

Nuorisoseuran kerho-ohjelma

kevät 2017



Nuorisoseurat

Koostanut: Sanna Roininen ja Pirita Laiho
Kerhoideat: Keski-Suomen ja Uudenmaan Luova Lava Lapsille
2016 -leirien ohjaajat
Taitto: Matleena Kaisto

Kaupallinen käyttö kielletty.
Suomen Nuorisoseurat 2017



Nuorisoseurat

Heippa ohjaaja!

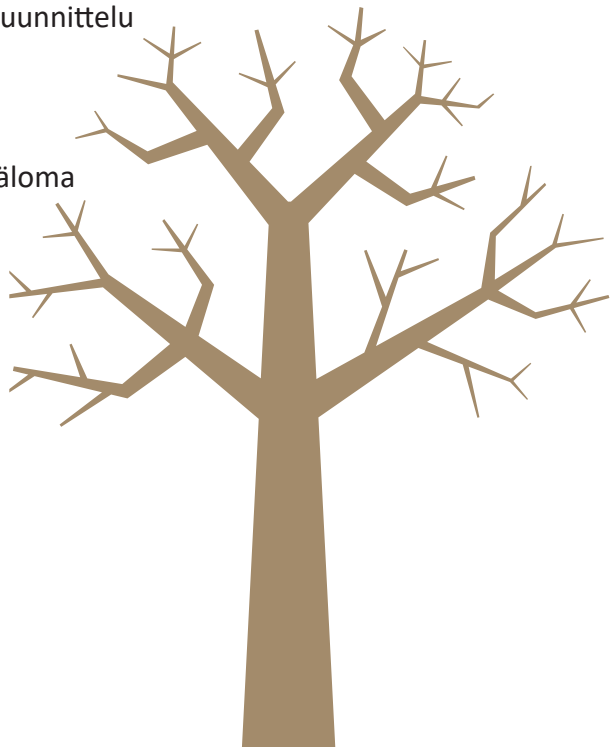
Päivät alkavat pitenemään. Auringon valon lisääntyessä tuntuu, että energiaa riittää taas enemmän kuin aiemmin. Edessäsi on kevään kerho-opas, jonka sisällön toivomme antavan rutkasti iloa ja tekemisen riemua kerhoonne. Olemme teemoittaneet kevään kerho-ohjelman aiheita. Kannattaa muokata tunteja omalle ryhmälle sopivaksi. Tärkeintä on, että nautitte yhdessä tekemisestä. Mukana on myös 100 tapahtumaa 1000 tarinaa – hankkeeseen teemoitettuja kerhokertoja, joissa pääsette ryhmänne kanssa suunnittelemaan tapahtumaa ja kertomaan tarinoita. Hanke on osa Suomi 100 –juhlavuotta ja siitä löytyy lisätietoja Nuorisoseuralehdestä sekä nettisivuilta osoitteesta www.1000tarinaa.fi.



Nuorisoseurat

Sisältö:

1. **TEATTERI:** Elokuvat
2. **SIRKUS:** Viidakon eläimet
3. **MUSIIKKI:** Ystävän päivä
4. **KUVATAIDE:** Dinosaurukset
5. **SANATAIDE:** Suomi100
6. **KUVATAIDE:** Atlantis
7. **KÄSITYÖT:** Avaimenperä/koru
8. **TANSSI:** Merirosvot
9. **SANATAIDE:** Salapoliisi
10. **SIRKUS:** Muinaiset egyptiläiset
11. **KUVATAIDE:** Satuhahmot
12. **TEATTERI:** Miimikko
13. **SUOMI 100:** Tapahtuman suunnittelu
14. **KÄSITYÖT:** Lehtitoimittaja
15. **TANSSI:** Muuttolinnut
16. **SANATAIDE:** Unelmien kesäloma



1. Teatteri: Elokuvat

Tavoite: Tunnin tavoitteena on, että kerholaiset kehittävät tunneilmaus taitojaan sekä oppivat havainnoimaan ympäristöä. Samalla on tarkoitus puhua elokuvista ja niiden merkityksestä omassa elämässä.

Huomioitavaa: Tarvitaan lappuja, kyniä, hattu, sekuntikello

Energianpurku: Tahmeat popcornit

Kerholaiset pomppivat ja hyppivät tilassa. Jokainen on kuin tahmea popcorninjyvä, joka yrittää lähestyä muita jyviä. Kun jyvä koskettaa toista jyvää, ne takertuvat yhteen. Tartuttuaan kiinni toisiinsa ne jatkavat hyppimistä ja koittavat takertua uusiin popcorninjyviin. Lopulta kaikki kerholaiset ovat takertuneet yhdeksi isoksi popcornikimpaleeksi.

