

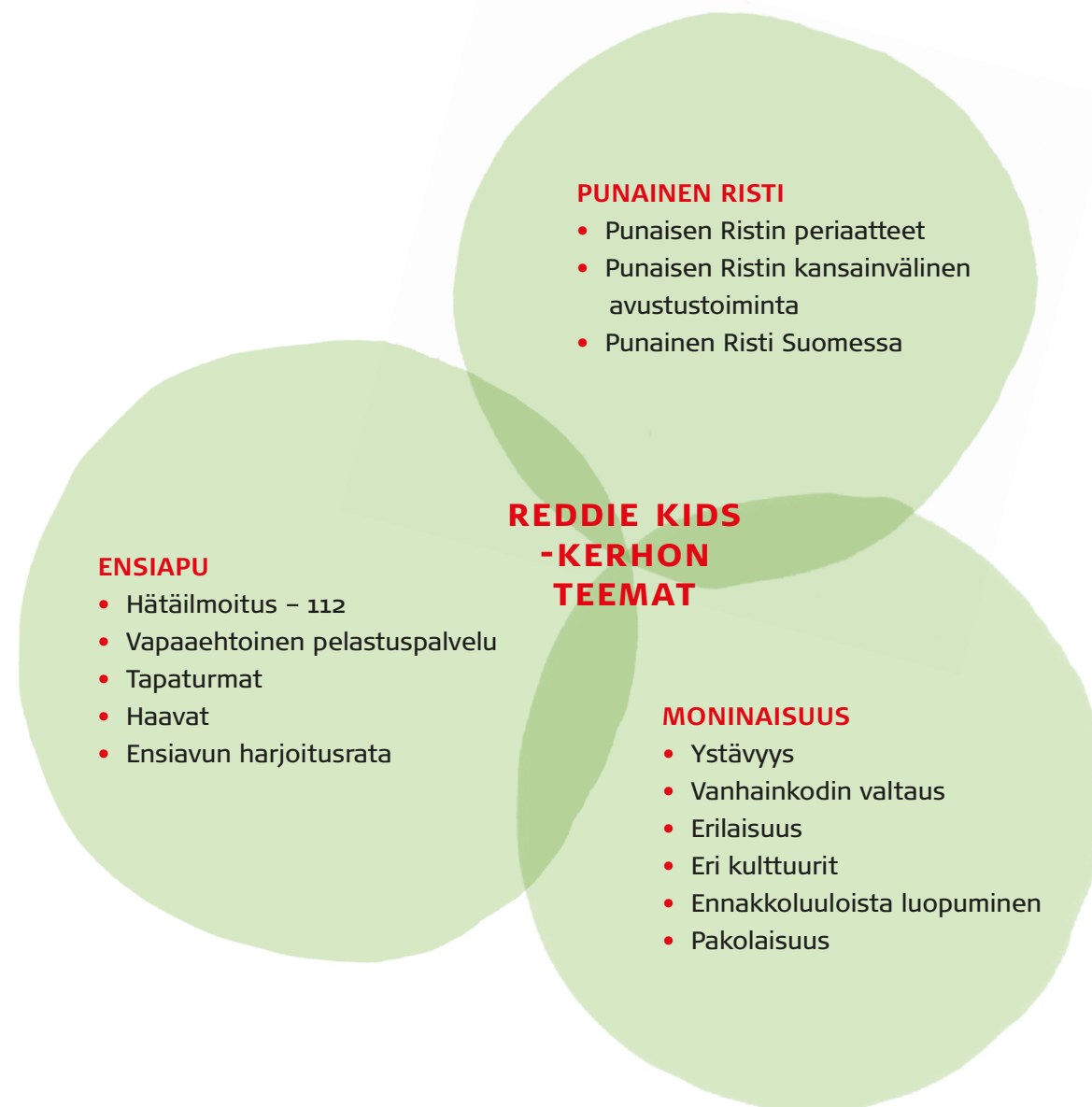
REDDIE KIDS – OHJAAJAN OPAS



Kiitos, kun tartuit tassuun!

Tervetuloa Punaiseen Ristiin, maailman suurimpaan vapaaehtoisjärjestöön. Suomen Punaisen Ristin Reddie Kids -kerhon ohjaajana olet mukana toimimassa tasa-arvoisen ja moninaisen maailman puolesta. Ohjenuoranamme on koko järjestön yhteinen teema **Uskalla välittää, Dare to Care.**

Reddie Kids -kerho tarjoaa varhaisnuorille (7–12 -vuotiaille) leikin lomassa mielekästä ja hauskaa tekemistä, hyödyllisiä taitoja ja ihmisyyttä puolustavia arvoja. Kerhon aiheet nousevat suoraan Punaisen Ristin ydintehtävistä: humanitaaristen arvojen toteuttamisesta, auttamisvalmiuden parantamisesta sekä terveyden ja huolenpidon edistämisestä. Oheinen kuvio esittelee kerhon kolme keskeistä teemaa ja tapaamisten aiheet.



Ohjaajan oppaan sisältö

Tämä kerho-ohjaajan opas koostuu kolmesta osasta. Ensimmäisessä osassa neuvotaan, miten perustat Reddie Kids -kerhon. Siinä käydään myös läpi mahdollisia ongelmatilanteita, esitellään erilaisia ohjausmenetelmiä ja perehdytään toiminnan suunnitteluun. Toisesta osasta löydät kolmeen pääteemaan sopivia tehtäviä ja harjoituksia, kolmannesta leikki-ideoita ja muita toiminnallisia vinkkejä.

Oppaan materiaali on suunniteltu 20 kerhotapaamiseen eli noin vuoden jaksolle. Voit käynnistää kerhon silloin, kun se parhaiten sopii osaston suunnitelmiin, omaan kalenteriisi ja kerholaisten aikatauluihin.

Voit itse vaikuttaa myös kerhotapaamisten sisältöön niin paljon kuin haluat ja voit. Oppaan tehtävät ovat suuntaa-antavia; keksi omia leikkejä ja tehtäviä ja muuta vapaasti vuosisuunnitelman runkoa. Pääasia on, että pysyt kolmessa pääteemassa (**Punainen Risti, ensiapu, moninaisuus**).

Entä ensimmäisen vuoden jälkeen? Kerhotapaamisten teemat ja aiheet eivät Punaisessa Ristissä lopu! Tarjolla on monenlaista materiaalia, vaikkapa taitomerkit. Voit myös osallistua kerhosi kanssa järjestön kampanjoihin, tempauksiin ja eri teemojen ympärille rakennetuille leireille.

Sisällysluettelo

OSA 1: NÄIN REDDIE KIDS -KERHO TOIMII.5

Kerhon perustaminen.	6
Kerholaisten ja kerhotilan hankkiminen	8
Tiedottaminen kannattaa!	9
Millainen on hyvä ohjaaja?	10
Kerho ryhmänä.	11
Toiminnan suunnittelu	16
Suunnittelun vaiheet.	16
Toimintasuunnitelma ja talousarvio	18
Kerhotapaamisten suunnittelu.	19
Kerhotapaamisen kulku.	21
Ohjausmenetelmät.	23
Ongelmatilanteet ja turvallisuus	26
Ongelmatilanteisiin puuttuminen.	27
Vastuu ja turvallisuus	28

OSA 2: REDDIE KIDS -KERHON KOLME TEEMAA 31

Punainen Risti	33
Punaisen Ristin periaatteet	33
Punaisen Ristin kansainvälinen avustustoiminta. . . .	38
Punainen Risti Suomessa	40
Ensiapu	42
Toimiminen hätätilanteessa	43
Vapaaehtoinen pelastuspalvelu.	45
Tapaturmat	46
Haavat.	49
Ensiavun harjoitusrata	52
Moninaisuus.	55
Ystävyys ei tunne rajoja	56
Kaikki erilaisia mutta samanarvoisia	58
Luovutaan ennakkoluuloista	60
Pakolaisena Suomessa	63

OSA 3: HARJOITUKSIA JA LEIKKEJÄ65

Jakaudutaan pieniin ryhmiin	66
Meillä on hauskaa!	68
Liikuntaa, irrottelu ja keskittymistä.	70
Kuka on nopein ja näppärin?	74
Hiotaan hoksottimia.	76
Lähikontaktissa	78
Luovasti esillä.	80
Luotatko?	84
Ota rennosti!	86
Näytelmiä ja roolipelejä.	88

OSA 1: NÄIN REDDIE KIDS -KERHO TOIMII





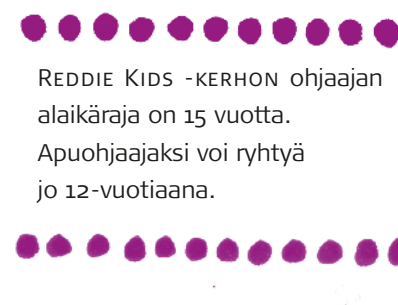
KERHON PERUSTAMINEN

Ennen kerhon perustamista kannattaa miettiä, kuinka paljon aikaa sinulla on sen vetämiseen. Ole realisti ja muista, että kerhon tulee kokoontua säännöllisesti, esimerkiksi kerran viikossa tai kerran kahdessa viikossa. Ohjaajana suunnittelet kerhon ohjelman, huolehdit tapaamisten sujumisesta, markkinoit kerhoa kiinnostuneille ja kerrot lasten vanhemmille toiminnastanne. Aikaa kuluu myös tiedon ja materiaalin hankkimiseen ja paperitöihin. Kun päätät uuden harrastuksesi ajankäytöstä, pyri pitämään siitä kiinni.

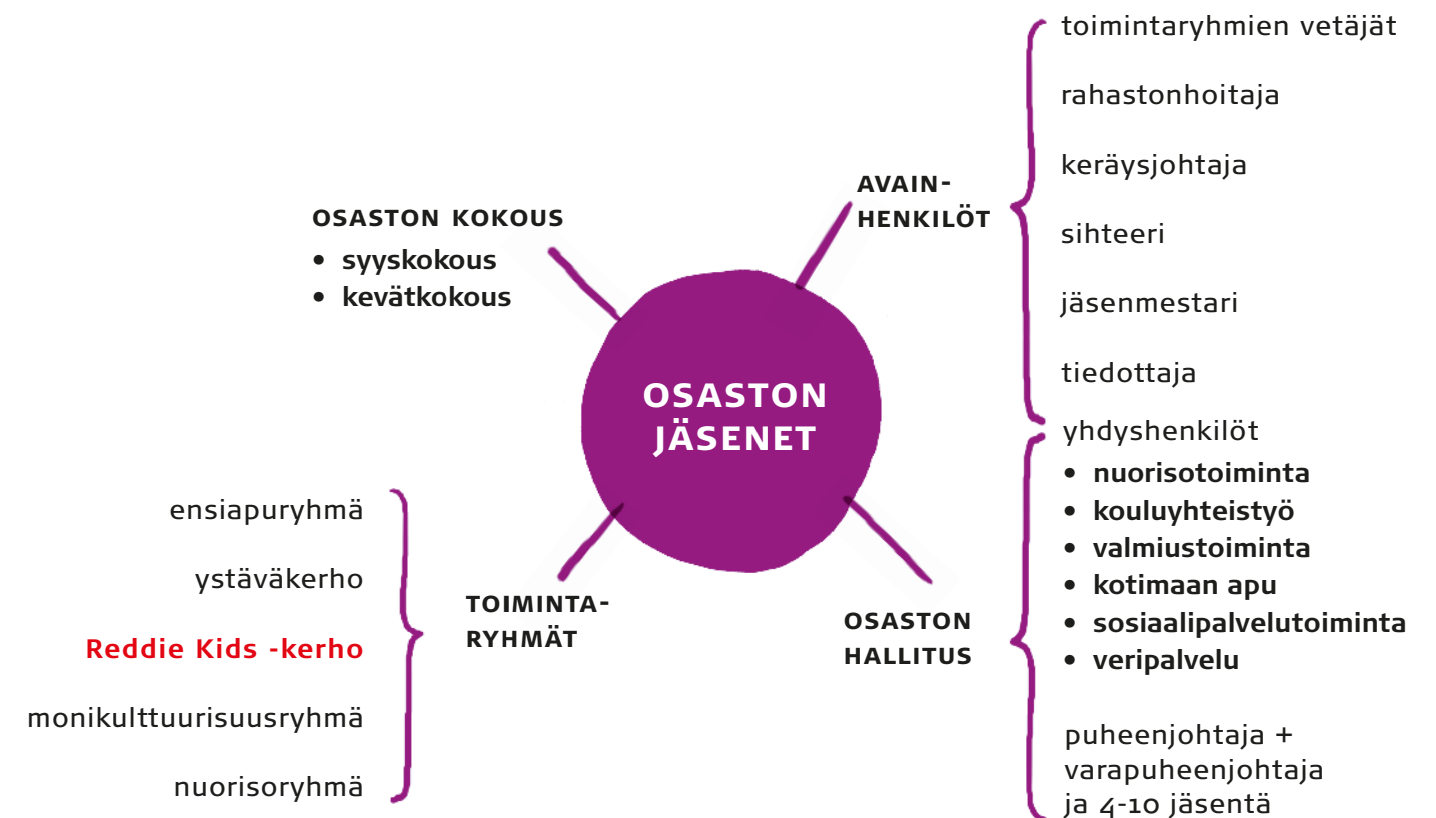
Kerhoa voi vetää yksin tai toisen ohjaajan kanssa. Asiaa kannattaa pohtia sekä ajankäytön kannalta että luonnekysymyksenä. Varhaisnuorten ohjaaminen yksin vaatii aikaa ja sitoutumista, mutta toisaalta voit itsenäisesti päättää tekemisistäsi. Kahden tai useamman ohjaajan ryhmässä työt ja vastuu jaetaan. Toisaalta kaikkien ohjaajien mielipiteet on otettava huomioon. Vaikka vuorottelisitte kerhoillan vetäjinä, tieto kulkee välilläne parhaiten, jos olette tapaamiskerroilla kaikki läsnä.

Kerhon perustamisvaiheessa mieti myös, onko sinulla riittävästi tietoja ja taitoja vai tarvitsetko koulutusta ennen ohjaajaksi ryhtymistä. Reddie Kids -ohjaajakoulutus on toiminnan ohjaamisen peruskurssi, jolla saamasi tieto riittää mainiosti kerhon perustamiseen ja vetämiseen. Voit jäsenellä omat vahvuutesi ja heikkoutesi kirjaamalla ne paperille.

Sinun kannattaa miettiä myös kerhosi tulevaisuutta noin vuodeksi eteenpäin. Esimerkiksi jos tiedät muuttavasi paikkakunnalta pois, aloita seuraajiesi kouluttaminen hyvissä ajoin. Voit pyytää muutamaa vanhempaa nuorta apuohjaajiksi auttamaan leikkien vetämisessä, askartelun ohjaamisessa ja kerhotapaamisten suunnittelussa. Apuohjaajana toiminut nuori voi myöhemmin osallistua Reddie Kids -ohjaajakoulutukseen ja lähdeyttäsi jatkaa kerhonohjaajana.



REDDIE KIDS -KERHON ohjaajan alaikäraja on 15 vuotta. Apuohjaajaksi voi ryhtyä jo 12-vuotiaana.



Osasto on tärkein yhteistyökumppanisi

Reddie Kids -kerho on osa paikkakuntasi Punaisen Ristin osaston toimintaa. Osaston tehtävä on tukea sinua kerhon vetäjänä.

Paikallisosastossa toimii **hallitus**, joka päättää siitä, että saat aloittaa kerhosi. Sinulle ilmoitetaan **yhteyshenkilö**, johon voit olla yhteydessä raha-asioissa, toiminnan suunnittelussa ja yhteyksien luomisessa. Osastosta voi myös löytyä **nuorisopromo**, joka on erikoistunut tapahtumien järjestämiseen sekä vapaaehtoisten ohjaamiseen ja rekrytointiin. Pyydä siis rohkeasti tukea osastosi hallitukselta ja vastuuhenkilöiltä.

Kannattaa myös vierailla jäsenilloissa, hallituksen kokouksissa sekä osaston kevät- ja syyskokouksissa kertomassa kerhon toiminnasta.

Reddie Kids -kerholla on samat oikeudet ja velvollisuudet kuin osaston muillakin toimintaryhmillä. Kerhon on toiminnassaan ja tilinpidossaan noudatettava järjestön sääntöjä ja pidettävä osaston hallitus ajan tasalla tekemisistään.

Osaston lisäksi sinua tukee piirisi **nuorisotyöntekijä**. Häneltä saat tietoa piirin järjestämistä leireistä, tapahtumista ja koulutuksista. Kerhon käynnistämisestä kannattaa ilmoittaa myös kunnan nuorisotyöstä vastaavalle henkilölle. Näin kerho tietää muista paikkakunnan tapahtumista, joihin voi osallistua.

SUOMEN PUNAISEN RISTIN säännöt löydät aineistopankista osoitteesta www.punainenristi.fi/aineistopankki.

Kerholaisten ja kerhotilan hankkiminen

Jotta kerho voi kokoontua, sillä täytyy olla pysyvä kokoontumispaikka ja -aika. Kerhotiloja voit tiedustella omalta osastoltasi, piiristä tai muilta järjestöiltä, kunnan tai kaupungin nuorisotoimesta, seurakunnasta, kouluista, kirjastosta tai muusta sopivasta paikasta.

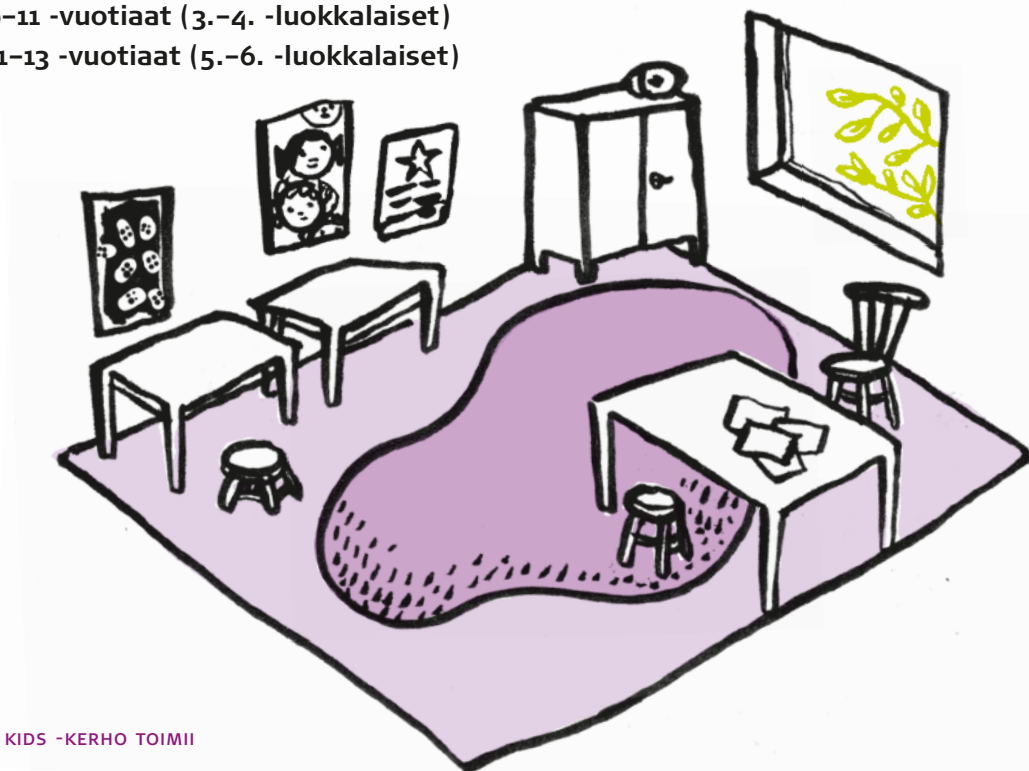
Kerhopaikkaan pitäisi olla helppoa ja turvallista tulla, ja siellä on hyvä olla riittävästi sekä sisä- että ulkotilaa harjoituksia ja leikkejä varten. Valitessasi tilaa ota huomioon kerholaistesi mahdolliset erityistarpeet, esimerkiksi esteetön pääsy pyörätuolissa liikkuvalla. Kokoontumistiloissa olisi hyvä olla lukollinen kaappi tai vastaava säilytyspaikka kerhon tavaroita varten.

Kerholaisten hankkiminen vaatii kekseliäisyyttä ja vaivannäköä, mutta löydettyäsi sopivat kohderyhmät ja kanavat on menestys usein taattu. Suotuisin ajankohta perustaa kerho ja hankkia jäsenet on välittömästi koulujen lukukauden käynnistyttyä joko alkusyksystä tai vuodenvaihteen jälkeen.

Koska eri-ikäiset lapset ja nuoret ovat kiinnostuneita eri asioista, yhteisen toiminnan järjestäminen 7–12 -vuotiaille tai ala- ja yläkoulun oppilaille voi osoittautua vaikeaksi. Ohjaajan tehtäväsi helpottuu, jos kerholaisesi ovat suunnilleen samanikäisiä. Jakamalla kerholaiset ikäryhmiin voit myös vaikuttaa ryhmien kokoon ja yhtenäisyyteen. Mitä suppeampi ikäjakauma on, sitä pienempi ja tiiviimpi kerhosta tulee.

Voit toteuttaa ryhmäjaon esimerkiksi näin:

- 7–9 -vuotiaat (1.–2. -luokkalaiset)
- 9–11 -vuotiaat (3.–4. -luokkalaiset)
- 11–13 -vuotiaat (5.–6. -luokkalaiset)



Tiedottaminen kannattaa!

Kun olet päättänyt, millaiset ryhmät aiot muodostaa, mieti, millä tavoin tiedotat kerhosta valitsemallesi kohderyhmälle ja varhaisnuorten vanhemmille. Apua saat osastosi tiedottajalta.



- Suunnittele selkeä **mainosjuliste**. Mainoksesta käy ilmi, mitä järjestetään, kuka järjestää, missä ja milloin sekä järjestävän tahon yhteystiedot. Vie mainos esimerkiksi lähialueen kouluihin, nuorisotalolle, kirjastoihin, kauppoihin, postiin, pankkeihin, terveyskeskukseen ja virastotaloihin. Muista tarvittaessa pyytää lupa ennen kuin kiinnität mainoksesi. Kerää vanhentuneet mainokset pois.
- Toimita **ilmoitus paikallislehtiin ja -radioihin**, jotka antavat menovinkkejä Minne mennä -otsakkeen alla. Tiedotusvälineillä on erilaisia käytäntöjä, joten ilmoitus voi olla joko maksuton tai maksullinen. Kunnan tai paikallislehden nettisivuilla toimivat sähköiset ilmoitustaulut ovat yleensä ilmaisia. Kun kerhosi on jo muutaman kerran kokoontunut, voit kutsua lehden tai radion toimittajan mukaan kerhotapaamiseen.
- Kerholaisten vanhemmille kannattaa kirjoittaa **tiedotuskirje**. Heitä todennäköisesti kiinnostavat kerhotoiminnan kustannukset (kerhomaksu ja muut kulut), kerhon aikataulu ja seuraavien kuukausien ohjelma. Voit myös järjestää vanhempainillan, jossa vanhemmat voivat tavata osaston väkeä, kysellä kerhosta ja saada lisätietoa Suomen Punaisen Ristin toiminnasta ja ideologiasta.
- Useimmilla osastoilla on omat **nettisivut**. Huolehdi, että kerho esittäytyy myös näillä sivuilla ja että sen tapahtumista on netissä jatkuvasti ajankohtaista tietoa ja toiminnallisia kuvia. Kysy nettisivuista osaston tiedottajalta.
- Koulut ovat hyviä paikkoja kertoa kerhosta ja Punaisesta Rististä vaikkapa **aamunavauksessa**. Voit myös pistäytyä **vanhempainilloissa** kertomassa uudesta harrastusmahdollisuudesta. Koulut suunnittelevat toimintaansa monta kuukautta eteenpäin, joten ota yhteyttä ajoissa.
- **Puskaradion** avulla tieto mukavasta kerhosta kiirii nopeasti. Panosta kunnolla ensimmäisiin kerhotapaamisiin, jotta paikalla olleet nuoret tulisivat uudelleen ja toisivat kaverinsakin mukanaan.

SUOMEN PUNAISELLA RISTILLÄ on oma graafinen ilme, 'visuaalinen persoonallisuus', jolla vahvistamme mainettamme ja erotamme muista. Ilmeen mukaisia mainos- ja ilmoituspohjia ja muuta materiaalia löydät viestinnän työkalusta osoitteesta www.punainenristi.fi/aktiivit/osastotoimisto/viestinta. Sieltä saat myös lisää ohjeita ja vinkkejä tiedottamiseen.

Millainen on hyvä ohjaaja?



Reddie Kids -ohjaajaksi ryhtyessäsi olet joko suorittanut ohjaajakurssin tai sovellut muuten ikäsi ja kokemuksesi puolesta ohjaajaksi. Sinulla tulee olla riittävät tiedot ja taidot siitä, miten lasten ja nuorten kanssa toimitaan. Tärkeintä kuitenkin on, että olet sisäistänyt Punaisen Ristin periaatteet ja kykenet omalla toiminnallasi olemaan esimerkkinä kerholaisille. Sinun avullasi kerholaiset tutustuvat vähitellen Punaisen Ristin arvomaailmaan.



Kerho vaatii vahvaa ohjaamista siihen asti, että sen jäsenet alkavat tuntea toisensa. Kannattaa miettiä, minäkalaisissa ryhmissä olet itse ollut, millaisesta ohjaamisesta olet pitänyt ja missä ympäristössä omaksut helpoimmin uusia asioita.



Tietyistä ominaisuuksista on ohjaajalle hyötyä. Vaikka et kaikilta osin tunnista itsesi seuraavasta kuvuksesta, älä lannistu. Tärkeintä on, että tunnet itsesi ja vahvuutesi ohjaajana ja tiedostat ne osa-alueet, joilla voit itseäsi kehittää.



OHJAAJAN KOKEMUKSESTA ON HYÖTYÄ

SUOMEN PUNAINEN RISTI on tunnettu ja arvostettu kouluttaja. Järjestömme kouluttaa vapaaehtoisia tekijöitä ystävistä nuorisopromoihin ja ensiapupäivystäjistä järjestökouluttajiin. Kaikille avoimilla kursseilla jokainen voi esimerkiksi oppia ensiavun perustaidot tai vahvistaa tietämystään sodan oikeussäännöistä.



PUNAISEN RISTIN KURSSITODISTUKSILLA on painoarvoa myös muussa elämässä. Oppilaitokset ja työnantajat arvostavat aktiivisia nuoria, joilla on mustaa valkoisella siitä, mitä he ovat koulun ulkopuolisessa elämässään tehneet ja oppineet.



Hyvä ohjaaja...

- **tuntee itsensä ja kerhonsa**
Olet ohjaajan roolissa vaikuttaja. Sinun tulee tuntea omat arvosi ja asenteesi, sillä ne luovat toimintasi perustan. Pyri vaikuttamaan kerholaisiisi tietoisesti Punaisen Ristin periaatteiden pohjalta ja anna heille esimerkki avoimesta ja aidosta tavasta toimia uusien ihmisten kanssa. Hyväksy yksilöiden erilaiset lähtökohdat ja tarpeet kerholaisina. Muodosta kerhostasi kokonaiskuva ja hahmota kerholaisien erilaiset roolit ja niiden väliset vuorovaikutussuhteet.
- **ilmaisee itseään ja kannustaa muita**
Kannusta kaikkia puhumaan. Huolehdi siitä, että jokainen kerholainen pääsee vuorollaan esille ja saa kertoa mielipiteensä.
- **kuuntelee**
Kuuntele kerholaisien mielipiteitä ja ota ne huomioon tehdessäsi päätöksiä. Kysy tarkentavia kysymyksiä ja johdata kerhosi keskustelemaan asioista.
- **antaa palautetta**
Muista, että annat palautetta kerholaisen tekemisistä, et hänen persoonastaan. Tärkeintä ei ole tulos eikä onnistuminen, vaan tekeminen ja yrittäminen. Kiitosten avulla kerholaisien itsetunto kasvaa ja luottamus omiin kykyihin lisääntyy. Sinun on kyettävä antamaan palautetta myös kielteisistä asioista. Palautteen ei silti tarvitse olla puettuna kielteiseen muotoon. Sano ensin, mitä hyvää huomasit ja kerro vasta sitten mahdolliset puutteet. Kiitä lopuksi hyvästä yrityksestä.
- **ottaa tunteet huomioon**
Ohjaajana sinun tulisi erottaa yksilöiden erilaiset mielialat ja tunteet kerhon yleisestä ilmapiiristä. Hyvä kerho sisältää ja kestää erilaisia tunteita. On tärkeää, että teet vain havaintoja, et tulkintoja. Esimerkiksi voit havaita, että joku kerholainen on syrjään vetäytyvä ja yksinäinen. Kun arvailet siihen syitä, teet jo omia tulkintojasi. Älä arvaile, vaan keskustele asiasta hänen kanssaan.
- **ymmärtää erilaisuutta**
Oma kykysi kohdata erilaisuutta on kerhon perusta. Puutu sinnikkäästi ja johdonmukaisesti asiaan joka kerta, kun havaitset kiusaamista. Teetä kerholaisillasi tehtäviä, joissa tarvitaan erilaisia taitoja ja taipumuksia. Tieto ja tutustuminen vähentävät ennakkoluuloja.

Kerho ryhmänä

Reddie Kids -kerho on ryhmä, jonka jäseniä yhdistävät Punaisen Ristin arvot ja yhteiset tavoitteet. Kerhossa yhdessäolo ja keskinäinen tuki ovat tärkeitä. Ohjaajana sinun on hyvä tiedostaa, että ajan kuluessa kerhosi kehittyi ja muuttaa muotoaan. Samalla oma roolisi ohjaajana muuttuu.

