

# Palokuntanuorten

## ALKUKURSSI 2



Kouluttajan materiaali



Palokunta



PALOKUNTANUORET



PALOSUOJELURAHASTO

## Saatteeksi

Alkukurssi 1 ja 2 ovat uudistuneet. Kursseja on uudistettu yhdessä keväällä 2023 perustetun koulutustyöryhmän ja SPEKin palokunta- ja koulutuspalveluiden kanssa.

Kursseja uudistettaessa on pyritty ottamaan huomioon varsinaisten palokuntataitojen opetteluun lisäksi niin palokuntanuorten arvot, nuorten moninaisuus kuin kouluttajien tarpeet ja toiveet. Lisäksi kursseja on uudistettu siten, että niitä on mahdollista suorittaa myös palokuntaleirien ulkopuolella.

Tunneille on lisätty erilaisia vaihtoehtoja siten, että kouluttaja voi valita itselleen ja ryhmälleen sopivimmat toteutustavat ja opetusvälineet. Myös liikuntaa on pyritty lisäämään jokaiseen harjoituskertaan.

Koulutusmateriaaleista kerätään palautetta leirien jälkeen ja niitä kehitetään tarvittaessa edelleen palautteen perusteella.



## Työryhmä

Niko Ara  
kehittämispäällikkö, SPEK

Outi Kamunen  
järjestöohjaaja, SPEK

Pia Kivelä  
koulutusasiantuntija, SPEK

Riikka Vihavainen  
viestintäkoordinaattori, SPEK

### Koulutustyöryhmä:

Juho-Jussi Heinäaho

Kirsi Peltonen

John Lindholm

Pietari Muurinen

Minttu Uitto

Saara-Emilia Vesala

Marika Äijälä

### Kokemusasiantuntijanuoret:

Leo Cederberg

Moona Viljanen

## Kouluttamiseen valmistautuminen

Kouluttajalle on tehty valmiit harjoitussuunnitelmat jokaisesta AKU 2:n aiheesta. Harjoitussuunnitelmiin kannattaa tutustua hyvissä ajoin ja miettiä, mitkä tarjotuista vaihtoehdoista sopivat omaan kurssiin tai haluatko kenties tehdä omalla tavallasi jonkin osion. Materiaaleihin kannattaa tutustua ensin sähköisessä versiossa, jolloin kaikki tarjolla olevat tulosteet ja taustamateriaalit aukeavat.

## Kalusto

Kouluttamiseen tarvittava kalusto on kirjattu kuhunkin harjoitussuunnitelmaan, joten se on helppo varata etukäteen. Myös harjoitusalueet kannattaa miettiä ja tarvittaessa varata hyvissä ajoin.

## Teoriaopetus

Teoriaopetukseen tarjotaan luokkahuoneessa tai vastaavassa vedettävä opetustuokio, jolloin voidaan hyödyntää videoita ja muuta sähköistä materiaalia. Toisena vaihtoehtona on aina opetustuokio, minkä voi pitää ilman koneita ja laitteita vaikkapa ulkona. Tällöin voidaan käyttää myös tulosteita apuna.

## Tuntien pitämiseen liittyviä huomioita

- Huomioi Turvallisen tilan periaatteet – käsitellään myös ensimmäisellä tunnilla.
- Valmistaudu tunteihin huolella. Mitä paremmin valmistautunut olet, sitä varmemmin tunti sujuu hyvin.
- Saavu tunneille positiivisella mielellä – tunnetilasi tarttuu lapsiin.
- Ennakoi. Kerro lapsille, mitä kurssilla ja alkavalla tunnilla tulee tapahtumaan. Tämä auttaa ja rauhoittaa etenkin lapsia ja nuoria, joilla on erilaisia haasteita.
- Huomioi jokainen kurssilainen tuntien alussa. Tervehdi, käykää kuulumiskierros tai kysele fiiliskyselyn (esimerkiksi peukkaa näyttämällä) avulla päivän tunnetiloja.
- Kiitä ja kehu lapsia aina, kun siihen on syytä. Jätä negatiivinen käytös huomiotta mahdollisuuksien mukaan ja anna huomio silloin, kun on aihetta kehuihin. Pidä opetuksessa muutenkin positiivinen tulokulma.
- Jaa ryhmät ja parit aina eri tavoin. Älä anna lasten muodostaa ryhmiä tai pareja itse, jottei syntyisi klikkejä ja jotta kaikki tutustuisivat toisiinsa ja harjoittelisivat toisten kanssa toimimista monipuolisesti. Ryhmiin tai pareihin voi jakaa esimerkiksi palapelin tai kuvakorttien paloilla, värilapuilla, yhdyssanan osilla, muistipelikorteilla, arpomalla, jaolla kahteen/kolmeen/neljään jne. Lapset voivat myös itse keksiä erilaisia tapoja.
- Tunne ryhmäsi ja valitse aktiviteetit ryhmän mukaan. Jos ryhmä on energinen, kannattaa harjoitteisiin valita liikunnallisia vaihtoehtoja. Mikäli ryhmä ujostelee, kannattaa valita ryhmäytymistä tukevia, helppoja aktiviteetteja.
- Pyydä tuntien päätyttyä palautetta tunnista ja omasta toiminnastasi esimerkiksi värilapuilla, peukuilla tai sanallisella palautteella. Muista myös antaa lapsille palautetta. Kerro seuraavan tunnin aika, aihe ja tapaamispaikka.

Tutustu Palokuntanuorisotoiminnan erityistilanteet -oppaaseen ja käytä sitä apuna haastavissa tilanteissa.

## AKU 2: Kurssin avaus

AKU 2: kurssin avaus: tutustuminen, turvallisen ryhmän rakentaminen, kurssisäännöt

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tuntee olonsa turvalliseksi</li> <li>• Tuntee kuuluvansa ryhmään</li> <li>• Osaa toimia ryhmän yhdessä sopimien sääntöjen ja toimintatapojen mukaisesti</li> </ul>
-----------------------	---

### Perustiedot

<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	2x30 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Sisällä ja/tai ulkona

### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normaali varustus</li> </ul>
<b>Osallistujien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normaali varustus</li> </ul>
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videotykki, tietokone ja valkotaulu tai vastaava, jos näytetään Turvallisen tilan periaatteet koneelta tai <a href="#">turvallisen tilan periaatteet</a> -juliste tulostettuna</li> <li>• <i>Peikon pesä</i> -leikkiin aarteita (kiviä, käpyjä, hernepusseja tai mitä tahansa pieniä esineitä)</li> <li>• <i>Ystävyyden verkko</i> -leikkiin lankakerä paksuhkoa lankaa</li> </ul>

### Turvallisuus


<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen</li> <li>• Liikuntaleikeissä kaatuminen</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varataan riittävästi juotavaa</li> <li>• Varataan leikkialueeksi turvallinen alue</li> </ul>

#### TAUSTAA: Miksi tämä on tärkeää?

*"Kun uusi ryhmä kokoontuu ensimmäisen kerran, ohjaajan tehtävänä on luoda turvallinen tilanne, jossa ryhmä rohkaistuu tutustumaan toisiinsa ja ryhmän keskinäinen vuorovaikutus mahdollistuu. Nimien oppiminen ja kertaaminen on tärkeää.*

*Alussa tutustumisharjoitusten kannattaa olla helppoja ja rauhallisia. Kun ryhmä tulee tutuksi, sopivat harjoitukset voivat rohkaista ryhmää heittäytymään ja haastamaan itseään. Harjoitukset voi myös valita ryhmän kanssa. Muistathan kysyä harjoituksen jälkeen ryhmän mielipidettä. Siitä on apua myös seuraavia kertoja suunnitellessa.*

*Tutustumisharjoituksia voi tehdä vaikka joka kerta, ja niitä voi syventää, jos sama ryhmä tapaa toistuvasti. Muutaman ryhmäkerran jälkeen myös ryhmää voi pyytää keksimään tehtäviä. Eri harjoitusten avulla puheenaiheet vaihtuvat ja vuorovaikutus rikastuu. Vaihtelu pitää kaikkien mielenkiintoa yllä." -Ryhmärenki*

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<b>Motivointi aiheeseen</b>			
<p>Kerrotaan, että jokaisella lapsella tulisi olla turvallinen ja hyvä olla leirillä ja siksi yhdessä opettelemme asioita, mitkä varmistavat tämän. Jokaisella lapsella on myös vastuu omasta käyttäytymisestään eli turvallisen ja hyvän leirikokemuksen muodostumisessa jokaisella on tärkeä rooli. Käydään läpi <a href="#">turvallisen tilan periaatteet</a> ja mietitään periaatteiden kohdalla mitä ne käytännössä tarkoittavat. Jokainen laittaa myös oman nimensä Turvallisen tilan periaatteet - julisteeseen. Käydään läpi myös fyysisen tilan turvallisuusohjeet.</p>			15
<p><b>Nimileikki vaihtoehto 1:</b></p> <p><b>Ystävyden verkko</b></p> <p>Ollaan piirissä. Leikinjohtaja sanoo jonkun leikkijän nimen ja heittää lankakerän tälle pitäen itse kiinni langan päästä. Kerän saanut sanoo taas jonkun muun nimen ja heittää kerän muistaen pitää langasta kiinni omasta kohdastaan. Näin jatketaan. Lopulta langasta muodostuu iso ystävyden verkko. Lanka keritään takaisin käymällä heittelykierros takaperin nimien kanssa.</p> <p><b>Tutustu minuun</b></p> <p>Tämä leikki sopii sekä nimien oppimiseen että tutustumiseen. Leikkijät istuvat ympyrässä. Kouluttaja antaa pienen esineen (avain, kivi, pyyhekumi jne) , joka kiertää ihmiseltä toiselle, kunnes hän sanoo "STOP". Se, jonka kädessä avainrenas on, kertoo nimensä ja jotain itsestään, esim. mieliharrastuksensa. Voidaan sopia aihe, josta esineen saanut kertoo, tai annetaan leikkijöiden kertoa siitä mistä itse haluavat. Leikkiä jatketaan, kunnes kaikki ovat saaneet vuoron.</p>	<p><b>Nimileikki vaihtoehto 2:</b></p> <p><b>Nimihippa</b></p> <p>Ulkoleikki. Valitaan hippa, joka yrittää saada muita kiinni. Leikkijä on turvassa, kun hän menee kyykkyyyn ja sanoo kahden luokkatoverinsa (tytön ja pojan) nimet, hipan nimeä ei saa sanoa. Hippa vaihtuu, kun joku leikkijöistä jää kiinni.</p> 	<p><b>Nimileikki vaihtoehto 3:</b></p> <p><b>Oma toteutus</b></p>	15

<b>Kurssin tavoitteet ja turvallisen ryhmän rakentaminen</b>			
<b>Kerrotaan kurssin tavoitteet</b>  <b>Kurssin suoritettuaasi osaat:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Liikkua turvallisesti ryhmässä leirillä ja esiintyä järjestäytyneesti</li> <li>- Näyttää miten käytetään sammutuspeitettä</li> <li>- Solmia erilaisia solmuja</li> <li>- Kertoa, millaista ensiapua annetaan esimerkiksi nilkan nyrjähdykseen</li> <li>- Näyttää miten tehdään paineside</li> <li>- Kertoa yleiseen vaaranmerkkiin liittyvistä toimenpiteistä</li> <li>- Liikkua liikenteessä turvallisemmin</li> <li>- Kertoa, miten poistutaan turvallisesti palavasta tilasta</li> </ul> <p>Mietitään yhdessä, miten leirillä (kurssilla) toimitaan, jotta jokaisella olisi mukava ja turvallinen olla ja oppia. Laaditaan huoneentaulu leirin toimintaohjeista: (esimerkkejä ohjeista: kuuntelen ja keskityn, teen parhaani, olen ajoissa paikalla jne.) Jokainen kirjoittaa ohjeet tehtävävihkon huoneentaulu-sivulle.</p>			15
<b>Ryhmyttämisleikki vaihtoehto 1:</b>  Nimien oppimispeli Ryhmä jaetaan kahteen osaan, molemmat osat menevät istumaan tiiviinä ryhmänä eri puolelle ylös suoristettua huopaa/peittoa/lakanaa. Ryhmät ovat siis piilossa toisiltaan huovan molemmin puolin. Ryhmä valitsee aina yhden edustajan kerrallaan, joka menee ryhmänsä eteen huovan läheisyyteen. Huopa tiputetaan lattialle ja kummankin osapuolen edustaja yrittää muistaa toisen nimen. Edustaja, joka sanoo toisen nimen nopeimmin, voittaa kyseisen henkilön omalle puolelleen. Peli jatkuu, kunnes toisella puolella ei ole enää ketään tai kunnes pelinvetäjä lopettaa pelin. Koska kahden ihmisen on pidettävä huopaa ylhäällä ja tiputettava se, leikin vetäjä voi pyytää osallistuvasta porukasta yhden ihmisen vuorolla avuksi tähän.	<b>Ryhmyttämisleikki vaihtoehto 2:</b>  <b>Peikon pesä</b> Otetaan isohko pelialue, mihin merkitään keskelle suurehko ympyrä. Ympyrä toimii peikon pesänä. Yksi, aluksi esim. kouluttaja, on peikko, joka ei saa lähteä pesästään pois. Peikolla on pesässä suuri määrä aarteita (käpyjä, hernepusseja, keppejä tai mitä tahansa pienehköjä esineitä).  Jaetaan ryhmä esim. neljään joukkueeseen. Jokaiselle joukkueelle tehdään oma kotipesä juoksumatkan päähän peikon pesästä, yhtä kauas kaikkien pesät peikon pesästä katsottuna. Merkataan omat kotipesät piirtämällä maahan, merkaamalla hulavanteella, teippaamalla tai muulla tavoin. Joukkue asettuu kotipesään, ja yksi kerrallaan saa lähteä ryöstöretkelle nappaamaan aarteita. Jos Peikko onnistuu koskettamaan ryöstäjää, hän joutuu lähtemään tyhjin käsin eli jos on saanut jo aarteita, joutuu pudottamaan sen. Seuraava joukkueesta lähtee ryöstöretkelle ja retkiä jatketaan niin kauan, että kaikki aarteet on ryöstetty. Lasketaan aarteet. Voittajajoukkue on se, millä on eniten aarteita.	<b>Ryhmyttämisleikki:</b>  <b>Oma toteutus</b>	15

**LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN****Nimen vaihto**

Liikutaan tilassa ympäriinsä ja toisen henkilön osuessa kohdalle katsotaan silmiin, kätellään ja sanotaan oma nimi. Samalla ”napataan” käteltävän nimi seuraavaan kohtaamiseen. Esim. Matti kättelee Liisaa, nappaa nimen ”Liisa” ja seuraavassa kättelyssä esittäytyy ”Liisana”, kunnes nappaa taas uuden kätelijän nimen. Liikutaan tilassa niin kauan kunnes löydetään oma nimi lopulta takaisin.

toistavat omat liikkeensä. Jos liike on molemmilla sama, ovat he parit ja poistuvat ringistä. Jos liike on eri kun toisella, nämä eivät ole pari ja keskellä ollut yrittää uudelleen. Kun leikki opitaan, voi sitä leikkiä myös siten, että kaksi henkilöä on ”pelaamassa muistipeliä” eli avaavat ”kortteja” vuorotellen oikean muistipelin tapaan.

