

Palokuntanuorten

ALKUKURSSI I



Kouluttajan materiaali

Kouluttajan nimi: _____



Palokunta



Saatteeksi

Alkukurssi I ja II ovat uudistuneet. Kurssija on uudistettu yhdessä keväällä 2023 perustetun koulutustyöryhmän ja SPEKin palokunta- ja koulutuspalveluiden kanssa.

Kurssija uudistettaessa on pyritty ottamaan huomioon varsinaisten palokuntataitojen opetteluun lisäksi niin palokuntanuorten arvot, nuorten moninaisuus kuin kouluttajien tarpeet ja toiveet. Lisäksi kurssija 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

Pia Kivelä
koulutusasiantuntija, SPEK

Outi Kamunen
järjestöohjaaja, SPEK

Koulutustyöryhmä:
Juho-Jussi Heinäaho
Kirsi Peltonen
John Lindholm
Pietari Muurinen
Minttu Uitto
Saara-Emilia Vesala
Marika Äijälä

Kokemusasiantuntijanuoret:
Leo Cederberg
Moona Viljanen

Sisällysluettelo

Kouluttamiseen valmistautuminen	4
AKU 1: kurssin avaus	5
AKU 1: leirielämään tutustuminen	8
AKU 1: keittiöön tutustuminen.....	10
AKU 1: Järjestäytyminen	13
AKU 1: Hätänumero ja hätäilmoitus.....	16
AKU 1: alkusammutus	20
AKU 1: Ensiapu: haavat ja avun hakeminen.....	23
AKU 1: Solmut.....	26
AKU 1: pelastautuminen tulipalosta.....	29
AKU 1: Liikenneturvallisuus	33
AKU 1: leirihubailua / leirikaste.....	38
AKU 1: kurssin päätös.....	40
Todistusten jako.....	41
AKU1: Valinnaiset tunnit: vaaranpaikat kodeissa.....	42
AKU1: Valinnaiset tunnit: ryhmäytyminen	45

Kouluttamiseen valmistautuminen

Kouluttajalle on tehty valmiit harjoitussuunnitelmat jokaisesta AKU1:n aiheesta. Harjoitussuunnitelmiin kannattaa tutustua hyvissä ajoin ja miettiä, mitkä tarjotuista vaihtoehtoista 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.
- Muista olla ajoissa paikalla.
- Valmistaudu tunteihin huolella. Mitä paremmin valmistautunut olet, sitä varmemmin tunti sujuu hyvin.
- Muista kuuluva äänenkäyttö etenkin ulkotiloissa, jotta takarivikin kuulee. Odota hiljaisuutta, älä korota ääntä pulinan päälle.
- 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 peukkua 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 kehuhin. 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 1: kurssin avaus: tutustuminen, turvallisen ryhmän rakentaminen, kurssisäännöt

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite	- Tuntee olonsa turvalliseksi - Tuntee kuuluvansa ryhmään - Osaa toimia ryhmän yhdessä sopimien sääntöjen ja toimintatapojen mukaisesti
-----------------------	---

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä	60 min
Harjoituspaikka	Sisällä ja/tai ulkona

Varusteet

Kouluttajien varustus	Väliasu tai vastaava
Osallistujien varustus	Väliasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	- Videotykki, tietokone ja valkotaulu tai vastaava, jos Turvallisen tilan periaatteet näytetään koneelta, vaihtoehtoisesti Turvallisen tilan periaatteet -julistte tulostettuna Bingolappu tulostettuna jokaiselle - Ryhmyttämisleikit: vaihtoehto 1: sanomalehtiä tai jumppamatto tai vastaava/vaihtoehto 2: kyniä ja papereita - Lisäpuuhaa: salainen agentti -polttopalloon pallo

Turvallisuus

Riskiarvio	- Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen - Liikuntaleikeissä kaatuminen
Turvajärjestelyt	- Varataan riittävästi juotavaa - Varataan leikkialueeksi turvallinen alue

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." (Ryhmärenki)

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS

Motivointi aiheeseen	kesto min
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	15

turvallisen tilan periaatteet ja mietitään periaatteiden kohdalla mitä ne käytännössä tarkoittavat. Jokainen laittaa oman nimensä Turvallisen tilan periaatteet -julisteeseen. Käydään läpi myös fyysisen tilan turvallisuusohjeet.			
Nimileikki: vaihtoehto 1 Esittelyleikki Seisotaan ympyrässä niin, että kaikki näkeävät toisensa. Sanotaan vuorotellen oma nimi ja mistä pidän (esim. Olen Laura ja tykkään koirista). Kaikki, jotka tykkäävät koirista kääntyvät ympäri/tekevät yhdessä sovittun jumppaliikkeen/tekevät itsensä esitelleen henkilön määräämän liikkeen. Jatketaan, kunnes kaikkien nimet on sanottu. 	Nimileikki: vaihtoehto 2 Bingo Jokaisella on oma bingolappu ja kynä ja niiden kanssa kierrellään kyselemässä kuka sopisi ruudukon väittämiin. Bingoruudukossa on esimerkiksi ruutu: ”minulla on koira” ja tähän ruutuun etsitään sellainen kaveri, jolla on koira. Kirjoitetaan hänen nimensä tähän ruutuun. Yritetään saada ruudukon jokaiseen ruutuun eri nimi.	Nimileikki: oma toteutus	15
Kurssin tavoitteet ja turvallisen ryhmän rakentaminen			
Kerrotaan kurssin tavoitteet Kurssin suoritettuasi osaat: • liikkua turvallisesti ryhmässä leirillä ja esiintyä järjestäytyneesti • hätänumeron, milloin hätänumeroon soimitaan ja mitä hätäilmoituksessa kerrotaan • sankoruiskun käytön perusteet • tehdä erilaisia solmuja • kuvata, miten toimitaan tulipalotilanteessa • osaat kuvata, miten poistutaan turvallisesti palavasta tilasta. 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.			15

Ryhmäyttämisleikki: vaihtoehto 1 Lentävä matto Jaetaan porukka muutaman hengen ryhmiin ja ohjeistetaan: Asettukaa seisomaan avatun sanomalehden/jumppamatton tai	Ryhmäyttämisleikki: vaihtoehto 2 Yhdistävät tekijät Jaetaan porukka muutaman hengen ryhmiin ja ohjeistetaan: Kirjoittakaa paperille asioita, jotka yhdistävät jokaista teidän	Ryhmäyttämisleikki: Oma toteutus	15
---	--	--	----

vastaavan päälle. Kaikkien jäsenten pitää olla koko ajan sanomalehden päällä, lattiaan ei saa koskea. Matkustatte lentävällä matolla maailman ympäri. Nousu on sujunut hyvin, mutta yhtäkkiä matkanteko hidastuu ja matto alkaa pomppuilla. Huomaatte, että matto onkin väärin päin! Kääntäkää matto oikein päin niin, ettei kukaan tipu kyydistä.	tiimissänne. Koittakaa keksiä mahdollisimman monta yhdistävää asiaa. Esimerkki: Pidämme kissoista. Emme osaa tehdä voltia.		
---	---	--	--

LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN

Etsi kaveri

Kuljetaan vapaasti sovitussa tilassa. Kouluttaja antaa hiljentymismerkin (taputus/kellon kilautus/mikä vain merkki) ja sanoo ohjeen: *"Etsi pari, jolla on..."*. Esimerkiksi *"Etsi pari, jolla on vaatteissa samaa väriä kuin sinulla"* tai *"Etsi pari, jonka kanssa et ole vielä tänään jutellut"*. Leikki jatkuu ja lapset jatkavat liikkumista tilassa.

Salainen agentti -polttopallo

Rajataan pihasta tai esim. jumppasalista pelialue. Jaetaan porukka kahteen joukkueeseen. Joukkue valitsee keskuudestaan salaisen agentin, jonka nimi käydään ilmoittamassa pelin vetäjälle. Annetaan yksi pallo peliin. Pallon kanssa ei saa ottaa askeleita. Pallollinen yrittää polttaa vastustajajoukkueen jäseniä. Jos pallo osuu vastustajajoukkueen salaiseen agenttiin, erä päättyy ja polttajat saavat pisteen. Valitaan uudet salaiset agentit ja pelataan uusi erä.



AKU 1: leirielämään tutustuminen

AKU 1: leirielämään tutustuminen: leirin aikataulu, ohjelma ja säännöt sekä leirialueeseen tutustuminen

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite	Osaa kertoa, kuinka toimia leirillä vastuullisesti ja turvallisesti
-----------------------	---

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä	15+25 min
Harjoituspaikka	Ulkona ja/tai sisällä

Varusteet

Kouluttajien varustus	Väljasu tai vastaava
Osallistujien varustus	Väljasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	- Leirin aikataulu, ohjelma ja säännöt joko sähköisenä tai kirjoitettuna/tulostettuna - Leirisuunnistus/leirialueen kartta tutustumisharjoituksessa

Turvallisuus

Riskiarvio	- Ympäristön mukaan, huomioiden leirielementit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteytyksestä - Mahdollinen kaatuminen leikeissä - Mahdollinen eksyminen leirisuunnistuksen aikana
Turvajärjestelyt	- Varaudutaan juomapulloin ja muistutetaan juomisesta - Huomioidaan leikkeihin turvallinen leikkialue - Kouluttaja seuraa suunnistuksessa parien etenemistä ja huutaa tarvittaessa parin takaisin, jos lähtevät väärään suuntaan tai antaa aloitussuunnan jokaiselle parille

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI ja opiskelu

kesto min

Alkumotivointi ja opiskelu

15min

Mietitään, miksi on tärkeää, että leirillä on kaikille yhteiset säännöt ja toimintatavat.

Pohditaan pareittain tai pienissä ryhmissä, millaiset asiat voivat jännittää tai askarruttaa leirillä. (esim. koti-ikävä, kiusaaminen, ampuksen pisto, vessassa käynti). Mietitään yhdessä, mikä auttaisi ko. asioihin.

Tutustutaan leirin sääntöihin, aikatauluihin ja ohjelmaan.