Teeman käsittely: Leffasimulaattori

Kerholaiset kirjoittavat lapuille lempielokuviansa nimiä. Laput laitetaan hattuun. Kerholaiset muodostavat parijonon. Ohjaaja ottaa hatusta yhden lapun ja kertoo siinä olevan elokuvan nimen. Ensimmäinen pari astuu eteenpäin ja heillä on minuutti aikaa näytellä elokuva alusta loppuun. Ohjaaja ottaa kellosta aikaa. Kun minuutti on kulunut, pari siirtyy jonon perälle. Saman harjoitteen voi toteuttaa myös televisio-ohjelmilla tai kirjoilla.

Rauhoittava leikki: Mielikuvitusesine

Kerholaiset seisovat piirissä. Ohjaaja heittää jollekin pelaajalle mielikuvitusesineen. Hän sanoo esimerkiksi ”Tämä on pingispallo.” Vastanottajan on tarkoitus ottaa esine kiinni, kuin se olisi oikea. Pallon vastaanottaja jatkaa sanomalla esimerkiksi ”Tämä on posliinilautanen” Mielikuvituspalloa heitellään kunnes jokainen on saanut sen ainakin kerran. Kiinniottajan reagointiin vaikuttaa se, onko pallona tiskirätti vai elävä kana. Harjoitusta voi jatkaa ottamalla siihen tunnetilan mukaan esim. heittäjä sanoo, että tämä on kuuma lihapulla.



2. Sirkus: Viidakon eläimet

Tavoite: Tunnin tavoitteena on kehittää kerholaisten koordinaatiota sekä keskittymiskykyä.

Huomioitavaa:

Erilaisia välineitä sirkustemppeja varten. Palloja, huiveja, hulavanne.

Energianpurku: Eläinviesti

Kuka on viidakon nopein eläin? Kerholaiset muodostavat kaksi jonoa ja asettuvat lähtöviivan taakse. Heidän edessään on jonkin matkan päässä kaksi tuolia, jotka ovat käännympisteitä. Sen jälkeen voidaan yhdessä sopia, mitä viidakon eläimiä viestissä kulkee. Voidaan tehdä niin, että kaikki kulkevat esim sammakkona tai sitten niin, että keksitään yhtä monta eläintä, kun on ryhmässä leikkijöitä, jolloin kaikille tulee eri tapa liikkua. Peruseläiminä voi käyttää karhua (koala tms), rapua, sammakkoa, gorillaa (kädet siittää maata) käärmettä jne

Teeman käsittely: Viidakon eläimet perustavat sirkuksen

Kerholaiset saavat kokeilla miltä tuntuisi olla sirkukseen liittynyt viidakon eläin. Voidaan miettiä yhdessä, millaisia temppeja mikäkin eläin tekisi. Temppeja kokeillaan yhdessä ja lopuksi voidaan muodostaa temppeurata, jossa eri pisteellä tehdään eri eläimen temppeja. Kannattaa ideoita yhdessä kerholaisten kanssa, mitä eläimiä olisi ja mitä temppeja ne tekisivät.

Esimerkkejä:

Panda-karhu: Karhukävely ja kuperkeikka.

Apina: Huiveilla tai palloilla jonglööraus.

Alligaattori: Pallon tasapainottelu nenän tai pään päällä esteitä kiertäen

Käärme: Esteradan läpi matelu

Leijona: Hulavanteen läpi hyppääminen.

Sammakko: Lumpeelta lumpeelle loikkiminen (voi olla lattiaan kiinnitetty paperit yms.)



Rauhoittava leikki: Yö viidakossa

Yö on laskeutunut viidakkoon ja on säkkipimeää. Viidakkoseikkailijoiden on löydettävä toisensa pimeässä. Kerholaiset muodostavat pareja. Parit seisovat selätysten pienen matkan päässä toisistaan. Silmät laitetaan kiinni. Parit kääntyvät hitaasti ympäri ja yrittävät koskettaa toistensa sormenpäitä. Seuraavaksi voidaan koittaa koskettaa paria kynärpäillä.



3. Musiikki: Ystäväpäivä



Tavoite:

Kerholainen saa tuoda kaverinsa mukaan kerhoon. Keskiössä on tunteilyn kehittäminen sekä rytmitaju.

Huomioitavaa:

Tunnille tarvitaan kyniä ja paperia biisi-ideointia varten. Lisäksi tarvitaan esimerkiksi fläppitaulu ja tussi, jolle laulunsanat voidaan kirjoittaa.

Energianpurku: Halaushippa

Yksi kerholaisista on hippa. Kiinniotettava kerholainen on turvassa, jos hän ehtii halata jotakin toista kerholaista, ennen kuin hippa saa kiinni. Jos hippa ehtii koskettaa ennen kuin kiinniotettava pääsee halaamaan, hänestä tulee seuraava hippa.

