

Sisältö

1. Hyvä Lukija	2
2. Mikä oli Porukalla – Hanke?	3
3. Ryhmäyttämisen merkitys	4
4. Ryhmäyttävän toiminnan päätavoitteet	5
5. Ryhmäyttävän toiminnan prosessi.....	6
5.1. Prosessin vaiheet	7
5.2. Suunnittelu.....	8
5.3. Valmistautuminen ennen toimintaa	8
5.4. Kysymysryöppy.....	9
5.4.1. Esimerkkivastauksia yleisiin kysymyksiin	9
5.5. Reissu on tilattua toimintaa ja hyödyllistä luppoaikaa	10
5.6. Purku reissun jälkeen	11
5.6.1. Olennaisia kysymyksiä kokemusta purettaessa.....	11
5.6.2. Esimerkkejä negatiivisista signaaleista.....	12
5.7. Ryhmäyttävän prosessin päättäminen.....	12
6. Toiminnot	13
6.1. Toimintaan tarvittavat välineet ja toiminnan kesto.....	14
6.2. Kokemuksen vahvuus	14
6.2.1. Kokemusten tasot.....	15
6.3. Toiminnan kuvaus ja toiminnan turvallisuus	16
6.4. Luonto toimintaympäristönä	17
6.4.1. Luontokuvaus.....	18
6.4.2. Yöretki.....	20
6.5. Seikkailu toimintaympäristönä.....	31
6.5.1. Laatikkotorni.....	32
6.5.2. Aarrejahti	35
6.5.3. Seikkailujen linna.....	43
6.6. Draama toimintaympäristönä.....	58
6.6.1. Meidän firma	59
6.6.2. Mars Attack	60
6.6.3. Leffakoulu	64
6.7. Pelit ja leikit toimintaympäristönä.....	66
6.7.1. Kymmenen tikkua laudalla.....	67
6.7.2. Kirkonrotta	68

6.7.3. Kivigolf.....	70
6.7.4. Peili.....	71
7. Interventiot	73
7.1. Puuttuminen	73
7.2. Oppimisympyrä.....	74
7.3. Ryhmän yhteiset säännöt reflektoinnin tuotoksena	76
7.3.1. Luokan ongelmat yhteisiksi pelisäännöiksi	76
8.Lopuksi	80
Varustelista syksyiselle yöretkelle	82
Yleistä	83
Maksimiolosuhteajattelu pakkaamisen apuna	85
Maksimiolosuhteajattelu pakkaamisen apuna	85
Sanginjoen reissun esitietolomake	87

1. Hyvä Lukija

Kaveritaitoja tukemassa on opas, jonka sisältö on suunnattu opetus- ja kasvatusalan henkilöstölle, sekä ryhmänohjaajille eri toimialoilla. Oppaasta löydät käytännönläheisiä vinkkejä työhösi, riippumatta siitä työskenteletkö nuorisotyön, sosiaalialan, perusopetuksen vai ammatillisen koulutuksen parissa. Olennaista oppaassa kuvatun toiminnan kannalta on oikeastaan se, että sinulla on ryhmä, jonka kanssa toimit ja jonka dynamiikasta olet kiinnostunut. Tällaisia ryhmiä voivat olla esimerkiksi eri koulujen ja oppilaitosten luokkayhteisöt ja sosiaali- tai nuorisotyön alaisuudessa toimivat pienryhmät tai vaikkapa urheilujoukkue. Tässä oppaassa raapaistaan pintaa syvemältä yläkoulunsa aloittavien koululuokkien ryhmäytymistä edesauttavaa toimintaa. Kirjan sivuilta löytyy myös käytännön esimerkkejä interventioiden tekemisestä sellaisiin luokkiin tai ryhmiin, joissa ryhmäläiset ovat kokeneet turvattomuutta, kiusaamista, pahoinvointia, levottomuutta, oppimis- ja keskittymisvaikeuksia tai muita oireita, jotka ovat luoneet tarpeen välittömälle puuttumiselle.

Oppaassa aukaistaan lukijoille käytännönläheisesti Oulussa (2005 – 2008) toimineessa Porukalla -hankkeessa hyväksi koettuja käytänteitä. Kaveritaitoja

tukemassa tarjoaa kaikille aiheesta kiinnostuneille toimivia työkaluja käytännön työhön ryhmien ja ryhmädynamiikan parissa.

Toivottavasti tämä opas auttaa osaltaan Porukalla - hankkeen jalkautumista vielä niihinkin yksiköihin, kouluihin ja oppilaitoksiin, joissa porukalla hankkeen sanoma ja anti koetaan tarpeelliseksi.

2. Mikä oli Porukalla – Hanke?

Porukalla -hanke oli Opetusministeriön rahoittama Oulun kaupungin nuorisoasiainkeskuksen ja opetusviraston yhteistyöhanke, joka toimi 1.8.2005 – 31.7.2008. Hanke perustettiin kokoamaan yhteen aiemmin erillään toimineita yhteistyömuotoja ja kehittämään ja jäsentämään niitä edelleen. Hankkeen aikana aloitettiin myös koululuokkiin tehtävät väliintulot, joilla tarvittaessa pyrittiin tukemaan luokkia heidän sosiaalisissa ongelmissaan.

Porukalla -hanke toimi neljässä pilottikoulussa, ja näiden lähinuorisotaloilla. Hankkeen suunnittelusta ja toteutuksesta vastasivat Oulun kaupungin nuorisoasiainkeskus ja Opetusvirasto. Hallinnosta vastasi nuorisoasiainkeskus. Hankkeessa toimi ohjausryhmä, joka koostui mukana olevien hallintokuntien edustajista.

Tärkein tavoite hankkeessa oli luokkien oppimismyönteisyyden ylläpito ja vahvistaminen, jotta opetustyö voi keskittyä opetussuunnitelman mukaisiin tavoitteisiin sosiaalisten ongelmien vähentyessä luokkia tukevan toiminnan kautta.

Tässä kirjasessa keskityn hankkeen aikana tehtyyn luokkien ryhmäyttämiseen ja luokkia tukeviin Interventioihin. Kirja on hyvin käytännönläheinen opas, jonka

avulla ryhmän vetäjiä kannustetaan puuttumaan ryhmädynaamisiin ongelmiin. Tarkemmin hankkeesta voi lukea hankkeen loppuraportista osoitteesta: http://www.ouka.fi/nuoriso/pdf/porukalla_loppuraportti.pdf

3. Ryhmäyttämisen merkitys

Hankkeen aikana tutkimme ryhmäyttämisen merkitystä oppilaille ja kasvattajille. Tutkimus suoritettiin hankkeen aikana tehdyillä kyselyillä. Kyselyn mukaan opettajat ja nuorisotyöntekijät kokivat ryhmäyttävän toiminnan poikkeuksetta hyödylliseksi. Kyselyyn vastanneet kokivat asiakkaittensa ryhmäyttämisen poikkeuksetta osaksi perustyötään. Kyselyyn vastanneet halusivat jatkaa vastaavaa toimintaa myös hankkeen jälkeen yhteistyökumppaneittensa kanssa. Kasvattajat näkivät, että ryhmäytykset auttoivat viihtyisän luokkaympäristön muodostumisessa ja nopeuttivat luottamuksellisen suhteen muodostumista kasvattajien ja nuorten välille.

Hankkeesta saatujen kokemusten perusteella kaikki loppukyselyyn vastanneet olivat sitä mieltä, että ryhmäyttävä toiminta on parasta tehdä yksi luokka kerrallaan. Toimivammaksi ryhmäytysreissun pituudeksi, vaihtoehtoista yksi koulupäivä ja kokonainen vuorokausi, koettiin kokonainen vuorokausi toimivammaksi.

Oppilailta saadussa palautteessa ilmeni selvästi, että reissut on koettu mukavaksi ja luokan omaksi yhteiseksi toiminnaksi. Lapset arvostivat järjestetyn toiminnan lisäksi toimintojen väliin jätettyä vapaata aikaa, jota reissuille pyrittiin tietoisesti jättämään. Oppilaat totesivat palautteissaan, että ryhmäytymiseen otollinen ympäristö löytyy parhaiten kouluympäristön ulkopuolelta.

Pääsääntöisesti yön yli kestävät ryhmäytymisretket koettiin lyhyempiä retkiä vahvemmin. Pitemmät retket loivat syvemmän suhteen niin oppilaiden kuin oppilaiden ja kasvattajienkin välille. Oppilaiden mielestä reissut olivat luokan yhteinen ja ainutlaatuinen kokemus jonka sisältöön ja suunnitteluun he saivat olla osallisena.

Verrattaessa hankkeen aikana järjestettyjä luokan yhteisiä ryhmäyttämisiä aikaisemmin järjestettyihin suurempiin, koko luokka-asteiden yhteisiin ryhmäyttämistapahtumiin, voidaan todeta, että luokan yhteiset reissut on koettu leppoisammiksi ja turvallisemmiksi. Luokan yhteisillä reissuilla oppilailla on luonnollisesti enemmän aikaa tutustua uusiin luokkakavereihinsa ja opettajaansa. Luokan yhteisillä reissuilla oppilaiden sitoutuminen heille järjestettyä toimintaa kohtaan oli myös selkeästi aktiivisempaa.

Pienempää ryhmää käsiteltäessä ohjaajilla on mahdollisuus havainnoida yksilöiden ja ryhmän käyttäytymistä paremmin. Pelon ja ahdistuksen aikaisempi havaitseminen helpottuu ja näin ollen toiminnan muokkaaminen tarpeen vaatiessa jää paremmin aikaa. Pienemmillä ryhmillä ja pitemmällä toiminta-ajalla taataan se, että retkestä tulee jokaiselle osallistujalle viihtyisämpi ja turvallisempi kokemus niin fyysisesti, kuin psyykkisestikin.

4. Ryhmäyttävän toiminnan päätavoitteet

- Kyseessä on toiminta, jolla autetaan yksilöitä muodostumaan turvalliseksi ryhmäksi.
- Ryhmäyttävä toiminta antaa ryhmän yksilöille mahdollisuuden, tilanteen ja ajan tutustua ryhmän muihin jäseniin ilman normiympäristöjen asettamia rooleja. Tutustuminen tapahtuu järjestetyn toiminnan ja vapaa-ajan avulla.
- Ryhmäytyksen tulee edesauttaa yksilöitä hahmottamaan ja löytämään oman roolinsa ja paikkansa ryhmän jäsenenä.

- Ryhmäyttävän toiminnan ei koskaan tule olla korjaavaa toimintaa siinä vaiheessa, kun ryhmän dynamiikka tai henki on jostakin syystä mennyt pieleen. Ryhmäyttäminen on toimintaa ryhmäprosessin alussa, jolla pyritään valamaan ryhmälle kivijalka. Vahvojen perustusten avulla ryhmä pystyy käsittelemään tulevia törmäyksiä ja konflikteja sortumatta.

5. Ryhmäyttävän toiminnan prosessi

Ikävä kyllä ryhmäyttävälle toiminnalle ei tahdo koulumaailmassa aina järjestyä riittävästi aikaa. Koulumaailmassa painavat päälle syyskiireet ja usein nähdään että ryhmäytystä tärkeämpää on se, että opetus alkaa ajallaan. Tämän vuoksi ryhmäyttävässä tarkoituksessa järjestetty toiminta jää usein yksittäiseksi ja pintapuoleiseksi tapahtumaksi ilman oppilaiden sitouttamista tulevaan toimintaa. Valitettavan usein oppimisen kannalta olennainen purku ja jälkityöstö jäävät myös tekemättä luokkien kanssa.

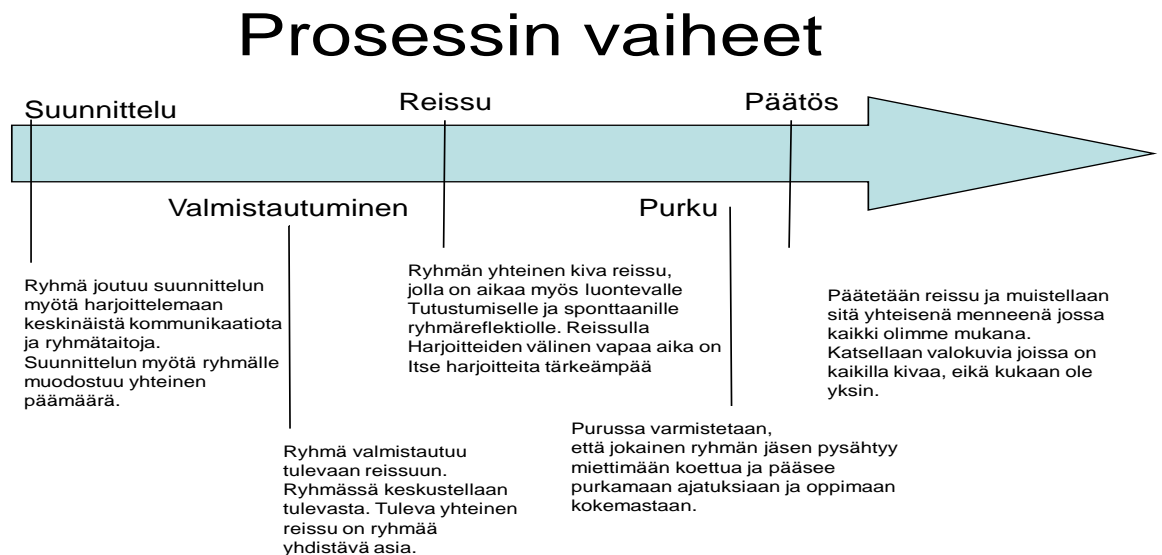
Ryhmissä, joissa ryhmäyttämisen kokemus jää refleктоimatta, ei tapahdu pohdintaa, eikä siitä seuraavaa yksilöissä ja ryhmässä tapahtuvaa oppimista ja kasvua. Yksittäisten puolen päivän mittaisten koko luokka-asteen yhteisten leikkituokioiden järjestäminen ilman pohdinnalle järjestettyä aikaa on käytännössä turhaa toimintaa.

Toivottavasti tämä opas osaltaan aukaisee opettajien ja koulun asioista päättävien henkilöiden silmiä ja auttaa heitä ymmärtämään syvemmin ryhmäyttämisen merkitystä ja kannustaa heitä tukemaan entistä aktiivisemmin turvallisten luokkayhteisöjen muodostumista. *Ennalta ehkäisy ei ole koskaan niin työlästä kuin oireiden alkuperän selvittäminen ja niiden hoitaminen.*

Viimeaikoina on onneksi yhä useammissa kouluissa havaittu, että ryhmäyttävälle toiminnalle on selkeä tarve ja tilaus. Tiedetään, että ryhmäyttäminen vähentää osaltaan luokissa esiintyviä sosiaalisia ongelmia ja vähentää sitä myöten luokanvalvojien työtaakkaa tulevien vuosien varrella. Parhaillaan ryhmäyttävä toiminta antaa positiivisen alkusysäyksen oppilaiden ja opettajien välisen vuorovaikutuksen syntymiselle. Ilman tätä vuorovaikutusta ei tapahdu oppimista.

Ryhmäyttävä toiminta voidaan kiteyttää ryhmäprosessin alkuun sijoitettavaksi toiminnaksi, jonka avulla tai seurauksesta ryhmän yksilöt oppivat tuntemaan paremmin itseään ja ryhmänsä muita jäseniä. Ryhmäyttämisen myötä heillä on helpompi hahmottaa itsensä osaksi heitä ympäröivää ryhmäänsä. Luokanvalvojat ovat osa luokkayhteisöä.

5.1. Prosessin vaiheet



5.2. Suunnittelu

Suunnitteluvaiheessa ryhmän jäsenten tulee kokea, että he ovat aidosti osallisia tulevan toiminnan suunnittelussa. Suunnitteluvaiheessa ryhmäläiset saavat mahdollisuuden vaikuttaa tulevan retkensä sisältöön. Osallistamalla oppilaat toiminnan suunnitteluun, heidän motivaationsa tulevaa toimintaa kohtaan paranee. Suunnitteluvaiheessa luokka joutuu harjoittelemaan keskinäisiä kommunikaatitaitojaan sekä yhteistä päätöksen tekoa. Suunnittelun myötä yksilöt saavat tilaisuuden hahmottaa omaa paikkaansa ryhmässä. Suunnitteluvaiheessa ryhmälle myös muodostuu ensimmäinen yhteinen päämäärä. Yhteiset päämäärät ja tavoitteet ovat yhteenkuuluvuuden tunteen ohella olennainen osa toimivan ryhmän syntymistä. Yhteinen päämäärä on siis selkeä syy olla ryhmän jäsen.

5.3. Valmistautuminen ennen toimintaa

Ajateltaessa, mitä tahansa tulevaa retkeä tai reissua elämässämme huomaamme, että meillä ihmisillä on luontainen taipumus miettiä ja pohtia tulevaa. Löydämme itsemme usein luomasta mielikuvia, joita sitten tulevaisuudessa vertaamme toimintaan, jota suoritamme ja koemme. Tulevan pohdinta on ihmisen tietoista, sekä alitajuista valmistautumista tuleviin haasteisiin.

Pohtiessamme tulevaa toimintaa käymme usein läpi siitä aiheutuvia pelkoja ja pohdimme sen riskejä. Näin muodostamme toiminnasta mieleemme kuvaa, jolloin tuleva tuntuu meistä turvallisemmalta. Mielikuvien luominen tulevasta toiminnasta on luontainen automaatio, jonka tehtävänä on valmentaa meitä tuleviin haasteisiin.

Tilanteissa, jossa valmistaudumme tulevaan ryhmänä, tapahtuu luonnollisesti ryhmän sisäistä toimintaa, joka oikein tuettuna ohjaa ryhmän yksilöitä toimivaksi yhteisöksi. Taas turvattomassa ryhmässä valmistautumisen aika ilman ohjaajan tukea ei todennäköisesti kannata toivottua hedelmää. Ohjaamaton

valmistautuminen turvattomassa ryhmässä voi pahimmillaan aiheuttaa pelkoa, jännitteitä ja ristiriitoja ryhmän jäsenten välille.

Usein ryhmäyttävään toimintaan liitetään seikkailun määritelmiä, kuten yllätyksellisyys. Yllätyksellisyyden myötä valmistautumisen aikana muodostuu todennäköisemmin pelkoja ja epävarmuutta tulevaa toimintaa kohtaan. On siis perusteltua, että valmistautumisen aikana oppilailla tulisi olla mahdollisuus saada tukea realististen mielikuvien luomiseen tulevasta.