**Bussipysäkillä-leikki**

Seisotaan piirissä kasvot piirin keskelle. Seisotaan ikään kuin bussipysäkillä, katseet maahan luotuina. Kun kouluttaja laskee kolmeen, nostetaan pää ylös ja otetaan katsekontakti johonkuhun piirissä. Jos katseet kohtaavat, kävellään vastakkain, kätellään, sanotaan päivää ja vaihdetaan keskenään paikkaa. Jos katse ei kohtaa vaan henkilö on valinnut toisen henkilön katsottavaksi, ei tapahdu mitään. Uusitaan kierros. Leikitään muutama kierros.

**Parista kertominen**

Jaetaan ryhmä pareiksi. Parit menevät istumaan vierekkäin. Kumpikin saa muutaman minuutin ajan kertoa itsestään toiselle. Tämän jälkeen käydään kierros läpi siten, että pari kertoo aina kaveristaan, mitä muistaa. Toinen voi täydentää ja korjata, jos haluaa.

## AKU 2: Leirielämään tutustuminen

AKU 2: leirielämään tutustuminen: leirin säännöt, kurssin toimintatavat, leirialueeseen tutustuminen

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	Osaat kertoa, kuinka toimia leirillä vastuullisesti ja turvallisesti
-----------------------	--

### Perustiedot

<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	40 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Ulkona ja/tai sisällä

### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	Normaali vaatetus
<b>Osallistujien varustus</b>	Normaali vaatetus
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leirin aikataulu, ohjelma ja säännöt joko sähköisenä tai kirjoitettuna/tulostettuna.</li> <li>Valokuvasuunnistukseen valokuvat leirialueelta.</li> <li>Kartan kanssa kulkemiseen kartat tulostettuina.</li> <li>Suunnistukseen tavulaput tai muut merkit rasteilla.</li> </ul>

### Turvallisuus

<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ympäristön mukaan, huomioiden leirielementit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteytyksestä</li> <li>Leikeissä mahdollinen kaatuminen.</li> <li>Mahdollinen eksyminen leirisuunnistuksen aikana.</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Varaudutaan juomapulloin ja muistutetaan juomisesta.</li> <li>Huomioidaan leikkeihin turvallinen leikkialue.</li> <li>Kouluttaja seuraa suunnistuksessa parien etenemistä ja huutaa tarvittaessa parin takaisin, jos lähtevät väärään suuntaan tai antaa aloitussuunnan jokaiselle parille.</li> </ul>


### VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA opiskelu

<p><b>Alkumotivointi ja opiskelu</b></p> <p>Mietitään, miksi on tärkeää, että leirillä on kaikille yhteiset säännöt ja toimintatavat</p> <p>Pohditaan pareittain tai pienissä ryhmissä, millaiset asiat voivat jännittää tai askarruttaa leirillä. (esim. koti-ikävä, kiusaaminen, ampiaisen pisto, vessassa käynti). Mietitään yhdessä, mikä auttaisi ko. asioihin.)</p> <p>Tutustutaan leirin sääntöihin, aikatauluihin ja ohjelmaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hiljaisuus, omista varusteista ja tavaroista huolehtiminen, koulutukseen/ruokailuun/peseytymiseen tarvittavat tavarat</li> <li>Teltassa nukkuminen, turvallisuus (esim. kamina), makuupussin käyttö jne. (päivän loppuun, jotta on tuoreena muistissa)</li> <li>Turva-aikuistoiminnan esittely, mielellään turva-aikuiset itse esittelevät itsensä ja kertovat toiminnasta</li> </ul>	<p>kesto min</p> <p>15min</p>
--	-------------------------------



<b>Vaihe: Harjoittelu</b>			
<b>Vaihtoehto 1:</b>	<b>Vaihtoehto 2:</b>	<b>Vaihtoehto 3:</b>	20
<p><b>Leirialuekävely</b> Lähdetään tutustumaan leirialueeseen. Pysähdytään oleellisissa paikoissa: majoituspaikat-mietitään, mitä sääntöjä liittyy majoittumiseen, ruokailutilat (säännöt siellä), wc-tilat (säännöt siellä), lipputanko (jos lipunnosto kuuluu leirin ohjelmaan), peseytymis-/saunatilat, uimaranta jos on, kanttiini jne. Kierretään myös leirialueen rajat ja käydään turvallisuusasiat läpi.</p> 	<p><b>Valokuvausunnistus</b> Jos alue on helpohko, voidaan toteuttaa valokuvausunnistus. Jaetaan lapset 2–3 hengen pareiksi/ryhmiin ja annetaan jokaiselle parille/ryhmälle yksi valokuva jostain leirialueen yksityiskohdasta (esim. laiturin alku, saunan ovi, roskiskatos, ikkuna, wc-kyllä jne.) Kuvien mukaisiin paikkoihin on viety esimerkiksi tavulappu siten, että kun kaikki rastit on käyty, kootaan tavuista muodostuva sana (esimerkiksi al-ku-sam-mu-tus, hä-tä-en-si-apu tms.)</p> <p>Voidaan toteuttaa myös karttoihin merkittyjen rastien avulla.</p> 	<p><b>Leirialueen karttaan tutustuminen</b> Tutkitaan jokaiselle tulostettua leirialueen karttaa yhdessä. Etsitään kartalta leirin kannalta oleelliset paikat ja merkataan ne karttaan. (wc, ruokailu, kanttiini, kokoontumispaikka, peseytymis-/saunatilat, koulutuspaikka jne.)</p> <p>Mennään yhdessä kartan mukaan kohteesta toiseen, joku lapsista voi toimia oppaana vuorotellen.</p> 	

<b>VAIHE: LOPETUS</b>	
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää?	5

<b>VAIHE: LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN</b>	
<p><b>Näytelmät</b></p> <p>Tehdään pieniä näytelmiä ryhmissä leirillä mahdollisesti tulevista ongelmatilanteista ja miten niissä erityisesti kaverit voivat auttaa, aiheita voisi olla esimerkiksi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• koti-ikävä</li> <li>• ampiainen pistää, miten voidaan toimia</li> <li>• eksyminen, miten toimitaan</li> <li>• kiusaaminen</li> <li>• yksinäisyys</li> </ul> <p>Kouluttaja voi auttaa apukysymyksin näytelmän teossa.</p> <p><b>Välipalaleikki: Palomies piilossa</b></p> <p>Leikki alkaa siten, että arvotaan / valitaan palomies. Sitten valitaan vielä palomiehen apulainen. Palomiehen pitää piiloutua ja kun palomies on piilossa, hän huutaa kovaa "palomies piilossa!". Sen jälkeen kaikki etsivät palomiestä. Kun palomies on löydetty, pitää löytäjän mennä palomiehen apulaisen luo mahdollisimman nopeasti. Samaan aikaan myös palomies lähtee juoksemaan apulaisen luo. Se kumpi on ensin apulaisen luona, voittaa, ja saa olla seuraava palomies. Palomies vaihtuu siinä vaiheessa, kun hän häviää juoksun apulaisen luo.</p> 	

## AKU 2: Järjestäytyminen

AKU 2: järjestäytymisharjoitus: ryhmässä kulkeminen, muodot, lipunnosto

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osaa kulkea hallitusti ryhmänä</li> <li>• Osaa näyttää, miten muodostetaan erilaisia muotoja: rivi, jono, kolmirivi, parijono jne.</li> <li>• Osaa arvostaa lippua ja käyttäytyä lipun ollessa läsnä</li> </ul>
-----------------------	--

### Perustiedot


<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	2x30 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Sisällä ja/tai ulkona


### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	Normaali varustus
<b>Osallistujien varustus</b>	Normaali varustus
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Intialainen leikki</i>: pyyhekumi, kivi, käpy tai muu pieni esine</li> <li>• Valkotaulu tai vastaava</li> <li>• Jos katsotaan lipunnostovideo: tietokone, tykki ja valkokangas</li> <li>• Jos harjoitellaan lipunnosto käytännössä: lippu ja lipputanko</li> </ul>

### Turvallisuus

<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen</li> <li>• Liikuntaleikeissä kaatuminen</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varataan riittävästi juotavaa</li> <li>• Varataan leikkialueeksi turvallinen alue</li> </ul>

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<b>Alkuleikki: vaihtoehto 1</b>  <b>Viimeinen pari uunista ulos</b>  Valitaan tasainen alue leikkipaikaksi. Sivurajat on hyvä sopia, jos leikitään ulkona. Leikkijät muodostavat parijonon. Pariton leikkijä (aluksi kouluttaja) seisoo parijonon edessä selin leikkijöihin ja huutaa ”viimeinen pari uunista ulos”, jolloin viimeisenä oleva pari lähtee juoksemaan eteenpäin omia puoliaan yrittäen tavoittaa parinsa ennen kuin jompikumpi jää kiinni. Jos toinen parista jää kiinni, hänestä tulee kiinniottajan pari ja parittomaksi jääneestä tulee kiinniottaja. Huutaja vaihtuu vasta, kun hän saa jonkun kiinni. Leikin voi päättää koska tahansa, mutta kuitenkin silloin, kun leikkijät ovat vielä innostuneita. 	<b>Alkuleikki: vaihtoehto 2</b>  <b>Intialainen leikki:</b>  Leikkijät istuvat riveissä. Rivin toiseen päähän asetetaan pyyhekumi tai muu pieni esine (kivi, käpy). Leikkijän tehtävänä on ottaa pyyhekumi käteensä, nostaa se pänsä päälle ja vaihtaa siellä toiseen käteen ja laskea sitten kumi itsensä ja vieressä istuvan leikkijän väliin. Seuraava leikkijä toistaa saman. Nopein rivi voittaa.	<b>Alkuleikki:</b>  <b>Oma toteutus</b>	10
<b>Motivointi aiheeseen:</b>			
<b>Keskustellaan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Miksi on tärkeää osata kulkea ryhmänä?</li> <li>• Miksi on tärkeää osata tehdä erilaisia muotoja?</li> <li>• Tiedätkö, miten lipunnostossa käyttäydytään?</li> <li>•</li> </ul>			10
<b>Opiskellaan ja harjoitellaan:</b>			
Muistellaan, mitä muotoja harjoiteltiin AKU1:lla. Kouluttaja kirjoittaa sanat rivi, paririvi, parijono ja kolmirivi taululle anagrammeina ja lapset koettavat ratkoa sanat:  viri=rivi norja opi =parijono virpi ari =paririvi vili kromi =kolmirivi  Kouluttaja voi tarvittaessa auttaa antamalla vinkkejä tai alkukirjaimen.  Käydään ensin piirustuksen avulla mikä on rivi ja tämän jälkeen käytännössä läpi, kuinka tehdään rivi. Tehdään asiat ensin vaiheittain, jotta nuoret ymmärtävät idean.  Käydään sitten samalla tavalla läpi paririvin ja parijonon sekä kolmirivin muodostus. Tehdään asiat ensin vaiheittain. Paririvin muodostus on yleensä helpompaa, kun rivin muodostus on koulutettu hyvin.			10

<p><b>Harjoitellaan: vaihtoehto 1:</b></p> <p><b>Kapteeni käskee</b> Valitaan yksi kapteeniksi (kouluttaja voi olla ensimmäinen kapteeni). Muut seisovat kasvot kapteeniin päin. Kapteeni esittää erilaisia käskyjä. Mikäli kapteeni sanoo ”kapteeni käskee kaikki riviin” on noudatettava kapteenin ohjetta, mutta jos kapteeni sanoo ”kaikki riviin” (eli ei tule ”kapteenin käskyä”) ei saa tehdä mitään. Jos liikahtaa, vaikka ei ole sanottu ”kapteenin käskyä” putoaa pelistä. Voidaan harjoitella ensin pari kierrosta ilman, että kukaan putoaa.</p> <p>”kapteeni käskee, kaikki jonoon” (totellaan)  ”kapteeni käskee, kolmirivi” (totellaan)  ”parijonoon” jne. (ei saa liikkua)</p> 	<p><b>Vaihtoehto 2:</b></p> <p><b>Oma toteutus</b></p>	15
<p><b>Vaihtoehto 1:</b></p> <p><b>Lipunnoston harjoittelu</b></p> <p>Muistellaan, mitä tapoja ja perinteitä liittyy lipunnostoon. Lapset tekevät sovitut liikkeet, esim. hyppäävät haarahypyn, jos vastaus heidän mielestään ”kyllä” ja menevät kyykkyyyn, jos vastaus on ”ei”.</p> <p>Väittämät:  Lipunnostoon tullaan hiljaa (kyllä)  Lipunnostossa käydään istumaan (ei)  Lippua vedetään maata pitkin (ei)  Lippu vedetään tankoon rauhallisesti (kyllä)  Lipunnostossa saa olla vain yksi henkilö (ei)  Lipunnostoa seurataan katseella (kyllä)</p> <p>Kerrataan lipunnostoon liittyvät tavat ja perinteet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lipunnostoon tullaan yleensä hiljaa jonossa ja asetutaan kaareen.</li> <li>• Lipun nostaminen ja kantaminen ovat kunniatehtäviä</li> <li>• Lippu ei saa missään vaiheessa koskettaa maata. Lippu nostetaan salkoon salon huipulle asti rauhallisin vedoin ja lippunaru kiedotaan muutaman kerran salon ympärille ja sidotaan tiukasti knaapiin, eli salossa olevaan sidontakoukkuun. Varsinkin tuulisella säällä helpottaa, jos on käytettävissä kaksi henkilöä.</li> <li>• Lipun nousemista seurataan katseella.</li> </ul> <p>Katsotaan <a href="#">video</a> lipunnostosta ja pysähdytään miettimään äsken käytyjä huomioitavia asioita lipunnostoon liittyen.</p>	<p><b>Vaihtoehto 2:</b></p> <p><b>Lipunnoston harjoittelu</b></p> <p>Harjoitellaan lipunnostoon saapuminen ja lipunnosto käytännössä. Valitaan vapaaehtoinen pari ohjaamaan lipunnostoharjoitusta. (kouluttaja auttaa tarvittaessa)</p>	10