Teeman käsittely: Ystävyyskappale

Kerholaiset muodostavat pareja tai pieniä ryhmiä. Keksitään erilaisia ystävyyteen liittyviä tekoja tai asioita. Kirjoittamista voi helpottaa assosiaatioharjoituksilla, esim. ystävä, nauru, lahja, halaus... Sanoille keksitään rimmaavia sanapareja. Jokainen ryhmä/pari saa tehdä parin säkeen mittaisen pätkän kappaletta joka lopuksi yhdistetään samaan melodiaan (voi käyttää jotain kaikille jo tuttua melodiaa, esimerkiksi Tuiki, tuiki, tähtönen tai pienen pieni veturi.) Laulun sanat kirjoitetaan esimerkiksi fläppitaululle. Lopuksi lauletaan kappale yhdessä.

Rauhoittava leikki: Ystävyyden rytmi

Ohjaaja ja kerholaiset muodostavat ympyrän. Muodostetaan rytmitehdas, joka pitää ystävyyden käynnissä. Ohjaaja aloittaa taputtamaan rauhalliseen tahtiin. Yksi tai useampi kerholainen tömistää jaloillaan, osa läpsäyttää kädet reisiin, osa huutaa "Hei!" Tarkoitus on, että rytmitehdas pysyy käynnissä niin, että ystävyyttä syntyy tarpeeksi.



4. Kuvataide: Dinosaurukset

Tavoite: Tunti kehittää käden taitoja, tasapainoistia ja tunteiden hallintaa.

Huomioitavaa: Ruokalusikoita ja pussillinen perunoita. Soraa, havuja, oksia, vahvaa liimaa, pahvia tai kartonkia, maalia, liidut tai puuvärikyntiä.

Energianpurku: Dinosauruksen muna

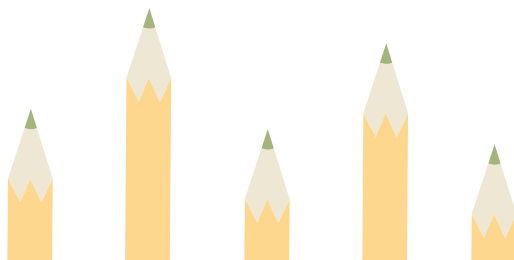
Kerholaisille annetaan ruokalusikka ja peruna, joka on dinosauruksen muna. Kerholaiset lähtevät hyppimään yhdellä jalalla ja yrittävät pudottaa perunan toisiltaan. Viimeisenä dinosauruksen munan säilyttänyt voittaa.

Teeman käsittely: Dinosaurusmaisema

Tehdään pahville taideteos, johon voidaan liimata soraa, havunoksia tai muita saatavilla olevia luonnon elementtejä. Lisäksi piirretään tai maalataan pahville oma dinosaurus ja keksitään sille nimi. Jos on aikaa, luonnon materiaalit voi hakea yhdessä luonnosta tai ne voidaan hakea edellisellä kerhokerralla kuivumaan kerhotilaan, mikäli se on mahdollista.

Rauhoittava leikki Oletko Prui?

Kerholaiset kävelevät silmät kiinni rajatulla alueella. Yksi on dinosaurus nimeltä Prui ja hän kulkee silmät auki. Kaikki kättelevät toisiaan ja tiedustelevat samalla ”Oletko Prui?” Oikea Prui ei kätellessään puhu mitään ja käteltävä avaa silmänsä ja muuttuu Pruiksi. Vanha Prui jatkaa koko ajan tehtävässään. Lopulta kaikki ovat muuttuneet Pruiksi.



5. Sanataide: Suomi100

Tavoite: Tunnilla tutustutaan Suomen historiaan ja maantieteeseen.

Huomioitavaa: Paperia, kyniä, maalia, värikyniä, tusseja ja muita välineitä tarinoiden tekemistä varten.

Energianpurku: Sanaketju

Ensimmäinen kerholainen sanoo yhdyssanan. Seuraava jatkaa keksimällä uuden yhdyssanan, jonka ensimmäinen osa muodostuu edellisen sanan jälkiosasta. Esim. Satukirja, kirjakerho, kerhokerta, kertakäyttölusikka...

Teeman käsittely: Suomi 100

Suomi täyttää 100 vuotta. Mietitään yhdessä millainen historia Suomessa on. Kirjoitetaan, tehdään Suomeen liittyviä tarinoita. Millaisena kerholainen näkee Suomen ja/tai oman asuinympäristönsä? Mikä

siellä on mukavaa, mitä tykkää tehdä ja kenen kanssa. Tukimateriaalia tarinan keräämiseen löytyy ohjaajan työkalupakista osoitteesta <https://nuorisoseurat.fi/ohjaajalle/ohjaajan-tyokalupakki/>

Rauhoittava leikki: Suomen kartta

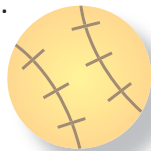
Kuvitellaan maahan Suomen kartta. Missä kohdalla karttaa nyt ollaan? Mikä on kaukaisin paikka jossa on käynyt? Mistä esimerkiksi isovanhemmat ovat kotoisin, missä kohtaa karttaa se paikka löytyy? Kerholaiset saavat juoksennella kuvitteellisen kartan päällä paikasta toiseen.



