

## KUUSI PARTIOLAISTA - Lippukuntaohjeet

Lippukunta ottaa yhteyttä kouluun / opettajaan ja suunnittelee vierailun **yhdessä** opettajan kanssa. Opettajan mielipide otetaan huomioon peliin käytettävää aikaa ja pelipaikkaa valittaessa. Peli-aikaa päätettäessä on otettava huomioon aika, joka tarvitaan, jos tarkoitus on pelin pelaamisen lisäksi esitellä partiotoimintaa. Suositus kokonaisajaksi on kaksi oppituntia.

### Pelin idea:

Lippukunta suunnittelee toimintaradan, joka sisältää kuusi toimintapistettä. Luokka jaetaan kuuteen joukkueeseen, jotka kiertävät toimintarataa käyden vuorotellen eri toimintapisteeissä.

Yksi partiolainen on koko pelin johtaja ja samalla yhden toimintapisteen vetäjä. Opettaja valvoo tilannetta tai vetää yhtä toimintapistettä. Pelin toteuttamiseen tarvitaan siis vähintään **kolme** partiolaista, joista yhden on oltava yli 18-vuotias.

### Tila ja pelivälineet:

- Valitaan paikka yhdessä opettajan kanssa: liikunta/juhlasali, koulun piha, lähellä sijaitseva ulkoilukenttä tai luokkahuone (jos ryhmä on pieni)
- Toimintapisteeissä käytettävät pelin vihreät tehtäväkortit (ketjutarina)
- Toimintapisteeiden välineet ja tarvikkeet
- Suorituskortti jokaiselle joukkueelle

### Pelin pelaamiseen varattava aika:

Opettajan kanssa päätetään pelin kesto. Toimintarata suunnitellaan esimerkiksi siten, että jokaisessa toimintapisteeessä ollaan n.10 minuuttia. Huom. Kaikissa pisteissä on hyvä olla yhtä pitkä ohjelma, jotta ei synny jonoa ja joutoaikaa.

### Pelin säännöt:

#### 1. Aloitus

Joukkueet edustavat kukin yhtä kuvitteellista partiolaista. Nimet arvotaan ennen toimintaradalle siirtymistä. Nimet ovat Lare, Samu, Ali, Jonna, Ansku ja Tytti.

Pelin alkaessa pelinjohtaja lukee seuraavanlaisen tekstin:

”Olet aloittamassa peliä, joka on tehty Suomen 5.-6. luokkalaisten pelattavaksi sata vuotta täyttävän partioliikkeen juhluvuonna 2007.

Partio on monenlaisten lasten, nuorten ja aikuisten harrastus. Kuusi partiolaista -pelissä tutustut Jonnaan, Aliin, Tyttiin, Samuun, Lareen ja Anskuun, jotka kaikki harrastavat partiota. Huomaat sen huivista heidän kaulassaan. Partiossa toimitaan pienryhmissä ja niin tässäkin pelissä. Ilo ja yhteistyö ovat partiossa avainsanoja ja ne näkyvät myös tässä pelissä.

Mukavaa pelihetkeä ja onnea peliin!”



## 2. Toimintarata

Toimintapisteitä on kuusi. Ne sijaitsevat riittävän kaukana toisistaan, jotta joukkueet eivät häiritse toisiaan, eivätkä näytä omaa tulosta kenellekään. Partiolaiset tuovat mukanaan pisteillä tarvittavat välineet. Jokaiselle joukkueelle on kopioitu liitteenä oleva suorituskortti.

## 3. Toimintapisteeltä toiselle siirtyminen

Pelinjohtaja antaa äänimerkin, kun joukkueiden on aika siirtyä seuraavalle toimintapisteelle.

## 4. Tehtävät

### Sananselitys

Toimintapiste on ”kylmä”.

