



HARRASTETUTORIN OMA OPUS



Suomen ammatillisen koulutuksen kulttuuri- ja urheiluliitto, SAKU ry

YLEISTÄ

Yleisiä ohjeita koulutukseen

- SAKU-etiketti
 - voimassa kaikissa SAKU ry:n tapahtumissa
 - toimii kaikkialla
- koulutus vapaaehtoista, mutta ohjelmoitua
- varaudu käyttämään kaikkea opetettavaa jo kurssin aikana!



Omat jutut:

SAKU- etiketti

- olen mukana joukkueessa, koska hallitsen lajini ja hoidan koulutyöni
- kilpailumatkoilla edustan oppilaitostani ja noudatan oppilaitokseni järjestyssääntöjä
- kellon opin jo alakoulussa – siksi osaan olla sovittuna aikana sovitussa paikassa
- jos en pärjää selvinpäin, en lähde mukaan ollenkaan
- jos minun on pakko tupakoida, teen sen sille varatulla paikalla
- siistiin pukuhuoneeseen on mukava mennä – siksi siivoan jälkeni
- porukalla parempiin tuloksiin – tuen ja autan muita, niin muut tukevat ja auttavat minua
- tykkään reilusta pelistä – joten pelaan itsekin reilua peliä
- me kaikki saatamme tehdä virheitä – myös tuomarit
- hyvä suoritus on hyvä suoritus – vaikka se ei olisikaan minun tekemäni
- pelisääntöjen rikkoja on raukkis, joka ei osaa pelata – siksi pelaankin sääntöjen mukaan
- kunnioitan itseäni – siksi kunnioitan myös muita ihmisiä
- kaveria ei jätetä – yhteistyö on turvallisuutta
- säännöillä luodaan turvallisuutta – turvallisuus on yhteistyötä





YLEISTÄ

Valokuvaaminen

- kurssilaisia voidaan valokuvata kurssin aikana
- kuvia voidaan käyttää SAKU ry:n nettisivuilla, esitteissä ja julkaisuissa, ALPO.fi-hyvinvointiportaalissa ja Opetushallituksen EDU.fi-sivuilla
- ilmoita kurssin vetäjälle, jos sinua ei saa kuvata tai jos sinusta otettuja kuvia ei saa käyttää SAKU ry:n tiedotustoiminnassa



Omat jutut:

viksut pärjää aina!

saku

Harrastetutorin oma opus



YLEISTÄ

Esittäytyminen

- Kerro itsestäsi: nimi ja ikä...
mitä opiskelet...
mitä harrastat tai olet harrastanut...
miksi lähdit tutorkurssille...
mitä odotat tutorkurssilta...
mikä on oma tavoitteesi kurssilla...



Omat jutut:

TEHTÄVIEN ARVIOINTI

Toiminnalliset tehtävät



- suunnitellaan ja toteutetaan ryhmittäin
- kesto: ohjeiden mukainen
- kaikki osallistuvat, kaikkien pitää pystyä osallistumaan
- uutta tai vanhaa – tai niiden yhdistämistä
- kaikille sopivaa
- helppo omaksua ja osallistua
- ei erikoisia välineitä, varusteita tai tiloja

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!





TEHTÄVIEN ARVIOINTI

Tehtävien palautteet

- toiminta
- aikataulu
- ohjeet (ohjeiden antaminen, ymmärrettävyys...)
- toimivuus (säännöt, joustavuus, osallistavuus)
- ryhmän toiminta (työnjako)
- mikä onnistui, mitä voi parantaa
- kokonaisuus
- oma palaute, opponenttiryhmä, kouluttaja



Omat jutut:



TUTORINA TOIMIMINEN

Aktiivisesti ammattiin SAKU ry:n kanssa

- Suomen ammatillisen koulutuksen kulttuuri- ja urheiluliitto, SAKU ry
- kulttuuria, liikuntaa, verkostoja ja koulutusta vuodesta 1949
- toiminnassa mukana ammattiin opiskelevat sekä heidän kanssaan työskentelevät

Kuninkaankatu 39, 33200 Tampere

Puh. 0207 55 10 10 Fax 0207 55 10 18
sakury@sakury.net etunimi.sukunimi@sakury.net

www.sakury.net

www.alpo.fi



Omat jutut:

sakur

Harrastetutorin oma opus



TUTORINA TOIMIMINEN

SAKU liikuttaa

- **yksilölajit:** valtakunnalliset kilpailut, kotiratakilpailut
- **joukkuelajit:** koulutuksen järjestäjien joukkueet, luokkajoukkueet, kaveriporukat / alueelliset alkusarjat + valtakunnalliset lopputurnaukset
- SAKU ry koordinoi ja oppilaitokset järjestävät
- noin 20 valtakunnallista liikuntatapahtumaa vuosittain golfista painonnostoon ja koripallosta salibandyyn



Omat jutut:

saku

Harrastetutorin oma opus

TUTORINA TOIMIMINEN



-kulttuurikilpailut



- SAKU ry:n suurin vuosittainen tapahtuma (noin 1000 osallistujaa)
- kolmepäiväinen kulttuurifestivaali, mukana kulttuurin koko kirjo
- ennakkotöiden sarjoja, esim. grafiikka, valokuvaus, kirjoitelmat, runot, sarjakuvat, konemusiikki
- paikanpäällä suoritettavat sarjat
 - yksilölajeja: tanssiesitykset, soittimet, laulusarjat, taidetta kahdessa tunnissa jne.
 - joukkulajeja: ryhmätanssi, lauluyhtyeet, bändit, näytelmät jne.
- www.sakustars.fi

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!



saku

Harrastetutorin oma opus

TUTORINA TOIMIMINEN

Harrastustoiminnan tutorit

Harrastustoiminnan koordinaattorin apulainen >

- ideoi, suunnittelee, toteuttaa, tiedottaa, markkinoi, motivoi, ohjaa...
- toimintaa nuorilta nuorille

SAKU ry kouluttaa

- kolmiosainen koulutus, 1 koulutus/vuosi
- tietoa, taitoa, motivaatiota > jatkuvuus
- palkinto/palkkio aktiiviselle opiskelijalle



Omat jutut:

saku

Harrastetutorin oma opus

Aktiivinen lukuvuosi -toimintatarjotin

- Aktiivisesti ammattiin -infopiste
 - harrastustoiminnan esittely
- teemapäivät
 - ryhmäyttäviä tapahtumia
 - mahdollisuus tutustua opiskelukavereihin, henkilöstöön ja oppilaitokseen
 - erilaisin teemoin: uusien opiskelijoiden starttipäivä, valmistuvien poisotkiminen, hyvinvointipäivä, liikuntapäivä jne.
- kerhotoiminta
 - liikuntaa, musiikkia, näytelmiä, nikkarointia...
- kilpailutoiminta
 - omat kilpailut ja turnaukset
 - SAKU ry:n kilpailut ja turnaukset



Omat jutut:

TUTORINA TOIMIMINEN

Toimi ja vaikuta, sisällä ja ulkona

- oppilaitoksen sisällä
 - oppilaskunta, tutortoiminta, asuntola...
- oppilaitoksen ulkopuolella
 - seurat
 - yhdistykset / järjestöt
 - puolustusvoimat
- toiminta eri tasoilla
 - jäsenenä, mukana toiminnassa (esim. pelaajana)
 - organisaatiossa, hallituksessa

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!

Aktiivisuus antaa avaimet



- tietoa, taitoa ja kokemusta
- ystäviä
- yhteistyökumppaneita
- kanssakäymistä, vuorovaikuttamista
- haku töihin/kouluun
 - aktiivisuus
 - pitkäjännittäisyys
 - verkostot
 - harrastuksesta työ

Omat jutut:



TYÖKYVYN TYÖKALUT

Ammattiosaajan työkykypasssi

- omaehtoisen ja säännöllisen toiminta- ja työkyvyn ylläpito ja edistäminen
- ammatillisen kasvun tukeminen
- alan työkykyhaasteisiin vastaaminen (esim. työturvallisuus ja ergonomia)
- tietoa työnantajalle:
 - fyysinen ja sosiaalinen toimintakyky
 - terveysosaaminen
 - aktiivisuus ja harrastuneisuus



Omat jutut:

TYÖKYVYN TYÖKALUT

Ammattiosaajan työkykypasssi

- vähintään 5 x 40 h
 - liikunta, terveysosaaminen, ammatin työkykyvalmiudet, harrastuneisuus ja yhteistyötaidot, työkykyvalmiuksien vahvistaminen
 - opintoihin kuuluvat pakolliset ja valinnaiset opinnot, harrastus- ja vapaa-ajantoiminta
 - kerätään ammattiopintojen aikana, jakautuvat kolmen vuoden ajalle
 - omaehtoista ja omakohtaista oppimista itseä ja elämää varten.
- opetusministeriön ja Opetushallituksen tukema hanke



Omat jutut:



saku

Harrastetutorin oma opus

TYÖKYVYN TYÖKALUT

ALPO.fi-hyvinvointiportaali



- tietoa, taitoa ja motivaatiota omasta hyvinvoinnista huolehtimiseen
- työkykypassin tuki:
 - ammattiin opiskelevan hyvinvoinnin tietopaketti
 - työkykypassin suoritusten tallentaja
 - riittävän ja monipuolisen liikunnan seuraamisen liikuntapäiväkirja (verrattuna sekä itse asetettuun liikuntatavoitteeseen että UKK-instituutin terveystuon suositukseen)
 - alakohtaisten työkykyhaasteiden esittelijä
 - areena aktivoitua ja aktivoida muita opiskelijoita
- opintojen tallentamiseen voidaan käyttää myös Ammattiosaajan huoltokirjaa



Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!