6. Teatteri: Atlantis

Tavoite: Tunnilla opetellaan eläytymiskykyä ja toisten kuuntelua.

Huomioitavaa: Tarvitaan tuoleja sekä huiveja silmien peitoksi.



Energianpurku: Sukellus Atlantikseen

Atlantis on muinainen ja mystinen mereen uponnut kaupunki. Tuolit laitetaan jonoon ja kerholaiset ryömivät tuolien alta. Perillä odottaa Atlantis. Vastaavasti tunneli voidaan tehdä niin, että kerholaiset seisovat kahdessa rivissä vastakkain ja muodostavat portin, josta rivin viimeinen pari juoksee läpi.

Teeman käsittely: Atlantiksen patsaat

Mietitään, millaista Atlantiksessa on. Kerholaiset menevät rinkiin ja ottavat patsasta muistuttavan asennon. Yksi kerholaisista on patsaiden hoitaja. Koska Atlantis on veden alla, aallot saattavat saada hajota niiden voimasta, ellei patsaiden hoitaja pidä niitä kunnossa. Hoitaja kiertää patsaspiirin ympäri. Ohjaaja huutaa kuinka iso aalto on tulossa ja patsaat mukautuvat sen mukaisesti. Patsaiden hoitaja koittaa parhaansa mukaan suoristaa patsaita. Patsaan hoitajaa vaihdetaan. Kerholaiset voivat tehdä myös yhteispatsaita.

Jaetaan ryhmä kahtia. Jokainen ykkösryhmästä valitsee itselleen parin ja laittaa sen jälkeen silmät kiinni. Kakkosryhmä tekee patsaan, kun ykkösryhmällä on silmät kiinni. Kun patsas on valmis, ryhmä huutaa, saa katsoa ja matkia. Nyt ykkösryhmän tehtävän on tehdä sama patsas kuin kakkosryhmällä niin, että jokainen esittää omaa pariaan patsaassa.

Rauhoittava leikki: Miinakenttä

Kerholaiset muodostavat pareja, joista toinen kulkee sokkona miinakentän läpi parinsa ohjeistuksella. Miinat voivat olla esimerkiksi tuoleja. Jos sokko osuu tuoliin, hänen täytyy pysähtyä ja laskea kymmeneen.



7. Käsitteet: Avaimenperä/koru

Tavoite: Kehitetään kerholaisten kädentaitoja sekä tunteiden käsittelyä.

Huomioitavaa:

Hamahelmiä, hamahelmialustoja, silitysrauta ja -lauta, leivinpaperia, avainrenkaita, pallo.

Energianpurku: Kisapallo

Kerholaiset seisovat piirissä selkä keskustaan päin. Leikin aloittaja antaa pallon seuraavan käteen ja lähtee itse juoksemaan vastakkaiseen suuntaan. Pallon on kuljettava jokaisen käsien kautta. Juoksija yrittää ehtiä omalle paikalleen ennen palloa. Jos hän ehtii, joutuu se, jolla on pallo kädessään seuraavaksi kiertäjäksi.

Teeman käsittely: Avaimenperän askartelu

Kerholaiset saavat askarrella oman avaimenperänsä. Malli-ideoita voi etsiä netistä. Lapsia voi pyytää myös tuomaan alustoja kotoa, jos löytyy.

Rauhoittava leikki: Kuvanveistäjä

Kerholaiset asettuvat pareittain siten, että jokainen etsii itselleen parin, jolla on sama vokaali etunimessään kuin itsellä. Jokainen palauttaa mieleensä kaksi tunnetta, joita on sen päivän aikana kokenut. Pari kuiskaa toiselle toisen näistä tunteista. Se, jolle kuiskataan, on kuvanveistäjä. Hän muovailee paristaan tunnetta kuvaavan patsaan. Veistämisestä jälkeen muut saavat arvata veistoksen esittämän tunteen.

Tämän jälkeen osat vaihtuvat.



8. Tanssi: Merirosvot

Tavoite: Tunnin tavoitteena on kehonhallinta sekä sanavaraston laajentaminen.

Huomioitavaa: Merirosvotemaan sopivaa musiikkia esimerkiksi Pirates of the Caribbean.

Energianpurku: Tyyntä ja myrskyä

Kerholaiset muodostavat meren, joka vuoroin aaltoilee rauhallisesti, vuoroin myrskyä raivokkaasti. Leikkijät voivat seistä ja liikkua koko vartalollaan tai olla polvillaan ja liikuttaa vain käsiään ja ylävartaloaan. Välillä myrskyyn voi ajautua esineitä (ilmapalloja) jotka eivät saa upota.