- Hiljaisuus, omista varusteista ja tavaroista huolehtiminen, koulutukseen/ruokailuun/peseytymiseen tarvittavat tavarat
- Teltassa nukkuminen, turvallisuus (esim. kamina), makuupussin käyttö jne. (päivän loppuun, jotta on tuoreena muistissa)
- Turva-aikuistoiminnan esittely, mielellään turva-aikuiset itse esittelevät itsensä ja kertovat toiminnasta

Vaihe: Harjoittelu			
Leirialuekävely 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.	Leirisuunnistus Jaetaan lapset 2–3 hengen pareiksi/ryhmiin ja annetaan jokaiselle parille/ryhmälle leirialueen kartta, johon on merkitty rasti, joka johdattaa leirin kannalta oleellisiin paikkoihin (wc, ruokailu, kanttiini, kokoontumispaikka, peseytymis-/saunatilat, koulutuspaikka jne.) Jokaisessa kartassa on eri paikassa rasti, yksi rasti per kartta. Parit käyvät rasteilla viuhkasuunnistuksena eli käyvät katsomassa rastin, joka on merkitty karttaan ja saavat sitten lähtöpaikasta uuden kartan mihin on merkitty seuraava rasti. Tarvittaessa voi käydä pyytämässä vinkkiä kouluttajalta lähtöpisteessä. Rasteilla voi olla esimerkiksi toimintaohje kyseiseen paikkaan liittyen tai kirjaimia/tavuja, joista muodostuu lopulta sana.	Leirialueen karttaan tutustuminen Tutkitaan jokaiselle tulostettua leirialueen karttaa yhdessä. Etsitään kartalta leirin kannalta oleelliset paikat ja merkitään ne karttaan (wc, ruokailu, kanttiini, kokoontumispaikka, peseytymis-/saunatilat, koulutuspaikka jne.) Mennään yhdessä kartan mukaan kohteesta toiseen, joku lapsista voi toimia oppaana vuorotellen.	20

VAIHE: LOPETUS	
Yhteenveto: Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuivat itse?	5

VAIHE: LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN	
Tuhatjalkakävely 5–6 osallistujaa asettuu jonoon silmät sidottuina ja ottaa edellä olevaa hartioista tai käsistä kiinni. Kouluttaja toimii tuhatjalkaisen silminä ja kehottaa tuhatjalkaisen osina olevia osallistujia tarkastelemaan kuljettua maastoa mahdollisimman tarkasti, kuuntelemaan, haistelemaan ja tunnustelemaan. Ohjeiden mukaan tuhatjalkaisen osat tunnustelevat esim. puita, lehtiä, oksia, runkoja ja haistelevat leikattua nurmikkoa. Noin 10 min kiemurrellaan maastossa ja pysähdyttyä otetaan siteet pois silmiltä. Nyt osallistujien tulee kulkea reitti takaisinpäin muistellen hajuja, kosketuksia ja reittiä.	

AKU 1: keittiöön tutustuminen

AKU 1: Keittiöön tutustuminen: hyvät ruokavalinnat ja ruokailutavat

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite

- Osaa antaa esimerkin hyvistä valinnoista ruokailussa.
- Osaa toimia opettavien sääntöjen ja tapojen mukaisesti ruokailtaessa.

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä 40 min

Harjoituspaikka Sisätilat/ulkona + ruokailutila

Varusteet

Kouluttajien varustus Väliasu tai vastaava

Osallistujien varustus Väliasu tai vastaava

Tarvittava kalusto

- Lisäpuuhaa-osiossa tarvitaan tulostettuna [kasvisjulist](#)

Turvallisuus

Riskiarvio

- Ympäristön mukaan, huomioiden leirieleментit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteytyksestä
- Leikeissä mahdollinen kaatuminen

Turvajärjestelyt

- Huolehditaan riittävästä juomisesta harjoituksen aikana
- Etsitään turvallinen ympäristö leikkeihin (esim. esteettömyys)

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA OPISELU

kesto
min

Aloitusleikki 1: Lempiruokaleikki

Lapset muodostavat ringin siten, että yksi jää keskelle. Jokaiselle on oma paikka ringissä joko maahan piirrettynä ympyränä, tai sisällä toteutettuna teippipala tai tuoli tms. Keskellä olija sanoo: ”minä tykkään... (oma lempiruoka). Kaikki, jotka pitävät ruuasta asiasta kuin keskellä olija vaihtavat paikkaa. Keskellä olija yrittää napata tyhjän paikan ringissä. Jos hän onnistuu, ilman paikkaa jääneestä tulee uusi keskellä olija. Jos keskellä olija huutaa ”lempiruoka”, kaikki vaihtavat paikkaa.

Aloitusleikki 2: Hillopurkkileikki

Yksi leikkijöistä valitaan varkaaksi ja toinen vartijaksi. Muista leikkijöistä tulee hillopurkkeja. Hillopurkki päättää onko lakka-/mansikka-/vadelma-/kuningatarhillo.

Maahan piirretään ympyrä hillopurkeille ja ympyrästä jonkin matkan päähän asetetaan merkkikartio tai vastaava. Kauemmas piirretään kellari, missä varas on. Varas alkaa huudella eri hillojen nimiä. Kun oma hillo mainitaan, täytyy lähteä juosten kiertämään merkkikartio ja palata takaisin hillopurkkien ympyrään. Samalla varas yrittää saada hillopurkkeja kiinni ennen kuin he ehtivät juosta kierrettävän reitin. Jos hillopurkki jää kiinni, hän joutuu kellariin ja alkaa auttaa varasta. Viimeisenä selvinnyt hillopurkki on uusi huutaja.



Aloitusleikki: Oma toteutus

10

Opiskellaan: Siirrytään ruokailualueelle ja käydään läpi ruokailun kulku kiertämällä. Voidaan pyytää myös leiriemäntiä kertomaan: • Mistä ja miten ruoka otetaan • Lautasmalli • Jokaisen aterian tärkeys • Ruokailutavat • Ruokailun jälkeiset toimet (mihin astiat viedään, mahdollinen tiskaus, kiittäminen jne.)			15
Vaihe: Harjoittelu			
Pantomiimi Kouluttaja antaa parille/yhdelle kerrallaan hyviin ruokatapoihin tai leiriruokailuun liittyvän aiheen, minkä pari esittää pantomiimina ja toiset yrittävät arvata mikä ruokailuun liittyvä asia on kyseessä, esimerkiksi: • keittäjä laittaa ruokaa lapsen lautaselle • tiskataan astiat • syödään haarukalla ja veitsellä • toinen ojentaa lautasen ja toinen kiittää • toinen pudottaa esim. mukin ja toinen nostaa sen hänelle • käydään ruokapöytäkeskustelua, syödään suu ensin tyhjäksi • pakataan astiat omaan pussiin • pestään kädet ennen ruokaa	Sanailua Kouluttaja sanoo yhden sanan, ja muut yrittävät miettiä miten se liittyy ruokailuun. esim. haarukka (syödään haarukalla ja veitsellä), kiitos (muistetaan kiittää keittiöhenkilökuntaa), tyhjä (yritetään syödä lautanen tyhjäksi), tiskiharja (tiskataan astiat), jono (jonotetaan rauhassa), maistaa (maistetaan rohkeasti uusia makuja) jne.	Oma toteutus	10

VAIHE: LOPETUS	
Yhteenveto Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuivat?	5

VAIHE: LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN	
Kuka pelkää kasvisrohmut -hippa Leikkikää kasvisrohmuta alueella, jolla on tilaa juosta. Jaa jokaiselle osallistujalle joko vihanneksen tai hedelmän kuva , varmista, että lapset tietävät kumpi on omassa kuvassa. Puolet leikkijöistä on vihanneksia eli saa vihanneksilapun, puolet on hedelmiä ja saa hedelmälapun.	

Lapset asettuvat viivalle kuten *Kuka pelkää lumimiestä* -leikissä. Hippa on keskimmaisella viivalla ja huutaa joko *”vihannes!”* tai *”hedelmä”*. Tällöin joko vihannesten tai hedelmien on vaihdettava paikkaa vastapäätä olevalle viivalle. Jos hippa saa kiinni, kiinniotetusta tulee uusi hippa. Vanha hippa saa hänen hedelmä- tai vihanneslappunsa, ja voi liittyä muiden joukkoon.



Kim-leikki kasvien kuvilla

Tulosta [kasvisjulist](#) ja leikkaa siitä haluamasi määrä kuvia irti. Levitä kuvat maahan tai pöydälle siten, että kaikki näkevät kuvat. Anna katsoa kuvia hetken, jonka jälkeen pyydä kääntymään ympäri ja poista jonkun kasviksen kuva. Tämän jälkeen käännetään kuviin päin ja koitetaan tunnistaa, mikä kuva on kadonnut. Kuvia voidaan lisätä pikkuhiljaa. Voidaan myös ensin nimetä kasvikset, jos joukossa on vieraita kasviksia.

AKU 1: Järjestäytyminen

AKU 1: järjestäytymisharjoitus: erilaiset muodot, ryhmässä kulkeminen, lipunnosto

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite	• Osaa kulkea hallitusti ryhmänä • Tunnistaa erilaiset muodot: rivi, jono, kolmirivi, parijono jne. • Käyttäytyminen lipunnostossa • Osaa arvostaa lippua ja käyttäytyä lipun ollessa läsnä
-----------------------	--

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä	2x30 min
Harjoituspaikka	Sisällä ja ulkona

Varusteet

Kouluttajien varustus	Väljasu tai vastaava
Osallistujien varustus	Väljasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	• Jos katsotaan video: tietokone, tykki ja valkokangas • Jos harjoitellaan lipunnosto: lippu ja lipputanko

Turvallisuus

Riskiarvio	• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen • Liikuntaleikeissä kaatuminen
Turvajärjestelyt	• Varataan riittävästi juotavaa • Varataan leikkialueeksi turvallinen alue

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS

			kesto min
Alkuleikki: vaihtoehto 1 Numeroleikki (Kaverit kokoon) Ryhmä liikkuu vapaasti tilassa. Kouluttaja tai joku lapsista huutelee numeroita, ja muut kokoontuvat vastaavan kokoisiin ryhmiin. Oikean kokoisen ryhmän ulkopuolelle jääneet putoavat leikistä seuraavan kierroksen ajaksi, mutta pääsevät takaisin, kun seuraavat putoavat.	Alkuleikki: vaihtoehto 2 Seuraa johtajaa Yksi on johtaja, joka johdattaa porukkaa jonossa perässä ja jono tekee kaiken mitä johtaja tekee edellä.	Alkuleikki: Oma toteutus	10