5.4. Kysymysryöppy

Ryhmää tuettaessa tulevaan on olennaista antaa vastauksia ryhmäläisten kysymyksiin. Usein ryhmäläisiä huolettavat hyvin arkiset asiat. Tällaisia voivat olla nukkumajärjestelyt, ulkovessa ja siellä käyminen, ruoka ja ruokailuajat, toiminnot ja heidän oma paikkansa ryhmän jäsenenä. Yleensä yksinkertaiset vastaukset kysymyksiin tukevat oppilasta ja helpottavat jännitystä.

5.4.1. Esimerkivastauksia yleisiin kysymyksiin

Oppilas: ”Miten siellä nukutaan ja ketkä saavat nukkua kenenkin kanssa?”

Ohjaaja: ”Meillä on siellä neljä huonetta, johon jaamme teidät; pojat kahteen ja tytöt kahteen. Katsomme lopullisen jaon sitten siellä paikan päällä. Jokaisella on kuitenkin hyvä kaveri omassa huoneessa. Jokaiselle on sänky, tyyny ja patja, mutta petivaatteet ja makuupussi pitää ottaa itse kotoa mukaan.”

Oppilas: ”Miten me siellä syödään? Onko pizzaa? Voiko ottaa omat eväät?”

Ohjaaja: ”Ruoka otetaan mukaan koulun keittiöltä. Matkalle on jogurtti, banaani, sämpylä ja pillimehu. Päiväruuaksi on lihakeitto lämpöastiassa ja lisäksi löytyy leipää, voita, juustoa ja maitoa. Ruokaa on, emmekä kuole nälkään”

Oppilas: ”Mitä siellä tehdään ja onko minun pakko lähteä mukaan?”

Ohjaaja: ”Totta kai lähdet mukaan. Reissun pelit ja leikit ovat sekä turvallisia, että hauskoja ja ennen kaikkea ne on suunniteltu niin, että kaikki oppilaat ovat ihan samalla viivalla. Kyllä toimintaan voi ja saa jokainen osallistua. Minäkin osallistun. Ehdottomasti sinun kannattaa lähteä mukaan. Reissussa on varmasti kaikilla mukavaa ja sinulla on siellä hyvä tilaisuus tutustua uusiin luokkakaverihisi. Koulussa ei usein kerkeä tutustumaan, mutta reissussa kerkeää. Eikö vain?”

5.5. Reissu on tilattua toimintaa ja hyödyllistä loppoaikaa

Reissun päätavoitteena on lunastaa ne odotukset, joita ryhmä on reissultaan lähtenyt hakemaan. On tärkeää, että ryhmä saa tehdä ne harjoitteet ja leikkiä ne leikit, mitä he ovat suunnitteluvaiheessa niin sanotusti tilanneet ja mitä he ovat valmistautumisen aikana odottaneet.

Yhtä tärkeää toiminnan rinnalla on kuitenkin se, että luokalla on reissussa myös kiireetöntä aikaa luonnolliselle yhdessäololle, jolloin tutustumiselle ja sitä myötä ryhmäytymiselle on mahdollisuus. Järjestetyn toiminnan tehtävänä on siis todellisuudessa stimuloida oppilaita siihen, että he tutustuvat toimintojen välillä toisiinsa.



5.6. Purku reissun jälkeen

Purun tehtävänä on prosessoida kokemusta niin, että siitä seuraa oppimista, itsestään, ryhmän yksilöistä ja sitä myötä koko ryhmästä ja sen toiminnasta. Purussa kokemus linkitetään koulun arkeen. Purun myötä oppilaiden on helpompaa löytää paikkansa luokassa. Ryhmän tila ei vakiinnu, ennen kuin yksilöt ovat löytäneet paikkansa ryhmästä.

5.6.1. Olennaisia kysymyksiä kokemusta purettaessa

- Missä olimme?
- Miten meillä meni?
- Mikä oli kivaa?
- Oliko joku ikävää?
- Millainen on uusi luokkani?
- Autoiko reissu tutustumaan uusiin luokkakavereihin?

Toisinaan huomaamme reissulla joitakin selviä signaaleja, jotka voivat viittaavat jo vallitseviin tai tuleviin ongelmiin luokan ryhmädynamiikassa. Tällöin kannattaa jatkaa toimintaa interventiona, jolla pyritään kartoittamaan tarkemmin ryhmän ongelmat ja sitä myötä tuetaan ryhmää löytämään rakentavia ratkaisuita ongelmiinsa.

5.6.2. Esimerkkejä negatiivisista signaaleista

- Paljon negatiivista palautetta ei ole ollut kivaa ja kaikki koettu oli ikävää.
- Reissussa havaitaan selkeitä alaryhmiä joiden välillä yhteistyö on vaikeaa.
- Reissussa tai sen purun yhteydessä huomataan kiusaamista sen erimuodoissa.
- Toiminnan yhteydessä huomataan, että luokassa on voimakkaita aatteellisia johtajia, jotka alistavat luokan muita oppilaita ja pyrkivät käytöksellään määrittämään luokan käyttäytymisnormeja.
- Luokan yksilöiden rooleissa huomataan liiallista kärjistymistä.

5.7. Ryhmäyttävän prosessin päättäminen

Prosessit on hyvä päättää. On tervettä laittaa yhteisille menneille kokemuksille jossain vaiheessa piste ja todeta, että se on nyt mennyttä ja osa meidän ryhmämme yhteistä historiaa. Olemme kokeneet sen yhdessä. Prosessin päätöstilaisuudessa voidaan katsoa esimerkiksi reissussa otettuja valokuvia ja

muistella menneitä. Toteamus, että tuolloin oli vielä vihreät lehdet ja nyt on lumi maassa osoittaa konkreettisesti sen että ryhmäytymisreissu on nyt ollut ja mennyttä. Näin oppilaat saavat mahdollisuuksia alkaa hakemaan uusia yhteisiä päämääriä ryhmälleen ja näin luokka yksilöineen voi kehittyä entisestään ja hakea lopullista muotoaan.



6. Toiminnot

Porukalla hankkeen aikana käytimme ryhmäyttämiseen luomaamme elämys ja kokemustoiminnan nelikenttää. Nelikenttä muodostui luontoelämyksistä, seikkailullisista elämyksistä, draamaelämyksistä sekä yhteisistä peli- ja leikkihetkistä. Kuvaan toiminnot ohjeistuksina, joista selviää toimintaan

tarvittavat välineet, toiminnan kesto, kokemuksen vahvuus sekä toiminnan kuvaus ja turvallisuus.

6.1. Toimintaan tarvittavat välineet ja toiminnan kesto

Pienemmät esimerkkiharjoitteet sisältävät tehtävän kuvauksen yhteydessä listan siitä, mitä välineitä toiminnan suorittamiseen tarvitaan. Toiminnoissa kuvattujen isompien kokonaisuuksien kohdalta löytyy varusteluettelot kirjan lopusta.

Toiminnan kesto kertoo, kuinka kauan toimintaan tarvitaan aikaa tavalliselle yläkouluikäiselle koululuokalle, jossa on noin 20 -25 oppilasta.

6.2. Kokemuksen vahvuus

Jokaiselta Porukalla -hankkeen aikana reissulle osallistuneelta oppilaalta kysyttiin, miten hän koki reissuilla toteutetun toiminnan. Oppilaille kuvailtiin yksinkertaiset kokemuksen tasot, joita hyväksi käyttäen he määrittelivät kokemuksensa vahvuutta. Kokemuksentasot kuvattiin pitkänä maahan merkittynä janana, jolle oppilaat sijoittuivat miettiessään toimintojen heissä aiheuttamia tuntemuksiaan. Jokainen luokka sijoittui leirin päätteeksi janalle ja heille kuvattiin päivän tapahtumia ja harjoitteita ja he siirtyivät janalla siihen paikkaan, miltä heistä kyseinen toiminto tuntui. Jokaisesta luokasta otettiin valokuvasarja janalla ja näiden valokuvien pohjalta pystyttiin laskemaan jokaista toimintaa kuvaavat kokemusdiagrammit, jotka olen liittänyt toimintojen mukaan antamaan tietoa kokemuksen tasosta.



6.2.1. Kokemusten tasot

Colin Mortlockin määrittelee kokemuksen vahvuutta viitenä eri tasona. Tasot on jaettu arkiseen, leikkiin, seikkailuun, rajaseikkailuun ja epäseikkailuun. Käytin tätä asteikkoa pohjana tutkimuksessa jolla pyrin selvittämään sitä kuinka vahvasti oppilaat kokivat reissujen aikana toteutetun toiminnan. Oppilaat asettuivat toiminnan purkuvaiheessa janalle kokemuksen tasoaan vastaavalle kohdalla. Oppilaat kuvattiin janalla ja näin saatiin aikaan tilastomateriaali jota toiminnoissa on käytetty.

Arkinen kokemuksen taso ei poikkea tavallisuudesta eli se on sama kuin muroja söisi tai kouluun pitäisi lähteä.

Leikki on kivaa. Leikki on toimintaa, johon on suhteellisen helppo osallistua. Leikki on mukavaa toimintaa, joka ei haasta toimijan taitotasoa. Leikki ei herätä toimijassa sen suurempia tunteita.

Seikkailu on sekä kivaa että jännittävää; Haastavaa ja turvallista. Seikkailulle ominaista on jännitys. Seikkaillessaan henkilö joutuu käyttämään leikkiä tehokkaammin voimavarojaan ja hän unohtaa seikkaillessaan arkiset asiat.

Rajaseikkailu on erittäin jännittävää ja jopa pelottavaa mutta ei vielä kuitenkaan liian pelottavaa. (*Siisteintä ikinä siis ihan oikeasti!!!*) Rajaseikkailu on toimintaa, jossa on mahdollisuus itsensä ylittämiseen. Rajaseikkailussa kohdataan omia rajoja ja ylitetään niitä. Onnistuneissa rajaseikkailuissa yksilö voi kokea itsensä ylittämisestä seuraavia voimaannuttavia tunteita, eli niin kutsuttuja Flow- kokemuksia.

Epäseikkailussa koettu kokemus osoittautuu liian vahvaksi. (*Tämä oli aivan kamalaa ja hirvittävää. Tuntui pahalta. Ei koskaan enää, minua itkettää ja olen hysteerinen. Jäi traumoja.*) Epäseikkailussa henkilön henkinen kapasiteetti kohtaa rajansa ja hänelle voi tulla traumoja. Epäseikkailuun rinnastetaan usein sotilaiden kokemat kauhut rintamalla tai epäonnistuneet vuorennalotukset, jossa joudutaan kamppailemaan elämän ja kuoleman rajamailla. Epäseikkailu on tila, johon oppilaiden kanssa ei saa joutua.

6.3. Toiminnan kuvaus ja toiminnan turvallisuus

Toiminnan kuvauksessa kuvataan itse toiminta, miten se ohjataan ja se, mitä ohjauksen toteutuksessa täytyy tai on hyvä huomioida jo turvallisuudenkin tähden.

Mitä tahansa toimintaa ryhmillemme järjestämmekin, on meidän ohjaajina vastattava siitä, että toiminta on aina turvallista. Toiminnan turvallisuusosiossa kuvaan havaitsemiani riskejä kulloisessakin toiminnassa. Olen pyrkinyt miettimään sitä, miten voin vähentää riskejä ryhmän ohjeistuksilla ja käytännön toimilla. Kuvaamani otteet turvallisuus asiakirjasta (= turvallinen ajattelu kirjattuna ylös) on alku, josta kukin voi jatkaa ja kehittää yhä turvallisempaa toimintaa omille ryhmilleen.

6.4. Luonto toimintaympäristönä

Luonto toimintaympäristönä on hyvin päinvastainen verrattuna tyypilliseen kouluympäristöön. Koulualueet ovat yleensä aidattuja ja oppilaiden tulee pysyä tiukasti koko koulupäivän ajan aidatun alueen sisäpuolella. Luonto on ympäristönä rajaton.

Koulu mielletään usein rakennukseksi. Jokainen meistä voi päätellä vieraalle paikkakunnalle saapuessaan, että mikä sen rakennuksista on koulu. Koulun seinät edustavat niin meille aikuisille, kuin lapsillekin tiettyjä asioita, jotka luovat meissä kaikissa tietynlaisia tuntemuksia ja mielikuvia omilta kouluajoiltamme. Koulun seinät edustavat vakiintunutta normistoa, joka kouluissa vallitsee. Usein huomaamme, että nuorilla on hyvinkin erilaiset roolit riippuen siitä ovatko he koulussa vai vapaa-ajalla.

Luonnossa ollessaan nuoret eivät välttämättä koe niin vahvasti, että heidän tulisi toimia siinä roolissa, jossa he ovat kouluympäristössä tottuneet toimimaan. Sen lisäksi, että luonto edustaa meille kaikille vapaata ja rajatonta vihreää aluetta, voimme todeta, että luonnolla on usein myös mieltä rauhoittava ja stressiä vähentävä vaikutus.

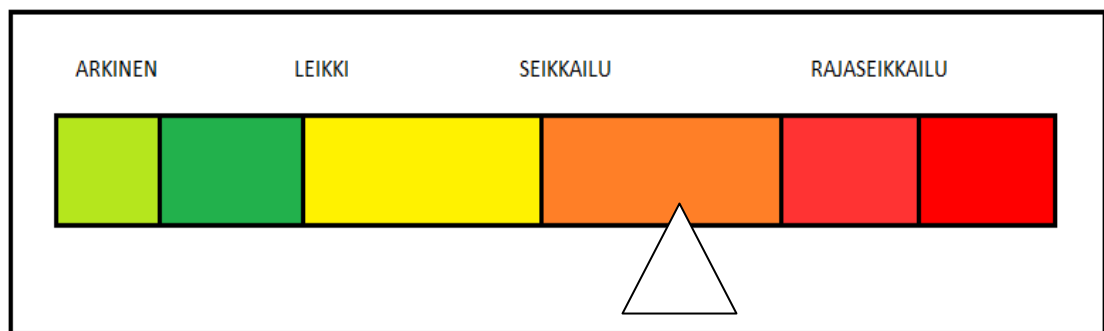
Luonto itsessään mahdollistaa ja rajoittaa sinne uskaltautuvien toimintaa omalla voimallaan. Me emme pysty vaikuttamaan säähän, maan tasaisuuteen, tuulenkaatojen sijaintiin, soiden syvyyteen, veden virtaukseen, vallitsevaan lämpötilaan tai valon määrään millään tavalla. Meidän on hyväksyttävä se ympäristö, jonka luonto meille milloinkin tarjoaa ja toimittava niillä ehdoilla, jotka luonto on meille kulloinkin järjestänyt. Luonnolle voi huutaa niin paljon, kun jaksaa ja heristää nyrkkiä, mutta se ei vaikuta millään tavalla siihen päättäväkö luonto lopettaa sateen vai onko se ajatellut jatkaa sitä.

6.4.1. Luontokuvaus

Välineet: Luonto, neljä kameraa, tietokone, videotykki, valkokangas

Kesto 20. oppilaalla: 1h – 1,5 h

Kokemuksen vahvuus:



Toiminnan kuvaus:

Luokka jaetaan neljään ryhmään. Jokainen ryhmä keksii oman valokuvausaiheen, jonka pohjalta he kehittävät lyhyen tarinan. Tilanteessa, jossa ryhmä ei saa jostain syystä aihetta keksittyä voidaan ryhmälle antaa myös valmis aihe. Tällaisia aiheita voisivat olla mm. usvainen aamu, lepakon aamutoimet, oravalla on käpy jäässä, eksyksissä jne. Ryhmät valokuvaavat aihettaan haluamallaan tavalla. Kaikki ryhmät esittävät lopuksi oman tarinansa muille ryhmille käyttäen kerronnan pohjana ottamiaan valokuvia.

Toiminnan riskit ja turvallisuus

On mahdollista, että tapahtuu.	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan
<ul style="list-style-type: none">- Eksyminen metsään- osallistujan yksin jääminen- joku kompastuu tai kaatuu	<p>Toteuta toiminto selkeästi rajoittuvalla alueella. Ohjeista ryhmä pysymään rajojen sisällä. Kuvaile rajat tarkasti.</p> <p>Kulkekaa ryhmässä. Ketään ei saa jättää yksin.</p> <p>Vältä vaarallisia ympäristöjä, kuten kivikkoja tai hakkuuaukeita. Ohjeista ryhmää liikkumaan varoen ja toisiaan tukien. Anna toiminnalle aikaa, jotta oppilaiden ei tarvitse kiirehtiä.</p>

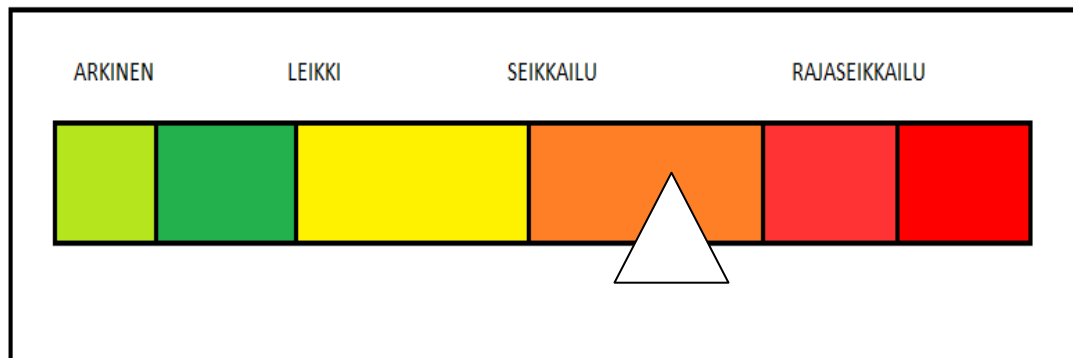


6.4.2. Yöretki

Välineet: Katso yöretken kuvaus ja varusteluettelo kirjan lopusta

Kesto 20. oppilaalla: 24h

Kokemuksen vahvuus:



Toiminnan kuvaus:

Vuorokauden mittaisen metsäretken suunnittelussa täytyy ottaa huomioon useita seikkoja. Retken tukikohtana on hyvä olla esimerkiksi kunnan tai seurakunnan leirikeskus tai vaikka partiolaisten kämppä. Oppilaille ja heidän vanhemmille täytyy antaa riittävästi taustatietoa tulevasta retkestä. Taustatiedot toimitetaan vanhemmille leirikirjeen muodossa. Leirikirjeessä tulee vastata seuraaviin kysymyksiin:

- Missä retki järjestetään?
- Milloin retki alkaa ja päättyy?
- Mitä retkellä tehdään?
- Miten retken ruokailut on järjestetty?
- Mitä oppilaille tulee olla mukana?
- Keneltä ja mistä numerosta tai sähköpostista vanhemmat saavat tarvittaessa lisätietoa, jos heitä joku asia askarruttaa?