Teeman käsittely: Merirosvotanssi

Kerholaiset saavat keksiä oman merirosvolle sopivan tanssiliikkeen ja niitä tanssitaan yhdessä. Kukin näyttää oman liikkeensä ja muut tois-tavat liikkeen. Kun kaikkien liikkeet on näytetty, yritetään tanssia ne peräkkäin. Järjestystä voi vaihtaa ja väliin voi keksiä täydentäviä liikkeitä ja askeleita, että kaikkien liikkeet saadaan yhteiseksi. Voidaan myös miettiä mitä huutoja tai taputuksia merirosvoilla olisi.

Jos tanssia halutaan vaikeuttaa, voidaan kaikille tehdä pahvista miekat ja tehdä yhteinen miekkatanssi.

Rauhoittava leikki: Laiva on lastattu

Merirosvot ovat lähdössä matkalle ja nyt on aika pakata laivaan mu-kaan kaikki tarpeellinen. Kerholaiset ovat piirissä ja vierittävät palloa toisilleen, jonka mukana vuoro siirtyy. Kerholaiset luettelevat laivaan lastattavia tavaroita teemoittain, esimerkiksi työkalut, ruoka, eläimet...



9. Sanataide: Salapoliisi

Tavoite: Tutustutaan yhdessä englannin kieleen. Lisäksi tunnilla kehitetään muistia.

Huomioitavaa: Paperille tulostettuna kuvia, esimerkiksi koira, kissa, äiti, isä, aurinko, kuu, ruoka, juoma, kukka, kenkä. Samat sanat kirjoitettuna omille lapuilleen englanniksi. Sinitarraa.

Energianpurku: Seuraa johtajaa

Yksi valitaan johtajaksi, ja muut kerholaiset matkivat tämän liikkeitä sekä seuraavat häntä. Jokainen kerholainen pääsee vuorollaan johtajaksi. Kannattaa ottaa mukaan myös tunnetiloja ja ammatteja esim hiipivä poliisi, vaaniva rosvo, innokas poliisikoira, pelkäävä kassaneiti...

Teeman käsittely:

Salapoliisi Huiles tutkii mystistä tapausta. Kaikki on muuttunut englanninkieliseksi. Salapoliisi Huiles ei kuitenkaan itse osaa englantia, joten hän tarvitsee kerholaisten apua, jotta jokainen kuva saa oikean nimen. Helppoja eläinten ja asioiden kuvia ympäri huonetta, englanninkieliset vastineet tekstinä pöydällä. Kerholaiset pääsevät yhdistämään ja lopuksi katsotaan oikeat vastaukset.

Rauhoittava leikki: Junatarkastaja

Salapoliisit ovat junassa matkalla kohti uusia seikkailuja. Tuolit asetetaan vierekkäin jonoon kuin junanpenkit. Kerholaiset istuvat paikoilleen, yksi valitaan junantarkastajaksi. Hän menee jokaisen luo ja kysyy minne tämä on matkalla ja katsoo tarkkaan, missä tämä istuu. Tarkastaja poistuu huoneesta ja muut kerholaiset vaihtavat paikkoja ja matkustuskohdetta keskenään. Tarkastaja palaa ja yrittää keksiä, ketkä ovat vaihtaneet paikkoja.



10.Sirkus: Muinaiset egyptiläiset

Tavoite:

Tavoitteena on kehittää kerholaisten tasapainoa.

Huomioitavaa:

Tarvitaan pelikortteja, sekä hernepusseja/palloja/paperimyttyjä.

Energianpurku: Kottikärryt ja hiekkasäkit

Egyptiläiset ovat rakentamassa pyramidia ja tarvitsevat hiekkaa rakennusaineeksi. Kerholaiset kävelevät kottikärrykävelyä pareittain. Sen jälkeen voidaan kantaa hiekkasäkkejä. Yksi kerholainen asettuu maahan hiekkasäkiksi ja 4 muuta ottaa hänen raajoista kiinni, ja kantaa haluttuun paikkaan. Jokainen saa vuorollaan olla hiekkasäkki.

Teeman käsittely: Pyramidi

Kerholaiset saavat joko itse muodostaa pyramidin tai sitten rakentaa sen esimerkiksi pelikorteista. Pyramidia voidaan rakentaa myös niin, että tehdään ensin esim legoista ja koitetaan sen jälkeen tehdä sama perässä oikeasti. Voidaan kokeilla miten saadaan korkein pyramidi, miten levein, miten laajin. Pyramidiohjeita löytyy Pienestä sirkusopista <https://nuorisoseurat.fi/ohjaajalle/sirkusohjaajalle/>

Rauhoittava leikki: Faaraokävely

Faaraot olivat Egyptin ylväitä hallitsijoita. Kerholaiset saavat koittaa kävellä yhtä ylväästi kuin muinaiset egyptiläiset. Pään päälle asetetaan hernepusseja, pallo tai paperimytty ja koitetaan olla pudottamatta sitä lattialle.



11.Kuvataide: Satuhahmot

Tavoite: Tällä tunnilla käytetään runsaasti mielikuvitusta.