Motivointi aiheeseen:		
Keskustellaan: - Miksi on tärkeää osata kulkea ryhmänä? - Miksi on tärkeää osata tehdä erilaisia muotoja? - Tiedättekö, miten lipunnostossa käyttäydytään?		10
Opiskellaan		
Käydään ensin piirustuksen avulla läpi mikä on rivi ja tämän jälkeen harjoitellaan käytännössä, kuinka rivi tehdään. 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
Harjoitellaan		
Vaihtoehto 1: Muodostelmaleikki Pelaajat ovat aluksi yhdessä ryhmässä ja juoksevat ympäri merkattua pelialuetta. Ohjaajan merkistä muodostetaan erilaisia muotoja: Erilaiset merkit kertovat millainen muodon pitäisi olla, Esim. 1 vihellys: muodostetaan jono, 2 vihellystä: parijono, pitkä vihellys: rivi, 3 pitkä vihellystä: kolmirivi, erittäin nopeat vihellykset: yksin. Liike jatkuu koko ajan ja siinä kokoonpanossa, johon on jääty aina seuraavaan vihellykseen. 	Vaihtoehto 2: Oma toteutus	15
Vaihtoehto 1: Lipunnoston harjoittelu Kerrotaan lipunnostoon liittyvistä tavoista ja perinteistä: - Lipunnostoon tullaan yleensä hiljaa jonossa ja asetutaan kaareen. - Lipun nostaminen ja kantaminen ovat kunniatehtäviä - Lippu ei saa missään vaiheessa koskettaa maata. Lippu nostetaan salkoon salon huipulle asti rauhallisella vedolla ja lippunaru kiedotaan muutaman kerran salon ympärille ja sidotaan tiukasti knaapiin, eli salossa olevaan sidontakoukkuun. Varsinkin tuulisella säällä helpottaa, jos on käytettävissä kaksi henkilöä. - Lipun nousemista seurataan katseella. Katsotaan video lipunnostosta ja pysähdytään miettimään äsken käytyjä huomioitavia asioita lipunnostoon liittyen.	Vaihtoehto 2: Lipunnoston harjoittelu Harjoitellaan lipunnostoon saapuminen ja lipunnosto käytännössä.	10

VAIHE: LOPETUS		
Yhteenveto: Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuivat?		5
Lisäpuuhaa aiheeseen liittyen		
Kolme jalkaa, viisi kättä Leikkijät ovat pienryhmissä, joissa on keskimäärin viisi tai kuusi henkeä. Ohjaaja antaa käskyjä, kuten esimerkiksi neljä jalkaa ja viisi kättä. Tällöin ryhmällä saa olla neljä jalkaa ja viisi kättä lattiasa, muiden		

jalkojen ja käsien on oltava ilmassa. Leikkijät saavat koskettaa maata ainoastaan ohjeiden mukaan, mutta he voivat ottaa toisistaan tukea.

Riviin järjesty

Kaikkien leikkijöiden silmät sidotaan, eivätkä he saa puhua keskenään. Ryhmälle annetaan tehtävä, jossa leikkijöiden pitää järjestäytyä riviksi esimerkiksi pituusjärjestyksen, hiusten- tai peukalonpituuden mukaan. Leikkiä voidaan tarvittaessa helpottaa siten, että leikkijät saavat puhua keskenään. Tällöin tehtävänä voi olla myös riviin järjestäytyminen syntymäajan mukaan.

AKU 1: Hätänumero ja hätäilmoitus

AKU 1: hätänumeron ja hätäilmoituksen harjoittelu, hätätilanteiden tunnistaminen

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite	• Osaa kertoa hätänumeron • Osaa kertoa esimerkkejä tilanteista, jolloin hätänumeroon on tarpeen soittaa • Osaa käyttää 112-sovellusta
-----------------------	--

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä	30min + 30 min
Harjoituspaikka	Sisällä ja/tai ulkona

Varusteet

Kouluttajien varustus	Väljasu tai vastaava
Osallistujien varustus	Väljasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	• Tietokone ja tykki, jos katsotaan videot • Hätätilannealias: sanalaput • Näytelmä: hätätilannelaput

Turvallisuus

Riskiärvio	• Ympäristön mukaan, huomioiden leirieleментit - kuten nestehukka. - huolehdittava riittävästä nesteytyksestä • Leikissä mahdollinen kaatuminen • Aiheen mahdollisesti aiheuttama ahdistus
Turvajärjestelyt	• Huolehditaan riittävästä juomisesta harjoituksen aikana • Etsitään leikkien leikkimistä varten turvallinen ympäristö • Käsitellään aihetta sensitiivisesti ja lapsentasoisesti

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS

Alkuleikki 1: Ambulanssihippa

Hipan kosketuksesta pelaaja "loukkaantuu" ja menee maahan makaamaan x-asentoon, pelastamiseen tarvitaan neljä ambulanssikuskaa, 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'.



Alkuleikki 2: Hätätilanne-alias

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)

Alkuleikki 3: Oma toteutus

kesto
min

10

Motivointi Mietitään, voiko lapsi soittaa hätänumeroon? Millaisia tilanteita voisi olla, missä lapsi soittaisi tai onko joku joskus soittanut tai nähnyt tilanteen, missä on miettinyt soittamista?	10
---	----

Opiskellaan Keskustellaan: - Mitkä ovat tilanteita, milloin soitetaan hätänumeroon. Tässä kohtaa otetaan esille myös tilanteet, joissa kaveri tekee jotain vaarallista (ja kiellettyä), kuten esim. vaaralliset Tiktok-haasteet - Miten hätänumeroon voi soittaa (112, voidaan soittaa myös ilman sim-korttia ja toisen puhelimella ilman sisäänpääsykoodia tms.) Näytetään myös 112-sovellus. - 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.) - Missä tilanteissa ei soiteta hätänumeroon? Hätänumeroon ei soiteta kiireettömissä asioissa eikä kyselytarkoituksessa. Tämä pätee myös erilaisissa häiriö- ja poikkeustilanteissa, joissa tiedustelusoiot saattavat tukkia hätänumeron. Tällöin kiireellistä apua tarvitsevat eivät saa yhteyttä hätäkeskukseen. - 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. Hätäpueluihin 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. - 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. - Miksi hätänumeroon ei saa soittaa hvin vuoksi (pilailu hidastaa avunsaantia heille, joilla on oikea hätä, lisäksi pilapuhelusta voi tulla rangaistus).	10
---	----

Tarina hätänumeroon soittamisesta Tyttöjen pyöräretki Maisa ja Riina ovat lähteneet pyöräilemään. Tytöt viilettävät rinnatusten pitkin pyörätietä, kun yhtäkkiä he ajautuvat liian lähekkäin ja pyörät osuvat toisiinsa. Riinan pyörä sinkoutuu ojaan ja Riina jää makaamaan pyörätielle voihkien. Maisa juoksee Riinan luokse kysymään, sattuiiko ystävään. Maisa yrittää tähyillä myös ympärilleen näkyisikö aikuisia lähistöllä, mutta ketään ei näy missään. Maisa hätäilee mitä pitäisi tehdä, kun Riina edelleen makaa maassa vaikertaen ja hänen kätensäkin sojottaa oudosti. Maisa keksii kuitenkin nopeasti, että he voisivat soittaa hätänumeroon. Maisa muistaa hätänumeron -112- ja pian puhelimeen vastaakin	Lapsi soittaa hätänumeroon -video Keskustellaan videosta: - Mikä oli videon hätätilanne? - Mistä tyttö tiesi, että on hätätilanne? - Mihin numeroon tyttö soitti saadakseen apua? - Mitä lapset tekivät oikein tilanteessa? - Miksi on tärkeää kuunnella hätäkeskuspäivystäjän ohjeita? - Miten onnettomuustilanteessa voi tietää, missä on?	10
--	---	----

hätäkeskuspäivystäjä. 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. Kohta ambulanssin hälytysääni jo kuuluukin ja Riina huitoo ambulanssille, jotta se osaa tulla oikeaan paikkaan. Keskustellaan tarinasta. • Mikä oli tarinan hätätilanne? • Mistä tyttö tiesi, että on hätätilanne? • Mihin numeroon tyttö soitti saadakseen apua? • Mitä lapset tekivät oikein tilanteessa? • Miksi on tärkeä kuunnella hätäkeskuspäivystäjän ohjeita? • Miten onnettomuustilanteessa voi tietää, missä on?		
Harjoitellaan:		
toteutustapa 1: Hälytetään apua -näytelmä: Kouluttaja toimii hätäkeskuspäivystäjänä. Jaetaan roolit: yksi lapsi on soittaja, yksi näyttelee hätätilannetta Arvotaan hätätilanne: • Kaveri kaatui pahasti pyörällä • Näet pyörävarkaan • Kaveri putosi pahasti keinusta • Joku huutaa hätääntyneenä apua • Näet loukkaantuneen eläimen • Kaveri pyörtyy • kaveri leikkii tulitikuilla ja tekee salaa nuotion metsään • Jokerikortti: keksi itse	oma toteutus	15

VAIHE: LOPETUS			
Yhteenveto: Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuivat?			10
Lopuksi: vaihtoehto 1	Lopuksi: vaihtoehto 2	Lopuksi: oma toteutus	5

Kuunnellaan häätanumerolaulu Voidaan laulaa mukana: sanat	Kouluttaja esittää väittämiä, lapset menevät kyykkyy, jos ovat eri mieltä ja hyppäävät haarahypyn, jos ovat samaa mieltä. Jos on epävarma, voi tehdä liikkeen hidastetusti. Väittämiä: • hätänumero on 112 • hätäpuhelua soittaessa pitää tietää oma syntymäaika • jos näen jonkun varastavan pyörää, pitää soittaa 112 • Hätäpuhelun voi soittaa vain omasta puhelimesta • Jos koulureppu unohtuu kotiin pitää soittaa hätäkeskukseen • Jos eksyy metsässä voi soittaa hätäkeskukseen		
---	---	--	--

LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN

Terveiset hätäkeskuspäivystäjä Patrickilta -[video](#)

AKU 1: alkusammutus

AKU 1: alkusammutus: sankoruiskun käyttö, muiden alkusammutusvälineiden tunnistus

Kurssikuvaus**Tunnin tavoite**

- Osaa käyttää sankoruiskua
- Tunnistaa erilaisia alkusammutusvälineitä
- Osaa kertoa, milloin käytetään vettä ja milloin tukahdutetaan tulipalo

Perustiedot**Harjoituksen kesto yhteensä** 25min + 45min**Harjoituspaikka** Ulkona harjoitusalueella**Varusteet****Kouluttajien varustus**

- Harjoitusasu

Osallistujien varustus

- Harjoitusasu

Tarvittava kalusto

- Sankoruisku
- Ilmapalloja/ämpäreitä/pulloja/sammutustalo
- Käsiammutin, sammutuspeite, kattila tai vastaava minkä kanssa harjoitellaan sammutuspeitteen käyttöä
- Jos halutaan tehdä näytösluontoisesti alkusammutus, siihen tarvittavat varusteet
- Jos katsotaan video: tietokone, tykki, valkokangas