<b>VAIHE: LOPETUS</b>	
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää?	5

## AKU 2: Alkusammutus


AKU 2: Alkusammutus: alkusammutusvälineiden turvallinen käyttö


Kurssikuvaus	
<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osaa käyttää sammutuspeitettä</li> <li>• Osaa käyttää sankoruiskua</li> <li>• Osaa käyttää käsisammutinta</li> <li>• Osaa kertoa, milloin käytetään vettä ja milloin tukahdutetaan tulipalo</li> </ul>

Perustiedot	
<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	3x30
<b>Harjoituspaikka</b>	Ulkona harjoitusalueella, aloitus sisällä/ulkona

Varusteet	
<b>Kouluttajien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harjoitusasu</li> </ul>
<b>Osallistujien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harjoitusasu</li> </ul>
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jos valitaan anagrammileikki: tussi ja valkotaulu, tai liitutaulu tai vastaava</li> <li>• Sankoruisku</li> <li>• Käsisammutin, sammutuspeite, kattila tai vastaava minkä kanssa harjoitellaan sammutuspeitteen käyttöä</li> <li>• Jos halutaan tehdä näytösluontoisesti alkusammutus, siihen tarvittavat varusteet</li> <li>• Jos katsotaan video: tietokone, tykki, valkokangas</li> <li>• Mөлkkyy, jos pelataan sankoruiskumölkkyyä</li> </ul>

Turvallisuus	
<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen</li> <li>• Leikeissä mahdollinen kaatuminen</li> <li>• Lapsen mahdollinen ahdistuminen tulipaloaiheesta: mikäli tehdään alkusammutusnäytös tai harjoitellaan elävällä tulella, elävän tulen aiheuttamat riskit</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varataan riittävästi juotavaa</li> <li>• Varataan leikkialueeksi turvallinen alue</li> <li>• Käsitellään aihetta sensitiivisesti ja lapsentasoisesti: elävällä tulella sammuttaminen tulee olla vapaaehtoista</li> <li>• Huolehditaan tarvittavista turvajärjestelyistä elävään tuleen liittyen: <b>lapset voivat harjoitella vain valvotusti ja huoltajan luvalla Huomioidaan maastopalovaroitukset.</b> Suositellaan käytettäväksi esim. sytytyspaloja nesteiden sijaan.</li> </ul>

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<b>Alkuleikki: vaihtoehto 1</b>  Viedään sammutuspeite, käsiammutin ja sankoruisku eri puiden luo tai eri puolille leikkialuetta. Kun leikin vetäjä huutaa tietyn sammuttimen, kaikki yrittävät juostan oikean sammuttimen luo. Jos menee väärän sammuttimen luo, joutuu huutajaksi.  	<b>Alkuleikki: vaihtoehto 2</b>  Kirjoitetaan taululle seuraavat sanat: TUTUMPI SEESAM (sammutuspeite) KUORSASI KUN (sankoruisku) SINÄ KUMMASTI (käsiammutin) ratkotaan yhdessä, mitkä kolme sanaa tulee, kun järjestetään kirjaimet uudelleen. Kouluttaja voi antaa tarvittaessa kirjain- tai muita vinkkejä.  Voidaan myös pelata hirsipuuna.	<b>Alkuleikki: oma toteutus</b>	10
<b>Motivointi aiheeseen:</b>			
Pohditaan yhdessä, miksi on tärkeää osata alkusammutusta ja millaisia vahinkoja alkusammutus estää. Pohditaan myös, voiko lapsi yrittää sammuttaa tulipaloa vai pitääkö aina soittaa hätäkeskukseen tai antaa aikuisen hoitaa sammutus.  Voidaan myös aloittaa palavalla kattilalla, miettien, miten se pitäisi sammuttaa.			5
<b>Opiskellaan</b>  Lähdetään liikkeelle keskustelemalla lasten kokemuksista.  Alkusammutuksen läpikäyminen, miksi alkusammutus on tärkeää (mikä, miksi, milloin – ajatus). Käydään kouluttajan johdolla läpi ne sammuttimet, joiden käyttöä on tarkoitus harjoitella, kouluttajan demonstraatio.  Käydään eri sammuttimien käyttöä läpi ilman liekkiä, jotta lapset oppivat käyttämään sammutinta oikein ja turvallisesti (myös henkisesti eli ettei kukaan pelästy harjoitusta).  Kouluttaja voi tehdä näytösluontoisen oikean tulen sammuttamisen tai voidaan tutustua käsiammuttimella ja sammutuspeitteellä sammuttamiseen teoriassa. Voidaan myös katsoa video <a href="#">sammutuspeitteellä ja käsiammuttimella sammuttaminen</a> .  Keskustellaan, milloin käytetään tukahduttamista (sammutuspeite, jauhesammutin) sammutuksessa ja milloin taas vettä. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vedellä <b>saa</b> sammuttaa, kun palava aine on kuituinen, kuten puu, paperi, kangas tms. Tällöin vesisuihku pitää suunnata liekin juureen.</li> <li>• Vettä <b>ei saa</b> käyttää, kun kyseessä on palava neste (benssiini, öljy, lakka, maali tms.), palava rasva tai sähkölaite. Tällöin oikea sammutustapa on tukahduttaa tuli esim. sammutusjauheella, kattilan kannella tai sammutuspeitteellä.</li> </ul>			15

<b>Harjoitellaan</b>			30
Kokeillaan sankoruiskua, sammutuspeitettä ja käsiammutinta kouluttajan opastamana. Mikäli kokeillaan oikean tulen kanssa, valvonta ja huoltajien lupa tulee muistaa.			
<b>Harjoitellaan:</b>	<b>Harjoitellaan:</b>	<b>Harjoitellaan:</b>	25
<b>Sammutusviesti</b>	<b>Tarkkuusruiskutus</b>	<b>Oma vaihtoehto</b>	
Jakaannutaan joukkueisiin ja edelleen joukkueen sisällä pareihin. Jokainen pari juoksee vuorotellen määrätyn matkan ja perillä suoritettavat kuivaharjoitteluna sammutuspeitteellä kattilan sammutuksen ja juoksevat takaisin. Tämän jälkeen juostaan sankoruiskun luokse ja tehdään tarkkuussuihkutus suihkuttamalla keilat nurin. Juostaan maaliin. Voittajajoukkue on se, minkä parit ovat ensimmäisenä suorittaneet onnistuneesti tehtävät ja ovat maalissa ensimmäisinä.	Pyritään kaatamaan eri tavoin merkattuja (3 pisteen, 2 pisteen ja 1 pisteen) keiloja/vedellä täytettyjä limsapulloja. Jokainen saa kaataa yhtä monta keilaa/pulloa. Voidaan pelata joukkueina.  Toisena/vaihtoehtoisena tehtävänä voi olla sammutustaloruiskutus, mikäli sammutustalo on käytössä.		
			

<b>VAIHE: LOPETUS</b>	
<b>Loppuaktiviteetti</b>	
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuin?	5

<b>LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN</b>	
<b>Alkuleikki: vaihtoehto 1</b>	
<b>Ruiskutusmölkkyy</b>	
Pelataan mölkkyy siten, että koitetaan kaataa kalikat sankoruiskulla. Sopiva etäisyys kannattaa tarkistaa etukäteen.	
<b>Vessapaperikisa</b>	
Jos sää on lämmin, voidaan leikkiä seuraavaa leikkiä: Molemmille joukkueille annetaan pitkä pätkä vessapaperia, joka ripustetaan kahden puun väliin. Tavoitteena on vettä ruiskuttamalla saada vastapuolen paperi katkeamaan kahtia. Joukkueen jäsenet saavat suojata paperiaan omalla vartalollaan.	

## AKU2: Yleinen vaaramerkki ja varautuminen

AKU 2: Yleinen vaaramerkki ja varautuminen

Kurssikuvaus	
<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Osaa kertoa, miten toimitaan yleisen vaaramerkin kuullessa</li> <li>Osaa kertoa varautumisesta</li> </ul>


Perustiedot	
<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	30min + 35min
<b>Harjoituspaikka</b>	Sisällä ja/tai ulkona


Varusteet	
<b>Kouluttajien varustus</b>	Väljasu tai vastaava
<b>Osallistujien varustus</b>	Väljasu tai vastaava
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hirsipuu: taulu ja tussi tai vastaava mihin kirjoitetaan sanat</li> <li>Laite vaaramerkin kuuntelemiseksi, esim. puhelin</li> <li>Opiskellaan, vaihtoehto 1: tietokone, tykki ja valkokangas</li> <li>Opiskellaan, vaihtoehto 2: <a href="#">72h-esite</a> tulostettuna</li> <li>Harjoitellaan, vaihtoehto 1: <a href="#">bingoruudukot</a> tulostettuna</li> <li>Harjoitellaan, vaihtoehto 2: <a href="#">kotivarasanat</a> tulostettuina tai pahville kirjoitettuna</li> </ul>

Turvallisuus	
<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ympäristön mukaan, huomioiden leirielementit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteytyksestä</li> <li>Leikissä mahdollinen kaatuminen</li> <li>Aiheen mahdollisesti aiheuttama ahdistuminen</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Huolehditaan riittävästä juomisesta harjoituksen aikana</li> <li>Etsitään leikkien leikkimistä varten turvallinen ympäristö</li> <li>Käsitellään aihetta sensitiivisesti ja lapsentasoisesti</li> </ul>

<b>VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS</b>		kesto min
<b>Alkumotivointi: vaihtoehto 1</b> pelataan hirsipuuta, sanat: <b>vaaramerkki, kotivara</b>	<b>Alkuleikki: oma toteutus</b>	5
<b>Motivointi aiheeseen:</b>		
Mietitään, mitä äsken ratkotut sanat (kotivara ja vaaramerkki) tarkoittavat. Johdatellaan oikeisiin vastauksiin.		5



<b>OPISKELLAAN</b>			10
<p><b>Kuunnellaan yleinen vaaramerkki</b></p>  <p>Tunnistaako kukaan ääntä? Mietitään, mikä ääni on. Huom! <i>Opeta asia lapsentasoisesti ja pelottelematta.</i> Miten toimit, jos kuulet yleisen vaaramerkin? Vaara- ja hätätilanteissa viranomaiset varoittavat ihmisiä vaaratiedotteella ja yleisellä vaaramerkillä. Suojautuminen lähimpiin sisätiloihin ja ohjeiden mukainen toiminta vaaratilanteessa ovat ensimmäiset ja yleensä riittävät suojautumiskeinot. Sisätiloja ovat koti, koulu, työpaikka tai muu rakennus. Yleinen vaaramerkki on minuutin pituinen nouseva ja laskeva äänimerkki. Se kuuluu väestöhälyttimistä ja varoittaa ulkona olevaa väestöä uhkaavasta, välittömästä vaarasta. Vaaratiedote annetaan muun muassa radiossa, televisiossa ja 112-sovelluksella. Väestöhälyttimiä testataan yleensä joka kuun ensimmäinen arkimaanantai klo 12. Lataa puhelimeen 112 Suomi-sovellus. Kaikki vaara- ja muut viranomaistiedotteet välitetään siihen. Muista sallia sovellukselle sijaintisi käyttö, jotta saat tiedotteet. (SPEK)</p> <p><b>Kun kuulet yleisen vaaramerkin:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Siirry sisälle. Pysy sisällä.</li> <li>• Sulje ovet, ikkunat ja tuuletusaukot. (Tiivistä raot. Pysäytä koneellinen ilmanvaihto.)</li> <li>• Avaa radio ja odota rauhallisesti ohjeita.</li> <li>• Vältä puhelimen käyttöä, etteivät linjat tukkeudu.</li> <li>• Älä poistu alueelta ilman viranomaisten kehotusta, ettet joutuisi vaaraan matkalla.</li> <li>• (Ota joditabletti vain, jos viranomainen kehottaa.</li> <li>• Jos olet kotona säteilytilanteessa, voit varata juotavaa ja syötävää tiiviisiin astioihin.)</li> </ul> <p><b>Esimerkkejä tilanteista, jolloin pitää suojautua sisälle:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lähialueella tulipalo, jossa syntyy runsaasti myrkyllistä savua</li> <li>• kaasuvaara, kun lähialueella on tapahtunut vaarallisten aineiden onnettomuus</li> <li>• säteilyvaara, esim. ydinvoimalaonnettomuus</li> </ul> <p><b>Sisälle suojautuminen on tärkeää</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tulipaloissa syntyvä savukaasu on aina vähintään haitallista ja sen hengittäminen terveydelle vaarallista tai jopa hengenvaarallista. Savukaasu on helposti havaittavissa.</li> <li>• Jos voit itse havaita vaaran, toimi aina välittömästi: suojaudu sisälle ja sulje ilmanvaihto.</li> <li>• Suojaudu sisälle viimeistään silloin, kun viranomainen kehottaa yleisellä vaaramerkillä tai vaaratiedotteella.</li> <li>• Kaikkia myrkyllisiä kaasuja tai säteilyä ei voi havaita aistein. Osa vaarallisista aineista on hajuttomia ja värittömiä.</li> <li>•</li> </ul>			
<b>toteutustapa 1:</b>	<b>toteutustapa 2:</b>	<b>oma toteutus</b>	10
Katsotaan <a href="#">varautumisvideo</a>	Kouluttaja kertoo varautumisesta. Apuna voi käyttää <a href="#">72h-esitettä</a>		

<b>Harjoitellaan</b>			
<b>Harjoitellaan vaihtoehto 1:</b>	<b>Harjoitellaan vaihtoehto 1:</b>	<b>Harjoitellaan:</b>	15
<p>Pelataan kotivarabingo. Jokainen kirjoittaa kotivaraan liittyviä asioita <a href="#">bingoruudukkoon</a>.</p> <p>sanat:  vesi  paristot  taskulamppu  akkupankki  tulitikut  retkikeitin  rahaa  lääkkeet  sammutuspeite  pastaa  säilykkeitä  herkkuja  ea-tarvikkeet  paristoradio  pähkinöitä  näkkileipää</p> <p>Tämän jälkeen kouluttaja huutaa sanoja satunnaisessa järjestyksessä, ja lapset rastittavat sanat ruudukosta ja huutavat BINGO kun saavat neljän suoran pystyyn, vaakaan tai vinottain.</p>	<p>kotivaraan liittyvät sanat kirjoitetaan lapuille tai tulostetaan <a href="#">täältä</a> ja laput viedään leikkialueen keskelle ympyrään, jota vartioi kotivaran vartija. Leikkijät yrittävät napata itselleen ympyrästä mahdollisimman monta kotivaralappua. Jos kotivaran vartija saa nappaajan kiinni, tulee hänestä lisävartija. Voittaja on se, joka saa haalittua itselleen suurimman kotivaran.</p> 	<b>Oma vaihtoehto</b>	

<b>VAIHE: LOPETUS</b>		
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuin?		5
<b>Loppuaktiviteetti</b>		15
<b>Sähkökatko-pantomiimi</b>		
<p>yksi lapsista tulee vuorollaan esittämään tekemistä pantomiimina, mitä voidaan tehdä sähkökatkon aikana. Toiset koittavat arvata mikä tekeminen on. Arvaaja pääsee seuraavaksi esittämään tai halutessaan saa antaa vuoron toiselle.</p>		

## AKU 2: Solmut

AKU 2: Solmut: leivonpää, siansorkka, puolipolvisolmu

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	Osa suorittaa leivonpään, siansorkan ja puolipolvisolmun teon
-----------------------	---

### Perustiedot

<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	2x 30 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Harjoitus voidaan toteuttaa sisätiloissa ja/tai ulkona.


### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	Väljasu tai vastaava
<b>Osallistujien varustus</b>	Väljasu tai vastaava
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narunpätkiä</li> <li>• Köysi</li> <li>• Kalustonarua</li> <li>• Konkreettiset kuvat harjoiteltavista solmuista</li> <li>• Videotykki ja valkokangas, mikäli katsotaan solmut videoina</li> <li>• Kertauksessa tarvitaan omia puhelimia, mikäli valitaan opetusvideon tekeminen</li> <li>• Lisäaktiviteetissa tarvitaan vaneria/pahvia ja narua</li> </ul>

### Turvallisuus

<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ympäristön mukaan, huomioiden leirieleментit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteytyksestä</li> <li>• Leikeissä mahdollinen kaatuminen.</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	Huolehditaan riittävästä juomisesta harjoituksen aikana. Etsitään turvallinen ympäristö leikkeihin (mm. esteettömyys).

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<b>Alkuleikki: vaihtoehto 1</b>  <b>Köysileikki</b>  Muodostetaan 4–5 hengen joukkueita. Kiinnitetään köysi kahden tolpan tai puun väliin. Joukkueiden tehtävänä on ylittää köysi, koskematta köyteen. Muut joukkueen jäsenet saavat auttaa. Aloitetaan matalalta korkeudelta ja nostetaan köyttä, kun kaikki joukkueet ovat yrittäneet korkeutta. Voittajajoukkue on se, joka pääsee korkeimmalta yli.  	<b>Alkuleikki: vaihtoehto 2</b>  <b>Ihmissolmu</b>  Asetutaan tiiviiseen rinkiin. Osallistujat ojentavat kätensä ringin keskelle ja ristivät ne kyynärpäiden kohdalta. Osallistujat sulkevat silmänsä ja kun ohjaaja huutaa ”hep” etsitään sokkona jonkun muun osallistuja kädet, josta voi ottaa kiinni. Kun osallistujat ovat tarttuneet toisiaan käsistä kiinni ringin keskellä, tästä syntyy solmu. Testataan, että on syntynyt yksi solmu, jossa kaikki ovat mukana. Ohjaaja voi aloittaa testauksen puristamalla osallistujan kättä, johon hän on tarttunut. Tämä jatkaa viestiä eteenpäin puristamalla kättä, johon on tarttunut. Kun viesti lopulta palaa ohjaajalle, voidaan olla varmoja, että kaikki ovat mukana solmussa. Osallistujien pitää selvittää solmu siten, etteivät he irrota toisiaan käsistään missään vaiheessa. He joutuvat esim. kyykistymään ja kääntyilemään, jotta solmu aukeaa. Tavoitteena on muodostaa näin uudelleen ringi, jossa kaikki pitävät toisiaan käsistä kiinni.	<b>Alkuleikki:</b>  <b>Oma toteutus</b>	10
<b>Motivointi aiheeseen: Muistellaan, mihin palokuntalainen tarvitsee solmuja:</b>  <b>Puolipolvisolmua</b> käytetään ohjaukseen esimerkiksi kalustonostoissa ja moottoriruiskun imuletkussa.  <b>Leivonpääsolmua</b> käytetään kalustonnostoissa  <b>Siansorkkaa</b> käytetään erilaisissa kiinnityksissä			5

VAIHE: TOTEUTUS			
<b>Vaihtoehto 1</b>	<b>Vaihtoehto 2</b>		15
<b>Harjoitellaan solmuja videoiden avulla</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">puolipolvisolmu-video</a> 30 s</li> <li>• <a href="#">leivonpääsolmu-video</a> 45 s</li> <li>• <a href="#">siansorkka-video</a> 42 s</li> </ul>	<b>Harjoitellaan solmuja vaihe vaiheelta kouluttajan tekemän mallin avulla.</b>		
<b>Solmuviesti</b>	<b>Solmukisailua</b>	<b>Oma toteutus</b>	15
<p>Juostaan pareittain tietty matka solmujentekopaikalle, missä yksi kouluttaja odottaa. Pari tekee pyydetyn solmun yhdessä ja jos solmu (leivonpää) menee oikein, juostaan lähtöpaikkaan ja sieltä lasketaan seuraava pari joukkueesta matkaan tekemään samaa solmua(leivonpää). Mikäli solmu menee väärin, pari juoksee lähtöpisteeseen ja takaisin kouluttajan luo, missä tekevät ohjatusti pyydetyn solmun. Kun kaikki parit saavat solmun tehtyä oikein, lähdetään seuraavalle kierrokselle tekemään seuraavaa solmua (siansorkka). Jälleen kun pareilla on solmu oikein, lähdetään viimeiselle solmukierrokselle (puolipolvi). Joukkue, minkä parit ovat ensimmäisenä saaneet kaikki solmut ratkottua, voittaa.</p> 	<p>Pidetään leikkimielisiä kisoja solmujen teossa:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kuka tekee nopeimmin leivonpään/siansorkan/ puolipolven</li> <li>• solmut yhdellä kädellä - kilpailu- kuka tekee nopeimmin harjoitellut solmut yhdellä kädellä.</li> <li>• solmut silmät sidottuna- kuka tekee nopeimmin solmut silmät sidottuna.</li> </ul> <p>Lapset voivat ideoida lisää kilpailuja.</p>		

VAIHE: LOPETUS			
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää?			5
<b>Kertaustehtävä:</b>			
<b>Opetusvideo</b>	<b>Solmun selostus parille</b>	<b>Oma toteutus</b>	10
Jokainen tekee valitsemastaan solmusta oman opetusvideon puhelimellaan. Näytetään kaverille tai kouluttajalle.	Jaetaan lapset pareiksi. Parit selittävät ja näyttävät vuorotellen toisilleen jonkin opetelluista solmuista.		

VAIHE: LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN		
Rakennetaan jokaiselle oma solmutaulu (esim. vanerinpalaselle tai pahville liimataan ja nimetään eri solmuja).		

## AKU2: Pelastautuminen tulipalosta

AKU 2: Pelastautuminen tulipalosta

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Osaa kertoa, miten tulipalotilanteessa tulisi toimia</li> </ul>
-----------------------	--

### Perustiedot


<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	30 min + 40 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Sisällä ja/tai ulkona

### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Välisasu tai vastaava</li> </ul>
<b>Osallistujien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Välisasu tai vastaava</li> </ul>
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Hyvä vai huono</i> -kortit tulostettuna, jos tämä leikki valitaan</li> <li>Laite, millä voidaan kuunnella palohälyttimen äänet</li> </ul>

### Turvallisuus

<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen</li> <li>Liikuntaleikeissä ja poistumisharjoituksissa kaatuminen</li> <li>Lapsen hätäntyminen tai ahdistuminen aiheesta</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Varataan riittävästi juotavaa.</li> <li>Varataan leikkialueeksi turvallinen alue.</li> <li>Pidetään tilanne hallittuna poistumisharjoituksessa.</li> <li>Tilanteiden läpikäyminen ikätasoisesti ja sensitiivisesti, ettei kukaan lapsi ahdistu tai pelästy.</li> </ul>

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<p><b>Alkuleikki: vaihtoehto 1</b></p> <p><b>Happi-lämpö-palava aine</b></p> <p>Leikitään kuten <i>maa-meri-satama</i> -leikkiä, eli piirretään tai merkataan leikkialueelle kolme viivaa pitkittäin toisistaan esim. 10 metrin päässä. Nimetään viivat siten, että yksi viiva on happi, yksi on lämpö, ja yksi on palava aine. Yksi toimii huutajana (alussa voi olla kouluttaja). Kun huutaja huutaa "lämpö" juoksevat kaikki lämpöviivalle. Jos juoksee väärälle viivalle tai lähtee, vaikka olisi huudettu se viiva millä seisoo, putoaa pelistä. Voidaan myös leikkiä siten, että pääsee takaisin peliin, kun seuraava putoaa, jottei tarvitse vain seurata sivusta leikkiä.</p> <p>Leikistä jää mieleen palamiseen tarvittavat asiat- lämpö, happi, palava aine.</p> 	<p><b>Alkuleikki: vaihtoehto 2</b></p> <p><b>Hyvä vai huono -kortit</b> (korttien tekijä Satu Lahtonen)</p> <p>Kouluttaja laittaa tulostetut ja irti leikatut kortit ympäri opetustilaa. Lapset lähtevät etsimään kortteja, jokaiselle yksi kortti. Tämän jälkeen he yrittävät jakautua hyvä asia -joukoksi ja huono asia -joukoksi sen mukaan, mitä heidän kortissaan on. Kouluttaja auttaa tarvittaessa. Katsotaan lopuksi, mitkä asiat ovat hyviä ja mitkä huonoja. Jos kortteja jää yli, keskustellaan kumpaan ryhmään yli jääneet kortit kuuluvat.</p>	<p><b>Alkuleikki: oma toteutus</b></p>	10
<b>Motivointi aiheeseen:</b>			
<p>Kuunnellaan ja tunnistetaan erilaisia palovaroittimen ääniä <a href="https://urly.fi/3x0y">https://urly.fi/3x0y</a></p> <p>Tunnistetaan, mistä on kyse.</p> <p>Pohditaan, mitä kyseiset äänet tarkoittavat. Onko jollain lapsista kokemusta palohälytyksestä? Mitä silloin tapahtui tai mitä tehtiin.</p> <p>Jokaisessa kodissa täytyy olla palovaroittimia, sillä ne vartioivat, että kotona ei ole alkavaa tulipaloa. Ne vartioivat kotia silloinkin, kun kaikki ovat nukkumassa. Jos palovaroitin huomaa savua, se varoittaa ihmisiä kovaäänisellä piippauksella.</p> <p>Joskus piippauksen voi aiheuttaa esimerkiksi uunissa käryvä ruoka. Palovaroitin piippaa myös silloin, kun siitä on paristot vähissä, ja ne tulisi vaihtaa. Paristoääni on kuitenkin erilainen.</p>			10




<b>Opiskellaan</b>		
<b>Jos palovaroitin piippaa kotona ja varoittaa tulipalosta, lähde ulos.</b>		10
<p>Joskus voi käydä niin, että kotona syttyy, vaikka on ollut huolellinen. Tällöin toimiva palovaroitin varoittaa asunnossa olevia ihmisiä piippaamalla kovaan ääneen.</p> <p>Varoitusta ei tarvitse pelästyä, eikä ulos tarvitse lähteä juoksemaan. Jos kotona on aikuisia, aikuiset kertovat, mitä tehdään.</p> <p>Jos kotona ei ole aikuisia, on paras kertoa piippaamisesta kaikille asunnossa oleville ja lähteä yhdessä rauhallisesti ulos. Mukaan saa napata vain puhelimen ja kengät, jos ne sattuvat olemaan matkalla ulko-ovelle.</p> <p>Ulkona soitetaan hätänumeroon 112. Näin saat palokunnan paikalle tarkistamaan, miksi palovaroitin piippaa.</p>		
<b>Jos palovaroitin piippaa muussa asunnossa kuin missä olet, pysy kotona.</b>		
<p>Joskus voi käydä niin, että olet kotona ja kuulet palovaroittimen piippaavan jonkun toisen asunnossa tai huomaat rappukäytävässä savua. Ohjeet turvalliseen toimintaan ovat täysin erilaiset kuin silloin, jos kotona palaa.</p> <p>Jos palovaroitin piippaa jossain toisessa asunnossa kuin missä sinä olet tai huomaat rappukäytävässä savua, ulos tai rappuun ei saa lähteä. Paras paikka odottaa palokunnan apua on oma koti. Rappukäytävässä saattaa olla myrkyllistä savua ja palokaasuja. Kaikkia niitä ei voi nähdä tai haistaa.</p>		
<b>Harjoitellaan</b>		
<b>Harjoitellaan: vaihtoehto 1</b>	<b>Harjoitellaan: vaihtoehto 2</b>	20
<p><b>Näytelmät</b></p> <p>Tehdään pienissä ryhmissä esitykset tulipalotilanteesta, toiset tekevät esityksen siitä, kun naapuriasunnossa on palohälytys ja toiset siitä, kun omassa kodissa syttyy tulipalo. Kouluttaja ohjaa esityksiä oikeisiin suuntiin. Esitetään esitykset toisille ryhmille.</p> <p>Esitysten tukena voi olla toimintaohjeet:</p> <p>Kun kotona syttyy tulipalo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Varoita muita</li> <li>2. Sulje ovi</li> <li>3. Poistu asunnosta</li> <li>4. Käytä portaita, jos kyseessä on kerrostalo (ei saa käyttää hissiä)</li> <li>5. Laita kengät jalkaan</li> <li>6. Soita hätänumeroon ja kerro, mitä on tapahtunut</li> <li>7. Mene kohtaamispaikalle</li> <li>8. Odota palokuntaa paikalle</li> </ol> <p>Kun muussa asunnossa syttyy tulipalo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sulje kodin ovi</li> <li>2. Älä poistu kotoa. Pysy sisällä.</li> <li>3. Soita hätänumeroon ja kerro, mitä on tapahtunut</li> <li>4. Noudata hätäkeskuksen ohjeita</li> <li>5. Voit soittaa myös äidille tai isälle tai muulle tärkeälle aikuiselle</li> </ol>	<p><b>Oma vaihtoehto</b></p>	



<b>Harjoitellaan:</b>		
<b>Toteutustapa 1:</b>	<b>Oma toteutus</b>	15
Laitetaan palovaroittimen varoitusääni kuulumaan ( <a href="https://urly.fi/3x0y">https://urly.fi/3x0y</a> ) ja suoritetaan pelastautumisharjoitus yhdessä rauhallisesti samalla kerraten mitä ja miksi tehdään.		