Huomioitavaa:

Piirrustustarvikkeita: paperia, kyniä, tusseja, liituja, maalia

Energianpurku: Limaklöntti

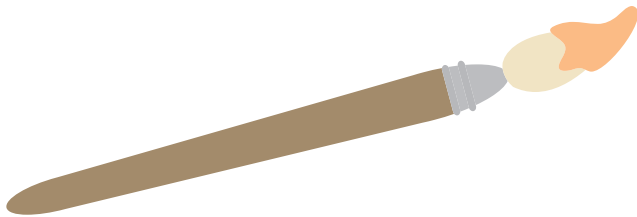
Yksi kerholaisista on lima ja muut ovat keijukaisia. Lima liikkuu lattialla mahallaan ryömimällä, ja äänтелеe sanoen pulipuli. Keijukaiset pomp-pivat liman ympärillä ja sanovat tsirptsirp... Liman tehtävänä on yrittää saada keijukaisia kiinni ja kun keijukainen jää kiinni, hänestäkin tulee lima. Leikki päättyy, kun kaikki ovat muuttuneet limoiksi.

Teeman käsittely: Satuolento

Millainen satuhahmo sinä olisit? Kerholaiset saavat suunnitella unelmiensa satuhahmon. Hahmot piirretään tai maalataan paperille ja lopuksi esitellään oma satuhahmo muille. Mikä satuolento, kuinka vanha, missä asuu, keiden kanssa, mitä tekee jne.

Rauhoittava leikki: Mitä eläintä muistutan?

Mennään rinkiin makuulle. Laitetaan silmät kiinni. Ajatellaan, millaista olisi olla undulaatti, kilpikonna, sisilisko. Millaista ääntä nämä eläimet pitävät, miten liikutetaan käsiä, jalkoja? Lähdetään liikkumaan ensin rauhallisesti paikallaan, sitten liikutaan tilassa ja lopuksi palataan rinkiin. Kerholaiset voivat vuorollaan keksiä matkittavia eläimiä.



12. Teatteri: Miimikko

Tavoite: Tunnilla harjoitellaan ympäristön havainnointia.

Huomioitavaa: Tarvitaan paperilapuille kirjoitettuna erilaisia asioita.

Energianpurku: Peili

Yksi kerholaisista valitaan peiliksi. Hän asettuu seisomaan seinän eteen selin muihin nähden. Muut kerholaiset ovat rivissä välimatkan päässä peilistä. He yrittävät hiipiä peilin luo ja koskettaa tätä selkään. Peili saa kääntyä milloin vain ja jos hän näkee jonkun liikkuvan, joutuu kiinni jäänyt palaamaan lähtöviivalle. Se, joka pääsee koskettamaan peiliä ensimmäisenä, pääsee itse peiliksi.

Teeman käsittely: Pantomiiimi

Kukin kerholainen nostaa lapun näyttämättä sitä muille. Hän näyttelee lapulla olleen asian puhumatta. Muut kerholaiset koittavat arvata mikä on kyseessä. Jokainen pääsee leikkimään miimikkoa. Teemoja voivat olla esim eläimet, ammatit tai laulut

Rauhoittava leikki: Tilassa liikkuminen

Kerholaiset kävelevät tilassa sokin sokin niin, että koittavat täyttää tilan tasaisesti. Kerholaiset valitsevat muista yhden, jota koittaa kävellä mahdollisimman lähellä tai kaukana. Kun yksi pysähtyy, kaikkien on pysähtyttävä. Kun yksi liikkuu, kaikki liikkuvat.



13.Suomi 100: Tapahtuman suunnittelu

Tavoite:

Tavoitteena on suunnitella oma tapahtuma ja jos ryhmänne innostuu, voitte toteuttaa tapahtuman oikeasti. Suomen Nuorisoseurat jakaa 100-500 € kokoisia avustuksia tapahtumien järjestämiseen ja sitä voi hakea osoitteessa www.1000tarinaa.fi/hae. Lisäksi tunti ruokkii luovuutta ja tukee ryhmätyötaitojen kehittymistä.

Huomioitavaa:

Tuoleja, sinitarraa, Suomi 100 toimintaradan laput, lasten 100 tapahtumaa 1000 tarinaa –esitteitä, muistiinpanovälineitä, pieni esine esim. pyyhekumi.

Energianpurku: Herra Haaraparta

Kerholaiset istuvat piirissä olevilla tuoleilla. Piirin keskellä on yösijan hakija. Hän kyselee muilta vuoron perään ”Olen herra Haaraparta, saisinko yösijan?” Jos vastaus on kielteinen, hänelle on kerrottava syy ja hakija jatkaa kyselyä muilta. Jos vastaus on myönteinen, kaikki vaihtavat paikkoja keskenään. Tällöin herra Haaraparta yrittää saada itselleen yösijan eli päästä tuolille. Paikatta jääneestä tulee uusi hakija. Jos kerholaiset eivät anna yösijaa, voi herra Haaraparta huutaa ”Muuttakaa majanne ja siirtäkää sijanne!”, jolloin kaikkien on vaihdettava paikkoja.