Turvallisuus**Riskiärvio**

- Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen
- Lapsen mahdollinen ahdistuminen tulipaloaiheesta
- Mikäli tehdään alkusammutusnäytös, elävän tulen aiheuttamat riskit

Turvajärjestelyt

- Varataan riittävästi juotavaa
- Varataan leikkialueeksi turvallinen alue
- Käsitellään aihetta sensitiivisesti ja lapsentasoisesti
- Huolehditaan tarvittavista turvajärjestelyistä elävään tuleen liittyen

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUSkesto
min**Alkuleikki: vaihtoehto 1****Sammutuspeite- sankoruisku-
käsiammutin -juoksu**

Leikitään maa-meri-satama -leikin tapaan, maahan piirretään tai merkataan kolme viivaa melko kauas toisistaan. Yhden viivan nimi on sammutuspeite, yhden sankoruisku ja yhden käsiammutin. Kouluttaja

Alkuleikki: vaihtoehto 2**Sammutuspeite- sankoruisku-
käsiammutin -reaktioleikki**

Jos kouluttaja huutaa "sammutuspeite" jokainen tekee sammutuspeitteen käyttöä kuvaavan liikkeen (kouluttaja näyttää ensin), jos taas huudetaan "käsiammutin"

Alkuleikki: oma toteutus

10

huutaa noita kolmea sanaa ja ryhmän on juostava oikealle viivalle. Jos juoksee väärälle viivalle tai jää viimeiseksi, putoaa pelistä. Ensimmäiset kierrokset voidaan leikkiä siten, että kukaan ei putoa tai peliin voi päästä takaisin, kun seuraava putoaa.	tehdään suihkuttamista kuvaava liike ja ”sankoruisku” tehdään pumppaamista kuvaava liike. Jos tekee väärän liikkeen, putoaa pelistä.		
Motivointi aiheeseen:			
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.			5
Opiskellaan 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 sammutuspeitteellä ja käsiammuttimella sammuttaminen. Keskustellaan, milloin käytetään tukahduttamista (sammutuspeite, jauhesammutin) sammutuksessa ja milloin taas vettä. - Vedellä saa sammuttaa, kun palava aine on kuituinen, kuten puu, paperi, kangas tms. Tällöin vesisuihku pitää suunnata liekin juureen. - Vettä ei saa 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.			10
Harjoitellaan Kokeillaan sankoruiskua, sammutuspeitettä (ilman tulta) ja käsiammutinta (ilman tulta) kouluttajan opastamana.			15
Harjoitellaan: Sammutusviesti  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	Harjoitellaan: Tarkkuusruiskutus pyritään kaatamaan eri tavoin merkattuja (3 pisteen, 2 pisteen ja 1 pisteen) keiloja/vedellä täytettyjä limsapulloja. Jokainen saa kaataa yhtä monta keilaa/pulloa.	Harjoitellaan: Oma vaihtoehto	15

se, minkä parit ovat ensimmäisenä suorittaneet onnistuneesti tehtävät ja ovat maalissa ensimmäisinä.			
--	--	--	--

VAIHE: LOPETUS			
Loppuaktiviteetti			
Kastellaan vai tukahdutetaan? Nimetään eri puolilla koulutustilaa/koulutusalueita olevat kohdat "kastellaan" ja "tukahdutetaan" nimillä tai vaihtoehtoisesti laitetaan sammutuspeite ja vaikkapa sankoruisku eri puolille. Kouluttaja mainitsee erilaisia tulipalon syitä ja koulutettavat kääntyvät oikean sammutustavan (sammutusvälineen) suuntaan. Esim. • rasva (tukahdutetaan) • paperi (kastellaan) • öljy (tukahdutetaan) • telkkari (tukahdutetaan) • puu (kastellaan) • kangas (kastellaan) • akku (tukahdutetaan)  Jos halutaan liikunnallisempi leikki, voidaan juosta oikean nimityksen luokse.	Oma toteutus	10	
Yhteenveto: Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuivat?			5

LISÄPUUHAA AIEEESEEN LIITTYEN	
Vessapaperikisa 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.	

AKU 1: Ensiapu: haavat ja avun hakeminen

AKU 1: Ensiapu: harjoitellaan pienten haavojen hoitoa sekä avun hakemista

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite

- osaa hoitaa pieniä haavoja ja ruhjeita itsellä ja toisella
- osaa hakea apua tarvittaessa

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä 2x30 min

Harjoituspaikka sisällä tai/ja ulkona

Varusteet

Kouluttajien varustus väliasu tai vastaava

Osallistujien varustus väliasu tai vastaava

Tarvittava kalusto

- kertakäyttökäsineitä
- laastareita, perhoslaastareita
- sidostarpeita
- puhdistusainetta
- punainen tussi
- (ensiapulaukku sisältöineen, jos valitsee alkuleikiksi vaihtoehdon 2)

Turvallisuus

Riskiarvio

- leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen
- liikuntaleikeissä kaatuminen

Turvajärjestelyt

- varataan riittävästi juotavaa
- varataan leikkialueeksi turvallinen alue

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS

Alkuleikki: vaihtoehto 1 Laastarihippa

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)



Alkuleikki: vaihtoehto 2 Ensiapulaukku-KIM-leikki

Pöydälle tai lattialle levitetään ensiapulaukun tarvikkeita. Lapset käyvät tarvikkeiden ympärille seisomaan tai istumaan. Nimetään tarvikkeet samalla kun laitetaan ne esille. Lapset kääntyvät sitten pois päin ja kouluttaja ottaa yhden tarvikkeen pois. Tämän jälkeen lapset saavat kääntyä takaisin tarvikkeita kohti ja kuka ensimmäisenä huomaa puuttuvan tarvikkeen ja osaa nimetä sen saa ottaa seuraavana yhden tarvikkeen pois. Poistetut tarvikkeet laitetaan aina huomaamisen jälkeen takaisin.

Alkuleikki: vaihtoehto 3 Oma toteutus

kesto
min

10

Motivointi aiheeseen:		
Keskustellaan: - Miksi myös lasten on tärkeää osata hoitaa haavoja (lapsille sattuu usein erilaisia haavereita eikä aina ole aikuisia lähettyvillä) - Miksi on tärkeää myös osata hakea apua (jotkut haavat ovat sellaisia, ettei lapsi voi niitä hoitaa) - Millaisia haavoja lapset ovat saaneet- mikä ne on aiheuttanut?		10
Vaihe: Toteutus (opiskellaan) Faktaa: Haavan ensiapu (Punainen Risti) Jos autat toista, pese ensin omat kätesi ja käytä kertakäyttökäsineitä käsitellessäsi haavaa. Pese haava vedellä ja saippualla, vaihtoehtoisesti pelkällä vedellä tai haavanpuhdistusaineella. Paina haava verenvuodon tyrehdyttämiseksi ja yritä puristaa sen reunat yhteen. Viiltohaavan voi helposti sulkea perhoslaastarilla. Aseta laastari tai taitos ja joustava side haavan ympärille. (Punainen Risti) Ensiapuun tulee hakeutua jos (Punainen Risti) - Haava on repaleinen, syvä tai useita senttimetrejä pitkä - Haavasta näkyy luu-, lihas- tai muuta kudosta. - Haavassa on vierasesine - Verenvuoto ei lopu - Haavassa on likaa, jota et saa itse puhdistettua - Kyseessä on puremahaava - Tarvitaan jäykkäkouristus- eli tetanusrokote - Haava on nivelen alueella tai kasvoissa - Haava on tulehtunut Harjoitellaan kolmen P:n muistisääntö Paina-Puhdista(tai pese)-Peitä tai Puhdista(tai pese)-Paina-Peitä haavasta riippuen eli haava täytyy tyrehdyttää (jos on paljon vuotava haava) ja puhdistaa ja lopuksi peittää laastarilla tai haavataitoksella. Kouluttaja esittelee haavan hoitoon tarvittavat tarvikkeet ja näyttää miten haava hoidetaan. Opetellaan, milloin on tarpeen pyytää apua.		10
Harjoitellaan:		
Toteutustapa 1: Jokaiselle, joka haluaa, piirretään tussilla vuorotellen haava (voidaan tehdä isompia ja pienempiä, jolloin lapset miettivät riittääkö laastari vai tarvitaanko suojasidos) minkä pari hoitaa ohjeiden mukaan. (Puhdistetaan, painetaan, peitetään (laitetaan laastari tai sidotaan) Kouluttaja seuraa, että suoritus on oikeanlainen.	Oma toteutus	15

VAIHE: LOPETUS			
Yhteenveto: Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuin?			5
Loppuaktiviteetti			
Ensiapulähetä-viesti Jaetaan ryhmä joukkueisiin. Pelin johtaja antaa tehtävän mitä lähetit lähtevät tietyltä alueelta hakemaan (laastari, perhoslaastari, sideharson pätkä, haavataitos jne.) Lähetit tuovat oikean tarvikkeen pelinjohtajalle ja jos tarvike on oikein, juoksevat lähettämään jonosta seuraavan lähetin liikkeelle. Ensimmäisenä kaikki tehtävät suorittanut joukkue on voittaja. 	Lähden retkelle ja otan mukaan -leikki Käydään piiriin. Yksi aloittaa sanomalla ”lähden retkelle ja otan mukaan...” -lause täydennetään omavalintaisella ensiaputarvikkeella, esim. ”lähden retkelle ja otan mukaan laastaria”. Seuraava jatkaa sanomalla ensin edellisen sanoman asian ja lisää omansa perään. ”lähden retkelle ja otan mukaan laastaria ja haavataitoksia” Jatketaan niin pitkään, kunnes vuorossa olija ei muista enää aiempia sanontoja. Voidaan tehdä useampi kierros ja antaa vinkkejä, jos lapsi ei muista mitä muut ovat sanoneet.	Oma toteutus	10

LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN	
Tunnusteluleikki 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.	
Ensiapuleikki Harjoitellaan neljä liikettä: kun huudetaan ”haava” otetaan puristusote sormesta ja nostetaan käsi pään päälle ”tajuuton” 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.	