Ryhmän kehitysvaiheet

Kuten yksilöt, myös ryhmät käyvät läpi erilaisia kehitysvaiheita.

Vaiheet ovat usein eri ryhmissä samankaltaisia ryhmän koosta ja iästä riippumatta.

Kehitys ei kuitenkaan ole suoraviivaista. Monet ryhmät eivät pääse alkua pidemmälle. Toiset jäävät 'junnaamaan' paikalleen etenemättä seuraavalle tasolle. Ryhmä voi myös hypätä jonkin vaiheen yli tai ottaa kehityksessään pari askelta taaksepäin. Jokaisen ryhmän elämäнкааri on yksilöllinen, mutta seuraavien kehitysvaiheiden tunteminen voi auttaa sinua ohjaajana ymmärtämään oman kerhosi toimintaa ja ratkomaan vastaan tulevia ongelmatilanteita.

1. Muotoutuva ryhmä

Tutustumisvaiheessa ryhmäläiset ovat varuillaan ja tarkkailevat toisiaan. Ilmassa on uuden tilanteen aiheuttamaa jännitystä. Ryhmän jäsenten omat roolit eivät ole vielä selkiytyneet, joten odotukset kohdistuvat ohjaajaan.

2. Kuohuntavaihe

Jäsenten roolit muotoutuvat alkuvaiheen tapahtumien tai kerhon ulkopuolella omaksuttujen roolien perusteella. Alkuvaiheen aloitteentekijältä odotetaan jatkuvasti uusia ideoita, vitsiniekka saa pellen maineen. Kerran saadusta leimasta on vaikea päästä eroon. Ryhmän toimintaa uhkaavat klikkiytyminen ja keskinäinen kilpailu. Ryhmäläisten yksilölliset tarpeet jäävät helposti huomiotta.

3. Toteuttamisvaihe

Ryhmän jäsenet tuntevat toisensa. Ilmapiiiri on ystävällinen ja turvallinen, mutta ryhmäläiset eivät ilmaise henkilökohtaisia odotuksiaan ja tunteitaan. Ryhmä pitää yllä ihannekuvaa itsestään ja välttelee konflikteja. Vaarana on, että ryhmä kääntyy sisäänpäin, jolloin uusien jäsenten on vaikea päästä mukaan.



RYHMÄYTTÄ KERHOSI

RYHMÄYTTÄMINEN TARKOITTAI tietoisesti aloitettua prosessia, jossa ryhmäläiset tulevat keskenään tutuiksi ja oppivat luottamaan toisiinsa. Ryhmän muotoutuessa joukossa alkaa hahmottua erilaisia rooleja: yksi haluaa johtaa, toinen keksii ongelmiin ratkaisuja, kolmas auttaa toisia, neljäs pitää mielialaa korkealla ja kannustaa muita yrittämään.

Vältyt monilta ongelmilta, kun jo kerhon alkuvaiheessa panostat yhteishengen luomiseen. Tutustuessanne ennakoluulot vähenevät, vuorovaikutus kehittyy ja kerholaiset alkavat viihtyä keskenään. Kaikenlainen yhdessä tekeminen leikeistä arkiaskareisiin on ryhmäyttämistä parhaimmillaan. Luottamusta kasvattavia harjoituksia ja leikkejä löydät tämän oppaan lopusta.

4. Tulosvaihe

Ryhmäläisten keskinäiset ristiriidat purkautuvat ja kielteiset tunteet tulevat esiin. Asioissa päästään eteenpäin, kun kaikkia kuunnellaan ja jokainen saa ilmaista mielipiteitään ja tunteuksiaan. Avoimuus, rehellisyys ja luottamus syntyvät vähitellen.

5. Irrottautumisvaihe

Ryhmä on oppinut pääsemään kriisien yli. Jäykkä roolijako on murtunut, yhteistyö ja ihmissuhteet toimivat ja vuorovaikutus on avointa ja rehellistä. Yksilöiden erilaisuus sallitaan ja ilmapiiri on turvallinen. Ryhmäläiset haluavat torjua ajatuksen erosta.

6. Päätös vaihe

Ryhmän toiminta loppuu tai suurin osa vanhoista jäsenistä vaihtuu uusiin. Ryhmäläiset kokevat luopumisen surua ja tyhjyyden tunnetta. Jäljelle jäävät hyvät muistot ja valmius uuteen alkuun ja uusiin vaiheisiin.



Hyvin toimivassa kerhossa on vapautunut ilmapiiri

Hyvässä kerhossa kaikki kerholaiset otetaan huomioon ja jokainen saa olla oma itsensä. Mitä useamman näistä piirteistä tunnistat kerhossasi, sitä parempi.

Kerhon ilmapiiri on vapaa ja rento

Harjoituksissa ja leikeissä kerholaiset eivät kilpaile keskenään, vaan auttavat ja kannustavat toisiaan suoriutumaan tehtävistä.

Jäsenet kuuntelevat toisiaan

Kerholaiset kykenevät kuuntelemaan toistensa mielipiteitä ja ohjaajan antamia ohjeita.

Jäsenet ilmaisevat tunteitaan ja hyväksyvät muiden tunteet

Turvallisessa ilmapiirissä kerholaiset uskaltavat tuoda omat tunteensa esiin ja hyväksyvät toistensa vaihtuvat tunnetilat. Jos kerholainen on allapäin vaikkapa saatuaan koulussa huonon arvosanan, hänen annetaan olla rauhassa. Ohjaaja voi pyytää kerholaista vaikkapa järjestelemään askartelumateriaaleja ja kaappeja.

Kerhossa pystytään puhumaan avoimesti aroistakin asioista

Kerhon ulkopuoliset asiat vaikuttavat toisinaan voimakkaastikin kerhon toimintaan. Esimerkiksi vanhempien erotessa kerholaiselle voi tulla vahva tarve jakaa murheitaan. Tarvittaessa ohjaaja rohkaisee kerholaisia keskustelemaan yhdessä vaikeistakin aiheista.



Jäsenet saavat palautetta itselleen ja ottavat vastuun omasta käyttäytymisestään

Kerhon jäsenet tottuvat ottamaan vastaan palautetta ja oppimaan siitä. Palautteen saamiseen ja antamiseen totutellaan esimerkiksi purkamalla yhdessä tehdyt harjoitukset ja ajatuksia herättäneet leikit kohta kohdalta.

Kerho vastaa yhdessä toiminnastaan

Aluksi ohjaaja voi joutua patistamaan kerholaisia keskittymään yhteiseen tekemiseen, mutta pikku hiljaa kerholaiset innostuvat toimimaan yhä itsenäisemmin. Kerholaiset osallistuvat toiminnan suunnitteluun ja vastaavat yhdessä esimerkiksi kerhotilan siivoamisesta.

Kerho sietää erimielisyyksiä ja pystyy keskustelemaan kriittisesti

Kerhossa saatetaan väitellä mielipiteistä kiivastikin. Ohjaaja seuraa sivusta ja antaa kerholaisen itse ratkaista erimielisyytensä. Hän kuitenkin puuttuu asiaan, jos keskustelu uhkaa muuttua riitelyksi tai kiusaamiseksi.

Kerholla on yhteisiä tavoitteita

Mitä vanhempia kerholaiset ovat, sitä tärkeämpiä ovat yhteiset tavoitteet. Tavoitteena voi olla esimerkiksi taidon oppiminen tai tapahtumaan osallistuminen.

TOIMINNAN SUUNNITTELU

Sanonta "hyvin suunniteltu on puoliksi tehty" toimii hyvänä kerhotoiminnan ohjenuorana. Huolellinen suunnittelu vähentää viime hetken kiireitä, ikäviä yllätyksiä ja virheitä. Stressi helpottaa ja motivaatio kasvaa, kun huolehtimisen sijaan voi keskittyä itse toimintaan.

Suunnittelun vaiheet

Ideointi

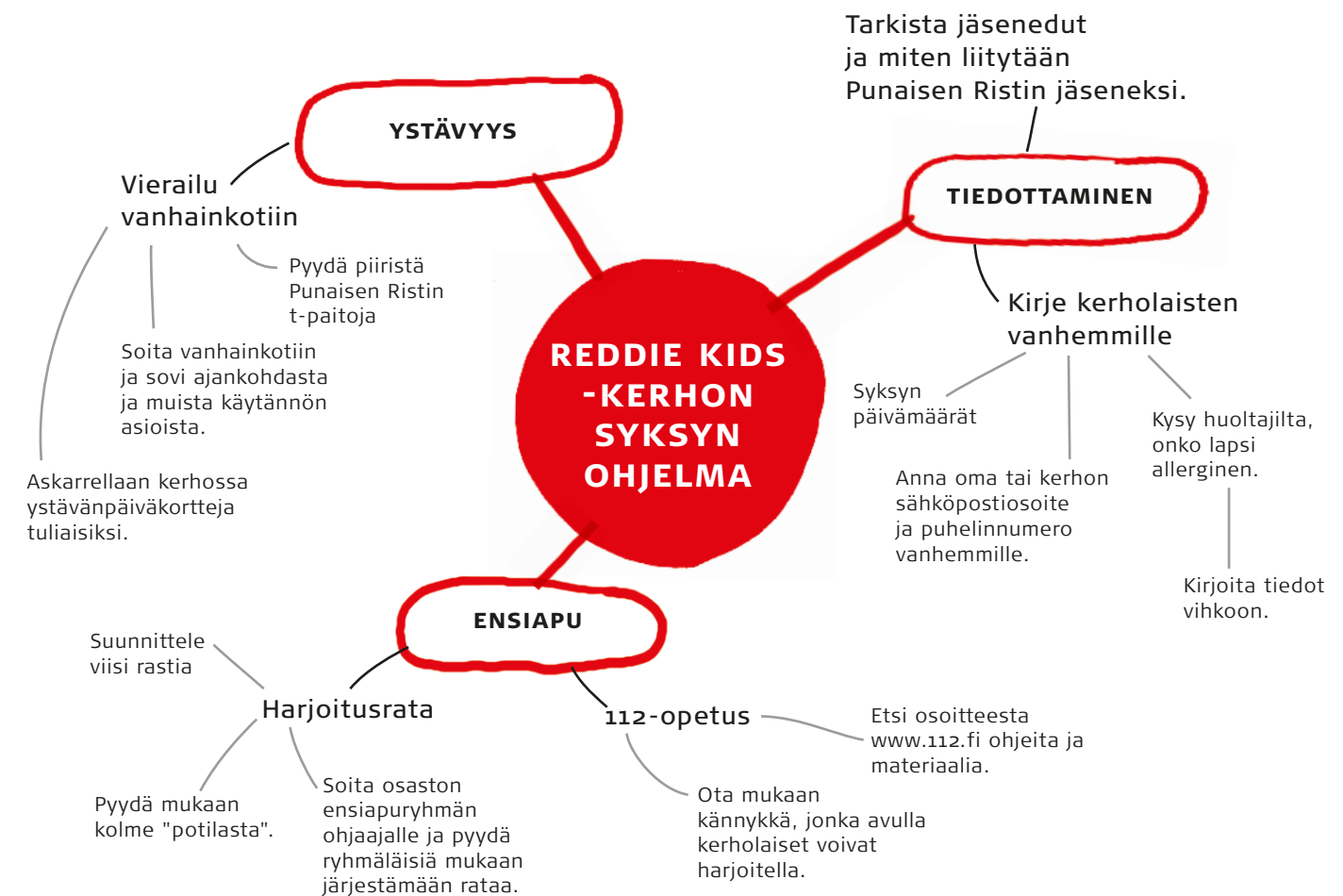
Ideointivaiheessa anna ajatusten lentää. Tässä vaiheessa ei vielä tarvitse pohtia toimintaa rajoittavia tekijöitä tai sitä, riittävätkö resurssit. Ideoinnin voi tehdä keskustelemalla tai käyttämällä erityistä menetelmää, kuten ideariihettä. Kannattaa myös kysellä alueen nuorilta tai omilta kerholaisilta, mitä toiveita ja tarpeita heillä on.

Valinta

Valintavaiheessa ideat jalostuvat. Silloin valitaan ne asiat, joita lähdetään toteuttamaan toimintavuoden aikana. Tässä vaiheessa puntaroidaan myös resurssit eli mietitään, mitä on mahdollista toteuttaa.

Toiminnan suunnittelun peruskysymyksiä ovat:

- TARPEET** Miksi tehdään?
Miten toiminta vastaa paikallisten nuorten, Punaisen Ristin ja vapaaehtoisten tarpeisiin ja tavoitteisiin?
- KOHDERYHMÄ** Kenelle tehdään?
- VOIMAVARAT** Millä resursseilla tehdään?
- TULOKSET** Mitä halutaan saavuttaa?
Miten tavoitteiden toteutuminen mitataan?
- TOIMINNOT** Miten tavoitteet toteutetaan?



Suunnittelu

Valitut toimintamuodot kirjataan toimintasuunnitelmaksi. Tapahtumat aikataulutetaan ja niille valitaan vastuuhenkilöt tai -ryhmät. Tavoitteet ja toimenpiteet kannattaa määritellä niin hyvin, että niiden toteutumista voidaan arvioida vuoden lopussa. Tässä vaiheessa pohditaan myös taloudelliset resurssit, jotka kirjataan talousarvioon. Toiminnan suunnittelussa apuna voi käyttää mind map -mallia eli ajatuskarttaa. Yllä oleva kaavio on malli siitä, miten ajatuskartan voi tehdä.

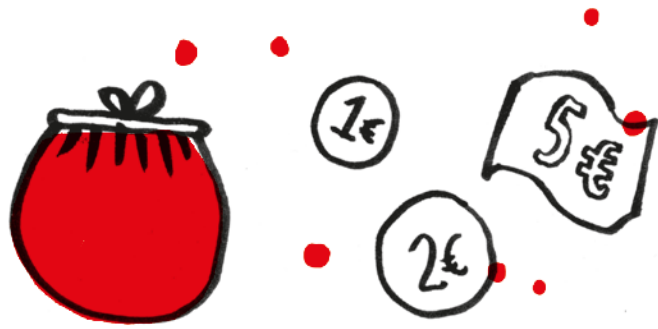
Toteutus

Hyvin tehdyn suunnitelman pohjalta toiminnan toteuttaminen on helppoa. On tärkeää seurata, miten yksittäisille tapahtumille ja koko toimintavuodelle asetetut tavoitteet ja budjetti toteutuvat.

Arviointi

Toimintaa täytyy myös arvioida ja tilastoida, sillä se helpottaa suunnittelua jatkossa. Jo toimintavuoden aikana on hyvä pitää päiväkirjaa tapahtumista ja niihin osallistuneista henkilöistä. Kannattaa myös kerätä palautetta kerholaisilta ja heidän vanhemmiltaan. Vuoden päätteeksi laaditaan toimintakertomus.

TOIMINTAPÄIVÄKIRJAN POHJAN LÖYDÄT sähköisestä osastotoimistosta osoitteesta www.punainenristi.fi/aktiivit/osastotoimisto.



Toimintasuunnitelma ja talousarvio

Toimintasuunnitelma kertoo, mitä osasto aikoo tulevan vuoden aikana tehdä. Osaston toimintasuunnitelman laatimiseen osallistuvat kaikki toimintaryhmät, myös Reddie Kids –kerho. Ohjaajana kokoat suunnitelmaan kerhon toimintavuoden tavoitteet, toiminnot, aikataulut ja tekijät.

Toimintasuunnitelman rinnalle tehdään talousarvio, johon kootaan tulevan toimintavuoden kulut. Reddie Kids –kerhon kuluja ovat esimerkiksi tilavuokrat, materiaalikulut, koulutus- ja leirimaksut ja mahdolliset vierailut. Säilytä kuitit kaikista kerhon kuluista ja kysy osaston hallituksen yhteyshenkilöltä, miten menettelet kuittien kanssa. Kirjaa kerhon talousarvioon myös rahoituskanavat ja tulot, esimerkiksi kerhomaksut. Kannattaa hakea myös kunnan avustuksia nuorisotoiminnalle.

HUOLEHDI MYÖS, ETTÄ kerhosi tiedottamisen tarpeet ja tiedottamisesta syntyvät kulut näkyvät osaston viestintäsuunnitelmassa. Viestintäsuunnitelman tekee osaston tiedottaja.



REDDIE KIDS -KERHOMAKSU

REDDIE KIDS -KERHOLAISELTA ei peritä erillistä kerhomaksua, jos hän on Punaisen Ristin jäsen. Jos kerholainen ei halua liittyä jäseneksi, hän maksaa kerhomaksun (joka on nuorisojäsenmaksun suuruinen/kalenterivuosi) suoraan osaston tilille. Lisätietoa Suomen Punaisen Ristin jäsenmaksuista, eduista ja liittymisestä löydät osoitteesta www.lahjoita.fi/jaseneksi.

Kerhosta voi tulla myös vapaaehtoisia menoja, kuten retki-kuluja. Muista ilmoittaa näistä menoista vanhemmille ajoissa. Ohjaajana neuvot kerholaisia ja heidän vanhempiaan myös jäseneksi liittymiseen ja kerhomaksun maksamiseen liittyvissä käytännön asioissa.



Kerhotapaamisten suunnittelu

Laadi heti toimintakauden alussa mahdollisimman tiivis ohjelmarunko, joka kattaa kaikki kerhosi kokoontumiskerrat puoleksi vuodeksi tai vuodeksi eteenpäin. Ota huomioon vuodenaikojen vaihtelut, koulujen lomat, juhlapyhät ja järjestön omat kampanjat. Punaisen Ristin vuosikellon mukaan on hyvä rytmittää kerhon toimintaa. Tapaamisten teemat voivat löytyä esimerkiksi ystävänpäivän, rasisminvastaisen päivän, Punaisen Ristin viikon ja Operaatio Nälkäpäivän ympäriltä.

Alla on malliesimerkki siitä, miten voit suunnitella kerhosi tapaamisia.

VIKKO	TEEMA	SISÄLTÖ	MATERIAALI	VASTUUHENKILÖ
46	ensiapu	erilaiset haavat ja käsihygienia	sideharsoa, laastaria	osaston ensiapuryhmä ja ohjaaja X
6	ystävyyys	vierailu vanhainkotiin	edellisellä kerralla askarrellut ystävänpäiväkortit	ohjaaja Y
11	moninaisuus	harjoituksia ennakkoluuloista ja erilaisuudesta	video ja satu	ohjaaja X
18	Punainen Risti	osaston toiminnan esittely ja kevätpäättyjäiset	Punaisen Ristin ilmapalloja, mehua ja keksejä	ohjaajat ja osaston nuorisovastaava

PUNAISEN RISTIN VUOSIKELLON ja kampanjamateriaalit löydät osoitteesta www.punainenristi.fi/aktiivit/kampanjat.

Toimintaa eri ikäryhmille

Mieti kerhotapaamisia suunnitellessasi, minkä ikäisiä osanottajat ovat. Nuorimmille ikäryhmille kannattaa tarjota mahdollisimman toiminnallista ohjelmaa. Vanhemmille voi puolestaan suunnitella yksityiskohtaisempaa askartelua ja keskittyä välillä myös asiatietoihin.

7–8 -vuotiaat:

- Kehitä helppoja mutta mahdollisimman todenmukaisia tehtäviä, joista voi antaa myönteistä palautetta.
- Käytä monipuolisia ohjausmenetelmiä ja lyhyitä oppimistuokioita (leikki, peli, keskustelu).
- Anna paljon ohjausta, neuvoja ja tukea.
- Tarjoa kerholaisille mahdollisuus kertoa omista kokemuksistaan.
- Anna selkeitä ja esivalmisteltuja askartelutehtäviä, älä yksityiskohtaista näperryä.
- Kehitä tehtäviä, joissa on mahdollisimman vähän (tai ei ollenkaan) tekstiä, ja lue kaikki tekstit ääneen.
- Älä teetä ryhmitöitä.
- Kilpailkaa mahdollisimman vähän.

9–10 -vuotiaat:

- Anna kerholaisille mahdollisuus osallistua toiminnan suunnitteluun.
- Lisää asiatiedon osuutta.
- Anna vain tarvittava määrä neuvoja ja tukea tehtävien tekemisessä.
- Askartelua kannattaa valmistella vähän etukäteen.
- Leikkien on oltava vauhdikkaita ja jännittäviä.
- Lisää toiminnallisuutta ja vähennä sadunomaisuutta.

11–12 -vuotiaat:

- Anna kerholaisille mahdollisuus osallistua toiminnan suunnitteluun ja päätöksentekoon.
- Toiminnan on oltava määrätietoista. Asettakaa yhteisiä tavoitteita.
- Käykää keskustelua ja pohtikaa asioita yhdessä.
- Painota asiatietoja.
- Harjoitelkaa oppimaanne käytännössä.
- Tue itsenäistä työskentelyä.

Taitomerkit

KERHOTAPAAMISTEN AIHEITA LÖYTYY myös Punaisen Ristin taitomerkeistä. Taitomerkin saa suorittamalla tehtäviä, joiden teemoina ovat järjestötoiminta, Vapaaehtoinen pelastuspalvelu, ensiapu, ympäristö, ystävyys ja kansainvälisyys. Lisätietoa saat piirisi nuorisotyöntekijältä.



Kerhotapaamisen kulku

Saat kerhotapaamiset sujumaan, kun luot kerhollesi toistuvia rutiineja. Ne tuovat turvallisuutta ja kehittävät yhteishenkeä. Selkeät rutiinit ovat tärkeitä etenkin tapaamisen alussa ja lopussa.

Alkumerkiksi sopii mikä tahansa keksimäsi yhdistävä asia: valomerkki, kellon soitto, musiikki, taputus, kutsuhuuto tai loru. Alussa kerholaiset ja ohjaaja voivat kokoontua piiriin ja vaikkapa laulaa alkulaulun. Kerholaiset merkitsevät läsnäolonsa seinälle kiinnitettyyn nimilistaan ruksilla tai tarralla. Loppuvuodesta on kiva katsoa, kuinka moneen tapaamiseen he ovat osallistuneet.

Tapaamisen aluksi kerholaiset on saatava kiinnostumaan käsiteltävästä aiheesta. Alkulämmittelyksi käyvät hyvin leikit, tarinat, kuvat ja laulut. Tämän jälkeen teemaan perehdytään syvällisemmin. Käytössä on monia menetelmiä keskustelusta ryhmätyöskentelyyn ja ideariihestä dramatisointiin. Asia kerrataan esimerkiksi laulujen, leikkien, pelien tai askartelujen avulla. Kun kerrot uudesta asiasta, anna kerholaisten tehdä mahdollisimman paljon itse.

On tärkeää, että kerhotapaaminen päättyy rauhallisesti ja joka kerta samalla tavalla. Loppuun käy hyvin aiheeseen liittyvä laulu, loru tai leikki. Rauhoittuminen ja yhteinen näkemiin-toivotus jättävät hyvän mielen.

Kun kerholaiset ovat lähteneet, arvioikaa apuohjaajan kanssa tapaamisen onnistumista. Kannattaa heti kirjoittaa muistiin, mitä teitte, mitkä tehtävät toimivat ja mitä pitää vielä kehittää tai muokata. Muistiinpanoista on sinulle iso apu siinä vaiheessa, kun teet toimintakertomusta. Toimintapäiväkirjan pohjan löydät Punaisen Ristin sähköisestä osastotoimistosta osoitteesta www.punainenristi.fi/osastotoimisto.





KERHOTAPAAMISEN PÄÄTTÄMINEN

TAPAAMISKERRAN VOI PÄÄTTÄÄ vaikka näin: valoja vähennetään, kaikki nousevat seisomaan, menevät sisaruspiiriin ja laulavat lopulaulun. Sisaruspiirissä kerholaiset pitävät toisiaan käsistä kiinni siten, että omat kädet ovat ristissä vasen käsi päällimmäisenä.

Piirissä voidaan keskustella tulevista tapahtumista ja tiedotettavista asioista. Nuorimmille kannattaa antaa tiedotteet kirjallisina kotiin vietäviksi. Apuohjaaja voi jakaa ne kerholaisten reppuihin ennen sisaruspiirin alkua. Kerholla voi olla myös yhteinen päiväkirja, josta voidaan sisaruspiirissä lukea edellisen kerran tapahtumia. Samalla sovitaan, kuka kirjoittaa kirjaan seuraavaksi.

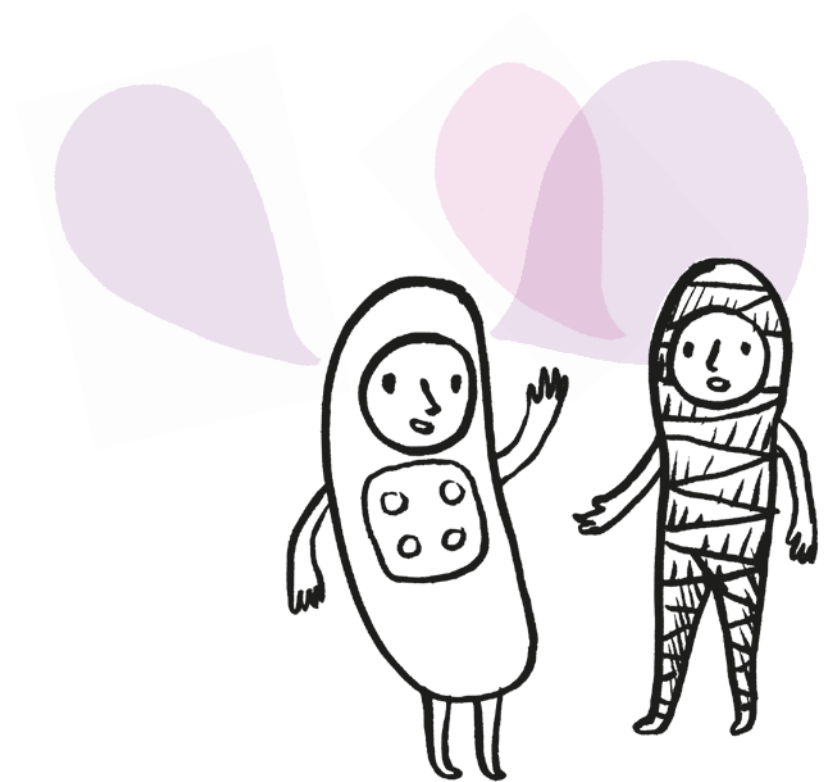
Lopuksi siivotaan yhdessä jäljet. Kerholaiset järjestävät pöydät, tuolit ja tavarat paikoilleen. Yhdessä tekemällä opitaan vastuuta ja kasvatetaan me-henkeä. Ohjaaja on vastuussa siitä, että kerholaiset ottavat kaikki tavaransa mukaan ja pääsevät turvallisesti kotiin.



ENSIMMÄINEN KERHOTAPAAMINEN

ENSIMMÄISELLÄ TAPAAMISKERRALLA TÄRKEINTÄ on tutustua ja ryhmäytyä. Leikit ja pelit ovat siihen erinomainen keino. Heti alussa kannattaa huolehtia myös muutamista käytännön asioista:

- Tehkää läsnäololista.
- Laatikaa yhdessä kerhon säännöt ja kiinnittäkää ne näkyvälle paikalle.
- Kerro kerholaisille kerhomaksusta ja neuvo, miten he voivat liittyä Punaisen Ristin jäseniksi.
- Jaa kerhovihkoja, joihin osallistujat voivat kirjoittaa tärkeää tietoa tai pitää päiväkirjaa kerhossa tekemistään asioista.
- Käy läpi turvallisuuteen liittyvät asiat.
- Lähetä kerholaisten kotiin lomake, jossa kysytään nuoren ja hänen huoltajiensa yhteystiedot. Selvitä myös kerholaisten syntymäaika ja mahdolliset allergiat. Samalla voit pyytää luvan valokuvaamiseen tiedottamista varten.



Ohjausmenetelmät

Saat kerhotapaamisiinne vaihtelua, kun hyödynnät toiminnan ohjaamisessa erilaisia menetelmiä. Valitse näistä tilanteeseen sopiva tai keksi itse lisää.

Sanallinen ilmaisu

Keskustelu on hyvä tapa kertoa asioista lapsille. Kyseleminen ruokkii kerholaisten luontaista uteliaisuutta ja tukee sosiaalisten taitojen ja viestinnän harjoittelua. Vältä kuitenkin liian helppoja ja lapsellisia kysymyksiä, sillä varhaisnuoret kokevat ne pyrkimykseksi mielistellä heitä. Toisaalta liian vaikeat kysymykset saattavat väärin vastaamisen pelossa estää keskustelun. Valitse kerholaisia kiinnostava aihe ja esitä yksi kysymys kerrallaan. Rajaa ja muotoile kysymys niin, että kaikki ymmärtävät sen ja jaa kysymykset tasapuolisesti. Anna tunnustus jokaisesta vastauksesta, älä vain hyvistä vastauksista.

Ryhmätyöskentely sopii parhaiten jo hieman vanhemmille lapsille. Anna kerholaisten itse hakeutua ryhmiin tai käytä ryhmien muodostamiseen leikkejä, joita löydät tämän ohjekirjan lopusta. Muotoile tehtävät selviksi ja konkreettisiksi. Kiertele ryhmissä kuuntelemassa, kyselemässä ja antamassa lisäohjeita. Älä jätä ryhmiä oman onnensa nojaan. Etenkin nuorten ryhmissä keskustelu alkaa helposti rönsyillä, jolloin varsinaisen asian käsittely unohtuu.

Luennointi on yksisuuntaista viestintää puhujalta kuuntelijoille. Se soveltuu parhaiten runsaslukuiselle ja varttuneemmalle yleisölle tilanteessa, jossa ryhmätöiden tai keskustelun järjestäminen vie liikaa aikaa tai on muuten hankalaa.