RYHMÄN OHJAAMINEN

Millainen on hyvä ohjaaja?



Omat jutut:



saku

Harrastetutorin oma opus



RYHMÄN OHJAAMINEN

Oma esimerkki

- ajoissa paikalla
- oikea varustus
- johdonmukainen käyttäytyminen
- maltti on valttia sekä itsensä että muiden kanssa!
- ole oma itsesi!

"Rehti ja reilu, ei horju ei heilu!"



Omat jutut:

viksut pärjää aina!



RYHMÄN OHJAAMINEN

Ryhmälle säännöt

- luodaan itse tai porukalla
- kaikille samat
- valvotaan ja noudatetaan
- mahdolliset seuraamukset sovitaan etukäteen



Omat jutut:

Esiintyminen



- äänen käyttö
 - selkeä
 - kuuluva
 - napakka
- pillin käyttö – toiminnan pysäyttäminen!
- katsekontakti
- huomioi kaikki
- vuorovaikutus – vaatii kokemusta

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!





RYHMÄN OHJAAMINEN

Valmistautuminen

- suunnittele
 - juoni
 - ajankäyttö
 - tilat
 - välineet
 - muut toimijat
- kartoita ryhmän tarpeet
 - määrä, ikä- ja sukupuolijakauma
 - etniset taustat yms. tekijät



Omat jutut:



RYHMÄN OHJAAMINEN

Lopuksi

- olet ryhmänjohtaja
- ryhmä on sinun vastuullasi
- lue ryhmää ja tilannetta – varaudu muutoksiin
- juoni: alku ja loppu
- pidä mopo käsissäsi alusta alkaen
- anna itsellesi lupa tehdä virheitä, mutta opi tekemistäsi virheistä

”Sellainen joukko
kuin johtaja...”



Omat jutut:

viksut pärjää aina!

Lähtökohdat



- jännittäminen on normaalia
 - jännittämistä on mahdollista vähentää
 - kokemus, harjoittelu ja valmistautuminen
 - omana itsenä oleminen
 - ”jään murtaminen” esiintyjän ja yleisön väliltä (huumori: vitsi, juttu jne., toiminta: alkujumppa tms.)
- esiintymistaito on hyödyllinen taito > työhaastattelut, ihmisten kanssa toimiminen jne.



Omat jutut:

Muista esiintymisessä



- oma esimerkki
 - ajoissa paikalla
 - oikea varustus
 - maltti on valttia; pysy rauhallisena, älä hätäile
 - ole oma itsesi!
- äänen käyttö: selkeä ja kuuluva
- pysy asiassa, älä jaaritele, älä hoe
- apuvälineiden käyttö – toiminnan pysäyttäminen!
- katsekontakti
- huomioi kaikki
- vuorovaikutus – vaatii kokemusta

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!



ESIINTYMINEN

Valmistautuminen on tärkeää

- suunnittelu
 - sanoma ja juoni
 - ajankäyttö
 - tilat
 - välineet
 - muut toimijat
- kartoita ryhmän tarpeet
 - määrä, ikä- ja sukupuolijakauma
 - etniset taustat yms. tekijät



Omat jutut:



ESIINTYMINEN

Lopuksi

- lue ryhmää ja tilannetta – varaudu muutokseen
- juoni: alku ja loppu
- pidä mopo käsissäsi alusta alkaen
- anna itsellesi lupa tehdä virheitä, mutta opi virheistäsi
- ohjaa, kannusta, rohkaise
- **USKALLA!**

Omat jutut:



ENSIAPU

Ohjeita kaiken varalle

Seuraavissa ohjeissa käydään lyhyesti läpi, miten toimia

- hätätilanteessa
- nenäverenvuodossa
- nilkan nyrjähtäessä
- verensokerin laskiessa
- kouristavan henkilön kanssa
- henkilön pyörtyessä

Materiaali:

Marjo Eronen / SPR

ensiavun ja terveystiedon kouluttaja



Omat jutut:

saku

Harrastetutorin oma opus

Hätätilanteessa



Avun hälyttäminen:

- soita hätänumeroon 112
- kerro mitä on tapahtunut
- kerro tarkka osoite
- selvitä osoite etukäteen!
- vastaa esitettyihin kysymyksiin
- katkaise puhelu vasta luvan saatuasi
- opasta auttajat paikalle
- älä jätä avuntarvitsijaa yksin

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!



Nenäverenvuoto



- anna henkilön istua etukumarassa
- pyydä niistämään vuotava sierain tyhjäksi verihiyytymistä
- paina sierainta tasaisesti nenäluuta vasten 10–15 min
- kylmä supistaa verisuonia, laita kylmäpakkaus niskaan tai nenän päälle
- jos vuoto ei lakkaa noin 20 minuutissa, ohjaa potilasta hakeutumaan hoitoon

Omat jutut:





Venähdykset ja kolhut

- 3K = Koho, Kylmä ja Kompressio
- kohota raajaa verenvuodon vähentämiseksi
- paina vammakohtaa turvotuksen estämiseksi
- jäädytä kylmällä 20–30 min
(jatka kylmähoitoa ensimmäisen vuorokauden ajan parin tunnin välein)
- sido vammakohdan ympärille kylmähoidon jälkeen tukeva sidos
- jos kipu ja turvotus eivät hellitä, ohjaa potilasta hakeutumaan hoitoon
- kun vamma aiheuttaa verenvuodon ihonalaiseen kudokseen, vuoto näkyy aluksi vain turvotuksena ja punoituksena muuttuen myöhemmin mustelmaksi

Omat jutut:



ENSIAPU

Diabeettinen šokki

Kun diabeetikon verensokeri laskee liian alas, ilmenee seuraavia oireita: huonovointisuus, kalpeus, vapina, hikoilu, epäselvä puhe, horjuva liikkuminen.

- anna sokeripitoista juotavaa tai syötävää, esim.
4–8 sokeripalaa, lasillinen mehua, maitoa tai limua, suklaapatukka
- elleivät oireet helpotu 10 minuutissa tai potilas menettää tajuntansa, soita hätänumeroon 112
- käännä tajuton potilas kylkiasentoon hengityksen turvaamiseksi ja valvo hengitystä
- tajuttomalle ei saa koskaan laittaa mitään suuhun tukehtumisvaaran takia!



Omat jutut:

Kouristukset



Aivojen toimintahäiriöt voivat aiheuttaa tahattomia lihasnykäyksiä ja kouristuksia. Syinä voivat olla esimerkiksi epilepsia, aivoverenvuoto, korkea kuume tai tapaturma. Kun kouristuskohtaus on alkanut, sitä ei voi pysäyttää.

- suojaa potilaan päätä
- yritä kääntää henkilö kylkiasentoon heti, kun kouristukset vähenevät hengityksen turvaamiseksi
- jos kohtausta menee itsestään ohi, varmista että henkilö on täysin toipunut ennen kuin jätät hänet
- tee hätäilmoitus, jos kouristeluun liittyy tapaturma tai se kestää yli 5 minuuttia

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!



Pyörtöminen



Pyörtöminen syynä voi olla väsymys, järkytys tai pitkään seisominen. Pyörtöminen aiheutuu aivojen verenkierron tilapäisestä heikkenemisestä.