<b>VAIHE: LOPETUS</b>		
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuin?		5

<b>LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN</b>		
<p><b>Katsotaan video: Jos palovaroitin hälyttää kotona (AKU 1 materiaalista)</b>  <a href="https://youtu.be/IVeU_p_2FRc">https://youtu.be/IVeU_p_2FRc</a></p> <p>Kysymyksiä videosta</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Millainen ääni palovaroittimessa oli, kun se piippasi merkinä savusta?</li> <li>2. Mitä lapsi teki ensimmäisenä, kun hän huomasi piippauksen?</li> <li>3. Mitä lapset ottivat mukaansa, kun he lähtivät ulos? Mitä ei otettu mukaan? Miksi ei?</li> <li>4. Käyttivätkö lapset portaita vai hissiä? Miksi hissiä ei saa käyttää?</li> <li>5. Miksi kenkiä ei pueta asunnossa?</li> <li>6. Huomasitko, mitä lapset tekivät oville?</li> <li>7. Mitä luulet puhelun jälkeen tapahtuneen?</li> </ol> <p><b>Tuli on irti</b></p> <p>Tätä hippaleikkiä voi leikkiä sisällä tai ulkona pihalla, jolla on puita. Jokainen leikkijöistä valitsee itselleen kodin, eli tuolin tai puun. Yksi leikkijöistä jää huutajaksi. Hän on ilman kotia. Kun hän huutaa: Talo palaa, pakko vaihtaa! on kaikkien leikkijöiden vaihdettava kotia. Se, joka jää ilman kotia, jää uudeksi huutajaksi.</p> 		

## AKU2: Ensiapu: nyrjähdysten hoito

AKU 2: Ensiapu: nyrjähdysten oikeaoppinen hoito

### Kurssikuvaus

**Tunnin tavoite**

- Osaa näyttää miten antaa ensiapua nyrjähdyksiin

### Perustiedot

**Harjoituksen kesto yhteensä** 30 + 35min

**Harjoituspaikka** Sisällä ja/tai ulkona

### Varusteet

**Kouluttajien varustus** Väliasu tai vastaava

**Osallistujien varustus** Väliasu tai vastaava

**Tarvittava kalusto**

- Tukisidostarpeet
- Tulostetut [hoito-ohjelaput](#) ensiapuleikkiin
- Pelimerkit risti-nolla-peliin


### Turvallisuus

**Riskiarvio**



- Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen
- Liikuntaleikeissä kaatuminen

**Turvajärjestelyt**

- Varataan riittävästi juotavaa
- Varataan leikkialueeksi turvallinen alue

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<p><b>Alkuleikki: vaihtoehto 1</b></p> <p><b>Yhden jalan turva -hippa</b> Valitaan yksi leikkijöistä hipaksi. Leikin alussa määritellään leikkialue. Hippa vaihtuu koskettaessa jotakin leikkijää. Hippa ei saa koskettaa sellaista, joka seisoo yhdellä jalalla ja pitää nenästään kiinni.</p> 	<p><b>Alkuleikki: vaihtoehto 2</b></p> <p><b>Arvaa merkkaja</b> Osallistujat istuvat piirissä ja sulkevat silmänsä. Ohjaaja kiertää ympyrää ja piirtää yhden osallistujan selkään rastin, jolloin tästä tulee leikin "merkkaja". Ohjaaja antaa osallistujille luvan lähteä liikkeelle tai voidaan myös sopia, että ryhmä istuu piirissä paikallaan. Merkkaja merkitsee muilta salaa "nilkan nyrjäyttävät" joko tekemällä ristin osallistujan selkään (kävelyversio) tai iskemällä silmää (istutaan ringissä paikoillaan). Tämän jälkeen merkattu kaatuu maahan. Muiden osallistujien tehtävänä on arvata, kuka keskuudestaan on merkkaja (Huom! Merkkajan kohteeksi jo joutuneet eivät voi arvata tai paljastaa häntä). Jäljelle jääneet pelaajat voivat epäillä, eli paljastaa kuka merkkaja on. Silloin pitää nostaa käsi ylös ja sanoa: "Epäilen". Jonkun toisen pitää sanoa: "Todistan". Sen jälkeen heidän pitää yhtä aikaa osoittaa epäilemäänsä henkilöä. Mikäli he osoittavat samaa ja osuvat oikeaan, niin peli päättyy. Jos he osoittavat eri henkilöitä eli eri suuntaan tai ovat väärässä epäilyssä, he joutuvat pelistä pois. Merkkaja pyrkii merkkamaan kaikki pois pelistä, jolloin hän on voittaja.</p>	<p><b>Alkuleikki: vaihtoehto 3</b></p> <p><b>Oma toteutus</b></p>	10
<b>Motivointi aiheeseen:</b>			
<p><b>Keskustellaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Onko omakohtaisia kokemuksia nyrjähdyksistä? Mistä tunnistaa nyrjähdysten (nilkka tai ranne nyrjähtää helposti kaaduttaessa käsien varaan, astuttaessa vinoon tai vaikka juurakon päälle tai jos potkaisee pallon sijaan maata. Nilkka kipeytyy, turpoo ja muuttuu usein sinertäväksi.)</li> <li>• Mietitään, miten nilkan nyrjähdysten voisi estää (esim. hyvät jalkineet, varovaisuus)</li> </ul>			10

<b>VAIHE: TOTEUTUS (OPISKELLAAN)</b>		10
<b>Faktaa: Nyrjähtäneen nilkan ensiapu</b>		
Mistä tietää, että nilkka on nyrjähtänyt?		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Usein kipualue on nilkan ulkosyrjällä, ulkosyrjä on arka ja jalalle astuminen voi tehdä kipeää. Jos jalalle ei voi varata ollenkaan, kannattaa hakeutua lääkäriin</li> </ul>		
Anna nyrjähdysten satuttua ensiapua näin:		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Vältetään varaamista ja turhaa liikettä vamma-alueelle</li> <li>Nostetaan vamma-alue koholle sydämen yläpuolelle</li> <li>Purista aluksi vammautunutta kohtaa omilla käsilläsi. Loukkaantunut voi tehdä tämän myös itse.</li> <li>Laita vamma-alueelle tukisidos.</li> </ul>		
<i>Aiemmin puhuttiin kolmen koon hoidosta, jolloin kylmä oli yksi hoitomuoto, mutta sen käyttö voi hidastaa paranemista eli sitä käytetään vain harkiten akuutin kivun lievittämiseen!</i>		
<b>Harjoitellaan:</b>		
<b>Toteutustapa 1:</b> Pareittain/ryhmissä harjoitellaan nyrjähdysten hoitoa. Potilasta leikkivä päättää mikä paikka on nyrjähtänyt.	<b>Oma toteutus</b>	20

<b>VAIHE: LOPETUS</b>		
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuivat?		5
<b>Loppuaktiviteetti</b>		
<b>Ensiapuviesti</b>	<b>Risti-nollaa kinkkaamalla</b>	10
<p>Tulosta ja leikkaa lappuiksi <a href="#">"hoito-ohjeet"</a>. Taitetaan hoito-ohjelaput kahtia niin, että teksti menee piiloon. Viedään hoito-ohjelaput sovittuun paikkaan ja jaetaan ryhmä kahteen joukkueeseen. Yksi joukkueesta esittää nilkan nyrjähtänyttä henkilöä. Joukkueesta lähtee aina yksi vuorollaan hakemaan hoito-ohjelappua joko juosten tai sisätiloissa toteutettuna esim. kinkkaamalla tai muuten sovittulla tavalla. Päästyään takaisin potilaan luo lappu aukaistaan ja luetaan, mitä siinä lukee. Jos hoito-ohje on oikea nyrjähdysvammoihiin, lapun saa pitää. Jos hoito-ohje on väärä tai sama minkä on jo hakenut, täytyy saman henkilön käydä vaihtamassa lappu. Voittajajoukkue on se, mikä on saanut kaikki oikeat laput haettua ja suoritettua nyrjähdysten hoidon.</p> 	<p>Pelataan ristinollaa siten, että ruudukko (3x3 tai 5x5) on piirretty kinkkausmatkan päähän lähtöpisteestä. Jaetaan lapset kahteen joukkueeseen. Annetaan molemmille joukkueille pelimerkit, esim. kävyt toiselle joukkueelle ja kivet toiselle. Peli etenee siten, että joukkueen jäsenet kinkkaavat peliruudukolle ja pudottavat oman pelimerkinsä valitsemaansa ruutuun. Mitä nopeammin pelimerkin ehtii viemään, sitä paremmat mahdollisuudet ruutuja on vallata, tavoitteena saada ryhmän koosta riippuen tehtyä kolmen tai viiden merkin suora pystyyn, vaakaan tai vinottain.</p> 	

## AKU 2: Jokaisenoikeudet

AKU 2: Jokaisenoikeuksien opettelua

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	Osa kertoo, mitä luonnossa saa tehdä ja mitä ei saa tehdä
-----------------------	---

### Perustiedot

<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	35–50 min riippuen valinnoista
<b>Harjoituspaikka</b>	Ulkona ja/tai sisällä riippuen valinnoista

### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	Normaali vaatetus
<b>Osallistujien varustus</b>	Normaali vaatetus
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jokaisenoikeudet -kortit <a href="#">tulostettuna</a>, jos valitsee korttitehtävän</li> <li>Kännykät jos valitsee mobiilit luontorastit</li> </ul>

### Turvallisuus

<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ympäristön mukaan, huomioiden leirielementit – kuten nestehukka</li> <li>Leikeissä mahdollinen kaatuminen</li> <li>Jos lähdetään lähiluontoon, retkeen liittyvät riskit kuten käärmeen puremat, kaatuminen jne.</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Huolehditaan riittävästä nesteytyksestä</li> <li>Varataan turvallinen leikkialue</li> <li>Otetaan ensiapulaukku mukaan jos lähdetään retkelle</li> </ul>

### VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA opiskelu

			kesto min
<p><b>Alkumotivointi ja opiskelu: vaihtoehto 1</b></p> <p>Mietitään, kuka hyötyy siitä, että meillä on sääntöjä luonnossa liikuttaessa.</p> <p>Tutustutaan jokaisenoikeuksiin korttien avulla. Mietitään mitä kuvat voisivat tarkoittaa. Tämän jälkeen lapset saavat esittää vuorotellen korttien asioita pantomiimina.</p>	<p><b>Alkumotivointi ja opiskelu: vaihtoehto 2</b></p> <p>Mietitään, kuka hyötyy siitä, että meillä on sääntöjä luonnossa liikuttaessa.</p> <p><b>mobiilit luontorastit</b></p> <p>kouluttaja vie etukäteen rastit metsään tai lähialueelle siten, että rastit näkyvät tai vaihtoehtoisesti rastissa voi lukea vihje seuraavasta rastista. Lapset kiertävät radan, lukevat qr-koodit, joista saavat tietoa jokaisenoikeuksista ja tekevät tehtävät. Käydään lopuksi läpi oikeat vastaukset.</p> 	<p><b>alkumotivointi ja opiskelu: oma toteutus</b></p>	15/25 min

<b>VAIHE: harjoittelu</b>		
<p><b>vaihtoehto 1</b></p> <p>Lähdetään lähiluontoon. Pysähdytään eri kohdissa ja muistellaan, mitä luonnossa saa tehdä ja mitä ei. Lapset voivat vastata esim. menemällä kyykkyyn=ei, hyppäämällä haarahypyn=kyllä</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saako kaataa tai vahingoittaa puita (ei)</li> <li>• saako ratsastaa, jos ei vahingoita luontoa (kyllä)</li> <li>• saako onkia ja pilkkiä (kyllä)</li> <li>• saako kulkea pihalla tai pelloilla missä kasvaa viljaa (ei)</li> <li>• saako kerätä sammalta tai jäkälää (ei)</li> <li>• saako yöpyä tai oleskella tilapäisesti alueilla, joilla muuten saa liikkua (kyllä)</li> <li>• saako häiritä eläimiä (ei)</li> <li>• saako pitää koiraa irti kuntopolulla (ei)</li> <li>• saako poimia marjoja tai sieniä (kyllä)</li> <li>• saako veneillä, uida ja kulkea jäällä (kyllä)</li> <li>• saako tehdä avotulta (ei)</li> </ul> 	<p><b>vaihtoehto 2</b></p> <p><b>Jokaisenoikeudet-leikki:</b> Piirretään maahan kaksi ympyrää (tai käytetään kahta puuta): ei saa tehdä -ympyrä ja saa tehdä-ympyrä. Ympyröiden välissä tila, jossa lapset mahtuvat seisomaan. Kouluttaja tai joku lapsista huutaa jokaisenoikeuksiin kuuluvan tai kuulumattoman asian, ja lapset juoksevat sen mukaisesti oikeaan ympyrään. Huutojen välissä palataan ympyröiden väliin. Sopiva väli ympyröille n. 20 m.</p>  <p><b>Jokaisenoikeudella saat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• liikkua jalan, hiihtäen ja pyöräillen luonnossa, kuten metsissä, luonnonniityillä ja vesistöissä</li> <li>• ratsastaa</li> <li>• oleskella ja yöpyä tilapäisesti alueilla, joilla liikkuminenkin on sallittua</li> <li>• poimia luonnonmarjoja, sieniä ja rauhoittamattomia kasveja</li> <li>• onkia ja pilkkiä (virallisesti maksuttomia kalastusoikeuksia)</li> <li>• veneillä, uida ja peseytyä vesistöissä ja kulkea jäällä</li> </ul> <p><b>Jokaisenoikeudella et saa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• haitata maanomistajan maankäyttöä</li> <li>• kulkea pihamailla, istutuksilla tai viljelyksessä olevilla pelloilla</li> <li>• kaataa tai vahingoittaa kasvavia puita</li> <li>• ottaa kuivunutta tai kaatunutta puuta</li> <li>• ottaa sammalta tai jäkälää</li> <li>• tehdä avotulta toisen maalle</li> <li>• häiritä kotirauhaa esimerkiksi leiriytymällä liian lähellä asumuksia tai meluamalla</li> <li>• roskata ympäristöä</li> <li>• ajaa moottoriajoneuvolla maastossa</li> <li>• häiritä tai vahingoittaa lintujen pesiä ja poikasia</li> <li>• häiritä eläimiä</li> <li>• kalastaa ja metsästää ilman asianomaisia lupia</li> <li>• päästää koiraa yleiselle uimarannalle, lasten leikkipaikaksi varatulle alueelle, kunnostetulle ladulle tai urheilukentälle</li> <li>• pitää koiraa kytkemättömänä taajama-alueella, kuntopolulla tai toisen alueella</li> <li>• pitää koiraa kytkemättömänä 1.3.–19.8. välisenä aikana edes omalla alueella</li> </ul> <p>Voidaan toteuttaa myös sisätiloissa: vastakkaiset seinät ovat ei saa tehdä -seinä ja saa tehdä -seinä. Lapset kääntyvät sen seinän puoleen mitä mieltä ovat.</p>	20/15 min

