvitsee turvallisen aikuisen roolimalliksi



Seikkailijaikäinen lapsi

- Seikkailija toimii vartioissa ja osaa ottaa toiset huomioon
- Yhteistyötaidot ja yhteisten pelisääntöjen noudattaminen alkaa jo luonnistumaan
- Oppiminen tapahtuu parhaiten tekemällä; roolileikit, nokkelat tarinat ja älylliset sekä liikunnalliset pelit ja leikit viehättävät seikkailijaa
- Seikkailija oppii myös sietämään pieniä vastoinkäymisiä ja epäonnistumisia ja sitä, ettei kaikki aina mene suunnitelmien mukaan
- Muut harrastukset lisääntyvät, partion tehtävänä tarjota seikkailuja ja onnistumisen kokemuksia
- Seikkailija on aktiivinen, innostunut ja kiinnostunut monista asioista
- Abstrakti ajattelu ja looginen päättely alkaa onnistumaan
- Aikuisen tehtävä on puhua asioista niiden oikeilla nimillä



Seikkailijaikäinen lapsi

- käsitys oikeasta ja väärästä alkaa muodostua, käsitys oikeudenmukaisuudesta, tasapuolisuudesta ja reiluuudesta
- Kapinahenkinen, ongelmakäyttäytymistä, häiriköintiä, riitelyä, kepposia, sääntöjen kyseenalaistamista voi esiintyä
- Tarve olla samanlainen kuin muut
- Sukupuoliasiat kiinnostavat sekä murrosiän muutokset hämmentävät ja ujustuttavat
- Päätöksen tekoon osallistuminen tärkeää, tarve kokea itsensä tarpeelliseksi
- Itsekontrolli alkaa kehittyä: tunteiden hillintä ja hallinta





Sampo ja sammon rooli



Sammon pestistä

- Ohjelman mukaan seikkailijajoukkuetta johtaa 1 – 2 sampo
 - Turvallisesti yhdessä-ohjeistus suosittelee 2
 - Toinen sammoista voi olla tehtävää opetteleva aikuinen tai vaeltaja
- Retkellä pitää aina olla täysi-ikäinen johtaja mukaan
- Jos joukkuetta vetävä sampo on vaeltaja (tai nuorempi), hänellä pitää olla aikuinen tuki esim. vastaava sampo tai oman ikäkauden luotsi



Sammon tehtävät

- Suunnittelee toiminnan: viikoittaisten kokousten lisäksi riittävän määrän retkiä, sepelit ja muun toiminnan
- Vastaa siitä että toiminta on ohjelman mukaista: erätaidot, elämykset, seikkailu, siirtymät (erätaitovaatimukset -> tuen pyytäminen)
- Tuntee kasvatustavoitteet (partio-ohjelma.fi)
- Vastaa turvallisuudesta – sekä fyysisestä että henkisestä
- Lähtee retkille ja leireille joukkueen mukaan
- Jakaa joukkueen vartioihin ja huolehtii siitä, että vertaisjohtajuus toteutuu



Sammon tehtävät

- Tuntee joukkueensa, tukee jokaista seikkailijaa yksilöllisessä kehityksessä
- Tuntee joukkueensa lasten huoltajat ja pitää heihin yhteyttä
 - Puhelin, sähköposti, WhatsApp (tiedotusryhmä tms)
 - Kannattaa selvittää huoltajien vapaaehtoisuus esim. apujohtajana, kyytiapuna jne.
 - Tiedottaminen hyvissä ajoin erikoiskokouksista, retkistä yms.
 - Vanhempainillat, (retkille vierailupäivät)
- Pitää yhteyttä lippukunnan johtajistoon ja muihin ikäkausivastaaviin
- seuraa lippukunnan toimintaa -> lippukunnan omat käytänteet
- Tukea ja antaa myös tilaa samoaja- / vaeltajaikäistä johtajaa
 - Samoaja voi toimia mahdollisuuksien mukaan vartionjohtajana





KIITOS!

WWW.PARTO.FI