Teeman käsittely:

Ohjaajan työkalupakista löytyy tapahtumaan suunnitteluun tarkoitettu rata. Lasten Suomi 100 –esite toimii aarrekarttana. Lapset kiertävät radan ryhmissä. Materiaali löytyy osoitteesta <https://nuorisoseurat.fi/ohjaajalle/ohjaajan-tyokalupakki/>

Rauhoittava leikki: Kivi kätkeytyy

Kerholaiset muodostavat piirin jonka keskelle valitsevat yhden tai kaksi leikkijää. Piirissä olevat alkavat kierrättää jotakin esinettä, esimerkiksi pyyhekumia, kädestä käteen, niin että keskellä olijat eivät huomaa,



missä esine kulkee. Kaikki piirissä olevat tekevät käsillään sellaisia liikkeitä, että esine voisi olla juuri heidän kohdallaan. Keskellä olivat yrittävät ratkaista, missä esine on menossa. Uudeksi arvaajaksi joutuu se, jonka kohdalla esine on oikein arvattaessa.

14.Käsityöt: Lehtitoimittaja

Tavoite: Tunnilla opetellaan kehonhallintaa sekä pidetään hauskaa.

Huomioitavaa: Tarvitaan kymmenen puutikkaa sekä lauta ja kivi tai puupalikka laudan alle sen keskelle.

Energianpurku: Sylipallo

Kaikki kerholaiset istuvat piirissä jalat suorina edessä, melkein kiinni toisissaan. Kädet ovat tukena selän takana. Tarkoituksena on saada pallo liikkumaan sylistä syliin jalkojen päällä ilman käsien apua.

Teeman käsittely: Ideointia sanomalehdestä

Lehtitoimittajille on annettu tehtäväksi keksiä uusia käyttötapoja sanomalehdille. Ensin voidaan jutella millaisia asioita lehtiin kirjoitetaan ja miksi se on tärkeää. Lehdestä voi tehdä esimerkiksi kaukoputken tai sadehatun. Omasta lehdestä voi tehdä myös sanomalehtirunon. Valitaan yksi juttu lehdestä ja sen jälkeen ruvetaan poistamaan mustalla tussilla siitä sanoja ylivivamalla. Jääneistä sanoista muodostuu runo.

Rauhoittava leikki: 10 tikkua laudalla

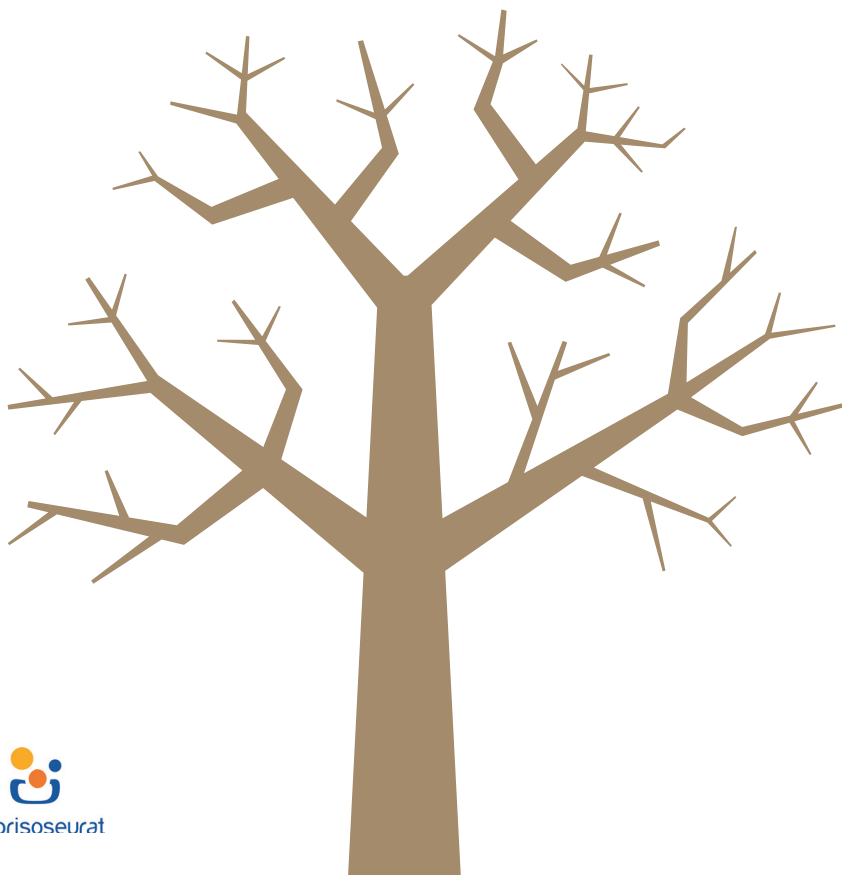
Yksi kerholaisista arvotaan etsijäksi. Tikut kerätään laudan matalaan päähän ja astumalla nopeasti laudan toiseen päähän lennätetään ne sikin sokin maahan. Etsijän pitää kerätä kaikki 10 tikkua takaisin laudan päälle, ja tällä välin muut pelaajat menevät piiloon.