Ennen retkeä tulee oppilailta kerätä esitiedot, joiden avulla voidaan retki järjestää niin, että voidaan taata jokaiselle osallistujalle turvallinen retki, jolla huomioidaan retkeläisten fyysiset ja psyykkisetkin rajoitteet. Esitietolomakkeessa on järkevä kysyä myös osallistujien lääkitykset ja vanhempien yhteystiedot sekä kuvauslupa.

Esimerkkiretkellämme lapset saapuvat leirikeskukseen, jossa heille kerrataan retken ohjelma.

1. Päivä

9.00 Saapuminen leirikeskukseen.

Alkuohjeistus metsäretkelle:

Kysymykset joihin tulee vastata:

- Mitä tarvitsette metsäretkellä?
- Mitä retkellä tehdään?

Esimerkki ohjeistus:

”Patikoimme kaiken kaikkiaan noin viisi kilometriä metsässä. Metsäretken aikana kohtaatte ryhmänä jännittäviä haasteita, joista teidän tulee koko ryhmänä selvitä. Noin puolessa välissä saavumme nuotiopaikalle, jossa syömme eväät ja otamme luokkakuvan jännän kiven päällä, jota kutsutaan ’Apinakallioksi’. Eväiden syönnin jälkeen palaamme tänne leirikeskukseen.”

Tarvitsette retkelle mukaanne eväät, juomapullon ja säänmukaiset ulkoiluvälineet, sekä ripauksen seikkailumieltä. Muistetaan kulkea metsässä varovaisesti ja hissukseen, ettei tule vahinkoja, sillä maa siellä on epätasainen”

- 10.00 Metsäretki alkaa
- 12.30 Syödään eväät ja otetaan luokkakuva
- 13.30 vaelletaan takaisin leirikeskukseen
- 15.00 Syödään ruoka ja tiskataan astiat
- 16.30 Selvitetään leirikeskuksen mysteeri
- 19.00 Alkuohjeistus metsässä yöpymiseen

Kysymykset:

- Mitä tarvitsette metsäretkellä?
- Mitä retkellä tehdään?
- Mitä jos tulee vessahätä?
- Mitä jos pelottaa?
- Nähdäänkö me eläimiä?

Esimerkkiohjeistus:

”Ottakaa mukaanne ne varusteet, mitä teillä on varattuna yöpymiseen. Mukana täytyy olla makuualusta, makuupussi, lämmintä vaatetta, vesipullo täytettynä, taskulamppu ja puhelin. Me kävelemme tästä ryhmänä noin puolentoista kilometrin matkan leiripaikalle, jossa meitä odottaa kotapystöt ja kotakangas. Rakennamme niistä yhdessä kodan. Kota on pohjoisten alkuperäiskansojen käyttämä tulisijallinen teltta, jossa voi nukkua jopa keskellä talvea. Tähän aikaan vuodessa me tarkenemme kodassa ihana loistavasti. Kodassa ei ole kovin paljoa tilaa, mutta silloin se on lämpimämpi.

Noin 250 metrin päässä kodalta on ulkovessa. Ulkovessa toimii ihan samoin, kuin normaali vessa, mutta veden sijaan jätösten ja käytetyn vessapaperin päälle heitetään kariketta, jolloin ne alkavat maatua ja muuttuvat pikkuhiljaa mullaksi. Asiainnin jälkeen desinfioidaan kädet. Yöllä voi olla pelottavaa mennä yksin vessaan. Vessareissulle kannattaa ottaa mukaan taskulamppu. Joskus pimeässä tuntuu siltä, ettei taskulamppu riitä, silloin mukaan voi ottaa vaikka hyvän ystävän.

Yöllä voi pelottaa, mutta muistetaan, että ketään ei jätetä yksin. Jos tuntuu, että pelottaa niin paljon, että metsässä ei voi olla, niin sitten meillä on mahdollisuus tulla nukkumaan tänne leirikeskukseen. Metsässä pimeän tultua me voimme leikkiä pimeäpiilosta, joka on jännittävä leikki.

Nukkumaan meidän täytyy laittaa puolenyön aikaa, jotta jaksamme aamulla nousta. Te voitte kysyä meiltä ohjaajilta ihan mitä tahansa teillä mieleen tulee. Sanokaa meille ohjaajille myös heti, jos tuntuu pahalta.

Mitä eläimiin ja niiden näkemiseen tulee, niin se on hyvin paljon teistä kiinni. Yleensä ottaen eläimet ovat kovin arkoja ja pinkovat kauas karkuun, kun kuulevat, että me olemme tulossa. Eläinten näkeminen voi kuitenkin olla mahdollista, jos maltamme liikkua ihan hiljaiseen kaikessa rauhassa metsää tarkastellen. Petoeläimet, kuten karhut ja sudet ovat hyvin arkoja ja ne kiertävät meidät hyvin kaukaa. Eläimiä voi houkutella puoleensa esimerkiksi ruuan jätteet ja sen vuoksi on tärkeää, ettemme jätä ruokajätteitä metsään mihin tahansa vaan kaivamme niille kuopan, johon ne peitetään ja lopuksi maisemoidaan. Tulemme todennäköisesti näkemään lintuja ja ehkä hyvällä tuurilla jopa poroja tai hirven. ”

20.00 Siirrytään metsään

20.30 Rakennetaan kota ja majoitutaan sinne nukkumaan

22.00 Pimeäpiilosta

23.00 Iltatoimet ja kotaan siirtyminen

24.00 Hiljaisuus ja kaikki nukkumaan

2. Päivä

08.00 Herätys, varusteiden pakkaaminen ja leirin purku

09.00 Siirtyminen leirikeskukseen

09.30 Aamupala

10.30 Porinapiiri, jossa pyritään hieman purkamaan leirillä koettuja hetkiä ja päällimmäisiä tunnelmia.

Monesti tässä vaiheessa oppilaat ovat jo henkisesti siirtymässä kohta saapuvaan linja-autoon ja miettivät kuumeisesti pääsyä kotisohvalle viihdykkeiden tai päiväunien pariin. Tästä huolimatta reissu täytyy pitää loppuun saakka kasassa ja ohjaajan tehtävä on koota koettu lopuksi jollain tavalla yhteen. On järkevää dokumentoida loppuporina, jotta siitä ohjaajana oppii ja voi kehittää seuraavana syksynä toimintaa yhä paremmaksi. Dokumentointi voi tapahtua esimerkiksi videoimalla tai merkitsemällä ylös paperille tärkeimpiä huomioita.

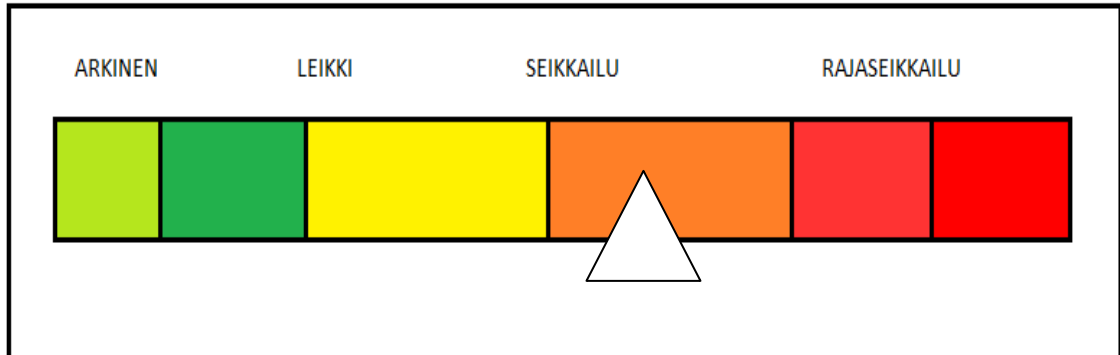
Ohjaajan on hyvä huomioida, että vahvan kokemuksen jälkeen voi tulla esille rankkojakin asioita. Senpä vuoksi on hyvä, että porinapiiri pyritään pitämään kevyenä reflektointina, jossa ei uppouduta juurikaan päällimmäisiä ajatuksia syvemmälle. Olennaista kuitenkin on, että kierros herättää jokaisessa ajatuksia eikä kierros jää sellaiseksi ”ihan kiva kierrokseksi”. On hyvä myös kertoa, että porinapiirissä kerrotaan vain omista tunteista ja kokemuksista. Porinapiirissä ei lähdetä kommentoimaan toisten tekemisiä.

Sopivia kysymyksiä porinapiirissä voivat olla:

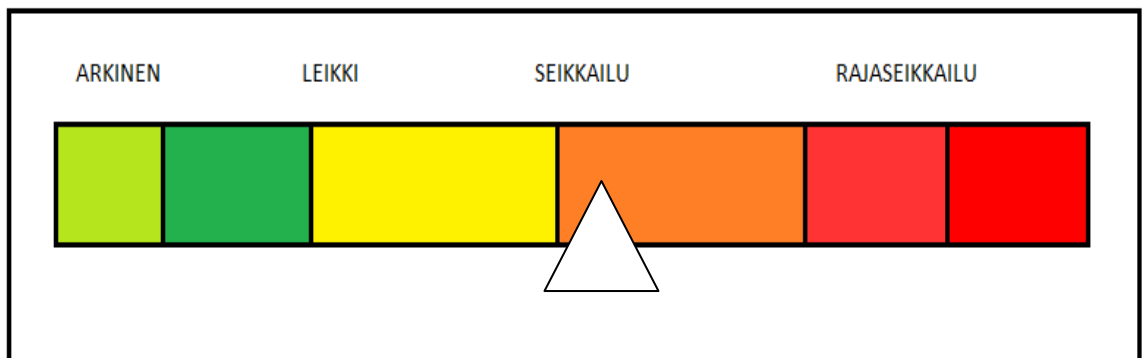
Oliko leirillä tylsää?	>	Miksi oli tai ei ollut?
Mikä oli leirillä parasta?	>	Miksi oli?
Mikä oli leirillä ikävintä?	>	Miksi oli?
Mikä oli leirillä kaikkein jännittäväintä?	>	Miksi oli?
Lähtisittekö tällaiselle leirille uudestaan?	>	Miksi lähtisitte?
Onko meillä hyvä luokka?	>	JOOOOOOO!!!
Bussi tuli haluatteko kotiin täältä?	>	JOOOOOOO!!!

Kokemuksen vahvuus:

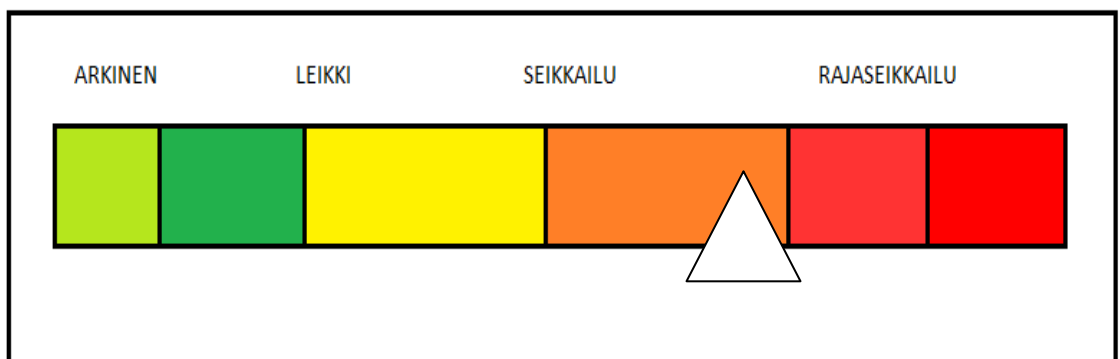
Lähtö koululta bussimatka seikkailuun



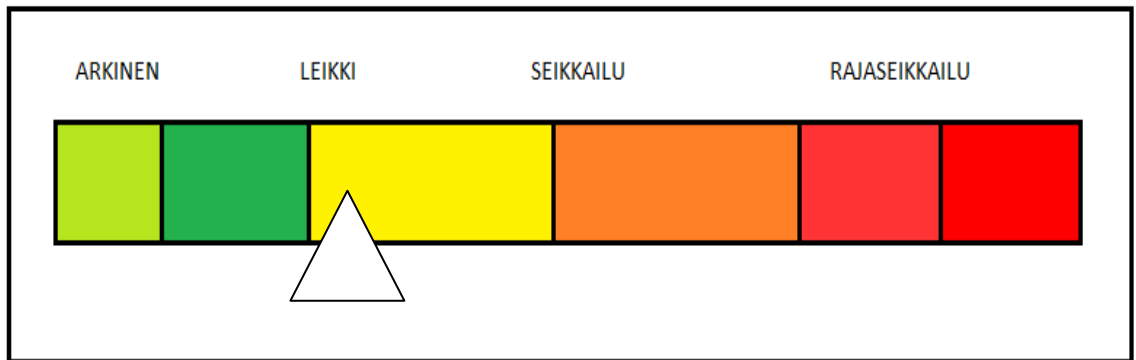
Kävely luonnossa



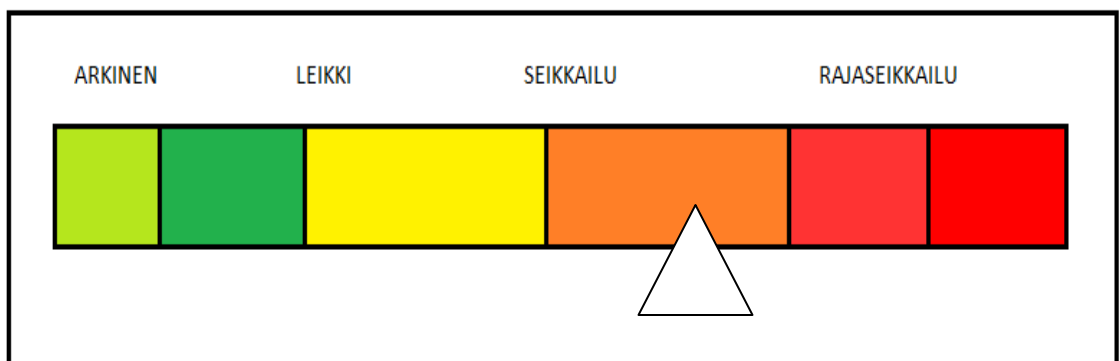
Hämähäkin seitti



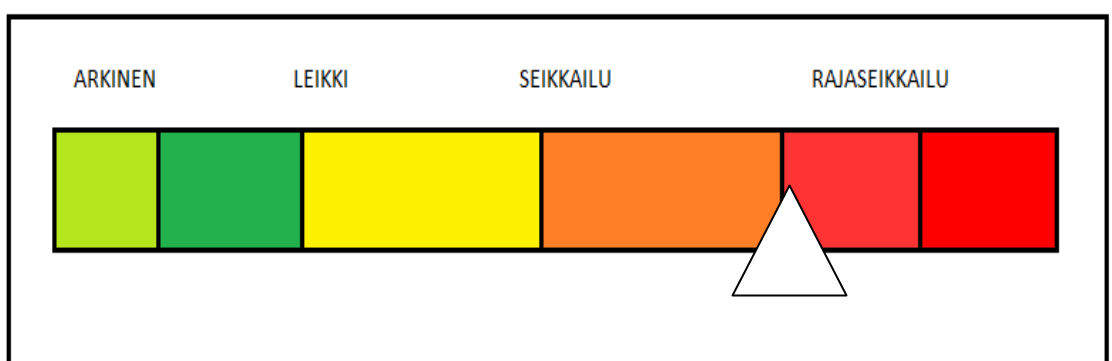
Eksyminen metsään



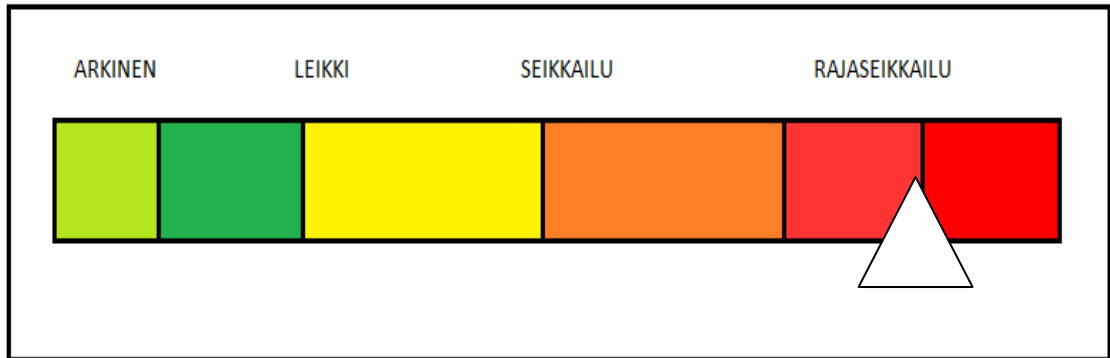
Yhteistyöharjoite aarrejhti



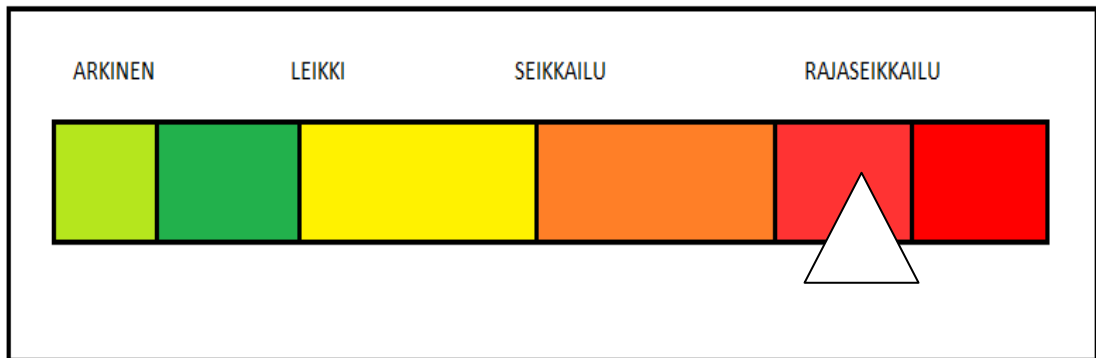
Lähtö pimeään metsään



Pimeäpiilonen



Yöpyminen metsässä



Toiminnan riskit ja turvallisuus

On mahdollista, että tapahtuu.	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan
<p>Luonnossa liikkuminen yleensä</p> <p>Syksyllä</p> <ul style="list-style-type: none"> - harhaluodit metsästyksestä - vihaiset mummot marja/sieni apajilla - liian vähän vaateetusta - pimeys 	<p>Luonnossa liikkuminen</p> <p>Metsäretken reitit kannatta suunnitella sellaiseen aikaan, että silloin ei ole samoilla alueilla metsästystoimintaa. Metsästysajoista ja -alueista saa tietoa alueellisilta metsästysseuroilta.</p> <p>Pyritään valitsemaan sellaiset reitit, joilla ei ole paljoa muita kulkijoita. Törmätessämme muihin kulkijoihin pyrimme olemaan häiritsemättä heidän luonnonrauhaansa.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - kastuminen <p>Talvella</p> <ul style="list-style-type: none"> - paleltuminen - jäihin tippuminen - lumisokeus - lumen tai jään tippuminen puusta päähän - lumivyöryt - kastuminen <p>Kesällä</p> <ul style="list-style-type: none"> - hyönteiset ja käärmeet - auringonpistos - ihon palaminen - hukkuminen - lämpöhalvaus / kuivettuminen <p>Yöpyminen kodalla yleensä</p> <ul style="list-style-type: none"> - tulipalot - kastuminen - kirveet - puukot - sytytysnesteet - varusteiden palaminen - tuleen kaatuminen 	<p>Metsäretkillä meillä ei ole minnekään kiire. Patikointiosuudet suoritetaan kaikessa rauhassa luonnosta nauttien. Patikointiretkillä pysytään muun ryhmän mukana ja pysytään metsään merkityllä reitillä. Luontoa tulee kunnioittaa ja sen kaikenlainen roskaaminen, likaaminen ja tuhoaminen on typerää ja kiellettyä. Myös mieletön meluaminen, häiriköinti sekä tyhjänpäiväinen kinastelu ei metsään kuulu.</p> <p>Luonnossa pitää muistaa sään ja vuodenajan mukainen varustautuminen. Tukevat kengät säästävät kovasti nilkkoja ja tekevät kävelystä mukavampaa. Vettä kannattaa juoda säännöllisesti ja riittävästi.</p> <p>Yöpyminen kodalla ja tulenteko</p> <p>Kodan pystyttämisessä ja nuotion sytyttämisessä tulee noudattaa suurta varovaisuutta ja ohjaajien antamia ohjeita. Polttopuiden tekeminen tapahtuu aina ulkona ohjaajien valvonnassa ja niitä tulee tehdä aina niin paljon, että ne varmasti riittävät koko yöksi. Nuotion sytyttämisessä ei käytetä leimahtavia sytykkeitä eikä sytytysnesteitä. Minkäänlainen tulella leikkiminen ei kuulu tähän toimintaan.</p> <p>Kipinävuorossa on aina kaksi henkilöä kerrallaan. Kipinävuoro kestää maksimissaan yhden tunnin. Kipinävuoro kiertää aina nukkumapaikkojen mukaan myötäpäivään ja tästä järjestyksestä ilmoitetaan aina sen jälkeen kun nukkumapaikat on omaehtoisesti valittu. Yövyttäessä täytyy olla riittävästi vaatetta ja nukkuma-alustan pitää olla kuiva ja selkeästi maasta irti.</p> <p>Aamulla kota puretaan suurta varovaisuutta noudattaen ja kodan ympäristö jätetään</p>
--	---

<p>Metsässä ulostaminen ja alapäähygieniä</p> <ul style="list-style-type: none"> - huppuun ulostaminen - ulosteiden päälle tippuminen - yksityisyyden loukkaaminen - kuukautiset - paperin loppuminen - kakkapolulla kaatuminen <p>Yöpymiset kodalla</p> <p>Kesällä</p> <ul style="list-style-type: none"> - nestehukka nukkuessa - syöpäläiset/punkit - käärmeet - villieläimet <p>Talvella</p> <ul style="list-style-type: none"> - paleltuminen <p>Ruokailu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruuan valmistaminen nuotiolla - savuun pökertyminen - nuotioon kaatuminen - käteen/jalkaan veistäminen nuotiota tehdessä - haavoittuminen makkaratikkiin - sormien palaminen nuotiota kohentaessa - palaminen nuotion kanssa leikkiessä - metsäpalo 	<p>alkuperäiseen kuntoon.</p> <p>Kodan lähistöllä oleva riuku tulee sijaita riittävän matkan (noin 100m) kodasta alarinteeseen päin ja riu'un ympärillä tulee olla intiimisuojan säilyttävä näkösuoja. Riu'ulla suositellaan käymään varsinkin yöaikaan muiden nukkuessa pareittain. Vaikka on pimeää ja matka riu'ulle ja takaisin on jännittävä tulee kuitenkin säilyttää maltti eikä säntäily ja paniikki ole tarpeen.</p> <p>Yöreissuilla tulee olla ohjaajina tai opettajina mukana aina kummankin sukupuolen edustajia.</p> <p>Riuku tai huussi täytyy varustaa aina paperilla, intiimisuojalla, valolla ja käsidesillä.</p> <p>Yöreissuilla on huomioitava myös äkilliset sään muutokset esimerkiksi kelin yllättävä kylmeneminen, jolloin ryhmä on mahdollista siirtää lämpimään.</p> <p>Ruokailu ja ruuan valmistaminen tulella</p> <p>Kodan nuotiolla ruokaa valmistaessa täytyy pitää huoli siitä, että kodassa ilmanvaihto ja veto on riittävä. Tulta käsitellessä täytyy noudattaa varovaisuutta ja savun hengittämistä tulee välttää. ruuanlaittopaikan ympärillä kaikenlainen juoksentelu ja töniminen on kielletty. Ruuan laitossa täytyy käyttää tuoreita raaka-aineita ja käsitellä niitä hygieenisesti. Ruokaillessa noudatetaan metsäolosuhteista huolimatta hyviä ruokailutapoja ja siisteyttä. Kaikenlaiset ruuanjätteet ja roskat toimitetaan pois metsästä ja kierrätetään asianmukaisesti.</p>
---	--

<ul style="list-style-type: none"> - vaatteitten syttyminen - ruokamyrkytys <p>Maasto ja ympäristö</p> <ul style="list-style-type: none"> - villipetoihin törmääminen - ulkopuoliset liikkujat - eksyminen - yksin metsään jääminen - kompastumiset ja kaatumiset - suohon tai vesistöihin uppoaminen 	<p>Suunnistus ja luontokuvaus</p> <p>Suunnistettaessa ja valokuvatessa täytyy aina huomioida, ettei kukaan liiku metsässä yksin vaan aina ryhmissä tai vähintään pareittain. Alueet, joilla suunnistus ja luontokuvaus tapahtuu pitää olla selkeästi rajattu. Selkeitä rajoja ovat luonnolliset tiet, suot, isot ojat ja vesistöt, jne. Mikäli alueella ei ole selkeitä rajoja ne voi tehdä esimerkiksi selkeästi metsässä näkyvillä nauhoilla, jotka solmitaan puihin säännöllisin noin kymmenen metrin välein. Osallistujilla tulee olla alueen kartta sekä kompassi ja heidät tulee ohjeistaa luonnossa liikkumiseen.</p> <p>Yötoiminnot</p> <p>Yöllä ei saa liikkua yksin metsässä ja ainakin yhdellä muutaman hengen ryhmästä täytyy olla aina taskulamppu. Yöllä liikuttaessa kaikkien täytyy noudattaa erityistä varovaisuutta huonon näkyvyyden takia. Huonon näkyvyyden takia pitää käyttää ääntä ja näin huolehtia siitä, että ryhmä pysyy kasassa, eikä kukaan jää yksin.</p>
--	--

6.5. Seikkailu toimintaympäristönä

Seikkailu sanana yhdistetään usein vaarallisiin vuorikiipeily- tai jäätikkövaellus kokemuksiin, joissa kokeneet ja tuulen ahavoittamat seikkailijat selviävät huurteisine partoineen maailman ankarimmissa ja vaarallisimmissa olosuhteissa. Tämän mahdollistaa vain heidän huippuun viritetty kuntosensa ja pitkään harjoitellut uskomattomat selviytymistaidot ja hermot, joilla he kestävät seikkailujensa valtavat henkiset paineet.

Tässä kirjassa seikkailulla tarkoitetaan niin lasten kuin meidän ohjaajienkin onneksi jotakin aivan muuta. Seikkailun tulee aina olla turvallista toimintaa, josta ei koidu siihen osallistuville mitään vaaraa, vaikka vaaran tunne toisinaan onkin läsnä.

Ryhmäyttävät seikkailut voivat tapahtua luonnossa, puistossa, kaupungilla tai keinotekoisessa seikkailuympäristössä, kuten seikkailuradalla tai jopa osallistujien mielikuvituksessa. Seikkailu on haastava retki tai tilanne, jonka ryhmä kohtaa yhdessä ohjaajien kanssa. Seikkailu tapahtuu normaalin turva-alueen ulkopuolella eli seikkailuympäristön tulee olla sellainen, että se poikkeaa, siitä mihin olemme normaali arjessamme tottuneet.

Seikkaillessaan osallistujien tulisi kokea jotakin uutta ja ainutlaatuista, josta on vaikea kieltäytyä. Seikkailun tulisi mahdollistaa omien rajojen kokeilemisen turvallisessa ympäristössä. Seikkailuun tulee kuulua jännitystä, hauskuutta ja ryhmän yhteistä toimintaa. Seikkailun tulee aiheuttaa osallistujille positiivisia ja parhaillaan läpi elämän kestäviä muistijälkiä, joista he voivat myöhemmin ammentaa voimavaroja, kun niitä tarvitsevat.

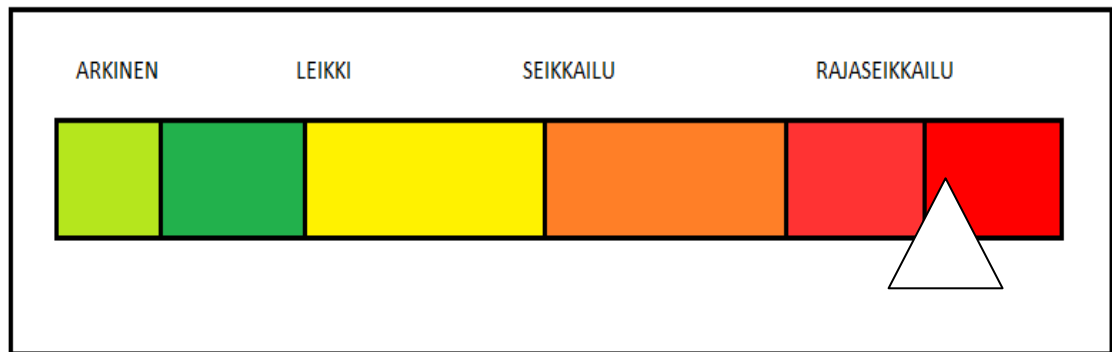
Seikkailun avulla ryhmä oppii parhaillaan sietämään epämukavuutta ja epävarmuutta. Seikkailun tulee luoda puitteet siihen, että osallistujilla herää halu huolehtia itsestään ja lähimmäisestään. Seikkailun aikana koko ryhmä on samassa veneessä, eikä ketään jätetä. Ryhmässä kasvaa onnistuneen seikkailun myötä voimakas me-henki. Seikkailu on pitkä tai lyhyt yhteinen matka, josta ryhmä selviää niillä vahvuuksilla joita sen jäsenillä on.

6.5.1. Laatikkotorni

Välineet: Köysitoiminnan ohjaaja välineineen, sekä maito- tai olutlaatikoita ja asianmukainen ylävarmistuspiste.

Kesto 20. oppilaalla: 2 - 2,5h

Kokemuksen vahvuus:



Toiminnan kuvaus:

Luokka jaetaan viiden hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä saa vuorollaan tehtäväksi rakentaa yhden tai kaksi tornia maito- tai olutlaatikoista. Tornin rakennus tapahtuu niin, että yksi ryhmän jäsenistä kiipeää varmistettuna tornin päällä ja asetta muiden ojentamia laatikoita alleen. Valmiin suorituksen merkiksi hän pyrkii nousemaan tornin päälle seisomaan ja potkaisee lopuksi laatikot altaan, jääden roikkumaan kiipeily köyden ja valjaiden varaan. Jokaisella ryhmällä on kaksi yritystä tornin rakennuksessa. Enimmillään vain kaksi ryhmästä saa kiivetä. Tämä varmistaa sen, että ne voivat tyylikkäästi perääntyä toiminnasta, jotka eivät halua kiivetä. Tärkeää on kuitenkin korostaa, että jokaisella ryhmällä on yhteinen tehtävä, josta heidän tulee yhdessä selvitä. Tämä tehtävä on rakentaa annetuilla ohjeilla ja kiipeilyttäjän avustuksella mahdollisimman korkea torni.

Toiminnan riskit ja turvallisuus

Fyysisestä turvallisuudesta kiipeilyssä vastaa aina ammattitaitoinen kiipeily- tai köysitoiminnan ohjaaja. Korkealla tapahtuvia kiipeilyharjoitteita ei voi järjestää, ellei ole asiaan liittyvää ammattitaitoa ja osaamista. Kasvatusalan ammattilaiset, jotka käyttävät kiipeilyharjoitteita osana toimintaansa, on kuitenkin hyvä varmistua etukäteen siitä, että kulloinenkin yrittäjä tai järjestö, jolta hän kiipeilypalvelun hankkii osaa asiansa ja on ammattitaitoinen. Ammattitaitoisella kiipeilyohjaajalla tulee olla suomen kiipeilyliiton pätevyudet köysitoiminnan ohjaaja 1 ja 2. Voi olla myös mahdollista, että hän on työnantajalleen osoittanut näytöin, että hänellä on vastaavat taidot. Toiminnan järjestäjällä tulee olla toiminnalle aina asianmukaiset vakuutukset. Toiminnan järjestä on tehnyt toiminnasta turvallisuusasiakirjan, jonka hän toimittaa tilaajalle ennen toimintaa. Turvallisuusasiakirjasta täytyy selvitä seuraavat asiat. Toimintapaikan kuvaus, asiakasryhmän kuvaus, pelastautumissuunnitelma, riskikartoitus, sekä kuvaus siitä, miten riskit voi välttää.

Kasvattajan, joka toimii ryhmänsä kanssa, täytyy kertoa kiipeilyttäjälle, realistisesti ja etukäteen, minkälainen hänen ryhmänsä on. Oikea tieto kiipeilyttäjälle tulevasta ryhmästä takaa aina turvallisemman lopputuloksen. Ohjaajan tulee olla toiminnassa ryhmänsä mukana. Hänen tehtävänä on vastata ryhmän henkisestä turvallisuudesta. Hän vastaa myös siitä, että kiipeilyttäjä saa tehdä tärkeän työnsä rauhassa ilman häiriötä.

Kiipeily on toimintaa, jota kohtaan useilla ihmisillä on oikeita fobioita. En suosittele kiipeilyä ryhmille, jonka ohjaajalla on itsellään korkean paikan kammo. Tällaiset tilanteet voivat johtaa turhaan ohjaajan panikointiin, josta voi seurata nuorille traumoja. Kiipeilyn tulee aina olla vapaaehtoista kiipeilijälle.

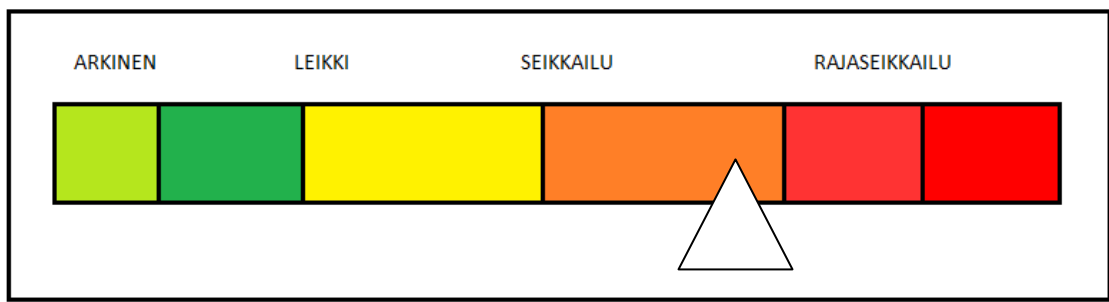
Hankkeen aikana kiipeily toteutettiin keskimäärin neljässä noin viiden hengen ryhmässä. Jokaisesta ryhmästä yksi, tai kaksi oppilasta oli kiipeilijöitä ja muut toimivat avustajina tornin rakennuksessa. He antoivat kiipeilijälle laatikoita ja toimivat kiipeilyohjaajan apuna apuvarmistajina. Näin he kokivat itsensä osalliseksi toimintaan, vaikka eivät kiivenneetkään.

6.5.2. Aarrejahti

Välineet: Numerolaput, kartta, vihjeet, aarresäiliön avausohje, koodi B, neutronisumute ja suojakäsineet. Lisäksi tarvittavat tarvikkeet alla kuvattujen tehtävien suorittamiseen sekä ilmastointi teippiä lappusten kiinnittämiseen.

Kesto 20. oppilaalla: 2 - 2,5h

Kokemuksen vahvuus:



Toiminnan kuvaus:

Aarrejahti on koko ryhmän yhteinen tehtävä. Kokonaisuuden hahmottamisen helpottamiseksi se voidaan jakaa neljäksi eri vaiheeksi. vaiheet ovat etsintä, toiminta, tiedonjako/suunnittelu ja ratkaisu. Ryhmäyttävänä toimintana tämä harjoite on parhaillaan silloin, kun se tehdään ohjaajan pitäessä huolta siitä, että harjoitus etenee vaiheittain.

Toinen ohjausvaihtoehto on se, että antaa ryhmän toimia keskenään ilman ohjaajan tukea. Tällöin ajaututaan usein tilanteeseen, jossa ryhmä tekee kaikkea neljää toiminnan vaihetta päällekkäin. He etsivät, toimivat, suunnittelevat, jakavat tietoa, sekä toteuttavat ja ratkaisevat ongelmaa. Tällöin toiminta on hyvin kaoottista ja se ei selkeydy ennen kuin ryhmästä nousee itsestään johtaja tai johtajia, jotka selkeyttävät kaaoksen. Tällaisenaan toiminta on usein osallistujille turhauttavaa, epäonnistuminen on onnistumista

todennäköisempää. Tämä jälkimmäinen ohjausvaihtoehto tuo kuitenkin hyvin esille ryhmädynamiikan perusongelmia ja toimii siksi hyvin esimerkiksi dynamiikkaa korjaavana vaihtoehtona.



Alkuohjeistus:

”Puistossa on aarre. Teidän luokkanne yhteinen tehtävä ja päämäärä on löytää se. Teillä on aikaa vain kaksi tuntia, jonka jälkeen aarre tuhoutuu ja ette voi sitä enää koskaan löytää.

