

# ILTAPÄIVÄKERHOVIERAILU - JOKAISENOIKEUDET

Vierailun aiheena on jokaisenoikeudet. Tavoitteena on tutustuttaa lapset jokaisenoikeuksiin ja yhdessä pohtia, miten ne vaikuttavat omaan elämään ja luonnossa 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)
- Tuo Minulle -leikki (10 min)
- Tutustutaan Jokamiehen oikeuksiin (20 min)
- Lähdetäänkö retkelle? -leikki (10 min)
- Paikallisen partion esittely ja mahd. flyerin jako (10 min)

## Vierailulle mukaan tarvittavat

- Partioseikkailuesitteitä
- Lippukunnan omia esitteitä (yhteystiedot, ryhmien aikataulut)
- Partiohuivit kaulaan esittelijöille
- [Jokaisenmiehen oikeudet -taitokortteja värillisenä](#) 1 kpl/ryhmä. Ryhmässä voi olla 2-4 lasta. HUOM! Halutessasi riittää, että tulostat kortin 1. sivun ryhmille ja itsellesi on 2. sivu eli vastaukset tulostettuna.
- Lyijykyniä
- Liikuntakartio tai vastaava
- Valmiit väitteet jokamiehen oikeuksista (esimerkkiväitteet alempana)

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](#).

## Tuo minulle -leikki

Leikinjohtaja pyytää leikkijät jonoon ja sanoo esimerkiksi ”Tuo minulle kuusenkäpy”. Leikkijät juoksevat etsimään kuusenkäpyä ja asettuvat saapumisjärjestyksessä jonoon. Kun kaikki ovat paikalla, leikinjohtaja tarkistaa löydökset ja julistaa nopeimman. Sitten hän antaa uuden tehtävän. Voidaan leikkiä myös niin, ettei löydöstä tarvitse tuoda, vaan sen ääreen jäädään (esim. puulajit).

## Ehdotuksia tuotavista asioista:

- Sytykkeitä
- Jotain pyöreää
- Jotain syötävää
- Jotain vihreää
- Jotain harmaata



## Tutustutaan jokaisenoikeuksiin

### Tarvikkeet

- Jokaisenoikeudet-taitokortteja
- Lyijykyniä

Osallistujat tekevät 2-4 lapsen ryhmissä Jokaisenoikeudet-taitokortin. Kun ryhmät ovat saaneet tehtävän tehtyä, käydään se yhdessä läpi.

## Lähdetäänkö retkelle? -leikki

### Tarvikkeet

- Liikuntakartio tai vastaava
- Valmiita väitteitä jokaisenoikeuksista

Yksi oppilaista on hippa. Muut osallistujat asettuvat seisomaan viivalle rivissä ja hippa seisoo heidän takanaan. Viivaa vastapäätä sopivan juoksumatkan päähän asetetaan kartio.

Ohjaaja kyselee osallistujilta ”lähdetäänkö retkelle” ja lisää perään jonkin jokamiehen oikeuksiin liittyvän tekemisen. Esimerkiksi ”Lähdetäänkö retkelle rikkomaan linnunmunia?”. Osallistujat vastaavat kysymyksiin oppimiensa jokaisenoikeuksin mukaan huutamalla ”joo” tai ”ei”. Kun vastaus on kielteinen, osallistujat pysyvät paikallaan. Kun vastaus on myönteinen, osallistujat lähtevät juoksemaan ja kiertävät kartion sovitusta suunnasta. Samalla hippa yrittää saada jonkun kiinni. Ensimmäisestä kiinni jääneestä tulee uusi hippa seuraavalle kierrokselle.

### Esimerkiväitteet

EI SAA:

*Lähdetäänkö retkelle ja...*

- Ajetaan metsässä mopolla?
- Kerätään munia linnunpesästä?
- Päästetään koira juoksemaan vapaana lenkkipolulla?
- Ajetaan moottorikelkalla missä halutaan?
- Sytytetään nuotio metsään ilman lupaa?
- Heitetään roskia maahan?
- Pystytetään telta naapurin pihalle?
- Kerätään sammalta maasta?
- Kävellään pellolla?

SAA:

*Lähdetäänkö retkelle ja...*



- Poimitaan mustikoita?
- Ongitaan?
- Uidaan järvessä?
- Kävellään metsässä?
- Hiihdetään metsässä?
- Pystytetään telttä metsään?
- Sytytetään nuotio nuotiopaikalle?
- Poimitaan kukkia?
- Poimitaan sieniä?

## Lisätehtävä 1. Kasviviesti

### Tarvikkeet

- [Kasvien kuvat](#) ja [nimet](#) leikattuna jokaiselle ryhmälle.
- [Kasvien kuvat](#) leikattuna malliruudukkoa varten. Valmista malliruudukkoa ei ole, vaan viestin vetäjä voi asetella kasvit haluamaansa ruudukkomuotoon tai esimerkiksi jonoon tietyssä järjestyksessä.

Osallistujat jaetaan ryhmiin ja ryhmät asettuvat jonoihin. Jokaisella ryhmällä on edessään kasvien kuvat (12 kpl).

Sopivan juoksumatkan päässä on samat kuvat järjestettynä malliruudukkoon. Osallistujien tehtävänä on järjestää ryhmän omat kuvat samalla tavalla kuin ne ovat mallikuvassa. Yksi ryhmän oppilas vuorollaan juoksee katsomaan mallikuvaa ja laittaa takaisin tultuaan yhden kuvan oikealle paikalle.

Voidaan sopia sääntö, ettei ensimmäisen kierroksen aikana saa puhua lainkaan. Toisella kierroksella annetaan kuvien olla samoilla paikoilla. Nyt juoksumatkan päähän asetetaan kasvien nimet. Yksi ryhmän osallistuja vuorollaan juoksee hakemaan yhden kasvin nimen ja asettaa sen oikean kasvin kohdalle. Lopuksi tarkistetaan tehtävä.

Peliä voi halutessaan pelata vain yhden kierroksen. Tällöin kasvit voidaan nimetä yhteisesti keskustelemalla.

## Lisätehtävä 2. Paperinuken retkivarustus

### Tarvikkeet

- [Paperinukkemallit](#)
- Paperia/kartonkia
- Kyniä
- Saksia

Osallistujat toimivat ryhmissä. Ohjaaja jakaa jokaiselle ryhmälle säätilan. Ryhmien tehtävänä on askarrella partioseikkailun hahmolle sopivat



retkeilyvaatteet erilaisia säitä varten. Vaatteista voi tehdä hahmolle sopivia ja pukea ne hahmon päälle kuten paperinukelle tai liimata vaatteet taustapaperille, jossa lukee ryhmän säätila. Säätiloja esimerkiksi auringonpaiste +25 astetta, vesisade +15 astetta, auringonpaiste +10 astetta, talvisää -10 astetta.

### Lisätehtävä 3. Vaatepantomiimi

#### Tarvikkeet

- Valmiiksi mietittynä erilaisia säätiloja

Osallistujista yksi vuorollaan esittää pantomiimia. Ohjaaja kuiskaa esittäjälle säätilan, esimerkiksi ”nyt on kuuma hellepäivä” tai ”nyt on sadesää”. Vuorossa oleva esittää pantomiimina säätilan mukaan mitä vaatteita tai varusteita säällä tarvitaan. Muut osallistujat arvaavat mitä vaatteita oppilas esittää ja millä säällä niitä tarvitaan.