<b>VAIHE: LOPETUS</b>	
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää?	5

<b>VAIHE: LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN</b>	
<p>Hiiret ja haukat -leikki</p> <p>Jaetaan lapset puoliksi hiiriin ja haukkoihin. Kouluttaja sanoo väittämiä jokaisenoikeuksiin liittyen. Jos väite pitää paikkansa, haukat ottavat hiiriä kiinni. Jos väite ei pidä paikkaansa, hiiret metsästävätkin haukkoja. Kiinnijääneet vaihtavat puolta. Se puoli voittaa, jolla on suurempi populaatio leikin loppuessa.</p> <p>Väittämät:</p> <p>Metsässä saamme:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• poimia sieniä ✓</li> <li>• häiritä eläimiä ✗</li> <li>• yöpyä teltassa ✓</li> <li>• katkoa oksia puusta ✗</li> <li>• poimia marjoja ✓</li> <li>• hiihtää talvella ✓</li> <li>• rikkoa linnunpesiä ✗</li> <li>• kaataa puita ✗</li> <li>• onkia lammella ✓</li> <li>• repiä sammalta ✗</li> <li>• ulkoiluttaa koiraa ilman hihnaa ✗</li> <li>• kulkea kävellen ✓</li> </ul> <p>Jokaisenoikeudet <a href="#">-visa</a></p>	

## AKU 2: Liikenneturvallisuus

AKU 2: Liikenneturvallisuus: turvallisen liikkumisen perusteet jalankulkijana ja pyöräilijänä

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	Osaa kertoa, miten liikutaan turvallisesti jalan ja pyörällä. Osaa tunnistaa tärkeimmät liikennemerkkit.
-----------------------	---

### Perustiedot

<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	30 min + 35 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Sisällä ja/tai ulkona



### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	Väljasu tai vastaava
<b>Osallistujien varustus</b>	Väljasu tai vastaava
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alkuaktiviteetti 2: tulostetut <a href="#">itsearviointilomakkeet</a></li> <li>• Opiskelu: tapa 1: tietokone (johon ladattu <a href="#">materiaali</a>), tykki sekä valkokangas</li> <li>• Opiskelu tapa 2: tulosteet <a href="#">liikennemerkkit</a></li> <li>• Harjoitellaan: tapa 2, <a href="#">muistipelikortit</a></li> <li>• Harjoitellaan, tapa 2 tulosteet <a href="#">täältä</a></li> <li>• Loppuaktiviteetti tapa 2: omat puhelimet jokaiselle <a href="#">Kahootia</a> varten</li> </ul>

### Turvallisuus

<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ympäristön mukaan, huomioiden leirieleментit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteytyksestä</li> <li>• Leikissä mahdollinen kaatuminen</li> <li>• Mikäli lähdetään retkelle, huolehdittava liikenneturvallisuuden toteutumisesta</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Huolehditaan riittävästä juomisesta harjoituksen aikana</li> <li>• Etsitään leikkien leikkimistä varten turvallinen ympäristö</li> <li>• Ennakoidaan liikenteen riskit ja keskustellaan niistä etukäteen lasten kanssa</li> <li>• Retkelle otetaan ensiapulaukku mukaan</li> </ul>



VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<b>Alkuleikki: vaihtoehto 1</b>  <b>Liikennepoliisi-hippa</b>  Valitaan porukasta neljä liikennepoliisia, joilla on omat ”poliisiasemat”. eli alueet eri puolilla leikkialuetta (puu, kentälle piirretty ympyrä tai vastaava). Liikennepoliisit yrittävät ottaa kiinni muita leikkijöitä rajatulla leikkialueella. Jos poliisi saa kiinni leikkijän, vie hän tämän omalle poliisiasemalleen. Voittaja on poliisi, joka sai kiinni eniten porukkaa.  	<b>Alkuaktiviteetti: vaihtoehto 2</b>  <b>Liikenneturvan itsearviointia</b>  Tehdään Liikenneturvan <a href="#">itsearviointilomake</a> lomaketta yhdessä käyden läpi.	<b>Alkuleikki: oma toteutus</b>	10
<b>Motivointi aiheeseen:</b>			
Keskustellaan, miksi liikennemerkkejä on olemassa. Miksi ne on tärkeä tuntee? Kerrataan kypärän, heijastimen ja turvavyön käytön merkitys. (AKU1)			
<b>OPIKELLAAN</b>			
<b>Toteutustapa 1:</b>  Lataa omalle koneellesi Liikenneturvan Liikennesäännöt haltuun - <a href="#">materiaali</a> .  Käykää diat läpi keskustellen.  Voidaan katsoa myös fillarimestarin väistämis <a href="#">video</a> .	<b>Toteutustapa 2:</b>  Tutustutaan tärkeimpiin <a href="#">liikennemerkkeihin</a> . Tulosta kuvat tai näytä näytöltä. Mietitään, missä kyseisiä merkkejä on saatettu nähdä.	<b>Oma toteutus</b>	20
<b>HARJOITELLAAN</b>			
<b>Harjoitellaan:</b>  Pelataan puhelimilla tai yhdessä näytöllä <a href="#">Fillarilla-pelejä</a> .	<b>Harjoitellaan:</b>  Tehdään liikennemerkkien bongausretki, jos ympäristö sopiva siihen. Mietitään samalla myös vaaranpaikkoja.  Jos liikennemerkkejä ei ole lähiympäristössä, voidaan pelata liikennemerkkimuistipeliä. Tulostettavat muistipeli <a href="#">kortit</a> täältä.  Tulosta materiaalit <a href="#">täältä</a> . (Liikenneturva) 	<b>Harjoitellaan:</b>  <b>Oma vaihtoehto</b>	15

<b>VAIHE: LOPETUS</b>		
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuin?		5
<p><b>Loppuaktiviteetti: vaihtoehto 1</b></p> <p><b>Mikä kulkija olen?</b> Tulostettavat <a href="#">laput</a> (Liikenneturva)</p> <p>Jokaisen lapsen selkään laitetaan teipillä lappu. Lapsi yrittää selvittää oma roolinsa kysymällä kavereilta kysymyksiä, joihin saa kyllä-ei vastauksia. Kouluttaja voi auttaa tarvittaessa.</p> <p>Esimerkkikysymyksiä:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pitääkö minun käyttää kypärää?</li> <li>• Saanko kulkea jalkakäytävällä?</li> <li>• Näytänkö kääntyessä suuntamerkkiä vilkulla?</li> <li>• Onko kulkuneuvossani kaksi pyörää?</li> <li>• Pitääkö minun käyttää valoja pimeällä?</li> </ul>	<p><b>Loppuaktiviteetti: vaihtoehto 2</b></p> <p>Pelataan pyöräilyaiheinen <a href="#">Kahoot</a> omilla puhelimilla</p>	15

## AKU 2: Häät ilmoitus


AKU 2: Häät ilmoitus
----------------------

Kurssikuvaus	
<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Osaa kertoa hätänumeron</li> <li>Osaa kertoa esimerkkejä tilanteista, jolloin hätänumeroon on tarpeen soittaa</li> <li>Osaa käyttää 112-sovellusta</li> </ul>

Perustiedot	
<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	2 x 30 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Sisällä ja/tai ulkona

Varusteet	
<b>Kouluttajien varustus</b>	Väliasu tai vastaava
<b>Osallistujien varustus</b>	Väliasu tai vastaava
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tietokone ja tykki jos katsotaan videot</li> <li>Sanojen kirjoitus lapuille, jos valitsee alkuleikki 2:n</li> <li>Näytelmää varten hätätilanteiden kirjoitus lapuille</li> </ul>

Turvallisuus	
<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ympäristön mukaan, huomioiden leirielementit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteetyksestä</li> <li>Leikissä mahdollinen kaatuminen</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Huolehditaan riittävästä juomisesta harjoituksen aikana</li> <li>Etsitään leikkien leikkimistä varten turvallinen ympäristö</li> </ul>

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<b>alkuleikki 1:</b>  <b>Ambulanssihippa</b>  <p>Hipan kosketuksesta pelaaja ”loukkaantuu” ja menee maahan makaamaan x-asentoon, pelastamiseen tarvitaan neljä ambulanssikuskia, jotka kantavat sairastuneen sairaalaan (esim. keskiympyrään). Ambulanssikuskeja voivat olla joko kaikki tai sitten tietyt sovitut henkilöt. Etukäteen on sovittava, missä sairaala sijaitsee. Ambulanssinkuljettajat voivat kantaa loukkaantunutta joko käsistä ja jaloista tai ’kultatuolissa’.</p>	<b>alkuleikki 2:</b>  <b>Hätätilanne-alias</b> <p>vapaaehtoiset saavat hakea vuorotellen lapun, missä on joku hätätilanteeseen liittyvä sana. Lapun hakija yrittää selittää sanaa ilman, että mainitsee kyseistä sanaa. Toiset arvaavat viittaamalla. Arvaaja pääsee seuraavaksi selittäjäksi tai jos ei itse halua mennä selittämään saa valita seuraavan, joka menee. (sanoja voi olla esimerkiksi: ambulanssi, tulipalo, hätänumero, kolari, lääkäri, kipsi, puhelin, savu, paloauto, poliisi)</p>	<b>alkuleikki 3: oma toteutus</b>	10

<p><b>Motivointi: vaihtoehto 1</b></p> <p><b>Kouluttaja lukee tarinan hätänumeroon soittamisesta.</b></p> <p><b>Tyttöjen pyöräretki</b> Maisa ja Riina ovat lähteneet pyöräilemään. Tytöt viilettävät rinnatusten pitkin pyörätietä, kun yhtäkkiä he ajautuvat liian lähemmäksi ja pyörät osuvat toisiinsa. Riinan pyörä sinkoutuu ojaan ja Riina jää makaamaan pyörätielle voihkien. Maisa juoksee Riinan luokse kysymään, sattuiko ystävään. Maisa yrittää tähyillä myös ympärilleen näkyisikö aikuisia lähistöllä, mutta ketään ei näy missään.</p> <p>Maisa hätäilee mitä pitäisi tehdä, kun Riina edelleen makaa maassa vaikertuen ja hänen kätensäkin sojottaa oudosti. Maisa keksii kuitenkin nopeasti, että he voisivat soittaa hätänumeroon. Maisa muistaa hätänumeron -112- ja pian puhelimeen vastaakin hätäkeskuspäivystäjä.</p> <p>Maisa kertoo päivystäjälle, että kaveri on kaatunut pyörällä ja kaverin käsi on ihan hassusti. Hätäkeskuspäivystäjä kysyy Maisalta paikkakuntaa ja Maisa antaa hänelle osoitetiedot. Hätäkeskuspäivystäjä haluaa myös kuulla tarkemmin mitä tapahtui ja Maisa kertoo tapahtumat. Hätäkeskuspäivystäjä pyytää Maisaa vielä odottamaan ja hälyttää välissä apua. Hätäkeskuspäivystäjä kertoo Maisalle, että ambulanssi on tulossa. Hätäkeskuspäivystäjä kyselee vielä, onko Riina hereillä ja onko Riinalla muita vammoja. Riina käy katsomassa tilanteen. Hätäkeskuspäivystäjä neuvoo vielä, ettei Riinaa kannata liikuttaa ja pyytää Maisaa odottamaan ja vilkuttamaan ambulanssille.</p> <p>Kohta ambulanssin hälytysääni jo kuuluukin ja Riina huitoo ambulanssille, jotta se osaa tulla oikeaan paikkaan. Keskustellaan tarinasta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mikä oli tarinan hätätilanne?</li> <li>- Mistä tyttö tiesi, että on hätätilanne?</li> <li>- Mihin numeroon tyttö soitti saadakseen apua?</li> <li>- Mitä lapset tekivät oikein tilanteessa?</li> <li>- Miksi on tärkeä kuunnella hätäkeskuspäivystäjän ohjeita?</li> <li>- Miten onnettomuustilanteessa voi tietää, missä on?</li> </ul>	<p><b>Motivointi: vaihtoehto 2</b></p> <p><b>Katsotaan Lapsi soittaa hätänumeroon -<a href="#">video</a></b></p> <p>Keskustellaan videosta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mikä oli videon hätätilanne?</li> <li>- Mistä tyttö tiesi, että on hätätilanne?</li> <li>- Mihin numeroon tyttö soitti saadakseen apua?</li> <li>- Mitä lapset tekivät oikein tilanteessa?</li> <li>- Miksi on tärkeää kuunnella hätäkeskuspäivystäjän ohjeita?</li> <li>- Miten onnettomuustilanteessa voi tietää, missä on?</li> </ul>	<p><b>Motivointi: oma toteutus</b></p>	<p>10</p>
---	---	--	-----------