- nosta jalat koholle
- mikäli pyörtönyt ei virkoa nopeasti, turvaa hengitys asettamalla hänet kylkiasentoon ja tee hätäilmoitus numeroon 112

Omat jutut:





LIIKUNNAN JA KULTTUURIN PELIKIRJA

Suomen ammatillisen koulutuksen kulttuuri- ja urheiluliitto, SAKU ry

VALITSE OMAT SUOSIKKISI:

RASTITEHTÄVÄT

Sakulmio
Maajussille käpylehmä
Muovaile mobiili
Bongaa aarteet
Arvioi!
Tikut pois
Salaviesti
Koriviesti
Lusikkaviesti
Amisvisa
Katapultti

Sakupalat
Köyhän kaverin kimppasukset
Runonrustaus
Pulttiviesti
Ketjutus
Koriton
Heittoviesti
Pikkugolfari
Potkupallo
Vannepallo
Vedenheitto

PELIT

Polttopesäpallo
Pyromaanipallo
Lakanalentis
Tyrvään taistelu
Norsupallo
Ultimate
Porvoolainen keilapallo
Tansanialainen jalkapallo
Lopussa ratkaisut:
Sakulmio, Tikut pois

RASTITEHTÄVÄT

SAKULMIO

TEHTÄVÄ:

Rakentakaa annetuista paloista neliö.

PAREMMUUS:

Annatussa ajassa oikein ratkaistusta tehtävästä saa tietyn määrän pisteitä.

TARVITAAN:

Viisi paperista, puusta tai muusta materiaalista valmistettua palikkaa (esimerkkimuodot ohessa). Tasainen alusta. Ajanotokello.

AJANTARVE:

Enintään kolme minuuttia.

RASTITEHTÄVÄT

MAAJUSSILLE KÄPYLEHMÄ

TEHTÄVÄ:

Tehkää tyylikäs käpylehmä ympäristöstä löytyvistä materiaaleista. Luontoa ei saa vahingoittaa.

PAREMMUUS:

Tuomaristo pisteittää käpylehmät.

TARVITAAN:

Ympäristö, josta löytyy sopivasti materiaaleja käpylehmän tekemiseen – ilman käpyä se on vaikeaa!

AJANTARVE:

5–10 minuuttia



RASTITEHTÄVÄT

MUOVAILE MOBIILI

TEHTÄVÄ:

Muodostatte matkapuhelinjätti Nokian muotoilutiimin. Lyökää luovat päännne yhteen, ja muovaillkaa tulevaisuuden kännykkä. Millainen on teidän unelmienne mobiililaite?

PAREMMUUS:

Tuomaristo pisteyttää mallien luovuuden ja taidokkuuden.

TARVITAAN:

Eri värisiä muovailuvahapötköjä, muovailualusta sekä viivoitin ja kynä muotoilua varten.

AJANTARVE:

10–20 minuuttia



RASTITEHTÄVÄT

BONGAA AARTEET

ULKONA

- 1) kaunotar ja kulkuri
- 2) nelijalkainen eläin
- 3) punertava kivi
- 4) lasinsirpale
- 5) kirjain K
- 6) auton rekisterikilpi, jossa on numero 9
- 7) syötävä kasvi
- 8) lintu
- 9) muurahainen
- 10) taideteos
- 11) kylähullu
- 12) akrobaattiryhmä
- 13) kolmio
- 14) jäniksen varjo
- 15) kaunis maisema

TEHTÄVÄ:

Kuvatkaa kameralla tai kamerakännykällä mahdollisimman monta 15 aarteesta. Luovuus on plussaa!

PAREMMUUS:

Kuvattujen aarteiden määrä. Tuomaristo voi antaa pisteen myös luovasta ratkaisusta.

TARVITAAN:

Kamerakännyköitä. Jos mahdollista, varaa yksi tavallinen kamera varmuuden vuoksi.

AJANTARVE:

Toimii hyvin muiden aktiviteettien ohessa.

SISÄLLÄ

- 1) kaunotar ja kulkuri
- 2) Abloy-lukko
- 3) punainen huonekalu
- 4) huulipunaa juomalasin reunassa
- 5) kirjain K
- 6) kyltti, jossa on numero 9
- 7) nuoli
- 8) merkki köyhyydestä
- 9) merkki rikkaudesta
- 10) taideteos
- 11) kylähullu
- 12) akrobaattiryhmä
- 13) kolmio
- 14) jäniksen varjo
- 15) syötävän hyvää



RASTITEHTÄVÄT

ARVIOI!

TEHTÄVÄ:

Arvioikaa a) kuinka monta makaronia pakasterasiassa on
b) kuinka paljon makaronirasia painaa c) mikä on esineen
(esim. puun) ympärysmitta?

PAREMMUUS:

Kunkin kysymyksen kohdalla lähimmäksi päässyt joukkue saa
eniten pisteitä, kauimmaksi jäänyt vähiten.

TARVITAAN:

Arvioitavat esineet ja oikeat vastaukset.

AJANTARVE:

2-3 minuuttia

RASTITEHTÄVÄT

TIKUT POIS

TEHTÄVÄ:

Poistakaa kuvioista kaksi tikkua siten, että kuvioon jää neljä
yhtä suurta neliötä. Älkää koskeko muihin tikkuihin. Ottakaa
kuva ratkaisusta tai piirtäkää kuvio paperille. Laittakaa
lopuksi tikut paikoilleen.

PAREMMUUS:

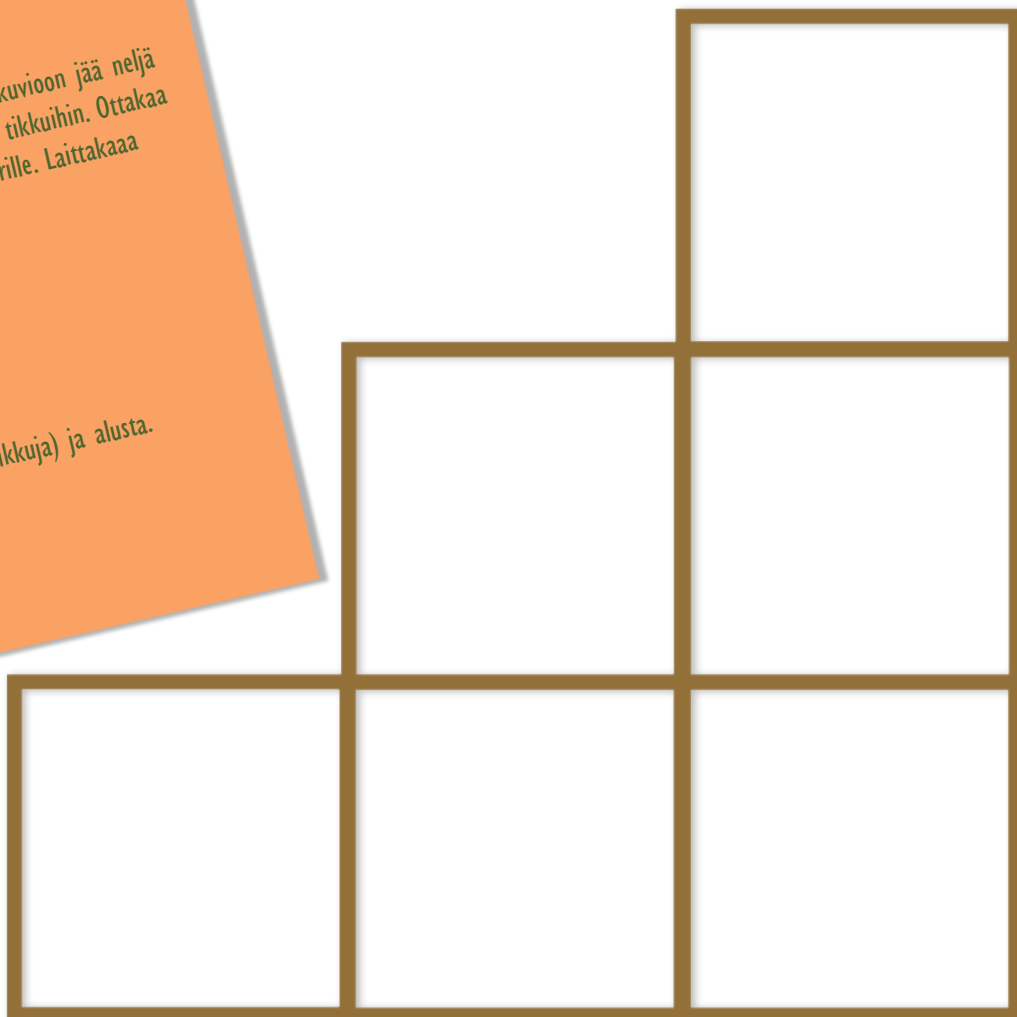
Pisteet oikeasta ratkaisusta.