AKU 1: Solmut: leivonpää, siansorkka, puolipolvisolmu

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite

- Tunnistaa leivonpään, siansorkan ja puolipolvisolmun
- Osaa suorittaa em. solmut mallin avulla

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä 25min + 35 min

Harjoituspaikka Voidaan toteuttaa sisätiloissa ja/tai ulkona

Varusteet

Kouluttajien varustus Väliasu tai vastaava

Osallistujien varustus Väliasu tai vastaava

Tarvittava kalusto

- Narunpätkiä
- Kalustonarua
- Köysi (jos valitaan köydenveto alkuleikiksi)
- Hyppynaru (jos valitaan hyppynaruhyppely alkuleikiksi)
- Konkreettiset kuvat harjoiteltavista solmuista
- Videotykki ja valkokangas, mikäli katsotaan solmut videoina

Turvallisuus

Riskiarvio

- Ympäristön mukaan, huomioiden leirieleментit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteytyksestä
- Leikeissä mahdollinen kaatuminen
- Narujen vääränlainen käyttö

Turvajärjestelyt

- Huolehditaan riittävästä juomisesta harjoituksen aikana.
- Etsitään leikkien leikkimistä varten turvallinen ympäristö.
- Huolehditaan, että naruja ei laiteta esimerkiksi kaulan ympärille tai kiristettä ranteeseen.

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS

kesto
min

Alkuleikki: vaihtoehto 1

Köydenveto



Alkuleikki: vaihtoehto 2

Hypitään hyppynarulla: kaksi pyörittää päistä, hypitään lorua: soita- 1–1–2-jos-on-hätä. Jos kompastuu kesken lorun, vaihtuu pyörittäjäksi



Alkuleikki: oma toteutus

10

Motivointi aiheeseen. Mietitään, mihin palokuntalainen tarvitsee solmuja ja miksi on tärkeää osata ne kunnolla:



Puolipolvisolmu käytetään esimerkiksi nostoissa niin sanottuna ohjaussolmuna, moottoriruiskuselvityksessä ja palonarun lukitsemisessa. Vaatii jatkuvan vedon pysyäkseen pitävänä.



Leivonpääsolmu käytetään työjohdon ja kaluston nostamiseen.



Siansorkkaa käytetään erilaisissa kiinnityksissä, sen avulla voi kiinnittää esimerkiksi irtopumpun.

5

Vaihtoehto 1

Tutustutaan solmuihin videoiden avulla

- [puolipolvisolmu-video](#) 30 s
- [leivonpääsolmu-video](#) 45 s
- [siansorkka-video](#) 42 s
- Tunnistetaan sen jälkeen kuvista mikä mikäkin solmu on

Vaihtoehto 2

Kouluttaja näyttää solmut

- Tunnistetaan sen jälkeen kuvista mikä mikäkin solmu on
- [solmukuvat](#)

Vaihtoehto 3:

Oma toteutus

10

HARJOITELLAAN

Solmujen tunnistusleikki:

Solmut luonnossa esim. oksiin tai keppeihin tehtyinä (tai esimerkiksi eri puolille paloasemaa). Etsitään ja tunnistetaan. Voidaan toteuttaa myös kisailuna: juostaan esim. pareittain aina numeroidun solmun luo, juostaan takaisin leikinvetäjän luokse kertomaan mikä solmu oli ja oikein vastattuaan saa juosta seuraavalle jne. Mikä joukkue ensimmäisenä saa kaikki oikein voittaa.



10

Solmujen harjoittelua yhdessä ohjatusti

15

VAIHE: LOPETUS	
Yhteenveto: Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuin?	5
Kertausleikki: Laitetaan solmujen kuvat eri puolille huonetta tai ulkona esim. puihin. Kouluttaja huutaa solmun ja nuoret kääntyvät tai juoksevat aina sen solmun luokse mikä on huudettu.	5

LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN	
- Solmujen harjoittelu lakunauhalla (huomioidaan allergiat ja hygieniat) - Ihmissolmu: Leikkijät asettuvat isoon piiriin. Kaikki laittavat silmänsä kiinni ja nostavat kätensä eteen kohti ympyrän keskustaa ja kävelevät lähemmäksi ympyrän keskustaa, kunnes koskettavat toistensa käsiä. Heti, kun leikkijä tuntee jonkun toisen käden kädessään, tarttuu hän siihen. Lopulta kaikki ovat käsi kädessä. Kun kaikkien kädet ovat löytäneet kädet, osallistujat avaavat silmät. Tehtävänä on avata keskelle muodostunut ”solmu” päästämättä irti kädestä, josta on ottanut kiinni. Leikkiä voidaan muunnella niin, että vain muutama osallistuja saa puhua tai vain osa näkee. Solmu ei aina aukea loppuun asti.	

AKU 1: pelastautuminen tulipalosta

AKU 1: Pelastautuminen tulipalosta

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite	Osaa kertoa miten tulipalotilanteessa tulisi toimia
-----------------------	---

Perustiedot

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

Varusteet

Kouluttajien varustus	Väljasu tai vastaava
Osallistujien varustus	Väljasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	- Jos valitaan kim-leikki siihen tulostettuna kuvat tai kerättynä oikeat esineet - Tykki, tietokone ja valkokangas jos katsotaan video ja sarjakuva tietokoneelta - Tulosteet, jos valitaan tarina ja sarjakuva paperilla - Pallo/palloja, jos valitaan loppuaktiviteetiksi polttopallo

Turvallisuus

Riskiärvio	- Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen - Liikuntaleikeissä ja poistumisharjoituksissa kaatuminen - Lapsen hätäntyminen tai ahdistuminen aiheesta
Turvajärjestelyt	- Varataan riittävästi juotavaa - Varataan leikkialueeksi turvallinen alue - Pidetään tilanne hallittuna poistumisharjoituksessa - Tilanteiden läpikäyminen ikätasoisesti ja sensitiivisesti, ettei kukaan lapsi ahdistu tai pelästy

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
Alkuleikki: vaihtoehto 1 Palovaroitinleikki: Leikitään kuten hedelmäsalaattileikkiä. Jokaiselle yhtä lukuun ottamatta piirretään maahan ympyrä tai merkataan muulla tavoin ympyrämuotoon oma paikka. Sisätiloissa voidaan käyttää tuoleja ympyrämuodossa tai merkata paikat esimerkiksi teipillä lattiaan.	Alkuleikki: vaihtoehto 2 Kim-leikki: Kouluttajalla on joko oikeita paloturvallisuuteen liittyviä esineitä tai kuvia . Esineet tai kuvat laitetaan piiriin keskelle ja nuoret saavat katsoa niitä hetken aikaa. Tämän jälkeen nuoret kääntyvät piirissä ulospäin ja kouluttaja poistaa yhden esineen/kuvan. Nuoret	Alkuleikki: oma toteutus	10

Jokaiselle jaetaan järjestyksessä nimet: happi/lämpö/palava aine ja käydään merkityille paikoille rinkiin kasvot keskelle päin. Piirin keskellä oleva henkilö (palovaroitin) huutaa oman valintansa mukaan joko ”happi”, ”lämpö”, ”palava aine”, jolloin vain kyseisen nimen omaavat henkilöt vaihtavat paikkaa. Keskellä oleva huutaja (palovaroitin) yrittää napata itselleen tyhjän paikan. Mikäli hän onnistuu siinä, ilman omaa paikkaa jääneestä tulee uusi ”palovaroitin” eli huutaja. Huutaja voi huutaa myös ”tulipalo”, jolloin kaikkien on lähdettävä liikkeelle. Leikin ideana on tehdä muistijälki siitä, että tulipaloon tarvitaan happea, lämpöä ja palavaa ainetta. 	kääntyvät takaisin piiriin ja yrittävät keksiä mikä esine/kuva puuttui. Kun esine/kuva on keksitty, mietitään sen nimi ja tarkoitus. Liikunnallinen kim-leikki Toteutetaan kuten edellä, mutta esineiden/kuvien katsomisen jälkeen juostaan tietty matka (puun ympäri, talon ympäri jne.), minkä aikana kouluttaja poistaa esineen/sanan. 		
Motivointi aiheeseen:			
Jokaisessa kodissa täytyy olla palovaroitin, 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. Joskus piippauksen voi aiheuttaa esimerkiksi uunissa käryävä ruoka. Palovaroitin piippaa myös silloin, kun siitä on paristot vähissä, ja ne tulisi vaihtaa. Paristoääni on kuitenkin erilainen. Onko palovaroitin joskus piipannut teillä kotona?  Kuunnellaan ja tunnistetaan erilaisia palovaroitin ääniä https://urly.fi/3x0y			10
Opiskellaan			
Jos palovaroitin piippaa kotona ja varoittaa tulipalosta, lähde ulos. Joskus voi käydä niin, että kotona syttyy, vaikka on ollut huolellinen. Tällöin toimiva palovaroitin varoittaa asunnossa olevia ihmisiä piippaamalla kovaan ääneen. Varoitusta ei tarvitse pelästyä, eikä ulos tarvitse lähteä juoksemaan. Jos kotona on aikuisia, aikuiset kertovat, mitä tehdään. 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.			10

Ulkona soitetaan hätänumeroon 112. Näin saat palokunnan paikalle tarkistamaan, miksi palovaroitin piippaa. Jos palovaroitin piippaa muussa asunnossa kuin missä olet, pysy kotona. 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. 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. Soita 112 ja noudata hätäkeskuksesta annettuja ohjeita. Rappukäytävässä saattaa olla myrkyllistä savua ja palokaasuja. Kaikkia niitä ei voi nähdä tai haistaa.			
Opiskellaan: vaihtoehto 1 Katsotaan video <i>“Jos palovaroitin hälyttää kotona”</i>: https://youtu.be/lVeU_p_2FRc Kysymyksiä videosta: 1. Millainen ääni palovaroittimessa oli, kun se piippasi merkinä savusta? 2. Mitä lapsi teki ensimmäisenä, kun hän huomasi piippauksen? 3. Mitä lapset ottivat mukaansa, kun he lähtivät ulos? Mitä ei otettu mukaan? Miksi ei? 4. Käyttivätkö lapset portaita vai hissiä? Miksi hissiä ei saa käyttää? 5. Miksi kenkiä ei pueta asunnossa? 6. Huomasitko, mitä lapset tekivät oville? 7. Mitä luulet puhelun jälkeen tapahtuneen? Käydään sarjakuvan avulla läpi toiminta, jos palovaroitin hälyttää muualla kuin kotona.	Opiskellaan: vaihtoehto 2 Kouluttaja lukee tarinan ja pysähtyy aina kysymyksen kohdalla. Lapset voivat myös tulla tarinan myötä näyttelemään tarinan henkilöitä tarinan mukaan edettäessä. Kysymyksiä tarinasta: 1. Mikä ääni keskeytti synttärin? 2. Mitä piti tehdä välittömästi palohälyttimen alkaessa piipata? 3. Miksi ei voi lähteä hakemaan tärkeitä tavaroita mukaan? 4. Miksi hissiä ei voi käyttää tulipalon aikana? 5. Mihin lapset menivät talosta? 6. Mitä tapahtui, kun lapset soittivat 112? Käydään sarjakuvan (tulosta jokaiselle tai suurennettuna yksi) avulla läpi toiminta, jos palovaroitin hälyttää muualla kuin kotona.	Opiskellaan: Oma vaihtoehto	10
Harjoitellaan: toteutustapa 1: Laitetaan palovaroittimen varoitusääni kuulumaan (https://urly.fi/3x0y) ja suoritetaan pelastautumisharjoitus yhdessä rauhallisesti, samalla kerraten mitä ja miksi tehdään. 			
		oma toteutus	15
VAIHE: LOPETUS			
Yhteenveto: Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää?			5