<b>Opiskellaan</b>	10	
<p><b>Keskustellaan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mitkä ovat tilanteita, milloin soitetaan hätänumeroon.</li> <li>• Miten hätänumeroon voi soittaa (112, voidaan soittaa myös ilman sim-korttia ja toisen puhelimella ilman sisäänpääsykoodia tms) Näytetään myös 112-sovellus.</li> <li>• Miten hätäpuhelussa toimitaan (hätäpuhelussa vastataan reippaasti päivystäjän kysymyksiin ja toimitaan sieltä tulevien ohjeiden mukaan. Ei tarvitse osata mitään, puhelun aikana kysytään ja neuvotaan. Ei suljeta puhelinta ennen kuin saadaan lupa.)</li> <li>• Missä tilanteissa ei soiteta hätänumeroon? Hätänumeroon ei soiteta kiireettömissä asioissa eikä kyselytarkoituksessa. Tämä pätee myös erilaisissa häiriö- ja poikkeustilanteissa, joissa tiedustelusoitot saattavat tukkia hätänumeron. Tällöin kiireellistä apua tarvitsevat eivät saa yhteyttä hätäkeskukseen.</li> <li>• Jos hätänumero 112 ei vastaa heti, mitä pitäisi tehdä? Jos et saa vastausta hätänumerosta 112 heti - älä sulje puhelinta! Kuulet nauhoitteen, jossa kehoitetaan odottamaan hetki linjalla. Hätäpuheluihin vastataan mahdollisimman nopeasti ja aina soittamisjärjestyksessä. Hätäkeskuspäivystäjät vastaavat järjestyksessä jonoon tulleisiin puheluihin välittömästi, kun vapautuvat edellisestä puhelusta. Kannattaa siis aina odottaa vastausta, sillä sulkemalla puhelimen ja soittamalla uudelleen joutuu jälleen jonon viimeiseksi.</li> <li>• Mitä hätäkeskuksessa tapahtuu, kun puhelin soi? Puheluun vastaa ammattitaitoinen hätäkeskuspäivystäjä, jolla on käytettävissään hätäkeskusalueen kunnissa olevia, auttamaan kykeneviä resursseja, eli poliisiyksiköitä, ambulansseja sekä palokunnan yksiköitä. Päivystäjä tekee arvion avun kiireellisyydestä ja lähettää oikean sekä tarkoituksenmukaisen avun paikalle. Päivystäjällä on käytettävissään ajanmukainen tietojärjestelmä sekä radioyhteys eri yksiköihin.</li> <li>• Miksi hätänumeroon ei saa soittaa huvin vuoksi (pilailu hidastaa avunsaantia heille, joilla on oikea hätä, lisäksi pilapuhelusta voi tulla rangaistus)</li> </ul>		
<b>Harjoitellaan:</b>		
<p><b>toteutustapa 1:</b></p> <p><b>Hälytetään apua -näytelmä:</b></p> <p>Kouluttaja toimii hätäkeskuspäivystäjänä Jaetaan roolit: yksi lapsi on soittaja, yksi näyttelee hätätilannetta</p> <p>Arvotaan hätätilanne:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaveri kaatui pahasti pyörällä</li> <li>• Näet pyörävarkaan</li> <li>• Kaveri putosi pahasti keinusta</li> <li>• Joku huutaa hätäänntyneenä apua</li> <li>• Näet loukkaantuneen eläimen</li> <li>• Kaveri pyörtyy</li> <li>• Jokerikortti- keksi itse</li> </ul>	<p><b>oma toteutus</b></p>	15

<b>VAIHE: LOPETUS</b>			
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää?			10
<b>Lopuksi: vaihtoehto 1</b>  Kuunnellaan <a href="#">hätnumerolaulu</a>  Voidaan laulaa mukana: <a href="#">sanat</a>	<b>Lopuksi: vaihtoehto 2</b>  Kouluttaja esittää väittämiä, lapset menevät kyykkyy, jos eri mieltä ja hyppäävät haarahypyn jos samaa mieltä. Jos on epävarma, voi tehdä liikkeen hidastetusti.  Väittämiä: <ul style="list-style-type: none"> <li>• hätänumero on 112</li> <li>• hätäpuhelua soittaessa pitää tietää oma syntymäaika</li> <li>• jos näen jonkun varastavan pyörää pitää soittaa 112</li> <li>• Hätäpuhelun voi soittaa vain omasta puhelimesta</li> <li>• jos koulureppu unohtuu kotiin pitää soittaa hätäkeskukseen</li> <li>• jos eksyy metsässä voi soittaa hätäkeskukseen</li> </ul>	<b>Lopuksi: oma toteutus</b>	5

<b>LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN</b>	
Terveiset hätäkeskuspäivystäjä Patrickilta <a href="#">-video</a>	

## AKU2: Ensiapu: paineside

AKU 2: Ensiapu: harjoitellaan tekemään painesidettä

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osaa näyttää painesiteen tekemisen</li> <li>• Osaa hakea apua tarvittaessa</li> </ul>
-----------------------	--

### Perustiedot

<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	35min + 25 (35min loppuaktiviteetin kanssa)
<b>Harjoituspaikka</b>	Sisällä ja/tai ulkona

### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	Välitasu tai vastaava
<b>Osallistujien varustus</b>	Välitasu tai vastaava
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarvikkeita painesiteen tekemiseen: sekä ensiapulaukusta löytyvät, että arkisia tarvikkeita kuten sukkamytty, käpy, pipo, huivi jne.</li> <li>• Jos valitaan muistipeli, tulostetaan: <a href="#">muistipelikortit</a></li> </ul>

### Turvallisuus


<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen</li> <li>• Liikuntaleikeissä kaatuminen</li> <li>• Aiheesta ahdistuminen</li> <li>• Painesiteen liian kireälle laittaminen</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varataan riittävästi juotavaa</li> <li>• Varataan leikkialueeksi turvallinen alue</li> <li>• Kouluttaja varmistaa, ettei paineside ole liian kireällä</li> <li>• Sensitiivinen lähestyminen aiheeseen: ei pelotella onnettomuuksilla</li> </ul>

<b>VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS</b>			kesto min
<b>Alkuleikki: vaihtoehto 1</b>  <b>Sairaalahippa</b> Yksi valitaan hipaksi eli "bakteeriksi". Jos hippa koskettaa, leikkijä "sairastuu" ja joutuu jäämään maahan makaamaan. Neljä kaveria voi tulla auttamaan "ambulanssina" ja kantaa sairastuneen sovittuun paikkaan eli "sairaalaan". Kun Potilas on viety sairaalaan, hän saa palata takaisin leikkimään.  Hippa ei saa ottaa "ambulanssikuljetuksen" aikana kiinni kuljettajia.	<b>Alkuleikki: vaihtoehto 2</b>  <b>Pantomiimi</b> Valitaan yksi (tai pari) esittämään vuorollaan jotain haaveritilannetta ilman ääntä. Toiset koittavat arvata mitä tapahtui. Jos arvaa oikein, pääsee seuraavaksi esittäjäksi tai saa halutessaan antaa vuoron valitsemalleen henkilölle. Lapset voivat keksiä tilanteita itse tai kouluttaja voi tarvittaessa auttaa. Esim. <ul style="list-style-type: none"> <li>• lasi putoaa maahan ja saa haavan jalkaan</li> <li>• leikkaa vuoltaessa puukolla sormeen</li> <li>• leikkaa leipää ja puukko osuu sormeen</li> <li>• kaatuu pyörällä ja lyö pänsä</li> </ul>	<b>Alkuleikki: vaihtoehto 3</b>  <b>Oma toteutus</b>	10
<b>Motivointi aiheeseen:</b>			
<b>Keskustellaan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Voiko lapsi antaa henkeä pelastavaa ensiapua?</li> <li>• Milloin on ollut itse tilanteessa, missä on toiminut neuvokkaasti?</li> <li>• Miksi myös lasten on tärkeää osata hoitaa haavoja (lapsille sattuu usein erilaisia haavereita eikä aina ole aikuisia lähettyvillä)</li> <li>• Miksi on tärkeää myös osata hakea apua (jotkut haavat ovat sellaisia, ettei lapsi voi niitä hoitaa)</li> </ul>			15
<b>VAIHE: TOTEUTUS (OPISKELLAAN)</b>			10
<b>Faktaa: Painesiteen tekeminen</b> Voimakkaasti vuotavat haavat on saatava tyrehtymään nopeasti. 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. (Punainen risti)  Ensiapuun tulee hakeutua jos (Punainen Risti) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Haava on repaleinen, syvä tai useita senttimetrejä pitkä</li> <li>• Haavasta näkyy luu-, lihas- tai muuta kudosta.</li> <li>• Haavassa on vierasesine</li> <li>• Verenvuoto ei lopu</li> <li>• Haavassa on likaa, jota et saa itse puhdistettua</li> <li>• Kyseessä on puremahaava</li> <li>• Tarvitaan jäykkäkouristus- eli tetanusrokote</li> <li>• Haava on nivelen alueella tai kasvoissa</li> <li>• Haava on tulehtunut</li> </ul> Muistutetaan, että on tärkeää kertoa aikuiselle asiasta.  Kouluttaja esittelee painesiteen tekemiseen tarvittavat tarvikkeet ja näyttää esimerkin.			



<b>Harjoitellaan:</b>		
<b>Toteutustapa 1:</b> Jokainen harjoittelee ensin painesiteen tekemistä kouluttajalle. Voidaan tehdä pareittain. Tällöin aikuinen arvioi siteen kireyttä.  Tämän jälkeen harjoitellaan pareittain painesiteen tekemistä. Vuorotellen molemmat parista valitsevat mihin raajaan paineside laitetaan. Voidaan myös keksiä tarina mitä on tapahtunut. Pari harjoittelee siihen painesiteen laittamista. Kouluttaja valvoo tekemistä.	<b>Oma toteutus</b>	20

<b>VAIHE: LOPETUS</b>		
<b>Yhteenveto:</b> Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuin?		5
<b>Loppuaktiviteetti</b>		
<b>Näytelmä</b>  Lapset jaetaan ryhmiin. Lapset keksivät tai kouluttaja antaa aiheita, joista tehdään pieni näytelmä missä tarvitaan painesidettä ja tehdään se myös jokapäiväisiä tarvikkeita käyttäen. Huivi, sukkamytty, pipo, käpy jne.  Harjoitellaan näytelmät ja esitetään toisille ryhmille.	<b>Liikunnallinen muistipeli ensiapuvälineistä (Punainen risti)</b>  Tulosta: <a href="#">muistipelikortit</a>  Tähän leikkiin tarvitaan tilaa ja muistipelikortit ensiapuvälineistä. Kerholaiset jaetaan kahteen joukkueeseen. Muistipelialue on erillään joukkueista. Muistipeliä pelataan siten, että kerholaiset ovat omissa joukkueissaan jonossa. Molemmista joukkueista juoksee yksi kerholainen kerrallaan muistipelialueelle ja avaa kaksi korttia. Mikäli hän saa parin, hän ottaa kortit mukaansa ja juoksee joukkueensa luo. Mikäli avatut kortit eivät ole pari, kerholainen kääntää ne takaisin muistipelialueelle ja palaa joukkueensa luo. Seuraava ryhmän jäsen juoksee pelialueelle ja avaa kaksi korttia. Peliä jatketaan niin kauan, että kaikki parit on löydetty.	10

<b>LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN</b>		
<b>Tunnusteluleikki</b> Laitetaan ensiapulaukun tavarat esimerkiksi pussiin, ja jokainen laittaa käden vuorotellen pussin sisään ja yrittää tunnistaa yhden esineen tunnustelemalla, ei saa katsoa. Jos tunnistus on oikein, saa pitää esineen ja vuoro vaihtuu. Jos tunnistus on väärin, esine laitetaan pussiin takaisin ja vuoro menee seuraavalle. Leikin voittaa eniten esineitä tunnistanut.		
<b>Ensiapuleikki</b> Harjoitellaan neljä liikettä: kun huudetaan "haava" otetaan puristusote sormesta ja nostetaan käsi pään päälle "tajuton" käydään kylkiasentoon "nilkan nyrjähdys" käydään maahan, otetaan nilkasta kiinni ja nostetaan jalka kohoasentoon "nenäverenvuoto" puristetaan kahdella sormella nenänvarresta (silmien välistä) ja käydään etukumaraan asentoon (Voidaan leikkiä myös kilpailuna, jolloin väärän liikkeen tai viimeisenä liikkeen tehnyt putoaa pelistä. )		
<b>Laastarihippa:</b> Hipalla on merkki, jolla hän koskee kiinniotettavia "haavoja" tehden (ensimmäinen haava= kiinniotettava laittaa käden laastariksi hipan koskettamaan kohtaan, toinen haava= toisella kädellä sama juttu, kolmas haava= laastarit loppuvat ja kiinniotetusta tulee uusi hippa).		

## AKU 2: Kurssihubailua

AKU 2: Toiminnallista hauskanpitoa

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osaa toimia ryhmän jäsenenä</li> <li>• Osaa kannustaa toisia</li> </ul>
-----------------------	--

### Perustiedot

<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	Riippuu valituista tehtävistä
<b>Harjoituspaikka</b>	Harjoitusalue

### Varusteet



<b>Kouluttajien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Väliasu tai vastaava</li> </ul>
<b>Osallistujien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Väliasu tai vastaava</li> </ul>
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Huiveja tai vastaavia silmien sitomiseen (sillanrakentaja ja sokkoviesti)</li> <li>• Jätösäkkejä/limsakoreja/lautoja/tuoleja jne. (sillanylitys)</li> <li>• Kirjoitetut laput (kontaktipeli)</li> <li>• Vasaroita, nautoja ja pöllejä tai vastaavia (pöllinnaulausviesti)</li> <li>• Tulitikkuja (älypähkinä-tikut)</li> <li>• 8 esinettä (älypähkinä-8x8)</li> </ul>

### Turvallisuus

<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen</li> <li>• Leikkialueen turvallisuus</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varataan riittävästi juotavaa</li> <li>• Varataan leikkialueeksi turvallinen alue</li> </ul>

### VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS

	kesto min
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerrotaan lapsille, että tässä harjoituksessa on avainasemassa oman joukkueen kanssa yhdessä tekeminen ja yhteen hiileen puhaltaminen.</li> <li>2. Mietitään, miten palokunnassa on hyötyä siitä, että osaa toimia ryhmässä.</li> <li>3. Jaetaan lapset satunnaisiin noin neljän hengen ryhmiin.</li> </ol>	10