Muistakaa, että aarre säiliöön ei voi koskea ilman asianmukaisia välineitä, koodeja tai suojavälineitä. Tämä tarkoittaa siis sitä, että aarre tuhoutuu, jos

siihen kosketaan ilman asianmukaisia välineitä, koodeja tai suojavälineitä. Maltti on siis tärkeää ihan harjoitteen loppuun saakka.

Muistakaa palauttaa meille ohjaajille kaikki mitä tulette tämän seikkailun aikana löytämään.

Teidän tulee ensin etsiä tältä rajatulta alueelta kätkeytyjä numerolappuja. Jokaista kahdeksaa numerolappua vastaan saatte meiltä tehtävän, eli tehtäviä on yhteensä kahdeksan.

Jokaista suoritettua tehtävää vastaan saatte meiltä yhden vihjeen. Suoritettuanne kaikki tehtävät on teillä koossa kaiken kaikkiaan kahdeksan vihjettä. Laittamalla vihjeenne yhteen voitte päätellä, mistä aarre löytyy, miten aarresäiliö avataan ja mistä löydätte asianmukaiset välineet, koodit ja suojavälineet, jotta onnistutte.

Ette tule onnistumaan, jos ette tee yhteistyötä ja jaa saamaanne tietoa. Muistakaa, että tämä tehtävä on luokkanne yhteinen ongelma, jonka ratkaisussa tarvitaan koko luokan yhteistyötä.”

VAIHE 1. etsintä

Etsikää tältä alueelta kaiken kaikkiaan kahdeksan numerolappua. Jokaista lappua vastaan saatte tehtävän. Jokaisesta suoritetusta tehtävästä saatte vihjeen ja olette aina askeleen lähempänä aarteen olinpaikkaa ja tietoa siitä miten aarresäiliön saa auki, niin ettei aarre tuhoudu.

VAIHE 2. toiminta / tehtävät

1. Valokuvaus tehtävä

Ottakaa kolme valokuvaa. Ensimmäisessä kuvassa on oltava neljä henkeä. Kuvan aihe on kaksi pariskuntaa piknikillä. Toisessa kuvassa on oltava kuusi henkeä. Kuvan aihe on televisio-ohjelmassa. Kolmannessa kuvassa on oltava kahdeksan osallistujaa. Kuvan aihe on ihmispyramidi.

2. Numero ruudukko

Numeroruudukko on toiminnallinen versio kaikille tutusta markkinapelistä, jossa pienellä kaksivärisellä lätkällä olevat numerot pitää siirrellä järjestykseen peukaloita apuna käyttäen.

Tehtävänänne on selvittää numeroruudukko. Tehtävään tarvitaan kahdeksan henkilöä. Maahan on piirretty ruudukko, jossa on yhdeksän ruutua. Jokaiselle ongelman ratkaisijalle piirretään käteen numero. Osallistujat on numeroitu numeroin 1 - 8. Osallistujat asetetaan ruudukkoon sekalaiseen järjestykseen. Osallistujien tehtävänä on liikkua siten, että he pääsevät takaisin numerojärjestykseen.

Liikkuminen on mahdollista pelkästään tyhjiin ruutuihin. Osallistujat voivat liikkua pelkästään eteen ja taakse sekä oikealle ja vasemmalle. Viistoon liikkuminen ei ole mahdollista.

3. Sudoku

Ratkaiskaa oheinen sudoku. Jos et ole itse tällaisia ratkaissut, niin mieti, kuka luokaltanne olisi näissä hyvä.

4. Vesikannun kuljetus

Tehtävään tarvitaan kuusi osallistujaa. Puistoon on viritetty pitkä naru, niin että se menee mitä mielikuvituksellisimmista paikoista. Naru voi kulkea penkkien

alta, puiden oksien yli, pienten purojen yli, siltojen alta jne. Ryhmän tehtävänä on kuljettaa täysi vesikannu narun toiseen päähän, niin, että kannusta ei läisky vettä. Naru kulkee kannun kahvan lävitse. Jokaisen osallistujan on vuorollaan kannettava kannua.

5.Koko luokan yhteinen musiikki esitys

Esittäkää musiikki esitys, johon osallistuu kaikki luokan oppilaat. Osa voi laulaa, osa tanssia ja osa voi soittaa joitakin improvisoituja soittimia tai vaikka viheltää. Olennaisinta on kuitenkin se, että kaikki ovat esityksessä mukana.

6.Kisat päivän kunniaksi

Järjestäkää kisat päivän kunniaksi. Kisoissa tulee olla kahdeksan osallistujaa. Teidän tulee keksiä kisoihinne kolme lajia. Kilpailijoita kisoissa tulee olla kuusi. Yksi toimii kisojen pisteen laskijana ja toinen toiminnan juontajana ja vetäjänä. Kisan voittaja saa seuraavan vihjeen.

7.Selvittäkää tämän puiston historiaa

Selvitä tämä tehtävä kahdestaan luokkakaverisi kanssa. Teidän tehtävänä on selvittää, mistä tämä puisto on saanut nimensä. Vastaus löytyy täältä puistosta.

8.Selvittäkää puiston keskellä sijaitsevan museon ympärysmitta sylimitalla.

Tähän tehtävään tarvitaan kuusi osallistujaa. Teidän tehtävänä on selvittää mikä on puiston keskellä sijaitsevan taidemuseon ympärysmitta. Mitatkaa Museon ympäristö sylimitalla.

VAIHE 3. tiedonjako ja suunnittelu

Tehtävien suorittamisen jälkeen on saatu haltuun kaikki kahdeksan tarvittavaa vihjettä. Näiden vihjeiden avulla ryhmän tulee selvittää mistä aarre löytyy ja miten säiliön saa auki. Tässä vaiheessa voi ryhmälle antaa kartan, johon on merkitty toiminta-alueen rajat, silta X, Patsas Y ja paviljonki D.

Kartta:

Kartta toiminta-alueesta, jossa kuvataan puiston rajat, sekä seikkailun kannalta olennaiset kohteet, joita ovat: tämän hetkinen sijainti, alue, jolta numerolaput on etsitty, silta X, patsas Y ja paviljonki D.

Vihjeet:

- 1. Askel on aakkonen**
- 2. Koodaaja on aina askeleen edellä**
- 3. Koodi A on AINO_011**
- 4. Aarteen olinpaikka selviää, kun koodi B on purettu.**
- 5. Aarre ei ole puistossa**
- 6. Koodi B löytyy sillan X alta**
- 7. Neutronisumute ja suojäkäsineet löytyvät patsaan Y takaa**
- 8. Aarteen avausohjeet löytyvät paviljonki D:n pöydän alta**

Aarresäiliön avausohje:

Aarresäilö on pinnaltaan myrkyllinen. **KÄYTÄ AINA SÄILIÖTÄ AVATESSA SUOJAKÄSINEITÄ.** Säiliön pinnalla oleva myrky reagoi kosketukseen räjähtämällä ja tuhoaa säiliön sisällä olevan aarteen pölyatomeiksi ja arvottomiksi hiukkasiksi. Tämän vuoksi säiliötä ei voi koskettaa, ennen kuin sitä on ruiskutettu neutronisumutteella.

Syötä säiliöön koodi A kertomalla se ohjaajalle.

Avaa tämän jälkeen säiliö varovasti suojakäsineitä käyttäen.

Koodi B:

**Koodi: B B S S F _ P O _ P T P J U U F F T T B
 I B M M J U V T L B U V _ 5 B _ T J B J U T F W B M M B
 O V P S J T P U B M P M M B**

**Ratkaisu: A A R R E _ O N _ O S O I T T E E S S A
 H A L L I T U S K A T U _ 5 A _ S I J A I T S E V A L L A
 N U O R I S O T A L O L L A**

VAIHE 4. toteutus ja ratkaisu

Viimeisessä vaiheessa ryhmän tulee toimia joko ryhmänä tai pienemmissä alaryhmissä niin, että he saavat etsittyä yhdessä kaikki, mitä he tarvitsevat aarresäiliön löytämiseen ja avaamiseen. Ryhmän tulee myös selvittää koodi B, jotta heille selviää aarteen lopullinen olinpaikka. Lopuksi ryhmä siirtyy aarteelle ja yrittää avata sen. Aarteena voi olla vaikka metafora yhteishengen saavuttamisesta tai kahviliput nuorisotalolle.

Toiminnan riskit ja turvallisuus

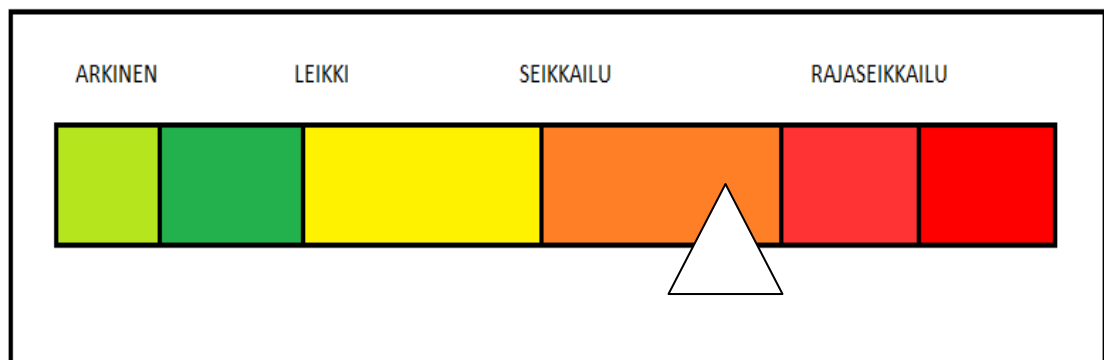
On mahdollista, että tapahtuu.	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan
- Puroissa kaatuminen	Purojen ylittäminen tapahtuu pelkästään siltoja pitkin.
- puistossa liikkuvat mopot, pyörät ja huoltoajoneuvot	Huomioikaa puistossa liikkuvat mopot, pyörät ja huoltoajoneuvot. Väistäkää niitä ja noudattakaa liikennesääntöjä.
- puiston muut käyttäjät	Käyttäytykää puistossa asiallisesti ja antakaa muille puiston käyttäjille rauha nauttia päiväkävelystään. Älkää jututtako puiston epämääräisiä käyttäjiä, kuten satunnaisia juoppoja.
- Itsensä loukkaaminen tiheissä pensaikeissa	Kulkekaa teitä pitkin ja välttäkää tiheitä pusikoita. Jättäkää myös puiston kukkapenkit ja istutukset rauhaan.
- joku kompastuu tai kaatuu	Liikkukaa rauhallisesti, älkääkä satuttako itseänne.

6.5.3. Seikkailujen linna

Välineet: Seikkailurata

Kesto 20. oppilaalla: 2 - 2,5h

Kokemuksen vahvuus:



Toiminnan kuvaus:

Mortlockin linna on esimerkki kerronnallisesta ja liveroolipelimäisestä seikkailuradasta. Mortlockin linna on kehystarinalla höystetty seikkailurata, jossa seikkailuun osallistuvan ryhmän tehtävänä on pelastaa kylän vanhin Ilkeän vouti Magnus Mortlockin kynsistä. Kylän vanhimpänä on toiminnoissa ollut luokan oma tukioppilas tai luokanvalvoja. Seikkailu koostuu kaiken kaikkiaan seitsemästä erilaisesta haasteesta, jotka ryhmä joutuu yhdessä kohtaamaan ja selvittämään.

Tämä seikkailu on suunniteltu siten, että se on niin psyykkisesti ja fyysisestikin mahdollisimman turvallinen. Jokainen osio on pyritty toteuttamaan niin, että ryhmä selviää niistä riippumatta siitä, onko osallistujilla rajoitteita. Tällaisia toiminnan rajoitteita voivat olla esimerkiksi, korkeanpaikan kammo, ylipaino, raskaus, arkuus jne.

Alkuohjeistus

”On vuosi 1375. Ryhmänne kuuluu ritarikuntaan, jonka tehtävänä on taata rakkaan kotikylänne Rauhalehdon ja sen asukkaiden turvallisuus ja hyvinvointi. Kylässänne on elelty pitkään tyytyväistä ja rauhanomaista elämää. Hiljattain kuitenkin kylän auvoisa elämä on alkanut järkkyyä, sillä kuninkaan ilkeä ja ahne vouti Magnus Mortlock on alkanut haalia itselleen lisää mammonaa ja valtaa.

Olette kuulleet pelottavia huhuja siitä, että Voudin miehet olisivat jopa käyneet ryöväämässä läheisen luostarin. Eikö hänelle mikään ole pyhää? Kylänne vanhin tuomitsi jyrkästi ja avoimesti Mortlockin hirmuteot, ja tämän vuoksi hänet hiljattain vangittiin Mortlockin linnan torniin jossa, hän nyt riutuu sellissään.

Olette alkaneet suunnitella ritarikuntanne voimin kapinaa, mutta kapina vaatii valovoimaisen ja karismaattisen johtajan, joka on köyhälle kansalle tuttu ja jota on hyvä seurata. Tämän vuoksi olette päättäneet ryhtyä vaaralliseen ja epätoivoiseen hakkeeseen, jonka päämääränä on kylän vanhimman pelastaminen Mortlockin kynsistä.

Matka Mortlockin linnaan on pitkä, ja joudutte matkallanne hurjiin ja vaarallisiin seikkailuihin, joista vain parhaat ja nokkelimmat selviävät. Saatte jokainen mukaanne yhden ison kultakolikon”

Ruttosuon taustatarina:

”Saavutte pitkän vaelluksen jälkeen pahamaineisen Ruttosuon reunaan. Suo on erittäin vaikeakulkuinen, eikä sitä voi kiertää. Teidän tulee kuitenkin päästä suon yli koko ryhmänä, jotta pääsette lähemmäksi tavoitettanne. Ketään ei voi uhrata, sillä teitä kaikkia varmasti tarvitaan jatkossakin.”



Kuvaus:

Maahan on rajattu selkeästi 10 kertaa 20 metrin kokoinen alue. Tämä alue kuvaa Ruttosuota. Ruttosuolla on pieniä saarekkeitä, joita kuvaa alueelle asetetut vahvat lastauslavat. Ryhmällä on käytettävissä kolme noin kolmemetristä vahvaa lankkua. Ryhmän täytyy päästä suon toiseen reunaan saarekkeelta saarekkeelle käyttämällä apunaan annettuja tarvikkeita. Vain lankkuja voi siirtää ja eteneminen tapahtuu koko ryhmänä.

Ohjeistus:

”Teillä on koko ryhmänä käytettävissä vain ja ainoastaan nämä kolme raskasta lankkua, jotta pääsette tämän suon yli. Olkaa varovaisia lankkuja siirrellessä, jotta ette satuttaisi niillä toisianne. Lankut ovat raskaita, eli älkää yrittäkö siirrellä niitä yksin. Lankun siirtämiseen tarvitaan aina useampaa käsiparia kerrallaan.

Yhteistyö on voimaa. Lankuista voi jäädä tikkuja käsiin, ja ne voivat kolista päähänne, joten käyttäkää näitä kypäriä ja suojahansikkaita.”

Muurinmurtajan taustatarina:

”Löydätte metsästä hylätyn muurinmurtajan ja tuumitte, että sille voisi olla myöhemmin käyttöä. Kapistus on kyllä melko suuri ja painava, mutta uskotte, että ilman sitä ette voi murtaa Mortlokcin linnan vahvoja muureja.”

Kuvaus:

Muurinmurtaja on noin viisi metriä pitkä pölli, joka voi olla esimerkiksi sopivan kokoinen pätkä puhelinpylvästä. Pylvääseen on porattu reikiä, joiden läpi on pujotettu köysilenkit, joista sitä voi kantaa ja käyttää. Köysi lenkkejä on varattu kahdelle kymmenelle kantajalle.

Ohjeistus:

Muurin murtaja on raskas, mutta kun te nostatte sen yhtä aikaa koko ryhmänä, niin sen paino jakaantuu kaikkien kantajien kesken tasaisesti. Yhteistyöllä sen kantaminen on helppoa.

Vallihaudan ylitys

”Edessänne on linnan vallihauta. Ikäväksenne huomaatte, että vallihaudan yli johtava laskusilta on ylhäällä, eikä siitä ole teille tällä hetkellä apua. Tarkastellessanne tilannetta huomaatte, että laskusillan laskumekanismi on vanha ja ruostunut. Huomaatte laskusillan pientareella sopivan kokoisia kiviä, joita heittämällä voisitte murtaa mekanismin. Silloin laskusilta rämähtäisi alas ja pääsisitte jatkamaan matkaa.”



Kuvaus:

Vallihauta on kuvitteellinen tai maahan kaivettu ojamainen syväne. Laskusilta on alhaalta saranoitu silta sille rakennetuissa karmeissa. Karmien yläreunassa on salpa, joka ei päästä laskusiltaa kaatumaan. Laskusillan kulma on sen verran kallellaan kohti vallihautaa, että se pääsee kaatumaan ojan päälle, kun salpa poistetaan sen edestä. Karmien takapuolella voidaan käyttää vastapainoa, jolloin laskusilta laskeutuu hitaammin.

Mekanismia kuvaa metallinen ämpäri laskusillan vieressä. Seikkailijoiden täytyy heittää ämpäriin esimerkiksi kolme kiveä jolloin silta lasketaan alas. Ämpärillä kannattaa olla tukeva kehikko jotta se ei kaadu. Heittopaikalla on selkeä raja jonka takana heittäjät pysyvät.

Ohjeistus:

Tehtävänänne on laskea silta alas. Se laskeutuu, kun saatte heitettyä kolme kiveä tuohon metalliämpäriin, joka kuvaa ruostunutta laskumekanismia.

Tämä maassa oleva lankku on raja, jonka takaa heittäjät heittävät vuorotellen. Kukaan ei mene tämän rajan etupuolelle. Rajan etupuolella on vaara-alue, jossa voi satuttaa itsensä joko lentäviin kiviin tai alas kaatuvaan laskusiltaan.

Aidan ylitys

”Olette saapuneet sisemmälle matalammalle muurille. Huomaatte muurissa pienen oven. Ovi on kuitenkin lukittu. Saisikohan oven avattua muurin toiselta puolelta, jotta saisitte koko ritarikuntanne ja muurinmurtajan toiselle puolelle muuria. Se on ainoa vaihtoehtonne, koska tämä muuri on aivan liian vahva pienelle muurinmurtajallenne. Puolet ryhmästänne päättää kiivetä toiselle puolelle aitaa ja loput jäävät odottamaan oven aukaisua ja vartioon vartijoiden varalta.”