Loppuaktiviteetti			
Polttopallo Rajataan leikkiin sopiva alue ja valitaan polttaja/polttajat. Leikkijät asettuvat alueen sisälle ja polttajat ulkopuolelle. Pelin tarkoituksena on pallolla osumalla tehdä leikkijöistä polttajia eli leikki loppuu, kun kaikista leikkijöistä on tullut polttajia ja he ovat siirtyneet alueen ulkopuolelle. Leikissä on hyvä sopia mm. mistä kehon alueista palaa ja mistä ei, onko pallon tultava suoraan ilmasta vai polttaako maan kautta tullut pallo, saako suolata eli voiko leikkijä pukata pallon toisen päälle polttaen hänet jne. Leikkiä voi varioida mm. heittämisen sijaan potkimalla pehmeää palloa tai siten että polttaja pääsee takaisin poltettavaksi kun saa jonkun poltettua (yksi/kaksi polttajaa kerrallaan). Polttopalloa voi myös pelata useammalla kuin yhdellä pallolla kerrallaan tai palloina voi olla jättijumppapallot.	Alias Kouluttaja antaa yhdelle lapsista sanan, minkä lapsi selittää ilman että mainitsee kyseessä olevan asian tai esineen nimeä. Muut koittavat arvata mistä sanasta on kysymys. Arvaaja pääsee seuraavaksi selittäjäksi tai voi halutessaan antaa vuoron valitsemalleen toiselle lapselle. Sanat: palovaroitin, hätänumero, hissi, ovi, hätäkeskus, kokoontumispaikka, tulipalo, savu, kengät, puhelin, sähköpatteri, paloauto jne.	Oma toteutus	10

LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN	
Ovatko seuraavat tilanteet paloturvallisia -sähköinen tehtävä	

AKU 1: Liikenneturvallisuus

AKU 1: **Liikenneturvallisuus**: Heijastimen käyttö, turvavyön käyttö, kypärän käyttö sekä näkyminen liikenteessä

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite	Osaa kertoa, miten lisätä turvallisuutta liikenteessä erilaisin turvavälinein Osaa kertoa, miten kypärää, turvavyötä ja heijastinta käytetään oikeaoppisesti
-----------------------	---

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä	30 min + 30 min
Harjoituspaikka	Sisällä ja/tai ulkona

Varusteet

Kouluttajien varustus	Väliasu tai vastaava
Osallistujien varustus	Väliasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	- Kananmunakypärän tilaus etukäteen täältä, jos haluaa sitä käyttää - Raaka kananmuna, jos haluaa tehdä kypärätestauksen - Tietokone ja näyttö, jos käytetään videoita ja sähköisiä materiaaleja - Puhelimet, jos halutaan pelata Kahoot-peliä - Heijastimia - Pyöräilykypärä kouluttajalle tai kaikille omat - Taskulamppu/taskulamppuja - Tietokilpailukysymykset tulostettuna tai kortteihin kirjoitettuna

Turvallisuus

Riskiarvio	- Ympäristön mukaan, huomioiden leirieleментit, kuten nestehukka – huolehdittava riittävästä nesteytyksestä - Leikissä mahdollinen kaatuminen - mikäli lähdetään retkelle, huolehdittava liikenneturvallisuuden toteutumisesta
Turvajärjestelyt	- huolehditaan riittävästä juomisesta harjoituksen aikana - etsitään leikkien leikkimistä varten turvallinen ympäristö - ennakoidaan liikenteen riskit ja keskustellaan niistä etukäteen lasten kanssa - retkelle otetaan ensiapulaukku mukaan

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS			kesto min
Alkuleikki: vaihtoehto 1 Liikenneleikki Sovitaan leikkialue ja leikin johtaja kun huudetaan: ”punainen valo” -> pysähdytään ”keltainen valo” -> hidastetaan ”vihreä valo” -> mene ”sininen väri -> tankkaamaan eli tekemään lisätehtävä, esim. kymmenen kyykkyä tai muu sovittu liike 	Alkuleikki: vaihtoehto 2 Kahoot-pyöräilyvisa Pelataan omilla puhelimilla Liikenneturvan pyöräilyvisa- Kahoot	Alkuleikki: oma toteutus	15
Motivointi aiheeseen:			
Motivointi: vaihtoehto 1 Keskustellaan yhdessä, miksi heijastimen, kypärän ja turvavöiden käyttö on tärkeää. Keskustellaan, onko lapsille sattunut onnettomuuksia liikenteessä. Laitetaan raa’alle kananmunalle kypärä päähän ja testataan, mitä tapahtuu, kun sen pudottaa maahan. (video testistä) Tämän jälkeen pudotetaan kananmuna ilman kypärää. Todetaan, että kypärä suojaa samalla tavalla omaa päätä kuin kananmunaa.	Motivointi: vaihtoehto 2 Keskustellaan yhdessä, miksi heijastimen, kypärän ja turvavöiden käyttö on tärkeää. Keskustellaan, onko lapsille sattunut onnettomuuksia liikenteessä. Katsotaan liikenneturvan video heijastimen näkyvyydestä Keskustellaan videosta. Voidaan myös testata miltä ihminen näyttää autoilijan silmin ilman heijastinta, ja erilaisilla heijastimilla täällä . Katsotaan video kypärätestistä.	Motivointi: oma toteutus	15

FAKTOJA OPETUKSEN TUEKSI

Heijastin: Riippuva heijastin kiinnitetään polven korkeudelle niin, että se pääsee vapaasti heilumaan. Autoilija havaitsee parhaiten tien puoleiselle sivulle kiinnitetyn heijastimen. Riippuheijastimen pitää päästä heilumaan vapaasti ja näkyä sekä eteen, taakse että sivulle.

Kiinnitä stretch- tai jousiheijastin kumpaankin käsivarteen, jolloin näyt joka suunnasta. Heijastimen voi kiinnittää myös sääreen, jos käytössä on useampia heijastimia.

Erilaiset heijastimet eivät ole toisiaan poissulkevia vaan toisiaan täydentäviä. Mitä useampia heijastimia käytetään, sen paremmin autoilija näkee pimeässä tai hämärässä kulkevan jalankulkijan. Molemmiin puolin kiinnitetyt heijastimet takaavat näkyvyyden joka suunnasta.

Faktaa:

pyöräilykypärän käyttö: Pyöräilykypärä on pyöräilijän tärkeä suojavaruste. Kypärä suojaa pyöräilijän päätä onnettomuustilanteessa. Päävamma voi syntyä jo pyöräilijän kaatuessa. Sopivan kokoinen ja päähän hyvin istuva kypärä suojaa parhaiten.

Sopivan kokoinen ja päähän hyvin istuva kypärä suojaa parhaiten. Erilaisia kypärämalleja kokeilemalla löytää parhaiten omaan päähän mukavasti istuvan kypärän. Pyöräilykypäriä myös testataan ja kehitetään jatkuvasti.

Oman pään mukaan: kypärämalleja on erilaisia ja kannattaa valita kypärä, joka tuntuu päässä sopivalta ja mukavalta. Kirkkaan värinen kypärä parantaa näkyvyyttä liikenteessä.

Varmista otsan suojaavuus: kypärä asetetaan päähän niin, että se suojaa otsaa, koska otsaan kohdistuu eniten iskuja.

Säädöt sopiviksi: kypärä säädetään sovituspannan tai -palojen avulla käyttäjälle sopivaksi. Hihnat ohjataan kulkemaan korvien molemmin puolin. Hihnanohjain asettuu korvan alapuolelle. Leukahihna säädetään lopuksi niin, että kiinnitys tuntuu mukavalta ja tukevalta. Tällöin leukahihnan ja leuan väliin mahtuu vain 1–2 sormea. Huolellinen kiinnitys estää kypärää lentämästä pois päästä mahdollisessa onnettomuudessa.

Faktaa:

turvavyön oikea käyttö: Turvavyö pelastaa riippumatta siitä matkustaako etu- vai takapenkillä, taksissa vai linja-autossa. Kiinnitä siis turvavyö aina.



Opiskellaan			
Opiskellaan: toteutustapa 1: Rastityöskentely: kierretään ryhmissä Heijastinrasti Tutustutaan erilaisiin heijastimiin ja heijastinliiveihin. Kouluttaja kertoo heijastimen oikeaoppisesta kiinnittämisestä ja tämän jälkeen kiinnitetään heijastin oikealle korkeudelle. Kerrotaan rastinpitäjälle miksi ja miten heijastinta pitää käyttää. Pyöräilykypärärasti laitetaan pyöräilykypärä kouluttajan päähän oikeaoppisesti. Opetetaan samalla kouluttajaa mitä pitää muistaa kypärän käytössä: - kypärän oikea asento - hihnan sopiva kireys - kypärän säätö sopivaksi - kypärä aina päässä pyöräillessä Turvavyörasti Käydään turvavyön oikeaoppinen kiinnittäminen läpi. Jokainen testaa turvavyön laittamista esim. kouluttajan autossa tai muussa turvavyön varustetussa autossa.	Opiskellaan: toteutustapa 2 Katsotaan video heijastimen näkyvyydestä Mietitään heijastimen oikea paikka Tehdään yhdessä sähköiset Pyörän turvavarusteet ja pihasta tielle pyöräily - tehtävät Katsotaan video pyöräilykypärän oikeaoppisesta kiinnittämisestä Tutkitaan ylempänä olevaa kuvaa oikeanlaisesta turvavyön kiinnityksestä.	toteutustapa 3: Jos on pimeää, käydään etsimässä taskulamppujen kouluttajan aiemmin viemiä heijastimia lähiympäristöstä  Voidaan toteuttaa myös sisätiloissa laittamalla luokkahuone tai vastaava tila pimeäksi tai testataan erilaisia kouluttajan tai lasten tuomia ja vaatteista löytyviä heijastimia jossain pimeässä tilassa (varasto, wc tms.) taskulampun avulla. harjoitellaan omien pyöräilykypärien avulla kypärän oikeaoppista päähän laittamista tai laitetaan kouluttajalle kypärä vuorotellen pareittain oikeaoppisesti päähän. Harjoitellaan paloautossa tai muussa autossa turvavyön oikeaoppista kiinnittämistä.	15

VAIHE: Lopetus	
Yhteenveto: Oppimiskeskustelu: Mitä opeteltiin ja miksi se oli tärkeää? Miten onnistuivat?	5
Kertausvisa: Viedään visan kysymykset lähiympäristöön. Kysymykset voi tulostaa alapuolelta tai kirjoittaa pahvikortteille. Lapset juoksevat etsimään kysymyksiä ja tulevat kertomaan kouluttajalle kysymyksen numeron ja oikean vastauksen. Jos vastaus on oikein, saa lähteä etsimään seuraavaa kysymystä. Jos vastaus on väärin, täytyy juosta uudelleen saman kysymyksen luokse. Voidaan toteuttaa myös kiinnittämällä kysymykset esimerkiksi kalustohalliin eri puolille. Miten roikkuva heijastin kannattaa kiinnittää? - siten, että se roikkuu vyötärön korkeudella - siten, että se roikkuu polven korkeudella - siten, että se roikkuu olkapäästä. Ovatko kaikki heijastimet yhtä hyviä? - kyllä, kaikki heijastimet toimivat yhtä hyvin - ei, jotkut heijastimet ovat parempia kuin toiset - mitkään heijastimet eivät ole hyviä Millainen kypärä suojaa parhaiten pyöräilijää?	10

- a) hiukan liian iso, jotta kypärä ei jää heti pieneksi
- b) hiukan liian pieni, jotta kypärä pysyy päässä napakasti
- c) päähän hyvin istuva kypärä

4. Miten pyöräilykypärä puetaan oikein päähän?

- a) siten, että kypärä suojaa otsaa
- b) siten, että kypärä jättää otsan paljaaksi
- c) siten, että hihna on löysällä

5. Milloin turvavyötä käytetään?

- a) aina, kun autolla lähdetään liikkeelle
- b) vain pitkillä matkoilla
- c) silloin kun pelottaa autossa

LISÄPUUHAA AIHEESEEN LIITTYEN

Vaaranpaikat -kävelyretki

Liikutaan lähiympäristössä ja tutkitaan vaaranpaikkoja. Lapset huutavat ”hep”, kun mielestään tunnistavat vaaranpaikan liikenteessä. Keskustellaan, miksi paikka on vaarallinen.



Majakka-leikki (pimeällä)

Välineet: taskulamppu

Leikkijöistä yksi valitaan majakaksi, joka seisoo esimerkiksi kumpareella, pihan keskellä tai muulla keskeisellä paikalla. Muut leikkijät piiloutuvat sovitun matkan päähän. Majakka seisoo paikallaan ja valaisee taskulampulla ympäröivää maastoa valokeilaa hitaasti liikuttaen. Muut leikkijät lähtevät tietyn etäisyyden päästä liikkeelle kohti majakkaa, tavoitteenaan päästä koskettamaan majakkaa. Jos majakan valokeila osuu johonkin leikkijöistä ja majakka tunnistaa hänet (sanoo ”Saara” nähty), täytyy leikkijän palata lähtöpaikkaan. Se, joka ensimmäisenä pääsee majakan luo, saa olla seuraava majakka ja leikki alkaa alusta. (Suomen Latu)

Pimeänpiloonen asemalla

Sammutetaan valot. Annetaan piiloon menijöille heijastimet. Etsijä etsii lampun avulla piilossa olijoita. Voittaja on se, joka löydetään viimeiseksi.

AKU 1: toiminnallista hauskanpitoa

Kurssikuvaus**Tunnin tavoite**

- Osaa toimia ryhmän jäsenenä
- Osaa kannustaa toisia

Perustiedot**Harjoituksen kesto yhteensä**

Valittujen tehtävien määrästä riippuen

Harjoituspaikka

Harjoitusalue

Varusteet**Kouluttajien varustus**

- Väliasu tai vastaava

Osallistujien varustus

- Väliasu tai vastaava

Tarvittava kalusto

- Huiveja tai vastaavia silmien sitomiseen (sillanrakentaja ja sokkoviesti)
- Jätesäkkejä/limsakoreja/lautoja/tuoleja jne. (sillanylitys)
- Kirjoitetut laput (kontaktipeli)
- Vasaroita, nauloja ja pöllejä tai vastaavia (pöllinnaulausviesti)
- Tulitikkuja (älypähkinä-tikut)
- 8 esinettä (älypähkinä-8x8)

Turvallisuus**Riskiarvio**

- leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen
- leikkialueen turvallisuus

Turvajärjestelyt

- varataan riittävästi juotavaa
- varataan leikkialueeksi turvallinen alue

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUSkesto
min

10

Kerrotaan lapsille, että tässä harjoituksessa on avainasemassa oman joukkueen kanssa yhdessä tekeminen ja yhteen hiileen puhaltaminen.

Mietitään, miten palokunnassa on hyötyä siitä, että osaa toimia ryhmässä.

Jaetaan lapset satunnaisesti noin neljän hengen ryhmiin.

Hubailut: voidaan tehdä joko rasteina tai yhtä aikaa kilpailuna kaikkien joukkueiden kanssa. Tehtäviä voidaan ottaa omavalintainen määrä mukaan.	
Sillanrakentaja 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. Suonylitys 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.  Sokkoviesti 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. Kontaktipeli Joukkueen jäsenille annetaan vuorotellen lappuja, joissa lukee kaksi ruumiinosaa, esimerkiksi käsi ja poski. Joukkueen jäsenistä yksi laittaa tällöin kätensä toisen joukkuealaisensa 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 Pöllinnaulausviesti 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.  Älypähkinä (tikut) Annetaan joukkueelle tulitikkutehtävä ratkottavaksi. Esimerkkejä täällä. Älypähkinä (8x8) 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.	60

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

AKU 1: kurssin päätös

AKU 1: kurssin päätös: kurssin päättäminen, palautteen keruu ja todistusten jako

Kurssikuvaus

Tunnin tavoite	• Osaa antaa ja vastaanottaa palautetta
-----------------------	---

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä	30min
Harjoituspaikka	Sisällä ja/tai ulkona

Varusteet

Kouluttajien varustus	• Väliasu tai vastaava
Osallistujien varustus	• Väliasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	

Turvallisuus

Riskiärvio	• Leiriolosuhteissa riittävän juomisen muistaminen • Liikuntaleikeissä ja poistumisharjoituksissa kaatuminen
Turvajärjestelyt	• Varataan riittävästi juotavaa • Varataan leikkialueeksi turvallinen alue

Alkuleikki ja palautteen keruu

kesto
min

Alkuleikki: leikitään lasten ehdottamaa, aiemmin kurssilla leikittyä leikkiä	Alkuleikki: oma toteutus	10
--	------------------------------------	----

Palautteen keruu

Kouluttaja antaa palautetta kurssilaisille: Esimerkiksi: • Mikä meni hyvin • Mikä kouluttajasta oli mukavinta • Mitä oppimista kouluttaja näki • Mitä kouluttaja toivoo kurssilaisilta seuraavalle kurssille	5
--	---

Kouluttaja kerää palautteen kurssilaisilta

vaihtoehto 1: Peukkupalaute Kurssilaiset sulkevat silmänsä. Kouluttaja sanoo erilaisia asioita kurssista ja kurssilaiset laittavat peukun mieleiseensä asentoon mielipiteen ilmaisemiseksi. esim. • ruoka • nukkumajärjestelyt • kurssin sisältö • kouluttajat • vapaa-aika • opinko uutta • sainko uusia kavereita • osasinko käyttäytyä • yritinkö parhaani	vaihtoehto 2: Vertaispalaute Jaetaan lapset pareiksi tai pieniin ryhmiin. Jokainen kertoo omalle parilleen/ryhmälle kurssista esim. seuraavia asioita: • kolme kohokohtaa • tylsimmän jutun • missä itse onnistui • missä pari tai ryhmän muut jäsenet onnistuivat • mitä aikoo vielä harjoitella • missä kouluttajat onnistuivat • miten kurssia voisi kehittää	vaihtoehto 3: oma toteutus	10
Todistusten jako			
Jaetaan kurssitodistukset kaikille juhlallisesti ja kiitetään kurssilaisia kurssista.			5



AKU1: Valinnaiset tunnit: vaaranpaikat kodeissa

Aku1: Valinnaiset tunnit: vaaranpaikat lasten elämässä: kodin paloturvallisuus, myrkylliset aineet ja kotitapaturmat

Kurssikuvaus	
Harjoituksen tavoite	Osaa tunnistaa oman kodin vaaranpaikkoja ja kertoa, miten onnettomuuksia voisi ehkäistä omassa kodissa.
Harjoituksen kuvaus	Mietitään erilaisia vaaranpaikkoja kodeissa ja sitä, miten vaarallisia tilanteita voisi ehkäistä ja estää.

Perustiedot	
Harjoituksen kesto yhteensä	60 min
Harjoituspaikka	sisällä (jos käytetään videotykkiä) tai ulkona

Varusteet	
Kouluttajien varustus	Välitasu tai vastaava
Osallistujien varustus	välitasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	- Videotykki, tietokone ja valkotalu tai vastaava, jos pelataan Vaaranpaikkojen metsästys -peliä - papereita tai pahveja, tusseja, värikyniä tms. - kortit kopioituna tai tulostettuna, jos leikitään Vaarallinen valinta -leikkiä

Turvallisuus	
Riskiarvio	ei merkittäviä riskejä
Turvajärjestelyt	huomioidaan asioiden sensitiivinen käsittely

TAUSTAA: Miksi tämä on tärkeää

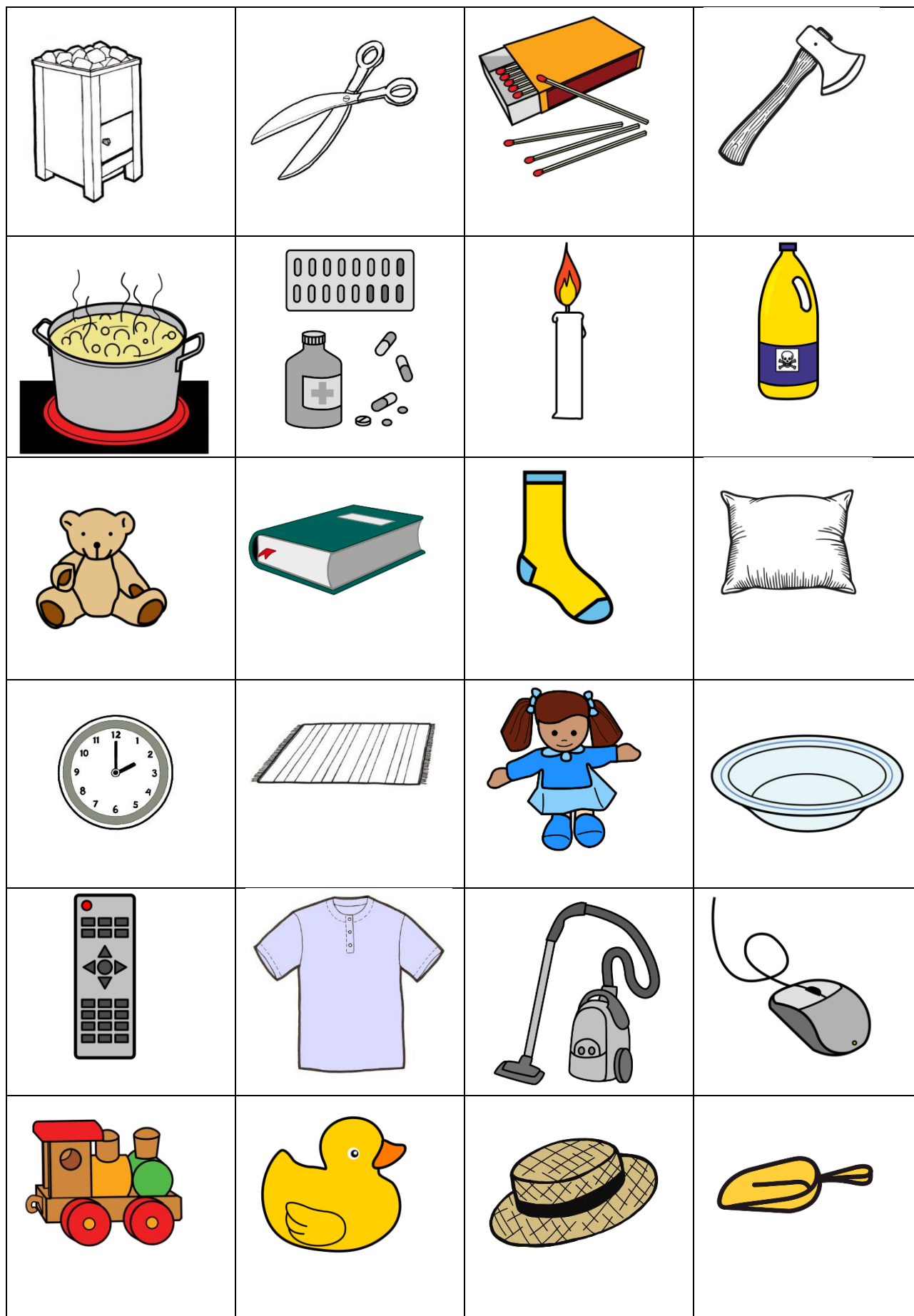
Turvallisuuteen liittyviä tilanteita on hyvä käsitellä tutuista arkisista tilanteista käsin. Näin lapsi oppii tunnistamaan vaaranpaikkoja, pyytämään apua, arvioimaan riskejä ja tekemään turvallisia valintoja. On tärkeää, että lapsen turvallisuuden tunne säilyy.

VAIHE: ALKUMOTIVOINTI JA ALOITUS		kesto min
Motivointi aiheeseen		
Vaihtoehto 1	Vaihtoehto 2	15
Pelataan yhdessä Kodin vaaranpaikkojen metsästys - peliä tietokoneen ja valkokankaan avulla samalla keskustellen. (spek.fi/turvallisuus/paloturvallisuus/lapsille)	Mietitään yhdessä kodin vaaranpaikkoja ja kirjataan niitä taululle/paperille. (esim. pistorasiat, myrkylliset aineet, kiehuva vesi, sähkölaitteet, sotkuinen eteinen, jyrkät	

	portaatt, kiuas, terävät esineet, lääkkeet, myrkylliset huonekasvit jne.)	
Harjoittelu		
Tehdään yhdessä julisteita, joissa muistutetaan erilaisista turvallisuutta lisäävistä teoista. Lapset voivat itse keksiä tai kouluttaja auttaa. (Aiheita: Pidä myrkylliset aineet lukkojen takana! Laita lääkkeet lääkekaappiin lukkojen taakse! Osta vain myrkyttömiä huonekasveja! Pidä eteinen siistinä!)		30

Loppuleikki: vaihtoehto 1 vaarallinen valinta (liite seuraavalla sivulla) Laitetaan liitteenä olevat, irti leikatut kortit ylösalaisin maahan tai pöydälle. Yksi aloittaa ja alkaa nostaa kortteja ja saa nostaa niin monta korttia, kunnes nostaa vaarallista asiaa kuvaavan kortin (kiuas, sakset, tulitikut, kirves, kuuma kattila, lääkkeet, kynttilä, myrkyllinen aine). Tällöin muut huutavat ”vaarallinen valinta”. Nostaja saa niin monta pistettä kuin ehti nostaa kortteja ennen vaarallisen asian nostamista. Eli esim. nostot sukkanalle-tyyny-lääkkeet tuo 3 p. Tämän jälkeen vuoro vaihtuu seuraavalle nostajalle. Jos nostaa suoraan vaarallisen valinnan, tulee nolla pistettä ja vuoro siirtyy seuraavalle. Käydään kierros ja katsotaan, kuka sai eniten pisteitä. Jos on paljon lapsia, tehdään useampi peliporukka.	Loppuleikki: vaihtoehto 2 vaaralliset asiat -jumppa Yksi valitaan huutajaksi. Hän huutaa vaarallisia ja ei-vaarallisia asioita (esim. lautanen, kuppi, kiehuva vesi, sakset, huppari, takka..). Kun huudetaan jokin vaarallinen asia, täytyy tehdä yhdessä sovittu jumppaliike. Voidaan toteuttaa niin, että viimeinen putoaa tai joutuu huutajaksi tai vaihtaa huutajaa muuten sopivin väliajoin. huudettavia asioita voidaan ottaa seuraavan sivun liitteestä tai keksiä itse. 	15
---	--	----

Vaarallinen valinta -leikin kortit.





AKU1: Valinnaiset tunnit: ryhmäytyminen

Aku1: Valinnaiset tunnit: ryhmäytyminen

Kurssikuvaus

Harjoituksen tavoite	- Tuntee kuuluvansa ryhmään - Osaa toimia ryhmän yhdessä sopimien sääntöjen ja toimintatapojen mukaisesti
Harjoituksen kuvaus	Leikitään erilaisia ryhmäytymistä edistäviä leikkejä

Perustiedot

Harjoituksen kesto yhteensä	3x30min
Harjoituspaikka	ulkona

Varusteet

Kouluttajien varustus	Väljasu tai vastaava
Osallistujien varustus	väljasu tai vastaava
Tarvittava kalusto	

Turvallisuus

Riskiarvio	
Turvajärjestelyt	

TAUSTAA: Miksi tämä on tärkeää

Ryhmäytymisprosessi edistää toisten tuntemista siten, että ryhmän jäsen tuntee olonsa ryhmässä turvallisesti ja mukavaksi, viihtyy ja uskaltaa ilmaista mielipiteensä, yrittää ja erehtyä. Ryhmäytyminen on edellytys kannustavalle oppimisympäristölle. Ryhmän kehittyminen toimivaksi ja yhteistyökykyiseksi vaatii aikaa. (MLL)

Leikki 1 (voidaan leikkiä sisällä tai ulkona) tunnista äänestä (nimien muistaminen, kaverin tunnistaminen) Leikkijät ovat lähekkäin. Yksi valitaan arvaajaksi muiden eteen. Arvaaja kääntyy selin muihin. Kouluttaja osoittaa muista leikkijöistä yhtä, joka sanoo "palovaroitin". Arvaaja saa kolme yritystä arvata kuka puhuja oli. Jos arvaaja arvaa oikein, puhujasta tulee uusi arvaaja. Muuten arvaaja jatkaa. Jos ollaan jo tultu tutuiksi, ääntä voidaan yrittää muuttaa puhuttaessa.	Leikki 2 (voidaan leikkiä sisällä tai ulkona) Popcorn-kone Leikkijät ovat "maissinjyviä" ja leikki alkaa siten, että kaikki ovat kyykyssä ringissä. Kuka tahansa voi aloittaa "poksahdus" nousemalla reippaasti ylös ja sanomalla "poks". Tavoitteena on, että kaikki "poksahdavat" sattumanvaraisesti, mutta jos kaksi tai useampi "poksahdtaa" eli nousee seisomaan yhtä aikaa, leikki alkaa alusta.	15
---	--	----

Leikki 3: Etsi kaveri

Kuljetaan vapaasti sovitussa tilassa. Kouluttaja antaa hiljentymismerkin (taputus/kellon kilautus/mikä vain merkki) ja sanoo ohjeen: ”Etsi pari, jolla on...”.

Esimerkiksi ”Etsi pari, jolla on vaatteissa samaa väriä kuin sinulla” tai ”Etsi pari, jonka kanssa et ole vielä tänään jutellut”. Leikki jatkuu ja lapset jatkavat liikkumistaan sovitussa tilassa, kunnes kouluttaja lopettaa leikin.

**Leikki 4: Tee vai kahvi**

Valitaan kaksi vastakkaista seinää tai vastaavaa, minkä välillä voidaan liikkua. Tämän jälkeen kouluttaja huutaa erilaisia vaihtoehtopareja ja näyttää kumpi seinä on kumpikin. Esim. takaseinä on tee, etuseinä on kahvi. 8 Nuoret siirtyvät sille seinälle minkä vaihtoehto on heille mieluisampi. Vaihtoehtoja voi olla esim. jalkapallo/jääkiekko, aamu-uninen/iltauninen, jäätelö/suklaa, salmiakki/hedelmäkarkit, kissa/koira jne. tai palokuntaaiheisia kuten ensiapu/perusselvitykset, leiri/retki, solmut/alkusammutus jne. Myös nuoret voivat keksiä itse sanapareja.