TARVITAAN:

18 tikkua (esim. hammas- tai tulitikkuja) ja alusta.

AJANTARVE:

3-5 minuuttia.



SALAVIESTI



TEHTÄVÄ:

Lähtettä viestittää koodiavaimen avulla salasanoman lipuilla 10 m päässä seisoville vastaanottajille (joukkueen jäseniä). Muu viestiminen on kielletty.

PAREMMUUS:

Pisteet palkkioksi oikeasta vastauksesta.

TARVITAAN:

Merkinantoliput. Avain lähtetäjälle ja vastaanottajalle.

AJANTARVE:

Riippuu sanan pituudesta, kokeile ensin!

A	B	C	P	Q	R
1	2	3			
D	E	F	S	T	U
4	5	6			
G	H	I	V	W	X
7	8	9			
J	K	L	Y	Z	Ä
	0				
M	N	O	Ä	Ö	Ä
			•		
					Kutsu

Piirros kirjasta Antero Vipunen - Pikkujättiläinen

RASTITEHTÄVÄT

KORIVIESTI

TEHTÄVÄ:

Tarkoituksena on edetä lähdöstä maaliviivalle siten, että joukkue (3–5 hlöä) seisoo koko ajan juomakorien päällä (mikään ruumiinosa ei saa koskea maahan).

PAREMMUUS:

Pisteet nopeuden mukaan.

TARVITAAN:

Kolme juomakoria ja ajanottokello. Matka n. 20 m.

AJANTARVE:

Joukkueet voivat olla todella hitaita tai nopeita...



RASTITEHTÄVÄT

LUSIKKAVIESTI

TEHTÄVÄ:

Viestinviejät kulkevat radan läpi niin, ettei pingispallo putoa suussa olevasta lusikasta (kts. kuva). Jos pallo putoaa tai viestinviejä häiritsee vastustajaa, pitää hänen palata alkuun. Käsia ei saa käyttää.

PAREMMUUS:

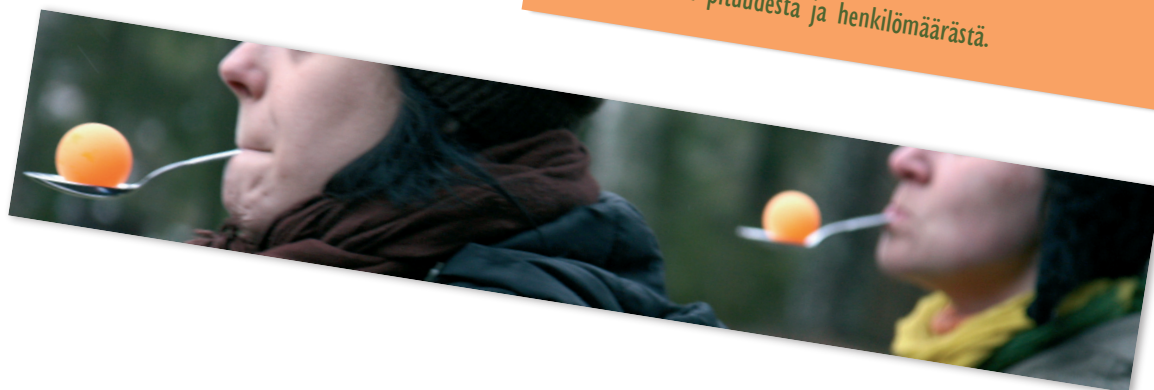
Nopein joukkue saa eniten pisteitä, jne.

TARVITAAN:

Lusikka jokaista viestinviejää kohti, pingispalloja, ajanottokello. Radan merkitsemisvälineet.

AJANTARVE:

Riippuu radan pituudesta ja henkilömäärästä.



RASTITEHTÄVÄT

AMISVISA

TEHTÄVÄ:

Joukkue tekee jäsentensä opintoaloista tietyn määrän neljän vastausvaihtoehdon kysymyksiä. Joukkue vastaa kirjallisesti kaikkiin muihin paitsi itse tekemiinsä kysymyksiin. Oikeasta vastauksesta saa pisteen. Jos kaikki muut joukkueet vastaavat oikein joukkueen tekemään kysymykseen, joukkue menettää esim. 5 pistettä. Jos taas yksikään muu joukkue ei tiedä vastausta, joukkue menettää jälleen pisteitä.

PAREMMUUS:

Paras joukkue saa eniten rastipisteitä, jne.

AJANTARVE:

30–45 minuuttia.



RASTITEHTÄVÄT

SAKUPULTTI

TEHTÄVÄ:

Rakentakaa annetuista materiaaleista katapultti, joka lennättää pallon mahdollisimman pitkälle. Sinkoamista ei saa auttaa käsin, vaan operaation pitää onnistua katapulttiin koskematta, laukaisutikun avulla.

PAREMMUUS:

Pisimmälle pallon singonnut saa eniten pisteitä, jne.

TARVITAAN:

Esim. kuminauhoja, puutikkuja, muovipusseja, klemmareita, lautoja, kyniä, narua, pahvia, kertakäyttölusikoita, kertakäyttölautasia, kertakäyttömukeja... Sakset, nitoja, teippiä, liimaa, pallo, mittanauha ja paljon tilaa.

AJANTARVE:

30–60 minuuttia.



RASTITEHTÄVÄT

SAKUPALAT

TEHTÄVÄ:

Yksi joukkueläinen kokoaa palapelin – silmät sidottuna. Muut joukkueen jäsenet neuvovat, mutta eivät koske paloihin tai palapelin kokoajaan.

PAREMMUUS:

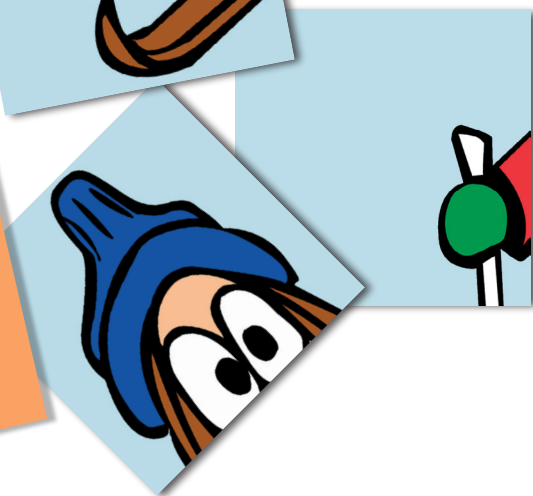
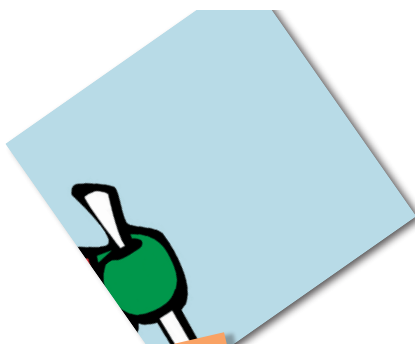
Nopein joukkue saa eniten pisteitä.

TARVITAAN:

Pahvista tai puusta koottu suuri palapeli. Variaatiot: 1) palat muodostavat kuvion ja 2) paloissa olevat tavut pitää järjestyä järkeväksi sanaksi.

AJANTARVE:

2–3 minuuttia.



RASTITEHTÄVÄT

KÖYHÄN KAVERIN KIMPPASUKSET



TEHTÄVÄ:

Valitkaa joukkueesta kolme hiihtäjää. Tavoitteena on hiihtää mahdollisimman nopeasti matka maaliin – ja takaperin takaisin!

PAREMMUUS:

Nopein joukkue saa eniten pisteitä.

TARVITAAN:

Vähintään yksi pari suksia, joissa kahteen lautaan kiinnitetty kolmet siteet.

AJANTARVE:

5–10 minuuttia.

RASTITEHTÄVÄT

RUNONRUSTAUS

kaunis

hevostyttö

rasvamonttu

liperä

langanlaiha

kahvikuppi

totuus

Vaatimaton

idiootti

humoristinen

TEHTÄVÄ:

Kukin joukkue kirjoittaa lapulle 10 adjektiivia tai substantiivia. Laput laitetaan arvontalaitikkoon, josta joukkueet nostavat 10 sanaa. Joukkueet tekevät annetusta aiheesta runon, jossa kaikki sanat esiintyvät. Eri sijamuotoja saa käyttää.