Draamallinen ilmaisu

Dramatisointi tarkoittaa näytelmäksi sovittamista. Siinä pyritään improvisaation keinoin esittämään mahdollisimman konkreettinen tilanne. Tavoitteena on, että koko kerho saa esityksen kautta uusia näkökulmia aiheeseen ja pystyy soveltamaan oppimaansa myös käytännön pulmien ratkaisemiseen. Voit jakaa roolit ohjaajien kesken tai pyytää kerholaisia esittämään tilanteita. Draamassa on se hyvä puoli, että samalla, kun osa joukosta oppii tekemällä ja näyttelemällä, toiset oppivat seuraamalla ja samaistumalla.

Toiminnallinen ilmaisu

Tekemällä eli toiminnan kautta oppiminen toimii ihmisen kehityksen perusmallina. Varsinkin lapset ja nuoret kaipaavat toimintaa, jossa aivojen lisäksi saa käyttää myös kehoaan. Leikkien ja liikunnallisten harjoitusten avulla saat kerhotapaamisiin vauhtia ja vaihtelua.

Sketsi

Jaa kerholaiset pieniin ryhmiin ja anna kullekin ryhmälle oma sketsin aihe tai kaikille sama aihe näyteltäväksi. Sketsin valmisteluun käytetään korkeintaan 15 minuuttia. Esitys voidaan myös improvisoida siltä seisomalta.

Tehtävärata

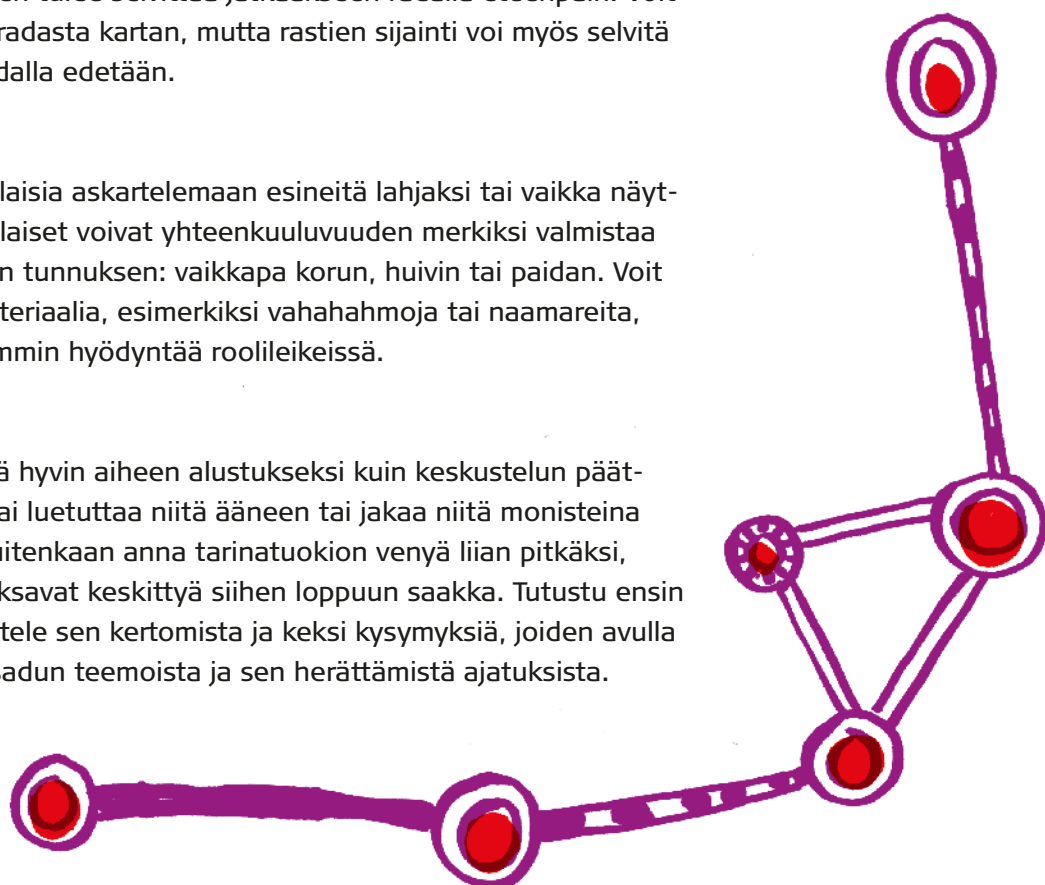
Voit toteuttaa tehtäväradan joko sisällä tai ulkona. Suunnittele reitti, jonka varrella on erilaisia rasteja. Rastit voivat olla kysymyksiä tai tehtäviä, jotka kerholaisen tulee selvittää jatkaakseen radalla eteenpäin. Voit laatia kerholaisille radasta kartan, mutta rastien sijainti voi myös selvittää sitä mukaa, kun radalla edetään.

Askartelu

Voit opastaa kerholaisia askartelemaan esineitä lahjaksi tai vaikka näytelyä varten. Kerholaiset voivat yhteenkuuluvuuden merkiksi valmistaa itselleen yhtenäisen tunnuksen: vaikkapa korun, huivin tai paidan. Voit myös teetättää materiaalia, esimerkiksi vahahahmoja tai naamareita, joita voitte myöhemmin hyödyntää roolileikeissä.

Sadut ja tarinat

Tarinat sopivat yhtä hyvin aiheen alustukseksi kuin keskustelun päätteeksi. Voit lukea tai luetuttaa niitä ääneen tai jakaa niitä monisteina kerholaisille. Älä kuitenkaan anna tarinatuokion venyä liian pitkäksi, jotta kerholaiset jaksavat keskittyä siihen loppuun saakka. Tutustu ensin satuun itse, harjoittele sen kertomista ja keksi kysymyksiä, joiden avulla voitte keskustella sadun teemoista ja sen herättämistä ajatuksista.



Kuvallinen ilmaisu

Kuvallinen ilmaisu tarkoittaa erilaisten kuvien tuottamista ja niiden käyttämistä oppimisen tukena. Kuvien tarkoituksena on antaa informaatiota, herättää kysymyksiä ja tunteita, hahmottaa kokemuksia ja välittää mielikuvia.

Piirtäminen ja maalaaminen

Piirtäminen ja maalaaminen sopivat kaikenikäisille. Muista, että teknistä taituruutta tärkeämpää on antaa muoto ajatuksille ja ideoille sekä välittää tunteita ja kokemuksia.

Lehtileikkeiden käyttö

Anna kerholaisille aihe sekä kasa vanhoja sanoma- ja aikakauslehtiä. Tehtävänä on pareittain tai ryhmässä leikata lehdistä aiheeseen liittyviä kuvia, otsikoita ja sanoja sekä liimata niitä isolle paperille. Korosta sommittelun merkitystä, sillä sanoja ja kuvia luovasti yhdistelemällä voidaan synnyttää uusia merkityksiä.

Kollaasi

Kollaasin koostamisessa hyödynnetään erilaisia materiaaleja ja teknisiä ratkaisuja. Aineksiksi voit varata esimerkiksi sanoma- ja aikakauslehtiä, mainoksia, tilkkuja, puunpalasia, puiden lehtiä, rautalankaa, hiekkaa, maaleja ja värejä sekä liimaa ja teippiä materiaalien kiinnittämiseksi paperille, pahville tai vanerille. Pyydä kerholaisia työskentelemään joko yksin tai ryhmässä. Kerro ensin lyhyesti kollaasin aiheesta tai viritä siitä ryhmäkeskustelu.

ONGELMATILANTEET JA TURVALLISUUS

Kun ryhmä ihmisiä kokoontuu yhteen, aina sattuu ja tapahtuu. Onkin tärkeää, että ohjaajana huomaat ongelma- ja vaaratilanteet ja uskallat puuttua niihin.



Ongelmatilanteisiin puuttuminen

Valmistaudu ongelmatilanteisiin miettimällä, miten pystyt välttämään ne. Jos ongelman välttäminen ei onnistu, sinulla tulee olla ennalta laadittu suunnitelma, miten kyseisessä tilanteessa toimit.

Mitä jos...

... kerhotapaaminen ei sujukaan niin kuin olitte suunnitelleet?

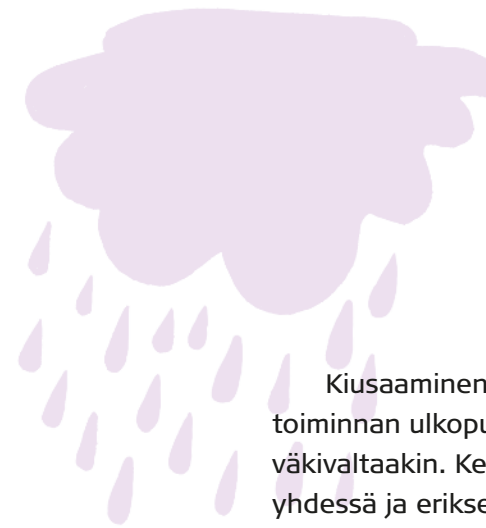
Voit yllättäen joutua haasteelliseen tilanteeseen, jos tapaaminen ei sujukaan suunnitelmien mukaan. Esimerkiksi sieniretken voi pilata kurja sää tai kerholaisia voi olla sairaana. Esteen varalta sinun on hyvä tehdä varasuunnitelma. Se voi sisältää esimerkiksi tuttuja seuraleikkejä tai pelejä.

... ohjaajien välillä on ongelmia?

Jos teitä ohjaajia on useampia, on tärkeää, että välillänne vallitsee avoin ja luottamuksellinen suhde ja että olette jakaneet vastuualueet etukäteen. Ongelmista kannattaa ja täytyykin keskustella toisen osapuolen kanssa. Älkää kuitenkaan ryhtykö selvittämään välejänne kerholaisten kuullen vaan rauhoittakaa tilanne, kunnes voitte jutella keskenänne. Selvittäkää väärinkäsitykset ja laatikaa pelisäännöt, joilla keskinäiset erimielisyydet ja ongelmat ratkaistaan. Yrittäkää muuntaa luonne- ja näkemyseronne kerhotoimintaa rikastuttavaksi elementiksi.

... kerholaista kiusataan?

Reddie Kids -kerhossa on nollatoleranssi kiusaamisen suhteen. Vaikka tilanne ulkopuolisen silmin vaikuttaisi harmittomalta, kiusattu kokee sen aina voimakkaasti. Siksi kiusaaminen täytyy aina ottaa vakavasti.



Kiusaaminen voi ilmetä syrjintänä ja kiusatun sulkemisena yhteisen toiminnan ulkopuolelle. Se voi olla niin sanoilla lyömistä kuin fyysistä väkivaltaakin. Keskustele kiusaamisesta kaikkien osapuolten kanssa yhdessä ja erikseen. Harkitse tapauskohtaisesti, onko tapahtuneesta syytä ottaa yhteyttä kiusatun ja kiusaajan vanhempiin.

... joku kerholaisista ei sopeudu joukkoon?

Lasten ja nuorten sopeutumattomuus voi ilmetä eri tavoin: yksi ei noudata yhteisiä sääntöjä, toinen on haluton osallistumaan järjestettyyn ohjelmaan. Yksilön omat valmiudet ja kotona opitut käyttäytymismallit vaikuttavat hänen sopeutumiskykyynsä. Koska ongelmiin ei ole olemassa valmiita ratkaisumalleja, asiat on käsiteltävä tilannekohtaisesti. Keskustele kerholaisen kanssa ja pyri selvittämään, mistä sopeutumattomuus johtuu. Kun syy selviää, voitte yhdessä hakea ongelmaan ratkaisua.

... kerhotapaamiseen ilmestyy ulkopuolisia häiriötekijöitä?

Joskus kerhotapaamista voivat häiritä ulkopuoliset tekijät, kuten kutsumattomat vieraat. Voi olla, että vieras ei ole kiinnostunut kerhossa käsiteltävistä asioista, vaan hänen tavoitteenaan on sotkea ja haitata muiden toimintaa. Sinun tehtäväsi on kehottaa häiritsevää vierasta poistumaan.

Lähes jokaisella nuorella on nykyään matkapuhelin. Tee heti alkuun kaikille selväksi, ettei puhelinta käytetä kerhotapaamisten aikana.

... on turvauduttava kerhosta poistamiseen?

Osallistujan erottaminen kerhosta on aina vaikea päätös, ja siihen täytyy olla erittäin painavat syyt. Tällaisia voivat olla muiden kiusaaminen tai jatkuva yhteisten sääntöjen rikkominen. Keskustele tilanteesta ensin mahdollisten muiden ohjaajien kanssa. Lopullinen päätös tehdään yhdessä kerholaisen kanssa. Sinun tulee myös ottaa yhteyttä alaikäisen

nuoren vanhempiin ja selittää heille, mistä on kyse. Todennäköisesti koet tässä tilanteessa epäo-
nistumisen ja syyllisyyden tunteita. Niihin ei ole syytä, sillä ohjaajana tehtäväsi on aina ensisijaisesti valvoa kerhon etua.

Ole rohkeasti yhteydessä osastosi hallituksen yhteyshenkilöön tai piirin nuorisotyöntekijään, jos et löydä ratkaisua kerhosi ongelmiin. Ongelmatilanteet ovat osa ryhmätyöskentelyä eivätkä ne tarkoita, että olet huono ohjaaja. Älä jättäydy yksin tilanteen kanssa.



RATKAISTAAN RIIDAT

OHJAAJANA SINUN ON jatkuvasti havainnoitava kerhossasi vallitsevaa ilmapiiriä. Kun puutut määrätietoisesti riitoihin, annat mallin siitä, miten ongelmia voidaan ja pitää hoitaa. Muutamat perustaidot vievät jo pitkälle.

KESKUSTELEMINEN

PUHUMINEN SELKEYTTÄÄ ONGELMAA ja vie asioita eteenpäin. Opettele antamaan niin myönteistä kuin kielteistäkin palautetta rakentavasti. Jos kerholaisten välille syntyy ristiriitoja, kannattaa ensin puhua jokaisen osallisen kanssa yksitellen ja sitten yhdessä, mutta ei koskaan muiden kerholaisten kuullen!

KUUNTELEMINEN

JOS JOKU KERHOLAISISTA haluaa uskoa sinulle huoliaan, on tärkeää, että osaat kuunnella häntä. Tee selväksi, että kaikki mitä sanotaan, on luottamuksellista. Kuunteleminen ei ole vain kuulemistä, vaan myös herkkyyttä havainnoida toisen tunnetiloja ja kykyä eläytyä hänen asemaansa ja tilanteeseensa.

KESKINÄINEN JAKAMINEN ON riidanratkaisumenetelmä, jossa kerholaisen ongelmatilannetta pohditaan koko porukan voimin. Muista, että ongelman käsittely edellyttää aina asianomaisen kerholaisen suostumusta. Pyydä kaikkia kerholaisia kertomaan omista tuntemuksistaan ja kokemuksistaan vastaavatyypisissä tilanteissa. Aivoriihessä kerholaiset tuottavat spontaanisti ideoita ongelman ratkaisemiseksi. Kirjaa muistiin kaikki ehdotukset. Ideointivaiheen jälkeen keskustelkaa ehdotuksista ja valitkaa perustellusti paras idea.



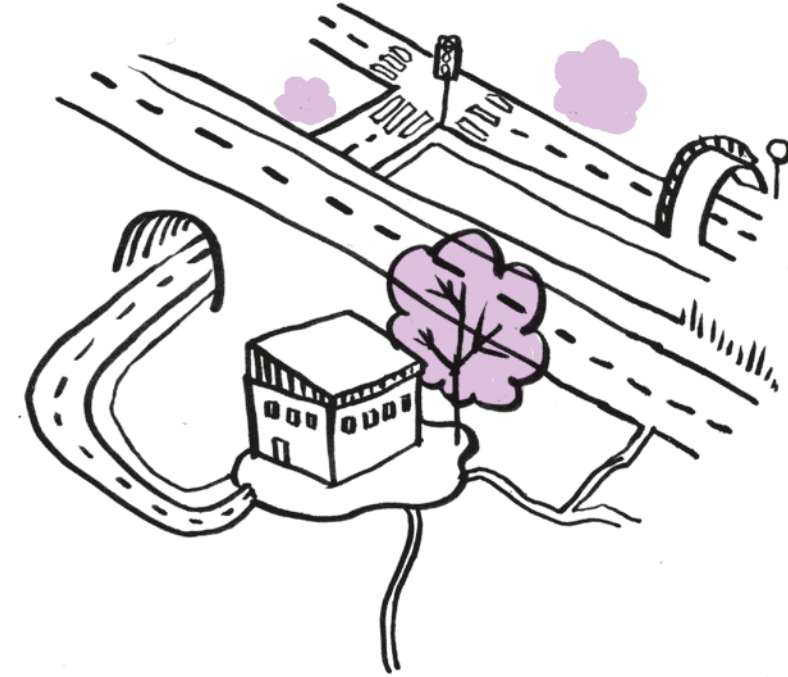
Vastuu ja turvallisuus

Ohjaajana olet vastuussa kerholaisista. Seuraavat turvallisuusasiat kannattaa ottaa huomioon, kun valmistelet kerhon perustamista ja kerhotapaamisia:

Kerhon säännöt kannattaa laatia yhdessä kerholaisten kanssa. Listaa säännöt paperille sopimukseksi, jonka kerholaiset allekirjoituksellaan vahvistavat. Voitte tarvittaessa muuttaa ja täydentää sääntöjä.

Ensiaputaidot voivat tulla tarpeeseen, joten sinun kannattaa hankkia tarvittavat perustaidot Punaisen Ristin EA1-kurssilla. Ensiapua on hyvä harjoitella myös ryhmässä, jotta jokainen kerholainen voi auttaa onnettomuustilanteessa. Tutustukaa kerhotilassa oleviin ensiapuvälineisiin ja niiden käyttöön. Tulipalon varalta kannattaa tarkistaa myös poistumisreitit ja varmistaa, että kerhotilassa on ainakin palohälytin ja -sammutin.

Älä koskaan jätä kerholaisia yksin kerhotilaan. Mieti etukäteen, mitä harjoitusten, leikin tai askartelun lomassa voi sattua ja pyri minimoimaan riskit.



Liikennejärjestelyt on hyvä ottaa huomioon jo kerhotilaa valittaessa. Jos varhaisnuoret joutuvat kerhotapaamiseen tullessaan käyttämään vilkasliikenteistä reittiä eikä matkalla ole alikulkutunnelia tai liikennevaloja, voitte sopia turvallisesta kohtauspaikasta, josta käyt noutamassa kerholaiset. Kerratkaa kerhossa liikennesääntöjä ja turvallista liikennekäyttäytymistä. Voit pyytää poliisista tai Liikenneturvan aluetoimistosta vierailijan kertomaan, miten liikenteessä kuljetaan jalan ja polkupyörällä.

On myös tärkeää, että pidät kiinni sovitusta kerhoajoista. Jos jostakin syystä lopetatte tavallista aikaisemmin, älä jätä varhaisnuoria yksin kerhotilan ulkopuolelle odottamaan kyytiä kotiin.

Vinkkejä ja aineistoja turvallisesta liikennekäyttäytymisestä löydät Liikenneturvan sivuilta osoitteesta www.liikenneturva.fi.

Pidä kerholaisten **vanhemmat ajan tasalla** kerhon toiminnasta, tapahtumista ja menoista. Huolehdi, että he saavat tiedon esimerkiksi poikkeavasta kokoontumisajankohdasta tai -paikasta sekä retkistä ja leireistä. Pidä aina mukana vanhempien yhteystiedot ja muista antaa heille omasi. Sähköposti on hyvä tapa pitää yhteyttä, mutta kiireessä puhelu tai tekstiviesti tavoittaa nopeimmin.

Voit perustaa kerholle oman sähköpostiosoitteen, jolloin myös vanhempien on helppo ottaa yhteyttä ohjaajiin, eikä sähköposti ole vain yhden ohjaajan luettavissa.

Suomen Punaisen Ristin ryhmävakuutukset koskevat järjestön kaikkien yksikköjen järjestämien kurssien, leirien, ryhmäiltojen, harjoitusten ja opintomatkojen osanottajia. Ryhmävakuutukseen kuuluu tapaturmavakuutus ja järjestäjän vastuuvakuutus. Kun järjestät nuorille esimerkiksi kerhoillan, retken tai leirin, sinun ei siis tarvitse ottaa erillistä vakuutusta tapaturmien tai tavaravahinkojen varalle.

Jos sen sijaan suunnittelet kerhollesi jotakin tavallista vauhdikkaampaa toimintaa esimerkiksi leirillä, tarkista piiristä tai keskustoimistosta, kattaako yleisvakuutus kyseisen toiminnan. Kaikissa vähänkin epäselvissä tapauksissa vakuutuksen voimassaolo kannattaa tarkistaa etukäteen. Tarvittaessa voidaan ottaa lisävakuutus, joka on tapahtuman järjestäjälle maksullinen.

Lisätietoa vakuutusasioista:

www.punainenristi.fi/aktiivit/osastotoimisto.



OLE LUOTTAMUKSEN ARVOINEN

MUISTA, ETTÄ OLET vaitiolovelvollinen sekä kerholaisten että heidän vanhempiensa kanssa käydyistä keskusteluista. Jos nuori kertoo sinulle ensimmäisestä ihastuksestaan tai jälki-istunnosta, asiat kuuluvat vain sinun korville, eivät koko kerhon. Jos taas kuulet kiusaamisesta tai vaikka varastamisesta, keskustele ensin nuoren kanssa ja ota tarvittaessa yhteyttä hänen vanhempiinsa. Kerro kuitenkin tapauksesta vain niille, joita se suoraan koskee. Myös kerholaistesi vanhemmat saattavat uskoa sinulle asioita avioerostaan tai vaikkapa läheisen ihmisen kuolemasta. Ole tällöin luottamuksen arvoinen.

Kerhon ohjaajana sinun on hankittava tietoa kerholaistesi syntymäaajoista, mahdollisista sairauksista ja allergioista. Muista, että ne ovat henkilökohtaista tietoa ja tulee siksi pitää salassa.

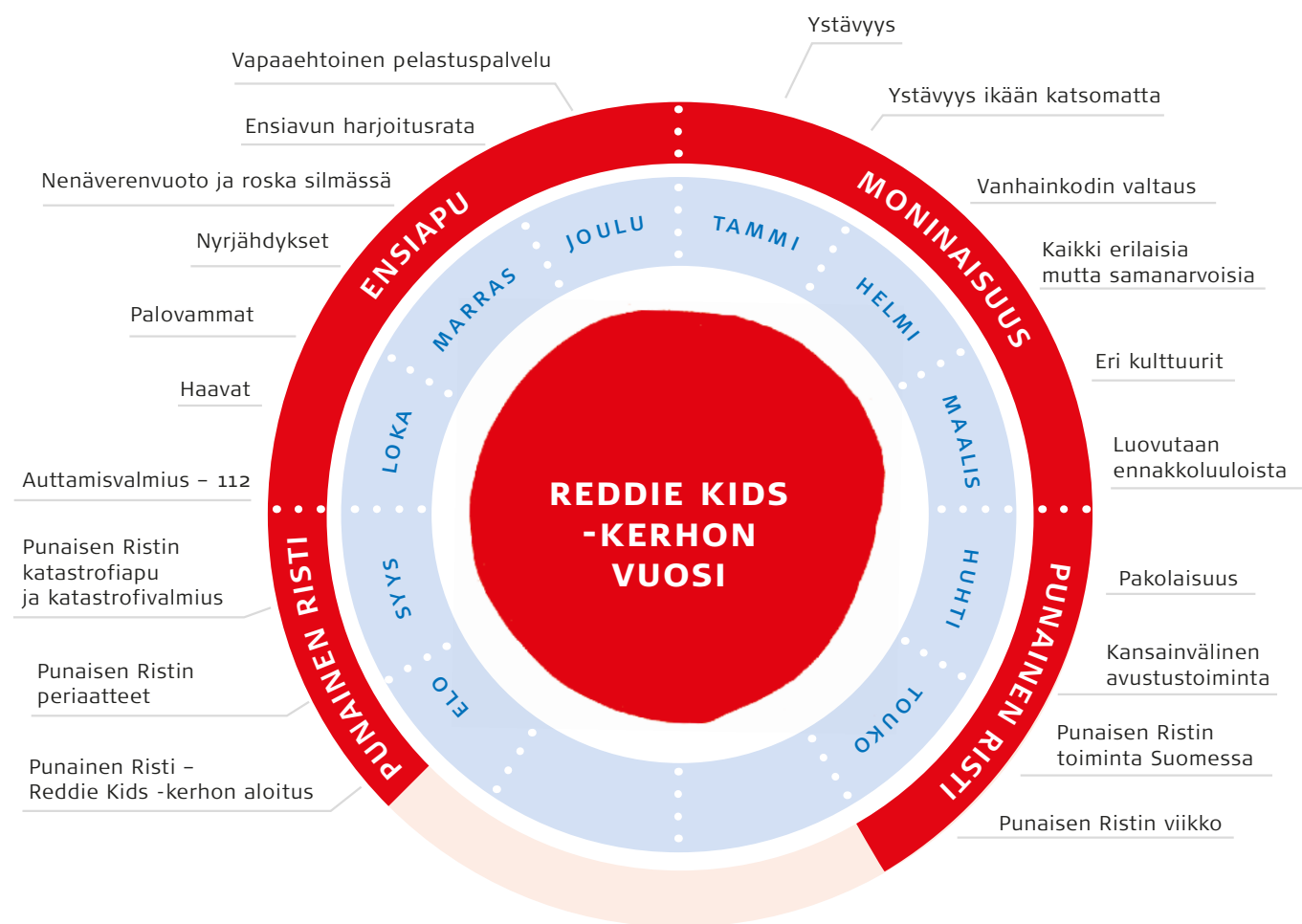



Punainen Risti

REDDIE
kids

OSA 2: REDDIE KIDS -KERHON KOLME TEEMAA





Reddie Kids -kerhoille on laadittu ohjelmarunko, jota voit noudattaa sellaisenaan tai vaihdella aiheita oman mielesi mukaan. Pääasia on, että seuraat teemoja **Punainen Risti, ensiapu** ja **moninaisuus**. Harjoituksia voi käyttää sellaisenaan tai soveltaa omaan tarkoitukseen sopiviksi. Myös omia harjoituksia ja pelejä voi hyödyntää.



PUNAINEN RISTI

Punaisen Ristin periaatteet

Punaisen Ristin perustehtävänä on edistää inhimillisiä arvoja ja auttaa haavoittuvimmassa asemassa olevia ihmisiä. Järjestön toiminta pohjautuu seitsemään peruseriaatteeseen, jotka antavat sille mahdollisuuden toimia itsenäisesti poliittisiin, uskonnollisiin tai kulttuurisiin taustoihin katsomatta. Reddie Kids -kerhot ovat osa Punaisen Ristin toimintaa, joten ne noudattavat samoja periaatteita.

Kerhotapaamisissa kerrotaan Punaisesta Rististä ja sen toiminnasta Suomessa ja maailmalla. Voitte tutustua periaatteisiin leikkimällä niihin liittyviä leikkejä. Käytä materiaalina esimerkiksi järjestön periaatejulisteita ja ilmapalloja.

Harjoituksia periaatteista

Sääntöharjoitus

Sääntöharjoituksen tavoitteena on sisällyttää Punaisen Ristin seitsemän perusperiaatetta kerhon yhteisiin sääntöihin. Voit käyttää harjoitusta jo ensimmäisellä tapaamiskerralla, kun laaditte säännöt.

Tehtävän aluksi voit havainnollistaa periaatteiden toteuttamista kerhon toiminnassa. Käytä mahdollisimman konkreettisia esimerkkejä.

INHIMILLISYYS

Voitko auttaa? - Totta kai!

Inhimillisyys on sitä, että auttaa apua tarvitsevaa!

Ei saa kiusata Maijaa! Se ei ole inhimillistä!

TASAPUOLISUUS

Kalle, sinä aloitit leikin viime kerralla. Nyt on Mikon vuoro aloittaa.

Se on tasapuolista.

PUOLUEETTOMUUS

Miksi menet kaverisi puolelle tässä tilanteessa? Eihän se ole puolueeton-ta!

Te selvästi kiusaatte häntä. Jos en tekisi mitään, hyväksyisin kiusaamisen ja yhteisten sääntöjen rikkomisen. Se ei olisi puolueetonta!

RIIPPUMATTOMUUS

Seurakunta on luvannut meidän kerhollemme tilat, jos autamme heitä jakamalla kirkon lehteä. Mitäs sanotte?

VAPAAEHTOISUUS

Minä olen vapaaehtoinen auttamaan keittiössä.

Kaikki me olemme täällä kerhossa vapaaehtoisesti.

Eihän kukaan meistä saa palkkaa!

YKSEYS

Totta kai Mohammad on tervetullut kerhoon.

Punainen Risti on kaikille avoin!

Tuo naapurikoulun porukka on ihan tyhmä! Me emme halua olla samassa järjestössä heidän kanssaan. Perustetaan oma Punainen Risti, johon he eivät pääse jäseniksi. - Ei käy. On vain yksi Punainen Risti!

YLEISMAAILMALLISUUS

Nepalin Punaisen Ristin nuorisoryhmältä on tullut pyyntö, että antaisimme heille neuvoja ja vinkkejä varhaisnuorten kerhon perustamiseen. Mitäs tehdään?

Tehtävän toisessa osassa kerholaiset laativat kerholleen säännöt. Johdattele keskustelua niin, että sääntöihin kirjataan kaikkien periaatteiden sisältö mahdollisimman konkreettisesti. Säännöt kirjoitetaan ja piirretään kartongille ja kiinnitetään kerhotilan seinälle.

SÄÄNTÖJÄ VOIVAT OLLA ESIMERKIKSI:

Inhimillisyys

- Autetaan apua tarvitsevia.
- Puolustetaan heikkoja ja kiusattuja.

Tasapuolisuus

- Autetaan sitä, joka eniten apua tarvitsee.
- Kaikkia kohdellaan yhtä hyvin esimerkiksi ulkonäköön, pukeutumiseen, ihonväriin ja varallisuuteen katsomatta.

