

## Sudenpentujen ohjelmapaketti

Tämä ohjelmapaketti on suunniteltu helpottamaan ohjelman toteuttamista viikonlopun sudenpenturetkelle. Ohjelmakokonaisuuksien teemana on aikamatka, Momentumin tapaan. Ohjelmapaketti tarjoaa 7 ohjelmakokonaisuutta, jotka voi aikatauluttaa osaksi viikonloppua haluamallaan tavalla. Kaksi viimeistä ohjelmakokonaisuutta on suunniteltu ensisijaisesti iltaohjelmiksi mutta ne voi toteuttaa toki muulloinkin. Ohjelmakokonaisuudet sopivat myös lyhyemmälle retkelle tai vaikka laumailtojen ohjelmaksi!

### Aktiviteetti 1: Vesiohjelma, kesto 30min - 2h

Pelastusliivit tutuksi: Johtaja kertoo, miksi pelastusliivejä on tärkeä käyttää ja näyttää miten pelastusliivit puetaan. Sudenpennot harjoittelevat pelastusliivien pukemista. Liivien pukemista on hauska harjoitella aikamatkahipassa. Hippaa leikitään muuten kuin tavallista hippaa mutta leikkijöillä on päällään pelastusliivit, joiden voi kuvitella tässä leikissä olevan aikamatkailuliivejä. Leikkijän jäädessä kiinni pelastusliivin lukitus avataan ja leikkijä joutuu pysähtymään paikalleen. Leikkijän voi käydä pelastamassa laittamalla lukon takaisin kiinni, jolloin leikkijä voi jatkaa kulkemista ajassa. (Lähde: Mukailtu L-SP:n vinkkivihon ohjeista). Pelastusliiveihin on helpompi luottaa tositilanteessa, jos niitä on päässyt testaamaan joskus. Mikäli retkialueella on uimamahdollisuus, niin hauska idea on lähteä kokeilemaan uimista ja kellumista pelastusliivit päällä.

Vesiohjelmaan voi hyvin liittää lopuksi esimerkiksi kanootilla liikkumista tai vapaata uimista.

Aktiviteetin tarvikkeet

- Pelastusliivit jokaiselle osallistujalle
- Kanootteja tai muita vesiliikuntavälineitä niin halutessaan

### Aktiviteetti 2: Luovusohjelma, kesto 30min - 1h

Tehdään yhdessä: Tämä aktiviteetti sopii parhaiten retken alkuun tai loppuun. Tehdään yhteinen taideteos maalaamalla lakanaa tai piirtämällä yhdessä isolle paperille. Jos paikalla on paljon sudenpentuja niin aktiviteetin voi tehdä myös ryhmissä. Jos taideteos tehdään retken alussa niin ohjeena voi olla taiteilla toiveita mitä retkellä pääsee tekemään tai jos taideteos tehdään retken päätteeksi, niin voidaan taiteilla yhdessä mitä kaikkea kivaa retkellä tehtiinkään.

## Aktiviteetin tarvikkeet

- Lakana ja maaleja tai iso paperi ja kyniä

## Aktiviteetti 3: Maastopeli, kesto 1h

Tämä maastopeli sijoittuu dinosaurusten aikaan ja muistuttaa suuresti monen tuntemaa lipunryöstöä. Sudenpennut jaetaan kahteen joukkueeseen ja molemmilla joukkueilla on vierekkäin yhtä suuret, merkityt pelialueet. Pelialueiden rajalle sovitaan alue, jota kutsutaan vankilaksi.

Molemmat joukkueet saavat 5 dinosauruksen munaa (voitte askarrella dinosaurusten munia tai käyttää esimerkiksi palloja). Joukkueet etsivät alueeltaan dinosauruksen pesän, johon kaikki munat piilotetaan. Piilo pitää olla kuitenkin nähtävissä ainakin jostain suunnasta.

Peli alkaa johtajan merkistä. Pelin ideana on etsiä vastustajajoukkueen piilottamat dinosauruksen munat ja tuoda ne omalle pelialueelleen. Joukkueet saavat omilla pelialueillaan ottaa kiinni vastajoukkueen pelaajia kuin hipassa. Jos pelaaja jää kiinni, kiinniottaja saattaa pelaajan vankilaan. Oman joukkueen jäsen voi pelastaa pelaajan vankilasta sovitulla tavalla, esimerkiksi antamalla läpyn.

Jos kiinnitetulla pelaajalla oli dinosauruksen muna hallussa niin muna jätetään siihen paikkaan, jossa pelaaja otettiin kiinni eikä sitä saa palauttaa enää alkuperäiseen paikkaan. Voittajajoukkue on se, joka on hakenut ensin kaikki vastajoukkueen piilottamat dinosauruksen munat.

## Aktiviteetin tarvikkeet

- 10 palloa tai itse askarrettua "dinosauruksen munaa"
- Tarvittaessa narua tai muita merkkejä alueen rajaamiseen

## Aktiviteetti 4: Kemiätehtävä, kesto 1h

Sudenpentu testaa miten elintarvikkeesta voi saada itse tehtyä indikaattorinesteen, joka vaihtaa väriä aineen happamuuden muuttuessa. Nestettä tehdään punakaalista. Kaali pilkotaan ja sitä keitetään kattilassa tai trangiolla maltillisessa vesimäärässä. Kaalinpalat siivilöidään vedestä ja vettä kaadetaan kahteen astiaan. Sitten testataan mitä nesteelle tapahtuu, jos siihen lisätään hapanta ainetta (esim sitruunamehua) tai emäksistä ainetta (esim ruokasoodaa). (Lähde: Mukailtu, partio-ohjelma.fi, Tutkija-jäljen toteutusvinkki)

## Aktiviteetin tarvikkeet

- punakaalia
- hapan aine (esim sitruuna)
- emäksinen aine (esim sooda)
- kattila tai trangia polttoaineineen
- vettä
- veitsi ja leikkuulauta
- siivilä tai reikäkauha
- 2 samanlaista astiaa

## Aktiviteetti 5: Retkimerkki, kesto 1h (+merkin kuivumiseen kuluva aika)

Askarrellaan jokaiselle oma aikakone kiinnitettäväksi partiohuiviin. Tarvikkeina voi olla oikeastaan mitä vaan keksitte, esimerkiksi langalla, pahvilla, klemmareilla, napeilla, liimalla, maaleilla, saksilla pääsee hyvin liikkeelle. Tässä aktiviteetissa vain luovuus on rajana! Miltä just sun aikakone näyttää?

### Aktiviteetin tarvikkeet

- Haluamasi askartelutarvikkeet, esim lankaa, pahvia, klemmareita, nappeja, liimaa, maaleja, saksia, kierrätysmateriaaleja ym. Tähän aktiviteettiin on hyvä kerätä kaikki kolon askartelukaapin aarteet!

## Aktiviteetti 6: Ilta-aktiviteetti 1, kesto 30min

Luetaan Pyhän Yrjön tarina. Tarina löytyy esimerkiksi Scoutwikistä. Pyhän Yrjön tarina sijoittuu 300-luvulle eli kauas menneisyyteen. Mietitään yhdessä sudenpentujen kanssa miltä tarina voisi kuulostaa nykypäivänä kerrottuna? Entä 200 vuoden kuluttua?

### Apukysymyksiä pohdintaan

- Olisiko kohdattava vaikeus jokin muu kuin lohikäärme?
- Mitä välineitä Yrjöllä olisi keihään sijaan?

Lisätoteutusvinkki: Kun kaksi uutta tarinaa on keksitty, luetaan ne vielä ääneen niin, että johtajat voivat heittäytyä näyttämään uudet tarinat sitä mukaa kun ne kerrotaan. Tätä ei tarvitse suuremmin harjoitella kunhan kaikille on jaettu roolit valmiiksi.

## Aktiviteetti 7: Ilta-aktiviteetti 2, kesto 30min – 1h

Leirinuotio: kokoonnutaan nuotion tai esimerkiksi sisätilassa kynttilän ympärille, leirinuotiolla voidaan laulaa tuttuja ja uusia partiolauluja, kertoa vitsejä tai arvoituksia sekä valmistaa itse iltapalaa

Vinkki: vaahtokarkkien paahto onnistuu kynttilänkin yllä!

Aktiviteetin tarvikkeet:

- kynttilä tai nuotiopuut
- Laulukirjat
- Iltapalatarvikkeet halutessaan