PAREMMUUS:

Tuomaristo jakaa taiteellisesta vaikutelmasta 1–10 pistettä. Puuttavasta sanasta vähennetään yksi piste.

TARVITAAN:

Paperia, kyniä ja arvontalaitikko.

AJANTARVE:

10–15 minuuttia, helposti kauemminkin.

RASTITEHTÄVÄT

PULTTIVIESTI

TEHTÄVÄ:

Valitkaa keskuudestanne pultittaja. Pultittaja istuu konttori-tuolilla, ja muu joukkue työntää kukin vuorollaan pultittajaa tietyn matkan eteenpäin. Maalialueella pultittajan tehtävänä on sovittaa paikalleen erikierteellisiä pultteja ilman apuvälineitä.

PAREMMUUS:

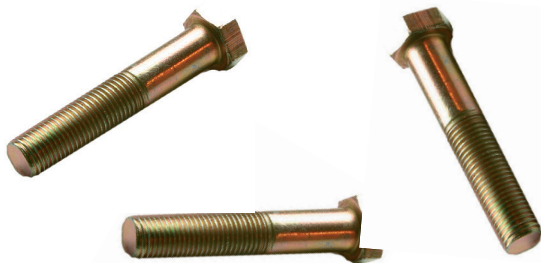
Nopein joukkue saa eniten pisteitä, jne.

TARVITAAN:

Konttorituoli ja pultteja.

AJANTARVE:

Riippuu radan pituudesta ja henkilömäärästä.



RASTITEHTÄVÄT

KETJUTUS



TEHTÄVÄ:

Joukkueet ottavat kiinni köydestä, joka on sidottu päistä kiinni. Tarkoituksena on kiskoa ketjua siten, että toisen joukkueen jäsenen vartalo osuu keskellä olevaan töttöron. Ryhmä putoaa pois, kun töttöro on osunut kahdesti saman joukkueen jäseniin.

PAREMMUUS:

Viimeiseksi jäänyt ryhmä voittaa.

TARVITAAN:

Kestävä köysi ja töttöro (esim. mehukanisteri).

AJANTARVE:

5–10 minuuttia per kierros.



RASTITEHTÄVÄT

KORITON



TEHTÄVÄ:

5 x 5 metrin alueen keskellä on kori tai laatikko. Miettikää yhdessä, miten saatte nostettua korin alueen rajojen yli kahden köyden avulla. Kukaan ei saa astua alueen sisälle. Ajanotto käynnistyy, kun ryhmä on päättänyt, miten toimii.

PAREMMUUS:

Nopein joukkue saa eniten pisteitä, jne.

TARVITAAN:

Köyttä, kori ja ajanottokello.

AJANTARVE:

3–5 minuuttia per joukkue.



RASTITEHTÄVÄT

HEITTOVIESTI

TEHTÄVÄ:

Heittoviestissä joukkueiden tehtävänä on edetä mahdollisimman pitkä matka siten, että kukin joukkueen jäsen heittää kertaalleen jokaista heittovälinettä. Heittojärjestys on vapaa. Heittovälineinä ovat tulitikku, paperiarikki, pingispallo sekä muovinen keila tms.

PAREMMUUS:

Pisimmälle päässyt joukkue saa eniten pisteitä.

TARVITAAN:

Tulitikkuja, paperia, pingispalloja ja muovisia keiloja.

AJANTARVE:

5–20 minuuttia per kierros.



RASTITEHTÄVÄT

PIKKUGOLFARI

TEHTÄVÄ:

Kukin joukkuelainen lyö vuorollaan. Puttausrastilla on 3 yritystä (pallo reikään = 2 p. osuma reikään = 1 p). Zippausrastilla lyödään 5 palloa polven korkeudella olevaan koriin tai muuhun maaliin (etäisyys n. 2 m, osuma = 1 p).

PAREMMUUS:

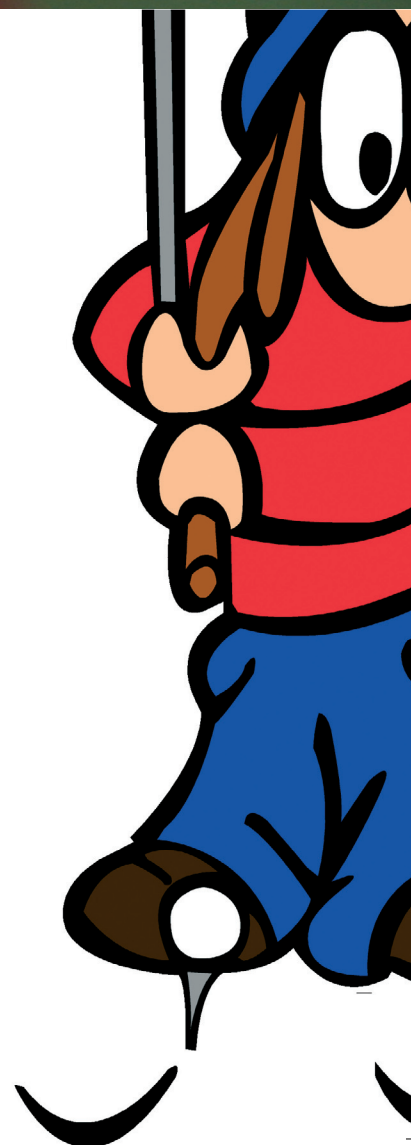
Rastipisteet jaetaan joukkueiden tulosten mukaan.

TARVITAAN:

Pätkä tekonurmea, palloja, puttaus- ja zippimaila, zippausmaali. Luova voi tinkiä tarvikkeista!

AJANTARVE:

5–15 minuuttia per joukkue.



RASTITEHTÄVÄT

POTKUPALLO

TEHTÄVÄ:

Potkaiskaa pallo kolmen portin läpi. Portit kapenevat muodostaen suppilon. Jokaisesta portista saa pisteen., eli yhdellä pallolla saa 0–3 pistettä). Kahdella tai kolmella pallolla saadaan enemmän yrityksiä.

PAREMMUUS:

Rastipisteet jaetaan pistemäärien mukaisesti.

TARVITAAN:

Portit voi muodostaa kartioista tai melkein mistä tahansa. Pieniä palloja (esim. tennispalloja).

AJANTARVE:

Alkaen 2 min.



RASTITEHTÄVÄT

VANNEPALLO

TEHTÄVÄ:

Heittäkää eri kokoiset ja eri painoiset pallot maalialueelle. Jos pallo jää ringiin, heittäjä saa kaksi pistettä, jos pallo pomppaa ringin kautta pisteitä tulee yksi. Sopiva etäisyys on 5–8 metriä. Kullakin heittäjällä on kolme yritystä.

PAREMMUUS:

Rastipisteet jaetaan joukkueen pistemäärän mukaan.

TARVITAAN:

Erilaisia palloja ja maalialue (vanne, teippiä, tms.).

AJANTARVE:

3–5 minuuttia per joukkue.



VEDENHEITTO

TEHTÄVÄ:

Ehkä hieman raflaava nimi on syytä lukea kirjaimellisesti! Heittoviivalla olevassa ämpärissä on viisi litraa vettä. Heittäkää vuorotellen kauhalla vettä kolmen metrin päässä olevaan ämpäriin – mitä enemmän ämpäriin kertyy vettä, sitä parempi.

PAREMMUUS:

Mitä enemmän vettä kertyy, sitä enemmän pisteitä.

TARVITAAN:

Kaksi ämpäriä, kauha tai purkki, paljon vettä.

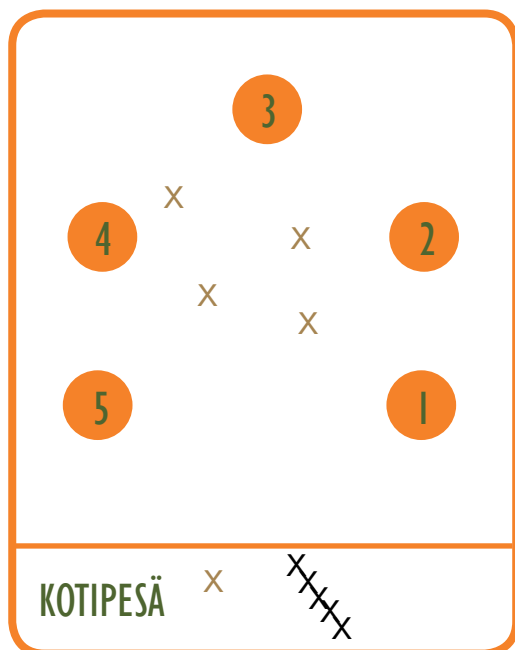
AJANTARVE:

3–5 minuuttia per joukkue.