Kun etsijä on saanut kaikki tikut takaisin laudan päälle hän huutaa: "Kymmenen tikkua laudalla!" ja alkaa etsiä piilossa olevia. Kun etsijä



löytää piilossa olijan, molemmat lähtevät juoksemaan lautaa kohden. Jos etsijä ehtii ensin laudan luokse, koskee hän lautaa ja huutaa löydetyn nimen, jolloin tämä jää vangiksi odottamaan, että muutkin löydetään.

Jos piiloutuja ehtii laudan luokse ensin, potkaisee hän tikut jälleen ilmaan ja juoksee takaisin piiloon. Muut piilossa olevat voivat myös pelastaa jo löydetyt jos ehtivät ennen hakijaa potkaisemaan tikut pois laudalta. Kun kaikki on löydetty, tulee ensimmäisenä löydetystä hakija.



15. Tanssi: Muuttolinnut

Tavoite: Jutellaan kerholaisten kanssa muuttolintujen herättämistä tunteista. Millaista olisi itse muuttaa pois talveksi? Kuinka moni on nähnyt lintuauran, onko joku nähnyt jo muuttolintuja tänä keväänä?

Huomioitavaa: Musiikkia

Energianpurku: Muuttolinnut

Muuttolinnut palaavat etelästä. Liikutaan tilassa ja matkitaan erilaisten lintujen ääntelyä. Miltä kuulostaa varis, papukaija, pulu, sinitäinen, lokki? Anna lasten keksiä lintuja, joita ovat nähneet tai tietävät.

Teeman käsittely: Lintutanssi

Muuttolinnut lentävät parvessa. Jotkin lajit muodostavat auran, jotkin tiiviin parven. Kuunnellaan musiikkia ja liihotetaan erilaisissa muodostelmissa. Yritetään koko ajan pysyä sovitussa muodossa. Kun ohjaaja huutaa haukka, jokainen menee piiloon, ja palaa takaisin muotoon kun huudetaan, että haukka poistui. Voidaan kokeilla, miltä tuntuu lentää myrskyssä tai kovassa myötä/vastatuudessa.

Rauhoittava leikki: Mato

Madot ovat lintujen herkkua. Muuttolinnut ovat juuri saapuneet Suomeen ja ovat todella nälkäisiä. Kerholaiset jakautuvat joukkueisiin, ja asettuvat lähtöviivalle jonoihin. Jokainen kerholainen tarttuu käsillään lujasti edessä olevan vyötäröön ja näin muodostetaan mato. Kun ohjaaja antaa merkin, madot juoksevat 20-30 metrin päässä olevan viivan taakse linnuilta suojaan irrottamatta otettaan. Jos mato katkeaa, se joutuu lintujen syömäksi ja joutuu aloittamaan alusta. Se joukkue voittaa, joka ensimmäiseksi ehyenä ylittää maaliviivan. Juoksua voidaan vaikeuttaa siten, että jonon ensimmäinen panee kätensä lattialle ja toiset tarttuvat edessään olevan nilkkoihin ja liikkuvat kontaten.



16.Sanataide: Unelmien kesäloma

Tavoite: Kevään viimeinen kerhokerta. Tarkoitus on jättää kerholaisille lämmin yhteenkuuluvuudentunne kerhosta. Lisäksi viimeinen tehtävä kohottaa kerholaisen itsetuntoa.

Huomioitavaa: Paperia, suttupaperia, kyniä. Tusseja, värikyniä, glitteriä, strasseja runojen koristeluun.

Energianpurku: Museohippa

Yksi valitaan hipaksi. Kun hän saa jonkun kiinni, jää kiinnijäänyt johonkin patsasasentoon. Patsaan voi pelastaa tekemällä edessä saman patsaskuvion ja laskemalla samalla kolmeen.

Teeman käsittely: Kesäruno

Kirjoitetaan ylös kesään liittyviä sanoja. Kerholaiset saavat kirjoittaa oman kesärunonsa paperille, joka lopuksi koristellaan. Lopuksi luetaan runot ääneen.

Rauhoittava leikki: Sydän

Jokaiselle kerholaiselle laitetaan selkään sydämen muotoinen lappu, johon jokainen käy kirjoittamassa jonkin hyvän asian kyseisen sydämen kantajasta. Kerholaiset saavat sydämet mukaansa. Lisäksi ohjaaja voi ostaa kerholaisille jotain pientä kivaa muistoksi kerhosta.



Muistiinpanoja:

