



Vastuullinen ihminen: VOI HYVIN!

2. vuosi:
KIELO

AIHE: Oma hyvinvointi ja kiusaaminen

SUORITUSPAIKKA: kerhotila

KESTO: 1 tunti

TAVOITE: Polunkävijä ymmärtää, että jokainen on arvokas osa lippukuntaa ja haluaa olla kaikille ystävällinen.

SISÄLLÖT:

- Erilaisuuden pohtiminen
- Hyvinvointipelin kehittäminen tai kaikkien kykyjen ilta

TARVIKKEET:

- Erilaisia kenkiä
- Paperia, kyniä, sakset, liimaa
- Noppa, pelinappuloita

Toiminta

1. ALOITUS: ERILAISET KENGÄT

kesto noin 10-15 minuuttia

Ohjaaja on tuonut kerhoon laatikollisen erilaisia kenkiä, myös pariton kenkä käy. Kenkiä on monenlaisia: juhla-kenkiä, työkenkiä, lenkkareita, saappaita, vauvan tossuja, aamutossuja, sandaaleja, vanhoja kenkiä... Jokainen polunkävijä ja ohjaaja saa valita yhden kengän tai kenkäparin. Jokainen saa vuorollaan kertoa keksimänsä tarinan kengän omistajasta muutamalla lauseella. Onko hän nuori, vanha, köyhä, rikas, suomalainen vai ulkomaalainen? Mitä hän koki kengät jalassa?

Erilaiset tarinat ihmisistä johdattavat siihen, että me kaikki olemme erilaisia ja meidän elämässämme on erilaisia tarinoita. Voimme opetella kuuntelemaan toisia ja olemaan kaikille ystävällisiä.

2. AIHEEN KÄSITTELY: JOKAINEN ON ARVOKAS

kesto noin 40 minuuttia

Alla on kaksi erilaista ehdotusta aiheen käsittelyyn. Kiva elämä –peli tai kykyjen ilta.

A) Kiva elämä -peli

Polunkävijät saavat itse tehdä lautapelin, jonka teema on oma hyvinvointi ja kiusaamisen vähentäminen. Ohjaaja ohjaa keskustelua ja pelin tekemistä niin, että pelin eri tehtäväruutuihin saadaan tehtäviä, jotka auttavat toimimaan kaikkien hyvinvoinnin hyväksi.

Peliä kehittäessä tulee muistaa nämä seikat:

- Minkälainen on pelilauta? Miten siinä edetään?
- Minkälaisia tehtäviä pelissä on?
- Miten peli voitetaan?

Suunnitellessa peliä, jonka aihe on hyvinvointi monessa muodossa, voi ottaa huomioon näitä asioita:

- En halua aiheuttaa pahaa toisille, enkä itselleni
- Ulkonäköön liittyvät paineet, syömishäiriöt
- Kaverit ja kiusaaminen
- Miten voisi tutustua toisiin paremmin?
- Mikä saa minut hyvälle mielelle? Mikä saa toiset hyvälle mielelle?
- Millaisia tehtäviä peliin tehdään, että kaikki olisivat tyytyväisiä?
- Mitä positiivista osaisin sanoa toisista?
- Missä toiset ovat hyviä?
- Miksi on hyvä, että omassa vartiossa on monenlaisia polunkävijöitä?
- Kuka huolehtii, että meidän vartiossa ei kiusata?

Kun peli on valmis, pelataan sitä kerta tai kaksi. Ensimmäisiä pelikertoja voidaan pitää testikertoina, joten näiden jälkeen peliä voidaan muokata uusien ideoiden mukaan.

B) Kykyjen ilta

Jokainen polunkävijä miettii missä on hyvä tai miten osaa ilahduttaa toisia. Järjestetään kykyjen ilta, jossa saa esittää oman taitonsa tai ilahduttaa toisia tekemällä heille jotakin. Kiitetään ja annetaan aplodit kaikille heidän suorituksensa jälkeen. Huomataan, että kaikki osaavat tehdä jotakin, mikä saa meidät hyvälle tuulelle. Jokainen on arvokas.

Kiusaamista voidaan myös demonstroida valitsemalla yksi polunkävijä, jolle ei kerrota jotakin asiaa. Kaikki muut tietävät mistä puhutaan ja kuiskivat asialla, mutta kukaan ei kerro tälle yhdelle. Kysytään miltä tällainen tuntui. Kerrotaan salaisuus myös sille, jolle sitä ei ensin kerrottu ja muistutetaan hänelle, että tämä oli vain leikki, oikeasti hän on tärkeä osa polunkävijälippukuntaa.

3. LOPETUS: KAIKKIEN YHTEINEN TUOLI

kesto noin 5 minuuttia

Polunkävijät ja ohjaajat asettuvat piiriin niin, että jokainen katsoo edellä olevan niskaa. Piiriä tiivistetään mahdollisimman tiiviiksi niin, että se pysyy kuitenkin pyöreänä. Kaikki istuvat hitaasti yhtä aikaa. Jos joku alkaa kaatua, hän sanoo siitä ja kaikki nousevat heti seisomaan. Tätä yritetään niin kauan, että kaikki voivat istua toistensa sylissä tukevasti yhtä aikaa.

+ HARTAUS

Muista pitää hartaushetki kerhon alussa ja/tai lopussa. Voit tehdä sen millä tavalla tahansa, tässä muutama idea tälle kerralle:

- Lukekaa Raamatusta Sananl. 3:29, 15:30 ja 25:19.
- Kirjoittakaa rukous- ja kiitosaiheita kerhon yhteiseen rukouskirjaan.
- Jos joku polunkävijöistä on opetellut Raamatun tekstin ulkoa, hän voi esittää sen.

KERTAUS SEURAAVASSA KERHOSSA PIDETTÄVÄKSI kesto noin 5 minuuttia

Pelataan kierros viime kerhossa suunniteltua lautapeliä tai mietitään vielä miksi vartiossa on hyvä olla monenlaisia polunkävijöitä.

Lisätietoa

TAUSTAKUVAN LÄHDE: www.freevector.com/children-and-parents-silhouettes

Litteet

LIITE I: Nimi