PELIT

POLTTOPESÄPALLO



IDEA JA SÄÄNNÖT:

Sisäjoukkue muodostaa jonon kotipesään. Yksi ulkojoukkueen pelaaja toimii pesävahdina, muut ottavat palloa kiinni ulkokentällä. Sisäpelaajat heittävät vuorollaan palloa ulkokentälle, ja ulkopelaajat palauttavat sen mahdollisimman nopeasti pesävahdille. Heiton jälkeen sisäpelaaja lähtee kiertämään pesiä (järjestyksessä 1–5). Pelaajan on oltava jollakin pesällä, kun pesävahti saa pallon kiinni ja koskettaa sillä kotipesää (pesävahdin on oltava koko ajan jollain ruumiinosalla kiinni kotipesässä).

Palo = pesävahti koskettaa pallolla kotipesää, ja juoksija on irti pesästä. Palanut juoksija palaa takaisin kotipesään jonon viimeiseksi. Jos pallo lentää kentän rajojen yli, heittäjä palaa. Juoksu = juoksija on omalla tai toisen heittovuorolla juossut palamatta kaikkien pesien läpi takaisin kotipesään. Eniten juoksuja saanut joukkue voittaa.

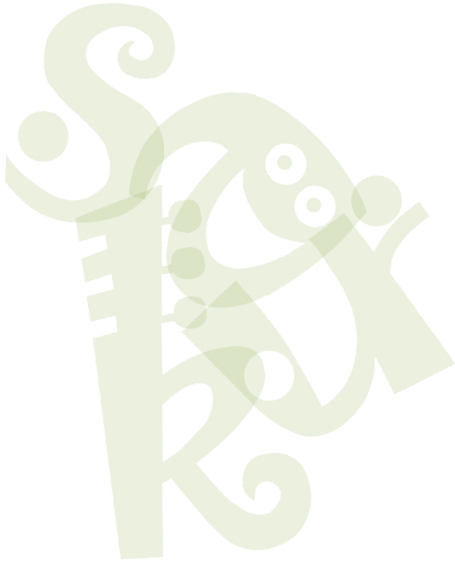
TARVITAAN:

Pehmeä pallo, teippiä pesien merkintään. Tilaa sisällä tai ulkona.

AJANTARVE:

Sisävuoro kestää esim. 5 min. (tai 3 paloa), minkä jälkeen vaihdetaan puolia.

PYROMAANIPALLO



IDEA JA SÄÄNNÖT:

Pyromaanipallo on sovellettu polttopallo, jossa kaikki polttavat toisiaan. Tarkoituksena polttaa mahdollisimman monta pelaajaa ennen kuin joutuu itse poltetuksi. Poltettu henkilö joutuu pelistä pois niin pitkäksi aikaa, kunnes hänet polttanut henkilö palaa. Tällöin poltettu pelaaja saa palata takaisin peliin. Pallo kädessä ei saa liikkua, eikä päähän saa tähdätä (rikkeestä palaa). Maassa käynee pallon voi huoletta ottaa käteen, sillä heitosta, joka ponnahtaa maan kautta, ei voi palaa. Jos pallon saa kiinni suorasta heitosta, pallon heittänyt palaa (vrt. pesäpallon haava). Jos kiinniotto epäonnistuu, pallon heittäneen poltto lasketaan onnistuneeksi ja koppia yrittänyt henkilö palaa.

TARVITAAN:

Pehmeä pallo, pelialue ihmismäärän mukaan.

AJANTARVE:

Peli toimii alkulämmittelynä, joten noin 10 minuuttia on ihannepituus.

LAKANALENTIS



IDEA JA SÄÄNNÖT:

Sovellettu lentopallo, jossa palloa heitetään käsien sijasta lakanalla, viltillä tai pyyhkeellä. Joukkue saa pisteen, kun pallo osuu vastustajan kenttäpuoliskoon. Mikäli joukkueella on käytössä useampi kuin yksi lakana, syötöstä omalla puolella lakanalta toiselle saa pisteen, mutta pallo on toimitettava toisen joukkueen kenttäpuoliskolle viimeistään kolmannen kosketuksen jälkeen.

Kaikkien pelaajien molemmat kädet on pysyttävä kiinni omassa lakanassa, eikä palloon saa koskea käsin. Sen sijaan päätä ja rintakehää saa käyttää, ja pallon vierintä käsivartta pitkin on sallittua. Palloa ei saa tiputtaa tai vierittää lakanalta toiselle, vaan se pitää heittää. Lakanan verkon puoleisella sivulla ei turvallisuussyistä pitäisi olla pelaajia. Kesällä lajia voi pelata rannalla pyyhkeitten ja rantapallon kanssa.

TARVITAAN:

Jonkin sortin pallo. Lakanoita tai vilttejä tai pyyhkeitä. Lentopallokenttä tai tennis-kenttä tai muu kenttä, jota jakaa verkko (tai muu ylitettävä este).

AJANTARVE:

Joustava. Pelin kesto voidaan sitoa pistemäärään tai aikaan.



TYRVÄÄN TAISTELU



IDEA JA SÄÄNNÖT:

Neljä joukkuetta pelaa samanaikaisesti sekä salibandya että futsalia. Pelissä voi olla esim. yksi futsal- ja kaksi sählypalloa. Pelaajat pyrkivät tekemään maalin millä tahansa pallolla mihin tahansa muuhun kuin omaan maaliin.

Pallot asetetaan keskelle kenttää, ja joukkueiden aloittajat asettuvat makaamaan jalat yhtä kaukana palloista. Vihellyksestä aloittajat nousevat ja aloittavat pelin. Muut pelaajat ovat siihen asti oman maalin vieressä. Maalin synty ei keskeytä peliä, vaan tuomari vie pallon keskelle. Tämän jälkeen palloa saa taas pelata. Joukkue putoaa pois, kun sen maaliin on tehty kolme maalia. Tuomari keskeyttää pelin ja kääntää joukkueen maalin maata vasten. Ottelun voittoa viimeiseksi jäljelle jäävä joukkue.

Salibandy-mailalla ei saa pelata futsalpalloa eikä salibandypalloa saa potkaista. Rikkeestä seuraa pelin keskeyttäminen ja jäähy. Maalivahtia ei ole (liiaksi maalia vartioiva pelaaja saa rikkeestä ensin varoituksen ja seuraavalla kerralla jäähy).

TARVITAAN:

Kenttä, jonka jokaisessa neljässä kulmassa on maali.

AJANTARVE:

15–60 minuuttia.

NORSUPALLO



IDEA JA SÄÄNNÖT:

Norsupallo on isolla, pehmeällä ja pomppivalla jumppapallolla pelattavaa jalkapalloa. Iso pomppupallo tasoittaa tasoeroja ja tekee pelistä todellista hupia. Lajia voi pelata sekä sisällä että ulkona. Sisätiloissa pelialueena toimii koko sali. Maaleina ovat kentän päädyt (korkeutta voi rajoittaa). Maalivahteja ei ole, ja sopiva joukkuekoko on kentän koosta riippuen 4–7 pelaajaa.

Aloitukset voi olla samanlaisia kuin jalkapallossa. Toinen vaihtoehto on se, että alkutilanteissa joukkueet ovat omilla maaleillaan ja pallo keskellä kenttää. Piliin vihellyksestä joukkueet lähtevät juoksemaan ja yrittävät potkaista pallon peliin. Palloa ei saa pelata käsillä, ja kovat kontaktit on kielletty. Jos pelataan sekajoukkueilla, voidaan sopia, että tyttöjen tekemistä maaleista saa kaksi pistettä.

TARVITAAN:

Iso jumppapallo.

AJANTARVE:

15–60 minuuttia. Pelin kesto voidaan sopia maaleihin tai aikaan.

ULTIMATE



IDEA JA SÄÄNNÖT:

Ultimatea pelataan kahdella 4–8 pelaajan joukkueella. Suorakaiteen muotoisen kentän päissä on koko leveydeltä maalialue. Maali syntyy, kun hyökkäävä joukkue heittää kiekon puolustavan joukkueen maalialueella olevalle pelaajalleen, joka saa sen kiinni.

Kiekkoa voidaan liikuttaa mihin tahansa suuntaan syöttämällä se joukkueoverille, mutta kiekon kanssa ei saa liikkua. Pelaajalla on kiekon saatuaan 10 sekuntia aikaa heittää se eteenpäin. Kun syöttö epäonnistuu (syöttö katkaistaan, kiekko lyödään tai putoaa maahan tai se menee kentän rajojen ulkopuolelle), vastustaja saa jatkaa peliä samasta paikasta.