Toimintapisteen tarvikkeet:

- A4 selitettävät sanat kirjekuoressa (liitteenä)
- kello ajanottoa varten

Ohje:

- Joukkue valitsee yhden jäsenistään esittäjäksi ja toiselle joukkueen jäsenelle annetaan tehtäväksi ajan seuraaminen.
- Esittäjä saa ottaa kuoresta selitettävien sanojen listan. Kello käynnistetään ja esittäjä ryhtyy ilman sanoja esittämään valitsemiaan sanoja. Aina kun joukkue arvaa, merkitään rasti oikein arvatun sanan kohdalle. Kun aika päättyy (8 min), lasketaan oikein arvattujen sanojen pisteet yhteen ja merkitään ne suorituskorttiin. Esittäjä voi taktikoida ja valita selitettäväksi sanoiksi niitä mistä saa eniten pisteitä, tai niitä mitkä ovat nopeimmin selitettäviä, mutta saa vähemmän pisteitä.

### Partiotoiminnan esittely

Toimintapisteen vetäjä: partiolainen

Toimintapisteen tarvikkeet:

- toimintapisteen vetäjä huolehtii tarvitsemistaan tarvikkeista, esimerkkilista löytyy liitteestä

Ohje:

- kts. erillinen ohje Partiotoiminnan esittely

### Ketjutarina

Toimintapisteen vetäjä: opettaja

Toimintapisteen tarvikkeet:

- Kuusi partiolaista - pelin korteista ketjutarina – tehtäväkortit

Ohje:

- Joukkue kertoo kortissa annettuun aiheeseen liittyvän tarinan niin, että jokainen sanoo sanan kerrallaan.
- Katso pelinjohtajan opas ja vihreät tehtäväkortit, jotka on merkitty tietyllä tunnuksella.



**Partiotaito:** Trangian kokoaminen  
Toimintapisteen vetäjä: partiolainen

Toimintapisteen tarvikkeet:

- 2-3 trangiaa
- sanomalehtiä alustaksi, jos ollaan sisätiloissa
- tulitikut, polttoneste, vettä, jos ollaan ulkona ja halutaan yhdistää tehtävään veden keitto

Ohje:

- Anna oppilaiden ensin itse kokeilla trangian kokoamista ja opasta vasta sitten oikeaoppiseen koontiin.
- Jos aikaa jää ja ollaan ulkona, voivat ryhmät koota trangian ja keittää sillä 2dl vettä mahdollisimman nopeasti.

### **Iskulause**

Toimintapiste on ”kylmä”.

Toimintapisteen tarvikkeet:

- 6 kirjekuorta, joista kustakin löytyy joukkueelle 5 kpl koordinaattipisteitä osoittavia lappuja (liitteenä)
- kynä ja paperia jokaiselle joukkueelle
- sanakoordinaatisto (voi halutessaan suurentaa kokoon A3) (liitteenä)

Valmistelut:

- Kirjekuoret valmiiksi
- Ohje toimintapisteelle

Ohje:

- Kirjekuoressa on koordinaatteja, joiden määräämät sanat joukkue saa käyttöönsä. Tehtävänä on muodostaa sanoista joukkueen ehdotus luokan iskulauseeksi, yhteishengen kohottajaksi.
- Sanoja saa taivuttaa ja lauseeseen voi lisätä välimerkit sekä kaksi haluamaansa sanaa. Kaikkia sanoja ei ole pakko käyttää.

### **Yhteishenki - Lentävä matto**

Toimintapisteen vetäjä: partiolainen, joka on myös pelin vetäjä

- Ohje: kts. erillinen ohje

## **5. Pisteet**

Jokaisessa toimintapisteessä on yksi tehtävä. Tehtävän onnistuneesta suorituksesta päättää pelin lopuksi pelinjohtaja ja miehitetyissä toimintapisteissä vetäjä. Onnistunut joukkue saa merkinnän suorituskorttiinsa.



## 6. Pelin päätyminen

Peli päättyy peli johtajan antaessa äänimerkin kaksi kertaa peräkkäin. Silloin joukkueet huutavat vuorotellen toimintapisteessä suunnittelemansa iskulauseen, jota voi verrata partiosta tuttuun ”huutoon”. Opettaja ilmoittaa pistetulokset myöhemmin.

## 7. Iskulause ja kilpailuun osallistuminen

Luokka päättää yhdessä myöhemmin yhden pelin lopussa huudetuista huudoista koko luokan yhteiseksi iskulauseeksi, joka lähetetään kilpailuun.

Iskulause lähetetään yhteystietojen kera Partioviikon päätteeksi 1.5.2007 mennessä Suomen Partiolaisiin, jossa raati valitsee Suomen parhaimman iskulauseen. Voittanut luokka palkitaan T-paidoilla, joiden rintaa komistaa itse tehty voittolause.

Lähetysosoite:

anu.sauliala@partio.fi

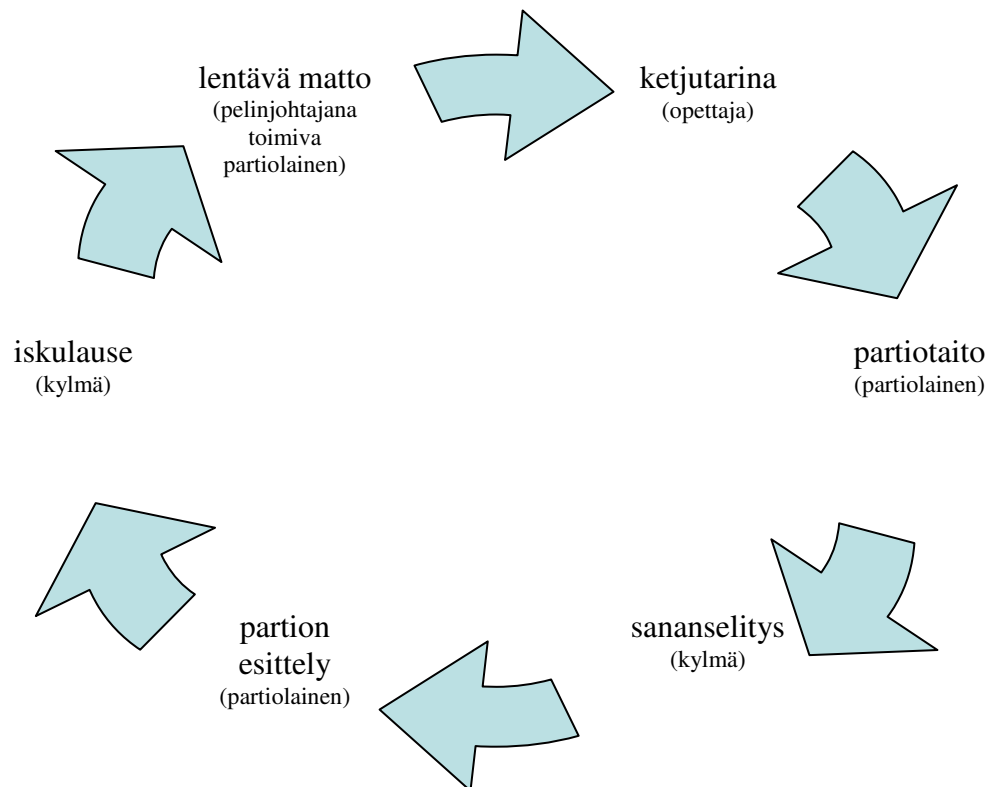
tai

Suomen Partiolaiset – Finlands Scouter Ry

Kuusi Partiolaista

Kylänvanhimmantie 29

00640 Helsinki



**LIITE:**

**SUORITUSKORTTI**

Joukkueen nimi:		Jäsenet:	
<b>Yhteishenki</b>	Pisteet	<b>Iskulause</b>	Pisteet
<b>Sananselitys</b>	Pisteet	<b>Ketjutarina</b>	Pisteet
<b>Partiotaito</b>	Pisteet	<b>Partiotoiminnan esittely</b>	Pisteet
Joukkueemme keksimä iskulause:			



**LIITE:**

**SANANSELITYS**

Valitkaa joukkueestanne yksi sanojen esittäjäksi ja toinen ajan ottajaksi.

Esittäjä saa ottaa kuoresta selitettävien sanojen listan. Kello käynnistetään ja esittäjä ryhtyy ilman sanoja (pantomiiimina) esittämään valitsemaansa sanoja. Aina kun joukkue arvaa oikein, ajanottaja merkitsee rastin arvatun sanan kohdalle.

Kun aika päättyy (8 min), lasketaan oikein arvattujen sanojen pisteet yhteen ja merkitään ne suorituskorttiin.

Esittäjä voi taktikoida ja valita selitettäväksi sanoiksi niitä mistä saa eniten pisteitä, tai niitä mitkä ovat nopeimmin selitettäviä, mutta saa vähemmän pisteitä.

Esitä pantomiimina, ilman sanoja.

1 p	PARTIO puukko kirves telttä	LUONTO jänis puu nuotio	KOULU liitutaulu pulpetti kynä
2 p	taskulamppu kompassi pilli	mäki polku maanjäristys	opettaja näyttämö piirtoheitin
3 p	ystävyyys yöretki suunnistaminen/suunnistus	luonnonsuojelu sienestys kalastuslupa	vahtimestari opettajienhuone tukiopetus



**LIITE:**  
**PARTIOTOIMINNAN ESITTELY**

Muista suunnitellessasi, että hyvä esittely on:

- valmisteltu
- sisältää kuvia tms. rekvisiittaa
- antaa tietoa siihen, miten toimintaan pääsee mukaan

ei ole:

- kertomus partiotoiminnan esittelystä
- yksitoikkoinen, pitkä puhe
- pelkästään ”kysykää jotain, niin minä vastaan”
- pelkkä partiopaidan avulla pidetty partion esittely

**Esimerkki partion esittelystä**

Pakkaa tavarat reppuun tai rinkaankin ja ota se mukaan kouluun. Ota repusta tavara kerrallaan ja kerro siitä oppilaille. Tavarat auttavat sinua muistamaan asiiasi ja toimivat ikään kuin muistilistana.

Tavara rinkassa tai repussa	Mitä sen avulla kerrotaan?	Viesti, joka halutaan kertoa partiosta.
1. Partiohuivi	- Kuka sinä olet? - Mihin lippukuntaan kuulut ja missä se toimii? - Mitä huivi kertoo lippukunnastasi? - Kuinka kauan olet ollut mukana partiossa?	Partiolaisilla on yhteisiä tunnuksia, jotka yhdistävät kautta maailman.
2. Suorituskirja, taitomerkki	- Mitä käytännön taitoja olet oppinut partiossa? - Onko taidot opittu suoritusmerkin kautta? - Oletko soveltanut taitoja muuallakin kuin partiossa?	Tekemällä oppiminen on tärkeä osa partiota. Partiossa jokainen kasvaa. Partiossa on kivaa ja tekemisen meininki.
3. Makuupussi, makuualusta, telta tms.	- Kerro jostakin kerrasta, jolloin yövyit luonnossa (esim. retkestä, leiristä, partiotaitokilpailusta) - Miten selvisitte luonnossa?	Luonnossa toiminta on oleellinen osa partiomenetelmää. Partio on kova juttu.
4. Kuva, suunnitelma tapahtumasta	- Kerro jostakin tapahtumasta (esim. retki), josta olet ollut vastuussa ja järjestämässä sitä - Miltä vastuu tuntui?	Yhdessä päättäminen ja toimiminen kuuluvat partiioon.
5. Yllätyksellinen tavara, joka liittyy kokemukseesi	- Kerro jokin hausimmista kokemuksistasi tai sattumuksistasi partiossa	Ilman elämyksiä ja seikkailua ei partiota ole. Partiossa on kivaa ja tekemisen meininki.
6. Linkkuveitsi	- Kerro erilaisista tilanteista ja tapahtumista, joissa olet partion kautta ollut mukana ja avaa aina samalla uusi terä linkkarista	Partiotoiminta on monipuolista.



**LIITE:**

**ISKULAUSE**

Avatkaa kirjekuori, jossa on joukkueenne nimi. Katsokaa koordinaatistosta mitkä sanat saitte käyttöönnne. Tehtävänne on muodostaa saaduista sanoista joukkueen ehdotus luokan iskulauseksi, yhteishengen kohottajaksi.

Sanoja saa taivuttaa ja lauseeseen voi lisätä välimerkit sekä kaksi haluamaansa sanaa. Kaikkia sanoja ei ole pakko käyttää.

Kirjatkaa ehdottamanne iskulause suorituskorttiin.

Aikaa on noin 10 min, kunnes kuulette äänimerkin, jolloin on aika siirtyä seuraavalle rastille.

Koko pelin päättyessä kuulette kaksi kertaa peräkkäin äänimerkin. Silloin on aika huutaa keksimänne iskulause kaikkien kuultavaksi!

Sanakoordinaatisto

	1	2	3	4	5	6
A	Me	Yhdessä	Polku	Luottaa	Ilo	Jokainen
B	Maailma	Välittää	Auttaa	Syttyä	Suunta	Toimia
C	Vauhti	Vastuu	Kipinä	Ulos	Näppärä	Oikea
D	Villi	Vastuu	Sankari	Paras	Voima	Riemu
E	Hassu	Pimeä	Iso	Rohkea	Meininki	Henki

Partiolainen:

Kirjoita alla olevat koordinaatit paperilapuille, sekoita ja laita kuuteen kirjekuoreen.

A1	A2	A3	A4	A5	A6
B1	B2	B3	B4	B5	B6
C1	C2	C3	C4	C5	C6
D1	D2	D3	D4	D5	D6
E1	E2	E3	E4	E5	E6





**LIITE:**

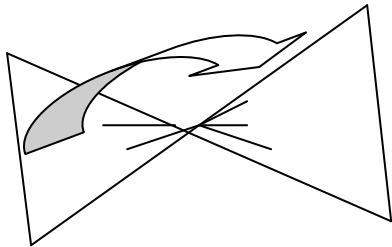
**YHTEISHENKI - Lentävä matto**

Tarvikkeet: ”matto” eli pala kangasta, koko noin 1m x 1m, (esim. vanhasta lakanasta leikattu)

Joukkueen tehtävänä on lähteä itämaiseen tyyliin lentämään matolla. Joukkue astuu matolle. Partiolainen muistuttaa, ettei matolta voi enää poistua, sillä he lentävät nyt hyvin korkealla. Partiolainen huomaa, että mattohan on väärinpäin. Joukkueen tehtävänä on kääntää matto toisinpäin, ilman että kukaan astuu maton ulkopuolelle.

Joukkue saa suorituskorttiinsa merkinnän, kun joukkue on toiminut yhteistyössä kannustavasti sekä matto on saatu käännettyä ympäri.

Jos joukkueella menee pitkään, ettei matto käänny ympäri, voi partiolainen vinkata että maton saa helpoiten käännettyä laittamalla se kahdeksikoksi eli rusetiksi (kuva).



Jos joukkue saa saman tien maton käännettyä ympäri, voidaan mattoa pienentää taittamalla, ja joukkueen uutena tehtävänä on kääntää matto pienikokoisena ympäri.

Mikäli aikaa jää vielä maton kääntämisen jälkeen, voi joukkue kokeilla kuinka pienellä matolla he pystyvät lentämään eli pysymään maton päällä. Joukkueen tulee taitella mattoa pienemmäksi ja pienemmäksi, seisten koko ajan sen päällä.