Puolueettomuus

- Riidassa ei suosita ketään, vaan sovitaan kiista yhteisten sääntöjen avulla.
- Koetetaan neuvotella ja sovittaa kaikkien kiistan osapuolten kanssa.

Riippumattomuus

- Vaikka toimitaankin yhdessä muiden järjestöjen kanssa (esimerkiksi vapaapalokunta, partiolaiset), toimitaan Punaisen Ristin periaatteiden mukaisesti.

Vapaaehtoisuus

- Ei vaadita palkkiota tai vastapalvelusta tehdystä työstä.
- Ketään ei pakoteta mukaan.
- Lupauksistaan ei kuitenkaan saa luistaa vapaaehtoisuuteen vedoten.

Ykseys

- Kerho ja jokainen sen jäsen kuuluvat samaan Punaiseen Ristiin.
- Kuka tahansa voi tulla mukaan kerhon toimintaan.

Yleismaailmallisuus

- Tutustutaan Punaisen Ristin ja Punaisen Puolikuun toimintaan muissa maissa.
- Osallistutaan keräyksiin, joilla tuetaan Punaisen Ristin ja Punaisen Puolikuun avustustyötä eri puolilla maailmaa.

Rikkinäinen puhelin

Rikkinäistä puhelinta leikitään niin, että kerholaiset istuvat piirissä. Yksi leikkijöistä valitsee jonkin Punaisen Ristin periaatteen ja keksii mielessään sitä kuvaavan esimerkkilauseen kuten: "Jos kerhokaveria kiusataan, häntä pitää mennä auttamaan ja puolustamaan". Hän kuiskaa virkkeen vieressään istuvalle leikkijälle. Tämä taas kuiskaa kuulemansa seuraavalle leikkijälle ja niin edelleen. Lausetta ei saa toistaa, vaikka leikkijä epäilisiikin kuulleensa sen väärin. Kun lause on kiertänyt kokonaisen kieroksen, viimeinen leikkijä kertoo kuulemansa ääneen ja ensimmäinen paljastaa, minkä lauseen pani alun perin liikkeelle. Kun naurut on naurettu, mietitään, mistä periaatteesta lause kertoi.

Pantomiimi

Pantomiimissa kerholaiset muodostavat pareja. Anna kullekin parille jokin Punaisen Ristin periaate. Pari keksii periaatteeseensa liittyvän pantomiimiesityksen, jonka se vuorollaan esittää muille kerholaisille. Katsojien tehtävänä on keksiä, mistä periaatteesta on kyse.





Satu Punaisesta Rististä

Lue tai kerro omin sanoin kerholaisille satu Punaisesta Rististä ja seitsemästä viisaasta veljestä. Tutustu satuun etukäteen, jotta osaat kertoa sen elävästi. Mieti myös sopivia kysymyksiä, joiden avulla voitte keskustella periaatteista ja sadun herättämistä ajatuksista.

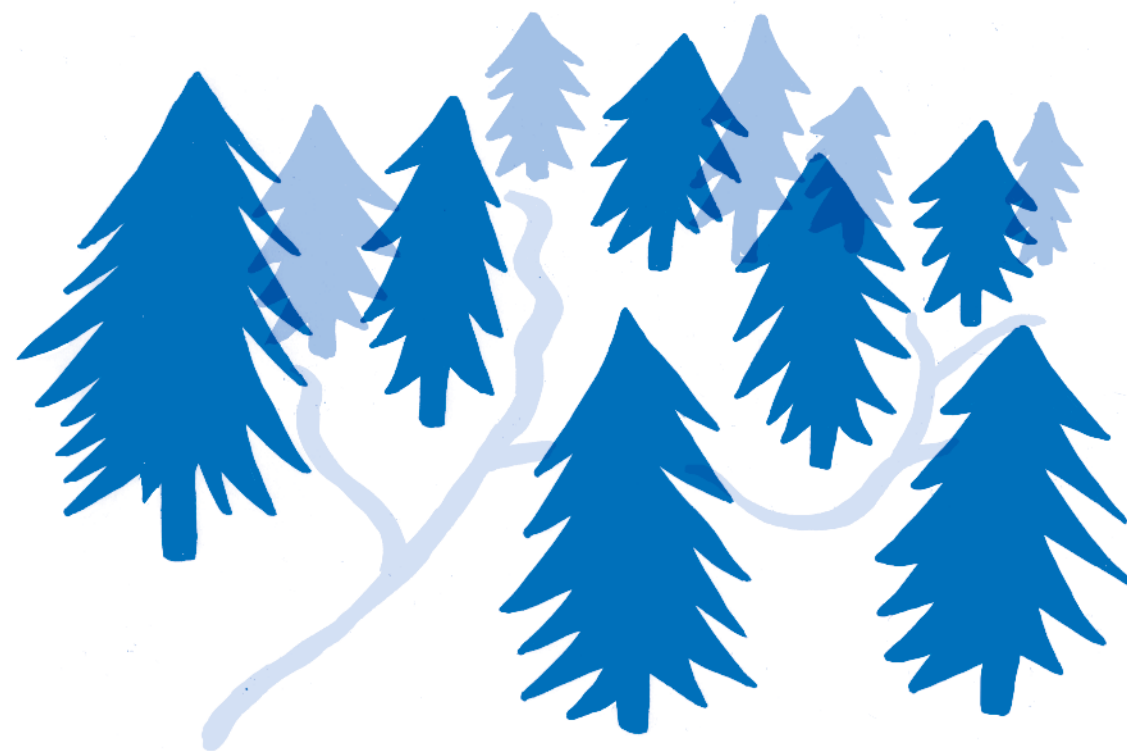
”Olipa kerran Punainen Risti, joka oli punainen kuin veri, jonka tausta oli valkoinen kuin lumi ja jonka ympärillä ei mustaa näkynyt. Eräänä päivänä Punainen Risti lähti metsään kävelylle. Aikansa kuljettuaan hän huomasi eksyneensä. Kaikki polut näyttivät hänen mielestään aivan samantaisilta. Punainen Risti harhaili korvessa suuntaa vailla. Illan tummetessa metsä muuttui synkäksi ja pelottavaksi.

Useita tunteja vaellettuaan, kun oli jo lähes pimeää, Punainen Risti näki yhtäkkiä puitten lomasta pilkottavan valoa. Hän eteni valoa kohti ja löysi pienen valkoisen mökin, jonka piipusta tuprusi savua. Varovaisesti Punainen Risti hiipi mökkiä kohti ja kurkisti ikkunasta sisään. Sisällä näytti kovin kodikkaalta: takassa loimusi valkea, jonka ääressä istui seitsemän pikkuruista miestä viettämässä iltaa. Punainen Risti rohkaisti mielensä ja koputti mökin ovelle. Kop kop! Oven läpi kuului, kuinka talon asukkaat hämmästelivät myöhäistä kulkijaa ja kyselivät toisiltaan, kuka rohkenisi mennä avaamaan oven. Reipas ääni ilmoitti: ”Minä voin mennä. Olenhan aina vapaaehtoinen!”

Ovi aukesi narahten ja Punaista Ristiä

tuijotti seitsemän ystävällistä ja uteliasta silmäparia. Punainen Risti esitteli itsensä ja kertoi eksyneensä metsään. Yksi mökin miehistä tervehti tulokasta sanoen: ”Me olemme Periaate-veljeksiä. Meillä jokaisella on yksi arvokas ominaisuus, ja sen ominaisuuden mukaan hyvä haltijakummi on myös nimennyt meidät. Minä olen Inhimillisuus, ja tässä ovat veljeni Tasapuolisuus, Puolueettomuus, Riippumattomuus, Vapaaehtoisuus, Ykseys ja Yleismaailmallisuus.” Punainen Risti kätteli kaikki veljekset.

Inhimillisuus huomasi, että Punainen Risti oli väsynyt ja viluissaan tarvottuaan metsässä tuntikausia. Hän kutsui tämän sisään ja johdatti takkatulen ääreen. Koska veljekset eivät olleet osanneet varautua yllätysvieraan tuloon, ei talossa ollut juurikaan ylimääräistä ruokaa. Tasapuolisuus lupasi kuitenkin antaa omasta ruoka-annoksestaan Punaiselle Ristille. Vaikka Punainen Risti oli veljeksille tuntematon ja erottui heistä myös väriltään, hän oli selvästi heikko ja nälkäinen, ja se riitti Tasapuolisuudelle auttamisen syyksi. Vapaaehtoisuus touhusi innoissaan valmiina iltapalaa, lämmittäen kylpyveden ja sijaten vieraalle pehmeään vuoteen.



Seuraavana päivänä mökin ovelle koputettiin, ja Riippumattomuus meni avaamaan. Oven takana oli Periaatteiden äkäinen naapuri. Hän oli nähnyt Punaisen Ristin aamukävelyllä pihamaalla eikä voinut suvaita sitä, että Periaatteet olivat ottaneet heleänvärisen muukalaisen mökkiinsä. Hän pelkäsi Punaisen Ristin lietsovan paikkakunnalla levottomuuksia ja vaati, että hänet oli passitettava matkoihinsa. Riippumattomuus, joka ei antanut naapurin vaikuttaa mielipiteeseensä, sanoi, että hänen puolestaan Punainen Risti voisi jäädä mökkiin asumaan vaikka pysyvästi. Naapuri kimpaantui tästä entisestään ja vaati kaivosta vettä kantavaa Puolueettomuutta puuttumaan asiaan. Puolueettomuus kulki kieli keskellä suuta, jotta ämpäreistä ei läikkyisi vettä. Hän kuunteli molempien mielipiteen ja sanoi, että asiaan löytyy varmasti ratkaisu. Ykseys tuli ovelle Punainen Risti käsipuolesaan. Hän ilmoitti omana kantanaan, että kaikki, herttainen naapuri mukaan lukien, olivat tervetulleita veljesten mökkiin.

Naapuri alkoi tahtomattaan hymyillä, mutta kylään hän ei sentään sillä kertaa suostunut tulemaan. Riippumattomuus

taputti veljeään olalle. Ykseys oli Ykseys, häntä ei kukaan osannut matkia. Punainen Risti ei halunnut olla vieraanvaraisille veljeksille vaivaksi ja alkoi tehdä lähtöä. Silloin Yleismaailmallisuus astui esiin ja esitti heidän kaikkien yhteisenä toiveena, että Punainen Risti jäisi taloon asumaan. Hän kertoi, että Periaatteiden talossa jokaisella on yhtäläinen velvollisuus auttaa toisia tarpeen tullen ja yhtäläinen oikeus saada apua. Punainen Risti suostui mielellään noudattamaan tätä sääntöä.

Niinpä Punainen Risti ja seitsemän veljestä elivät onnellisina elämänsä loppuun asti Periaatteiden pienessä talossa puhaltuen yhteen hiileen.”

Punaisen Ristin kansainvälinen avustustoiminta

Punaisen Ristin avustustoiminta perustuu maailmanlaajuiseen verkostoon, jossa on mukana 186 Punaisen Ristin tai Punaisen Puolikuun kansallista yhdistystä. Suomen Punainen Risti on niistä yksi. Verkoston kautta apu kulkee perille myös vaikeapääsyisimmille syrjäseuduille. Kaikkialla avainasemassa ovat paikalliset auttajat ja vapaaehtoiset.

Reddie Kids -kerhossa kerrotaan, mitä Punaisen Ristin kansainvälinen avustustoiminta on ja miten avun ketju toimii. Samalla kerholaiset saavat tietää, että he ovat osa maailmanlaajuista Punaisen Ristin ja Punaisen Puolikuun liikettä, jossa on heidän lisäksi lähes sata miljoonaa jäsentä ja vapaaehtoista. Voit halutessasi pyytää kerhotaapaamiseen nuorisodelegaattia tai kokenutta avustustyöntekijää kertomaan kokemuksistaan maailmalla.

Kerholaiset voivat tutustua Punaisen Ristin avustustyöhön myös seuraavien harjoitusten avulla.

Harjoituksia kansainvälisestä avustustoiminnasta

Maanjäristysdraama

Maanjäristysdraama havainnollistaa, miten Punaisen Ristin avun ketju toimii. Draama esitetään yhdessä kerholaisten kanssa. Ohjeet sen toteuttamiseen löytyvät osoitteesta www.punainenristi.fi/koulusivut.

Kertomusavain

Kerholaiset istuvat piirissä. Yksi aloittaa kertomalla joko todellisesta tai keksitystä katastrofitilanteesta ulkomailla (paikka, mitä on tapahtunut, kuinka paljon on uhreja). Seuraava kerholainen jatkaa kertomusta Punaiselle Ristille toimitettuun avunpyyntöön saakka (mitä apua tarvitaan ja kuinka paljon). Näin tarinaa jatketaan, kunnes apu on saatu perille.

Kertomuksen kuljettajana voit käyttää esimerkiksi avainta tai jotain muuta esinettä, joka kulkee kertojan kädestä käteen.

Tietoa avun ketjusta ja Suomen Punaisen Ristin työstä maailmalla saat osoitteesta www.punainenristi.fi/punainenristi/kansainvalinenapu.



Operaatio Nälkäpäivä

SUOMEN PUNAISEN RISTIN tärkein vuosittainen keräys on Operaatio Nälkäpäivä, jolla kerätään varoja järjestön katastrofirahastoon. Myös Reddie Kids -kerho voi halutessaan osallistua keräykseen. Ota hyvissä ajoin yhteyttä osastosi keräysjohtajaan ja kysy, miten voitte osallistua.

Käykää kerhossa läpi listaa siitä, mitä apua eri rahasummilla voi ostaa. Varhaisnuorille kannattaa kertoa avustussummista konkreettisista esimerkeistä. Jos esimerkiksi kerrot, että neljällä eurolla saa huovan, voit ottaa huovan mukaan ja kysyä, mihin sitä tarvitaan ja mitä ilman sitä voi tapahtua. Havainnollistamiseen voit käyttää myös esimerkiksi saippuapalaa, vehnäjauhopussia tai vesikanisteria.

0,25 €	KILO vehnä- tai maissijauhoa
0,90 €	TUHKAROKKOROKOTUS yhdelle lapselle
3 €	VESIKANISTERI
4 €	HUOPA
6 €	MALARIAN ehkäisy- ja hoitopaketti
8,50 €	RUOKAPAKETTI yhdelle pakolaiselle kuukaudeksi (litra ruokaöljyä, kilo jauhoja, 500 g sokeria, 500 g papuja, 500 g lihasäilykkeitä, 150 g suolaa, saippua)
10 €	HYGIENIAPIAKETTI perheelle kuukaudeksi (kolme kiloa pesujauhetta, litra shampoota, 12 palaa saippuaa, hammasharjat ja -tahnaa, wc-paperia, pyyhe)
50 €	ENSIAPUKAAPPI, joka hyödyttää kokonaista kylää
240 000 €	ruokaa kuukaudeksi 100 000 ihmiselle
1 500 000 €	Suomen Punaisen Ristin kentäsairaala

KATASTROFIRAHASTO PELASTAA IHMISHENKIÄ

SUOMEN PUNAISEN RISTIN katastrofirahastosta autetaan luonnon-onnettomuuksien ja sotien vuoksi hätään joutuneita ihmisiä eri puolilla maailmaa. Rahastoon kerättyjen sitomattomien varojen turvin apu saadaan perille nopeasti. Hätäavun lisäksi varoja käytetään pitkäjänteisiin kehitysyhteistyöhankkeisiin.

Suomessa katastrofirahastosta annetaan apua ihmisille, jotka ovat äkillisen onnettomuuden, esimerkiksi tulipalon, seurauksena joutuneet kohtuuttoman vaikeaan tilanteeseen. Varoilla tuetaan myös syrjäytymistä ehkäiseviä hankkeita.

Lisätietoa katastrofirahastosta saat osoitteesta

www.lahjoita.fi.

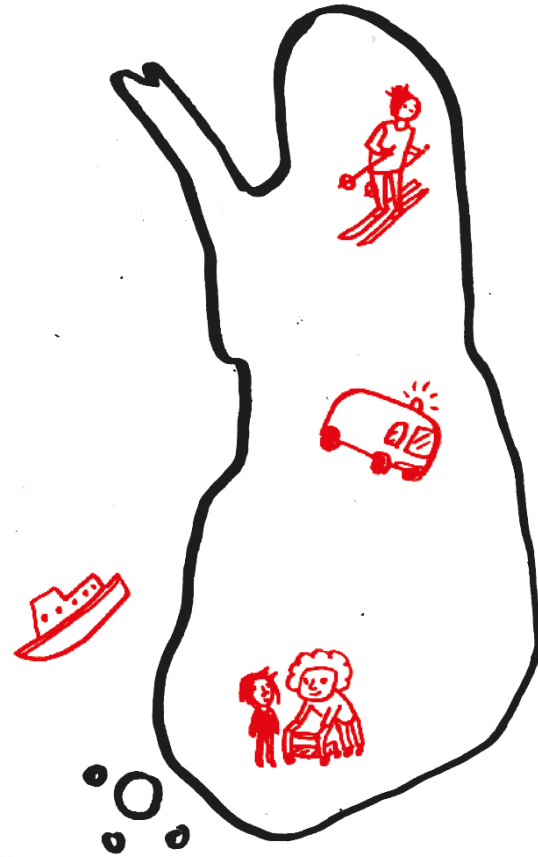


Punainen Risti Suomessa

Suomen Punainen Risti on yksi Suomen suurimmista kansalaisjärjestöistä. Eri puolilla maata toimii noin 500 Punaisen Ristin paikallisosastoa, joihin kuuluu yli 90 000 jäsentä ja kymmeniä tuhansia vapaaehtoisia. Vapaaehtoiset toimivat muun muassa ensiapupäivystäjinä, maahanmuuttajien tukihenkilöinä, kouluttajina, kerääjinä ja verenluovuttajina. Varhaisnuoret voivat osallistua Punaisen Ristin toimintaan esimerkiksi Reddie Kids -kerhojen kautta.

Voit pyytää osastosi puheenjohtajaa, hallituksen nuorisovastaavaa tai vaikkapa nuorisopromoa kerhotapaamiseen esittelemään Punaisen Ristin toimintaa omalla paikkakunnallanne.

Hyvä ajankohta esitellä kotimaan toimintaa on toukokuu, jolloin vietetään Punaisen Ristin viikkoa. Silloin kerhosi voi osallistua osaston järjestämiin tapahtumiin ja kampanjoihin.



Harjoituksia Suomen Punaisen Ristin toiminnasta

Tilanneimprovisaatio

Improvisoi joko keksittyä tai lehtijuttuihin perustuvia tilanteita Suomen Punaisen Ristin toimintaan liittyvistä teemoista (esimerkiksi ensiapu, pelastuspalvelu, pakolaistoiminta, ystävätoiminta, verenluovutus).

Jaa ryhmäläiset 2–4 hengen ryhmiin. Pyydä ryhmiä improvisoimaan joko keksitty tai lehtiartikkeliin/-kuvaan perustuva tilanne. Anna hetki miettimisaikaa. Jokainen ryhmä esittää vuorollaan improvisoidun kohtauksen joko puheella tai ilman. Keskustelkaa jokaisen esityksen jälkeen tilanteesta, ryhmän tekemistä ratkaisuista ja siitä, miten teema liittyy Suomen Punaisen Ristin toimintaan.

Kollaasi Punaisesta Rististä

Kootkaa kollaasi, jossa kerholaiset kertovat Punaisen Ristin toiminnasta Suomessa. Varaa harjoitusta varten kartonkia, askartelutarvikkeita sekä aikakausi- ja sanomalehtiartikkeleita, joissa kerrotaan Punaisesta Rististä.



PIDETÄÄN MERKISTÄMME HUOLTA!

MUISTATHAN KOLLAASIA TEHDESSÄNNE, että punaisen ristin merkin käyttö on tarkasti säädeltyä. Merkin käyttösääntöihin voit tutustua viestinnän työkalussa tai osoitteessa www.punainenristi.fi/punainenristi/merkki. Voit myös pyytää humanitaarisen oikeuden kouluttajan kertomaan punaisen ristin merkistä kerholaisille.



ENSIAPU

Ensiapu on Punaisen Ristin näkyvimpiä ja tunnetuimpia toimintamuotoja. Ensiapua vaativia pieniä onnettomuuksia voi sattua missä tahansa: kodissa, koulussa, työpaikalla ja harrastuksissa. Reddie Kids -kerhossa lapset oppivat ensiavun perustaidot ja ymmärtävät, että pienikin apu on saajalleen tärkeää.



Kertoessasi ensiavusta voit käyttää taustamateriaalina Punaisen Ristin ensiapukirjaa (Castrén, Helistö, Kämäräinen ja Sahi: *Ensiapuopas*. Gummerus 2007.). Kirjan voit ostaa esimerkiksi Punaisen Ristin verkkokaupasta.

Punaisen Ristin koulusivuilla on saatavilla myös koululaisten ensiavun opetuspaketti sekä Auta Eppua -materiaali, joissa käydään läpi tavallisimpia lapsille ja nuorille sattuvia tapaturmia, niiden ehkäisemistä ja hoitoa. Materiaaleihin kuuluu myös harjoitustehtäviä.



Toimiminen hätätilanteessa

Voitte opetella hätätilanteissa toimimista esimerkiksi seuraavien harjoitusten avulla. Niiden tavoitteena on, että kerholaiset oppivat soittamaan hätänumeroon 112. He ymmärtävät, että jokaisella on velvollisuus auttaa onnettomuustilanteessa loukkaantunutta.

Harjoituksia hätätilanteista

Uskalla auttaa

Kysy kerholaisilta, ovatko he olleet tilanteessa, jossa on tarvittu ammattiapua tai jossa he itse ovat auttaneet loukkaantunutta ihmistä. Keskustelkaa, miltä se on tuntunut ja miltä itsestä tuntuisi, jos joutuisi sellaiseen tilanteeseen.

Korosta, että on tärkeää yrittää pysyä rauhallisena, vaikka ei tietäisikään, mitä pitää tehdä. Loukkaantunutta voi yrittää rauhoitella. Pitää muistaa oma ja muiden turvallisuus sekä estää lisävahinkojen syntyminen.

Anna esimerkkejä kerholaisille tutuista vahingoista ja onnettomuuksista. Sellaisia voivat olla vaikkapa pyörällä kaatuminen, puusta putoaminen tai itsensä satuttaminen jalkapallokentällä.

Ambulanssihippa

Ambulanssihippa on hauska ja toiminnallinen keino virittää kerholaiset tapaamisen teemaan. Nimeä leikin aluksi kerholaisen joukosta hippa ja kaksi ambulanssinkuljettajaa. Hippa yrittää ottaa muita leikkijöitä kiinni hipaisemalla heitä. Jäättyään kiinni 'uhri' käy lattialle makaamaan. Ambulanssi tulee ja pelastaa loukkaantuneen sairaalaan. Päästyään perille tämä saa taas liittyä leikkiin.

Etukäteen on sovittava, missä sairaala sijaitsee. Ambulanssinkuljettajat voivat kantaa loukkaantunutta joko käsistä ja jaloista tai 'kultatuolis-sa'. Kultatuolin istuin muodostetaan siten, että kuljettajat ottavat toisella kädellään kiinni kaverin kyynärtaipeesta ja toisella omastaan.



Hätäilmoituksen tekeminen

Harjoittele kaikkien kerholaisten kanssa hätäilmoituksen tekemistä joko yksitellen tai pareittain. Yksi tekee ilmoituksen, toinen on loukkaantunut. Ohjaaja toimii päivystäjänä. Ole tarkkana oikean osoitteen suhteen.

Voit ottaa mukaan kännykän, jolla kerholaiset voivat harjoitella. Älkää kuitenkaan soittako harjoituspuheluita hätäkeskukseen! Materiaalia ja lisätietoa löydät osoitteesta www.112.fi.



112

YLEINEN HÄTÄNUMERO ON 112.

Se toimii ilman suuntanumeroa ja kenttää kaikilla puhelimilla koko Euroopassa. Puhelu hätänumeroon on maksuton. Jos hätäkeskuksessa on ruuhkaa, odota rauhallisesti omaa vuoroasi. Puhelua ei saa katkaista, koska soittaessasi uudelleen joudut puhelujonon viimeiseksi.

MILLOIN ON SOITETTAVA 112:een?

Hätäilmoitus tehdään, kun joku tarvitsee ammattiapua esimerkiksi sairauskohtauksen, liikenneonnettomuuden tai tulipalon vuoksi. Jos tapahtumalla on silminnäkijä, tulisi hänen tehdä hätäilmoitus itse. Apua voi myös pyytää aikuiselta.

HÄTÄNUMEROON EI SOITETA, jos kyseessä ovat pienet haavat tai onnettomuus, jossa pienet ensiaputoimet riittävät. Hätänumeroon ei myöskään soiteta kiireettömissä tilanteissa, joissa aikuinen itse voi viedä potilaan sairaalaan, eikä koskaan piloillaan. Keskustelkaa siitä, miksi pilapuheluja ei saa soittaa.

MITEN HÄTÄILMOITUS TEHDÄÄN?

- **Mitä?** – Kerro, mitä on tapahtunut.
- **Missä?** – Kerro, missä olet. Anna mahdollisimman tarkka osoite.
- Kuuntele tarkkaan ja vastaa hätäkeskuspäivystäjän kysymyksiin. Noudata päivystäjän antamia ohjeita.
- Valmistaudu siihen, että päivystäjä haluaa puhua loukkaantuneen kanssa. Tee sen vuoksi hätäilmoitus mahdollisimman lähellä loukkaantunutta.
- Anna ajo-ohjeet ja järjestä niin, että pelastushenkilökunnalla on vapaa pääsy onnettomuuspaikalle. Jos mahdollista, jonkun on hyvä olla vastassa esimerkiksi portilla, rannalla tai risteyksessä.
- Lopeta puhelu vasta saatua luvan.
- Älä pidä puhelinta, josta hätäilmoitus on tehty, turhaan varattuna. Pelastustoimi saattaa tarvita ajo-ohjeita tai lisätietoja loukkaantuneesta.
- Tee uusi hätäilmoitus, jos avuntarvitsijan tilanne muuttuu oleellisesti.

Vapaaehtoinen pelastuspalvelu

Vapaaehtoinen pelastuspalvelu (Vapepa) on lähes 50 jäsenjärjestön muodostama verkosto, joka tukee viranomaisia pelastustehtävissä. Verkostoa koordinoi Suomen Punainen Risti. Viranomaiset tarvitsevat Vapepaa yleisimmin kadonneiden ihmisten etsinnöissä, mutta vapaaehtoiset voidaan kutsua myös esimerkiksi ohjaamaan onnettomuuspaikan liikennettä tai antamaan henkistä tukea rikoksen uhriksi joutuneelle ihmiselle. Lisätietoa Vapaaehtoisesta pelastuspalvelusta löydät osoitteesta www.vapepa.fi.

Kerhotapaamisen aikana voit itse kertoa Vapepan toiminnasta tai pyytää sen jäsenjärjestön edustajaa vierailemaan kerhossanne (esimerkiksi Suomen meripelastusseurasta, Suomen pelastuskoiraliitosta tai Autoliitosta). Voit tiedustella myös paikallisesta sairaalasta tai paloasemalta, voitteko käydä paikan päällä tutustumassa niiden toimintaan.



Kerholaisten kanssa kannattaa keskustella siitä, miten pitää toimia, jos eksyy. Alustukseksi voitte esittää Elmon jengi eksyy -näytelmän. Näytelmä löytyy tämän oppaan lopusta.

Tapaturmat

Käykää kerhotapaamisen aikana läpi, mitä riskejä ja vaaratilanteita on kerholaisten lähiympäristössä, esimerkiksi kotona, koulussa ja harrastuksissa. Keskustelkaa myös siitä, miten riskejä voitaisiin vähentää. Anna kerholaisten itse kertoa, onko heille sattunut tapaturmia.

Seuraavien harjoitusten avulla voit tutustuttaa kerholaisten tyypillisimpien kotona ja harrastuksissa syntyvien vammojen ensiapuun.

Lisätietoa tapaturmista ja niiden hoitamisesta saat Punaisen Ristin nettisivuilta ja osoitteesta www.kotitapaturma.fi.



Harjoituksia ensiavusta tapaturmatilanteissa

VERENVUOTO NENÄSTÄ

Nenän verisuonet aukeavat helposti esimerkiksi silloin, jos pelin tiimelyksessä pallo osuu kasvoihin tai kaverin kyynärpää sattuu nenään. Nenästä voi tulla verta myös nuhan yhteydessä tai voimakkaasti niistäessä.

Tyrehdytä nenän verenvuoto näin:

- Pyydä henkilöä istumaan etukumarassa.
- Pyydä häntä niistämään sieraimensa tyhjäksi verestä.
- Paina nenänjuurta voimakkaasti 10–15 minuuttia ja pyydä henkilöä ajoittain niistämään sieraimen kertynyt veri pois.
- Niskaan voi asettaa kylmääkääreen. Kylmä saa verisuonet supistumaan, jolloin vuoto tyrehtyy.
- Jos vuoto ei tyrehdy, toimita henkilö lääkäriin.

Harjoitelkaa yhdessä verenvuodon tyrehtyttämistä.



ROSKA SILMÄSSÄ

Keskustelkaa siitä, miten silmään joutuvilta roskilta voi välttyä. Kannattaa esimerkiksi käyttää tarvittaessa suojalaseja ja olla heittelemättä hiekkaa leikkikentällä.

Poista roska silmästä näin:

- Yritä huuhdella silmää juoksevan veden alla.
- Älä hiero.
- Roska lisää kyynelnesteen erityystä, joka voi huuhtoa roskan pois. Silmässä voi kuitenkin edelleen olla 'roskan tunnetta'.
- Näkyvää roskaa voi yrittää poistaa puhtain käsin.
- Jos roskaa ei saada poistettua tai roskan tunne jatkuu, käänny lääkärin puoleen.