Kuvaus:

Aita koostuu kahdesta vierekkäisestä osasta. Ensimmäinen osa koostuu laudasta rakennetusta korkeasta aidasta, jossa on ovi. Oven voi avata aidan toiselta puolelta. Aidan toinen osa on metrin maalampi a:n muotoinen seinämä. Seinämässä tulee olla tukeva kehikko, joka on päällystetty paksulla vanerilla. Alue aidan kummallekin puolella tulee olla tasainen. Rakennusvaiheessa maasta poistetaan kannot ja kivet, jotta kiipeilijät eivät loukkaa niihin itseään.

Ohjeistus:

Joudutte auttamaan toisenne tämän vaneriaidan yli. Riittää että vain puolet ryhmästä pääsevät aidan toiselle puolelle. Teidän tulee tukea ja varmistaa toisianne niin, että kukaan ei tipu aidalta alas. Myös me ohjaajat toimimme varmistajina ja valvomme, että suoritus olisi mahdollisimman turvallinen.

Sisäpiha

”Tervetuloa linnan sisäpihalle. Huomaatte muurissa olevassa ovesa pienen lukon ja oven vieressä pienen säiliön, jossa avainta pidetään. Tarvitsette kuitenkin jotakin sopivan painoista vastapainoksi, jotta avain nousee säiliöstä. Kaivelette epätoivoisesti taskujanne löytyisikö sieltä jotakin sopivan painoista, mitä voisi käyttää vastapainona”

Kuvaus:

Avainsäiliön yllä on vaaka, jonka toiseen vaakakuppiin asetetaan kolikot, jotta avain ja sen vastapainona toimiva avaimenperä nousevat säiliöstä ylös.

Ohjeistus:

Asettakaa jotakin teillä mukanaolevaa tähän vaakakuppiin, jotta avain nousee säiliöstä ylös. Avatkaa sen jälkeen tuo pieni ovi lopulle ryhmälle, joka tuo mukanaan muurinmurtajan.

Vankityrmän seinä

”Olette vihdoinkin saapuneet vankityrmän muurille. Vaikuttaa siltä, että tästä voisitte päästä läpi muurinmurtajaa käyttäen. Käyttäkää Murtajaa varoen, nostakaa yhtä aikaa ja lyökää lujaa, jotta seinä murtuu ja siihen tulee sen kokoinen reikä josta mahdutte läpi.”

Kuvaus:

Vankityrmän seinää kuvaa erittäin tukeva kaksiosainen karmi, joka on valmistettu esimerkiksi puhelinpylväistä. Karmin osien väliin lasketaan ylhäältä lastauslava. Tämä lastauslava tulee tuhota muurinmurtajalla.

Ohjeistus:

Käyttäkää suojarahusteita jotka ovat kypärä, suojalasit ja hansikkaat. Murtakaa tuo muuria kuvaava lastauslava käyttäen apuna muurinmurtajaa. Varmistukaa, että lastauslava on hajonnut kunnolla, eikä siitä jää teräviä säleitä johon voitte satuttaa itsenne, kun möngitte tekemästänne aukosta sisään.

Vankityrmä

”Vankitorniin johtavat tikapuut on kaadettu. Päätätte nostaa ryhmänä raskaat tikapuut ylös, jotta voitte pelastaa tornin tyrmässä kököttävän kylänvanhimpanne.”



Kuvaus:

Vankitorni on hirvitornia muistuttava tukeva torni, jonka huipulla on penkki vankia varten. Maassa on tukevat tikapuut, jotka vangille on nostettava, jotta hän pääsee vankitornista alas.

Ohjeistus:

Nostakaa tikkaat yhteistuumin ylös, jotta vanki pääsee alas tornista. Tukekaa tikkaita, kun vanki laskeutuu alas.

Pako

”Olette juuri saaneet rakkaan kylänvanhimpanne alas tornista, kun kuulette lähestyvien vartijoiden ääniä. Katselette hädissään ympärillenne etsien pakotietä pinteestä. Huomaatte salaisen ja pimeän käytävän, jota pitkin pääsette karkuun, kunhan kuljette aivan hiljaa ja äänettä läpi pimeän tunnelin”



Kuvaus:

Tunnelia kuvaa metsään viritetty noin sata metriä mitkä köysi, jota seuraamalla (kädestä kiinni pitäen) sokkoliinoin sokaistut seikkailijat siirtyvät köyden päästä päähän.

Ohjeistus:

Kulkekaa sokkona tuo tunnelia kuvaava köysi päästä päähän. Kulkekaa hiljaa. Päästän teidät köydelle sopivin välein, jotta ette törmäile toisiinne. Teillä ei ole mitään kiirettä päästä köyden eli tunnelin toiseen päähän.

Lopuksi

”Seikkailunne jälkeen ritarikuntanne joutui törmäämään vielä useisiin ja vaarallisiin haasteisiin. Pitkän ja uuvuttavan vapaustaistelun päätteeksi saitte vihdoinkin lyötyä pahan vouti Magnus Mortlockin taktisten taitojenne ja saumattoman yhteishenkenne ansiosta. Olette nyt Rauhalehdon juhlitut kansallissankarit.”

Toiminnan riskit ja turvallisuus

On mahdollista, että tapahtuu.	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan
<p>Ruttosuo</p> <ul style="list-style-type: none">-kaatuminen suon reunoja vasten-tikkuja laudoista käsiin-lyödään toista laudalla-kaatuminen ja liukastuminen laudalta-saarelta/reunalta tippuminen	<p>Sanginjoen seikkailurata</p> <p>Seikkailuradalla ollessa pyritään noudattamaan rauhallisuutta ja malttia kuunnellen tarkasti annetut ohjeet ja toimien niiden mukaan.</p> <p>Seikkailuradalla käytetään annettuja suojarahusteita, jotka ovat kypärä, hansikkaat ja suojalasit.</p> <p>Ruttosuo</p> <p>Lautoja käsitellessä tulee muistaa, että nosto tapahtuu yhdessä muiden kanssa ja jaloilla eikä selällä. Lautoja siirrellessä pitää muistaa, ettei niillä saa lyödä toisia suonylittäjiä. Suon pohjan tulee olla tasainen, eikä sinne saa ilmestyä mitään ylimääräisiä esineitä, joihin joku voi satuttaa itsensä. Kaikenlainen muiden</p>

<p>Laskusilta</p> <p>-laskusilta kaatuu jonkun päälle</p> <p>-kivi kimpoaa heittäjiä päin</p> <p>Aidan ylitys</p> <p>-tippuminen aidalta</p> <p>Muurin murtaminen</p> <p>-loukkaantuminen muurinmurtajaa kantaessa</p> <p>-säleiden lentäminen kasvoille tai silmiin</p> <p>-sormien litistyminen köysilenkkien ja pöllin väliin</p>	<p>töniminen ja tuuppiminen on kielletty.</p> <p>Laskusilta</p> <p>Laskusiltaa avatessa tulee kivet heittää ämpäriin neljän metrin päästä kohtuullista voimaa käyttäen ja varautua siihen, että ne voi kimmota takaisin ihmisiä kohti. Ohjaajan tulee huolehtia siitä, ettei laskusillan takana ole ketään, johon kivi voi osua. Laskusillan laskeutuessa pitää kaikkien olla riittävän kaukana laskusillasta (noin neljä metriä.)</p> <p>Aidan ylitys</p> <p>Ohjaajien tulee huolehtia siitä, että he ovat läsnä ja valmiina varmistamaan tippuvan aidanylittäjän. Aidan päällä ei saa olla ruuhkaa. Kaikki harjoitteeseen osallistujat joutuvat auttamaan toisia ja varomaan kiipeilijöiden heiluvia jalkoja.</p> <p>Muurinmurtajan kantaminen</p> <p>Muurin murtajaa tulee kantaa yhdessä sen kummaltakin puolelta ja kantajia pitää olla vähintään kahdeksan kerrallaan. Muurinmurtajan painoa ei saa koskaan jättää yhden ihmisen varaan ja sen nostamisessa tulee</p>
---	--

<p>-pöllin tippuminen jonkun päälle</p>	<p>muistaa käyttää jalkoja eikä selkää.</p> <p>Muurin murtaminen</p> <p>Ennen muurin särkemistä tulee tarkastaa, ettei sen takana ole ketään. Muurin murtajasta tulee pitää kiinni niin, ettei kukaan litistä itseään murtajan ja muurin väliin. Ote täytyy olla niin tiukka, ettei murtaja irtoa käsistä. Särjettävä seinä tulee kasata aina niin, ettei siihen hajottamisen jälkeen jää ylöspäin töröttäviä säleitä eli laudat aina vaakatasoon. Reiästä mentäessä muistetaan varoa teräviä säleitä.</p>
<p>Avaimen etsintä ja oven avaus</p> <p>-käden jumittuminen avainkätköön</p> <p>-sormien jääminen oven väliin</p>	<p>Avaimen etsintä ja oven avaus</p> <p>Avain otetaan kojeesta vasta sitten, kun se on noussut ylös. Ovea avatessa sormia ei saa laittaa saranoiden väliin ja oven kaikenlainen paiskominen ja sillä leikkiminen on kiellettyä.</p> <p>Pakomatka</p> <p>Pakomatalla tulee liikkua koko ajan köydestä kiinni pitäen ilman mitään kiirettä. Toisten töniminen tai häiritseminen on kielletty.</p>

	<p>Käytön jälkeen seikkailurata valmistellaan niin, että köydet ym. irtotavarat kerätään pois ja laskusilta laitetaan siten, ettei se voi kaatua sivullisten niskaan.</p>
--	---

6.6. Draama toimintaympäristönä

Draaman avulla opetellaan empatiataitoja. Draamaharjoitteilla pyritään toimintaan, jolla saadaan aikaan roolien välistä vuoropuhelua osallistujien kesken. Draamaan kuuluu samaistuminen johonkin rooliin. Samaistuminen mahdollistaa tilanteita, joissa on mahdollisuus opetella asettumista toisten ihmisten asemaan.

Draamaa toteutettiin hankkeen yhteydessä yhteisen ideoinnin, improvisoitujen näytelmien, elokuvaamisen, kehystarinan ja käsillä tekemisen keinoilla. Draama on yleensä fyysisesti turvallista toimintaa, jolla saadaan aikaan kuitenkin vahvoja elämyksiä.

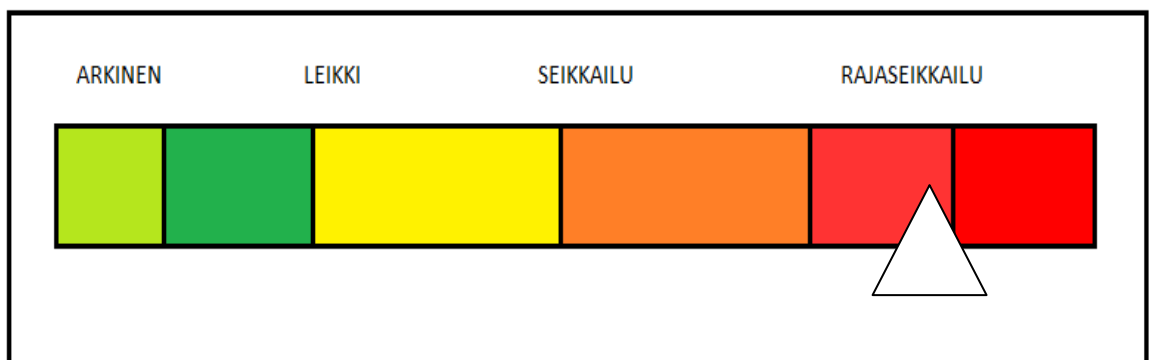
Esiintyminen on useille oppilaille hyvin jännittävä kokemus. Tämän vuoksi draamaharjoitteisiin osallistuminen on aina vapaaehtoista. Jokainen harjoite on valittu ja suunniteltu niin, että niistä löytyisi jokaiselle osallistujalle oma paikkansa ja myös mahdollisuus kunnialliseen perääntymiseen, jos esiintyminen hirvittää liiaksi.

6.6.1. Meidän firma

Välineet: Paperia ja tusseja

Kesto 20. oppilaalla: 1h.

Kokemuksen vahvuus:



Toiminnan kuvaus:

Luokka jaetaan neljään noin viiden hengen ryhmään. Ryhmät saavat tehtäväkseen suunnitella oman yrityksen. He laativat fläppitululle esityksen yrityksestään. Esityksen tulee vastata seuraaviin kysymyksiin. Mikä on yrityksen nimi? Mikä on yrityksen iskulause? Mikä on yrityksen ensisijainen tuote? Mitkä ovat ryhmän jäsenten roolit yrityksessä?

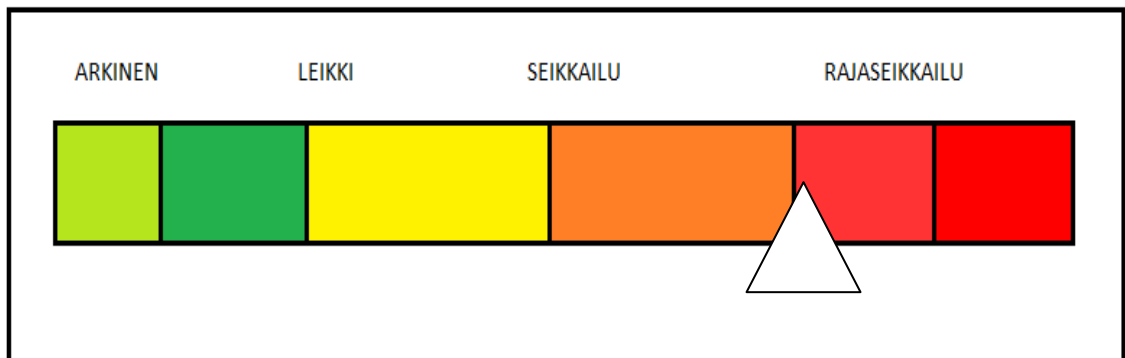
Tämän jälkeen jokainen ryhmä esittelee oman yrityksensä toisille ryhmille. Seuraavassa vaiheessa ryhmät laativat yritykselleen televisiomainoksen, koska yritys ei ole viimeaikoina ollut kovan kilpailun vuoksi kovin kannattava. Lopuksi ryhmät näyttelevät televisiomainoksensa toisilleen. (Alkuperäinen idea tähän harjoitteeseen löytyy Mikko Aallon ryppästä ryhmäksi kirjan sivulta 295.)

6.6.2. Mars Attack

Välineet: Kananmunia ja musta tussi

Kesto 20 oppilaalla: 1h

Kokemuksen vahvuus:



Toiminnan kuvaus:

Mars Attack on kehystarinalla höystetty liveroolipelimäinen harjoite, jossa osallistujat pelastavat Marsista maahan haaksirikkoutuneita marsilaisen munia. Osallistujat jaetaan ensin neljään ryhmään. Näissä ryhmissä he etsivät kätkeyt marsilaisten munat leirikeskuksen pihapiiristä. Tämän jälkeen oppilaat rakentavat ryhmissään avaruusaluksen luonnon materiaaleista. Lopuksi marsilaisen munat eli raa'at munat asetetaan aluksiin ja alukset testataan tiputtamalla ne alas yläkerran ikkunasta tai jostakin muualta korkealta.



Kehystarina ja ohjeistus:

Vaihe:1

”Katsoessanne tarkasti tuota viereistä peltoa huomaatte siellä ehkä jotakin outoa. Näette ehkä pientä väreilyä ilmassa. Tuo mystinen väreily johtuu siitä, että pellolle on haaksirikkoutunut viime yönä avaruusalus, joka on näkymätön

ulkoavaruudessa kehitetyn häiveteknologian ansiosta. Tuo avaruusalus on lähtöisin Marsista. Sen lastina on ollut marsilaisten munia. Nuo munat muistuttavat erehdyttävästi kananmunia. Ne kuitenkin erottaa tavallisista kananmunista siitä, että niillä on silmät ja suu. Teidän tehtävänänne on nyt ryhmissä etsiä munat tästä leirikeskukseen pihapiiristä, johon ne ovat haaksirikon yhteydessä lentäneet. Munat on hyvin herkkiä, eikä niitä saa rikkoa. Hoitakaa munia ja pitäkää niitä hellästi kädellänne kun ne löydätte. Jokainen ryhmä tulee tänne kuuntelemaan jatko-ohjeistuksen, kun ovat löytäneet oman munansa.”

Vaihe:2

”Seuraavaksi teidän tehtävänänne on rakentaa munille mahdollisimman kestävä avaruusalus. Rakennusmateriaalina käytätte tästä pihapiiristä ja lähimetsästä löytyviä luonnonmateriaaleja ja maasta löytyviä roskia. Suunnitelkaa ja rakentakaa alukset huolellisesti, sillä ne tullaan testaamaan, jotta ne kestävät ilmakehän valtavan paineen ja kosmisen säteilyn, joka on kuun takana erittäin vahvaa. Testaaminen tapahtuu siten, että alukset tiputetaan alas tuolta yläkerran ikkunasta. Munien olisi tarkoitus pysyä ehjänä aluksien sisällä. Miettikää rakennusvaiheessa myös sitä, miten muna viihtyy aluksessa pitkän matkan Marsiin saakka.”

Vaihe:3

”Nyt on testauksen aika. Asettukaa puolikaareen tuon ikkunan alapuolelle. Jokainen ryhmä omalla vuorollaan esittelee aluksensa ja kertoo, miten he ovat sen rakentaneet ja miten he ovat huomioineet marsilaisen munan viihtyvyyden pitkän lennon aikana. Tämän jälkeen jokaisesta ryhmästä valitaan yksi henkilö, jonka tehtävänä on kivuta yläkertaan ja tiputtaa alus sieltä alas yllä olevasta ikkunasta. Toivottavasti mahdollisimman moni muna säilyy testistä hengissä.