<p><b>Hubailut:</b>  <b>Voidaan tehdä joko rasteina tai yhtä aikaa kilpailuna kaikkien joukkueiden kanssa. Tehtäviä voidaan ottaa omavalintainen määrä mukaan.</b></p>	
<p><b>Sillanrakentaja</b>  Leikkijöiltä sidotaan silmät ja heidän tulisi järjestäytyä esimerkiksi riviin pituusjärjestykseen tai hiusten tai esim. peukalon pituuden mukaan. Leikkiä voidaan vaikeuttaa siten, että toisella kierroksella ei saa puhua.</p> <p><b>Suonylitys</b>  Ryhmän tulee kulkea tietty välimatka, ”suon yli” annettujen tarvikkeiden avulla ilman, että he koskevat jaloillaan maahan. Hyviä välineitä ovat esimerkiksi muovisäkit, tuolit, laudanpätkät limsakorit jne. Leikkijät aloittavat siirtymisen alkupisteestä missä on myös välineet. Välineet siirtyvät leikkijöiden mukana suon yli. Kaikkien ryhmässä tulee olla yhtä aikaa liikkeessä ja välineisiin pitää säilyä kosketus, edestä annetaan vapautuvia välineitä aina taaksepäin.</p>  <p><b>Sokkoviesti</b>  Joukkueen jäsenet kiertävät vuorotellen radan sokkona siten, että muu ryhmä opastaa sanallisesti.  Voidaan toteuttaa myös siten, että piirretty esimerkiksi joki paperille tai taululle ja yhden on vuorollaan piirrettävä reitti sokkona joen päästä päähän koskematta rantaviivoihin. Toiset opastavat sanallisesti.</p> <p><b>Kontaktipeli</b>  Joukkueen jäsenille annetaan vuorotellen lappuja, joissa lukee kaksi ruumiinosaa, esimerkiksi käsi ja poski. Joukkueen jäsenistä yksi laittaa tällöin kätensä toisen joukkuelaisensa poskelle niin, että lappu jää heidän ruumiinosiensa väliin. Sitten seuraava ottaa lapun ja peliä jatketaan niin kauan, kunnes joukkueella putoaa lappu. Jos kilpaillaan joukkueen kesken joukkueet putoavat sitä mukaa pelistä, kun joukkueelta putoaa ensimmäinen lappu. Laput: olkapää-käsi, jalka-vatsa, sormi-otsa, selkä-polvi, reisi-käsi, olkapää-käsi, käsi-poski, polvitaive-käsi</p> <p><b>Pöllinnaulausviesti</b>  Kullakin joukkueella on pöllö (tai vastaava) johon on lyöty naulaa sen verran kiinni, että se pysyy jo tukevasti pitelemättä pystyssä. Jokaisella viestin viejällä on yksi lyönti käytössä yhdellä kerralla, eli yksi kerrallaan mennään vasaran kanssa pöllille ja lyödään kerran naulaa. Lyöntikerta on käytetty, riippumatta siitä osuiko vai ei. Tämän jälkeen viestinviejä vie viestikapulan eli vasaran seuraavalle ja tämä käy lyömässä kerran. Jatketaan niin kauan, kunnes naula on kantaa myöten pohjassa.</p>  <p><b>Älypäkinä (tikut)</b>  Annetaan joukkueelle tulitikkutehtävä ratkottavaksi. Esimerkkejä <a href="#">täällä</a></p> <p><b>Älypäkinä (8x8)</b>  piirrä maahan tai paperille 8x8 ruudukko. Anna joukkueelle 8 esinettä (mitä tahansa, käpyjä, kiviä, palloja tms.) Joukkueen on asetettava esineet siten, että yhdellä rivillä (pysty/vaaka/vinorivi) ei ole kuin yksi esine.</p>	60

<b>VAIHE: LOPETUS</b>	
<b>Yhteenveto: Miltä loppuharjoitus tuntui, mikä oli vaikeaa ja mikä helppoa? Miten onnistuivat?</b>	5

## AKU 2: Loppuharjoitus

AKU 2: Kerrataan kurssilla opittuja taitoja toiminnallisesti

Kurssikuvaus	
<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osaa hyödyntää kurssilla opittuja taitoja</li> <li>• Osaa arvioida omaa oppimistaan</li> <li>• Osaa arvioida kurssin toteutusta</li> <li>• Osaa tunnistaa onnistumisia omalta kurssiltaan</li> </ul>


Perustiedot	
<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	90 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Harjoitusalue

Varusteet	
<b>Kouluttajien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harjoitusasu</li> </ul>
<b>Osallistujien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Harjoitusasu</li> </ul>
<b>Tarvittava kalusto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jos valitaan tavuviesti, tarvitaan paperilappuja ja tavut niille kirjoitettuna</li> <li>• Jos valitaan kuvien metsästys, tulostettuja <a href="#">kuvia</a></li> <li>• Painesiteen tekoon sopivat välineet</li> <li>• Punainen tussi</li> <li>• Sankoruisku (ja sammutuspeite ja kattila, jos käytetään myös niitä)</li> <li>• Limupulloja/keiloja</li> <li>• Olympialaisiin mölkky</li> <li>• Olympialaisiin <a href="#">sarjakuva</a> tulostettuna</li> <li>• Olympialaisiin käpyjä ja ämpäreitä tai vastaavia</li> <li>• Solmuihin naruja ja olympialaisiin mallikuvat</li> </ul>

Turvallisuus	
<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen</li> <li>• Leikkialueen turvallisuus</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varataan riittävästi juotavaa</li> <li>• Varataan leikkialueeksi turvallinen alue</li> </ul>

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
<p><b>Vaihtoehto 1:</b></p> <p><b>Tavuviesti ja toisten opettaminen</b></p> <p>Jaetaan lapset esim. kolmeen joukkueeseen. Merkataan matka, minkä he juoksevat viestissä ja kääntöpaikka. Kääntöpaikalle viedään tavulappuja. Viesti juostaan niin monta kertaa, että kaikki tavulaput on haettu.</p> <p>Tämän jälkeen joukkue koittaa keksiä mikä sana heidän lapuistaan tulee. Ensimmäisenä viestin juossut ja sanan ratkaissut joukkue on voittaja.</p> <p>Tämän jälkeen sama joukkue miettii, mitä kaikkea he tietävät kyseisestä asiasta ja kertovat tietonsa toisille joukkueille. Muut joukkueet voivat lopuksi täydentää. Kouluttaja voi auttaa apukysymyksin.</p> <p>Tavut: al-ku-sam-mu-tus hä-tä-nu-me-ro pa-lo-hä-ly-tys</p> 	<p><b>Vaihtoehto 2:</b></p> <p><b>Kuvien metsästys piiloleikkinä ja toisten opettaminen</b></p> <p>Piilotetaan <a href="#">kuvia</a> luokkahuoneeseen tai vastaavaan tilaan. Lapset etsivät pareittain yhden kuvan (tai jos on pieni porukka niin kaksi, kuvia on yhteensä 12) ja valmistautuvat kertomaan mitä tietävät asiasta.</p> <p>Kouluttaja auttaa apukysymyksin.</p>	<p><b>Vaihtoehto 3:</b></p> <p><b>Oma toteutus</b></p>	30

LOPPUHARJOITUS			
<p><b>Vaihtoehto 1:</b></p> <p><b>Rastirata</b></p> <p>Jaetaan lapset noin kolmen-neljän hengen joukkueisiin. Jokainen ryhmä aloittaa eri rastilta. Rastilla on aikaa 10 minuuttia.</p> <p><b>Ensiapurasti</b></p> <p>Rastinpitäjä kertoo tarinan, mitä on tapahtunut ja esittelee painesidettä vaativaa haavaansa (tussilla piirretty) esimerkiksi kädessä. Joukkue muistelee mitä runsaasti vuotavan haavan hoidosta on opittu ja hoitaa haavan oppien mukaisesti painesiteellä. Rastinpitäjä auttaa tarvittaessa apukysymyksen tai ohjaa oikeaan suuntaan ja antaa kannustavaa palautetta.</p> <p><b>Sankoruisku- tai sammutuspeiterasti</b></p> <p>Rastilla on sankoruiskulla tarkkuus- ja nopeusruiskutusta, kaadetaan joko vedellä täytettyjä, pisteytettyjä limupulloja tai keiloja siten, että jokaisella on kolme yritystä ja pisteet lasketaan kaadetuista pulloista/keiloista. Toinen tehtävä on ruiskuttaa mahdollisimman nopeasti kaikki keilat tai vastaavat nurin, otetaan aika.</p> <p><b>Toinen vaihtoehto:</b></p> <p>Lasten täytyy valita oikea sammutustapa ja -väline kuvitellun tulipalon mukaan (kattilassa palaa tarinan mukaan rasva ja toisessa tilanteessa läheinen nurmikko). Joukkue pohtii kumpi sammutusväline (sankoruisku vai sammutuspeite sopii kumpaan ja suorittaa kuvitteellisen sammutuksen. Kouluttaja tarvittaessa ohjaa oikeisiin valintoihin ja kyselee perusteluja valintoihin sekä antaa kannustavaa palautetta.</p>	<p><b>Vaihtoehto 2:</b></p> <p><b>Olympialaiset</b></p> <p><b>Ensiaputehtävä</b></p> <p>Rastin pitäjä esittää kysymyksiä. Jos joukkue vastaa oikein, se saa koittaa heittää kaksi käpyä ämpäriin tai vastaavaan astiaan. Kouluttaja voi auttaa vihjeellä, jolloin käpyä saa heittää yhden. Jos joukkue vastaa väärin, heittoa ei saa tehdä.</p> <p>Kysymykset:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. tarvitaanko painesiteen tekemiseen laastaria? (ei)</li> <li>2. mistä tunnistaa nyrjähtäneen nilkan? (kipu, mustelma)</li> <li>3. mitä pitää tehdä ensimmäiseksi, jos toisella on runsaasti vuotava haava? (puristaa)</li> <li>4. näyttäkää, miten asettaisitte nyrjähtäneen ranteen (nostetaan sydämen yläpuolelle)</li> <li>5. Mitä muuta täytyy tehdä nyrjähtäneelle nilkalle? -puristaa (2 käpyä) -sitoa (2 käpyä)</li> </ol> <p><b>Sankoruiskumölkky</b></p> <p>Pelataan mölkkyä sankoruiskulla. <a href="#">Säännöt</a> Voidaan myös pelata siten, että tulos on se, kuinka monta pistettä joukkue saa 10 minuutissa.</p> <p><b>Hätätehtävä</b></p> <p>Etsitään merkatulta alueelta <a href="#">sarjakuvan</a> palat ja järjestetään ne oikeaan järjestykseen. Otetaan aika.</p>	<p><b>Oma vaihtoehto</b></p>	<p>60</p>

<p><b>Hätärasti</b></p> <p>Rastinpitäjä kertoo kuvitteellisen hätätilanteen, minkä jälkeen joukkueen tulisi tehdä hätäilmoitus. Kouluttaja ohjaa tarvittaessa oikeaan suuntaan hätäilmoituksen tekemisessä apukysymyksillä ja toimii "hätäkeskuspäivystäjänä". Jos on kouluttajaresurssia, paras tapa olisi soittaa oikea puhelu toiselle kouluttajalle, jotta puhelimessa puhumisesta tulisi tuttua.</p> <p><b>Solmurasti</b></p> <p>Tehdään opetellut solmut esim. keppeihin.</p>	<p><b>Solmutehtävä</b></p> <p>Juostaan merkitty rata, minkä varrelta löytyy kolme pistettä, joissa on solmun nimi ja narua. Tehdään kuvan mukaiset solmut esim. puuhun tai keppiin ja juostaan seuraavalle solmupisteelle ja toistetaan tehtävä. Kouluttaja käy tarkistamassa solmut rasteilta ja hyväksyy tai hylkää suorituksen. Otetaan aika.</p> 		
---	---	--	--

<b>VAIHE: LOPETUS</b>	
<b>Yhteenveto: Miltä loppuharjoitus tuntui, mikä oli vaikeaa ja mikä helppoa? Miten onnistuivat?</b>	5

## AKU2: Kurssin päätös

AKU 2: Kurssin päätös: kurssin päättäminen, palautteen keruu ja todistusten jako

### Kurssikuvaus

<b>Tunnin tavoite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osaa antaa ja vastaanottaa palautetta</li> </ul>
-----------------------	---

### Perustiedot

<b>Harjoituksen kesto yhteensä</b>	40 min
<b>Harjoituspaikka</b>	Sisällä ja/tai ulkona

### Varusteet

<b>Kouluttajien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Väliasu tai vastaava</li> </ul>
<b>Osallistujien varustus</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Väliasu tai vastaava</li> </ul>
<b>Tarvittava kalusto</b>	-

### Turvallisuus

<b>Riskiarvio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen</li> <li>• Liikuntaleikeissä ja poistumisharjoituksissa kaatuminen</li> </ul>
<b>Turvajärjestelyt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varataan riittävästi juotavaa</li> <li>• Varataan leikkialueeksi turvallinen alue</li> </ul>



<b>Alkuleikki ja palautteen keruu</b>			kesto min
<b>Alkuleikki:</b> leikitään lasten ehdottamaa, aiemmin kursilla leikittyä leikkiä	<b>Alkuleikki:</b> <b>oma toteutus</b>		10
<b>Palautteen keruu</b>			
<b>Kouluttaja antaa palautetta kurssilaisille:</b> <b>Esimerkiksi:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mikä meni hyvin?</li> <li>• Mikä kouluttajasta oli mukavinta?</li> <li>• Mitä oppimista kouluttaja näki?</li> <li>• mitä kouluttaja toivoo kurssilaisilta seuraavalle kurssille?</li> </ul>			10
<b>Vaihtoehto 1:</b>  <b>Peukkupalaute</b>  Kurssilaiset sulkevat silmänsä. Kouluttaja sanoo erilaisia asioita kurssista ja kurssilaiset laittavat peukun mieleiseensä asentoon mielipiteen ilmaisemiseksi.  esim. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ruoka</li> <li>• nukkumajärjestelyt</li> <li>• kurssin sisältö</li> <li>• kouluttajat</li> <li>• vapaa-aika</li> <li>• opinko uutta</li> <li>• sainko uusia kavereita</li> <li>• osasinko käyttäytyä</li> <li>• yritinkö parhaani</li> </ul>	<b>Vaihtoehto 2:</b>  <b>Vertaispalaute</b>  Jaetaan lapset pareiksi tai pieniin ryhmiin. Jokainen kertoo omalle parilleen/ryhmälle kurssista esim. seuraavia asioita: <ul style="list-style-type: none"> <li>• kolme kohokohtaa</li> <li>• tylsimmän jutun</li> <li>• missä itse onnistui</li> <li>• missä pari tai ryhmän muut jäsenet onnistuivat</li> <li>• mitä aikoo vielä harjoitella</li> <li>• missä kouluttajat onnistuivat</li> <li>• miten kurssia voisi kehittää</li> </ul>	<b>Vaihtoehto 3:</b>  <b>Oma toteutus</b>	10
<b>Todistusten jako</b>			
Jaetaan kurssitodistukset kaikille juhlallisesti ja kiitetään kurssilaisia kurssista.			10
<b>Tulosta kurssitodistus kurssilaisille.</b>  Löydät muokattavan todistusohjan <a href="#">täältä</a> .			