NYRJÄHDYS

Nilkka tai ranne nyrjähtää helposti, jos kaatuu käsien varaan, astuu vinoon tai potkaisee maata pallon sijasta. Nivel kipeytyy, turpoaa ja muuttuu usein sinertäväksi.

Anna nyrjähdyksen satuttua ensiapua näin:

- Pyydä henkilöä asettamaan raaja kohoasentoon, jotta turvotus vähenisi.
- Paina aluksi vammautunutta kohtaa omilla käsilläsi. Loukkaantunut voi tehdä tämän myös itse. Lapset usein unohtavat kivun, kun heille keksii muuta ajateltavaa.
- Aseta vamma-alueelle tukisidos.
- Laita kylmäpussi tukisidoksen päälle, älä suoraan iholle. Kylmä vähentää turvotusta.

Harjoittele kerholaisten kanssa kolmen K:n sääntöä: kohoasento, kylmä ja kompressio.

Anna kylmähoitoa korkeintaan 30 minuuttia kerrallaan. Toista hoito 1–2 tunnin välein ensimmäisten päivien aikana. Mene lääkäriin, jos raajaa ei voi käyttää ollenkaan tai vaiva ei helpota muutamassa päivässä.



PALOVAMMAT

Pyydä lapsia luettelemaan asioita, joista voi saada kotona palovammoja (esimerkiksi aurinko, kuumat esineet, kuumat höyryt, tuli ja sähkölaitteet). Pohtikaa, miten palovammoja voi ehkäistä etukäteen ja harjoitelkaa yhdessä pienten palovammojen ensiapua.

Anna palovamman saaneelle ensiapua näin:

- Viilennä palanut alue välittömästi pitämällä sitä juoksevan viileän veden alla 10–20 minuutin ajan. Viilennys vähentää kipua ja estää palovammaa syventymästä.
- Rakkoja ei saa puhkoa, etteivät bakteerit pääse haavaan.
- Jos iholla on rakkoja tai siitä erittyy nestettä, vahingoittuneelle alueelle laitetaan palovammaside. Peitä alue kuivalla taitoksella ja joustavalla siteellä. Sidoksen pitää olla ilmava, ei kiristävä.
- Anna sidoksen olla pari päivää ja vältä sen kastelemista.
- Jos palovamma tulehtuu tai on vammautuneen kämmmentä isompi, hakeudu lääkäriin.



PALELTUMAT

Kehon ääreisosat – sormet, varpaat, posket, korvat ja nenä – paleltuvat herkimmin. Paleltunutta ihoa pistelee. Iholle muodostuu valkoisia läikkiä ja iho voi kovettua. Myöhemmin paleltuneista osista voi hävitä tunto ja kipu voi loppua.

Keskustelkaa kerholaisten kanssa siitä, millaisissa tilanteissa voi paleltua: esimerkiksi kylmällä säällä, kovassa tuulessa ja sateella, kun vaatteet kastuvat. Harjoitelkaa kerholaisten kanssa paleltuman hoitamista.

Auta paleltunutta näin:

- Lämmitä paleltunut alue omalla kädelläsi tai pyydä toista henkilöä painamaan ihoa kevyesti. Älä hiero. Paina, kunnes ihon väri palautuu.
- Suojaa ihoa lämpimillä vaatteilla.

Haavat

Kerhotapaamisen aikana opitaan hoitamaan tavallisia haavoja. Voit myös kertoa, mitä erilaisia haavoja on olemassa ja miten ne puhdistetaan. Lisäksi kerholaisille opetetaan käsihygienian merkitys. Taustamateriaalina voit käyttää ensiapukirjaa.

Harjoituksia haavoista

HAAVOJEN TUNNISTAMINEN

Varaa mukaan:

materiaalia, jonka avulla voit selittää, miten eri haavoja syntyy:

- naarmut: hiekkaa, oksia
- viiltohaavat: lasinsirpaleita, veitsi
- pistohaavat: naula, terävä tikku, puukko tai muu terävä esine
- murskavamma: tylppä esine, esimerkiksi maila
- puremahaava: pehmolelu.

jokaiselle kerholaiselle materiaalia haavan hoitoa varten:

- kertakäyttökäsineet
- haavanpuhdistusainetta tai haavanpuhdistusliinoja
- taitoksia, siteitä ja perhoslaastareita

jokaiselle parille painesidetarpeita:

- valmis paineside
- 2-3 taitosta tai kaksi elastista siderullaa

kylmäpusseja ja kolmioliinoja

punainen tussi tai kasvoväriä haavojen maskeeraamiseen.

Anna kerholaisten itse kertoa, millaisia haavoja he ovat saaneet. Keskustelkaa eri haavatyypeistä ja siitä, miten ne syntyvät.

Pinnalliset haavat eli naarmut syntyvät usein kaatumisen tai putoamisen seurauksena. Haava saattaa herkästi vuotaa verta tai kudosnestettä.

Viiltohaavat syntyvät terävästä viiltävästä esineestä, esimerkiksi lasinsirpaleesta tai puukosta. Ne voivat olla pinnallisia tai syviä. Syvä haava ulottuu ihon alle ja saattaa vahingoittaa lihaksia, hermoja, verisuonia ja jänteitä. Syvät viiltohaavat vuotavat usein runsaasti. Haavan reunat ovat siistit ja suorat.

Pistohaavat syntyvät myös terävästä esineestä, esimerkiksi naulasta, tikusta tai puukosta, joka läpäisee ihon. Iho ei repsota, ja esine voi olla vielä kiinni haavassa. Ulkoinen vuoto voi olla vähäistä, mutta jos haava on syvä, saattaa esiintyä sisäistä verenvuotoa ja sisäelimet voivat vahingoittua.



Murskavammat aiheutuvat tylpistä esineistä. Niitä voi syntyä esimerkiksi silloin, kun tippuu kiipeilytelineestä kiven päälle. Myös voimakkaat iskut ja repivä väkivalta aiheuttavat tämän tyyppisiä vammoja. Iho menee rikki. Haavan reunat ovat rosoiset ja repsottavat, ja kudosta voi repeytyä irti. Näkyvä vuoto voi olla joko vähäistä tai runsasta, mutta sisäistä verenvuotoa syntyy herkästi. Vuotoa ei saada tyrehtymään onnettomuuspaikalla.

Puremahaavat aiheutuvat ihmisen tai eläimen puremasta. Haavan reunat saattavat olla epätasaiset. Likaiset haavat, kuten naarmut ja puremahaavat, tulehtuvat herkästi. Koska haavan reunat ovat epätasaiset, on hyvin vaikeaa saada pois kaikkea likaa, vaikka haava olisikin hyvin puhdistettu.

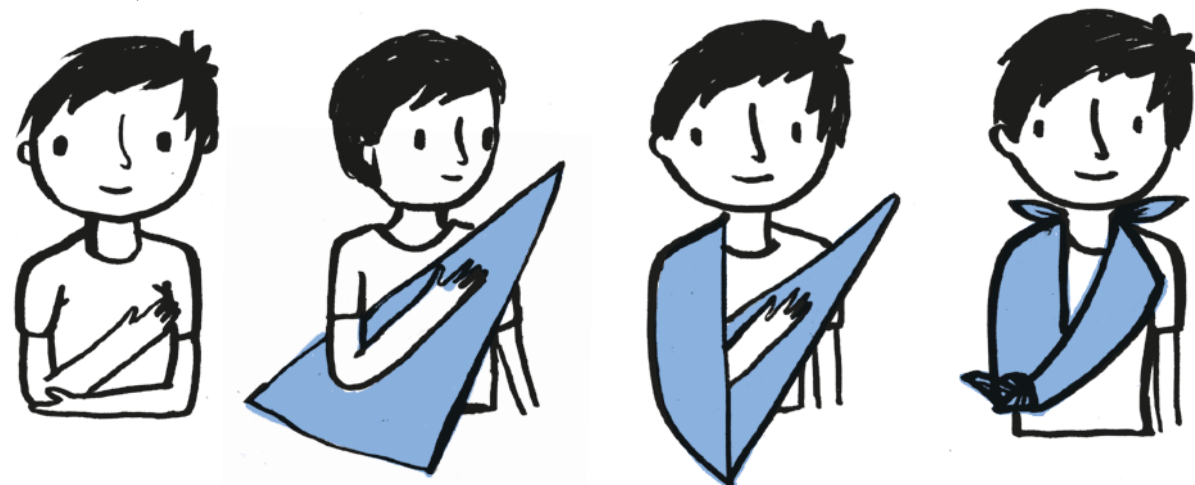
Haavojen ensiapu

Pinnalliset haavat voi puhdistaa kotona eivätkä ne vaadi lääkärin hoitoa. Jos autat toista, pese ensin omat kätesi ja käytä kertakäyttökäsineitä käsitellessäsi haavaa. Pese haava vedellä ja saippualla, vaihtoehtoisesti pelkällä vedellä tai haavanpuhdistusaineella. Paina haavaa verenvuodon tyrehtyttämiseksi ja yritä puristaa sen reunat yhteen. Viiltohaavan voi helposti sulkea perhoslaastarilla. Aseta laastari tai taitos ja joustava side haavan ympärille.

Verenvuodon tyrehtymisen tehostamiseksi haavaa voi painaa vielä sidoksen laittamisen jälkeen. Myös kohoasento ja kylmä kääre auttavat. Kylmäpussia tai esimerkiksi pakastevihannespussia voi käyttää apuna. Pyydä kerholaisia keksimään, mitä kaikkea kotoa löytyvää voi käyttää kylmänä kääreenä.

Voimakkaasti vuotavat haavat on saatava tyrehtymään nopeasti. Harjoittele painesiteen tekemistä kerholaisten kanssa. Aluksi haavaa voi painaa omalla kämmenellä. Muista pitää vuotava raaja koko ajan koholla! Ensiapulaukusta saattaa löytyä valmis painesidos, mutta haavan päälle voi laittaa myös taitoksia tai esimerkiksi puhtaan nenäliinan. Sen jälkeen haavan päälle asetetaan esine, joka toimii paineena. Paineeksi soveltuu lähes mikä tahansa: esimerkiksi kääritty sukka, siderulla tai käpy. Jos esine on kova, sen alle laitetaan ensin jotain pehmeää. Sen jälkeen sidotaan joustavalla siteellä tai muulla vastaavalla.

Älä koskaan laita kylmää käärettä suoraan iholle paleltumavaaran vuoksi. Käytä aina kangasta välissä.



Näin tuet käden kohoasentoon kolmioliinan avulla. Apuna voit käyttää myös vaatekappaleita. Anna kerholaisten itse keksiä apuvälineitä käden tukemiseen.

Korttipeli Peetu Pöpö (Mustan Pekan muunnelma)

Kun olette käyneet läpi tavallisimmat haavatyyppit, kannattaa pelata *Peetu Pöpö* -peliä. Peli löytyy Taitomerkki-materiaalista.

Pelikorteissa on kuvat seitsemästä eri haavatyyppistä, joista kustakin muodostuu oma haavaperhe. Yhdessä perheessä on neljä korttia:

- selostus haavatyyppistä
- haavatyyppin syntyminen
- haavatyyppin ensiapu
- haavatyyppin ennaltaehkäisy.

Peliä pelataan neljän ryhmässä. Kortit sekoitetaan ja jaetaan kaikille pelaajille. Jos jollakin pelaajalla on kädessään valmis haavaperhe, saa hän laittaa perheen kortit sivuun näytettyään ne ensin muille pelaajille.

Pelin aloittaa jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja pyytämällä jakajalta korttia. Jakaja saa itse valita, minkä kortin hän antaa. Vuoro etenee myötäpäivään niin, että jokainen pelaaja vuorollaan pyytää kortin oikealla puolellaan istuvalta pelaajalta ja tarkistaa, onko saanut kasaan perheen samasta haavaperheestä. Viimeksi saatua korttia ei saa antaa heti eteenpäin. Tarkoitus on kerätä haavaperheitä ja päästä eroon kaikista korteista. Peli päättyy, kun joku pelaajista on pelannut kaikki korttinsa. Hän on voittaja.

Korttien seassa on myös Peetu Pöpö, jolla ei ole perhettä. Pelaaja, jolla on Peetu kädessään pelin päättyessä, saa haavan, jonka Peetu saa tulehtumaan.



KÄSIHYGIENIA

ON TÄRKEÄÄ PAINOTTAA käsihygienian merkitystä, ei ainoastaan haavojen hoitamisessa, vaan myös jokapäiväisissä askareissa. Keskustelkaa, milloin kädet tulisi pestä ensin ja miksi. Opetelkaa yhdessä pesemään kädet oikein. Ohjeet löydät Punaisen Ristin nettisivuilta.

Kuvassa näkyy, mihin kädessä jää eniten bakteereja käsiinpesun jälkeen. Yhden kynnen alla on suurin piirtein saman verran bakteereja kuin Suomessa on asukkaita (yli viisi miljoonaa). Erityisen tarkasti tulee pestä kynsien aluset ja sormien juuret. Jos avoimeen haavaan pääsee bakteereja, se tulehtuu.

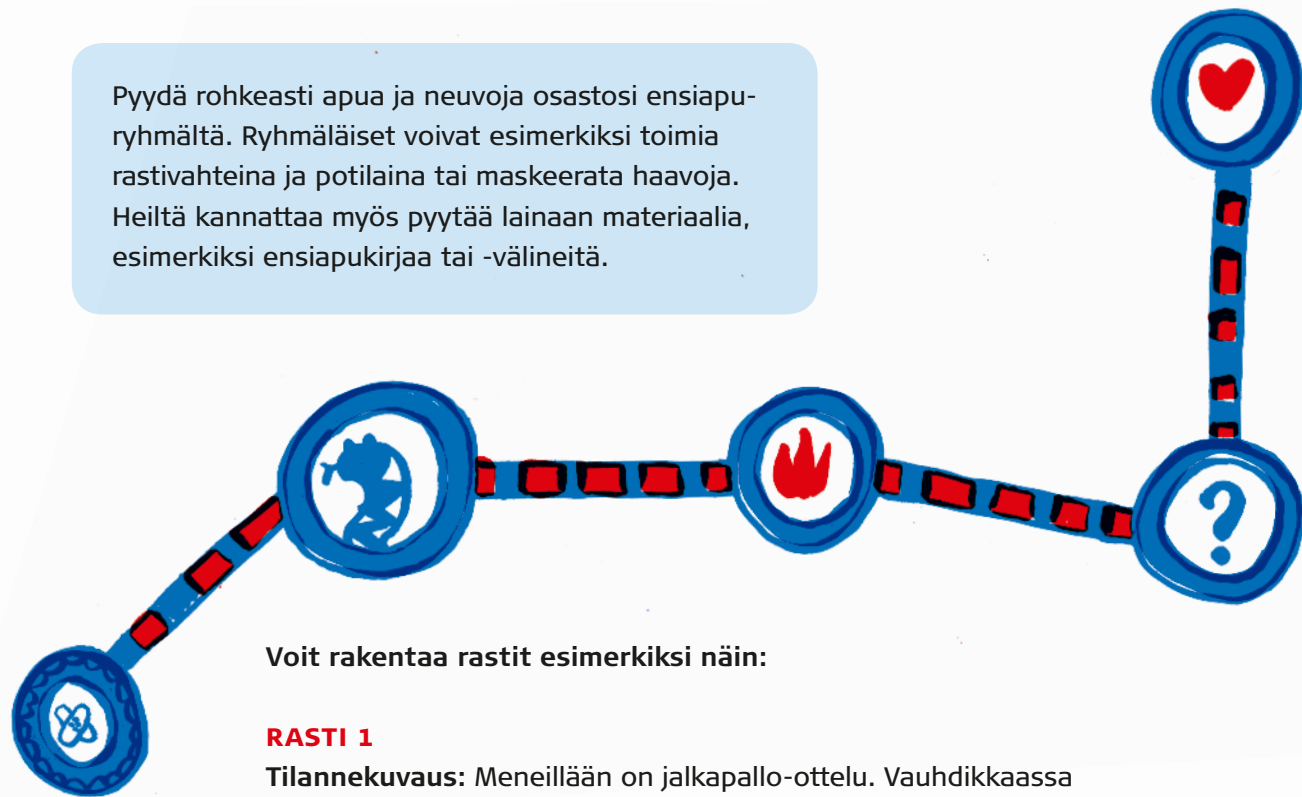


Ensiavun harjoitusrata

Kun kerholaiset ovat tutustuneet ensiavun perustaitoihin, on aika kerrata yhdessä opitut asiat. Rakenna harjoitusrata ensiapuun liittyvistä tehtävistä ja kysymyksistä. Halutessasi voit rakentaa harjoitusrastit tarinan ympärille.

On tärkeää, että ohjaat aktiivisesti harjoitusta. Pyydä mukaan rastivahteja, jotka puuttuvat kerholaisten virheisiin harjoituksen aikana ja korjaavat ne välittömästi. Tehtävää suorittaneiden mieliin jää yleensä se, mitä he itse tekivät, ei niinkään harjoituksen lopussa annettu suullinen palaute. Harjoituksen loppukeskustelussa on hyvä puhua rasteilla ilmenneistä epäselvyyksistä. Lopussa ei kuitenkaan ole enää tarkoitus käydä rasteja yksityiskohtaisesti läpi.

Pyydä rohkeasti apua ja neuvoja osastosi ensiapuryhmältä. Ryhmäläiset voivat esimerkiksi toimia rastivahteina ja potilaina tai maskeerata haavoja. Heiltä kannattaa myös pyytää lainaan materiaalia, esimerkiksi ensiapukirjaa tai -välineitä.



Voit rakentaa rastit esimerkiksi näin:

RASTI 1

Tilannekuvaus: Meneillään on jalkapallo-ottelu. Vauhdikkaassa pelitilanteessa pallo osuu toista pelaajaa kasvoihin ja toinen pelaaja saa kasvoihinsa iskun kyynärpästä.

Lähtötilanne (kerrotaan toimijoille): Istutte vaihtopenkillä ja näette, kun kentällä joukkueoverit loukkaantuvat.

Potilas 1: Hengitys hieman kiihtynyt pelin jäljiltä, pulssi kuten potilasta esittävällä henkilöllä; nenäverenvuoto, jota potilas ei itse osaa tyrehdyttää.

Potilas 2: Hengitys hieman kiihtynyt pelin jäljiltä, pulssi kuten potilasta esittävällä henkilöllä; vasemmassa ohimossa haava, joka vuotaa vähän verta.

RASTI 2

Tilannekuvaus: Lapsi on lähdössä kiireesti kouluun ja liukastuu kotinsa portailla. Oikea kyynärvarsi murtuu.

Lähtötilanne: Kuljette kadulla, kun kuulette läheisestä pihasta itkuja.

Potilas: Peruselintoiminnot kuten potilasta esittävällä henkilöllä; makaa maassa vaikertaen; valittaa oikeaa kyynärvarttaan, jossa erityisesti kättä liikuttaessa tuntuu repivää ja jomottavaa kipua.



RASTI 3

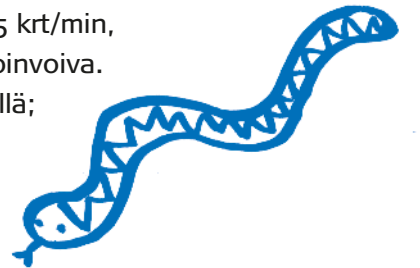
Tilannekuvaus: Kaksi kaverusta on varhain aamulla lähtenyt kalaan.

Kyykäärme puree toista käteen. Toinen säikähtää ja nyrjäyttää nilkkansa liukkaalla rantakivellä.

Lähtötilanne: Olette menossa aamu-uinnille, kun kuulette voihkintaa rannasta.

Potilas 1: Kyyn puremakohta kädessä on arka, punoittava ja hieman turvoksissa; hengitys vähän vaikeutunut, hengitystiheys noin 25 krt/min, pulssi kuten potilasta esittävällä henkilöllä; potilas hieman pahoinvoiva.

Potilas 2: Peruselintoiminnot kuten potilasta esittävällä henkilöllä; valittaa vasenta nilkkaansa, jota on alkanut hieman kuumottaa, ei pysty täysin varaamaan jalkansa päälle.



RASTI 4

Tilannekuvaus: Äiti on saunassa kylpemässä ja horjahtaa kiuasta vasten. Hän saa palovamman selkäänsä.

Lähtötilanne: Olette menossa saunaan, kun kuulette sieltä avunhuutoja.

Potilas: Peruselintoiminnot kuten potilasta esittävällä henkilöllä; selässä 2-3 kämmenen suuruinen 1.-2. asteen palovamma; potilas valittaa kovaa kipua ja on hätäntynyt.



RASTI 5

Tilannekuvaus: Lapsi on jäänyt yksin keittiöön ja löytänyt äidin rautatabletit kaapista. Hän syö niitä kourallisen.

Lähtötilanne: Olette menossa keittiöön välipalalle.

Potilas: Istuu lattialla vieressään avonainen rautatablettipurkki; peruselintoiminnot kuten potilasta esittävällä henkilöllä, ei oireita.

RASTI 6

Tilannekuvaus: Keittiö on jäänyt mullin mallin. Joka puolella on vaarallisia riskitekijöitä: sähköjohdot ja sähkölaitteet, pistorasiat ilman turvasuojausta, terävät esineet, pienet nielaistavat esineet, myrkylliset kasvit ja kemikaalit, tulitikut ja kynttilät, liesi ilman suojainta, roikkuva pöytäliina, vesiämpärit, avoimet ikkunat, portaat ja korkeat paikat, helposti kaatuvat huonekalut ym.

Lähtötilanne: Pikkusisko on pian tulossa keittiöön.

Tehkää huoneesta hänelle turvallinen.

Ohje rastivahdille: Anna kerholaisten tehdä tarvittavat muutokset niin, että keittiöstä tulee turvallisempi pikkulapsia ajatellen. Huolehdi, ettei todellisia vaaratilanteita pääse syntymään.

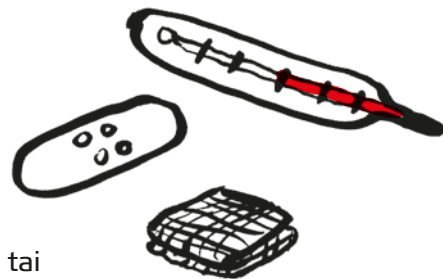


RASTI 7

Tilannekuvaus: Pöydällä on kodin ensiapukaappiin kuuluvia tavaroita: laastareita, kuumemittari, flunssalääkettä, lääkehiilipulveria, kyypakkaus, (joditabletteja), harsotaitoksia, joustosidettä, ensiapusidoksia, rasvasiteitä, haavanpuhdistusainetta tai haavapyyhkeitä, kylmäpakkaus, sakset, pinsetit ym.

Lähtötilanne: Pöydällä on joka kodin ensiapukaappiin kuuluvia tavaroita. Yksi niistä otetaan pois. Mikä joukosta puuttuu?

Ohje rastivahdille: Käy tavarat läpi yhdessä kerholaisten kanssa. Anna heidän katsella niitä noin minuutin ajan. Pyydä sitten kaikkia kääntymään hetkeksi ja ota sillä välin yksi tavaroista pois. Vaihtelee hieman muiden tavaroiden paikkoja ja pyydä kerholaisia katsomaan ja kertomaan, mikä esine puuttuu. Se, joka keksii puuttuvan esineen, saa seuraavana ottaa tavarat pois.



RASTI 8

Tilannekuvaus: Tyttö on rakentamassa majaa metsässä. Yhtäkkiä häntä pistää ampiainen.

Lähtötilanne: Olette metsässä retkellä, kun törmäätte siellä tyttöön.

Potilas: Peruselintoiminnot kuten potilasta esittävällä henkilöllä; kädessä punainen, turvonnut ja hyvin kipeä ampiaisen pisto; potilas sairastaa astmaa.



RASTI 9

Tilannekuvaus: Isä on pilkkomassa puita, kun yhtäkkiä pieni puun palanen kimpoaa silmään.

Lähtötilanne: Tulette halkopaikalle hakemaan puita, kun huomaatte isän istuvan kannolla.

Potilas: Peruselintoiminnot kuten potilasta esittävällä henkilöllä; pitelee kättään silmän päällä, valittaa kipua silmässä, silmän seutu punainen ja turvoksissa, silmän reunasta tihkuu verta.

MONINAISUUS

Reddie Kids -kerhon tavoitteena on edistää humanitaarisia arvoja varhaisnuorten arkielämässä. Ohjaajana tehtäväsi on tutustuttaa kerholaisten moninaisuuteen ja reiluna kaverina olemiseen. Voit käyttää apuna tämän luvun harjoituksia, joiden teemoina ovat ystävyys, erilaisuus, rasismi ja pakolaisuus.



MONINAISUUS MERKITSEE ERILAISTEN ihmisten ja elämäntapojen arvostamista tasavertaisina. Sen ideana on, että meillä kaikilla on opittavaa toisiltamme.

Ystävyys ei tunne rajoja

Seuraavien harjoitusten avulla voit herättää kerhossanne keskustelua ystävyiden merkityksestä ja rohkaista kerholaisia ilmaisemaan ystävyiden ja kiintymyksen tunteita.



Harjoituksia ystävydestä

Ystävyiden ylistys

Ystävyiden ylistys -harjoitusta varten tarvitset keppejä, jokaiselle kerholaiselle tukevan A4-paperiarkin ja kynän sekä hakaneuloja tai maalarinteippiä.

Keskustelkaa tehtävän aluksi siitä, miksi ystävät ovat tärkeitä ja millainen on hyvä ystävä. Voit havainnollistaa ystävyiden merkitystä keppien avulla. Kehota kerholaisia kuvittelemaan, että jokainen keppi on ihminen. Yksittäisen kepin saa helposti katkaistua. Jos sen sijaan sidotaan monta keppiä yhdeksi nipuksi, ikään kuin ystäväjoukoksi, ne tukevat toisiaan, eikä niitä silloin saa helposti taittumaan. Anna kerholaisien kokeilla sekä yksittäisen kepin että nipun katkaisemista.

Kiinnitä tyhjä paperiarkki jokaisen kerholaisen selkään hakaneuloilla tai teipillä. Kerholaiset kiertelevät huoneessa ristiin rastiin ja kirjoittavat toistensa lappuihin kunkin henkilön hyviä puolia ja ominaisuuksia, jotka tekevät hänestä hyvän ystävän. Paperiin voi halutessaan myös piirtää kivan kuvan. Tarkoitus on, että jokainen miettisi ja merkitsisi jonkin mukavan asian kunkin kerhotoverinsa paperiin. Valvo, ettei kukaan erehdy kirjoittamaan tai piirtämään ilkeitä asioita. Kun laput ovat valmiit, kerholaiset saavat ottaa ne muistoksi tuottamaan jatkossakin hyvää mieltä.

Kiitos!

Kiitos-harjoituksessa muistutetaan kerholaisia kiittämisen tärkeydestä. Varaa mukaan kartonkia tai paperia, värikyniä ja muuta askartelumateriaalia. Pyydä jokaista kerholaista vuorollaan kertomaan, koska on viimeksi kiittänyt, ketä ja miksi. Käykää sitten läpi toinen kierros, jolloin kukin kertoo, koska on viimeksi unohtanut kiittää, vaikka olisi ollut aihetta. Jokainen kerholainen valitsee henkilön, joka on

kiitoksen ansainnut mutta jota ei yleensä muisteta kiittää (esimerkiksi äitiä, joka kuljettaa kerhotapaamisiin; isää, joka käy ruokakaupassa; veljeä, joka auttaa läksyissä), ja askartele hänelle kiitoskortin. Kerho voi myös miettiä, ketä halutaan kiittää porukalla (esimerkiksi osaston hallitusta, koska se on myöntänyt varoja kerhon toimintaan; leirin keittäjää, koska hän tekee hyvää ruokaa), ja valmistaa yhteisen kiitoskortin.

Näkymätön lapsi

Lue kerholaisille Tove Janssonin kirjoittama tarina Kertomus näkymättömästä lapsesta. Tarina löytyy teoksesta *Näkymätön lapsi ja muita kertomuksia* (WSOY, 1962).

Keskustelkaa tarinan pohjalta kiusaamisesta ja ystävydestä.

Apuna voit käyttää seuraavia kysymyksiä.

- Mitä seurauksia on siitä, että on usein ilkeä kaverille?
- Miten saattaa tarkoittamattaan pahoittaa kaverin mielen?
- Miten tarinan tyttö saatiin jälleen näkyväksi? Miten voit itse auttaa kiusattua kaveria?

Vanhainkodin valtaus

Lähde kerhon kanssa tervehdyskäynnille esimerkiksi vanhainkotiin, vanhusten päivätoimintakeskukseen tai sairaalan lastenosastolle.

Sovi vierailusta etukäteen laitoksen henkilökunnan kanssa.

Halutessasi voit ajoittaa vierailunne jonkin vuotuisen juhlapäivän tai tapahtuman mukaan (esimerkiksi ystävänpäivä, pääsiäinen, Punaisen Ristin päivä, jouluku). Kerho voi suunnitella ja harjoitella teemaan sopivaa ohjelmaa: leikkejä, lauluja, runonlausuntaa tai pienen näytelmän. Kysy osastosi sosiaalitoiminnan yhdyshenkilöltä, missä kannattaisi vierailla. Pyydä myös piiriltä tukea ja materiaalia vierailua varten.

Ennen vierailua kerholaisia on hyvä ohjeistaa siitä, mitä he tulevat näkemään ja kokemaan vierailun aikana. Jälkeenpäin kannattaa keskustella kerholaisien kanssa, miltä vierailun aikana tuntui. Muistakaa myös kiittää. Lähettäkää vaikkapa kiitoskortti tai itse ottamianne valokuvia vierailusta.

Jos ette pääse vierailemaan vanhainkotiin, voit pyytää vapaaehtoista ystävää kerhotapaamiseenne kertomaan osaston ystävätoiminnasta.