Toiminnan riskit ja turvallisuus

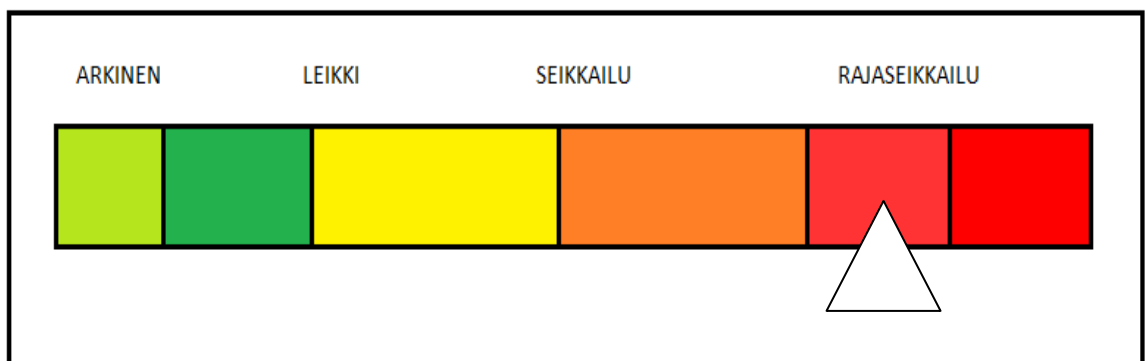
On mahdollista, että tapahtuu	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan.
<p>-Ikkunasta tippuminen</p> <p>-Metsässä kaatuminen</p> <p>-Harhautuminen toiminta-alueelta</p> <p>-Kananmunalla toista heittäminen</p> <p>-Avaruusraketin tippuminen päähän</p> <p>-Villipetojen ja eläinten levittämät taudit</p>	<p>Noudattakaa varovaisuutta yläkerran ikkunalla, kun tiputate sieltä alas "avaruusrakettinne".</p> <p>Liikkukaa leirikeskuksen lähimetsässä varoen ja kaikessa rauhassa, että ettette satuta itseänne. Pysykää annetulla toiminta-alueella.</p> <p>Kananmunia eli marsilaisen munia ei saa heitellä.</p> <p>Pysykää ikkunan alla puolikaarella, älkääkä menkö tiputettavien avaruusrakettien alle.</p> <p>On erittäin tärkeää, että siivoatte jälkenne harjoitteen jälkeen ja viette rikkoutuneet kananmunat roskeen. Rikkoutuneet kananmunat houkuttelevat lähipelloilta myyriä, joista voi saada myyräkuumetartunnan.</p>

6.6.3. Leffakoulu

Välineet: Videokamera, tietokone, videotykki ja valkokangas

Kesto 20. oppilaalla: yksi päivä

Kokemuksen vahvuus:



Toiminnan kuvaus:

Ryhmiä tehtävänä on suunnitella ja kuvata elokuva. Elokuvan käsikirjoitus aloitettiin improvisaatioharjoitteella. Sen jälkeen ryhmät laativat käsikirjoituksen. Käsikirjoituksessa on viisi lausetta ja se noudattaa draaman kaarta, jossa on alku käännekohta ja loppu. Käsikirjoituksesta ei tehdä muistiinpanoja. Oppilaat kertovat ohjaajalle tarinansa ja sitä on vielä kerran mahdollisuus muuttaa. Tämän jälkeen otetaan kamera ja lähdetään kuvaamaan. Jokainen lause kuvataan kameralle siten, että ensimmäisellä kerralla kohtaus näytellään läpi ja toisella kerralla se kuvataan nauhalle. Lopulta kohtaukset on kuvattu ja ne editoidaan yhteen ja esitetään se valkokankaalta. (Käytimme elokuvan teossa metodina Kaija Juurikkalan taikalamppua, josta löytyy lisää Mistä?)

Riskit elokuvanteossa

On mahdollista, että tapahtuu	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan.
-Esineisiin tai muihin kohteisiin, kuten seinään törmäminen on mahdollista kuvatessa.	Pyrkikää kuvaamaan paikaltaan. Kävellessänne kameran kanssa suunnitelkaa liikkeet etukäteen, jotta ette kompastu tai törmää mihinkään edessä olevaan.

Draamatoiminnan yleiset riskit ja turvallisuus

On mahdollista, että tapahtuu	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan.
-Ahdistuminen esiintymisestä -Ylinäyttelemisestä johtuvat väkivaltaisuudet -Epäonnistuneet stuntit	Toiminta perustuu yhdessä tekemiseen ja tämän täytyy olla hauskaa. Ketään ei pakoteta esiintymään muiden edessä. Näytellessä kuuluu muistaa omat rajansa. Vaikka elokuvissa onkin kaikki mahdollista voi huolimattomuus johtaa siihen, että näytellessä satuttaa itseään tai toista.

6.7. Pelit ja leikit toimintaympäristönä

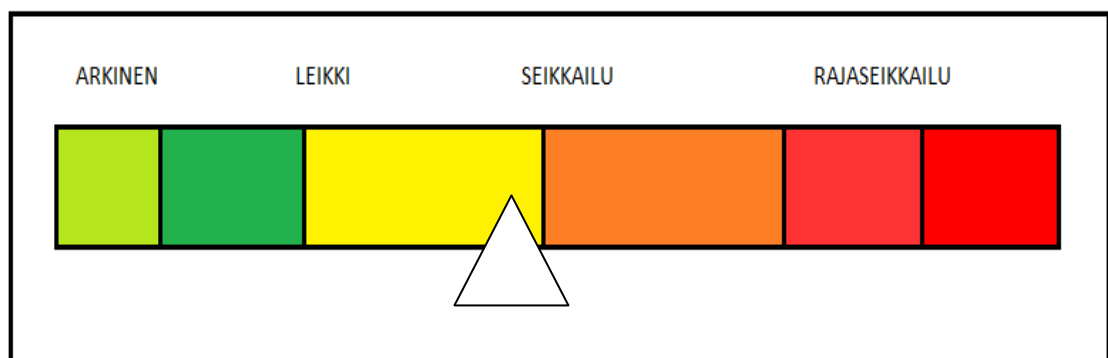
Lasten leikkiä pidetään yleisesti hyväksyttävänä toimintana, jonka kautta lapset hahmottavat ympäröivää maailmaa ja oppivat elämässään tarvittavia taitoja ja tietoja. Pelien ja leikkien kautta ryhmä harjoittelee yhteistä päätöksentekoa. Ryhmä ei joudu leikin varjolla ainoastaan noudattamaan yhteisiä sääntöjä, vaan usein myös puntaroimaan mikä on oikein ja väärin usein ryhmä joutuu tekemään leikkiessään myös kompromisseja.

län myötä leikki kuitenkin unohdetaan. Me aikuiset opimme uusia asioita ja saamme uusia tulokulmia elämäämme leikin sijasta elämän, vastuunkannon, vastoinkäymisten sekä käytännön tekemisen ja työn kautta. Miksipä me aikuiset emme edelleenkin oppisi myös leikin kautta?

Leikkiminen on kokemuksen tasoltaan turvallista ja mukavaa ryhmän yhteistä tekemistä. Leikkimisestä nauttivat kaikenikäiset leikkijät, jos heillä on siihen lupa ja tilaisuus.

Sen vuoksi on turha käyttää kiertoilmaisuja sanalle ”leikkiä” sen pelossa, että leikki olisi liian lapsellista toimintaa yläkoululaisille nuorille. Puhuttaessa reilusti leikistä ja sen mukavuudesta, oppilaat kokevat saaneensa luvan leikille.

Kokemuksen vahvuus (Kaikki pelit ja leikit):



6.7.1. Kymmenen tikkua laudalla

Välineet: piha lauta ja kymmenen tikkua

Kesto 20. oppilaalla: 0.5h



Toiminnan kuvaus

Aluksi valitaan etsijä. Yksi piiloon menijöistä polkaisee lautaa niin, että kymmenen tikkua lentää ympäriinsä. Sillä aikaa kun etsijä kerää tikut, muut piiloutuvat. Etsijän kerättyä kaikki kymmenen tikkua laudalle hän huutaa ”kymmenen tikkua laudalla”. Tämän jälkeen hän alkaa etsiä piiloon menneitä.

Etsijän nähdessä piilossa olevan, hän juoksee laudalle, asettaa jalan laudan päälle ja huutaa esim. "Jussi on nähty!". Jussi tulee piilostaan ja joutuu etsijän vangiksi odottamaan muiden löytymistä. Mikäli Jussi kerkeääkin juoksemaan laudalle ennen etsijää ja huutamaan ”turvassa” on hän turvassa loppupelin ajan ja voi odottaa muiden leikkijöiden löytymistä kaikessa rauhassa.

Muut leikkijät voivat pelastaa vangiksi jääneet pelaajat juoksemalla laudalle ja polkaisemalla tikut ympäriinsä ja huutamalla ”vangit pelastettu”. Pelastamisen jälkeen kaikki juoksevat uudelleen piiloon sillä aikaa, kun etsijä kerää tikkuja. Leikki päättyy, kun kaikki leikkijät ovat vankina tai turvassa.

6.7.2. Kirkonrotta

Välineet: Turvallinen pihapiiri jossa hyviä piiloja

Kesto 20. oppilaalla: 0.5 h

Toiminnan kuvaus

Tässä on versio kirkonrotan säännöistä, joissa etsijä toimii vain yhden kierroksen. Tilanteet, joissa sama leikkijä joutuu olemaan etsijänä useamman kierroksen, voivat johtaa etsijän turhautumiseen.

Leikkiminen alkaa siitä, että ryhmälle kerrotaan kirkonrotan säännöt ja vasta tämän jälkeen valitaan leikkijöistä etsijä. Siksi tämä järjestys, että etsijällä ja pelaajilla on selkeä kuva pelistä ja sen luonteesta.

Aluksi kannattaa selvittää onko ryhmässä vapaaehtoisia etsijöitä. Tilanteessa jolloin vapaaehtoista etsijää ei löydy, kannattaa ohjaajan valita etsijä. Etsijäksi kannattaa valita sellainen pelaaja, jonka ohjaaja uskoo pärjäävän etsijänä. Tilanteet, joissa etsijäksi joutuu esimerkiksi ylipainoinen koulukiusattu, jota muut pelaajat juoksuttavat voidaan välttää, kun ohjaaja on valinnan aikaan hereillä.

Seuraavaksi valitaan huutopaikka, jossa etsijä sulkee silmänsä peittää ne käsillään ja painaa päänsä huutopaikkaa vasten ja laskee sataan. Huutopaikkana voi toimia esimerkiksi lipputanko tai seinä. Etsijän laskiessa piiloutujat juoksevat piiloihinsa.

Etsijän etsiessä piiloutujia voivat piiloutujat vaihtaa vapaasti paikkaansa piilosta toiseen. Etsijä lähtee etsimään piiloutujia. Silloin kun etsijä huomaa jonkun piiloutujan etsijä yrittää juosta koskettamaan huutopaikkaa ja huutamaan näkemänsä tai näkemiensä piiloutujien nimet. ”Jussi Nähty (tai) Jussi, Matti ja Anni nähty”.

Tilanteissa jolloin piiloutujat huomaavat, että etsijä on nähnyt heidät voivat piiloutujat yrittää juosta ennen kirkonrottaa huutopaikalle ja huutaa nimensä ja tämän jälkeen pelastettu. Tällöin piiloutujat keksivät paikan kohtuullisen matkan päästä maksimissaan noin 50 m. Etsijä joutuu juoksemaan tämän paikan ympäri, jona aikana löydetyt piiloutujat juoksevat takaisin piiloihinsa. Tilanteessa jolloin etsijä kerkeää ensin huutopaikalle ja huutaa näkemiensä piiloutujien nimet joutuvat piiloutujat vangiksi huutopaikkaan ja heistä tulee kirkonrottia.

Etsijä joutuu kuitenkin kiertämään pihaa jolloin vielä piilossa olevilla piiloutujilla on mahdollisuus pelastaa kirkonrotat juoksemalla huutopaikalle ennen etsijää ja huutaa huutopaikkaa koskettaessaan ”kirkonrotta (tai) kirkonrotat pelastettu”.

Silloin kun etsijä kerkeää juoksemaan huutopaikalle ennen pelastajaa ja huutamaan tämän nimen joutuu pelastaja luonnollisesti vangiksi kirkonrotaksi. Leikki päättyy kun kaikki piiloutujat ovat vankeina tai kun ohjaaja päättää valita uuden etsijän.

6.7.3. Kivigolf

Välineet: Luonto, merkkausnauhaa tai lippuja

Kesto 20. oppilaalla: 1h

Toiminnan kuvaus

Ohjaaja tekee metsään golfradan merkitsemällä reiät käyttäen apunaan lippuja tai merkkausnauhaa. Golfpalloa esittävää kiveä varten kaivetaan maahan pieni monttu. Reikien väli voi vaihdella muutamasta metristä viiteenkymmeneen metriin. Kun rata on valmis pelaajat valitsevat itselleen kivet, jotka on helppo tunnistaa ja jotka eivät mene helpolla hukkaan. Jokainen valitsee kaksi kiveä. Toinen kivi siltä varalta, että ensimmäinen kivi menee hukkaan. Valinta on jokaisen oma asia, mutta pelaajien on hyvä miettiä omaa taktiikkansa. Iso kivi ei mene kovin helposti hukkaan mutta se ei lennä kauas. Pieni kivi menee helposti hukkaan, mutta se lentää kauas.

Peli pelataan heitto kerrallaan ja reikä kerrallaan. Sopiva reikien määrä on tunnin peliin 20 henkilöllä 4-6 reikää riippuen maastosta.

Toiminnan riskit ja turvallisuus

On mahdollista, että tapahtuu	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan.
-Kivi osuu pelaajaan (kivigolf) -Kompastuminen metsässä	Heitto tapahtuu yksi heittäjä kerralla. Muut pysyvät heittäjän takana. Liikutaan metsässä rauhallisesti, eikä juosta.

6.7.4. Peili

Välineet: Piha tai kenttä

Kesto 20. oppilaalla: 10 min.

Toiminnan kuvaus

Peilissä määritetään ensin pelialue. Pelialue on noin 50 m pitkä ja sen levyinen kun leikkijät ovat rivissä. Yksi leikkijöistä on peili. Peilin katsoessa eteenpäin hiipivät muut häntä lähemmäksi. Silloin tällöin peili voi kääntyä ympäri. Ne leikkijät, jotka peili näkee liikahavan palaavat aloitusviivalle. Se leikkijä, joka pääsee ensimmäisenä koskettamaan peiliä ja huutamaan peili, pääsee peiliksi ja leikki voidaan aloittaa alusta.



Toiminnan riskit ja turvallisuus

On mahdollista, että tapahtuu	Miten vältän riskin ja ohjeistan oppilaat turvalliseen toimintaan.
- Kiusaaminen tai henkinen väkivalta leikin ohessa.	Ohjaaja seuraa leikkiä ja puuttuu sen kulkuun jos havaitsee viitteitä kiusaamisesta.
- Kompastumiset ja yhteen törmäykset.	Pyrkikää noudattamaan leikeissä varovaisuutta. Ohjaajan on oltava läsnä leikkien aikana.

7. Interventiot

Tässä luvussa kuvataan hankkeen aikana toteutettuja interventioita. Interventioilla tuettiin ryhmiä, joiden dynamiikassa ilmeni ongelmia. Aukaisen teille hankkeessa käytettyjen väliintulojen yleisen prosessin. Olennaista kuvaamissani väliintuloissa on toiminta ja sen pohdiskelu. Pohdiskelun tuloksena oppilaat saavat oivalluksia, joiden seurauksena ryhmän ei toivottu käytös alkaa muuttua parempaan suuntaan.

7.1. Puuttuminen

Ongelmatilanteisiin tulee puuttua välittömästi, jotta ne eivät kasva liian suuriksi. Ensimmäinen vaihe on se, että puutumme aina kun havaitsemme kiusaamista ja huonoa käytöstä ryhmäläisten välillä.

Me aikuiset emme kuitenkaan voi päättää sitä, miten ryhmän jäsenet loppujen lopuksi ongelmansa hoitavat. Toisten ihmisten ongelmien miettiminen yksin ryhmän ulkopuolisena on työlästä ja se johtaa vain umpikujiin ja turhautumiseen.

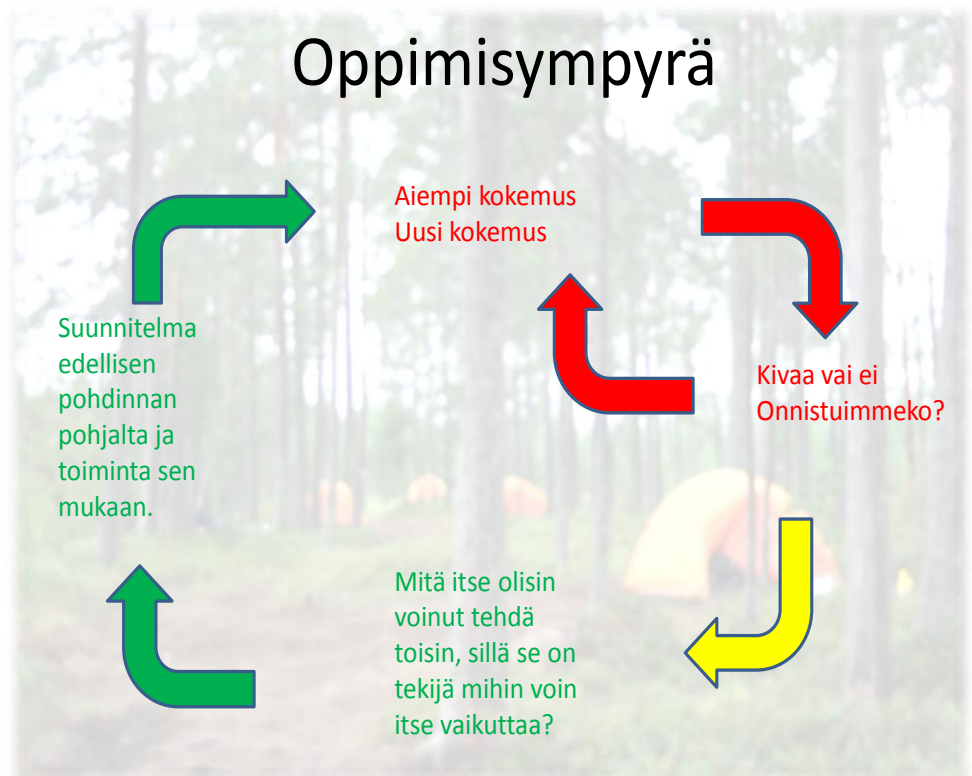
Onko perusteltua, että me kasvattajat yritämme suuressa viisaudessamme keksiä vastauksia ryhmän ongelmiin? Vai onko järkevämpää, että olemme aidosti ryhmän apuna ja mukana ongelmatilanteissa?

Tehtävämme on tukea ryhmää siinä tavoitteessa, että he löytävät ongelmiensa perimmäiset syyt. Tieto ryhmän ongelmasta löytyy aina helpoiten ryhmältä ja sen jäseniltä itseltään.

7.2. Oppimisympyrä

Tuki toteutettiin koulun ulkopuolella tapahtuvana ryhmätoimintana, jota refleктоimalla luokka tarkasteli ongelmaansa toiminnan kautta ja löysi sitä kautta luokan tilaa helpottavia siirtovaikutuksia yhteiseen kouluarkeensa.

Usein ongelmatilanteissa ryhmä toistaa virheitään sen enempää miettimättä vallitsevaa tilaansa sen sijaan, että he pysähtyisivät miettimään, miten ongelmista pääsisi yli.



Hyvä alku myönteisen muutoksen aikaansaannille ovat rakentavat kysymykset pohdittaessa yhdessä suoritettuja toimintoja.

Tällaisia kysymyksiä voivat olla:

- Miltä minusta tuntuu?
- Mitä minä voin tehdä itse, että onnistuisimme ensi kerralla paremmin?
- Mitä meidän pitää ryhmänä tehdä, että onnistuisimme ensi kerralla paremmin?
- Opimmeko me koetusta toiminnasta jotain sellaista, josta meille voisi olla hyötyä luokkana?
- Opimmeko jotain sellaista minkä avulla meille ei tulisi niin paljon sanomista opettajien osalta?

Näitä ajatuksia oppilaat voivat työstää turvallisissa ryhmissä koko luokkana yhdessä keskustellen. Intervention kohteena olevat luokat kuitenkin yleensä voivat rajoittaa yksilöitä sanomasta sitä, mitä he oikeasti haluaisivat sanoa. Tällöin on järkevää, että yksilöt refleктоivat kokemaansa yksilöinä.

Yksilökohtainen reflektointi voidaan järjestää esimerkiksi ainekirjoituksen avulla aiheesta: Luokkamme yhteinen retki. Ajatuksia voidaan työstää ja jäsentää myös kuvaamataidon tai draaman keinoin.

Ryhmän vetäjä saa reflektoinnin tuotoksista hyvän kuvan siitä, mitä ryhmän yksilöt ajattelevat ryhmästään ja miten he hahmottavat itsensä sen osana. Ohjaaja voi tehdä reflektoinneista anonyymeja koosteita, joista oppilaat näkevät luokkansa hyvät ja huonot puolet, sekä ryhmän määrittämiä toiveita. Tällöin ryhmä näkee turvallisesti suunnan, johon ryhmän tulisi edetä ja kaikki ryhmän jäsenet ymmärtävät, mistä ryhmän ongelmassa on kysymys.

Toimintaa, reflektointia ja tilan kehittymistä arvioimalla yhä uudelleen ja uudelleen ryhmä ymmärtää kehittyvänsä. Onnistumisten ja ymmärryksen myötä ryhmässä aletaan kokea pahoinvoinnin lisäksi voimaannuttavia tunteita ja toivoa. Pikku hiljaa ryhmässä aletaan nähdä valoa tunnelin päässä. Ryhmän on siis tiedostettava menneisyytensä ja nykyhetkensä tila, jotta he voivat nähdä tulevaisuuteensa.

7.3. Ryhmän yhteiset säännöt reflektoinnin tuotoksena

Useimmissa tapahtumissa huonosti toimeen tulevalla ryhmällä ei ole muodostunut yhteisiä sääntöjä, jotka tukisivat tervettä yhteenkuuluvuuden tunnetta. Näissä tapauksissa ryhmän jäsenten on yhdessä sovittava pelisäännöt, joilla heidän yhteisönsä jatkossa toimii. Säännöt voidaan muodostaa toiminnan reflektoinnin myötä. Tällöin poimimme reflektoinnista ongelmat esiin ja alamme miettiä niihin ryhmän kanssa ratkaisuja.

7.3.1. Luokan ongelmat yhteisiksi pelisäännöiksi

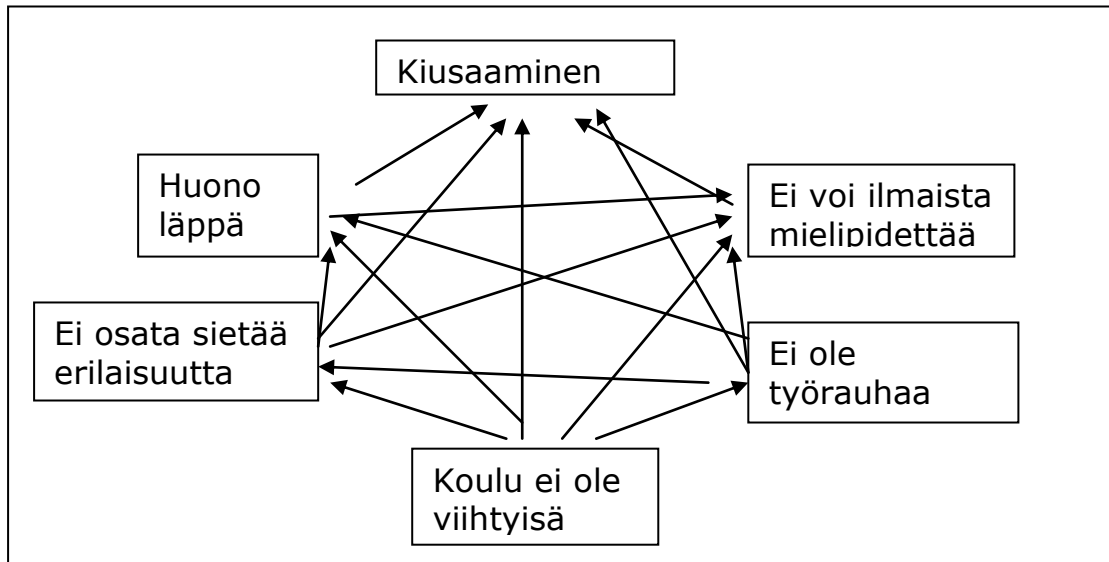
Vaihe 1. Mikä luokassamme mättää?

Keskustelua toteutetusta toiminnasta ja siitä miksi se ei onnistunut. Keskustelussa mietitään esiintyvätkö samat perusongelmat myös koulun muurien sisäpuolella. Keskustelun tuotoksena tuotetaan taululle 6 asiaa, joiden takia luokassa on vaikea olla tai sitä ei koeta viihtyisäksi.

Vaihe 2. Laitetaan ongelmat tärkeysjärjestykseen

Käydään luokan kanssa keskustelua kuudesta pääongelmasta. Keskustelun pohjana on harjoite, jossa asiat laitetaan tärkeysjärjestykseen. Perusperiaatteena on se, että mietitään aiheaiheelta sen suhde toisiin aiheisiin. Avainkysymys on, että kumpi on tärkeämpi kuin toinen. Apuna käytetään

timanttia, jossa vedetään kohta kohdalta nuoli aina tärkeämpään aiheeseen. Tämä vaihe on erittäin tärkeä, koska silloin ryhmä joutuu oikeasti miettimään ongelmiaan.



Seuraavaksi, laskettaessa kuinka monta nuolta mihinkin aiheeseen osoittaa, ongelmat voidaan laittaa nuolten suuntien perusteella tärkeysjärjestykseen. Luokka voi tapaus tapaukselta äänestää viittaamalla tai suljetusti siitä, kumpi on tärkeämpi kuin toinen.

Järjestys

1. *Kiusaaminen*
2. *Ei voi sanoa mielipiteitään*
3. *Huono läppä*
4. *Ei osata sietää luokkakavereita*
5. *Ei ole työrauhaa*
6. *Kouluviihtyvyys*

Vaihe 3. Vastaamalla kysymyksiin saadaan laadittua säännöt.

1. Kiusaaminen

Miten kiusaamista voisi vähentää tai voisiko sen lopettaa kokonaan, jos voisi niin miten ?

= Sääntö 1. Ei kiusata muita.

2. Ei voi sanoa mielipidettään

Miten mielipiteensä uskaltaisi sanoa?

= Sääntö 2. Jokaisella on oikeus sanoa julki oma mielipiteensä ja toisten täytyy kunnioittaa muiden mielipiteitä.

3. Huono läppä

Jos sitä ei jaksaa kuunnella, miten sitä voisi vähentää vai pitäisikö se lopettaa kokonaan?

= Sääntö 3. Mietitään ennen kun sanotaan. Lämpälläkin voi kiusata.

4. Ei osata sietää luokkakavereita

Miten opimme sietämään toisiamme?

= Kaikkia täytyy sietää sellaisina persoonina kuin he ovat, vaikkei ystäviä ollakaan.

5. Ei ole työrauhaa

Mitäs tämän työrauhan eteen voisi oikein tehdä?

= Luokassa pitää olla hiljempaa, jotta muut saavat työrauhan.

6. Koulu ei ole viihtyisä

Miten koulu olisi viihtyisämpi?

Ostetaan kukka, josta yhdessä huolehditaan ja kuljetetaan sitä mukana tunnilta toiselle.

Vaihe 4. Äänestys yhteisten sääntöjen hyväksymisestä ja sitoutuminen

Sääntöjen luomisen jälkeen äänestetään siitä, otetaanko ne käyttöön, jotta luokasta tulisi viihtyisämpi ja turvallisempi. Äänestys tapahtuu suljettuna lippuäänestyksenä, jossa jokaisella luokan jäsenellä on vain oma mielipide. Lopuksi sitoudutaan omalla allekirjoituksella noudattamaan luokan yhteisiä pelisääntöjä.

Luokkamme pelisäännöt

1. Ei kiusata muita.
2. Toisten täytyy kunnioittaa muiden mielipiteitä.
3. Mietitään ennen kun sanotaan. Lämpälläkin voi kiusata.
4. Kaikkia täytyy sietää sellaisina persoonina kuin he ovat, vaikkei ystäviä ollakaan.
5. Luokassa pitää olla hiljempaa, jotta muut saavat työrauhan.
7. Huolehditaan yhdessä kukastamme, jotta tunneilla olisi viihtyisämpää.

Minä

Matti Meikäläinen

allekirjoitan luokkamme säännöt ja sitoudun näihin sääntöihin, jotta luokassamme olisi tästä eteenpäin parempi ilmapiiri.

8.Lopuksi

Toivottavasti tämä opas kannustaa lukijoitaan puuttumaan koululuokissa ilmentyviin ongelmiin, sekä ennaltaehkäisemään niitä ryhmäyttävällä toiminnalla heti luokkien yhteisen taipaleen alussa. Hankkeen aikana saatujen kokemusten perusteella huomasimme, että tulevien ongelmien ennaltaehkäisy ei ole koskaan niin työlästä, kuin myöhemmin havaittujen oireiden kartoittaminen ja korjaaminen. Ennakoimalla ja ajoissa toimimalla helpotetaan luokanvalvojien työtaakkaa, sekä parannetaan koko kouluyhteisön työviihtyvyyttä ja työssä jaksamista.

Suosittelen jokaiselle koululle ryhtymistä yhteistyöhön muiden oheiskasvattajien kanssa. Kannustan ohjaajia ja opettajia käyttämään ryhmäyttävässä toiminnassa ja väliintuloissa heidän omia vahvuuksiaan ja osaamistaan oppilaiden työhyvinvoinnin edistämiseksi.

Tehkää koulussanne päätös ja satsatkaa oppilaiden työviihtyvyyteen, sillä se takaa myös tehokkaamman oppimistuloksen.



LIITE:1

Reissupäivän ohjelma

Koulu: _____ Luokka: _____ Reissupvm: ____ / ____ 20__

Opettaja: _____ Oppilaiden lukumäärä: _____

Reissumme kestää yhden vuorokauden

Osallistumme valmiiseen toimintapakettiin, joka sisältää vaeltamista, yöpymisen metsässä, pimeäsuunnistusta ja paljon muuta mukavaa toimintaa.

Reissumme kestää yhden päivän (klo 9 – 14.30)

Valitsemme kaksi toimintoa seuraavista:

Meidän Firma	<input type="checkbox"/>	Kisailut	<input type="checkbox"/>
Tulenkuljetus	<input type="checkbox"/>	Mars Attack	<input type="checkbox"/>
Luontokuvaus	<input type="checkbox"/>	Joukkuepelit	<input type="checkbox"/>
Perinneleikit	<input type="checkbox"/>	Luottamusharj.	<input type="checkbox"/>

JA:

Valitsemme yhden toiminnon seuraavista:

Erätuokio	<input type="checkbox"/>
Seikkailujen linna	<input type="checkbox"/>
Tehtävä mahdollinen	<input type="checkbox"/>
Tornin rakennus	<input type="checkbox"/>

TAI VALITSEMME:

Koko päivän kestävän oma leffa -projektin

LIITE2.

Oppilaille ja heidän huoltajille mietittävää ennen reissua

Varustelista syksyiselle yöretkelle

Muistakaa, että lähdemme reissuun vain yhdeksi yöksi eli jättäkää kaikki turha pois. Pakolliset mukaan otettavat tavarat ovat:

- kulutusta kestävä vaatekerta
- tukevat (mielellään vähintään lyhytvartiset) kengät
- varavaatekerta
- varasukat
- lämmintä vaatetta yöksi
- sadeasu ja kumisaappaat
- makuualusta ja makuupussi
- ruokailuvälineet: kuppi, lusikka, lautanen

Pakatkaa varavaatteenne ja makuupussit muovipussiin ennen reppuun laittoa, jotta ne eivät kastu huonon sään yllättäessä. Laittakaa kaikki mukana oleva tavara mielellään yhteen selkäreppuun, jotta ne olisi helppo kuljettaa kävellessä.

Varusteista yleensä

Tarkoituksena ei suinkaan ole, että tämän yksittäisen retken takia tarvitsisi ostaa kaiken maailman uutta ja kallista vaellusvarustetta. Tervettä maalaisjärkeä käyttämällä ja kyselemällä puuttuvia tarvikkeita tuttavilta ja sukulaisilta löytyy jokaiselle aina asianmukainen varustus yhden yön metsäretkelle.

Yleistä

Huomioikaa jo lähtiessänne se, että metsiä ei tule liata, roskata eikä saastuttaa. Kaikki roskat, mitä viette luontoon tulee mukanaanne takaisin tai palaa leirinuotiossa, mikäli on palavaa. Muistakaa myös säästää maastoa kulkiessanne eli antakaa kaiken olla paikoillaan ja kulkekaa mielellään jonossa. Kaikenlainen puitten juurilta kiskominen, sammalten heittäminen ja muu järjettömyys on luonnollisesti tuomittavaa ja kiellettyä.

Kuuntele hiljaisuutta, anna itsellesi ja muille tilaa rauhoittua, havainnoi ympäristöäsi ja makaa kanervikossa katsoen, kun pilvet liikkuvat. Tee asioita joita et voi muualla tehdä.

VAELLUSVARUSTEET SYKSYYN

Pää

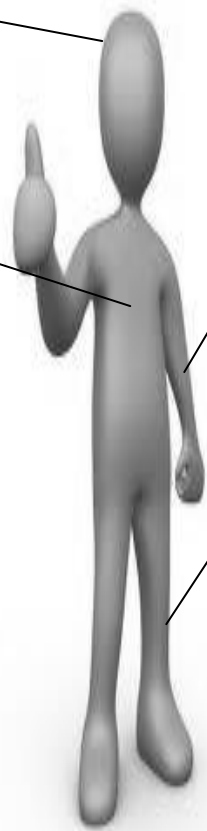
- pipo
- lippis
- aurinkolasit

Yläruumis

- kuoritakki, tuulipuvun takki tai sadetakki
- fleece- tai villapaita
- pitkähihainen aluskerrasto.

vaihdon varalle:

- fleece- tai villapaita
- pitkähihainen aluskerrasto



Kädet

- sormikkaat

Jalat

- pitkä aluskerrasto
- fleese- tai villavälihouset
- kuori-, sade- tai tuulipuvunhouset
- kumisaappaat tai vaelluskengät
- sukat
- villasukat

vaihdon varalle:

- sukat
- villasukat
- pitkä kerrasto ja välikerrasto

Hygienia

- hammasharja ja tahna
- pyyhe
- wc-paperi
- henkilökohtainen roskis

Ruokailu

- lautanen
- kuppi
- lusikka
- puukko
- juomapullo

Muuta

- jotain pientä, kivaa ja lohduttavaa ankean hetken varalle
- taskulamppu

Yöpyminen

- alusta
- makuupussi

Maksimiolosuhdeajattelu pakkaamisen apuna

Vaihe yksi

Mihin me voimmekaan joutua?

Ajattelemme pakatessamme haastavimpia olosuhteita, joita retkellämme voimme kohdata. Vaatteet ovat kastuneet ja joudumme yöpymään teltassa ja yöllä käy ensimmäiset yöpakkaset.

Vaihe kaksi

Miten selviämme äärimmäisissä olosuhteissa jotka voimme kohdata?

On tärkeää, että oppilailla on riittävästi lämmintä ja kuivaa vaihtovaatetta yöksi. (Katso varuste luettelo tai mieti sisältö itse yllä olevien ohjeiden mukaan.) Märät vaatteet kuivataan yönaikana nuotiolla tai kämpällä tilanteen mukaan.

Vaihe kolme

Miten varusteet tulee pakata, jotta ne eivät kastu?

Vaihtovaatteet tulee pakata vesitiiviisti. Vesitiiviissä pakkaamisessa voitte käyttää apuna valmiita kuivapusseja, joita saa urheiluvälineliikkeistä. Kotikonstein ilman kalliita hankintoja suosittelen lämpimästi kuivapakkaamisen soveltuvia isoja minigrip pusseja ja jätesäkkejä.

Varusteet laskostetaan huolellisesti ja asetetaan pusseihin, jonka jälkeen pusseista painetaan ilma pois ja pussin suut suljetaan huolellisesti.

Pussit on hyvä jaotella vaatekerroittain, jotta tarvittavat vaatteet löytyvät helposti tarvittaessa.

Yhteen pussiin vara-alusvaatteet ja varasukat

yhteen pussiin varavälikerrastot

yhteen pussiin varafleeset ja villapuserot

yhteen pussiin eväät

yhteen pussiin muut kastuvat tarvikkeet.

Makuupussi palataan jätessäkkiin ja säkinsuu suljetaan huolellisesti.

Varaa yksi jätessäkki vaatteiden vähennykseen jos tulee kuuma.

Kaikki nämä pienet pussit pakataan yhteen isoon kaksinkertaiseen jätessäkkiin ja
laitetaan

jätessäkki rinkan sisälle. Jätessäkkien suuaukot suljetaan huolellisesti.

Sanginjoen reissun esitietolomake

Reissu pvm: _____ / _____ / 200_____

Oppilaan perustiedot:

Nimi: _____

Luokka: _____

Oppilaan terveyttä koskevat tiedot:

Onko sinulla yliherkkyksiä / allergioita ?

Ei Kyllä Jos, niin mitä?

Onko sinulla tuki- ja liikuntaelinvaivoja / -sairauksia ?

Ei Kyllä Jos, niin mitä ?

Onko sinulla lääkitys, josta pitää reissun aikana huolehtia ?

Ei Kyllä Jos, niin mikä ?

Muut huomioitavat asiat:

Huoltajan allekirjoitus ja nimen selvennys: _____

Huoltajan puhelin numero: _____

Tietosi kerätään kaikkien osallistujien turvallisuuden varmistamiseksi ja tietojasi käsitellään täysin luottamuksellisesti.

Antamasi tiedot hävitetään heti reissun jälkeen.