Mitään fyysistä kontaktia ei sallita, ja virheen seurauksena kiekko annetaan toiselle joukkueelle. Pelaajat hoitavat itse tuomarehtävät.

TARVITAAN:

Ulko- tai sisäkenttä, jonka päätyyn merkitään maalialue. Frisbeekiekko.

AJANTARVE:

15–60 minuuttia. Pelin kesto voidaan sitoa maaleihin tai aikaan.

PORVOOLAINEN KEILAPALLO

IDEA JA SÄÄNNÖT:

Maali syntyy, kun tennispallo osuu vastustajan päädyn keilaan. Palloa pelataan jaloilla, vartalolla ja päällä. Kädellä palloon koskeminen kielletty. Pelikenttä voi olla monen muotoinen ja -kokoinen, eikä siinä ole sivu- eikä päätyrajoja. Kevyt kontakti on sallittu, mutta vastustajan vahingoittaminen ei. Paitsiota ei ole.

TARVITAAN:

Tennispallo sekä maaleiksi keilat (tai mitkä tahansa tolpat).

AJANTARVE:

10–60 minuuttia. Pelin kesto voidaan sitoa maaleihin tai aikaan.



TANSANIALAINEN JALKAPALLO



IDEA JA SÄÄNNÖT:

Tansanialaisessa jalkapallossa pelipallona on sanomalehdestä, muovipussista ja narusta itse tehty pallo. Maaleina voi käyttää käsipallo- tai sählymaaleja, tai yksinkertaisesti pelkkiä tolppia. Palloa pelataan jaloilla, vartalolla ja päällä, mutta ei käsillä. Sukupuolten välisiä eroja voi tasoittaa niin, että tytön tekemästä maalista saa kaksi pistettä. Pallon ylittäessä sivurajan, annetaan sivurajapotku. Päädyistä tulee kulmapotku tai maaliheitto. Paitsiota ei ole ja kontakti vastustajaan on kielletty.

TARVITAAN:

Palloa varten sanomalehtiä, muovipusseja ja narua. Maalit. Tilaa sisällä tai ulkona.

AJANTARVE:

Pallon tekemiseen 10–20 ja itse peliin 10–60 minuuttia.

NÄIN TEET TANSANIALAISEN JALKAPALLON:

Aika: 45 min–1,5 h. Tarvikkeet: 2–3 sanomalehteä, iso käytetty sukka, kaksi muovipussia sekä 10 m narua

1. Rypistä puolet sanomalehtien sivuista mytyiksi, ja tunge ne sukan sisään mahdollisimman pyöreään muotoon.
2. Kiedo loput sivut sukkapallon ympärille pallon muotoisesti. Aseta tekele muovipussien sisään. Kiedo loppu muovi tiukkaan pallon ympärille.
3. Kiedo narua tiukasti pallon ympärille pituuspiirien suuntaisesti noin 20 kertaa niin, että pituuspiirit peittävät tasaisesti koko pallon.
4. Aloita pohjoisnavalta narun kietominen tiukasti nyt leveyspiirien suuntaisesti. Jokaisen leveyspiirin tulee kulkea kierros jokaisen pituuspiirin ympäri, eli naru tekee silmukan jokaisen poikittaisen narun kohdalla.
5. Jatka leveyspiirien valmistamista kunnes saavut etelänavalle. Tee sinne vielä viimeinen silmukka ja tiukka solmu. Pallo on valmis pelattavaksi.

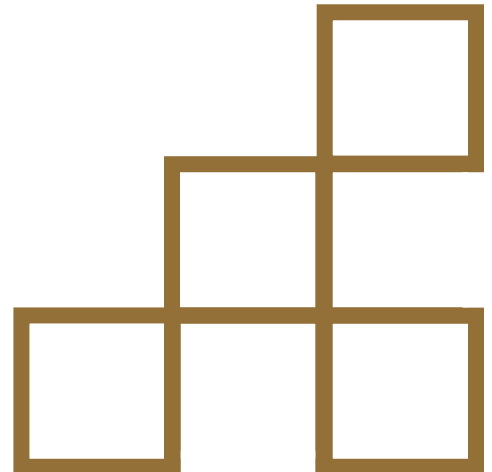
Alkuperäisteksti: Liikunnan Kehitysyhteistyö Liike ry



Kuvan pallo syntyi aloittelijalta 75 minuutissa. Se ei ehkä ole esimerkillinen, mutta kyllä se maaliin menee...

RASTITEHTÄVÄT

RATKAISUJA



TYÖKALUJA TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMISEEN

Suunnitelmat, lomakkeet, raportit

- kirjallinen suunnitelma helpottaa projektin läpiviemistä
- raporttiin voi merkitä onnistumiset ja epäonnistumiset.
- suunnitelma ja raportti ovat työkaluja sekä tapahtuman järjestäjille että tuleville tutoreille – suunnitelmista saa ideoita, raporttien avulla voi välttää saman virheen tekemistä uudestaan

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!

OPPILAITOS	Ammattiopisto Esimerkki
PROJEKTIRYHMÄ	Jani, Matti, Saija
TAPAHTUMAN NIMI	Asuntolanoviisien futsal-turnaus
TOTEUTTAMIS-AJANKOHTA	torstai 8.9. klo 18-21
TOIMINNAN KUVAUS	Turnauksessa pelataan futsal-turnaus sekajoukkuein. Joukkueissa on 8-10 pelaajaa, ja kentällä pitää olla koko ajan vähintään kaksi tyttöä. Peleissä käytetään SAKU ry:n futsal-sääntöjä. Mukana on kuusi joukkuetta, jotka on koottu asuntolan uusista asukkaista. Pelaajat hoitavat turnauksessa vuorotellen toimitsijatehtävät, turnauksen järjestäjät toimivat tuomareina.
TAPAHTUMAN TAVOITTEET	- asuntolan väki tutustuu toisiinsa liikunnan parissa - kaikki pääsevät harjoittelemaan toimitsijatehtävien hoitamista - turnauksen voittaja pääsee osallistumaan SAKU ry:n futsal-turnaukseen
KOHDERYHMÄ	- asuntolan asukkaat
TOTEUTTAJAT JA TYÖNJAKO	- Jani: ilmoittautumisten vastaanotto, otteluohjelman tekeminen, tuomaritehtävät - Matti: salivarauksen hoitaminen, palkintojen hankkiminen, tuomaritehtävät - Saija: tapahtuman markkinointi, tulostaulun tekeminen, kunniakirjojen tekeminen, tulosten merkitseminen tulostauluun - kaikki: pelipaikan järjestelyt
YLEISJÄRJESTELYT • luvat • tilat • välineet • tiedottaminen • jne.	- rehtorilta kysytään lupa koulun liikuntasalin käyttämiseen - liikuntasali varataan 3 tunnin ajaksi, suihkutilan pitää olla käytössä 21.30 saakka - pallo ja ajanottokello lainataan koululta, maalit löytyvät salista - tapahtumasta tiedotetaan asuntolan ilmoitustaululla, lisäksi jokaisen asukkaan postiluukkuun laitetaan mainos - ilmoittautumislista laitetaan ilmoitustaululle
PALKITSEMINEN	- mitalikolmikolle tehdään kunniakirjat - reilun pelin joukkue palkitaan karkkipusseilla
KUSTANNUKSET	- liikuntasalin ei pitäisi maksaa mitään - palkintoihin menee noin 20 euroa -> haetaan avustusta oppilaskunnalta
MUUTA MAINITTAVAA	- projektiryhmä kokoontuu viikkoa ennen tapahtumaa varmistamaan, että kaikki on kunnossa - tapahtumapäivänä kokoonnutaan liikuntasalissa klo 17.00 ja laitetaan sali turnauskuntoon