VAPAAEHTOINEN YSTÄVÄTOIMINTA

SUOMEN PUNAISEN RISTIN ystävä- ja tukihenkilötoiminnassa on mukana lähes 10 000 vapaaehtoista. He toimivat esimerkiksi vanhusten, nuorten ja vammaisten ystävinä, mielenterveyskuntoutujien tukena, maahanmuuttajien tukihenkilöinä ja vankilavierailijoina.



Kaikki erilaisia mutta samanarvoisia

Punainen Risti puolustaa ihmisten välistä tasa-arvoa ja erilaisuuden kunnioittamista. Omassa kerhossasikin on paljon erilaisuutta: eri näköisiä ihmisiä, erilaisia luonteita ja lahjakkuuksia, suomalaisia ja ulkomaalaisia, tyttöjä ja poikia. Sinun avullasi kerholaiset oppivat, että erilaisuus tekee elämästä rikkaampaa. Käytä seuraavia harjoituksia keskustelun herättäjinä.

Harjoituksia erilaisuudesta

Erilaisuus puheeksi

Keskustelkaa erilaisuuksista, joita löytyy omasta lähiympäristöstä (esimerkiksi koulusta, kaupasta, harrastuksista). Erilaisuudesta voi myös keskustella pelkojen kautta eli tiedustelemalla, mitä kerholaiset pelkäävät ja miksi. Keskustellessanne sinulla on hyvä mahdollisuus kertoa faktoja ja saada kerholaiset pohtimaan omia asenteitaan.



Yksi tästä pelistä pois!

Tähän harjoitukseen tarvitaan vähintään 16 osallistujaa. Varaa mukaan itseliimautuvia paperitarroja, esimerkiksi neljä sinistä, neljä punaista, neljä keltaista, kolme vihreää ja yksi valkoinen, 'outo' tarra.

Liimaa tarra jokaisen kerholaisen otsaan siten, etteivät he näe, minkä värisen tarran saavat. Kerholaisesi tuntien harkitse huolellisesti, kuka saa 'oudon', valkoisen tarran.

Pyydä osallistujia muodostamaan ryhmiä toisten samanvärisen tarran saaneiden kanssa. Leikin aikana ei saa puhua, vaan on tultava toimeen sanattoman viestinnän keinoin. Leikki edellyttää, että kerholaiset auttavat toinen toisiaan; kerholainen voi esimerkiksi viestittää toiselle tämän otsatarran värin osoittamalla jotakin samanväristä esinettä, tai kolmas kerholainen voi johdattaa kaksi samanvärisen tarran haltijaa yhteen.

Autta kerholaisia käsittelemään harjoituksen herättämiä tunteita ja ajatuksia.

- Yrititkö auttaa toisianne löytämään oman ryhmän?
- Miltä tuntui, kun kohtasit ensimmäistä kertaa jonkun, jolla on samanvärinen tarra?
- Miltä tuntui 'oudosta' henkilöstä, jonka tarran väri poikkesi muista?
- Mihin eri ryhmiin sinä kuulut? Esimerkiksi perheeseen, luokkaan, kerhoon, urheilujoukkueeseen...
- Voiko kuka tahansa tulla mukaan näihin ryhmiin?

Moninaisuustesti

Seiso kerholaisten edessä ja pyydä heitä katselemaan itseään ja miettimään, mikä hänessä ja ohjaajassa on **samanlaista ja mikä erilaista** (ulkonäkö, pukeutuminen, ilme, olemus ja muut piirteet). Kun tulee mieleen samanlainen asia, osallistuja astuu askelen eteenpäin, ja kun tulee mieleen erottava asia, osallistuja astuu askelen taaksepäin. Muut vetäjät voivat kysyä yksittäisiltä osallistujilta syitä eteen- tai taaksepäin menemiseen.

Keskustelu kehitysvammaisuudesta

Harjoituksen tavoitteena on tutustuttaa kerholaisia kehitysvammaisuuteen ja saada heidät pohtimaan, miten kehitysvammat vaikuttavat jokapäiväiseen elämään.

Keskustelkaa aiheesta. Tunteeko joku kehitysvammaisen henkilön? Mistä kehitysvammaisuus johtuu ja mitä vaikeuksia se aiheuttaa? Kuuntelema-la ja kertomalla faktoja voit korjata kerholaisten väärinkäsityksiä.



KEHITYSVAMMAISUUS

KEHITYSVAMMAISEN IHMISEN ÄLYLLINEN toimintakyky on keskimääräistä heikompi ja siksi hänellä on vaikeuksia oppia päivittäiseen elämään liittyviä asioita, esimerkiksi kellon ja rahan käyttämistä. Asioiden ymmärtäminen, kommunikointi, itsestään huolehtiminen, toisten kanssa toimiminen ja itsensä hallitseminen voivat tuottaa hänelle ongelmia. Vaikka tietojen ja taitojen omaksuminen olisi vaikeaa, kehitysvammaisuus ei estä normaalin tunne-elämän kehittymistä.

Kehitysvamma voi johtua perintötekijöistä, raskauden tai synnytyksen aikana tapahtuneista häiriöistä tai tapaturmien aiheuttamista aivovaurioista. Vammaisuus voi olla vaikeaa tai lievää. Suurin osa kehitysvammoista on lieviä. Kehitysvammaisella ihmisellä voi olla myös erityisiä vahvuuksia ja taitoja. Jokaisen kehitysvammaisen henkilön avuntarve riippuu hänen omista yksilöllisistä kyvyistään.

Lisätietoa kehitysvammaisuudesta löydät esimerkiksi kehitysvamma-alan verkkopalvelun tietopankista osoitteesta **www.verneri.net**.



Luovutaan ennakkoluuloista

Rasistiset ennakkoluulot pohjautuvat useimmiten tietämättömyyteen. Siksi Reddie Kids –kerholaisille annetaan mahdollisuus tutustua eri kulttuureihin ja autetaan heitä näkemään, että olemme pohjimmiltaan samanlaisia, vaikka arkielämän tavat, uskonto, pukeutuminen ja monet muut asiat poikkeavatkin toisistaan. Omien ennakkoluulojen tunnistaminen on jo ensimmäinen askel kohti niistä luopumista.

Harjoituksia eri kulttuureista

Teemailta

Järjestä teemailta, jossa tutustutte johonkin kulttuuriin. Tutustu esimerkiksi eri maiden ystävyysseurojen verkkosivuihin ja kerää tietoja eri kulttuureista. Keskity löytämään samanlaisuuksia suomalaisen ja toisen kulttuurin välillä. Nostamalla esille erilaisuuksia voit huomaamattasi vahvistaa stereotypioita.

Valmista ruokaa, tuo vaatteita, musiikkia tai käy kirjastossa lainaamassa kirjoja, joista voitte katsella kuvia. Parasta on, jos saat kerhotapaamiseen mukaan jonkun kyseisen kulttuurin edustajan kertomaan itse arkielämästään.

Mikä kieli?

Pyydä kerhotapaamiseenne eri kulttuureja edustavia ihmisiä kertomaan itsestään. Tapaamisen aluksi kerholaiset voivat arvata vierailijan äidinkielen kuulemansa perusteella.



Jos tapaamiseen ei saada mukaan 'aitoja' maahanmuuttajia, voit käyttää myös *Syrjintä on syvältä* -aineistoon kuuluvaa *Arvaa mikä kieli* -CD:tä. Aineistosta saat lisätietoa piirin nuorisotyöntekijältä. Halutessasi voit järjestää teemailtaan myös pisteen, jossa on erikielisiä tekstejä. Löydät Suomea käsitteleviä tekstejä esimerkiksi osoitteesta www.infopankki.fi.



TEE YMPÄRISTÖTEKO – LUOVU ENNAKKOLUULOISTASI

SUOMEN PUNAISEN RISTI järjestää valtakunnallisen rasminvastaisen kampanjan vuosittain maaliskuussa. Kampanja huipentuu maailman rasminvastaisena päivänä 21.3. ja sen pääviesti on, että luopumalla ennakkoluuloistaan jokainen meistä voi rakentaa moniarvoista ja ympäristöltään ystävällistä Suomea.

Rasminvastaisella viikolla Punaisen Ristin vapaaehtoiset tarjoavat ihmisille mahdollisuuden kirjoittaa lapulle yhden ennakkoluulonsa ja heittää sen punaiseen ongelmajäteroskikseen. Jos haluat Reddie Kids -kerhosi kanssa osallistua roskiskampanjaan, kysy ohjeita piiritoimistosta.

Voitte myös valmistaa oman roskiksen kerhossa. Keskustelkaa ennakkoluuloista ja kirjoittakaa paperilapulle jokin ennakkoluulo, josta haluatte luopua. Harjoituksen voi tehdä niin, että kaikki kerholaiset kirjoittavat oman lapun tai siten, että kerholaiset kirjoittavat yhdessä eri ennakkoluuloja lapulle. Kenenkään ennakkoluuloja ei näytetä eikä papereihin kirjoiteta nimiä. Ennakkoluulot kerätään yhteen ja tuhotaan kampanjan päätteeksi. On tärkeää muistaa tuhota ennakkoluulolaput eikä jättää niitä lojumaan, jotta harjoitus ei jää kesken.

Tietokilpailu

Anna kerholaisten vastata kysymyksiin ryhmissä tai yksin.

1. Koska vietetään kiinalaista uuden vuoden juhlaa?

- a) tammi-helmikuussa
- b) helmi-maaliskuussa
- c) marras-joulukuussa

2. Kuinka monella prosentilla maailman ihmisistä on tietokone?

- a) 1
- b) 10
- c) 30

3. Mikä on vaurauden mitta Somaliassa?

- a) raha
- b) lapset
- c) kamelit

4. Mikä on bataatti?

- a) baskiryhmän johtaja
- b) perunan kaltainen juures
- c) idiootti

5. Tulevatko pakolaiset Suomeen

- a) tulojen perässä
- b) koska he haluavat kokea Suomen talven
- c) koska heidän on pakko

6. Onko Suomessa enemmän

- a) poroja (noin 200 000)
- b) ulkomaalaisia (vuoden 2009 alussa noin 143 300)
- c) joulupukkeja

7. Kuinka monta eri kieltä Indonesiassa puhutaan?

- a) 54
- b) 25
- c) 365

8. Mikä on Afganistanin pääkaupunki?

- a) Kandahar
- b) Istanbul
- c) Kabul

9. Montako prosenttia maapallon väestöstä on valkoihoisia?

- a) 30
- b) 60
- c) 70

Oikeat vastaukset

- 1. a
- 2. a
- 3. c
- 4. b
- 5. c
- 6. a
- 7. c
- 8. c
- 9. a

Pakolaisena Suomessa

Punaisen Ristin tavoitteena on, että pakolaisilla ja muilla maahanmuuttajilla olisi tasavertaiset mahdollisuudet elää ja toimia yhteiskunnassa. Siksi Suomen Punainen Risti tukee maahanmuuttajien kotoutumista, auttaa yhdistämään pakolaisperheitä ja ylläpitää turvapaikanhakijoiden vastaanottokeskuksia ympäri maata.



REDDIE
kids

OSA 3: HARJOITUKSIA JA LEIKKEJÄ

Pakolaisen reitti on Punaisen Ristin roolipeli, joka antaa osallistujille mahdollisuuden kokea, miltä pakolaisena oleminen voi tuntua. Reitti vaatii hieman etukäteisvalmisteluja ja useamman ohjaajan. Ohjeet sen toteuttamiseen löydät tämän oppaan lopusta.



Tämän kappaleen leikkejä ja harjoituksia voit hyödyntää kerhotapaamisissa joko suunnitelmallisesti tai vaihtelun vuoksi silloin, kun on ylimääräistä aikaa. Lopusta löydät ohjeet Elmo eksyy -näytelmän ja Pakolaisen Reitti -roolipelin toteuttamiseen.

Jakaudutaan pieniin ryhmiin

SIDOSJAKO

Tarvitaan:

lappuja, joissa on erilaisten vammojen nimiä ja
lappuja, joissa on sidosten nimiä.

Jaa puolelle ryhmäläisistä laput, joissa on jokin vamman nimi (esimerkiksi kyynärvarren murtuma). Jaa toisille ryhmäläisille laput, joissa on jokin sidoksen nimi (esimerkiksi ristisidos). Jokainen vammalapun saanut alkaa esittää vammautunutta potilasta, ja sidoslapun saanut etsii kyseisen ensiavun tarpeessa olevaa henkilöä.

Näin saadaan muodostumaan pareja. Jos useammalla sidoslapun saaneella on sama sidos lapussaan, syntyy kokonaisia ryhmiä.

PERIAATEJAKO

Tarvitaan:

lappuja, joissa on sanojen osia

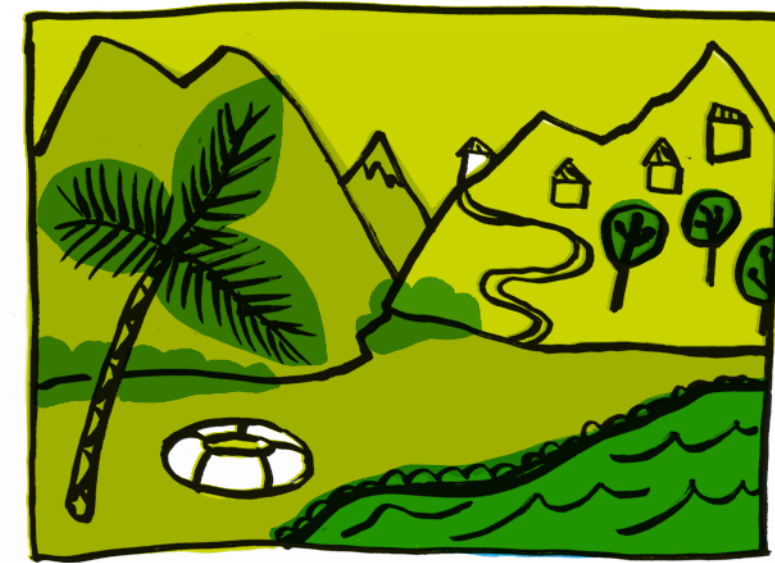
Jos haluat jakaa suurehkon ryhmän seitsemäksi pienryhmäksi, voit tehdä sen mukavasti muistuttamalla mieliin Punaisen Ristin seitsemän periaatetta.

Jaa jokaiselle ryhmäläiselle lappu, johon on kirjoitettu muutamia kirjaimia jostakin perusperiaatteesta. Esimerkiksi jos haluat muodostaa kolmen henkilön pienryhmiä, tarvitset 21 lappua.

Sanat inhimillisuus ja tasapuolisuus voit jakaa vaikka näin:



Mitään puhumatta, lappuaan muille näyttäen jokainen ryhmäläinen etsii sanansa puuttuvat osat ja muodostaa samalla ryhmän. Tehtävää voidaan jatkaa siten, että jokainen pienryhmä esittää pantomiimina tai sketsinä periaatteensa sisällön.

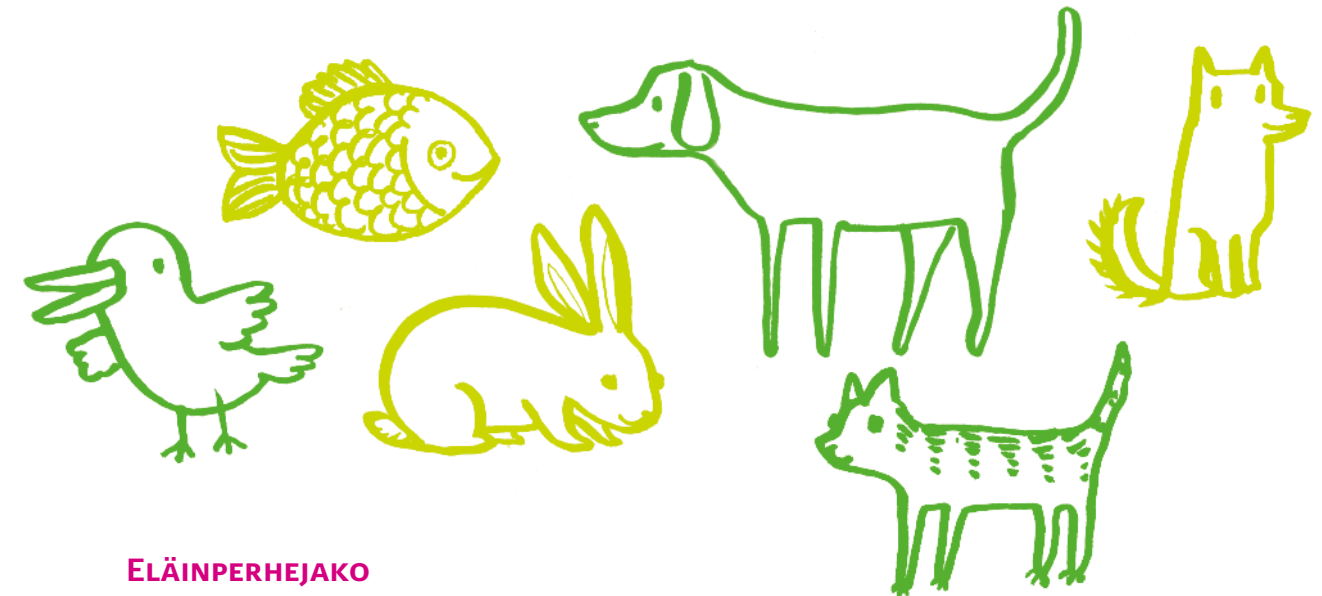


POSTIKORTTIJAKO

Tarvitaan:

postikortteja tai kuvia (yhtä monta kuin on muodostettavia pienryhmiä)
paloiksi leikattuina

Jokainen ryhmäläinen ottaa yhden kuvapalan ja lähtee etsimään muita samasta kuvasta leikattuja paloja. Puhuminen on kielletty. Kun 'palapelit' on saatu kokoon, on palojen haltijoista muodostunut pienryhmiä.



ELÄINPERHEJAKO

Tarvitaan:

lappu jokaiselle ryhmäläiselle; 2-4 lapussa (sen mukaan, minkä kokoisia pienryhmiä haluat muodostaa) lukee saman eläimen nimi.

Jaa laput leikkijöille. Lappuja ei saa näyttää muille. Pyydä ryhmäläisiä sulkemaan silmänsä ja olemaan aivan hiljaa. Kun annat luvan, ryhmäläiset alkavat äänellä lapussaan mainitun eläimen tavoin. Samalla he etsivät äänen perusteella muut saman eläinlajin edustajat.

Meillä on hauskaa!



KISSARAUKKA

Yksi leikkijöistä valitaan kissaksi, ja muut seisovat ringissä hänen ympärillään. Kissa alkaa kontata ympyrää, pysähtyy jonkun leikkijän kohdalla ja mouruaa säälittävästi. Sen leikkijän, jonka jalan juuressa mirri naukku, täytyy kumartua, silittää kissaa ja sanoa aivan vakavalla naamalla: "Voi pientä kissaraukkaa, voi pientä kissaraukkaa!" Leikkijä, joka vähänkään nauraa tai hymyilee, joutuu itse kissaksi.



KYLLÄ IHMINEN ON NUORENA KAUNIS!

Tarvitaan:

pyöreä, metallinen astia, esimerkiksi kahvipannu tai kattila

Leikkijät seisovat ringissä ja kierrättävät kädestä käteen metallista astiaa, josta näkee kuvansa vääristyneenä. Kukin katsoo vuorollaan peili-kuvaansa silmiin ja sanoo nauramatta, vakavalla naamalla: "Kyllä ihminen on sitten nuorena kaunis!" Se joka nauraa, putoaa pelistä pois. Leikkiä jatketaan, kunnes saadaan voittaja selville.



MATKA RANSKAAN

Tarvitaan:

jokaiselle ryhmäläiselle lappu, jossa lukee PARIISI.

Jaa jokaiselle ryhmäläiselle lappu, jota ei saa näyttää muille. Kerro ryhmäläisille leikin säännöt. Kun matkakertomuksessasi mainitset ryhmäläisen lapussa olevan paikannimen, tämän tulee nopeasti kyykistyä. Jos vieressä olija ehtii läimäyttää ryhmäläistä selkään ennen kun hän on kyykyssä, ryhmäläiselle määrätään jokin tehtävä (esimerkiksi siivous, tiskaus, kahvinkeitto).

Lue ryhmälle seuraava kertomus:

"Teimme ystäväni kanssa viime kesänä ratkiriemukkaan Interrail-matkan. Matkamme ensimmäinen etappi oli Ruotsin pääkaupunki, Tukholma. Tukholmasta jatkoimme matkaa Kööpenhaminaan, Tanskaan. Meillä oli hauska ilta Tivolissa, joka on suuri huvipuisto Kööpenhaminassa. Matkamme jatkui tuulimyllyjen ja tulppaanien maahan Hollantiin. Yön vietimme maan hallituskaupungissa Haagissa. Matkan varrella poikkesimme myös Ranskaan. Kävimme ihailemassa maisemia Eiffel-tornista käsin. Olimme siis PARIISISSA."

Leikin vitsi piilee siinä, että jokaisen ryhmäläisen lapussa lukee PARIISI. Kaikki siis kyykistyvät yhtä aikaa, eikä kukaan yleensä muista läimäyttää vieruskaveria.

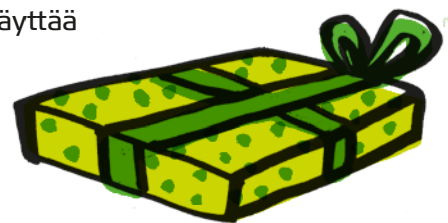
PURA PAKETTI

Tarvitaan:

yksi tai useampia paketteja, musiikkia

Ryhmäläiset istuvat ringissä. Kun alat soittaa musiikkia, leikkijät laittavat pienen paketin kiertämään kädestä käteen. Pakettia ei saa jäädä pitelemään, vaan se on ojennettava välittömästi vierustoverille. Kun musiikki lakkaa, pakettia pitelevä leikkijä saa kuoria yhden kerroksen paperia paketin päältä. Leikkiä jatketaan, kunnes joku ryhmäläisistä poistaa viimeisen paperin ja saa paketin sisällön itselleen. Voit kierrättää ringissä useampiakin paketteja, jotta palkinnon saajia olisi enemmän. Lasten kanssa leikittäessä on pidettävä huoli, ettei kukaan jää ilman palkintoa.

Pakettileikin avulla voit johdattaa ryhmäsi kerhotapaamisen aiheeseen, kun pakkaat pakettiin teemaan liittyvän esineen.



Liikuntaa, irrottelua ja keskittymistä



TANSSIVIA PATSAITA

Tarvitaan:
tanssittavaa musiikkia

Soita rytmikästä musiikkia. Ryhmäläiset tanssivat kukin omalla tavallaan. Katkaise musiikki yllättäen. Tanssijoiden pitää jäähmettyä paikoilleen kuin patsaat mitä kummallisimpiin asentoihin. Ne, jotka vielä liikkuvat, joutuvat pelistä pois. Soita taas pätkä musiikkia ja keskeytä. Leikki päättyy, kun enää yksi tanssija on jäljellä.

DISKOTANSSI

Tarvitaan:
sanomalehtiä, musiikkia

Pyydä ryhmäläisiä valitsemaan itselleen pari. Sanomalehti asetetaan lattialle kunkin parin väliin niin, että lehden ylä- ja alareuna on leikkijöihin päin. Musiikin soidessa parit alkavat tanssia. Kun musiikki katkeaa, leikkijöiden pitää välittömästi hypätä lehden päälle. Leikkijöiden kumpikaan jalka ei saa koskettaa lattiaa. Hitain pari putoaa pelistä pois. Joka kierroksella sanomalehti taitetaan puoliksi. Lopulta sanomalehti käy niin pieneksi, että toisen leikkijän on otettava tanssiparinsa syliin tai reppuselkään ja seistävä yhdellä jalalla. Leikki loppuu, kun pari ei enää millään keinoin mahdu lehden päälle.

LIIKKEELLE

Pane musiikki soimaan ja kehoita ryhmäläisiä liikkumaan sen tahdissa. Anna ryhmäläisille ohjeita, joita he toteuttavat kukin oman mielikuvituksensa mukaan.

Liikkukaa...

- pyöreänä kuin pallo
- pomppien kuin kenguru
- sitkeänä kuin taikina
- kapeana ja pitkänä kuin parsinneula
- höyhenenä
- balettianssijana
- vanhuksena
- lapsena



MIELIKUVITUSNARU

Kaksi ryhmäläistä pyörittää kuvitteellista hyppynarua. Pyörittäjien on tärkeää säilyttää välillään kontakti, jotta he todella pyörittävät samaa narua samanaikaisesti. Hyppääjät muodostavat jonon ja menevät vuorollaan hyppäämään. Harjoituksen kuluessa opitaan näkemään, jos joku sotkeutuu mielikuvitusnaruun.

SYLIHIPPA

Tarvitaan:
tyyny

Rajatkaa leikkiä varten melko suppea alue. Hippa yrittää koskettaa tyy-nillä toisten leikkijöiden vatsaa. Tyynyä ei saa heittää. Leikkijät pyrkivät pakenemaan ja väistämään tyyryn kosketusta. On kiellettyä heittäytyä vatsalleen maahan, seistä vatsa seinää vasten tai peitellä vatsaa käsillä. Ainoa tapa suojautua hipalta on halata toista ryhmäläistä, jolloin tyynty ei pääse koskettamaan kummankaan vatsaa. Vain kaksi henkilöä saa halata toisiaan, ryhmähalauksia ei sallita. Pysyviä 'parisuhteita' ei saa muodostaa, vaan jokaisen on koko ajan oltava pienessä liikkeessä.

LARSSONIN PERHE

Tarvitaan:

kaksi noin metrin päässä toisistaan olevaa penkkiä tai tuoliriviä, joiden sivuilla ja takana on vapaata tilaa parisen metriä.

Jaa ryhmäläiset kahteen yhtä suureen ryhmään. Molemmat ryhmät esittävät Larssonin perheitä. Saman perheen jäsenet asettuvat istumaan riviin vierekkäin noin metrin päähän toisesta perheestä. Vastatusten istuvat, eri perheisiin kuuluvat ryhmäläiset ovat kilpailijoita keskenään. Roolijaossa kilpakumppanit saavat saman perheenjäsenen roolin (esimerkiksi molemmat ovat mummeja). Molemmista Larssonin perheistä löytyvät äiti, isä, mummi, ukki, Maiju, Markku, Miuku-kissa, Peni-koira ja kukko Kiekuu. Voit lisätä tai vähentää perheenjäseniä sen mukaan, montako vastakkain istuvaa kilpapia on mukana.

Kaikkien ryhmäläisten on kuunneltava tarkasti, kun luet Larssonin perheen tarinaa. Joka kerta, kun mainitset jonkun perheenjäsenen nimen (esimerkiksi Miuku-kissa) kyseisen roolin saaneet kilpakumppanit hyppäävät pystyyn ja lähtevät kiertämään oman perheensä penkin/ tuolirivistön ympäri yrittäen ehtiä istumaan paikalleen ennen vastustajaa. Kun lukiessasi mainitset kollektiivisen sanan, esimerkiksi isovanhemmat, täytyy kaikkien kyseiseen ryhmään kuuluvien (eli molempien mummien ja ukkien) lähteä kiertämään penkkiriviä samanaikaisesti.

Käytännössä meno on niin hurjaa, että on mahdotonta pitää kirjaa siitä, kumpi perhe johtaa. Niinpä voit ilmoittaa lopuksi, että kilpailu päättyi tasapeliin.

Lue Larssonin perheen tarina hyvin hitaasti ja selkeästi:

"Ukki ja mummi Larsson saivat idean. He halusivat lähteä lastenlastensa kanssa retkelle. Maiju ja Markku kuitenkin halusivat, että isä ja äitikin lähtisivät mukaan. Mutta äidin ja isän mielestä silloin ei voisi jättää Miukua eikä Peniäkään kotiin, kukko Kiekuusta puhumattakaan. Niinpä koko perheen piti lähteä.

Isä ja äiti pakkasivat autoa, mummo etsi käsitöitään ja ukki eilistä päivää. Maiju halusi mukaan kaikki nukkensa ja Markku sähköautotansa. Miuku maukui koko pakkaamisen ajan, Peni haukkui ohikulkevia autoja ja kukko Kiekuu kiekui mahdollisesti ennen lähtöä. Kun perheen auto vihdoinkin oli täynnä tavaraa, vaikutti siltä, etteivät lapset ja eläimet mahtuisi ollenkaan mukaan. Mutta kuinka ollakaan, jättämällä eläinten ruuat, isän virvelisetin ja äidin ison painekattilan kotiin, koko perhe mahtui lopulta autoon. Voi sitä menoa! Lapset roikkuivat ikkunoista, eläimet pitivät meteliä takakontissa ja ukki ja mummi riitelivät eläkkeen jaosta. Yhtäkkiä mummin hattu lensi ikkunasta ulos ja perheen auto jouduttiin pysäyttämään. Isä haki hatun takaisin autoon ja antoi sen äidille. Näin perhe pääsi jälleen jatkamaan matkaa.

Yhtäkkiä tiellä oli lehmä. Eläimet villiintyivät takakontissa. Isä, äiti, ukki ja mummi huusivat yhtä aikaa lehmää väistymään, ja lapset hihkuivat ilosta. Isän karjahdus säikäytti koko perheen, mutta onneksi se sai

myös lehmän liikkeelle. Ja niin perhe jatkoi taas tyytyväisenä matkaansa. Sitten poliisi pysäytti perheen auton. Koko perhe säikähti, mutta onneksi kyse oli vain rutiiniratsiasta. Niin perhe pääsi jälleen tien päälle. Vihdoinkin alkoi näkyä vuori, jonne perhe oli matkalla. Isä ja äiti huokaisivat helpotuksesta, kun auto pysähtyi. Eläimet ponnahtivat takakontista ulos. Ukki ja mummi nousivat takapenkiltä, ja lapset ryntäsivät ulos autosta. Näin Larssonin perhe oli päässyt perille, ja kaikki perheenjäsenet olivat tyytyväisiä. Tähän päättyi tarina Larssonien perheen matkasta."



TSIP TSAP

Tarvitaan:

tuoleja yksi vähemmän kuin leikkijöitä

Ryhmäläiset istuvat ringissä, ja leikinjohtaja seisoo keskellä. Leikinjohtaja osoittaa jotakuta ja sanoo "Tsip", jolloin tämän pitää sanoa vasemmalla puolellaan istuvan ryhmäläisen nimi. Jos keskellä olija sanoo "Tsap", osoitetun henkilön pitää sanoa oikealla puolellaan istuvan ryhmäläisen nimi. Jos henkilö, jota osoitetaan, sanoo väärän nimen, hän joutuu keskelle leikinjohtajaksi. Joskus leikinjohtaja sanoo "Tsip Tsap", jolloin kaikkien ryhmäläisten pitää vaihtaa paikkaa, mutta viereiseen tuoliin ei saa istuutua. Myös keskellä olija yrittää vallata itselleen istumapaikan, jolloin ilman paikkaa jääneestä tulee uusi leikinjohtaja.

SILMÄNISKU

Osallistujien määrä: 5–15 (pariton määrä)

Tarvitaan: ympyrään järjestetyt tuolit

(puolet leikkijöiden määrästä plus yksi)



Jaa osallistujat kahteen ryhmään niin, että toiseen ryhmään tulee yksi osallistuja enemmän kuin toiseen. Pyydä pienemmän ryhmän jäseniä istumaan tuoleille ja suuremman ryhmän jäseniä seisomaan tuolien takana. Näin joku siis seisoo myös tyhjän tuolin takana.

Tyhjän tuolin takana seisova leikkijä antaa silmäniskulla merkin jollekin tuolilla istuvalle leikkijälle. Merkin saaneen on yritettävä siirtyä tyhjälle tuolille ilman, että hänen takanaan seisova leikkijä ehtii koskettaa häntä. Jos siirtyä epäonnistuu eli tuolin takana seisova ehtii koskettaa häntä, leikkijän täytyy palata entiselle paikalleen. Tyhjän tuolin takana seisova yrittää iskeä silmää jollekulle toiselle istujalle. Jos taas leikkijä onnistuu livahtamaan uudelle paikalle, tyhjän tuolin taakse jääneestä leikkijästä tulee uusi silmäniskijä.

Vaihtakaa välillä istujien ja seisojien paikkoja keskenään.

Kuka on nopein ja näppärin?

PIKALÄHETIT

Tarvitaan:

paljon erikokoisia ja -värisiä esineitä

Jaa ryhmäläiset 5–10 henkilön joukkueisiin. Joukkueet ovat pikalähetti-toimistoja, jotka kilpailevat ankarasti keskenään. Kilpailuvirasto on saanut tutkimuspyynnön selvittää, mikä toimistoista saa mainostaa olevansa paikkakunnan nopein ja luotettavin tavarantoimittaja. Asia selvitetään järjestämällä viestikilpailu.

Kehota joukkueiden jäseniä asettumaan jonoon niin, että ensimmäinen lähetti on lähtöviivalla. Seiso itse noin kymmenen metrin päässä joukkueista. Ensimmäisenä tehtävänä on toimittaa ohjaajalle jotain keltaista. Lähetit säntäävät täyttämään tilausta ja tuovat tavarat eteesi. Anna heille pisteitä hyväksytyn suorituksen (tuotu tavara on keltainen) ja nopeuden mukaan. Sen jälkeen joukkueiden uudet edustajat asettuvat lähtöviivalle odottamaan seuraavaa tilausta.

Voit määrätä toimitettavaksi esimerkiksi

- jotakin keltaista
- jotakin märkää
- jotakin pyöreää
- jotakin syötävää
- jotakin vanhaa
- jotakin, joka on yhdyssana
- täsmälleen seitsemän kaksihaaraista havunneulasta (lasku- ja lukutaitoa vaativat tehtävät sopivat vanhemmille kerholaisille).



Kilpailu etenee niin, että joukkueiden jokainen jäsen suorittaa yhden tehtävän. Laske lopuksi joukkueiden yhteispisteet ja julista, mikä toimisto on ansainnut arvonimen »alueen nopeimmat ja luotettavimmat pikalähetit».

KANANMUNAN KULJETUS

Tarvitaan:

keitettyjä kananmunia ja lusikoita sekä omenia

Ryhmäläiset muodostavat viestijoukkueet. Joukkueen kukin jäsen kuljettaa vuorollaan kananmunaa suussa pitämässään lusikassa tietyn matkan. Jos kananmuna putoaa, kilpailijan on aloitettava alusta. Toisella kierroksella kilpailijat kuljettavat omenaa polviensa välissä.

ESTERATA

Tarvitaan:

esimerkiksi huonekaluja, autonrenkaita, lankkuja ja laatikoita; huiveja silmien sitomiseen

Rakentakaa esterata erilaisista tavaroista. Ulkona voitte hyödyntää luonnon esteitä, kuten puita, pensaita, mättäitä ja kuoppia.

Ryhmäläiset jakautuvat kilpailijoihin ja avustajiin (molempia yhtä paljon). Kilpailijoiden silmät sidotaan. He lähtevät liikkeelle samanaikaisesti lähtömerkin saatuaan. Kilpailijat etenevät sokkoina esteradalla. He eivät saa puhua toisilleen eivätkä ottaa tukea toisistaan. Avustajien tehtävänä on varmistaa, etteivät kilpailijat satuta itseään radalla. Leikki päättyy, kun kilpailijat ovat saapuneet maaliin.

SAHARAN AUTIOMAA

Tarvitaan:

liinoja silmien sitomiseen



Jaa leikkijät kahteen ryhmään. Ensimmäisen ryhmän jäsenet kokoontuvat huoneen toiseen päähän ja sitovat liinat silmilleen. Toisen ryhmän jäsenet ovat käärmittä, ja he asettuvat keskilattialle kohtuullisten välimatkojen päähän toisistaan. Mene itse huoneen vastakkaiseen päähän mahdollisimman kauas sokoista. Leikin ideana on, että sokot yrittävät kävellä huoneen poikki kutsuhuutoasi kohti. Kun joku sokoista osuu lähelle lattialla olevaa käärmettä, tämä alkaa sihistä varoitukseksi. Jos sokko vahingossa koskettaa käärmettä, tämä 'puree' ja sokko joutuu pois leikistä. Kun ensimmäisen ryhmän jäsenet ovat ylittäneet Saharan autiomaan (tai joutuneet matkalla käärmehen puremiksi), vaihtakaa ryhmien tehtäviä. Kahdesta ryhmästä se, joka saa enemmän jäseniään autiomaan yli, on voittaja.

PYYKKIPOIKIEN ETSIMINEN

Tarvitaan:

liinoja silmien sitomiseen, pyykkipoikia tai hakaneuloja



Muodostakaa kahden hengen joukkueita. Toisen kilpailijan silmät sidotaan. Avustajat kiinnittävät sovitun määrän pyykkipoikia (vaikeammassa versiossa hakaneuloja) toisen joukkueenjäsenen vaatteisiin tai hiuksiin. Anna joukkueille aloitusmerkki. Kilpailijat, joiden silmät ovat sidotut, alkavat pariaan tunnustelemalla etsiä pyykkipoikia. Etsijää ei saa auttaa esimerkiksi puhumalla. Se joukkue, joka nopeimmin löytää kaikki pyykkipojat, on voittaja.

KLEMMARIT RIISISSÄ

Tarvitaan:

riisiä, paperiliittimiä, kello ajanottoa varten, kynä ja paperia

Valitkaa muutama kilpailija. Kaada kypsentämätöntä riisiä kulhoon ja sekoita niiden joukkoon esimerkiksi 30 klemmariä. Kilpailijoiden silmät sidotaan vuorotellen ja heille annetaan tehtäväksi etsiä mahdollisimman monta klemmariä. Etsintäaika on 1½ minuuttia. Leikin vetäjä viheltää pillillä aloituksen ja lopetuksen merkiksi. Ajanottaja merkitsee muistiin kilpailijan löytämien klemmareiden määrän. Eniten klemmareita löytänyt on voittaja.



Hiotaan hoksottimia



OLENKO CHARLIE CHAPLIN?

Tarvitaan:

lappuja, joihin on kirjoitettu julkisuuden henkilöiden nimiä; teippiä tai hakaneuloja

Kiinnitä jokaisen ryhmäläisen selkään nimilappu niin, ettei hän itse näe sitä. Ryhmäläiset lähtevät liikkeelle ja pyrkivät selvittämään omaa henkilöllisyyttään esittämällä kullekin vastaantulijalle yhden -ko/-kö-päätteisen kysymyksen, esimerkiksi Olenko mies? Olenko filmitähti? Olenko Oscar-voittaja? Nimeä ei saa kysyä suoraan. Vastaantulija lukee kysyjän nimilapusta, kenestä on kyse, ja vastaa kysymykseen totuudenmukaisesti joko kyllä tai ei.

Kun ryhmäläinen arvaa salaminänsä henkilöllisyyden, hän lopettaa kyselemisen, mutta vastaa edelleen muiden kysymyksiin.

Kun jokainen ryhmäläinen uskoo selvittäneensä oman henkilöllisyytensä, kukin esittelee itsensä roolihahmolleen tyypillisellä tavalla. Vasta sen jälkeen hänelle paljastetaan, osuiko hänen arvauksensa oikeaan.



KUKA ALOITTI?

Osallistujien määrä: 10–20

Tarvitaan:

kello ajanottoa varten

Pyydä yhtä vapaaehtoista poistumaan huoneesta. Muu ryhmä asettuu seisomaan ympyrään. Valitkaa keskuudestanne leikin johtaja. Hänen tehtävänä on aloittaa jokin toiminta, jota muut ryhmäläiset matkivat. Johtajan tulee lyhyin väliajoin vaihtaa toimintaa (esimerkiksi vatsan raapiminen, käden heiluttaminen, pään pyörittely, viulun soittaminen, niiaaminen), ja muut seuraavat perässä.

Hae huoneesta poistunut ryhmäläinen takaisin. Hän asettuu ympyrän keskelle ja yrittää arvata, kuka on leikin johtaja. Kolmen minuutin aikana ryhmäläinen saa arvata kolme kertaa. Jos hän arvaa oikein, leikin johtajasta tulee seuraava arvaaja. Jos arvaukset menevät pieleen, saatte keksiä ryhmäläiselle jonkin hassun tehtävän. Pyydä uutta vapaaehtoista seuraavaksi arvaajaksi.

CULTIONARY

Tarvitaan:

A4-kokoisia paperiarkkeja, kyniä, lista piirrettävistä asioista, muistiinpanolehtiö tulosten kirjaamista varten, tarrateippiä tai nuppineuloja piirustusten ripustamiseen

Cultionary toimii samalla periaatteella kuin Pictionary-peli. Pyydä osallistujia muodostamaan 3–4 henkilön joukkueita. Kukin joukkue etsii itselleen rauhallisen paikan hieman muista joukkueista erillään. Kutsu vuorotellen joka ryhmästä yksi henkilö luoksesi ja anna hänelle sana piirrettäväksi. Leikkijä palaa ryhmänsä luo ja alkaa piirtää sanaa samalla, kun toiset ryhmän jäsenet yrittävät arvata, mikä se on. Hän saa piirtää vain mielikuvia. Kirjamia tai numeroita ei saa käyttää. Keskustelu on kielletty. Joukkueen jäsenet saavat esittää vain arvauksia, eivät kysymyksiä. Piirtäjä voi ainoastaan vahvistaa oikean vastauksen. Kun joku leikkijöistä on arvannut sanan oikein, pyydä joukkuetta huutamaan se ääneen. Kirjoita tulos muistiin.

Lähikontaktissa



TUTUSTUMISHARJOITUS

Kehota ryhmäläisiä kulkemaan tilassa vapaasti sokin sokin ja aistimaan tila sekä toiset ihmiset. Hetken kuluttua pyydä ryhmäläisiä pysähtymään kasvokkain vastaantulijan kanssa, katsomaan toisiaan silmiin ja jatka-
maan sitten taas matkaa. Kun katsekontaktin ottaminen sujuu, ryhmäläiset voivat kätellä toisiaan. Lopuksi kättelyyn yhdistetään esittely. Jokainen kertoo käteltävälle nimensä ja jotakin luonteestaan. Tätä jatketaan, kunnes kaikki ovat kohdanneet toisensa.

Tarkoituksena on saavuttaa mukava ja pakoton olo ja tehdä toisen ihmisen kohtaaminen helpommaksi. Voit käyttää hiljaista taustamusiikkia.

PÄÄT YHTEEN

Ryhmäläiset seisovat lattialla sokin sokin. Kun huudat "polvet", lähinnä toisiaan olevat ryhmäläiset laittavat molemmat polvensa vastakkain. Kun taas huudat "otsat", ryhmäläiset vaihtavat mahdollisimman nopeasti paria ja painavat uuden parin kanssa otsat vastakkain. Ryhmäläisten on siis aina vaihdettava paria uuden tehtävän saadessaan. Kun huudat "otsa-
kyynärpää", ryhmäläisten on laitettava kyynärpänsä parinsa otsaan.

KOSKETELLAAN

Jaa ryhmäsi satunnaisiin pareihin. Kaikki käärivät hihansa kyynärvarren puoliväliin, tarttuvat pariaan käsistä kiinni ja sulkevat silmänsä. Parit tutustuvat tunnustellen toistensa käsiin ja painavat tuntemuksen mieleensä. Pyydä ryhmäläisiä pitämään edelleen silmänsä suljettuina. Johdata parit mahdollisimman kauas toisistaan. Sen jälkeen anna ryhmäläisille lupa lähteä etsimään pariaan silmät kiinni tunnustellen. Parit tulisi tunnistaa käsien perusteella. Ääntä ei saa käyttää. Kun ryhmäläinen kohtaa parinsa, hän jää pitelemään tätä kädestä. Silmät saa avata vasta, kun kaikki uskovat löytäneensä oman parinsa. Vertailkaa leikin aikana saamianne kokemuksia ja tuntemuksia.

KORTTI VÄLIIN

Tarvitaan:

pelikortit, joihin kuhunkin on kirjoitettu kaksi ruumiinjäsenen nimeä; kortteja pitää olla noin 20 erilaista ja vain muutama samanlainen.

Leikkijät muodostavat neljän hengen joukkueita. Kukin joukkue suorittaa annetut tehtävät vuorollaan. Leikinjohtaja arpoo joukkueelle yhden tehtäväkortin kerrallaan ja lukee kortissa olevien ruumiinjäsenten nimet. Leikin ideana on asettaa kortti kyseisten ruumiinjäsenten väliin. Esimerkiksi jos kortissa lukee käsi ja selkä, kortti on asetettava yhden leikkijän käden ja toisen leikkijän selän väliin. Kun joukkue ei enää pysty asettamaan uutta korttia vaadittuun paikkaan tai kun joku aiemmista korteista putoaa, peli on kyseisen joukkueen osalta ohi. Peliin voittaa joukkue, joka on onnistunut sijoittamaan eniten kortteja leikkijöiden ruumiinosien väliin.

SOKKOHARJOITUS

Tarvitaan:

liinoja silmien sitomiseen

Tätä harjoitusta varten tarvitsette melko suuren ja tyhjän tilan, jotta ryhmäläiset eivät törmäilisi toisiinsa tai huonekaluihin. Valvo, että harjoitus sujuu turvallisesti.

Ryhmäläiset sitovat silmilleen huivin. Kehota heitä lähtemään varovasti liikkeelle ja etenemään kuulon ja muiden käytettävissä olevien aistien varassa. Anna yhdelle ryhmäläisistä murhaajan rooli painamalla tätä kevyesti olkapäästä. Murhaaja (edelleen sokkona) ottaa ryhmätovereitaan kiinni ja murhaa painamalla uhria olkapäästä. Murhattu istahtaa 'rikospaikalla' lattialle ja ottaa huivin pois silmiltään. Hänen tehtävänään on istua hiljaa ja seurata, miten ryhmätoverit liikkuvat ja reagoivat.

Murhaaja etsii lisää uhreja ja koskettaa heidät kuoliaaksi. Jäljellä olevien sokkojen on liikuttava entistä varovaisemmin, jotta he eivät kompastu lattialla istuviin murhattuihin. Leikki on ohi, kun murhaaja on saanut kaikki sokot pois päiviltä. Keskustelkaa leikin kokemuksista ja sen herättämistä tuntemuksista.

NIPUSSA

Tarvitaan:

iso kangas tai paksu köysi

Ryhmä, jossa on 4–7 jäsentä, sidotaan kiristysliinalla yhteen siten, että kaikkien selät ja takapuolet ovat vastakkain. Kiristä liina mahdollisimman kiireälle, mutta älä kuitenkaan kipuasteelle. Kehota ryhmää liikkumaan tiettyyn suuntaan ja määrää johtaja, joka 'vetää' ryhmää mukanaan. Vaihdetaan vetäjää ja suuntaa sopivin väliajoin. Voit pyytää ryhmää etenemään eri nopeuksilla tai pyörimään edetessään akselinsa ympäri.

Ryhmän liikkuesssa ilmenee pian, missä määrin ryhmäläiset huolehtivat toisistaan, miten turvallinen ryhmä on, miten se toimii kokonaisuutena ja kuka haluaa johtaa toimintaa.

Luovasti esillä



RYHMÄIMPROVISAATIOT

Jaa osallistujat neljän hengen ryhmiin. Anna kullekin ryhmälle tehtävä niin, etteivät toiset kuule sitä. Tehtävä suoritetaan äänettömänä pantomiimina, mielikuvitusta käyttäen ja voimakkaasti eläytyen. Ryhmäläisten on tarkkailtava toisiaan ja kyettävä yhteistyöhön.

Ryhmä A: Ryhmän on yhdessä siirrettävä huoneen läpi jokin kuviteltu, hyvin painava ja hankalasti liikuteltava esine. Ryhmä saa keksiä esineen itse. Tarkoituksena on toimia siten, että esine tulee toiminnan kautta 'näkyväksi'.

Ryhmä B: Ryhmä ylittää yhdessä jonkin kuvitellun, hankalan paikan (jyrkkä kallio, suo, riippusilta, kapea kallionreunus tms.). Ryhmä saa itse päättää kohteen. Ryhmäläisten on toimittava yhteistyössä toisiaan auttaen ja tukien.

Ryhmä C: Ryhmän on kuljetettava jokin kuviteltu, vaikeasti käsiteltävä eläin huoneen päästä toiseen.

Keksi tarvittaessa lisää tehtäviä. Keskustelkaa jokaisen ryhmän esityksen jälkeen.

MUKAAN ESITYKSEEN

Keskustelkaa erilaisista onnettomuus- ja ahdinkotilanteista ja siitä, miten te auttaisitte hädässä olevaa. Esimerkkeinä voivat olla metsään eksynyt lapsi tai vanhus, liikenneonnettomuus, sairauskohtaus tai sokea ihminen ylittämässä vilkkaasti liikennöityä tietä.

Kuka tahansa voi aloittaa improvisaation. Ryhmäläinen valitsee esityksensä aiheeksi jonkin aiemmin käsitellyn tapauksen. Olemuksellaan, liikkeillään ja tarvittaessa äänellään hän pyrkii kertomaan yleisölle roolihenkilönsä ja tilanteensa (esimerkiksi lapsi eksyy metsään ja alkaa hädissään itkeä). Kun joku katsojista oivaltaa, mistä on kyse, hän ottaa itselleen kohtaukseen sopivan roolin ja menee mukaan improvisaatioon (marjassa oleva vanhus kuulee eksyneen lapsen itkun). Kohtauksen esittämiseen voi osallistua 2–3 henkilöä. Improvisaatio vaatii keskittymistä ja toisten huomioonottamista.

Esittäkää mahdollisimman monta tilannetta, jotta kaikki ryhmäläiset pääsevät kokeilemaan improvisointia.

ESINEIDEN LUOMINEN

Pyydä ryhmäläiset piiriin seisomaan ja selitä heille harjoituksen kulku. Tarkoitus on, että tehtävän aikana ei keskustella. Ensimmäinen ryhmäläinen keksii itselleen jonkin kuvitellun esineen, jota hän käyttää (esimerkiksi näkymättömän kamman, jolla kampaa hiuksiaan). Kun vierustoveri on ymmärtänyt, mistä on kyse, hän ottaa esineen vastaan ja tekee sillä jotakin muuta (esimerkiksi puhdistaa kamman hiuksista). Sen jälkeen esine muuttuu hänen käsissään uudeksi esineeksi, jota hän käyttää ensin itse ja ojentaa sitten eteenpäin. Harjoitusta jatketaan, kunnes 'esineet' ovat kulkeneet piirissä kokonaisen kierroksen. Tehtävää voi helpottaa määrittämällä aluksi, että kuvitellut esineet ovat esimerkiksi ensiapulaukun välineistöä, vaatekappaleita tai koulutarvikkeita.

KUUNNELMA ILMAN SANOJA

Jaa osanottajat 3–4 hengen pienryhmiin. Kukin pienryhmä keksii jonkin tapahtuman (esimerkiksi onnettomuus, murha, eksyminen, sairauskohtaus) ja esittää sen vuorollaan. Esityksessä ei saa puhua, vaan tilanne on luotava tehosteäänillä, joita ryhmäläiset tuottavat omalla äänellään ja käytettävissä olevilla esineillä. Yleisö kuuntelee selin.

Keskustelkaa jokaisen esityksen jälkeen. Yleisö yrittää selostaa mahdollisimman tarkoin, mitä kuunnelmassa tapahtui. Esiintyjät kertovat, osuivatko he oikeaan.



Majakanvartija

Pyydä neljää vapaaehtoista poistumaan huoneesta. Kerro ja esitä muulle ryhmälle Majakanvartijan tarina.

TARINA	PANTOMIIMI
Majakanvartija on ylhäällä tornissa ja kiikaroi ympäriinsä.	Hän kiertää ympäri tilaa kiikaroiden.
Yhtäkkiä hän huomaa merellä jonkun veden varassa.	Hän näyttää äkkiä säikähtävän.
Majakanvartija juoksee kierreportaita pitkin alas tornista.	Juoksee pientä ympyrää.
Hän juoksee rantaan, hyppää veneeseen ja alkaa soutaa.	Juoksee eteenpäin, hyppää, istuu lattialle. Alkaa soutaa, huovata, kääntää ja soutaa.
Majakanvartija katselee välillä hukuvan suuntaan.	Hän kääntelee päätään menosuuntaan.
Hän tulee uhrin luo, nostaa tämän veneeseen ja soutaa takaisin rantaan.	Tekee nostoliikkeen ja soutaa jälleen.
Majakanvartija nostaa uhrin veneestä ja antaa tälle suusta-suuhun -tekohengitystä.	Tekohengityksen antamista voi ylikorostaa.
Hukkunut virkoaa ja majakanvartija ilahtuu.	Hän näyttää riemastuneelta.
Vartija juoksee raput uudelleen ylös ja soittaa uhrin omaisen kotiin iloissaan.	Hän juoksee samat kierrokset päinvastaiseen suuntaan. Hän puhelee puhelimeen tyytyväisen näköisenä.

Kutsu ensimmäinen vapaaehtoinen ryhmäläinen sisään ja sano hänelle: "Näet kohta pantomiimiesityksen. Sinun tulee seurata sitä mahdollisimman tarkasti, jotta voit esittää sen seuraavalle samanlaisena."

Esitä Majakanvartijan tarina pantomiiminä ensimmäiselle sisään tulleelle. Seuraava ryhmäläinen kutsutaan sisään, ja ensimmäinen esittää hänelle näkemänsä pantomiimin. Sitten toinen ryhmäläinen esittää pantomiimin sisään kutsutulle kolmannelle ja tämä vuorostaan neljännelle. Kysy lopuksi jokaiselta neljältä ryhmäläiseltä, mitä pantomiimissa tapahtui.

ELÄINPIIRI

Ryhmäläiset seisovat tiiviissä ympyrässä. Sinä seisot ringin keskellä ja esittelet heille leikin eläimet. Näytä havainnollisesti, miten eri eläimet muodostetaan. Ryhmäläiset voivat jäljitellä liikkeitäsi. Voit myös pyytää pari ryhmäläistä avuksesi, jotta kaikille konkreettisesti selviää keskushenkilön ja hänen kahden vierustoverinsa tehtävänjako.

Norsu: Keskushenkilö on norsu. Hän tekee kärsän ottamalla vasemmalla kädellään kiinni nenästään ja pujottamalla oikean kätensä syntyneen silmukan läpi. Vierustoverit tekevät norsulle suuret, liehuvat korvat laittamalla avonaiset kämmenensä keskushenkilön pään molemmille puolille.

Gorilla: Keskushenkilö on gorilla, joka takoo rintaansa ja karjuu. Vierustoverit ovat gorilloja, jotka roikottavat käsiään hervottomina ja hyppivät hartiat kyyryssä äännellen "uh-hu uh-hu".

Lehmä: Keskushenkilö laittaa sormet ristiin ja pyöräyttää kätensä suoriksi siten, että peukalot osoittavat lattiaa. Peukalot ovat lehmän utareet, joita vierustoverit lypsävät.

Kissa: Keskushenkilö on kissa. Hän nukkuu ja nostaa kätensä käpäliksi, joita hän roikottaa leukansa alla. Vierustoverit ojentavat kyynärvartensa ristiin kissan nenän alle viiksiksi.

Norppa: Keskushenkilö laittaa kätensä kylkiin kiinni ja ojentaa päänsä ylöspäin puhallellen huulet töröllään kuin ilmaa haukkova norppa. Vierustoverit tekevät käsillään norpalle evät ja kauhovat uimaliikkeitä mukailleen.

Käkikello: Keskushenkilö esittää käkikellon kello kolme lyönnin. Hän näyttää kieltään ja sanoo "kuk-kuu" kolme kertaa. Vierustoverit pyörähtävät piruetin. He esittävät kellon punnuksia.

Leikki etenee siten, että osoitat yhtä ryhmäläistä ja sanot eläimen nimen. Ryhmäläinen on keskushenkilö, joka yhdessä vierustoveriensa kanssa muodostaa pyydetyn eläinhahmon. Eläimen nimen sanottuasi lasket ääneen yhdestä kymmeneen. Jos keskushenkilö tai jompikumpi hänen vierustovereistaan ei ole ääneen laskusi aikana tehnyt omaa osuuttaan tai hän on tehnyt virheen, hänen on siirryttävä keskelle osoittajaksi, ja sinä otat hänen paikkansa ringissä.

VALOKUVAAJALLA

Jokainen ryhmäläinen ottaa vuorollaan ryhmästä 'valokuvan'. Kuvaaja asettelee ryhmän haluamallaan tavalla ja esittää kuvaamisen pantomiiminä. Voit antaa ryhmäläiselle aiheen, tai hän voi keksiä sen itse. Aiheita voivat olla esimerkiksi luokkakuva, meidän jengi, hääkuva sukulaisten kera, me onnelliset, perhekuva, jääkiekkokatsomossa tai teatterissa.





Luotatko?

Luottamusharjoituksia on hyvä tehdä usein, koska ne auttavat ryhmäytymisessä. Kannusta kerholaisia yhteistyöhön. Kenenkään ei kuitenkaan vasten tahtoaan tarvitse osallistua harjoituksiin.

VAIHTUVAT RYHMÄT

Musiikin soidessa kerholaiset kulkevat ympäriinsä huoneessa. Kun musiikki lakkaa, huuda jokin ohje, esimerkiksi "kaksi jalkapohjaa yhteen" tai "30 sormea yhteen" tai "kolme päätä yhteen ja nenistä kiinni". Leikkijät toteuttavat toimintaohjeen kulloinkin lähimpänä seisovien kerholaisten kanssa.

SOKEAN KULJETUS

Jaa ryhmäsi kahtia. Puolet ryhmäläisistä ottaa sokean roolin. He sulkevat silmänsä ja ojentavat kätensä suorina eteen. Alaspäin käännetyt kämmenet ovat kevyesti nyrkissä. Etusormet sojottavat suorina kuin tuntosarvet.

Kukin näkevä ottaa itselleen sokean parin koskettamalla häntä etusormiin omilla etusormillaan. Kosketus on kevyt, mutta pitävä. Kosketuksen avulla näkevä kuljettaa sokeaa haluamaansa suuntaan. Näkevän vastuulla on huolehtia sokeasta niin, ettei tämä kompastele eikä törmää toisiin pareihin tai esineisiin. Harjoitus perustuu luottamukseen ja tiiviiseen yhteistyöhön.

Kun harjoitusta on tehty muutama minuutti, pyydä pareja pysähtymään ja laskemaan kätensä. Sokeat pitävät edelleen silmänsä suljettuihin. Kysy jokaiselta sokealta, kuka häntä kuljetti ja missä päin tilaa hän oli kulkenut. Vastattuaan hän saa avata silmänsä. Sokeat ja näkevät vaihtavat rooleja, ja harjoitus toistetaan.

Pyydä ryhmäläisiä kuvailemaan harjoituksen heissä herättämiä tuntemuksia. Voitte jatkaa teeman käsittelyä keskustelemalla yleisemmin sokeudesta ja muista aistivammoista.

TURVALLISUUSYMPYRÄ

Muodostakaa tiivis piiri yhden ryhmäläisen ympärille. Keskellä seisovalla on silmät kiinni. Hän alkaa kaatuilla piiriä kohti eri suuntiin. Piirin tehtävänä on ottaa kaatuva turvallisesti vastaan ja auttaa hänet hellävaroin takaisin keskelle. Ryhmän on pystyttävä keskittymään täydellisesti, ennen kuin turvallisuusympyrä voidaan toteuttaa. Jokainen pääsee vuorollaan piirin keskelle.

PARI- JA TRIANGELIKAATUMINEN

Näytä kaatumistekniikka yhdessä avustajan tai jonkun ryhmäläisen kanssa.

Parikaatumisessa vastaanottaja on kaatujan selkäpuolella noin käsivarren etäisyydellä, kämmenet toisen lapaluiden korkeudella. Vastaanottajan toinen jalka on hieman toista taempana asennon tukena. Tukijalka voi nojata myös lattian ja seinän väliseen rajapintaan. Edessä oleva kaatuu selkä suorana siten, että vastaanottaja saa otettua hänet pehmeästi ja turvallisesti kiinni. Aluksi vastaanottajan käsien etäisyys kaatujan selästä on vain 5–10 senttiä. Sitten käsien etäisyyttä kasvatetaan vähän kerrallaan.

Aina kun vastaanottaja on valmis harjoitukseen, hän sanoo: "Voit kaatua". Kun joko kaatuja tai vastaanottaja ei enää uskalla jatkaa, harjoitus lopetetaan. Tämän jälkeen vaihdetaan rooleja.

Triangelikaatumisessa yksi vastaanottaja on takana ja toinen edessä. Kaatuja huojuu heilurinomaisesti näiden välissä. Kun huojumisessa on saavutettu sopiva etäisyys, voi kaatuja jäädä hetkeksi aikaa heilumaan vastaanottajalta toiselle. Halutessaan kaatuja voi asettaa kätensä ristiin rintakehän päälle. Tällöin vastaanottaja työntää kaatujaa käsistä.



Ota rennosti!

HENGITYSPUTKI

Yksi ryhmäläinen käy lattialle selälleen. Toinen käy poikittain pää ensimmäisen vatsalle ja niin edespäin, kunnes kaikki makaavat lattialla pää toistensa vatsalla. Ryhmäläiset sulkevat silmänsä ja yrittävät löytää yhteisen hengitysrhythmin. Voit soittaa taustalla rauhallista musiikkia. Lopuksi venytellään.

ENERGIAKENTTÄ

Tarvitaan:

patja, rauhoittavaa musiikkia

Yksi ryhmäläisistä asettuu makaamaan mukavaan asentoon patjalle ja sulkee silmänsä. Kaikki ovat aivan hiljaa. Taustalla voi soida rauhoittavaa musiikkia. Päähenkilön annetaan levätä ja rentoutua hetken ajan. Sitten ryhmäläiset laittavat kätensä noin viiden sentin päähän päähenkilön kehosta ja alkavat liikutella niitä ilmassa hitaasti. Kun kädet ovat riittävän lähellä ja liikkeet riittävän hitaat, päähenkilö saattaa tuntea käsien lämmön ja niistä virtaavan energian eri puolilla kehoaan. Liikettä jatketaan noin viisi minuuttia, ja se lopetetaan yhtä aikaa ryhmän sopimalla yhteisellä merkillä. Harjoituksen lopuksi päähenkilölle kerrotaan, että käsittely on päättynyt ja että hän voi nousta ylös. Harjoitus kannattaa purkaa yhdessä.

JÄNNITYS – RENTOUTUS

Luovan ilmaisun harjoitusten jälkeen on hyvä rentoutua. Rentoutus syventää koettua ja antaa aikaa rauhoittua.

Soita taustalla levollista musiikkia. Kehota ryhmäläisiä ottamaan kengät ja silmälasit pois ja avaamaan kiristävät napit ja vyöt. Pyydä heitä sitten asettumaan selälleen siten, että jokaisella on runsaasti tilaa ympärillään. Jalat ovat suorina ja kämmenet lattiaa vasten reisien vieressä. Silmät suljetaan tai pidetään puoliavoimina.

Lue ryhmäläisille rentoutusharjoitus tasaisella äänellä, kiirehtimättä.

1. Tasoita hengityksesi. Vedä ilmaa rauhallisesti nenän kautta ja kuvittele, että se menee ohutta putkea pitkin vatsan pohjaan saakka ja täyttää sieltä keuhkot ja pallea. Makaa rentona ja anna ilman virrata sisään ja ulos.

2. Jännitä kämmenet nyrkkiin ja purista kädet kylkiäsi vasten. Pidä kädet jännittyneinä vielä, vielä... (minuutin verran) ja rentoudu. Hengitä rauhallisesti ja anna ilman virrata sisään ja ulos.

3. (Toista kohta 2.)

4. Käännä varpaat nenääsi kohti ja jännitä molemmat jalat. Pidä vielä ja vielä... (minuutin verran) ja rentoudu. Hengitä rauhallisesti. Ilma virtaa sisään ja ulos.

5. (Toista kohta 4.)

6. Paina selkärankasi lattiaan, myös vyötärön kohdalta, ja pidä jännityksessä vielä, vielä... (minuutin verran) ja rentoudu. Hengitä rauhallisesti. Tunne kuinka ilma virtaa sisään ja ulos.

7. (Toista kohta 6.)

8. (Toista alusta lähtien kohdat 1, 2, 4 ja 6.)

9. Tee kaikki yhtä aikaa; jännitä kädet nyrkissä kylkiä pitkin, jalat suorina, varpaat kohti nenää, paina selkä lattiaan ja vedä leuka rintaa vasten. Pidä jännitys yllä, vielä, vielä... (minuutin verran) ja rentoudu. Rauhoita hengitys, pysy makuulla, kuuntele musiikkia ja lepää. Nauti hyvästä ja levollisesta olostasi.

Rentoutuksen jälkeen ei saa nousta ylös liian nopeasti. Pyydä ryhmäläisiä kääntymään kyljelleen, venyttelemään ja haukottelemaan muutamia kertoja. Sitten he voivat nousta käsillä tukien hitaasti polvilleen ja siitä kyykkyyn. Haara-asennossa, yläruumis vyötäröstä alaspäin taivutettuna, jokainen kohottautuu selkä pyöreänä, nikama nikamalta hitaasti pystyyn. Pää nousee viimeisenä.



Näytelmiä ja roolipelejä

ELMON JENGI EKSYY –NÄYTELMÄ

Ohjaajat esittävät näytelmän 'Elmon jengi eksyy' (kesto noin 20 minuuttia). Näytelmän tarkoitus on havainnollisesti ja mieleenpainuvasti opettaa, miten eksyneen kannattaa toimia. Jos ohjaajia ei ole riittävästi kaikkiin rooleihin, voidaan näytelmään ottaa mukaan ulkopuolisia esiintyjä ja vanhempia varhaisnuoria, tai sitä voidaan sovittaa ohjaajien määrälle sopivaksi. Esiintyjille voi hankkia roolivaatteet, reput, evästä, pillin, kirkkaan värisiä esineitä, heijastimia, karttoja ja muuta hyödyllistä rekvisiittaa.

Keskustelkaa esityksen jälkeen eksymisestä. Miettikää, mitä virheitä Elmon jengi teki metsässä liikkeessään ja kuinka ryhmä olisi alun perin voinut välttää eksymisen. Miettikää myös, miksi ihmiset yleensä eksyvät. Lapset eksyvät tavallisimmin esimerkiksi leikin tiimellyksessä vieraassa ympäristössä, lähtiessään seuraamaan eläintä tai karatessaan kotoa.

Kuvitelkaa, miltä tuntuisi olla eksyksissä. Useimpia varmasti pelottaisivat pimeys, yksinäisyys, villieläimet, mielikuvitusolennot ja vanhempien vihastuminen.

Kerratkaa lopuksi, miten eksymistilanteessa kannattaa toimia:

- Pysähdy ja rauhoitu! Syö eväitä!
- Näy ja kuulu!
- Pidä itsesi lämpimänä ja kuivana!

ELMON JENGI EKSYY

Roolit:

ELMO on kova jätkä ja porukan itsevarma johtaja.

AKU on Elmoa ihaileva arkajalka.

RAITA on varsinainen retkeilyn tietopankki, joka on lukenut lähes kaikki aiheeseen liittyvät käsikirjat; mitä Raita ei tiedä, sitä ei tarvita.

PELLERVO on kaunosielu, jonka runosuoni sykkii.

TELLERVO on Pellervon kaksossisar ja kopio.

RIITTA on lapset metsästä löytävä aikuinen.

KERTOJA on Elmo-vaari, joka kertoo lapsenlapsilleen muistoja hurjilta nuoruusvuosiltaan.

ELMON LAPSENLAPSIA ovat esityksen yleisö eli kerholaiset.



KERTOJA (kertoo lapsenlapsilleen muistoja nuoruusvuosiltaan)

Muistan kyllä hyvin nuoruudestani vielä senkin kerran, kun olimme Akun, Raidan, Pellervon ja Tellervon kanssa retkellä metsässä, ihan siinä kotipirtin vieressä. Se olikin siihen aikaan suuri korpi. Oi niitä aikoja! Me olimme niihin aikoihin kyllä tosi erottamaton porukka. No juu. Se taisi olla kevättä, kun me sinne retkellemme lähdimme...

Elmo, Aku, Pellervo, Tellervo ja Raita lähtevät tallustamaan kohti määränpäättään. Raidalla on selässään reppu, jossa on kirkkaita esineitä, heijastimia, pilli, kartta, vaatteita ja evästä.

ELMO

No niin... Tässä on nyt sitten tämä metsä. Ja se meidän maja, mihin me ollaan menossa, on ehkä kilometrin verran tuohon... tai siis tuohon suuntaan. Mä määrään tän tahtijaon, ja Aku huolehtii, että toi ruokatauko tulee pidettyä ajallaan, niin ei tuu ongelmia. Okei?

RAITA

Minä kyllä muistelin, että Eräretkeilijän käsikirjassa sivulla 55 olisi sanottu, että kartta ja kompassi ovat retkeilijän tärkeimpiä ystäviä.

AKU

Äsh! Elmo on oikeassa. Kartat ja kompassit ovat nymnyjen ja muitten taitamattomien roinaa, ihan niin kuin vauvalla tutti. Kato lahjattomat reena! Eiks niin, Pelle ja Telle?

PELLERVO & TELLERVO (yhteen ääneen)

Elmo ja Aku oikeassa on. Reitiltä eksyä on mahdoton!

KERTOJA

Niin me sitten taivalsimme eteenpäin halki maiden ja mantujen, mutta sitä minun mainitsemaani määränpäättä ei vain näkynyt. Aurinko alkoi jo vähitellen laskea, ja hyttysiä oli enemmän kuin mitä laki sallisi.

ELMO

Voihan juusto, kun alkaa ottaa päähän tää kävely! Jalat on tuusan nuus-kana ja hyttyset imee musta kaikki veret. Eikä sitä mökkeröökään näy missään. Annoitsä kuule Aku nyt varmasti ihan oikeen suunnan meille, hä?

Kaikki alkavat hermostua.

AKU

E-elmo hei, älä kuule nyt ala mua syyttään mistään, jooko. Itehän sää näytit sen suunnan kun me lähettiin, eiks nii?

PELLERVO & TELLERVO

Joo, Elmo suunnan näytti ja mittamme hän täytti. Nyt kun ollaan eksytty, onko hyviä neuvoja keksitty?

ELMO

Hei, ei kai me nyt voida eksyksissä olla, vai mitä Aku?!?

Kaikki juoksentelevat hätääntyneinä ympäriinsä.

AKU

K-kuule Elmo, mä en kyllä aio olla sun kaikus enää. Me ollaan eksytty, ja mä luulen, että nyt kantsis kuunnella Raitaa.

RAITA

Rauhoittukaa, älkääkä törmäilkö edestakaisin kuin päättömät kanat! Nyt pysähdytään syömään eväitä!

Raita kaivaa kaikille repusta eväät.

PELLERVO & TELLERVO

Onko oikea aika tää eväitä syömään rynnistää? Kadoksissahan olemme ja tuntematon on paikkamme!

RAITA

Tämän oikeampaa hetkeä ruokatauolle ei olekaan! Katsokaas, näin emme väsy niin nopeasti ja järkikin kulkee liukkaammin. Sitä paitsi juoksemalla päättömästi eteenpäin joutuisimme vaikka kuinka kauas lähtöpaikasta. Jos meitä lähdetään etsimään, niin etsijät aloittavat sieltä, mistä me lähdimme liikkeelle. Eli näin meidät löydetään nopeammin.

ELMO

KÄÄK! Mitä sä Raita oikein sanoit? Ollaanks me niin pahasti eksyksissä, että meitä tarvitsee lähteä etsimään? Päästäänkö me täältä pois, ennen kuin villieläimet syö meidät?!?

AKU (kuiskaa)
Apua!



ELMO (alkaa huutaa)
AAPUAAAA!!! AAPUAAAA!!!

RAITA

Älä huuda ja tuhlaa voimiasi! Eihän se edes kuulu kauas! Ota tämä pilli ja puhalla siihen aina välillä. Se kuuluu paljon etäämmälle.

AKU (alkaa itkeä)

E-e-ei meitä varmaan koskaan löydetä!

RAITA

Tiesittekö, että voisimme auttaa etsijöitä? Tässä on suuri kuusi sopivan aukealla paikalla. Koristellaan se... hmm... vaikka näillä heijastimilla ja kirkkaan värisillä tavaroilla.

AKU

Tu-tuleekohan meitä hakemaan oikein helikopteri?

RAITA

Ei sitä koskaan tiedä, mutta voisimme siltä varalta kirjoittaa maahan isolla SOS. Sehän on nimittäin hätämerkki.

ELMO

Mitä hä, kirjoittaa? Eihän meillä oo edes kynää mukana!

RAITA

Käytetään vaikka noita kiviä, sillä ne erottuvat hyvin tästä heinikosta.

Kaikki alkavat yhteistuumin raahata kiviä paikalle.

PELLERVO & TELLERVO

Idea on aivan mätä, ja nyt on meillä pissahätä! Viluttaakin kovasti, jäädymme nyt varmasti. Housuihin jos pissaisi, vois olo olla parempi!

RAITA

Ei, älkää nyt housuihinne pissikö hyvät ihmiset! Pukekaa lisää vaatteita päällenne täältä repusta. Housuun pissaaminen on vain hetken helpotus ja sitten tulee entistä kylmempi. On tärkeää pysyä lämpimänä ja kuivana!

Pellervo ja Tellervo menevät asioilleen pusikkoon.

RAITA

Alkaa jo hämärtää. Tehdään leiri tänne suuren kuusen alle.

Kaikki ryömivät kuusen alimpien oksien suojiin.

ELMO

Hmm, ihan mukava maja... Paitsi että lattia on tosi kylmä!

RAITA

Hakekaa tuolta havuja allenne, niin on paljon lämpimämpi!

Raita katselee ympärilleen ja tutkii tarkkaavaisesti karttaa.

RAITA

Hei kuulkaa! Luulen tietäväni, missä me olemme!

KAIKKI (yhteen ääneen)

Mitä? Kuinka ihmeessä?

RAITA

No, ensiks mä mietin, missä mahtaa olla pohjoinen. Näettekö nuo muu-
rahaipesät? Ne on kaikki puiden tällä puolella. Siinä suunnassa on siis
luultavasti etelä. Ja kello on nyt kuusi – eli aurinko paistaa lännestä. Näin
siis selvitin, miten päin kartan kuuluu olla.

AKU

Wau!

RAITA

Sitten arvioin, että olemme kävelleet noin tunnin. Olemme kulkeneet siis
enintään viisi kilometriä. Näin arvioin, millä alueella meidän täytyy olla.
Sitten vain katselin ympärilleni ja vertasin näkymää tähän karttaan. Hyvä
tuntomerkki on tuo iso kallio tuolla. Eli tässä näyttäisi olevan se paikka,
jossa olemme.

Raita näyttää paikan kartalta. Muut kumartuvat katsomaan.

PELLERVO & TELLERVO

Raita on toveri loistava, kaikki huolestamme poistava!

KERTOJA

Niin me siinä sitten söimme, lepäsimme ja keräsimme voimia, niin kuin
eksyksissä kuuluu tehdä. Vaikka emmehän me siinä vaiheessa oikeas-
taan enää edes olleet eksyksissä.

Metsästä kuuluu hiljaista laulelua.

ELMO

Hei, tuolta kuuluu ääniä! Joku tulee! Puhalla äkkiä siihen pilliin, että se
huomaa meidät!

AKU

E-ei, älä puhalla! En mää uskalla mennä kotiin, koska mun piti olla siellä
jo puoli kuusi. Äiti ja isä on varmaan vihaisia!

RAITA

Eivät he ole vihaisia, he vain ovat olleet siellä hirveän huolissaan siitä,
missä olet. Puhalla vain siihen pilliin!

Pellervo puhalttaa. Metsästä ilmestyy Riitta-niminen nainen.

RIITTA

Mitäs te täällä metsän keskellä teette näin myöhään illalla?

PELLERVO & TELLERVO

Eksyksissä olimme, vaan pian pääsemme kotiimme!

ELMO

Niin, eihän me siis enää oikeastaan eksyksissä oltu, kun me – tai siis toi
Raita – määräitti, missä me ollaan.

RIITTA

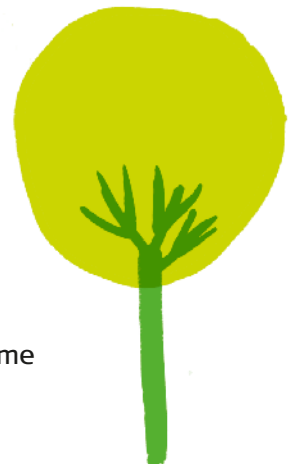
Jaaha, lähdenkös saattamaan teitä kotiin?

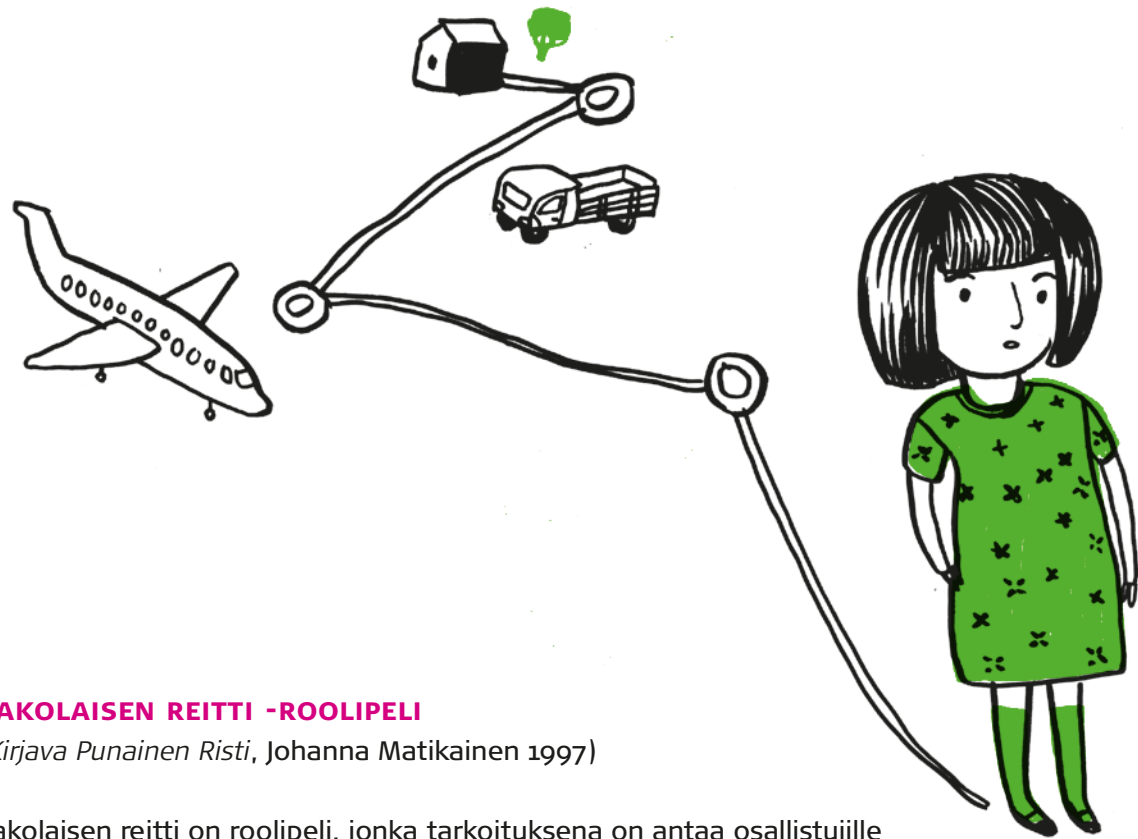
AKU

Ju-juu, mielellään kiitos, ettei enää eksytä!

KERTOJA

Sitten me siitä lähdimmekin paluumatkalle, ja lähtöpaikkamme löytyi
todella nopeasti. Olimme nimittäin kulkeneet ison ympyrän. Kun tulimme
perille, niin muistan, kuinka kaikki halusivat Raitaa, ja yhteishenki oli
mahtava... Kyllähän me vieläkin olemme hyviä ystäviä Akun, Raidan,
Tellervon ja Pellervon kanssa, vaikka olemme jo vanhoja. Siellä me
kiikkustuoleissa keinutaan rinta rinnan eläkeläisten piirissä joka tiistai.
No, sen pituinen oli se tarina.





PAKOLAISEN REITTI -ROOLIPELI

(Kirjava Punainen Risti, Johanna Matikainen 1997)

Pakolaisen reitti on roolipeli, jonka tarkoituksena on antaa osallistujille mahdollisuus kokea, miltä tuntuu, jos on pakko paeta omasta kodistaan. Samalla pelaajat saavat tietoa pakolaisuudesta ja vaikeuksista, joita pakolainen kohtaa matkallaan kohti turvallisempaa elämää. Ohjaajana sinun kannattaa tarkkaan seurata kerholaisten reaktioita ja pelin kulkua. Pelin loputtua on tärkeää keskustella kerholaisten tunteista ja mielteistä. Kannattaa muistaa, etteivät mitkään tunteet tai ajatukset ole oikeita tai väärä.

Pakolaisen reitti -peli kertoo kotimaastaan pakenevan Sharonin tarinan. Ohjaajien tehtävänä on havainnollistaa tarina pelaajille toiminnallisten rastitehtävien avulla. Halutessasi voit hankkia pelin rasteille rekvisiittaa. Voit esimerkiksi tuoda ensimmäiselle rastille leluja ja kuvia. Toinen rasti voi olla teltassa, jossa Punaisen Ristin työntekijällä on punaisen ristin tunnukset; 'lentokoneesta' voi katsella suomalaisia maisemakuvia; rastin vetäjät voivat pukeutua roolinsa mukaisesti ja niin edelleen. Ideana on luoda lapsille mielikuvia tapahtumista.

Johdanto

– Tervetuloa Suomen Punaisen Ristin järjestämälle radalle. Radan aikana tulette näkemään, kuulemaan ja kokemaan monia jännittäviä ja ehkä pelottaviakin asioita. Tarkoituksena on miettiä, millaista jonkun samanikäisen lapsen elämä voi olla toisella puolella maapalloa. Radalla voi tapahtua jotakin, joka tuntuu pelottavalta, mutta pysykää mukana, minä olen koko ajan teidän kanssanne. Teille tämä on leikki, mutta joillekin lapsille tämä on totta. Kun rata on päästy loppuun, keskustelemme siitä, miltä teistä tuntui.

1. Kotimaa

Eräässä Kaukoidän maassa oli kaupunki, jossa asui tyttö nimeltä Sharon. Tyttö oli 10 vuotta vanha. Hän asui isänsä, äitinsä, siskojensa ja veljiensä kanssa kivassa kerrostaloasunnossa ja kävi koulua.

- Mitä luulette Sharonin tehneen siellä? Mitä harrastuksia hänellä oli? Millä hän leikki?

Eräänä päivänä, kun lapset menivät kouluun, koulu olikin suljettu. Lapset odottivat opettajaa kauan, mutta tämä ei saapunut paikalle. He palasivat kotiin ja huomasivat vanhempiensa olevan hermostuneita. Lapset aistivat, että jotain oli tapahtumassa, mutta kukaan ei kertonut heille, mitä. Vanhemmat sanoivat, että lapset pääsisivät kouluun taas huomenna. Seuraavana päivänä nämä menivät jälleen kouluun ja odottivat opettajaa, jota ei taaskaan näkynyt. Kotona lapsille kerrottiin, että opettaja oli viety vankilaan, eivätkä lapset voisi enää mennä kouluun. Aikuiset kuiskailivat ja näyttivät huolestuneilta. Sharon huomasi, että jotakin ikävää oli tapahtumassa.

Eräänä yönä sotilas tai poliisi ryntäsi Sharonin kotiin ja vei Sharonin isän mukanaan. Kaikki itkivät ja olivat hyvin surullisia. Sharon ei ymmärtänyt, miksi isä oli viety. Häntä pelotti, eikä kellään ollut aikaa hänelle. Muutaman päivän päästä isä yllättäen palasi kotiin. Vanhemmat alkoivat pakata, eikä Sharon voinut ymmärtää, miksi. Sitten isä sanoi lapsille, että heidän oli lähdettävä. Mukaan oli otettava tavarat, joita nämä välttämättä tarvitsisivat.

- Mitä luulette Sharonin ottaneen mukaansa? Mitkä ovat tosi rakkaita asioita tai tavaroita? Tehkää yhdessä lista paperille.

Isä sanoi, että heillä oli vain yksi matkalaukku ja että he matkustaisivat kuorma-auton lavalla, joten vain jotain tosi pientä mahtuisi mukaan.

- Mitä voi ottaa mukaan? Vedä yli listalta.

Aamulla Sharonin perhe ahtautui kuorma-auton lavalle monien muiden perheiden kanssa, mukanaan vain tärkeimmät tavarat pienessä matkalaukussa. (Jos lapsilla ei ole koululaukkuja, heille annetaan pienet matkalaukut, muovipussit, ja asetutaan kaikki kyykkyy 'kuorma-auton lavalle'.) Autot ajoivat kuoppaista tietä, kunnes... (ryöstäjät ilmestyvät ja vaativat kaikkia antamaan matkalaukkunsa ja tyhjentämään taskunsa). Kaikki mitä perheillä oli, varastettiin. Perheenjäsenille jäi vain toisensa ja vaatteet, jotka heillä oli päällään. Lopulta auto saapui leirille, jossa oli paljon, paljon muitakin perheitä.

2. Pakolaisleiri ja lähtö uuteen maahan

(Leirillä Punaisen Ristin työntekijä ottaa lapset vastaan ja jakaa heille tavarat.)

Punaisen Ristin työntekijä jakoi Sharonin perheelle ruoanlaittovälineitä ja huopia, peseytymisvälineet ja tarvikkeet teltan pystyttämiseen. Ruoka maistui ihan erilaiselta kuin se ruoka, jota äiti teki kotona. Leirillä oli paljon ihmisiä, ja jotkut puhuivat ihan eri kieltä kuin Sharon. Leiriltä ei saanut poistua, säännöt olivat tosi tiukat. Koulua tai leikkikenttää ei ollut. Onneksi sentään koko perhe oli mukana, vaikka koko omaisuus ryöstettiin. Sharonilla oli ikävä kotiin. Yöllä ei saanut nukutuksi, ja ystäviä ja omia leluja oli ikävä. Perheelle oli annettu joitakin uusia vaatteita, ja niistä he olivat kovin iloisia.

Monen viikon kuluttua Sharonin perhe kutsuttiin haastatteluun, jossa valittiin ne perheet, jotka pääsisivät Suomeen. Sharonin äiti pyysi aamulla Sharonia pukemaan parhaat vaatteensa päälleen ja käyttäytymään kauniisti haastattelussa. Haastattelussa puhuttiin sellaista kieltä, jota Sharon ei ymmärtänyt. Siellä kului kauan aikaa ja vanhemmat vaikuttivat vakavilta. Lopulta Sharonin perhe sai tietää, että he olivat saaneet turvapaikan Suomesta. Sharon oli iloinen, mutta silti häntä pelotti. Hän ei tiennyt Suomesta mitään. Perhe pakkasi vähät tavaransa ja heidät vietiin lentokentälle.

(Lapset laitetaan parijonoon ja heidät ohjataan 'terminaaliin'. Tylyt ihmiset tulevat ja tuuppivat lapset nurkkaan ja puhuvat vierasta kieltä. Hetken kuluttua kiltit virkailijat tulevat ja ohjaavat lapset hellästi lentokoneeseen.)

- Mitä luulette, että Sharonista tuntuu, kun hän istuu lentokoneessa matkalla Suomeen? Mitä koneessa tapahtuu, mitä Sharon tekee siellä?

3. Suomi

(Lapset ohjataan penkeille istumaan.
Käydään läpi ensimmäisellä rastilla tehtyä listaa.)

- Mitä tavaroita ja asioita luulette Sharonin perheen saavan, kun he tulevat Suomeen? (Vaatteet, lelut, kirjat, koti, ruokaa ym.)

- Nyt ollaan koulussa Suomessa. Eräänä päivänä opettaja saattaa Sharonin teidän luokkaanne. Mitä te voitte antaa Sharonille?

- YSTÄVYYTTÄ!

4. Yhteenveto

- Miltä rata teistä tuntui? Pelottiko missään kohdassa?

- Tämä oli leikki, mutta jollekin lapselle tämä on totta.

Lähteet:

Nuoriso-opas. Suomen Punainen Risti, 2002.

Syrjintä on syvältä. Kotopolku-projekti, Suomen Punainen Risti, 2006.

Taitomerkit. Suomen Punainen Risti, 2004.

Ensiapukirja (Maaret Castrén, Neta Helistö, Leena Kämäräinen, Timo Sahi).
Suomen Punainen Risti, 2007.

Kirjava Punainen Risti. Johanna Matikainen, 1997.

Suomen Punaisen Ristin koulusivut, www.punainenristi.fi/koulusivut.

Reddie Kids – ohjaajan opas

Käsikirjoitus: Johanna Andersson

Toimittaja: Sari Häkkinen

Ulkoasu kuvineen: Paper Hamster Design, Emmi Jormalainen

Suomen Punainen Risti 2009