OPPILAITOS	Ammattiopisto Esimerkki
PROJEKTIRYHMÄ	Jani, Matti, Saija
TAPAHTUMAN NIMI	Asuntolanoviisien futsal-turnaus
TOTEUTTAMIS-AJANKOHTA	torstai 8.9. klo 18-21
OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ	kuusi joukkuetta, 51 pelaajaa, viitisentoista katselijaa
TOIMINNAN KUVAUS JA TAVOITTEET LYHYESTI	- kuuden sekajoukkueen futsal-turnaus - tavoitteena saada asuntolan uudet asukkaat tutustumaan toisiinsa ja liikkua ja pitää hauskaa futsalin parissa
MIKÄ ONNISTUI?	- kaikki tykkäsivät futsalista, kiva laji, jota eritasoiset pelaajat pystyvät pelaamaan yhdessä - ilahduttavan iso osa asuntolan uusista asukkaista oli mukana, joko pelaamassa tai katselemassa - otteluohjelma onnistui, aikataulu piti
MIKÄ EPÄONNISTUI?	- kentän merkitsemiseen tarvittava teippi unohtui ja sitä piti lähteä ostamaan kiireellä ennen turnausta - tuomarina toimiminen oli yllättävän vaikeaa, epäselvistä vihellyksistä tuli vähän purnausta - koulun iltavahti tuli ajamaan ihmisiä pois pukuhuoneista melkein heti yhdeksän jälkeen ja kaikki eivät eiväet käydä suihkussa
MITÄ OLISI PITÄNYT TEHDÄ TOISIN?	- iltavahtin kanssa olisi pitänyt sopia, että pukuhuoneissa saa olla puoli kymmeneen saakka - tuomarihommaa olisi pitänyt harjoitella etukäteen enemmän - teipin hankkiminen olisi pitänyt nimetä jonkun projektiryhmäläisen vastuulle
KEHITTÄMIS-EHDOTUKSET	- myös vanhat opiskelijat olisivat halunneet tulla pelaamaan - kaksi iltaa kestävään turnakseen olisi voinut ottaa enemmän joukkueita
MUUTA MAINITTAVAA	- voittajajoukkue innostui harjoittelemaan lajia SAKU ry:n turnausta varten!

AKTIIVISESTI AMMATTIIN

TAPAHTUMASUUNNITELMA

OPPILAITOS	
PROJEKTIRYHMÄ	
TAPAHTUMAN NIMI	
TOTEUTTAMIS-AJANKOHTA	
TOIMINNAN KUVAUS	
TAPAHTUMAN TAVOITTEET	
KOHDERYHMÄ	
TOTEUTTAJAT JA TYÖNJAKO	
YLEISJÄRJESTELYT <ul style="list-style-type: none">• luvat• tilat• välineet• tiedottaminen• jne.	
PALKITSEMINEN	
KUSTANNUKSET	
MUUTA MAINITTAVAA	

AKTIIVISESTI AMMATTIIN

TAPAHTUMARAPORTTI

OPPILAITOS	
PROJEKTIRYHMÄ	
TAPAHTUMAN NIMI	
TOTEUTTAMIS- AJANKOHTA	
OSALLISTUJIEN MÄÄRÄ	
TOIMINNAN KUVAUS JA TAVOITTEET LYHYESTI	
MIKÄ ONNISTUI?	
MIKÄ EPÄONNISTUI?	
MITÄ OLISI PITÄNYT TEHDÄ TOISIN?	
KEHITTÄMIS- EHDOTUKSET	
MUUTA MAINITTAVAA	

OSALLISTUJAJASEURANTA-

lomake

KERHON NIMI:	PAIKKA JA AIKA:	VETÄJÄ:
Osallistujat / Pvm		



TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN

Muistilista

Ensin isot asiat:

- alkuselvitykset
 - mitä, missä, milloin, miten, kuka
 - tavoite
 - oheistapahtumat
 - uhat
- suunnittelu ja työnjako
- varaukset (tilat, toimijat, majoitus, ruokailut)
- luvat (rehtori, liikenne, ravitsemus, poliisi)
- tiedottaminen ja markkinointi

Omat jutut:



TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN

Muistilista

Sitten pienet asiat:

- opasteet
- tarjoilut, vastaanotto
- info-piste, aloituspalaveri
- tiedottaminen
- ensiapu
- palkinnot
- tulokset ja niiden julkaiseminen

”Pienellä asialla voi pilata isonkin jutun.”



Omat jutut:

Suunnittelu, tavoite, työnjako

- aika, paikka, tavoite
- työnjako
 - turnauksen johtaja
 - huolehtii, että kaikki asiat hoidetaan
 - EI TEE ITSE KAIKKEA!
 - kilpailuvastaava
 - kentät, toimitsijat, kutsu, ilmoittautumiset, otteluohjelma, aikataulu, palkintojenjako
 - kenttävastaavat
 - pelivälineet ja -paikka, tuomarit, ajanotto, tulospalvelu
 - markkinointi- ja tiedotusvastaava
 - sisäinen ja ulkoinen
 - oheistapahtumat

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!

Suunnittelu, tavoite, työnjako

- suunnittelu

- määrää, reitti, tarkastusasemat
- pelisäännöt (jokainen hoitaa oman osansa, ja auttaa tarvittaessa toisia)
- kyky tehdä päätöksiä – ”oikeaa ei aina ole olemassa”
- kyseenalaistajia tarvitaan
- muistilistat, muistiot > käytettävissä tämän kansion lomakepohjat



Omat jutut:

Toteutus



- suunnitelmat muuttuvat
- kyky tehdä päätöksiä - ”oikeaa ei aina ole olemassa”
- kriisit: hyväksytään tilanne ja etsitään siihen ratkaisu – ei haeta syyllistä!
- kritiikki omassa porukassa, ei ”yleisön” kuullen!



Omat jutut:

Arviointi, jälkihoito, raportointi

- mitä on tehty?
- mitä se on vaatinut (talous, ihmiset, tarvikkeet)?
- mikä onnistui, mikä epäonnistui?
- mitä pitäisi tehdä toisin?
- EI ITSEISARVO, vaan avuksi tuleville järjestäjille ja itselle
- käytettävissä tämän kansion raporttipohja



Omat jutut:

TAPAHTUMAN JÄRJESTÄMINEN

Pähkinäkuoressa



Mitä?

Missä?

Koska?

Miten?

Millä?

Kuka?

Toimitsijat

Tuomarit

Toteutus

Palkinnot

Palaute

Huom! Tapahtumalla tulee olla alku ja loppu!

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!



saku

Harrastetutorin oma opus

Ohje turvallisuussuunnitelmasta

Tapahtuman tiedot

- mitä, missä, milloin?
- järjestäjä, vastuhenkilöt

Riskitekijät ja miten niihin varaudutaan

- onnettomuudet ja tapaturmat
- tulipalo
- järjestyshäiriöt
- liikennejärjestelyt ja opasteet
- poistumisreitit ja evakuointipaikka
- henkilöstön koulutus

Kartat tai pohjapiirustukset liitteeksi

Omat jutut:





TOIMITSIJATEHTÄVÄT

Tuomarina toimiminen

- ole tasapuolinen ja johdonmukainen
- ole esimerkillinen
- ole jämäkkä ja esiinny rohkeasti
- ole oma itsesi
- näytä käsimerkit selkeästi
- puutu epäkohtiin heti
- suunsoitto heti pois
- ohjaa ja opasta!

Omat jutut:





VAIKUTTAMINEN JÄRJESTÖTOIMINNASSA

Tutor oppilaitoksessa

- vaikuttamista
 - omiin ja muiden opiskelijoiden asioihin
 - koulun ilmapiiriin
- vaikuttamista
 - ryhmänä
 - oman esimerkin avulla



Omat jutut:

VAIKUTTAMINEN JÄRJESTÖTOIMINNASSA

Tutor oppilaitoksen ulkopuolella

- yhteistyö ja toimiminen eri tahojen kanssa
 - seurat
 - kunta
 - seurakunta, jne.
- vaikuttaminen nuorten asioihin

Omat jutut:

Täs ois kuule
LEGENDAA!



Toimi ja vaikuta

- mahdollisuudet
 - seurat
 - yhdistykset
 - järjestöt
 - puolustusvoimat
- toiminta eri tasoilla
 - jäsenenä
 - mukana toiminnassa
 - organisaatiossa, hallituksessa



Omat jutut:

VAIKUTTAMINEN JÄRJESTÖTOIMINNASSA

Vaikuttamisen vastuu ja vapaus

- yhdistymisvapaus
 - perusoikeus
 - mahdollisuus liittyä, osallistua, erota, olla kuulumatta
- rekisteröimätön ja rekisteröity yhdistys
 - vastuu omista sitoumuksista
- lisätietoa: www.yhdistysinfo.net



Omat jutut:

VAIKUTTAMINEN JÄRJESTÖTOIMINNASSA

Aktiivisuus antaa avaimet

- tietoa, taitoa ja kokemusta
- ystäviä
- yhteistyökumppaneita
- kanssakäymistä, vuorovaikuttamista
- haku töihin/kouluun
 - aktiivisuus
 - pitkäjänteisyys
 - verkostot
 - harrastuksesta työ



Omat jutut: